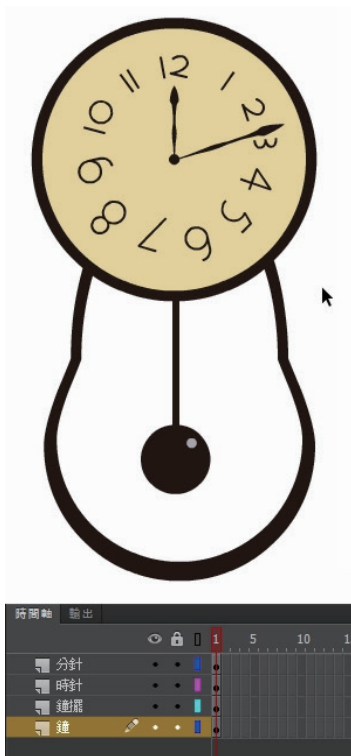


## 6-6 ◆ 機械性動作動畫範例 - 左右規律擺盪的擺鐘

本節依然是透過範例講解如何將每個影片片段組合。

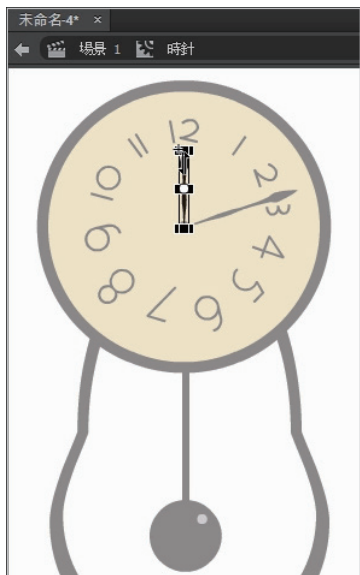
一樣先開新的檔案後，匯入「6-6 鐘擺.ai」檔案至舞台，接著跳出來的視窗只勾選「符合舞台大小」，其餘依預設值即可。下圖為匯入後的畫面。



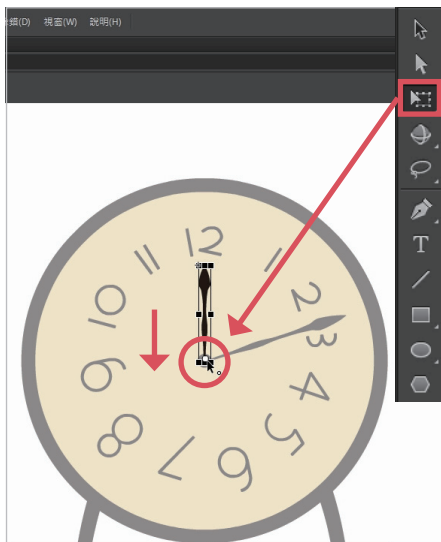
接著依序將「鐘擺、分針、時針」分別轉換成「影片片段」元件。



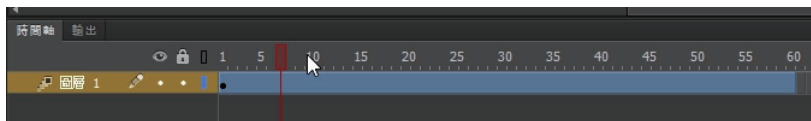
完成後雙擊時針的元件，就可以進入階層內修改，且舞台上非該階層的元件都會以半透明方式呈現。



接著要做的動態效果是要讓時針走動，如上圖，目前時針的中心點在元件中央，這時要將中心點往下移。

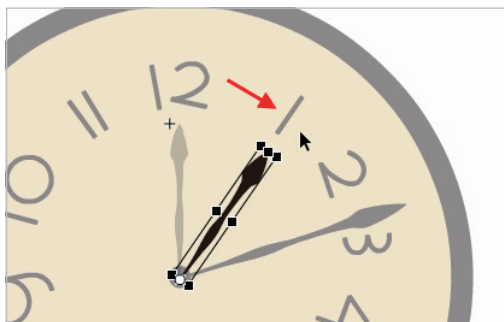


這時指針就會依照中心點位置旋轉，先在第 60 格新增影格並建立移動補間動畫。

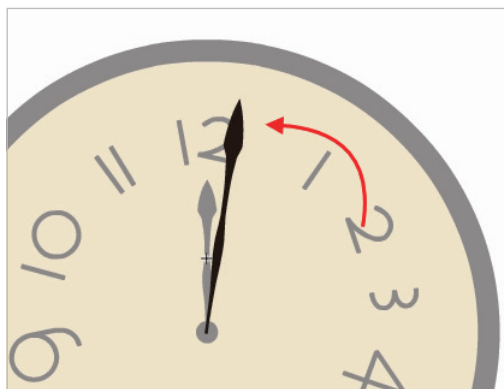


但在建立移動補間動畫時，會跳出「要將該項目轉換為元件」的提示視窗，雖然按確定轉換為元件就好，但是明明之前就設定過的。建議在調整時針前就先新增剛剛設定好的時針元件，比較不會出現此提醒視窗。

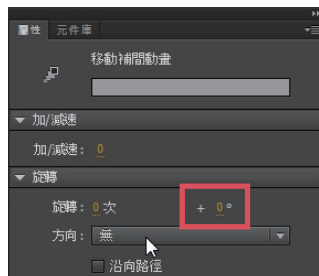
再用自由旋轉工具將時針轉到指向 1，完成後就可以透過瀏覽看到指針慢慢滑向 1。



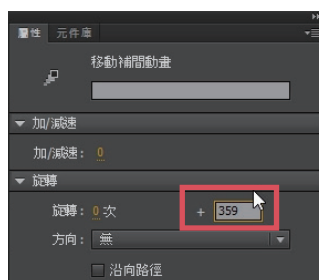
同理，這次來處理「分針」，但若按照上述的方式來做，要將指向 3 轉到 12 會發現它會逆時針走。



因為程式會自己選擇較近的路線走，若要解決這問題，除了用優化補間動畫調整曲線以外，還可以用內建的旋轉設定，首先先確認第 1 格影格上的旋轉數值。

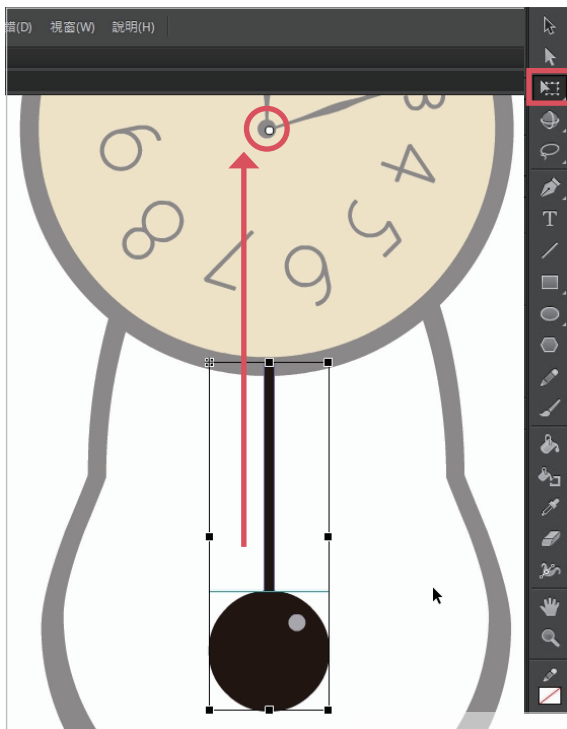


接著點選第 60 格影格，並將旋轉數值改為想要的數字，本範例設定為 359 度。



這樣就會按照順時針方向旋轉一圈了，詳細動態效果可參考教學影片。

接著處理「鐘擺」的部份，一樣先進入鐘擺的階層內，建立第 1 到 60 格的移動補間動畫（留意會跳出轉換成元件的提示視窗），這時鐘擺的中心點也要調整，建議調整在時鐘的中心。



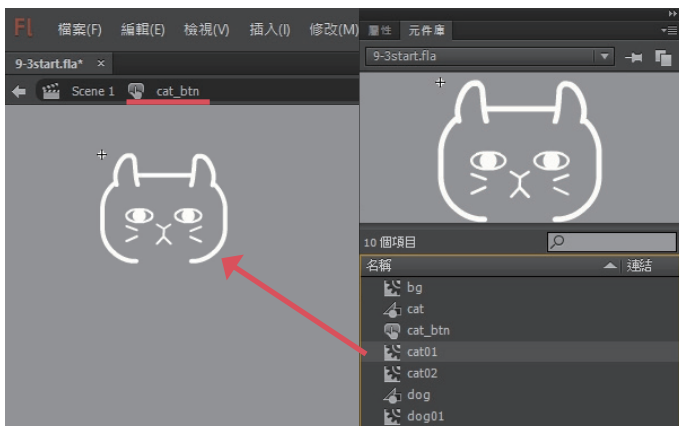
## 9-3 ◆ 廣告動畫 - 公益廣告網頁動畫

現在有些網頁上也會有一些廣告橫幅，而有些則會有互動的模式，本節將製作能有這樣效果的網頁動畫。

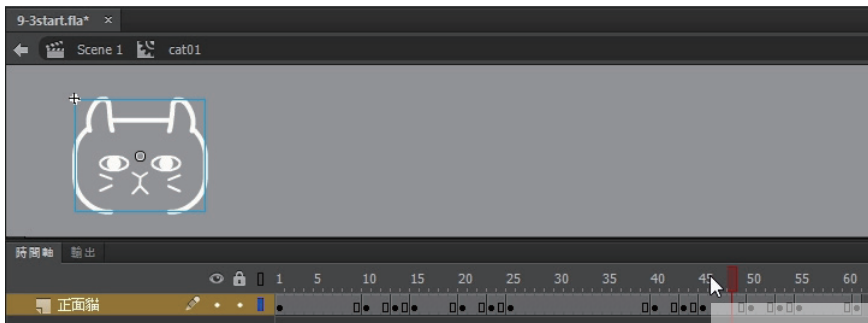
開啟光碟附錄的「9-3start.fl」檔案，其舞台大小與元件庫已建置好。由於物件多半是白色的，若看不清楚可以將舞台顏色調為深色系。

先想好動畫（腳本）要怎麼進行，本範例是在一開始時有個貓在中間，透過滑鼠點擊牠後，會跳出其他動畫與宣導文字。

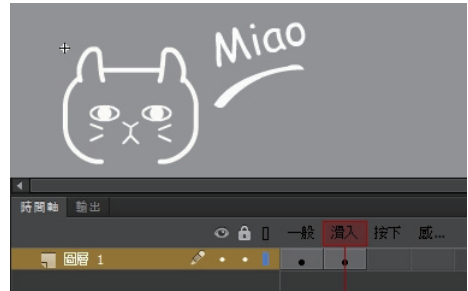
所以新增一個按鈕元件「cat\_btn」，然後把「cat01」的影片片段置入當中：



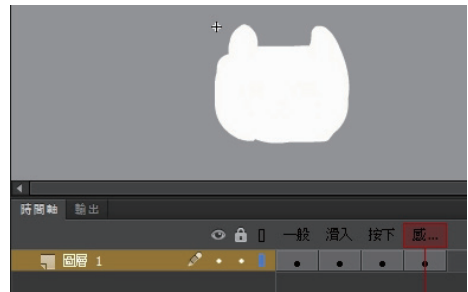
接著要讓元件有些動態效果，保險起見可以先「重製元件」複製一個原本的（cat01-1），然後將 cat01-1 元件置入 cat01 元件中，並指定些關鍵影格做上下跳躍等。



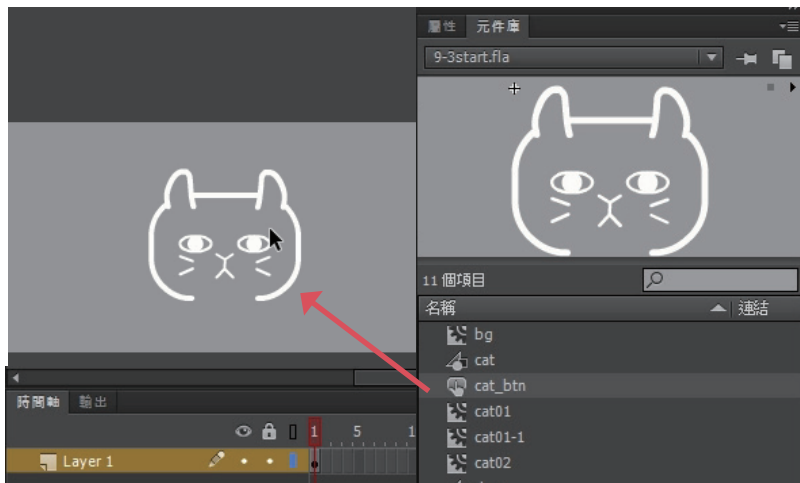
回到「cat\_btn」按鈕元件內，在「滑入」影格轉換為關鍵影格（F6），把原本的移除，換成「cat01-1（沒有動態的）」元件進去放至相同位置。依照喜好可增加一些文字。



「按下」影格如果要做特效也可，但本範例沒有特別設計，就接續前一格影格的樣子。接著是「感應區」，在前面章節有提到過，感應區是設計為滑鼠滑到指定的地方才會有反應，以目前影格狀況來說，感應區只感應到線條與文字而已，若要讓整個貓臉都是感應區，除了加入形狀工具外，就是自行繪製感應區，以下圖而言，感應區只會對繪製的白色區塊有反應。



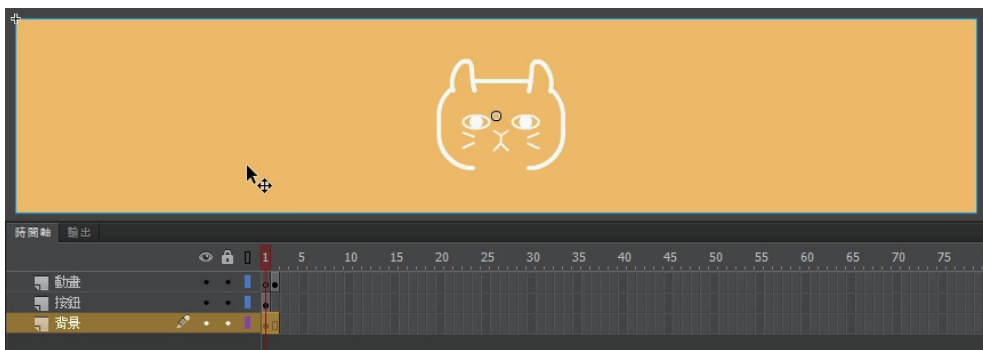
回到場景，將「cat\_btn」元件置入舞台中央，並將該圖層命名為「按鈕」。



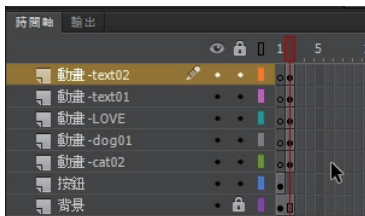
再新增一個圖層「動畫」，在第 1 格影格轉換為影格（F5），在第 2 格影格轉換為關鍵影格（F6），並將元件擺放至舞台上。



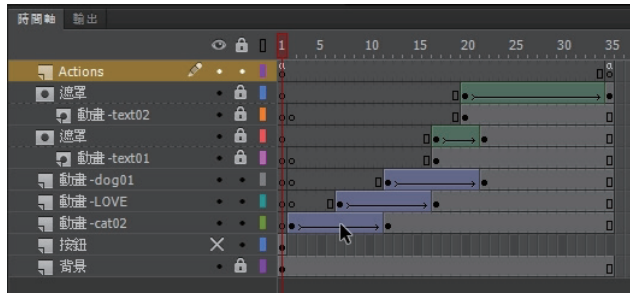
還有背景。



可依照個人喜好來設計動畫，而本範例是將「動畫」圖層內的元件全部選取後再「按右鍵→分散至圖層」，然後再往後挪一格影格，讓第一格影格有背景和按鈕。

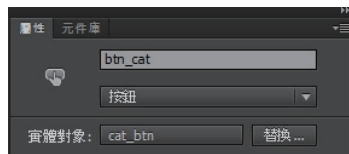


接著依照個人喜好，可以設計貓咪和狗狗由小到大出現、愛心旋轉出現、文字透過遮色片出現等等，還可以改變時間軸，讓元件依序出現，最後在最後一格影格加入「在此影格停止」的程式碼。

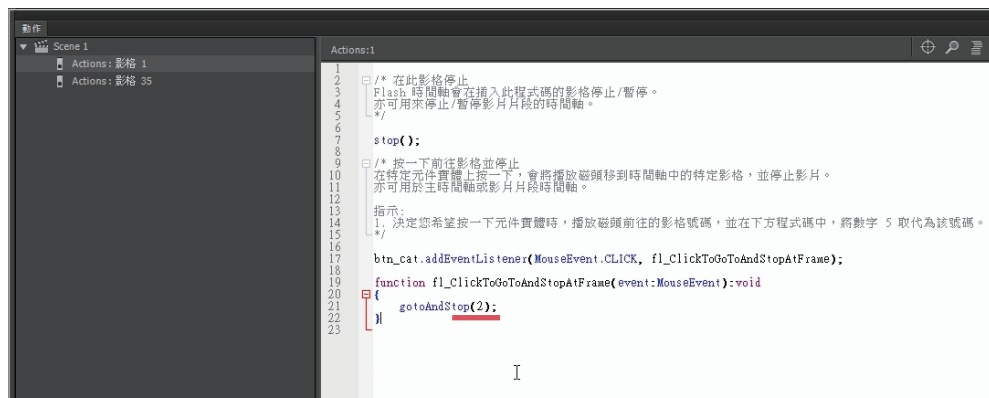


詳細步驟與效果可參考教學影片。

但目前尚未有互動效果，可加入程式碼來讓圖層有互動，因為要加程式碼，所以這邊先對按鈕元件加入實體名稱「btn\_cat」。



接著叫出程式碼片段，選擇「按一下前往影格並播放」，會自動帶入程式碼。

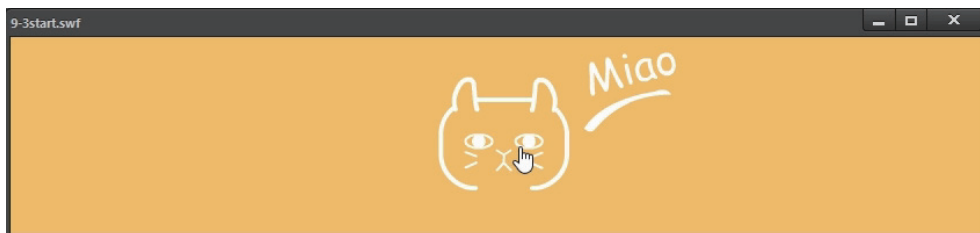


■ 第 1 到 8 行為先前製作的設計在最後一格影格停止，故可忽略。



- 第 17 行為命令當「btn\_cat」被按下後，要執行動作。
- 第 19 到 23 行就是設計該動作的程式碼，預設是在第 5 格影格開始播放，由於本範例是在地 2 格開始製作動畫，故將數字 5 改為「2」，如上圖劃線部份。

最後透過「測試」可以看到一開始的貓在跳動，當滑鼠滑過去時貓就會停止並出現文字，再點擊它後則會跳出後面的動畫，最後停止。

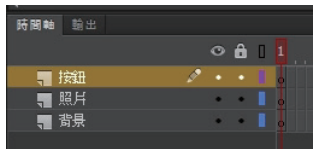


詳細設計步驟與動態效果可參考教學影片。

## 9-4 ◆ 功能表動畫 - 藝術照片作品展示動畫

本節將介紹如何用多張照片設計 Flash 動畫，形成有互動效果的電子相簿。

請開啟光碟附錄檔案「9-4.fla」，所需的元件都在元件庫中，依序新增圖層如下：



元件庫的 pic01 為合歡山的照片，在「背景」圖層，可將 pic01 元件置入舞台上，而本範例要將背景圖做些濾鏡效果，再設計顏色效果與模糊濾鏡。

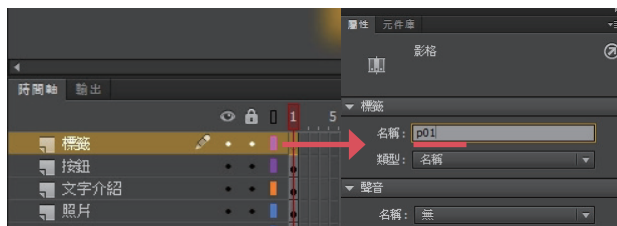


接著將合歡山的照片（對應背景照片）在「照片」圖層中放置在舞台右側，「按鈕」圖層則將元件庫的六張照片按鈕元件拉至舞台左側（元件對齊可多利用「對齊工具」），再新增一個放文字的「文字介紹」圖層（藍色線框）。



本範例要設計出有按鈕互動的效果，點到該風景的按鈕，背景、照片和文字都會變成該風景介紹。

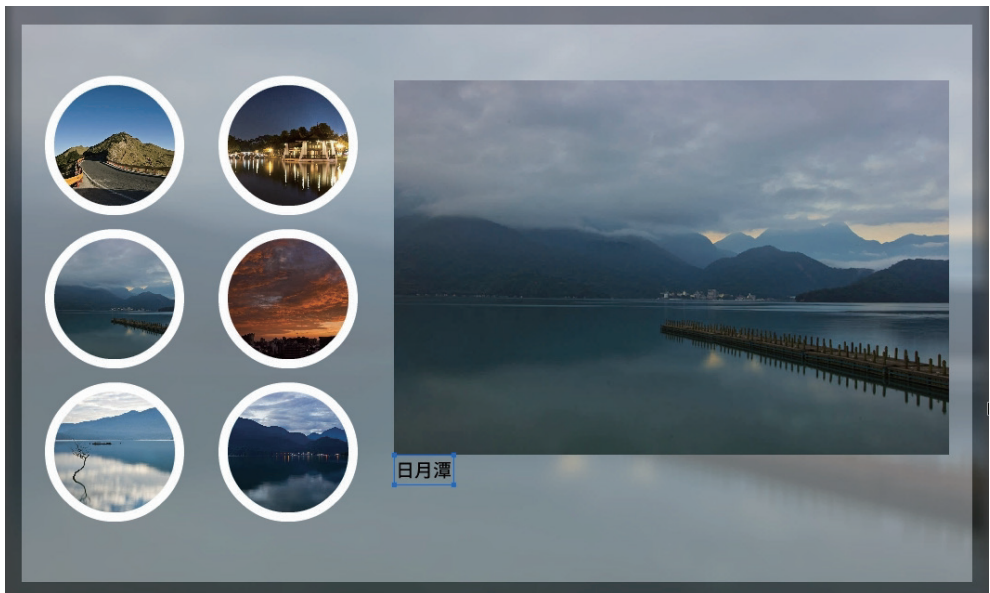
這邊可以都在同一個場景內完成，新增一個圖層命名為「標籤」，且在目前的第 1 格影格上將標籤命名為「p01」，受到命名的標籤影格上會有紅色旗子符號。



接著到第 2 格影格，如下圖所示，文字介紹、照片、背景、標籤圖層都轉換為關鍵影格（F6），按鈕圖層轉換為影格（快速鍵 F5）。



在第 2 格影格，標籤圖層的標籤命名為「p02」、文字介紹、照片、背景也對應到 pic02 的相關元件，不需重新置入，只要到該影格的屬性內「實體對象」替換為 pic02 的相關元件，再修改文字圖層內的文字。



以此類推，將六個風景照分別放置在六個影格內，記得要設定好標籤。

