

第8章 库

试想如果你的计算机上没有内置的组织系统来帮助你使用文件进行工作并跟踪它们，那么想完成任何工作都是很困难的。例如，你花了大半个星期的时间来查找保存于计算机硬盘中上千个文件中的某个文件，结果仍然一无所获。幸运的是，计算机操作系统可以很容易地进行文件组织。

大多数操作系统使你可以在虚拟“文件夹”中和真实文件夹一样来组织文件。你可以对其打开和关闭、命名和重命名、重新排序以及移动。简而言之，你可以根据自己喜欢的方式组织文件。Flash中的库提供了相似的功能。

Flash项目可包含上百个数据项，其中包括图符、声音、位图及视频。若没有库，要对这些数据项进行操作并对其进行跟踪将是一项使人望而生畏的工作。对Flash库中的数据项进行操作的方法与在硬盘上操作文件的方法相同。

8.1 库界面

Flash 4中包含大量的增强库，它们可以使在Flash文件中查找、组织及使用可用资源进行工作变得容易了许多。为进行库的测试，我们先看看其界面，它可以提供电影中数据项中的所有信息(见图8-1)。

要打开库，应如下操作：

从Window菜单中选择Library以显示库窗口。在你关闭库之前，它一直是打开的。

Library窗口由以下区域组成(见图8-1)：

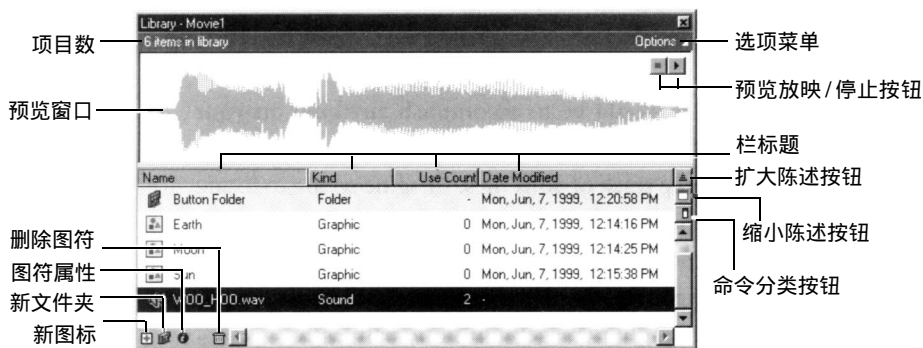


图8-1 Library界面

- 1) Item Count(项目数)：此区域显示库中的项目数，包括单个项及文件夹。
- 2) Options menu(选项菜单)：单击此处打开Library Options(库选项)菜单，其中包括使用库中的项目所需的所有命令(我们将在本章的后面讨论这些命令)。
- 3) Preview Window(预览窗口)：此窗口可以预览某项的外观及其如何工作。
- 4) Preview Play/Stop Buttons(预览放映/停止按钮)：使用这些按钮预览库中的任何具有动

画效果的项目或声音。

5) Column Headers(栏标题)：这些标题描述信息栏下的内容，它提供如下信息：

- Name(名称)：图符或文件夹的名称，或者是从声音、位图及 QuickTime 电影等中导入文件的名称。
- Kind(类型)：描述项的类型(图形、按钮、剪贴画、位图、声音、视频或文件夹)。
- Use Count(使用数目)：显示作品中所使用的特定项目的实例数。
- Date Modified(修改日期)：指定项目编辑或更新的日期及时间。

提示 你可以将鼠标放置在标题分割线处来调整标题的宽度，当鼠标变为双向箭头是，单击并拖动鼠标以改变标题大小。

6) Item List(项目列表)：此分级列表包含库中的所有项目。

7) Sort Order(排序)：使用此按钮对项目进行升序或降序排列。

8) Narrow State Button(缩小陈述按钮)：此按钮最小化库窗口以便只显示最相关信息，你可以使用水平滚动栏在各栏之间滚动。

9) New Symbol Button(新图符按钮)：使用此按钮从库窗口中创建新图符，它与 Flash 主菜单栏的 Insert 菜单中的 New Symbol 命令的作用相同。

10) New Folder Button(新文件夹按钮)：使用此按钮在库目录中创建一新文件夹。

11) Item Properties Button(项目属性按钮)：使用此按钮产生项目的 Properties 对话框以便可以更改选定项的设置。

12) Delete Button(删除按钮)：如果选定了库中的某项，然后按下此按钮，将从项目中删除此项。注意，你不能取消删除操作。

8.1.1 附加菜单

在使用库时，可以使用一些很有用的附加菜单：

如果在库窗口中右击(Windows)或按住 Control 单击(Macintosh)某项，将弹出一个菜单，它提供一些可以执行此项任务(见图8-2)的命令。

如果在库窗口中右击(Windows)或按住 Control 单击(Macintosh)的预览窗口，则弹出一个菜单，它可以设置所需的预览窗口背景显示(见图8-3)。



图8-2 某项的弹出菜单

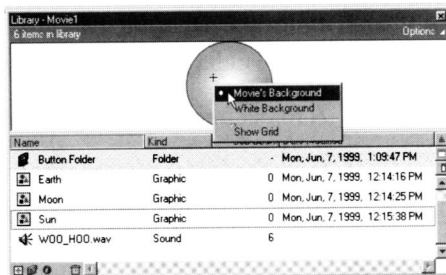


图8-3 弹出菜单的窗口背景

8.1.2 Library中的各项

简而言之，任何在库中的项可以多次使用。当你在 Flash 中创建图符或导入声音、位图、

视频等项时，Flash将自动把它们放置于库中。不同项用不同的图标表示（见图8-4）。

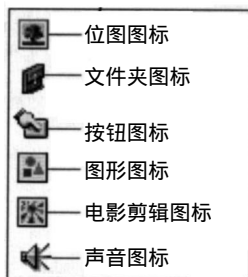


图8-4 Library中的各项和它们的图标

8.2 库管理

可以从库窗口中执行所有很多任务，这些任务一部分与库相关，其它（如创建新图符或更新导入文件）与在Flash的其它地方执行的任务相似。从库窗口中执行任务是一件很简单的事情，下面我们看看库窗口的某些功能。

8.2.1 创建项

可以从库窗口中直接创建的项包括新图符、空白图符及新文件夹。使用库窗口创建新图符与从Flash主菜单栏的Insert菜单中选择New Symbol产生的效果相同。

要创建一文件夹，应如下操作：

- 1) 从库窗口的 Options菜单中 选择 New Folder(新建文件夹)，或在库窗口的下方单击 New Folder按钮。
- 2) 给文件夹命名为容易标识其内容的名称，如Navigation Buttons(导航按钮)(图8-5)。新文件夹添加至库目录结构的根部，即其不在任何文件夹中。

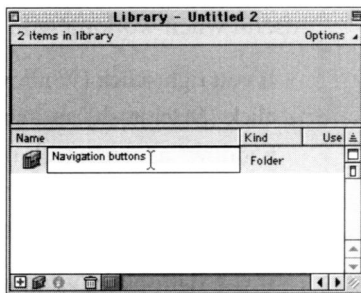


图8-5 重命名新建的文件夹

要从库窗口中创建新图符，应如下操作：

- 1) 从库窗口的 Option菜单中选择 New Symbol，或在库窗口的底部单击 New Symbol按钮。显示Symbol Properties对话框(见图8-6)。
- 2) 命名新图符，并为其分配一行为。
- 3) 单击OK。

新图符自动添加至库中，而且其时间线和舞台出现，此时可以开始向其中添加内容。关于创建新图符的详细信息，请参见第7章“图符”。

1. 复制图符

正如在第7章中所提到的，如果要创建一个与已有图符很相似的新图符，仅需复制原有图符，然后对其进行编辑以适应你的需求。

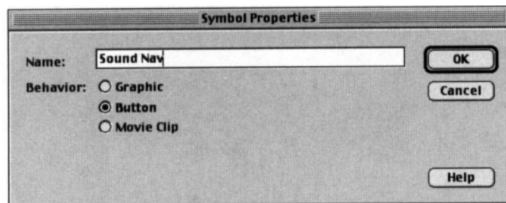


图8-6 创建新图符

要从库窗口中复制图符，应如下操作：

- 1) 从库窗口显示的图符列表中，选择要复制的图符。
- 2) 从库窗口的 Options 菜单中选择 Duplicate，出现 Symbol Properties 对话框。
- 3) 命名新图符，并为其分配一行为，单击 OK。

新图符被添加至库中。要编辑新创建的图符，请参见本章后面 8.2.4 “在库窗口中使用图符”。

8.2.2 删除项目

要从库窗口中删除某项，应如下操作：

- 1) 在库窗口中选定要删除的项目。选定的项目(图符、声音、位图、视频或文件夹)将突出显示。
- 2) 在库窗口的 Options 菜单中选择 Delete，或在库窗口的底部单击 Delete 按钮。出现 Delete 确认对话框，以便你确定是否要删除该项(见图 8-7)。
- 3) 单击 Delete 按钮。

提示 你可以通过按住 Ctrl 键单击(Windows)或按住 Command 单击(Macintosh)或按住 Shift 单击(Windows 及 Macintosh)，以选定库窗口中的多项。记住，不能取消删除库中的项目，因此在执行操作之前一定要确认是否删除。

删除无用项

正如大多数 Flash 开发商一样，你的最终产品并非包含所有创建的图符和导入的文件。然而，除非你进行删除操作，Flash 将存储库中的所有文件和图符。虽然这些无用项不影响最终导出电影文件的大小，它们仍然是 Flash 编辑文件的一部分。最好将库中所有这些无用的文件定期删除。

可以使用 Flash 提供的一个命令来查找及选定所有未在项目中使用过的项。一旦选定了它们，便可以同时进行删除。

要选定并删除无用的项，应如下操作：

- 1) 从库窗口的 Options 菜单中选择 Select Unused Items(选择无用项)。所有无用项被突出显示(见图 8-8)。
- 2) 在库窗口的底部单击 Delete 按钮。出现删除确认对话框，以便你确定是否要删除该项。
- 3) 单击 Delete 按钮。

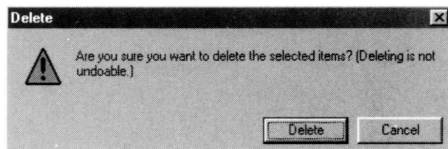


图8-7 删除项时确认对话框

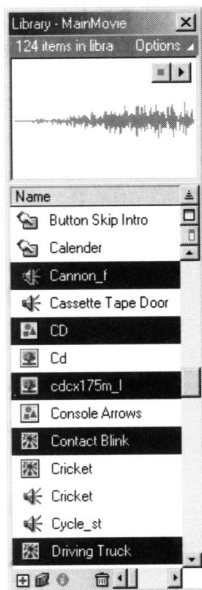


图8-8 选定无用的项

8.2.3 重命名项

库中的某项均有一个名称，但你可以对其进行重命名。

要重命名库中的某项，应如下操作(任何操作之一)：

- 双击项名称。
- 右击(Windows)或按住Ctrl键单击(Macintosh)，从弹出菜单中，选择Rename(重命名)。
- 在库中选定此项，然后按下库窗口底部的Item Properties(项目属性)按钮。
- 从Library窗口的Options菜单中选取Rename。

8.2.4 在库窗口中使用图符

在库窗口中，可以快速浏览或改变图符的属性、更改其行为以及编辑其内容和时间线。这些任务与有关图符一章中讨论的任务相似。

要从库窗口中得到图符属性，应如下操作：

- 1) 在库窗口中选定此图符。
- 2) 从库窗口的Options菜单中选择Properties，或在库窗口的底部单击Properties按钮。

要从库窗口中更改某图符的行为，应如下操作：

- 1) 右击(Windows)或按住Ctrl键并单击(Macintosh)要更改其行为的图符。
- 2) 在出现的弹出菜单中选择Behavior，然后从副菜单中选定某个指定行为(见图8-9)。

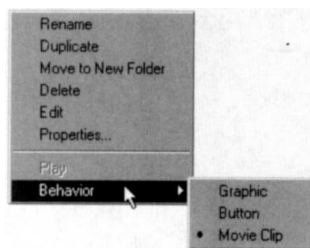


图8-9 从库中更改某一项的行为可使
得图符的新实例反映出这一改动

要从库窗口中进入图符的图符编辑模式，应如下操作：

- 1) 在库窗口中选定图符，其突出显示。
- 2) 从库窗口的Options菜单中选择Edit以打开图符的舞台及时间线进行编辑，或者双击库中的图符图标。

8.2.5 在库窗口中使用声音、位图及视频

在库窗口中使用声音、位图及视频与使用图符基本相同。可以在这些库的项执行两种任务：一是得到或更改项目属性(如命名及压缩设置)；另一种是当导入项目至Flash中时，对其进行更新以反映使用的文件的最新版本。

要从库窗口中得到或更改声音、位图及视频的属性，应如下操作：

- 1) 从库窗口中选定声音、位图或视频并突出显示。
- 2) 从库窗口的Options菜单中选择Properties，或在库窗口的底部单击Properties按钮。

要更新某个声音、位图或视频文件，应如下操作：

- 1) 从库窗口中选定声音、位图或视频项。
- 2) 从库窗口的Options菜单中选择Update(见图8-10)，以更新Flash中使用过并已作修改的文件。

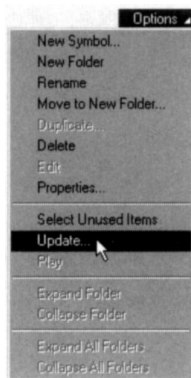


图8-10 从Options菜单中选取Update，将更新
选定的声音、位图或视频文件，这将反映
出对Flash外部的文件所做的更改

8.2.6 查看及重新组织项

库提供了几种特性，可以使用它们很容易地在项目中查找或访问库的项。这些特性包括展开或折叠文件夹、将项从一个文件夹移动至另一个文件夹以及对项进行排序，它们可以针对某特定的库项进行操作。

要将项从一个文件夹移动至另一个文件夹，应如下操作：

1) 在库中单击此项并开始拖动。当你拖动项时，鼠标光标变成圆形，其中有一条线穿过，表明不能拖动到达的区域；或者变成箭头，其右下方有一小框，指明可以拖动到达的区域（见图8-11）。

2) 将项目拖动至要放置的文件夹，然后释放鼠标（见图8-12）。

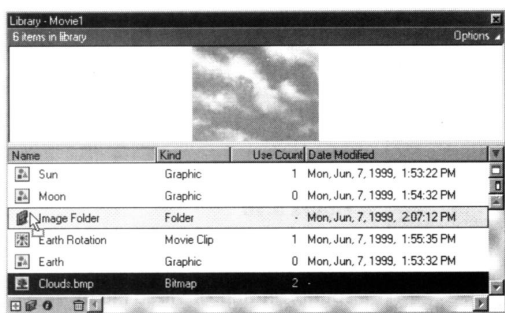


图8-11 将库中项拖至某个文件夹

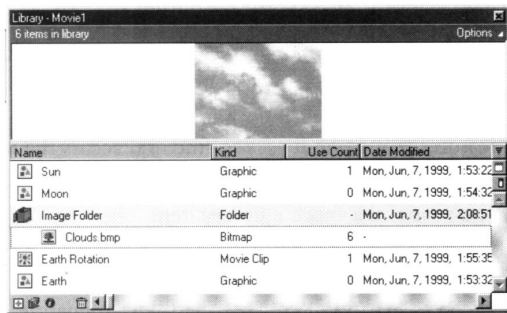


图8-12 移动至文件之后的项

提示 不能将库中的项目拖动至项目所位于的同一文件夹，但可以将其拖动至其父文件夹或子文件夹。

要将项移动至一个新文件夹，应如下操作：

1) 从库窗口中选定某项，其突出显示。

2) 从库窗口的 Options 菜单中选择 Move to New Folder(移动至新文件夹)。显示一个对话框，要求你命名新文件夹。

3) 为新文件夹命名，然后单击 OK。

要对库中的项进行排序，应如下操作：

1) 单击其中某一栏标题以对库的项按此标题进行排序。例如，如果单击 Name 栏标题，库的项将根据它们的名称按字母排序。

2) 单击 Sort Order(排序)按钮以选择是否按升序或降序排列库的项。

提示 每个文件夹独立排序。

8.3 库教程

为帮助你掌握有关库的知识，我们还准备了交互式教程。这些交互式教程以及最后的源文件均保存于附带的光盘中。

Working with the Library(处理库)：此教程可以帮助你温习库的有关知识并介绍如何以各种不同的方式使用库中的项目。