

精品软件 实用教程

中文版

Dreamweaver MX 2004

Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

实用教程

康晓林 关爱华 编著

Dreamweaver、Flash和Fireworks新功能全新体验

详尽的功能介绍，让您一步步领略每个软件的风采

实例丰富、可操作性强，让您轻松完成新手到行家的转变

生动透彻地讲解重点与难点，让学习过程更加轻松愉悦

由浅入深的实例讲解，让您全面掌握每个软件的精髓

丰富的习题让学习更有效率

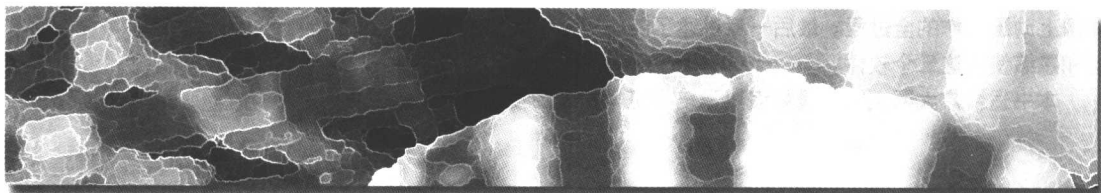


电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>



LT0000593206

精品软件 实用教程



中文版

Dreamweaver MX 2004

Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

实用教程

康晓林 关爱华 编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Dreamweaver, Flash和Fireworks这三个软件是制作网站和网页的必备利器,俗称网页制作三剑客,把它们结合起来使用是制作网页以及网上动画的最佳组合。

本书分为三个部分,全面系统地介绍了这三个软件的使用方法和技巧,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。本书通过详细的操作步骤,循序渐进地展示了网页和网上动画制作的全过程。最后一章讲述了制作实用网页的全过程,通过这个全过程,使读者最终能够掌握和熟练使用这三个软件。

本书适合广大网页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

中文版 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 实用教程 / 康晓林, 关爱华编著.

—北京: 电子工业出版社, 2005.1

ISBN 7-121-00713-4

I.中... II.①康...②关... III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 133363 号

责任编辑: 郝志恒 姜 伟

排版制作: 华信卓越公司制作部

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

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

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 35.5 字数: 999 千字

印 次: 2005 年 6 月第 2 次印刷

定 价: 49.00 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。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

出版说明

为了满足一部分用户想在较短的时间内真正学会计算机某项专门知识和操作技能的愿望，我们组织计算机教学和应用这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计算机行业的人员快速掌握某项计算机专业技能，完成从新手到行家的转变。

本套丛书的读者对象

本套丛书的读者对象是计算机初学者，也可作为计算机培训班的教材。

本套丛书的特点

本套丛书在写作风格上注重实用、注重好用，从读者的接受能力和使用要求出发，合理调配内容结构，达到事半功倍的效果和举一反三的目的。

在图书内容组织和体例上，作者把丰富的教学经验融入到图书中，条例清楚、循序渐进，使读者学起来得心应手，很容易吸收和掌握。本套丛书十分强调上机操作与课本知识相结合，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，提高学习的效率。

本套丛书的内容

本套丛书涵盖了计算机的基础知识和技能，包括办公应用软件、操作系统、图形图像处理和网页制作等，具体书目如下：

《中文版 Photoshop CS 实用教程》

《中文版 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004, Fireworks MX 2004 实用教程》

《中文版 Office XP 三合一实用教程》

《中文版 Authorware 6 实用教程》

《中文版 AutoCAD 2002 实用教程》

编 者

前 言

Dreamweaver, Flash和Fireworks俗称网页制作三剑客,这三个软件是制作网站和网页的尖兵利器。三个软件各有特色,把它们结合起来使用那是最好不过了。Dreamweaver的特点是制作网页和网站,它是制作跨平台跨浏览器网页的最佳工具,而且界面友好使用方便。Flash的特点是制作网上动画,它制作出的动画是其他软件所无法比拟的。Fireworks的特点是制作和编辑Web图像,它擅长对网页中的图形进行设计、优化和整合,能自由导入图像和文本,并可制作网上很流行的阴影和立体按钮等特殊效果的组件。

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,具有多年的开发经验,通过本书把自己的制作经验的技巧展现给大家。

本书通过详细步骤,介绍了网站、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详细步骤,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,为了帮助大家学习,本书还附带了一些简单的练习,帮助读者加深和巩固所学知识,提高学习的效率。

参加本书编写工作的除了署名之外,还有田翠丽、袁建洲、于红、马连杰、李铁、巩樱、贾辉、陶国强、刘秀文、徐进云、宗利、陈天河、梁心东、郑向虹、王维、白路、穆智勇、马广月、邱燕明、王坤、王强、魏洪涛、吴志英、徐伟、姚立志、叶喜涛、殷志强、尹岩青、易军凯、袁超。另外,张海峰、张海力、张家栋也对本书的编写提供了帮助。

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

第一部分 Dreamweaver MX 2004

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 概述	3
1.1 Dreamweaver MX 2004 工作环境	3
1.1.1 启动界面	3
1.1.2 退出 Dreamweaver MX 2004	7
1.2 新增功能	7
1.2.1 简洁高效的设计和开发界面	7
1.2.2 新式的页面布局和设计环境	8
1.3 网页的基本操作	9
1.3.1 创建新网页	10
1.3.2 保存网页	12
1.3.3 打开网页	12
1.4 规划网站与创建站点	12
1.4.1 规划网站	13
1.4.2 创建本地站点	14
1.5 用 Dreamweaver 制作简单网页	19
习题	22
第 2 章 文本和表格	24
2.1 文本的输入和编辑	24
2.1.1 插入普通文本	24
2.1.2 插入特殊字符	25
2.2 设置文本属性	26
2.2.1 设置文本字体格式	27
2.2.2 设置文本的段落格式	29
2.2.3 创建列表	31
2.2.4 创建超链接	33
2.3 表格基本操作	34
2.3.1 插入表格	34
2.3.2 选中表格	35
2.3.3 插入或删除行或列	37
2.3.4 合并单元格	37

2.3.5	拆分单元格	38
2.3.6	在单元格中输入内容	38
2.3.7	排序表格	40
2.3.8	嵌套表格	42
2.3.9	表格的格式化	42
习题		43

第 3 章	层的使用	45
3.1	层的概念	45
3.2	创建层	45
3.2.1	创建普通层	45
3.2.2	创建 CSS 层	46
3.2.3	创建嵌套层	47
3.3	层的基本操作	48
3.3.1	设置层属性	48
3.3.2	选择层和移动层	49
3.3.3	层的更名	50
3.3.4	层的显示与隐藏	50
3.3.5	在层中添加内容	51
3.3.6	层的对齐	51
3.4	转换层与表格	54
3.4.1	将表格转换为层	54
3.4.2	将层转换为表格	55
习题		56

第 4 章	布局和框架	57
4.1	布局模式	57
4.2	布局表格和单元格基本操作	58
4.2.1	绘制布局表格和布局单元格	58
4.2.2	向单元格中添加内容	60
4.2.3	移动布局表格和单元格	61
4.2.4	改变布局表格和单元格大小	61
4.3	设置布局表格、单元格格式	62
4.3.1	设置布局表格格式	62
4.3.2	设置布局单元格格式	63
4.3.3	设置“布局模式”参数	64
4.4	框架概述	66
4.5	创建框架	66
4.5.1	用“插入”面板创建框架	66
4.5.2	手动创建框架	67

4.6 编辑框架属性	69
4.6.1 设置框架属性	69
4.6.2 设置框架集属性	70
4.7 编辑框架页面	70
4.7.1 页面编辑	71
4.7.2 保存框架	73
4.7.3 删除框架	74
习题	74
第 5 章 图像和多媒体组件应用	76
5.1 在网页中插入图像	76
5.2 设置图像属性	77
5.2.1 设置图像大小	77
5.2.2 图像的对齐	78
5.2.3 调整图像间距	79
5.2.4 设置边框	79
5.2.5 使用外部编辑器修改图像	80
5.2.6 创建图像映射	80
5.3 设置图像效果	83
5.3.1 设置预载图像	83
5.3.2 翻转效果图像的设置	84
5.3.3 轮换图像的设置	85
5.3.4 导航栏图像的设置	87
5.4 插入日期	89
5.5 插入媒体	90
5.5.1 创建和插入 Flash 按钮	90
5.5.2 插入 Flash 文本对象	91
5.5.3 插入 Flash 电影	92
5.6 插入其他对象	93
5.6.1 插入 Fireworks 图像	93
5.6.2 插入导航条	94
5.6.3 插入注释	95
习题	96
第 6 章 表单	98
6.1 表单概述	98
6.1.1 表单简介	98
6.1.2 表单的 HTML 代码	98
6.2 创建表单	100
6.2.1 插入表单域	100

6.2.2 设置表单域属性	101
6.3 表单属性的设置	102
6.3.1 单行文本	102
6.3.2 多行文本	103
6.3.3 密码	104
6.3.4 隐藏区域	104
6.4 复选框与单选按钮	105
6.4.1 复选框	105
6.4.2 单选按钮	105
6.4.3 添加并设置单选按钮组	106
6.5 列表/菜单和跳转菜单	107
6.5.1 列表/菜单	107
6.5.2 设置跳转菜单属性	108
6.6 图像区域、文件域和按钮	109
6.6.1 图像区域	109
6.6.2 设置文件域属性	111
6.6.3 设置按钮属性	112
6.7 设置其他表单的属性	112
6.8 样式表	114
6.8.1 CSS 样式面板	114
6.8.2 使用 CSS 样式表	114
习题	117
第 7 章 行为	118
7.1 行为	118
7.1.1 “行为”面板	118
7.1.2 Dreamweaver 的内置行为	119
7.2 应用行为	120
7.2.1 拖动层	121
7.2.2 控制 Shockwave 或 Flash	122
7.2.3 将行为附加到文本	124
7.3 更改行为	124
习题	125
第 8 章 站点管理	126
8.1 站点管理	126
8.1.1 打开本地站点	126
8.1.2 编辑站点属性	127
8.1.3 操作站点文件	127
8.1.4 刷新站点列表	128

8.2 站点地图	128
8.2.1 设置主页	129
8.2.2 显示站点地图	129
8.3 管理站点资源	130
8.3.1 在HTML文档中添加资源	131
8.3.2 编辑资源	131
8.3.3 在多个站点中共享资源	132
8.3.4 使用“资源”面板的收藏列表	133
8.4 创建超链接	134
8.4.1 创建网页间的超链接	134
8.4.2 创建锚点超链接	136
8.4.3 创建E-mail超链接	137
习题	138
第9章 站点测试与上传	139
9.1 设置站点基本属性	139
9.2 测试本地站点	141
9.2.1 站点浏览器的兼容性	141
9.2.2 自动检查超链接	141
9.2.3 人工检查及修复超链接	142
9.3 上传	143
9.3.1 上传到远端站点	144
9.3.2 上传到本地或局域网站点	144
9.4 取出和存回	145
9.4.1 取出	145
9.4.2 存回	145
9.4.3 取消取出或存回操作	145
9.5 设计备注选项	146
习题	147

第二部分 Flash MX 2004

第10章 Flash MX 2004 使用入门	151
10.1 Flash MX 2004 启动与退出	151
10.2 Flash MX 2004 的工作环境	152
10.2.1 标题栏	152
10.2.2 菜单栏	152
10.2.3 工具栏	153
10.2.4 工具箱	154
10.2.5 图层栏和时间轴	155

10.2.6	场景与帧	155
10.2.7	舞台	156
10.2.8	面板	156
10.3	Flash MX 2004 文件操作	159
10.3.1	新建文件	159
10.3.2	打开文件	160
10.3.3	文件导入	161
10.3.4	保存文件	162
10.4	Flash MX 2004 帮助	162
习题		163
第 11 章	绘图工具	165
11.1	直线工具和铅笔工具	165
11.1.1	直线工具	165
11.1.2	铅笔工具	169
11.2	钢笔工具	170
11.3	矩形工具和椭圆工具	173
11.3.1	矩形工具	173
11.3.2	椭圆工具	176
11.4	刷子工具	179
11.5	文本工具	182
11.6	手形工具和缩放工具	184
11.6.1	手形工具	184
11.6.2	缩放工具	185
习题		186
第 12 章	图形编辑	188
12.1	使用选取工具	188
12.1.1	选择工具	188
12.1.2	部分选择工具	195
12.1.3	套索工具	198
12.2	颜色设置工具	202
12.2.1	墨水瓶工具	202
12.2.2	颜料桶工具	203
12.2.3	吸管工具	209
12.3	橡皮擦工具	213
12.3.1	橡皮擦模式	213
12.3.2	水龙头	214
12.3.3	橡皮擦形状	214
12.4	变形工具	215
12.4.1	自由变形工具	215

12.4.2 填充变形工具	220
12.5 编辑多个对象	221
12.5.1 对齐对象	221
12.5.2 组合与分离对象	224
12.5.3 调整对象的叠放层次	227
12.5.4 捕捉对象	228
习题	229
第 13 章 Flash 动画基础	230
13.1 时间轴	230
13.1.1 时间轴简介	230
13.1.2 时间轴基本操作	232
13.2 动画帧	233
13.2.1 帧简介	233
13.2.2 帧标识	234
13.2.3 帧速率	234
13.3 编辑帧	235
13.3.1 插入帧	235
13.3.2 查看帧内容	236
13.3.3 复制和粘贴帧	236
13.3.4 清除和删除帧	237
13.3.5 帧的其他操作	238
13.4 动画分类及基本制作方法	238
13.4.1 动画分类	239
13.4.2 制作逐帧动画	239
13.4.3 制作形状渐变动画	241
13.5 形状渐变动画	243
13.5.1 添加形状提示符	243
13.5.2 设置形变动画的属性	246
13.6 运动渐变动画	247
13.6.1 创建运动渐变	247
13.6.2 设置运动渐变属性	250
13.6.3 控制运动渐变动画的旋转	251
13.7 编辑动画	254
13.7.1 绘图纸外观模式	254
13.7.2 绘图纸外观轮廓模式	255
13.7.3 多帧编辑模式	255
13.7.4 修改绘图纸外观标记	257
习题	258

第 14 章 图层和场景	260
14.1 图层	260
14.1.1 图层基础	260
14.1.2 图层的基本操作	261
14.1.3 图层模式	264
14.2 引导层	264
14.2.1 添加引导层	265
14.2.2 编辑运动引导层的内容	266
14.3 遮罩层	268
14.4 场景	272
14.4.1 操作场景	272
14.4.2 设置场景	273
14.4.3 使用场景制作动画	274
习题	277
第 15 章 元件	278
15.1 元件与实例	278
15.1.1 元件	278
15.1.2 实例	280
15.2 图形元件的创建与应用	286
15.2.1 创建图形元件	286
15.2.2 图形元件的应用	288
15.3 按钮元件的创建与应用	291
15.3.1 创建按钮元件	292
15.3.2 按钮元件的应用	294
15.4 影片剪辑元件的创建与应用	296
15.4.1 创建影片剪辑元件	296
15.4.2 影片剪辑元件的应用	299
15.5 导入声音	300
15.6 编辑声音	302
15.6.1 声音属性设置	302
15.6.2 其他属性设置	304
习题	306
第 16 章 Actions 基本编程	308
16.1 ActionScript 简介	308
16.2 ActionScript 编程界面	308
16.3 编程基础	310
16.3.1 变量和常量	311
16.3.2 运算符和表达式	313
16.3.3 函数	316

16.3.4 语句结构	319
16.4 常用的 Actions 命令	321
习题	323
第 17 章 Actions 编程的应用	324
17.1 Actions 编程的事件	324
17.1.1 帧事件	324
17.1.2 鼠标事件	326
17.2 外部控制语句	331
17.2.1 装载和卸载外部影片	331
17.2.2 传递参数	333
17.3 动态控制影片剪辑实例	333
17.3.1 复制和删除影片剪辑实例	334
17.3.2 设置影片剪辑实例属性	334
17.3.3 控制影片剪辑例子	335
17.4 控制鼠标的命令	338
习题	341
第 18 章 Flash MX 2004 组件	342
18.1 关于组件	342
18.2 在 Flash 文件中添加组件	343
18.3 使用组件	344
18.4 组件与 ActionScript	350
18.4.1 编写组件的 onChange 和 onClick 处理程序	350
18.4.2 自定义组件颜色	351
18.4.3 改变组件的图形外观	354
习题	354

第三部分 Fireworks MX 2004

第 19 章 Fireworks MX 2004 入门	359
19.1 Fireworks MX 2004 简介	359
19.2 Fireworks MX 2004 的新功能	360
19.3 Fireworks MX 2004 启动与退出	360
19.3.1 启动 Fireworks MX 2004	361
19.3.2 退出 Fireworks MX 2004	361
19.4 Fireworks MX 2004 工作环境	361
19.4.1 标题栏	362
19.4.2 菜单栏	362
19.4.3 工具栏	363

19.4.4	编辑窗口	363
19.4.5	帧播放工具栏和视域工具栏	363
19.4.6	状态栏	363
19.4.7	工具箱	364
19.4.8	浮动面板	364
19.5	文件的基本操作	365
19.5.1	创建新文档	365
19.5.2	保存文档	366
19.5.3	打开文档	367
19.5.4	导入文件	367
19.5.5	导出文件	369
19.6	设置文件属性	370
19.6.1	修改画布颜色	370
19.6.2	改变画布大小	371
19.6.3	改变图像大小	372
19.6.4	旋转画布	374
19.6.5	符合画布	375
19.7	使用帮助信息	375
	习题	376
第 20 章	图形图像操作	377
20.1	位图与矢量图	377
20.2	绘制矢量图形	377
20.2.1	直线工具	378
20.2.2	椭圆工具	380
20.2.3	矩形工具	382
20.2.4	多边形工具	383
20.2.5	“自动形状”工具	384
20.3	编辑矢量图形	387
20.3.1	选择对象	388
20.3.2	对象的变形	390
20.3.3	对象的基本操作	392
20.4	路径的使用	395
20.4.1	钢笔工具	395
20.4.2	路径的基本操作	396
20.4.3	整形路径	398
20.5	位图概述	402
20.5.1	由对象模式切换到位图模式	403
20.5.2	由位图模式切换到对象模式	404
20.6	在位图中设定选区	404

20.6.1	选择规则选区	404
20.6.2	选择不规则选区	406
20.7	选区的调整	408
20.7.1	增删选择区域	408
20.7.2	反转选择区域	409
20.7.3	取消选中的像素区域	409
20.8	编辑图像	409
20.9	绘制图像	410
20.9.1	铅笔工具	411
20.9.2	笔刷工具	411
20.9.3	擦除像素	413
20.10	填充图像	413
20.11	修饰位图	415
20.11.1	克隆像素	415
20.11.2	模糊、锐化和涂抹像素	416
20.11.3	减淡和加深像素	417
20.11.4	从照片中消除红眼	418
20.11.5	替换颜色	419
习题		420
第 21 章	文本操作	422
21.1	文本输入	422
21.1.1	输入英文文本	422
21.1.2	输入中文文本	424
21.2	文本编辑	425
21.2.1	编辑文本格式	425
21.2.2	移动文本对象	427
21.2.3	变换文本对象	429
21.2.4	对文本应用效果	429
21.2.5	编辑文本外形轮廓	430
21.3	文本沿路径排列	431
习题		434
第 22 章	层和蒙版	436
22.1	层概述	436
22.2	图层基本操作	438
22.2.1	选中图层	438
22.2.2	新建层	438
22.2.3	重制层	439
22.2.4	重命名图层	440
22.2.5	改变层的重叠顺序	441

22.2.6	设置层的属性	441
22.2.7	编辑图中的对象	442
22.2.8	在所有帧中共享图层	444
22.2.9	删除图层	445
22.3	设置不透明度和混合模式	445
22.4	蒙版	450
22.4.1	创建蒙版	450
22.4.2	使用蒙版编辑对象	451
习题		453
第 23 章	滤镜和特效	454
23.1	滤镜简介	454
23.2	其它滤镜组	454
23.2.1	“查找边缘”命令	455
23.2.2	“转化为 Alpha”命令	455
23.3	“杂点”滤镜	456
23.4	模糊滤镜	457
23.4.1	“放射状模糊”滤镜	457
23.4.2	“模糊”滤镜	457
23.4.3	“缩放模糊”滤镜	458
23.4.4	“运动模糊”滤镜	458
23.4.5	“进一步模糊”滤镜	459
23.4.6	“高斯模糊”滤镜	460
23.5	“调整颜色”滤镜	460
23.5.1	“亮度 / 对比度”滤镜	460
23.5.2	“反转”滤镜	461
23.5.3	“曲线”滤镜	461
23.5.4	“自动色阶”滤镜	462
23.5.5	“色相 / 饱和度”滤镜	462
23.5.6	“色阶”滤镜	463
23.6	“锐化”滤镜	464
23.7	第三方滤镜	465
23.7.1	Eye Candy 4000 LE 滤镜	466
23.7.2	Alien Skin Splat LE 滤镜	468
23.8	特效	469
23.8.1	特效简介	469
23.8.2	特效的基本使用方法	470
23.8.3	“斜角和浮雕”特效	471
23.8.4	“阴影和发光”特效	475
习题		476