

三、ActionScript 設定

1. 選取 **action** 圖層影格 1，按 **F9** 鍵開啟 **動作** 面板，輸入如下 ActionScript：

```
import fl.transitions.*;

import fl.transitions.easing.*;
```

ActionScript 說明：

1. 呼叫 **fl.transitions** 套件下的所有類別
2. 呼叫 **fl.transitions** 套件 **easing** 類別下所有分類特效

```
for (i=1; i<=5; i++) {

    this["menu" + i + "_btn"].addEventListener(MouseEvent.CLICK, onOver);

}
```

ActionScript 說明：

設定一個 **i** 由 1 到 5 執行 5 次的迴圈，為 **this["menu" + i + "_btn"]** 設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為滑鼠滑過，符合偵聽條件時執行自訂函數 **onOver** 的動作。(當滑鼠滑過 **menu1_btn**、**menu2_btn**、**menu3_btn**、**menu4_btn**、**menu5_btn** 任一個選單鈕時，執行相對的自訂函數動作)

```
function onOver(event:MouseEvent):void {

    i=event.target.name.substr(4,1);

    moveMe(i-1);

}
```

ActionScript 說明：

1. 自訂函數 **onOver**，會執行以下動作：
2. **i** = 由目前事件發生目標物的名稱第四個字開始取一個字
3. 執行自訂函數 **moveMe**，帶的參數為 **(i-1)**。

```
function moveMe(btnNo) {
    Tween1 = new Tween(pic1_mc, "y", None.easeOut, pic1_mc.y, 20-btnNo*280, 1, true);
    TweenA = new Tween(pic1_mc, "alpha", None.easeOut, 0.1, 1, 2, true);
    Tween2 = new Tween(pic2_mc, "y", None.easeOut, pic2_mc.y, -1100+btnNo*280, 1,
    true);
    TweenB = new Tween(pic2_mc, "alpha", None.easeOut, 0.1, 1, 2, true);
}
```

ActionScript 說明：

自訂函數 **moveMe**，會執行以下動作：

1. **Tween1**：設定 **pic1_mc** 實體物件的 Y 軸屬性，套用無效果中的緩出漸變，並將該物件由原本的 Y 軸位置：720 移至 $20\text{-btnNo}\times 280$ 的位置，於 1 秒內完成。
 ** 由於 **pic1_mc** 實體物件是由五張照片垂直排列而成，且每一張照片的高度為：280，這樣一來當您移至第二個選單按鈕時會回傳 **btnNo** 值「1」，所以套用公式後 **pic1_mc** 實體物件的 Y 軸會移至第二張圖的位置。
 ** 選按選單按鈕時會由該實體物件設定的 ActionScript 得到 **btnNo** 值，而按下不同選單按鈕所得到的 **btnNo** 值也不同。
2. **TweenA**：設定 **pic1_mc** 實體物件的透明屬性，套用無效果中的緩出漸變，並由透明度 10% 漸變到 100%，於 2 秒內完成。
3. **Tween2**：設定 **pic2_mc** 實體物件的 Y 軸屬性，套用無效果中的緩出漸變，並將該物件由原本的 Y 軸位置：-400 移至 $-1100+\text{btnNo}\times 280$ 的位置，於 1 秒內完成。
 ** 選按選單按鈕時會由該實體物件上的 ActionScript 得到 **btnNo** 值，而按下不同選單按鈕所得到的 **btnNo** 值也不同。
4. **TweenB**：設定 **pic2_mc** 實體物件的透明屬性，套用無效果中的緩出漸變，並由透明度 10% 漸變到 100%，於 1 秒內完成。

完成囉！請記得儲存檔案，接著請按 **Ctrl + Enter** 鍵測試影片。(可以參考範例光碟內 <本書範例 \ ch13 \ 完成檔 \ 相片選單 01.fla> 觀看完成結果)

13-3 相片選單 - 轉場特效

FL 作品放大鏡

「相片選單 - 轉場特效」這個作品，將重用 TransitionManager 類別來建立作品上需要的轉場動畫效果，讓您以編寫程式碼的方式來製作動畫。



(可以開啟範例光碟內 <本書範例 \ ch13 \ 完成檔 \ 相片選單 02.swf > 觀看完成結果)



作品中的照片是攝於知名飯店大濠閣 (Hotel del Lago) 「<http://www.dellago.com.tw/>」，得天獨厚位於最受二岸人民一致推薦的旅遊勝地日月潭。

FL 課程講解

13-3-1 TransitionManager 類別 (轉場效果)

ActionScript 類別名稱 `mx.transitions.TransitionManager`

TransitionManager 類別是用來定義轉場特效，只要簡單的套用其中語法格式就可以產生令人印象深刻的轉場動畫效果。

TransitionManager () 類別的基本語法如下：

```
TransitionManager.start (要套用轉場效果的 MovieClip 物件, {type:轉場種類,
direction:套用方向, duration:持續時間, easing:特效名稱.效果, 其它各別轉場效果屬性設定});
```

TransitionManager 類別可由十種動畫效果擇其一套用到幻燈片或影片片段：

轉場種類	中文名稱	說明
Iris	虹膜轉場	使用放大的形狀動畫遮色片，顯示螢幕或影片片段。
Wipe	擦去轉場	使用水平移動的形狀動畫遮色片，顯示螢幕或影片片段。
Pixel Dissolve	像素溶解轉場	使用消失中或顯示中的矩形，遮色螢幕或影片片段。
Blinds	百葉窗轉場	使用消失中或顯示中的矩形，顯示下一個螢幕或影片片段。
Fade	淡出轉場	淡入或淡出螢幕或影片片段
Fly	飛入轉場	從特定位置滑入螢幕或影片片段
Zoom	縮放轉場	放大或縮小螢幕或影片片段
Squeeze	擠入轉場	水平或垂直縮放螢幕或影片片段
Rotate	旋轉轉場	旋轉目前螢幕或影片片段
Photo	照相轉場	使螢幕或影片片段如照相時的閃光燈般閃動

Fl 動手實作

一、檢查實體物件命名

1. 請選按功能表列 **檔案 \ 開啟舊檔**，開啟範例光碟內 <本書範例 \ ch13 \ 原始檔 \ 相片選單 02.fla> 練習。(此原始檔作品已大致將基本的物件佈置好，僅需要依接下來的步驟將其它設定動作完成即可。)
2. 實體物件命名的部份因為與上一個作品大同小異，所以已於原始檔中設定好，一起來看看：

① 實體名稱：menu1_btn、menu2_btn、menu3_btn、menu4_btn、menu5_btn。

② 實體名稱：pic1_mc。



二、Actions 設定

1. 選取 **action** 圖層影格 1，按 **F9** 鍵開啟 **動作** 面板，輸入如下 ActionScript：

```
import fl.transitions.*;

import fl.transitions.easing.*;
```

ActionScript 說明：

1. 呼叫 **fl.transitions** 套件下的所有類別
2. 呼叫 **fl.transitions** 套件 **easing** 類別下所有分類特效

```
for (i=1; i<=5; i++) {

    this["menu" + i + "_btn"].addEventListener(MouseEvent.CLICK, onOver);

}
```

ActionScript 說明：

設定一個 **i** 由 1 到 5 執行 5 次的迴圈，為 **this["menu" + i + "_btn"]** 設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為滑鼠滑過，符合偵聽條件時執行自訂函數 **onOver** 的動作。(當滑鼠滑過 **menu1_btn**、**menu2_btn**、**menu3_btn**、**menu4_btn**、**menu5_btn** 任一個選單鈕時，執行相對的自訂函數動作)

```
function onOver(event:MouseEvent):void {

    i=event.target.name.substr(4,1);

    moveMe(i-1);

}
```

ActionScript 說明：

1. 自訂函數 **onOver**，會執行以下動作：
2. **i** = 由目前事件發生目標物的名稱第四個字開始取一個字
3. 執行自訂函數 **moveMe**，並帶參數為 **(i-1)**。

```
function moveMe(btnNo) {  
  
    pic1_mc.y = 20 - btnNo * 280;  
  
    TransitionManager.start(pic1_mc, {type:Blinds, direction:Transition.IN, duration:1,  
    easing:None.easeNone, numStrips:100, dimension:0});  
  
}
```

ActionScript 說明：

自訂函數 **moveMe**，會執行以下動作：

1. 設定 **pic1_mc** 實體物件的 Y 軸屬性 = $20 - \text{btnNo} * 280$ 。
** 由於 **pic1_mc** 實體物件是由五張照片垂直排列而成，且每一張照片的高度為「280」，這樣一來當您移至第二個選單按鈕時會回傳 **btnNo** 值「1」，所以套用公式後 **pic1_mc** 實體物件的 Y 軸會移至第二張圖的位置。
** 移至各個選單按鈕時會經由該實體物件上的 ActionScript 得到 **btnNo** 值，而按下不同選單按鈕所得到的 **btnNo** 值也不同。
2. 設定 **TransitionManager** 類別效果，將效果套用至 **pic1_mc** 實體物件，樣式：百葉窗轉場效果，套用方向：**Transition.IN**，持續時間：1，不使用加 / 減速特效，條紋數：100 條，水平百葉效果（若為 1 則是垂直百葉效果）。

完成囉！請記得儲存檔案，接著請按 **Ctrl + Enter** 鍵測試影片。（可以參考範例光碟內 <本書範例 \ ch13 \ 完成檔 \ 相片選單 01.fl> 觀看完成結果）



除了上頁提到的「百葉窗」轉場效果外，於範例光碟內 <本書範例 \ ch13 \ 完成檔 \ 相片選單 02.fla> 檔，**actions** 圖層影格 1 中也示範了另外三種轉場效果的設定方法。

選取 **actions** 圖層影格 1，按 **F9** 鍵開啟 **動作** 面板，於 **動作** 面板中有另外三條 ActionScript 前加上「//」註解符號（當 ActionScript 前加上該符號即成為註解說明並不會產生作用且呈灰色文字）。您可試著將原來「百葉窗」轉場效果該行 ActionScript 前加上「//」符號成為註解行，再將其他轉場效果其中一個的「//」符號刪除（這個作品一次只能套用一個轉場效果），按 **Ctrl + Enter** 鍵看看不同的轉場效果。

其他轉場效果說明：

```
TransitionManager.start(pic1_mc, {type:Wipe, direction:Transition.IN,
duration:1, easing:None.easeNone});
```

將效果套用至 **pic1_mc** 實體物件，樣式：擦去轉場效果，套用方向：**Transition.IN**，持續時間 1，不使用加 / 減速特效。

```
TransitionManager.start(pic1_mc, {type:Fade, direction:Transition.IN,
duration:2, easing:None.easeNone});
```

將效果套用至 **pic1_mc** 實體物件，樣式：淡出轉場效果，套用方向：**Transition.IN**，持續時間 1，不使用加 / 減速特效。

```
TransitionManager.start(pic1_mc, {type:PixelDissolve, direction:Transition.IN,
duration:2, easing:None.easeNone, xSections:50, ySections:50});
```

將效果套用至 **pic1_mc** 實體物件，樣式：像素解轉場效果，套用方向：**Transition.IN**，持續時間 2，不使用加 / 減速特效，以 50 個 **xSections** 和 50 個 **ySections** 建立要套用「像素溶解」轉場的 **TransitionManager** 實體。

xSections：整數，沿著水平軸之遮罩矩形部分的數目。建議範圍是 1 至 50。

ySections：整數，沿著垂直軸之遮罩矩形部分的數目。建議範圍是 1 至 50。