


第5章 元件、库与实例


本章概述

在Flash中，元件是存放在库中可以重复使用的图形、按钮或动画，使用元件可以使编辑动画变得更加简单。将元件拖入舞台中，就生成了一个实例，合理的利用元件、库和实例可以提高制作动画的效率。本章将对元件、库以及实例的创建与编辑操作进行详细介绍。

核心知识点

 元件的类型与用途

 元件的创建方法

 库面板的使用

 实例的设置操作

本章各节课时分配及链接

5.1 元件——（ ）课时

5.2 库——（ ）课时

5.3 实例——（ ）课时

知识延伸:查看实例信息

课后练习

5.1 声音在Flash中的应用

在制作Flash动画过程中，经常需要创建或调用一些元件，那究竟什么是元件呢？元件是构成Flash动画的主体，是动画中可以反复使用的一个小部件，在影片中发挥着极其重要的作用。通常，Flash动画由多个元件组成，通过使用元件可以大大提高动画的创作效率。

5.1.1 元件的类型

元件是构成动画的基本元素，是可以反复取出使用的图形、按钮或者动画。简单来说，元件只需要创建一次，即可在整个文档中重复使用。元件中的小动画可以独立于主动画进行播放，每个元件可由多个独立的元素组合而成。

根据功能和内容的不同，元件可分为3种类型，分别是图形元件、影片剪辑元件和按钮元件。

1. 图形元件

图形元件用于制作动画中的静态图形，是制作动画的基本元素之一，它也可以是影片剪辑元件或场景的一个组成部分，但是没有交互性，不能为图形元件添加声音，也不能为图形元件的实例添加脚本动作。图形元件应用到场景中时，会受到帧序列和交互设置的影响，图形元件与主时间轴同步运行。

2. 影片剪辑元件

使用影片剪辑元件可以创建可重复使用的动画片段，拥有独立的时间轴，能独立于主动画进行播放。影片剪辑是主动画的一个组成部分，可以将影片剪辑看作是主时间轴内的嵌套时间轴，包含交互式控件、声音以及其他影片剪辑实例。

3. 按钮元件

按钮元件是一种特殊的元件，具有一定的交互性，主要用于创建动画的交互控制按钮。按钮元件具有“弹起”、“指针经过”、“按下”、“点击”四个不同的状态的帧，如右图所示。用户可以分别在按钮的不同状态帧上创建不同的内容，既可以是静止图形，也可以是影片剪辑，而且可以给按钮田间时间的交互动作，使按钮具有交互功能。

按钮元件所对应时间轴上各帧的含义分别如下：

- (1) 弹起：表示鼠标指针没有经过按钮时的状态。
- (2) 指针经过：表示鼠标指针经过按钮时的状态。
- (3) 按下：表示鼠标单击按钮时的状态。
- (4) 点击：表示用来定义可以响应鼠标事件的最大区域。

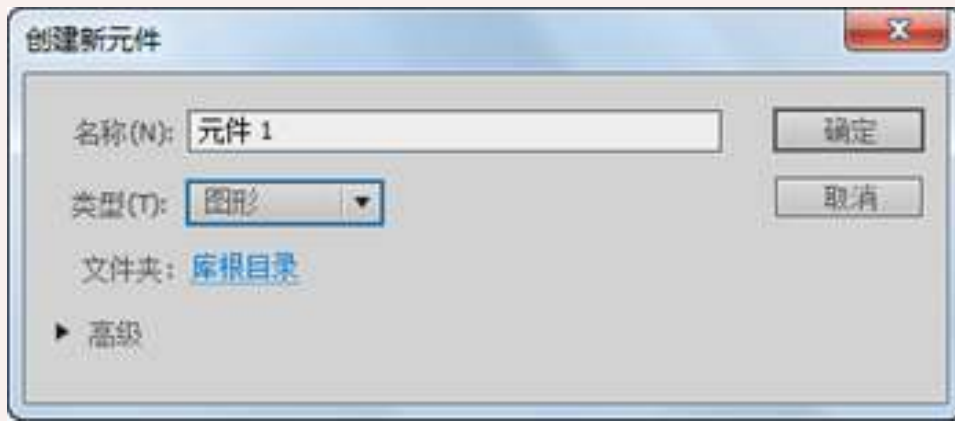
5.1.2 创建元件

在Flash CC中，创建元件可以通过两种途径，一种是将舞台上对象转换成元件，另一种是直接创建一个空白的元件，然后在元件编辑模式下制作或导入内容，可以是图形、按钮以及动画等。

在Flash中，创建元件的具体操作步骤如下：

步骤1：选择“插入>新建元件”命令或按【Ctrl+F8】组合键。

步骤2：弹出“创建新元件”对话框，选择元件类型，单击“确定”按钮即可。



除此之外，创建空白元件还有以下几种方法：

(1) 在“库”面板中的空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“新建元件”命令。

(2) 单击“库”面板右上角的面板菜单按钮，在弹出的下拉菜单中选择“新建元件”命令。

(5) 单击“库”面板底部的“新建元件”按钮。

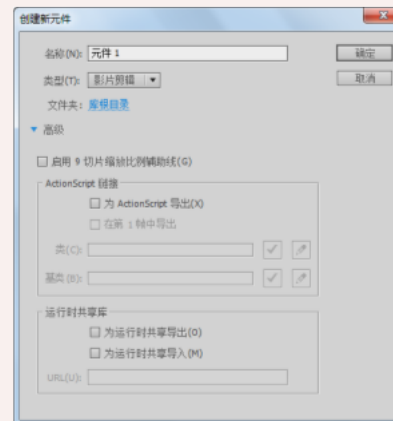
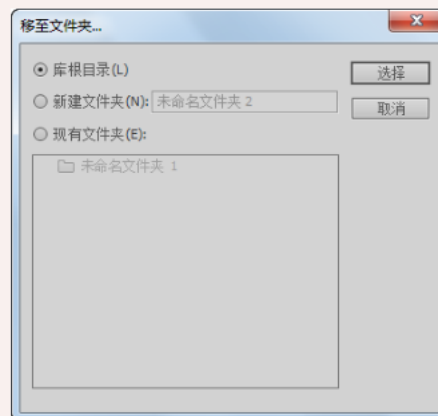
在创建新元件对话框中，各主要选项的含义如下：

★名称：用于设置元件的名称。

★类型：用于设置元件的类型，包含“图形”、“按钮”和“影片剪辑”3个选项。

★文件夹：在“库根目录”上单击，打开“移至文件夹...”对话框（如下左图所示），用户可以将元件放置在新建文件夹中，也可以将元件放置在现有文件夹中或库根目录中。

★高级，单击该链接，可将该面板展开，从中对元件进行高级设置。



5.1.3 转换元件

在制作动画过程中，若需要将舞台上的对象转化为元件，可按照如下操作进行转换：

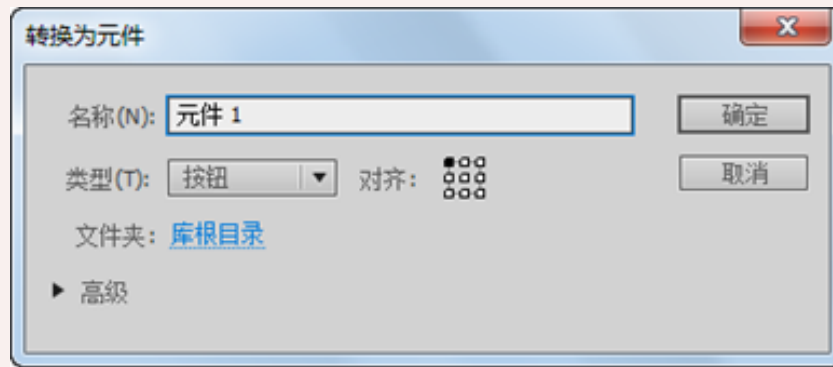
步骤1：选中对象，选择“修改>转换为元件”命令或者按【F8】键。

步骤2：打开转换为元件对话框，选择元件类型，单击确定按钮即可。

除此之外，将对象转化为元件还有以下几种方法：

(1) 在选择的对象上右击，在弹出的快捷菜单中选择“转换为元件”命令。

(2) 直接将选择的对象拖曳至“库”面板中。



5.1.4 编辑元件

当对元件进行编辑时，舞台上所有该对象的实例都会发生相应的变化。在Flash CC中，可以通过在当前位置、在新窗口中、在元件的编辑模式下对元件进行编辑。下面将进行具体介绍。

1. 在当前位置编辑元件

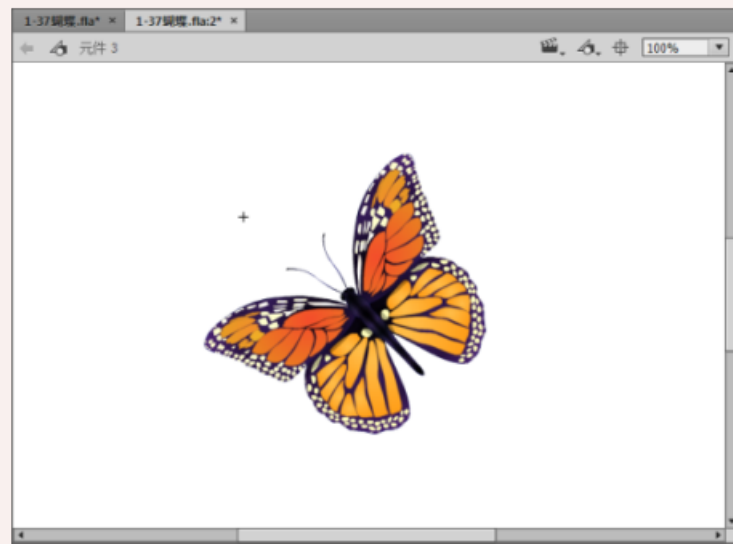
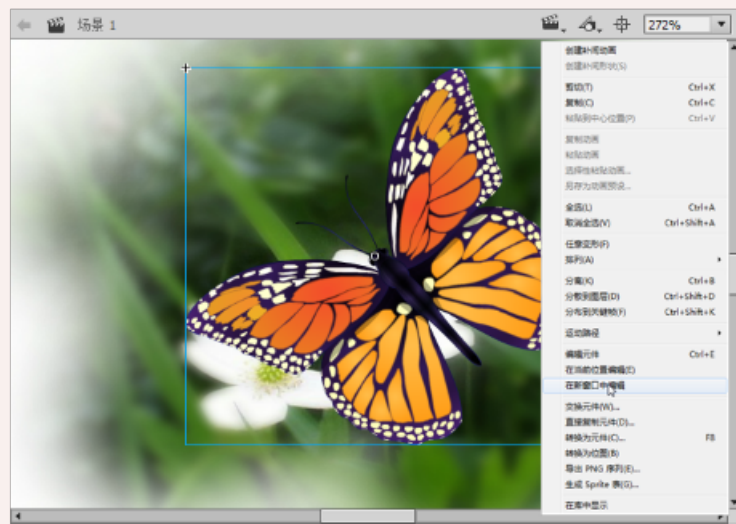
在Flash CC中，在当前位置编辑元件的方法主要有以下3种：

- ★在舞台上双击要进入编辑状态元件的一个实例。
- ★在舞台上选择元件的一个实例，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“在当前位置编辑”命令。
- ★在舞台上选择要进入编辑状态元件的一个实例，然后选择“编辑>在当前位置编辑”命令。

2. 在新窗口中编辑元件

若舞台中对象较多、颜色比较复杂，在当前位置编辑元件不方便，也可以在新窗口中进行编辑。在舞台上选择要进行编辑的元件并右击，在弹出的快捷菜单中选择“在新窗口中编辑”命令。

此时，进入在新窗口中编辑元件的模式，正在编辑的元件的名称会显示在舞台顶部的编辑栏内，且位于当前场景名称的右侧。



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：
<https://d.book118.com/745021040311011232>