

- Fireworks 8
- Flash 8
- Dreamweaver 8

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿

网页设计与制作 实验教程 (第3版)

赵祖荫 主编

胡耀芳 朱丽娟 邹 瑛 编著



清华大学出版社

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿

网页设计与制作 实验教程 (第3版)

赵祖荫 主编

胡耀芳 朱丽娟 邹 瑛 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是《网页设计与制作教程(第3版)》一书的配套实验教材。书中共有17章,内容涵盖了《网页设计与制作教程(第3版)》的主要知识点。其中,第1章是与网页制作有关的文字特效、音频、视频等软件的实验;第2~6章是用Fireworks 8进行图像处理的实验;第7~11章是用Flash 8制作各种动画的实验;第12~17章是用Dreamweaver 8制作网页的实验。

在本教材每章中均设置了以下栏目:实验目的、实验前的复习、典型范例的分析与解答、课内实验题、课外思考与练习题。本书可与《网页设计与制作教程(第3版)》一起配套使用。

在本书的配套光盘中存放的是教材中的应用实例与本书范例和实验题中所用到的素材和结果,可供读者练习与参考。

本书可作为高等学校非计算机专业的教材,也可作为学习网页设计与制作技术的自学教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作实验教程/赵祖荫主编;胡耀芳等编著. —3版. —北京:清华大学出版社, 2008.12

(高等学校文科类专业大学计算机规划教材/卢湘鸿主编)

ISBN 978-7-302-18988-6

I. 网… II. ①赵… ②胡… III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第186737号

责任编辑:焦虹 顾冰

责任校对:李建庄

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京市昌平环球印刷厂

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260

印 张:17.5

字 数:399千字

附光盘1张

版 次:2008年12月第3版

印 次:2008年12月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:28.00元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:031428-01

序

能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为合格的大学毕业生必须具备的素质。

文科类专业与信息技术的相互结合、交叉、渗透,是现代科学技术发展趋势的重要方面,是不可忽视的新学科的一个生长点。加强文科类专业(包括文史哲法教类、经济管理类与艺术类一些专业)的计算机教育,开设具有专业特色的计算机课程是培养能够满足信息化社会对文科人才要求的重要举措,是培养跨学科、综合型文科通才的重要环节。

为了更好地指导文科类专业的计算机教学工作,教育部高等教育司重新组织制订了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》(下面简称《基本要求》)。

《基本要求》把大文科各门类的本科计算机教学,按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类等三个系列,按教学层次分为计算机大公共课程(也就是计算机公共基础课程)、计算机小公共课程和计算机背景专业课程三个层次。

第一层次的教学内容是文科某系列(比如艺术类)各专业的学生都要应知应会的。第二层次是在第一层次之上,为满足同一系列某些专业共同需要(包括与专业相结合而不是某个专业所特有的)而开设的计算机课程。第三层次,也就是使用计算机工具,以计算机软、硬件为依托而开设的为某一专业所特有的课程。

《基本要求》对第一层次课程与第二层次课程的设置与教学内容提出了基本要求。

第一层次的教学内容由计算机基础知识(软、硬件平台)、微机操作系统及其使用、多媒体知识和应用基础、办公软件应用、计算机网络基础、信息检索与利用基础、Internet 基本应用、电子政务基础、电子商务基础、网页设计基础等 15 个模块构筑。这些内容可为文科学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础。第一层次的教学内容是对文科大学生信息素质培养的基本保证,起着基础性与先导性的作用。

第二层次的教学内容,或者在深度上超过第一层次的教学内容中的某一相应模块,或者是拓展到第一层次中没有涉及的领域。这是满足文科不同专业对计算机应用需要的课程。这部分教学在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决问题的能力与水平。这些课程包括:微机组装与维护、计算机网络技术及应用、多媒体技术及应用、网页设计基础、信息检索与利用、电子政务应用、电子商务应用、数据库基础及应用、程序设计及应用,以及与文史哲法教类、经济管理类与艺术类相关的许多课程。

清华大学出版社推出的高等学校文科类专业大学计算机规划教材,就是根据《基本要求》编写而成的。它可以满足文科类专业计算机各层次教学的基本需要。

对教材中的不足或错误,敬请同行和读者批评指正。

卢湘鸿

于北京中关村科技园

卢湘鸿 北京语言大学信息科学学院计算机科学与技术系教授、教育部普通高等学校本科教学工作水平评估专家组成员、教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会秘书长、全国高等院校计算机基础教育研究会文科专业委员会主任。

前 言

本书是《网页设计与制作教程(第3版)》的配套教材,是为了弥补网页制作教材中缺少例题和练习而编写的。本书针对 Fireworks 8、Flash 8、Dreamweaver 8 三个软件安排了涵盖主要知识点的范例和实验。在每章中设置以下栏目:

(1) 实验的目的 阐述本章实验要达到的目的,让学习者明确学习的重点,有的放矢地进行学习和操作练习。

(2) 实验前的复习 对本章知识点进行归纳和梳理,让学习者在实验前抓住重点,复习已学过的知识。

(3) 典型范例的分析与解答 分析、解答与本章知识点密切相关的、有一定深度和难度的典型实例,使学习者能够举一反三、触类旁通,可作为教学补充例题。

(4) 课内实验题 围绕本章知识点精心组织的实验操作题,并给出了操作参考步骤,可作为课堂练习题。让学习者能够通过操练,巩固和加深理解所学到的知识。

(5) 课外思考和练习题 引导学生思考一些重要知识点的深层问题,加深理解和巩固各章、节的知识点,并安排了一定数量的、稍有难度的课外练习题。

本教材在编写原则是力求精简实用,从基础知识着手,详细介绍网页制作技术中最基本、最实用的知识和技巧,编写的操作题由浅入深,使学习者通过实验练习能较好地掌握网页、图像和动画制作中基本知识和技巧,满足了学生自学、复习与练习的实际需要。

本教材的第1章是实验前的准备,安排了与本教材实验有关的各种特效文字、音频、视频等工具软件的安装与应用的实验;第2~6章的实验是有关用 Fireworks 8 进行图形图像处理的操作练习;第7~11章的实验是用 Flash 8 制作各种动画的操作练习;第12~17章的实验是用 Dreamweaver 8 制作网页的操作练习。

本教材应与配套光盘一起使用,在配套光盘的文件夹中存放了《网页设计与制作教程(第3版)》和本教程各章例题和实验所用到的素材和实验结果,可供学习者练习和参考。

本教材由赵祖荫主编,教材的第1章由胡耀芳编写;第2章至第6章由朱丽娟编写;第7章至第11章赵祖荫、胡耀芳编写;第12章至第17章由赵祖荫、邹瑛编写。赵卓群、梁莎、胡晓君、盛敏佳参与本教材部分章节的编写和例题、练习的制作。本教材由赵祖荫拟定大纲,并统一书稿。

由于时间仓促,作者学识有限,书中不妥与错误之处敬请读者批评指正。

作者

2008年12月于上海

目 录

第1章 网页设计基础	1	3.2.4 笔触和填充的设置方法	35
1.1 实验的目的	1	3.2.5 掌握文本应用的常用方法	36
1.2 实验前的复习	1	3.3 典型范例的分析与解答	37
1.2.1 网页制作的主要素材	1	3.4 课内实验题	41
1.2.2 加工、处理素材的方法	2	3.5 课外思考与练习题	45
1.2.3 音频编辑软件及其应用	3	第4章 图层、对象与蒙版	46
1.2.4 视频编辑软件及其应用	5	4.1 实验的目的	46
1.2.5 特效文字制作软件	7	4.2 实验前的复习	46
1.3 典型范例的分析与解答	8	4.2.1 Fireworks 8 的图层基础	46
1.4 课内实验题	17	4.2.2 Fireworks 8 的蒙版技术及其应用	46
1.5 课外思考与练习题	20	4.2.3 Fireworks 8 的滤镜及其设置方法	47
第2章 Fireworks 8 的基础知识	21	4.2.4 Fireworks 8 的效果及其应用	49
2.1 实验的目的	21	4.3 典型范例的分析与解答	49
2.2 实验前的复习	21	4.4 课内实验题	57
2.2.1 文档编辑操作的基本方法	21	4.5 课外思考与练习题	60
2.2.2 导入和打开、导出和保存图像文件的方法	22	第5章 制作动画	62
2.2.3 使用批处理命令高效处理图像文件的方法	23	5.1 实验的目的	62
2.2.4 网格、标尺和辅助线的使用方法	24	5.2 实验前的复习	62
2.2.5 掌握【历史记录】面板的使用方法	25	5.2.1 帧的操作方法	62
2.3 典型范例的分析与解答	25	5.2.2 Fireworks 8 中动画的创建方法	63
2.4 课内实验题	28	5.3 典型范例的分析与解答	64
2.5 课外思考与练习题	31	5.4 课内实验题	69
第3章 绘制位图、矢量图与应用文本	33	5.5 课外思考与练习题	73
3.1 实验的目的	33	第6章 切片与文件的优化输出	75
3.2 实验前的复习	33	6.1 实验的目的	75
3.2.1 图形图像的绘制模式	33	6.2 实验前的复习	75
3.2.2 位图操作的基本方法	33	6.2.1 创建和导出切片的方法	75
3.2.3 矢量图形绘制的基本方法	35	6.2.2 创建和导出热点的方法	76

6.2.3 文件的优化方法	77	第 10 章 元件和声音及其应用	139
6.3 典型范例的分析与解答	77	10.1 实验的目的	139
6.4 课内实验题	81	10.2 实验前的复习	139
6.5 课外思考与练习题	84	10.2.1 元件的基本概念及其 操作	139
第 7 章 Flash 8 动画对象绘制和编辑	86	10.2.2 实例的基本概念	140
7.1 实验的目的	86	10.2.3 元件的应用和管理	141
7.2 实验前的复习	86	10.2.4 声音基本概念及其 操作	141
7.2.1 绘图工具的功能	86	10.2.5 视频基本概念及其 操作	142
7.2.2 对象的编辑操作	87	10.3 典型范例的分析与解答	143
7.2.3 对象的排列与对齐	88	10.4 课内实验题	150
7.2.4 文字的编辑	88	10.5 课外思考与练习题	153
7.3 典型范例的分析与解答	89		
7.4 课内实验题	94	第 11 章 ActionScript 基础	157
7.5 课外思考与练习题	98	11.1 实验的目的	157
第 8 章 逐帧动画与渐变动画	99	11.2 实验前的复习	157
8.1 实验的目的	99	11.2.1 ActionScript 的基本 概念	157
8.2 实验前的复习	99	11.2.2 ActionScript 的语法 基础	158
8.2.1 帧的基本概念及操作	99	11.3 典型范例的分析与解答	160
8.2.2 逐帧动画的定义、特点及 操作方法	100	11.4 课内实验题	169
8.2.3 渐变动画的定义、特点及 操作方法	100	11.5 课外思考与练习题	171
8.2.4 滤镜的操作方法	101		
8.3 典型范例的分析与解答	101	第 12 章 Dreamweaver 8 基本操作	175
8.4 课内实验题	108	12.1 实验的目的	175
8.5 课外思考与练习题	113	12.2 实验前的复习	175
第 9 章 引导层动画与遮罩层动画	116	12.2.1 Dreamweaver 8 启动 和退出的方法	175
9.1 实验的目的	116	12.2.2 本地站点的设置方法	175
9.2 实验前的复习	116	12.2.3 创建、打开和保存 HTML 文档的方法	176
9.2.1 层的基本概念及其操作	116	12.2.4 HTML 文档的基本 格式	177
9.2.2 引导层及其操作	117	12.2.5 网页制作要点注意	177
9.2.3 遮罩层及其操作	117	12.3 典型范例的分析与解答	178
9.2.4 场景及其操作	118	12.4 课内实验题	183
9.2.5 时间轴特效的功能及其 应用	119	12.5 课外思考与练习题	185
9.3 典型范例的分析与解答	119		
9.4 课内实验题	129		
9.5 课外思考与练习题	135		

第 13 章 层与表格及其应用	187	15.3 典型范例的分析与解答	213
13.1 实验的目的	187	15.4 课内实验题	217
13.2 实验前的复习	187	15.5 课外思考与练习题	221
13.2.1 层的创建、编辑及其 应用	187	第 16 章 层叠样式、模板与库	223
13.2.2 表格创建和编辑的 方法	188	16.1 实验的目的	223
13.2.3 布局表格和布局单元格 及其应用	189	16.2 实验前的复习	223
13.3 典型范例的分析与解答	190	16.2.1 层叠样式和层叠样式表 的创建与编辑	223
13.4 课内实验题	193	16.2.2 模板的创建、编辑与 应用	225
13.5 课外思考与练习题	196	16.2.3 库项目的创建、编辑与 应用	227
第 14 章 超链接与框架网页及其应用	198	16.3 典型范例的分析与解答	229
14.1 实验的目的	198	16.4 课内实验题	236
14.2 实验前的复习	198	16.5 课外思考与练习题	246
14.2.1 超链接及其应用	198	第 17 章 表单与扩展管理器	252
14.2.2 框架的创建、编辑 和保存	199	17.1 实验的目的	252
14.3 典型范例的分析与解答	201	17.2 实验前的复习	252
14.4 课内实验题	206	17.2.1 表单的创建与应用	252
14.5 课外思考与练习题	210	17.2.2 Dreamweaver 8 的扩展 管理器与插件	253
第 15 章 行为与时间轴的应用	211	17.3 典型范例的分析与解答	254
15.1 实验的目的	211	17.4 课内实验题	258
15.2 实验前的复习	211	17.5 课外思考与练习题	260
15.2.1 行为的创建和应用	211	参考文献	265
15.2.2 时间轴的创建和应用	212		

第 1 章 网页设计基础

1.1 实验的目的

- (1) 掌握 Macromedia Studio 8.0 软件的安装。
- (2) 掌握网上文件的下载与安装。
- (3) 熟悉音频、视频软件的应用。

1.2 实验前的复习

“兵马未动,粮草先行”。在学习网页制作前,首先要做好学前准备工作,这包括安装网页制作软件,下载和安装网页制作中需要的一些辅助设备软件,收集素材等工作。学习的目的是为了使用,要制作出使人流连忘返、过目不忘的作品,除了熟练地掌握网页制作的操作方法和操作技巧外,很大一部分取决于自身蕴涵的创意和构思。

1.2.1 网页制作的主要素材

网页制作的主要素材主要包括:文字、图像、声音和动画。

1. 文字素材

文字是网页的主角。对于文字素材最主要的是真实性和及时性,陈旧的信息没有价值,也不会使人感兴趣。因此,最好是自己动手撰写,当然转载别人的好作品,让大家共享也不失为是一种既快又方便的好方法。收集文字素材的方法很多,例如使用复印机、扫描仪、网上下载等。

在文字处理上,为了引人注目需要对文字格式化。由于系统中安装的字体有限,可以从网上下载字体文件,为系统添加新字体。

2. 图像素材

图像在网页中起到画龙点睛的作用,精彩的文笔加上生动的图像的配合,图文并茂、相映成趣。可以通过下列方法获取图像素材,直接从图像文件中提取;通过扫描仪输入;从网上下载;或其他作品中分离等。获取的图像素材能直接用当然好,但如果缺乏新意,就要对它进行编辑,使其符合自己的网页的主题。所以需要掌握获取图像、编辑图像的操作方法。

3. 声音素材

要使网页有声有色,声音是不可缺少的角色。由于网页制作软件在这方面的局限性,搜集、加工处理声音文件的软件显得尤其重要。获取声音素材的途径有应用录音设备自己录音;从其他声音文件中提取;从网上下载;应用光盘音乐库中的声音文件等方法。

4. 动画素材

动画集声音、图像、视频为一体,给人以动感,好的作品更能体现作者的技术水平和创意。动画素材可以自己绘制,也可从网上下载,或利用别人的作品加以修改。另外,还可使用专业软件将其他格式文件转化为 Flash 支持的动画片段。

1.2.2 加工、处理素材的方法

加工、处理素材的方法很多,既可以充分利用系统中现有的设备和软件,也可从网上免费站点下载音频、视频编辑软件。

1. 应用现有的设备完成对素材的加工

应用现有的设备对素材进行加工处理是一种随手可得的好方法,例如利用操作系统 Windows XP 中的录音机可以录制、编辑声音文件。在计算机中安装了声卡、扬声器和麦克风,使用 Windows XP 自带的录音机程序,可以通过麦克风录音;把 CD 音乐、MIDI 音乐及通过声卡的 LINE IN 输入口将收音机、录音机、电视机上的声音录制成音频文件,也可以插入和删除声音文件,编辑声音的效果及转换文件。

Windows Movie Maker 是 Windows XP 的一个标准组件,功能是对录制的视频素材进行剪辑、配音等编辑加工,制作成富有艺术魅力的个人电影,也可以将大量照片进行巧妙的编排,配上背景音乐,或加上录制的解说词和一些精巧特技,制作成视频文件。

2. 从网上下载音频、视频编辑软件的方法

网络带给人们的最大好处就是资源共享,网络上有很多有用的免费软件或资料供下载,如果要得到这些软件或资料,一般可进入搜索引擎,在关键词输入栏中输入要下载的软件或资料的名字,然后进行搜索。在搜索结果窗口中,找到提供下载的网页。右击所需要的软件或资料的下载链接,保存下载的文件。

除了用搜索引擎找到所需要的软件以外,还可以直接浏览提供软件下载的网站,如华军软件园(www.onlinedown.net)、eNet 下载(download.enet.com.cn/index.shtml)等。

下载文件的最大问题是速度和下载后的管理,为解决这两个问题网际快车 FlashGet 应运而生。它把要下载的文件分成几个部分同时下载,可以成倍的提高下载速度,FlashGet 创建不限数目的类别,每个类别指定单独的文件目录,不同的类别保存到不同的目录中去,强大的管理功能包括支持拖曳、更名、添加描述、查找、文件名重复时可自动重命名等。

FlashGet1.4 简体中文版程序可以从网络上下载,双击安装程序开始安装。启动该程序出现如图 1-1 所示的工作界面。

网际快车的工作界面和其他 Windows 程序相似,通过目录栏可以查看已下载、正在下载和已删除的下载文件,在任务列表中以文件列表的形式显示出来,通过文件下载信息窗口可以了解文件下载的情况。

使用 FlashGet 下载文件,操作步骤如下:

(1) 打开浏览器,找到需要下载文件的链接。

(2) 在链接上右击鼠标,从打开的快捷菜单中选择【使用网际快车下载】命令,启动网际快车,同时打开【添加新的下载任务】对话框。

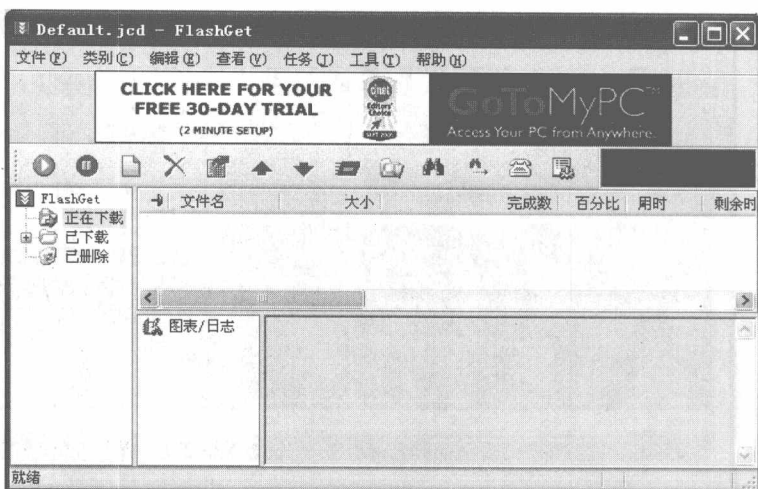


图 1-1 FlashGet 的工作界面

(3) 如果需要改变保存路径、重命名文件或者进行其他设置,在相应文本框中修改,然后单击【确定】按钮。

另外,还可以直接拖曳下载链接到浮动窗口以及直接输入 URL 等方式来下载文件。

1.2.3 音频编辑软件及其应用

GoldWave 是一个集声音编辑、播放、录制和转换的音频工具,可打开的文件格式包括 WAV、OGG、VOC、IFF、AIF、AFC、AU、SND、MP3、MAT、DWD、SMP、VOX、SDS、AVI、MOV 等音频文件格式,也可以从 CD、VCD、DVD 或其他视频文件中提取声音。GoldWave 具有丰富的音频处理特效,从一般特效如多普勒、倒转、回音、摇动、边缘、动态、时间限制、增强、扭曲、混响、降噪到高级的公式计算(利用公式在理论上可以产生任何想要的声音)。可以把一组声音文件转换为不同的格式和类型,例如将立体声转换为单声道,转换 8 位声音到 16 位声音等。如果安装了 MPEG 多媒体数字信号编解码器,还可以把原有的声音文件压缩为 MP3 的格式,使声音文件的尺寸缩小为原有尺寸的十分之一左右。

1. 基本操作

双击 GoldWave.exe 文件,打开如图 1-2 所示的 GoldWave 工作界面。

1) 音频内容的选择

要对文件进行各种音频处理之前,必须先选择后操作。

(1) 单击鼠标左键确定选择部分的起始点,单击鼠标右键确定选择部分的终止点,选中的音频将以高亮度显示,如图 1-2 所示。

(2) 选择【编辑】|【标记】|【设置】命令,设置开始和结束时间。

2) 音频内容的剪切、复制、粘贴、删除和剪裁

剪切的操作:首先选中要剪切的部分,按 Ctrl+X 键,重新设定指针的位置到将要粘贴的地方,按 Ctrl+V 键,将刚才剪切的部分还原出来。同理,用 Ctrl+C 键进行复制、按

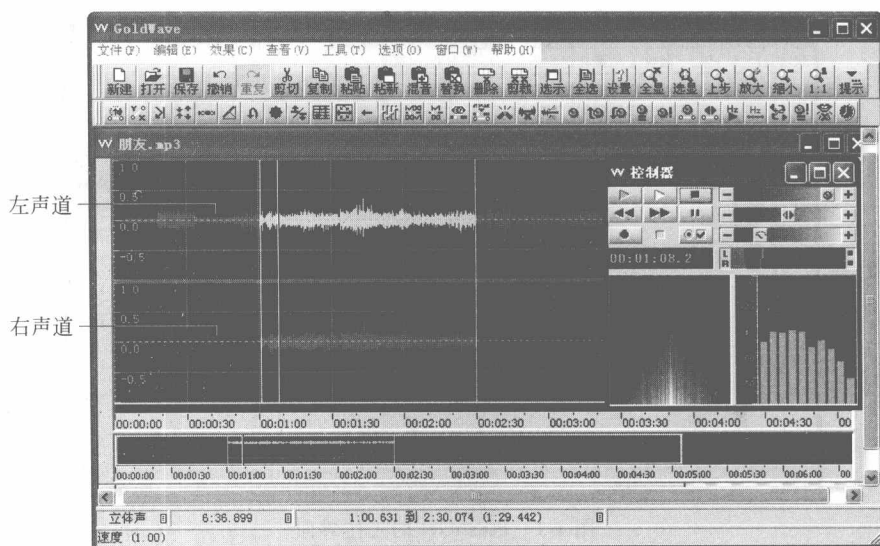


图 1-2 GoldWave 的工作界面

Ctrl+V 键粘贴复制的内容。

音频编辑操作主要有以下几种：

- 粘贴：将复制或剪切的部分波形，由选定插入点插入，等于加入一段波形。
- 粘新：将复制或剪切的部分波形，粘贴到一个新文件中，等于保存到新文件。
- 混音：将复制或剪切的部分波形，与由插入点开始的相同长度波形混音。
- 删除：按 Del 键直接把选中的一段波形删除，而不保留在剪贴板中。
- 剪裁：单击工具栏中的“剪裁”按钮，把未选中的波形删除。因此，删除可以称为“删除选定”，剪裁则是“删除未选定”。

如果在删除或其他操作中出现了失误，用 Ctrl+Z 键就能够进行恢复。

3) 时间标尺和显示缩放

在波形显示区域的下方有一个指示音频文件时间长度的标尺，它以秒为单位，当音频文件太长，一个屏幕不能显示完毕，选择【查看】|【放大/缩小】命令或按 Shift+↑ 快捷键放大、按 Shift+↓ 快捷键缩小，设置水平方向波形的幅度。选择【查看】|【垂直方向放大】/【垂直方向缩小】命令或按 Ctrl+↑ 键放大、按 Ctrl+↓ 键缩小，设置垂直方向波形的幅度。

4) 声道选择

对于立体声音频文件来说，显示是以平行的水平形式分别进行的。在编辑中只对其其中一个声道进行处理，另一个声道要保持原样不变化，选择【编辑】|【声道】|【右声道/左声道】命令，上方表示左声道，下方表示右声道。所有操作只对被选中的声道起作用，另一个声道不受到任何影响。

5) 音频效果

为音频添加各种特效，选择【效果】菜单下的各项命令。

2. 音频的编辑和格式转换

1) 编辑声音

截取一段声音：选择【文件】|【打开】命令，选择需要编辑的声音文件，在波形窗口单击鼠标左键和右键，分别选择起始位置和结束位置(选中的乐段为蓝底)，选择【编辑】|【复制】命令。

合并声音：选择【文件】|【打开】命令，选择另一声音文件，选择【编辑】|【粘贴到】|【文件开头】命令，选择【文件】|【另存为】命令，选择保存的位置，输入文件名单击【保存】按钮。

2) CD 抓音轨

选择【工具】|【CD 读取器】命令，选择 CD 中 Track 后，单击【保存】按钮，直接可以另存为需要的音频文件格式。

3) 文件格式转换批处理

选择【文件】|【批处理】|【添加文件】命令，选择“另存类型”和“属性”，单击【开始】按钮进行转换。

1.2.4 视频编辑软件及其应用

Windows Movie Maker 是 Windows XP 的一个标准组件，位于 C:\Program File\Movie Maker\Moviemk.exe，双击 Moviemk.exe 文件，启动 Windows Movie Maker 应用程序，打开如图 1-3 所示的界面。

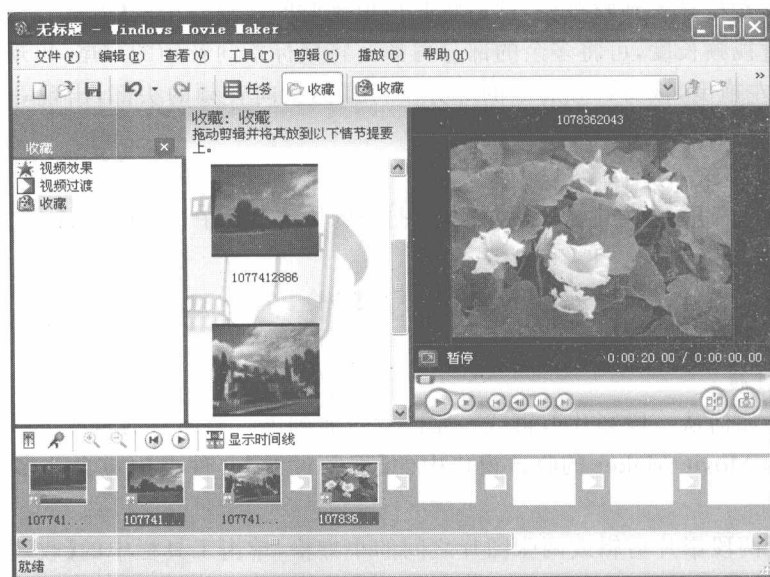


图 1-3 Windows Movie Maker 的工作界面

1. 视频、图片的导入和编辑

Windows Movie Maker 对 WAV、AIF、AU 等格式的音频文件，ASF、AVI 等格式的视频文件，MPEG、MP4 等格式的电影文件，ASF、WMV 等格式的 Windows 媒体文件，都可以直接使用，对已制作好的 AVI、MPG 格式的个人电影和电子相册，也可以直接进行

编辑合成。

1) 视频的导入

选择【文件】|【导入到收藏】命令,将视频导入到收藏栏,按要求将视频拖曳到【情节提要栏】的工作区中。

2) 图片的导入

单击工具栏中的【任务】按钮,在任务栏中选择【导入图片】命令,将所需要的图片导入到收藏栏,按要求将图片拖曳到【情节提要栏】的工作区中。

3) 视频的裁剪操作

将视频拖曳到【情节提要栏】的工作区中,将鼠标指向视频的末尾,出现一个红色的双向箭头,向左拖曳,裁剪视频的后面部分。将鼠标指向视频的头部,出现一个红色的双向箭头,向右拖曳,裁剪视频的前面部分。

2. 音频的导入和编辑

音频编辑需在【时间线视图】编辑模式中完成。单击【显示时间线】按钮,切换到【时间线视图】编辑模式。

1) 音频的导入

单击工具栏中的【任务】按钮,在任务栏中选择【导入音频或音乐】命令,将所需要的音频导入到收藏栏,切换到【时间线视图】模式,按要求将音频拖曳到【时间线视图】栏的工作区中。

2) 添加背景音乐

先将音频素材导入到收藏栏,然后将其拖曳到时间线窗口中的【音频/音乐】轨道。若音频长度超过视频长度,可将多余的部分剪掉。将鼠标指向音频的末尾,出现一个红色的双向箭头,向左拖曳,裁剪音频后面的部分。将鼠标指向音频的头部,出现一个红色的双向箭头,向右拖曳,裁剪音频前面的部分。

3) 添加音频效果

右击【音频/音乐】轨道中的音频对象,在打开的快捷菜单中选择【淡入】或【淡出】命令。

4) 去掉背景声音

选中音频对象,选择【剪辑】|【音频】|【静音】命令。

3. 视频过渡和视频效果的设置

1) 视频过渡

控制电影如何从一段影片剪辑或一张图片过渡到下一段影片剪辑或下一张图片的播放。Windows Movie Maker 的收藏窗口中的【视频过渡】文件夹中包含着多种过渡效果供用户选择。

选中临近两段影片剪辑或两张图片之间的小方格,单击工具栏中的【收藏】按钮,在收藏栏中打开【视频过渡】文件夹,在视频过渡栏窗口中,右击一种过渡效果,在快捷菜单中选择【添加至情节提要】命令,将视频过渡添加在小方格中。在预览窗口中可以看到视频过渡效果。

2) 视频效果

决定影片剪辑、图片或片头在项目及最终影片中的显示方式。

选中影片剪辑或图片,在收藏栏中打开【视频效果】文件夹,在视频效果栏窗口中,右击

一种效果,在快捷菜单中选择【添加至情节提要】命令,将视频效果添加到影片剪辑或图片上。

4. 添加片头和片尾

通过片头和片尾可以为电影添加影片名、制作者姓名、日期等文本信息,增强电影的观赏效果。

选择【工具】|【片头和片尾】命令,输入影片名,在其他选项中设置文字的字体、背景色和片头的播放方式。

5. 预览电影与输出保存

1) 预览电影

单击【播放】按钮,在播放器中查看播放效果,通过监视器右下角的时间显示还可以了解其准确的播放时间。当全部视频情节和音频情节设置完毕后,单击【显示方式切换】按钮切换到情节视图方式,再单击监视区的【播放】按钮,即可预览整部电影的播放效果。

2) 输出保存

单击工具栏上的【保存电影】按钮,在【保存电影】对话框中设定保存质量,其中“高质量”选项为每秒 30 帧 320×240 像素的画面,“中等质量”选项为每秒 15 帧 320×240 像素的画面,“低质量”选项为每秒 15 帧 176×144 像素的画面。使用“高质量”选项保存文件,每分钟电影占用 1.6MB 的磁盘空间,低质量则每分钟 244KB。在对话框中还可以输入电影标题、作者名字和说明文字等信息。上述操作完成后,单击【确定】按钮,在【另存为】对话框中输入保存的文件名和保存位置,单击【保存】按钮。

1.2.5 特效文字制作软件

FlaX 是一款制作特效文字的软件,变幻莫测的文字特效在此能轻而易举地获得。双击 FlaX.exe 文件,启动后的界面如图 1-4 所示。



图 1-4 FlaX 的工作界面

1. FlaX 的组成和功能

Flax 由 FlaX 应用程序窗口和三个属性面板组成。

- 【影片属性】面板用于设置影片的大小、帧频、背景色和播放方向。
- 【文本属性】面板用于输入文字、编辑文字如设置文字的位置、间距、字体、大小、颜色和样式。
- 【特效属性】面板用于设置文字的各种特效和特效的各项参数。

2. 制作特效文字

本软件只适用西文字母的特效制作。汉字的特效制作需在 Flash 元件编辑窗口中用汉字逐个替换字母,操作参见第 10 章。

操作步骤:

- (1) 启动 FlaX。
- (2) 在影片属性面板中设置影片的大小、帧频、背景色等属性。
- (3) 在文本属性面板中输入字母,设置文字属性。
- (4) 在特效属性面板中选择文字的特效,在 FlaX 应用程序窗口的预览窗口中能看到特效文字的效果。
- (5) 选择【文件】|【导出 swf 文件】命令,将操作结果保存为 Flash 影片文件。

1.3 典型范例的分析和解答

例 1.1 下载和安装字体文件。在网页制作中,好的文字标题和新颖的文字格式往往能起到画龙点睛的作用,由于操作系统自带的文字字体非常有限,因此需要下载和安装字体文件。

下载字体文件的操作步骤如下:

- (1) 进入搜索引擎,通过搜索找到字体文件软件所在的网页,如果已经知道网址,直接在浏览器地址栏中输入网址,例如输入 <http://font.knowsky.com>,打开如图 1-5 所示

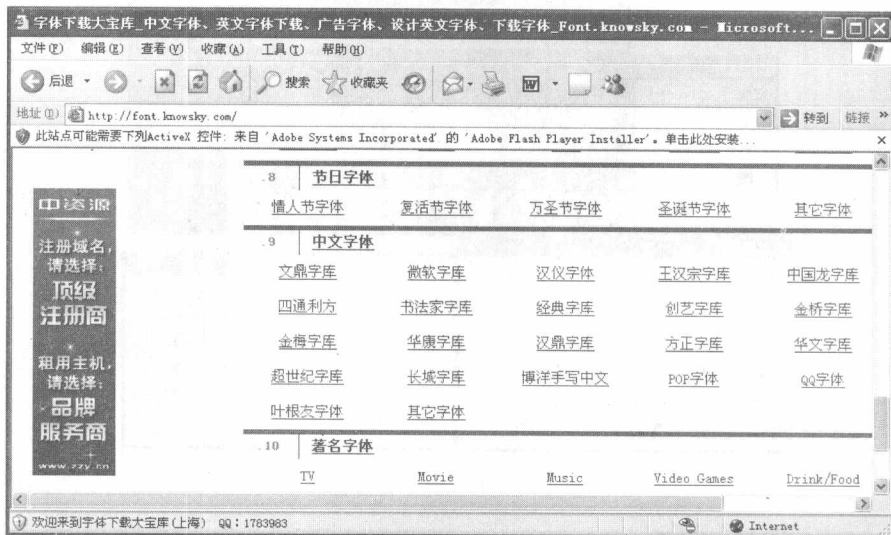


图 1-5 字体文件库网页窗口