

Chapter 12

相片特效

- ▶ Flash 相簿
- ▶ 相片播放器
- ▶ Flash 由外部載入檔案的方法
- ▶ 360 度虛擬環景的原理與實作
- ▶ 產品 360 度展示的拍攝方式與實作

12.1 Flash相簿



大家都有旅行拍照的經驗，在奮力拍攝之後該如何將相片與好友分享？現在只要搭配上 ActionScript 就可快速設計出超夯的 Flash 相簿，此作品以風光明媚的日月潭風景照為例說明。

■ 作品放大鏡

選按下方佈置的六個相簿縮圖，可分別於上方瀏覽大張相片。



完成結果：附書光碟 <本書範例 \ ch12 \ 完成檔 \ Flash相簿.swf >。

1

了解目前場景的配置

2

於場景佈置相關元件，並給予實體命名。

3

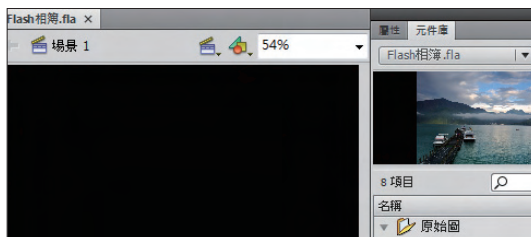
加入程式碼；透過程式碼播放指定相片

12.1.1 相簿場景分析與佈置

請選按功能表列 **檔案 \ 開啟舊檔** 開啟練習檔，這裡就從元件佈置的部份開始製作：

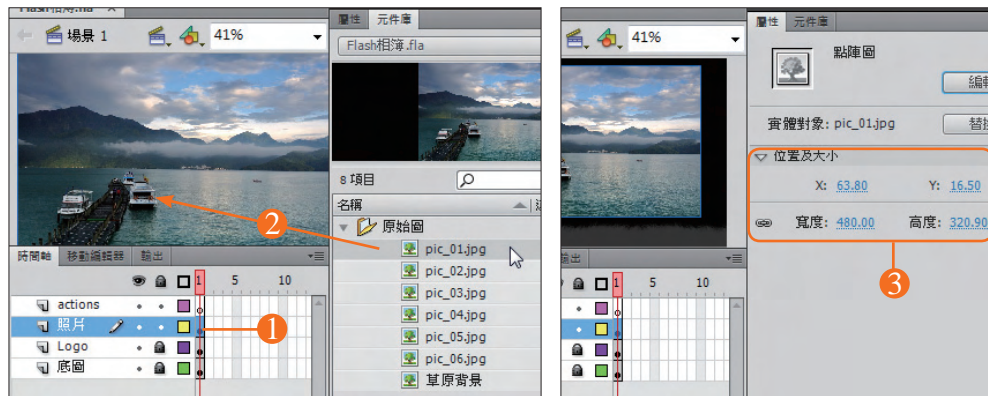


範例原始檔案：附書光碟 <本書範例 \ ch12 \ 原始檔 \ Flash相簿.fla >。



◀ 此練習檔已將場景的尺寸與底圖已經調整完畢，並在場景中放置了基本的元件，其他相關素材則整理於 **元件庫** 面板中。

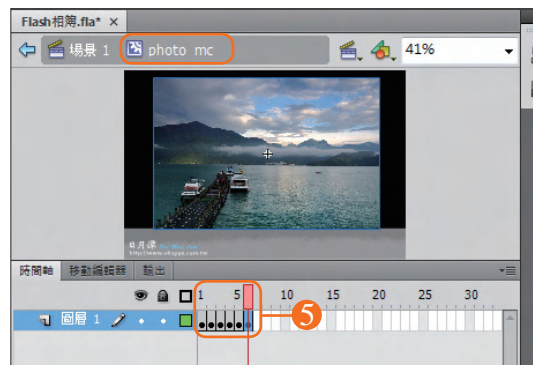
1. 製作放置所有相片的影片片段：



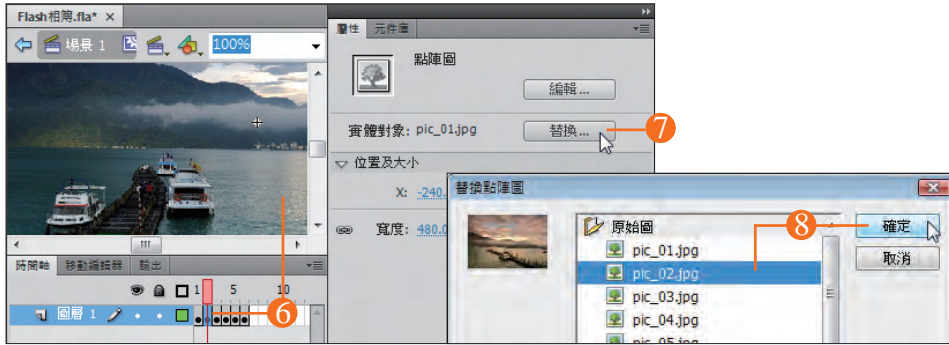
- ① 選按 照片 圖層影格 1。
- ② 請按 **Ctrl + L** 鍵開啟 元件庫 面板，將 <原始圖 \ pic_01.jpg> 拖曳到 照片 圖層的舞台上。
- ③ 選取剛拖曳進來的物件，在 屬性 面板先鎖定它的長寬，設定 寬：480、X：63.8、Y：16.5。



- ④ 選取圖片後按 **F8** 鍵開啟 轉換成元件 對話方塊，設定 名稱 為「photo_mc」、類型：影片片段、註冊：中心點，最後按 確定 鈕。



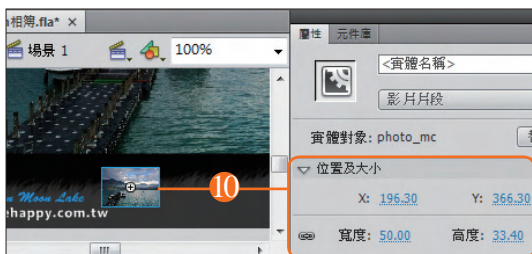
- ⑤ 接著在這個新增的實體物件上連按二下滑鼠左鍵進入編輯，在 圖層1 圖層影格 1 上連續按 **F6** 鍵五下，新增五個關鍵影格。



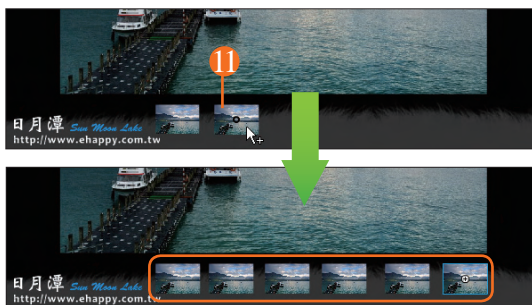
- ⑥ 選按影格 2，選按編輯區的點陣圖。
- ⑦ 在 屬性 面板按 替換 鈕。
- ⑧ 在 替換點陣圖 對話方塊中選取 <原始圖 \ pic_02.jpg> 後，按 確定 鈕。



- ⑨ 即將影格 2 中的點陣圖換為 <pic_02.jpg>，請利用相同的方式依序置換其他影格中的物件。



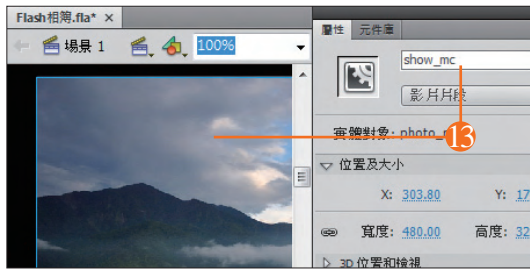
- ⑩ 回到 場景 1，拖曳 元件庫 面板 photo_mc 元件到 相片 圖層的舞台上，於 屬性 面板鎖定圖片寬高後設定 寬：50、X：196.3、Y：366.3。



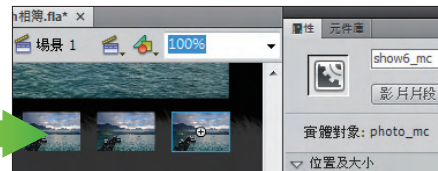
- ⑪ 選取這個新物件後按 **Ctrl** 鍵不放往右方拖曳複製，重覆執行五次讓舞台下方共有六個 photo_mc 實體物件。



12 選取這六個實體物件，進行位置的調整。請開啟 **對齊** 面板按 **對齊上邊緣** 鈕再按 **均分水平間距** 鈕。



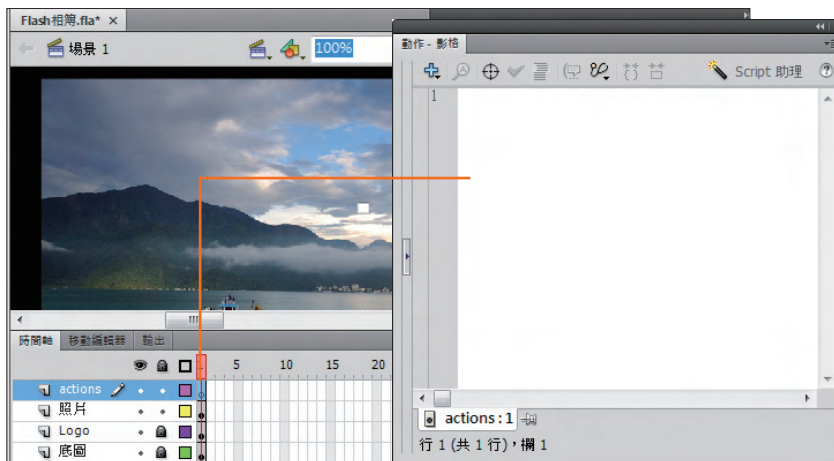
13 選擇舞台上主要顯示相片的物件，在 **屬性** 面板 **實體名稱** 欄位輸入「show_mc」。



14 下方六個實體物件由左至右依序設定 **實體名稱** 為「show1_mc」~「show6_mc」。

12.1.2 透過程式碼播放指定相片

選按 **actions** 圖層影格 1，按 **F9** 鍵開啟 **動作** 面板如下輸入 ActionScript，以控制整體動畫效果的執行：



```
//設定相簿的相片總數  
var totalNum:Number = 6;  
var i:Number;  
show_mc.gotoAndStop(1);
```

ActionScript 說明

1. 宣告 **totalNum** 為相片總數，預設值為 1。
2. 宣告 **i** 的屬性為數值。
3. 設定 **show_mc** 前往並停止在影格 1。

```
for (i=1; i<=totalNum; i++) {  
    this["show" + i + "_mc"].photoNum = i;  
    this["show" + i + "_mc"].buttonMode = true;  
    this["show" + i + "_mc"].gotoAndStop(i);  
    this["show" + i + "_mc"].alpha = 0.5;  
    this["show" + i + "_mc"].addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER, showOver);  
    this["show" + i + "_mc"].addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OUT, showOut);  
    this["show" + i + "_mc"].addEventListener(MouseEvent.CLICK, showClick);  
}
```

ActionScript 說明

1. 設定一個 **i** 由 1 到 6 執行 6 次的迴圈，每次執行時以 **this["show" + i + "_mc"]** 的方式定義下方由左到右六個影片片段。
2. 設定 **photoNum** 為相片的編號。
3. 開啟目前實體物件的 **buttonMode**，如此滑鼠指標移到該實體物件時可顯示指標為手指。
4. 剛才在製作 **show_mc** 實體物件時，每個關鍵影格中都儲存了一張所屬的點陣圖。這行指令可以實體物件移動到所屬的相片影格後停止。
5. 設定目前的實體物件的透明度為 50%。
6. 目前的實體物件設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為滑鼠滑入時，符合偵聽條件時執行 **showOver** 自訂函數。
7. 目前的實體物件設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為滑鼠滑出時，符合偵聽條件時執行 **showOut** 自訂函數。
8. 目前的實體物件設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為滑鼠按下時，符合偵聽條件時執行 **showClick** 自訂函數。

```
function showOver(event:MouseEvent):void {
    event.target.alpha = 1;
}
function showOut(event:MouseEvent):void {
    event.target.alpha = 0.5;
}
```

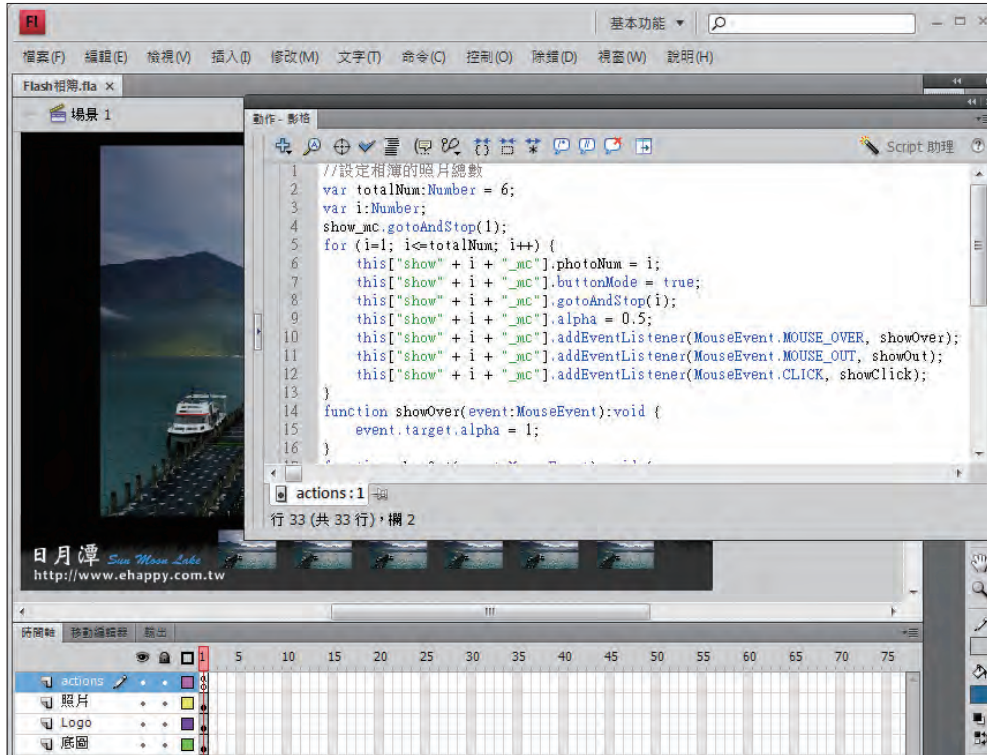
ActionScript 說明

1. 自訂函數 **showOver**，執行時會將事件發生的目標物件透明度設為 100%。
2. 自訂函數 **showOut**，執行時會將事件發生的目標物件透明度設為 50%。

```
function showClick(event:MouseEvent):void {
    show_mc.alpha = 0;
    show_mc.gotoAndStop(event.target.photoNum);
    show_mc.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, showPhoto);
    function showPhoto(event:Event):void {
        //每次都將圖片的透明度增加0.1
        show_mc.alpha += 0.1;
        //當圖片的透明度超過1時，即設定縮圖的透明度為1，並移除載入動作
        if (show_mc.alpha>1) {
            show_mc.alpha = 1;
            show_mc.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
showPhoto);
        }
    }
}
```

ActionScript 說明

1. 自訂函數 **showClick** (這裡先簡述整個自訂函數的功能：執行時會去除選按的實體物件透明度，並將所屬的相片顯示在主要顯示區域中。)
2. 設定主要顯示區 **show_mc** 的透明度為 0%。
3. 設定 **show_mc** 進前並停止在選按圖像的相片編號影格中。
4. 為 **show_mc** 設定 **addEventListener()** 函數加入偵聽，它所偵聽的動作為影片播放進入這個影格時，符合偵聽條件時執行 **showPhoto** 自訂函數。
5. 自訂函數 **showPhoto**，執行時會為物件增加 10% 的透明度，當透明度到達 100% 時就會去除這個函數的執行。



如此即完成所有的設定，請儲存檔案後按 **Ctrl + Enter** 鍵來瀏覽動畫的效果。當滑鼠指標移至下方縮圖的實體物件上時，縮圖會去除透明度明亮起來，在選按縮圖後上方主要顯示區會漸亮顯示所指定的圖片。



範例完成檔案：附書光碟 <本書範例 \ ch12 \ 完成檔 \ Flash 相簿.flas>。