



Flash CS3

网站建设

从入门到精通

陈益材 孟祥新 编著



附书光盘提供

书实例源文件\效果文件\制作素材

100个优秀Flash网站鉴赏

50种Flash网站常用特效，
包括文字特效、鼠标特效、
菜单特效、图像特效等

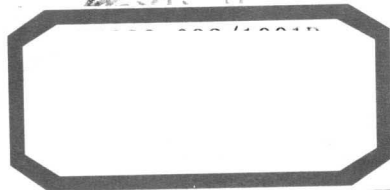


书中精彩内容

- ◎ 资深网页设计师联手打造，融合他们多年的项目经验和心得。
- ◎ 通过大量Flash网站实例，全面介绍Flash网站的设计、建设与交互功能的实现。
- ◎ 讲解常见的Flash网站应用，包括网站引导页、电子杂志、流媒体的播放及在线小游戏。
- ◎ 面向实际操作应用，采用详细的步骤说明和清晰的图示，帮助读者轻松上手。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Flash CS3

网站建设

从入门到精通

陈益材 孟祥新 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 网站建设从入门到精通 / 陈益材, 孟祥新编
著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.6
ISBN 978-7-115-17936-4

I. F… II. ①陈…②孟… III. 主页制作—图形软件,
Flash CS3 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 048664 号

内 容 提 要

本书基于 Flash CS3 软件, 由浅入深, 结合网站 Flash 引导页的制作、Flash 电子杂志、Flash 多媒体网站、小型 Flash 游戏网站、Flash 用户注册系统、Flash 投票系统等几大热点网站应用实例, 讨论了 Flash 网站建设中各个方面的问题, 不仅介绍了 Flash 网站开发环境的安装和配置, 还讨论了目前比较常用的 Flash 网站开发技术和应用功能, 如 Flash 视频多媒体技术、Flash 与后台数据库的交互等, 帮助读者轻松掌握建设 Flash 网站的各种技能和工具。

本书主要面向 Flash 的初、中级用户, 对于有一定基础的网页制作人员、多媒体设计人员也有参考价值, 并可作为相关培训机构的培训教材。

Flash CS3 网站建设从入门到精通

-
- ◆ 编 著 陈益材 孟祥新
责任编辑 杜 洁
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 24.75
字数: 654 千字
印数: 1—4 000 册
- 2008 年 6 月第 1 版
2008 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17936-4/TP

定价: 49.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

Preface

前 言

Flash 是原 Macromedia 公司推出的一款优秀网络动画设计软件。它是一种交互式动画设计工具（制作出扩展名为 SWF 的文件），可以将音乐、音效、图像、图形、动画以及视频有机结合，实现高品质的动态效果。Flash 网站并不一定是一个完全的 SWF 动画文件，它可以单独由多个 SWF 文件组成，也可以是 SWF 文件与其他网站内容相配合，或者是把 SWF 文件嵌套在其他网站内容中，只要网站的大部分交互功能是通过 Flash 实现的，那么这个网站就可以称为 Flash 网站。Flash 网站基本以图形和动画为主，所以比较适合做那些文字内容不太多，以平面、动画效果为主的应用。

本书所选的应用实例突出创意与实用性，是 Flash 设计者学习的最佳参考书之一。本书的技术核心是目前 Flash 爱好者最关注的地方，主要包括 Flash 引导页技术、FLV 流媒体技术、Flash 游戏开发技术和 ASP+Flash+Access 动态网站技术。

全书共包含以下 9 章的内容。

- 第 1 章，指导新手认识用 Flash 进行网站建设应该掌握的基础知识。
- 第 2 章，使用 Flash 开发网站引导页的设计应用，以制作一个精美手表为实例指导读者迅速掌握 Flash 的基本操作。
- 第 3 章，Flash 电子杂志的制作，让读者掌握 Flash 中网页间的传递方法，并使用简单的 ActionScript 实现翻书的动态技术。
- 第 4 章，Flash 多媒体网站的应用。Flash 制作的交互动画最大的用途就是应用在网上，其中现在的热门技术 FLV 以及流媒体技术，读者都可以通过学习本章的内容轻松掌握。
- 第 5 章，小型 Flash 游戏网站的开发。Flash 的功能是强大的，它已经被应用在很多方面。其中，游戏开发应该是 Flash 应用方面的一个重点，本章精选了几个用 Flash 进行游戏开发的应用实例，每个案例都具有很强的代表性，同时对于喜爱 Flash 的高手来说，能够起到一个抛砖引玉的作用，读者也可以在不断的摸索与学习当中成为真正的 Flash 游戏网站专家。
- 第 6 章，搭建 Flash+ASP+Access 开发平台，是 Flash 开发数据库网站的基础，本书中使用 ASP 和 Access 数据库配合开发，在本章读者将掌握平台的搭建方法，并开发用户登录系统的实例。
- 第 7 章，新用户注册系统，是 Flash 数据库网站开发的提升，读者将掌握如何将数据传递到 ASP 页面，使用 ASP 的动态开发功能实现数据库的插入。
- 第 8 章，用户系统的更新，是第 7 章技术的提升，读者将掌握如何使用 Flash+ASP 更新 Access 数据库。
- 第 9 章，投票系统，本章系统地介绍了使用 Flash+ASP+Access 平台实现投票功能的系

统建设，读者将进一步掌握该技术的使用方法。

本书主要由陈益材和孟祥新编写，参与编写的还有朱文军、王硕、官斯文、邹亮、王炎光、耿国续、秦树德、欧宇、陈章、马建新、张铭运、赵军轩和姜帆等。由于水平有限，加之创作时间仓促，书中难免会有疏漏之处，欢迎各位读者与专家批评指正。作者技术服务 QQ 群号 47392972。

编者

2008 年 4 月

C ontents



目 录

1

第 1 章 Flash CS3 网站建设入门 1

- 1.1 Flash CS3 的安装配置..... 1
- 1.2 熟悉 Flash CS3 的操作界面..... 4
 - 1.2.1 主菜单..... 5
 - 1.2.2 主工具栏..... 5
 - 1.2.3 编辑栏..... 6
 - 1.2.4 时间轴..... 6
 - 1.2.5 工具箱..... 6
 - 1.2.6 工作舞台..... 7
 - 1.2.7 属性面板..... 7
 - 1.2.8 网页开发常用面板..... 7
- 1.3 Flash 网站的特点与核心技术..... 11
- 1.4 Flash 网站建设常用动作脚本..... 13
 - 1.4.1 影片控制 Action..... 13
 - 1.4.2 浏览器/网络..... 14
 - 1.4.3 影片编辑控制..... 15
 - 1.4.4 变量..... 17
 - 1.4.5 条件/循环..... 18
 - 1.4.6 用户定义的函数..... 21

2

第 2 章 网站 Flash 引导页的制作 23

- 2.1 Flash CS3 的绘图功能..... 23
 - 2.1.1 工具箱中的绘图工具..... 23
 - 2.1.2 Flash CS3 的绘图元件..... 24
- 2.2 Flash CS3 的动画功能..... 27
 - 2.2.1 使用时间轴控制图层和帧..... 27
 - 2.2.2 图层..... 28
 - 2.2.3 帧..... 31

2.2.4 补间动画	31
2.3 网站引导页实例	32
2.3.1 钟表外环的设计	32
2.3.2 镜面的设计	37
2.3.3 加入编程	42

3

第3章 Flash 电子杂志 47

3.1 实例效果分析	47
3.2 素材的准备	49
3.2.1 导入素材图片	49
3.2.2 图形元件的制作	50
3.2.3 按钮元件的制作	56
3.3 翻页效果的实现	57
3.3.1 各网页的制作	57
3.3.2 向下翻页的动画	66
3.3.3 向上翻页的动画	70
3.4 总体效果合成	72
3.4.1 图层合成	73
3.4.2 加入动作命令	74

4

第4章 Flash 多媒体网站 79

4.1 流媒体的基础知识	79
4.1.1 播放器的来源	80
4.1.2 Flash 的音频知识	80
4.1.3 Flash 的视频知识	82
4.2 设计播放器组成元件	87
4.2.1 光谱柱的设计	87
4.2.2 MP3 播放器	91
4.3 多媒体网站开发	97
4.3.1 多媒体网站实例分析	97
4.3.2 素材的准备	99
4.3.3 Flash 播放器主体设计	107
4.3.4 播放进度控制设计	114
4.3.5 背景音乐控制	117
4.4 用 Flash CS3 播放 FLV 流媒体	120
4.4.1 创建 FLV 流媒体文件	121
4.4.2 播放 FLV 流媒体文件	125

5

第5章 小型 Flash 游戏网站 129

5.1 Flash 游戏网站开发思路	129
5.1.1 Flash 游戏的设计方法	130

5.1.2	控制游戏节奏	130
5.1.3	控制游戏速度	131
5.1.4	最佳视觉冲击力	132
5.2	小游戏开发实例	132
5.2.1	抓兔子游戏	133
5.2.2	猜拳游戏	144
5.2.3	井字棋游戏	155
5.3	射击游戏实例	164
5.3.1	挡板球	164
5.3.2	飞机大战	181
5.4	游戏网站的合成	193

第6章 搭建 Flash+ASP+Access 开发平台 197

6.1	动态网站的工作方式和流程	197
6.1.1	动态网页的工作方式	198
6.1.2	动态网页的工作流程	198
6.2	建立本地服务器	199
6.2.1	IIS 简介	199
6.2.2	安装 IIS	199
6.2.3	配置 Web 服务器	202
6.2.4	设置站点属性	205
6.2.5	指定服务器技术	208
6.3	与 Flash+ASP 有关的数据库连接	210
6.3.1	Flash+ASP 访问数据库的过程	210
6.3.2	创建 ODBC 连接	211
6.3.3	创建 ADO 连接	214
6.4	在 Dreamweaver 中设置执行环境的方法	215
6.4.1	在 Dreamweaver CS3 中进行网站建设的步骤	216
6.4.2	本地站点网站文件夹规划	216
6.5	Flash+ASP+Access 的登录系统开发	217
6.5.1	搭建开发平台	217
6.5.2	登录素材元件的制作	228
6.5.3	登录系统影片合成	240
6.5.4	ASP 代码编写	251
6.5.5	登录测试	255

第7章 新用户注册系统 259

7.1	新用户注册系统分析	259
7.2	注册系统素材的设计	262
7.2.1	创建 Flash 平台	262
7.2.2	图片的导入	263

7.2.3	装载动画功能	264
7.2.4	注册条款素材	265
7.2.5	注册信息素材	270
7.3	总体页面设计	283
7.3.1	装载动画设计	283
7.3.2	服务条款页面设计	286
7.3.3	注册页面设计	293
7.3.4	注册过程设计	302
7.4	ASP 注册功能	311

8

第 8 章	用户系统的更新	313
--------------	----------------	------------

8.1	更新系统分析	313
8.2	素材的准备	316
8.3	Flash 页面设计	318
8.3.1	更新页面设计	319
8.3.2	更新过程设计	321
8.4	ASP 更新功能	331

9

第 9 章	Flash 投票系统	333
--------------	-------------------	------------

9.1	Flash 投票系统开发平台的搭建	333
9.1.1	网站站点的建立	334
9.1.2	IIS 服务配置	337
9.1.3	建立数据库	339
9.1.4	创建数据库连接	344
9.1.5	Flash 系统配置	347
9.2	投票系统素材准备	348
9.2.1	投票选择项元件	348
9.2.2	投票过程动画元件	356
9.2.3	投票出错提示元件	358
9.2.4	投票按钮的设计	361
9.2.5	投票选择符号元件	362
9.3	投票主体设计	364
9.3.1	投票背景动画设计	364
9.3.2	投票显示按钮	366
9.3.3	投票数目显示的设计	368
9.3.4	投票结果图示设计	371
9.3.5	投票页面设计	379
9.3.6	刷新投票	384
9.4	ASP 投票功能	385

1

第 1 章 Flash CS3 网站建设 入门

Flash 素有梦幻加工厂之称，使用 Flash CS3 可以制作出便于用户浏览的商业网站和各式各样的动画广告。随着 Flash 软件的不断优化和发展（如 Flash 视频播放技术在多媒体电脑中得到了广泛应用），由 Flash 开发的网站正渐渐代替传统技术开发的网站，这将使得其他普通网站很难与其竞争。万丈高楼平地起，本章将带领读者从基础知识入手，逐步领略 Flash CS3 的强大力量。

本章学习重点

- 学习 Flash CS3 的安装配置；
- 熟悉 Flash CS3 的开发环境；
- 掌握 Flash 网站的特点和核心技术；
- 熟悉 Flash CS3 中的基础动作脚本语言。

1.1 Flash CS3 的安装配置

Flash 是原 Macromedia 公司于 1999 年 6 月推出的优秀网络动画设计软件。它是一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐、音效、图像、图形、动画及视频有机结合，实现出高品质的动态效果。众所周知，HTML 语言的功能十分有限，无法达到人们的预期设计，以实现令人耳目一新的动态效果，在这种情况下，各种脚本语言应运而生，使得网页设计更加多样化。然而，程序设计总是不能很好地普及，因为它要求一定的编程能力，人们更需要一种既简单直观又功能强大的动画设计工具，Flash 的出现正好满足了这种需求。Flash 具有很强的交互性，用 Flash 制作的动画既可以嵌入到网页中，也可以作为独立的网页，同时还可以用 Flash 实现其他多媒体应用。

早期开发过网站的读者都知道，开发一个动态网站需要分别安装很多软件，例如用来制作网页美工的 Photoshop、用来制作网页动画的 Flash 和用来编排网页结构的 Dreamweaver 软件等。但在 2007 年 7 月 Adobe 已经正式发布了旗下设计套装的最新版——Creative Suite 3。Adobe CS3 套装分为 6 种不同版本，分别为 Adobe Design Premium（设计高级版）、Adobe Design Standard（设计标准版）、Adobe Web Premium（网页高级版）、Adobe Web Standard（网页标准版）、Adobe Product Premium（产品高级版）和 Master Collection（大师收藏版），具体组件各不相同，还有一些组件和服务由各个版本共享。Adobe CS3 包括 12 个独立应用程序，其中 Photoshop CS3 又分为两个版本，所以也可以说是 13 个。它们分别是 Photoshop CS3、Photoshop CS3 Extended、InDesign CS3、Illustrator CS3、Acrobat 8 Professional、Flash CS3 Professional、Dreamweaver CS3、Fireworks CS3、Contribute CS3、After Effects CS3 Professional、Premiere Pro CS3、Soundbooth CS3 和 Encore CS3，

可以分别满足印刷、网络、交互、移动、视频和电影等各个方面的设计需求。

在这里推荐使用 Adobe Design Premium (设计高级版), 购买该版本的软件后只需要单击安装 Setup.exe 这个可执行文件, 通过选择就可以一次性完成动态网站建设所需要软件的安装。这里需要注意的是该系统软件至少需要 1GB 的内存, 如果使用的电脑配置不够, 需要先升级后方可开始安装。

安装 Adobe Design Premium 的操作步骤如下。

① 将 Adobe Design Premium (设计高级版) 安装光盘放到光驱中, 双击 Setup.exe 可执行文件, 即可以打开初始化对话框, 如图 1-1 所示。

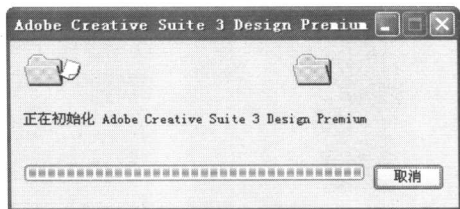


图 1-1 初始化设置

② 初始化成功后, 打开“许可协议”对话框, 在该对话框中单击选择“简体中文”语言安装选项, 简单浏览“ADOBE 软件许可协议”可以了解安装的各项要求, 如图 1-2 所示。

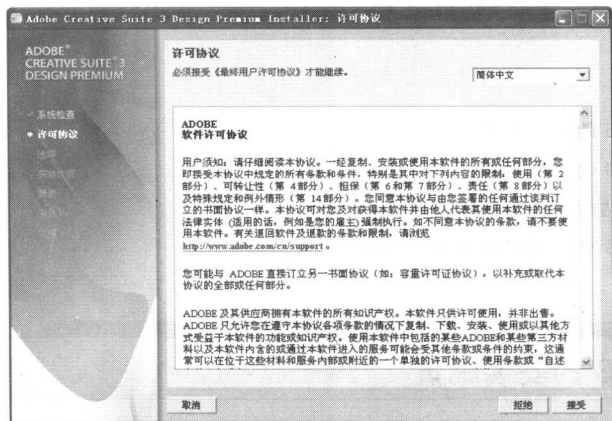


图 1-2 “许可协议”对话框

③ 浏览完许可协议后单击“接受”按钮, 打开“安装选项”对话框, 在这里用户可以发现被 Adobe 集成在一起的 7 个安装软件, 这里选择 Adobe Dreamweaver CS3、Adobe flash CS3、Adobe Photoshop CS3 这 3 个软件, 如图 1-3 所示。

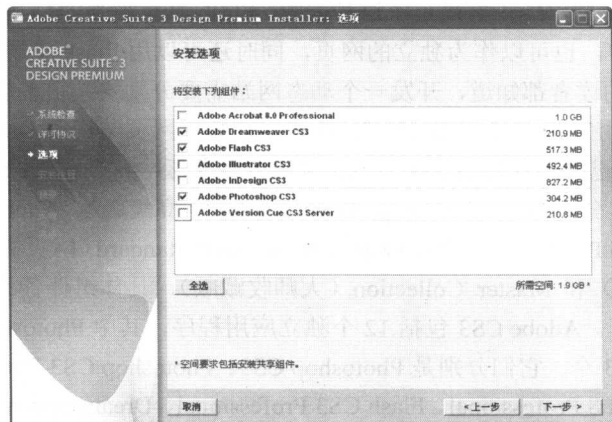


图 1-3 选择需要安装的软件

④ 选择需要安装的软件后单击“下一步”按钮，打开“安装位置”对话框，一般保持默认值，即选择C:盘符即可，如果需要改变安装路径可以单击“浏览”按钮，在打开的对话框中选择需要安装的路径，如图1-4所示。

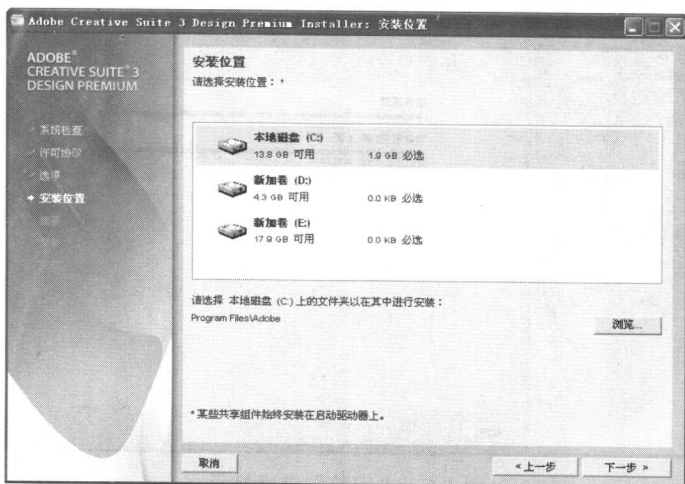


图 1-4 “安装位置”对话框

⑤ 单击“下一步”按钮，打开“安装摘要”对话框，这里会有前面安装设计的详细资料，如图1-5所示。

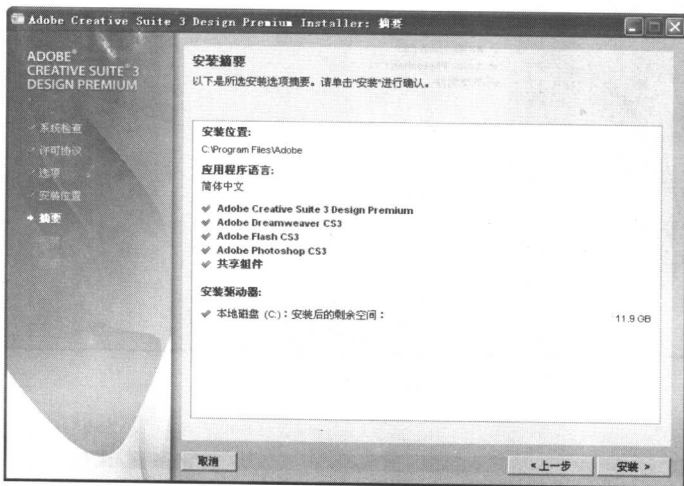


图 1-5 “安装摘要”对话框

⑥ 确认安装信息无误后，单击“安装”按钮，打开“安装”进度提示对话框，如图1-6所示。

⑦ 安装完成后，会打开“安装完成”对话框，在对话框中显示了此次安装成功的“摘要”内容，只要每项内容前面都有一个“√”标志就表示安装成功，如图1-7所示。

安装完成后在“开始”→“程序”菜单中可以看到安装后的 Adobe Design Premium 软件，单

独运行其中的任何一款软件都会提示用户先进行注册，这里读者根据购买的安装号进行注册之后就可以使用其中的任何一款软件。

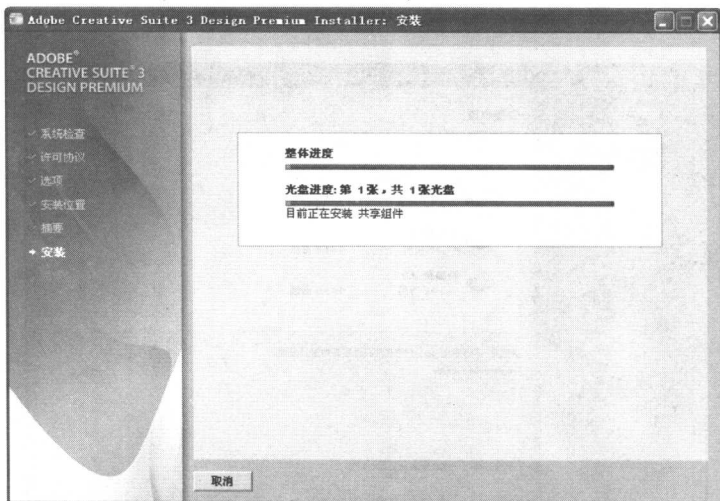


图 1-6 “安装”进度显示

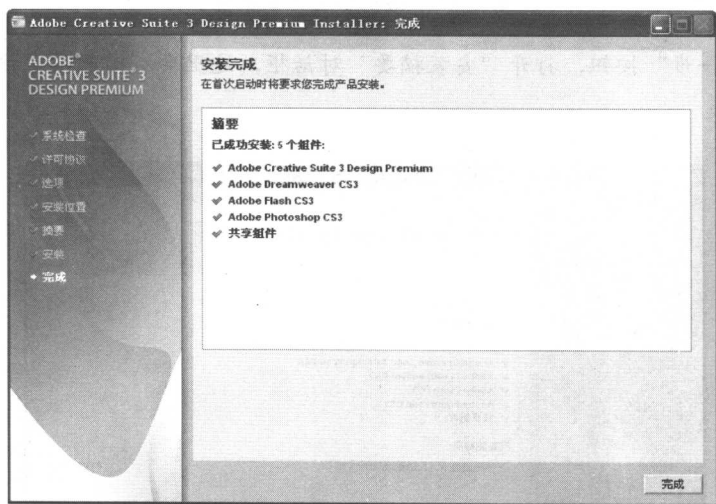


图 1-7 安装完成

1.2 熟悉 Flash CS3 的操作界面

Flash CS3 是迄今为止推出的最新版本，其界面较以前版本有了较大的变化，而且更加美观实用，打开 Flash CS3 后，其主界面如图 1-8 所示。

由图 1-8 可以看出，Flash CS3 在以前版本的基础上进行了完善与补充，使整个界面布置更加合理，用户能在较少的鼠标移动情况下完成更多的操作。下面将简单介绍一下几个常用的工具栏。

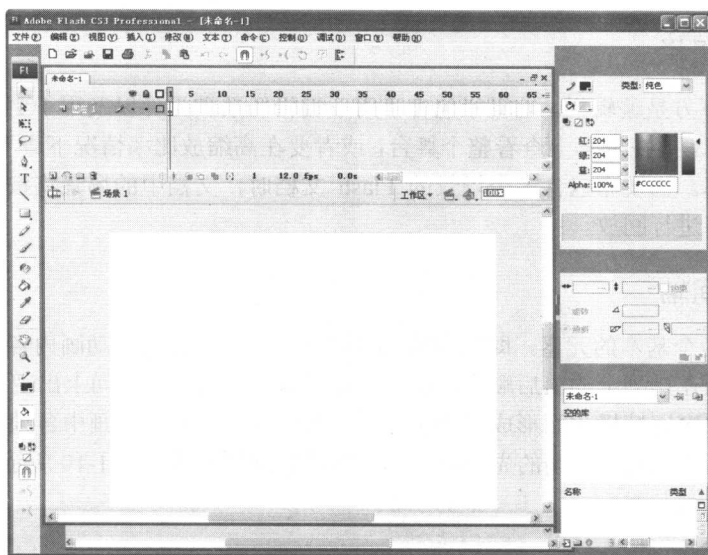


图 1-8 Flash CS3 主界面

1.2.1 主菜单

Flash CS3 工作环境顶部是显示包含命令的主菜单，主菜单用于控制 Flash CS3 的常用功能。主菜单包括了“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”和“帮助”等菜单。每一个菜单又包括了若干菜单项和子菜单，几乎所有的 Flash 功能都可以从主菜单中找到其对应的选项。

1.2.2 主工具栏

主菜单栏正下方是主工具栏。主工具栏包含了 Flash CS3 的一些常用命令的快捷按钮，包括“新建”、“打开”、“转到 Bridge”、“保存”、“打印”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤销”、“重做”、“贴紧至对象”、“平滑”、“拉直”、“旋转与倾斜”、“缩放”和“对齐”等按钮。Flash CS3 中的主工具栏如图 1-9 所示，它显示了操作的基本功能。

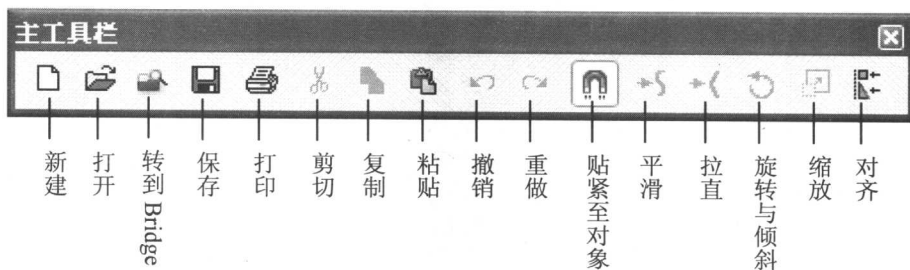


图 1-9 工具栏基本功能



注意

如果读者的 Flash CS3 界面中没有显示工具栏，那是由于没有打开它，选择菜单栏中的“窗口”→“工具栏”→“主工具栏”命令即可以打开。

1.2.3 编辑栏

主工具栏正下方是编辑栏。编辑栏包含了用于编辑场景和元件以及用于更改工作舞台的缩放比率的控件和信息。要在屏幕上查看整个舞台，或者要在高缩放比率情况下查看绘画的特定区域，可以更改缩放比率。当发布包含多个场景的 Flash 文档时，文档中的场景将按照它们在“场景”面板中列出的顺序进行回放。

1.2.4 时间轴

时间轴包含两个基本的元素，即层和帧，时间轴起着组织和控制动画内各元素的作用。使用图层可以设定动画在排列上的前后顺序，而使用帧可以设定动画在时间上出现的前后顺序。Flash 动画是按照帧的顺序逐帧播放而形成的动态效果，时间轴显示的是动画中各帧的排列顺序，即是创作者设计的动画“演员”出场的先后顺序。时间轴的操作界面如图 1-10 所示。

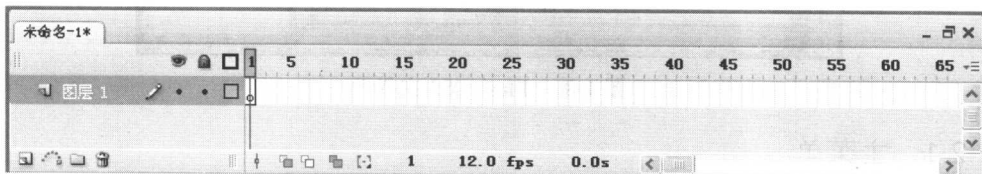


图 1-10 Flash 的时间轴

1.2.5 工具箱

时间轴的左侧有一个工具箱，如图 1-11 所示。工具箱中的工具使用户可以绘制、涂色、选择和修改插图，并可以更改舞台的视图。




图 1-11 Flash 的工具箱

工具箱主要分为以下 4 个区域。

- “工具”区域：包含绘画、涂色和选择等设计工具。
- “查看”区域：包含在应用程序窗口内进行缩放和移动的工具。
- “颜色”区域：包含用于笔触颜色和填充颜色的功能键。
- “选项”区域：显示选定工具的组合键，这些组合键会影响工具的涂色或编辑操作。

1.2.6 工作舞台

时间轴下方是工作舞台。工作舞台是用于在其中放置图形内容的矩形区域，这些图形内容包括矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形或视频剪辑等。Flash 工作环境中的舞台相当于 Macromedia Flash Player 中在回放期间显示的 Flash 文档的矩形空间。用户可以在工作时放大或缩小舞台的视图。当放大了舞台时，用户可能无法看到整个舞台。“手形”工具可以移动舞台，从而不必更改缩放比率即可更改视图。

1.2.7 属性面板

工作舞台下方是“属性”面板，如图 1-12 所示。使用“属性”面板可以很容易地获取舞台或时间轴上当前选定对象的最常用属性，从而简化了文档的创建过程。用户可以在“属性”面板中更改对象或文档的属性，而不用访问包含这些功能的菜单或面板。

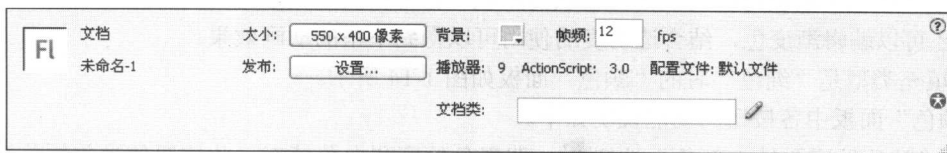


图 1-12 “属性”面板

“属性”面板可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、组、帧或工具的信息和设置，具体取决于当前选定的内容。当选定了两个或多个不同类型的对象时，“属性”面板会显示选定对象的数量。

1.2.8 网页开发常用面板

Flash 工作环境还向用户提供了一系列的面板。Flash 中的面板有助于用户查看、组织和更改文档中的元素。面板中的可用选项控制着元件、实例、颜色、类型、帧和其他元素的特征。面板使用户可以处理对象、颜色、文本、实例、帧、场景和整个文档。例如，可以使用“颜色”面板创建颜色，并使用“对齐”面板来将对象彼此对齐或与舞台对齐。大多数面板都包括一个带有附加选项的弹出菜单，该选项菜单由面板标题栏中的一个控件指示（如果没有出现选项菜单控件，该面板就没有选项菜单）。要查看 Flash 中可用面板的完整列表，可查看菜单栏中的“窗口”菜单项。

这里介绍最常用的几个面板。

1. 动作面板

Flash 功能的强大也在于它的 Action（动作），这是动画和脚本的结合。在 Flash CS3 中，所有的 ActionScript 都是在如图 1-13 所示的 Action 栏进行编辑的。对于动态网页的开发应用而言，这个“动作”面板的使用频率是最高的。

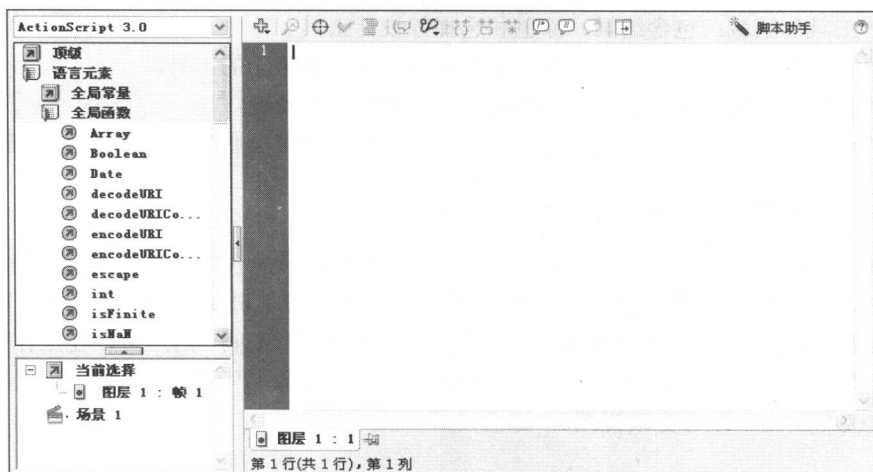



图 1-13 “动作”脚本面板

2. 颜色面板


通过“颜色”面板可以调节自己喜欢的颜色。也可以调节线条和填充色的 RGB 值和透明度。在这里还可以编辑渐变色，结合透明度的使用可以得到不错的动画效果。

当填充类型是“纯色”时的“颜色”面板如图 1-14 所示。

“颜色”面板中各按钮的功能说明如下。

- “默认轮廓和填充颜色”按钮 ：即黑色轮廓和白色填充，此按钮使当前颜色切换到默认轮廓和填充颜色。

- “无色”按钮 ：设置轮廓或填充为无色。

- “交换轮廓和填充的颜色”按钮 ：将轮廓和填充的颜色互换。

当填充类型是“线性”时的“颜色”面板如图 1-15 所示。在渐变色定义栏上可以实现渐变色的增加和删除操作，例如，在渐变色定义栏上单击即可增加一个色块，用鼠标单击并拖动一个色块到渐变色定义栏的外边将删除该色块。



图 1-14 “纯色”类型的“颜色”面板



图 1-15 “线性”类型的“颜色”面板

当填充类型是“放射状”时的“颜色”面板如图 1-16 所示，其操作方法与线性渐变类型的使