

全国计算机职业技能培训规划教材

新 编

网 页 制 作

Dreamweaver MX 2004
Flash MX 2004
Fireworks MX 2004

短期培训教程

于 忠 徐卫东 编



- 由国内一流培训专家精心编著
- 倡导学习电脑的新概念
- 全力打造国内经典教材畅销品牌
- 计算机职业技能培训的首选教材



西北工业大学出版社



新 编

网页制作短期培训教程

于忠 徐卫东 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是专为计算机短期培训班和计算机基础教育而编写的教材，强调内容上的精简细致和操作上的简单明了，每一章都附有习题，以巩固各个知识点。本书内容包括网页制作简介、初识 HTML 代码、创建站点和空间申请与上传、Dreamweaver MX 2004，Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 的基础知识，最后结合基础知识制作七个实例精解，以此来理解和掌握网页制作软件的强大功能。

本书从讲解到实例操作都采用了通俗的语言，操作步骤叙述详细，并结合难易程度做了必要的注解和提示，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书不仅可作为网页制作培训教材，也可供网页设计爱好者学习使用，同时也是电脑动画、网页设计等相关专业人士的理想参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编网页制作短期培训教程/于忠，徐卫东编. —西安：西北工业大学出版社，2005.2

ISBN 7-5612-1877-X

I. 新… II. ①于…②徐… III. 主页制作—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 142581 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072 电话：029-88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

印 刷 者：陕西天元印务有限公司

印 张：12.5

字 数：335 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2005 年 3 月第 1 版

2006 年 3 月第 2 次印刷

定 价：15.00 元



随着网络的不断发展,网络应用日益深入人心。无数人梦想能亲自制作出极具个性和特色的精美个人主页;企业和商家也通过制作网页来宣传产品,进行网上业务往来等活动;电子商务的出现更使得制作网页成为网络时代的迫切需要。

“工欲善其事,必先利其器”,制作网页需要功能强大又方便易用的专业制作软件。制作网页的软件很多,其中 Macromedia 公司推出的网页制作三剑客,即 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 是当前功能强大且广泛流行的专业网页制作软件。通过这几个软件的巧妙配合,用户就可以随心所欲地制作出精美的个人主页和公司网站。

本书正是适应当前网页设计的热潮,从基础培训出发,对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 这三个产品分别进行由浅入深、循序渐进的介绍,并通过实例来讲述这三个软件的强大功能。

本书为网页制作技术培训而编写,全书知识点的组织做到“入门”与“提高”并重,适合于初、中级网页制作者学习,也可作为专业网页设计与管理人员以及大专院校师生的参考书。

本书由于忠、徐卫东编写。于忠编写第一至第四章内容,其余章节由徐卫东完成。

由于时间仓促以及编者的水平和经验有限,书中难免存在错漏和不完善之处,敬请读者批评指正。

编者



目 录

第一章 网页制作简介	1
第一节 网页制作基础知识	1
一、Internet 介绍	1
二、网页制作构思	1
三、静态网页设计	3
四、网页文件基础元素	3
第二节 常用网页制作工具	4
一、Dreamweaver MX 2004	5
二、Flash MX 2004	5
三、Fireworks MX 2004	9
第三节 网页制作素材	11
一、收集资源	12
二、网页中的文字	12
三、图像和动画	12
四、表 格	13
五、表 单	13
六、导航条	14
七、声音和视频	14
八、链 接	15
第四节 网页制作注意事项	15
第五节 网页浏览技巧	17
习题一	18
第二章 初识 HTML	19
第一节 HTML 简介	19
第二节 HTML 语法	20
一、HTML 文件格式	20
二、标签的属性	21
三、常用标签	25
第三节 HTML 源代码	29
一、“代码”编辑窗口	29
二、使用快捷菜单	30
三、快速标签编辑器	31

第四节 编码提示	32
第五节 使用外部编辑器	34
一、指定外部代码编辑器	34
二、外部代码编辑器	35
习题二	36
第三章 创建站点和站点空间申请与上传	37
第一节 规划和设计站点	37
一、规划站点	37
二、设计站点	39
第二节 编辑本地站点	43
一、创建本地站点	43
二、编辑本地站点	48
第三节 站点空间申请	50
一、申请空间方式和服务器	50
二、申请免费空间	51
第四节 网站上传	54
一、定义远程站点	55
二、上传站点	56
习题三	57
第四章 Dreamweaver MX 2004 网页制作	59
第一节 页面布局	59
一、表格的使用	59
二、层的使用	61
三、表格与层	65
四、框架的使用	67
第二节 向页面添加内容	70
一、插入文本	71
二、插入和编辑图像	71
三、插入其他常见对象	77
四、插入 E-mail 地址	79
五、插入多媒体对象	80
第三节 统一风格	88
一、使用 CSS 样式	88
二、模板的使用	97

习题四	101
第五章 Flash MX 2004 动画制作	103
第一节 文本编辑	103
一、创建静态文本	103
二、创建动态文本	105
三、创建输入文本	105
四、编辑文本	106
五、设置文本链接	108
第二节 图形绘制	109
一、椭圆工具和矩形工具	109
二、钢笔工具	109
三、刷子工具	109
四、橡皮擦工具	110
五、关于颜色	111
第三节 元件的使用	112
一、元件库	113
二、元件类型	113
三、在动画中使用元件的优点	113
四、创建元件	114
五、编辑元件	115
第四节 创建动画	120
一、动画播放速度	120
二、逐帧动画	121
三、形状动画	121
四、动作动画	123
第五节 动作脚本语句	123
一、什么是 ActionScript	123
二、ActionScript 的应用	124
三、ActionScript 语法	125
第六节 组 件	127
第七节 导入声音	134
一、声音的类型	134
二、Flash MX 2004 所支持的声音文件	135
三、设置声音属性	135
第八节 发 布	136
一、发布概述	136

二、发布前的预览	136
三、测试动画	137
四、发布的设置	137
五、发布动画	139
习题五	140
第六章 Fireworks MX 2004 图形编辑	141
第一节 创建新文档	141
第二节 矢量对象	142
一、绘制直线	142
二、绘制矩形	143
三、绘制圆角矩形	143
四、绘制椭圆	144
五、绘制多边形	144
六、绘制星形	145
七、自动形状	145
第三节 使用位图	148
一、橡皮擦工具	148
二、模糊工具和锐化工具	149
三、减淡工具和烙印工具	149
四、涂抹工具	150
五、橡皮图章工具	151
第四节 应用颜色、效果和样式	152
一、应用颜色	152
二、使用动态效果	156
三、使用样式	159
第五节 层与蒙版	160
一、层	160
二、蒙版	163
第六节 GIF 动画制作	165
一、帧	165
二、添加帧	165
三、制作动画	165
习题六	166
第七章 实例精解	167
实例 1 插入背景图像	167

实例 2 创建图片热区.....	169
实例 3 制作导航条	171
实例 4 夜 色	174
实例 5 时 间	180
实例 6 制作钥匙扣	183
实例 7 制作 GIF 动画	187

第一章 网页制作简介

在网络无处不在的今天,如何在网络上表现自己已经成为很多人关注的焦点。网页制作就是最有效的表现手法之一,它能让你在 Internet 上充分展现自我个性和才华。

网页设计是一门综合艺术,对于网页设计者来说,在动手制作网页之前,应对网页设计的整体工作流程有一个清晰的认识。网页不是只有专业人员才可以制作,初学者也能很快学会,并能运用各种方便、快捷的制作工具来制作自己的网页。

本章主要通过介绍网页制作基础知识,常用网页制作工具,网页制作素材元素,网页制作注意事项以及浏览网页技巧,使读者对网页制作有一个初步的了解,以便以后的学习。

本章重点

- (1) 网页制作基础知识。
- (2) 常用网页制作工具。
- (3) 网页制作素材元素。
- (4) 网页制作注意事项。
- (5) 浏览网页技巧。

第一节 网页制作基础知识

一、Internet 介绍

Internet 的起源可追溯到 20 世纪 60 年代末的冷战时期。Internet 作为全球计算机互联网络,它采用 TCP/IP 协议连接着全球成千上万台计算机,形成一个超大的信息资源系统,用户可以在网上迅速地获取信息或与他人交换信息,这就给每个人收集所需要的信息带来很大的方便。

WWW 是 Internet 最著名的功能,它具有超文本信息查询服务的功能,采用客户机/服务器工作方式。一个 WWW 服务器上可放多个网站,网站由网页组成,一个网站表达一个主题,网页有动态和静态之分,网页中有交互功能的为动态网页,没有交互功能的为静态网页。它也可以提供包括多媒体剪辑、电台和实况视频在内的超文本内容。通过 Web 浏览器可查看 Web 页上的超文本内容,例如 Microsoft Internet Explorer。Web 站点的最上一层网页一般称为主页,其他页都是主页的分支页。

总之,Internet 将是连接用户与整个世界的生存工具,它是一个巨大的等待用户去发掘的宝藏。

二、网页制作构思

Internet 的飞速发展让各行各业都纷纷建立了自己的网站,Internet 给上网的用户提供了各种服务,它们包括:WWW 服务、电子邮件服务、网上传呼、文件传输、在线聊天、网上购物、网络炒股、联网游戏等。

一个网页的成功与否,很重要的一个因素就在于它的构思,富有创意的构思和巧妙的页面布局会让网页具有更强的生命力和观赏性。在网页的设计构思中要认真考虑的问题有:网页的主题、网页的命名、网页标志、在网页中的图形处理、文本编写、动画制作、如何应用表格与层和框架设计等。具体操作如下:

(1) 主题。所谓主题也就是网页的题材。网络上的题材五花八门,琳琅满目,题材要小而精。即网页的定位范围不宜过大、内容要精。许多初学者都力争制作一个什么内容都有的站点,把所有自认为好的东西都放在上面,但是结果往往会事与愿违。这样的站点给人的感觉是没有主题、没有特色。再者,最好选择自己比较感兴趣,了解比较多的题材。这样在制作时才不会觉得无聊或者力不从心。兴趣是制作网站的动力,没有兴趣和热情,很难设计出好的网页。

(2) 命名。网页的名字应该是网页主题的概括,从一个网页的名称就应该看出这个网页的题材。一般来说,网页的命名应遵循以下原则:

1) 名称要合理、合法、易记。名字最好要琅琅上口,要紧贴网页的主题,不能给人名不副实的感觉。

2) 名称要能体现网页的主题,凝练、概括性强。

3) 网页名称的字数最好控制在 6 个字以内。便于其他站点链接,因为一般友情链接的小标题的尺寸是 88 px×31 px,而 6 个字的宽度是 78 px 左右。

4) 网页的名称要有个性,体现出一定的内涵,能给浏览者更多的冲击力和想像力。

(3) 网站标志。是站点特色和内容的集中体现,简称为站标,一般放在主页和链接页上,就如同商品的品牌一样。标志可以是中文文字、英文字母、符号、图案、动物或者人物等。

(4) 使用框架设计网页。框架是网页制作的常用形式,此功能可以使网页制作更为清晰,也可以把不同的页面超链接在同一框架中,使得页面空间更加紧凑。在 HTML 中可以使用<frame>和</frame>标签来编写框架。



提示:可以利用某些图形处理软件处理在网页中应用的图片,例如 Photoshop, Fireworks 等软件,先制作或处理好图片,再将其导入到网页编辑软件中。

(5) 网页中的文本编写。网页制作过程中需要大量的文字材料,这就需要在网页编辑器中用 HTML 语言中的标签来编写。也可以利用网页编辑工具的“所见即所得”功能,直接输入文字。如:利用 Dreamweaver 或 FrontPage 2000,均可以实现直接输入文字的功能,而不需编写 HTML 标签。

(6) 网页中图形图像的处理和制作。在网页上常常需要插入一些精美、适当的图片。因此在设计自己的网页之前,就应收集或制作一些精美的图片。在 WWW 上通常采用 JPEG 和 GIF 格式的图片,这主要是因为它们的传输速度较快。而 BMP 位图文件占用空间较大,传输较慢,在网页制作过程中很少应用此格式的图片。

(7) 在网页中应用表格与层。表格是在网页上的一行或多行单元格,用来组织网页的布局或有系统地布置数据。它的应用可使网页显得更加紧凑和灵活,用户可以把任何信息放在表格的单元格中,包括文本、图形和表单。在 HTML 中采用<table>和</table>标签来编写网页中的表格。

有时为了使网页设计更方便, Dreamweaver MX 2004 提供了层的概念。用户可以通过制作多个层,任意布局网页内容。在 Dreamweaver MX 2004 中,层与表格是可以相互转换的。

(8) 网页中的动画制作。传统的做法是在 HTML 中嵌入用 Java 程序编写的,但这要求制作者对 Java 语言的编程相当的熟练。随着软件行业地发展,如今有许多软件可以制作出漂亮的动画,这

样对于制作动画就轻松多了。如 Flash, 用它制作出来的动画效果小巧迷人, 只需作为一个*.swf 文件导出, 然后再导入到网页编辑区中就可以了, 这样在浏览器中就可以浏览到动画了。

三、静态网页设计

静态 Web 页是这样一种页, 当站点访问者请求该页时它不会发生更改, Web 服务器将该页发送到请求 Web 浏览器, 而不对其进行修改。

静态页面是网页的重要组成部分, 网页中只有文字、图形、图像等, 静态页面的定义是没有应用 CGI, ASP, PHP 等网络动态技术、没有添加动态的多媒体流的页面, 涉及到的主要内容有文本的排版和字体颜色等的搭配, 图片、表格、帧等的应用和版面设计等。现在 HTML 已经有许多专门的编辑软件, 如 FrontPage, Hotdog, Dreamweaver MX 2004 等软件。

Web 服务器是响应来自 Web 浏览器的请求以提供 Web 页的软件。当访问者单击 Web 页上的某个链接、在浏览器中选择一个书签、或在浏览器的地址文本框中输入一个 URL 时, 便生成一个页请求。

最初的 Web, 仅仅只是提供大量的服务信息, 没有服务器端/客户端的概念。“静态”指的就是网站的网页内容“固定不变”。当用户浏览器通过互联网的 HTTP (Hypertext Transport Protocol) 协议向 Web 服务器请求提供网页内容时, 服务器只是将原来设计好的静态 HTML 文档传送给用户浏览器。其页面内容使用的只是标准 HTML 代码, 最多再加上 GIF 格式的动态图片。若网站维护者要更新网页的内容, 就必须手动更新其所有 HTML 文档, 这对小型的个人网页是不成问题, 但是对于超级大型商业网站, 逐页修改将是一件十分苦恼的事情。

静态 Web 页的最终内容由网页设计人员确定, 当接到请求时, 内容不发生更改。

四、网页文件基础元素

静态页面是网页的重要组成部分, 在这里静态页面的定义是没有应用 CGI, ASP, PHP 等网络动态技术、没有添加动态的多媒体的页面。它涉及到的主要内容是文本的排版和字体颜色等的搭配, 图片、表格、帧的应用和版面设计等。

清晰的目录结构有利于站点的维护, 而网站的链接结构是指页面之间相互链接的拓扑结构。研究网站链接结构的目的在于用最少的链接, 使得浏览最有效率。

在进入网页的具体制作之前我们先了解一些网页文件和网站的重要组成:

(1) 网页的目录结构。网页的目录是指建立网页时创建的目录。例如在用 Dreamweaver MX 2004 建立网页时都建立了根目录和 Images 子目录。目录的结构是一个容易忽略的问题, 大多数都是未经规划就创建了子目录。当然, 目录结构的好坏, 对浏览者来说并没有太大的感觉, 但是对于站点本身的上传维护、内容的扩充和移植却有着重要的影响。

(2) 文件夹。不要将所有的文件都存放在根目录下, 按栏目内容建立子目录。可以用文件夹来创建子目录。在网站中建立数个不同的子目录以存放不同的文件, 这对于网站的管理、维护和更新意义更大。

(3) 页面标题。页面标题在网页文件的源代码中是<title>和</title>之间的部分, 就好像文章的标题, 页面标题可以定义当前页面或网站内容。当网络传输速率较慢的时候, 浏览者很可能通过页面标题来判断是否继续等待页面的完整下载, 因此页面标题命名的好坏直接影响页面被浏览的次数。

(4) 文件头。网页的文件头指的是标签<head>和</head>之间的源代码部分, 包括页面标题、关

键词、页面描述、CSS 样式表文件的链接等。

在以后章节中要讲到的 Dreamweaver MX 2004 软件中编辑文件头的方法很简单, 选择 Dreamweaver MX 2004 中的“查看”选项, 选中“文件头内容”选项, Dreamweaver MX 2004 编辑窗口顶部出现一个小框显示当前网页的头部信息, 用鼠标单击需要修改的文件头元素可以在属性控制面板上修改具体设置, 如图 1.1.1 所示。

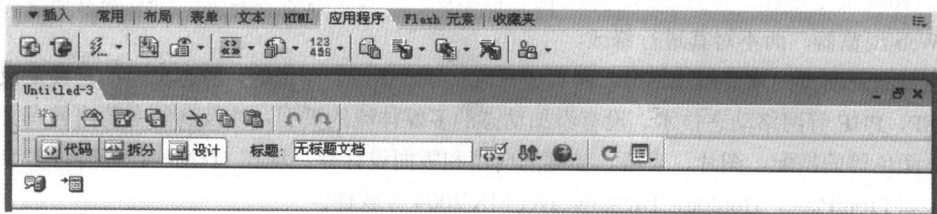


图 1.1.1 显示当前编辑页面的头部信息

(5) 关键词。关键词常用于概括页面和网站的主要内容, 很多搜索引擎都利用 Spider 自动搜索互联网上的网站资源, 该程序通常设定读取页面的关键词来确定是否将搜索到的页面自动添加到搜索引擎站点, 而对于没有关键词或者关键词不能识别的页面, Spider 会轻易放过。因此, 建议为页面添加必要的关键词, 关键词最好是中、英文都有, 英文信息在前面比较好。



注意: 关键词不能超过 255 个字符。

(6) 必要的标签。前面我们提到能够被浏览器正确解读并选择文件的后缀通常是: .htm, .html, .asp, .php 等, 其中绝大部分的后缀是 .htm 和 .html, 两者没有本质的区别。html 是 Hyper Text Markup Language 的缩写, 译为“超文本标识语言”, 是由各种标识符将设计者所需要的各种材料组织在一起形成网页。网页中的标识符很多, 一个最简单的后缀, 可以在浏览器上浏览 html 文件如下:

```
<html>
<body>
This is the simplest html file!
</body>
</html>
```

关于标签知识在以后章节中会慢慢地接触到, 因为在多姿多彩互联网世界中网页制作几乎不需要读者去学习什么 HTML 语法和标签, 只需要掌握一个或者几个网页制作软件 (如 Dreamweaver MX 2004) 就行了。

第二节 常用网页制作工具

早期网页制作必须在文本编辑器中编写 HTML 语句, 这样设计者必须十分熟练地掌握 HTML 的格式以及各种标签的属性。因此, 要制作出一个漂亮的网页, 就得具备一定的网络知识和网站建设经验。

自从 FrontPage 问世以来, 制作网页就变得简单多了。FrontPage 是微软公司开发的编写网页和创

建站点的软件,其内部含有大量的模板。使用模板,用户只需选择命令、设置属性就可以创建一个满意的站点。但是,FrontPage 自身也有缺点:表格定位不准确,使用模板创建的网页显得单调和呆板。在这种情况下,又出现了许多新的网页制作软件,如:InterDev, Dreamweaver 等。

现在, Dreamweaver 以其强大的功能和方便的操作,赢得了越来越多的制作网页专业人士的青睐。目前 Dreamweaver MX 2004 是最新版本,也是制作网页人员的首选工具。

一、Dreamweaver MX 2004

Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司开发的产品之一,它与该公司的 Flash, Fireworks 并称为网页制作“三剑客”。由于同出于一家公司,因而很容易把 Flash, Fireworks 制作的效果导入到 Dreamweaver 中。它可以提供可视化的网页开发环境,具有所见即所得功能。Dreamweaver MX 2004 与其他同类软件相比,主要有以下优点:

(1) 方便的代码编辑。可视化编辑和源代码编辑都有其优缺点, Dreamweaver MX 2004 提供了 HTML 快速编辑器和自建的 HTML 编辑器,能方便自如地在可视化编辑状态与源代码编辑状态之间切换。

(2) 不生成冗余代码。可视化的网页编辑器,把使用者的操作转换成 HTML 代码。一般的编辑器都会生成大量的冗余代码,给今后网页的修改带来极大的不便,同时还增加了网页文件的长度。Dreamweaver MX 2004 完全不生成冗余代码,避免了诸多麻烦。而且,通过相关设置,还可使用 Dreamweaver MX 2004 清除掉网页文件原有的冗余代码。

(3) 强大动态页面支持。Dreamweaver MX 2004 的 Behavior 能在用户不懂 JavaScript 的情况下,向网页中加入丰富的动态效果。

(4) Dreamweaver MX 2004 还可精确地对层进行定位和编辑,再加上 Timeline 功能,可生成动感十足的动态层效果。

(5) 操作简单。

1) Dreamweaver MX 2004 为用户提供的 CSS 样式面板、历史面板、HTML 样式、模板、库等功能,可避免重复性劳动。

2) Dreamweaver MX 2004 能直接往页面中插入 Flash, ActiveX, Shockwave 等插件,经过设置后还可直接调用相应的软件对这些插件进行编辑。

3) Dreamweaver MX 2004 与 Fireworks MX 2004 紧密集成,可以直接调用 Fireworks 页面的图像进行修改和优化。

(6) 优秀的网站管理功能。在定义的本地站点中,可改变文件的名称和位置, Dreamweaver MX 2004 会自动更新相应的超级链接。Check in 和 Check out 功能可协调多个用户对远程站点的管理。

(7) 便于扩展功能。用户可以给 Dreamweaver MX 2004 安装各种插件,扩展其功能。

二、Flash MX 2004

Flash 是 Macromedia 公司的三大网页设计软件之一,它是一个创作工具,从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序,用户使用它可以创建任何作品。通过添加图片、声音和视频,可以使用户的网页丰富多彩。Flash 包含了许多种功能,如拖放用户界面组件、将动作脚本添加到文档的内置行为,以及可以添加到对象的特殊效果。这些功能使 Flash 不仅功能强大,而且易于使用。

它有其友好的界面,简单易学的操作,使初学者免除了繁杂而漫长的学习过程。无论是初学者还是制作高手,都可以利用 Flash 软件,发挥无限的想像力,制作出精彩的动画。

Flash MX 2004 与 Flash MX 相比,在功能上有很大的增强。具体新增功能如下:

1. 生产力

Flash MX 2004 中包含了许多专门设计的功能,这些功能简化了以前的复杂任务,因而提高了工作效率。

(1) 时间轴特效:读者可以对编辑区中的任何对象应用时间轴特效,以便快速添加过渡特效和动画,如淡入、飞入、模糊以及旋转等。

(2) 行为:使用行为,可以无需编写一行代码即可向 Flash 内容添加交互性。例如,可以使用行为将以下功能包含在内:链接到 Web 站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源。

(3) 创作环境中的辅助功能支持:Flash 创作环境中的辅助功能支持提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键,让读者可以在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素。

(4) 更新的模板:Flash 包含更新的模板,可用于创建演示文稿、学习电子应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型。

(5) 集成的帮助系统:新的“帮助”面板在 Flash 创作环境中提供了上下文参考、动作脚本参考以及课程。

(6) 拼写检查器:拼写检查器搜索文本中的拼写错误。

(7) 文档选项卡:每一个打开文档的选项卡显示在编辑区的顶部,使用户可以快速找到打开的文档以及在这些文档之间切换。

(8) “开始”页:“开始”页将常用的任务都集中放在一个页面中,供用户随时处理。

(9) 查找和替换:使用“查找和替换”功能查找和替换文本中的字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件。

2. 支持丰富式媒体

新的丰富式媒体支持功能提高了丰富式媒体演示文稿的质量。

(1) 高保真导入:高保真导入使用户可以导入 Adobe PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件,并保留源文件的精确矢量表示法。

(2) “视频导入”向导:“视频导入”向导简化了视频编码,并提供了预设编码和编辑剪辑选项。

(3) 小字体呈现:更清楚地呈现小字体。

3. 发布

新的发布功能使读者可以轻松检测 Flash Player 版本、改进辅助功能和简化本地化过程。

(1) Flash Player 检测:现在可以发布包含关联文件的 SWF 文件。用户可以配置发布的文件,以便在用户没有指定 Flash Player 时将它们引导到替代文件中。

(2) 发布配置文件:可以创建配置文件来保存发布设置,然后导出配置文件并在多个项目之间使用它们,以便在不同的情况下以一致的方式进行发布。

(3) 辅助功能和组件:新的辅助功能和新一代的组件提供了选项卡排序和选项卡焦点管理功能,并改善了对第三方屏幕读取程序和隐藏字幕程序的支持。

(4) 全球化和 Unicode:增强的全球化和 Unicode 支持允许使用任何字符集进行多语种创作。

(5) “字符串”面板: 新的“字符串”面板使得以多种语言发布 Flash 内容更为容易。只需单击几个按钮, Flash 即可为每种指定的语言创建外部 XML 文件。

(6) 安全性 Flash Player 7 选择比以前版本的 Flash Player 更为严格的安全性模型。为了使各个域能彼此通信, 精确域匹配要求待访问数据的域与数据提供者的域精确匹配。HTTPS/HTTP 限制规定, 使用非安全 (非 HTTPS) 协议的 SWF 文件无法访问使用安全 (HTTPS) 协议载入的内容, 即使两者正好处于同一个域中也是如此。

4. 其他改进

Flash Player 的性能大大提高, 并且增强了动作脚本以符合 ECMA 脚本语言规范。此外, Flash 会跟踪交互操作, 从而可以将这些操作转换为可重用的命令。

(1) Flash Player 运行时性能: Player 在视频、脚本撰写和常规显示呈现方面的运行时性能已提高到原来的 2 至 5 倍。

(2) 动作脚本 2: 是面向对象的语言, 符合 ECMA 脚本语言规范并支持继承、强类型以及事件模型。

(3) “历史记录”面板: 跟踪用户的操作, 从而可以将这些操作转换为可重用的命令。

5. 仅在 Flash MX Professional 2004 中提供的新功能

Flash MX Professional 2004 提供了 Flash MX 2004 中的所有可用功能, 并提供了用于增强应用程序开发和设计的多种新功能。这些功能包括基于屏幕的可视开发环境, 以及用于以交互方式管理数据和提高团队工作效率的工具。

(1) 可视编程环境: Flash MX Professional 2004 引入了基于表单的可视编程环境, 最适宜于开发应用程序。

(2) 基于幻灯片的创作: 幻灯片屏幕提供了专为连续演示文稿而设计的功能。

(3) 高级组件支持: 新的组件支持用于控制选项卡导航的焦点管理。尽管这些组件采用新的复杂设计, 但读者可以通过轻松地重新定义外观来修改它们的外观。

(4) 数据绑定: 数据绑定允许用户将任意组件连接到各种数据源, 以便通过组件或动作脚本处理、显示和更新数据。

(5) 用于 Web 服务和 XML 的预建数据连接器: 新的组件使用户可以轻松地连接到 Web 服务和 XML 数据源。

 提示: 组件字典介绍了各个组件及其应用程序编程接口 (API), 每个组件描述都包含了有关以下方面的信息:

- (1) 键盘交互。
- (2) 实时预览。
- (3) 辅助功能。
- (4) 设置组件参数。
- (5) 在应用程序中使用组件。
- (6) 自定义组件的样式和外观。
- (7) “动作脚本”方法、属性和事件。
- (8) 组件是按字母顺序排列的。

(6) 性能改进: 对大型记录集的性能改进使用户可以有效地处理大量数据。

(7) 项目管理: “项目”面板允许对项目文件进行集中管理、控制版本, 以及对一起工作的 Flash 用户团队的工作流程进行优化。

(8) 源代码控制: Flash Professional 使用链接界领先的源代码控制系统(如 Microsoft Visual Source Safe)的插件提供了源代码控制集成功能。

6. Flash MX 2004 动作脚本中新增的功能

(1) `Array.sort()`和 `Array.sortOn()`: 可用来添加参数以指定附加的排序选项。例如升序和降序排序, 排序时是否区分大小写等。

(2) `Button.menu`, `MovieClip.menu` 和 `TextField.menu`: 属性与新增的 `ContextMenu` 和 `ContextMenuItem` 类一起用于将上下文菜单项与 `Button`, `MovieClip` 或 `TextField` 对象相关联。

(3) `ContextMenu` 类和 `ContextMenuItem`: 用于自定义上下文菜单, 当用户在 Flash Player 中单击右键单击 Microsoft Windows 或按住 `Ctrl` 键并单击 Macintosh 时, 将显示此菜单。

(4) `Error` 类以及 `throw` 与 `try..catch..finally`: 可用于实现更可靠的异常处理。

(5) `LoadVars.setRequestHeader()`和 `XML.setRequestHeader()`: 用于添加或更改用 `POST` 动作发送的 `HTTP` 请求标头(例如, `Content-Type` 或 `SOAPAction`)。

(6) `MMExecute()`: 函数可用于从动作脚本中发出 Flash JavaScript API 命令。

(7) 仅限于 Windows: 当用户使用鼠标滚轮滚动时, 将生成 `Mouse.onMouseWheel` 事件侦听器。

(8) `MovieClip.getNextHighestDepth()`: 用于在运行时创建 `MovieClip` 实例, 并且确保它们的对象在父影片剪辑的 `z` 顺序空间中呈现在其他对象的前面。

(9) `MovieClip.getInstanceAtDepth()`: 用于以深度作为搜索索引来访问动态创建 `MovieClip` 实例。

(10) `MovieClip.getSWFVersion()`: 用于确定加载的 `SWF` 文件支持哪个版本的 Flash Player。

(11) `MovieClip.getTextSnapshot()`: 方法和 `TextSnapshot` 对象用于处理影片剪辑中静态文本字段内的文本。

(12) `MovieClip._lockroot`: 用于指定影片剪辑将作为加载到其中的任何影片剪辑的 `_root`, 或者指定影片剪辑中 `_root` 的含义在该影片剪辑加载到另一个影片剪辑中时将保持不变。

(13) `MovieClipLoader`: 用于将文件加载到影片剪辑的过程中监视文件的进度。

(14) `NetConnection` 和 `NetStream`: 用于对本地视频文件(`FLV` 文件)进行流式处理。

(15) `PrintJob`: 使用户能够更多地控制 Flash Player 中的打印。

(16) `Sound.onID3`: 事件处理函数可用于访问与包含 `MP3` 文件的 `Sound` 对象关联的 `ID3` 数据。

(17) `Sound.ID3`: 可用于访问 `MP3` 文件中的源数据。

(18) `System`: 新的对象和方法, 而且 `System.capabilities` 对象有了几个新属性。

(19) `TextField.condenseWhite`: 可用于从浏览器中呈现的 `HTML` 文本字段中删除多余的空白。

(20) `TextField.mouseWheelEnabled`: 用于指定当鼠标指针位于文本字段上并且用户滚动鼠标滚轮时, 文本字段的内容是否应滚动。

(21) `TextField.StyleSheet`: 可用于创建包含文本格式设置规则(例如, 字体大小、颜色和其他格式样式)的样式表对象。

(22) `TextField.StyleSheet`: 可用于将样式表对象附加到文本字段上。

(23) `TextFormat.getTextExtent()`: 接受一个新参数, 它所返回的对象包含一个新成员。

(24) `XML.setRequestHeader()`: 可用于添加或更改用 `POST` 动作发送的 `HTTP` 请求标头(例如,