

教育信息化培训系列教材



网页与WEB课件 制作基础教程

——Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX
和编程进阶

王左辉 于红光 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

教育信息化培训系列教材

网页与 WEB 课件制作基础教程

——Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX 和编程进阶

王左辉 于红光 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

这是一本关于网页和网络课件制作的力作,它凝聚了作者长期从事网页与课件制作的心血,以及在丰富的教学实践中所获得的经验和体会。本书采用一课一课的面对面的教学方式,循序渐进。全书共分 10 个部分,每一部分 3 课,总共 30 课。既适合普及网页制作基本教学,又透彻阐述网络课件制作的要领。本教程从模仿一个实际网页制作开始,让读者初步了解 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的应用。然后系统地讲述 Fireworks MX 的环境以及绘制图形、批处理等基本操作,最后制作交互效果和 Gif 动画。对于 Flash MX,从静态 Flash 入手,逐步掌握基本动画的制作并专门讲解典型的 Flash 动画。在 Dreamweaver MX 的学习中,从了解站点到制作框架页面,掌握 Dreamweaver 行为,应用 CSS 样式以及巧妙设置时间线,一步步地引领你熟练掌握 Dreamweaver MX 的各种操作。所谓网络课件,应该是充分应用交互技术,且满足某一课程要求的网页。本书从学习 HTML 语言基础和 Flash 的基本交互功能入手,学习 JavaScript,深入 Flash 的 Action Script,了解 Flash 和 HTML 的通信,直到综合应用 HTML、JavaScript 和 Flash 的 Action Script 编制完整的、全交互式的课件。每一课都以丰富多彩的案例贯穿,案例及所有源代码皆包括在随书附带的光盘中。

本书适合广大学生和教师以及各类网页设计与开发人员阅读,特别适合多媒体网页制作课程的教学。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

网页与 WEB 课件制作基础教程: Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks 和编程进阶 / 王左辉, 于红光编著. —北京: 电子工业出版社, 2003.9

(教育信息化培训系列教材)

ISBN 7-5053-9066-X

I. 网… II. ①王… ②于… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks—师资培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 073738 号

责任编辑: 贾 贺

印 刷: 北京牛山世兴印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 31.5 字数: 807 千字 附光盘 1 张

版 次: 2003 年 9 月第 1 版 2003 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 5 000 册 定价: 44.00 元 (含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

面对当前社会对信息化教育的需要，大力推动各级各类学校的网络教学迫在眉睫，当务之急就是迅速提高教师的网页和网络课件制作水平。为此，我们编著本书。

本书采用一课一课的面对面的教学方式，循序渐进。全书共分 10 个部分，每一部分有 3 课，共 30 课。既适合普及网页制作基本教学，又透彻阐述网络课件制作的要领。

本书将网页制作工具的使用和网络编程相结合，既介绍 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的功能，又细致地讲解它们的实际应用。课程按 Fireworks MX、Flash MX 和 Dreamweaver MX 的顺序循环讲述。

本书分为普及篇和提高篇两篇。

普及篇包括第一部分、第二部分、第三部分、第四部分、第七部分和第九部分，其特点如下。

1. 从模仿一个实际网页入手，初步了解 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的应用。

2. 系统地讲述 Fireworks MX 的环境以及绘制矢量图形、处理位图和批处理等基本操作。

3. 熟悉 Flash MX 的操作界面，明确概念，从静态 Flash 入手，逐步掌握立体效果、镂空文字以及逐帧动画、运动渐变动画、形状渐变动画、引导动画和遮蔽动画的制作。

4. 从了解站点的概念到新建一个站点；从学习在页面里插入超级链接到熟练掌握插入图片、描绘层、Flash、表格等 Web 元素；从设置页面属性到掌握页面布局。一步步地引领你掌握 Dreamweaver MX 的各种操作。

5. 应用 Fireworks MX 制作交互效果和 Gif 动画，学习制作典型的 Flash 动画，把 Flash 插入 PowerPoint。

6. 制作框架页面、掌握 Dreamweaver 行为、灵活应用 CSS 样式以及巧妙设置时间线，以达到不用编程完成简单动态页面的目的。

提高篇包括第五部分、第六部分、第八部分和第十部分，其特点如下。

1. 学习 HTML 语言基础：掌握图像标签、表格标签、块标签、表单、跑马灯等组件，以及其他各种标签的功能。

2. 从 Flash 的文本框、按钮和影片剪辑入手，学习 Action Script。明确对象、属性、方法和 Flash 路径的概念。熟练掌握影片基本动作和影片剪辑的基本控制，初步掌握 Flash 的交互功能。

3. 了解 JavaScript 的功能，学习 JavaScript 语法基础：掌握 JavaScript 的变量、数组、语句、JavaScript 函数的定义与引用，以及 JavaScript 全局函数。

4. 从一个 Flash 动画开始，学习用 Action Script 控制帧播放。通过案例讲述鼠标指针的隐藏和自定义鼠标指针。从简单按钮的制作出发，充分利用 Action Script，逐步掌握对 Flash 声音的控制。掌握经典的画线技巧，从而一步步地制作出一个有实际意义的交互课件。

5. 了解什么是事件，处理 JavaScript 事件。掌握内置对象和浏览器对象。

6. 介绍 JavaScript 在课件制作方面的实际应用：填充、单选、多选以及导航栏的制作；详述 Flash 和 HTML 通信；完成一个需要综合应用 HTML、JavaScript 和 Flash 的 Action Script 的完整的、全交互式的课件。

另外，每一课都有醒目的提示、注意、概念等标注，有利于加深印象，节约时间。每一课都以丰富多彩的案例贯穿，案例及所有源代码皆包括在随书附带的光盘中。

本书由王左辉和于红光编著。王左辉负责全书的规划和编写，于红光主要编写第 13 课至第 18 课和第 28 课，并参编了第一部分的三课和第 29 课，并且参加全书的校对。在这里忠心地感谢崔鹏和马彪（参编第 4 课、第 19 课）、姚驰（参编第 8 课）、卞步喜（参编第 25 课）和朱俊（参编第 10 课、第 11 课和第 22 课）。

由于编者水平有限，书中难免存在缺点和错误，敬请批评指正。

作 者
2003 年 7 月

目 录

第一部分 引 例

第 1 课 画一幅网页	2
1.1 准备工作	3
1.1.1 制作工具	3
1.1.2 初始化	3
1.2 画页面的横幅 (banner)	3
1.3 画页面主体部分的外框	11
1.4 画页面主体部分的内容	14
第 2 课 将一幅画变成一张网页	22
2.1 为制作翻转按钮做准备	22
2.2 在 Fireworks MX 中切片	23
2.3 导出 HTML 文件	27
2.4 用 Dreamweaver 清理 Fireworks 生成的 页面	29
第 3 课 网页中的动画	35
3.1 为动画准备素材	35
3.2 使用 Flash MX 制作简单动画	36
3.3 将 Flash 插入页面	43
3.4 另外一种做法	45

第二部分 可爱的 Fireworks

第 4 课 Fireworks MX 简介	48
4.1 操作文档	48
4.1.1 创建、打开文件	48
4.1.2 导入和导出文件	49
4.1.3 两种格式	50
4.2 Fireworks 工作环境和面板	51
4.2.1 “工具”面板	52
4.2.2 属性检查器	52
4.2.3 其他面板	52
4.2.4 “主要和修改”工具栏	55
4.2.5 小型启动器	55

4.2.6 浏览和查看文档	56
4.3 调整画布	57
4.3.1 更改画布大小	57
4.3.2 修改图像大小	57
4.3.3 更改画布颜色	58
4.3.4 旋转、修剪和符合画布	60
4.3.5 修剪文档	61

第 5 课 Fireworks MX 的基本操作

5.1 绘制矢量对象	62
5.1.1 绘制基本形状	62
5.1.2 绘制路径	64
5.1.3 调整路径	65
5.1.4 编辑路径	68
5.2 使用位图	72
5.2.1 修饰位图	72
5.2.2 调整位图颜色和色调	74
5.3 笔触和填充	76
5.3.1 采集颜色	77
5.3.2 使用笔触	77
5.3.3 使用填充	78
5.4 处理文本	79
5.5 使用效果	82

第 6 课 Fireworks 的对象管理与批处理

6.1 图层的管理	85
6.1.1 新建层	85
6.1.2 更改图层名称	86
6.1.3 移动层	86
6.1.4 删除层	86
6.1.5 复制层	86
6.1.6 共享层	86
6.2 元件和实体	87
6.2.1 元件	87
6.2.2 实体	88

6.2.3 删除元件·····	88
6.2.4 复制元件·····	88
6.3 对象管理·····	88
6.3.1 组合对象·····	88
6.3.2 对象的变形·····	89
6.4 批处理·····	93

第三部分 美妙的 Flash

第 7 课 Flash MX 的工作环境和面板····· 99

7.1 Flash 用户界面·····	99
7.1.1 绘图工具面板·····	100
7.1.2 时间轴·····	102
7.2 浮动面板·····	107
7.2.1 “对齐”浮动面板·····	107
7.2.2 “调色板”面板·····	108
7.2.3 “颜色样本”面板·····	108
7.2.4 “变形”面板·····	109
7.3 操作 Flash 文档·····	109
7.3.1 创建文档及其定义文档属性··	109
7.3.2 元件与实体·····	110
7.3.3 库·····	111
7.3.4 导入与导出·····	111

第 8 课 Flash 绘图及其基本动画制作·· 112

8.1 绘制图形·····	112
8.2 Flash 绘图的一些特点·····	121
8.2.1 对象的选取·····	121
8.2.2 Flash 的分“段”特色·····	122
8.3 动画制作基础·····	124
8.3.1 逐帧动画·····	124
8.3.2 运动渐变 (Motion Tweening)··	125
8.3.3 形状渐变 (Shape Tweening)··	126
8.3.4 运动引导·····	127
8.3.5 遮罩动画·····	128

第 9 课 Flash 简单案例····· 131

9.1 旋转动画·····	131
9.2 发光动画、水纹和水泡效果·····	134
9.3 图片的虚实变换、跑动的文字和简单 课件·····	147

9.4 在 Microsoft PowerPoint 中插入 Flash··	154
--	-----

9.4.1 其他窗口播放法·····	154
--------------------	-----

9.4.2 同一窗口播放法·····	156
--------------------	-----

第四部分 基本的 Dreamweaver

第 10 课 熟悉环境和建立站点····· 160

10.1 Dreamweaver MX 的工作环境·····	160
10.1.1 文档窗口·····	162
10.1.2 可停靠浮动面板·····	162
10.1.3 “插入”面板组·····	163
10.1.4 属性检查器·····	163
10.1.5 菜单栏·····	163
10.1.6 状态栏·····	164
10.2 建立站点·····	164
10.3 小试“参数选择”对话框·····	167

第 11 课 常用工具及其使用方法····· 169

11.1 插入标题和文本·····	169
11.2 “常用”面板上的按钮·····	170
11.3 其他面板按钮·····	182
11.3.1 “字符”面板·····	183
11.3.2 “媒体”面板·····	183

第 12 课 页面的规划和布局····· 185

12.1 准备素材·····	185
12.2 用 Dreamweaver MX 布局·····	186
12.2.1 打开站点·····	186
12.2.2 载入草图·····	187
12.2.3 修改页面属性·····	187
12.2.4 使用“布局”选项卡·····	188
12.3 插入元素和处理页面·····	191
12.3.1 插入 Fireworks HTML·····	191
12.3.2 给单元格添加背景色·····	192
12.3.3 图像占位符的使用·····	193
12.4 简单设置文本格式·····	195
12.4.1 项目列表和编号列表·····	196
12.4.2 缩进文本·····	197

第五部分 初识 HTML

第 13 课 基本结构和文本标签····· 200

13.1 基本结构和组成标签	201	16.2.5 Map 组件.....	233
13.1.1 搭建 HTML 构架	201	第 17 课 窗口框架	235
13.1.2 文字处理标签	202	17.1 窗口框架的基本结构	235
13.2 常用标签	203	17.2 设定画面的分割方式	235
13.2.1 文本标签	203	17.2.1 行分割	235
第 14 课 图像标签及其属性和块级元素	210	17.2.2 列分割	236
14.1 图像标签及其属性	210	17.2.3 子窗口的设定	237
14.1.1 SRC 属性	210	17.2.4 控制窗口框架框线的 frameborder	
14.1.2 ALIGN 属性	210	属性	238
14.1.3 宽高属性	210	17.2.5 多重的窗口框架	238
14.1.4 ALT 属性	212	17.3 target 属性与框架的搭配	239
14.1.5 确定图像的间距与边框	213	17.4 嵌入式框架	242
14.2 DIV 和 SPAN 标签	214	第 18 课 表单简介	244
14.2.1 DIV 标签	214	18.1 表单头及其属性	244
14.2.2 SPAN 标签	215	18.2 BUTTON 控件	245
14.2.3 SPAN 和 DIV 的不同	215	18.3 INPUT 控件	245
第 15 课 列表元素和表格标签	217	18.3.1 BUTTON 按钮属性	246
15.1 HTML 的列表元素	217	18.3.2 CHECKBOX 复选框属性	246
15.1.1 无序列表 (Unordered List)	217	18.3.3 FILE 文件框属性	247
15.1.2 排序列表 (Ordered List) ...	219	18.3.4 HIDDEN 隐藏属性	247
15.2 表格标签	220	18.3.5 IMAGE 影像属性	247
15.2.1 建立表格的四种标签	220	18.3.6 TEXT 文本属性	248
15.2.2 <TABLE>标记的属性	221	18.3.7 PASSWORD 密码属性	248
15.2.3 <TR>标记的属性	222	18.3.8 RADIO 单选按钮属性	249
15.2.4 <TD><TH>标记的属性	223	18.3.9 RESET 重置属性	250
		18.3.10 submit 递送属性	250
		18.4 其他控件	250
		18.4.1 SELECT 控件	250
		18.4.2 TEXTAREA 控件	251
第六部分 走进 HTML		第七部分 深入 Fireworks	
第 16 课 超文本链接和常用组件介绍 ...	226	第 19 课 Fireworks 的 gif 动画	254
16.1 超文本链接	226	19.1 帧与帧的操作	254
16.1.1 相对路径与绝对路径	226	19.1.1 添加帧	254
16.1.2 超级链接的标记	227	19.1.2 复制帧	255
16.1.3 跳转到标记位置	228	19.1.3 跨帧移动和复制帧中的对象 ...	255
16.1.4 target 属性	229	19.1.4 帧的命名与延迟时间	256
16.2 常用组件	229	19.2 制作动画	256
16.2.1 Applet 组件	229	19.2.1 逐帧动画	256
16.2.2 marquee 组件	230		
16.2.3 Embed 组件	232		
16.2.4 Object 组件	233		

19.2.2 渐变动画	258
第 20 课 Fireworks 的交互效果	263
20.1 按钮	263
20.2 切片交互	268

第 21 课 Fireworks 应用	277
21.1 实用教学框架的美工	277
21.2 网络课程的首页	282

第八部分 再探 Flash

第 22 课 文本框、按钮、声音和影片剪辑	291
22.1 文本框的使用	291
22.2 制作交互式按钮	299
22.3 声音的使用	302
22.4 影片剪辑的使用	306

第 23 课 Action Script 初步	309
23.1 基本概念	309
23.1.1 对象和路径	309
23.1.2 Action 动作	312
23.2 影片控制语句	317
23.3 影片剪辑的简单控制语句	320

第 24 课 Action Script 应用	326
24.1 按钮与影片剪辑结合	326
24.2 声音的使用	333
24.2.1 声音开关按钮	334
24.2.2 用显示条显示声音大小	338
24.3 实用的数字时钟	344
24.4 可控制的教学课件	347
24.4.1 动态地画任意两点间的直线	347
24.4.2 可控制的圆轮滚动	351
24.4.3 完整小课件	354
24.5 动态载入	357

第九部分 实用 Dreamweaver

第 25 课 框架	362
25.1 创建框架	362
25.2 编辑框架集页面	364

25.2.1 手工调整框架页	364
25.2.2 通过属性检查器设置框架页	364
25.2.3 框架页面间的链接	365
25.3 保存框架页面	366
25.4 框架制作实例	366

第 26 课 表单、模板与 CSS 样式	373
26.1 表单及其应用	373
26.1.1 创建表单	373
26.1.2 表单对象组件	374
26.2 表单实例	374
26.3 模板及其应用	381
26.3.1 创建可编辑区域	381
26.3.2 创建可选区域	384
26.3.3 创建重复区域	387
26.3.4 创建可编辑标记属性	387
26.4 创建和编辑 CSS 样式表	389
26.5 “CSS 样式定义”的设置	391
26.5.1 类型属性	391
26.5.2 背景属性	393
26.5.3 区块属性	395
26.5.4 盒子属性	395
26.5.5 边框属性	395
26.5.6 列表属性	396
26.5.7 定位属性	397
26.5.8 扩展属性	397
26.6 用 CSS 样式定义超级链接属性	398

第 27 课 行为与时间轴	402
27.1 行为面板及命令菜单	402
27.2 添加行为实例	403
27.3 时间轴及其应用	411

第十部分 JavaScript 编程基础

第 28 课 JavaScript 初步	417
28.1 JavaScript 概述	417
28.2 JavaScript 的语法基础	418
28.2.1 变量	418
28.2.2 数组	419
28.2.3 算术运算符	421

28.2.4	逻辑运算符	422	29.1.1	什么是事件	442
28.2.5	字符串运算符	423	29.1.2	处理 JavaScript 事件	445
28.2.6	运算符的优先级	423	29.2	JavaScript 对象	447
28.2.7	typeof 操作符	424	29.2.1	内置对象	447
28.2.8	条件表达式	424	29.3	浏览器对象	457
28.2.9	条件语句	425	29.3.1	window 对象的方法	459
28.2.10	循环语句	428	29.3.2	location 对象	461
28.2.11	注释语句	432	29.3.3	document 对象	462
28.2.12	JavaScript 的函数	432			
28.3	JavaScript 全局函数	437	第 30 课 JavaScript 应用	465	
28.3.1	escape () 和 unescape () 函数	438	30.1	填空与选择	465
28.3.2	eval () 函数	439	30.1.1	填空	465
28.3.3	parseFloat () 函数	439	30.1.2	单选题	467
28.3.4	parseInt () 函数	440	30.1.3	多选题	469
28.3.5	isNaN () 函数	441	30.2	动态导航	471
			30.3	Flash 与 HTML 的通信	476
			30.4	一个随机抽取题目的简单加法	482
第 29 课 JavaScript 的事件与对象	442		参考文献	491	
29.1	JavaScript 的事件	442			

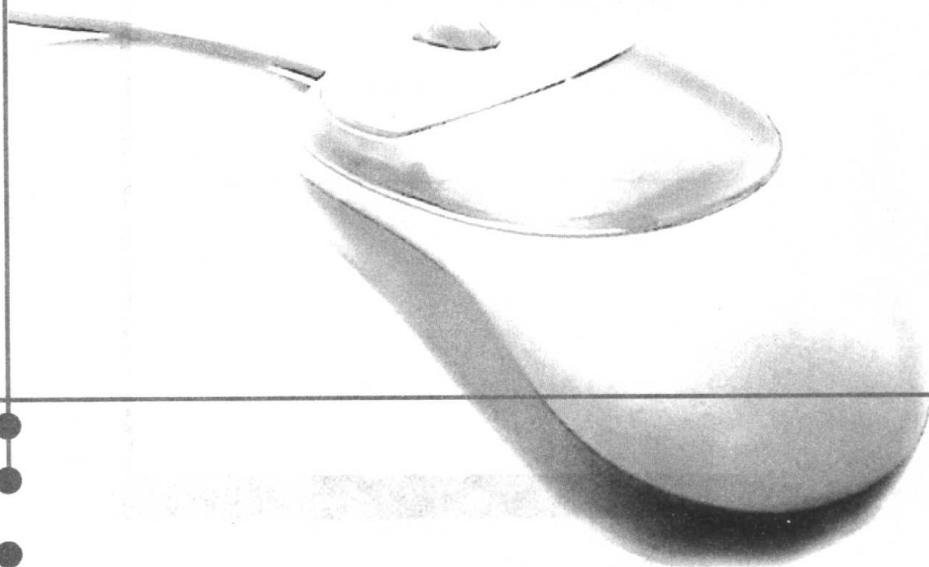
第一部分

引 例

第 1 课 画一幅网页

第 2 课 将一幅画变成一张网页

第 3 课 网页中的动画



第 1 课 画一幅网页

本课将要完成的任务：

- ▣ 图片的初始化
- ▣ 初步认识 Fireworks MX
- ▣ 学会在 Fireworks MX 中绘图

预计课时：80 分钟

怎么做网页？从何处入手？

有关网页制作的教材非常多，基本上都是从介绍软件，讲解菜单开始的。实际上只要参加过计算机应用能力培训的人都有体会，教师花了很大的力气讲软件的界面、软件的功能，但似乎作用不大，对操作来说效果甚微。那么究竟什么是学习网页制作的最好方法呢？回答是两个字——模仿。

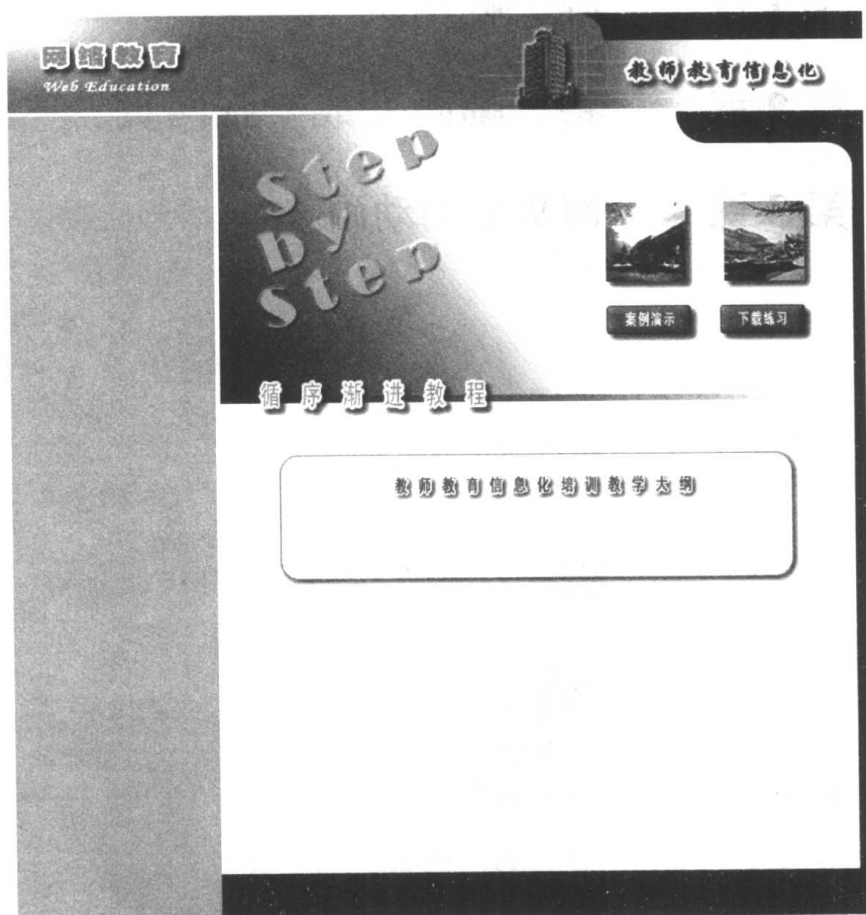


图 1-1 样板页面

图 1-1 中的页面本身也是对某些页面的模仿。就让我们先以这张页面为样板，将模仿这张页面作为我们学习制作网页之旅的起点吧。

我们先撇开 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 的功能和使用方法，不问为什么，一步一步地跟随教程，看它是如何模仿制作图 1-1 所示的页面。

1.1 准备工作

1.1.1 制作工具

首先，准备好做网页的三个工具：Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX。教材中，我们均使用汉化版，由于汉化的结果各不相同，所以当读者发现你手上的软件与教材所示的不一样时，不必紧张，相信你在相互比较两者的不同后会很快习惯的。

1.1.2 初始化

现在我们开始要在计算机上画画了，就像用笔在纸上画画一样，应该做好平面设计，构思好你要做的网页的布局、颜色等问题。

打开 Fireworks MX。选择菜单“文件/新建”，弹出“新建文档”对话框，如图 1-2 所示。

其中，宽度和高度可以自己设定，这将决定以后生成网页的大小。要注意的是，一般网页的宽度以在屏幕分辨率 800×600 像素的情况下不出现横向滚动条为准，所以，网页的宽度一般小于 800 像素，在这里设定为 750 像素。按“确定”按钮后，会弹出一个窗口，如图 1-3 所示。此时，出现的窗口大小未必是你定义的真实大小，比如当你看到标题栏上有“@ 36%”时，这说明此时的缩放比例是定义图片大小的 36%。如果想要得到真实的窗口大小，可选择菜单“查看/缩放比例”，然后选择 100%，就可以看到真实大小的画面了。

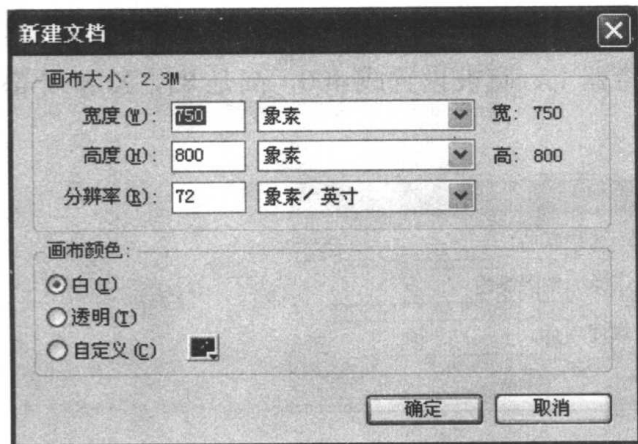


图 1-2 新建一个图像

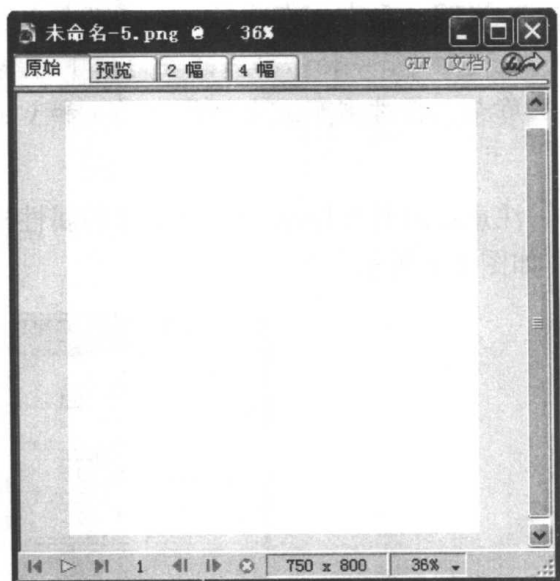


图 1-3 新建文件窗口

1.2 画页面的横幅 (banner)

所谓横幅是指如图 1-4 所示的部分，横幅也常被叫做页面头。制作横幅的步骤如下：

图 1-4 横幅

先用 Fireworks 绘制如图 1-5 所示的部分横幅。

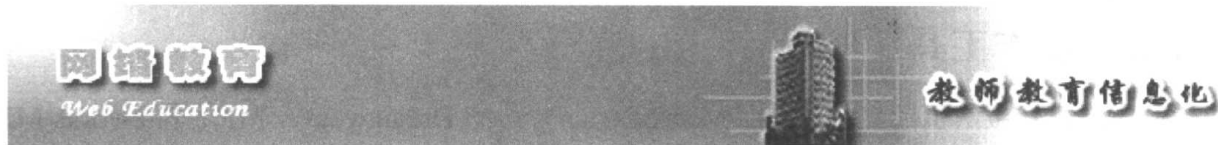


图 1-5 部分横幅

第一步 画一个单色的矩形

鼠标单击工具面板中的“矩形工具”按钮，再单击按钮，将颜色调成浅蓝色 #00CCFF，接着在画布上拖动鼠标画一个矩形，如图 1-6 所示。

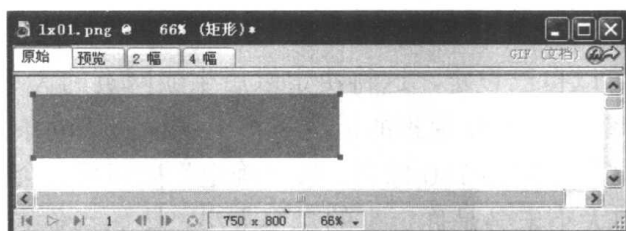


图 1-6 画矩形

 **说明：**画布上布置了一个看不见的坐标系，坐标原点为画布的左上角，x 轴沿画布的上边向右，y 轴沿画布的左边向下。属性检查器上的 X 和 Y 分别表示对象（对象的左上角点）相对画布上坐标原点的 x 和 y 坐标。

注意：此时在停靠于窗口下部的属性检查器上，宽被设置成 400，高是 85，X 和 Y 都是 0，如图 1-7 所示。

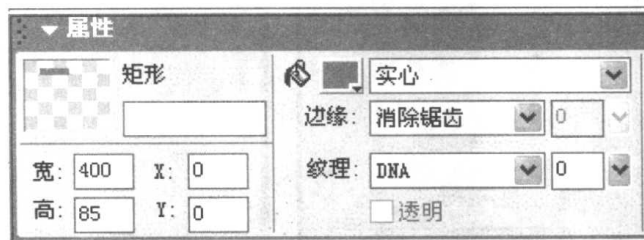


图 1-7 属性检查器的一部分

这意味着以左上角为起点画一个宽为 400，高为 85 的矩形。

提醒：也可以先随便在画布上画一个图形，然后再在属性检查器中填入所需的值后按回

车键来实现精确定位以及其他属性的设定。属性检查器是一块标题为“属性”的面板，既可以停靠也可以随意拖动到窗口的任意位置，如图 1-9 所示。

第二步确定 插入图片

在随书附带的光盘中的“网页练习/01”文件夹中有一位图“教育厅楼.gif”，现将其插入，方法如下：

1. 选择菜单“文件/导入”，打开“导入”对话框如图 1-8 所示，选取“教育厅楼.gif”，再按“打开”按钮，此时鼠标光标变成了。

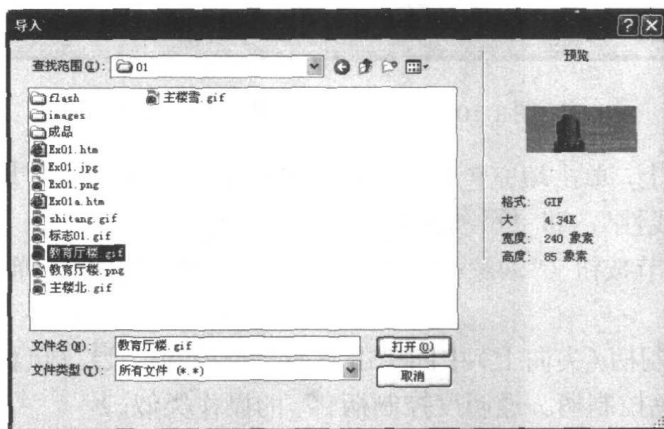


图 1-8 “导入”对话框

2. 用鼠标在画布上拖曳，画布上就呈现出刚刚导入的图片，设置图片属性宽：230，高：85，X：400，Y：0。如图 1-9 所示。

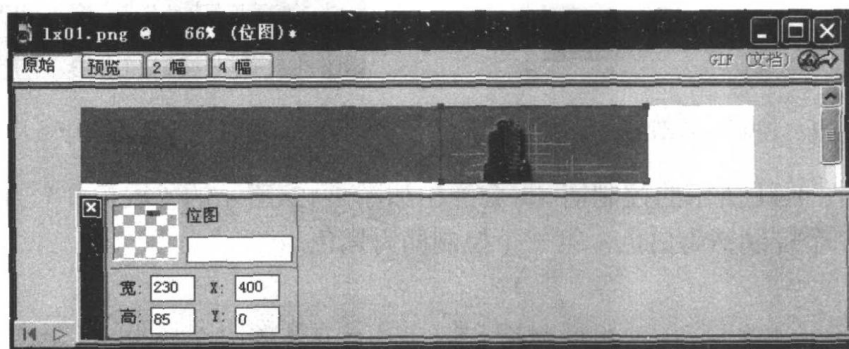


图 1-9 导入位图

 **提示：**工具面板的颜色栏上有两个颜色按钮，上边一个按钮用于调制图形的边框色，下面一个按钮用于设置图形的填充色。在绘制矩形、圆等图形时，属性检查器上也有相同的这两个按钮，功能和操作也完全一样。

 **经验：**在属性检查器的标题栏（图 1-9 所示的最左边的蓝色竖条）上双击鼠标，可以使属性检查器回到系统默认的原停靠位置。

第三步 画一个横向白黑渐变的矩形

在新导入的图片上画一矩形覆盖图片，其属性如图 1-10 所示，图中矩形的填充色为线性

渐变，设置方法如下：



图 1-10 画一颜色线性变化的矩形

1. 在属性检查器上，单击填充色调节按钮右侧的选项下拉列表  实心 ，在弹出的列表中选“线性”，即  线性 .
2. 单击填充色调节按钮（“油漆桶”图标右侧的  按钮），弹出如图 1-11 所示的设置框。
3. 在两个调色控制柄（尖向上）中间单击添加一个控制柄 。（鼠标按住调色控制柄 ，向下拖曳可以删除调色控制柄。透明度控制柄  的操作类似。）

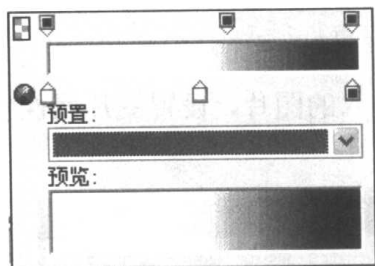


图 1-11 控制色彩渐变面板图

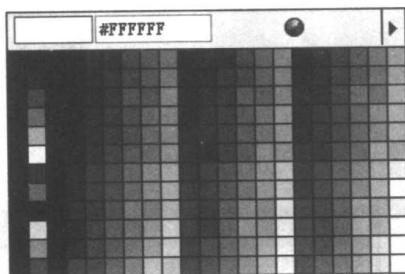


图 1-12 取色井

4. 单击如图 1-11 所示的控制柄  会弹出如图 1-12 所示的“取色井”。通过“取色井”设置第一和第二个控制柄为白色，第三个控制柄为黑色。

注意：（1）（尖向上）为调色控制柄，（尖向下）为透明度控制柄。若是用 Fireworks 4 制作上面的效果，应取第一和第二个调色控制柄为黑色，第三个调色控制柄为白色。（2）有时同时选取画布上的几个对象非常困难，甚至不可能，必须借助层面板来同时选取几个对象。

第四步 设置图片的渐变

1. 选择菜单“窗口/层”，打开层面板。先单击“矩形”行，按住 **Shift** 键的同时单击另一“位图”行，即同时选取两行如图 1-13 所示。实际上是同时选取了画布上的两个对象。

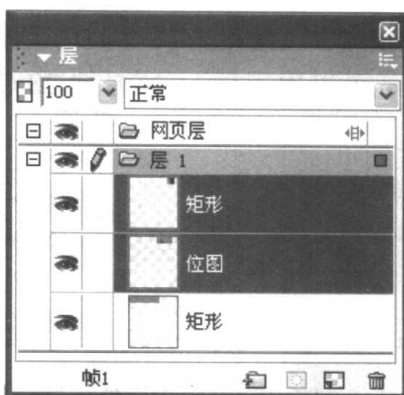


图 1-13 层面板

2. 选择菜单“修改/蒙版/组合成蒙版”就可以实现图 1-14 所示的效果。

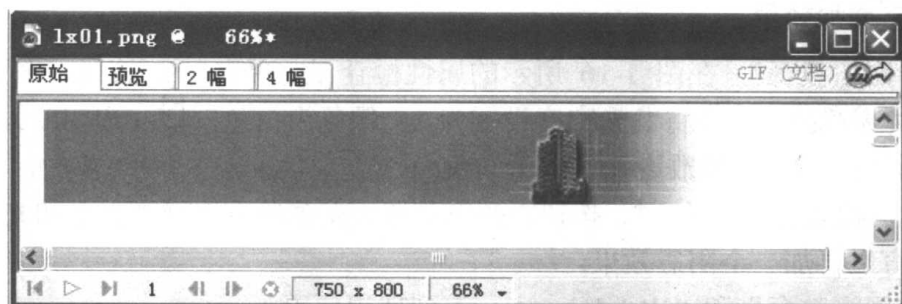


图 1-14 蒙版结果

蒙版：就是根据作为蒙版的路径轮廓或灰度（或位图）定义其下面对象的显示区域。

第五步 添加文字

1. 在“层”面板上单击  按钮，增加层 2，并在层 1 的  图标右侧的小格中用鼠标单击一下，出现  图标，锁住层 1（保证先前的工作不会被后面的误操作破坏），如图 1-15 所示。

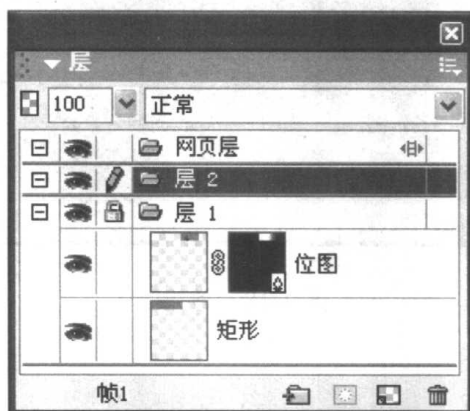


图 1-15 增加一个层

2. 单击工具面板中的  按钮，鼠标指针变成插字光标样式，在要输入文字的地方单击一下，出现一个文本框 。在文本框内输入汉字“网络教育”。