

文本的创建与编辑

本章学习目标

- 了解文本的类型
- 掌握静态文字的处理与编辑
- 掌握动态文字的处理与编辑
- 掌握文本添加滤镜效果的方法
- 掌握文本转换为矢量图的方法

中国自古以来就有着“书画同源”的说法,意指文字与图形两者之间虽异体但同质,二者之间的表现技法、艺术审美等许多基本因素都是一脉相通的,且刚起源时俱是人们记载情感和思想的一种手段。文字作为传播信息的重要载体,是 Flash 动画制作中重要的组成元素之一,它能够突出表达动画的主题内容,使观众快速获取相关信息,可以起到帮助动画表述内容以及美化动画的作用。

5.1 Flash CS6 文本概述

Flash CS6 包括两种类型的文本引擎,一种是传统文本,一种是 TLF 文本,两种文本引擎中又分别包含不同的文本类型。传统文本是 Flash Professional 中早期文本引擎的名称,在 Flash Professional CS6 和更高版本中仍可用。传统文本对于某类内容而言可能更好一些,例如用于移动设备的内容,其中 SWF 文件大小必须保持在最小限度。不过,在某些情况下,例如需要对文本布局进行精细控制,则需要使用新的 TLF 文本。

TLF 文本,即 Text Layout Framework 文本布局框架,是从 Flash CS5 开始引入的。与传统文本相比,TLF 文本增加了更多字符样式和段落样式,添加更多的文字处理效果,文本可以在多个文本容器中顺序排列,控制更多亚洲字体属性,还增加了 3D 变换、色彩效果以及混合模式设置等功能,使用户能有效地加强对文本的控制。

单击工具栏中的【文本工具】**T**,或直接按 T 键,就可以切换到文本工具,打开【属性】面板,切换到文本工具的属性,如图 5-1 和图 5-2 所示。

传统文本可创建三种类型文本字段:静态文本、动态文本和输入文本。这三种文本的特点分别如下。

(1) 静态文本:该文本是用来显示不会动态更改的文本,例如动画的标题和说明文字等。尽管有人将静态文本称为文本对象,严格意义上的文本对象是指动态文本和输入文本。

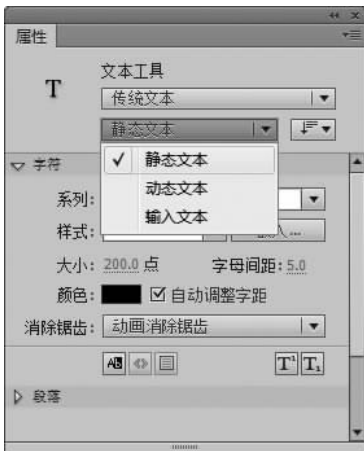


图 5-1 【传统文本】引擎



图 5-2 【TLF 文本】引擎

(2) 动态文本：显示动态更改的文本，如日期、时间、体育得分、新闻、股票报价或天气预报等。

(3) 输入文本：当涉及使用 Flash 开发在线提交表单这样的应用程序时，需要一些可以让用户实时输入数据的文本域，此时则需要用到输入文本，所以输入文本指可以在表单或调查表中输入的文本类型。

传统文本类型的使用比较方便、灵活，三种文本类型可以随时相互转换。当选择特定文本时，只需在【属性】面板顶部的下拉列表中选择一个新的文本类型即可。

TLF 文本也有三种类型，即只读、可选和可编辑，它们的区别如下。

(1) 只读：当作为 SWF 文件发布时，文本无法选中或编辑。

(2) 可选：当作为 SWF 文件发布时，文本可以选中并可复制到剪贴板，但不可以编辑，对于 TLF 文本，此选项是默认设置。

(3) 可编辑：当作为 SWF 文件发布时，文本不仅可以选中，还可以对其编辑。

5.2 文本的创建

5.2.1 创建传统文本

传统文本是 Flash 的基础文本模式，它在图文制作方面发挥着重要的作用。传统文本类型可分为静态文本、动态文本、输入文本三种。

1. 静态文本

静态文本即在播放动画时不能改变的文本，是在动画制作阶段创建的。在静态文本框中，可以创建横排或竖排文本。对于静态文本的输入，有两种输入模式，即无宽度限制的文本输入框模式和有宽度限制的文本输入框模式。

(1) 在无宽度限制的文本输入框模式下，输入框会随着用户的输入自动扩展，甚至会超出舞台的界限，如果需要换行，可按 Enter 键。这种文本输入框是 Flash 默认的输入框模式，这种方式输入的文本也称为“点文本”。

(2) 在有宽度限制的文本输入框模式下,输入框将会限定宽度,当输入文本超出限定值时,文本将自动换行,这种方式输入的文本也称为“区域文本”。

两种不同输入框可以通过单击或拖动输入框右上(或右下)角的手柄,无宽度限制的文本输入框模式呈空心圆形手柄,如图 5-3 所示;而有宽度限制的文本输入框模式呈空心方形手柄,如图 5-4 所示。



图 5-3 点文本



图 5-4 区域文本

2. 动态文本

动态文本是一种比较特殊的文本。此处“动态”的含义不是指一般视觉上的动态变化,而是在动画运行的过程中可以通过 ActionScript 脚本进行编辑、修改可以动态更新的文本,如动态显示日期和时间、天气预报和股票信息等内容。动态文本框里的内容一般都是程序中的变量,其值在程序动态执行过程中决定。

下面通过一个简单的“电子表”实例来说明动态文本的创建,如图 5-5 所示。

案例参见配套光盘中的文件“素材与源文件\第 5 章\电子表.flas”。

具体操作步骤如下。

(1) 打开 Flash CS6,新建一个 ActionScript 3.0 文档,舞台参数保持默认。在时间轴面板中单击图层 1 的第 1 帧,按 Ctrl+R 键导入一张“电子表”的背景图像文件,如图 5-6 所示。



图 5-5 动态文本显示



图 5-6 导入电子表素材图片

(2) 在时间轴面板上插入新建图层 2,并单击图层 2 的第 1 帧,在工具箱中选择【文本工具】,在属性面板中的【文本类型】下拉列表中选择【动态文本】选项,在文档中单击鼠标并拖曳出一个文本框,调整到合适位置。在属性面板中设置该文本输入框的属性,设置字体为 Impact、字号为 25 点、颜色值为 #333333,如图 5-7 所示。

(3) 接下来在【属性】面板上的【实例名称】文本框中输入变量名“time_txt”,单击时间轴中图层 2 的第 1 帧,执行【窗口】|【动作】命令,打开【动作】面板,输入以下 AS 语句:

```
addEventListener(Event.ENTER_FRAME,showTime);  
function showTime(event:Event):void{  
    var myTime:Date=new Date();  
    time_txt.text=myTime.toLocaleTimeString();  
}
```



图 5-7 设置动态文本框

如图 5-8 所示。

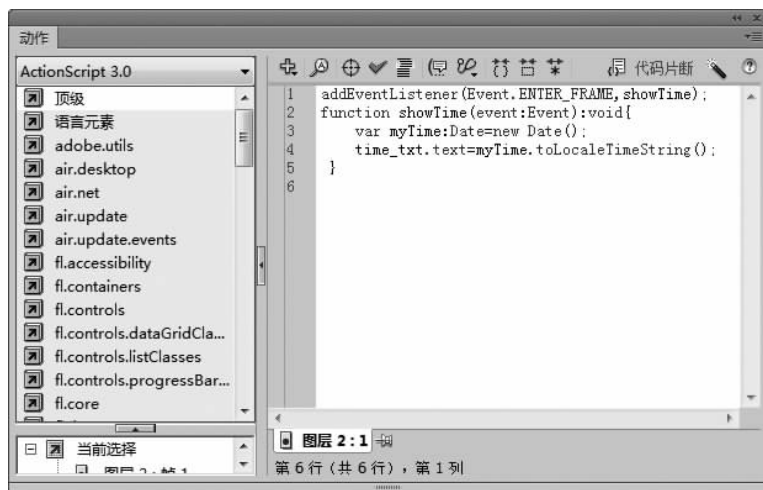


图 5-8 输入 AS 脚本代码

(4) 关闭【动作】窗口,按 Ctrl+Enter 组合键测试动态文本的效果,如图 5-5 所示。

3. 输入文本

输入文本主要应用于交互式操作的实现,是用来接受用户输入的文本,在动画设计中作为一个输入文本框来使用,例如用户输入账户、密码等内容,以达到某种信息交互或收集的目的。与动态文本相比,输入文本框可以设置最多字符数,0 表示不限制字符数,一个确定的数值如 6 则表示只允许输入 6 个字符。除此以外,还可以将输入文本作为密码框,输入信息以“*”显示。

下面以一个“登录窗口”的实例说明【输入文本】类型的使用。

(1) 打开 Flash CS6,新建一个 ActionScript 3.0 文档,舞台参数保持默认。在舞台中间绘制一个“红黑”颜色径向渐变的背景,按 Ctrl+R 键导入一个登录对话框素材图像文件“登

录背景.png”(配套光盘中的文件“素材与源文件\第5章\登录背景.png),如图5-9所示。



图 5-9 导入背景素材图片

案例参见配套光盘中的文件“素材与源文件\第5章\输入文本.fl a”。

(2) 在时间轴面板中单击【新建图层】按钮,新建图层2,在工具箱中选择【文本工具】,在属性面板中的【传统文本】下拉列表中首先选择【输入文本】选项,单击鼠标并拖曳出一个文本输入框,调整到合适位置。选中该文本输入框,在属性面板中,设置实例名称为 user,设置字体为黑体、字号为16、颜色为黑色,在【清除锯齿】选项列表中选择【使用设备字体】,在【行为】选项列表中选择【单行】,如图5-10所示。



图 5-10 设置“用户名”输入文本框

(3) 单击选中“用户名”输入文本框,按住 Alt 键向下拖动复制一个一样的输入文本框,在属性面板中更改【实例名称】为 pass,在【行为】选项列表中选择【密码】,【最大字符数】设置为6,其他参数保持不变,如图5-11所示。

(4) 保存该文档名称为“输入文本测试.fl a”,按 Ctrl+Enter 组合键测试播放影片,在输入文本框中可以输入用户的登录名,效果如图5-12所示。

注意: 该 SWF 文件只有在单独运行时才能输入“用户名”和“密码”,且在设置【清除锯齿】选项时应选择【使用设备字体】,选择其他选项可能不能正常输入文本内容。在按 Ctrl+Enter 组合键测试播放时也不能正常输入文本,这种情况属于软件本身有待修正的问题。

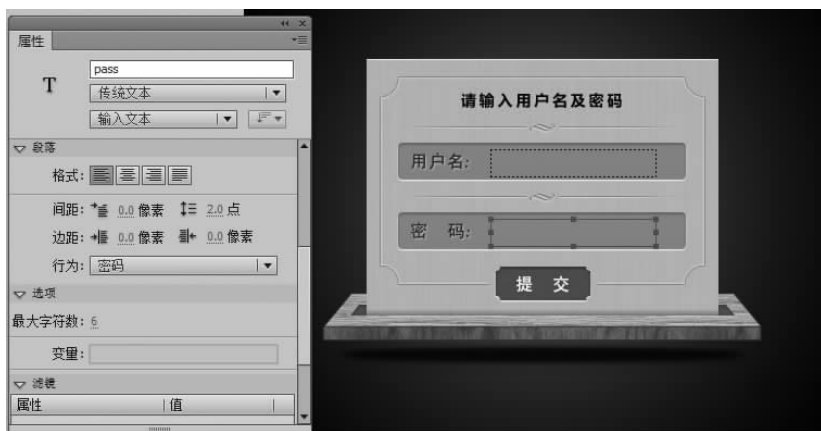


图 5-11 设置“密码”输入文本框



图 5-12 输入文本框效果

5.2.2 创建 TLF 文本

TLF 文本的出现,使得 Flash 在文字排版方面的功能大大增强,它支持更丰富的文本布局和对文本属性进行更加精细的控制。以往 Flash 的图文编辑功能一向为人所诟病,Adobe 收购 Flash 之后,逐渐对 Flash 的图文处理能力进行强化,使其与其他矢量图形软件的差距逐步缩短。

要创建 TLF 文本,可以在工具箱面板上选中【文本工具】,在其【属性】面板中选择【TLF 文本】选项,在舞台上单击即可创建 TLF 文本了。与传统文本一样,TLF 文本同样支持点文本和区域文本两种输入方式,如图 5-13 所示。

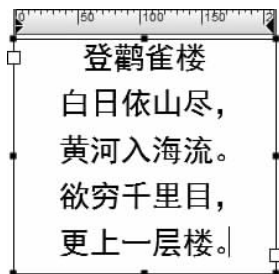


图 5-13 创建 TLF 文本

5.3 设置传统文本的样式

创建好文本后,可以对创建文本的属性进行设置,创建各种各样的文本样式。文本的基本样式包括消除文本锯齿、文本字体、字号大小、文本颜色和设置文本链接等。

5.3.1 消除文本锯齿

在使用文本做动画输出的时候,常常困扰用户的是动画中的文字往往变得模糊,尤其是字号较小的中文字体,这是因为早期 Flash 软件对磅值较小的字体支持力度不够,从而无法清晰地显示字体。从 Flash Player8 开始,Flash 增强了对字体呈现的支持,它可以控制高级的字体呈现方式,也称为“高级消除锯齿”,这种功能有助于文本在各种字体无论大小的情况下都能清晰显示,从而易于信息的传播和获取。使用消除锯齿功能可以使屏幕文本的边缘变得平滑,对于字号较小的字体尤其有效。

注意: 启用消除锯齿功能会影响到当前所选内容中的全部文本。如果用户使用的是 Flash Player 7 或更高版本,则消除锯齿功能可用于静态文本、动态文本和输入文本。如果用户使用的是 Flash Player 的较早版本,则此选项只能作用于静态文本。

消除文本锯齿的具体操作步骤如下。

- (1) 在文档中输入相应的文本,并对文本对象进行相应的编辑。
- (2) 选中输入的文本,执行【视图】|【预览模式】|【消除文字锯齿】命令,即可消除文字锯齿,如图 5-14 所示。



图 5-14 消除文字锯齿

也可以打开【属性】面板,从【消除锯齿】弹出菜单列表中选择以下选项之一,如图 5-15 所示。

(1) 使用设备字体:该选项将生成较小的 SWF 文件,因为指定了使用本地计算机上安装的字体来显示文字。通常,设备字体采用在大多数字体无论大小时都很清晰的字体类型。尽管此选项不会增加 SWF 文件的大小,但会使字体显示依赖于用户计算机上安装的字体类型。使用设备字体时,应选择最常安装的字体系列,如中文字体中的“宋体”、“黑体”等。

(2) 位图文本【无消除锯齿】:关闭消除锯齿功能,不对文本提供平滑处理。用尖锐边缘显示文本,由于在 SWF 文件中嵌入了字体轮廓,因此增加了 SWF 文件的大小。位图文本的大小与导出大小相同时,文本比较清晰,但对位图文本缩放后,文本显示效果比较差。

(3) 动画消除锯齿:该选项生成可顺畅进行播放的消锯齿文本。因为在文本动画播放时没有应用对齐和消除锯齿,所以在某些情况下,文本动画还可以更快地播放。使用带有许多字母的大字体或缩放字体时,可能看不到性能上的提高。因为此选项生成的 SWF 文件中包含字体轮廓,所以生成的 SWF 文件体积较大。

(4) 可读性消除锯齿:使用 Flash 文本呈现引擎来改进字体的清晰度,特别是较小字体的清晰度。此选项会导致创建的 SWF 文件较大,因为嵌入了字体轮廓。若要使用此选项,必须发布到 Flash Player 8 或更高版本(如果要对文本设置动画效果,请不要使用此选项,而应使用【动画消除锯齿】)。

(5) 自定义消除锯齿:用户可以自定义修改字体的属性。使用【清晰度】可以指定文本边缘与背景之间的过渡的平滑度。使用【粗细】可以指定字体消除锯齿转变显示的粗细(较大的值会使字符看上去较粗)。指定【自定义消除锯齿】会导致创建的 SWF 文件较大,因为嵌入了字体轮廓。若要使用此选项,必须发布到 Flash Player 8 或更高版本。

注意:关于不同选项的对比效果,在后面章节中有详细的对比说明。



图 5-15 利用属性面板消除锯齿

5.3.2 设置文字属性

文本【属性】面板用来设置文字的各种属性。

- (1) 位置和大小:包括文字所处的 X、Y 位置坐标和宽、高的大小数值;
- (2) 字符:包括字体系列、磅值、样式、颜色、字母间距、自动调整字距、消除锯齿;
- (3) 段落:包括文字对齐方式、边距、缩进和行距。

当创建新文本时,文本的属性使用当前文本属性。在创建完毕之后,若要对文本的属性进行修改,必须首先选中该文本,然后在属性面板中对其进行编辑。

执行【窗口】|【属性】命令(快捷键 Ctrl+F3),将【属性】面板打开,在【属性】面板中显示了文本的各种属性,如图 5-16 所示。

1. 设置字体、大小、样式和颜色

(1) 使用【选择工具】选择舞台上的一个或多个文本字段。

(2) 执行【窗口】|【属性】命令,在属性检查器中,从【字体】弹出菜单中选择一种字体,或者直接输入字体名称。

(3) 单击【大小】旁的值,输入字体大小值,或者按住鼠标左键不放左右拖动来确定一个值,文字大小变化效果会直接在舞台上显示。字体大小以磅值(点)设置,而与当前标尺单位无关。

(4) 要应用粗体或斜体样式,单击【样式】选项列表,选择【粗体】或【斜体】。

(5) 设置文字颜色与设置形状颜色原理相同,单击【颜色】选择器,在弹出的颜色面板中为文字设置颜色。

(6) 从【消除锯齿】弹出菜单中选择一种字体呈现方式。

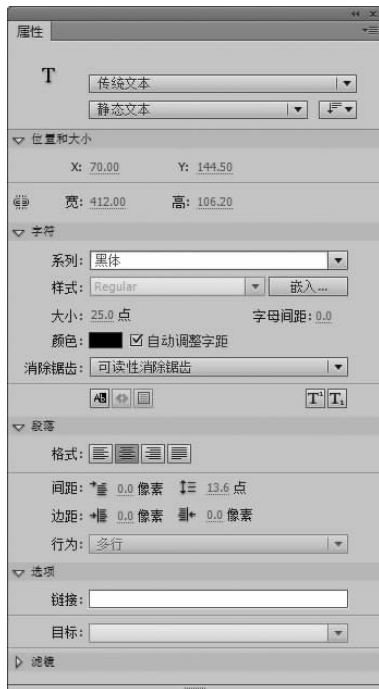


图 5-16 文本【属性】面板

2. 设置字母间距和自动调整字距

字母间距功能会在字符之间插入统一数量的空格,使用字母间距可以调整选定字符或整个文本块的间距。

勾选【自动调整字距】选项后,就激活了所选文本的字体内置字距调整功能,软件会自动调整文本单个字符之间的间距。该功能选项并不能应用于所有字体,要求所选字体中必须包含字距调整信息。

3. 设置对齐、间距和边距

对齐方式决定了段落中的每行文本相对于文本字段边缘的位置。水平文本相对于文本字段的左侧和右侧边缘对齐,垂直文本相对于文本字段的顶部和底部边缘对齐。文本可以与文本字段的一侧边缘对齐,或者在文本字段中居中对齐,或者与文本字段的两侧边缘对齐(两端对齐)。

间距决定了段落中相邻行之间的距离。对于垂直文本,行距将调整各个垂直列之间的距离。边距决定了文本字段的边框与文本之间的间隔量。

说明:传统文本与 TLF 文本的属性面板参数略有不同,在 TLF 文本属性面板中会有更多的文字属性设置,将会在后面说明。

5.3.3 设置文本超链接

选中文字或者文本框,使用【属性】面板,可以为其设置超链接和目标,这与 HTML 超链接的功能一样,单击该文本,可以跳转到网页、网站或打开所链接的文档。

具体操作步骤如下。

(1) 选择文本或文本字段。

使用【文本工具】，选择文本字段中的文本。如要链接文本字段中的所有文本，需使用【选择工具】选择整个文本字段。

(2) 执行【窗口】|【属性】命令，打开【属性】面板，在属性面板中的“链接”选项框中，输入文本字段要链接到的 URL，如图 5-17 所示。

其中【目标】选项栏中的 4 个选项规定了超链接的目标窗口属性，也就是可以指定链接的目标在哪个窗口中打开。

① _blank：打开一个新的、未命名的浏览器窗口中装载所链接到的文档内容。

② _parent：在包含该链接的框架的双亲框架结构或窗口中装载链接到的文档内容。如果包含该链接的框架没有双亲框架结构，链接的网页将装入整个浏览器窗口。

③ _self：将链接的文档内容装载到包含这个链接的框架或窗口中（即它本身），该目标是默认的，因此，不需要特别去指定它。

④ _top：将链接的文档内容装载到整个浏览器窗口，从而移除所有的框架。

设置了超链接的文本下面有虚线，但是不能为竖排文本创建链接。URL 链接还可以链接电子邮件，可使用 mailto: URL，如 mailto: liyong@ycit.cn。



图 5-17 定义文本超链接

5.3.4 分离与打散文本

在 Flash 中有两种方式编辑文本标签和文本块，一种方式是将文本作为一个整体，对其进行移动、旋转、缩放或对齐等编辑操作；另一种方式是编辑文本块中的单独文本。分离可以把文本的每个字符置于一个独立的文本块中，经分离、打散处理的文字不能再按文本进行编辑。另外在 Flash CS6 中，可以将文本转换成矢量图形，并对文本进行特殊处理。

1. 分离文本

在 Flash 中，文本是有别于矢量图形的一种特殊对象，其属性设置与其他图形对象的属性设置不尽相同。如果要对文本进行渐变色填充、绘制边框路径等针对矢量图形的操作或制作形状渐变动画，首先要对文本进行“打散”操作，将文本转换成可编辑的矢量图形。但是要注意，一旦文本被打散转换为矢量图形，就不能再作为文本进行编辑，也就不能再进行字体改变、段落设置以及其他普通的文本设置。

对文本进行分离、打散成矢量图形有两种情况：如果是单独的文本，只需执行一次“分离”命令即可将文本打散成矢量图形，而对于两个以上的文本内容，第一次执行“分离”命令只是分离成单独的文本，需要再执行一次“分离”命令才能打散文本。

分离文本的操作步骤如下。

(1) 选取需要分离的文本，如图 5-18 所示。

(2) 执行【修改】|【分离】命令或按 Ctrl+B 键，原来的单个文本框会被拆分成多个文本框，即每一个文字各占一个文本框，如图 5-19 所示。

(3) 选取所有的文本，再次执行【修改】|【分离】命令或按 Ctrl+B 键，这时所有的文本