



## 關於本書

走進書店，面對資訊圖書區，五花八門、琳琅滿目的電腦書籍，談功能、論設計，真是「一人一把號，各吹各的調」。隨手翻開來看，東摸摸、西瞧瞧，看似光明前程就在眼前，但學完後，一樣對著電腦螢幕發呆流口水，不知從何下手。有鑑於此，本系列的最大特色是：

**完善的內容安排：**由淺入深的大綱編排，初學者亦能從零開始，從入門到進階；分門別類歸納軟體功能，想學什麼就學什麼。

**豐富的延伸技巧：**除了主線學習標的，適時穿插各種豐富的補充事項，在學習功能操作之餘，更能掌握更多撇步，提升文件設計技巧。

**精美的實用範例：**搭配精美的範例，不但易懂易學、賞心悅目，與生活息息相關的主題，更能激發出無限的想像與創造力。

除此之外，step by step的圖文對照解說、完整的練習與成果檔案，以及詳盡清楚的測驗解答，對學習有所裨益自是不在話下。口語式的操作寫法，讓唸經般的枯燥敘述變為聊天似的親切對話。本系列更挑出精美範例內附於隨書光碟，學習觀賞之餘更可直接套用。

如今電腦已成為日常生活中的必備工具，本系列的宗旨，就是幫助讀者突破傳統觀念的窠臼，以及設計過程中可能遭遇的瓶頸。說到底，不外乎就是希望為讀者創造樂趣十足的學習活動，學成後即能隨心所欲自由發揮，創造出美麗的數位生活！

## 編企序

在電腦滲入生活、工作與休閒後；當“科技始於人性”口號開始朗朗上口時；而多媒體傳媒產物分秒印在我們的瞳孔上；那“多媒體網頁與影像設計”就成了電腦新鮮人必學的課題了。想想編修拍壞的相片、合成的相片、批次處理相片影像、會跑會跳會變形的Flash動畫、精美獨特的個人專屬網頁，這些基本、有趣又能凸顯個性風采的技能，在在都屬於多媒體網頁與影像設計領域；本書，就是要將您帶入多媒體設計殿堂的第一本入門應用書籍，相信在學成之後不僅能設計出個性化的作品，更將具備能按個人興趣深入研究多媒體設計應用與技術的能力。

PhotoImpact、Flash、Dreamweaver這三套軟體，莫說在台灣，就是在全全球多媒體設計軟體市場上也是赫赫有名，堪稱“北半球”有出名、“南半球”有名聲。他們，自然成了本書的主角。

PhotoImpact是一款與Photoshop同類型的影像設計軟體，雖然屬於業界後起之秀，但已有十五年的經驗累積，到今天為止，已經更新到第13代（X3），從最初的本土品牌到現在併入以向量繪圖軟體CorelDraw等產品稱霸業界的Corel公司成為國際品牌，一路走來，給人的感覺是始終緊隨設計潮流，力求將所提供的實用、強大功能做成簡單易用的方式，最大限度地優化並簡化設計流程，讓使用者更加容易上手。

Flash如果你沒聽過，那就麻煩了。這套動作設計軟體已經遍佈在你的周圍，網頁上、手機上、電視上…都有它的蹤跡。自從Flash這套軟體誕生的那一天，就宣告了動畫製作普及化的時代來臨，使個人製作動畫的夢想成了現實；現在，換你也來玩玩動畫夢，如何？



Dreamweaver這後起之秀打敗了所有的網頁設計軟體，無疑成了網頁設計的學習首選。如果你在浩瀚網海中走馬看花一番，大概會發現網路上提供的個人網頁服務風格平淡、缺乏特色，直接套用模版的方式，一點都沒什麼挑戰性，自由調配組合的彈性又不盡理想。這時，用PhotoImpact處理影像、用Flash設計動畫，然後用Dreamweaver把它們包成網頁，再加點效果、弄些文字，你就算圓了自己親手打造個人網站的夢了。對，你已經走在自己的設計之路了…

在教學過程中，本書並不拘於理解理論知識，更注重全面提升您在應用面的操作實力，好達到即學即用的目的；因此除了詳細講解每個知識點以外，還透過實例詳細示範了新功能的運用，使您在客觀面有正確的觀念與操作方法，在主觀面能將所學應用在實際生活與工作中。同時，全文自始至終貫穿的許多補充說明，讓您在輕鬆接受知識洗禮的同時，一併掌握豐富的操作技巧。

全書每一章節既具備獨立又擁有綜合完整應用性，可根據您實際需要從任何章節切入學習；且書中提供的範例都與生活與工作息息相關，可以說，本書適應了眾多方面的學習要求，是學習多媒體網頁與影像設計的最佳入門應用書籍。

本書由「影像處理、動畫設計、網頁編排」三篇共十六章構成，從介紹軟體應用開始，逐一進入各軟體基礎知識教學，然後使用生動有趣的實例，全面演練各式設計方法與技巧，讓您在不知不覺中登堂入室，晉升多媒體網頁與影像設計新秀之列。

為了方便您使用與學習，以下簡述本書各篇章的學習內容。

## 第一篇、影像設計篇

- 第一章 美化與編修相片，美化與編修相片，認識主要的影像修飾工具，手工美化相片人物、編修不佳相片、並學習一些常用的相片創意設計。
- 第二章 影像選取與填充設計技巧，將透過練習建立、調整、編輯、轉換、儲存、套用、填充選取區，深入掌握影像編輯中的重要元素—選取區，同時擁有影像填充設計實務能力。
- 第三章 編輯文字效果，從輸入到變形到套用文字特效到製作輪廓與分割文字一溜煙完成教學，最炫最酷的文字效果一網打盡。
- 第四章 網頁影像切割與元件設計，從設計網頁元件開始，到切割網頁，到運用Script特效，到最佳化輸出，從頭至尾學會網頁設計。
- 第五章 百寶箱設計分享，從使用百寶箱功能的實踐中，對前面的學習做一個拾遺補缺，掌握使用分享功能及百寶箱撈寶設計。

## 第二篇、動畫設計篇

- 第六章 認識元件與元件庫後，進一步學習編輯與應用元件以及進階應用元件的技巧。
- 第七章 詳細講解設計移動與形狀補間動畫的方法。
- 第八章 講解設計導引線動畫和遮色片進階動畫技巧。
- 第九章 瞭解並學會行為指令在動畫上的應用。



### 第三篇、網頁編排篇

第十章 介紹網站企畫、定義與管理方法。

第十一章 結合影像、動畫素材設計網頁之綜合應用技巧。

第十二章 網頁文字與段落設計編排，以及文字清單等製作技巧。

第十三章 視覺化版面表格設計與表格資料設計、美化、編輯技巧。

第十四章 各式頁框設計與連結技巧。

第十五章 網頁、檔案、郵件、錨點以及影像地圖超連結建立技巧。

第十六章 Flash動畫、按鈕、文字及Shockwave、Java Applet、行為應用之多媒體網頁設計技巧。

最後，真誠向您獻上此書，願您享受愉快的學習之旅，滿載而歸。

## 0

## 多媒體設計三巨頭

0-1	影像元件構成－PhotoImpact X3 .....	0-2
0-1-1	輕易上手的工作環境 .....	0-2
	歡迎畫面\快速修片工作模式\標準工作模式	
0-1-2	影像設計必備知識 .....	0-6
	影像類型與解析度\常用的影像格式\組成影像的物件	
0-2	動畫元件構成－Flash CS3 .....	0-16
0-2-1	掌握Flash動畫設計環境 .....	0-16
	工具箱\「時間軸」面板\場景工作區\「屬性」與「參數」面板\面板集	
0-2-2	認識動畫檔案 .....	0-21
	fla動畫原始檔案\swf動畫檔案\exe自動執行動畫檔案	
0-2-3	時間軸動畫原理 .....	0-23
0-2-4	動畫中的圖層 .....	0-24
0-3	網頁架構構成－Dreamweaver CS3 .....	0-24
0-3-1	Dreamweaver CS3視窗簡介 .....	0-25
	歡迎畫面\功能表\工具列\屬性檢測器\面板群組\網站視窗簡介	
0-3-2	多重網頁設計模式 .....	0-31
	設計模式	

## 1

## 美化與編修相片

1-1	影像修飾工具一覽 .....	1-2
1-2	手工美化人物相片 .....	1-4
1-2-1	撫平皺紋 .....	1-4
1-2-2	點掉臉上的黑痣 .....	1-7
1-2-3	移除紅眼 .....	1-10
1-3	編修效果不佳相片 .....	1-11
1-3-1	進階改善光線技巧 .....	1-11
1-3-2	修正曝光過度相片 .....	1-14



1-3-3	最佳化色彩校正 .....	1-16
1-3-4	影像批次精靈 .....	1-17

## 2 影像選取與填充設計技巧

2-1	建立選取區 .....	2-2
2-1-1	選取規則區域 .....	2-2
2-1-2	選取不規則影像 .....	2-7
2-1-3	選取相似色彩影像 .....	2-10
2-1-4	選取任意形狀區域 .....	2-13
2-1-5	擷取物件 .....	2-16
2-2	編輯與轉換選取區 .....	2-23
2-2-1	建立框線選取區 .....	2-23
2-2-2	擴大或縮小選取區 .....	2-25
2-2-3	柔化選取區 .....	2-28
2-2-4	將選取區影像轉成物件 .....	2-31
2-3	儲存與套用選取區 .....	2-34
2-3-1	儲存與載入選取區 .....	2-34
2-3-2	匯入與匯出選取區 .....	2-38
2-3-3	在遮罩模式下建立選取區 .....	2-42
2-3-4	套用精彩萬分的遮罩 .....	2-44
2-4	填充物件內容 .....	2-47
2-4-1	填充漸層 .....	2-47
2-4-2	填充材質 .....	2-49
2-4-3	填充影像 .....	2-51

## 3 編輯文字效果

3-1	輸入文字 .....	3-2
3-1-1	輸入與調整文字 .....	3-2
3-1-2	設計文字外框 .....	3-5

3-2	變形文字效果.....	3-8
3-2-1	套用文字環繞效果 .....	3-8
3-2-2	設計文字環繞 .....	3-11
3-3	製作特效文字.....	3-15
3-3-1	套用變形特效 .....	3-15
3-3-2	套用字體特效 .....	3-17
3-3-3	套用樣式特效 .....	3-20
3-4	製作輪廓與分割文字 .....	3-21

## 4

### 網頁影像切割與元件設計

4-1	設計網頁元件.....	4-2
4-1-1	設計網頁背景 .....	4-2
4-1-2	設計網頁按鈕 .....	4-6
4-1-3	設計其他網頁元件 .....	4-10
4-1-4	設計Rollover按鈕 .....	4-17
4-2	連結其他網頁元件 .....	4-20
4-2-1	加入HTML文字物件 .....	4-20
4-2-2	插入Flash動畫與視訊檔 .....	4-23
4-2-3	插入視訊影片檔案 .....	4-26

## 5

### 百寶箱設計分享

5-1	我的影像我分享 .....	5-2
5-1-1	Web相簿快速分享 .....	5-2
5-1-2	Web投影片秀 .....	5-6
5-1-3	行動影像輸出 .....	5-10
5-1-4	自製相簿創意範本 .....	5-12
5-1-5	使用自製的創意影像範本 .....	5-21
	自製創意範本應用一\自製創意範本應用二	





5-2	百寶箱撈寶設計 .....	5-28
5-2-1	精彩遮罩 .....	5-28
5-2-2	設計投影秀 .....	5-33

## 6 使用與管理Flash元件庫

6-1	認識元件與元件庫 .....	6-2
6-1-1	三種常規元件 .....	6-2
	圖像元件\影片片段元件\按鈕元件	
6-1-2	內建元件庫 .....	6-5
6-1-3	使用元件庫 .....	6-7
6-1-4	建立元件 .....	6-12
6-2	元件編輯與應用 .....	6-15
6-2-1	建立圖像元件 .....	6-15
6-2-2	建立影片片段元件 .....	6-18
6-2-3	建立按鈕元件 .....	6-24
6-2-4	利用內建的元件庫製作動畫 .....	6-26
6-3	元件進階應用 .....	6-29
6-3-1	新增元件的進階設定 .....	6-29
6-3-2	快速更改元件類型 .....	6-32
6-3-3	替換元件 .....	6-36
6-3-4	調整顏色變化 .....	6-38

## 7 動畫設計基礎－移動與形狀補間動畫

7-1	移動與形狀補間動畫詳解 .....	7-2
7-1-1	移動補間動畫 .....	7-2
7-1-2	形狀補間動畫 .....	7-6
7-2	設計移動補間動畫 .....	7-10
7-2-1	移動縮小的圖形－位置大小漸變動畫 .....	7-10

7-2-2	投影式文字動畫－Alpha變值動畫	7-18
7-3	設計形狀補間動畫	7-26
7-3-1	柳橙汁滴落動畫－圖形形狀漸變動畫	7-26
7-3-2	變化的廣告標題－文字變換動畫	7-34
7-3-3	五彩繽紛的霓虹文字－色彩漸變動畫	7-38
7-4	進階移動動畫製作	7-44
7-4-1	自訂圖形變換動畫－形狀提示點	7-45
7-4-2	逐格動畫	7-50

## 8

### 導引線與遮色片進階動畫設計

8-1	導引線在動畫設計上的妙用	8-2
8-1-1	導引線圖層	8-2
8-1-2	導引線的繪製與使用	8-3
8-2	導引線動畫設計	8-4
8-2-1	紙飛機的飛行動畫	8-4
8-2-2	爆炸文字動畫	8-9
8-3	遮色片的妙用	8-16
8-3-1	使用遮色片圖層	8-16
8-3-2	遮色片使用須知	8-17
8-4	遮色片動畫設計	8-17
8-4-1	圖形遮色片動畫	8-17
8-4-2	打字跑馬燈遮色片動畫	8-23
8-4-3	雙重影片設計	8-27

## 9

### 行為與動作設計

9-1	行為控制式的動畫設計法	9-2
9-1-1	行為指令的概念	9-3
9-1-2	影片片段播放控制	9-3



9-2	認識動作指令 .....	9-8
9-2-1	動作的概念 .....	9-8
9-2-2	Script助理 .....	9-8
9-2-3	常用動作指令 .....	9-9
9-2-4	其他重要動作指令 .....	9-11
9-3	動作指令在動畫上的應用 .....	9-12
9-3-1	製作控制按鈕 .....	9-12
9-3-2	製作連結按鈕 .....	9-17
9-3-3	製作全螢幕播放的動畫 .....	9-20

## 10 網站企劃定義與管理

10-1	建立新網站 .....	10-2
10-1-1	定義網站資訊 .....	10-2
10-1-2	建立網站檔案 .....	10-8
10-1-3	建立網站地圖 .....	10-10
10-2	編輯網站 .....	10-13
10-2-1	編輯網站資訊 .....	10-13
10-2-2	複製/移除網站 .....	10-16
10-2-3	轉存/匯入網站 .....	10-17
10-3	檢測、發佈與更新網站 .....	10-20
10-3-1	檢測網站連結 .....	10-20
10-3-2	背景工作式上傳網站 .....	10-23
10-3-3	同步更新網站 .....	10-25

## 11 影像、動畫素材製作三合一

11-1	利用PhotoImpact設計網頁素材 .....	11-2
11-1-1	彩色筆效果 .....	11-2

11-1-2 印象派油畫效果 .....	11-5
11-1-3 設計閃爍文字動畫 .....	11-7
11-2 利用Flash設計過場動畫 .....	11-12
11-3 利用Dreamweaver設計網頁 .....	11-16
11-3-1 單一式背景影像 .....	11-16
11-3-2 拼貼式背景影像 .....	11-18
11-3-3 不拼貼式的背景影像 .....	11-19
11-3-4 插入影像 .....	11-23
由功能表插入影像\由「插入」工具列置入影像\由「檔案」面板置入影像	
11-3-5 插入水平線 .....	11-28

## 12 網頁文字設計

12-1 設定文字格式與字體清單 .....	12-2
12-1-1 文字格式 .....	12-2
12-1-2 文字字體 .....	12-4
設定文字字體\編輯字體清單	
12-1-3 文字大小 .....	12-7
12-1-4 文字顏色 .....	12-9
12-2 文字樣式與對齊 .....	12-11
12-2-1 變更文字樣式 .....	12-11
12-2-2 變更對齊方式 .....	12-13
12-3 文字段落編排 .....	12-14
12-3-1 段落與換行 .....	12-15
換行\斷行	
12-3-2 插入「不斷行空白」字元 .....	12-17
12-3-3 凸排與縮排文字 .....	12-18
12-4 編輯文字清單 .....	12-20
12-4-1 項目清單 .....	12-20
12-4-2 編號清單 .....	12-23
12-5 使用CSS樣式美化文字 .....	12-25



# 13 網頁版面編排與美化

13-1 視覺化版面表格設計 .....	13-2
13-1-1 建立版面表格 .....	13-2
13-1-2 修改版面表格 .....	13-5
13-2 表格資料編排 .....	13-7
13-2-1 新增表格 .....	13-7
13-2-2 匯入表格內容 .....	13-11
13-3 美化表格與儲存格 .....	13-13
13-3-1 美化表格 .....	13-13
13-3-2 美化儲存格 .....	13-16
13-4 表格編輯與調整 .....	13-17
13-4-1 表格與儲存格的選取 .....	13-18
13-4-2 調整表格欄/列 .....	13-19
13-4-3 合併/分割儲存格 .....	13-24

# 14 頁框網頁設計

14-1 加入頁框 .....	14-2
14-1-1 建立頁框 .....	14-2
14-1-2 指定頁框來源 .....	14-5
14-1-3 儲存頁框 .....	14-7
14-2 設定頁框屬性 .....	14-10
14-2-1 頁框組屬性 .....	14-10
14-2-2 頁框屬性 .....	14-13
14-3 頁框編輯與設計 .....	14-15
14-3-1 為頁框命名 .....	14-15
14-3-2 調整頁框大小 .....	14-17
14-3-3 分割頁框 .....	14-18
14-3-4 移除頁框 .....	14-22

## 15 網頁上的超連結

15-1 連結的類型及其作用 .....	15-2
文字連結\影像連結\電子郵件連結\影像地圖連結	
15-2 建立超連結 .....	15-4
15-2-1 使用「插入」面板建立連結 .....	15-4
15-2-2 使用「瀏覽檔案」方式建立連結 .....	15-8
15-2-3 使用「指向檔案」方式建立連結 .....	15-10
15-2-4 輸入URL建立連結 .....	15-11
15-2-5 指定連結目標 .....	15-11
15-3 建立錨點連結 .....	15-15
15-3-1 命名錨點 .....	15-15
15-3-2 建立錨點連結 .....	15-17
15-4 影像地圖與電子郵件連結 .....	15-20
15-4-1 建立影像地圖超連結 .....	15-20
15-4-2 建立電子郵件連結 .....	15-23

## 16 多媒體網頁設計

16-1 加入Flash動畫 .....	16-2
16-1-1 插入Flash動畫 .....	16-2
16-1-2 插入Flash按鈕 .....	16-5
16-1-3 插入Flash文字 .....	16-8
16-2 其他多媒體元件應用 .....	16-10
16-2-1 插入Shockwave元件 .....	16-10
16-2-2 插入Java Applet元件 .....	16-15
16-3 行為的應用 .....	16-19
16-3-1 行為的基本概念 .....	16-19
16-3-2 新增/移除行為 .....	16-19
16-3-3 顯示特定事件 .....	16-20
16-3-4 修改行為事件 .....	16-21

網頁多媒體

PhotoImpact X3 、 Flash CS3 、 Dreamweaver CS3



## 9 行為與動作設計

在前面的章節中，我們已經講解了一些讓圖形元件動起來的動畫製作技巧，但是這些技巧都還沒有真正表現出Flash的強大功能，本章將為各位介紹能夠呈現出強大互動性動畫作品的行為與動作指令設計方法。

動畫設計篇



## 9-1 行為控制式的動畫設計法

Flash將原本繁瑣、複雜的程式語言簡化成簡單易懂的「動作」指令集，而Adobe Flash CS3中，則更進一步地新增了「行為指令」類型的指令集，為使用者在進階動畫設計或動感網頁製作上開拓出更寬廣的空間。

在Flash中加入行為或動作指令後，還必須視需要設定相關參數，然而我們卻只需根據「動作」面板內的提示進行設定即可，而且所有的指令全部都使用意思相近的英文來表示，因此即使是初次使用，也能透過本書輕易習得應用之法。所以，只要大家瞭解程式碼的基本格式，在行為動作設計功能的使用性越來越人性化的情況下，進階動畫設計或製作一個互動式動畫將變得更為簡單。

### ActionScript版本

#### 十全補漏

Adobe Flash CS3推出了ActionScript 3.0版，但就官方聲明該版本是專為已經具有物件導向設計的程式設計人員使用，因此對於著重於動畫設計的設計師而言，仍在Adobe Flash CS3中保留了ActionScript 2.0版，以期能同時滿足不同的設計需要。由於本書教學目標群並非針對程式設計人員學習設計程式之用，而是以動畫設計為主，加上簡易常用的互動程式設計學習為輔，因此我們仍採用ActionScript 2.0進行教學，以使更多使用者能利用程式擴大動畫設計的應用面。

所謂的「行為指令」，就是動作與事件的結合。當一個事件開始發生後，即執行指定的對應動作。我們可理解為：事件是動作執行的前提條件。例如彈出對話方塊（動作），需要滑鼠單擊按鈕（事件）。

適時地使用事件，並執行指定的對應動作，可以產生豐富的互動式動畫效果，而且所有行為指令都可以直接在Flash內編輯。透過功能表選單，選擇對應的行為項目，再加入對應的簡單參數，即可設計出彈性更大、更豐富、互動的動畫了。



### 9-1-1 行為指令的概念

Adobe Flash CS3中的ActionScript 2.0版「行為指令」面板，將最常用的許多動作指令與觸發動作事件歸類放置在一起，更方便於行為指令程式碼的編寫，使用者只需要單擊展開「增加行為指令」選單，在選單內選取對應選項，即可完成一段完整的行為指令程式碼的編寫，如同執行功能表中某一功能項目一樣簡便。



### 9-1-2 影片片段播放控制

影片片段的時間軸是不同於場景中的時間軸的，因此，為元件設定播放與停止行為後，則不再受場景內時間軸的影響。所以若想控制動畫的播放，可為動畫中的元件加入動作指令，進而控制影片片段元件的播放。

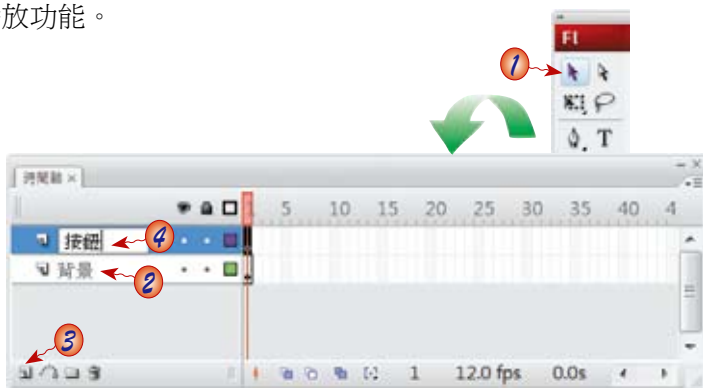


**學習重點** ● 為動畫元件加入行為指令


練習檔：..\Example\Part02\Ex09\影片片段播放控制.fla

成果檔：..\Example\Part02\Ex09\影片片段播放控制\_Ok.fla

為影片加入播放與停止按鈕來控制影片的播放。本例將直接套用元件庫中提供的按鈕，為按鈕加入播放與停止指令，指定播放的影片，當按下按鈕時具備停止與播放功能。



**新增圖層**

1. 選用「選取工具」
2. 選取「背景」圖層
3. 單擊「 插入圖層」按鈕
4. 設定圖層名稱為「按鈕」

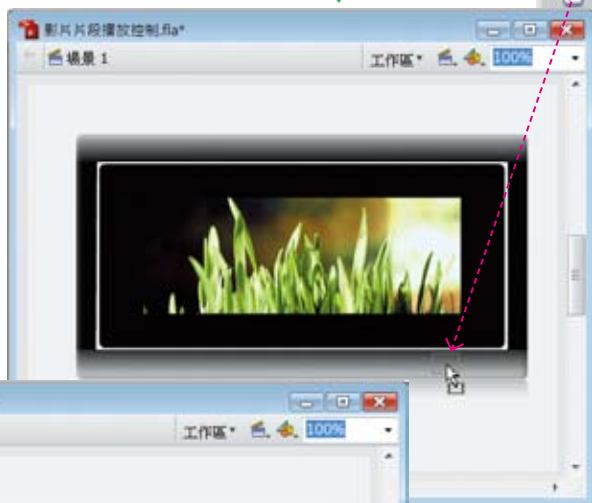


## 2 加入按鈕元件

1. 執行「視窗－內建元件庫－按鈕」功能，打開「按鈕」的元件庫
2. 選取「按鈕」圖層
3. 雙擊打開「playback rounded」資料夾
4. 選擇名為「rounded green play」的播放按鈕，並拖曳至舞台中

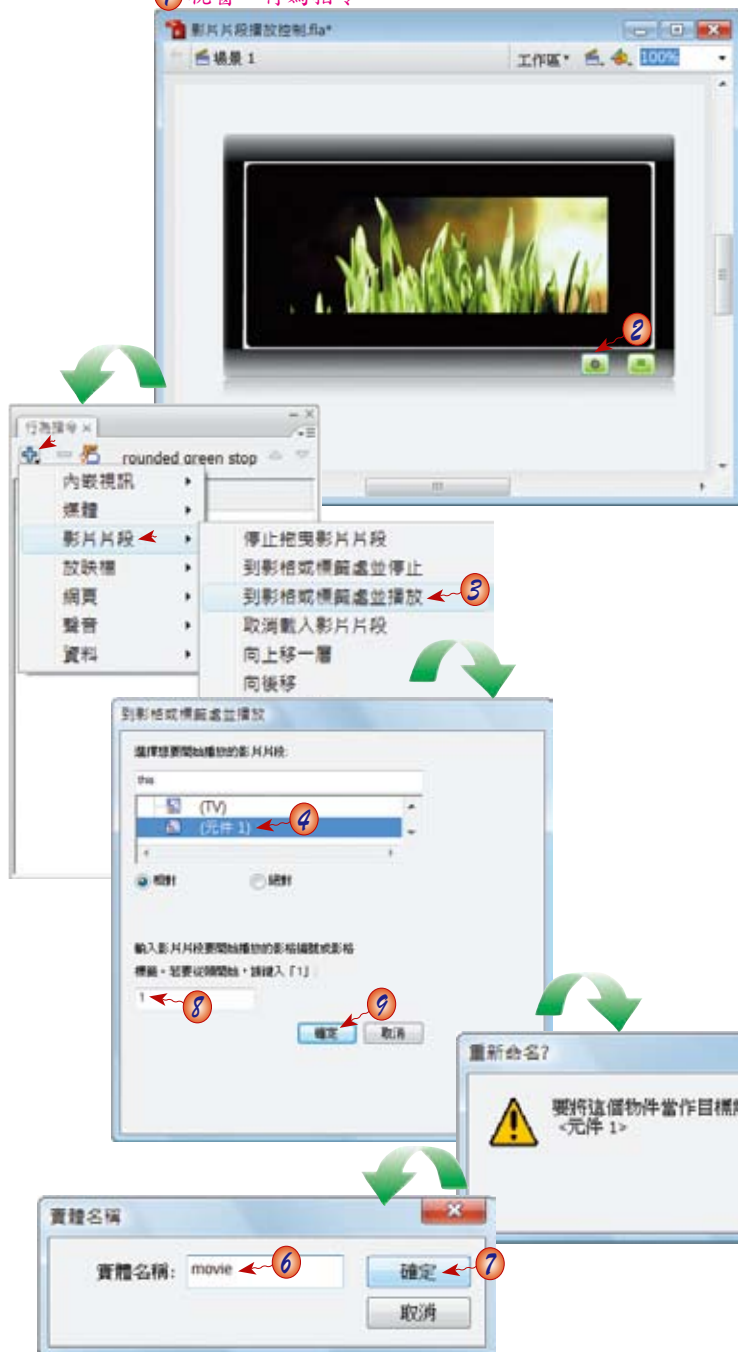


## 1 視窗－內建元件庫－按鈕




以同樣的方法將名為「rounded green stop」的停止按鈕拖曳至舞台中

## 1 視窗一行為指令




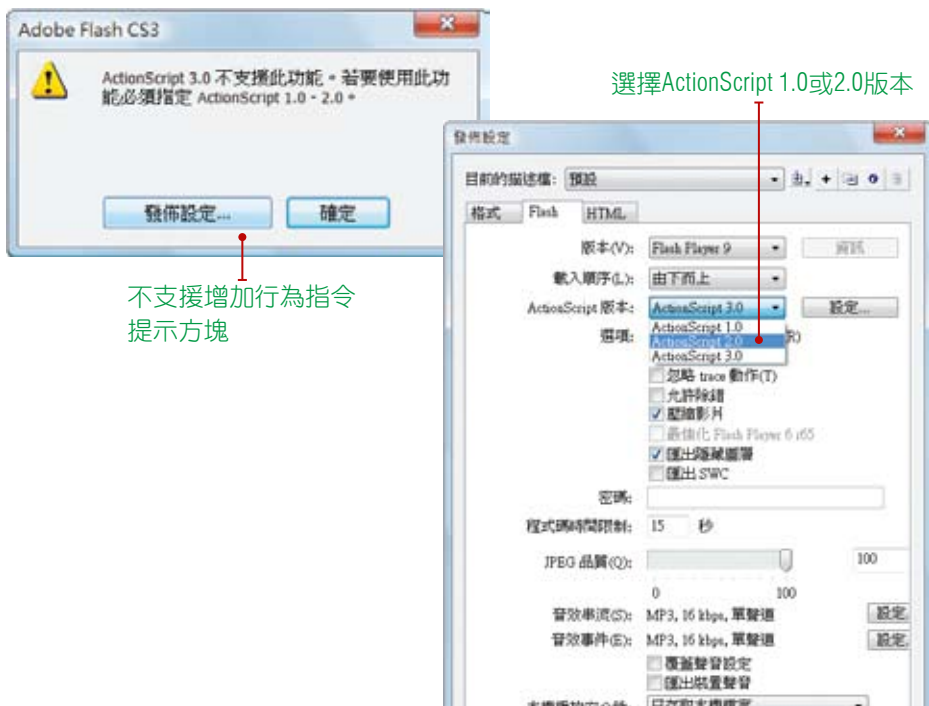
## 3 加入播放指令

1. 執行「視窗一行為指令」功能，打開「行為指令」面板
2. 選取「播放」按鈕
3. 單擊「 增加行為指令」按鈕展開選單，執行「影片片段一到影格或標籤處並播放」功能
4. 選擇名為「元件1」的影片片段
5. 單擊「重新命名」按鈕
6. 輸入實體名稱 為「movie」
7. 單擊「確定」按鈕
8. 設定開始播放的影格編號為1
9. 單擊「確定」按鈕




## 不支援增加行為指令

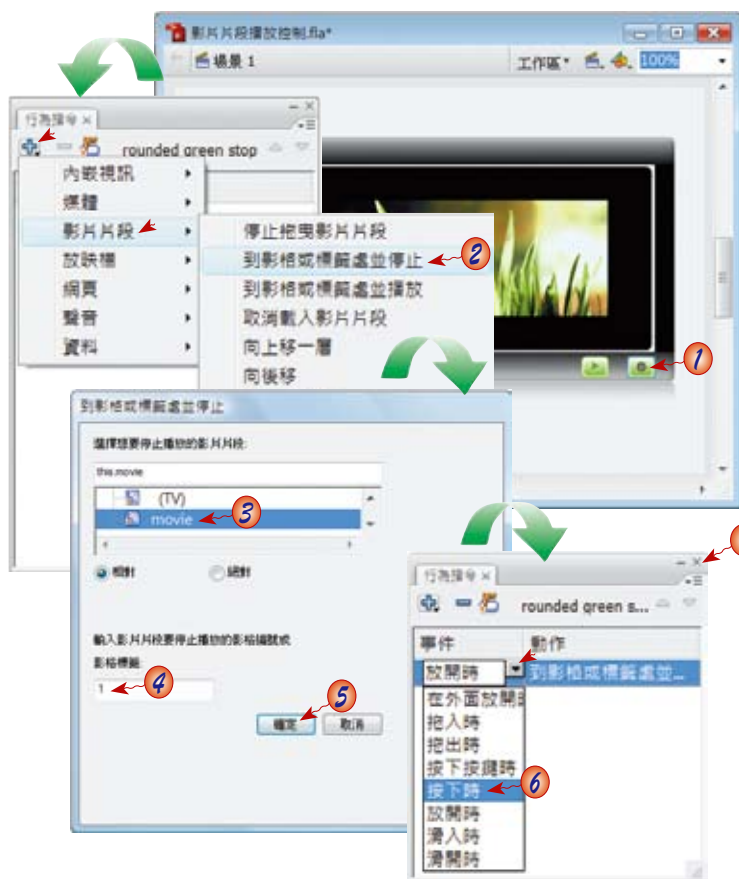
Adobe Flash CS3的ActionScript 3.0版本不支援增加行為指令功能，若你使用的是ActionScript 3.0版本，單擊「 增加行為指令」按鈕時，系統會自動彈出訊息提示方塊，我們只需重新進行發佈設定，將3.0版本轉換成ActionScript 1.0-2.0即可繼續進行操作。



## 設定事件觸發動作

1. 單擊「 事件」按鈕展開選單，選擇「按下時」選項





## 加入停止指令

1. 選取「停止」按鈕
2. 單擊「增加行為」按鈕展開選單，執行「影片片段一到影格或標籤處並停止」功能
3. 選擇movie的影片片段
4. 設定停止的影格編號為1
5. 單擊「確定」按鈕
6. 單擊「事件」按鈕展開選單，選擇「按下時」選項
7. 單擊「關閉」按鈕

## 1 Ctrl+Enter



## 測試播放影片

1. 按下Ctrl+Enter快速鍵測試播放影片

可單擊播放與停止控制按鈕，測試按鈕運作是否正常



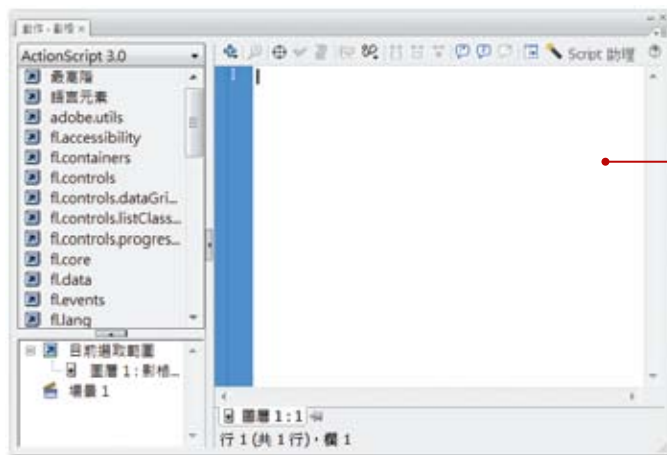
## 9-2 認識動作指令

Adobe Flash CS3的動作指令設計更加直接和簡單，以合理的歸類排序加以整合，將絕大部份的指令置於「在Script中增加新的項目」功能內，只需執行對應的功能，並按照提示設定參數，即可自動完成程式碼的編寫操作。

### 9-2-1 動作的概念

所謂的「動作」，就是動畫元件對某事件作出的反應。「動作」指令裡有一些「基本動作」，是一般在製作動畫影片時，最常用到的「動作」指令集，這些「基本動作」可以用來控制影片的播放方式。

為動畫元件或影格加入動作主要是透過「動作」面板來完成，由於Adobe Flash CS3的「動作」面板對行為動作進行了整合，同時簡化了模式之間的切換，因此在使用上更加簡單方便。



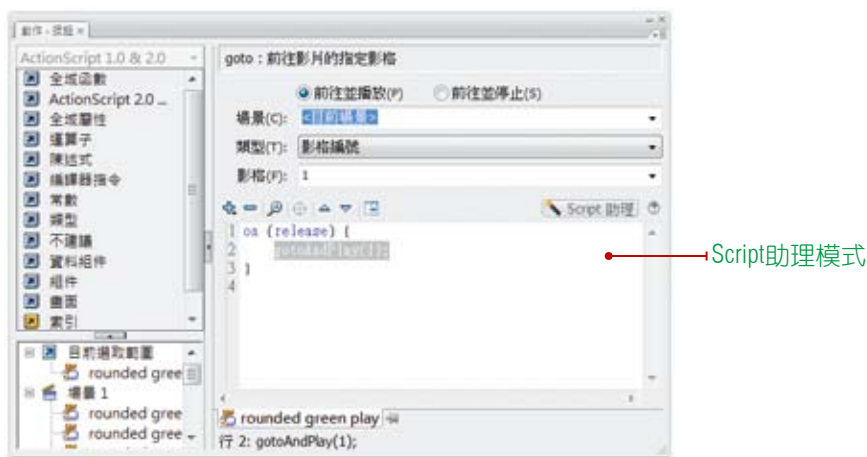
Adobe Flash CS3的  
「動作」面板

### 9-2-2 Script助理

Script助理模式是Adobe Flash CS3的一個動作面板支援模式，透過此模式可以讓您在尚未充分瞭解ActionScript時就可以建立腳本動畫，對於ActionScript的新手，無疑是一個振奮人心的事。



「Script助理」可以避免初學者在編寫腳本時犯了語法和邏輯上的錯誤，因此可以說是非常實用的功能。為了讓讀者明白「Script助理」的使用方法，本章後面的實例中涉及到動作的一部分都將使用「Script助理」來處理。



### 9-2-3 常用動作指令

透過「動作」面板，可以將各種類型的動作指令加入到舞台中的元件，而「影格」元件和「影片片段」元件，在動作無法載入到某元件時，會在動作面板顯示「無法將動作套用到目前選取的範圍」，因此，使用者可以藉此查看動作載入對象是否恰當。在使用「動作」之前，先為各位介紹一些基本指令的名稱及功能設定。

#### ✧ 「Play」：

該指令可以使用於一般的按鈕元件或是影格上，利用此指令可以讓動畫從這指令所在的影格開始播放，或是在按下按鈕元件時開始播放影片，這個指令並不需要任何的參數設定。

#### ✧ 「Stop」：

「Stop」指令與「Play」的使用方法相同，只是功能相反，在加入該指令後，影片會於該指令所在的影格停止播放，或按下按鈕元件後停止影片的播放。



✧ 「GotoAndPlay」與「GotoAndStop」：

利用此兩個指令，可以讓動畫直接跳到某一個特定的影格繼續播放或者停止。

✧ 「Stop All Sound」：

使用該指令項目，可以關閉影片中所有的聲音。

✧ 「Get URL」：

使用這個指令可以為動畫元件加入網站連結。

✧ 「FS Command」：

這個指令是用來控制動畫播放的環境，每一種播放軟體都會有自己的FS Command，因此在設定FS Command時，必須先瞭解輸出後播放軟體的FS Command，如此才能使其產生作用。

✧ 「Tell Target」：

該指令可以將「Action」視窗中所設定好的指令集，傳送給某特定「影片片段」的替身。前面提過「影片片段」元件並不受影片播放的控制，因此必須要利用「Tell Target」指令來控制其播放。

✧ 「Load/Unload Movie」：

該指令用於製作下載或移除指定的影片。

✧ 「If Frame is Loaded」：

從字面上可以理解為「如果影格載入完成」，該指令最常用在製作下載時的過場動畫中，設定物件在影片下載完成時的動作。

✧ 「On Mouse Event」：

該指令一般都用在按鈕元件上，可以設定不同的按鈕事件，在「On Mouse Event」中，用以判斷滑鼠對按鈕做了什麼動作，以便執行相關的後續動作。在加入該程式碼時，在「動作」面板內會自動產生一個下拉選單，提示可以設定的參數。

以下為「On Mouse Event」指令的各參數說明：





- ▶ 「Press」：按下按鈕。
- ▶ 「Release」：按下並放開按鈕。
- ▶ 「Release Outside」：按下後放開滑鼠，並將滑鼠移出按鈕。
- ▶ 「Key Press」：使用鍵盤觸發按鈕動作。
- ▶ 「Roll Over」：滑鼠停在按鈕上方。
- ▶ 「Roll Out」：滑鼠滑出按鈕。
- ▶ 「Drag Over」：滑鼠拖曳過按鈕。
- ▶ 「Drag Out」：滑鼠拖曳出按鈕。

其中，最常用的有Press、Release、Release Outside、Key Press四項設定，而其他的選項在製作一些特別的網頁或動畫物件時才會用到，例如可拖曳的物件就是利用「Drag Over」及「Press」這兩個設定，而追蹤滑鼠的物件則是利用「Roll Over」來設定按鈕。

### 9-2-4 其他重要動作指令

除了上一小節所列出的動畫設計中最常用的指令項目外，Flash還為我們提供了如下的各種動作指令集：

#### ✿ 「瀏覽器/網路」指令

「瀏覽器/網路」指令主要是針對於發佈上網的動畫影片，與其他程式間的資料傳遞的指令集合。使用此指令集可製作一些網頁動畫標題、連結Flash等動畫。

#### ✿ 「影片片段控制」指令

「影片片段控制」指令主要用於控制「影片片段」元件的播放、複製、屬性以及位置變換與影片特效的指令。使用「影片片段」指令集可以有效地控制影片在動畫中的播放順序、次數等，而不必在時間軸上設定無數的關鍵影格來控制影片播放。



#### ✧ 「變數」指令

「變數」指令是對動畫元件與元件之間設定一些特定運動等的參數指令。

#### ✧ 「判斷條件/迴圈」指令

「判斷條件/迴圈」指令主要是設定動畫元件的執行播放或執行特效的時機條件的指令。

#### ✧ 「列印函數」指令

「列印函數」指令是用於設定列印參數的指令。

#### ✧ 「使用者定義的函數」指令

「使用者定義的函數」指令主要設定某個影格呼叫出程式或呼叫使用者定義的函數，並將呼出的函數宣告且執行。

## 9-3 動作指令在動畫上的應用

前面介紹了「動作」指令的基本概念，我們可以利用這些不同的指令，在動畫或網頁裡製作出與眾不同的效果。例如設計可控制動畫播放的按鈕、連結網路網站的按鈕、全螢幕播放的動畫等。使動畫互動性更強，增強動畫觀賞者的興趣。在下面的學習中就透過實例來體會一下動作指令的運用。

### 9-3-1 製作控制按鈕

有很多Flash動畫在播放時都是一直播放到結束或循環播放，瀏覽者只能做觀眾，而不能自己控制動畫的播放。那麼是否可以讓瀏覽者自己控制動畫的播放或停止呢？答案是肯定的。如果要把動畫放在網頁上讓瀏覽者自由控制的話，那麼就必須在動畫中插入控制按鈕，在之前的學習中，已經瞭解了按鈕的製作方法，而現在就結合指令的應用來控制動畫的播放或停止。

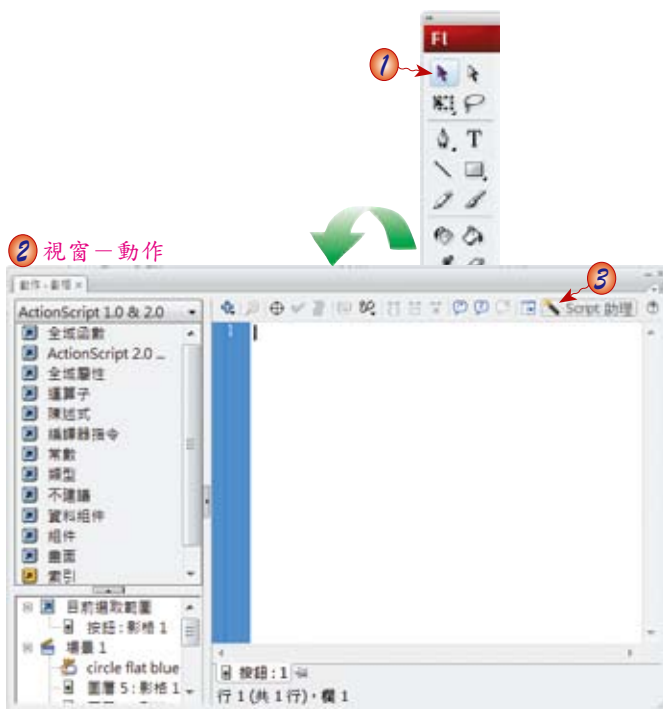


## 學習重點 ● 製作動畫控制按鈕

練習檔：..\Example\Part02\Ex09\製作控制按鈕.fla

成果檔：..\Example\Part02\Ex09\製作控制按鈕\_Ok.fla

為按鈕加入動作指令，當按下按鈕時，影片會自動跳轉到指定的影格，以控制影片影格的跳轉。



### 展開動作面板

1. 選取「選取工具」
2. 執行「視窗－動作」功能
3. 單擊「Script助理」按鈕



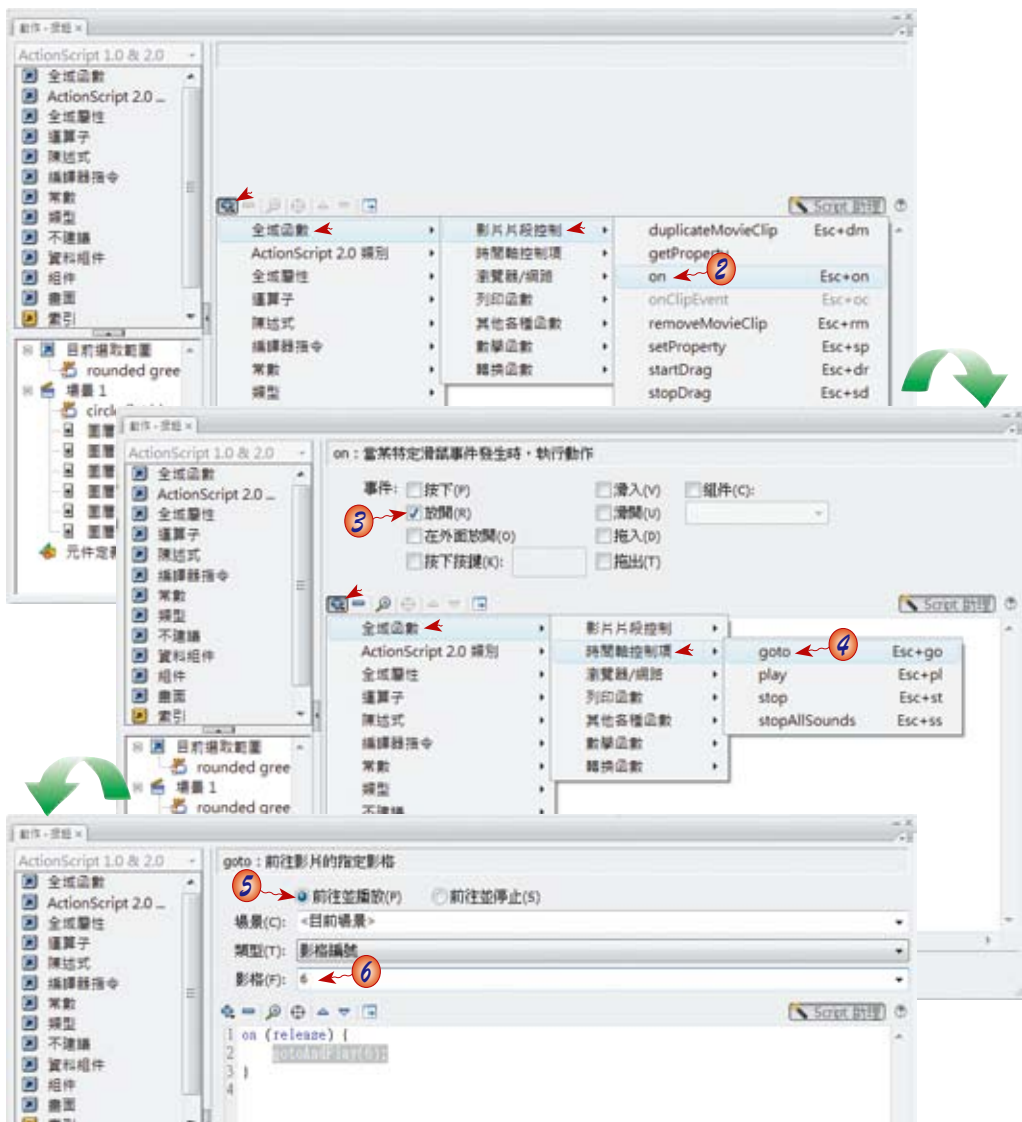
### 為「向上按鈕」加入動作

1. 選取「向上按鈕」元件

接 下 頁 → → →

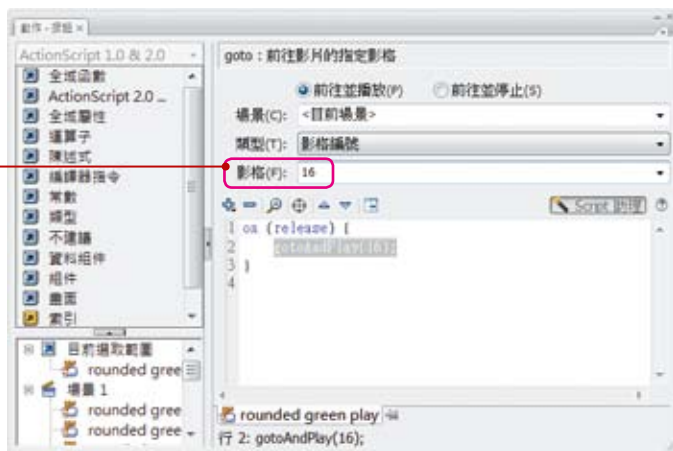
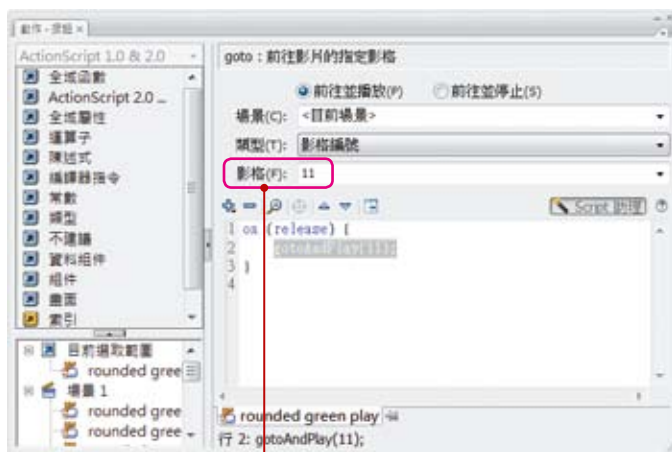


2. 單擊「 在Script中增加新的項目」按鈕，執行「全域函數－影片片段控制－on」功能
3. 勾選「放開」核取項
4. 再次單擊「 在Script中增加新的項目」按鈕，執行「全域函數－時間軸控制項－goto」功能
5. 選取「前往並播放」選項
6. 設定影格為「6」

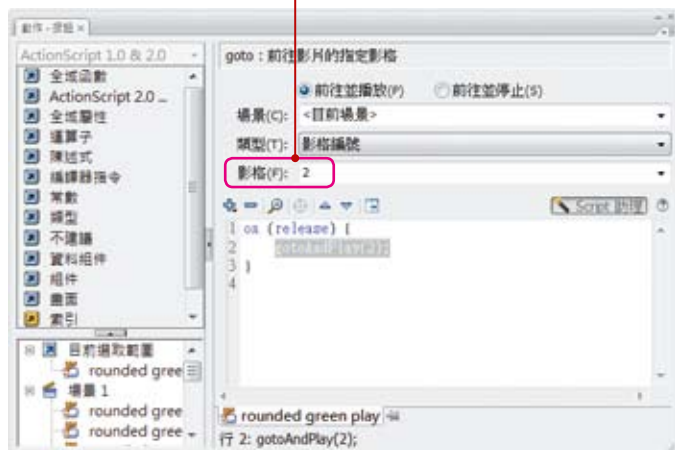




為其它按鈕加入動作



以同樣的方法為「向右按鈕」，「向下按鈕」和「向左按鈕」加入動作，而最後一步操作設定影格分別為「11」、「16」和「2」





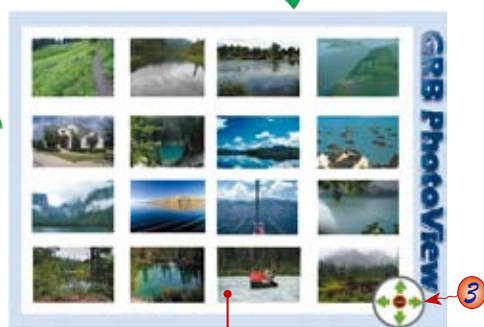
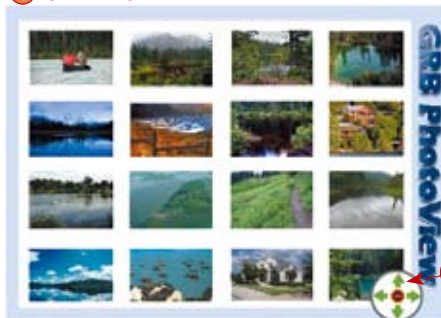


### 測試播放影片

1. 按下Ctrl+Enter快速鍵，測試動畫
2. 單擊「向上」按鈕
3. 單擊「向右」按鈕
4. 單擊「向下」按鈕
5. 單擊「向左」按鈕



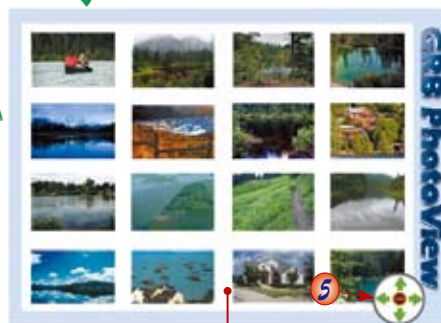
Ctrl+Enter



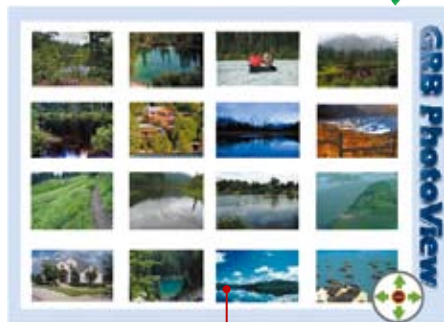
單擊「向上」  
按鈕的結果



單擊「向右」  
按鈕的結果



單擊「向下」  
按鈕的結果



單擊「向左」  
按鈕的結果

### 9-3-2 製作連結按鈕

喜歡上網的人都知道，利用網頁之間的超連結可以使一個網頁連結至另一個網頁，而在設計Flash動畫時，我們也可以在動畫中設計連結至網路上的網站或網頁的按鈕元件，下面我們就利用為按鈕加入動作指令的操作，完成動畫中的連結效果。



#### 學習重點 ● 設計動畫的連結按鈕

練習檔：..\Example\Part02\Ex09\製作連結按鈕.flc

成果檔：..\Example\Part02\Ex09\製作連結按鈕\_Ok.flc

在「動作」面板中為按鈕加入連結網站的程式碼，設定連結的首頁地址，當單擊按鈕時，連結到外部網路。

**展開動作面板**

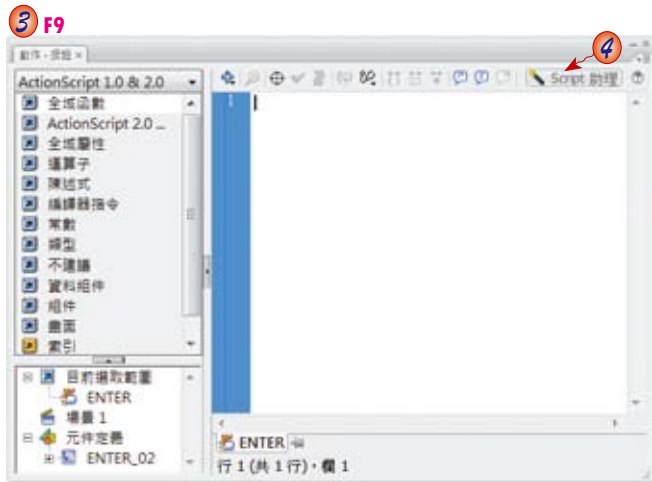
1. 選取「選取工具」
2. 選取按鈕元件

接下頁



3. 按下F9功能鍵展開「動作」  
面板

4. 單擊「Script助理」按鈕，  
進入Script助理模式



## 2 設定超連結

1. 單擊「全域函數」選項
2. 單擊「瀏覽器/網路」選項
3. 雙擊「getURL」選項
4. 設定「URL」為「http://  
www.yahoo.com」
5. 設定「視窗」為「\_blank」



## 「getURL」指令的參數

### 十全補漏

「getURL」動作指令就是控制按鈕從某一個URL載入檔案到一個視窗中，或者向某個特定的URL發送參數。其中有兩個參數需要輸入：

URL：表示所要連結的位址，這個位址必須和目前動畫所在的URL處於同一子域。

視窗：指定網頁的顯示方式，其中包括了以下幾個參數：



# 十 全 補 湯

- `_self` : 將網頁顯示在同一視窗同一框架內。
- `_blank` : 將網頁顯示在一個新視窗裡。
- `_parent` : 將網頁顯示在目前框架的父框架裡。
- `_top` : 將網頁顯示在目前視窗的最上方框架裡。

## 1 Ctrl+Enter



## 測試播放影片

1. 按下Ctrl+Enter快速鍵，測試動畫
2. 單擊包含超連結的「Enter」按鈕



開啟新視窗，  
連結至Yahoo網站



### 9-3-3 製作全螢幕播放的動畫

使用Flash可以設計各式各樣的動畫作品，而這些動畫設計由於類型的區別，需要以不同的播放方式呈現，例如一個具有壯闊場面的動畫，最好以全螢幕的方式播放，這樣觀賞者才可以領略到一部精美動畫的精髓所在。

下面，我們將應用到「動作」指令中「瀏覽器/網路」類型的「full screen」指令，輕鬆快速地設定動畫視窗的全螢幕播放方式。



#### 學習重點 ● 設計全螢幕播放的動畫

練習檔：..\Example\Part02\Ex09\製作全螢幕播放.flc

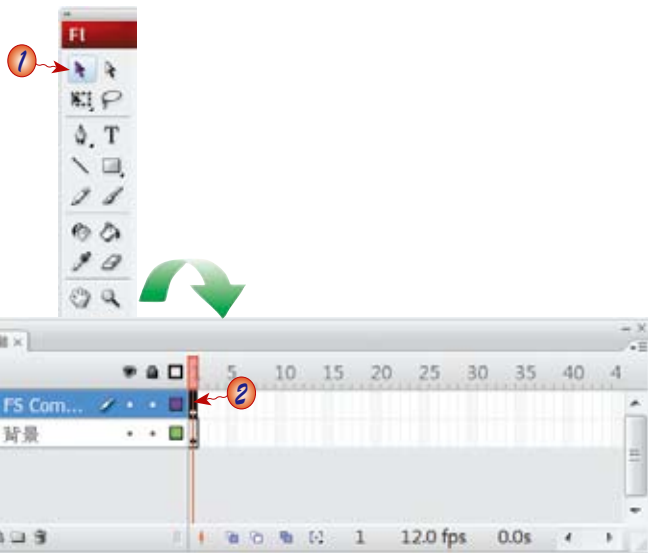
成果檔：..\Example\Part02\Ex09\製作全螢幕播放\_Ok.flc

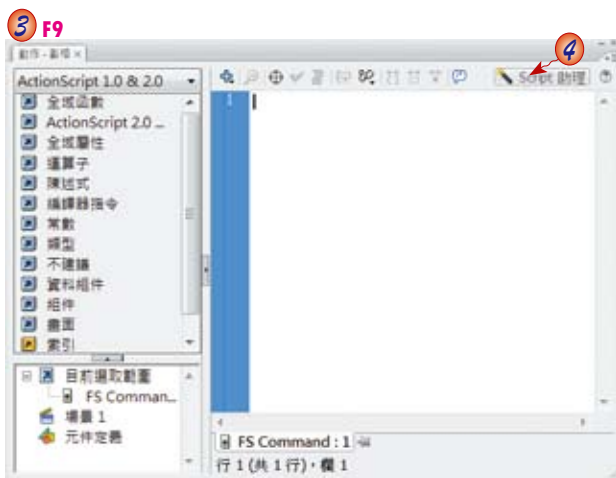
新建一個圖層，在圖層中為影片加入全螢幕動作指令，當開啟.swf檔案格式的文件時，動畫以全螢幕播放。



#### 進入助理模式

1. 選取「選取工具」
2. 選取「FS Command」  
圖層的影格1



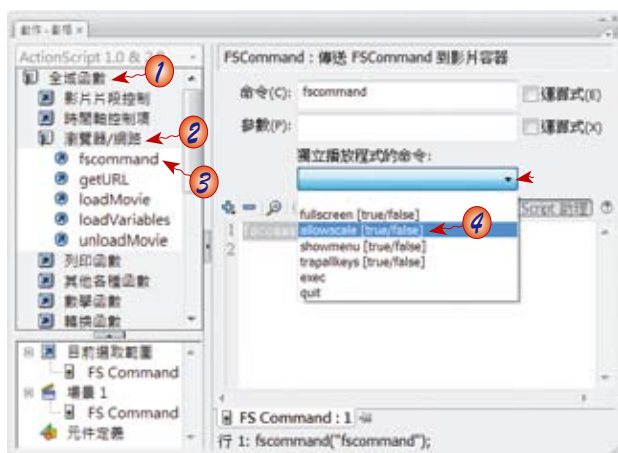


3. 按下F9功能鍵展開「動作」面板

4. 單擊「Script助理」按鈕，進入Script助理模式

### 如何為影格插入動作？

針對不同的物件物體，可以在「動作面板」中使用不同的動作指令來控制它的運動效果或互動方式，一般控制動畫的效果都是表現在時間軸上的關鍵影格，所以只要選取插入動作指令的圖層影格，在動作面板中使用相關的動作指令，在時間軸上關鍵影格中的上方就會出現一個字母a，表示該影格已經運用了動作指令。



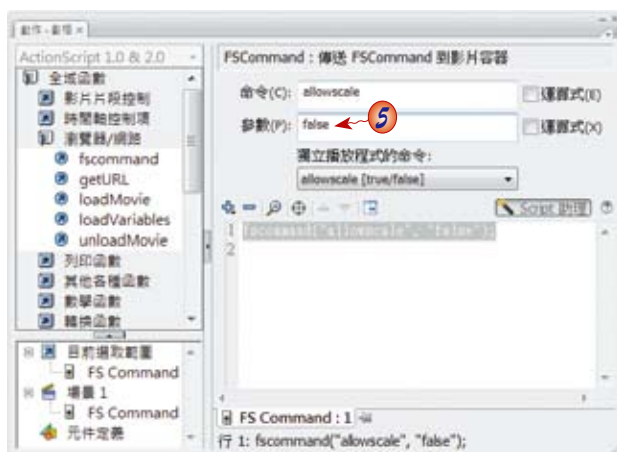
### 加入顯示指令

1. 單擊「全域函數」選項
2. 單擊「瀏覽器/網路」選項
3. 雙擊「fscommand」選項
4. 在「獨立播放程式的命令」下拉選單中選擇「allowScale」選項

接下頁

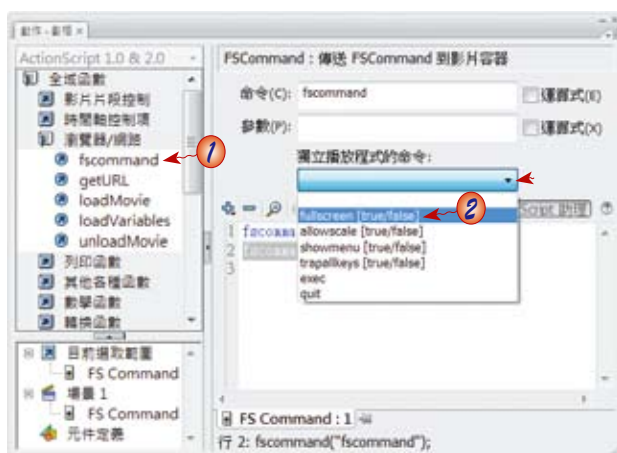


## 5. 修改「參數」為「false」



## 3 加入全螢幕指令

1. 再次雙擊「fscommand」選項
2. 在下拉選單中選擇「fullscreen」選項



## 「fscommand、allowscale、fullscreen」

### 等指令的作用和應用時機

fscommand動作：允許Flash影片與Flash Player或裝載Flash Player的程式進行通訊。也可以使用fscommand動作，將訊息傳遞到其他可裝載ActiveX控制項的程式中。

它的使用方法如下：

- 若要將訊息傳遞到Flash Player中，必須使用預先定義的指令和參數。
- 若要使用fscommand動作，將訊息傳送到Script語言中，可以用command和parameters參數來傳遞任兩個參數。這些參數可以是字串或運算式，而且是在「攔截」或處理fscommand動作的JavaScript函數中使用。
- fscommand動作可將已由Lingo解譯為字串、事件或可執行Lingo程式碼的訊息傳送到Macromedia Director中。如果訊息是字串或事件，必須撰寫Lingo程式碼，才能接收從fscommand動作傳來的訊息，然後在Director中完成動作。
- 在Visual Basic、Visual C++以及其他可裝載ActiveX控制項的程式中，fscommand會傳送VB事件，它包含兩個可用作環境中的程式語言來處理的字串。
- 若要測試播放影片，只要執行「檔案－發佈預覽－HTML」即可。
- 如果想對「動作指令集」有進一步的瞭解或學習，可以參考相關的資料或文獻，相信透過努力的學習，一定可以熟練地掌握動作語言的應用。



### 測試播放動畫

1. 雙擊開啟「製作全螢幕播放\_Ok.swf」檔案



接 下 頁



動畫以全螢幕播放



## 隨堂測驗

### 選擇題

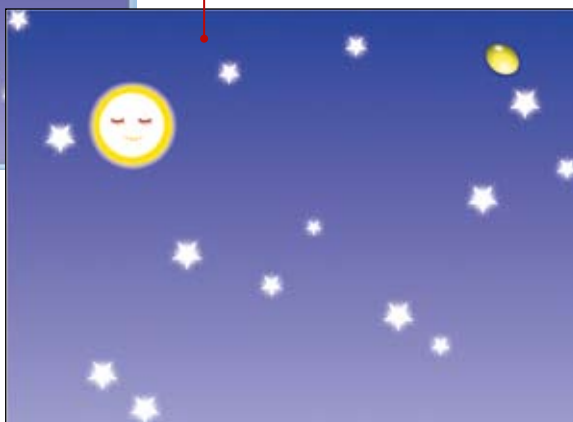
1. 【 】 以下哪一項是內建元件庫所提供的元件類型？  
(A) 圖像 (B) 按鈕 (C) 影片片段 (D) 以上皆是。
2. 【 】 以下哪一項不是常用的動作指令？  
(A) Play (B) Stop (C) GetURL (D) For。
3. 【 】 要想讓製作的按鈕能連結到網站首頁，可以為按鈕加入哪一項動作指令？  
(A) fscommand (B) getURL  
(C) loadMovie (D) unloadMovie。
4. 【 】 以下哪一項是Adobe Flash CS3所提供的行為指令集？  
(A) 瀏覽器/網路 (B) 影片片段控制  
(C) 列印函數 (D) 以上皆是。
5. 【 】 為什麼在時間軸上的關鍵影格中的上方會出現一個字母a？  
(A) 該影格運用了動作指令 (B) 該影格運用了聲音效果  
(C) 該影格加入了按鈕連結 (D) 該影格加入了播放影片。

### 實作題

1. 開啟練習檔案後，透過內建元件庫為動畫加入一個按鈕元件，為按鈕加入行為指令，完成一個可透過按鈕控制全螢幕播放的動畫作品。




單擊按鈕後，動畫以全螢幕播放



☆☆ 實作檔：..\Example\Part02\Ex09\實作題1 fla

☆☆ 成果檔：..\Example\Part02\Ex09\實作題1\_Ok fla

### 提示：

- 1>. 單擊「 插入圖層」按鈕，新增一個圖層，設定其名稱為「按鈕」。
- 2>. 執行「視窗－內建元件庫－按鈕」功能，開啟內建元件庫，展開「classic buttons－Ovals」項目，拖曳加入「Oval buttons-yellow」項目。
- 3>. 選取按鈕元件，按下F9功能鍵，開啟「動作」面板，執行「全域函數－影片片段控制－on」功能，勾選「放開」核取項。
- 4>. 執行「全域函數－瀏覽器/網路－fscommand」功能，加入「fscommand」項目，在「獨立播放程式的命令」的下拉選單中選擇「fullscreen」選項。