

# Adobe

## Flash CS4



姓名：\_\_\_\_\_ ( ) 班別：S2\_\_\_\_\_

<http://www.ablmcc.edu.hk/~scy/s2/>

# Adobe Flash CS4

## 第 1 課

1. 把 `Y:\F2-CL\card-s fla` 抄到 `D:\` (非桌面)

2. 到影格 1 (左)

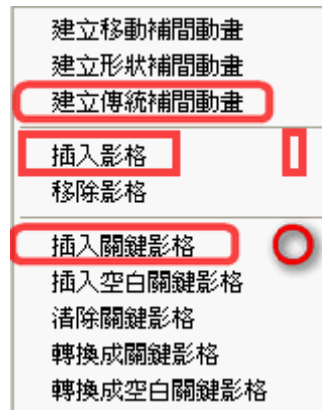
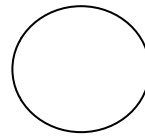
在舞台左邊，劃一個白色小雪球(約 75 像素)  
(利用黑箭咀 V) 選取圓形雪球(沒框線)

按 **F8** 轉換成元件(影片) Symbol(Movie Clip)  
名稱為: snowball



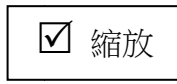
3. 到影格 40 (右)

按滑鼠右鍵，插入**關鍵**影格 Keyframe (F6)  
把圓形雪球移到右邊去，並放大至 150 像素



4. 到影格 20 (中)

按滑鼠右鍵，建立: 傳統**補間**動畫 Motion Tween  
注意: 影格 1 及 40 內，只可以有 1 個元件(雪球)



5. 控制--**測試**影片: 按 **Ctrl+Enter** 鍵 (或按 **Enter**)

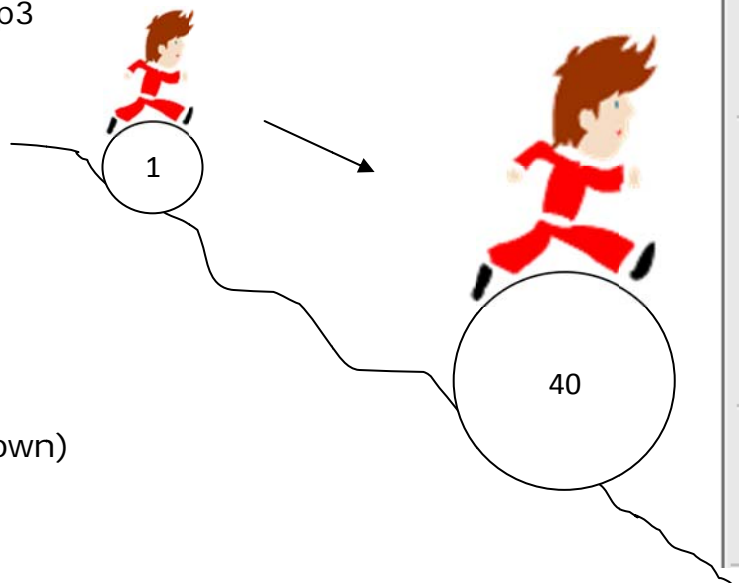
6. 更改**圖層**名稱:

名稱: 3 雪球 / 3snowball  
選影格 1、屬性、**聲音**、African.mp3



7. 插入圖層:

名稱: **1 天空 / 1sky**  
劃一個藍色長方形，覆蓋整個舞台  
按 **F8** 轉換成元件，名稱: sky



8. 插入圖層:

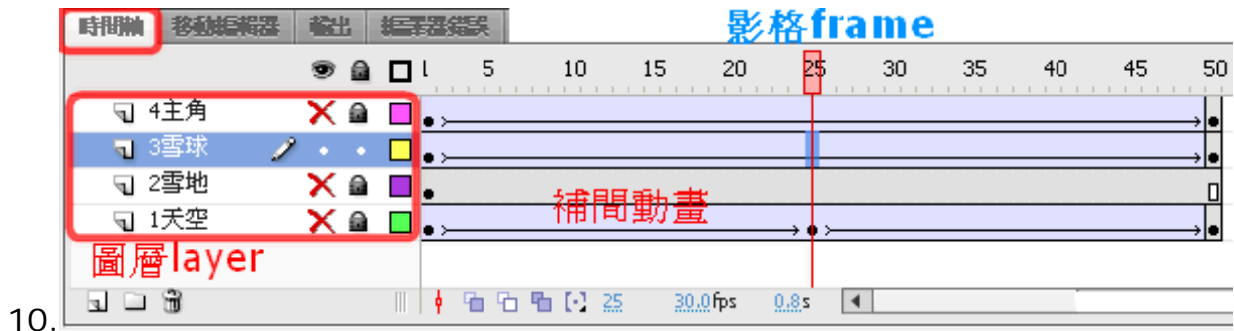
名稱: **2 雪地 / 2ground**  
劃一個白色長方形(Ctrl-B break-down)  
選鉛筆工具 Y (選項: 平滑化)  
劃彎曲斜線 (由左上, 至右下)  
選取、刪除黑線、及右上角白色部分

9. 插入圖層:

名稱: **4 主角 / 4guy**  
劃一個人物(火柴人), 選取人物  
按 **F8** 轉換成元件, 名稱: guy

10. 排列圖層: 依次為  
4 主角(上)、  
3 雪球、  
2 雪地、  
1 天空(下)





10.

## 第 2 課

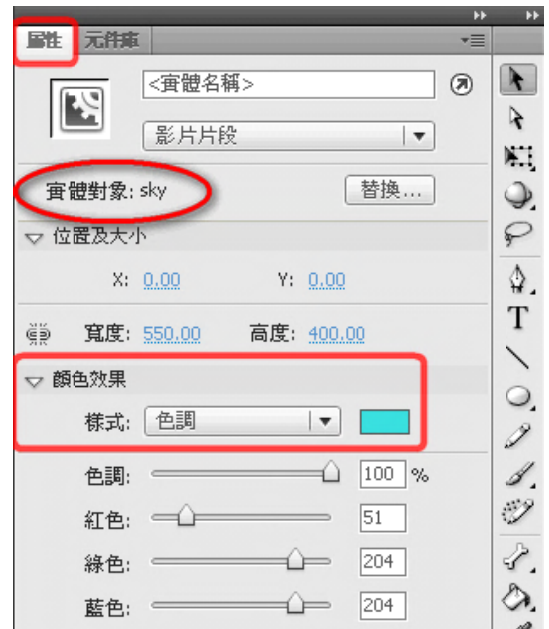
11. 選擇天空圖層：

插入關鍵影格(20、40)

改變元件顏色：屬性、顏色效果、樣式、色調

影格 1(深藍色)、影格 20(淺藍色)、影格 40(橙黃色)

再建立傳統補間動畫(10、30)



12. 選取主角圖層：4 主角 / 4guy

按 Ctrl-L、從元件庫，拖出主角 guy

雙按主角：影格 6(插入關鍵影格)、稍作改變(例如:頭髮)

影格 10(插入普通影格) 延長動畫 (F5)

再返回場景一



13. 加入移動松樹

在雪地圖層右下方(舞台外)劃一棵樹

按(F8)轉換成元件(影片 tree)

雙按松樹：再按(F8)轉換成元件(影片 tree2)

影格 5(插入關鍵影格)、把樹移到左上方

影格 10(插入普通影格)

再返回場景一



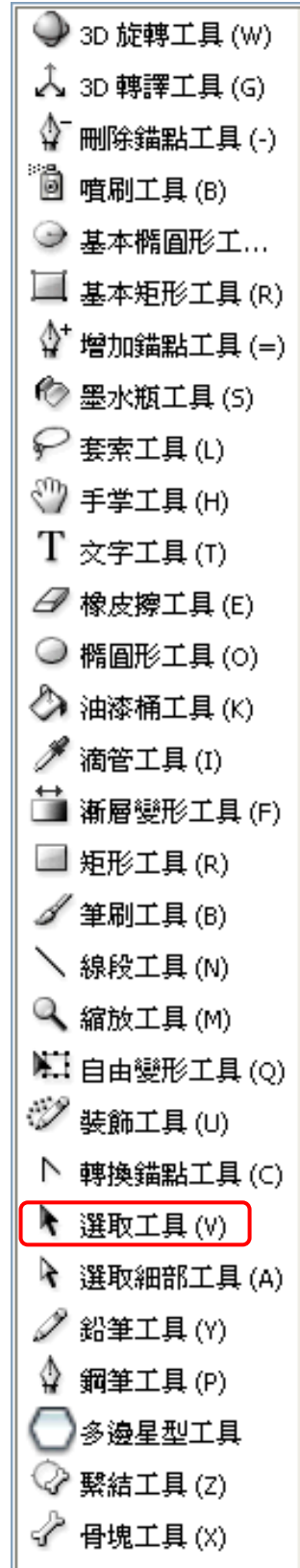
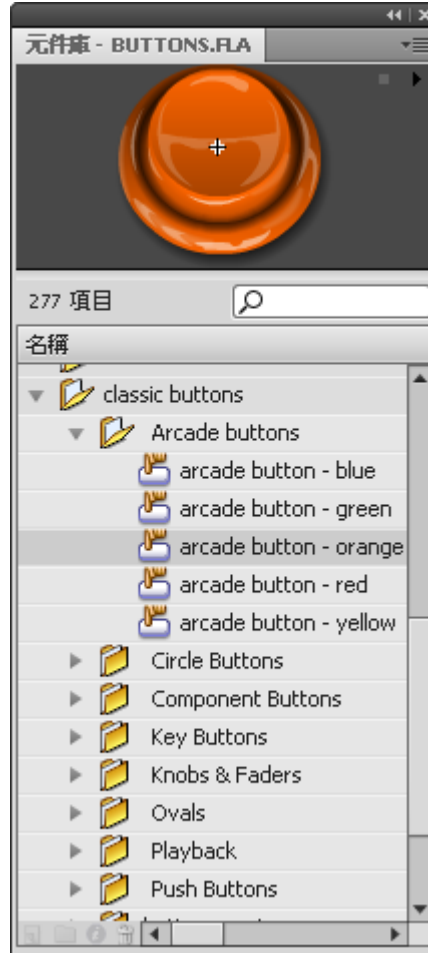
14. 選擇**雪球**圖層：

影格 41：按滑鼠右鍵，插入**空白關鍵**影格  
 按 F9、輸入以下程式：`stop();`  
 輸入**靜態**文字：新年快樂



並加入一**按鈕**：(視窗 > 內建元件庫 > 按鈕)  
 按 F9、輸入以下程式：

```
on(release){
    gotoAndPlay(1);
}
```



15. **延長**動畫時間：

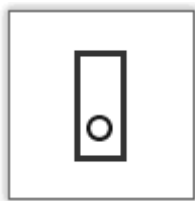
把關鍵影格 40 搬到 100 或以後

16. 改變**舞台**大小

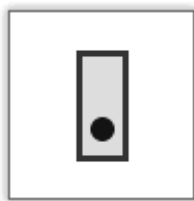


17. 工具面版不見了：

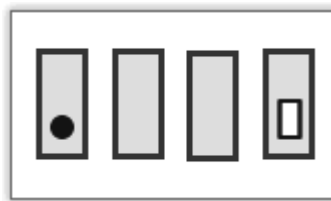
視窗→工作區→**重設**「基本功能」



空  
Blank



填滿  
Filled



延伸  
Span

<http://www.bill-morrison.com/class/adobe-flash/1-graphics-animation/index-print.html>

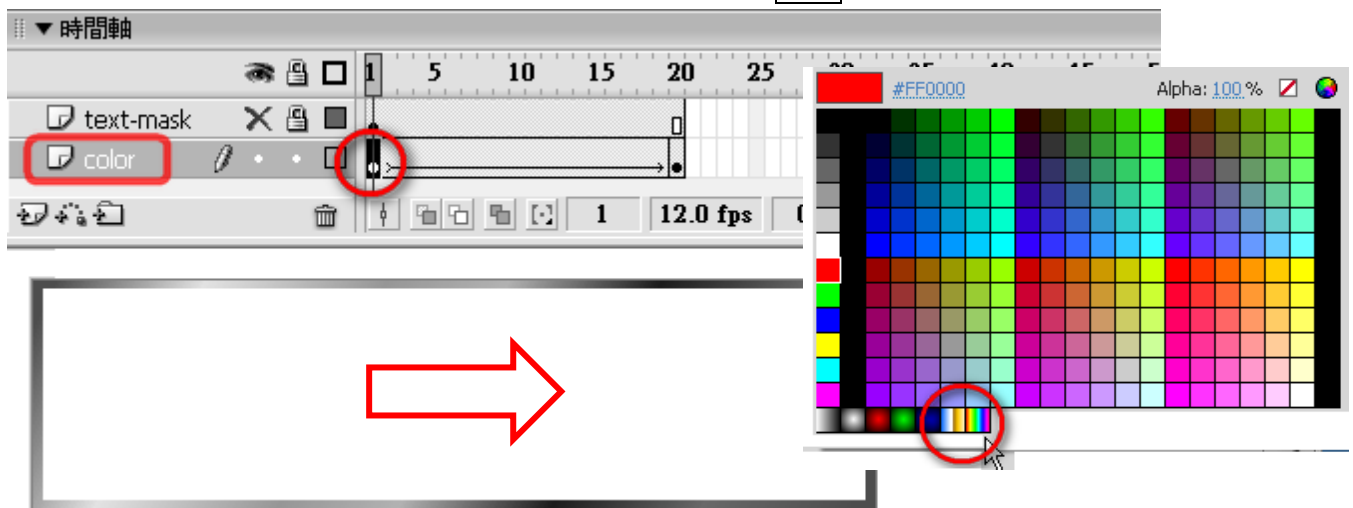
**【遮色片 1】文字**

建立新檔，並存檔到 D:\

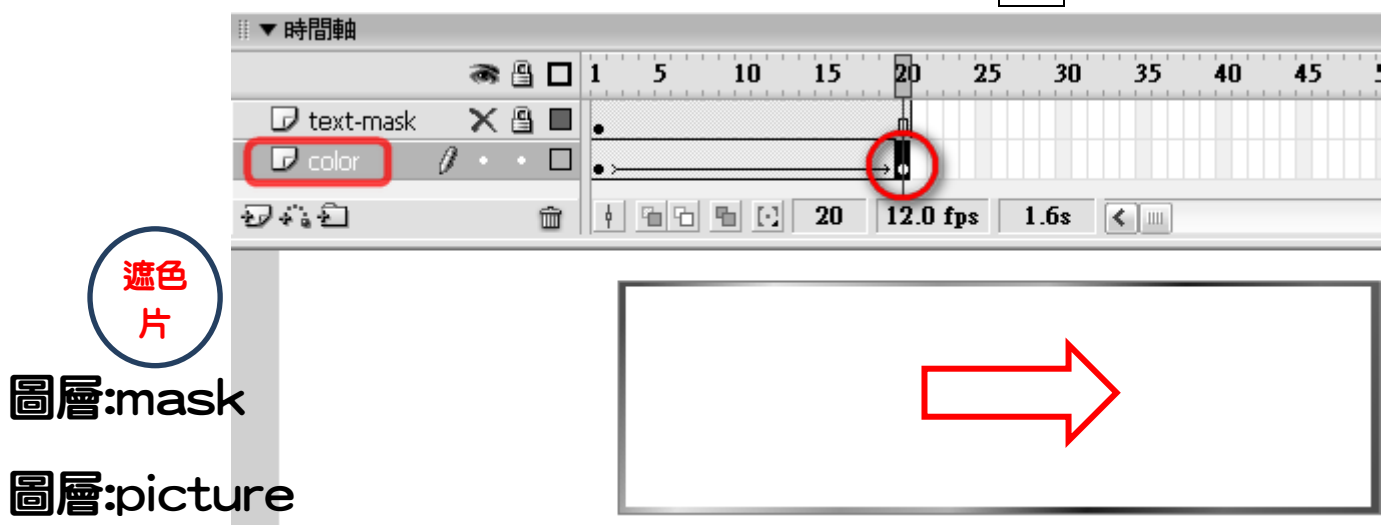
1. 圖層 (text-mask)：影格 1 (輸入文字)，影格 20 (插入影格)



2. 圖層 (color)：影格 1 (畫彩色長方形、按 F8 把它轉為圖像元件)



3. 圖層 (color)：影格 20 (插入關鍵影格，並把長方向右移，加上傳統補間動畫)



4. 圖層 (text-mask) : 右按、選遮色片(mask)



5. 按 Ctrl-Enter 測試影片

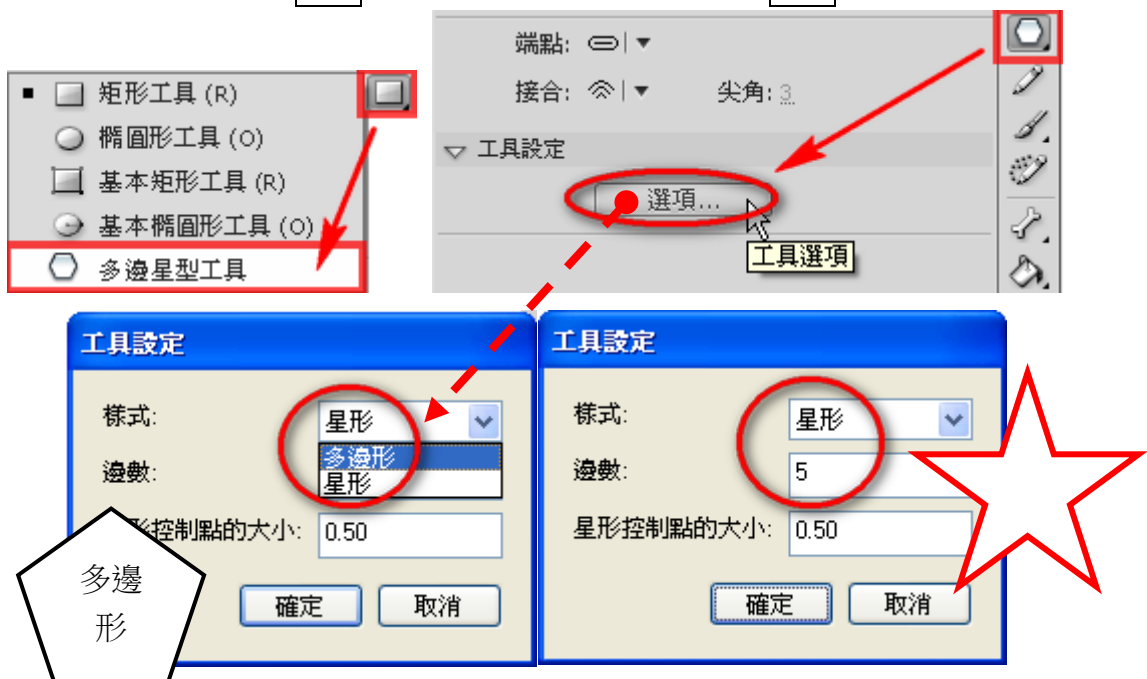
【遮色片 2】街道 建立新檔，並存檔到 D:\



1. 圖層 (picture) : 影格 1 (匯入相片一張)

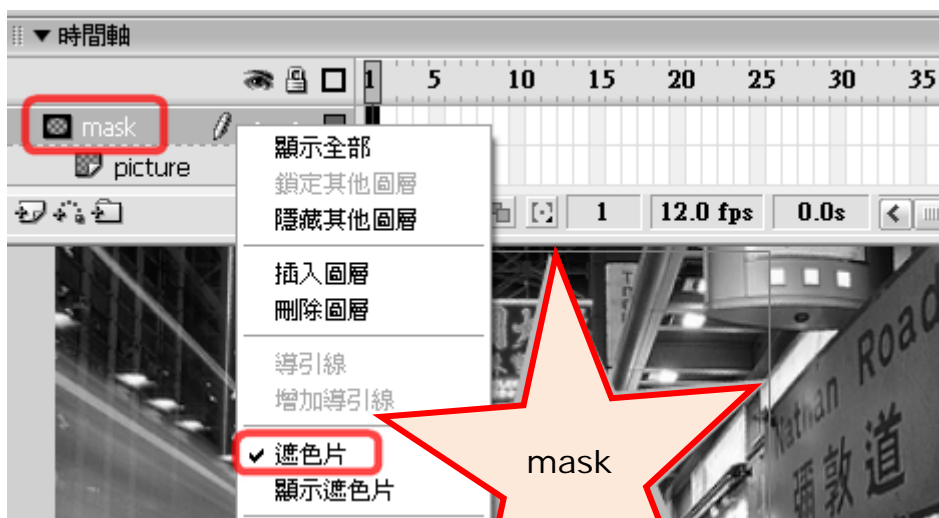
. 檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\Nathan-Road.jpg

2. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫一星形，顏色不拘，按 F8 把它轉為影片元件)



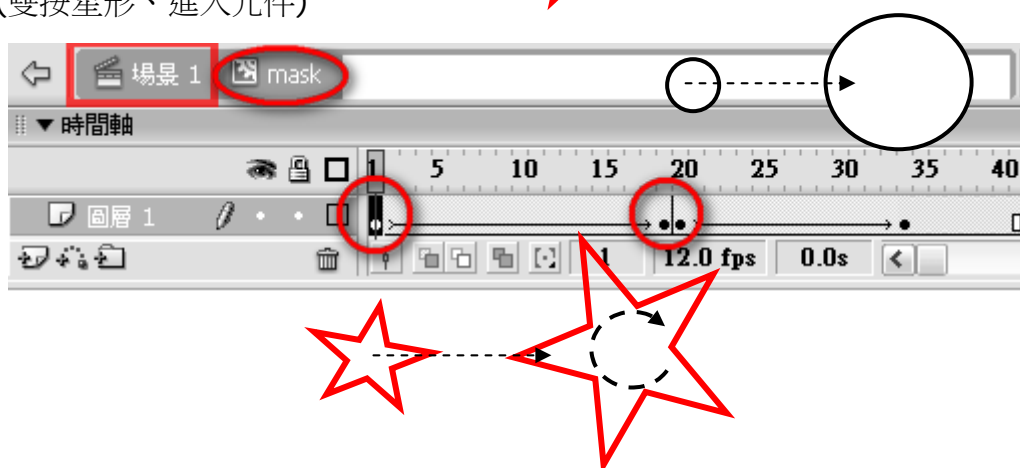


3. 圖層 (mask) 右按、選遮色片(mask)

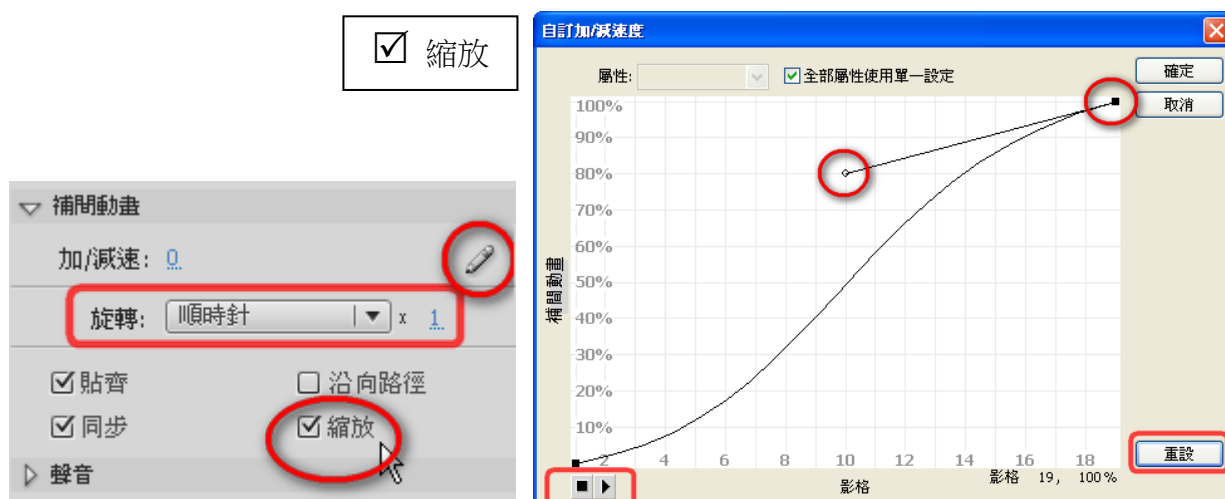


4. 按 Ctrl-Enter 測試影片

5. 圖層 (mask) 影格 1 (雙按星形、進入元件)



影格 20 (插入關鍵影格，並把星形放大，加上傳統補間動畫，順時針旋轉)



影格 21&35 (插入關鍵影格，繪畫其他圖形，加上傳統補間動畫)

影格 40 (插入影格)

返回場景一

6. 按 Ctrl-Enter 測試影片

**【遮色片 3】辦公室** 複製 Y:\F2-CL\mask3 辦公室.fla 到 D:\

1. 圖層 (office) : 影格 1 (匯入相片一張)

檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\Office.jpg

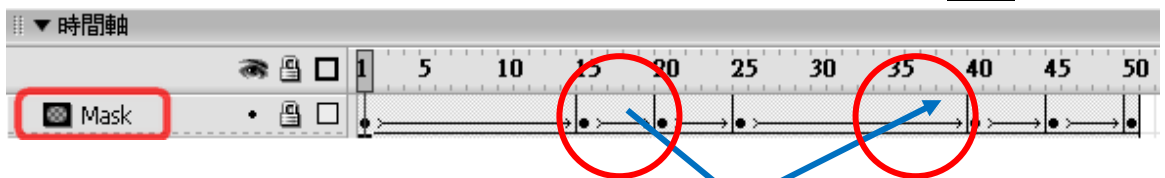
按 F8 把它轉為**圖像**元件 (元件名稱: photo)

影格 50 (插入影格)

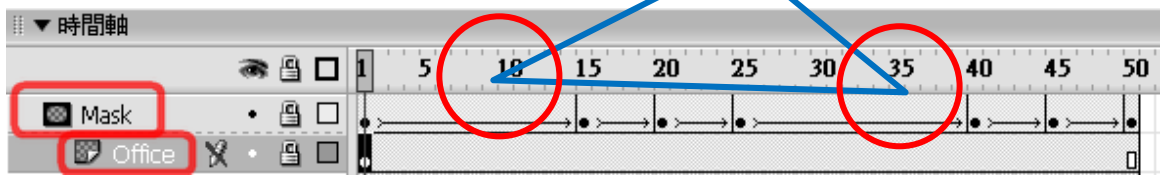


2. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫一圓形, 顏色不拘, 按 F8 把它轉為**圖像**元件)

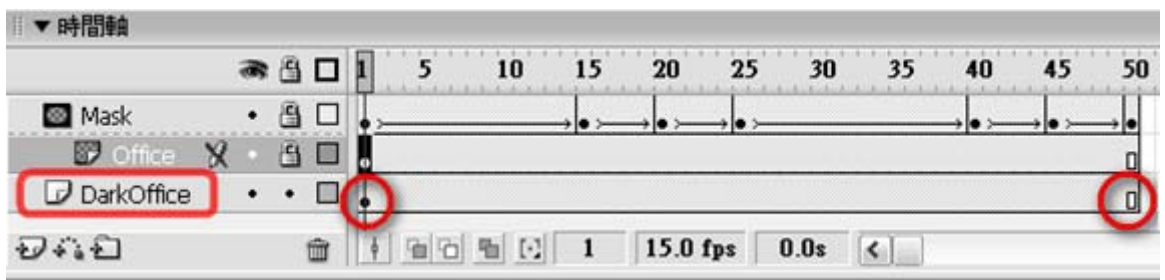
影格 15,20,25,40,45,50 (插入關鍵影格, **隨意移動圓形**, 加上傳統**補間**動畫)



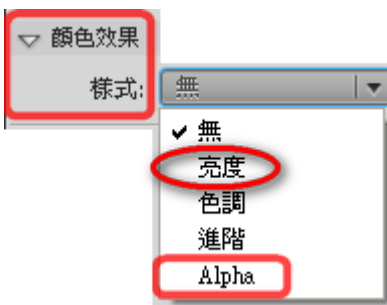
3. 圖層 (mask) : 右按、選遮色片 (mask)



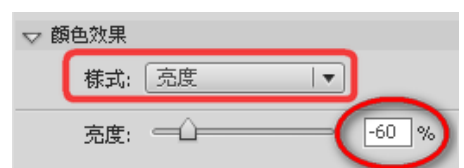
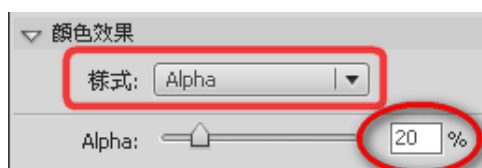
4. 圖層 (darkOffice) : 影格 1 (按 Ctrl-L, 拖入元件 photo ; 或到圖層 office 複製相片到此)



影格 50 (插入普通影格)



更改顏色**透明度** Alpha 為 20% ; **亮度**改為-60%



5. 按 Ctrl-Enter 測試影片





### 1. 圖層 (map) : 影格 1 (匯入地圖一張)

檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\world.jpg

按 F8 把它轉為影片元件 (元件名稱: map)

地圖略為靠右

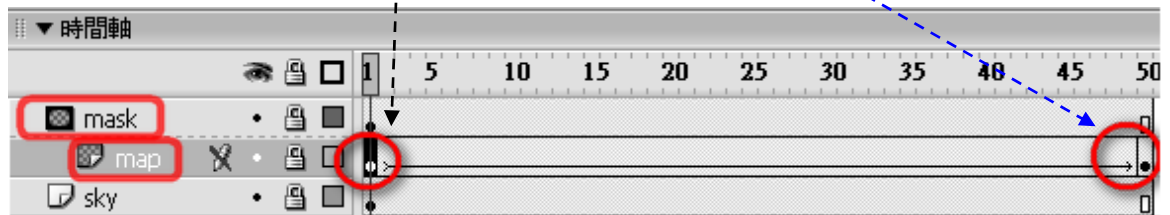
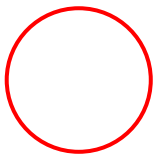


影格 50 (插入關鍵影格, 左移地圖, 加上傳統補間動畫)



### 2. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫一圓形, 顏色不拘)

影格 50 (插入影格)



右按、選遮色片(mask)

### 3. 圖層 (sky) : 影格 1 (黑色背景, 並加上小白點/星星)

影格 50 (插入影格)

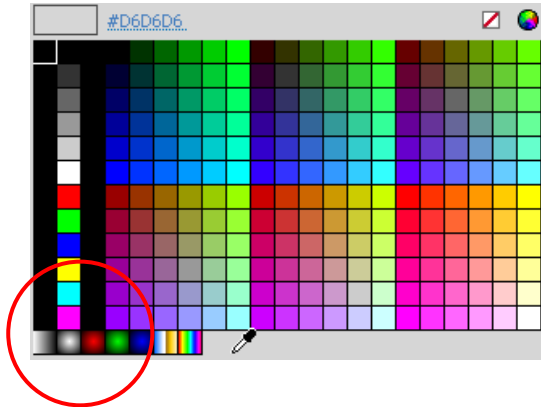
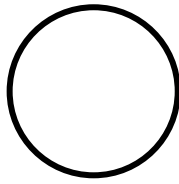
### 4. 按 Ctrl-Enter 測試影片

【遮色片 4】旋轉文字

複製 Y:\F2-CL\mask4 旋轉文字.fla 到 D:\

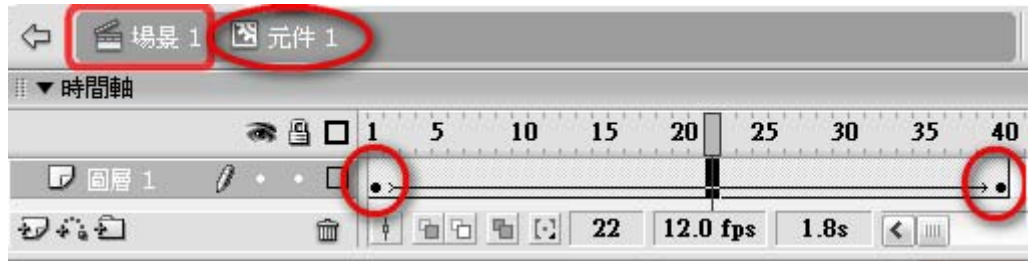


1. 圖層 (earth) : 影格 1 (畫一綠色圓形地球)

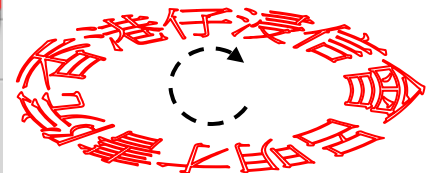
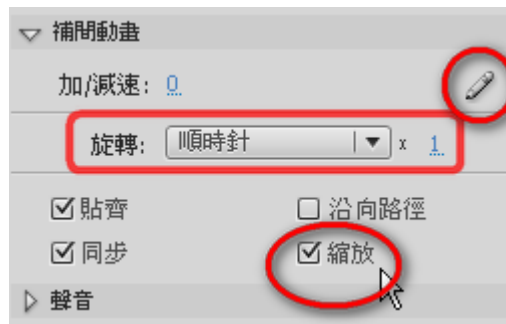


2. 圖層 (words) : 影格 1 (輸入文字，按 F8 把它轉為影片元件一)

雙按此元件，選取文字，按 Ctrl-B 打散文字，排成圓形，再次選取文字，按 Ctrl-G 把它群組，縮小文字，雙按元件一



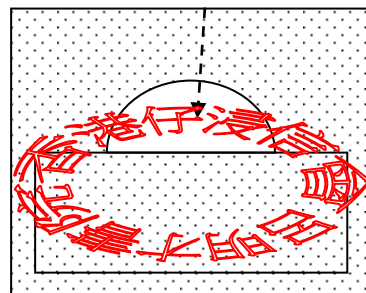
影格 40 (插入關鍵影格，加上傳統補間動畫，順/逆時針旋轉)



返回場景一

3. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫藍色空心半圓)

右按、選遮色片 (mask)



4. 按 Ctrl-Enter 測試影片

**【遮色片 5】地圖** 複製 Y:\F2-CL\mask5 地圖.fla 到 D:\

1. 圖層 (map) : 影格 1 (匯入相片一張)

檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\Map.jpg

按 F8 把它轉為**圖像**元件 (元件一)

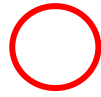


2. 圖層 (mask) : 影格 1

(畫一圓形, 顏色不拘, 顏色不拘)

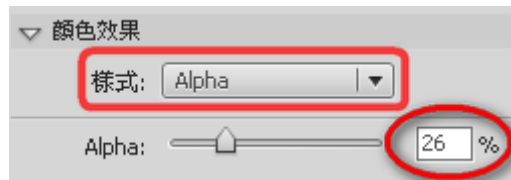
按 F8 把它轉為**影片**元件 circle)

右按、選遮色片(mask)



3. 圖層 (background) :

影格 1 (從圖層 map/或元件庫, 複製地圖到此)

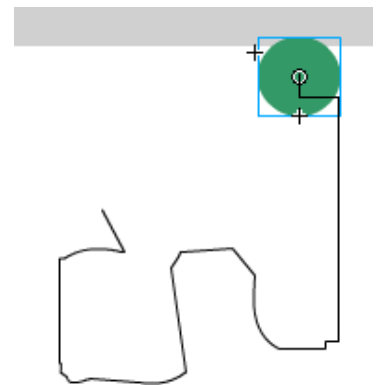
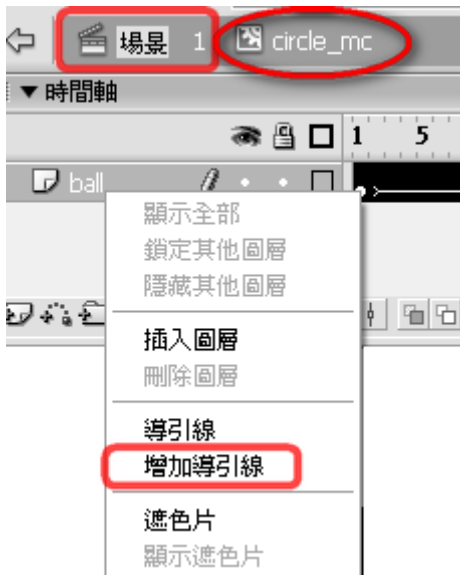


更改顏色**透明度**Alpha 為 26%

4. 圖層 (mask) : 影格 1 (雙按元件 circle 圓形)

進入元件後, 選取圓形, 按 F8 把它轉為**影片**元件 circle\_mc

再到影格 60 (插入關鍵影格, 加上傳統**補間**動畫)



按右鍵增加導引線, 照右圖**繪畫**行走路線

5. 按 Ctrl-Enter 測試影片

**【遮色片 6】街道** 複製 Y:\F2-CL\mask6 街道.flx 到 D:\



1. 圖層 (picture) : 影格 1 (匯入相片一張)

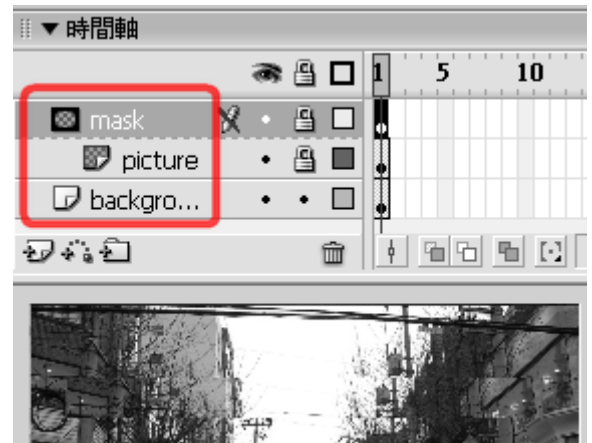
檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\Street.jpg

按 F8 把它轉為**圖像**元件 (元件名稱: street)

2. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫 6 長方線條, 顏色不拘, 全選, 按 F8 把它轉為**影片**元件 mask)

右按、選遮色片(mask)

3. 圖層 (background) : 影格 1 (到圖層 picture 複製相片到此, 略放大)

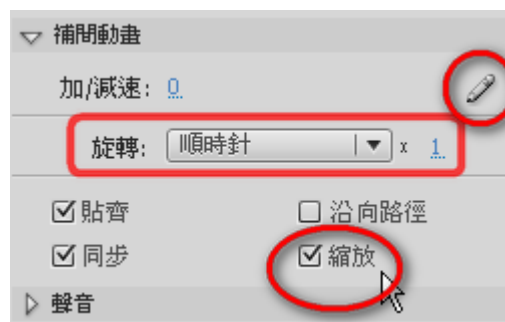
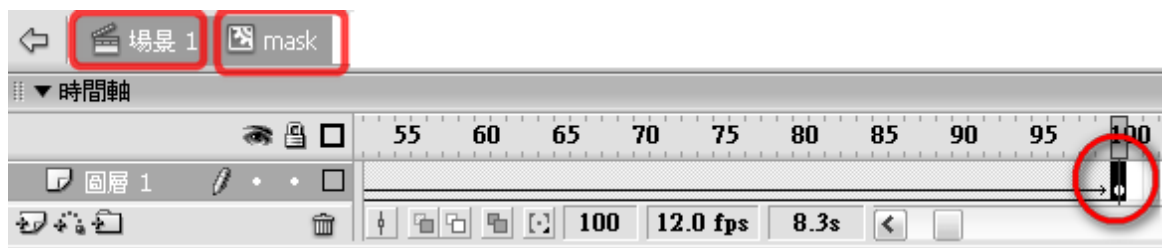


4. 按 Ctrl-Enter 測試影片

5. 圖層 (mask) : 影格 1 (雙按元件 mask)

進入元件後, 選取圓形, 按 F8 把它轉為**影片**元件 mask2

再到影格 100 (插入關鍵影格, 加上傳統**補間**動畫, 逆時針**旋轉**)



返回場景一

6. 按 Ctrl-Enter 測試影片

**【遮色片 7】地鼠**

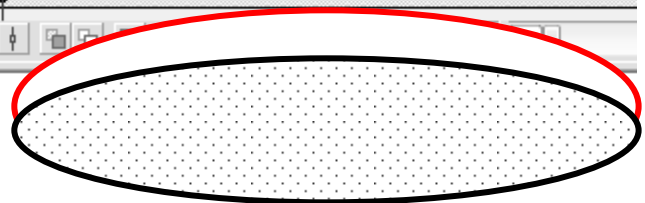
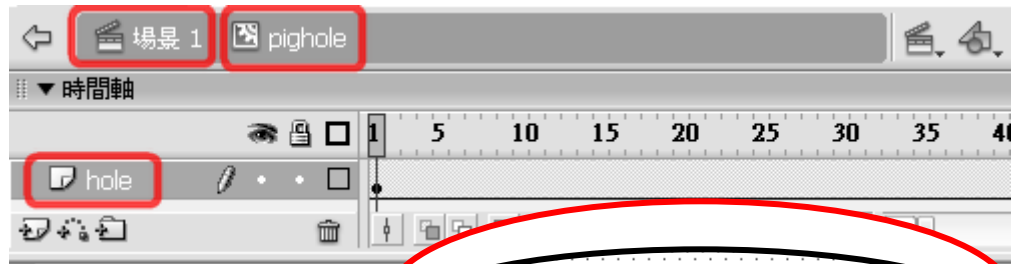
複製 Y:\F2-CL\mask7 fla 到 D:\



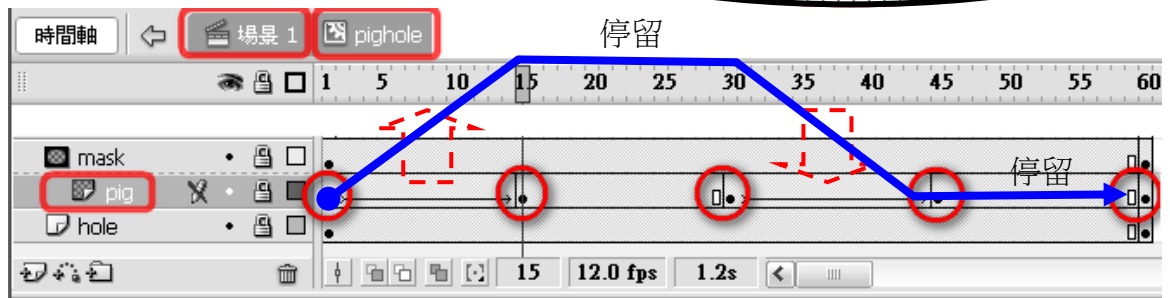
1. 圖層一：繪畫豬或鼠一隻，按 F8 轉為**圖像**元件 (元件名稱：pig)  
**刪除**舞台上所有元件

2. 圖層一：繪畫 2 個**橢圓形** (1 啡 1 黑)，按 F8 轉為**影片**元件 (元件名稱：pighole)  
雙按元件 pighole 進入元件

3. 場景 1：元件 pighole



圖層一：更名為 hole



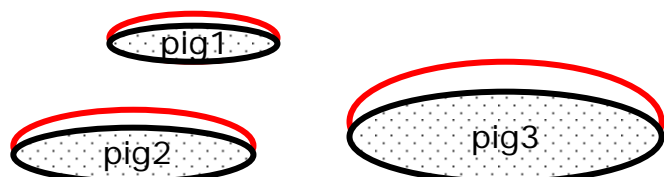
圖層 mask：畫一圓柱

圖層 pig：影格 01，按 Ctrl-L，拖入元件 pig  
影格 15，右按，插入關鍵影格，加上傳統**補間**動畫  
影格 30，右按，插入關鍵影格  
影格 45，右按，插入關鍵影格，加上傳統**補間**動畫  
影格 60，右按，插入影格

圖層 action：影格 01，按 F9，輸入 stop(); isUp=false;  
影格 02，輸入 isUp=true;

返回場景一

4. 按 Ctrl-Enter 測試影片



5. 按 Ctrl-L，加入多個元件 pighole

命名為 pig1,pig2,pig3,... 再加上 action-script

6. 按 F9 加上 action-script 動作程式

```

onEnterFrame = function () {
    n = random(20);
    if (n >= 1 && n <= 3) {
        if (_root["pig" + n].isUp <> true) {
            _root["pig" + n].gotoAndPlay(2);
        }
    }
}

```

isUp=true;

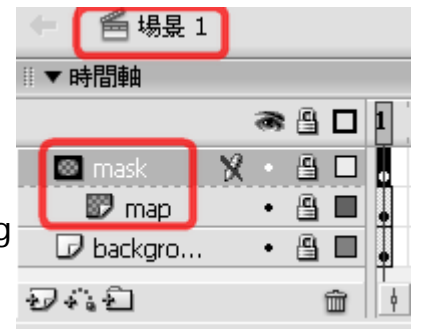
stop();  
isUp=false;

7. 按 Ctrl-Enter 測試影片

【遮色片 8】地圖 複製 Y:\F2-CL\mask8 fla

1. 圖層 (map) : 影格 1 (匯入相片一張)

檔案 → 匯入 → 匯入至舞台 → Y:\F2-CL\Map.jpg  
按 Ctrl-L, 拖入元件 map

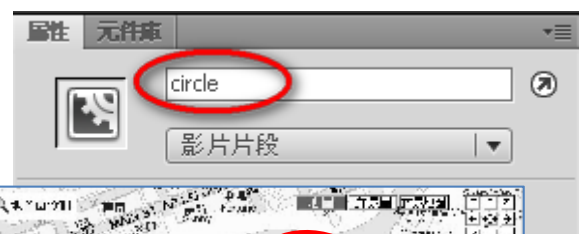
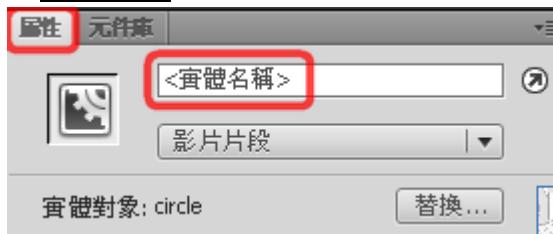


2. 圖層 (mask) : 影格 1 (畫一圓形, 顏色不拘, 按 F8 把它轉為影片元件 circle)



再右按圖層(mask)、選遮色片

把實體名稱更改為 circle



3. 圖層 (mask) : 影格 1 (按 F9, 輸入以下程式碼)

circle.startDrag(true);  
mouse.hide();

4. 按 Ctrl-Enter 測試影片







The image illustrates the process of creating a mask in Adobe Flash CS4. It is divided into four panels showing different stages of the workflow:

- Top Left Panel:** The Properties window shows the 'outline' element selected in the library. A yellow shape labeled 'mask' is positioned over the building's archway.
- Top Right Panel:** The Properties window shows the 'mask' element selected. A yellow vertical bar labeled 'mask' is positioned over the building's archway.
- Middle Panel:** The timeline shows keyframes for 'outline' and 'mask' elements. Red circles highlight keyframes at approximately 10, 20, 30, and 40 seconds.
- Bottom Left Panel:** The Properties window shows the 'tree' element selected in the library. A green shape labeled 'tree' is positioned over the building's archway.
- Bottom Right Panel:** The Properties window shows the 'sidewall' element selected in the library. A '+' sign is positioned over the building's archway.

Flash shortcut keys	快速鍵	
Hide All Panels	隱藏/顯示面版	F4
Insert Frame	插入影格	F5
Insert Keyframe	插入關鍵影格	F6
Insert Blank Keyframe	插入空白關鍵影格	F7
Convert to Symbol	轉元件	F8
Actions	動作	F9
Properties	屬性	Ctrl-F3
Create New Symbol	建立新元件	Ctrl-F8
Delete Frame	刪除影格	Shift-F5
Clear Keyframe	清除影格	Shift-F6
Color	顏色	Shift-F9
Play	播放	Return
Rewind	返回	Shift-Comma (,)
Step Forward One Frame	下一影格	Period (.)
Step Backward One Frame	上一影格	Comma (,)
Break Apart	打散圖形	Ctrl-B
Group, Ungroup	群組、取消群組	Ctrl-G, Ctrl-Shift-G
Import to Stage	匯入至舞台	Ctrl-R
Library	元件庫	Ctrl-L
Align	對齊	Ctrl-K
Transform	自由變形	Ctrl-T
Document Properties	文件屬性	Ctrl-J
Bring Forward, Send Backward	上移一層, 下移一層	Ctrl-↑, Ctrl-↓
Bring to Front, Send to Back	最上層, 最下層	Ctrl-Shift-↑, Ctrl-Shift-↓
Distribute to Layers	分散至各圖層	Ctrl-Shift-D
Paste in Place	原地貼上	Ctrl-Shift-V
Test Movie	測試影片	Ctrl-Enter

重設工具面版：視窗→工作區→重設「基本功能」