**《Flash按钮的设计》课堂作业**

1. 打开“按钮示例.fla”，仔细观察设计好的按钮编辑界面，观察时间轴上“弹起”、“指针经过”、“按下”、“点击”这四帧里的内容，测试影片，观察效果，分析归纳出这4帧的含义，把各帧对应的含义连线。

弹起

指鼠标点下去时所显示的效果

指鼠标没有移上去所显示的效果

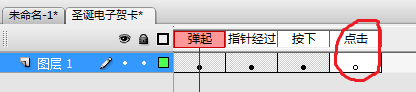
指针经过

按下

指鼠标移到按钮上所显示的效果

2、探究问题：

* “点击”帧上绘制的内容是否在测试影片时显示出来了？
* 请你改变点击帧上圆形的大小（可以画得大一些）,测试影片，请观察鼠标对于按钮响应区域变化（鼠标从变成）?
* 如果“点击”帧上插入的是空白关键帧（如下图），按钮响应情况又会如何？



小结：我认为点击帧的含义是

3、请设计一个按钮，比一比谁的按钮更有创意。

跟我一起学：

* 请打开 “按钮素材”文件夹，观察里面的素材，可以同桌讨论一下，你打算用哪些素材来制作你的按钮。
* 如果你对按钮的设计过程还不是很清楚，可以打开按钮制作视频教程，边看边做。
* 参考以下的建议，你的按钮可能更具特色：

按钮的各帧既可以放图形，也可以放外部导入的图片、影片剪辑、甚至是声音哦。

按钮是元件的一种，因此你创建的按钮应用在场景中，还可以为它添加动画效果。

4、你的按钮设计，具有以下功能吗，如果有，请在下面的能量条上涂上对应的格子数。

* 如果你的按钮可以实现弹起、指针经过、按下均有不同的效果，并且可以正常响应，请在能量条上涂4格（从下往上涂）
* 如果你的按钮帧上包含影片剪辑，请在能量条上涂1格
* 如果你的按钮帧上包含声音，请在能量条上涂1格
* 如果你的按钮能在场景中动起来，请在能量条上涂1格
* 做完后，和同桌讨论，如果同桌觉得你的按钮具有创意，请在能量条上涂1格。

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

* 比一比，谁的能量条更具威力！

5、将做好的按钮放到场景中，并给按钮加上退出动画播放的动作脚本，使生成的swf文件中点击后能退出动画播放。

on(press/release){

fscommand("quit");

}

探究：如果要看到“按下”帧上的效果，用press还是release？

上交swf格式的作业。