

Animate CC繪圖工具

吳智鴻 教授

國立臺中教育大學 數位內容科技學系

EMAIL:CHWU@MAIL.NTCU.EDU.TW

WEBSITE: CHWU.WEEBLY.COM



繪製撞球步驟

設定格線

用橢圓形工具

用線條工具

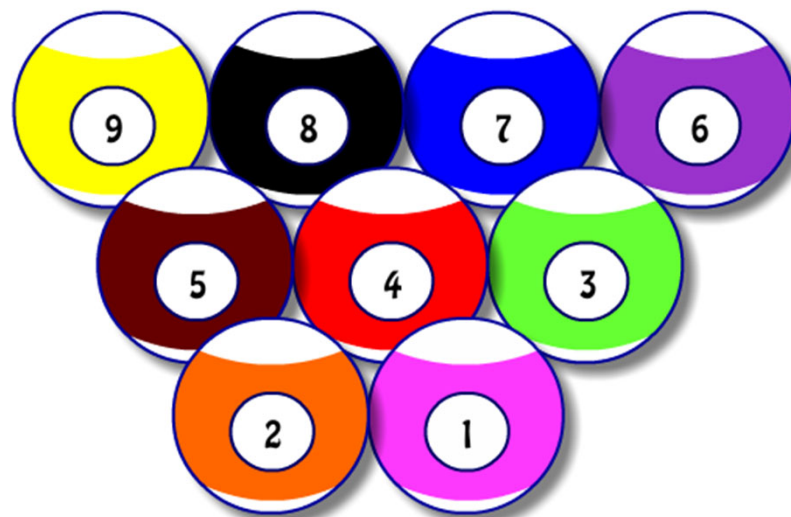
用油漆桶工具

轉換為元件

元件庫

- 複製另外八個元件

分不同圖層來放元件

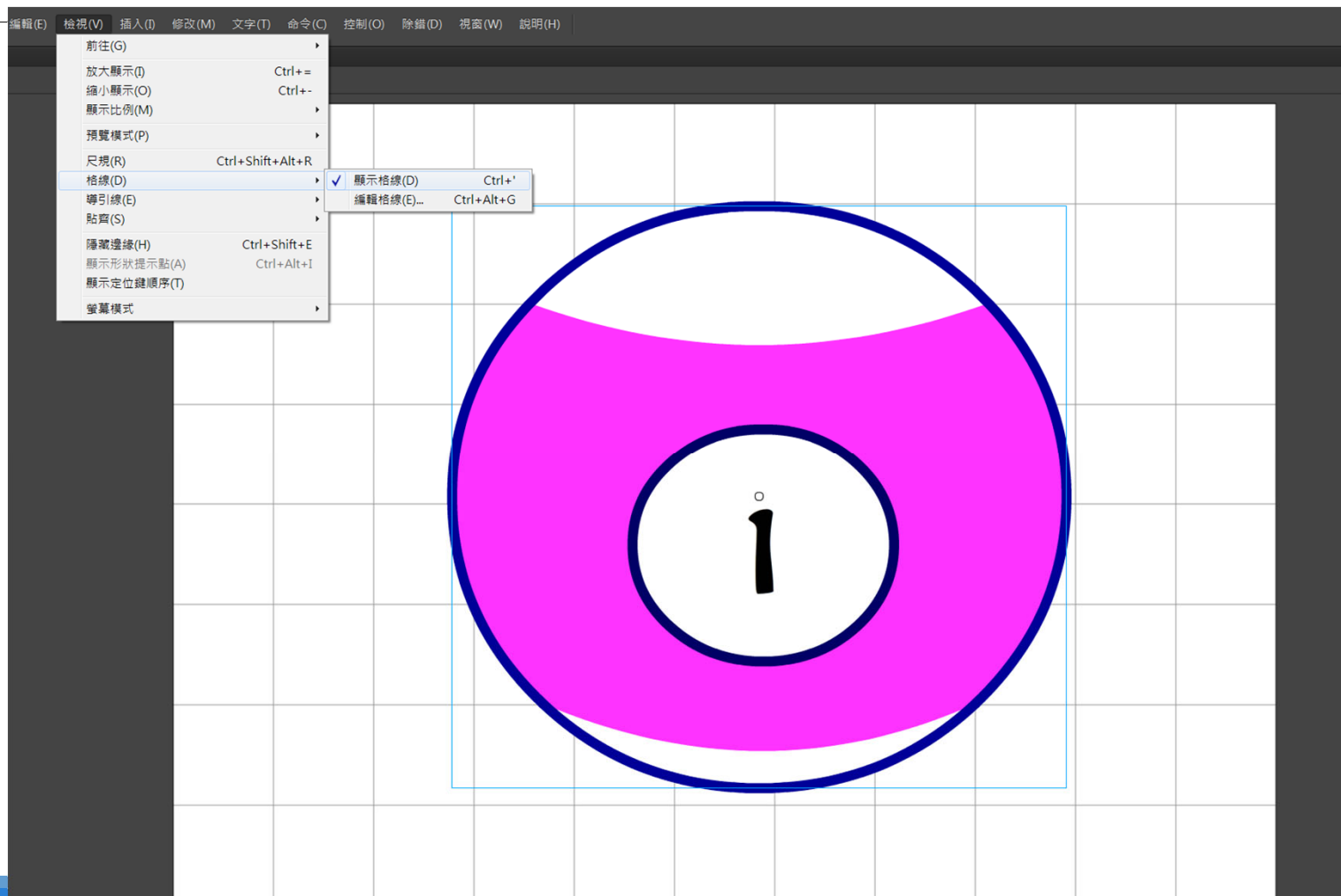


設定格線

顯示格線

編輯格線

- 50 x 50

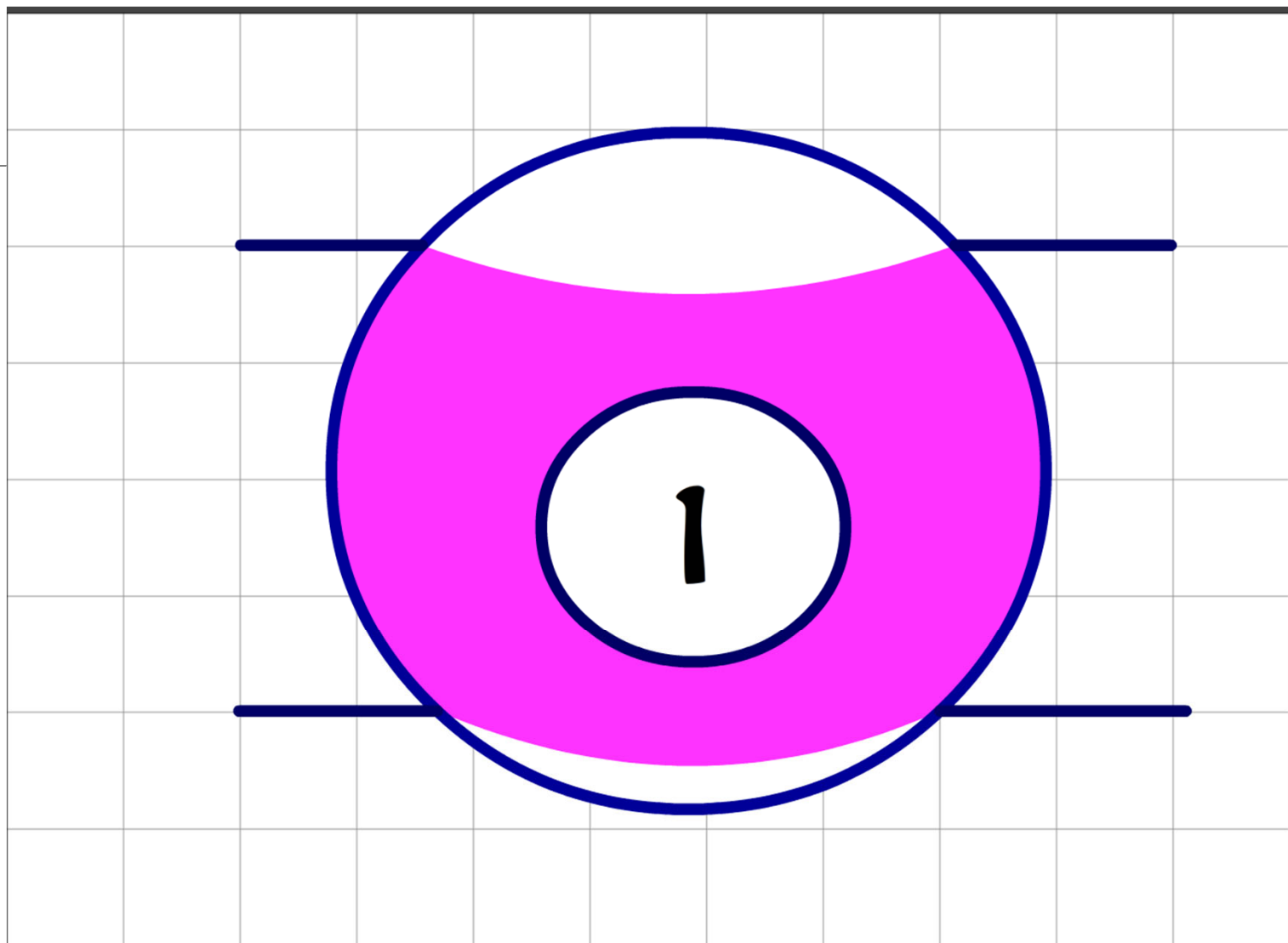


繪製如圖

設定格線 50, 50

筆畫寬度 5

油漆桶工具

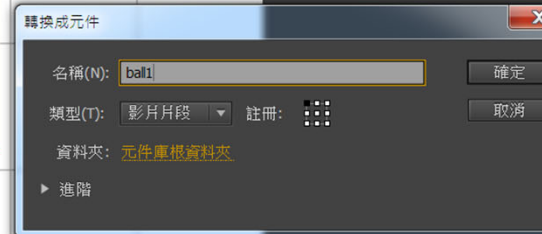
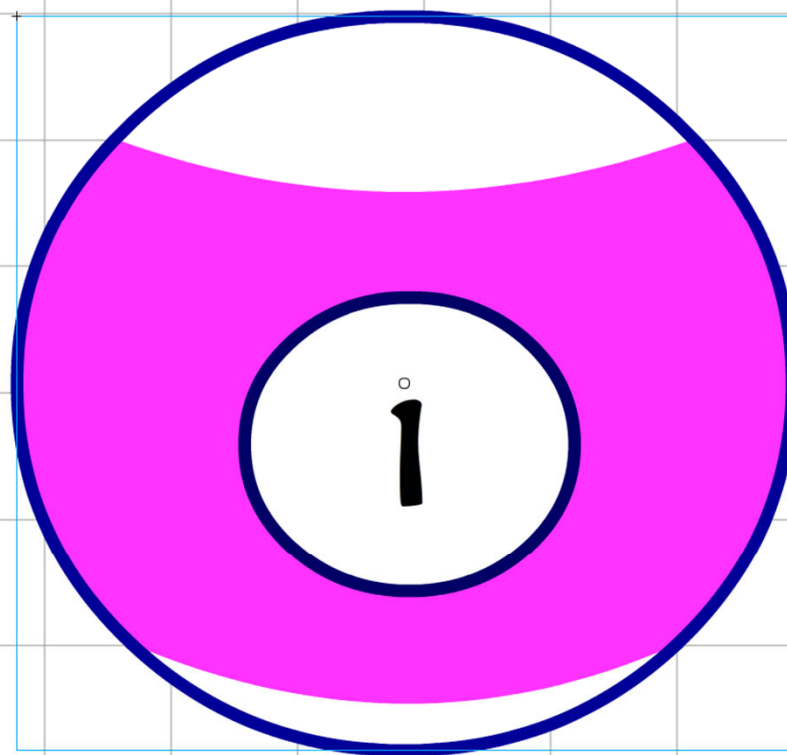


轉換為元件

刪除部必要的線條

轉換為元件

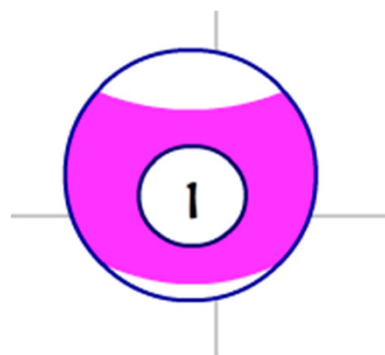
- 影片片段
- ball1



把ball1 拖入場景

屬性視窗

- 設定寬高 5 0 x 5 0



屬性 元件庫

<實體名稱>

影片片段

實體對象: Ball1 替換...

▼ 位置及大小

X: 20.00 Y: 16.95

寬: 50.00 高: 50.00

▶ 3D 位置和檢視

▶ 顏色效果

▶ 顯示

▶ 協助工具

▼ 濾鏡

+ -

屬性 值

濾鏡使用 可增加質感與變化

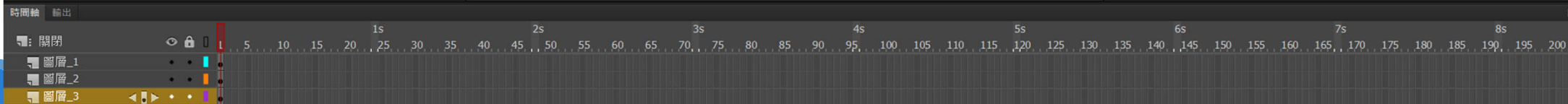
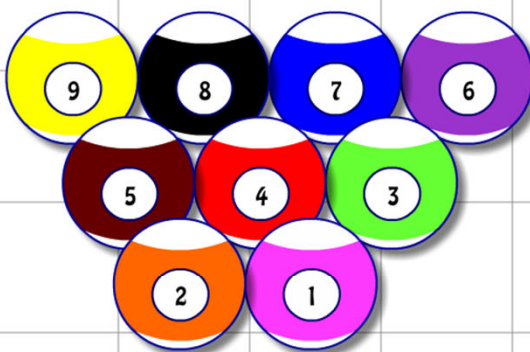
注意：只有**元件**、**文字**才能套用濾鏡

濾鏡設定

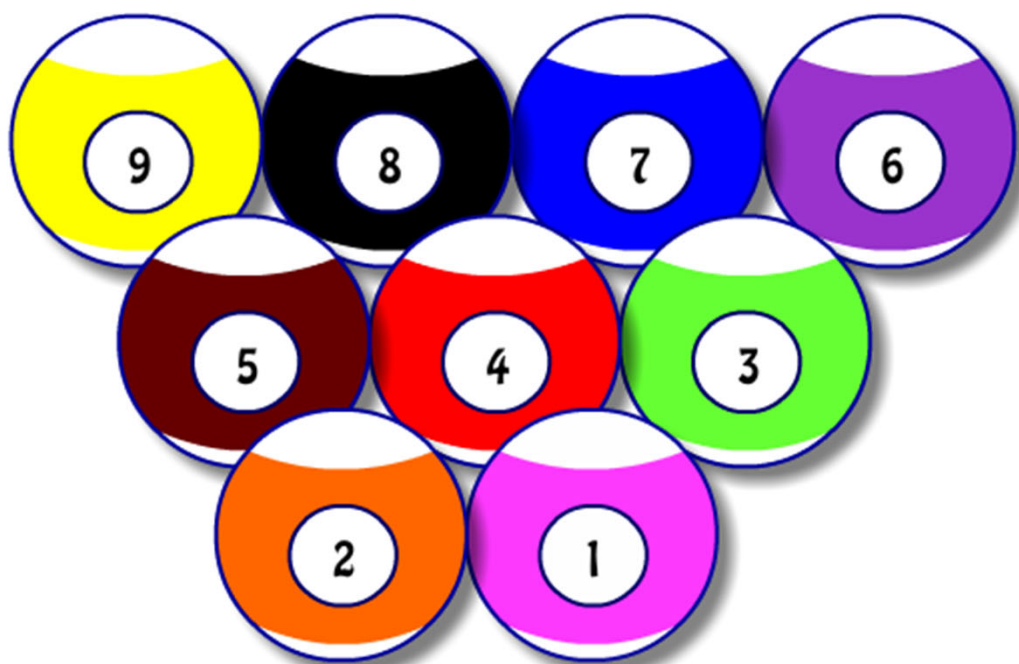
- 設定陰影
 - 強度 50%
 - 角度 45度



編排成這樣



最後成果



容易搞混的不同狀態 (重要)

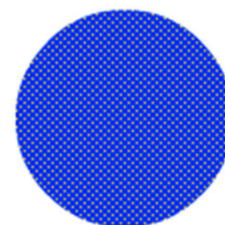
元件

有水藍色外框



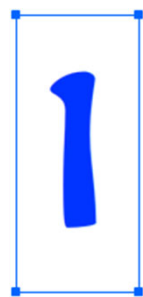
形狀

有點狀



文字

四個角有黑點



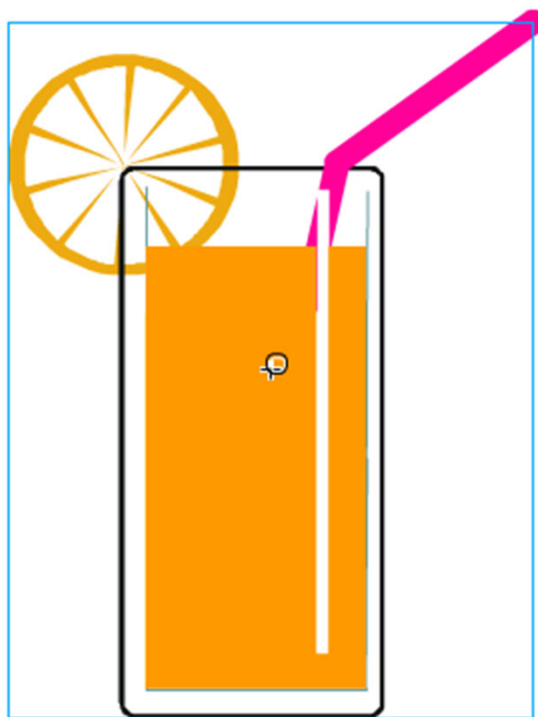
飲料繪製與影片片段

課堂練習

繪製如圖的內容

製作喝完的動畫

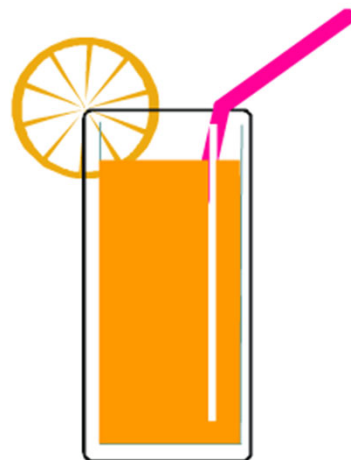
外框斜角設定



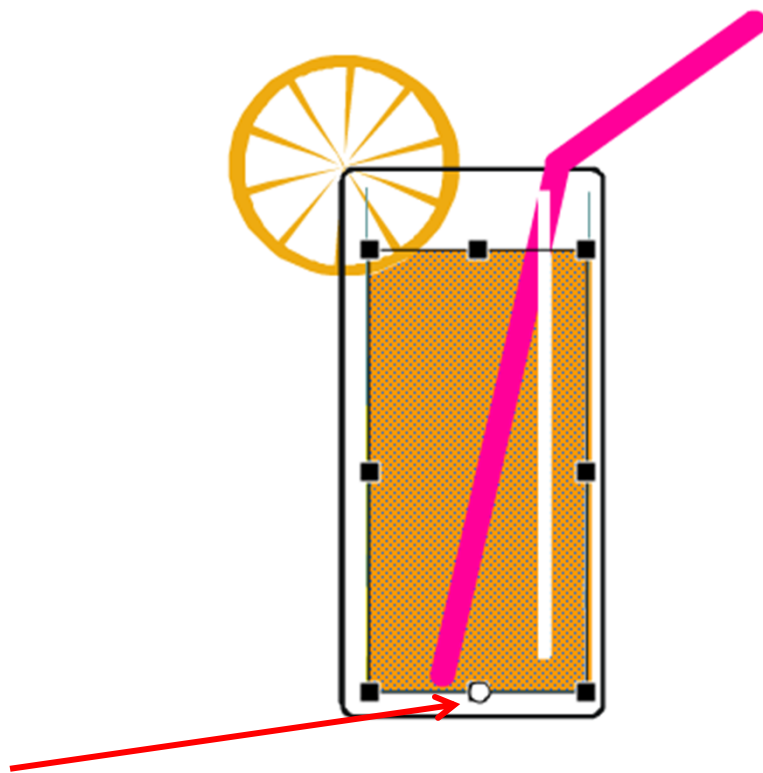
製作飲料慢慢喝完的動畫

提示

- 製作成影片片段元件
- 打散元件
- 打散飲料成「形狀」的狀態
- 製作形狀補間動畫

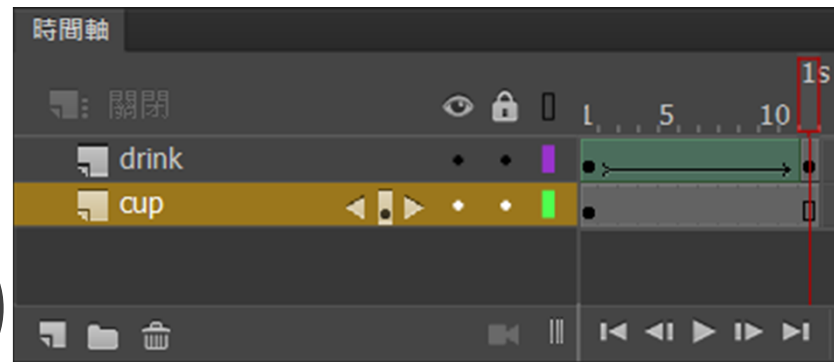


形狀補間動畫的中心點設定很重要

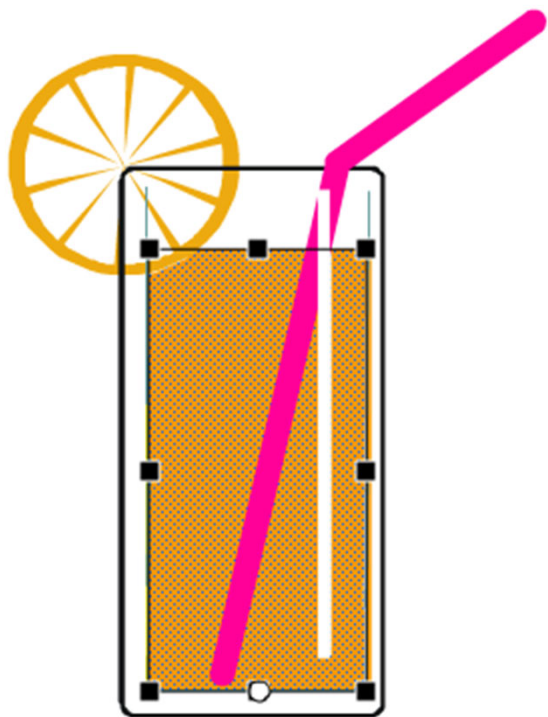


變形點設定在這邊

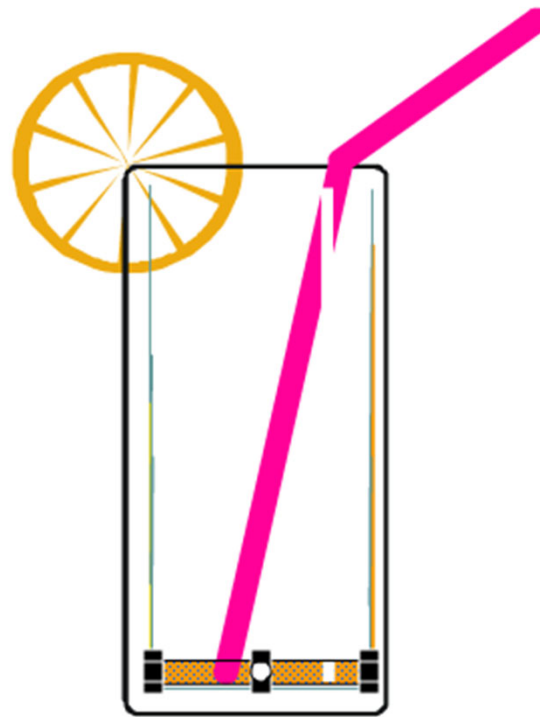
關鍵影格的設定 料要獨立出來做影片片段(drink)



起始的關鍵影格

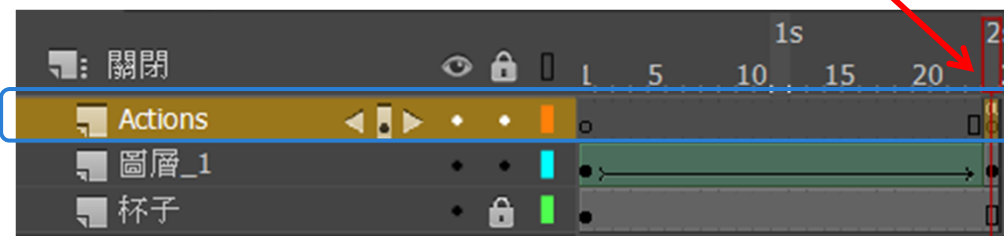
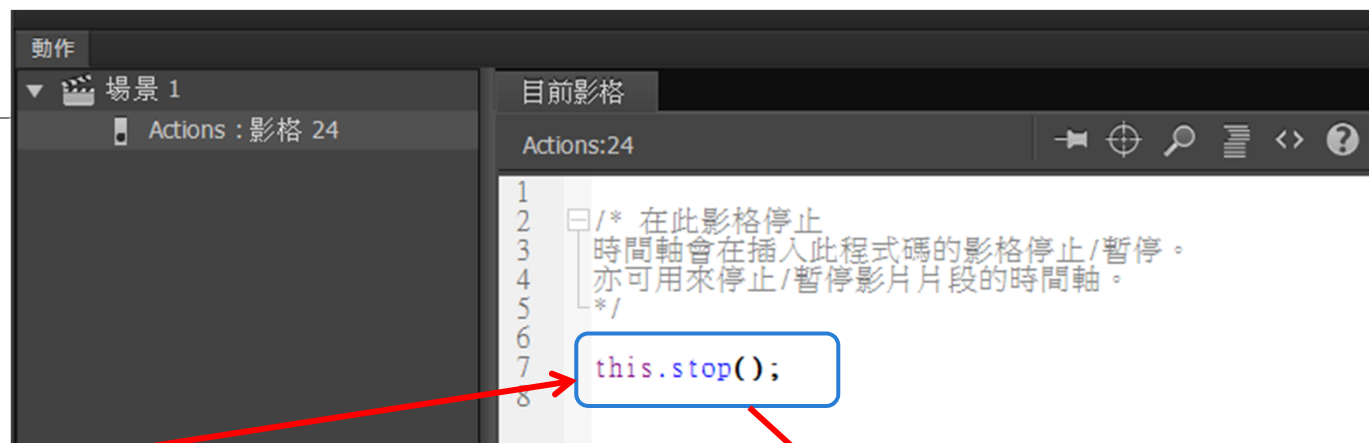
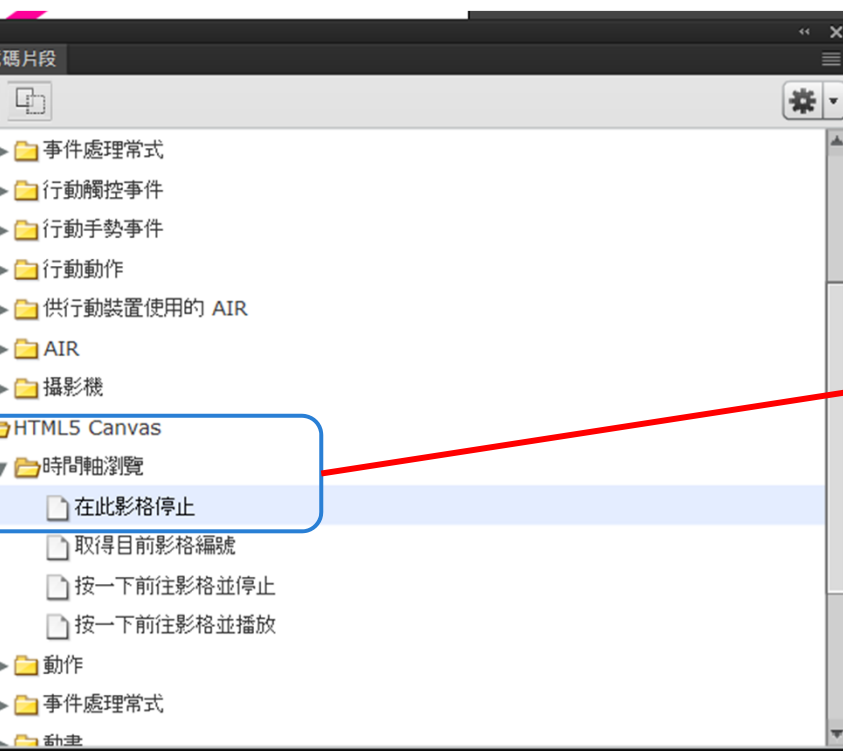


設定結束的關鍵影格如下



加入程式控制 (讓他喝完就停止)

視窗->程式碼片段



發佈設定 (沒有作用)

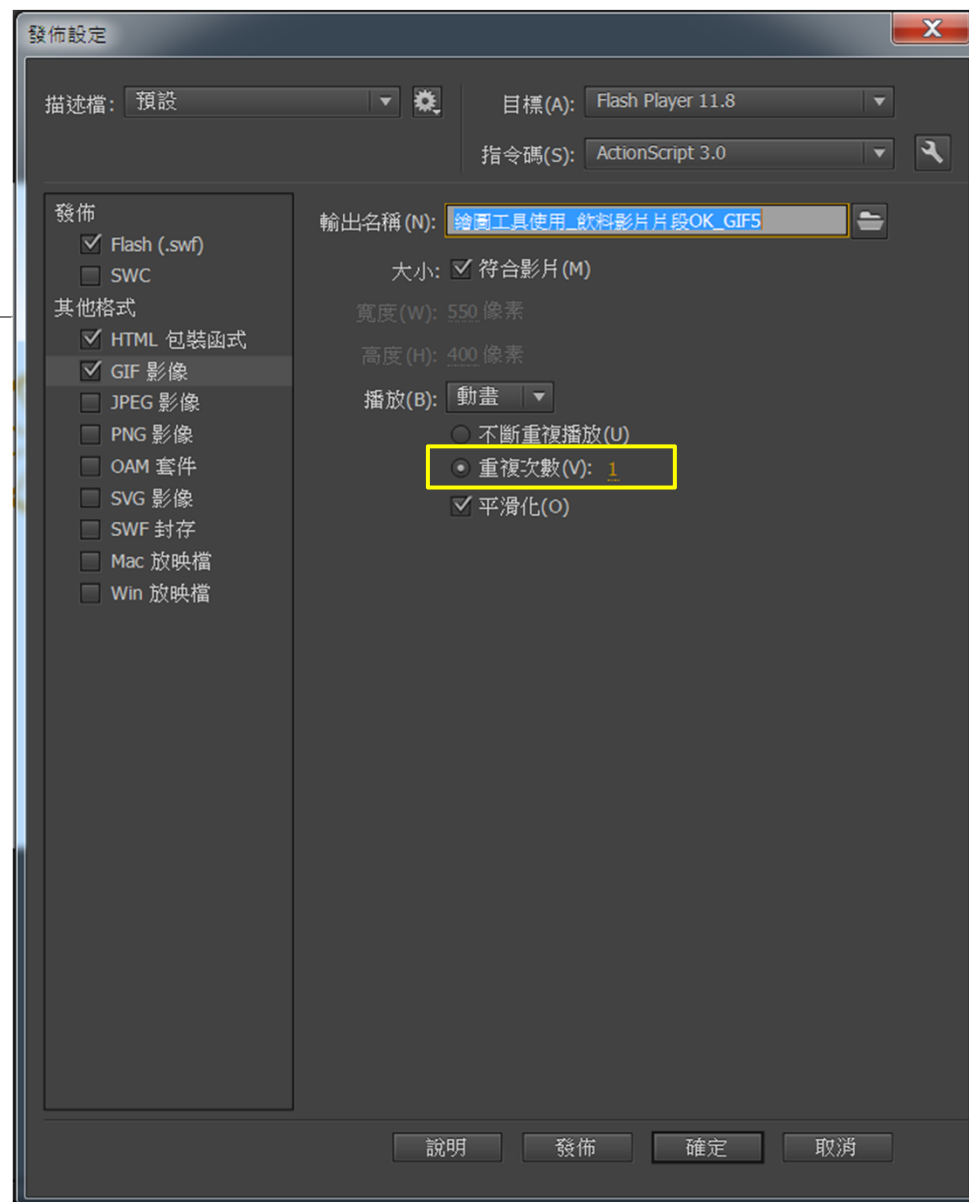
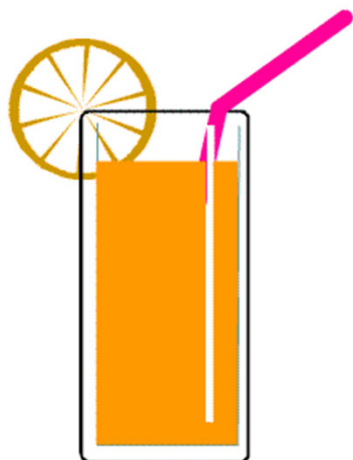
勾選GIF

播放選 動畫

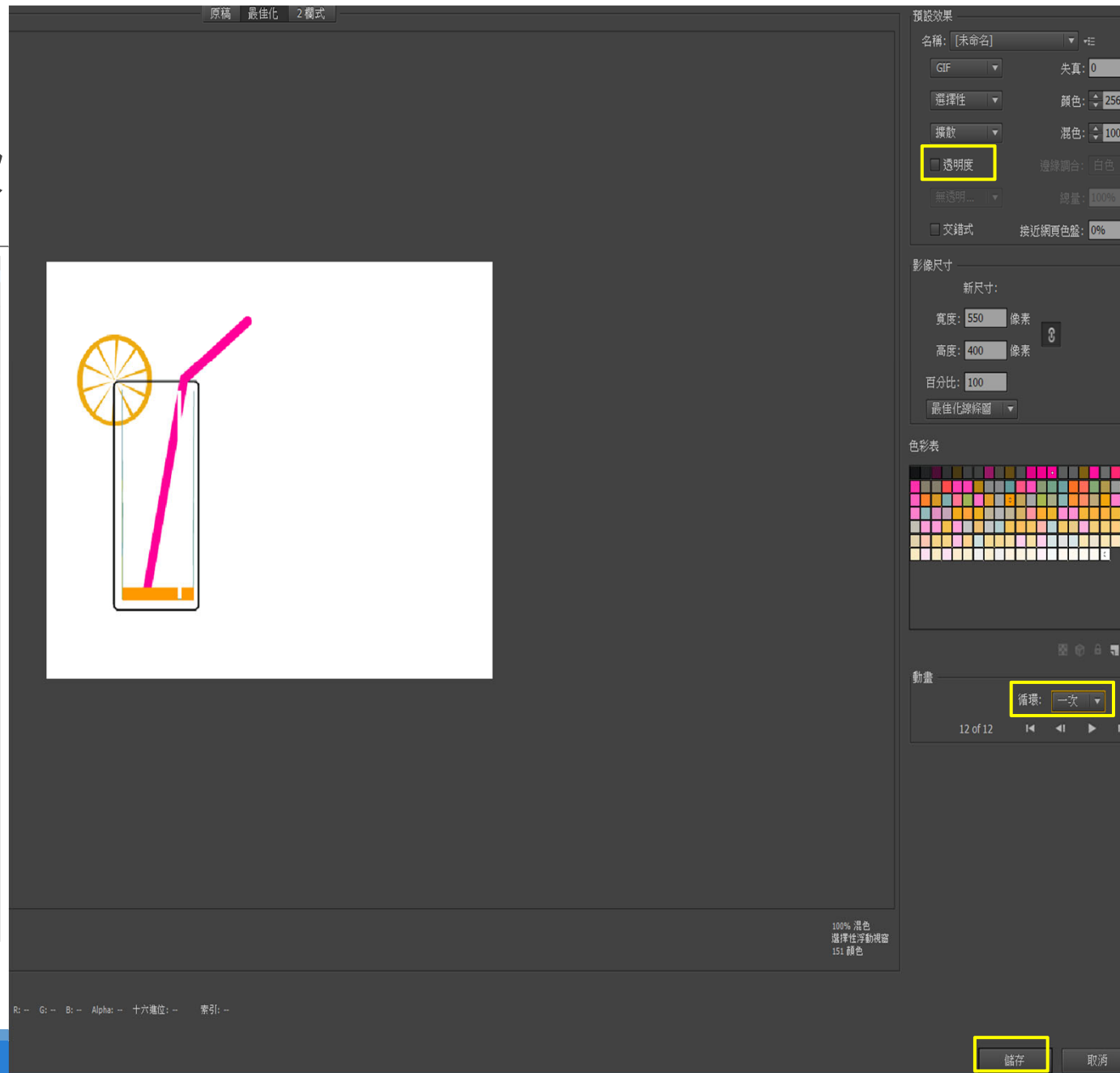
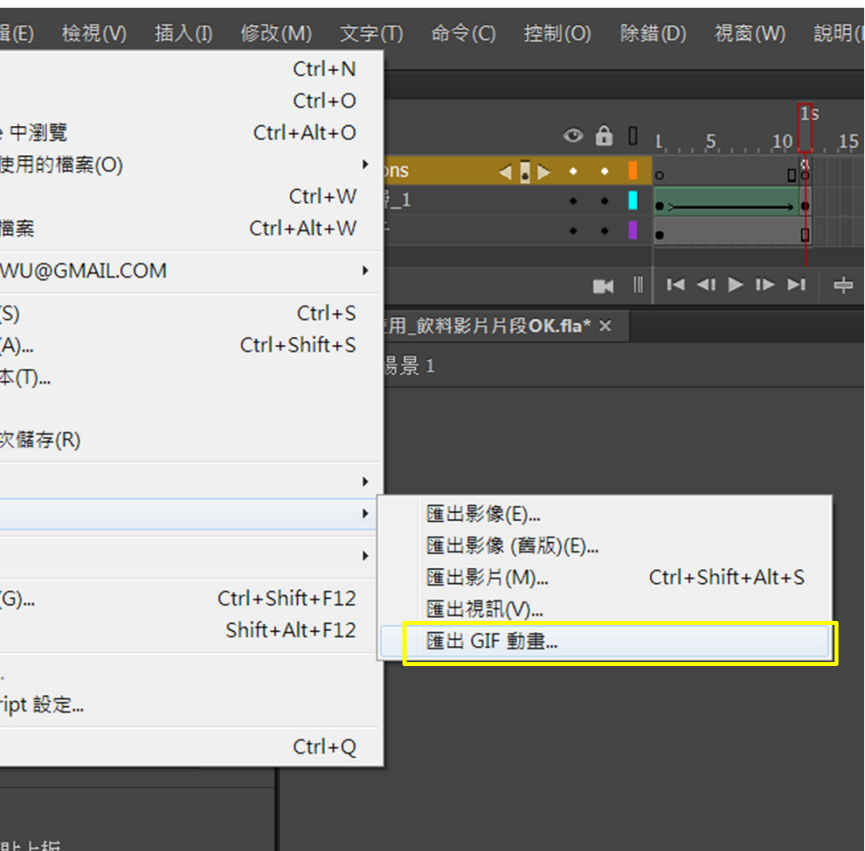
(選靜態只會出現最後一張喝完畫面)

重複次數：1

按下發佈即可



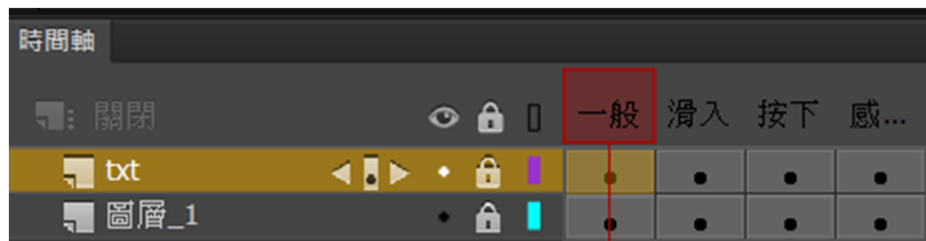
固才有作用
果想讓圖片只撥放一次
這邊設定才有作用
出GIF動畫->取消透明度->循環一次



新增一個按鈕來控制動畫

插入->元件->按鈕

按鈕的影格規劃



一般

滑入

按下

感應區



Play



Play



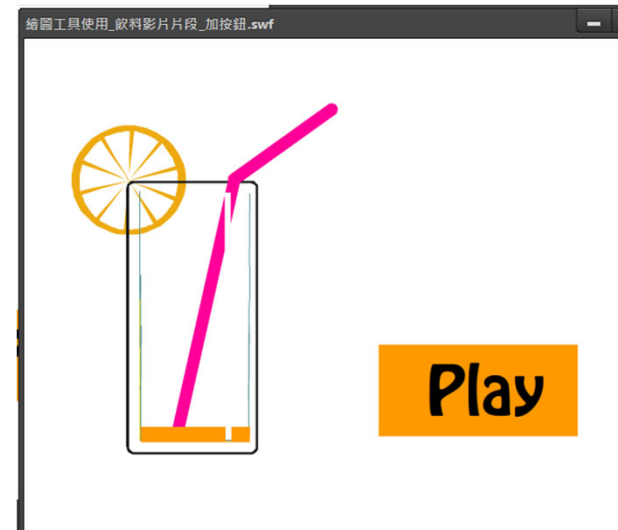
Play



Play

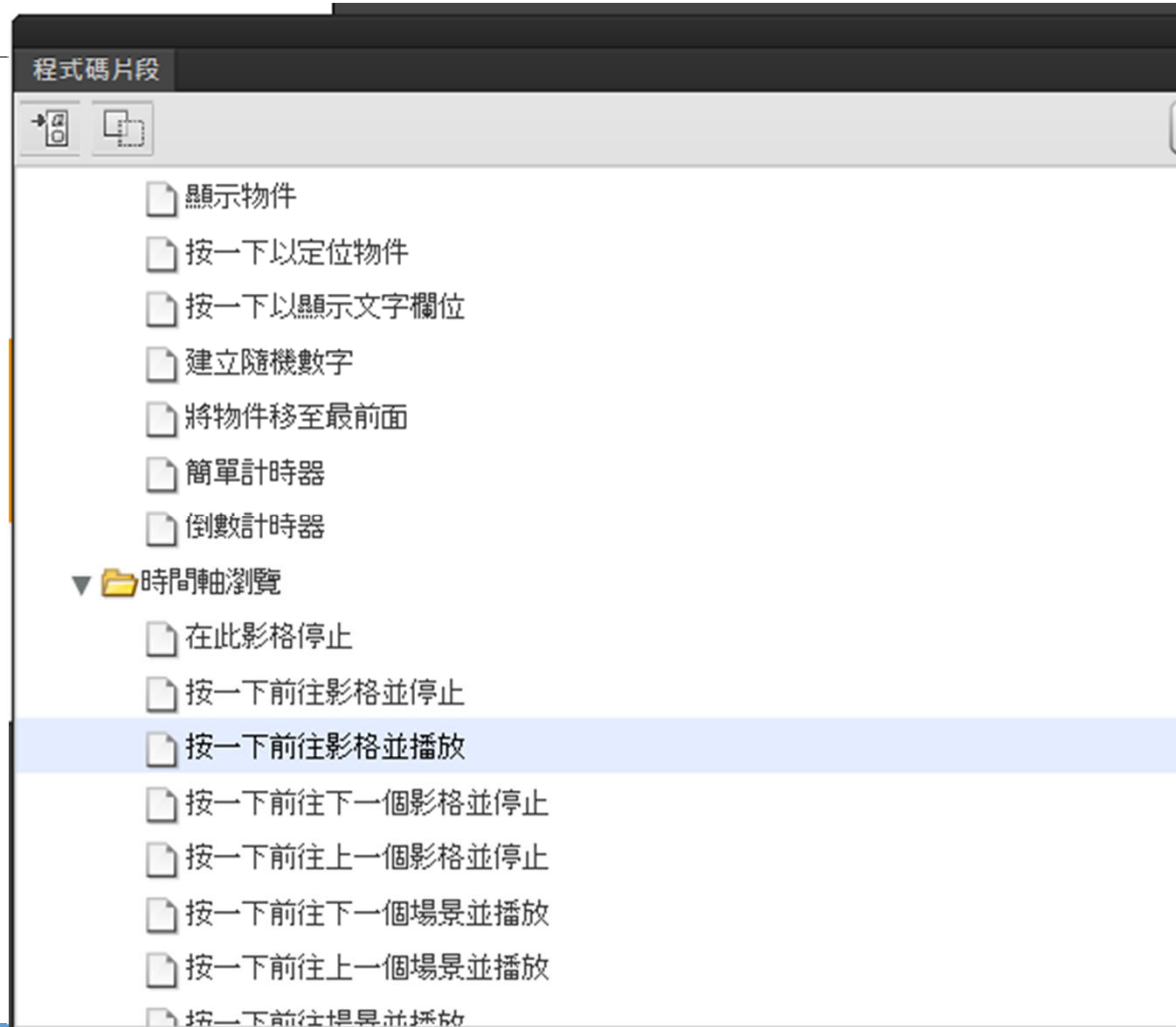
加入按鈕與影格控制程式

```
目前影格  
Actions:1  
1  
2  
3 play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame);  
4  
5 function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame(event:MouseEvent):void  
6 {  
7     gotoAndPlay(1);  
8 }  
9
```



視窗->程式碼片段

利用程式碼片段可以快速增加一些程式



加入程式碼控制

影格1程式 (按鈕傾聽事件)

```
Actions:1 [-] [+] [🔍] [☰] [↔] [?] 使用精靈來新增  
1  
2  
3 play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame);  
4  
5 function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame(event:MouseEvent):void  
6 {  
7     gotoAndPlay(1);  
8 }  
-
```

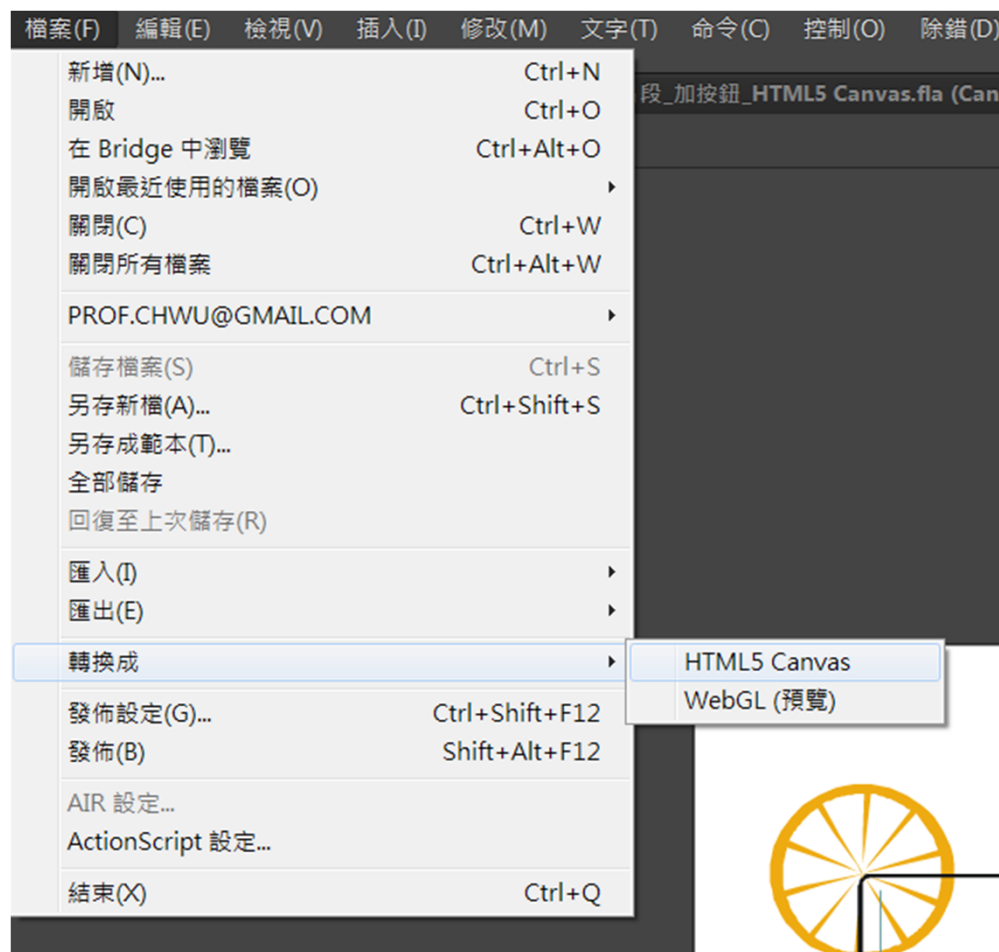
影格12程式(停止動畫)

```
Actions:12 [-] [+] [🔍] [☰] [↔] [?] 使用精靈來新增  
1  
2  /* 在此影格停止  
3 時間軸會在插入此程式碼的影格停止/暫停。  
4 亦可用來停止/暫停影片片段的時間軸。  
5 */  
6  
7 this.stop();  
8 |
```

轉換成HTML5

轉換成 HTML5 Canvas

如果有放在網頁上的需求，可以轉換成 HTML5 Canvas 格式



加入按鈕控制程式碼

注意: 由於轉換成HTML5 Canvas之後，原先寫的程式碼需要重新轉換成HTML5的指令。

從 Action Script 3.0 -> HTML5的指令

步驟:點選場景中影格一的按鈕，然後選程式碼片段，選 按一下前往影格並撥放



比較一下程式碼的差異

上面的是Action Script的

`gotoAndPlay(1)`

下面的是HTML5的

`this.gotoAndPlay(0);`

在ActionScript中，影格編號從

開始。但在HTML5中，

影格編號從0開始。

```
目前影格
Actions:1
1  /*
2
3  play_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame);
4
5  function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame(event:MouseEvent):void
6  {
7      gotoAndPlay(1);
8  }
9  */
10
11
12  /*按一下前往影格並播放
13  在特定元件實體上按一下，會將播放磁頭移到時間軸中的特定影格，並從該影格繼續播放。
14  亦可用於主時間軸或影片片段時間軸。
15
16  指示：
17  1. 決定您希望按一下元件實體時，播放磁頭前往的影格編號，並在下方程式碼中，將數字 5 取代為該編號。
18  2. EaselJS 中的影格編號從 0 開始，而非 1
19  */
20
21  this.play_btn.addEventListener("click", fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame.bind(this));
22
23  function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame()
24  {
25      this.gotoAndPlay(0);
26  }
27
```

影格12的程式碼(讓動畫停在此頁)

Actions:12

```
1
2 //
3 /* 在此影格停止
4 時間軸會在插入此程式碼的影格停止/暫停。
5 亦可用來停止/暫停影片片段的時間軸。
6 */
7
8 this.stop();
9
```

程式碼的意思

Play_btn 指的是按鈕的實體名稱 (定義在場景中的實體名稱)

addEventListener("click" , 若發生按下事件預計執行的副程式名稱)

按下事件

要執行的副程式名稱

```
20  
21 this.play_btn.addEventListener("click", fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame.bind(this));  
22  
23 function fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame()  
24 {  
25     this.gotoAndPlay(0);  
26 }  
27
```

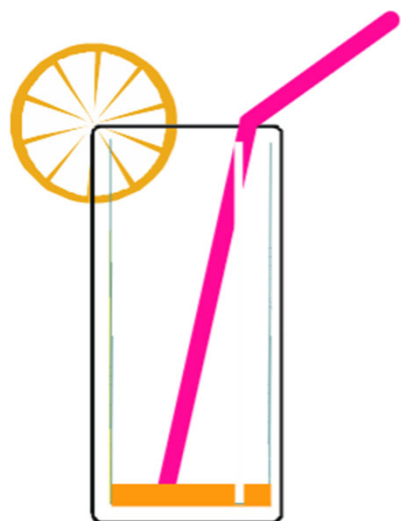
跳到第一個影格並開始撥放動畫

副程式的範圍

挑戰

Mouse event除了 click之外，還有甚麼狀態？

例如：新增一個事件，讓滑鼠移過目標也可以重新撥放動畫。



Play

程式碼如下:

```
20
21  this.play_btn.addEventListener("click", f1_ClickToGoToAndPlayFromFrame.bind(this));
22
23  function f1_ClickToGoToAndPlayFromFrame()
24  {
25      this.gotoAndPlay(0);
26  }
27
28
29  this.play_btn.addEventListener("mouseover", f2_ClickToGoToAndPlayFromFrame.bind(this));
30
31  function f2_ClickToGoToAndPlayFromFrame()
32  {
33      this.gotoAndPlay(0);
34  }
```

滑過事件

要執行的副程式名稱