



高职高专计算机规划教材·案例教程系列

网页设计二合一 案例教程

沈大林 郑淑晖 主编

张伦 王爱赅 曾昊 等编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Flash 和 Dreamweaver 是用于网页制作和网站管理的软件,其越来越受到多媒体和网页制作专业人员以及计算机爱好者的喜爱。本书介绍 Adobe 公司发布的中文版 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 软件。

本书共分 13 章,介绍了 56 个实例,采用案例驱动的教学方式,将介绍知识与实例制作融为一体。本书以每一节为一个教学单元,对知识进行细化,每节由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“思考与练习”4 部分组成,每章最后有一个综合实训和技能测评。在学习过程中,学生可以边制作案例,边学习相关知识,逐步掌握中文版 Dreamweaver CS3 和 Flash CS3 软件的使用方法和技巧。

本书具有结构合理、通俗易懂等特点。使用较少的篇幅,提供较多的信息。对于想快速掌握这两种软件各类人员来说,阅读本书无疑将是最佳的选择。

本书适合作为高职高专院校非计算机专业的教材,也可作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计二合一案例教程 / 沈大林, 郑淑晖主编.

—北京: 中国铁道出版社, 2010.5

高职高专计算机规划教材. 案例教程系列

ISBN 978-7-113-11249-3

I. ①网… II. ①沈… ②郑… III. ①主页制作—高

等学校: 技术学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 055271 号

书 名: 网页设计二合一案例教程

作 者: 沈大林 郑淑晖 主 编

策划编辑: 秦绪好

责任编辑: 翟玉峰

封面设计: 付 巍

责任校对: 李红英

编辑部电话: (010) 63560056

封面制作: 李 路

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京新魏印刷厂

版 次: 2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 20.5 字数: 500 千

印 数: 3 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-11249-3

定 价: 32.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社计算机图书批销部联系调换。

高职高专计算机规划教材·案例教程系列

编委会

主 编：沈大林

副主编：张晓蕾（魏雪英）

编 委：（按姓氏笔画排列）

于建海	万 忠	马广月	马开颜
王 玥	王 锦	王爱赅	王浩轩
丰金兰	卢正明	邢芳芳	毕凌云
曲彭生	朱 立	任心燕	刘 璐
刘丛然	杜 金	杨 旭	杨素生
杨继萍	肖柠朴	吴 飞	沈 昕
沈建峰	张 伦	张士元	张凤红
陈 炜	罗红霞	郑淑晖	孟昭勇
郭 政	崔 玥		

高职高专计算机规划教材·案例教程系列

主 任： 邓泽民 （教育部职业技术教育中心研究所）

委 员：（按姓氏笔画排列）

- 丁桂芝 （天津职业大学）
- 王首义 （黑龙江司法警官职业学院）
- 邓 凯 （常州纺织服装职业技术学院）
- 艾 伦 （首都师范大学）
- 刘 燕 （无锡科技职业学院）
- 刘兴东 （深圳职业技术学院）
- 李 雪 （安徽职业技术学院）
- 连为民 （河南商业高等专科学校）
- 张举华 （北京理工大学）
- 张恩祥 （北京联合大学）
- 张晓云 （西安航空技术高等专科学校）
- 杨 云 （济南铁道职业技术学院）
- 贺 平 （番禺职业技术学院）
- 洪小达 （北京信息职业技术学院）
- 徐 红 （山东商业职业技术学院）
- 蒋川群 （上海第二工业大学）

1982年大学毕业后,我开始从事职业教育工作。那是一个百废待兴的年代,是职业教育改革刚刚开始时期。开始进行职业教育时,我们使用的是大学本科纯理论性教材。后来,联合国教科文组织派遣具有多年职业教育研究和实践经验的专家来北京传授电子技术教学经验。专家抛开了我们事先准备好的教学大纲,发给每位听课教师一个实验器,边做实验边讲课,理论完全融于实验的过程中。这种教学方法使我耳目一新并为之震动。后来,我看了一本美国麻省理工学院的教材,前言中有一句话的大意是:“你是制作集成电路或设计电路的工程师吗?你不是!你是应用集成电路的工程师!那么你没有必要了解集成电路内部的工作原理,而只需要知道如何应用这些集成电路解决实际问题。”再后来,我学习了素有“万世师表”之称的陶行知先生“教学做合一”的教育思想,也了解这些思想源于他的老师——美国的教育家约翰·杜威的“从做中学”的教育思想。以后,我知道了美国哈佛大学也采用案例教学,中国台湾省的学者在讲演时也都采用案例教学……这些中外教育家的思想成为我不断探索职业教育教学方法和改革职业教育教材的思想基础,点点滴滴融入到我编写的教材之中。现在我国职业教育又进入了一个高峰期,职业教育的又一个春天即将到来。

现在,职业教育类的大多数计算机教材应该是案例教程,这一点似乎已经没有太多的争议,但什么是真正的符合职业教育需求的案例教程呢?是不是有例子的教材就是案例教程呢?许多职业教育教材也有一些案例,但是这些案例与知识是分割的,仅是知识的一种解释。还有一些百例类丛书,虽然例子很多,但所涉及的知识和技能并不多,只是一些例子的无序堆积。

本丛书采用案例带动知识点的方法进行讲解,学生通过学习实例掌握软件的操作方法、操作技巧或程序设计方法。本丛书以每一节为一个单元,对知识点进行了细致的取舍和编排,按节细化知识点,并结合知识点介绍了相关的实例。本丛书的每节基本是由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“思考与练习”4部分组成。“案例描述”部分介绍了学习本案例的目的,包括案例效果、相关知识和技巧简介;“设计过程”部分介绍了实例的制作过程和技巧;“相关知识”部分介绍了与本案例有关的知识;“思考与练习”部分给出了与案例有关的拓展练习。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握软件的使用方法、使用技巧或程序设计方法。

本丛书的优点是符合教与学的规律,便于教学,不用教师去分解知识点和寻找案例,更像一个经过改革的课堂教学的详细教案。这种形式的教学有利于激发学生的学习兴趣,培养学生学习的主动性,并激发学生的创造性,能使学生在学习过程中充满成就感和富有探索精神,使学生更快地适应实际工作的需要。

本丛书还存在许多有待改进之处,可以使它更符合“能力本位”的基本原则,可以使知识的讲述更精要明了,使案例更精彩和更具有实用性,使案例带动的知识点和技巧更多,使案例与知识点的结合更完美,使习题更具趣味性……这些都是我们继续努力的方向,也诚恳地欢迎每一位读者,尤其是教师和学生参与进来,期待您们提出更多的意见和建议,提供更好的案例,成为本丛书的作者,成为我们中的一员。

沈大林

Flash 和 Dreamweaver 是用于网页制作和网站管理的软件,它们越来越受到多媒体和网页制作专业人员以及计算机爱好者的喜爱。本书介绍 Adobe 公司发布的中文版 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 软件。

Flash CS3 是一种用于制作和编辑具有较强交互性的动画制作的软件。使用 Flash CS3 可以制作扩展名为 .swf 的动画文件,这种文件可以插入 HTML,也可以是单独的网页。而且它制作出的文件很小,有利于在网上传输。目前,它代表着网页和多媒体技术发展的方向。Flash CS3 不但可用于动画和网页制作,而且可用于交互式多媒体软件的开发。

Dreamweaver CS3 是一种“所见即所得”的网页编辑器。它操作简便,可进行多个站点的管理,设置了 HTML 编辑器,支持 DHTML 和 CSS,分类提供了页面对象,可净化由 Microsoft Word 生成的 HTML 文件,可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件,还可导入 Flash 动画、按钮和文字,编辑动态页面等。

本书共分 13 章,介绍了 56 个实例。第 0 章介绍了 Dreamweaver CS3 和 Flash CS3 的工作区和基本操作,第 1~6 章通过 33 个案例介绍了 Flash CS3 对象的导入和编辑,图形的绘制和编辑,外部文件的导入,位图和文本编辑,库、元件、实例的概念及应用,动画制作方法,遮罩动画、交互式动画的制作方法,ActionScript 程序设计,一些全局函数,面向对象编程,组件等。第 7~12 章通过 23 个案例介绍了 Dreamweaver CS3 的应用,包括在网页内插入对象,AP Div、框架、网页布局和 CSS 样式表,表单、命令和时间轴,行为,超链接、模板和库,建立和管理站点、网站发布的有关知识和常用的操作方法。

本书将知识介绍与实例制作融为一体,并自始至终贯穿了应用实例制作技巧的介绍。在学习过程中,读者可以一边按照介绍来完成应用实例的制作,一边学习相关知识,逐步掌握中文版 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 软件的操作方法,并提高制作动画与网页的水平。

本书在编写过程中,努力本着遵从教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题、解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣 and 创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于完成的过程中。

本书由沈大林和郑淑晖主编。主要编写人员有张伦、王爱赅、曾昊、陶宁、张晓蕾、袁柳、曹永冬、崔玥、刘璐、张桂亭、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、曲彭生、季明辉、洪小达、郑鹤、陈恺硕、关山、张磊、赵亚辉、马广月、杨艳青、杨东霞、李征、黄启宝、郝侠、薛红、郭海、夏京、卢贺、孔凡奇、李宇辰、穆国臣、罗丹丹、王翠等。

本书适合作为高职高专院校非计算机专业的教材。还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。由于作者水平有限,加上时间仓促,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2010 年 1 月 30 日

第0章 绪论..... 1

0.1 Flash 和 Dreamweaver 简介..... 1

0.2 中文版 Flash CS3 工作区和
工作区布局..... 20.3 中文版 Dreamweaver CS3
工作区简介..... 9

0.4 教学方法和课程安排..... 18

第1章 中文版 Flash CS3 初步..... 20

1.1 【案例1】世界建筑图像切换..... 20

相关知识

- 导入位图..... 24
- 时间轴的组成..... 25
- 时间轴图层控制区..... 26
- 时间轴帧控制区..... 27

思考与练习 1-1..... 27

1.2 【案例2】碰撞的变色彩球..... 27

相关知识

- 选择图层..... 30
- 图层基本操作..... 30
- 帧基本操作..... 31
- 对象基本操作..... 32
- 精确调整对象大小与位置..... 32

思考与练习 1-2..... 32

1.3 【案例3】世界建筑图像渐显切换..... 33

相关知识

- 设置文本属性..... 36
- 输入文本..... 36
- 导出图像和影片..... 37
- 动画的发布..... 37

思考与练习 1-3..... 38

1.4 【案例4】多场景世界建筑
图像切换..... 38

相关知识

- 增加场景与切换场景..... 40

- “场景”面板操作..... 40

- 播放 Flash 动画的方法..... 40

- 设置播放动画方式..... 41

思考与练习 1-4..... 41

1.5 综合实训 多场景 5 幅图
像切换..... 41

第2章 导入和编辑对象..... 43

2.1 【案例5】世界宾馆 Banner..... 43

相关知识

- 元件分类..... 46
- 创建元件和实例..... 47
- 编辑元件..... 47
- 复制元件..... 48
- 对象的组合和排列..... 48
- 对象的对齐..... 48

思考与练习 2-1..... 49

2.2 【案例6】小小视频播放器..... 49

相关知识

- 视频格式和视频属性的设置..... 52
- 利用 Flash Video Encoder 生成
FLV 文件..... 52

思考与练习 2-2..... 53

2.3 【案例7】小小 MP3 播放器..... 53

相关知识

- 导入音频..... 55
- 声音“属性”面板..... 55
- 编辑声音..... 55
- 声音同步方式..... 56

思考与练习 2-3..... 56

2.4 【案例8】世界建筑..... 57

相关知识

- 对象的一般变形..... 59
- 对象的精确变形..... 61
- 文字分离和位图分离..... 61

思考与练习 2-4 62

2.5 【案例 9】世界宾馆电影文字 62



相关知识

- 橡皮擦工具 63
- 套索工具 64
- 选择工具 65

思考与练习 2-5 65

2.6 综合实训 世界名胜网页 66

第 3 章 绘制和编辑图形 68

3.1 【案例 10】动感按钮 68



相关知识

- “样本”面板 71
- “颜色”面板 71
- 设置渐变色填充 73
- 设置图像填充 73
- 颜料桶工具 73
- 渐变变形工具 74

思考与练习 3-1 74

3.2 【案例 11】模拟指针表 75



相关知识

- 设置笔触 78
- 绘制线条 80
- 墨水瓶工具和滴管工具 80
- 平滑和伸直 80
- 优化曲线 81
- 修改形状 81

思考与练习 3-2 82

3.3 【案例 12】闪耀红星和弹跳彩球 82



相关知识

- 绘制矩形图形 87
- 绘制椭圆图形 87
- 绘制多边形和星形图形 88
- 刷子工具 88

思考与练习 3-3 89

3.4 【案例 13】小花 89



相关知识

- 路径 91

- 部分选择工具和锚点切线 91

- 用钢笔工具绘制直线路径 92

- 用钢笔工具绘制曲线 93

- 锚点工具 93

思考与练习 3-4 93

3.5 【案例 14】长城网页 LOGO 94



相关知识

- 绘图模式 95
- 绘制图元图形 96
- 合并对象 97

思考与练习 3-5 97

3.6 综合实训 光带移动的网页 Banner 98

第 4 章 元件实例和制作基本动画 100

4.1 【案例 15】宝宝动感相册 100



相关知识

- 图形实例的“属性”面板 103
- 影片剪辑实例的“属性”面板 103
- 编辑实例 105

思考与练习 4-1 106

4.2 【案例 16】小小照片浏览器 106



相关知识

- 按钮元件的 4 个状态 108
- 创建按钮 108
- 按钮实例的“属性”面板 109

思考与练习 4-2 109

4.3 【案例 17】图像分解切换 109



相关知识

- 遮罩层 111
- 遮罩层与普通图层的关联 112

思考与练习 4-3 112

4.4 【案例 18】宝宝画册翻页 113



相关知识

- Flash 动画的种类 116
- 动作动画的特点 116

思考与练习 4-4 117

4.5 【案例 19】海底世界 117

● 相关知识	
• 引导层	121
• 引导层与普通图层的关联	121
• 设置图层的属性	121
思考与练习 4-5	121
4.6 【案例 20】宝宝图像开关门式切换	122
● 相关知识	
• 形状动画关键帧的“属性”面板	124
• 添加形状提示的方法	124
思考与练习 4-6	124
4.7 【案例 21】宝宝图像特效切换	125
● 相关知识	
• 时间轴特效动画简介	128
• 编辑时间轴特效	129
思考与练习 4-7	129
4.8 综合实训 小小动画浏览器	129
第 5 章 制作交互式动画	131
5.1 【案例 22】宝宝世界网页	131
● 相关知识	
• “动作”面板的特点	135
• 帧的事件与动作	137
• 按钮和按键的事件与动作	137
• 影片剪辑元件的事件与动作	138
• “时间轴控制”全局函数	139
思考与练习 5-1	139
5.2 【案例 23】球球图像浏览器 1	139
● 相关知识	
• 常量、变量和注释	141
• 运算符和表达式	142
• 文本类型	143
• if 语句	144
思考与练习 5-2	144
5.3 【案例 24】星星跟我行	145
● 相关知识	
• “影片剪辑控制”全局函数	147
• 循环语句	149

• break 和 continue 语句	149
• with 语句	150
思考与练习 5-3	150
5.4 【案例 25】球球图像浏览器 2	151
● 相关知识	
• LoadMovie() 函数	156
• LoadMovieNum() 函数	157
• LoadVariables() 函数	157
• LoadVariablesNum() 函数	157
思考与练习 5-4	158
5.5 【案例 26】Flash 动画浏览网页	158
● 相关知识	
• getURL() 函数	160
• UnloadMovie() 函数	161
• UnloadMovieNum() 函数	161
思考与练习 5-5	161
5.6 【案例 27】庐山雪景	161
● 相关知识	
• 创建对象和访问对象	163
• 数学 (Math) 对象的常用方法	163
思考与练习 5-6	164
5.7 【案例 28】播放外部 MP3 音乐	164
● 相关知识	
• 声音 (Sound) 对象的构造函数	167
• 声音 (Sound) 对象的方法和属性	167
思考与练习 5-7	169
5.8 【案例 29】荧光数字表	169
思考与练习 5-8	173
5.9 综合实训 图像动画浏览器	173
第 6 章 使用组件	175
6.1 【案例 30】滚动文本	175
● 相关知识	
• 组件简介	176
• UI ScrollBar (滚动条) 组件参数	177
思考与练习 6-1	177

6.2 【案例 31】大幅宝宝图像

浏览器 177

相关知识

- ScrollPane (滚动窗格) 组件
参数 180
- RadioButton (单选按钮) 组件
参数 181
- CheckBox (复选框) 组件
参数 181

思考与练习 6-2 182

6.3 【案例 32】宝宝图像列表

浏览器 182

相关知识

- ComboBox (组合框) 组件
参数 184
- List (列表框) 组件参数 185
- TextInput (输入文本框) 和
TextArea (多行文本框) 组件
参数 186

思考与练习 6-3 186

6.4 【案例 33】注册和日历 186

相关知识

- Label (标签) 组件参数 189
- 更改 Label 标签实例的外观 189
- Button (按钮) 组件参数 189
- DateChooser (日历) 组件
参数 190

思考与练习 6-4 190

6.5 综合实训 组件网页 190

第 7 章 在网页内插入对象 192

7.1 【案例 34】“中国长城名胜”

网页 192

相关知识

- 创建网页文字的其他方法 194
- 设置文字属性 194
- 设置文字列表 196
- 文字的复制与移动、拼写
检查 196
- 文字的查找与替换 197

• 图文混排 197

思考与练习 7-1 198

7.2 【案例 35】“中国布达拉宫名胜”

网页 198

相关知识

- 插入图像 200
- 图像的移动、复制、删除和
调整大小 200
- 利用图像“属性”面板编辑
图像 200
- 鼠标经过图像 201
- 拼接显示图像 202

思考与练习 7-2 202

7.3 【案例 36】“世界名胜列表”

网页 202

相关知识

- “表格”对话框各选项的作用 204
- 选择和调整表格 204
- 设置整个表格的属性 204
- 设置表格单元格的属性 205
- 表格基本操作 206
- 表格和单元格标签 206
- 在表格中插入对象 206

思考与练习 7-3 207

7.4 【案例 37】“中国名胜图像欣赏”

网页 207

相关知识

- 插入特殊字符和水平线 210
- 插入插件 210
- 插入 Shockwave 影片 211

思考与练习 7-4 211

7.5 【案例 38】“Flash 作品展示”

网页 212

相关知识

- 插入 Flash 动画 213
- 插入 Flash 按钮 214
- 插入 Flash 文本 214
- 插入 Flash 视频 215

思考与练习 7-5 215

7.6 【案例 39】“图像查看器”
网页 215

相关知识

- 插入 Applet 216
- 插入图像查看器 217
- 插入 ActiveX 217

思考与练习 7-6 218

7.7 综合实训 “中国名胜”网页 218

第 8 章 AP Div、框架、网页布局和
CSS 220

8.1 【案例 40】“中国传统节日——
春节”网页 220

相关知识

- AP Div 的基本操作 221
- AP Div “属性”面板 222
- “AP 元素”面板和改变 AP Div
的显示顺序 223
- 将 AP Div 转换为表格 225
- 将表格转换为 AP Div 225

思考与练习 8-1 225

8.2 【案例 41】“宝宝照片 1”
网页 226

相关知识

- 创建框架 229
- “框架”面板 230
- 在框架内插入 HTML 文件 230
- 保存框架文件 231
- 框架“属性”面板 231

思考与练习 8-2 232

8.3 【案例 42】“宝宝照片 2”
网页 232

相关知识

- 描图 234
- “插入”（布局）面板简介和
网页布局的调整 234
- 布局表格和布局单元格的
“属性”面板 235

思考与练习 8-3 236

8.4 【案例 43】“中国传统节日 1”
网页 237

相关知识

- “CSS 样式”面板 240
- “新建 CSS 规则”对话框中
其他各选项的含义 241
- 应用 CSS 样式 241
- CSS 属性设置 241
- 使用 Div 标签和 CSS 的网页
布局 242

思考与练习 8-4 243

8.5 综合实训 中国名胜浏览 243

第 9 章 表单、命令和时间轴 246

9.1 【案例 44】“计算机职教协会会员
登记表”网页 246

相关知识

- 表单域和插入表单对象 249
- 设置文本字段和文本区域的
属性 250
- 设置复选框和单选按钮的
属性 250
- 设置按钮的属性 251
- 设置列表/菜单和文件域的
属性 251

思考与练习 9-1 252

9.2 【案例 45】“跟我学制作表单”
网页 252

相关知识

- 设置图像域的属性 254
- 设置隐藏域的属性 254
- 设置跳转菜单的属性 254

思考与练习 9-2 255

9.3 【案例 46】“金陵十二钗”
网页 255

相关知识

- 编辑网页图像 257
- 优化 Word 文档生成的网页 257

- 利用“历史记录”面板撤销和重放操作 258
- 创建和删除自定义命令 258
- 录制鼠标操作和使用录制命令 259
- 格式化表格 259

思考与练习 9-3 259

9.4 【案例 47】“中国欢迎您”

网页 260

相关知识

- “时间轴”面板 262
- 添加关键帧 263
- 动画的更名、删除、复制和移动 263

思考与练习 9-4 264

9.5 综合实训“东方旅游”

网页 264

第 10 章 行为 266

10.1 【案例 48】“世界名胜”

网页 266

相关知识

- 动作名称及其作用 268
- 事件名称及其作用 270
- 设置行为的其他操作 271

思考与练习 10-1 271

10.2 【案例 49】图像交替显示和弹出

浏览器窗口 272

相关知识

- “弹出信息”动作 274
- “设置文本”动作 274
- “打开浏览器窗口”动作 275
- “改变属性”动作 275

思考与练习 10-2 276

10.3 【案例 50】图像链接翻转

相关知识

- “设置导航栏图像”动作 278
- “交换图像”动作 278
- “恢复交换图像”动作 279

思考与练习 10-3 279

10.4 【案例 51】“中国名胜活动菜单”

网页 279

相关知识

- “时间轴”动作 280
- “转到 URL”动作 281
- “控制 Shockwave 或 Flash”动作 281
- “播放声音”动作 282

思考与练习 10-4 282

10.5 综合实训“世界名胜 1”

网页 282

第 11 章 超级链接、模板和库 284

11.1 【案例 52】“中国名胜图像欣赏

2”网页 284

相关知识

- 利用“属性”面板创建链接 286
- 创建电子邮件、无址和远程链接 287
- 创建图像热区链接 287

思考与练习 11-1 288

11.2 【案例 53】“中国传统节日 2”

网页 289

相关知识

- 设置锚点 291
- 锚点链接 291

思考与练习 11-2 291

11.3 【案例 54】“宝宝照片 3”

网页 291

相关知识

- 模板简介 296
- 自动更新模板 297
- 手动更新模板和模板分离 297
- “资源”面板 298
- 创建库项目 298
- 使用库项目在网页中创建引用 299

思考与练习 11-3 299

11.4	综合实训“世界名胜”网页....	299
第 12 章	站点管理和网站发布.....	301
12.1	【案例 55】“宝宝图像”网站 .	301
	 相关知识	
	• “站点”窗口的基本操作	304
	• 站点地图属性设置	305
	• 高级查找和替换文本	305
	• 预览功能设置	306
	思考与练习 12-1	307

12.2	【案例 56】申请主页空间和发布站点	307
	 相关知识	
	• 防火墙参数设置	311
	• 文件下载和文件刷新	312
	思考与练习 12-2	312
12.3	综合实训“世界名胜”网站 ...	312

第0章 绪论

0.1 Flash 和 Dreamweaver 简介

用户可以将 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 看成一个整体，它们之间有着高度的交互性。在 Dreamweaver 中可以方便地插入 Flash 文件。它们基于基本相同的设计思想，具有基本相同的工作环境和操作方法，都可以直接制作网页，只是侧重点不一样。

它们都是将面板分组放置，将这些面板组折叠，只显示面板组的标题栏，需要时可将其展开。可以将面板组停靠在右边，也可以将面板组或个别面板拖曳到工作界面的任何位置。它们都有“属性”面板（也叫属性检查器）。这是一个动态面板，其中包含了随着用户的操作而改变的大部分参数设置选项。打开一个文档，“属性”面板将显示文档属性（如画布颜色和大小）。从工具箱中选择一种工具或在工作区选择一个对象后，“属性”面板将显示工具或对象的大部分参数设置选项和有关信息。

0.1.1 Flash 简介

Flash 是一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。1998 年，Macromedia 公司发布了 Flash 2，很快又推出了 Flash 3，同时公布了 Flash 动画格式文件的全部代码，方便了众多软件开发公司进行开发，从而加快了它的推广。1999 年以后陆续推出了 Flash 4、Flash 5、Flash MX、Flash MX 2004 和 Flash 8。后来，Flash 被 Adobe 公司收购，又陆续推出了 Adobe Flash CS3 Professional 和 Adobe Flash CS4 Professional 版本。

使用 Flash 软件制作的动画可以在所有安装了 Flash 播放插件的浏览器中播放，可以在使用很小文件存储空间的情况下，实现高质量的矢量图形和交互式动画的制作。Flash 采用“流”的播放形式，可以边下载边观看。这些都是它迅速广泛流行的主要原因。

Flash 可以制作出一种扩展名字为 .swf 的动画文件，这种文件可以插入到 HTML 页面，也可以成为单独的网页。它可以制作具有较强交互性的动画。Flash 与 Dreamweaver、Fireworks、Illustrator 等软件配合使用，可以快速制作精彩的网页，创建有特色的网站。

Flash 还可应用于交互式多媒体软件的开发。它不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用，而且可以独立地制作多媒体应用程序和游戏等。

目前，Flash 的最新版本是 Adobe Flash CS4 Professional，较流行的版本是 Adobe Flash CS3 Professional。本书介绍 Adobe Flash CS3 Professional。

0.1.2 Dreamweaver 简介

Dreamweaver 是一种“所见即所得”的网页编辑器，它提供了一套功能强大的可视化网页设计工具，它将具有世界一流水平的“设计”和“代码”编辑器合二为一。它操作简便，使得开发人员和设计师能够快速创建代码规范的应用程序，开发环境精简而高效，适合各个阶段、各种水平的用户使用。初学者在使用 Dreamweaver 时，无须编写一句代码就能够快速创建自己的网页。利用该软件，使用者能够快速创建格式规范的网页文档。

Dreamweaver 可以进行多个站点的管理, 设置了 HTML 语言编辑器, 支持 DHTML 和 CSS, 分类提供了页面对象, 可净化由 Microsoft Word 生成的 HTML 文件, 可以导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件, 导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像, 以及导入 Flash 动画、按钮和文字, 编辑动态页面等。它可以随时查看和应用整个站点的元素和资源。它还能与 Adobe 公司的其他软件进行完美的对接。

Dreamweaver 提供了纯粹的代码编辑环境，允许用户使用 HTML、CSS、JavaScript、CFML、ASP、JSP、PHP 和 ASP.NET 服务器技术，创建动态的、数据库驱动的网页和程序。如果您偏爱使用 XML 数据，Dreamweaver 也提供了相关工具，可以帮助用户轻松地创建 XSLT 页、附加 XML 文件，并在 Web 页中显示 XML 数据。

目前，Dreamweaver 的最新版本是 Dreamweaver CS4，较流行的版本是 Dreamweaver CS3。

0.2 中文版 Flash CS3 工作区和工作区布局

0.2.1 中文版 Flash CS3 工作区简介

1. 中文版 Flash CS3 欢迎屏幕

通常，在刚刚启动中文版 Flash CS3 或者关闭所有 Flash 文档时，Flash CS3 会自动调出欢迎屏幕，如图 0-2-1 所示。它由 5 个区域组成，各区域的作用如下：

(1) “打开最近的项目”区域：其中列出了最近打开的 Flash 文件名称，单击其中的一个文件名称，即可打开相应的 Flash 文档。单击“打开”按钮  打开...，可以弹出“打开”对话框，利用该对话框可以打开外部的一个或多个 Flash 文档。

(2)“新建”区域:其中列出了可以创建的 Flash 文件类型。单击“Flash 文件(ActionScript 3.0)”按钮,可新建一个普通的 Flash 文档(默认播放器为 Flash Player 9, ActionScript 版本为 3.0)。单击其他按钮,可创建一个相应的 Flash 文档。

(3) “从模板创建”区域：其中列出了一些 Flash CS3 提供的模板类型，单击其中一个模板类型名称或“更多”按钮, 即可弹出“从模板新建”对话框，如图 0-2-2 所示。利用该对话框可以选择一个具体的模板，以利用模板创建 Flash 文档。



图 0-2-1 中文 Flash CS3 欢迎屏幕

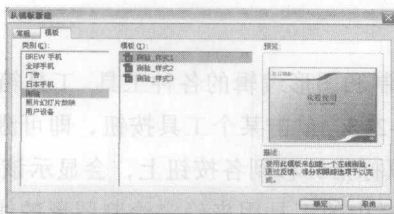


图 0-2-2 “从模板新建”对话框

(4) “扩展”区域：单击 Flash Exchange 按钮，可以链接到 Flash Exchange 网站。可以在其中下载助手应用程序、查看扩展功能以及相关信息。

(5) “帮助”区域：提供了对帮助资源的快速访问等。

若选中“欢迎”屏幕左下角的“不再显示”复选框,则下次启动 Flash CS3 或关闭所有 Flash 文档时,就不会再出现此界面,而弹出“新建文档”对话框。若要显示欢迎屏幕,可单击“编辑”→“首选参数”命令,弹出“首选参数”(常规)对话框,在“启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项,再单击“确定”按钮。

2. 中文版 Flash CS3 工作区简介

启动中文版 Flash CS3，并新建一个普通的 Flash 文档，此时中文版 Flash CS3 的工作区如图 0-2-3 所示。从中可以看出，中文版 Flash CS3 的工作区由标题栏、菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、舞台工作区、“属性”面板、“动作”面板、“库”面板等组成。

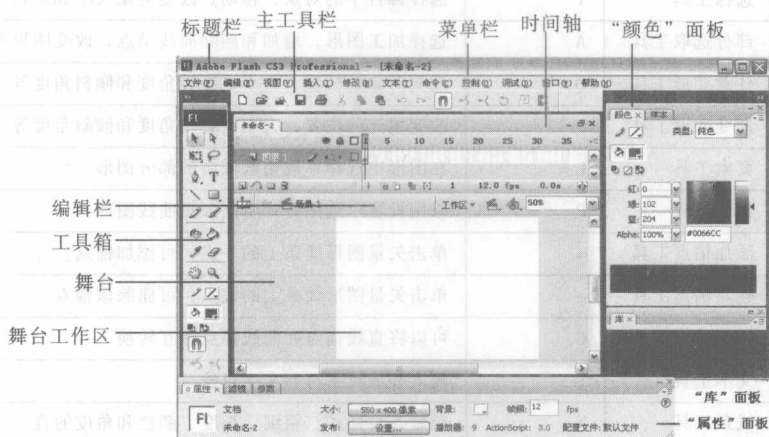


图 0-2-3 中文版 Flash CS3 的工作区

单击“窗口”→“工具栏”子菜单中的相应命令，可以打开或关闭主工具栏、控制器和编辑栏。单击“窗口”→“工具”命令，可以打开或关闭工具箱。单击“窗口”→“时间轴”命令，可以弹出或关闭时间轴面板。单击“窗口”→“属性”子菜单中的命令，可打开或关闭“属性”、“滤镜”或“参数”面板。单击“窗口”菜单中的相应命令或单击“窗口”→“其他面板”子菜单中的命令，可打开或关闭“颜色”、“对齐”、“信息”、“变形”、“场景”和“历史记录”等面板。如果有的面板打不开，可单击“窗口”→“工作区”→“默认”命令。

单击“窗口”→“隐藏面板”命令，可以隐藏所有面板；单击“窗口”→“显示面板”命令，可以显示所有隐藏的面板。