



Animator Pro

使用教程

田洪涓 编



電子工業出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

Animator Pro 使用教程

田洪涓 編



電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

Animator 是一个二维动画软件,本书主要介绍关于 Animator Pro 的操作和应用。本书内容包括:初次认识 Animator Pro;创立一个画面;主屏幕面板、调色板面板与菜单;文本和标题制作;插画;视觉运动;动画胶片屏幕等。

本书非常适合对此感兴趣的自学者、美术人员和学生作为入门教材使用。

书 名:Animator Pro 使用教程

编 者:田洪涓

责任编辑:张 琛

排版制作:电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者:北京四季青印刷厂

出版发行:电子工业出版社出版、发行

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话 68214070

URL:<http://www.phei.com.cn>

经 销:各地新华书店经销

开 本:787×1092 1/16 印张:11 字数:282 千字

版 次:1998 年 5 月第 1 版 1998 年 5 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-5053-4449-8
TP·2067

定 价:15.00

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻印必究

目 录

第一章 初次认识 Animator Pro	(1)
1.1 Animator Pro 软件特色	(1)
1.2 Animator Pro 运行所需的软、硬件环境	(1)
1.3 Animator Pro 的安装	(2)
1.4 Animator Pro 功能简介	(3)
1.4.1 二维图形	(4)
1.4.2 二维动画	(5)
1.4.3 Animator Pro 使用前的准备工作	(6)
1.5 Animator 与 3D Studio 的交互使用	(15)
第二章 创建一个 Animator 的画面	(17)
2.1 绘画前的准备工作	(17)
2.1.1 进入 Animator	(17)
2.1.2 复位 Animator	(17)
2.1.3 设置屏幕尺寸	(17)
2.1.4 选定绘图工具	(17)
2.1.5 选定绘图颜料	(17)
2.1.6 选定适用的调色板	(18)
2.2 开始 绘 画	(19)
2.3 图形的保存	(20)
2.4 动画制作初探	(21)
2.4.1 创建本动画的基本图形	(21)
2.4.2 设置画面及适用颜料	(21)
2.4.3 制作视觉运动	(21)
2.4.4 着色及播放动画	(22)
第三章 主屏幕面板与第单	(23)
3.1 主屏幕面板	(23)
3.1.1 主面板名称按钮的使用	(24)
3.1.2 屏幕控制按钮的使用	(24)
3.1.3 画面标记的使用	(26)
3.1.4 方式按钮的使用	(26)
3.1.5 文件按钮的使用	(30)
3.1.6 画笔标记的使用	(31)
3.1.7 色彩控制按钮	(32)
3.1.8 工具选择按钮	(33)
3.1.9 颜料选择按钮	(33)

3.2 工具画板	(34)
3.2.1 通用功能按钮	(34)
3.2.2 当前颜料按钮	(35)
3.2.3 Help(帮助)按钮	(35)
3.2.4 工具选择窗口	(35)
3.2.5 工具槽	(35)
3.2.6 次级选项框	(35)
3.2.7 工具的具体介绍	(35)
3.3 颜料面板	(44)
3.3.1 通用功能按钮	(44)
3.3.2 当前工具按钮	(45)
3.3.3 Help(帮助)按钮	(45)
3.3.4 颜料选项窗口	(45)
3.3.5 颜料槽	(45)
3.3.6 次级选项框	(45)
3.3.7 颜料的具体介绍	(45)
3.4 画面面板	(53)
3.4.1 通用功能按钮	(53)
3.4.2 箭头标记	(53)
3.4.3 画面帧数框	(54)
3.4.4 滑块条	(54)
3.4.5 画面按钮	(55)
3.5 时间选择面板	(57)
3.5.1 通用功能按钮	(58)
3.5.2 当前颜料按钮	(58)
3.5.3 片断滑块	(59)
3.5.4 画面钮	(59)
3.5.5 片断总数框	(59)
3.5.6 动作方式按钮	(59)
3.5.7 Next Cel(下一个胶片)	(60)
3.5.8 执行按钮	(60)
3.6 主屏幕菜单	(61)
3.6.1 Ani(动画)菜单	(61)
3.6.2 Flic(影片)菜单	(64)
3.6.3 Pic(图片)菜单	(78)
3.6.4 Cel(胶片)菜单	(79)
3.6.5 Trace(描绘)菜单	(83)
3.6.6 Swap(交换)菜单	(86)
3.6.7 Poco(功能扩展)菜单	(87)
3.6.8 Extra(附加)菜单	(99)

第四章 调色板面板及菜单	(109)
4.1 色彩理论	(110)
4.2 调色板面板	(110)
4.2.1 通用功能按钮	(110)
4.2.2 Fit(颜色适配)按钮	(111)
4.2.3 All(全部)或 Cluster(色组)按钮	(111)
4.2.4 A、B 颜色组框	(112)
4.2.5 RGB 按钮	(112)
4.2.6 HLS 按钮	(112)
4.2.7 颜色矩阵	(113)
4.2.8 复制颜色	(113)
4.3 调色板菜单	(113)
4.3.1 Palette(调色板)菜单	(113)
4.3.2 Cluster(颜色组)菜单	(115)
4.3.3 Arrange(排列)菜单	(118)
4.3.4 Value(色值)菜单	(119)
第五章 文本和标题制作	(123)
5.1 文本制作基础	(123)
5.2 Text(文本)工具	(124)
5.2.1 制作文本	(124)
5.2.2 文本工具选项	(125)
5.3 Titling(标题)面板	(128)
5.3.1 文本输入和编辑选项	(128)
5.3.2 Movement(运动)选项	(129)
5.3.3 Scrolling(卷页)选项	(130)
5.3.4 Justify(对齐方式)选项	(130)
5.3.5 Frame Count(帧数计算)选项	(130)
第六章 插画	(132)
6.1 插画基础	(133)
6.1.1 可插画图形	(133)
6.1.2 基本插图	(133)
6.2 插画面板	(134)
6.2.1 通用按钮	(134)
6.2.2 Tools(工具)按钮	(135)
6.2.3 当前颜料按钮	(135)
6.3 插画菜单	(135)
6.3.1 Tween(插画)菜单	(135)

6.3.2	Shape(图形)菜单	(137)
6.3.3	Move(运动)菜单	(139)
6.3.4	Options(选项)菜单	(140)
6.3.5	Active(有效)菜单	(142)
第七章	视觉运动	(143)
7.1	视觉运动基础理论	(144)
7.2	视觉面板	(146)
7.2.1	通用功能按钮	(146)
7.2.2	View(观看)按钮	(146)
7.2.3	Loop(循环)按钮	(147)
7.2.4	Use(应用)按钮	(147)
7.2.5	Continue(继续)按钮	(147)
7.2.6	Clear Move(清除运动)按钮	(148)
7.2.7	Clear Track(清除轨迹)按钮	(148)
7.2.8	Mouse Control(鼠标控制)框	(148)
7.2.9	Spin(旋转)按钮	(149)
7.2.10	Size(尺寸)按钮	(150)
7.2.11	Move(移动)按钮	(151)
7.2.12	Path(路径)按钮	(151)
7.3	视觉菜单	(152)
7.3.1	Presets(预设)菜单	(152)
7.3.2	Movement(运动)菜单	(153)
7.3.3	Element(元素)菜单	(154)
7.4	制作一个动画	(156)
第八章	动画胶片屏幕	(158)
8.1	动画胶片基础理论	(159)
8.2	动画胶片面板	(159)
8.2.1	通用按钮	(159)
8.2.2	Undo(取消操作)按钮	(160)
8.2.3	当前颜料按钮	(160)
8.2.4	[C](色彩循环)按钮	(160)
8.2.5	胶片画面标记	(161)
8.2.6	动画胶片工具	(161)
8.3	动画胶片菜单	(165)
8.3.1	Cel(胶片)菜单	(165)
8.3.2	Position(定位)菜单	(167)
8.3.3	Options(选择项)菜单	(169)

第一章 初次认识 Animator Pro

Autodesk Animator Pro(简称 Animator Pro)是一个功能强大的计算机影视动画制作软件包,它拥有丰富的工具、颜料和字体,这些再加上 Animator 所提供的多种特殊功能,可以组合出无穷无尽的变化。借助于 Autodesk Animator,看似高深的动画制作变得轻而易举,在 Animator 的多彩世界中,唯一限制你的将是你的想象力。本章将详细讲述它的安装过程,并简要介绍其功能与特色。



1.1 Animator Pro 软件特色

Animator Pro 提供了进行影像创作和动画这两种基本工作所需的功能,并以其操作简单、易学易用深受专业动画人士和业余动画爱好者的青睐。它的主要特点如下:

1. Animator Pro 是能够在个人计算机上,创作高分辨率图象的二维图形及动画制作软件。
2. 它拥有 23 种丰富的绘图工具(如画笔、抽色、喷枪等)、35 种绘图颜料(如透明、不透明、垂直渐层及柔化等)和 79 种字体。
3. 每个二维图形或动画的色彩均可在 2^{18} (即 262144)种颜色中选取 256 色使用。
4. 可以利用多种绘图软件的图形文件,可由扫描仪或摄像机输入图形,也可通过 VGA 与电视转换接口将动画输出至电视或录影带。
5. 适用范围广泛,包括:电脑图形及动画制作爱好者、工程师(进行动态模拟)、广告公司(制作商业广告)和卡通画家(制作卡通片或动画片)。
6. 无需了解过多的计算机专业知识,易学易用。



1.2 Animator Pro 运行所需的软、硬件环境

- IBM-PC XT 以上及兼容机
 - DOS 操作系统,版本在 2.0 以上
 - 内存 640KB 以上
 - 至少 10MB 的可用硬盘
 - VGA 适配卡及显示器,分辨率 320×200 以上
 - 鼠标或数字化仪
- 硬件扩充配置,包括:
- 2MB 以上扩展内存做虚拟磁盘
 - 64KB 的 EMS
 - 影像捕捉卡(Frame Brabber Card)
 - VGA 与电视转换接口(VGA into NTSC Box or Card)

- 图象扫描仪(Scanner)
- 磁卡相机(Still Camera)



1.3 Animator Pro 的安装

一、安装 Animator Pro

安装 Animator Pro 的步骤如下所示:

1. 确定你的系统配置是否符合要求。
2. 在 DOS 环境下,将标有 Disk 1 的磁盘放入软盘驱动器中,并使该驱动器变为当前驱动器,然后在提示符下输入 INSTALL。
3. 按照屏幕上的显示信息,依次选择是否全部安装、安装到何驱动器下、安装到何目录下,选择完毕后,磁盘驱动器开始读取数据。
4. 按照提示信息逐张插入软盘依次安装。
5. 最后,当屏幕上出现安装完毕的信息时,键入 Enter 结束安装。

二、启动 Animator Pro

启动 Animator Pro 的方法如下:

1. 在 C: \ > 提示符下,键入
CD ANI
以进入 Animator Pro 目录中。
2. 在 C: \ > Ani 的提示符下,键入
Ani

这是 Animator 的可执行文件。

3. 按下回车键,我们首先看到的就是 Animator Pro 的主屏幕(如图 1-1 所示)。

主屏幕是 Animator Pro 的工作中心,经过该中心可以使用大多数主要的绘画和动画工具,并可由此进入次级屏幕。

另外,本书中的示例均使用 640×480 屏幕分辨率,如果您现在并非处于此分辨率下,请参看 1.4.3 中有关介绍。

三、退出 Animator Pro

如果你在使用完 Animator Pro 后,想退出该系统,请按如下步骤操作:

1. 确定你现在处于主屏幕上(若处于其它界面,则返回主屏幕)。
2. 按下键盘上的 Q 键或 Esc 键,亦可从 Ani 菜单中选择 Quit 选项。
3. 屏幕上出现提示信息,如图 1-2 所示。
 - 按下键盘上的 Y 键或单击 Yes 选项时,当前文件以暂存文件方式储存(有关暂存文件的进一步说明,见 Extra 菜单中 Configure 选项的介绍)。当你下一次进入 Animator Pro 中时,当前的图形和动画以及其它所有设定都将保留不变,这并不同于将文件以永久性方式存盘,而只是一种不丢失任何东西就进入 DOS 外壳的一种便利方式(关于永久性文

件存盘的方法,将在介绍主屏幕菜单的 File 选项时加以说明)

- 按下键盘上的 A 键或单击 Abandon 选项时,将擦除任何现存的暂存文件
- 按下键盘上的 N 键或单击 No 选项时,则继续处于 Animator Pro 的操作环境中



注意:如果计算机正在存储暂存文件,进行重新启动或者电源中断,则会丢失硬盘中所有的暂存文件。

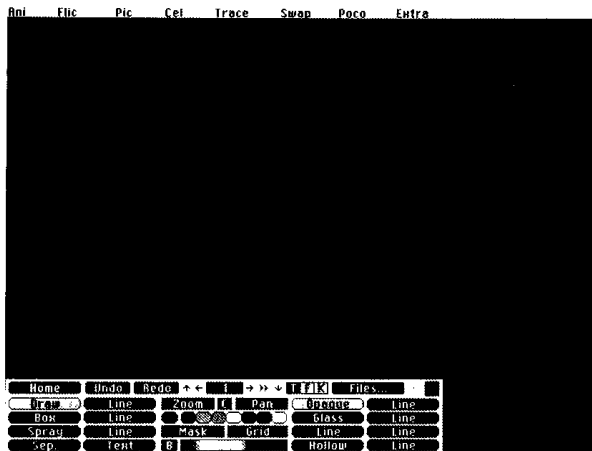


图 1-1



图 1-2



1.4 Animator Pro 功能简介

Animator Pro 为用户提供了制作二维图形与动画的各种功能。

与通常所说的三维图形与动画不同,Animator 创作的是一种平面的二维图形及动画,举个最简单的例子,一盆花是一个有体积的物体,所以它是三维的,而一盆花的照片是平面的,所以它是二维的。Animator Pro 中的工作就是在这样的一个二维平面上进行的。

在 Animator 中,如果你在屏幕上进行的是二维图形的制作,文件将以 .GIF 的扩展名进行存盘。GIF 是计算机服务信息网在各种 PC 机之间进行移植所采用的标准位映象图形格式。

如果你在屏幕上进行的是二维动画的制作,文件将以 .FLC 或 .FLI 的扩展名进行存盘。Animator Pro 中的动画是由一系列画面所组成的,我们通过对这一系列画面的影象处理,将它们创作成为动画影象。在 Animator Pro 中,这个动画影象可由多达 4,000 个画面组合而成。

1.4.1 二维图形

为了轻松自如地从事二维图形的制作,Animator Pro 为您的绘图工作提供了 23 种工具、35 种颜料和 79 种字体。Animator Pro 在 VGA 显示方式下工作时,其调色板上更提供了 2^{18} 即 262144 种可用的色彩,每个画面都可以从中选择 256 色使用。

Animator Pro 还可以配合其它的显示设备工作,例如:HGSC 及其它具有类似功能的图形卡等。在这些图形卡上,Animator Pro 则可以从 16 MB 色中选出 256 色来提供给每个画面。

一、工具和颜料

工具与颜料的巧妙组合是一切运用 Animator Pro 所从事的创作工作的基础。工具确定了一种图形或动作,而填充这些图形和配合这些动作的则是颜料。

工具中所包括的既有抽象的几何形,如 Box(盒子)、Circle(圆环)、Oval(椭圆)、Rpoly(正多边形);也有抽象的自由形,如 Draw(手绘)、Drizzle(喷绘)、Spline(仿样线);还有一些基本的动作,如 Edge(加边)、Fill(填充)、Move(移动)等。

颜料则决定了屏幕上图形的色彩。颜料分为两种基本的类型:一种是在没有色彩的地方添加色彩,如 Opaque(不透明颜料)、Glass(透明颜料)、V Grad(垂直渐层颜料)等;另一种是对已有的色彩进行一定的处理,如 Bright(明亮)、Dark(黑暗)、Jumble(打散)、Soften(柔化)等。

用任一工具配合任一颜料,可以有 726 种组合方式,用户可以通过多次的实践,找到最适合您的工作的组合方式。您会在不断地发现新的组合方式的过程中得到无穷的乐趣,您的工作也会越来越得心应手。

二、色彩的运用

在 Animator Pro 的调色板系统中,您可以选择对单色、色组或整个调色板进行修改、选择或排列。

对于单色,您可以通过调整 RGB 或 HLS 的值来进行改变;对于色组,您可以选取、拾取或创造平滑的渐变色;对于整个调色板,您也可以用系统所提供的四种方式进行重新排列。

我们在绘图时,可以使用单色,也可以使用颜色组或色循环,您可依据工作的需要来做出恰当的选择。

三、文本的使用

严格地说,文本是 Animator Pro 中的一种绘图工具,而它又不同于其它的工具,在图形创作中具有特别的作用。Animator Pro 中为用户提供了 79 种不同尺寸及形状的字体系,Animator Pro

中的 33 种不同颜料均可配合文本工具使用。文本文件还可以独立存盘,过去使用过的文本文件,调出后可以重新编辑后再使用。Animator Pro 中还有一个 Titling(标题制作)面板,是专门用来制作动画标题的。

除了这些主要的绘画功能之外,Animator Pro 还提供了一些高级的绘图功能,如 Mask(蒙版)、Grid(网格)、Cel(胶片)等,这些都将在以后的章节中进行详细的说明。

1.4.2 二维动画

动画的产生,其原理就是一系列影像快速播放的结果。例如小朋友们平常所看到的卡通片,就是利用了这个原理制作而成的。

最早的动画都是靠人们的手绘,一张一张地完成的。进入计算机时代,动画也逐渐发展到可由计算机来制作了。人们只需在计算机上绘出动画中重要的画面(即关键帧),计算机便可自动合成出中间画面,动画制作的效率从而被大大提高了。

在 Animator Pro 中,为用户提供了六种制作二维动画的技术,它们分别是:

1. 传统的迪斯尼式动画制作方式:动画中的每一帧均由操作者在计算机上绘制而成,Animator Pro 只是起到了一个动画合成的作用(如图 1-3)。



图 1-3

2. 使用胶片(Cel)在一个图形上创作动画(如图 1-4)。



图 1-4

3. 使影像旋转,改变比例,从而产生某些动态效果(如图 1-5)。



图 1-5

4. 运用变形插画功能,使一个图形转变为另一个图形(如图 1-6)。

5. 运用色彩循环功能,图形不动,而造成色彩流动的效果(如图 1-7)。

6. 运用 Titling 面板,制作文本标题的动画(如图 1-8)。

Animator Pro 所创作的二维动画最多可包含 4,000 帧图形,同时,在 Animator Pro 中还可以

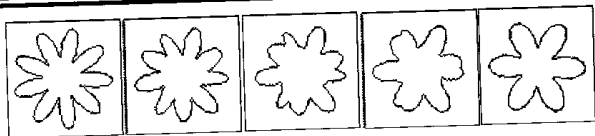


图 1-6

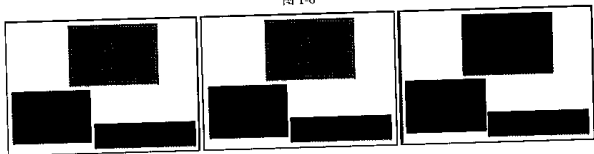


图 1-7

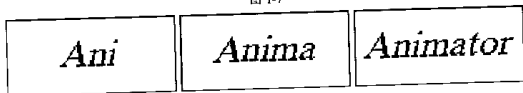


图 1-8

实现一个动画与另一个动画之间的组合与连接,这就使得我们所创作的动画更加丰富了。

你现在一定等急了,想看看 Animator Pro 所做出的动画到底是个什么样子。好吧,现在让我们来看看 Animator 中所存储的一些动画实例,请按如下步骤操作:

1. 从 Ani 菜单中选择 Browse(浏览),Browse 屏幕出现(你也可以依次按下 A、B,这种快捷的操作方式,你是否还记得?),如图 1-9 所示。
2. 这时,以高亮度显示的驱动器即当前驱动器,如果它并非是安装 Animator Pro 时所用的驱动器,请重新选择它。驱动器选择正确后,屏幕上会出现一些小画面,这是你的 Animator Pro 中现存所有动画的第一帧。
3. 单击 Play 按钮。
4. 双击你想看到的动画图形,则 Browse 屏幕消失,当前动画循环放映。
5. 如果你想停止播放,请右击你的鼠标或敲击键盘任一键以返回 Browse 屏幕。
6. 如果你还想欣赏其它的动画,重复以上两步操作即可。
7. 单击 Cancel 按钮,以退出 Browse 屏幕,回到主屏幕。

1.4.3 Animator Pro 使用前的准备工作

一、改变屏幕的分辨率

第一次进入 Animator Pro 中,可能并不是处于 640×480 的分辨率下,在今后的工作中,用户也会希望对屏幕分辨率进行改变,这时,可以进行下述操作:

1. 在主屏幕上选择 Extra 菜单中的 Screen Size 选项,则屏幕上出现 Screen Format 菜单,如图 1-10 所示。

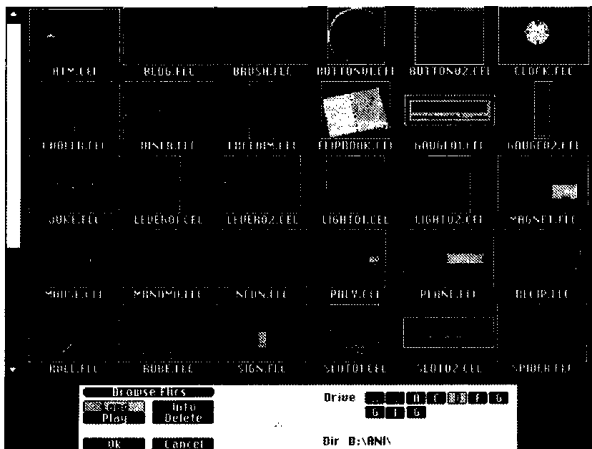


图 1-9

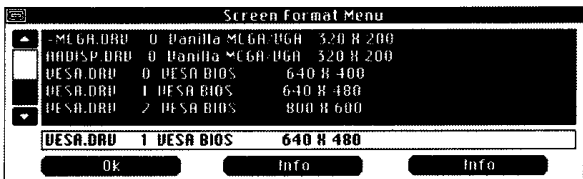


图 1-10

2. 拖动滑块, 找出符合您计算机的显示类型及您所想要的分辨率。
3. 若想将有关列表的资料进行显示, 请先在选择项上按下鼠标左键, 然后单击 Info 按钮。阅读完毕后, 请单击 Continue 按钮, 回到屏幕尺寸设置菜单。
4. 要作出选择, 先在选项上按下鼠标左键(在本次选择中, 我们将点取 VESA.DRV 1 VESA BIOS 640×480 选项), 然后单击 OK 钮, 屏幕暂时消失, 随后出现提示信息, 如图 1-11 所示。
5. 单击 Yse 选项, 稍候片刻, 则屏幕以你所选择的分辨率重新显示。

二、鼠标的操作方式

Animator Pro 中的鼠标形状会根据所选工具的不同而有所不同。当您第一次进入 Animator Pro 中时, 您的鼠标将是一个中空十字形, 中间有一个小圆点, 如果你将鼠标在桌面上任意

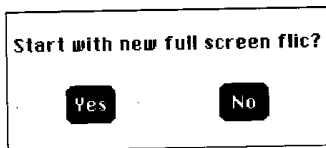


图 1-11

移动,这个光标也会在屏幕上随之移动。

一般的鼠标有左右两个按键,在 Animator Pro 中,鼠标有下列几种操作方式:

1. 单击:按下后再释放鼠标左键,Animator Pro 中通过这种方式进行菜单及面板选项的选择。
2. 右击:按下后再释放鼠标右键。通常右击鼠标可以有以下几种功能:右击主屏幕以取消面板及菜单显示;右击绘图屏幕回到上一级屏幕;右击面板选项进入次级面板;操作过程中右击以取消当前动作。
3. 双击:连续两次迅速按下鼠标左键再释放。
4. 拖动:按住鼠标左键,并且在移动时一直按着左键。

三、数字化板的操作方式

如果您已安装了数字化板以取代鼠标,您就可以用数字化板来操作 Animator Pro 了,其操作方式如下:

1. 若您使用的是光笔,则笔尖对应的是鼠标左键,面笔身上的按钮则对应着鼠标右键。
2. 如果您使用的是定标器,则应以左按钮代替鼠标左键,而以右按钮代替鼠标右键。

四、菜单的操作方式

1. 菜单的分类

Animator Pro 的菜单有两种类型,它们分别是:

(1) 下拉菜单

这种菜单的形式与大部分的 Windows 软件大致相同,例如屏幕上方通栏排列的菜单条。当你将鼠标移至其中某一选项时(并不需要单击它),该项目便自动显示出其下拉菜单,若将鼠标移开,则菜单消失(如图 1-12)。

同为下拉菜单的选项,又各自有所不同,具体地说,可以分为以下四类:

① 单击它后即可进行工作的选项,如 Cel 菜单中 Get, Swap 菜单中的 Paste 等。

② 既可接通又可关闭的“乒乓”选项。当这种选项关闭时,单击它即可接通;反之,当其接通时,单击它即可关闭。这种选项是否被接通是以选项左边是否有星形标志来显示的,如插画面板上 Options 菜单中的 Closed 选项。

③ 带有省略号标记的选项。这种标记说明了此选项被选中后,还会显示出有关的更多选



图 1-12

项,如 Pic 菜单中的 Files...选项。

④ 可引导你进入次级屏幕的选项,如 Ani 菜单中的第 2~9 个选项,选中它便会进入相对应的次级面板或屏幕。

(2) 浮动菜单

在 Animator Pro 中,当您选择某些工具时,屏幕上就会出现其浮动菜单(如蒙版、网格工具等),这类菜单的选项大都具有编号,同下拉式菜单有所不同,您可以通过单击菜单条并拖动它的方式将浮动菜单移至你想要放置的位置,也可以通过单击菜单条左上角的退出标记或右击绘图屏幕的方式取消浮动菜单的显示(如图 1-13)。

2. 菜单的具体操作

无论是何种菜单,都可以用鼠标进行操作,同时,许多菜单也可以通过键盘来操作,其具体方法是:

(1) 鼠标操作

① 下拉式菜单

- 将鼠标移至菜单条上所需的标题,该标题变成红色,同时显示出相应的下拉菜单
- 将鼠标下移至所需的选项处,该选项被红框框住
- 单击鼠标以选中它,或将鼠标移至绘图屏幕处以取消选择



图 1-13



注意:若此选项现在为灰色显示,则它不是当前的可用选项。

② 浮动菜单

- 将鼠标移至所需选项处,该选项被红色框框住
- 单击鼠标以选中它(同样的,选项以灰色显示说明它不是当前的可用选项)
- 若想退出浮动菜单有三种方式:右击绘图屏幕、单击退出标记、单击浮动菜单的最后一个选项(0 Exit Menu 或 0 Cancel)

(2) 键盘操作

① 下拉式菜单

- 选择菜单标题时,应按下标题的第一个字母



注意:选择 Poco 菜单时有所不同,应按下[;]键;而相对的,选择 Pic 菜单则应按下[P]键。

- 选择菜单选项时,有三种不同的方式:若选项的某一个字母有下划线,则应按下相应字母键;若没有下划线,则应按下选项的最后一个字母;还有些选项后面标有一个键符号,要使用这些选项,则无需按下标题首字母,直接按下该键即可(如图 1-14)。



图 1-14

具体地,如选择 Pic 菜单中的 Files...选项,应先按下 P 键,再按下 F 键;选择 Ani 菜单中的 Tween 选项,应先按下 A 键,再按下 W 键;而选择 Cel 菜单中的 Paste 选项,则直接按下“、”键即可。

- 不进行任何选择时,则应按下空格键或 Esc 键。

② 浮动菜单

用键盘选项浮动菜单,只需按下选项左边的数字键即可。

五、不同类型的面板及其操作

面板是按钮、滑块条及其它控制装置的组合。Animator Pro 具有多种类型的面板,有些面板是满屏的,如 Tween(插画)面板,它们拥有自己的菜单条;而有些面板则是独立显示的,如 Time Select(时间选项)面板、Zoom Setting(缩放设置)面板等,每个面板都有其各自不同的选项,但许多面板上也有一些通用的选择项。通常的,在选择项上按下左键即可使其工作,而按下右键则可进入下级选项(如图 1-15)。

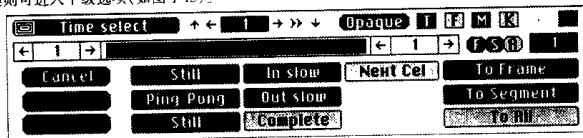


图 1-15

1. 对面板自身的操作

(1) 移动当前面板

Animator Pro 中每个面板的上部或左上角都有一个标题按钮。若想移动面板,则应在标题按钮上单击鼠标,此时面板以虚线框显示,并随鼠标的移动而移动;拖动虚线框,直至它已移到你想要的位置;再次单击鼠标,面板即可在新的位置上重新显示出来。否则,右击鼠标,面板仍处于初始的位置。

(2) 退出当前面板

退出当前面板的显示可以有以下几种方式:

- 单击浮动菜单左上角的退出标记(Frame 面板除外)
- 右击绘图屏幕(Optics 面板除外)
- 按下 Esc 或 Q 键(Home 面板除外)

2. 滑块条

Animator Pro 中的许多面板上都有滑块条,滑块条为矩形,两端各有一个方向箭头按钮,中间为滑块。滑块条有垂直设置的,也有水平设置的。Animator Pro 中的滑块条可分为两种类型:窗口型滑块条和数字型滑块条。

(1) 窗口型滑块条

窗口型滑块条为垂直设置,使用窗口型滑块条可以选择列表选项,其滑块的大小与列表选项的多少成正比,选项越多,滑块越小(如图 1-16)。

操作窗口型滑块条可以有以下几种方式:

- 按住方向箭头使列表选项向该方向移动,直到所需选项出现
- 单击并拖动滑块,直到所需选项出现
- 在滑块的任一边空档单击鼠标,每单击一下鼠标,列表选项向空档方向卷过一个窗口。

这种方式适于所需选项与当前选项相距较远的情况

(2) 数字型滑块条