

高等职业学校 计算机 **案例** 教材

GAODENG ZHIYEXUEXIAO JISUANJI ANLI

JIAOCAI

Dreamweaver 8 和 Flash 8 案例教程

沈昕 主编

杜金 肖柠朴 张伦 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

高等职业学校计算机案例教材

Dreamweaver 8 和 Flash 8 案例教程

沈 昕 主编

杜 金 肖柠朴 张 伦 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver 8 和 Flash 8 案例教程/沈昕主编. —北京: 人民邮电出版社, 2006.12

高等职业学校计算机案例教材

ISBN 7-115-15422-8

I. D... II. 沈... III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver 8、Flash 8—高等学校: 技术学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 125001 号

内 容 提 要

Dreamweaver 和 Flash 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和动画制作的一套软件, 有网页梦幻组合之称, 它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及计算机爱好者的青睐。本书将介绍最新版本的中文 Dreamweaver 8 和中文 Flash 8。

本书在介绍这两种软件的使用方法的同时, 还提供了 49 个实例、70 个拓展实例和各种使用技巧, 每章后面还给出了一些习题。用较少的篇幅提供较多的信息, 采用案例的教学方式是本书的编写原则。本书具有结构合理、通俗易懂的特点。对于想快速掌握这些软件的人员来说, 阅读本书是一个最佳的选择。

本书为高职高专教材, 也可作为中职中专教材以及培训学校的培训教材, 还可作为网页制作爱好者的自学用书。

高等职业学校计算机案例教材

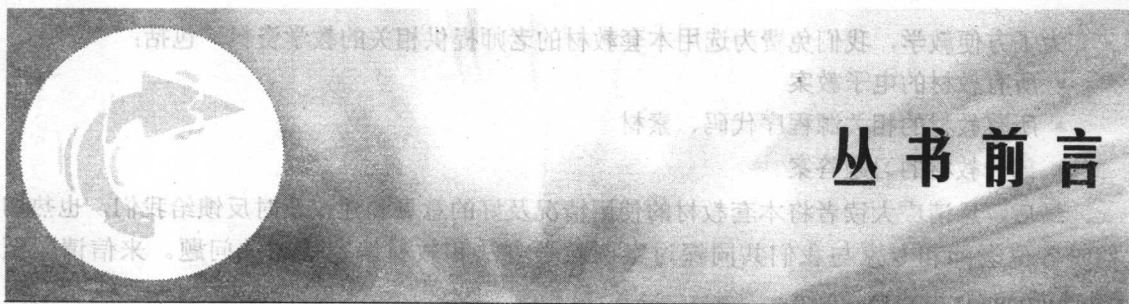
Dreamweaver 8 和 Flash 8 案例教程

-
- ◆ 主 编 沈 昕
 - 编 著 杜 金 肖柠朴 张 伦
 - 责任编辑 刘雁斌
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
河北涿水华艺印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.5
字数: 604 千字
印数: 1—3 000 册
 - 2006 年 12 月第 1 版
2006 年 12 月河北第 1 次印刷

ISBN 7-115-15422-8/TP · 5776

定价: 32.00 元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223



高等职业教育近年来得到了蓬勃的发展。在发展过程中既有机遇，也有挑战。目前，职业教育的教学改革可以说是百家争鸣，各种思想异常活跃，有从整体教学方案思考的，也有从单门课程思考的。单门课程的教学改革涉及的面更广一些，对此也研究得更深入些。目前高职院校主要流行两种教学方法，一种是传统的教学方法，另一种是案例教学方法。而当前市场上的大部分高职教材是遵循于传统教学方法的教材，偏案例教学并不多，基于此，我们考虑以课程改革为核心，结合同一门课程的不同教法，在教材的编写方法上做一些突破，即紧跟职业教育的课程教学改革，运用比较成熟的案例教学方法，出版一批反映目前高等职业教育特点和课程教学改革的案例教材。

案例教学方法作为目前高职课程教学改革的一种方法，受到了老师和学生的普遍欢迎。首先，案例教学方法顾名思义是用案例贯穿整个教学过程，能够提高学生的学习兴趣和学习的主动性。其次，案例教学注重的是学生动手能力和实际操作能力的培养，不过分追求知识的完整性和系统性，特别适合高职层次的人才培养目标。然而通过对案例教学方法的研讨，我们发现其具有如下二性。一是适应性，并不是对每门课程都适用，因此也不是每门课程都可以编写出案例教材；二是规律性，案例教学方法对应的案例教材的编写方法可以有多种，而且不同的课程因为其内容的关系，所对应的案例教材编写方法也有一定的规律。

在本套案例教材的编写过程中，除把握好适应性以外，主要运用了以下两种主流的编写形式。

(1) 知识带案例型。知识点与案例相结合，将知识点分解成许多单元，一个单元为一章或一节，配合知识点的学习，每章或每节有项目实现和项目拓展，将知识点和案例放在同一章或一节中。本套教材中这种写法的教材我们称之为“基础教程”。

(2) 项目带知识型。以培养学生能力为目的，以完成项目为中心，将知识点与项目相结合，用项目带动知识点的学习，在完成项目的同时学习知识。所选择的项目可以带动不同的知识点，相关知识和案例拓展与项目相结合。全书为一个或两三个大项目，将大项目分解成若干个小项目，每个小项目相当于一个单元（一章或一节）。本套教材中这种写法的教材我们称之为“案例教程”。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供相关的教学资料，包括：

- * 所有教材的电子教案
- * 所有教材的相关源程序代码、素材
- * 部分教材的习题答案

最后，恳请广大读者将本套教材的使用情况及好的意见和建议及时反馈给我们，也热切期盼各位老师和专家与我们共同探讨案例教学方法和教材编写等相关问题。来信请发至 panchunyan@ptpress.com.cn。



编者的话

Dreamweaver 和 Flash 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和动画制作的一套软件, 它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员、动画制作人员以及计算机爱好者的青睐。本书将介绍它们的最新版本中文 Dreamweaver 8 和中文 Flash 8 的操作方法。

Dreamweaver 8 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“设计”和“代码”编辑器合二为一, 操作简便, 可以使开发人员和设计师能够快速创建代码规范的应用程序, 还可以进行多个站点的管理, 并设置了 HTML 语言编辑器, 支持 DHTML 和 CSS, 并分类提供了页面对象, 可净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件, 可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件, 亦可导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像, 还可导入 Flash 动画、按钮和文字, 以及编辑动态页面等。

在 Dreamweaver 8 中, 本书以建立“跟我学电脑”站点为线, 以站点中的每个页面为点, 介绍 Dreamweaver 8 中的各种技术。在结尾处为站点中的所有网页建立链接, 并将站点发布到网络上, 使结构和内容达到统一的效果。

Flash 8 是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画和电影的软件, 用它可以制作扩展名为 .swf 的动画文件, 这种文件可以插入到 HTML 中, 也可以单独成为网页。而且它制作的文件字节量很少, 有利于网上传输。目前, 它代表着网页和多媒体技术发展的方向。

用户可以将这两个软件看成一个整体, 它们具有基本相同的设计思想、工作环境和操作方法, 都可以直接制作网页, 只是侧重面不一样。它们之间有着很大的交互性。在掌握了 Dreamweaver 8 的使用方法后, 再学习 Flash 8 会感到非常轻松, 并可以快速掌握。这两个软件均可以在网上免费下载其试用版本。

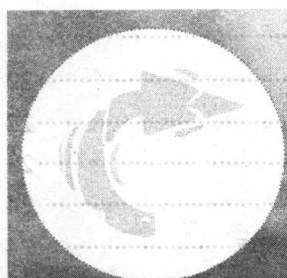
本书通过 49 个案例、70 个拓展实例全面介绍了 Dreamweaver 8 和 Flash 8 的使用方法。同时, 在每章的后面还提供了一些习题, 使读者进一步巩固和加深所学的知识点。本书的编写原则是采用案例驱动, 用较少篇幅提供较多的内容, 使读者能快速掌握软件的使用方法。本书具有结构合理、通俗易懂的特点。对于想快速掌握这两个软件的人员来说, 阅读本书是一个最佳的选择。

本书由沈昕主编, 马广月审阅。参加本书编写工作的主要人员有: 沈昕、肖柠朴、杜金、张伦、沈大林、刘璐、郭海、曲彭生、杨旭、关山、曹永冬、崔元如、张凤翔、邹兰芬、鹿胜利、赵艳霞、陈爽、胡野红、张磊、丰金兰、朱海跃、朱彤、赵亚辉、董鑫、白秀琴、周建勤、祁志宏、赵红、迟萌、张桂亭等。

本书适应社会、企业、人才和学校的需求，可以作为高职高专的教材，也可以作为中职中专的教材以及培训学校的培训教材，还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏，书中难免有偏漏和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者
2006年9月



目 录

第1章 Dreamweaver 8 概述	1
1.1 【案例1】“电脑应用”网页	1
1.1.1 学习目标	1
1.1.2 操作过程	1
1.1.3 相关知识	2
1. HTML 语言简介	2
2. HTML 语言设计基础	3
3. 拓展 HTML 标记	3
4. 文件的路径名和 URL	5
1.1.4 案例拓展	6
1. 【拓展实例1】“多媒体演示”网页	6
2. 【拓展实例2】“电脑主要配件简介”网页	7
1.2 【案例2】“跟我学电脑”网页	8
1.2.1 学习目标	8
1.2.2 操作过程	9
1.2.3 相关知识	10
1. 什么是 Dreamweaver	10
2. 进入 Dreamweaver 8	11
3. 更换 Dreamweaver 8 工作区和默认文档类型	12
4. Dreamweaver 8 工作区简介	13
5. 面板的基本操作	15
6. 网页的新建、打开、关闭和保存	16
1.2.4 案例拓展	17
1. 【拓展实例3】建立“跟我学电脑”站点	17
2. 【拓展实例4】设置“跟我学电脑”网页的页面属性	19
3. 查看“跟我学电脑”网页的 HTML 代码	19
1.3 【案例3】修改“电脑应用”网页	20
1.3.1 学习目标	20

1.3.2 操作过程	21
1.3.3 相关知识	22
1. “网页特效咖啡豆”及其他网页特效软件介绍	22
2. “网页特效咖啡豆”软件的使用方法	23
1.3.4 案例拓展	24
1. 【拓展实例 5】使用“网页特效精灵”软件修改“电脑应用”网页	24
2. 【拓展实例 6】使用 Anfy 软件修改“电脑应用”网页	24
习题	25
第 2 章 网页中的文字、图像和导航条	28
2.1 【案例 4】“计算机简史”网页	28
2.1.1 学习目标	28
2.1.2 操作过程	28
2.1.3 相关知识	29
1. 文字属性设置	29
2. 设置和修改项目列表	31
2.1.4 案例拓展	32
1. 【拓展实例 7】导入“计算机的工作原理”网页	32
2. 【拓展实例 8】检查“计算机简史”网页中的拼写	33
3. 【拓展实例 9】修改“计算机简史”网页中的文字	33
2.2 【案例 5】“硬件知识”网页	35
2.2.1 学习目标	35
2.2.2 操作过程	35
2.2.3 相关知识	37
1. 在网页中插入图像	37
2. 图像和文字的相对位置	37
3. 图像的移动、复制、删除和调整大小	38
4. 利用图像“属性”栏编辑“硬件知识”网页中的图像	38
2.2.4 案例拓展	39
1. 跟踪图像	39
2. 编辑网页中的图像	40
2.3 【案例 6】“外设简介”网页	42
2.3.1 学习目标	42
2.3.2 操作过程	42
2.3.3 相关知识	44
1. 插入导航条	44
2. 插入水平线	44

2.3.4 案例拓展	45
1. 【拓展实例 10】“看图识硬件”网页	45
2. 【拓展实例 11】修改“外设简介”网页中的图像	47
习题	47
第 3 章 框架、表格、层与网页布局	49
3.1 【案例 7】“操作系统比较”网页	49
3.1.1 学习目标	49
3.1.2 操作过程	50
3.1.3 相关知识	52
1. 创建框架与编辑框架	52
2. 在框架内插入 HTML 文件内容	53
3.1.4 案例拓展	54
1. 【拓展实例 12】编辑“操作系统比较”网页	54
2. 保存框架网页	54
3.2 【案例 8】“主流电脑配置单”网页	55
3.2.1 学习目标	55
3.2.2 操作过程	55
3.2.3 相关知识	56
1. 表格的基本操作	56
2. 设置整个表格的属性	57
3. 设置表格单元格的属性	58
3.2.4 案例拓展	59
1. 【拓展实例 13】对“主流电脑配置单”网页中的表格进行排序	59
2. 【拓展实例 14】格式化“主流电脑配置单”网页中的表格	61
3.3 【案例 9】“CPU 进化史”网页	62
3.3.1 学习目标	62
3.3.2 操作过程	63
3.3.3 相关知识	63
1. 设置层的默认属性和创建层	63
2. 层的基本操作	64
3. 利用“层”面板设置层的属性	66
4. 利用层“属性”栏设置层的属性	67
3.3.4 案例拓展	69
1. 【拓展实例 15】“CPU 的立体展示”网页	69
2. 【拓展实例 16】将“CPU 进化史”网页中的层转换为表格	70
3.4 【案例 10】“电脑展示”网页	71

3.4.1	学习目标	71
3.4.2	操作过程	72
3.4.3	相关知识	72
1.	“布局”栏中按钮的作用	72
2.	网页布局的调整与设置	73
3.4.4	案例拓展	76
1.	网页布局的基本概念	76
2.	网页布局的原则	76
习题		77
第4章 表单、样式表与网页中的其他对象		79
4.1	【案例11】“电脑配置调查表”网页	79
4.1.1	学习目标	79
4.1.2	操作过程	80
4.1.3	相关知识	80
1.	创建表单域和插入表单对象	80
2.	表单对象	81
4.1.4	案例拓展	84
1.	【拓展实例17】“意见反馈”网页	84
2.	表单的技术简介	85
4.2	【案例12】“硬盘的性能指标”网页	85
4.2.1	学习目标	85
4.2.2	操作过程	86
4.2.3	相关知识	88
1.	创建CSS样式表	88
2.	定义CSS样式表	89
3.	应用CSS样式	92
4.2.4	案例拓展	93
1.	【拓展实例18】“硬盘报价单”网页	93
2.	CSS样式表简介	94
4.3	【案例13】“Word操作演示”网页	94
4.3.1	学习目标	94
4.3.2	操作过程	95
4.3.3	相关知识	97
1.	Flash动画的“属性”栏	97
2.	“插入Flash按钮”对话框	97
3.	插入Flash文本	97

4. 插入 Flash 视频	98
5. 插入 Flash 动画	99
4.3.4 案例拓展	100
1. 【拓展实例 19】重做“CPU 进化史”网页	100
2. 【拓展实例 20】为“CPU 进化史”中的图像建立链接	101
4.4 【案例 14】“电子市场图片秀”网页	102
4.4.1 学习目标	102
4.4.2 操作过程	102
4.4.3 相关知识	103
1. 插入 Java Applet	103
2. 插入 ActiveX 对象	104
3. 插入特殊字符	104
4.4.4 案例拓展	105
1. 【拓展实例 21】“多媒体计算机硬件组成图”网页	105
2. Java Applet 概述	106
习题	106
第 5 章 时间轴和行为	109
5.1 【案例 15】“显示器展示”网页	109
5.1.1 学习目标	109
5.1.2 操作过程	109
5.1.3 相关知识	110
1. “时间轴”面板	110
2. 时间轴的相关操作	111
5.1.4 案例拓展	112
1. 【拓展实例 22】为“跟我学电脑”网页增加浮动广告	112
2. 【拓展实例 23】“音箱产品展示”网页	113
5.2 【案例 16】为“Word 操作演示”网页增加控制按钮	114
5.2.1 学习目标	114
5.2.2 操作过程	115
5.2.3 相关知识	116
1. “行为”面板	116
2. 选择事件	116
3. 控制 Shockwave 或 Flash	117
5.2.4 案例拓展	118
1. 【拓展实例 24】为“跟我学电脑”网页中的浮动广告增加弹出广告信息	118
2. 【拓展实例 25】为“Word 操作演示”网页添加检查插件和浏览器功能	119

5.3 【案例 17】“产品促销之游戏页”网页	120
5.3.1 学习目标	120
5.3.2 操作过程	121
5.3.3 相关知识	122
1. 显示-隐藏层	122
2. “拖动层”动作	122
3. 播放声音	123
5.3.4 案例拓展	123
1. 【拓展实例 26】修改“外设简介”网页	123
2. 其他动作	124
习题	129

第 6 章 模板、命令、“资源”面板和外部插件

6.1 【案例 18】“硬件超市”模板和“硬件超市”网页	131
6.1.1 学习目标	131
6.1.2 操作过程	132
1. 制作“硬件超市”模板	132
2. 制作“硬件超市”网页	133
6.1.3 相关知识	133
1. 创建模板和可编辑区域	133
2. 使用模板制作网页	134
6.1.4 案例拓展	136
1. 【拓展实例 27】更新“硬件超市”网页	136
2. 关于模板的其他操作	137
6.2 【案例 19】“时尚外设展示”网页	138
6.2.1 学习目标	138
6.2.2 操作过程	139
6.2.3 相关知识	140
1. 应用 Dreamweaver 8 内置命令创建相册	140
2. 设置配色方案	140
6.2.4 案例拓展	140
1. 【拓展实例 28】修改“时尚外设展示”网页中的文字	140
2. 【拓展实例 29】将“时尚外设展示”网页中的图像转换为“库”项目	142
6.3 【案例 20】“Word 的基本操作”网页	144
6.3.1 学习目标	144
6.3.2 操作过程	145
6.3.3 相关知识	146

1. 扩展管理器	146
2. “RealAudio” 选项卡中各按钮的作用	147
6.3.4 案例拓展	147
1. 【拓展实例 30】在“Word 的基本操作”网页中定义右键菜单	147
2. 【拓展实例 31】在“Word 的基本操作”网页中添加“打印本页”按钮	149
习题	150
第 7 章 站点与链接	152
7.1 【案例 21】修改“跟我学电脑”站点	152
7.1.1 学习目标	152
7.1.2 操作过程	152
7.1.3 相关知识	154
1. 建立新站点	154
2. “文件”面板和“站点”窗口	154
7.1.4 案例拓展	154
1. 【拓展实例 32】在“跟我学电脑”网页中插入邮件链接	154
2. 无址链接、脚本链接与远程登录	155
7.2 【案例 22】建立“跟我学电脑”网页与各子页面间的链接	156
7.2.1 学习目标	156
7.2.2 操作过程	157
7.2.3 相关知识	157
1. 文字或图像与外部 HTML 和图像文件的链接	157
2. 文字或图像与 HTML 文件锚点的链接	160
7.2.4 案例拓展	161
1. 【拓展实例 33】为“硬盘的性能指标”网页增加链接	161
2. 【拓展实例 34】“音箱的构造”网页	162
7.3 【案例 23】检查“跟我学电脑”网站中的链接	163
7.3.1 学习目标	163
7.3.2 操作过程	164
7.3.3 相关知识	164
1. 链接的检查与修复	164
2. 在浏览器中预览网页	166
7.3.4 案例拓展	167
1. 【拓展实例 35】检查“跟我学电脑”网站中每个页面的下载时间	167
2. 【拓展实例 36】检查“跟我学电脑”网页中的浏览器错误	167
7.4 【案例 24】上传“跟我学电脑”网站	168
7.4.1 学习目标	168

7.4.2 操作过程	169
7.4.3 相关知识	169
1. 申请主页空间	169
2. 定义服务器信息	171
7.4.4 案例拓展	173
1. 【拓展实例 37】更新“跟我学电脑”网站	173
2. 下载文件	174
习题	174
第 8 章 中文 Flash 8 基础	176
8.1 【案例 25】“计算机产品展示”动画	176
8.1.1 学习目标	176
8.1.2 操作过程	176
1. 新建一个 Flash 文档	176
2. 设置文档属性	177
3. 创建文字由小到大逐渐展开的动画	178
4. 创建图像由小逐渐变大的动画	179
8.1.3 相关知识	180
1. 中文 Flash 8 的工作环境	180
2. 主要工具栏	180
3. 工具箱	182
4. 保存、打开、关闭 Flash 文档和退出 Flash 8	183
8.1.4 案例拓展	184
1. 舞台工作区显示比例的调整	184
2. 获取帮助	185
8.2 【案例 26】“简单的图像切换”动画	186
8.2.1 学习目标	186
8.2.2 操作过程	186
1. 导入图像和声音	186
2. 动画制作	187
8.2.3 相关知识	188
1. 导入外部素材	188
2. 输入文本	190
3. 分离位图和文字	191
8.2.4 案例拓展	191
1. 声音属性的设置	191
2. 声音的“属性”面板	192
3. 编辑声音	193

4. 同步方式	194
8.3 【案例 27】“沿矩形框架移动的鼠标”动画	194
8.3.1 学习目标	194
8.3.2 操作过程	195
1. 在舞台工作区内显示标尺和辅助线	195
2. 绘制一个七彩矩形框架图形	195
3. 制作鼠标图像移动的动画	196
8.3.3 相关知识	197
1. 舞台工作区的网格	197
2. 面板	197
3. 对象的贴紧	199
4. 精确调整对象的位置与大小	199
5. 利用“颜色样本”面板设置颜色	200
8.3.4 案例拓展	200
1. 对象的基本操作	200
2. 使用选择工具改变图形形状和切割图形	201
3. 使用任意变形工具调整对象	202
4. 使用套索工具裁切图形	202
5. 【拓展实例 38】“色盘指针钟”图形	203
8.4 【案例 28】“跳跃彩球”动画	204
8.4.1 学习目标	204
8.4.2 操作过程	204
1. 创建影片剪辑元件	204
2. 创建左边彩球垂直跳跃的动画	205
3. 创建中间和右边彩球垂直跳跃的动画	205
4. 制作半透明的背景图像	206
8.4.3 相关知识	207
1. 元件和实例的特点	207
2. 元件的分类	207
3. 创建图形元件和影片剪辑元件	208
4. 库的分类	208
5. “库”面板中按钮的作用	209
6. 时间轴的组成	209
8.4.4 案例拓展	211
1. 【拓展实例 39】“变色跳跃彩球”动画	211
2. 【拓展实例 40】“不同颜色彩球跳跃”动画	211
3. 播放 Flash 动画的方法	212
4. 导出	213

5. 发布设置和发布	213
习题	214
第9章 创建和编辑对象	216
9.1 【案例29】“梦幻仙境”动画	216
9.1.1 学习目标	216
9.1.2 操作过程	216
1. 制作背景图像	216
2. 制作透明的彩虹图形	217
3. 绘制透明彩球	218
4. 制作彩球移动的动画	220
9.1.3 相关知识	221
1. “混色器”面板的使用方法	221
2. 设置渐变色效果	222
3. 设置填充图像	222
4. 颜料桶工具	223
5. 填充变形工具	223
9.1.4 案例拓展	224
1. “混色器”面板的菜单的作用	224
2. “颜色样本”面板菜单的作用	224
9.2 【案例30】“转圈的翡翠项链”动画	225
9.2.1 学习目标	225
9.2.2 操作过程	225
1. 绘制穿珍珠的线	225
2. 绘制点状线曲线	226
3. 制作一串珍珠	226
4. 制作一串珍珠转圈的动画	227
9.2.3 相关知识	227
1. 线属性的设置	227
2. 线条工具和铅笔工具	229
3. 修改图形形状	229
9.2.4 案例拓展	230
1. 墨水瓶工具	230
2. 滴管工具	231
3. 【拓展实例41】“图像文字”图形	231
9.3 【案例31】“荷塘月色”动画	233
9.3.1 学习目标	233
9.3.2 操作过程	233