

项目三

元件和库

任务一 元件

二维码微课：扫一扫，学一学。扫一扫二维码，观看本任务微课视频。

任务描述：本任务包括元件类型、创建元件、创建实例等内容。



08. 任务一
元件

1.1 元件类型

元件是存放在库中可被重复使用的动画元素。元件有“影片剪辑”、“按钮”和“图形”3种类型，元件类型将决定元件的使用方法。在 Flash CC 中，元件是构成动画的基础，凡是使用 Flash 创建的所有文件，都可以通过某个或多个元件来实现，每个元件都具有唯一的时间轴、舞台及图层。

打开 Flash 程序，选择“插入”|“新建元件”命令，打开“创建新元件”对话框，选择元件类型，如图 1-3-1 所示。单击“高级”下拉按钮，展开对话框，可以显示更多高级设置。

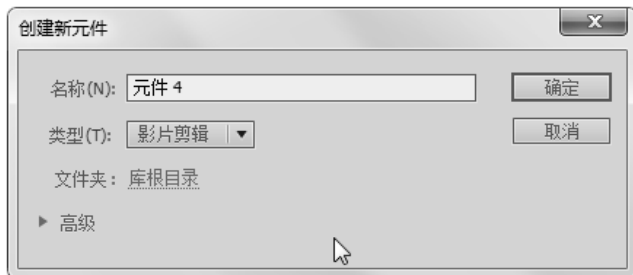


图 1-3-1 “创建新元件”对话框

在“创建新元件”对话框中的“类型”下拉列表中选择创建的元件类型，可以选择“影片剪辑”、“按钮”和“图形”3种类型元件。这3种类型元件的具体作用如下：

“影片剪辑”元件：“影片剪辑”元件是 Flash 影片中一个相当重要的角色，它可以是一段动画，而大部分的 Flash 影片其实都是由许多独立的影片剪辑元件实例组成的。影片剪辑元件拥有绝对独立的多帧时间轴，可以不受场景和主时间轴的影响。

“按钮”元件：使用“按钮”元件可以在影片中创建响应鼠标单击、滑过或其他动作的交互式按钮，它包括了“弹起”、“指针经过”、“按下”和“点击”4种状态，每种状态都可以创建不同内容，并定义与各种按钮状态相关联的图形，然后指定按钮实现的动作。“按钮”元件另一个特点是每个显示状态均可以通过声音或图形来显示，从而构成一个简单的交互性动画。

“图形”元件：对于静态图像可以使用“图形”元件，并可以创建几个链接到主影片时间轴上的可重用动画片段。“图形”元件与影片的时间轴同步运行，交互式控件和声音不会在“图形”元件的动画序列中起作用。

1.2 创建元件

创建元件的方法有两种，一种是直接新建一个元件，然后在元件编辑模式下创建元件内容；另一种是将舞台中的某个元素转换为元件。下面将具体介绍创建几种类型元件的方法。

(1) 创建“图形”元件

要创建“图形”元件，选择“插入”|“新建元件”命令，打开“创建新元件”对话框，在“类型”下拉列表中选择“图形”选项，单击【确定】按钮，如图 1-3-2 所示。



图 1-3-2 选择“图形”类型

打开元件编辑模式，在该模式下进行元件制作，可以将位图或者矢量图导入舞台中转换为“图形”元件。也可以使用【工具】面板中的各种绘图工具绘制图形再将其转换为“图形”元件，如图 1-3-3 所示。

单击舞台窗口的场景按钮，可以返回场景，也可以单击后退按钮，返回到上一层模式。在“图形”元件中，还可以继续创建其他类型的元件。

创建的“图形”元件会自动保存在【库】面板中，选择“窗口”|“库”命令，打开【库】面板，在该面板中显示了已经创建的“图形”元件，如图 1-3-4 所示。

(2) 创建“影片剪辑”元件

“影片剪辑”元件除了是图形对象，还可以是一个动画。它拥有独立的时间轴，并且可以在该元件中创建按钮、图形甚至其他影片剪辑元件。

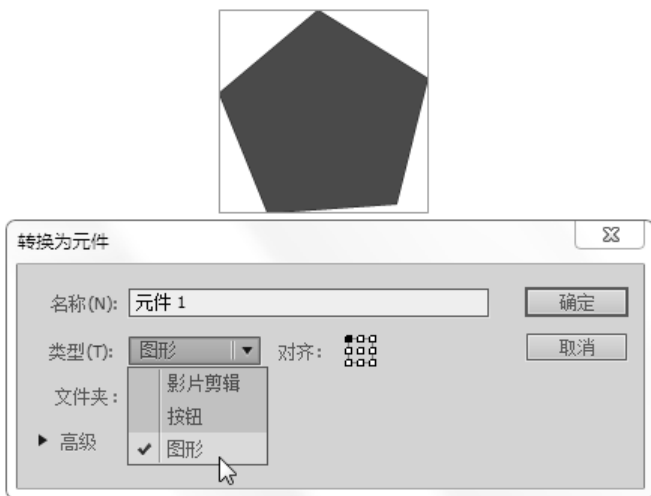


图 1-3-3 绘图转换为元件

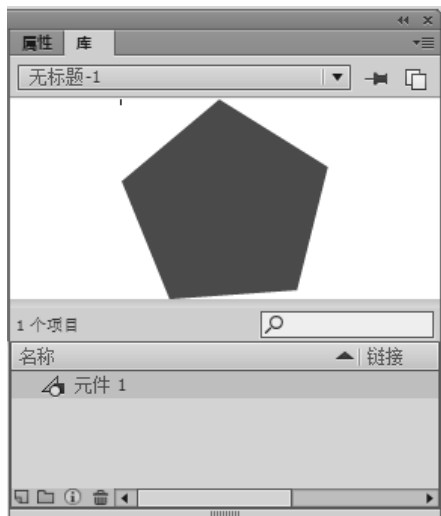


图 1-3-4 【库】面板

在制作一些较为大型的 Flash 动画时，不仅是舞台中的元素，很多动画效果也需要重复使用，由于“影片剪辑”元件拥有独立的时间轴，可以不依赖主时间轴而播放运行，因此，可以将主时间轴中的内容转化到“影片剪辑”元件中，方便反复调用。

在 Flash CC 中是不能直接将动画转换为“影片剪辑”元件的，可以使用复制图层的方法，将动画转换为“影片剪辑”元件。

(3) 创建“按钮”元件

“按钮”元件是一个 4 帧的交互影片剪辑，选择“插入”|“新建元件”命令，打开“创建新元件”对话框，在“类型”下拉列表中选择“按钮”选项，单击【确定】按钮，打开元件编辑模式。

在“按钮”元件编辑模式中的【时间轴】面板里显示了“弹起”、“指针经过”、“按下”和“点击”4 个帧，如图 1-3-5 所示。

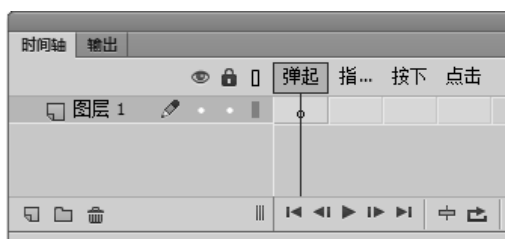


图 1-3-5 【按钮】的【时间轴】面板

每一帧都对应了一种按钮状态，其具体功能如下：

“弹起”帧：代表指针没有经过按钮时该按钮的外观。

“指针经过”帧：代表指针经过按钮时该按钮的外观。

“按下”帧：代表单击按钮时该按钮的外观。

“点击”帧：定义响应鼠标单击的区域。该区域中的对象在最终的 SWF 文件中不被显示。

1.3 创建实例

实例是元件在舞台中的具体表现，创建实例的过程就是将元件从【库】面板中拖动到舞台中，对创建的实例可以进行修改，从而得到依托于该元件的其他效果。

创建实例的方法：选择“窗口”|“库”命令，打开【库】面板，将【库】面板中的元件拖动到舞台中即可。实例只可以放在关键帧中，并且实例总是显示在当前图层上，如果没有选择关键帧，则实例将被添加到当前帧左侧的第1个关键帧上面。

创建实例后，系统都会指定一个默认的实例名称，如果要为影片剪辑元件实例指定实例名称，可以打开【属性】面板，这时在“实例名称”文本框中输入该实例的名称即可，如图 1-3-6 所示。



图 1-3-6 输入实例名称

任务二 库

二维码微课：扫一扫，学一学。扫一扫二维码，观看本任务微课视频。



09. 任务二
库

任务描述：本任务包括【库】面板和【库】项目、【库】的基本操作等内容。

2.1 【库】面板和【库】项目

在 Flash CC 中，创建的元件和导入的文件都存储在【库】面板中。在【库】面板中的资源可以在多个文档使用。

【库】面板是集成库项目内容的工具面板，【库】项目是库中的相关内容。

(1) 【库】面板

选择“窗口”|“库”命令，打开【库】面板。面板的列表主要用于显示库中所有项目的名称，可以通过其查看并组织这些文档中的元素，如图 1-3-7 所示。

在【库】面板中的预览窗口中显示了存储的所有元件缩略图，如果是“影片剪辑”元件，可以在预览窗口中预览动画的效果。

(2) 【库】项目

在【库】面板中的元素称为库项目，【库】面板中项目名称旁边的图标表示该项目的文件类型，可以打开任意文档的库，并能够将该文档的库项目用于当前文档。

有关库项目的一些处理方法如下：

在当前文档中使用库项目时，可以将库项目从【库】面板中拖动到舞台中。该项目会在舞台中自动生成一个实例，并添加到当前图层中。

要将对象转换为库中的元件，可以将项目从舞台拖动到当前【库】面板中，打开“转换为元件”对话框，进行转换元件的操作，如图 1-3-8 所示。

要在另一个文档中使用当前文档的库项目，将项目从【库】面板或舞台中拖动到另一个文档的【库】面板或舞台中即可。

要在文件夹之间移动项目，可以将项目从一个文件夹拖动到另一个文件夹中。如果新位置中存在同名项目，那么会打开“解决库冲突”对话框，提示是否要替换正在移动的项目，如图 1-3-9 所示。

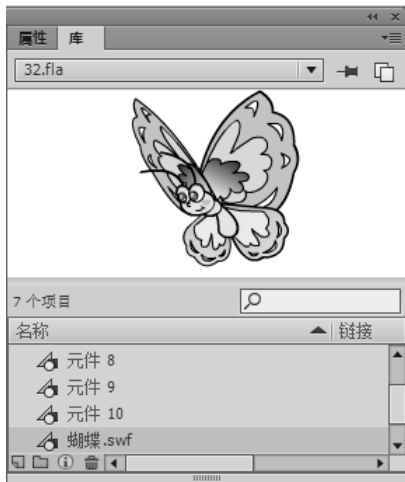


图 1-3-7 【库】面板



图 1-3-8 “转换为元件”对话框

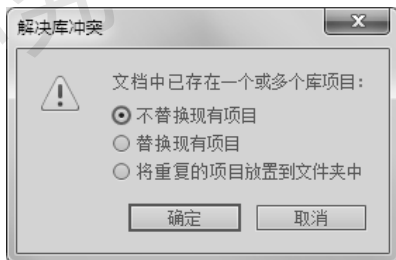


图 1-3-9 “解决库冲突”对话框

2.2 【库】的基本操作

在【库】面板中，可以使用【库】面板菜单中命令对库项目进行编辑、排序、重命名、删除，以及查看未使用的库项目等管理操作。

(1) 编辑对象

要编辑元件，可以在【库】面板菜单中选择“编辑”命令，进入元件编辑模式，然后进行元件编辑，如图 1-3-10 所示。

(2) 操作文件夹

在【库】面板中，可以使用文件夹来组织库项目。当用户创建一个新元件时，它会存储在选定的文件夹中。如果没有选定文件夹，该元件就会存储在库的根目录下。



图 1-3-10 进行元件编辑

对【库】面板中的文件夹可以进行如下操作：

要创建新文件夹，可以在【库】面板底部单击【新建文件夹】按钮，如图 1-3-11 所示。

要打开或关闭文件夹，可以单击文件夹名前面的按钮，或选择文件夹后，在【库】面板菜单中选择“展开所有文件夹”或“折叠所有文件夹”命令，如图 1-3-12 所示。



图 1-3-11 单击【新建文件夹】按钮



图 1-3-12 选择“展开所有文件夹”命令

(3) 重命名库项目

在【库】面板中，用户还可以重命名库中的项目。但更改导入文件的库项目名称并不会更改该文件的名称。

要重命名库项目，可以执行如下操作：

双击该项目的名称，在“名称”列的文本框中输入新名称，如图 1-3-13 所示。

选择项目，并单击【库】面板下部的【属性】按钮，打开“元件属性”对话框。在“名称”文本框中输入名称，然后单击【确定】按钮，如图 1-3-14 所示。

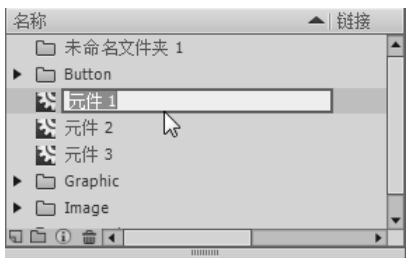


图 1-3-13 输入名称

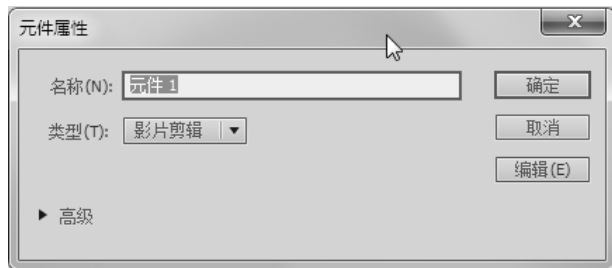


图 1-3-14 “元件属性”对话框

选择库项目，在【库】面板单击下拉按钮，在弹出菜单中选择“重命名”命令，然后在“名称”列的文本框中输入新名称。

在库项目上右击，在弹出的快捷菜单中选择“重命名”命令，并在“名称”列的文本框中输入新名称。

(4) 删除库项目

默认情况下，当从库中删除项目时，文档中该项目的所有实例也会被同时删除。【库】面板中的“使用次数”列显示项目的使用次数，如图 1-3-15 所示。

要删除库项目，可以执行如下操作：

选择所需操作的项目，然后单击【库】面板下部的【删除】按钮，删除库项目

选择库项目，在【库】面板单击下拉按钮，在弹出菜单中选择“删除”命令来删除库项目，如图 1-3-16 所示。

在所删除的项目上右击，在弹出的快捷菜单中选择“删除”命令来删除库项目。

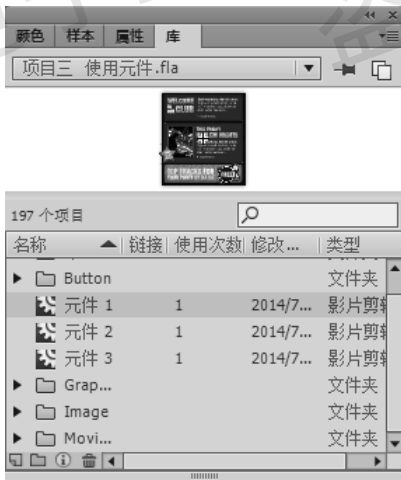


图 1-3-15 查看使用次数



图 1-3-16 选择“删除”命令