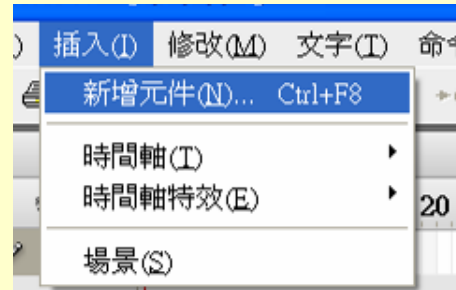


3-1 元件 – 新增元件

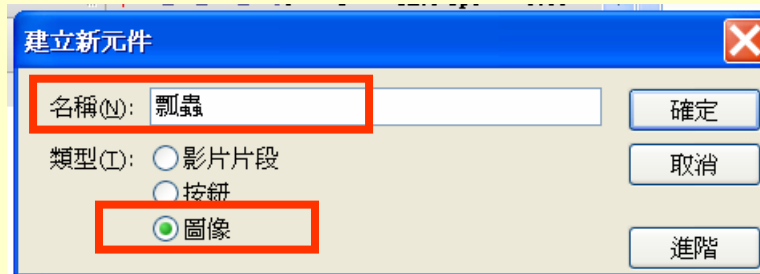
1. 插入/新增元件



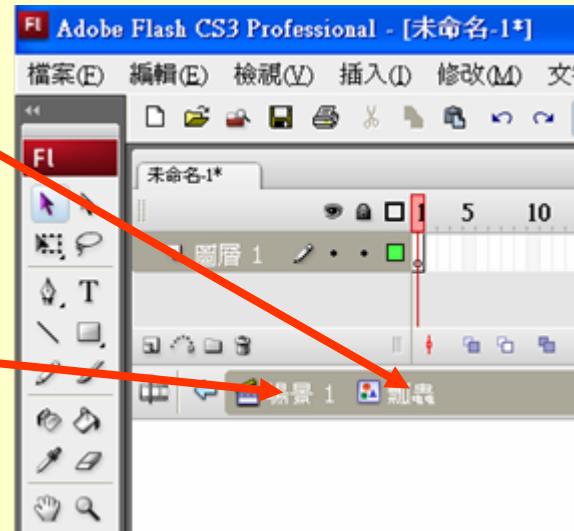
5. 顯示圖庫



2. 設定元件內容



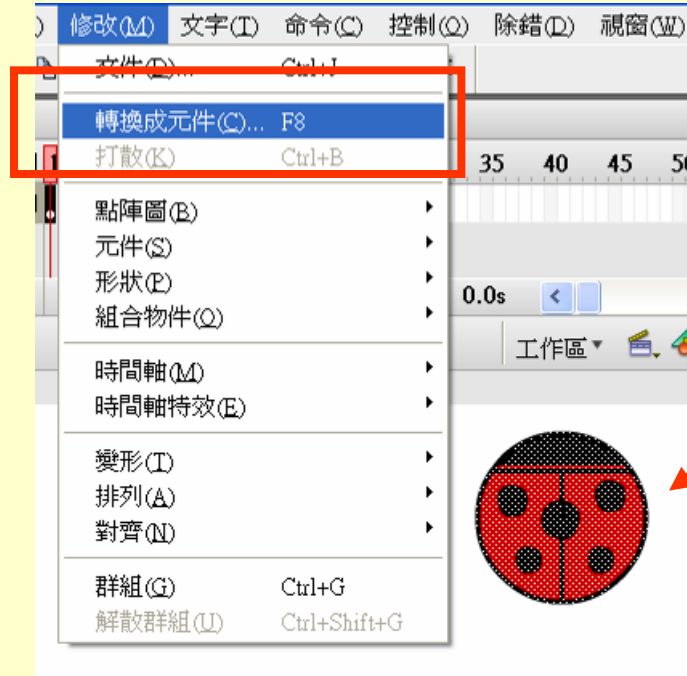
3. 進入編輯



4. 編輯完畢
回到場景

3-2 元件 – 轉為元件

2.修改/轉為元件

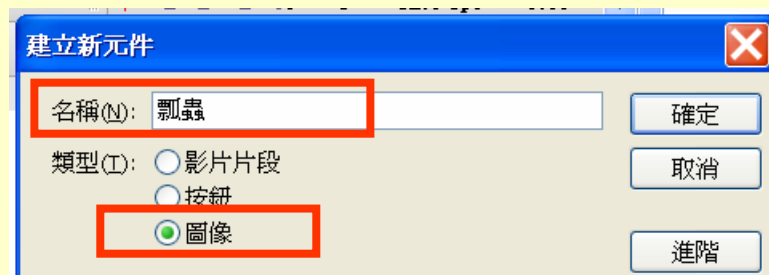


1. 選取已畫好的圖案



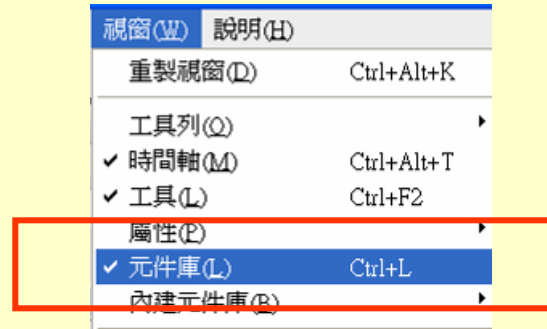
4. 轉成元件
出現藍框

3. 設定元件內容

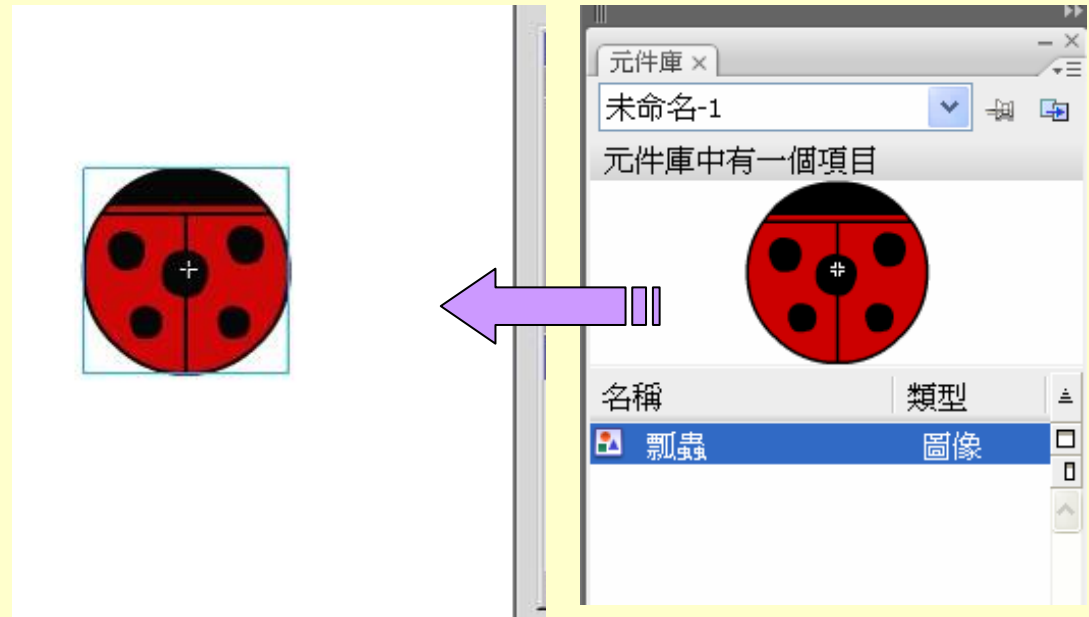


3-3 元件 – 元件使用

1. 顯示圖庫



2. 將元件拖曳到場景

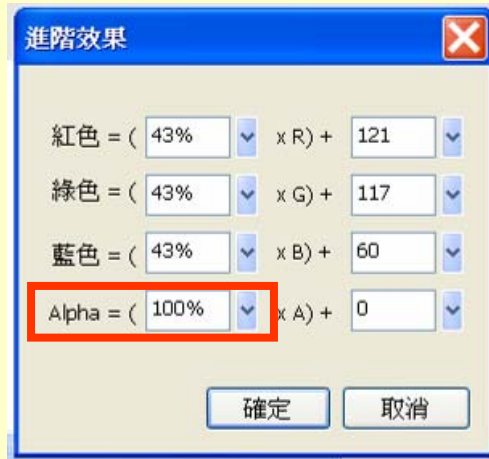


3-4 元件 – 元件特效

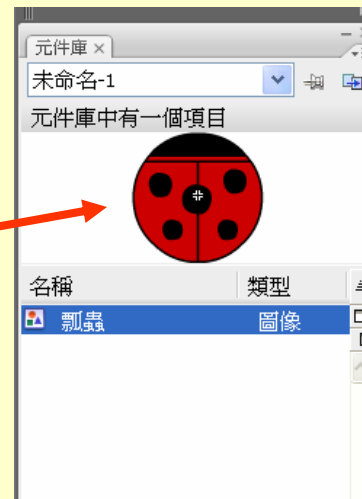
1. 顯示元件屬性



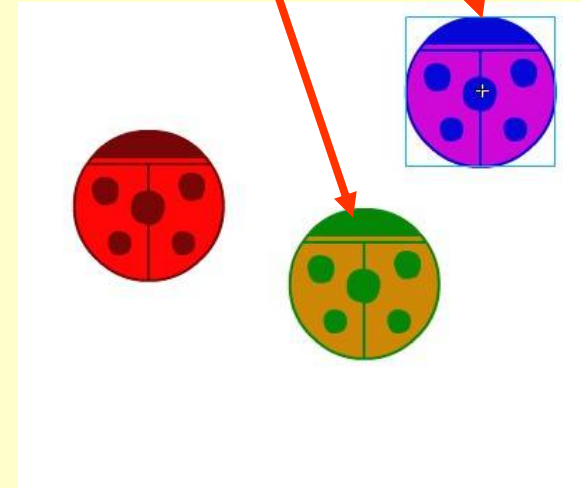
2. 設定特效



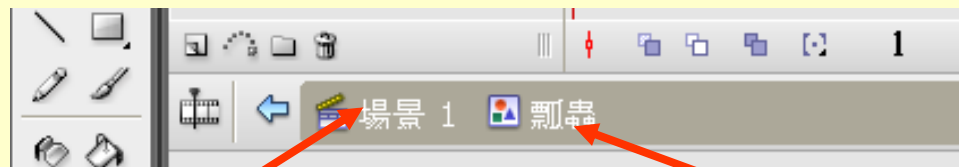
圖庫中元件沒有改變



場景中元件的改變



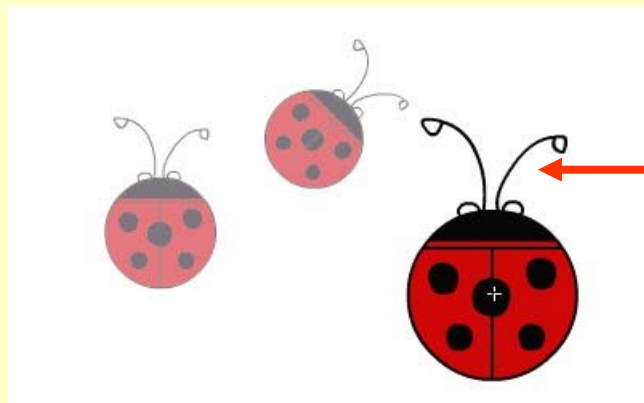
3-5 元件 – 元件原地修改



3. 回到場景
結束編輯

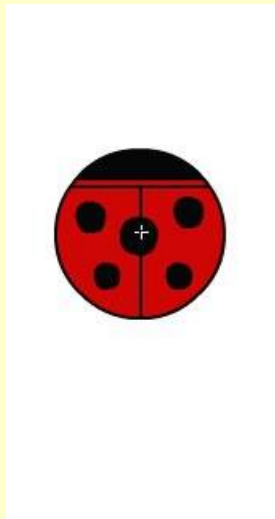


1. 快按二下
進入編輯模式



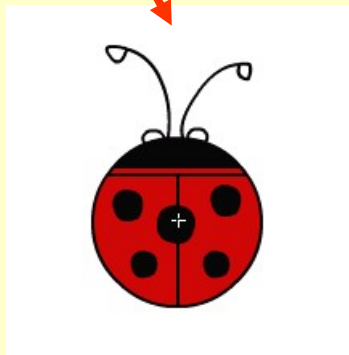
2. 其他瓢蟲也
同時修改

3-6 元件 – 元件圖庫修改

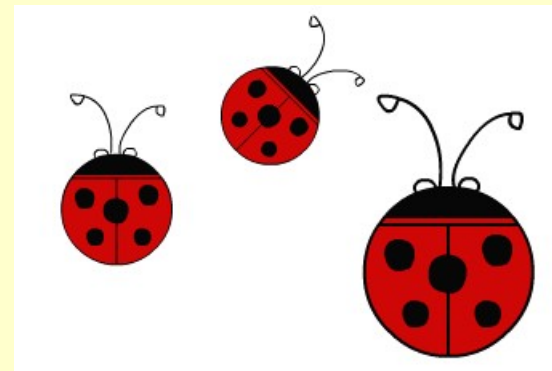


1. 快按二下庫圖元件
進入編輯模式

2. 編輯瓢蟲元件

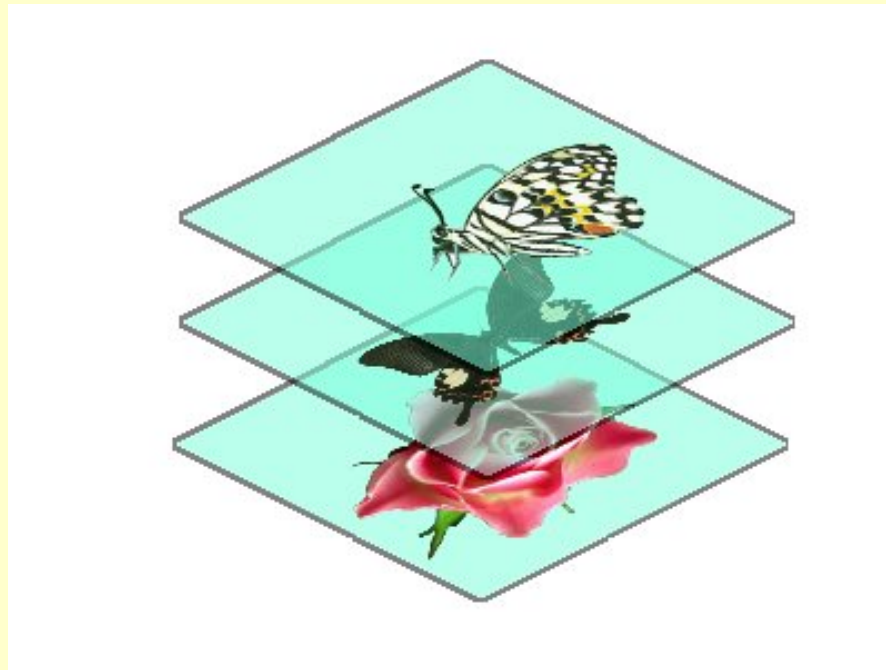


3. 回到場景結束編輯



3-7 圖層 – 圖層的概念

將元件放在不同的圖層做動畫，可避免干擾



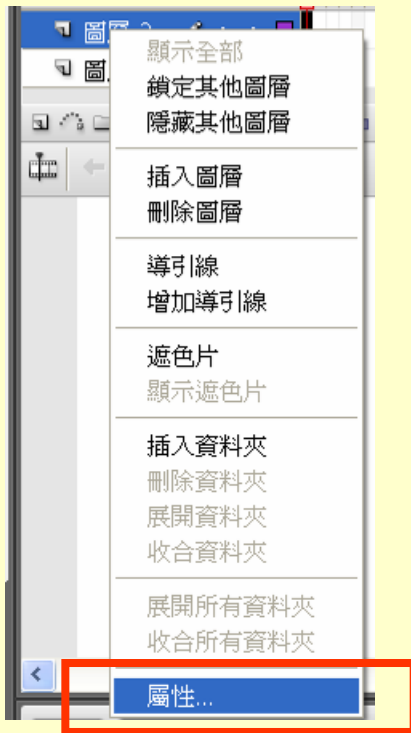
3-8 圖層 – 新增



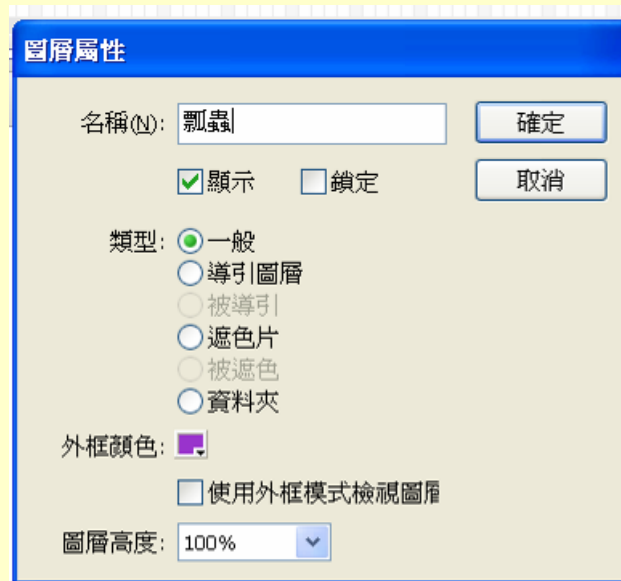
插入圖層

3-9 圖層 – 圖層命名

1. 圖層按右鍵

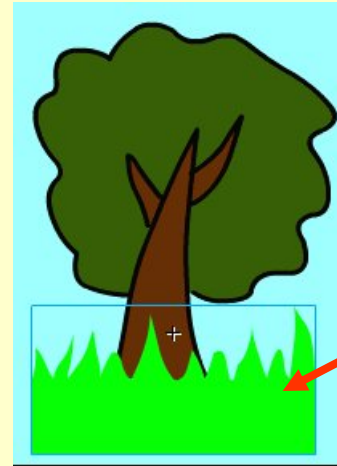
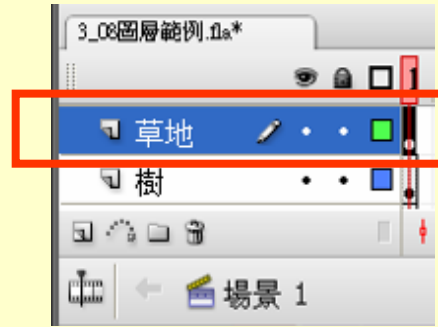


2. 修改圖層名稱



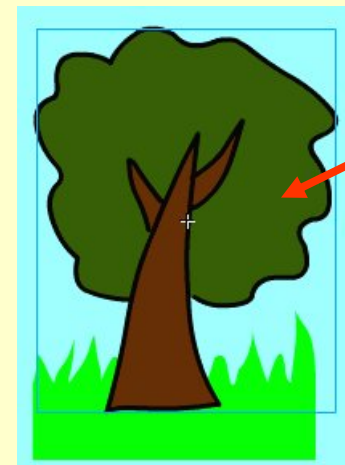
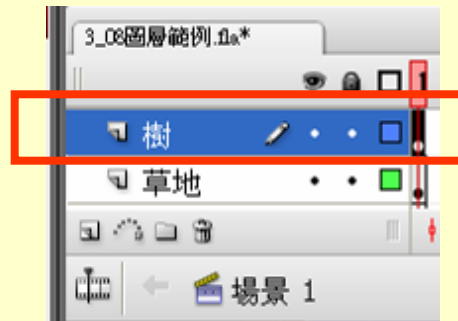
3-10 圖層 – 圖層順序

草地在前



將樹圖層拖曳到草地圖層的上

樹在前



3-11 圖層 – 圖層控制設定

只顯示圖層外框

鎖住圖層

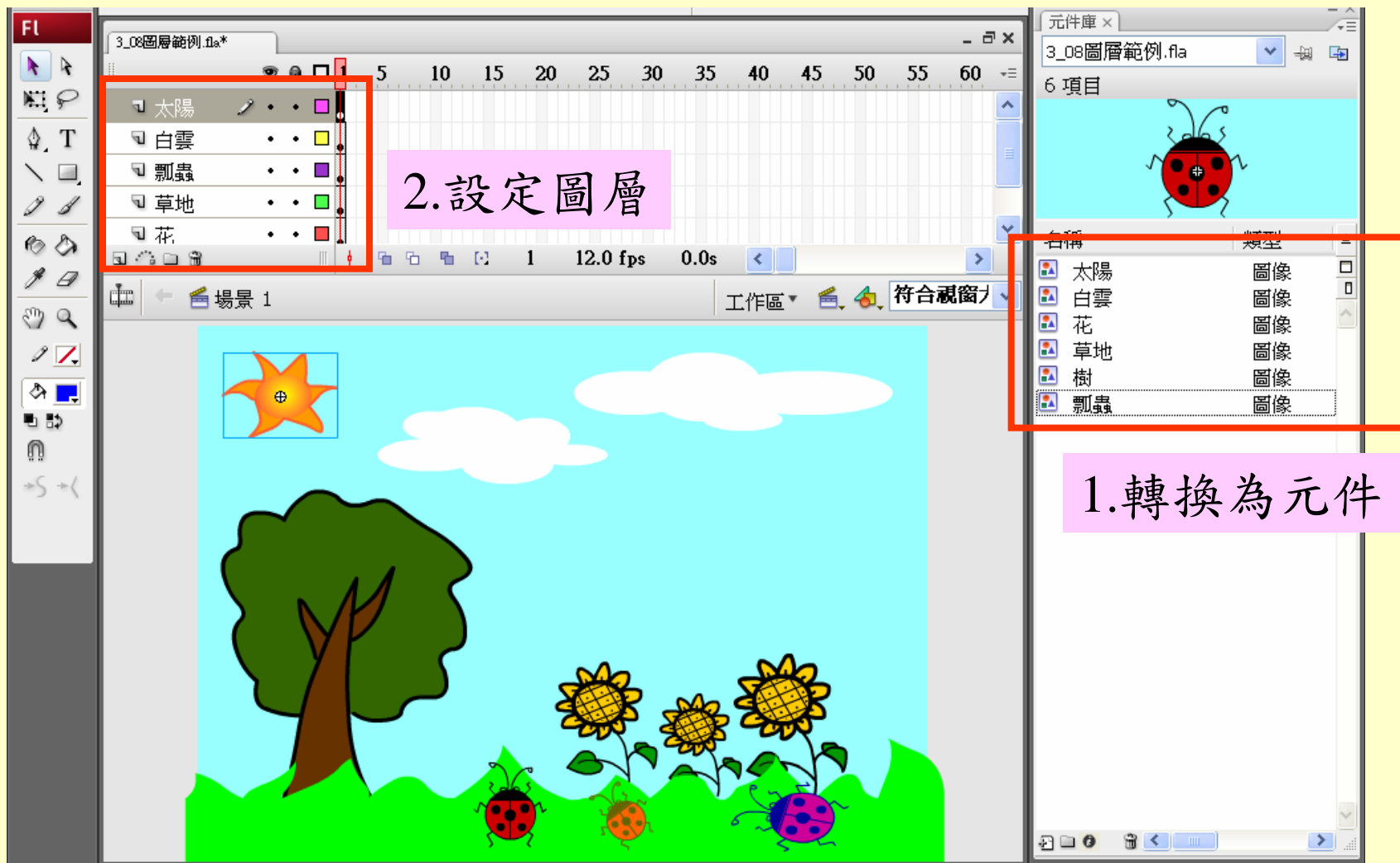
隱藏圖層

增加導引線圖層



刪除圖層

3-12 元件與圖層的練習



3. 設定元件特效、大小、旋轉