



高等教育“十一五”规划教材

多媒体制作技术

——Dreamweaver+Flash

杨 峰 徐 然 主编

DUOMEITI ZHIZUO JISHU

DW+Flash



科学出版社

www.sciencep.com

高等教育“十一五”规划教材

多媒体制作技术

——Dreamweaver+Flash

杨 峰 徐 然 主 编

姜秀玉 何丽宏 副主编

白晓梅 白春雨

科学出版社

北京

内 容 简 介

本书系统、深入地介绍了 Dreamweaver CS4 与 Flash CS4 软件的使用方法,并在讲解过程中穿插了较多的实例,这对读者操作能力的提高起到了至关重要的作用。本书主要包括 3 部分内容:第一部分由第 1 章组成,主要介绍了多媒体课件设计的基本理论;第二部分由第 2~10 章组成,主要介绍了使用 Dreamweaver CS4 制作网页及其站点的方法;第三部分由第 11~18 章组成,主要介绍使用 Flash CS4 制作各种教学课件及其动画的方法。

本书内容丰富,语言精炼,通俗易懂,不仅可以作为高等院校计算机及相关专业的教材,也可以作为初学者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体制作技术: Dreamweaver+Flash/杨峰,徐然主编. —北京: 科学出版社, 2010

(高等教育“十一五”规划教材)

ISBN 978-7-03-027678-0

I. ①多… II. ①杨… ②徐… III. ①主页制作—图形软件, Dreamweaver CS4、Flash CS4—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 092908 号

策划: 姜天鹏 宋 芳

责任编辑: 王纯刚 李 瑜 / 责任校对: 刘玉靖

责任印制: 吕春珉 / 封面设计: 东方人华平面设计部

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>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2010 年 8 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2010 年 8 月第一次印刷 印张: 24 1/4

印数: 1—3 000 字数: 550 000

定价: 52.00 元 (本册定价 38.00 元)

(如有印装质量问题,我社负责调换〈双青〉)

销售部电话 010-62140850 编辑部电话 010-62135763-2038

版权所有, 侵权必究

举报电话: 010-64030229; 010-64034315; 13501151303

前 言

随着信息技术的迅猛发展和因特网技术的不断成熟,计算机已经成为人们日常生活中不可缺少的一部分。计算机文化知识和应用能力已成为当代大学生知识结构中极其重要的组成部分,因此,提高高等院校学生的计算机操作能力成为首要任务。

计算机技术的发展,让多媒体技术进入了人们生活的方方面面,在课程教学、教学培训、商品展示、企业宣传等诸多领域被广泛应用。而网络又成为这些应用的主要载体,目前用于创作多媒体的软件很多,其中 Dreamweaver 是集网页制作和管理网站于一身的所见即所得的网页编辑器,它是第一套针对专业网页设计师的视觉化网页开发工具,利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Flash CS4 也是 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件,它采用了网络流式媒体技术,能够在网络上快速播放,并能够实现动画交互,使设计者能够充分发挥个人的想象力和创造力,随心所欲地设计出各种精美的动画。

目前,利用计算机制作精美、实用的多媒体课件已成为当今大学生须掌握的技能。为适应这一发展要求,我们组织编写了本书。本书以 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 为主要教授内容,力争反映当前多媒体制作技术的主流趋势,使多媒体制作技术的教学内容与时俱进。本书是根据国家教育部提出的“计算机文化基础”、“计算机技术基础”、“计算机应用基础”3个层次教育的课程体系,参照全国高校非计算机专业计算机基础教育改革方案,结合我校“多媒体制作技术”课程体系建设而编写的,作者都是多年在计算机基础教学一线的教师,具有丰富的教学经验和实践经验,在编写过程中力争做到理论和实践相结合,强调教学实践环节和学生应用能力的培养。

本书主要包括3部分内容:第一部分由第1章组成,主要介绍了多媒体制作技术的基础知识;第二部分由第2~10章组成,主要介绍了使用 Dreamweaver CS4 制作网页和站点的基础知识;第三部分由第11~18章组成,主要介绍了使用 Flash CS4 制作各种教学课件及其动画的方法。

本书由杨峰、徐然任主编,由姜秀玉、何丽宏、白晓梅、白春雨任副主编。本书第1章由李铁男编写,第2~3章和第10章由姜秀玉编写,第4~5章由孟禹编写,第6~7章由何丽宏编写,第8~9章由杨峰编写,第11~13章由白春雨编写,第14~16章由徐然编写,第17章由白晓梅编写,第18章由李季编写。

在本书的编写过程中,得到了李良俊教授、杨明教授和曾子为教授的大力支持与帮助,在此一并表示感谢。

由于编写时间及编者水平有限,书中难免有不足或疏忽之处,恳请读者批评指正。

编 者

2010年5月

目 录

第1章 课件设计的基本理论	1
1.1 多媒体课件的概念	2
1.2 多媒体课件的制作要求	2
1.3 多媒体课件的应用	3
1.4 常用的多媒体制作工具	4
1.4.1 Dreamweaver	4
1.4.2 Flash	4
1.5 素材的收集与处理	5
1.5.1 文字素材的准备	6
1.5.2 图像素材的收集与处理	6
1.5.3 声音素材的采集与处理	7
1.5.4 视频素材的采集与处理	7
1.5.5 动画素材的制作	7
1.6 多媒体课件的开发流程	8
本章小结	9
本章练习	9
第2章 网页设计基础知识	10
2.1 网页与网站	11
2.1.1 认识网页与网站	11
2.1.2 网页的基本构成要素	12
2.2 网站开发的一般流程	15
2.2.1 网站制作的流程	15
2.2.2 网站制作步骤	17
2.3 网页的版式和风格设计	18
2.3.1 网页版式设计	18
2.3.2 网页风格设计	21
2.4 初识 Dreamweaver CS4	22
2.4.1 Dreamweaver CS4 简介	22
2.4.2 Dreamweaver CS4 的功能	22
2.4.3 Dreamweaver CS4 的安装	23
2.4.4 Dreamweaver CS4 的工作界面	24

2.5 Dreamweaver CS4 的基本操作.....	27
2.5.1 创建网页文档.....	27
2.5.2 保存和关闭网页文档.....	28
2.5.3 打开网页文档.....	29
2.5.4 预览网页文档.....	30
2.6 制作一个简单的网页实例.....	31
本章小结.....	32
本章练习.....	33
第3章 站点的创建与管理.....	34
3.1 站点的分类与结构规划.....	35
3.1.1 站点的分类.....	35
3.1.2 站点结构的规划.....	35
3.2 创建与管理站点.....	36
3.2.1 创建本地站点.....	36
3.2.2 管理站点.....	40
3.3 设置页面属性.....	43
3.3.1 Dreamweaver CS4 中的度量单位.....	44
3.3.2 设置页面外观.....	46
3.3.3 设置超链接.....	52
3.3.4 设置标题.....	53
3.3.5 设置标题/编码.....	54
3.3.6 设置跟踪图像.....	54
3.3.7 网页制作规范.....	55
3.4 HTML 语言基础.....	56
3.4.1 HTML 的基本概念.....	57
3.4.2 常用的 HTML 标签.....	58
3.4.3 查看 HTML 源代码.....	62
3.4.4 在 Dreamweaver CS4 中编写 HTML.....	65
本章小结.....	66
本章练习.....	66
第4章 网页中的文本.....	67
4.1 输入文本.....	68
4.1.1 普通文本.....	68
4.1.2 特殊字符.....	68
4.1.3 水平线.....	69

4.1.4	日期和时间	70
4.1.5	文本列表	71
4.2	设置文本属性	73
4.2.1	设置文本格式	73
4.2.2	设置字体和字号	74
4.2.3	设置文本的其他属性	75
4.3	创建文本超链接	76
4.3.1	链接到其他页面	76
4.3.2	创建电子邮件链接	78
4.3.3	创建锚点链接	79
4.3.4	链接检查与测试	80
	本章小结	81
	本章练习	81
第 5 章	网页中的图像	83
5.1	插入图像	84
5.2	设置图像属性	86
5.2.1	调整图像大小	86
5.2.2	设置图像对齐方式	87
5.2.3	创建图像链接	88
5.2.4	设置图像的边框	89
5.2.5	设置图像的其他属性	89
5.3	插入图像占位符	89
5.4	制作鼠标经过图像	91
5.5	制作导航条	92
5.6	创建图像的热点区域	95
	本章小结	97
	本章练习	98
第 6 章	创建多媒体网页	99
6.1	插入 Flash 动画	100
6.1.1	插入 Flash 动画	100
6.1.2	插入透明的 Flash 动画	103
6.1.3	插入 Flash 视频	104
6.2	在网页中添加声音	105
6.2.1	添加背景音乐	106
6.2.2	插入音频	106

6.3 插入视频	108
本章小结	109
本章练习	109
第7章 表格	110
7.1 创建表格	111
7.1.1 表格的基本概念	111
7.1.2 插入表格	111
7.1.3 在表格中添加内容	112
7.1.4 利用文本文件创建表格	112
7.2 编辑表格	114
7.2.1 选中表格元素	114
7.2.2 插入行或列	116
7.2.3 删除行或列	116
7.2.4 合并与拆分单元格	117
7.2.5 编辑单元格	118
7.3 表格的格式化	119
7.3.1 设置表格的整体格式	119
7.3.2 设置行、列和单元格的格式	121
7.4 利用表格布局版面	122
本章小结	124
本章练习	124
第8章 CSS 样式表	125
8.1 CSS 简介	126
8.1.1 CSS 的定义	126
8.1.2 CSS 的类型	126
8.2 创建 CSS	127
8.2.1 创建内部 CSS	127
8.2.2 创建外部 CSS	128
8.3 定义 CSS 属性	129
8.3.1 类型属性	129
8.3.2 背景属性	130
8.3.3 区块属性	130
8.3.4 方框属性	131
8.3.5 边框属性	131
8.3.6 列表属性	131

8.3.7 定位属性.....	132
8.3.8 扩展属性.....	132
8.4 管理 CSS.....	133
8.4.1 修改 CSS.....	133
8.4.2 删除 CSS.....	133
8.5 应用 CSS.....	133
8.5.1 应用内部 CSS 样式.....	133
8.5.2 应用外部 CSS 样式.....	135
本章小结.....	135
本章练习.....	136
第 9 章 框架与层的使用.....	137
9.1 框架基础.....	138
9.2 使用普通框架.....	138
9.2.1 新建框架.....	138
9.2.2 保存框架.....	140
9.2.3 设置框架属性.....	140
9.2.4 为框架设置链接.....	142
9.2.5 使用浮动框架.....	142
9.3 层的使用.....	143
9.3.1 创建层.....	143
9.3.2 设置层属性.....	144
9.3.3 层与表格的转换.....	145
9.4 使用 DIV 布局页面.....	146
本章小结.....	149
本章练习.....	149
第 10 章 网站的测试与发布.....	151
10.1 IIS 的安装与配置.....	152
10.1.1 安装 IIS 的必要性.....	152
10.1.2 IIS 的安装.....	152
10.1.3 IIS 的简单配置.....	152
10.2 本地站点的测试.....	153
10.2.1 检查浏览器兼容性.....	153
10.2.2 测试链接.....	154
10.2.3 设置下载速度.....	155

10.3 在 Internet 上发布站点	155
10.3.1 发布站点	156
10.3.2 站点的管理、维护与宣传	158
本章小结	158
本章练习	158
第 11 章 Flash CS4 概述	159
11.1 Flash CS4 的操作界面	160
11.1.1 菜单栏	160
11.1.2 主工具栏	160
11.1.3 工具箱	161
11.1.4 文档选项卡	162
11.1.5 时间轴	163
11.1.6 场景和舞台	163
11.1.7 “属性”面板	166
11.1.8 浮动面板	166
11.2 Flash CS4 的文件操作	169
11.2.1 新建文件	169
11.2.2 保存文件	170
11.2.3 打开文件	171
11.2.4 影片的测试和发布	171
本章小结	173
本章练习	173
第 12 章 绘制与编辑图形	174
12.1 绘制基本线条与图形	175
12.1.1 线条工具	175
12.1.2 铅笔工具	175
12.1.3 椭圆工具	176
12.1.4 矩形工具	177
12.1.5 多角星形工具	177
12.1.6 刷子工具	178
12.1.7 钢笔工具	179
12.1.8 喷涂刷工具	182
12.1.9 Deco 工具	183
12.2 选择图形	187
12.2.1 选择工具	187

12.2.2	部分选择工具	188
12.2.3	套索工具	189
12.3	编辑图形	189
12.3.1	墨水瓶工具	189
12.3.2	颜料桶工具	190
12.3.3	滴管工具	191
12.3.4	橡皮擦工具	192
12.3.5	任意变形工具和填充变形工具	194
12.3.6	手形工具和缩放工具	197
12.4	图形色彩	197
	本章小结	199
	本章练习	200
第 13 章	文字和图像的应用	201
13.1	文本工具的基本使用方法	202
13.1.1	创建文本	202
13.1.2	设置文本属性	202
13.2	文本的类型	205
13.2.1	静态文本	205
13.2.2	创建动态文本	206
13.2.3	输入文本	207
13.2.4	文本的转换	207
13.3	从外部导入文本、艺术字和剪贴画	209
13.3.1	从外部导入文本	209
13.3.2	从外部导入艺术字	210
13.3.3	从外部导入剪贴画	211
13.4	使用外部图形与图像	211
13.4.1	图形图像的基础知识	211
13.4.2	可导入图片的格式及导入方法	213
13.4.3	位图转换	217
	本章小结	218
	本章练习	219
第 14 章	元件、实例和库	220
14.1	创建与编辑元件	221
14.1.1	元件	221
14.1.2	创建与编辑元件	222

14.1.3	创建与编辑实例	229
14.2	库	235
14.2.1	库资源的管理	235
14.2.2	使用公用库	237
	本章小结	239
	本章练习	239
第 15 章	时间轴和动画	241
15.1	时间轴	242
15.1.1	时间轴的简介	242
15.1.2	帧与帧的相关操作	243
15.1.3	图层与图层的相关操作	246
15.2	动画基础知识	251
15.2.1	动画类型	251
15.2.2	帧速率与在时间轴中的动画表示	252
15.3	逐帧动画	254
15.3.1	创建逐帧动画	255
15.3.2	绘图纸外观	263
15.4	补间形状动画	264
15.4.1	补间形状的概念与创建	264
15.4.2	形状提示	266
15.5	传统补间动画	268
15.5.1	传统补间概述	268
15.5.2	创建传统补间	270
15.6	引导路径动画与遮罩动画	274
15.6.1	创建引导路径动画	274
15.6.2	创建遮罩动画	280
15.7	补间动画	284
15.7.1	补间动画概念	284
15.7.2	创建补间动画	287
15.7.3	动画预设	292
15.7.4	动画编辑器	296
	本章小结	303
	本章练习	303

第 16 章 特效动画制作	305
16.1 滤镜	306
16.1.1 应用滤镜	306
16.1.2 创建预设滤镜	309
16.2 混合模式	312
16.2.1 混合模式	313
16.2.2 应用混合模式	316
本章小结	317
本章练习	318
第 17 章 ActionScript 3.0 的基础知识	319
17.1 ActionScript 3.0 简介	320
17.1.1 关于 ActionScript	320
17.1.2 ActionScript 3.0 的优点	320
17.1.3 ActionScript 3.0 的新增功能	320
17.2 ActionScript 3.0 语言及基本语法	322
17.2.1 语言概述	323
17.2.2 对象和类	323
17.2.3 变量和常量	323
17.2.4 数据类型	324
17.2.5 ActionScript 3.0 语法	327
17.2.6 运算符的类型及优先级	328
17.2.7 函数的使用	332
17.2.8 条件语句	333
17.2.9 循环语句	335
17.3 “动作-帧”面板和脚本窗口	337
17.3.1 “动作-帧”面板	337
17.3.2 利用“脚本”窗口编程	339
17.4 ActionScript 的使用对象	339
17.5 ActionScript 常用命令	341
17.6 ActionScript 实例	343
本章小结	348
本章练习	348
第 18 章 创建交互式动画	350
18.1 控制动画的播放和停止	351
18.1.1 跳到特定帧或场景命令及实例详解	351

18.1.2	播放和停止动画命令及实例详解	355
18.1.3	关闭所有声音命令	360
18.2	浏览器和网络控制命令	360
18.2.1	fscommand 命令	360
18.2.2	getURL 命令	361
18.2.3	LoadMovie 和 UnloadMovie 命令	362
18.2.4	LoadVariables 命令	362
18.3	影片剪辑控制命令	363
18.3.1	DuplicateMovieClip 和 RemoveMovieClip 命令	363
18.3.2	setProperty 和 getProperty 命令	364
18.3.3	StartDrag 和 StopDrag 命令	364
18.4	创建复杂的交互式动画	365
18.4.1	捕获按键	365
18.4.2	创建用户光标	367
18.5	上机操作综合指导	368
	本章小结	370
	本章练习	371

第 1 章

课件设计的基本理论

随着多媒体技术的发展和计算机的普及，在教学过程中采用高科技作为教学手段已是大势所趋。以计算机为核心设备的多媒体授课方式被广泛应用于各学科的教学，因此制作优秀的课件变得尤为重要。本章主要介绍课件的基础知识、设计方法、常用的课件制作软件及课件制作过程中所需素材的准备方法。

DESIGN

1.1 多媒体课件的概念

随着社会的发展,人们对信息的需求越来越迫切,同时对信息的表现形式也投入了更多的关注。多媒体以丰富的信息表现形式、良好的交互性和方便快捷的资源共享性,打破了传统字符形式的信息传播和交流模式,给人们带来了无与伦比的视听享受,改变了人们工作、学习、通信和生活的方式。它的影响不再局限于教育界、出版业和娱乐界,已经深入到社会的各个行业和领域。越来越多的公司、企业和团体开始进行多媒体的开发和研究工作。

一个表现形式好的多媒体产品,就是一件艺术作品,能让人产生极深刻的印象。通常,人们把利用多媒体技术形成的用于表达和传播一定信息的综合媒体称为多媒体课件。一般情况下,以可执行文件(软件)的形式存储在磁盘或光盘中。

通常所说的多媒体课件,就是指将文字、图形、声音、动画和视频等多媒体元素合为一体来解决教学中学生不易理解的、比较抽象或复杂的,教师用语言及常规方法不易描述的某些规律和难以捕捉的动态内容的教学软件。

多媒体课件的最大特点是交互性。我们平常看的电视节目、电影、录像和 VCD 也是多种媒体的组合(如文本、图像、动画和声音等),但无法参与进去,只能去看去听。编剧和导演编制完成的节目,这种是顺序播放。多媒体产品不同,它可以让用户参与,通过操作去控制整个过程,还可以打乱顺序任意选择,这种操作就是交互。由此可见,交互就是要求用户通过有意或无意的操作,来改变某些音频或视频元素的特征;是用户在某种程度上的参与。所以说,交互性是影视作品和多媒体作品的主要区别,从另一个角度讲,多媒体作品是通过硬件、软件及用户的参与这 3 项共同实现的。

1.2 多媒体课件的制作要求

在教学、科研及生活等众多领域都要应用到多媒体课件。例如,多媒体教育教学软件、军事训练软件及广告宣传软件等。那么,制作多媒体课件应该满足什么要求,符合什么标准呢?制作一个良好的多媒体课件应该满足下列要求与标准。

1. 科学性

科学性是指多媒体课件向用户传播的知识信息必须符合客观规律,不能存在知识性错误。知识性错误是多媒体课件的致命伤。在多媒体教育系统中,科学性是多媒体课件的第一标准,是多媒体课件的生命。大多数多媒体课件都能很好地保证内容的科学性,但结构与教学形式的科学性很容易被忽视,这一点在制作过程中必须引起注意。

2. 教学性

制作多媒体课件的目的是优化课堂教学结构,提高课堂教学效率,既要有利于教师的教,又要有利于学生的学。这是在多媒体课件制作过程中容易被忽略的问题。首先要考虑的是课件的教学价值,即这节课是否有使用课件的必要。如果传统的教学方式就能达到良好的教学效果,就没有必要花费大量的精力去制作课件。因而,在确定课件的内容时,要注意选取那些没有演示实验或不容易做演示实验的教学内容。

3. 易用性

一堂课的时间只有 40~50 分钟,不能让教师和学生把宝贵的时间浪费在课件的调试和控制上。因此,多媒体课件要提供一目了然的教学目标、教学步骤及操作方法,还要能够在大多数计算机环境中运行。具体需要注意以下几个方面。

1) 多媒体课件要容易安装,在安装过程中不要涉及过多的计算机术语,以免给安装造成一定的困难,并要考虑到用户可能会遇到的问题。

2) 多媒体课件运行速度要快,启动速度更要快,不能让师生等待的时间过长。从这方面来说,多媒体课件占用的空间要尽可能小,所使用的素材也必须在保证一定质量的基础上越少越好。

3) 课件运行要稳定。

4. 艺术性

艺术性是指多媒体产品的界面、音频和视频设计等要讲究艺术。用户通过多媒体产品获得知识和信息的同时,也应该得到艺术享受。

5. 交互性

多媒体产品界面的设计是否友好、交互操作是否简单实用,也是评价多媒体产品质量的一个重要标准。

1.3 多媒体课件的应用

随着社会的进步和计算机的普及,多媒体已逐渐渗透到各个领域,社会对多媒体的需求越来越大,对多媒体相关技术的要求也越来越高,社会的进步推动了多媒体的发展。那么多媒体能应用在哪些方面呢?大体上有如下几方面。

1. 教学领域

多媒体最多的应用集中在教学领域。这是目前国内刚开始起步的领域,也是一个大有可为的领域,学校的教师通过多媒体可以非常形象直观地讲述清楚过去很难描述的课