

精品软件“实用教程”丛书

Flash MX, Fireworks MX, Dreamweaver MX 三合一实用教程

袁建洲 等编著



新

- 网页制作三剑客
- 制作精美网页
- 制作网上动画



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn

精品软件“实用教程”丛书

Flash MX, Fireworks MX, Dreamweaver MX 三合一实用教程

袁建洲 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Flash, Fireworks 和 Dreamweaver 这三个软件是制作网页和网上动画的必备利器, 俗称网页制作三剑客。这三个软件各有千秋, 把它们结合起来使用是最佳选择。

本书分为 3 个部分, 全面系统地介绍了这三个软件的使用方法和使用技巧, 通过大量的实例, 让读者一步步领略这三个软件的风采, 完成从新手到行家的转变。本书的作者是一位网页制作老手, 具有很多制作经验和技巧, 通过本书把这些知识呈现给大家。本书通过详细步骤, 介绍了网页和网上动画制作的全过程。最后一章是制作实用网页的整个步骤, 通过这个全过程, 使读者达到掌握和熟练使用这三个软件的程度。

本书适合于广大网页网站制作爱好者以及培训班学员学习使用。

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

Flash MX, Fireworks MX, Dreamweaver MX 三合一实用教程 / 袁建洲等编著. - 北京: 电子工业出版社, 2003.1

(精品软件“实用教程”丛书)

ISBN 7-5053-8459-7

I. F... II. 袁... III. 主页制作 - 应用软件, Flash MX, Fireworks MX, Dreamweaver MX - 教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 004335 号

责任编辑: 郝志恒 王艺伟

印 刷: 北京市增富印刷有限责任公司

出版发行: 电子工业出版社 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: 32.75 字数: 838 千字

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

定 价: 45.00 元

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调换。联系电话: 88211980 68279077

出版说明

为了满足一部分用户想在较短时间内真正学会电脑某项专门知识和操作技能的愿望，我们组织电脑教学和应用两方面的专家共同策划和编写了精品软件“实用教程”丛书。本丛书的宗旨是帮助那些想从事电脑行业的有关人员学习，并迅速掌握某项电脑专业技能。

本套丛书的读者对象

本套丛书适合电脑初学者，也可作为电脑培训班的教材。

本套丛书的特点

本套丛书在写作风格上注重使用、注重实用，从读者的接受能力和使用要求出发，作者把丰富的教学经验融入到书中。在图书内容组织上条理清楚、循序渐进，使读者学起来得心应手，很易吸收和掌握。本套丛书十分强调上机操作和课本知识相结合，每章最后附有习题和上机练习，通过实际操作，加深对所学内容的理解，提高学习效率。

本套丛书的内容

本套丛书涵盖了电脑的基础知识和技能，包括文字处理、操作系统、财务报表、办公软件、图形图像和网页设计和制作，它们分别为：

《中文版 Office XP 三合一实用教程》

《Photoshop 7 实用教程》

《中文版 FrontPage 2002 实用教程》

《中文版 Authorware 6 实用教程》

《中文版 AutoCAD 2002 实用教程》

《Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX 三合一实用教程》

编 者

前 言

Flash, Fireworks 和 Dreamweaver 这三个软件是制作网页和网上动画的必备利器, 俗称网页制作三剑客。这三个软件各有千秋, 把它们结合起来使用是最好不过了。Flash 不但可以制作网上动画, 还支持动画、声音和交互功能, 可以创建完整的动态站点; Fireworks 可以编辑 Web 图像, 并能自由导入图像和文本, 它可以用来制作网上流行的阴影、立体按钮等效果; Dreamweaver 可制作跨平台跨浏览器的网页, 并且可以进行网站管理。

本书全面系统地介绍了这三个软件的使用方法和使用技巧, 通过大量的实例, 让读者一步步领略这三个软件的风采, 完成从新手到行家的转变。本书的作者是一位网页制作专家, 具有多年的制作经验, 通过本书把自己的制作经验和技巧呈现给大家。

本书通过详细步骤, 介绍了网页和网上动画制作的全过程。最后一章是制作实用网页的整个步骤, 这个全过程使读者达到掌握和熟练使用这三个软件的程度。另外, 为了帮助读者加深和巩固已学知识, 本书还附带了一些习题, 以提高读者学习的效率。

参加本书编写工作的除了署名作者外, 还有郑向红、马长林、张军涛、朱胜、魏永明、关迟、郭兰、邓丽萍、张志铃、陈平、陈安、刘学泰、林建、唐勇、戴海、李向明、常涛、雷渝生、马玉魏、张蓉、杨海军、许乾、张万里、陈书明、巩欣、胡炎、史大鹏、孙立平、林道生、王乐平、白振华、张仁。另外, 袁建河、梁丽、张茜、杨丽顺参加了本书的录入和整理工作。

尽管我们力求准确和完善, 但书中难免有一些疏漏和不足之处, 衷心希望广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 部分 Flash MX 篇	1
第 1 章 Flash MX 使用入门	3
1.1 Flash MX 的启动与退出	3
1.2 Flash MX 工作环境	4
1.2.1 标题栏	4
1.2.2 菜单栏	4
1.2.3 工具栏	5
1.2.4 工具箱	6
1.2.5 图层栏和时间轴	7
1.2.6 场景与帧	7
1.2.7 舞台	8
1.2.8 面板	8
1.3 Flash MX 文件操作	10
1.3.1 新建文件	10
1.3.2 打开文件	11
1.3.3 文件导入	12
1.3.4 保存文件	13
1.4 Flash MX 帮助	13
1.4.1 Flash MX 菜单帮助	14
1.4.2 使用 Lessons 获得帮助信息	14
习题	16
第 2 章 绘图工具	17
2.1 直线和铅笔工具	17
2.1.1 直线工具	17
2.1.2 铅笔工具	20
2.2 钢笔工具	21
2.3 矩形工具、椭圆工具	23
2.3.1 矩形工具	23
2.3.2 椭圆工具	26
2.4 笔刷工具	28
2.5 文本工具	30
2.6 抓手工具、放大镜工具	32
2.6.1 抓手工具	32
2.6.2 放大镜工具	33

习题	33
第3章 图形编辑	35
3.1 使用选取工具	35
3.1.1 箭头工具	35
3.1.2 次选工具	39
3.1.3 套索工具	42
3.2 颜色设置工具	45
3.2.1 Ink Bottle Tool(墨水瓶工具)	46
3.2.2 Paint Bucket Tool(油漆桶工具)	46
3.2.2 Eyedropper Tool(吸管工具)	50
3.3 橡皮擦工具	53
3.3.1 Eraser Mode (橡皮擦模式)	54
3.3.2 Faucet (水龙头)	54
3.3.3 Eraser Shape (橡皮擦形状)	55
3.4 变形工具	55
3.4.1 Free Transform Tool (自由变形工具)	55
3.4.2 Fill Transform Tool (填充变形工具)	59
3.5 编辑多个对象	60
3.5.1 对象的对齐	60
3.5.2 对象的组合与分离	64
3.5.3 调整对象的叠放层次	65
3.5.4 对象的捕捉	66
习题	67
第4章 Flash MX 动画基础	69
4.1 时间轴	69
4.1.1 时间轴简介	69
4.1.2 时间轴基本操作	71
4.2 动画帧	72
4.2.1 帧	72
4.2.2 帧标识	73
4.2.3 帧速率	74
4.3 编辑帧	74
4.3.1 插入帧	74
4.3.2 查看帧内容	75
4.3.3 复制和粘贴帧	75
4.3.4 清除和删除帧	76
4.3.5 帧的其他操作	77
4.4 动画分类及基本制作方法	77

4.4.1 动画分类	78
4.4.2 制作逐帧动画	78
4.4.3 制作形状渐变动画	80
4.5 形状渐变动画	82
4.5.1 Shape Hints (图形线索)	82
4.5.2 设置形变动画的属性	85
4.6 运动渐变动画	86
4.6.1 创建运动渐变	86
4.6.2 设置运动渐变属性	88
4.6.3 控制运动渐变动画的旋转	89
4.7 编辑动画	92
4.7.1 洋葱皮模式	92
4.7.2 洋葱皮轮廓模式	93
4.7.3 多帧编辑模式	94
4.7.4 修改洋葱皮标记	94
习题	95
第5章 图层和场景	97
5.1 图层	97
5.1.1 图层基础	97
5.1.2 图层的基本操作	97
5.1.3 图层模式	100
5.2 导向图层	101
5.2.1 添加导向图层	101
5.2.2 编辑导向图层的内容	102
5.3 蒙版图层	104
5.4 场景	108
5.4.1 操作场景	108
5.4.2 设置场景	109
5.4.3 使用场景制作动画	110
习题	112
第6章 符号	114
6.1 符号与实例	114
6.1.1 符号	114
6.1.2 实例	116
6.2 图形符号的创建与应用	120
6.2.1 创建图形符号	120
6.2.2 图形符号的应用	123
6.3 按钮符号的创建与应用	125

6.3.1 创建按钮符号	126
6.3.2 按钮符号的应用	127
6.4 影片剪辑符号的创建与应用	129
6.4.1 创建影片剪辑符号	129
6.4.2 影片剪辑符号的应用	132
6.5 导入声音	133
6.6 编辑声音	134
6.6.1 Properties 属性设置	134
6.6.2 其他属性设置	136
习题	138
第7章 Actions 基本编程	139
7.1 ActionScript 简介	139
7.2 ActionScript 编程界面	139
7.3 编程基础	142
7.3.1 变量和常量	142
7.3.2 运算符和表达式	145
7.3.3 函数	148
7.3.4 语句结构	151
7.4 常用 Actions 命令	154
习题	156
第8章 Actions 编程的应用	157
8.1 Actions 编程的事件	157
8.1.1 帧事件	157
8.1.2 鼠标事件	159
8.2 外部控制语句	163
8.2.1 装载和卸载外部影片	164
8.2.2 传递参数	166
8.3 动态控制影片剪辑实例	167
8.3.1 复制和删除影片剪辑实例	167
8.3.2 设置影片剪辑实例属性	168
8.3.3 控制影片剪辑例子	169
8.4 控制目标命令	171
8.5 控制鼠标的命令	173
习题	175
第9章 Flash MX 组件	176
9.1 关于组件	176
9.2 在 Flash 文件中添加组件	177

9.3 使用组件	178
9.4 组件与 ActionScript	183
9.4.1 编写组件的 onChange 和 onClick 处理程序	183
9.4.2 自定义组件颜色	185
9.4.3 改变组件的图形外观	187
习题	188
第 2 部分 Fireworks MX 篇	189
第 10 章 Fireworks MX 使用入门	191
10.1 Fireworks 简介	191
10.2 Fireworks MX 的启动与退出	192
10.2.1 启动 Fireworks MX	192
10.2.2 Fireworks MX 的退出	192
10.3 Fireworks MX 工作环境	192
10.3.1 标题栏	193
10.3.2 菜单栏	194
10.3.3 工具栏	194
10.3.4 编辑窗口	194
10.3.5 帧播放工具栏和视域工具栏	195
10.3.6 状态栏	195
10.3.7 工具箱	195
10.3.8 浮动面板	196
10.4 文件的基本操作	196
10.4.1 创建新文档	196
10.4.2 保存文档	197
10.4.3 打开文档	198
10.4.4 导入文件	198
10.4.5 导出文件	200
10.5 设置文件属性	200
10.5.1 修改画布颜色	201
10.5.2 改变画布大小	202
10.5.3 改变图像大小	203
10.5.4 旋转画布	204
10.5.5 修建画布	204
10.6 使用帮助信息	205
习题	206
第 11 章 Fireworks MX 图形图像操作	207
11.1 绘制矢量图形	207

11.1.1 直线工具	207
11.1.2 椭圆工具	209
11.1.3 矩形工具	210
11.1.4 圆角矩形工具	212
11.1.5 多边形工具	212
11.1.6 钢笔工具	213
11.2 编辑矢量图形	214
11.2.1 选择对象	214
11.2.2 对象的变形	216
11.2.3 对象的基本操作	218
11.3 路径的使用	222
11.3.1 路径的基本操作	222
11.3.2 整形路径	224
11.4 矢量图制作实例	228
习题	233
第 12 章 文本与位图操作	235
12.1 文本输入	235
12.1.1 输入英文文本	235
12.1.2 输入中文文本	237
12.2 文本编辑	238
12.2.1 编辑文本格式	238
12.2.2 移动文本对象	240
12.2.3 变换文本对象	241
12.2.4 文本上应用效果	241
12.2.5 编辑文本外形轮廓	242
12.3 文本沿路径排列	243
12.4 位图概述	245
12.4.1 由对象模式切换到位图模式	245
12.4.2 由位图模式切换到对象模式	246
12.5 在位图中设定选区	246
12.5.1 选择规则选区	247
12.5.2 选择不规则选区	248
12.6 选区的调整	250
12.6.1 增删选择区域	250
12.6.2 反转选择区域	251
12.6.3 取消选中的像素区域	252
12.7 编辑图像	252
12.7.1 复制和剪切	252
12.7.2 重复绘制	253

12.7.3 模糊像素	254
12.7.4 擦除像素	255
12.8 绘制图像	255
12.8.1 铅笔工具	256
12.8.2 笔刷工具	256
12.9 填充图像	257
习题	259
第 13 章 图层和蒙版	261
13.1 图层	261
13.1.1 图层概述	261
13.1.2 图层基本操作	263
13.1.3 设置不透明度和混合模式	269
13.2 蒙版	274
13.2.1 创建蒙版	274
13.2.2 使用蒙版编辑对象	275
习题	276
第 14 章 滤镜和特效	278
14.1 滤镜	278
14.1.1 Adjust Color 滤镜	278
14.1.2 Blur 滤镜	280
14.1.3 Other 滤镜	282
14.1.4 Sharpen 滤镜	283
14.1.5 第三方滤镜	284
14.2 特效	285
14.2.1 特效简介	285
14.2.2 特效的基本使用方法	286
14.2.3 Bevel and Emboss 特效	287
14.2.4 Shadow and Glow 特效	291
14.2.5 Eye Candy 4000 LE 特效	292
习题	294
第 15 章 动画制作	296
15.1 快速创建动画	296
15.1.1 通过打开多个文件快速创建动画	296
15.1.2 通过拖动符号快速创建动画	297
15.2 管理帧	299
15.2.1 帧操作	299
15.2.2 帧编辑	302

15.3 洋葱皮技术	304
15.4 动画的控制	304
15.4.1 动画循环控制	305
15.4.2 帧延迟	305
习题	305
第 16 章 用 Fireworks 实现交互效果	307
16.1 切片的使用	307
16.1.1 创建切片	307
16.1.2 编辑切片对象	309
16.1.3 添加超链接信息	311
16.1.4 导出切片	312
16.2 热区的使用	314
16.2.1 创建热区	314
16.2.2 编辑热区	314
16.2.3 热区链接	315
16.3 制作按钮	316
16.3.1 创建按钮	316
16.3.2 编辑按钮	319
16.3.3 为按钮添加超链接	319
16.4 制作导航条	320
16.5 创建轮替效果	322
习题	326
第 17 章 图像的优化	328
17.1 优化图像概述	328
17.2 Optimize 面板	329
17.3 优化基本操作	330
17.3.1 优化基本操作	330
17.3.2 优化操作示例	330
习题	332
第 3 部分 Dreamweaver MX 篇	333
第 18 章 Dreamweaver MX 概述	335
18.1 Internet 和 HTML	335
18.1.1 Internet 简介	335
18.1.2 万维网简介	335
18.1.3 HTML 语言	336
18.1.4 HTML 语法及标记含义	336

18.1.5 文件的路径名和 URL	337
18.2 Dreamweaver MX 工作环境	338
18.2.1 启动界面	338
18.2.2 退出 Dreamweaver MX	343
18.3 网页文件的基本操作	344
18.3.1 创建新网页	344
18.3.2 保存网页	346
18.3.3 打开网页	347
18.4 规划网站与创建站点	347
18.4.1 规划网站	347
18.4.2 创建本地站点	348
18.5 用 Dreamweaver 制作网页	352
习题	356
第 19 章 在网页中插入对象	358
19.1 插入文本	358
19.1.1 插入普通文本	358
19.1.2 插入特殊字符	359
19.1.3 插入批注	360
19.2 设置文本属性	361
19.2.1 设置文本字体格式	361
19.2.2 设置文本的段落格式	364
19.2.3 创建列表	365
19.2.4 创建超级链接	368
19.3 在网页中插入图像	368
19.4 设置图像属性	369
19.4.1 设置图像大小	369
19.4.2 图像的对齐	370
19.4.3 调整图像间距	371
19.4.4 设置边框	372
19.4.5 设置 Alt 属性	372
19.4.6 使用外部编辑器修改图像	372
19.4.7 创建图像映射	374
19.5 设置图像效果	375
19.5.1 设置预载图像	376
19.5.2 设置翻转图像	376
19.5.3 设置轮换图像	377
19.5.4 设置导航图像	378
19.6 插入日期和水平线	380
19.6.1 插入日期时间	380

19.6.2 插入水平线	380
19.7 插入其他对象	382
19.7.1 插入 Fireworks 图像	382
19.7.2 插入 Flash 电影	382
19.7.3 插入 Flash 按钮	383
19.7.4 插入 Flash 文本	384
19.7.5 插入导航条	385
19.8 网页属性设置	386
19.8.1 Page Properties 对话框	386
19.8.2 使用网页样式	387
习题	388
第 20 章 表格与版面布局	389
20.1 表格基本操作	389
20.1.1 插入表格	389
20.1.2 选中表格	390
20.1.3 插入/删除行/列	392
20.1.4 在单元格中输入内容	393
20.1.5 排序表格	395
20.1.6 嵌套表格	396
20.2 设置表格格式	397
20.2.1 设置整个表格格式	397
20.2.2 设置单元格格式	398
20.2.3 使用预设格式	400
20.3 布局视图	402
20.4 布局表格和单元格基本操作	402
20.4.1 绘制布局表格和布局单元格	402
20.4.2 向单元格中添加内容	404
20.4.3 移动布局表格和单元格	405
20.4.4 改变布局表格和单元格大小	406
20.5 设置布局表格、单元格格式	406
20.5.1 设置布局表格格式	406
20.5.2 设置布局单元格格式	407
20.5.3 设置布局视图参数	408
习题	409
第 21 章 表单	411
21.1 表单概述	411
21.1.1 表单简介	411
21.1.2 表单的 HTML 代码	411

21.2 创建表单	413
21.2.1 插入表单域	414
21.2.2 设置表单域属性	414
21.2.3 插入表单对象与其他对象	415
21.3 设置表单属性	416
21.3.1 设置文本域属性	417
21.3.2 设置隐藏域属性	418
21.3.3 设置复选框属性	419
21.3.4 设置单选按钮属性	420
21.3.5 添加并设置单选按钮组	420
21.3.6 设置列表/菜单属性	421
21.3.7 设置跳转菜单属性	423
21.3.8 设置图像域属性	424
21.3.9 设置文件域属性	425
21.3.10 设置按钮属性	426
21.3.11 设置其他表单的属性	427
21.4 样式表	428
21.4.1 CSS Styles 面板	428
21.4.2 使用层叠样式表	429
21.4.3 使用 HTML 样式	431
习题	433
第 22 章 框架与层	435
22.1 框架概述	435
22.2 创建框架	435
22.2.1 用 Insert 面板创建框架	436
22.2.2 手动创建框架	436
22.3 编辑框架属性	438
22.3.1 设置框架属性	438
22.3.2 设置框架集属性	439
22.4 编辑框架页面	440
22.4.1 页面编辑	440
22.4.2 保存框架	442
22.4.3 删除框架	443
22.5 层	443
22.5.1 层概述	443
22.5.2 创建层	443
22.6 对层进行操作	444
22.6.1 设置层属性	445
22.6.2 选择层和移动层	446

22.6.3 层的更名	447
22.6.4 层的显示与隐藏	447
22.6.5 在层中添加内容	448
22.6.6 层的对齐	449
22.7 转换层与表格	450
22.7.1 将层转换为表格	450
22.7.2 将表格转换为层	451
习题	452
第 23 章 模板与库	454
23.1 模板	454
23.1.1 模板概述	454
23.1.2 创建模板	454
23.1.3 定义模板的可编辑区	456
23.1.4 定义模板可选区	456
23.1.5 定义模板重复区域	457
23.1.6 设置模板页面属性	458
23.1.7 利用模板创建文档	458
23.1.8 导入/导出 XML 内容	459
23.2 库	460
23.2.1 创建库元素	460
23.2.2 设置库元素参数	461
23.2.3 在网页中添加库元素	462
23.2.4 删除库元素	462
23.2.5 使用库元素更新站点网页	463
习题	464
第 24 章 行为和时间线	465
24.1 行为	465
24.1.1 Behaviors 面板	465
24.1.2 Dreamweaver 的内置行为	466
24.2 使用行为	467
24.2.1 为对象添加一个行为	467
24.2.2 使表单生效	468
24.2.3 制作状态行文本	470
24.3 时间线	471
24.3.1 时间线的功能	471
24.3.2 Timelines 面板	471
24.4 创建时间线动画	472
24.4.1 创建直线移动动画	473