

Catalyst 入门教程



FC 的定义、作用
FC5 开发界面介绍
FC 开发完整示例

目录

Catalyst介绍.....	1
Catalyst操作界面.....	2
Catalyst示例.....	3
一、选择并导入已定义好的PSD设计文件	4
二、按钮转换.....	7
三、输入框转换.....	10
四、列表.....	12
五、滚动条.....	14
六、控件事件.....	16
七、状态转换效果.....	17
八、音频.....	18
九、播放视频.....	21
十、导入SWF文件	21

Catalyst 介绍

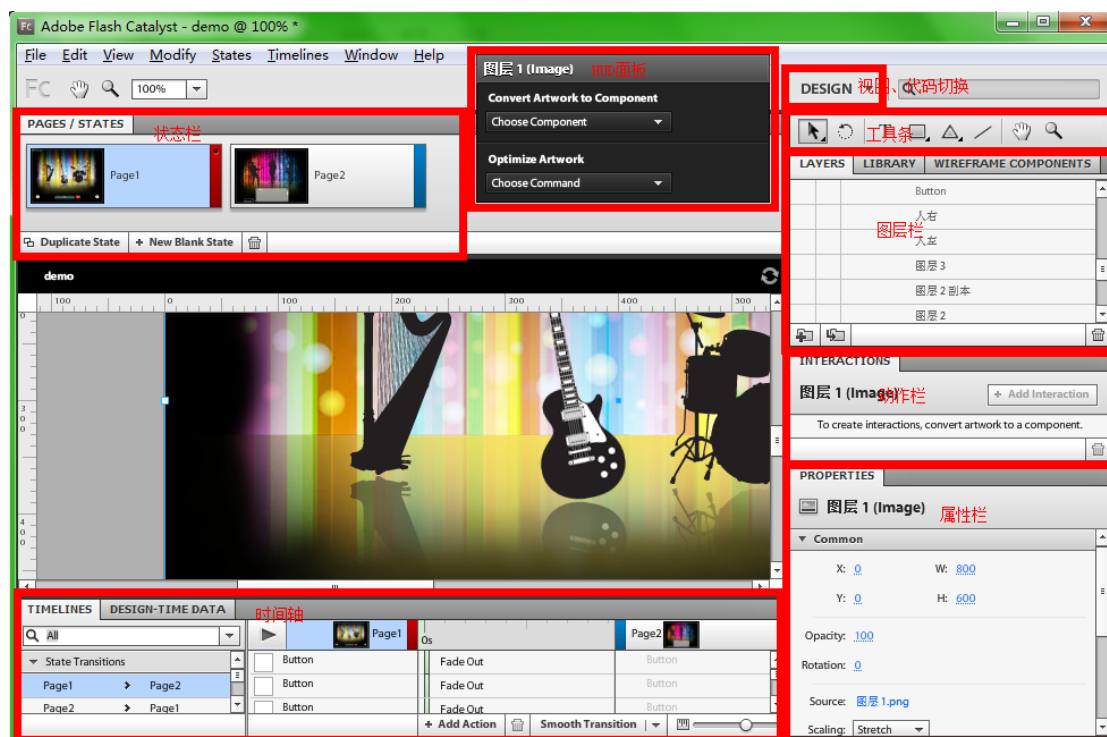
Adobe® Flash® Catalyst™ 是一个专业的交互设计工具，可以让你在不写任何代码的情况下迅速把你的设计转化成带交互的原型。

可以直接把用Photoshop或者Illustrator完成的作品导入Catalyst,然后转换成按钮、滚动条等交互组件,再添加交互转场动画,最终产生一个能交互的SWF。但是在使用Photoshop等工具的时候,要考虑到你的目标不是生成一个静态的界面图片,而是要能在Catalyst里方便地转化。

另外由于不用写代码,Catalyst能产生的交互相对比较简单,如果我们想添加更复杂的交互或者一些无法实现的逻辑,就需要把你的未完成作品保存为fxp文件,然后程序员再用Flash Builder导入fxp,再添加代码,继续开发。

Catalyst 操作界面

操作界面由状态面板、工具条、图层栏、动作栏、属性栏、时间轴等构成(如图 0-0 所示)。



图示 0-0：操作主界面

PAGES/STATES 面板：显示所有的states的预览，其中蓝色背景的是当前被选中的，默认（初始）state右上角会有一个小圆点标记。

HUD(Heads up display) 面板：将界面元素转化成交互控件的工具。

Tools 面板：提供选中以及一些简单的绘图工具。

Layer 面板：显示图层信息。如果是从Photoshop中导入的文件，这里显示的图层状况会和Photoshop中一致，并且可以编辑。

Interactions 面板：添加交互动作。

Properties 面板：配置组件的坐标尺寸以及滤镜等。

TIMELINES 面板：配置转场效果。

把我们要完成的交互原型看成一个小的程序，一般情况下，我们的程序是由一个个的“屏”组成的，在Catalyst里面称之为state，不同的state里面有不同的内容（同一个组件可以同时出现在不同的state里），当我们点击或者拖动state里面的按钮等组件时，我们会转入另外的state，不同的state相互切换的时候可以添加转场效果。

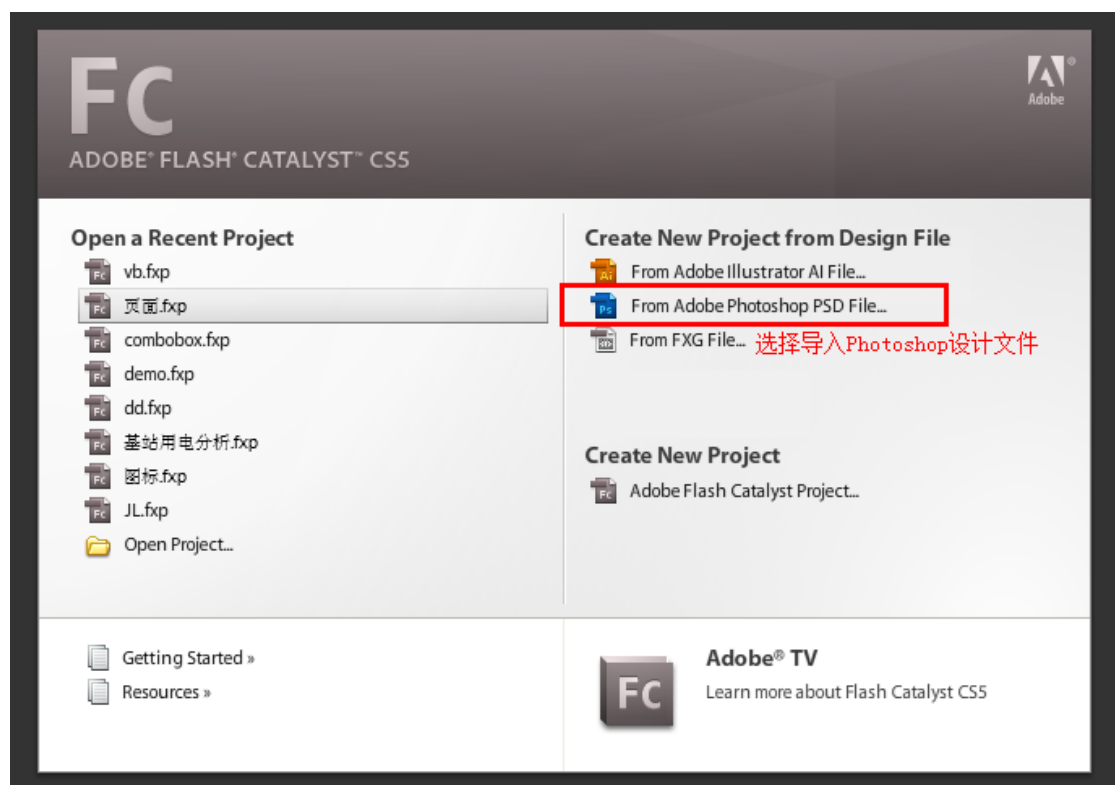
Catalyst 示例

下面用一个简单的例子来说明如何使用Catalyst。这个例子完成后的效果见“资源”文件夹里的demo.swf(用flashplayer 10 打开)，点击主菜单上的图标进入各个功能的界面，为了简化，具体的功能界面我们用一张图片来代替。

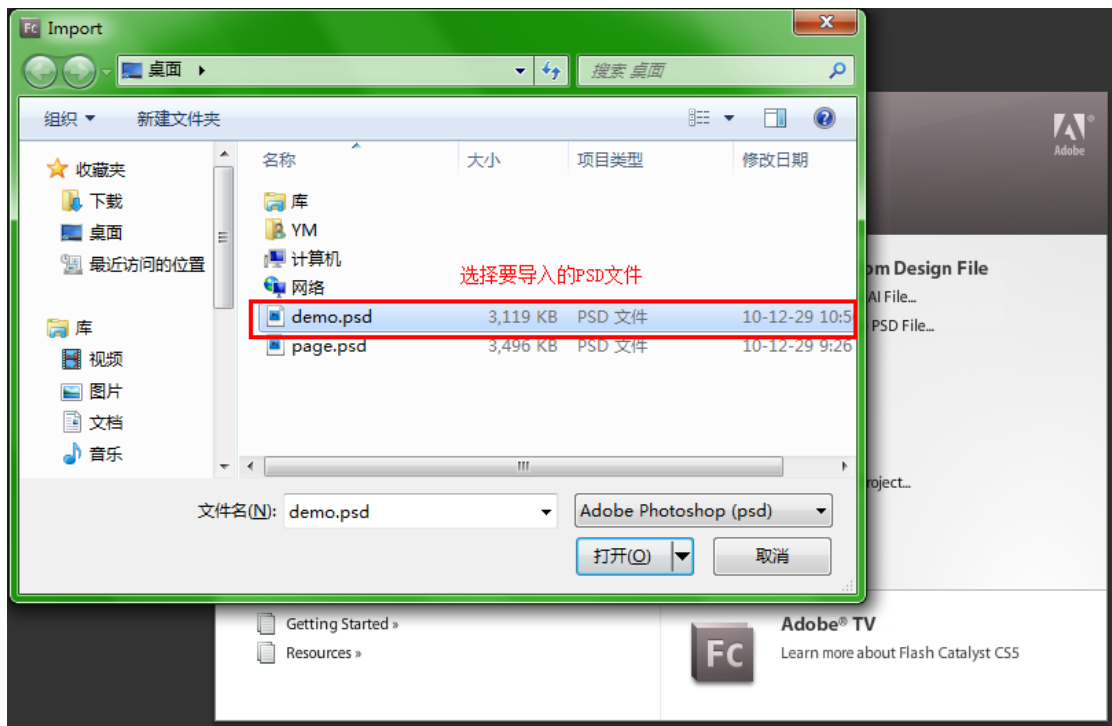
一、选择并导入已定义好的 PSD 设计文件

在Photoshop中设计界面，注意在布局图层的时候要考虑到Catalyst的使用需求。导出为demo.psd（见"资源"文件夹）。

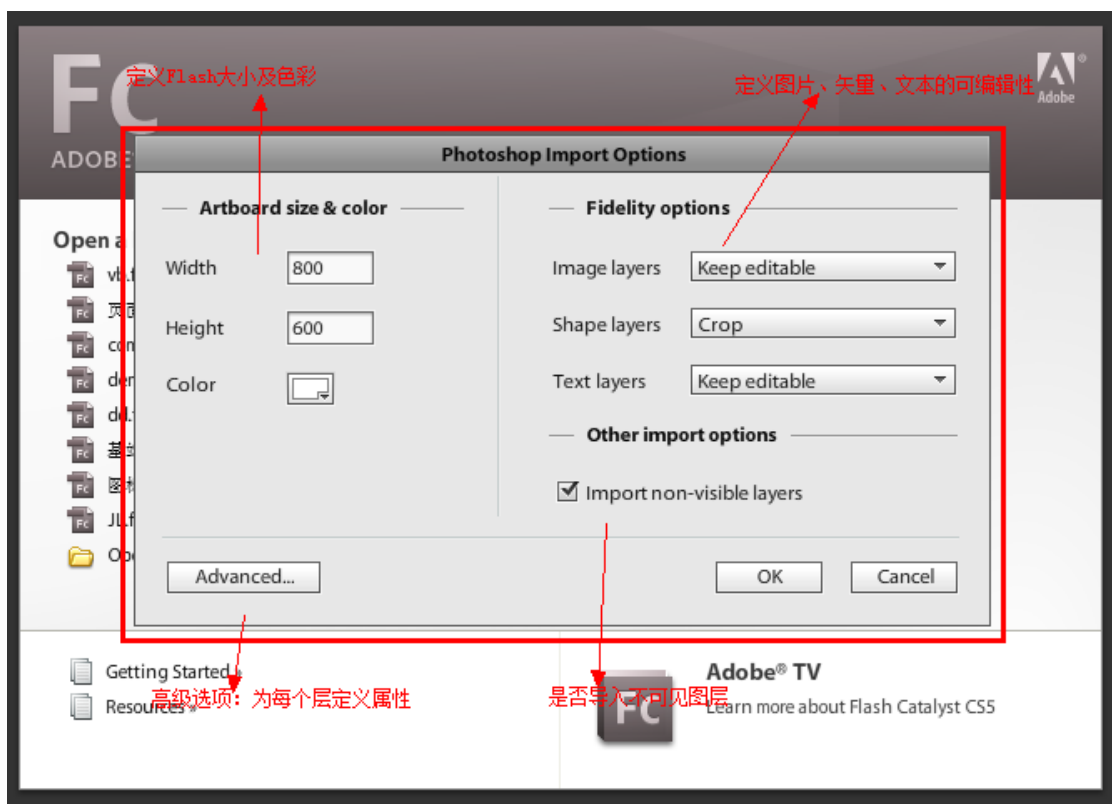
打开Catalyst，在欢迎界面时选择“From Adobe Photoshop PSD File...” (如图示 1-1)，找到我们刚刚保存的psd文件(如图示 1-2)，随即会弹出“Import Options” (如图示 1-3),也可以选择高级选项对每个图层进行导入设置(如图示 1-4)，我们在此不作修改，点击OK。导入完毕后，我们就可以在右上方的Layer面板看到图层结构了，跟在Photoshop中是一样的。另外，在PAGES/STATES面板中，已经有一个名称为"page1"的默认state生成了(如图示 1-5)。导入后请保存工程。



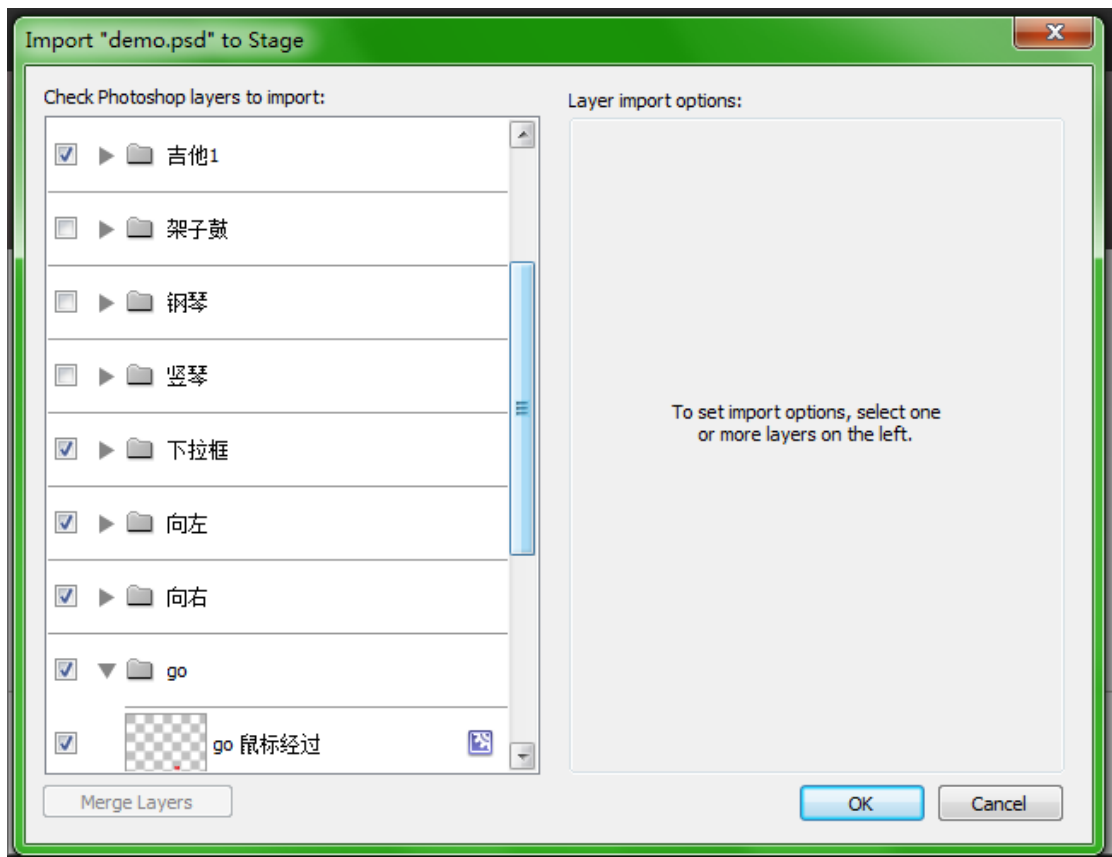
图示 1-1:选择从PSD文件导入



图示 1-2:选择要导入的PSD文件



图示 1-3:导入配置选项



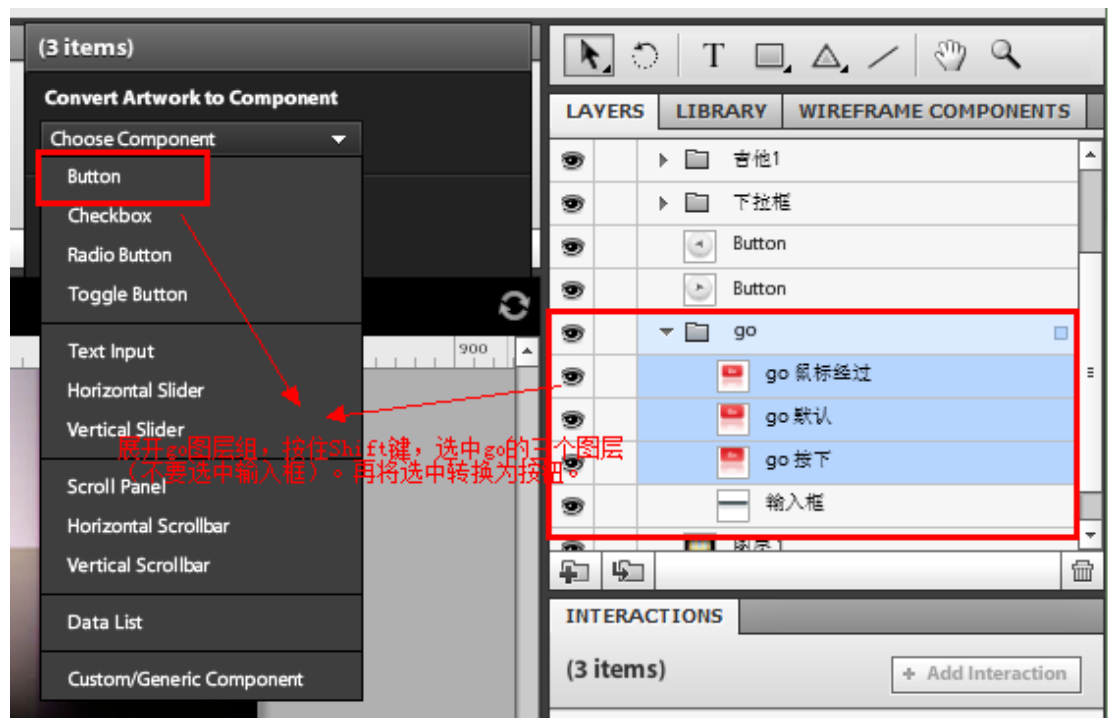
图示 1-4:导入图层高级选项



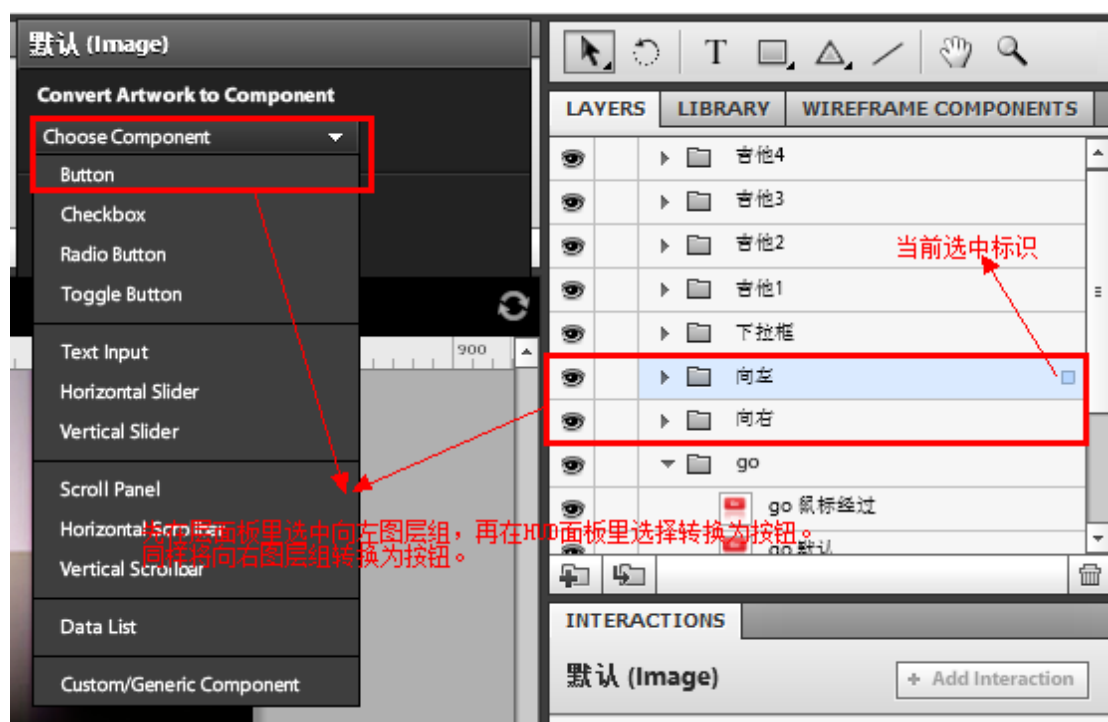
图示 1-5:导入图层高级选项

二、按钮转换

1.将所图层、图层组、多个图层按需要转换为按钮。选中将要转换的图层（组），在HUD面板里选中BUTTON项(如图 2-1 所示)，系统自动将所选中的图层（组）转换为按钮。

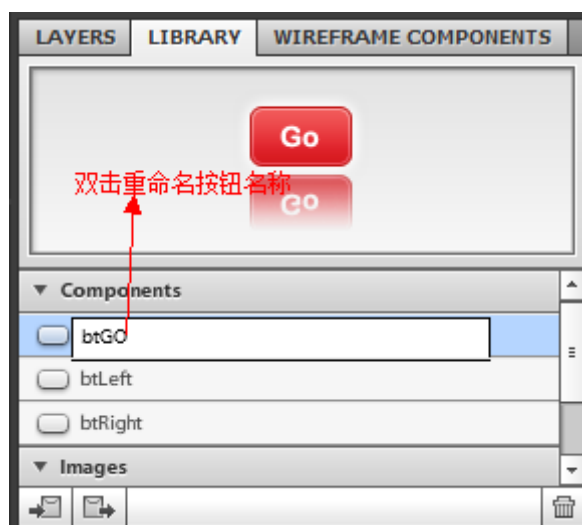


图示 2-1-1:多图层转换为按钮



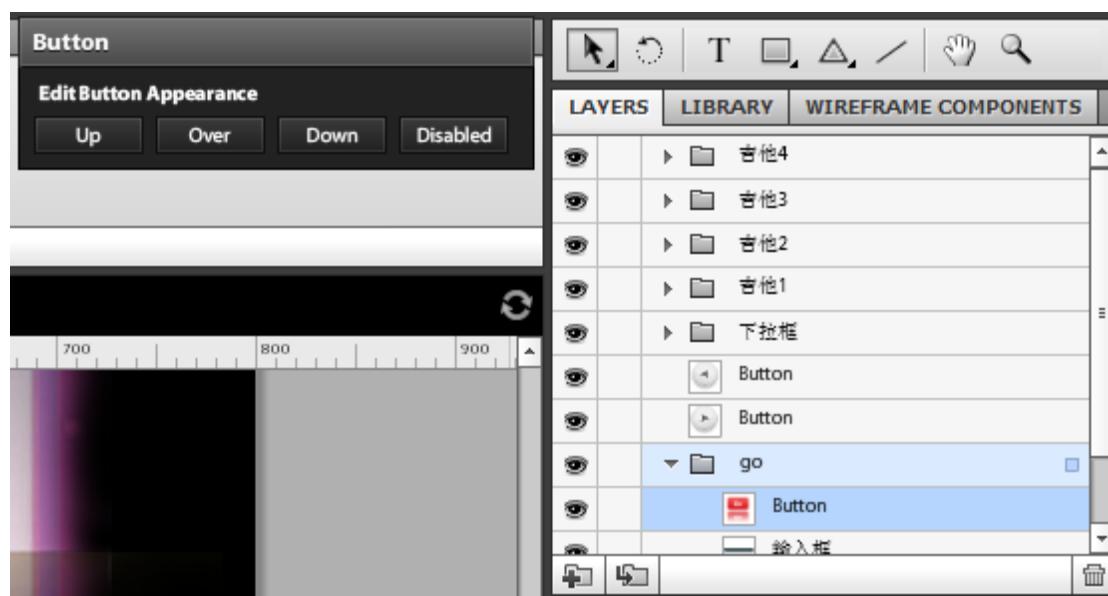
图示 2-1-2:图层组转换为按钮

可以在层面板里的库列表里重命名已有控件（如图 2-2 所示）。其它控件的重命名与此相同（后面就不再重复），通过代码规范化达到方便阅读以及在FB里二次开发。

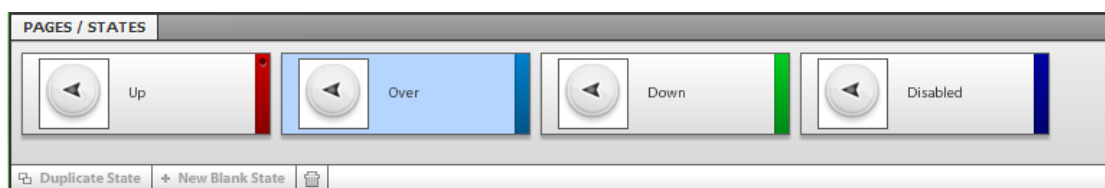


图示 2-2: 按钮重命名

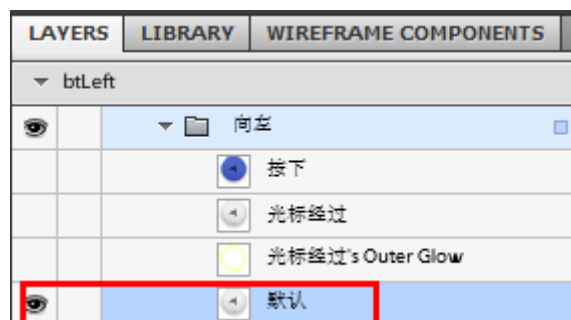
2.设置按钮状态：选择转换为按钮后，HUD面板展示为按键状态设置形态（如图 2-3 所示）。选择任意状态进入按钮编辑窗口（如图 2-4 所示），也可以通过双击已有按钮进入。根据设计好的按钮图层分别设置好按钮的UP\OVER\DOWN\DISABLED四个状态的外观（如图 2-5 所示）



图示 2-3: HUD面板按钮形态



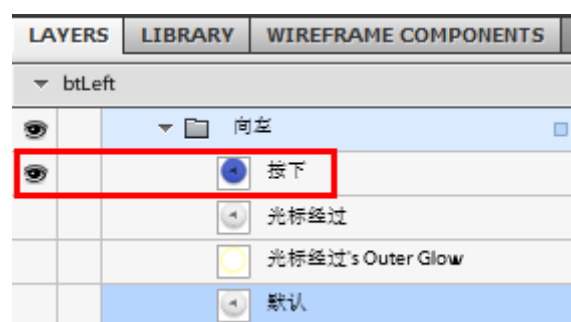
图示 2-4：按钮状态条



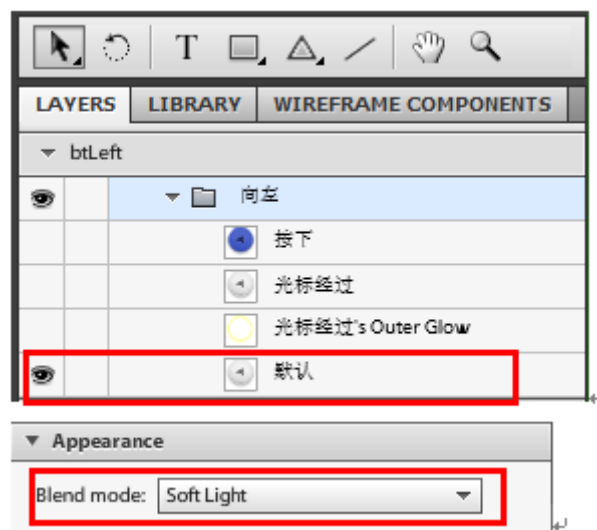
图示 2-5-1:UP状态的图层设置



图示 2-5-2:OVER状态图层设置



图示 2-5-3:DOWN状态图层设置

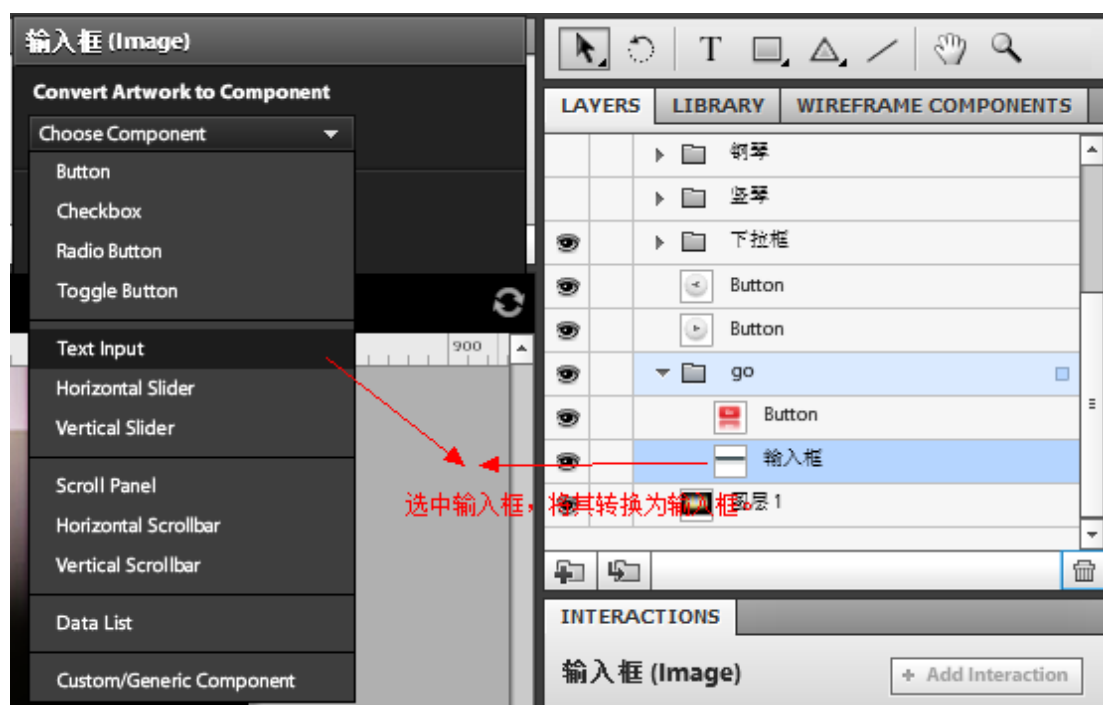


图示 2-5-4:DISABLED状态的图层（此处使用到图层特效）

注：执行操作将吉它、钢琴、架于鼓、竖琴等转换为按钮，以备他用。

三、输入框转换

将所图层、图层组、多个图层按需要转换为输入框。选中将要转换的图层（组），在HUD面板里选中Text Input项(如图 3-1 所示)，系统自动将所选中的图层（组）转换为输入框。

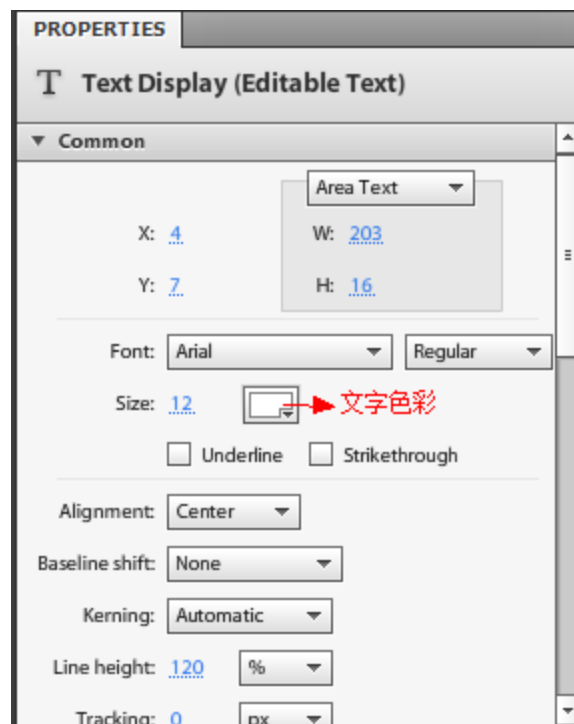


图示 3-1:图层转换为输入框

输入框的可输入部分可以在视图面板通过拖曳来调整区域和大小，也可以在属性面板里直接输入数字来控制(如图 3-2 所示)。在选中输入状态下可以在属性面板里设置文字属性，如大小、字体、色彩、布局、透明度等（如图 3-3 所示）。



图示 3-2：调整输入区域



图示 3-3：文字属性设置

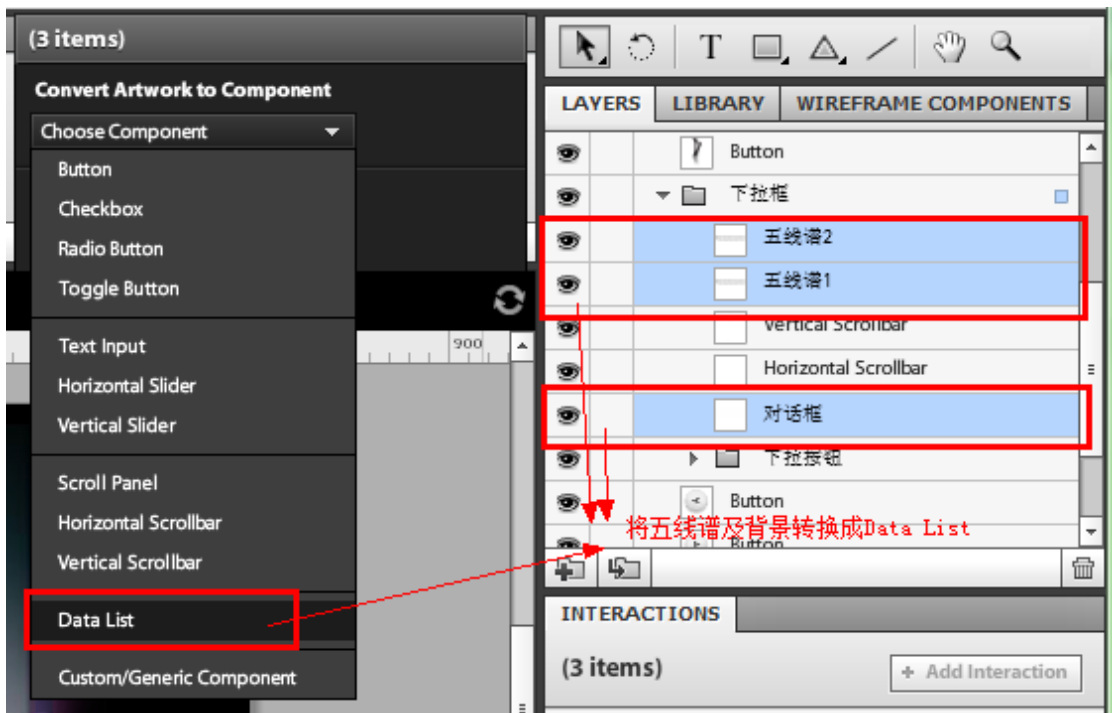
控件多有不同的几个状态，平时在编辑某个状态后，若将改动应用到其它或是所有状态里。在HUD面板里选择Make Same in All Others States，也可以右键共享到其它状态（如图 3-4 所示）。其它状态变化共享与此相同，后面不再重复。



图示 3-4：改变应用到其它状态

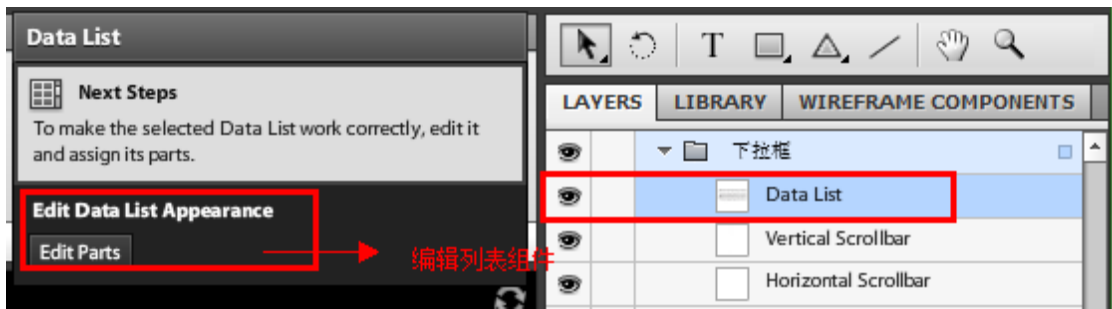
四、列表

将所图层、图层组、多个图层按需要转换为列表。选中将要转换的图层（组），在HUD面板里选中Data List项(如图 4-1 所示)，系统自动将所选中的图层（组）转换为列表。



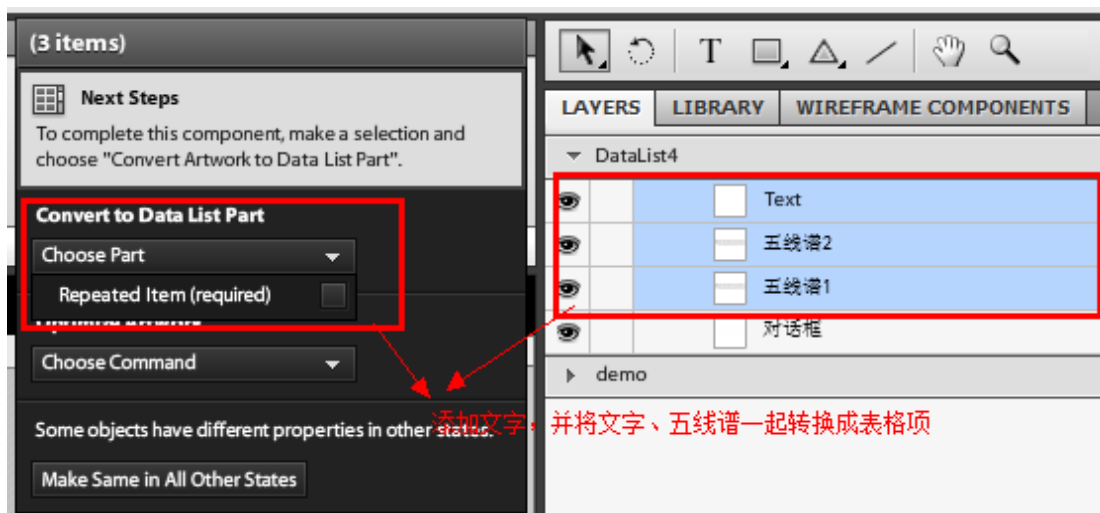
图示 4-1：转换列表

点击Edit Parts或双击DataList进入编辑状态（如图 4-2 所示）。



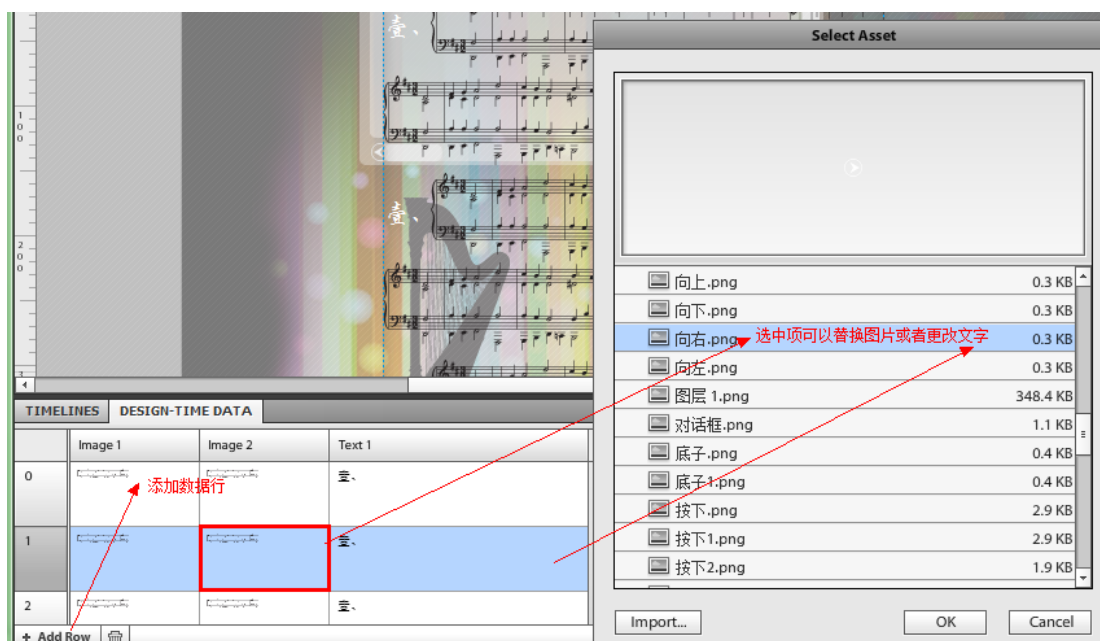
图示 4-2：编辑列表

选中将要设置为列表行数据的选项，将其转换为表格项（如图 4-3 所示）。



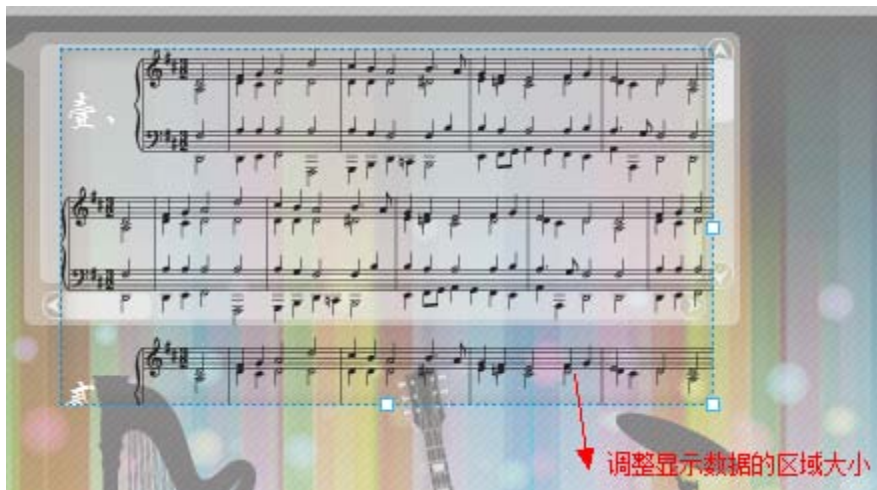
图示 4-3：设置列表数据项

在时间轴编辑区对列表数据进行修改、编辑（如图 4-4 所示）。



图示 4-4：修改列表项

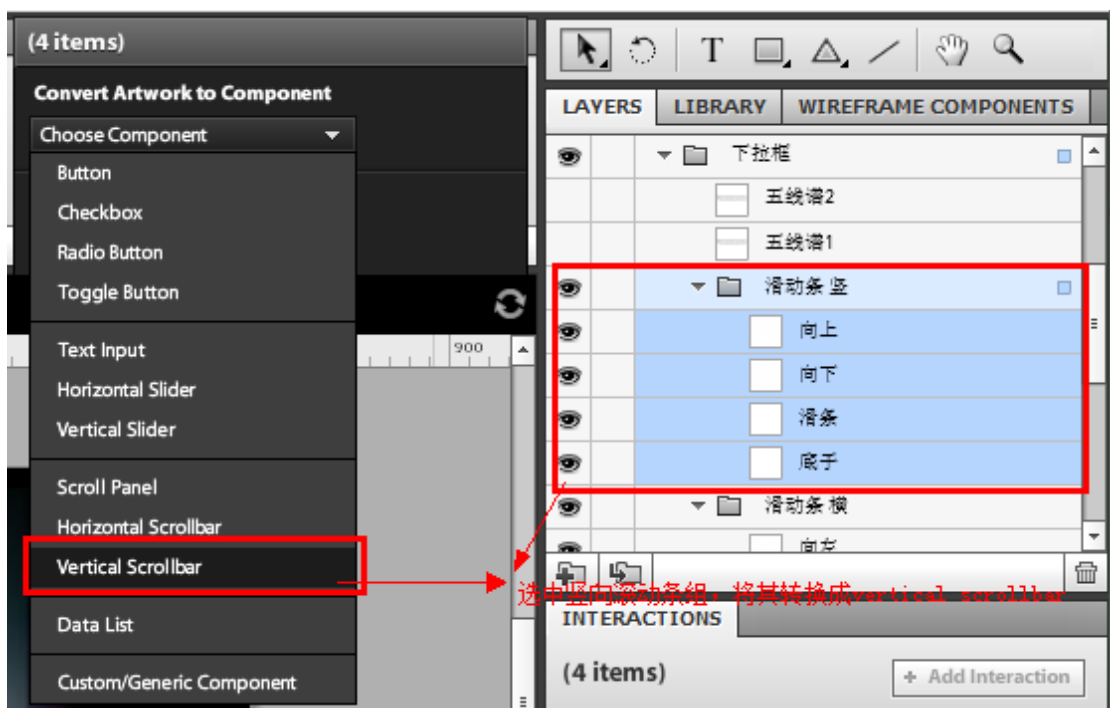
最后一步，调整数据列表的显示区域（如图 4-5 所示）。注：此时数据列表还不能移动浏览，必须加入滚动条后才能正常浏览数据。



图示 4-5：调整列表显示区域

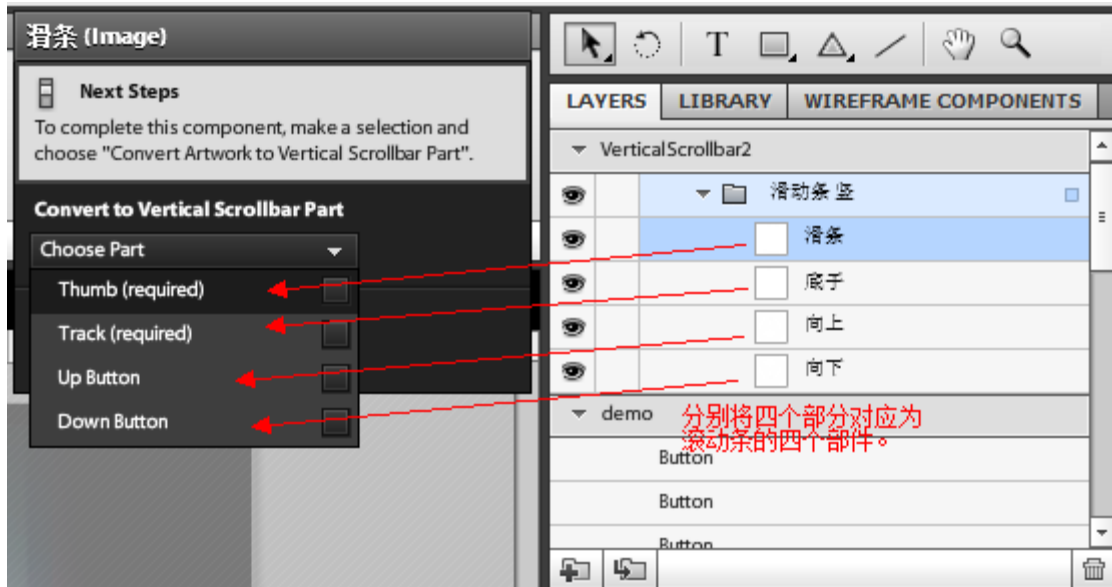
五、滚动条

将所图层组、多个图层（至少包含滑块和轨道）按需要转换为输入框。选中将要转换的图层（组），在HUD面板里选中Vertical Scrollbar项(如图 5-1 所示)，系统自动将所选中的图层（组）转换为滚动条。



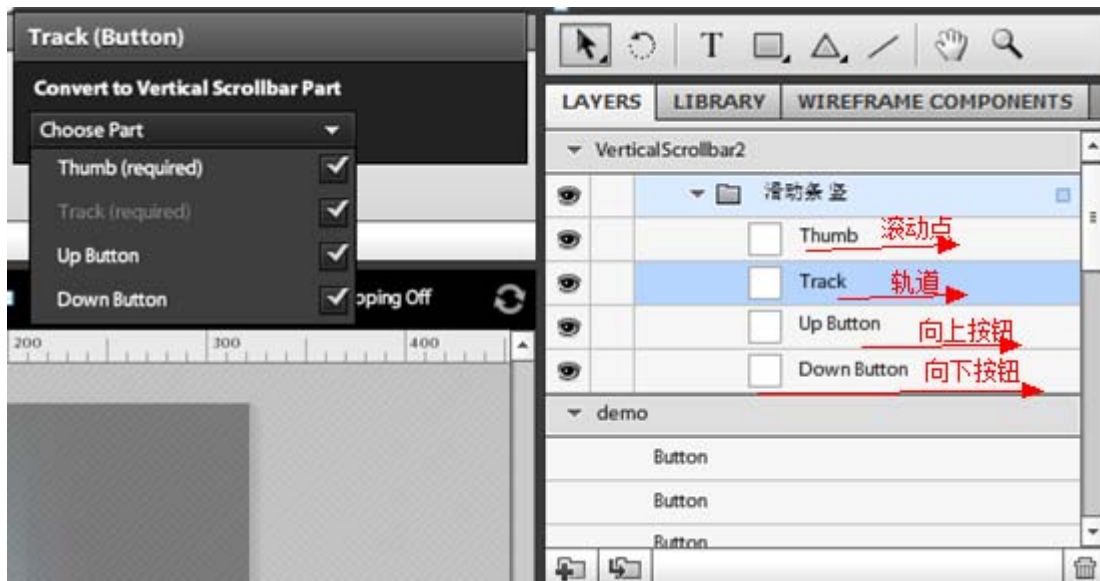
图示 5-1：转换滚动条

进入滚动条编辑状态，分别指定滑条、轨道（此两款为强制要求）、向下、向上部件（如图 5-2 所示）。



图示 5-2：滚动条部件指定

指定完部件，完成了滚动条的配置转换。相应的图层名称自动转换为对应部件名称（如图 5-3 所示）。

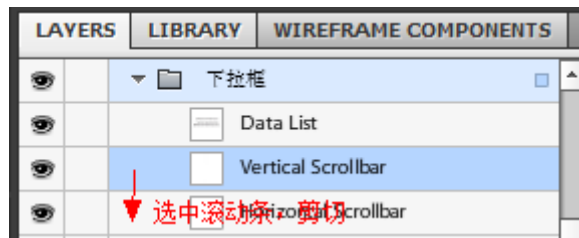


图示 5-3：滚动条完成

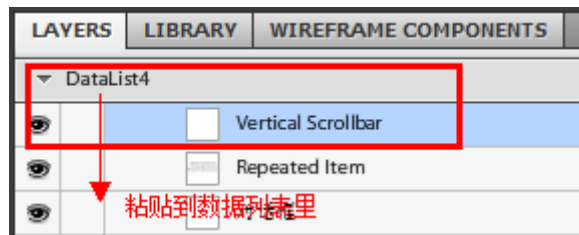
注意：按相同设置，将横向滚动条设置好，以便加入到数据列表。

六、将滚动条与数据列表绑定

选中竖向滚动条，剪切（如图 6-1 所示）。双击进入数据列表编辑窗口，粘贴（如图 6-2 所示）。



图示 6-1：选择滚动条



图示 6-2：列表添加滚动条

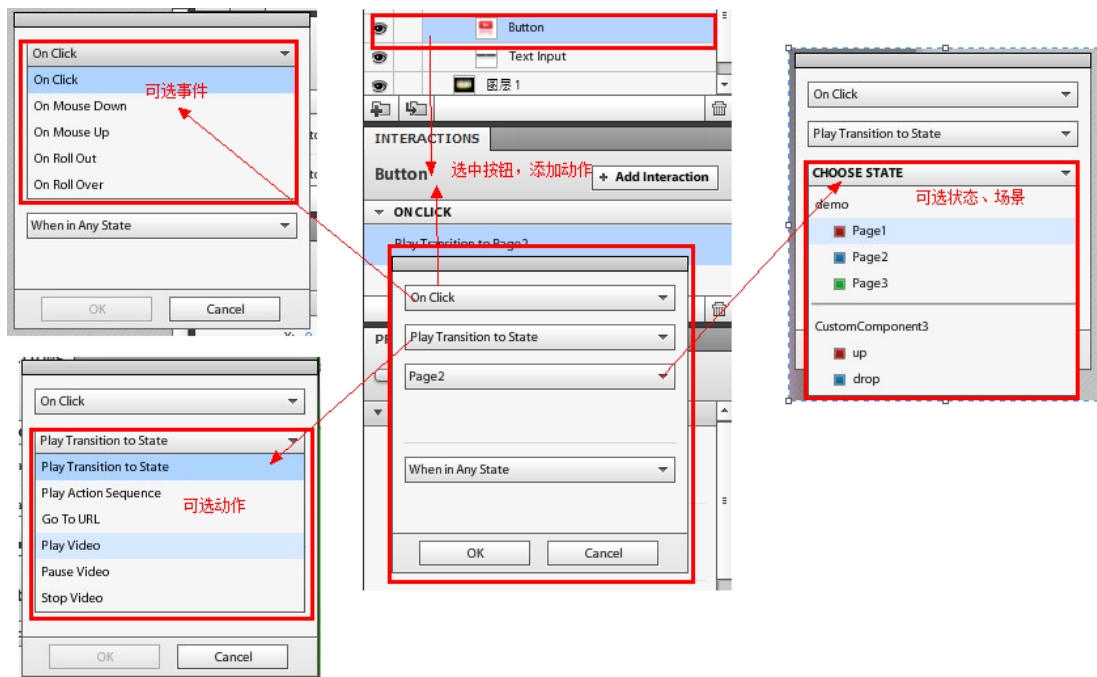
同样将横向滚动条添加到数据列表（如图 6-3 所示），调整两个滚动条的位置即完成滚动条对数据列表的绑定。



图示 6-3：列表加入双向滚动条

六、控件事件

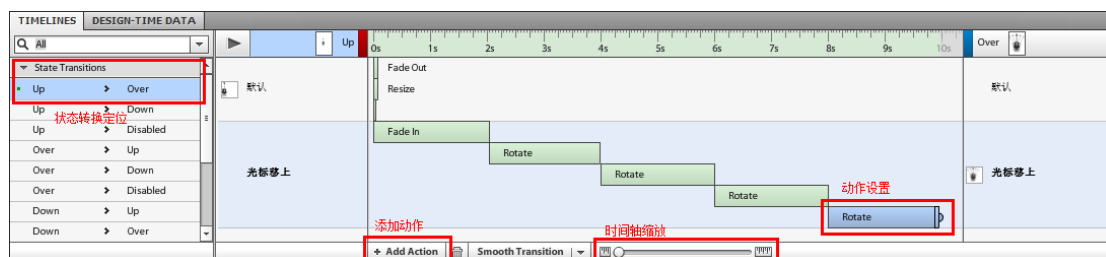
选中控件后，可以在事件管理面板添加简单的交互事件（如图 6-1 所示）。



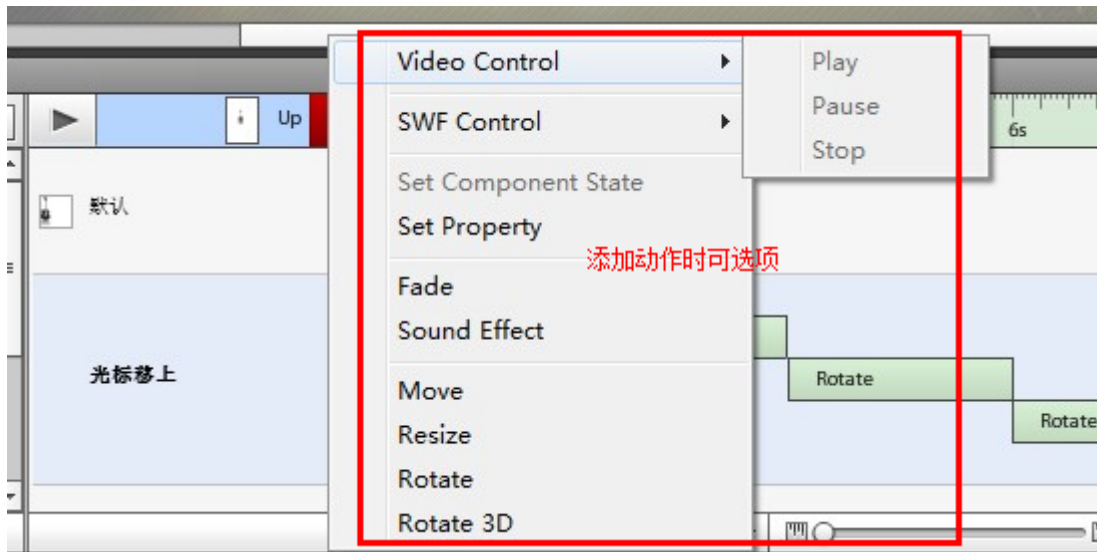
图示 6-1：控件事件管理

七、状态转换效果

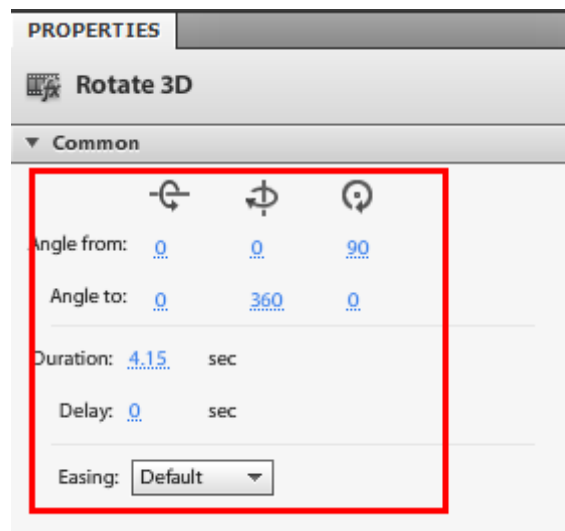
两个状态下发生变化，如物品的消失、出现、移动等都会自动添加效果在时间轴里，也可以通过添加按钮主动加入变化效果（如图 7-1 所示）。系统提供可选转换状态（如图 7-2 所示），在选中某个状态后，可以属性面板设置转换细节（如图 7-3 所示）。



图示 7-1：时间轴



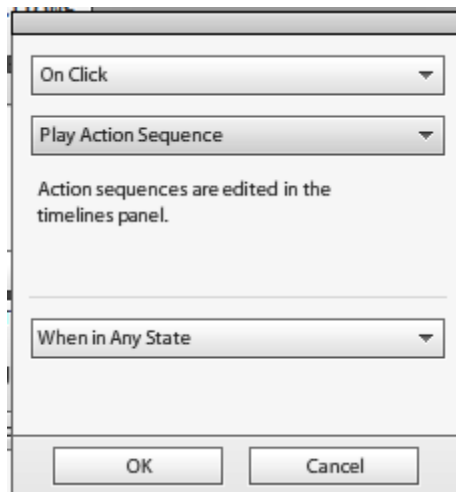
图示 7-2：可选转换状态



图示 7-3：旋转属性细节

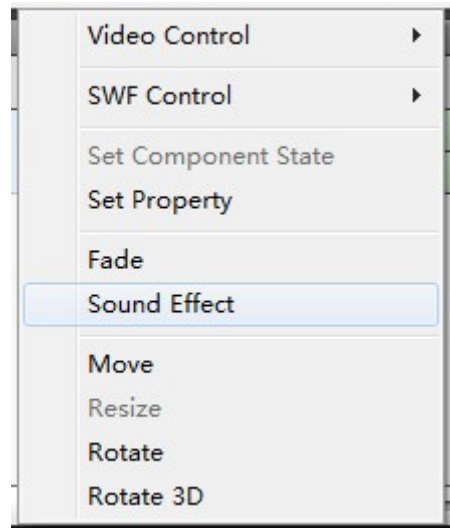
八、音频

选中控件后，在事件管理里面板里添加播放队列(如图 8-1 所示)。



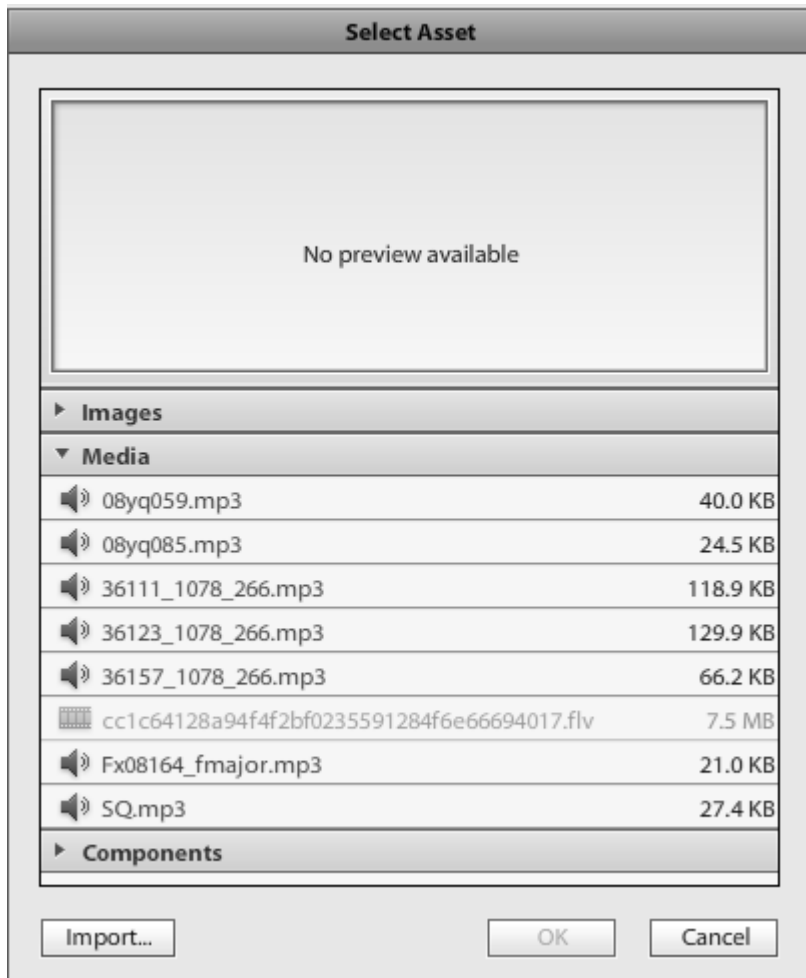
图示 8-1：添加播放事件

在时间轴里点添加动作，选择Sound Effect（如图 8-2 所示）。



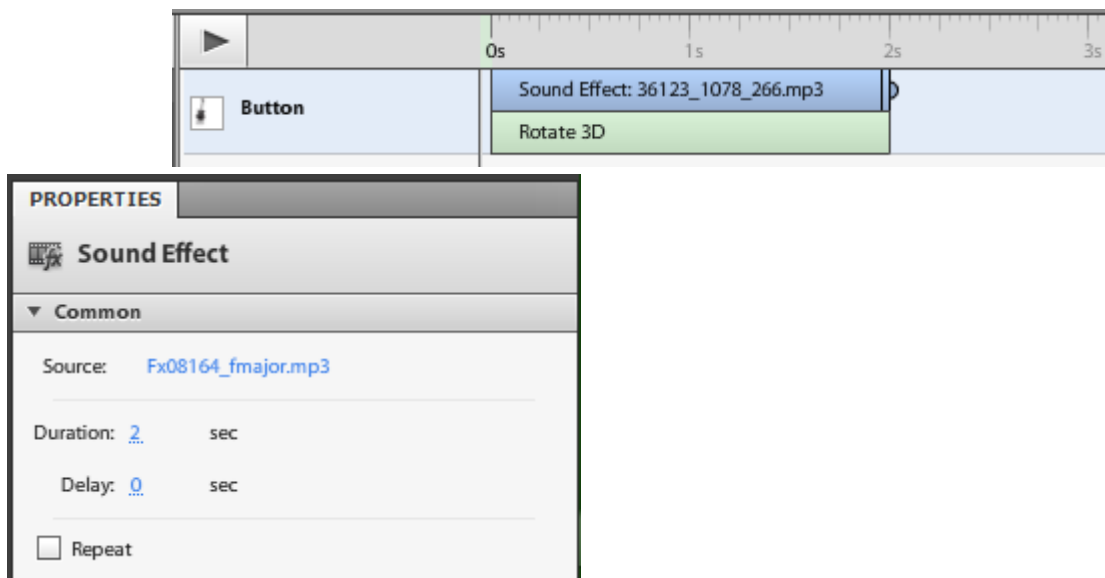
图示 8-2：添加音频事件

导入音频文件或选择已有音频文件（如图 8-3 所示）。



图示 8-3：导入音频文件

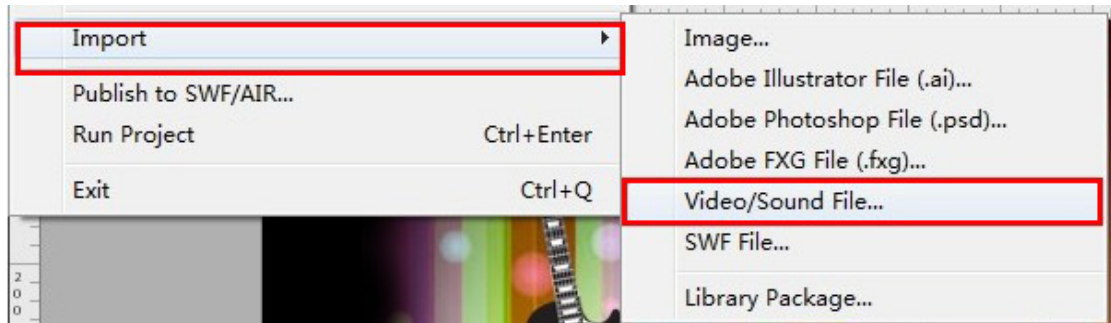
添加完音频设置音频播放效果（如图 8-4 所示）。



图示 8-4：音频播放效果

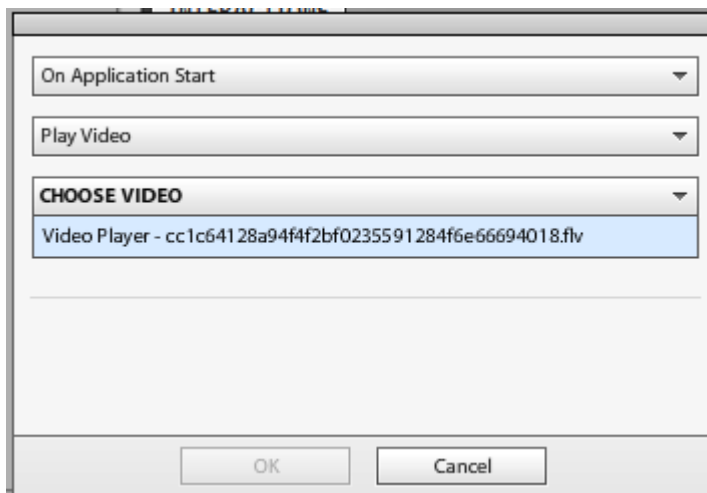
九、播放视频

首先导入要播放的视频文件（格式限于 F L V \ F 4 V，如图 9-1 所示）。



图示 9-1：导入视频文件

控件设置视频播放动作：开始、暂停、停止三个选项，并指定视频文件（如图 9-2 所示）。



图示 9-2：指定视频及其动作

十、导入 SWF 文件

直接导入。