

Web 前台技术大系丛书

国内资深网站设计师专门为初学者量身定造

知识点入门 + 典型范例 + 综合实例 + 多媒体交互式教学

Flash CS3

网站商业设计

从入门到精通

张大川 编著




写给读者：

- ◆ 以最新Flash CS3为环境，**6大**Flash网站应用专业讲解
- ◆ 内容讲解由浅入深，**8大**Flash技术深入彻底剖析
- ◆ 技术应用讲解充分，**53个**小型实例全景展现Flash应用
- ◆ 综合应用技法剖析，**两个**完整Flash网站完美实现



科海多媒体教学光盘

随书光盘包括所有范例素材文件，书中重要案例的交互式多媒体教学内容，资深网站设计师全程授课，基础知识全面、扎实，立体互动教学，现场感十足，真实再现其制作的工作流程和软件操作技法

 科学出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



Flash CS3

网站商业设计

从入门到精通

张大川 编著

 科学出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 提 要

本书通过精选的实例,详细讲授了使用 Adobe Flash CS3 制作网络多媒体动画,以及实现网页中各种常用交互功能的方法,并从读者的需求与网页设计的实际应用出发,分别对网页设计中诸如导航菜单、Flash 广告、在线相册等常见网页元素的制作方法进行了深入的剖析和讲解。在末尾两章,本书提供了如 Flash 游戏、Flash 网站等一些综合范例的制作方法。除此之外,本书的配套光盘中还提供了制作书中实例所需的素材与源文件,以及重要实例制作过程的视频演示文件,以便读者熟练掌握操作步骤。

全书提供的实例由作者精心制作而成,无论从技术实用性,还是艺术设计性都具有很高的学习与借鉴价值。读者通过对实例的学习,可以真正领悟到使用 Flash 设计网页的精髓所在。

本书内容详实、技术涵盖面广、实例针对性强,特别适合初、中级读者使用。对于 Flash 网页设计人员、Flash 动画设计师以及广大 Flash 爱好者来说,本书也具有很高的参考价值,是一本不可多得的自学教材。同时,本书还可作为大中专院校、社会培训机构的指导教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 网站商业设计从入门到精通 / 张大川编著.
北京: 科学出版社, 2007

ISBN 978-7-03-020342-7

I. F… II. 张… 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 (2007) 第 185833 号

责任编辑: 程 琪 / 责任校对: 高 莹
责任印刷: 科 海 / 封面设计: 王 嵩

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市艺辉印刷有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 3 月第一版 开本: 16 开

2008 年 3 月第一次印刷 印张: 32.75

印数: 0 001~4 000 字数: 796 千字

定价: 53.00 元 (含 1CD 价格)

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

随着互联网的普及与发展,网络已经成为人们工作中不可或缺的媒体之一。人们在浏览各种网站时,对网站的观赏性、娱乐性和交互性的要求越来越高,不再仅仅满足于获取单一信息。因此,动感的、可交互的动态网页制作技术便应运而生。

在各种技术的角逐中,Flash凭借其强大的网页动画和网络应用程序制作功能脱颖而出,成为互联网媒体制作领域的领军软件。使用Flash制作的各种动画或应用程序不仅文件小、画面质量高,而且采用流媒体播放技术,充分满足了网络信息快速传播的需要。更重要的是,使用Flash作品能使网站充满动感和高度交互功能,极大地满足了人们在网络生活中的视听享受和交互需求。

Flash自诞生之日起,就在不断地创新、改进,到如今,已经升级到了CS3版本。相比以往版本,Flash CS3的功能更加完善,提供的工作环境也更加人性化 and 高效化。尤其是ActionScript语言功能的增强,使Flash真正成为了一款大型、高效的网络应用程序开发工具。

为了方便广大读者认识和学习这款优秀的软件,笔者精心编写了这本教程。本书全面介绍了Flash制作技术,通过大量实例,讲解了网页中各种元素的制作方法。本书的写作目的在于,读者学完本书后,能掌握到真正的Flash应用知识,具备操作实际项目的能力。

● 本书的特点

1. 分类明确,由浅入深

本书对网页Flash设计中的各种常见技术进行了明确的分类,并且在整书及各章的撰写上,遵循了由浅入深的原则。这样,读者可以快速、有针对性地学习到自己所需的知识,从而节省了大量的宝贵时间。

2. 技术全面,针对性强

本书涵盖了大量常见的Flash动画及应用程序制作技术,可以使读者对Flash技术有一个全面准确的认识,并专门为各种实用技术量身制作了相应的实例,力求使读者在学习实例的过程中轻松掌握Flash制作技术。

3. 精选实例,全面剖析

针对Flash在网页设计中的实际应用,本书专门提供了一系列由作者精心制作的实例。在对这些实例进行讲解时,本书并不仅仅满足于其功能的实现,同时还从艺术设计以及制作思路等多方面、多角度进行了详述。这样,每个实例都可以被视为一个完整的项目。读者通过对这些实例的学习,能够真正地成为一个Flash制作高手。

4. 随书光盘,辅助学习

本书配套光盘包含了各章实例的完整源文件。这些源文件结构清晰,以便读者研究修改,

读者还可以参照这些源文件对本书内容进行学习。

● 本书的内容

全书共分4篇。

第1篇 Flash基础篇，包含第1~3章，详细介绍了Flash CS3版本的各种新功能和基本知识、绘图工具及其使用技巧、ActionScript语言的基础知识，使读者对Flash软件和技术有一个大体的了解，并为其深入学习Flash CS3做好铺垫，以全面掌握Flash的动画制作技术。

第2篇 Flash组建交互篇，包含第4~11章，详细介绍了Flash中各种组件的使用方法，以及影片控制、加载方法、鼠标交互、随机复制、数学计算、时间日期、音频视频控制等Flash中常用的交互技术，还提供了大量的实例，教会读者交互技术的实现方法。读者可以通过对这些实例的学习，掌握ActionScript的编程技术。

第3篇 Flash网站开发篇，包含第12~16章，详细介绍了网站LOGO、网页广告、导航菜单、新闻公告、网页相册和Flash游戏的制作。通过对这5章的学习，读者可以掌握其设计思路，运用动画技术和编程技术对网站开发中常见的动画进行制作。

第4篇 Flash实战篇，包含第17~18章，提供了一个简单Flash网站和一个完整Flash网站的实例制作案例。通过这两章的学习与对比，读者可以将前面所学的知识融汇贯通，掌握使用Flash制作简单或复杂效果网站的一般流程和方法。

最后，本书提供了两个附录，分别讲解了在网页中插入Flash影片文件以及从SWF文件中找回丢失资源的方法。

● 适合的读者

- 网页专业设计人员
- Flash应用程序设计人员
- Flash动画制作爱好者
- 高等院校的学生
- 社会培训学生


● 本书的作者

本书由张大川主持编写，同时参与编写和资料整理的还有王俊标、陈晨、高守传、郭瑞、周宇炜、蔡雪焄、陈杰、荣飞、郑林、张路平、项宇峰、罗皓菡、赵正坤、公芳亮、程明雷，在此一并表示感谢。



编者

2007年12月

Part01 Flash基础篇

| | | | |
|--|-----------|----------------------------------|-----------|
| 第1章 初识 Flash CS3 | 3 | 2.1.7 多角星形工具 | 29 |
| 1.1 Flash CS3 的新增功能 | 3 | 2.1.8 刷子工具 | 29 |
| 1.1.1 增强的集成功能 | 3 | 2.1.9 文本工具 | 30 |
| 1.1.2 增强绘图、动画和视频功能 | 4 | 2.2 填充图形对象 | 32 |
| 1.1.3 全新的 ActionScript 开发环境 | 5 | 2.2.1 墨水瓶工具 | 32 |
| 1.2 Flash CS3 的工作环境 | 5 | 2.2.2 颜料桶工具 | 32 |
| 1.2.1 菜单栏 | 6 | 2.2.3 滴管工具 | 33 |
| 1.2.2 主工具栏 | 7 | 2.2.4 橡皮擦工具 | 33 |
| 1.2.3 工具栏 | 7 | 2.2.5 “颜色”面板 | 34 |
| 1.2.4 时间轴 | 7 | 2.2.6 渐变变形工具 | 35 |
| 1.2.5 编辑栏 | 8 | 2.3 处理图形对象 | 35 |
| 1.2.6 舞台 | 8 | 2.3.1 选择和修饰对象 | 36 |
| 1.2.7 创作面板 | 9 | 2.3.2 变形对象 | 38 |
| 1.2.8 右键快捷菜单 | 11 | 2.3.3 移动、复制和删除对象 | 40 |
| 1.2.9 自定义工作环境 | 11 | 2.3.4 排列对象 | 41 |
| 1.3 Flash 的基本知识 | 13 | 2.4 使用元件 | 42 |
| 1.3.1 位图图像和矢量图像 | 13 | 2.4.1 元件的类型 | 42 |
| 1.3.2 帧和图层 | 14 | 2.4.2 创建元件 | 43 |
| 1.3.3 元件、实例和库 | 15 | 2.4.3 编辑元件和实例 | 45 |
| 1.4 制作一个简单的影片 | 16 | 2.5 创建动画 | 46 |
|  视频路径: 视频演示\1.EXE | | 2.5.1 逐帧动画 | 46 |
| 总时长: 2分31秒 | | 2.5.2 补间动画 | 47 |
| 第2章 Flash 绘图与动画 | 19 | 2.5.3 运动引导动画 | 50 |
| 2.1 绘制图形对象 | 19 | 2.5.4 遮罩动画 | 51 |
| 2.1.1 Flash 绘图基础 | 19 | 第3章 ActionScript 基础 | 53 |
| 2.1.2 线条工具 | 21 | 3.1 ActionScript 概述 | 53 |
| 2.1.3 铅笔工具 | 22 | 3.1.1 什么是 ActionScript | 53 |
| 2.1.4 钢笔工具 | 22 | 3.1.2 ActionScript 的编写环境 | 53 |
| 2.1.5 矩形工具和基本矩形工具 | 26 | 3.2 ActionScript 编程基础 | 55 |
| 2.1.6 椭圆工具和基本椭圆工具 | 27 | 3.2.1 ActionScript 基本语法 | 55 |
| | | 3.2.2 ActionScript 相关术语 | 59 |

Part02 Flash组件交互篇

| | | | |
|--|----|--|------------|
| 第4章 Flash 组件应用 | 69 | 4.9.1 菜单栏组件 MenuBar | 94 |
| 4.1 Flash 组件概述 | 69 | 4.9.2 滚动窗口组件 ScrollPane | 94 |
| 4.1.1 组件的添加 | 69 | 4.9.3 实例制作 | 95 |
| 4.1.2 组件参数设置 | 70 | 4.10 注册表单 | 97 |
| 4.1.3 组件类别 | 71 | 4.10.1 表单常用组件 | 97 |
| 4.2 滚动文本 | 73 | 4.10.2 实例制作 | 99 |
|  视频路径: 视频演示\4.EXE | | 第5章 Flash 常用交互技术—— | |
| 总时长: 4分20秒 | | 影片控制 | 108 |
| 4.2.1 文本滚动组件 UIScrollBar | 73 | 5.1 影片播放控制 | 108 |
| 4.2.2 实例制作 | 74 |  视频路径: 视频演示\5.EXE | |
| 4.3 日历 | 76 | 总时长: 8分18秒 | |
| 4.3.1 日历组件 DateChooser | 76 | 5.1.1 时间轴控制函数 | 109 |
| 4.3.2 对组件使用样式 | 76 | 5.1.2 实例制作 | 109 |
| 4.3.3 实例制作 | 77 | 5.2 按钮链接 | 114 |
| 4.4 层叠窗口 | 79 | 5.2.1 on()事件处理函数 | 114 |
| 4.4.1 窗口组件 Window | 80 | 5.2.2 getURL()函数 | 115 |
| 4.4.2 实例制作 | 80 | 5.2.3 实例制作 | 115 |
| 4.5 加载进度 | 81 | 5.3 影片剪辑属性控制 | 119 |
| 4.5.1 加载器组件 Loader | 82 | 5.3.1 影片剪辑的属性 | 119 |
| 4.5.2 进度条组件 ProgressBar | 82 | 5.3.2 实例制作 | 120 |
| 4.5.3 实例制作 | 82 | 5.4 键盘控制影片剪辑 | 125 |
| 4.6 折叠菜单 | 84 | 5.4.1 onClipEvent()事件处理函数 | 125 |
| 4.6.1 折叠组件 Accordion | 84 | 5.4.2 按键检测的方法 | 126 |
| 4.6.2 屏幕功能 | 85 | 5.4.3 if 语句 | 127 |
| 4.6.3 实例制作 | 85 | 5.4.4 实例制作 | 128 |
| 4.7 视频播放器 | 87 | 第6章 Flash 常用交互技术—— | |
| 4.7.1 视频回放组件 FLVPlayback | 87 | 加载方法 | 132 |
| 4.7.2 实例制作 | 88 | 6.1 加载影片 | 132 |
| 4.8 MP3 播放器 | 90 | 6.1.1 用于加载的函数 | 133 |
| 4.8.1 下拉列表组合文本框组件 | | 6.1.2 实例制作 | 133 |
| ComboBox | 90 | 6.2 加载 MP3 流文件 | 138 |
| 4.8.2 媒体回放组件 MediaPlayer | 91 | 6.2.1 关于行为 | 138 |
| 4.8.3 实例制作 | 91 | 6.2.2 实例制作 | 139 |
| 4.9 导航菜单 | 94 | | |

| | |
|---------------|-----|
| 6.3 预载进度..... | 143 |
|---------------|-----|



视频路径: 视频演示\6.EXE

总时长: 8分

| | |
|------------------------|-----|
| 6.3.1 获取影片剪辑大小的方法..... | 143 |
| 6.3.2 获取整数值的方法..... | 144 |
| 6.3.3 实例制作..... | 144 |
| 6.4 其他形式的预载进度..... | 148 |
| 6.4.1 用于获取播放时间的函数..... | 148 |
| 6.4.2 影片剪辑的播放控制方法..... | 148 |
| 6.4.3 实例制作..... | 149 |

第7章 Flash 常用交互技术—— 鼠标交互..... 154

| | |
|-------------------------------|-----|
| 7.1 自定义鼠标外观..... | 154 |
| 7.1.1 可用于自定义鼠标的方法和 函数..... | 154 |
| 7.1.2 碰撞检测方法..... | 155 |
| 7.1.3 实例制作..... | 156 |
| 7.2 自定义右键菜单..... | 159 |
| 7.2.1 自定义右键菜单的方法..... | 159 |
| 7.2.2 function 语句..... | 160 |
| 7.2.3 fscommand()函数..... | 160 |
| 7.2.4 实例制作..... | 161 |
| 7.3 放大镜..... | 164 |



视频路径: 视频演示\7.EXE

总时长: 9分23秒

| | |
|--|-----|
| 7.3.1 startDrag()函数和 stopDrag()函数..... | 164 |
| 7.3.2 setProperty()函数..... | 165 |
| 7.3.3 实例制作..... | 165 |
| 7.4 360度展示商品..... | 169 |
| 7.4.1 影片剪辑的鼠标事件处理函数..... | 169 |
| 7.4.2 实例制作..... | 170 |
| 7.5 鼠标跟随效果(一)..... | 178 |
| 7.5.1 获取随机数值..... | 179 |
| 7.5.2 影片剪辑的复制方法..... | 179 |
| 7.5.3 实例制作..... | 180 |
| 7.6 鼠标跟随效果(二)..... | 182 |
| 7.7 鼠标遮罩..... | 185 |
| 7.8 换装游戏..... | 188 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| 7.8.1 交换影片剪辑深度的方法..... | 189 |
| 7.8.2 for 语句..... | 189 |
| 7.8.3 实例制作..... | 190 |
| 7.9 动态画板..... | 192 |
| 7.9.1 影片剪辑的创建和附加方法..... | 193 |
| 7.9.2 Object()构造函数..... | 193 |
| 7.9.3 可用于侦测鼠标按键的函数和 方法..... | 193 |
| 7.9.4 绘制线条的方法..... | 194 |
| 7.9.5 实例制作..... | 195 |

第8章 Flash 常用交互技术—— 随机复制..... 199

| | |
|---------------------|-----|
| 8.1 随机遮罩..... | 199 |
| 8.1.1 设置遮罩方法..... | 200 |
| 8.1.2 实例制作..... | 200 |
| 8.2 水珠特效..... | 203 |
| 8.3 落雪效果..... | 208 |
| 8.3.1 数学函数计算方法..... | 208 |
| 8.3.2 实例制作..... | 209 |

第9章 Flash 常用交互技术—— 数学计算..... 213

| | |
|-----------------------|-----|
| 9.1 简易计算器..... | 213 |
| 9.1.1 length()函数..... | 213 |
| 9.1.2 Number()函数..... | 214 |
| 9.1.3 实例制作..... | 214 |
| 9.2 数学三角形..... | 221 |
| 9.2.1 绘制填充的方法..... | 221 |
| 9.2.2 创建文本字段的方法..... | 222 |
| 9.2.3 数学根幂计算方法..... | 223 |
| 9.2.4 实例制作..... | 223 |




视频路径: 视频演示\9.EXE


总时长: 3分06秒

| | |
|----------------------------------|-----|
| 第10章 Flash 常用交互技术—— 时间日期..... | 227 |
| 10.1 电子表..... | 227 |



| | | |
|---|---------------------------------|-----|
| 10.1.1 | Array()构造函数 | 227 |
| 10.1.2 | 获取日期时间的方法 | 228 |
| 10.1.3 | 实例制作 | 230 |
| 10.2 | 时钟 | 232 |
| 10.3 | 计秒表 | 235 |
|  | 视频路径: 视频演示\10.EXE 总时长: 7分29秒 | |

第11章 Flash 常用交互技术—— 音频视频控制 239

| | | |
|---|---------------------------------|-----|
| 11.1 | 音频播放器 | 239 |
|  | 视频路径: 视频演示\11.EXE 总时长: 7分26秒 | |
| 11.1.1 | 声音的控制方法 | 239 |
| 11.1.2 | 实例制作 | 241 |
| 11.2 | 视频播放器 | 246 |

Part03 Flash网站开发篇

第12章 网站 LOGO 的制作 255

| | | |
|--|----------------------------------|-----|
| 12.1 | 网站 LOGO 简介 | 255 |
| 12.1.1 | 网站 LOGO 的定义 | 255 |
| 12.1.2 | 网站 LOGO 的作用 | 255 |
| 12.1.3 | 网站 LOGO 的设计规范 | 256 |
| 12.2 | 静态 LOGO 的制作 | 256 |
|  | 视频路径: 视频演示\12.EXE 总时长: 12分38秒 | |
| 12.2.1 | 绘制基本图形 | 256 |
| 12.2.2 | 制作 LOGO 图标 | 260 |
| 12.3 | 动态 LOGO 的制作 | 261 |
| 12.3.1 | 制作 LOGO 图形 | 262 |
| 12.3.2 | 制作 LOGO 动画 | 263 |
| 12.4 | 给 LOGO 添加链接 | 270 |

第13章 网页广告的制作 273

| | | |
|--------|---------------|-----|
| 13.1 | Flash 网页广告概述 | 273 |
| 13.1.1 | Flash 广告的特点 | 273 |
| 13.1.2 | Flash 广告的常见形式 | 274 |
| 13.1.3 | 网页广告的常用尺寸 | 275 |
| 13.1.4 | 制作网页广告的一般流程 | 276 |
| 13.2 | banner 广告的制作 | 277 |
| 13.2.1 | 制作广告元素 | 277 |
| 13.2.2 | 制作补间动画 | 280 |
| 13.2.3 | 制作路径引导动画 | 284 |
| 13.2.4 | 制作遮罩动画 | 287 |

| | | |
|--------|------------|-----|
| 13.2.5 | 完成广告 | 289 |
| 13.3 | 弹出式广告的制作 | 291 |
| 13.3.1 | 制作广告元素 | 292 |
| 13.3.2 | 第1阶段动画——思考 | 295 |
| 13.3.3 | 第2阶段动画——选择 | 297 |
| 13.3.4 | 第3阶段动画——犹豫 | 299 |
| 13.3.5 | 第4阶段动画——肯定 | 301 |
| 13.3.6 | 第5阶段动画——答案 | 303 |

第14章 导航菜单的制作 307

| | | |
|--------|--------------|-----|
| 14.1 | 导航菜单的常见形式 | 307 |
| 14.1.1 | 普通导航菜单 | 307 |
| 14.1.2 | 幻灯片菜单 | 308 |
| 14.1.3 | 下拉菜单 | 308 |
| 14.1.4 | 循环滚动菜单 | 309 |
| 14.1.5 | 与鼠标位置互动的导航菜单 | 309 |
| 14.2 | 普通导航菜单 | 310 |
| 14.2.1 | 绘制卡通头像 | 310 |
| 14.2.2 | 制作水晶按钮图形 | 312 |
| 14.2.3 | 制作第一个按钮 | 315 |
| 14.2.4 | 制作其他3个按钮 | 317 |
| 14.2.5 | 制作导航 | 319 |
| 14.3 | 幻灯片菜单 | 320 |
| 14.3.1 | 产品图片和说明文字 | 320 |
| 14.3.2 | 制作具有动画效果的按钮 | 322 |
| 14.3.3 | 完成幻灯片菜单 | 325 |



| | | | |
|-----------------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| 14.4 下拉菜单..... | 327 | 15.3.3 更新相册内容..... | 383 |
| 14.4.1 制作主菜单..... | 327 | 第 16 章 Flash 游戏制作..... | 385 |
| 14.4.2 制作子菜单..... | 330 | 16.1 Flash 游戏概述..... | 385 |
| 14.4.3 制作下拉菜单..... | 333 | 16.1.1 Flash 游戏的特点..... | 385 |
| 14.5 循环滚动菜单..... | 336 | 16.1.2 Flash 游戏的常见类型..... | 386 |
| 14.5.1 制作滚动图片..... | 336 | 16.1.3 Flash 游戏的制作流程..... | 387 |
| 14.5.2 制作循环滚动菜单..... | 339 | 16.2 迷宫游戏制作..... | 388 |
| 14.6 与鼠标位置互动的导航菜单..... | 341 | 16.2.1 制作游戏中的元素..... | 388 |
| 14.6.1 制作随鼠标位置左右滑动的 菜单..... | 342 | 16.2.2 用键盘控制主角的行走..... | 393 |
| 14.6.2 制作菜单中的提示语..... | 344 | 16.2.3 利用碰撞检测实现主角在 迷宫中的冒险..... | 396 |
| 14.6.3 制作随鼠标位置滑出显示的 幻灯片菜单..... | 348 | 16.2.4 增加游戏的可玩性..... | 400 |
| 14.6.4 增加控制按钮和滑动方向..... | 350 | 16.2.5 完成全部游戏..... | 402 |
| 第 15 章 新闻公告和网页相册..... | 355 | 16.3 猜拳游戏制作..... | 404 |
| 15.1 在 Flash 中读取外部文件..... | 355 | 16.3.1 制作游戏中的主角..... | 404 |
| 15.1.1 制作天气预报公告栏..... | 355 | 16.3.2 制作猜拳控制台..... | 410 |
| 15.1.2 在 Flash 中读取文本文件..... | 358 | 16.3.3 制作提示性图形和游戏背景..... | 413 |
| 15.1.3 在 Flash 中读取图像文件..... | 362 | 16.3.4 制作游戏中的画面..... | 416 |
| 15.2 制作新闻板..... | 364 | 16.3.5 为游戏添加程序..... | 418 |
| 15.2.1 制作新闻板页面..... | 364 | 16.3.6 更改游戏中的鼠标..... | 425 |
| 15.2.2 制作循环滚动的新闻栏..... | 369 | 16.4 打地鼠游戏制作..... | 426 |
| 15.2.3 在新闻栏中显示新闻条目..... | 371 | 16.4.1 制作场景和动画..... | 427 |
| 15.2.4 为新闻条目添加链接..... | 374 | 16.4.2 制作随机出现的地鼠..... | 430 |
| 15.3 制作网页相册..... | 376 | 16.4.3 实现对地鼠的打击..... | 431 |
| 15.3.1 制作相册元素..... | 376 | 16.4.4 增加游戏的可玩性..... | 435 |
| 15.3.2 实现相册功能..... | 380 | 16.4.5 完成全部游戏..... | 438 |

Part04 Flash 实战篇

| | | | |
|---|------------|------------------------|-----|
| 第 17 章 Flash 网站制作实战—— 企业 Flash 网站..... | 443 | 17.2.1 网站前期规划..... | 446 |
| 17.1 Flash 网站概述..... | 443 | 17.2.2 制作首页..... | 447 |
| 17.1.1 Flash 网站的应用及分类..... | 443 | 17.3 下级子页面的制作..... | 451 |
| 17.1.2 Flash 网站的制作流程..... | 445 | 17.3.1 制作“公司简介”页面..... | 451 |
| 17.2 首页的制作..... | 446 | 17.3.2 制作“最新动态”页面..... | 454 |
| | | 17.3.3 制作“产品信息”页面..... | 456 |
| | | 17.3.4 制作“联系方式”页面..... | 458 |

| | |
|--------------------|-----|
| 17.4 网站的整合与发布..... | 459 |
| 17.4.1 网站的整合..... | 459 |
| 17.4.2 网站的发布..... | 461 |

第 18 章 Flash 网站制作实战二—— 个人 Flash 网站..... 463

| | |
|------------------------|-----|
| 18.1 网站前期规划..... | 463 |
| 18.1.1 网站的主题和风格..... | 463 |
| 18.1.2 网站的结构..... | 464 |
| 18.1.3 页面的布局..... | 464 |
| 18.2 首页的制作..... | 465 |
| 18.2.1 制作 Loading..... | 465 |

| | |
|---------------------------|-----|
| 18.2.2 制作导航菜单..... | 467 |
| 18.2.3 制作网站动态背景..... | 470 |
| 18.2.4 制作其他页面元素..... | 472 |
| 18.2.5 制作首页过渡动画..... | 474 |
| 18.3 下级子页面的制作..... | 479 |
| 18.3.1 制作 HOME 页面..... | 479 |
| 18.3.2 制作 COMICS 页面..... | 483 |
| 18.3.3 制作 CONTACT 页面..... | 491 |
| 18.3.4 制作 LINKS 页面..... | 497 |
| 18.4 网站的整合与发布..... | 499 |
| 18.4.1 网站的整合..... | 499 |
| 18.4.2 网站的发布..... | 501 |

附 录

| | |
|----------------------------------|-----|
| 附录 1 设置网页中的 Flash 影片..... | 505 |
| 1.1 在网页中插入 Flash 影片..... | 505 |
| 1.2 使 Flash 影片具有透明背景..... | 507 |
| 1.2.1 从 Flash 发布..... | 507 |
| 1.2.2 使用 Dreamweaver CS3 设置..... | 508 |
| 1.2.3 手动编辑 HTML 代码..... | 508 |

| | |
|---------------------------|-----|
| 1.3 快速修改 Flash 影片的位置..... | 509 |
| 1.3.1 去除边距..... | 509 |
| 1.3.2 居中显示..... | 510 |
| 附录 2 Flash 影片资源的提取..... | 511 |
| 2.1 使用“导入”命令提取..... | 511 |
| 2.2 使用专门软件提取..... | 512 |



Part

01

Flash 基础篇

- 01 Chapter
初识 Flash CS3
- 02 Chapter
Flash 绘图与动画
- 03 Chapter
ActionScript 基础

初识 Flash CS3

01

Flash 技术发展到今天, 已经成为网页动画和多媒体交互技术的标准, 并在全世界范围内得到了广泛的应用和推广。使用 Flash 不仅可以快速地创建应用于网络的各种内容和交互程序, 并且其创建的文件具有不可比拟的优点, 能够以很小的数据量实现更多更好的效果。这使得 Flash 成为网页设计的首选工具, 并在网页动画、网络游戏、网络广告等多种领域获得了广泛的应用。

本章将简要介绍 Flash CS3 的新增功能及界面的构成, 并讲解一些 Flash 的基本知识。

1.1 Flash CS3 的新增功能

Adobe Flash CS3 Professional 是 Adobe 公司开发的 Flash 设计软件, 是 Flash 8 的升级产品, 如图 1.1 所示。该版本在原有版本的基础上对软件功能进行了改进, 并增加了许多新的功能。改进和新增的功能使用户可以更轻松地进行绘图创作以及各种交互应用程序的开发。本节将简要介绍 Flash CS3 新增的主要功能。

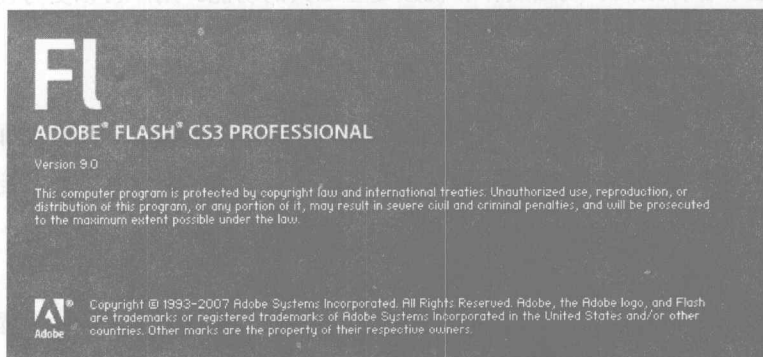


图 1.1 Adobe Flash CS3 Professional 启动界面

1.1.1 增强的集成功能

增强了与 Adobe 软件的集成, 用户可以享受到 Flash 与其他 Adobe 软件集成带来的便捷, 轻松地在 Adobe Creative Suite CS3 的各组件应用程序之间交换资源。



1. 界面的改变

Flash CS3 对用户界面进行了改进,使界面与其他 Adobe Creative Suite CS3 的组件具有统一的外观,这使得用户可以更容易地使用 Adobe 软件。用户可以随心所欲地自定义 Flash CS3 界面,以提高工作效率,并最大程度地扩展工作区空间。

2. Adobe Bridge

Flash CS3 中引入了一种独立的文件管理系统 Adobe Bridge。Adobe Bridge 提供了对项目文件、应用程序和设置的集中访问,以及 XMP 元数据标记和搜索功能。通过使用该系统,可以在 Adobe Creative Suite 各组件之间自动执行工作流程、在 Adobe 软件之间应用统一的颜色设置等。这使得用户可以轻松地在 Adobe 程序之间交换资源,从而获得更高的工作效率。

3. Adobe Photoshop 导入

Flash CS3 可以将 Adobe Photoshop (PSD) 文件直接导入到 Flash 文档中,并保留原 PSD 文件的图层和结构。同时,提供了一些导入选项,以便在 Flash 中获得图像质量和可编辑性的最佳平衡。在导入 PSD 文件时还可以对其进行平面化操作,同时创建一个位图图像文件。该图像文件将保持图像的视觉效果,但会删除 PSD 文件格式固有的具有层次结构的图层信息。

4. Adobe Illustrator 导入

Flash CS3 可以将 Adobe Illustrator (AI) 文件直接导入到 Flash 文档中,并保留原 AI 文件的图层和结构。同时,提供了一些导入选项,以便在 Flash 中获得图像质量和可编辑性的最佳平衡。

■ 1.1.2 增强绘图、动画和视频功能

丰富并增强了各种绘图、动画制作和视频处理工具的功能。用户可以更方便地创造出自己需要的图形和动画效果,并能更有效地导入和编辑视频。

1. 增强的钢笔工具

Flash CS3 中的钢笔工具与 Illustrator 中的钢笔工具相似,用户可以使用与 Illustrator 相同的键盘快捷键来处理曲线控制点。同时,该工具对曲线的控制更为有效,用户可以使用更少的点来创建更精确的矢量图形。

2. 增强的基本矩形和椭圆绘制工具

在 Flash CS3 中,用户可以轻松创建扇形边、圆化矩形角、定义一个内部圆半径等,并且可以方便地调整所创建形状的属性。

3. 滤镜复制和粘贴

在 Flash CS3 中可以从一个实例向另一个实例进行复制和粘贴图形的滤镜设置。

4. 复制和粘贴动画

在 Flash CS3 中可以复制应用于某个对象的动画,并将它粘贴到任何其他时间线的对象中,



这样能够显著减少花费在动画开发上的时间。将补间动画粘贴到其他对象时，可以选择粘贴所有与该补间动画相关联的属性，或选择适用于其他对象的特定属性。

5. 增强了 QuickTime 视频支持

QuickTime 导出功能针对想要以 QuickTime 视频格式分发 Flash 内容的用户而设计。Flash CS3 提高了导出的 QuickTime 视频文件的质量，用户可以将这些视频文件作为视频流或通过 DVD 进行分发，或者将其导入到视频编辑应用程序中。

6. 为 Flash 视频保存和加载提示点

Flash CS3 添加了保存和加载提示点的功能，这使得用户可以保存添加到一个文件中的提示点，并将这些提示点应用到另一个文件。可以生成一个基于已知时间代码的 XML 提示点文件，将其导入编码器后进行编码，这样便不再需要通过 Flash Video Encoder 用户界面来手动添加每个提示点。

■ 1.1.3 全新的 ActionScript 开发环境

在 Flash CS3 中，用户可以选择使用新的 ActionScript 3.0 语言创建和编辑代码。对于 Flash 开发人员来说，Flash CS3 使其可以使用真实的开发环境高效地工作。

1. 增加了新的 ActionScript 3.0 语言

Flash CS3 提供了一个新的改进版 ActionScript。ActionScript 3.0 提供了一个可靠的编程模型，掌握了面向对象编程基本知识的开发人员对该模型会很熟悉。使用 ActionScript 3.0 可以更容易地创建高度复杂的应用程序，可在应用程序中包含大型数据集和面向对象的可重用代码集。尽管 Adobe Flash Player 9 中运行的内容不要求使用 ActionScript 3.0，但是使用 ActionScript 3.0 可以得到只有新的 ActionScript 虚拟机 (AVM2) 才能获得的性能改进。ActionScript 3.0 代码的执行速度可以比旧版本 ActionScript 代码快 10 倍。

2. 将动画复制为 ActionScript 3.0

在使用了 ActionScript 3.0 的 Flash 文档中，可以即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码，将动画从一个对象复制到另一个对象。

1.2 Flash CS3 的工作环境

Flash CS3 的界面较之以往版本有了很大的改变。除了与 Adobe 的其他软件产品保持统一的界面外观外，还改善了以往版本中不方便用户操作的地方。同时，Flash CS3 在很大程度上对界面进行了简化，用户也可以方便地对界面外观进行自定义设置，以进一步扩展工作空间。

Flash CS3 的工作环境主要由菜单栏、主工具栏、工具面板、时间轴、编辑栏、舞台、创作面板以及右键快捷菜单组成。默认情况下，其工作环境界面如图 1.2 所示。

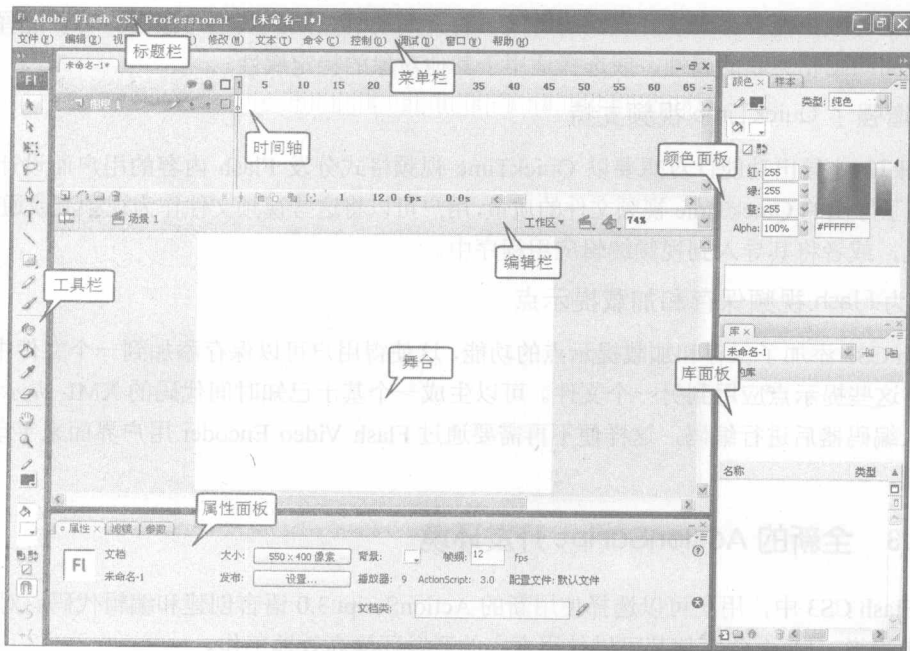


图 1.2 Flash CS3 的默认工作环境界面

1.2.1 菜单栏

菜单栏由“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“测试”、“窗口”和“帮助”等 11 个菜单项组成。单击每个菜单项，会显示出相应的下拉菜单，如图 1.3 所示。执行菜单上的命令，可以完成对文件及各种对象的操作。

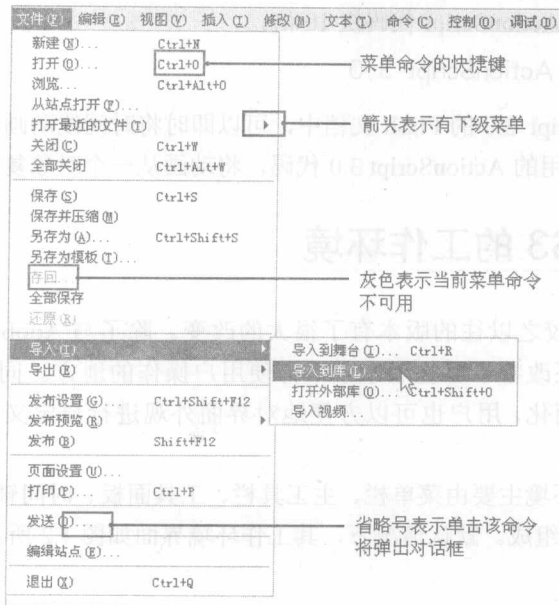


图 1.3 菜单栏的下拉菜单