



新世纪

NEW CENTURY

网页动画设计

应用教程

张国权
刘金广 等编著
王珂



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

新世纪

网页动画设计

应用教程

张松海

张松海 张松海

张松海



清华大学出版社
Tsinghua University Press
www.tup.tsinghua.edu.cn



新世纪网页动画设计应用教程

张国权 刘金广 王珂 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书精心整合了 Adobe 公司的 Dreamweaver 与 Flash 这两大软件在网页设计工作中的应用。第一篇为 Dreamweaver CS4 网页设计篇,从网站站点的搭建开始,讲解了 Dreamweaver 的图文混排、页面排版、CSS 样式表、测试及发布网站等内容。第二篇为 Flash CS4 动画设计篇,从网页动画的素材准备、动画制作、按钮特效、发布动画等各方面,采用和动画设计案例相结合的方式,全面介绍了 Flash 软件在制作网页动态效果方面的强大功能。第三篇为综合实例篇,以实例的方式,有效地整合了网页与动画,为读者展示了应用 Dreamweaver 与 Flash 这两大软件制作网页动画的方法。

全书以基本概念、入门知识为基础,以实际操作为主线,结构清晰、详略得当,具有较强的可读性和可操作性,是学习使用 Dreamweaver 制作网页及管理站点和 Flash 动画制作的入门级参考书。本书针对初、中级用户编写,可作为网页、动画制作初学者的自学教程,也可用做各种电脑培训班、辅导班的教材。

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

新世纪网页动画设计应用教程 / 张国权等编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.7

(新世纪电脑应用教程)

ISBN 978-7-121-09033-2

I. 新… II. 张… III. ①主页制作—图形软件, Dreamweaver CS4—教材②动画—设计—图形软件, Flash CS4—教材 IV. TP393.092 TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 095926 号

责任编辑: 祁玉芹

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 20 字数: 512 千字

印 次: 2009 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 29.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

出版说明

电脑作为一种工具,已经广泛地应用到现代社会的各个领域,正在改变各行各业的生产方式以及人们的生活方式。在进入新世纪之后,不掌握电脑应用技能就跟不上时代发展的要求,这已成为不争的事实。因此,如何快速、经济地获得使用电脑的知识和应用技术,并将所学到的知识和技能应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪每个人迫切需要解决的新问题。

为适应这种需求,各种电脑应用培训班应运而生,目前已成为我国电脑应用技能教育队伍中一支不可忽视的生力军。而随着教育的不断深入,各类高等和中等职业教育中的电脑应用专业也有了长足的发展。然而,目前市场上的电脑图书虽然种类繁多,但适合我国国情的、学与教两相宜的教材却很少。

2001年推出的《新世纪电脑应用培训教程》丛书,正好满足了这种需求。由于其定位准确、实用性强,受到了读者好评,产生了广泛的影响。但是,三年多来,读者的需求有了提高,培训模式和教学方法都发生了深刻的变化,这就要求我们与时俱进,萃取其精华,推出具有新特色的《新世纪电脑应用教程》丛书。

《新世纪电脑应用教程》丛书是在我们对目前人才市场的需求进行调查分析,以及对高等院校、职业院校及各类培训机构的师生进行广泛调查的基础上,约请长期工作在教学第一线并具有丰富教学与培训经验的教师和相关领域的专家编写的一套系列丛书。

本丛书是为所有从事电脑教学的老师和需要接受电脑应用技能培训或自学的人员编写的,可作为各类高等院校及下属的二级学院、职业院校、成人院校的公修电脑教材,也可用作电脑培训班的培训教材与电脑初、中级用户的自学参考书。它的鲜明的特点就是“就业导向,突出技能,实用性强”。

本丛书并非目前高等教育教材的浓缩和删减,或在较低层次上的重复,亦非软件说明书的翻版,而是为了满足电脑应用和就业现状的需求,对传统电脑教育的强有力的补充。为了实现就业导向的目标,我们认真调研了读者从事的行业或将来可能从事的行业,有针对性地安排内容,专门针对不同行业出版不同版本的教材,尽可能地做到“产教结合”。这样也可以一定程度地克服理论(知识)脱离实际、教学内容游离于应用背景之外的问题,培养适应社会就业需求的“即插即用”型人才。

传统教材以罗列知识点为主,学生跟着教材走,动手少,练习少,其结果是知其然而不知其所以然,举一反三的能力差,实际应用和动手能力差。为了突出技能训练,本丛书在内容安排上,不仅符合“由感性到理性”这一普遍的认知规律,增加了大量的实例、课后的思考练习题和上机实践,使读者能够在实践中理解和积累知识,在知识积累的基础上进行有创造性的实践,而且在内容的组织结构上适应“以学生为中心”的教学模式,强调“学”重于“教”,使教师从知识的传授者、教学的组织领导者转变成为学习过程中的咨询者、指导者和伙伴,充分发挥老师的指导作用和学习者的主观能动性。

为了突出实用性,本丛书采用了项目教学法,以任务驱动的方式安排内容。针对某一具体任务,以“提出需求—设计方案—解决问题”的方式,加强思考与实践环节,真正做到“授人以渔”,使读者在读完一本书后能够独立完成一个较复杂的项目,在千变万化的实际应用中能够从容应对,不被学习难点所困惑,摆脱“读死书”所带来的困境。

本丛书追求语言严谨、通俗、准确,专业词语全书统一,操作步骤明确且采用图文并茂的描述方法,避免晦涩难懂的语言与容易产生歧义的描述。此外,为了方便教学使用,在每本书中每章开头明确地指出本章的教学目标和重点、难点,结尾增加了对本章的小结,既有助于教师抓住重点确定自己的教学计划,又有利于读者自学。

目前本丛书所涉及到的应用领域主要有程序设计、网络管理、数据库的管理与开发、平面与三维设计、网页设计、专业排版、多媒体制作、信息技术与信息安全、电子商务、网站建设、系统管理与维护,以及建筑、机械等电脑应用最为密集的行业。所涉及的软件基本上涵盖了目前的各种经典主流软件与流行面广但技术重要的软件。本丛书对于软件版本的选择原则是:紧跟软件更新步伐,以最近半年新推出的成熟版本为选择的重点;对于兼有中英文版本的软件,尽量舍弃英文版而选用中文版,充分保证图书的技术先进性与应用的普及性。

我们的目标是为所有读者提供读得懂、学得会、用得巧的教学和自学教程,我们期盼着每个阅读本丛书的教师满意、读者成功。

电子工业出版社

前 言

随着网络技术的日益普及与发展,越来越多的个人和企业建起了自己的网站,利用网络这个平台来宣传自己,或者拓展业务。那么,如何才能设计制作一个既实用又精美的网站呢?面对 Internet 上如此众多、形形色色的网站,又如何能使自己的网站给访问者留下深刻的印象呢?美国的 Adobe 公司为网站制作设计爱好者提供了两个非常实用的工具: Dreamweaver 与 Flash。它们中一个是网页制作工具,可以让用户轻松自如地构建网站;一个是动画制作工具,可用来制作精美的动画,并将其应用在网页中,从而使静态的网页变得生动活泼,引人注目。

本书介绍的 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 是 Adobe 公司发布的最新产品,与原有的软件版本相比,它们的性能又有了很大提高,并新增和改进了许多功能,使它的功能更加强大,使用起来更加得心应手。

本书分 3 个部分,共 15 章。第一部分介绍 Dreamweaver CS4 网页设计;第二部分介绍 Flash CS4 动画设计;第三部分为综合实例。具体内容安排如下:

第 1 章介绍构建网站前要了解的基本知识, Dreamweaver 的用途, Dreamweaver CS4 的新增功能和工作界面,以及创建站点、搭建站点结构、创建和保存网页等基础知识。

第 2 章介绍关于 Dreamweaver CS4 的文本、链接和网页属性的知识,包括文本对象的添加、格式化文本的方法、文本链接及网页属性的设置等内容。

第 3 章介绍向网页中插入图像和 Flash 动画的相关知识,其中包括网页图像的基本概念,插入图像、编辑图像和创建图像热点的方法,插入图像占位符、导航条和 SWF 动画的方法等内容。

第 4 章介绍在 Dreamweaver 中创建和使用表格的方法,包括表格的创建和使用、表格的编辑和修改,以及制作嵌套表格等内容。

第 5 章介绍表单的制作与使用,主要包括表单与表单对象的基本概念、表单的创建、表单对象的插入和设置方法,检查表单以及 Spry 表单验证构件的使用等内容。

第 6 章介绍 Dreamweaver 的层叠样式表知识,包括层叠样式表的概念,创建、编辑 CSS 样式和 CSS 样式表的技术,以及导入和链接 CSS 样式表的方法等。

第 7 章介绍在 Dreamweaver 中使用库项目和模板的知识,包括库项目的创建,为网页添加库项目,编辑库项目,创建模板,设置模板的可编辑区域和重复区域等内容。

第 8 章介绍测试、发布站点及后期工作等知识,包括测试网站、上传网站、宣传/推广网站和站点维护等内容。

第 9 章介绍 Flash 动画及 Flash 软件的基础知识,包括动画和 Flash 的基本常识, Flash 的文件类型, Flash 软件的特点与功能,制作 Flash 动画的工作流程, Flash CS4 的工作界面及 Flash CS4 的基本操作方法等。

第 10 章介绍使用 Flash CS4 的绘图工具绘制图形、填充颜色, 以及处理图形对象的知识 and 技巧。

第 11 章介绍关于元件的知识, 包括元件和实例的概念, 元件、实例和库的关系, 创建和使用元件的方法, 以及元件实例的创建方法等内容。

第 12 章介绍在 Flash 中创建动画的方法, 包括补间动画、补间形状、遮罩动画、逐帧动画、时间轴特效动画及反向运动姿势等各种基本的动画形式的创建。

第 13 章介绍 Flash 按钮和 Flash 文本的制作方法, 包括 Flash 按钮的创建, 为按钮添加声音和 ActionScript 的方法, Flash 文本的创建、编辑与处理等。

第 14 章介绍 Flash 动画的测试、导出与发布技术。

第 15 章给出了一个综合实例, 可供读者巩固所学知识, 加深对所学内容的理解。

对于初次接触 Dreamweaver 和 Flash 的读者, 本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。通过书中一个个生动的实际范例, 读者可以一步一步地了解 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 的各项功能, 学会使用 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 的各种工具, 并掌握 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 的设计与创作技巧。

对于已经使用过老版本的网页和动画创作高手来说, 本书将为他们尽快掌握 Dreamweaver CS4 和 Flash CS4 的各项新功能助一臂之力。

本书采用了理论加实例的讲解方式。因此, 读者可以边学习本书中的内容, 边上机实践, 从而高效快速地掌握使用 Dreamweaver 构建网站和使用 Flash 制作动画的方法和技巧。

本书由张国权、刘金广和王珂主持编写, 尽管在编写本书时作者做了各种努力, 但是, 由于作者水平所限, 书中难免存在疏漏和错误之处, 希望专家和读者朋友及时指正 (我们的 E-mail 地址: qiyuqin@phei.com.cn)。

编 者

2009 年 5 月

编辑提示

《新世纪电脑应用教程》丛书自出版以来, 受到广大培训学校和读者的普遍好评, 我们也收到许多反馈信息。基于读者反馈的信息, 为了使这套丛书更好地服务于授课教师的教学, 我们为本丛书中新出版的每一本书配备了多媒体教学课件。使用本书作为教材授课的教师, 如果需要本书的教学课件, 可到网址 www.tqbook.com 下载。如有问题, 可与电子工业出版社天启星文化信息公司联系。

通信地址: 北京市海淀区翠微东里甲 2 号为华大厦 3 层 鄂卫华 (收)

邮编: 100036

E-mail: qiyuqin@phei.com.cn

电话: (010) 68253127 (祁玉芹)

目 录

第 1 章 认识 Dreamweaver 与创建站点.....	1
1.1 建站前准备工作.....	1
1.1.1 认识网页与网站	1
1.1.2 网站的规划	3
1.1.3 网站的开发流程	4
1.2 Dreamweaver 软件简介.....	5
1.3 Dreamweaver CS4 新增功能.....	5
1.4 认识 Dreamweaver 界面.....	7
1.4.1 运行 Dreamweaver CS4	7
1.4.2 Dreamweaver CS4 工作界面	8
1.5 创建站点.....	11
1.5.1 建立站点	11
1.5.2 搭建站点结构	15
1.5.3 创建网页	17
1.5.4 保存网页	18
1.6 习题.....	19
1.6.1 填空题	19
1.6.2 选择题	20
1.6.3 简答题	20
1.6.4 上机练习	20
第 2 章 设置文本和网页属性.....	21
2.1 添加文本.....	21
2.1.1 输入普通文本	21
2.1.2 插入特殊字符	22
2.1.3 插入日期	23
2.2 格式化文本.....	26
2.2.1 文本的属性检查器	26
2.2.2 设置文本格式	27

2.2.3	设置段落格式	30
2.2.4	为文本设置超链接	31
2.3	设置特殊超链接	35
2.3.1	锚记链接	35
2.3.2	邮件链接	38
2.3.3	设为主页与收藏链接	39
2.4	设置网页属性	40
2.4.1	为网站设置默认字体属性	41
2.4.2	设置超链接属性	42
2.4.3	添加标题效果	43
2.4.4	设置网页标题	43
2.5	习题	45
2.5.1	填空题	45
2.5.2	选择题	46
2.5.3	简答题	46
2.5.4	上机练习	46
第3章	插入图像和 Flash 动画	47
3.1	网页图像简述	47
3.1.1	位图和矢量图	47
3.1.2	常见网页图像格式	48
3.2	设置图像	49
3.2.1	插入图像	49
3.2.2	编辑图像	51
3.3	图像热点	56
3.3.1	定义和编辑热点	56
3.3.2	设置热点属性	56
3.4	插入图像占位符	58
3.5	插入鼠标经过时变化的图像	59
3.6	设置导航条	62
3.7	设置 Flash 动画	65
3.7.1	插入 Flash 动画	65
3.7.2	设置动画属性	65
3.8	习题	67

3.8.1	填空题	67
3.8.2	选择题	68
3.8.3	简答题	68
3.8.4	上机练习	68
第 4 章	创建和使用表格	69
4.1	创建表格	69
4.1.1	插入表格	69
4.1.2	添加表格数据	71
4.1.3	导入表格数据文件	71
4.2	编辑表格	72
4.2.1	选择表格	72
4.2.2	设置表格属性	73
4.2.3	添加与删除行或列	74
4.3	编辑表格对象	76
4.3.1	选择表格对象	76
4.3.2	设置表格对象属性	76
4.3.3	合并与拆分单元格	77
4.3.4	设置表格对象宽高值	78
4.3.5	设置单元格数据对齐方式	79
4.3.6	设置表格对齐背景颜色	79
4.4	嵌套表格	81
4.5	习题	83
4.5.1	填空题	83
4.5.2	选择题	84
4.5.3	简答题	84
4.5.4	上机练习	84
第 5 章	使用表单及表单对象	85
5.1	创建表单	85
5.1.1	创建表单	86
5.1.2	设置表单属性	86
5.2	创建表单对象	87
5.2.1	认识表单对象	87

5.2.2	插入文本域	88
5.2.3	插入单选按钮	90
5.2.4	插入单选按钮组	91
5.2.5	插入复选框与复选框组	92
5.2.6	插入列表/菜单	93
5.2.7	插入跳转菜单	95
5.2.8	插入文件域	96
5.2.9	插入按钮	97
5.3	检查表单	98
5.4	Spry 表单验证构件	99
5.4.1	认识 Spry 验证文本域	99
5.4.2	插入 Spry 验证文本域	100
5.5	习题	101
5.5.1	填空题	101
5.5.2	选择题	102
5.5.3	简答题	102
5.5.4	上机练习	102

第 6 章 层叠样式表 103

6.1	层叠样式表概述	103
6.1.1	什么是 CSS	103
6.1.2	CSS 的作用	104
6.2	创建 CSS 样式	104
6.2.1	认识“新建 CSS 规则”对话框	105
6.2.2	认识“CSS 样式”面板	106
6.2.3	创建 CSS 样式	107
6.3	应用 CSS 样式	110
6.4	设置 CSS 样式属性	112
6.4.1	设置“类型”属性	113
6.4.2	设置“背景”属性	114
6.4.3	设置“区块”属性	114
6.4.4	设置“方框”属性	115
6.4.5	设置“边框”属性	116
6.4.6	设置“列表”属性	116

6.4.7 设置“定位”属性	117
6.4.8 设置“扩展”属性	118
6.5 导入与链接外部样式表	120
6.6 CSS 样式的优先顺序	121
6.7 习题	122
6.7.1 填空题	122
6.7.2 选择题	122
6.7.3 简答题	122
6.7.4 上机练习	122
第 7 章 库项目与模板	123
7.1 库项目与模板概述	123
7.2 使用库项目	124
7.2.1 认识“资源”面板中的库	124
7.2.2 创建库项目	125
7.2.3 将库项目添加到网页	126
7.2.4 利用库项目更新网站	126
7.3 编辑与管理库项目	128
7.3.1 库项目的属性检查器	128
7.3.2 删除与重命名库项目	128
7.4 创建模板	129
7.4.1 将文档另存为模板	129
7.4.2 创建可编辑区域	130
7.4.3 创建重复区域	130
7.4.4 定义可编辑标记属性	131
7.4.5 模板高亮显示参数	131
7.5 基于模板创建文档	134
7.6 习题	137
7.6.1 填空题	137
7.6.2 选择题	138
7.6.3 简答题	138
7.6.4 上机练习	138

第 8 章 测试、发布站点及后期工作..... 139

8.1 测试站点.....	139
8.1.1 测试站点时需考虑的问题.....	139
8.1.2 浏览器兼容性检查.....	140
8.1.3 测试链接.....	143
8.1.4 检查链接.....	144
8.1.5 修复断开的链接.....	145
8.1.6 预估页面下载时间.....	146
8.1.7 验证标签.....	147
8.1.8 使用报告检查站点.....	148
8.2 发布站点.....	150
8.2.1 远程设置.....	150
8.2.2 发布站点.....	151
8.3 网站的宣传和推广.....	152
8.3.1 插入关键字.....	152
8.3.2 插入说明.....	152
8.3.3 在搜索引擎网站中宣传.....	152
8.3.4 插入广告与友情链接.....	153
8.3.5 应用 E-mail 与聊天软件进行宣传.....	153
8.3.6 在 BBS 或新闻组中宣传.....	153
8.4 站点维护.....	153
8.5 习题.....	153
8.5.1 填空题.....	153
8.5.2 选择题.....	154
8.5.3 简答题.....	154
8.5.4 上机练习.....	154

第 9 章 Flash 动画基础知识..... 155

9.1 动画与 Flash.....	155
9.1.1 动画简介.....	155
9.1.2 Flash 简介.....	157
9.1.3 Flash 的文件类型.....	158
9.2 Flash 软件的特点与功能.....	159

9.2.1	Flash 软件的特点	159
9.2.2	Flash 软件的基本功能	162
9.2.3	Flash CS4 的新增功能	162
9.3	制作 Flash 动画的工作环境 with 流程	164
9.3.1	Flash CS4 的工作区	164
9.3.2	制作 Flash 动画的工作流程	165
9.4	Flash CS4 的基本操作	166
9.4.1	创建新文档	166
9.4.2	打开已有文档	168
9.4.3	导入图像	169
9.4.4	保存文档	170
9.5	习题	171
9.5.1	填空题	171
9.5.2	选择题	171
9.5.3	简答题	172
9.5.4	上机操作	172

第 10 章 Flash 绘图与填充 173

10.1	绘制简单图形	173
10.1.1	Flash 绘制模型	173
10.1.2	绘制线条	174
10.1.3	绘制基本形状	174
10.2	使用铅笔工具绘图	176
10.3	使用钢笔工具绘图	176
10.3.1	绘制直线	176
10.3.2	绘制曲线	177
10.3.3	编辑锚点	178
10.3.4	调整线段	178
10.4	使用装饰性绘画工具绘图	178
10.4.1	刷子工具	179
10.4.2	喷涂刷工具	179
10.4.3	Deco 工具	180
10.5	填充色彩	182
10.5.1	颜料桶工具的使用	182

10.5.2	墨水瓶工具的使用	184
10.5.3	滴管工具的使用	184
10.5.4	颜色面板的使用	185
10.6	擦除图形	186
10.7	Flash 中的选择工具	187
10.7.1	选择工具的使用	187
10.7.2	部分选取工具的使用	189
10.7.3	套索工具的使用	190
10.8	变形对象	191
10.8.1	任意变形	191
10.8.2	填充变形	193
10.9	习题	193
10.9.1	填空题	193
10.9.2	选择题	194
10.9.3	简答题	194
10.9.4	上机练习	194
第 11 章 创建元件		195
11.1	元件、实例与库概述	195
11.1.1	元件分类	195
11.1.2	认识实例	196
11.1.3	库分类	196
11.1.4	元件、实例与库的关系	197
11.2	创建元件	197
11.2.1	创建新元件	197
11.2.2	将舞台中的元素转换为元件	199
11.2.3	将动画转换为影片剪辑元件	199
11.2.4	重制元件	201
11.3	编辑元件	201
11.3.1	在当前位置编辑元件	201
11.3.2	在新窗口中编辑元件	202
11.3.3	在元件编辑模式下编辑元件	202
11.4	使用实例	203
11.4.1	将元件添加到舞台	203

11.4.2	设置实例属性	204
11.4.3	交换实例	204
11.4.4	更改实例颜色	204
11.4.5	设置图形实例的循环	205
11.4.6	分离实例元件	206
11.5	创建实例的 3D 效果	206
11.5.1	关于 Flash 中的 3D 图形	206
11.5.2	在 3D 空间中移动对象	208
11.5.3	在 3D 空间中旋转对象	209
11.5.4	调整透视角度	210
11.5.5	调整消失点	211
11.6	习题	211
11.6.1	填空题	211
11.6.2	选择题	212
11.6.3	简答题	212
11.6.4	上机练习	212
第 12 章 创建基本动画		213
12.1	补间动画	213
12.1.1	关于补间动画	213
12.1.2	应用动画预设	214
12.1.3	创建补间动画	216
12.2	传统补间	217
12.2.1	传统补间和补间动画的差异	217
12.2.2	创建和编辑传统补间的关键帧	218
12.2.3	向实例、组或类型添加传统补间	219
12.2.4	沿路径创建传统补间动画	221
12.3	补间形状	222
12.3.1	补间形状	223
12.3.2	使用形状提示	224
12.4	逐帧动画	224
12.4.1	创建逐帧动画	225
12.4.2	使用绘图纸外观	225
12.5	遮罩动画	226