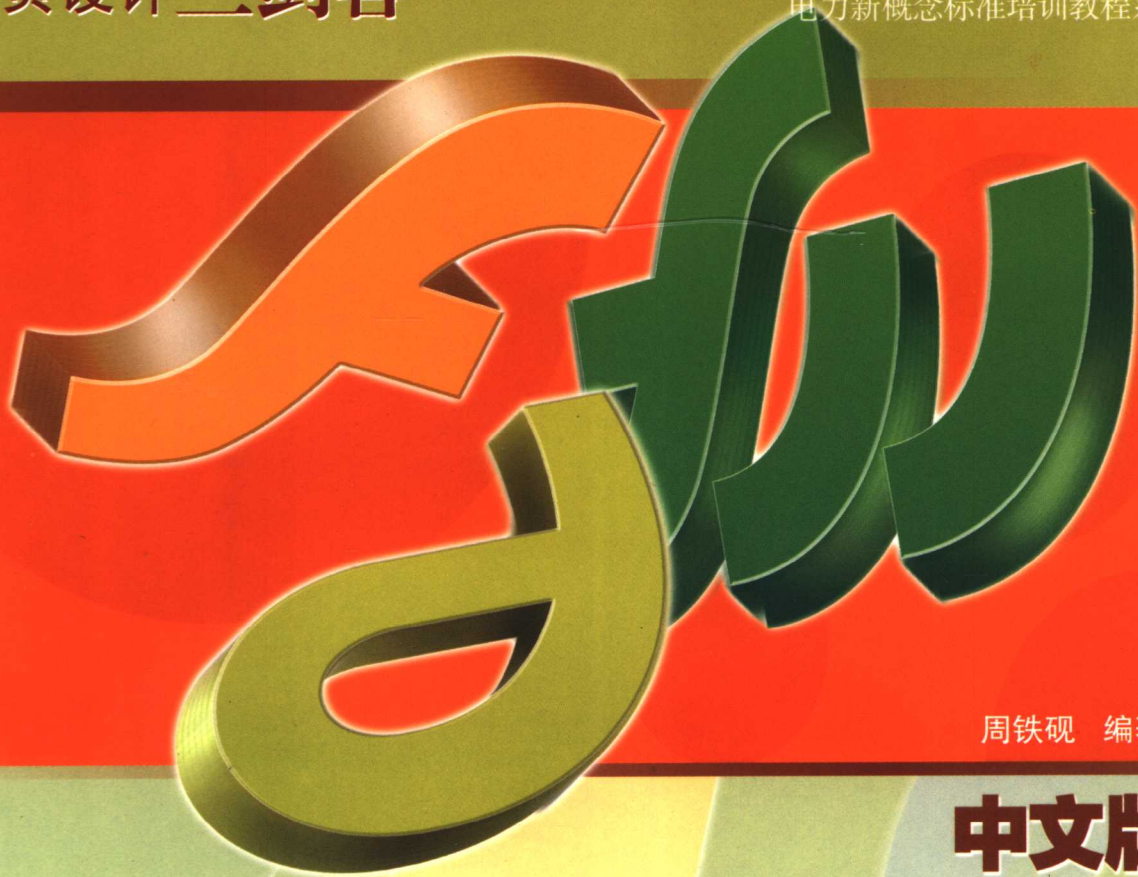


网页设计三剑客

CEPP 电脑艺术部策划
电力新概念标准培训教程系列



周铁砚 编著

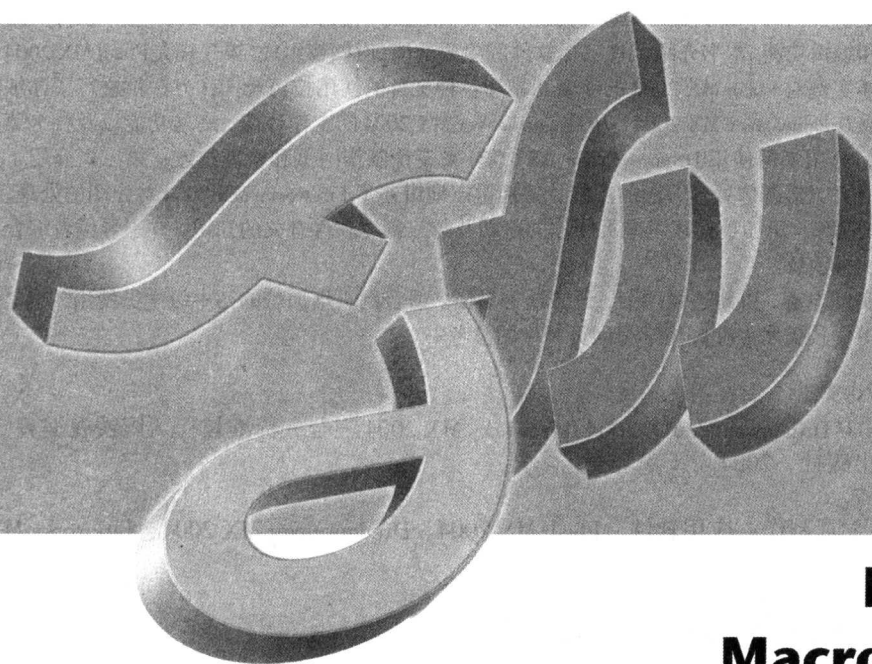
中文版
Macromedia
Flash MX 2004/
Dreamweaver MX 2004/
Fireworks MX 2004
三合一
标准教程

- » 本书由国内知名网页设计培训专家参与策划，由权威培训机构组织编著
- » 全书结构清晰、范例精美实用、内容全面而翔实、印装精美
- » 国内权威培训组织力荐的资格认证考试参考用书
- » 国内较为权威的 Macromedia 软件中国区最新标准/培训教程



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

CEPP 电脑艺术部策划 ◆ 电力新概念标准培训教程系列



中文版
Macromedia
Flash MX 2004/
Dreamweaver MX 2004/
Fireworks MX 2004
三合一 标准教程

周铁砚 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

内 容 简 介

Macromedia 公司最新推出的 Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 和 Fireworks MX 2004 三个软件产品具有强大的网页制作和编辑功能。本书介绍了这三个软件的主要功能,由四篇组成。第一篇是 Flash MX 2004 的功能介绍,结合具体实例对 Flash MX 2004 的新增功能和各种工具的使用技巧及操作方法都进行了详细讲解;第二篇全面接触 Dreamweaver MX 2004,从 Dreamweaver MX 2004 的工作环境、新增功能以及各个菜单和面板的功能入手,介绍如何使用 Dreamweaver MX 2004 来设计制作网页和管理站点;第三篇介绍了 Fireworks MX 2004 在网页图形图像处理方面的功能,特别重点地讲述了 Fireworks MX 2004 对位图的处理、优化导出和 GIF 动画的制作;第四篇概述了网页制作的原则及与三剑客软件有关的知识,并引导读者综合使用这三个软件进行实战演练。

本书内容全面,实例丰富,讲解透彻详细,语言通俗易懂。适合网页培训班的初中级学员使用,也是网页制作爱好者及高等学校美术专业师生学习网页制作的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004/ Dreamweaver MX 2004 /Fireworks MX 2004 三合一标准教程 / 周铁砚编著.
—北京:中国电力出版社, 2004

ISBN 7-5083-2489-7

I. 中... II. 周... III. 主页制作—应用软件, Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 073515 号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 裴红义

责任编辑: 李 娟

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电力新概念标准培训教程系列

书 名: 中文版 Macromedia Flash MX 2004/Dreamweaver MX 2004/Fireworks MX 2004
三合一标准教程

编 著: 周铁砚

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京地矿印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 23.75 彩页 2

书 号: ISBN 7-5083-2489-7

版 次: 2004 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 35.00 元(含 1CD)

前 言

随着互联网的进一步普及,网页制作技术也在不断的提高,除了传统的美工技术外,多媒体和交互性技术已经在网页制作中得到了广泛应用。现在,Internet 上的网页正在成指数增长,现今在 Internet 上存在着大量的可申请的网页空间,只要有需要,每个人都可以拥有自己的主页。如此一来,网页制作不再只是部分专业人员的专利,只要选择合适的网页制作工具,任何人都可以通过学习做出专业级效果的个人网页。在多媒体制作和编辑领域享有很高知名度的 Macromedia 公司迎合了这一需求,在 20 世纪末就开发出了 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 三个软件,由于三者之间可以优势互补,配合几乎是天衣无缝,所以软件一经推出立即引起了很大反响,牢牢占领了网页制作领域的主要市场,成为诸多专业网页设计师和大多数业余网页制作者的首选,被誉为网页制作“三剑客”。2003 年年末,Macromedia 公司再接再厉,推出了新一代的网页制作软件,主要有 Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 和 Fireworks MX 2004,这三个软件的界面进一步整合,操作更加简单,几乎覆盖当前网页制作的所有技术。

本书就是为读者能够快速掌握 Macromedia 的网页制作三剑客而编写的,全书分为四篇。第一篇运用了大量生动简洁的实例,结合基础知识的介绍,讲述 Flash MX 2004 在动画制作和网页制作等方面的应用;第二篇全方位介绍 Dreamweaver MX 2004 的新特点、新功能,从菜单和面板的使用入手,一直到网站管理等高级应用,均进行了详细的讲解和介绍;第三篇介绍 Fireworks MX 2004 的使用,重点介绍了 Fireworks MX 2004 特别适合网页图像处理的诸多特点;第四篇主要是运用以上三个软件制作综合实例,让读者进一步体会和理解这三个软件是如何在实际中协调工作的。作为一本网页制作三剑客教程性质的图书,本书特点如下:

- 结合实例:本书大量结合实例讲解网页制作三剑客的基本功能,实例中列出了操作步骤,适用于初学者自学。
- 提示技巧:本书在讲述软件的过程中插入大量注意细节和知识点的提示,便于那些有一定基础的读者提高水平。
- 精彩图例:对于那些文字表述不清楚或是难于理解的部分,本书中插入大量的图例做辅助讲解。
- 内容精练:由于页面所限,不可能对三个软件的所有功能都加以介绍,所以本书精选了这三个软件中对于初中级读者而言需要重点掌握的主要功能,以确保内容的实用性和紧凑性。在掌握这些知识后,对于其余没有介绍的内容,读者基本上也可以做到触类旁通。

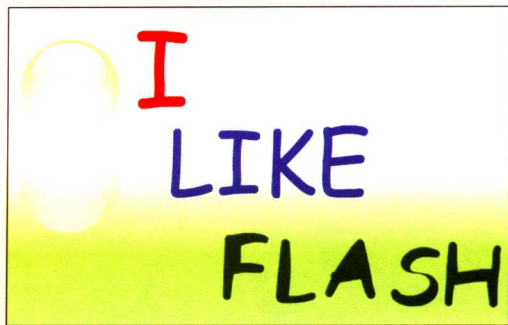
本书的随书光盘除了附有书中所使用到的素材和实例文件外,还提供了一些第三方 Flash 软件和十几个经典的网站模板。这些第三方 Flash 软件在一定程度上扩展了 Macromedia Flash MX 2004 的功能,给创作者以更广阔的创作空间;利用现成的网站模板可以使网站设计工作事半功倍。全书由周铁砚主持编写,在编写过程中得到了何磊、吴维、谢婷、鲍超、王超、万逢义、李晶、陈刚、田砚宇、蔡念、杨祖虎、唐妮、戎恺、施润和、孙志刚、陈钻、陈轩、毕靖、赵会霞、杨聪等人的大力帮助。由于计算机技术的迅速发展,加上编者的水平有限,时间仓促,本书中错误之处在所难免,欢迎读者批评指正。

编 者
2004 年 5 月

作品欣赏



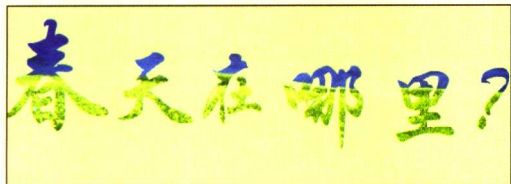
形状补间动画效果 (见本书 4.4 节)



动作补间动画效果 (见本书 4.4 节)



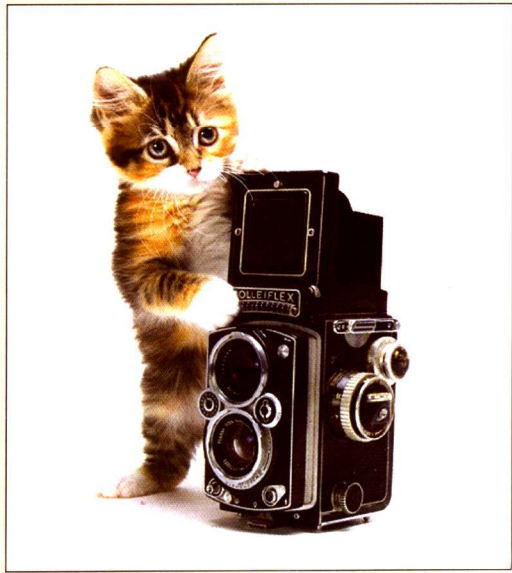
文本素材输入 (见本书 9.1 节)



位图填充 (见本书 3.2 节)

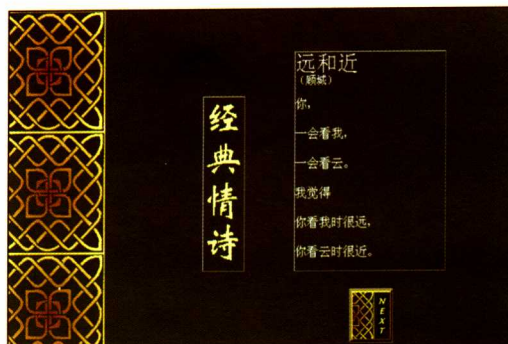


编辑元件 (见本书 5.3 节)

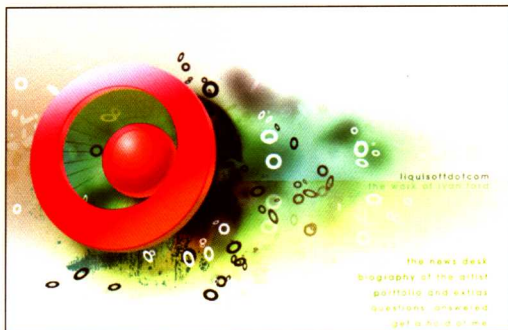
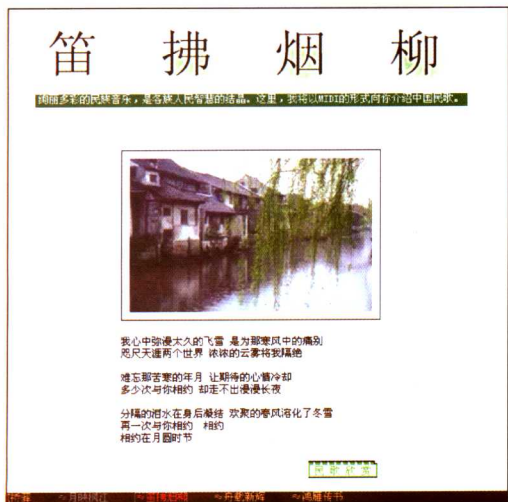


JPEG 格式的优化 (见本书 18.2 节)

作品欣赏



在层中插入内容 (见本书 11.3 节)

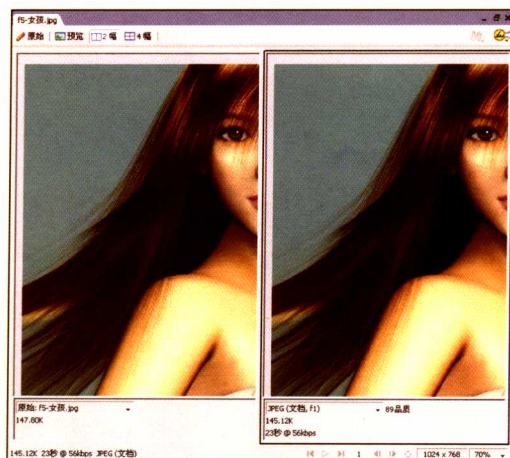


网页编辑 (见本书实例篇)

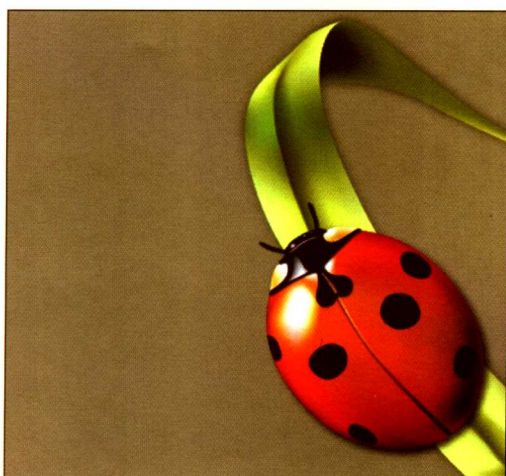
作品欣赏



文本的编辑 (见本书 15.2 节)



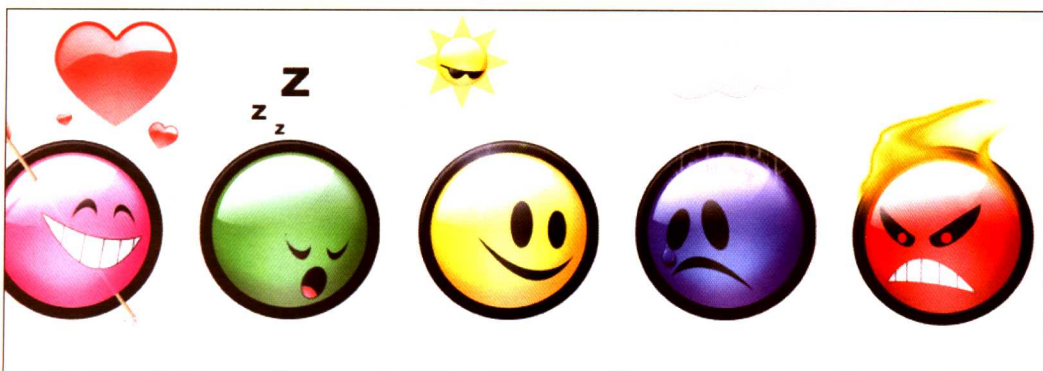
预览窗口在优化中的使用 (见本书 18.2 节)



蒙版效果 (见本书 4.4 节)

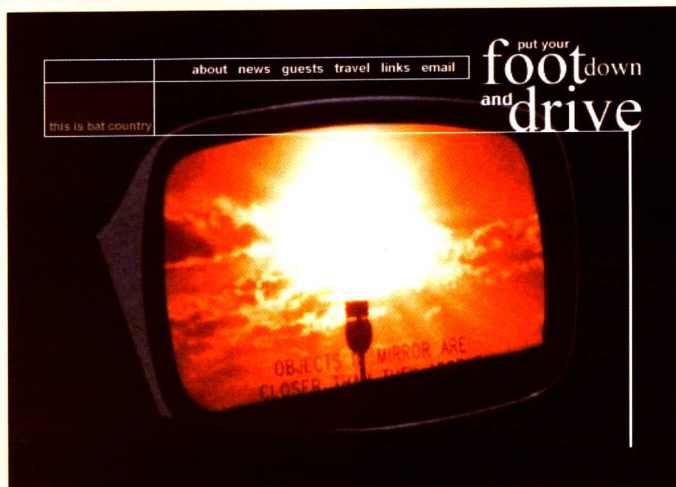
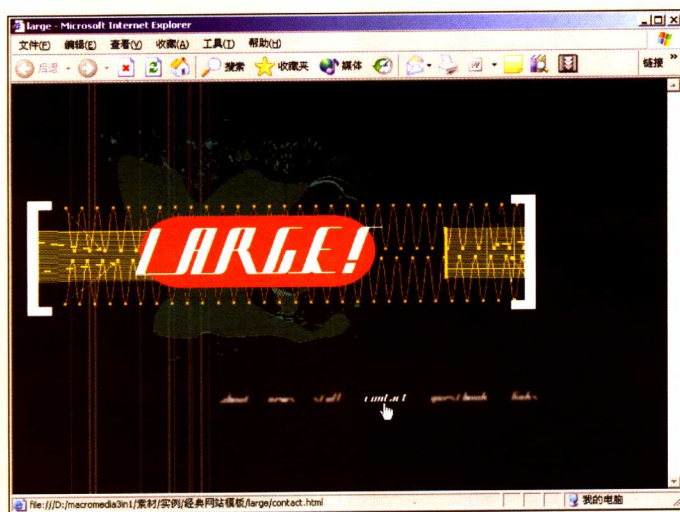


创建图形原件 (见本书 5.2 节)

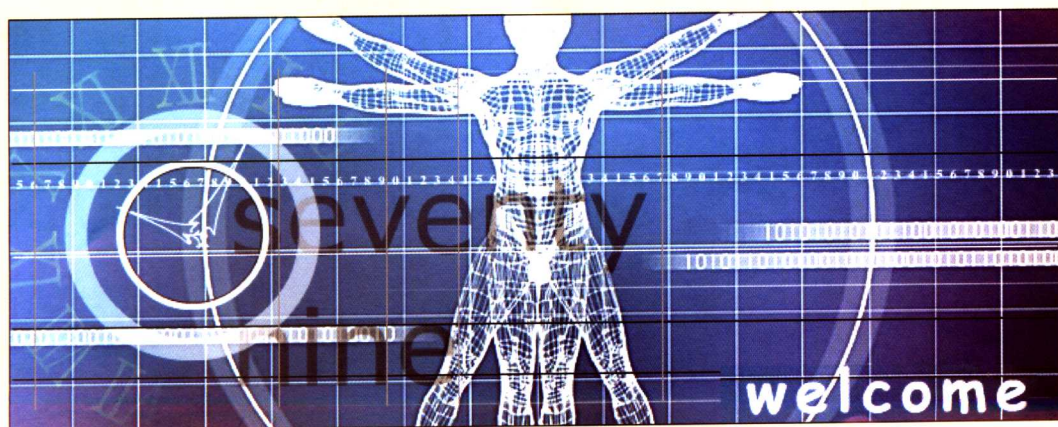


逐帧动画效果 (见本书 4.4 节)

作品欣赏



本书所附网站模板



Flash 片头动画（见本书实例篇）

目 录

前 言

第 1 篇 Flash MX 2004 篇

第 1 章 进入 Flash 世界

1.1 Flash 概述	3
1.2 Flash MX 2004 新增功能	4
1.2.1 便于新用户学习掌握	4
1.2.2 动画及媒体元素	5
1.2.3 可扩展性	6
1.2.4 发布	6
1.3 Flash MX 2004 的工作环境	7
1.4 Flash MX 2004 基本菜单及常用命令	9
1.4.1 【文件】菜单	9
1.4.2 【编辑】菜单	9
1.4.3 【视图】菜单	10
1.4.4 【插入】菜单	10
1.4.5 【修改】菜单	10
1.4.6 【文本】菜单	11
1.4.7 【命令】菜单	11
1.4.8 【控制】菜单	11
1.4.9 【窗口】菜单	12
1.4.10 【帮助】菜单	12
1.5 设置工作区域	12
1.6 本章小结	14

第 2 章 Flash MX 2004 图形的 编辑与颜色处理

2.1 Flash MX 2004 基本工具简介	15
2.1.1 选择工具的使用	15
2.1.2 部分选取工具	16
2.1.3 线条工具	16
2.1.4 套索工具	17
2.1.5 钢笔工具	18
2.1.6 椭圆工具与矩形工具	18

2.1.7 文本工具	18
2.1.8 铅笔工具	20
2.1.9 刷子工具	21
2.1.10 墨水瓶工具	22
2.1.11 颜料桶工具	22
2.1.12 滴管工具	23
2.1.13 橡皮擦工具	23
2.2 颜色样本面板与混色器的使用	24
2.2.1 颜色样本面板的使用	24
2.2.2 混色器的使用	25
2.3 本章小结	28

第 3 章 资源导入与对象处理

3.1 使用 Flash MX 2004 编辑图形	29
3.1.1 选择对象	29
3.1.2 删除、移动和复制对象	32
3.1.3 改变对象的大小与形状	33
3.2 资源的导入与应用	36
3.2.1 图片资源的导入	36
3.2.2 声音资源的导入	39
3.2.3 视频资源的导入	42
3.3 本章小结	45

第 4 章 创建动画

4.1 动画的基本原理	47
4.2 时间轴面板简介	48
4.3 帧	50
4.3.1 帧的简介	50
4.3.2 帧操作	53
4.4 制作动画	55
4.4.1 逐帧动画	55
4.4.2 形状补间动画	58
4.4.3 动作补间动画	65
4.5 层的相关设置	70
4.5.1 图层概述	70

4.5.2 新建图层	71	6.2.2 数值	95
4.5.3 查看图层	71	6.2.3 逻辑变量	95
4.5.4 编辑图层	71	6.2.4 对象	95
4.5.5 蒙版图层	73	6.2.5 电影剪辑	96
4.6 本章小结	74	6.2.6 空值及未定义值	96
第5章 元件、实例与库资源		6.3 ActionScript 变量	96
5.1 元件与实例	75	6.3.1 变量命名原则	96
5.1.1 元件、实例和库资源概述	75	6.3.2 变量赋值	97
5.1.2 元件的种类	75	6.3.3 变量类型	97
5.2 创建图形与实例	76	6.3.4 变量的申明	98
5.2.1 创建图形元件	76	6.3.5 变量的使用	98
5.2.2 创建按钮元件	77	6.4 ActionScript 运算符	99
5.2.3 创建影片剪辑元件	80	6.4.1 运算符优先级	100
5.2.4 创建元件实例	81	6.4.2 算术运算符	100
5.2.5 设置实例的属性	81	6.4.3 比较运算符	100
5.3 使用共享库资源	85	6.4.4 字符串运算符	101
5.3.1 在元件编辑窗口中修改编辑元件	85	6.4.5 逻辑运算符	101
5.3.2 给元件重命名	86	6.4.6 相等运算符	101
5.3.3 在当前位置修改编辑元件	86	6.4.7 赋值运算符	102
5.3.4 使用文件夹存放元件	87	6.5 编写 ActionScript 脚本	102
5.3.5 如何给文件夹命名	87	6.5.1 面向对象的编程方法	102
5.3.6 如何在文件夹中加入元件	88	6.5.2 运行控制方法	103
5.3.7 如何展开或卷起文件夹	88	6.5.3 流程控制方法	104
5.3.8 在元件库中为元件排序	88	6.5.4 常用术语	105
5.3.9 改变元件的类型	89	6.6 使用动作属性面板	107
5.4 本章小结	89	6.6.1 动作属性面板	107
第6章 ActionScript 简介		6.6.2 常用动作	109
6.1 ActionScript 语法概述	91	6.7 本章小结	110
6.1.1 点的使用	91	第7章 影片发布	
6.1.2 大括号的使用	92	7.1 测试影片	111
6.1.3 分号的使用	92	7.2 发布影片	113
6.1.4 圆括号的使用	92	7.2.1 发布文件格式	113
6.1.5 大小写字母的使用	93	7.2.2 发布格式设置	114
6.1.6 注释的使用	93	7.2.3 发布影片	125
6.1.7 关键字	93	7.3 本章小结	126
6.1.8 常量	94	第2篇 Dreamweaver MX 2004 篇	
6.2 ActionScript 数据类型	94	第8章 Dreamweaver MX 2004 基础	
6.2.1 字符串	94	8.1 Dreamweaver MX 2004 新特性概述	129



8.1.1 更丰富、更强大的 CSS 支持	129
8.1.2 与其他的 Macromedia 工具 结合更紧凑	130
8.1.3 新型设计和开发环境	131
8.1.4 安全性增强	132
8.1.5 交互浏览器的确认	132
8.2 了解 Dreamweaver MX 2004 工作环境	133
8.2.1 菜单	134
8.2.2 面板	138
8.3 Dreamweaver MX 的参数设定和外观 设置	143
8.3.1 常规参数	143
8.3.2 CSS 样式参数	145
8.3.3 标记色彩参数	145
8.3.4 不可见元素参数	146
8.3.5 布局视图	147
8.3.6 层参数	148
8.3.7 代码改写参数	148
8.3.8 代码格式参数	149
8.3.9 代码提示参数	151
8.3.10 代码颜色参数	151
8.3.11 面板参数	152
8.3.12 文件类型和编辑器参数	153
8.3.13 在浏览器中的预览参数	154
8.3.14 站点参数	154
8.3.15 状态栏参数	155
8.3.16 字体/编码参数	156
8.4 本章小结	157
第 9 章 简单网页编辑	
9.1 文本素材输入	159
9.1.1 文本输入	159
9.1.2 文本属性	160
9.2 网页图像编辑	166
9.2.1 图像相关概念	166
9.2.2 图像的添加	167
9.2.3 图像属性设置	168
9.2.4 图像热区技巧	169
9.3 文本样式	171

9.4 本章小结	180
第 10 章 表格与模板	
10.1 表格简介	181
10.1.1 插入表格	182
10.1.2 表格属性调整	186
10.2 表格数据操作	187
10.2.1 导入外部数据	187
10.2.2 导出表格数据	191
10.3 格式化表格	192
10.4 布局应用	193
10.4.1 创建布局表格和单元格	193
10.4.2 在布局单元格中添加内容	194
10.4.3 设置列宽	194
10.4.4 设置布局表格和单元格属性	196
10.4.5 设置布局视图参数	197
10.5 本章小结	198
第 11 章 层的应用	
11.1 层	199
11.1.1 层的概念	199
11.1.2 层的首选项设置	200
11.1.3 创建层	201
11.2 层的属性设置	203
11.2.1 选择层	203
11.2.2 使用层属性面板	204
11.3 使用层	205
11.3.1 层内容的实现	206
11.3.2 层的大小设置	208
11.3.3 改变层的可见性	209
11.3.4 层的顺序排列	209
11.3.5 层的移动与对齐	210
11.3.6 层助定位	212
11.3.7 层与表格相互转化	214
11.4 本章小结	216
第 12 章 交互式表单的应用	
12.1 表单概述	217
12.2 创建表单	218
12.2.1 插入表单	218
12.2.2 设置表单属性	219

12.3 创建表单对象	219	14.3.2 颜色的选取	252
12.3.1 创建文本域	220	14.3.3 【样本】面板的使用	254
12.3.2 创建隐藏域	220	14.3.4 【混色器】的使用	256
12.3.3 创建复选框	221	14.4 本章小结	258
12.3.4 创建单选按钮	222		
12.3.5 创建列表和菜单	223		
12.3.6 创建跳转菜单	224		
12.3.7 创建图像域	225		
12.4 本章小结	226		

第13章 创建和管理站点

13.1 规划站点	227
13.2 创建站点	229
13.2.1 文件面板的介绍	229
13.2.2 创建本地站点	230
13.3 管理站点	235
13.3.1 配置本地站点属性	236
13.3.2 管理文件	237
13.4 站点文件管理	238
13.4.1 创建文件夹与文件	238
13.4.2 文件的移动、复制和删除	238
13.4.3 站点中的网页编辑	239
13.5 站点上传	239
13.6 本章小结	239

第3篇 Fireworks MX 2004 篇

第14章 Fireworks MX 2004 应用基础

14.1 Fireworks 新功能	243
14.1.1 Fireworks 软件特色	243
14.1.2 Fireworks 新特性	244
14.2 Fireworks 参数设置	245
14.2.1 常规设置	245
14.2.2 编辑设置	247
14.2.3 启动并编辑设置	248
14.2.4 文件夹设置	248
14.2.5 导入设置	249
14.2.6 HTML 属性设置	250
14.3 Fireworks MX 2004 色彩基础	252
14.3.1 网页中的颜色	252

第15章 文本处理与特效制作

15.1 基本的文件操作	259
15.1.1 直接创建新文档	259
15.1.2 打开现有文档	260
15.1.3 导入图像文件	261
15.1.4 保存文档	262
15.1.5 导出其他格式的文档	263
15.2 文本的编辑	263
15.2.1 字体、字号、颜色及文本样式	264
15.2.2 文本的行距和字间距	264
15.2.3 文本的对齐方式和排列方向	266
15.2.4 平滑文本边缘和自动缩进	266
15.3 文本特殊效果的制作	267
15.3.1 文本的描边、填充与效果	268
15.3.2 文本的倾斜与扭曲	269
15.4 本章小结	270

第16章 图像处理

16.1 设置文档属性	271
16.1.1 改变画布大小	271
16.1.2 改变画布颜色	271
16.1.3 旋转画布	272
16.1.4 修剪画布	272
16.1.5 改变图像大小	273
16.2 矢量图像和位图图像	274
16.3 Fireworks MX 2004 处理矢量图形	275
16.3.1 两种工作模式	275
16.3.2 标尺与网格的使用	276
16.3.3 使用辅助线	277
16.3.4 路径应用	278
16.3.5 矢量图的绘制	280
16.4 Fireworks MX 2004 处理位图	286
16.4.1 位图处理工具简介	286
16.4.2 图像的选取	292
16.5 本章小结	294



第 17 章 Fireworks MX 2004 网络技术

17.1	Fireworks MX 2004 制作动画的概述	295
17.2	Fireworks MX 2004 使用动画元件	296
17.2.1	创建动画元件和实例	297
17.2.2	编辑动画元件	298
17.2.3	编辑其他元件	300
17.2.4	预览动画	300
17.3	Fireworks 中对帧的操作	301
17.3.1	帧的移动	302
17.3.2	帧的延迟时间	302
17.3.3	在帧间共享层	303
17.3.4	导出动画	303
17.4	本章小结	305

第 18 章 优化和导出

18.1	图像优化目的	307
18.2	利用优化面板进行图像的优化	308
18.2.1	优化面板设置	308
18.2.2	预览窗口在优化中的使用	311
18.2.3	GIF 格式和 PNG 格式的优化	313
18.2.4	JPEG 格式的优化	316
18.2.5	其他格式文件的优化	317
18.3	利用颜色表进行图像的优化	319

18.4	Fireworks MX 2004 中图像的导出	320
------	--------------------------	-----

18.5	本章小结	322
------	------	-----

第 4 篇 实战演练篇

第 19 章 综合实例

19.1	网站规划	325
19.2	定义站点及创建文档	327
19.2.1	配置本地 IIS 网站服务	328
19.2.2	规划站点结构	331
19.3	页面结构编辑	332
19.3.1	绘制表格	334
19.3.2	Flash 的编辑	336
19.3.3	主页编辑	339
19.3.4	框架的编辑	339
19.4	素材编辑	347
19.4.1	Flash 相关素材编辑	347
19.4.2	Fireworks 相关素材编辑	354
19.5	网站整合	356
19.5.1	测试超链接	356
19.5.2	行为	357
19.6	本章小结	361

附录 第三方 Flash 软件简介

第 1 篇 Flash MX 2004 篇

多媒体技术在带宽问题被解决后在网络技术方面有它不可替代的一席之地。Macromedia Flash MX 2004 则是宽带条件下的多媒体网络应用的最佳解决方案。Macromedia Flash MX 2004 是制作令人过目不忘的 Web 动画电影的专业标准创作工具。无论是创建动画徽标、Web 站点导航控件、长篇动画、完整的 Flash Web 站点，还是 Web 应用程序，您都将发现 Flash 的强大功能和灵活性是实现创造力与想像力的最佳选择。本篇将带领读者在 Flash 世界中尽情遨游！

Flash 动画影片主要由矢量图形组成，但是还可以包含导入的视频、位图图形和声音。Flash 影片可以结合交互性，从而允许观看者进行输入，也可以创建与其他 Web 应用程序交互的非线性影片。Web 设计人员可以使用 Flash 创建导航控件、动画徽标以及带有同步声音的长篇动画，甚至可以创建完整的丰富多彩的 Web 站点。Flash 影片使用的是压缩的矢量图形，这使它们可以快速下载，并可以根据观看者的屏幕进行缩放。正是由于这些特点，一些网页甚至完全采用 Flash 来制作，这使得其他网页制作软件所提供的网页导航条、交互按钮的制作功能在 Flash MX 2004 面前黯然失色。

本篇内容：

- 第 1 章 进入 Flash 世界
- 第 2 章 Flash MX 2004 图形的编辑与颜色处理
- 第 3 章 资源导入与对象处理
- 第 4 章 创建动画
- 第 5 章 元件、实例与库资源
- 第 6 章 ActionScript 简介
- 第 7 章 影片发布

第1章 进入Flash世界

Flash 是由美国 Macromedia 公司出品的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。Flash 软件主要用于多媒体动画制作与交互性动画制作，可以将制作出的文件应用于网络和交互式软件开发、产品展示等方面，这一实际功能已被广泛应用于各方面。利用 Flash 制作动画效果的步骤十分简单，用户只要用鼠标进行简单的单击、拖动操作就可以生成精美的效果。

本章将对 Flash 的最新版本 Flash MX 2004 的界面以及基本功能做一个简要的介绍，使读者对 Flash MX 2004 有一个整体的把握。

本章主要内容

- Flash 概述；
- Flash MX 2004 新增功能；
- Flash MX 2004 的工作环境；
- Flash MX 2004 基本菜单及常用命令。

1.1 Flash 概述

Macromedia Flash 作为量化的 Web 交互式动画制作工具，结合 Macromedia 的“流”技术，在网页上发布交互式的动画，它的优越性比其他软件无法相比的，是目前制作网络交互动画的最优秀的制作工具。本节主要介绍使用 Flash 制作的动画与其他软件制作的动画相比到底有哪些优点。

1. 功能多样

Flash 支持文字、动画、声音以及交互功能，具有强大的多媒体编辑能力，并可直接生成网页代码。

2. 作品下载、播放方便

Flash 通过使用矢量图形和流式播放技术克服了目前网络传输速度慢的缺点。流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分。

3. 采用矢量图形格式

基于矢量图形的 Flash 动画尺寸可以随意调整缩放，而不会影响图形文件的大小和质量，并且只要用少量向量数据就可以描述一个复杂的对象，因此，Flash 非常适合在网络上使用，这正是其迅速流行的主要原因。Flash 采用矢量图形格式，可以让其创建出的图像及动画做到无限放大或缩小，而不影响图像的清晰度。

4. 交互式设计

交互式设计可随心所欲地控制动画，赋予用户更多的主动权。在 Flash 中可以随意创建按钮、多级弹出式菜单、复选框甚至复杂的交互式游戏。