

9

匯入圖像檔案

9-1 使用點陣圖

9-2 使用Photoshop檔案

9-3 使用Illustrator檔案

除了在 **Flash** 中利用繪圖工具產生向量圖形外，您也可以使用在其他應用程式中所建立的圖案，包括各種檔案格式的向量圖像和點陣圖。尤其在匯入或貼上同系列產品 **Adobe Illustrator** 和 **Photoshop** 的檔案內容時，可以指定匯入選項，以保留大部分影像的視覺資料，並在 **Flash** 環境中維持內容的可編輯性。

說明

匯入 **Flash** 中的圖像檔案大小最少必須具有 2×2 個像素。

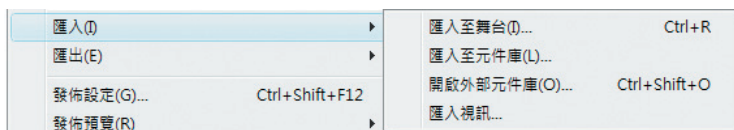
9-1 使用點陣圖

在第 1 章我們已經比較過向量圖與點陣圖的差異性，雖然向量圖好像具有較佳的優勢，不過，我們可以匯入各種點陣圖格式使動畫內容更豐富。本節中我們就來看看可以匯入點陣圖作哪些應用，您可以將各種檔案格式的點陣圖案直接匯入舞台或匯入元件庫。

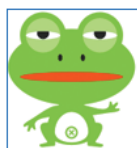
9-1-1 匯入點陣圖



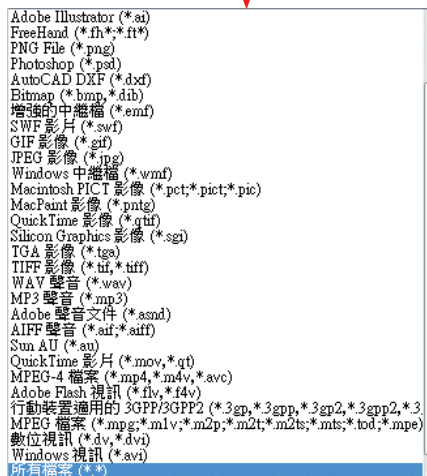
開啟新文件，執行 **檔案 > 匯入 > 匯入至舞台** 指令。



選擇要匯入的檔案，例如「frog.gif」，按 **開啟舊檔(O)** 鈕。



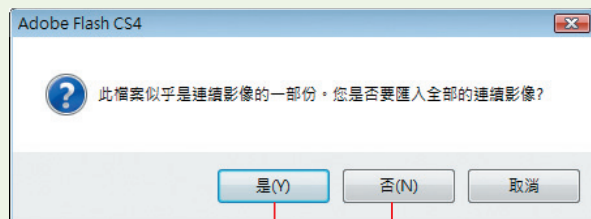
檔案匯入舞台中心



可匯入的檔案格式

說明

如果匯入的檔案名稱以數字結尾，且相同的資料夾中還有其他連續編號的檔案，會出現如圖的訊息。



匯入所有連續的檔案

只匯入指定的檔案



展開 **元件庫** 面板可看到匯入的點陣圖，點選後按下 **屬性** 鈕，顯示 **點陣圖屬性** 視窗。



選取影像壓縮品質選項，以便減少點陣圖檔案的大小 (值愈高，會保留愈好的影像完整性，但檔案大小也越大)

若勾選，縮放點陣圖影像時，使用平滑化可以改善影像品質



點陣圖的來源檔若經過修改，可按此鈕更新內容

可重新匯入其他點陣圖予以取代

您也可以從另一個應用程式將點陣圖複製後，直接貼入目前的 Flash 文件中。



複製其他應用程式中的影像。



在 Flash 中，選取 **編輯 > 在中央貼上** 指令。



說明

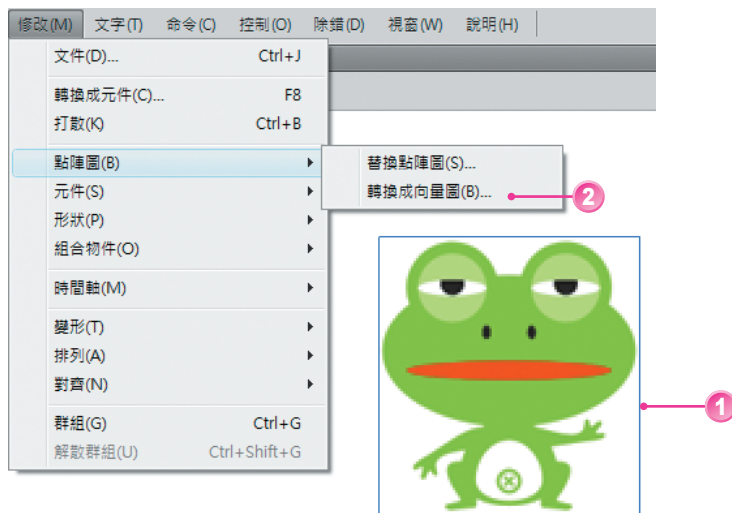
- 第一次匯入到舞台的點陣圖，如果尺寸被縮小，可以將其選取並刪除後，從元件庫中再拖曳到舞台，就會顯示正確的大小。
- 您也可以用拖放的方式，將點陣圖直接從應用程式或桌面匯入 Flash 中，不過這種方式可能不會保留點陣圖的透明度。如果要保留透明度，請以「匯入」的方式來進行。
- 如果已安裝 QuickTime 4 或更新的版本，才可以匯入下列的點陣圖檔案格式：.pntg (MacPaint)、.pct、.pic、.qtif (QuickTime 影像)、.sgi (Silicon Graphics 影像)、.tga、.tif。

9-1-2 轉換成向量圖

點陣圖會使動畫的體積增大，這時我們可以將匯入的點陣圖檔轉換成向量格式。



點選 9-1-1 節所匯入的點陣圖，執行 **修改 > 點陣圖 > 轉換成向量圖** 指令。



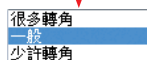
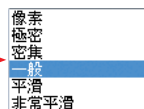
試著調整各項參數以獲得最佳結果。

指定多少像素換取一個色彩，值 (1~1000) 愈小轉換的向量圖愈細緻

臨界值 (1~500) 愈小色彩分色愈細，轉換結果愈接近原圖

設定轉換後影像邊緣的平滑度

設定轉換後圖形邊緣的轉角數



說明

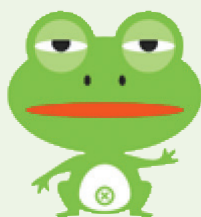
最接近原圖的向量圖參數如下：

色彩臨界值：10

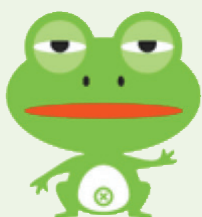
最小區域：1

曲線符合：像素

轉角臨界值：很多轉角



原圖

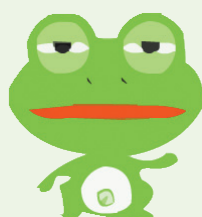


色彩臨界值：10

最小區域：1

曲線符合：像素

轉角臨界值：很多轉角

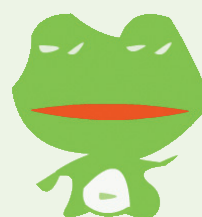


色彩臨界值：52

最小區域：20

曲線符合：一般

轉角臨界值：一般



色彩臨界值：100

最小區域：50

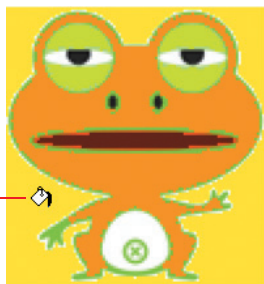
曲線符合：平滑

轉角臨界值：少許轉角



轉成向量格式後，即可使用 Flash 的各種繪圖工具來編輯。

重新填色



說明

轉換的向量圖愈不失真，檔案體積就愈大！