

## 專題摘要：

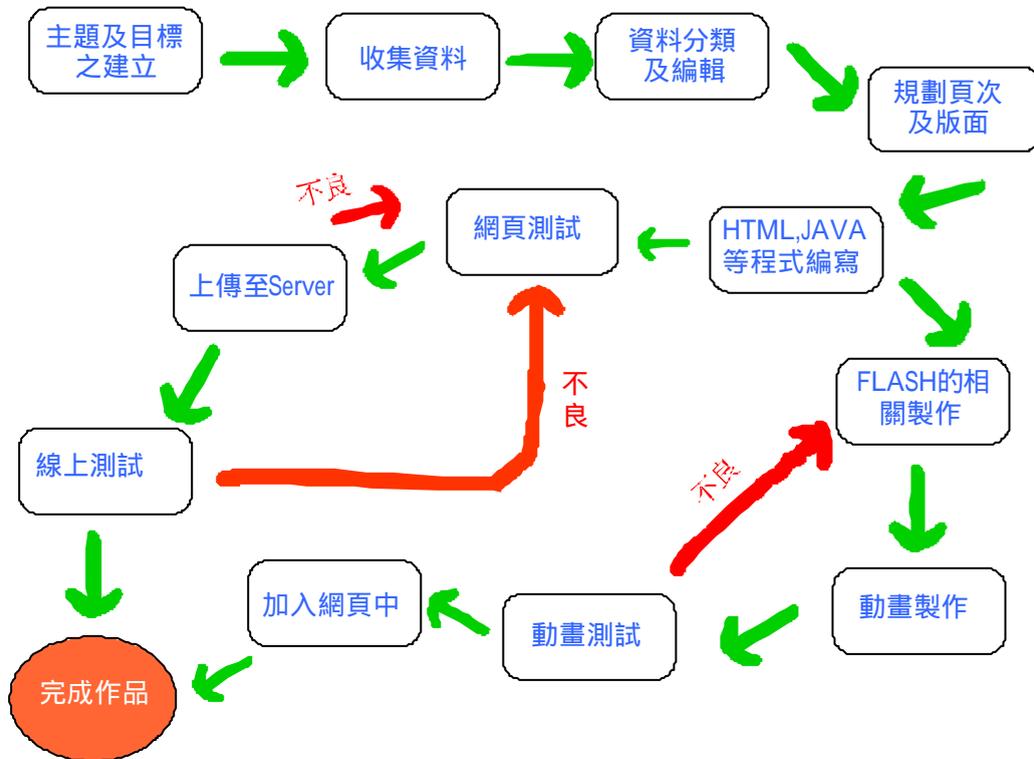
本專題是以成立網站的方式，達到表現本班特色，以及日後同學們相互聯絡的好去處

藉此製作網頁的經驗，使本組能夠獲得團隊合作及共同創作的  
能力

務求在製作的過程中，多多學習，更求了解資訊時代的多元資訊，以培養資訊取得或分析的能力

本次專題主要利用到網頁編輯程式，與程式語言的多方面製作學習，希望藉此習得新知

製作流程：



# 目 錄

專題摘要.....	P1
一、 背景與動機.....	P3
二、 製作方法	
1.班級成員介紹.....	P5
2.圖形移動 JAVA 的效果.....	P9
3.動態略圖之應用.....	p12
4.打字看板.....	P18
三、 結論.....	P21
四、 參考文獻.....	P22
五、 附錄	
1.HTML、 JAVA 以及 FLASH 等小知識.....	P23
2. 工作分配與學期進度.....	P22

## 一、背景與動機

因為大多數的班級網頁，雖然內容都做的很不錯，但是相較之下，好像都缺少些什麼似的，而這個所缺乏的部分，就是所謂的互動，為什麼呢？

因為大多數的即時資訊，沒有立即申訴或更新的動作，所以我們就以此點來討論，並將我們的專題加入了實用性，來強調我們班上的班級特色，藉此作一系列的網頁，使瀏覽的網友們能獲得實用的資訊，相對的給網站更多的意見，使之網站更加的成長！

而且我們也希望以網頁的方式，表達出本班的組成及活動等，也因為如此，我們想做的更好，想以更新穎的方式，來開發創作屬於我們自己班上風格的班級網站！

而且在資訊如此爆發的時代中，我們也愈覺得資訊的重要性，所以我們希望我們的網頁能富有機動性、與實用性的功能，能使得瀏覽者獲得一些滿好的資訊，並且冀望我們本組全員能獲得更多的學習機會，使我們從中獲得難得且寶貴的經驗，也希望能創作出，相異於平

常刻板印象的網頁製作，添加許多的互動性，而使得網頁能更生動，更顯風采！

這次專題中有添加許多的 FLASH 動畫特殊效果，我們想以此表達本班的人物或活動的動態部分，相信能使人印象深刻，也就因為這個理念與因素，我們以這個方向，作為我們專題製作的目標，朝著這個大重點去做出相關的網頁，也希望能添加一些不同以往的成分，增加網頁的可看性與充實性，最後我們還是希望目標能夠達成，以表達出屬於我們班上的班級網站！

## 二、製作方法

### (1) 班級成員介紹

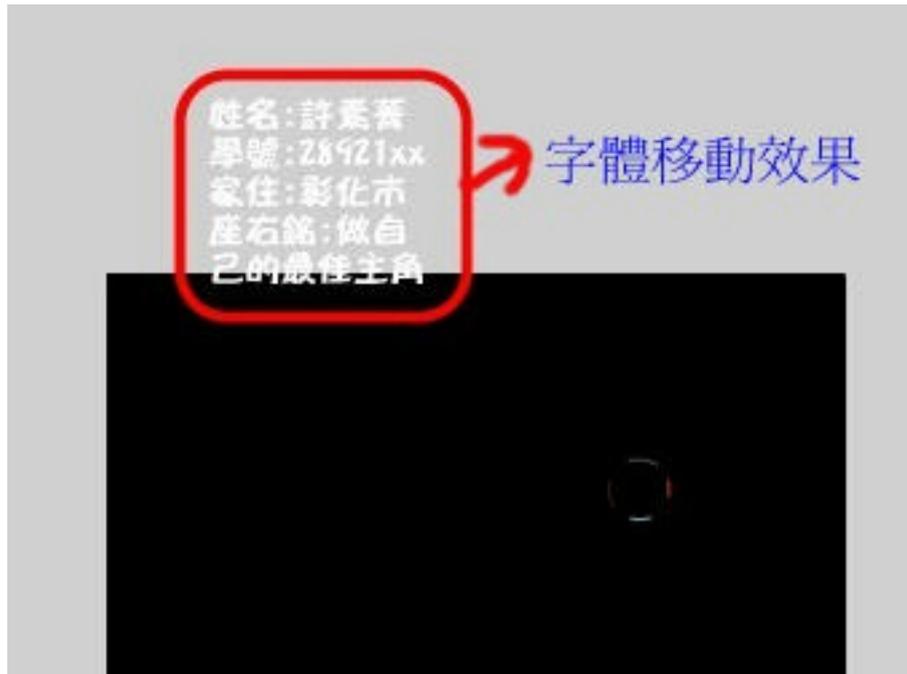
1. 先將背景等元件利用繪圖軟體製作出來,此例是以 FLASH 製作
2. 開啟圖層管理編輯出圖層,依先後出現順序排列
3. 首先在相片欄中,在第 1 格按 Create Motion Tween 接著在第 30 格  
按下 Insert Keyframe 製作出動畫效果
4. 利用位移.Scale.Rotate 等指令,製作出視覺效果
5. 最後依自己所想表達的方式,將動畫依順序播放





圖形由右至左移動，然後再放大，最後定格





字體由上而下慢慢移動到，所指定之位置





光圈會旋轉並移動，且會在指定區域內放大或縮小

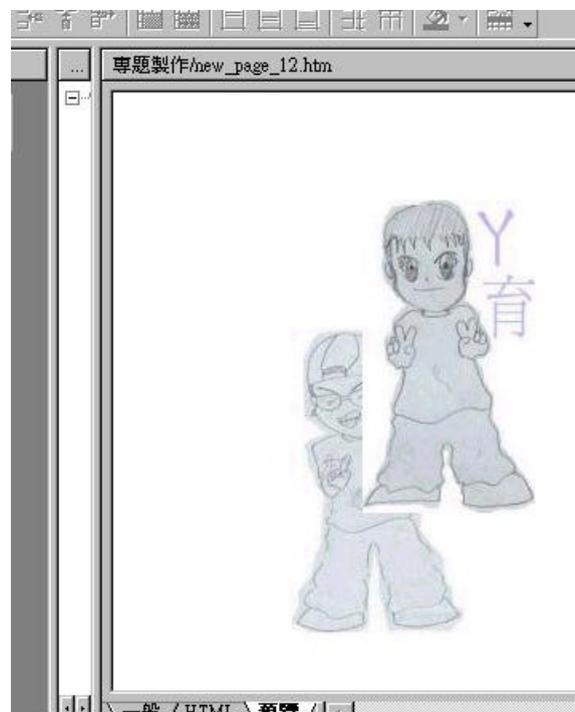


## (2) 圖形移動 JAVA 的效果



圖形可在指定範圍內任意移動，可設計成拼圖或是圖形編排

等效果，是一個滿有趣的互動表達效果





此為當移動時兩圖形，形成穿插之重疊畫面

以下是其原始程式碼

```
<html>
<head>
<style>
<!--
.drag{position:relative;cursor:hand}
-->
</style>
<script language="JavaScript1.2">
//Original by david Walter(david-w@aol.com)
//Download this script and many more at
//The Java Magician!! http://www.java168.com
var ie=document.all
var ns6=document.getElementById&&!document.all
var dragapproved=false
var z,x,y
function move(e){
if (dragapproved){
z.style.left=ns6? temp1+e.clientX-x: temp1+event.clientX-x
```

```

z.style.top=ns6? temp2+e.clientY-y : temp2+event.clientY-y
return false
}
}
function drags(e){
if (!ie&&!ns6)
return
var firedobj=ns6? e.target : event.srcElement
var topelement=ns6? "HTML" : "BODY"
while (firedobj.tagName!=topelement&&firedobj.className!="drag")
{
firedobj=ns6? firedobj.parentNode : firedobj.parentElement
}
if (firedobj.className=="drag"){
dragapproved=true
z=firedobj
temp1=parseInt(z.style.left+0)
temp2=parseInt(z.style.top+0)
x=ns6? e.clientX : event.clientX
y=ns6? e.clientY : event.clientY
document.onmousemove=move
return false
}
}
document.onmousedown=drags
document.onmouseup=new Function("dragapproved=false")
//-->
</script>
</head>
<body>



<div class="drag">
</div>

</body>

```

```
</html>  
</script>
```

### (3) 動態略圖之應用



此圖片為背景圖重疊並加上所指定之圖形，

利用表格之編排，指定出所排列之位置

最後夠呈現在所呈現之畫面



在打開圖片上的滑鼠感應區時，點滑鼠左鍵一下，則可叫出 Java 的  
圖案略圖效果，此略圖可在所設定之範圍內，做拖曳的動作

以下是其重點程式碼

```
<html>

<head>
<META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=big5">
<STYLE type=text/css>A:link {
    COLOR: #0000ff; TEXT-DECORATION: none
}
A:visited {
    COLOR: #800080; TEXT-DECORATION: none
}
A:active {
```

```

    TEXT-DECORATION: none
}
A:hover {
    COLOR: red; TEXT-DECORATION: underline
}
H3 {
    COLOR: darkgreen
}
H4 {
    COLOR: darkgreen
}
UL {
    COLOR: #333333
}
LI {
    COLOR: #333333
}
</STYLE>

<SCRIPT>

<!-- Thumbnail image viewer script: By Dynamicdrive.com -->
<!-- Download this script and many more at -->
<!-- The Java Magician!! http://www.java168.com -->

var ie=document.all
var ns=document.layers
var ns6=document.getElementById&&!document.all

function enlarge(which,e){
//Render image code for IE 4+ and NS6
if (ie||ns6){
crossobj=document.getElementById? document.getElementById("showimage") :
document.all.showimage
if (crossobj.style.visibility=="hidden"){
crossobj.style.left=ns6? pageXOffset+e.clientX : document.body.scrollLeft+event.clientX
crossobj.style.top=ns6? pageYOffset+e.clientY : document.body.scrollTop+event.clientY
crossobj.innerHTML='<div align=right id=drag><b onClick=closepreview()>X</b></div>
crossobj.style.visibility="visible"
}
else
crossobj.style.visibility="hidden"
return false
}
//Render image code for NS 4
else if (document.layers){
if (document.showimage.visibility=="hide"){
document.showimage.document.write('<a href="#" onmouseover="drag_dropns(showimage)"></a>')
document.showimage.document.close()
document.showimage.left=e.x
document.showimage.top=e.y
document.showimage.visibility="show"
}
else
document.showimage.visibility="hide"
return false
}
//if NOT IE 4+ or NS 4, simply display image in full browser window
else
return true
}

function closepreview(){
crossobj.style.visibility="hidden"
}

</SCRIPT>

<SCRIPT language=JavaScript1.2>

//By Dynamicdrive.com

//drag drop function for NS 4////
////////////////////////////////////

```

```

var nsx,nsy,nstemp

function drag_dropns(name){
temp=eval(name)
temp.captureEvents(Event.MOUSEDOWN | Event.MOUSEUP)
temp.onmousedown=gons
temp.onmousemove=dragns
temp.onmouseup=stopns
}

function gons(e){
temp.captureEvents(Event.MOUSEMOVE)
nsx=e.x
nsy=e.y
}
function dragns(e){
temp.moveBy(e.x-nsx,e.y-nsy)
return false
}

function stopns(){
temp.releaseEvents(Event.MOUSEMOVE)
}

//drag drop function for IE 4+ and NS6////
////////////////////////////////////

function drag_drop(e){
if (ie&&dragapproved){
crossobj.style.left=tempx+event.clientX-offsetx
crossobj.style.top=tempy+event.clientY-offsety
}
else if (ns6&&dragapproved){
crossobj.style.left=tempx+e.clientX-offsetx
crossobj.style.top=tempy+e.clientY-offsety
}
return false
}

```

```

}

function initializedrag(e){
if (ie&&event.srcElement.id=="drag"||ns6&&e.target.id=="drag"){
offsetx=ie? event.clientX : e.clientX
offsety=ie? event.clientY : e.clientY

tempx=parseInt(crossobj.style.left)
tempy=parseInt(crossobj.style.top)

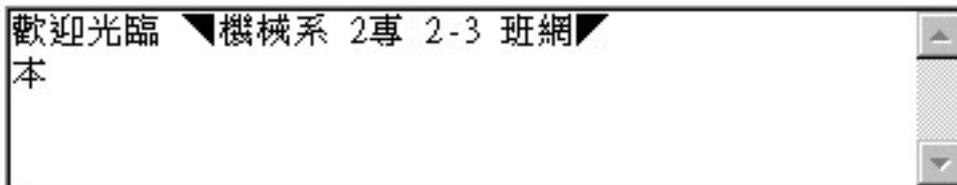
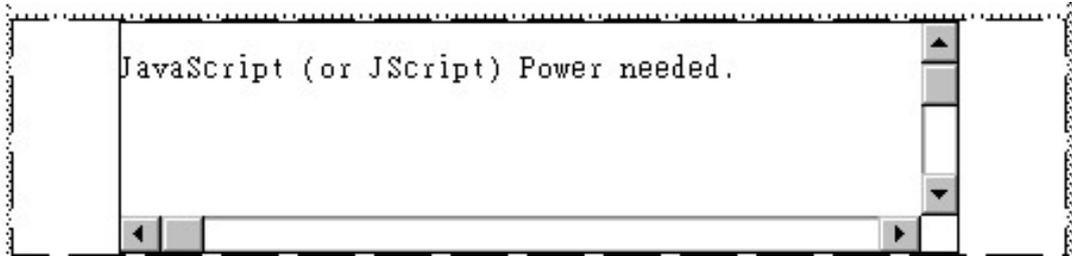
dragapproved=true
document.onmousemove=drag_drop
}
}

document.onmousedown=initializedrag
document.onmouseup=new Function("dragapproved=false")

</SCRIPT>
<title></title>
</head>
<body>
<p align="center"><a href="P1.jpg" onClick="return enlarge('P01.jpg',event)"><font
color="#FFFFFF"></font></a>
其他內容,其光碟資料片中,有詳細的程式碼
</body>

```

## (4) 打字看板



以下是其重點程式碼

```
<head>
</script>
<!------- 插入控制碼區段開始 ----->
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
var outMsg = "";
var i = 0;
var lineNo = 1;
var timerDM=null;
var msg = " ";
function araVob() {
}
var ScreenLine = new araVob();
ScreenLine[1] = "歡迎光臨  機械系 2專 2-3 班網  "
ScreenLine[2] = "本站將提供您許多資訊"
ScreenLine[3] = "升學,考試 ,休閒等多方資訊";
ScreenLine[4] = "即使不懂考試制度";
ScreenLine[5] = "也能找到自己所需要的相關資料";
ScreenLine[6] = "定期更新喔!";
```

```

ScreenLine[7] = "如有資料不詳細,或有關意見"
ScreenLine[8] = "歡迎隨時通知我們,我們會儘快改正"

var msgNum = 1; // set to first message to display
var msgCnt = 8; // set to number of last message "page" to display.
var typeSpeed =70; // the typing rate, in milliseconds. (Higher number is slower)
var pageLen = 3; // set to page size, usually number of ROWS in TEXTAREA
var delay=typeSpeed;
var r = 0;
var cr="\r\n"
if ("3" <=navigator.appVersion.charAt(0)) {
var cr="\n"
}
for (x = 1; x<=(msgCnt); x++) {
ScreenLine[x] = ScreenLine[x] + cr;
}
msg = ScreenLine[1];

function DisplayMsg() {
if (msg.length <= i || msg.charAt(i) == "\f") {
r=i;
i=0;
ChangeMsg();
}
outMsg = outMsg + msg.charAt(i);
i++;
if (msg.charAt(i) == "\f" || (lineNo == pageLen && i==msg.length)) {
delay =4000; }
else {
if (msg.charAt(i) == cr && msg != " "+cr) {
delay = 2000; }
else {
delay = typeSpeed; }
}
self.document.forms[0].elements[0].value=outMsg;
timerDM = setTimeout("DisplayMsg()",delay);
}

```

```

function ChangeMsg() {
msgNum++;
if (msgCnt < msgNum) {
msgNum = 1;
}
lineNo++;
if (pageLen < lineNo || msg.charAt(r) == "\f") {
outMsg=ScreenLine[msgNum].charAt(i);
i++;
lineNo = 1;
}
msg = ScreenLine[msgNum];
}

function quitDisplay() {
self.document.forms[0].elements[0].value = "Type yourself a Note today!";
}
// -->
</SCRIPT>
<!------- 插入控制碼區段結束 ----->
</head>
<body>

<TEXTAREA NAME="msgarea" COLS=48 ROWS=4>
JavaScript (or JScript) Power needed.
</TEXTAREA>
</body>

```

詳細的內容程式碼，資料片中有完整的資訊

### 三、結論

在綜合上述的種種原因及方法後，我們慢慢找到了我們的專題方向，在和組員們的意見討論後，我們刪除了一些不需要的構想，而再添加一些實用的概念。

我們也正式的進入，實際把網頁製作出來的階段，雖然在這次製作的過程中，碰到了無數的難題與挫折，但是我們也慢慢的克服了，而且從中學習到很多的經驗，然而有時我們會因一些問題，而有意見分歧的時候，但是在經過詳細的討論研究後，我們把新的討論結果，審慎地作為我們的製作方向，所以，我們真的獲得許多難得的經驗，這都是當初開始製作專題時，所始料未及的，可以算是意外的收穫吧，總之我們這次專題，運用了不少的程式語言效果，和一些動畫特效，使網頁的內容豐富了許多，而且真的學習到許多製作網頁的實用技法。

而在最後，我們歸結了一句話，我們因製作的過程 而獲得學習的樂趣！

作為我們這次專題的總結吧！希望大家會喜歡我們的網頁，謝謝。

## 四、參考文獻

Home Page 魔法殿 微心資訊工作室 徐嘉隆/林淮任 編著

網頁企劃與設計大全 簡樸入門篇 譯者 王富生

Home Page 創作與設計 蔡繁燈 著

Flash 5 躍動的網頁 施威銘研究室 著

Flash 5 特效大全 施威銘研究室 著

Flash 5 彩色書 榮欽科技主筆室 編著

Html 4.01 參考手冊 周明 著

純手工 打造黃金首頁 數位文化 編著

## 五、附錄

### (1) HTML、JAVA 以及 FLASH 等小知識

#### 1. HTML

HTML(HyperText Markup Language)就是超文字標註語言，是 WWW 中對於 HyperText 資料傳輸的協定。而使用者則需要一個用戶端程式，也就是 WWW 的 Browser(瀏覽程式)與 WWW 伺服器連接，如此才能顯示 WWW 伺服器所傳來的資料。

HTML 是一種標註描述語言，它可以說是種網頁編輯語言，但卻又分做幕前編輯和幕後編輯兩種形式，如編輯環境為所見即所得者為幕前編輯，不經任何其他處理，就可看到所製作的網頁模式；而幕後編輯則是在須利用特殊效果時，所利用的編輯環境，須利用語法才能產生所謂的特效，而 HTML 其實是種純文字檔的格式，任何可編輯純文字檔的應用軟體皆可製作，所以在本身上來說，HTML 對網頁製作來說視為其中的基礎，而且包容性非常的大，且再配合 Java 程式語言，幾乎所有的排版效果都可以製作，真的是非常方便。

## 2. Java

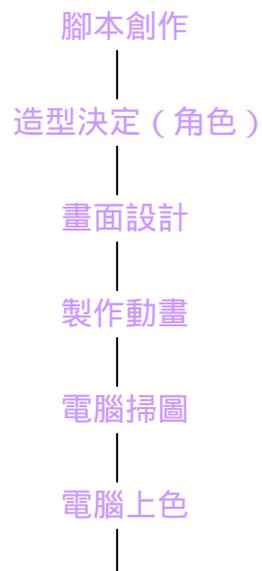
Java 係由美國昇陽電腦公司(Sun Microsystems, Inc.)所發展出來，是第一種能在 Internet 上面具有「硬體/軟體中立性」互動能力的程式語言

Java 的語言結構與 C + + 語言有些相似，所以如果熟悉 C + + 語言的話，那麼對於 Java 程式語言的學習就更能駕輕就熟了，而且大部分華麗的特殊效果，也都是靠它製作出來的，粉神奇的唷。

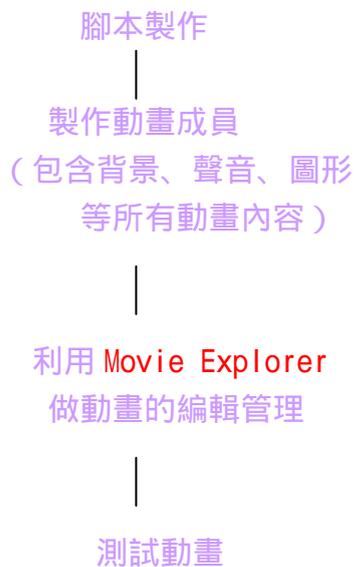
### 動畫製作流程

一部卡通動畫的產生，是由創作劇本開始，劇本中決定了需要用到的角色、背景...等等，製作 FLASH 動畫也是大同小異的；現在我們就將兩者的流程表列出來，你就可以很清楚的做參考對照囉！

#### 卡通動畫製作流程



#### FLASH 動畫製作流程





看過以上卡通動畫與 FLASH 動畫的製作流程，有沒有發現 FLASH 製作動畫好像方便又簡單的多了呢？！因為 FLASH 是一個電腦動畫軟體，運用電腦！加上 FLASH 有許多簡化動畫製作功能，只要動動滑鼠，做幾個設定，原本繁複的動畫過程，全都交由 FLASH 負責就好了。所以原本對動畫製作有所疑懼的人，在使用 FLASH 之後，，作品一籊筐了呢？！

## FLASH 動畫製作流程

FLASH 被歸類為「網頁動畫編輯軟體」，這就表示製作 FLASH 動畫，大多是為了應用在網頁上，所以事前的網頁架構規劃也是不可疏忽的，此外剛剛提到的動畫製作流程中，最重要的一點就是「腳本」的設計，除非設計精巧，要不然沒有劇情的動畫，是很難吸引人的唷！當你完成網頁架構及動畫腳本設計後，接下來就是 FLASH 登場表現的時間啦！使用 FLASH 製作動畫，大致有下列 5 個步驟

**開新檔案與安排場景：** 首先我們要準備一個空白的 Movie, 提供動畫一個表演空間, 再來則是依據腳本新增場景, 以便安排動畫內容



**插入動畫成員：** 這個步驟有點像拍電影的選角大會, 這時你可能需要繪製各種圖形、輸入圖檔, 製作 Symbol.. 等, 然後將他們安插到 Movie 中, 與動畫設定搭配使用



**設定動畫效果：** 這個階段是根據你所要的動畫類型開始設計動畫效果, 設計時別忘了要隨時預覽以及測試你設定的效果是否正確或適當, 以便隨時可以修正, 現在 FLASH5 更加進了像檔案總管一般好用的 Movie Explorer, 將 FLASH 動畫的製作過程全部層級化的管理, 不但看的清楚, 修改起來也方便



**儲存檔案：** 順利完成動畫的製作之後, 請千萬記得儲存檔案, 否則你辛辛苦苦的結晶可就沒了! 連日後想在 FLASH 中再編輯這個動作也難囉!



**輸出動畫與出版網頁：** FLASH 動畫若要應用到網頁上或其他應用軟體上, 一定要經過 Export (輸出) 的動作, 轉換程式當的檔案格式才行, 這個步驟可說是拓展 FLASH 動畫應用範疇的必經之路

## 製作 FLASH 動畫的重要概念

除了上述這些既定過程步驟之外, 製作 FLASH 動畫時, 還有許多需要注意的事項喔! 例如製作網頁上的動畫, 最重要的觀念就是: 怎麼替網頁瘦身減肥! 因為動畫的檔案體積小, 在網路上才能快速的下載或傳輸。在了解整個 FLASH 動畫製作流程之後, 這裡我們整理出了一些

可以節省檔案體積的重要觀念，若能隨時注意到這幾個要點，這樣對於網頁製作的功力可是有很大的幫助呢！

- 請多運用 Tweened 動畫設計動畫效果，減少 Movie 中的 Keyframe 數量
- 請儘量將物件建立成 Symbol，減少檔案的大小，尤其是 FLASH5 新增的 Shared Library，更是可以多加的利用
- 動畫中靜態與動態部分請分開在不同圖層中製作
- 請儘量減少使點陣圖，因為點陣圖是出了名的「大檔」，所佔空間相當可觀，如果非要使用不可，就想辦法找些瘦小一點的點陣圖來用吧！或者把點陣圖轉成向量圖也是一個方法喔！
- 輸出 Flash Player 電影檔時，請採用 MP3 音樂壓縮格式
- 請不要使用太多的字型，特別是，請避免使用執行 Break Apart 命令之後會「ㄍ又」在一起的字型

對於整個 FLASH 動畫製作流程，相信你一定已經有一個很清楚且完整的概念了吧！只要再努力點去熟悉繪圖功能、動態效果以及 ActionScript 等高深技巧，相信你很快也能變成動畫大師的唷！

## (2) 分配之工作及進度表

班級	姓名	學號	分配之工作
2 專機 2-3	黃稚迪	2892139	網頁編寫編輯、 <b>JAVA</b> 、 <b>FLASH</b> 之製作， 動畫幕後工作，設計版面
	蔡弘育	2892200	<b>FLASH</b> 動畫構圖、 <b>JAVA</b> 之編寫應用、 設計版面、動畫幕後工作
	林芳照	2892193	網頁編輯製作、 <b>JAVA</b> 之編寫應用、設 計版面
	陳淑如	2892192	網頁編輯製作、 <b>JAVA</b> 之編寫應用、設 計版面
	邱正宏	2892189	網頁編輯製作、 <b>JAVA</b> 之編寫應用、收 集資料
	呂明倫	2892182	漫畫草稿之繪圖 網頁編輯製作 <b>JAVA</b> 之編寫應用、設計版面
	陳勇志	2892167	網頁編輯製作、 <b>JAVA</b> 之編寫應用、設 計版面

## 專題過程進度表

月份	週次	所作之進度或討論事項	達成與否
三	1	與指導老師討論	
	2	與小組成員討論要設什麼主題	
	3	定出想製作的內容名單	
	4	開始收集資料	
四	1	討論專題所需的材料或用具等等	
	2	先每人繳交專題製作公費，以及收集參考資料	
	3	尋找 <b>HTML</b> 、 <b>JAVA</b> 、 <b>FLASH</b> 等相關書籍	
	4	第一次主題大討論、淘汰不好的構思	
五	1	第一次小組會議	
	2	設計一些版面，討論該製作哪些場景	
	3	構想動畫內容及製作方法	
	4	開始製作部分的網頁	

月份	週次	所作之進度或討論事項	達成與否
六	1	思考與討論專題的製作方向做一次的導正	
	2	第二次小組會議	
	3	討論所參觀的網站與組員們作分析探討	
	4	研討網頁製作的程序及缺失	
七	1	收集網頁製作的元件材料如圖片或內容	
	2	製作網頁和相關的內容的分鏡圖作為參考草稿	
	3	繪製部分背景圖片及資料做些整合	
	4	分配網頁製作的比重作另一次的調整	
八	1	收集參考用的動畫資源	
	2	第三次小組會議	
	3	開始討論及繪製 FLASH 之動畫人物	
	4		

月份	週次	所作之進度或討論事項	達成與否
九	1	收集版面的創意	
	2	討論後續版面之形式、並且分配網頁製作之工作	
	3	FLASH 動畫開始製作並討論其主題和人物設計	
	4	製作 FLASH 動畫與部分 FLASH 網頁	
十	1	將專題未完成之部分做做修飾	
	2	編輯、排版	
	3	將報告交給老師審閱	
	4	依老師指出之錯誤再做一次修正	
十一	1	討論上台發表專題之程序及過程	
	2	演練如何發表專題	
	3	繳交專題報告以及加強排演發表過程	
	4	全力做好最後補強的動作直至專題發表	