

三剑客

网页创意与制作教程

Flash

Fireworks
Dreamweaver



张泽洲 孙俐 编著



浦东电子出版社

前言

几年前,可能没有人能预料到WWW (World Wide Web)的发展会如此迅速,并会成为财富的象征。在短短的几年内,世界上涌现出了大批优秀的互联网公司,如亚马逊(Amazon.com)、美国在线(American Online)等。即使在国内,网络也迅速地成为一个家喻户晓的新名词,互联网冲浪已经成为当代最时髦的话题,开发WEB 站点,成立互联网公司,做CEO 已经成为当代白领青年的一大追求。

目前,国内CEO 正在以每月几百个的速度高速增长,但是并非每一位网络淘金者都会有如此大的收获,在网络公司谋求高薪职位也许是退而求其次的最佳选择。要在人才济济的大型网络公司立足,传统的技术,传统的创意已然落后,新型网络公司需要的人才将会是技术与艺术兼备、热情与创意俱全的超级人才。

成为超级人才难吗? 不难! 紧跟时代步伐、学习最新网络技术、接受新潮创意思维,成功其实并不太远。

本书正是为那些希望在网络世界中占有一席之地网络淘金者而编著的。本书介绍了当今最热门的网络三剑客: Dreamweaver、Fireworks 和 Flash, 介绍了最流行的动态软件规范CSS,介绍了使用最多的脚本编辑语言VBScript,介绍了CGI 编程技术,介绍了商务网站生存技巧。本书内容涵盖开发一个个人网站和一个大型商务网站所需的所有知识,全书以一个具体实例为线索,以三剑客为工具,一层一层地展开,由浅到深,循序渐进地学习各种技术技巧,强调技术与技巧的结合,注重创意与开发的统一,力争为网站开发人员提供全方位的技术支持。

本书的对象

- 1、初学者:对初学者来说,本书可以给你“一步登天”的感觉,认真学习每一部分,从无到有,你将获得你需要的一切网站开发知识,并可独立开发自己的网站或网页
- 2、网站页面制作人员:对于负责网站文字、页面制作的人员来说,Dreamweaver 部分为你提供页面制作的整套解决方案。
- 3、网站美工:网站美工感兴趣的可能是本书的Fireworks 和Flash 部分,你可以学习最新的网站图像、动画处理技术,另外,本书的页面搭配技巧将给你很大的帮助。
- 4、网站策划人员:本书的站点规划,网站推广等部分不乏精辟之论,不容错过。
- 5、网站编程人员:VBScript 和ASP 可能会是你最急于获得的技术,本书提供最权威的相关官方资料。

本书的内容

本书主要内容分为三部分: Dreamweaver、Fireworks 和Flash,每一部分内容结构上独立,内容上相辅相成。读者可以根据自己的需要选择性地学习某一部分,也可以几部分一起综合学习。

具体内容设置如下:

Dreamweaver 部分主要介绍当前最流行的页面制作软件Dreamweaver 的使用方法和技巧,该部分以一个具体的实例为线索,在Dreamweaver 的学习中,穿插对CSS、JavaScript、HTML、CGI、ASP、站点规划与页面布局的学习,主要内容如下:

第1、2章:WEB基础和Dreamweaver工作环境,学习一些必备的基础知识。

第3章:创建简单的HTML页面。通过对一个最简单的文字页面的制作学习Dreamweaver的页面设置等内容。

第4章:在Dreamweaver中使用图像。在上一章学习的基础上插入WEB图像,让页面看起来更精彩。

第5章:站点规划。介绍站点规划的技巧及在Dreamweaver中实现的方法。

第6、7章:表格和层。通过对Dreamweaver表格和层的学习,掌握页面布局技巧,制作一些巧妙布局的页面。

第8章:CSS及风格单。学习最新的CSS和滤镜技术,学习制作精美的透明、投影等复杂效果。

第9章:行为。利用行为制作动态的交互式站点,学习JavaScript编程。

第10章:模板与库。在前面制作的基础上,制作一系列的模板,并在模板的基础上制作大量的相似页面,使网站的开发系统化、规模化。

第11章:框架。介绍框架技术,制作类似于聊天室的页面。

第12章:导航技巧。学习导航栏、跳转菜单、鼠标翻转图等复杂的导航技巧。

第13章:表单。制作具有电子商务功能的页面,介绍CGI技术。

第14章:时间尺。制作简单动画。

第15章:站点管理与发布:让你成为高级网络管理员。

Fireworks 部分学习WEB图像的制作方法 with 技巧、高级WEB对象。如鼠标翻转图、图像热区、导航栏等的制作方法,内容设置如下:

第1、2章:介绍Fireworks的基础知识。

第3章:Fireworks绘图。详细地介绍Fireworks的各种基本矢量图绘制技巧,制作背景图,简单的图标等。

第4章:文本操作。介绍文字特效,制作文字图标和LOGO图。

第5章:使用效果。制作具有特殊效果的图标,如阴影、浮雕等。

第6章:图像编辑。学习Fireworks的图像处理技巧,使用各种滤镜制作复杂效果。

第7、8章:图像热区和切片。介绍Fireworks的WEB处理功能,热区让一幅大图像的不同部分具有不同的链接;切片也具有这种功能,并可以将大图像准确的分割为若干小图像。这两章还介绍了怎样在Dreamweaver中处理Fireworks生成的HTML代码。

第9、10章:按钮和鼠标翻转图。学习Fireworks制作高级动态按钮的方法和技巧。

第11章:动画。学习Fireworks制作动画的方法,制作动态Banner,打牢Flash基础。

第12章:自动化。类似于Photoshop的Action功能,让批量操作自动完成,省时省力。**Flash 部分**学习Flash动画的制作,内容安排如下。

第1章:作品欣赏。介绍Flash基础,欣赏一些优秀的作品。

第2章:绘图。介绍用Flash绘制基本动画对象的方法。

第3章:符号。介绍Flash的符号,符号是Flash中使用最多的元素。

第4章:层。介绍层的操作,使用层可以制作复杂的动画场景。

第5章:动画。介绍Flash的动画制作技巧。

第6章:交互。介绍Flash的Action、表单、编程等技术,建立交互页面。

第7章:导出与发布。介绍Flash作品的导出与发布。

第8章:实例。利用前面介绍的技术学习各种动画效果的制作。

附录和光盘内容安排如下:

附盘部分包括颜色技巧、页面布局技巧和网站生存技巧,介绍一些鲜为人知的技术技巧。

光盘中包括VBScript、ASP教材、Flash精品欣赏、网站素材大量网络编程源代码、网络数据库编程实例、实例站点和精品网址等,内容丰富,具体介绍参见本书附录。

该光盘及书中所提供的示例仅供读者欣赏,其作品著作权归原创作者。

“*”表示含1CD光盘

新书书目

编号	图 书 名	单价	编号	图 书 名	单价
* A0907	三剑客网页创意与制作教程	36.00	A0821	财会电算化自学通	13.00
A0851	3D Studio MAX 3.0 三维动画速成教程	20.00	A0813	轻松进入电脑王国	13.80
* A0801	办公2000—电脑办公自动化 WPS2000 实用教程	18.00	* A0854	Visual Basic 3.0—4.0 编程技巧与程序实例	31.00
* A0908	电脑装机实例教程	23.00	A0855	Auto LISP 编程技巧与实用程序	28.00
* A0802	最佳中文Windows 98 WPS2000 培训教材	16.00	A0816	Visual Basic 4.0 易学活用(第二版)	28.00
* A0803	新大纲最佳电脑培训教材	16.00	A0856	AutoCAD 实用技巧大全(V10—13)(珍藏版)	29.80
* A0909	新版电脑打字与文书编辑培训教程	16.00	A0815	中文制表CCED 5.0 使用指导	15.00
* A0804	新编最佳电脑培训教材	15.00	A0814	五笔字型、WPS 快速练习册	4.00
A0805	电脑办公自动化—汉字输入法、中文Windows 95、WPS97 培训速成教材	17.00	* A0915	中文Windows98/Office2000 最佳培训教程	20.00
A0806	Norton Utilities 9.0 实用手册	16.00	* A0951	Windows2000 硬件与磁盘管理	待定
* A0910	新版最佳电脑培训教程	15.00	A0857	Windows 95 实用编程技术C/C++	26.00
* A0911	五笔字型输入法与打字训练教程	13.00	A0858	微软硬件故障分析与维修	24.00
A0807	微机维修图解指南(图解篇)(第二版)	24.00	A0859	跨越C++ Builder——最新3.0版	32.00
* A0912	微型计算机应用基础	19.00	* A0999	新版电脑室内外效果图创意与制作实例教程	39.00
* A0960	建筑师计算机三维绘图教程	38.00	A0960	走进CorelDRAW 新视界——最新8.0版	38.00
* A0913	Photoshop 命令用法技巧与快捷键速查	15.00	A0961	跨越Visual C++——最新6.0版	42.00
* A0914	五笔字型字词典速查手册	10.00	* A0957	3DVIEW 室内外效果图制作教程	待定
A0808	家用电脑软件硬件自学入门	25.00	A0962	跨越 Visual Basic ——最新6.0版	29.00
A0809	PC Tools 9.0 使用手册(第三版)	22.00	A0963	跨越 Delphi ——最新4.0版	39.00
A0810	中文DOS 6.22 详解(第二版)	23.80	* A0958	电子技术手册	待定
A0811	汉字输入法 中文Windows 95 WPS97 培训速成教材	17.00	* A0959	电脑效果艺术案例实战3DVIEW	待定
	平面电脑实用艺术设计丛书		A0822	中文Word 7.0 傻瓜书	23.00
* A0961	基础篇	20.00	A0823	计算机软件硬件自学大全	34.00
* A0962	包装篇	20.00	A0857	跟我学——Premiere 4.0—4.2	28.00
* A0963	VI篇	20.00	A0824	新编电脑生手英汉快译通	9.00
* A0964	广告篇	20.00		计算机实用技术系列丛书	
* A0965	网页篇	20.00	* A0952	多媒体网络布线工程技术解答	待定
* A0966	材质篇	20.00	* A0953	打印机检修技术解答	待定
* A0967	字库篇	20.00	* A0954	电脑故障检测与维修技术解答	待定
* A0968	存盘启示录	20.00	* A0955	小型局域网组建技术解答	待定
A0812	五笔字型与WPS、CCED 5.0 培训速成教材(修订版)	17.00	* A0956	Windows 2000 网络与规划技术解答	待定
A0852	AutoCAD 13 从入门到精通(Windows版)(第二版)	58.00	* A0903	PC 硬件技术解答	待定
A0853	Visual Foxpro 3.0 从入门到精通(第二版)	32.80	* A0901	网络英汉字典	待定
A0817	快学五笔字型与WPS	12.80	* A0902	电脑办公自动化最佳培训教程	待定
A0818	Windows 95 傻瓜书	20.00	* A0904	Windows 2000 注册表	待定
A0819	中文Windows 95 傻瓜书(第二版)	25.80	* A0905	五笔字型速查手册	待定
A0820	中文Windows 95 图解教程	19.80	* A0906	Windows 2000 WPS 五笔字型——三合一培训教程	待定

购书热线:(028)5410306 5410679 5412516

征集计算机图书稿件

我们专业从事计算机图书资料的组稿工作。把最新、实用的计算机书籍以最快的速度奉献给广大读者是我们的心愿。我们愿为广大计算机爱好者提供一个机会,著书立说,提高社会影响力,把成果回报给喜爱我们的读者。

我们要求作者具有:

1. 比较坚实的计算机基础知识及专业英文水平。
2. 对流行软件熟悉,有丰富的实际操作经验。
3. 文笔流利、通畅,有一定文学素养。

我们特别对高新版本作品和电脑培训教材,普及类电脑读物感兴趣。

电话:(028)5410306 5410679 5412516

传真:(028)5410306

E-mail:sckj@163.net

浦东电子出版社上海海博图文信息有限公司

目 录

第一部分 Dreamweaver	
第一章 WEB 基础	1
1.1 WEB 的历史	1
1.1.1 WEB 制作的历史	2
1.1.2 浏览器的发展	2
1.2 Dreamweaver 简介	2
第二章 Dreamweaver 工作环境	3
2.1 Dreamweaver 工作环境初览	3
2.2 文档窗口	4
2.2.1 文档窗口的组成	4
2.2.2 改变文档窗口的大小	5
2.3 对象面板	6
2.4 属性面板	7
2.5 启动面板	7
2.6 浮动面板	8
第三章 创建简单的HTML 页面	9
3.1 生成并保存新的HTML 页面	9
3.2 页面属性设置	11
3.3 添加标题行	12
3.4 输入更多的文本信息	13
3.5 文本属性设置	14
3.6 水平线的操作	14
3.7 路径	15
3.7.1 文档位置及路径	15
3.8 添加简单的链接	16
3.9 小结	17
第四章 在Dreamweaver 中使用图像	18
4.1 Web 图像基础	19
4.1.1 Web 图像类型	19
4.1.2 如何准备Web 图像	20
4.2 在Dreamweaver 中使用 Web 图像	21
4.2.1 在Dreamweaver 中设置 页面背景图	21
4.2.2 在Dreamweaver 中插入 Web 图像	23
4.2.3 Web 图像的移动及定位	24
4.3 图片外观属性的设置	25
4.4 图片链接	27
4.5 鼠标翻转图	28
第五章 站点规划	29
5.1 站点的开发过程	29
5.2 站点规划思想	29
5.3 本地站点的建立	30
5.3.1 用Dreamweaver 建立一个 本地站点	30
5.4 确定网站基本结构	31
第六章 表格基础知识	33
6.1 在页面中插入表格	34
6.2 在表格单元中添加内容	35
6.2.1 在表格中添加文本	36
6.2.2 在单元格中插入图像	36
6.3 选择表格元素	36
6.3.1 选择整个表格	36
6.3.2 选择行或列	38
6.3.3 选择多个连续的单元格	38
6.3.4 选择多个不连续的单元格	39
6.4 格式化表格元素	40
6.4.1 更改表格属性	41
6.4.2 设置表格的名字	41
6.4.3 设置表格布局	41
6.4.4 设置单元格布局	42
6.4.5 设置表格边框	42
6.5 设置行、列及单元格的属性	43
6.6 添加行或列	44
6.7 表格的嵌套	44
6.8 表格单元的复制及粘贴	45
6.8.1 复制表格单元	45
6.8.2 粘贴表格单元	46
6.9 删除表格行或列	46
6.10 调整表格和单元格的大小	47
6.10.1 用拖动的办法调整表格及 单元格尺寸	47
6.10.2 用属性面板改变表格或 单元的尺寸	47
6.10.3 清除行或列的尺寸设置	48

6.11 表格排序	48	8.3.2 连接外部样式单	80
6.12 分割、合并单元格	49	8.3.3 编辑外部样式单	81
第七章 层	51	8.4 样式单冲突	81
7.1 建立一个新层	51	8.5 CSS 的兼容性考虑	82
7.1.1 层的建立	52	第九章 行为	83
7.1.2 层面板	54	9.1 建立简单的行为	83
7.1.3 层的嵌套	54	9.2 Dreamweaver 支持的事件	86
7.1.4 层属性设置	55	9.3 Dreamweaver 的动作	87
7.1.5 设置多个层的属性	57	9.3.1 Call JavaScript	87
7.2 层的基本操作	57	9.3.2 Change Property	87
7.2.1 激活一个层	57	9.3.3 Check Browser	88
7.2.2 层的选择	58	9.3.4 Check Plugin	88
7.2.3 层的大小控制	59	9.3.5 Control Shockwave or Flash	89
7.2.4 层的移动	60	9.3.6 Drag Layer	90
7.2.5 层的对齐	61	9.3.7 Go To URL	91
7.2.6 将图层和表格对齐	61	9.3.8 Jump Menu	92
7.3 改变层的堆栈顺序	63	9.3.9 Jump Menu Go	92
7.3.1 使用属性面板改变层的堆栈顺序	63	9.3.10 Open Browser Window	93
7.3.2 在层面板中改变堆栈顺序	63	9.3.11 Play Sound	94
7.4 改变层的可见性	63	9.3.12 Popup Message	94
7.4.1 改变单个层的可见性	64	9.3.13 Preload Image	95
7.4.2 改变所有层的可见性	64	9.3.14 Set Nav Bar Image	95
7.5 层和表格的转换	65	9.3.15 Set Text of Frame	96
7.5.1 将层转为表格	66	9.3.16 Set Text of Layer	96
7.5.2 将表格转化为层	66	9.3.17 Set Text of Status Bar	97
7.5.3 禁止层重叠	67	9.3.18 Set Text of Text Field	97
第八章 CSS 及风格单	68	9.3.19 Show-Hide Layers	98
8.1 简单的CSS风格单	69	9.3.20 Snap Image	98
8.1.1 建立CSS风格单	69	9.3.21 Swap Image Restore	99
8.1.2 应用样式单	71	9.3.22 Validate Form	99
8.2 样式定义面板	73	9.4 修改已存在的行为	100
8.2.1 字体面板	73	9.4.1 删除一个已存在的行为	100
8.2.2 背景	73	9.4.2 修改行为	100
8.2.3 块	74	9.4.3 调整行为的顺序	100
8.2.4 BOX 面板	74	9.5 下载第三方行为	100
8.2.5 边框	75	第十章 模板与库	101
8.2.6 列表	75	10.1 模板的建立	101
8.2.7 位置	76	10.1.1 将已存在的文档保存为模板	101
8.2.8 扩展面板	77		
8.3 外部样式库	80		
8.3.1 CSS 样式单的导出	80		

10.1.2 创建一个新的模板	102	11.1.3 创建嵌套的框架	117
10.1.3 编辑模板	103	11.2 框架集和框架的保存	117
10.1.4 设置模板的页面属性	103	11.2.1 保存框架集页面	117
10.2 定义模板的可编辑区域	103	11.2.2 保存框架页面	118
10.2.1 将已存在的模板内容 定义为可编辑区域	103	11.2.3 保存整个框架文档	118
10.2.2 新建一个可编辑区域	104	11.3 框架集和框架的选择	118
10.2.3 设置模板颜色	104	11.3.1 在框架面板中选择 框架集和框架	118
10.2.4 取消可编辑区域	105	11.3.2 在文档窗口中选择 框架集和框架	119
10.2.5 模板面板	105	11.4 设置框架集和框架	119
10.3 建立基于模块的页面	105	11.4.1 框架属性	119
10.3.1 建立一个基于模板的 新页面	105	11.4.2 框架集属性	120
10.3.2 对一个已经存在的页面 使用模板	106	11.5 链接的目标窗口	120
10.3.3 将页面和模板分开	106	11.6 框架的兼容性	121
10.3.4 察看可编辑区域和锁定区域	107	第十二章 导航技巧	122
10.3.5 察看可编辑区域和锁定 区域的HTML代码	108	12.1 跳转菜单	122
10.3.6 快速查找模板的 可编辑区域	108	12.1.1 插入跳转菜单	123
10.4 模板的修改与站点的更新	109	12.1.2 跳转菜单的修改	123
10.4.1 修改当前页面所用的模板	109	12.2 使用导航栏	124
10.4.2 用最新的模板文件 更新当前页面	109	12.2.1 插入导航栏	125
10.4.3 更新应用了某个模板的 所有文件	109	12.2.2 导航栏的修改	126
10.5 XML 文档的导入与导出	110	12.3 图像镜像	126
10.5.1 XML 文档的导出	110	12.3.1 图像镜像的制作	126
10.5.2 可选的XML 标记	110	12.3.2 热区的调整	127
10.5.3 XML 文档的导入	111	12.4 站点结构	127
10.6 库	111	12.4.1 改变站点结构图的布局	128
10.6.1 建立一个新的库条目	112	12.4.2 在站点结构图中的一些 基本操作	129
10.6.2 改变库的设置	112	12.4.3 在站点结构图中操作链接	131
10.6.3 在页面中应用库条目	113	12.4.4 文件的显示与隐藏	132
10.6.4 库条目的修改与页面更新	113	12.4.5 站点结构图的 局部显示	132
第十一章 框架	114	12.4.6 站点结构图的保存	132
11.1 框架的创建	115	12.5 链接的管理	132
11.1.1 创建一个新的框架集	115	12.5.1 链接的重定向	133
11.1.2 插入预定义框架集	116	第十三章 表单	134
		13.1 表单的创建	134
		13.1.1 空表单的创建	134
		13.1.2 表单属性的设置	135
		13.2 表单对象	136

13.2.1 添加表单对象	136	1.1.1 Fireworks 3.0 运行环境	156
13.2.2 表单对象的属性设置	136	1.1.2 Fireworks 3.0 的安装	157
13.3 表单数据的处理	138	1.2 Fireworks 3.0 的功能介绍	157
13.3.1 客户机脚本	138	1.2.1 基本功能介绍	157
13.3.2 使用服务器脚本	139	1.2.2 Fireworks 3.0 的新增功能	157
13.4 在表单中使用行为	141		
第十四章 时间尺动画	142	第二章 基本文档的创建	159
14.1 时间尺面板	142	2.1 新文档的设置	159
14.2 创建时间尺动画	143	2.1.1 手动设置	159
14.2.1 时间尺动画的制作方法	143	2.1.2 基于剪贴板中图像设置新文档	160
14.2.2 行为通道的使用	144	2.1.3 文档的保存	160
14.3 录制动画	144	2.2 Fireworks 工作环境	161
14.4 时间尺动画的修改	145	第三章 Fireworks 绘图	163
第十五章 站点管理与发布	146	3.1 Fireworks 的工作模式和基本工具介绍	163
15.1 远程站点的设置	146	3.1.1 进入对象模式	163
15.1.1 远程服务器的链接	146	3.1.2 Fireworks 3.0 工具介绍	164
15.1.2 站点FTP属性设置	147	3.2 基本图形的绘制	164
15.2 文件的下载与上传	148	3.2.1 线、矩形和椭圆	164
15.2.1 GET 操作	148	3.2.2 圆角矩形绘制	165
15.2.2 PUT 操作	148	3.2.3 多边形的绘制	166
15.3 远程文件的共享与互斥	148	3.2.4 星形绘制	166
15.3.1 设置check in/check out 系统	149	3.2.5 路径的绘制	167
15.3.2 设置锁定/共享	149	3.3 对象的选取方法	169
15.4 本地站点和远程服务器的同步	150	3.3.1 对象选取的基本方法	169
15.5 查找与替换	151	3.3.2 高亮度选取	170
15.5.1 查找HTML标签和属性	152	3.3.3 路径的两种不同选取状态	170
15.5.2 查找位于指定标签内的文件	153	3.3.4 对象模式下选取图像	171
15.5.3 保存查找模式	153	3.4 路径的技巧	172
15.6 站点的本地测试	154	3.4.1 控制点的编辑	172
15.6.1 测试站点的兼容性	154	3.4.2 路径变形	174
15.6.2 链接的测试	154	3.4.3 路径的复合操作	176
15.6.3 在浏览器中测试站点	155	3.4.4 路径的优化与修饰	178
15.6.4 测试下载时间	155	3.5 使用轮廓	179
		3.5.1 轮廓的使用	179
		3.5.2 自定义轮廓	180
		3.5.3 保存轮廓设置	181
		3.5.4 轮廓和路径的结合方式	182
		3.6 填充方式的编辑	183
第二部分 Fireworks			
第一章 Fireworks 基础知识	156		
1.1 Fireworks 3.0 的安装与运行环境	156		

3.6.1 实色填充	183	5.4 几种常用效果的设置方法	204
3.6.2 使用渐变填充	184	5.5 使用Photoshop 滤镜	207
3.6.3 渐变填充的编辑	184	第六章 图像编辑	208
3.6.4 样式填充	185	6.1 图像编辑模式	208
3.6.5 渐变和样式的变形	186	6.1.1 进入图像编辑模式	208
3.6.6 填充边界	186	6.1.2 在文档中添加图像	209
3.7 风格	187	6.2 图像区域的选择	210
3.7.1 风格的使用与编辑	187	6.2.1 基本选取方法	210
3.7.2 风格的导入与导出	188	6.2.2 选取选项设置	212
3.8 对象变形	189	6.2.3 选区的增减	212
3.8.1 缩放变形	189	6.2.4 选区的修饰	212
3.8.2 旋转变形	190	6.3 图像的基本编辑	214
3.8.3 错切变形	191	6.3.1 选区填充	214
3.8.4 扭曲变形	191	6.3.2 区域克隆(Rubber Stamp)	215
3.8.5 数字变形	191	6.3.3 图像擦除	215
3.9 对象的组织	192	6.3.4 图像裁剪	216
3.9.1 对象的排列	192	6.4 路径绘制工具的变化	217
3.9.2 对象的显隐	193	6.5 滤镜与插件	217
3.9.3 对象的组合	193	6.5.1 亮度和对比度的调整	217
第四章 文本操作	194	6.5.2 色阶和饱和度的调整	218
4.1 文本输入	194	6.5.3 图像反色	218
4.2 文本属性的设置	195	6.5.4 图像模糊	219
4.2.1 设置文本字体,大小风格	195	6.5.5 调整色阶	219
4.2.2 设置基线编辑及行间距	196	6.5.6 使用曲线工具调整颜色分布	220
4.2.3 设置缩进	197	6.5.7 用滴管工具调整颜色分布	221
4.2.4 文本走向及方向	197	6.5.8 将图像转化为Alpha 透明图	222
4.2.5 文本颜色的设置	198	6.5.9 图像边界	223
4.2.6 文本边界处理	198	6.5.10 图像边缘尖锐	223
4.3 文本的修饰与变形	198	6.6 图像的混合模式	224
4.3.1 文本的修饰	198	6.6.1 使用混合模式	225
4.3.2 文本和路径的结合	198	6.6.2 两种工作模式下混和的差别	225
4.3.3 文本的变形	199	6.7 图像遮罩	226
4.3.4 将文本转化为路径	199	6.7.1 建立遮罩	226
4.4 文本的导入	200	6.7.2 遮罩对象的编辑	227
第五章 使用效果	201	第七章 图像热区	228
5.1 应用动态效果	201	7.1 建立图像热区	228
5.2 动态效果的编辑与调整	202	7.1.1 热区的意义	228
5.2.1 效果属性的编辑	202	7.1.2 热区和Web 层	229
5.2.2 效果的顺序调整	202		
5.2.3 删除一个效果	202		
5.2.4 效果的显示方式	203		
5.3 效果的自定义	203		

7.2 为热区指定链接地址	229	11.2.3 层的共享	255
7.3 图像镜像的设置	231	11.2.4 洋葱皮工具	256
7.4 图像镜像的导出	231	11.3 动画对象	256
7.5 在Dreamweaver 中插入 Fireworks HTML 代码	232	11.4 动画的控制	257
第八章 图像切片	233	11.4.1 帧延迟的控制	257
8.1 图像切片的建立	233	11.4.2 设置动画的播放方式	257
8.1.1 矩形切片的绘制	233	11.5 动画的预览	258
8.1.2 多边形切片的建立	234	11.6 动画的打开	259
8.1.3 控制切片和栅格的显示方式	235	11.6.1 打开已有的动画	259
8.2 设置切片的连接属性	236	11.6.2 打开多个文件并生成动画	259
8.3 图像切片的命名	237	第十二章 自动化操作	260
8.3.1 自动命名	237	12.1 查找与替换	260
8.3.2 自定义切片文件	238	12.1.1 查找与替换的作用范围	261
8.4 建立文字切片	239	12.1.2 在多个文件中查找/替换	261
8.5 单个切片的更新	239	12.1.3 项目记录文件的管理	262
第九章 按钮	240	12.1.4 查找/替换文本	263
9.1 按钮入门	240	12.1.5 查找/替换字体	263
9.2 按钮的创建	240	12.1.6 查找/替换颜色	264
9.2.1 创建一个简单的按钮	241	12.1.7 查找/替换URL	264
9.2.2 按钮的编辑	242	12.1.8 查找非网络安全色	264
9.2.3 激活区域的编辑	243	12.2 批处理	265
9.2.4 添加更多的按钮状态	244	12.2.1 在批处理中查找/替换	266
9.2.5 添加按钮文字	245	12.2.2 改变文件的设置	266
9.2.6 按钮创建技巧	245	12.2.3 批处理脚本	267
9.3 利用按钮创建导航栏	246	12.3 脚本	268
9.4 使用外部按钮	247	12.3.1 历史面板与脚本	268
第十章 高级鼠标翻转图	248	12.3.2 历史步骤及命令的执行	269
10.1 鼠标翻转图入门	248	12.3.3 命令的管理	270
10.2 鼠标翻转器的制作	249	12.3.4 脚本的编辑	270
10.2.1 帧的操作方法	249	第三部分 Flash	
10.2.2 定义鼠标翻转图的 激活区域	249	第一章 Flash 简介	271
10.2.3 使用行为和连接	249	第二章 图形的绘制与编程	274
10.3 分体式鼠标翻转图	250	2.1 基本图形的绘制	274
10.3.1 区域的指定	251	2.1.1 椭圆与矩形的绘制	274
10.3.2 行为设置	251	2.1.2 铅笔的使用	277
第十一章 动画	252	2.1.3 笔刷的使用	278
11.1 动画的整体规划	252	2.2 图形基本编辑	279
11.2 帧的操作与管理	253	2.2.1 区域的填充	279
11.2.1 帧的基本操作	253		
11.2.2 对帧中对象的操作	255		

2.2.2 轮廓的编辑	279	第五章 动画	298
2.2.3 擦除	281	5.1 Flash 动画基础	298
2.3 对象的选取	281	5.2 帧的操作	299
2.3.1 独立选取	281	5.3 动画制作	300
2.3.2 相关选取	282	5.3.1 运动变形	300
2.3.3 成组选取	282	5.3.2 沿路径的运动变形	300
2.4 对象变形	283	5.3.3 形状变形	301
2.5 旋转与缩放	283	5.4 动画编辑技巧	302
2.5.1 交互式旋转与缩放	283	5.4.1 改变过渡变形动画的长度	302
2.5.2 变形对话框	284	5.4.2 动画的翻转	302
2.6 组合与分割	284	5.4.3 洋葱皮工具	302
2.6.1 连接和分割	285	第六章 音效设置	304
2.6.2 成组与解组	285	6.1 为动画添加音效	305
第三章 文本与符号	286	6.2 按钮音效	306
3.1 创建文本	286	6.3 音频素材的设置	306
3.2 编辑文本	287	第七章 页面交互	308
3.3 符号基础知识	288	7.1 交互的设置	308
3.3.1 创建符号	288	7.2 Flash 动作语句的参数设置	309
3.3.2 创建符号实例	290	7.2.1 常量	309
3.4 实例的编辑	290	7.2.2 变量	310
3.4.1 图形实例	290	7.2.3 函数和表达式	310
3.4.2 动画片段实例	291	7.3 语句	311
3.4.3 按钮实例	291	7.3.1 赋值语句	311
3.4.4 实例的颜色效果	292	7.3.2 播放控制语句	311
第四章 层	293	7.3.3 跳转语句	311
4.1 创建新层	293	7.3.4 条件语句	312
4.2 层的编辑	293	7.3.5 循环语句	312
4.2.1 层的选取	294	7.3.6 注释语句	313
4.2.2 层的删除	294	7.3.8 添加VRL 链接	314
4.2.3 层的更名	294	7.3.9 帧装载语句	315
4.2.4 改变层的堆栈(叠放)顺序	294	7.3.10 独立动画的控制	316
4.3 层的锁定	295	7.3.11 复制动画片段	316
4.4 层的显示与隐藏	295	7.3.12 停止声音	317
4.4.1 层的隐藏	295	7.3.13 动画质量	317
4.4.2 层的显示	296	7.3.14 FS Command 语句	317
4.5 辅助层	296	7.3.15 拖动对象	318
4.5.1 创建辅助层	296	7.3.16 属性设置	318
4.5.2 编辑辅助层	296	7.3.17 脚本程序的调用	319
4.6 遮罩层	296	7.3.18 跟踪语句	319
4.6.1 创建遮罩层	297	7.4 交互页面	320
4.6.2 编辑遮罩层	297	7.4.1 创建文本框	320
4.6.3 建立和中断屏蔽链接	297	7.4.2 设置文本框	320

第八章 动画的测试与输出	322	9.5 动感字幕	340
8.1 动画的测试	322	9.6 动态按钮的制作	342
8.2 作品的导出	323	附录一 艺术与技巧	347
8.2.1 导出Flash播放器	323	第一章 颜色技巧	347
8.2.2 导出动态GIF文件	323	1.1 网站颜色的基本要求	347
8.3 动画的发态	324	1.2 颜色的搭配技巧	349
第九章 创作实例	325	第二章 页面布局技巧	350
9.1 Motion 动画	325	第三章 网站生存技巧	353
9.2 建立沿路径的动画	330	附录二 实例解析	355
9.3 Shape 变形	336	附录三 光盘内容	358
9.4 创建进程条	336		

第一部分 Dreamweaver

第一章

WEB 基础

Internet 起源于美国国防部的ARPANET 网。目前Internet 已成为一个巨大信息资源,1990 年,我国正式向Internet 管理中心(NIC)注册了区域名CN,并于1994 年开通了Internet 的全功能服务。到现在,World Wide Web (WWW,万维网)已经显著的改变人们相互之间信息交流的方式,我们除了可以给世界各地的朋友发电子邮件(E-Mail),还可以方便地访问某个人、某个公司的WEB 站点。当今世界,几乎所有的信息都可以从WEB 世界获得。

随着电子商务的快速发展,投资WEB 网站是很明智的。另外,创建一个个人站点向全世界的朋友宣传自己也是一个不错的主意。现在,国内外很多优秀网站都是个人站点,如,华军的主页、飞翔鸟硬件站等都很专业。

在我们开始学习网站制作以前,首先了解一些WEB 的基础知识,并浏览一些优秀的网站,不同的站点风格可以给我们很多启示。

本章内容包括:

- * WEB 的历史

- * Dreamweaver 简介

1.1 WEB 的历史

WEB 可以简单地理解为成千上万台彼此间保持通信的计算机组成的网络,WEB 上提供信息的计算机称为WEB 服务器(WEB Sever)。WEB 服务器上放置了大量的HTML 文件,通过这些文件提供大量的信息。

所谓HTML 是1991 年,当WEB 刚刚问世时,业界人士制订的大量WEB 标准中最重要的一个,它代表Hyper Text Markup Language(超文本标识语言)。HTML 用于控制WEB 页面中文本和图片的显示方式。

为了浏览HTML 页面,我们需要WEB 浏览器,WEB 浏览器用于读取并解释HTML 文件,并最终将其显示在用户的计算机屏幕上。比较流行的WEB 浏览器有Microsoft Internet Explorer 和Netscape Navigator,前者是免费发布的。

1.1.1 WEB 制作的历史

在HTML 出现后,任何人、任何组织都可以制作并发布自己的WEB 网站,以供世界各地的人浏览。但是早期制作WEB 站点是很困难的,网站开发人员利用文本编辑器一行一行的编写HTML 代码,如,为了在页面上显示一行粗体文字,需要编写以下代码:

粗体显示的文本

当站点很复杂时,一行一行的编辑整个页面是很麻烦的,于是有人开发了专门制作WEB 站点的工具,典型的工具有Microsoft Frontpage 等。但是,随着HTML 技术的日益完善,出现了DHTML、CSS、ASP 等新技术,传统的静态网站已经难以吸引浏览者的兴趣,于是,更多更好的动态网页制作工具问世了,Micromedia Dreamweaver 就是其中的佼佼者,利用Dreamweaver 可以方便地开发出高级的动态网页。

当然,现在还有很多人认为WEB 过于复杂会影响页面的浏览速度,但是,随着网络速度的提高,动态网页势必会取代传统的静态页面。

1.1.2 浏览器的发展

浏览器是WEB 世界不可缺少的核心部分,随着WEB 技术的发展,对浏览器的要求越来越高,如,为了支持Flash 动画,需要浏览器具有Flash 动画播放功能,现在,Microsoft Internet Explorer 的最新版本是5.01,为了获得其最新版本,可以从Microsoft 的官方站点下载。

1.2 Dreamweaver 简介

Macromedia 公司推出的Dreamweaver,其功能非同一般,打破了Frontpage 号称最好的所见即所得的WEB 制作软件的神话。Macromedia 公司在多媒体方面有相当的影响,著名的Freehand、Director、Authware 便由这个公司推出。Dreamweaver 最精彩之处便是强大的动态网页元素处理功能,在设计DHTML(Dynamic HTML)和CSS(Cascading Style Sheet)方面表现得极为出色,引入了行为(Behavior)的概念,利用JavaScript 和DHTML 语言代码轻松地实现网页元素的动作和交互操作。在动态网页方面大大超过了FrontPage、Hotdog、Homesite 等著名网页编写软件。Dreamweaver 提供的网站管理功能和模块功能也是其余同类软件望尘莫及的。

Dreamweaver 是一种小型灵活的网页编写工具,程序使用一些浮动面板,设计人员可以用鼠标单击的方式插入图像、表格、表单、APPLET、脚本语言等各种对象,这方面延续了所见即所得的编写方式,同时程序也提供对代码的编辑,包括样式表、ASP 和JavaScript 脚本。

Dreamweaver 提供的时间尺(Timeline)功能可以方便地制作WEB 动画。另外 Dreamweaver 同期推出的另外两个软件,Flash 和Fireworks,可以方便地制作Flash 动画和WEB 图像。

最近,业界称Dreamweaver、Flash 和Fireworks 为网络三剑客。

第二章

Dreamweaver 工作环境

在开始使用Dreamweaver 之前,熟悉其工作环境是很重要的。对工作环境的熟悉程度直接关系到网站开发的推进速度。如果以前使用过Macromedia 公司的产品,本章的学习是很轻松的。

本章内容包括:

- * Dreamweaver 工作环境初览
- * 文档窗口的管理
- * 对象面板的管理
- * 启动面板的管理

2.1 Dreamweaver 工作环境初览

Dreamweaver 提供了灵活的工作环境,网站开发的大部分工作都是在工作环境中完成的,我们可以方便定义工作环境的布局和风格。

Dreamweaver 工作环境由几部分组成:文档窗口、对象面板、属性面板、启动面板、快捷菜单和多个浮动面板,其界面如图2-1 所示。

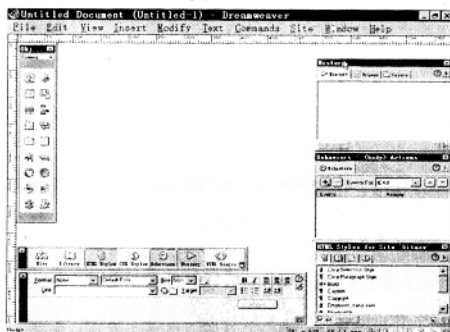


图2-1

文档窗口是我们编辑页面的地方。

启动面板包含一些快捷按钮,主要用于快速打开浮动面板。启动面板中的按钮还显示在