

通过实例介绍网页设计与制作的一般流程

传授关键基础知识、操作技能和应用技巧

Fireworks MX 2004 网页图形的绘制

Flash MX 2004 网页动画的创作

Dreamweaver MX 2004 网页的设计



新编 Dreamweaver MX 2004/
Flash MX 2004/**Fireworks** MX 2004
网页设计 3 合 1 应用技能培训教程

中文版

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 黄刚 汪洪波



海洋出版社

内 容 简 介

本书是专为想在短期内通过自学、学校或培训班学习并掌握网页设计与制作的操作技能而编写的教材。在编写过程中,注重课堂教学与自学紧密结合、基础知识与应用技能紧密结合、内容组织与网页设计制作员职业资格认证考核标准紧密结合。

本书内容:全书由3大部分18章构成,第1部分 Fireworks MX 2004 网页图形绘制篇内容包括: Fireworks MX 2004 基础,绘制矢量图形,处理位图图像,创建 GIF 格式动画,创建网页元素,优化并输出图像;第2部分 Flash MX 2004 网页动画创作篇内容包括: Flash MX 2004 基础,绘制图形,动画设计,创建遮罩层动画,添加交互元素,添加多媒体元素,发布 Flash MX 2004 作品;第3部分 Dreamweaver MX 2004 网页内容整合篇内容包括: Dreamweaver MX 2004 网页设计基础,建立网页布局,添加网页基本元素,用模板和库项目,给网页对象添加行为。

本书特点:(1)内容精练、实用、循序渐进、图文并茂,所选案例实用、典型。(2)重点突出,着重讲解网页设计与制作中必须掌握的基础知识和操作技能,边讲边练,讲练结合。(3)每章后都备有习题和操作要求、答案,方便教学和自学,准确把握考核要求和特点,使学生轻松上手。

适用范围:本书可作为高等职业院校网页设计课程教材、国家网页设计制作员职业资格认证培训教材、社会网页设计初中级培训班教材。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Dreamweaver MX 2004/Flash MX 2004/Fireworks MX 2004 中文版网页设计 3 合 1 应用技能培训教程 / 黄刚, 汪洪波编著. —北京: 海洋出版社, 2005.9

“十五”全国计算机应用技能培训规划教材

ISBN 7-5027-6383-X

I. 新… II. ①黄…②汪… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 080681 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 蒋湘群 周京艳

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 房间)
100081

技术支持: www.wisbook.com/bbs

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62132549 62112880-878、875

62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京东升印刷厂

版 次: 2005 年 9 月第 1 版

2005 年 9 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 22.5 彩插 1 页

字 数: 497 千字

印 数: 1~5000 册

定 价: 30.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

“十五”全国计算机应用技能培训规划教材

编 委 会

主 任：吴清平 徐 胜

副主任：杨绥华

编 委：（排名不分先后）

王 勇 王宏春 朱诗兵 邵谦谦 周京艳

周珂令 王连虎 郭平平 钱晓彬 黄梅琪

肖新民 刘桂英 董淑红 张 洁 张 威

赵景亮 王竹泉 郭万军

策 划：WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

在国家“十五”计划中,把推进国民经济和社会信息化、加快发展信息产业提高到关系全局的战略位置上,指出“信息化是我国产业化升级和实现工业化、现代化的关键环节”,“大力推进国民经济和社会信息化是覆盖现代化建设全局的战略举措”。要把推进国民经济和社会信息化放在优先发展的位置,以信息化带动工业化,以工业化促进信息化,走新型工业化的路子。

据国家有关部门在全国范围内对我国计算机软件人才需求、计算机应用人才需求、企业信息化总体应用水平、企业信息化人才特别是复合型人才的需求、计算机应用及软件技术专业领域人才的配备、国外发达国家信息化人才配备比例、国内软件人才队伍现状和企业信息化人才队伍状况等进行的有关调查表明:我国劳动力市场计算机操作型人才严重紧缺,计算机网络、软件开发和多媒体开发领域的技术人才尤为紧缺。而培训人才过程中的核心之一是教材。

为了满足我国各行各业用人单位对“懂电脑、会操作”技能型紧缺人才的需求,让电脑初学者或者电脑门外汉在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的基本操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行计算机开发和培训的专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编辑出版了这套为广大的职业学校、社会培训班和初级读者量身定制的《“十五”全国计算机应用技能培训规划教材》。

一、本系列教材的特点

1. 零起点——丢掉恐惧,大胆学。

本丛书针对从未接触过计算机的读者,即使不知计算机为何物的读者,也可通过本系列教材学习,快速掌握计算机各方面的操作技能。

2. 适合教学与自学——手把手引导。

每本书前有技能导读,每章前有本章内容导读、本章学习重点、本章学习目的,任务具体明确,手把手传授技能,好懂、易学。

3. 基础知识与应用技能紧密结合——强调知识应用。

没有抽象的论述,强调知识为应用服务,将基础知识融入技能演示过程中,使知识转化为技能,提高动手能力与应用能力。

4. 长期教学与实践经验的总结——即学即用。

本系列书的作者具有丰富的开发和一线教学与实践经验,书中的知识和范例实用性和操作性强,即学即用。

5. 典型的范例与软件功能紧密结合——学习轻松,容易上手。

本系列书从自学与教学的角度出发,“授人以渔”,典型而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,通俗易懂,大大激发读者的学习兴趣,学习轻松,上手容易。

6. 由浅入深、系统、全面——为广大的职业学校、社会培训班和初学者量身定制。

内容系统全面,目标明确、由浅入深、图文并茂,重点突出,章节结构清晰、合理,每章有重点思考和答案,巩固成果,学了就可以动手干活。

7. 内容组织与计算机职业资格认证考试紧密结合——学、考两不误。

在完成教学任务的同时, 兼顾到国家有关规定的职业资格认证考核标准, 使得本套丛书也可作为相关职业资格认证的培训、考试系列教材。

二、本系列教材的内容

1. 新编 Office 2000 中文版四合一应用技能培训教程 (Word 2000/Excel 2002/PowerPoint 2003/Access 2000)

2. 新编 Office 2000 中文版五合一应用技能培训教程 (Windows 2000/Word 2000/Excel 2000/PowerPoint 2000/Internet)

3. 新编 Word 2002 中文版应用技能培训教程

4. 新编 Office XP 中文版 5 合 1 应用技能培训教程 (Windows XP/Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002/Internet)

5. 新编 Office XP 中文版 3 合 1 应用技能培训教程 (Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002)

6. 新编因特网 (Internet) 应用技能培训教程

7. 新编计算机安装调试与维护应用技能培训教程

8. 新编 3ds max 6 建筑效果图应用技能培训教程

9. 新编 Dreamweaver MX 2004 中文版网页制作应用技能培训教程

10. 新编 Flash MX 2004 中文版网上动画应用技能培训教程

11. 新编 Premiere 6.5 影视编辑应用技能培训教程

12. 新编 Auto CAD 2004 中文版计算机辅助设计应用技能培训教程

13. 新编 CorelDRAW 11 中文版矢量绘图应用技能培训教程

14. 新编 Photoshop CS 中文版图像处理应用技能培训教程

15. 新编 Dreamweaver MX 2004/Flash MX 2004/Fireworks MX 2004 中文版网页设计 3 合 1 应用技能培训教程

欲购买此套丛书, 请通过以下方式联系:

网上订购: <http://www.wisbook.com>

电话订购: (010) 62132549, 62112880-878、875, 62174379 (传真), 86607694 (小灵通)

您将享受最优质的服务, 方便快捷地得到自己需要的书。

续表

章名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第5章 创建网页元素	本章的学习重点是切割图像和创建按钮元件。创建图像是 Fireworks MX 2004 制作网页元素的基础。建立按钮元件需要使用切片对象, 下拉菜单也必须以切片为基础。在绘制按钮元件时, 可参考使用 Fireworks MX 2004 内置的按钮效果样式。	
第6章 优化并输出图像	(1) 如何将一幅图像优化成 GIF 格式→(2) 如何将一幅图像优化成 JPEG 格式→(3) 如何使用选择性品质来保存 JPEG 图像→(4) 如何导出文件→(5) 如何使用“导出预览”→(6) 如何定义 Fireworks 导出的 HTML 表格→(7) 如何导出 SWF 文件→(8) 如何进行批处理	8
第7章 FlashMX 2004 基础知识	(1) 如何改变时间轴中帧的显示→(2) 如何创建帧标签或批注→(3) 如何创建新影片并设置其属性	3
第8章 绘制图形	(1) 如何在 Flash MX 2004 中添加颜色样本→(2) 如何导出颜色样本→(3) 如何自定义纯色→(4) 如何使用混色器面板创建或编辑渐变色→(5) 如何修改填充区域的渐变色→(6) 如何将位图转换为矢量图形	6
第9章 动画设计	(1) 如何制作由于形状本身发生变化而产生的动画→(2) 如何使用实例对象创建运动渐变动画→(3) 如何添加形状提示→(4) 如何创建运动渐变动画并添加运动引导层→(5) 如何演示某些调节选项在实际动画创建过程中的应用	5
第10章 建遮罩层动画	(1) 如何制作动态遮罩层效果→(2) 如何使用文字作为遮罩→(3) 如何通过编写脚本创建遮罩效果	3
第11章 添加交互元素	(1) 如何在 Flash 中创建按钮→(2) 如何创建动态按钮→(3) 如何创建隐形按钮→(4) 设置过程→(5) 如何使用行为控制影片剪辑→(6) 如何使用影片剪辑的内置方法→(7) 如何动态改变影片剪辑对象的属性	7
第12章 添加多媒体元素	(1) 如何在 Flash MX 2004 文档中导入声音→(2) 如何通过示例了解数据流声音和事件声音的区别→(3) 如何从库中载入声音→(4) 如何用 Flash MX 2004 行为来控制声音的播放和停止→(5) 如何在 Flash 中导入视频→(6) 如何使用其他视频片断的实例替换当前视频的实例→(7) 如何显示“嵌入视频属性”对话框→(8) 如何使用行为控制视频	8
第13章 发布 FlashMX 2004 作品	(1) 如何发布 SWF 格式的 Flash 影片→(2) 如何发布显示 Flash 影片的 HTML 文件→(3) 如何发布 GIF 文件→(4) 如何发布 JPEG 格式的图像→(5) 如何发布 QuickTime 影片文件	5
第14章 Dreamweaver MX 2004 网页设计基础	如何通过站点向导创建站点	1

《新编 Dreamweaver MX 2004/Flash MX 2004/Fireworks MX 2004 中文版网页设计 3 合 1 应用技能培训教程》技能导读

章名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第1章 Fireworks MX 2004 基础	本章主要介绍了 Fireworks MX 2004 用户界面中的标题栏、菜单栏、工具栏、工具箱、编辑窗口、帧播放工具栏、视域工具栏、属性面板和浮动面板等，用户需熟悉它们的位置，以便在操作需要时迅速找到它们。	
第2章 绘制矢量 图形	(1) 如何绘制直线→(2) 如何绘制曲线→(3) 如何增加和删除节点→(4) 如何开放路径和闭合路径→(5) 如何用“矢量路径”工具绘制自由矢量路径→(6) 如何使用重绘路径工具→(7) 如何连接路径→(8) 如何挤压路径→(9) 如何拖拉路径→(10) 如何使用区域改造工具→(11) 如何使用刀子工具→(12) 如何旋转对象→(13) 如何倾斜对象→(14) 如何缩放图形或路径→(15) 如何使对象扭曲→(16) 如何将数值变形→(17) 如何将一个对象复制到另一个对象上→(18) 如何应用纹理→(19) 如何自定义纹理→(20) 如何导出样式→(21) 如何应用浮雕效果→(22) 如何应用发光效果	22
第3章 处理位图 图像	(1) 如何使用“选取框”和“椭圆选取框”工具→(2) 如何使用“套索”工具→(3) 如何使用“多边形套索”工具→(4) 如何使用“魔术棒”工具→(5) 如何对整个位图图片进行操作→(6) 需要增加选中的像素区域→(7) 如何减少已经选中的区域→(8) 如何扩大选取框→(9) 如何缩小选取框→(10) 如何反转选择→(11) 如何羽化一个选定区域的像素→(12) 如何平滑一个选取框的边界→(13) 如何应用“刷子”工具绘制具有笔触的位图对象→(14) 如何应用铅笔工具→(15) 如何设置图像的羽化效果→(16) 如何使用“橡皮图章”工具→(17) 如何使用“模糊”工具→(18) 如何减淡或加深图像的局部→(19) 如何涂抹图像→(20) 如何使用颜色替换功能→(21) 如何要使用“橡皮擦”工具→(22) 如何添加杂点→(23) 如何应用色阶滤镜→(24) 如何对图片应用模糊滤镜→(25) 如何对图像进行锐化处理→(26) 如何对图像执行“转换为 Alpha”命令→(27) 如何使用“查找边缘”命令	27
第4章 创建 GIF 格式动画	(1) 如何打开多个文件生成动画→(2) 如何改变次序的帧→(3) 如何在帧之间复制对象→(4) 如何在帧之间移动对象→(5) 如何将对象复制到多个帧中→(6) 如何有时为了制作的方便，用户可以在一个帧中制作出某个对象的多个状态，然后将其分布到不同的帧中→(7) 如何使用洋葱皮效果→(8) 如何通过“选择动画”方式创建动画→(9) 如何将对象转换为元件→(10) 如何从头开始创建元件→(11) 如何复制已有元件→(12) 如何从“库”面板中拖放元件创建实例→(13) 如何复制实例→(14) 如何使实例产生渐变动画	14

续表

章名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第 15 章 建立网页布局	(1) 如何定义背景图像或颜色→(2) 如何定义网页的配色方案→(3) 如何绘制布局表格→(4) 如何绘制布局单元格→(5) 如何在属性面板中设置布局单元格的格式→(6) 如何在属性面板中设置布局表格的格式→(7) 如何指定表格属性→(8) 如何设置行、列或单元格格式→(9) 如何使用预置设计→(10) 如何插入预先定义的框架集→(11) 如何创建链接改变其他框架中的内容	11
第 16 章 添加网页基本元素	(1) 如何修改字体组合→(2) 如何将 Fireworks MX 2004 制作的网页转换到 Dreamweaver MX 2004 中使用→(3) 如何创建图像热点→(4) 如何创建图像的变换效果→(5) 如何插入 Flash 影片→(6) 如何设置超链接的目标窗口→(7) 如何创建 E-mail (电子邮件) 链接→(8) 如何创建命名书签→(9) 如何链接到命名书签→(10) 如何创建脚本链接→(11) 如何创建并应用具有以上属性的自定义 CSS 样式→(12) 如何重定义 HTML 标签→(13) 如何修改超级链接文本样式	13
第 17 章 用模板和库项目	(1) 如何将已有文档另存为模板→(2) 如何新建空白模板→(3) 现在以一个具体的实例来图解模板区域的分割和编辑过程→(4) 如何将已有内容定义为可编辑区域→(5) 如何定义新的可编辑区域→(6) 如何取消区域标记使之成为锁定区域→(7) 如何创建库项目→(8) 如何添加库项目	8
第 18 章 给网页对象添加行为	(1) 如何创建层→(2) 如何使用“层”面板创建嵌套层→(3) 如何给网页中的对象附加 Dreamweaver MX 2004 内置的行为→(4) 如何使用“打开浏览器窗口”动作在主页面下载完成之后自动打开一个新的浏览器窗口→(5) 如何使用“检查浏览器”动作→(6) 如何附加“转到 URL”动作	6

前 言

Macromedia Studio MX 2004 是 Macromedia 公司为网络内容和应用程序开发人员带来的高效创建工具。在该产品家族中, Fireworks MX 2004 负责创建网页图形图像(例如徽标、GIF 动画和已有图像的修饰等)和相关的图形图像元素(例如网页布局、按钮、导航栏和弹出菜单等);Flash MX 2004 负责创建网络动画(例如动画广告、Flash MV 和小游戏等);而 Dreamweaver MX 2004 则负责将使用 Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 创建的网页元素和其他网页素材、脚本程序整合在一起。本书将具体讲述这 3 个软件的基础知识和应用提高技巧。

本书从第 1 章到第 6 章,讲述的是 Fireworks MX 2004 软件,Fireworks MX 2004 是为了解决网络图形图像的处理问题而产生的作品。和以前版本的 Fireworks 相比,Fireworks MX 2004 在网页图形图像设计领域走得更远,功能也更加强大。而和其他网页图形图像处理软件相比,它具有以下不可替代的优势:

1. 和 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 等 Macromedia Studio MX 2004 产品结合更加紧密。例如,从 Dreamweaver MX 2004 中可以直接启动 Fireworks MX 2004 编辑图像,在 Fireworks MX 2004 中生成的图形也可以直接导出到 Flash MX 2004 中使用等。

2. 有关网页设计方面的功能得到强化并形成了优势。使用 Fireworks MX 2004 不但可以切割图像,还可以创建按钮、导航栏和弹出菜单,添加行为乃至建立网页布局等。所有 Fireworks MX 2004 的作品都可以非常容易地导入到 Dreamweaver MX 2004 中使用。

3. Fireworks MX 2004 作为专注于网页图形图像设计的软件,它本身的特点也得到更好的发挥。它默认的文件格式是 PNG 源格式,可以保存图层、文本、元件等各种编辑信息,方便用户多次修改和重复利用;它默认的图像分辨率是适合于网络浏览的 72dpi,这使得它的运行性也获得了提高。

此外,Fireworks MX 2004 版本还提供了若干增强的图形图像处理功能。由于采用了 Macromedia Studio MX 2004 产品家族统一外观,新版本也更加易用。

本书的 Fireworks 部分主要介绍了 Fireworks MX 2004 的基本操作、技巧和功能应用,特别围绕网页图形图像的设计、绘制、优化和整合讨论用户应该掌握的技术内容。特别有益于用户掌握应用 Fireworks MX 2004 的基本技能,为进一步学习本书后面的内容打下基础。

本书从第 7 章到第 13 章,讲述的是 Flash MX 2004 软件,Flash MX 2004 的前端设计功能既包括制作网络动画,也包括和 Dreamweaver MX 2004 协作创建站点的动态交互内容。

使用 Flash MX 2004 制作网络动画已经成为非常普遍的选择。Flash MX 2004 动画的特点包括:矢量动画、可随意缩放;文件量小、200K 左右的动画就可以表达一个比较完整的主题;交互功能、允许用户产生交互;丰富表现、支持多媒体表现手段,可以播放声音、视频等。

Flash MX 2004 的主要功能是制作网页动画。由于 Flash MX 2004 在动作脚本方面的良好表现,Flash MX 2004 已经有越来越广的应用范围。使用 Flash MX 2004 不但可以创建动画,还可以结合 Dreamweaver MX 2004 和 Flash Communication Server 等创建 Flash 界面的应用程序、在线游戏甚至独立站点等。

本书的 Flash MX 2004 部分主要介绍了网络动画基础、Flash MX 2004 动画设计基本操作、基本程序技巧和功能应用,特别围绕动画制作、设计讨论用户应该掌握的技术内容。特别有

益于用户掌握应用 Flash MX 2004 的基本技能。

本书从第 14 章到第 18 章,讲述的是 Dreamweaver MX 2004 软件。Dreamweaver MX 2004 的前端设计功能包括网页基本元素的排版和整合、使用行为产生网页交互效果和辅助编辑网页源代码等。

Dreamweaver MX 2004 可以处理的网页基本元素包括:文本、表格、图片、超级链接等。

使用 CSS 样式可以给文本、表格和图片等元素定义新颖的外观。

使用框架可以分隔浏览器窗口。框架在某种情况下可以帮助访问者更好地浏览和理解站点内容。

使用模板和库项目可以提高 Dreamweaver MX 2004 的工作效率。

在动态网页方面,使用层可以获得 DHTML 对象,制作浮动在页面上的网页元素。使用行为可以创建动态交互网页。

本书的 Dreamweaver MX 2004 部分主要介绍了 Dreamweaver MX 2004 网页设计和站点开发的基本操作技巧和功能应用,特别围绕网站建立、页面设计讨论用户应该掌握的技术内容。全书各章均附有练习题,附录中则给出了练习题的参考答案,方便用户自我测试和对照学习。

本书由黄刚、汪洪波负责编写,李剑敏、陆莹、陆乐、倪标开、马朝霞、严淑华、吴节平、童爱才和孙学军等参与了部分章节的编写和资料整理工作。由于作者水平有限,错漏之处,在所难免。有任何问题和建议,请发邮件到 ganlinteam@hotmail.com,我们期待获得您的反馈意见。

编 者

目 录

第一部分 Fireworks MX 2004 网页图形绘制篇

第 1 章 Fireworks MX 2004 基础.....1	2.5 操纵对象.....34
1.1 Fireworks MX 2004 操作界面.....1	2.6 使用笔触和填充.....35
1.1.1 标题栏.....3	2.6.1 基本笔触.....36
1.1.2 菜单栏.....3	2.6.2 喷枪笔触.....36
1.1.3 工具栏.....9	2.6.3 毛毡笔尖笔触.....37
1.1.4 工具箱.....10	2.6.4 毛笔笔触.....37
1.1.5 编辑窗口.....10	2.6.5 水彩笔触.....37
1.1.6 帧播放工具栏和视域工具栏.....11	2.6.6 油画效果笔触.....38
1.1.7 使用属性检查器.....11	2.6.7 炭笔笔触.....38
1.1.8 浮动面板.....12	2.6.8 虚线笔触.....38
1.1.9 使用布局工具.....12	2.6.9 蜡笔笔触.....39
1.2 网页图形图像绘制流程和对应的 Fireworks MX 2004 功能.....15	2.6.10 铅笔笔触.....39
1.3 小结.....17	2.6.11 随机笔触.....40
1.4 思考与练习.....17	2.6.12 非自然笔触.....40
第 2 章 绘制矢量图形.....19	2.6.13 笔触的宽度和边缘.....40
2.1 Fireworks MX 2004 的矢量图形工具.....20	2.6.14 笔触的纹理.....41
2.1.1 使用 Fireworks MX 2004 快速 绘制各种矢量形状.....20	2.6.15 实心填充.....41
2.1.2 使用“钢笔”工具.....25	2.6.16 网页抖动.....41
2.1.3 使用“矢量路径”工具.....27	2.6.17 渐变填充.....42
2.2 编辑矢量对象.....28	2.6.18 图案填充.....43
2.2.1 选择对象.....28	2.6.19 更改填充对象的边缘.....43
2.2.2 重绘路径.....28	2.6.20 纹理和图案扩展.....43
2.2.3 连接与拆分路径.....29	2.7 设置样式.....44
2.2.4 自由变形和区域改造.....29	2.8 添加 Fireworks MX 2004 内置效果.....45
2.2.5 切割路径.....30	2.8.1 内斜角和外斜角.....46
2.3 组合路径和改变路径.....30	2.8.2 投影效果.....46
2.4 变换对象.....32	2.8.3 浮雕效果.....47
2.4.1 旋转.....32	2.8.4 发光效果.....47
2.4.2 倾斜.....32	2.9 小结.....48
2.4.3 缩放.....33	2.10 思考与练习.....48
2.4.4 扭曲.....33	第 3 章 处理位图图像.....49
2.4.5 数值变形.....33	3.1 选择图像区域.....50
	3.1.1 选择规则选区.....50
	3.1.2 选择不规则选区.....51

3.1.3 选区的调整	53
3.2 使用 Fireworks MX 2004 内置的位图图像处理工具	55
3.2.1 使用“刷子”工具	55
3.2.2 使用“铅笔”工具	55
3.2.3 创建图像的羽化效果	56
3.2.4 克隆像素	57
3.2.5 模糊或锐化图像	58
3.2.6 减淡或加深图像	59
3.2.7 涂抹图像中的颜色	60
3.2.8 颜色替换	60
3.2.9 使用“橡皮擦”工具	62
3.3 应用滤镜	62
3.3.1 效果和滤镜的区别	63
3.3.2 添加杂点	63
3.3.3 调整颜色	64
3.3.4 模糊	67
3.3.5 锐化	68
3.3.6 其他	69
3.4 小结	70
3.5 思考与练习	71
第4章 创建 GIF 格式动画	72
4.1 打开多个文件生成动画	72
4.2 编辑多个帧	73
4.2.1 添加和编辑帧	73
4.2.2 洋葱皮显示效果	76
4.3 使用共享层	76
4.4 选择动画	79
4.5 通过实例创建动画	80
4.5.1 新建元件	80
4.5.2 创建和修改实例	81
4.5.3 使用实例创建动画	82

4.6 小结	83
4.7 思考与练习	83
第5章 创建网页元素	85
5.1 切割图像	85
5.2 导出切片	87
5.3 绘制按钮元件	89
5.3.1 按钮概述	89
5.3.2 新建和编辑按钮	90
5.4 设置热区和图像映射	91
5.5 创建下拉菜单	92
5.5.1 关于弹出菜单	93
5.5.2 创建弹出菜单	93
5.5.3 导出弹出菜单	96
5.6 小结	97
5.7 思考与练习	97
第6章 优化并输出图像	99
6.1 选择图像的导出格式	99
6.1.1 图像格式	99
6.1.2 创建 GIF 格式	100
6.1.3 创建 JPEG 格式	100
6.1.4 创建 PNG-8 格式	102
6.1.5 创建 PNG-24 格式	102
6.2 导出作品	102
6.2.1 导出文件	102
6.2.2 导出预览和优化	103
6.2.3 导出文件的类型	105
6.2.4 导出表格	106
6.2.5 导出路径对象到 Flash 中	107
6.3 批处理	107
6.4 小结	109
6.5 思考与练习	109

第二部分 Flash MX 2004 网页动画创作篇

第7章 Flash MX 2004 基础	111
7.1 Flash 动画原理和应用	111
7.2 Flash MX 2004 操作界面	113
7.2.1 舞台、工作区和场景	116

7.2.2 有关时间轴的操作	118
7.3 创建 Flash 动画的基本流程	120
7.3.1 新建影片并设置属性	121
7.3.2 规划影片布局	123

7.3.3	组织影片素材	123
7.3.4	创建动画和添加交互元素	126
7.3.5	编写 ActionScript 2.0 脚本	127
7.3.6	测试和预览动画	128
7.3.7	发布和导出	129
7.4	小结	129
7.5	思考与练习	129
第 8 章	绘制图形	131
8.1	使用 Flash MX 2004 绘图工具	131
8.1.1	几何图形工具	132
8.1.2	手绘图形工具	132
8.1.3	任意变形工具	134
8.1.4	填充和外框工具	135
8.1.5	移动和选择工具	137
8.1.6	视图工具	138
8.1.7	其他工具	139
8.2	调配颜色	140
8.2.1	添加颜色样本	140
8.2.2	导出颜色样本	140
8.2.3	自定义纯色	141
8.2.4	创建渐变色	142
8.3	调用其他图形资源	144
8.3.1	导入位图图像	144
8.3.2	将位图转换为矢量图	146
8.4	小结	147
8.5	思考与练习	147
第 9 章	动画设计	148
9.1	创建形状渐变动画	148
9.2	创建运动渐变动画	150
9.3	控制形状渐变动画的过程	150
9.3.1	形状渐变控制原理	150
9.3.2	添加形状提示	151
9.4	调整运动渐变动画的路径和方向	153
9.4.1	添加运动引导层	153
9.4.2	修改运动渐变动画的调节选项	156
9.5	小结	158
9.6	思考与练习	158
第 10 章	创建遮罩层动画	160
10.1	遮罩层动画的原理	160

10.2	制作文本遮罩	162
10.3	通过脚本实现遮罩效果	164
10.4	小结	166
10.5	思考与练习	166
第 11 章	添加交互元素	167
11.1	创建按钮	167
11.1.1	按钮的帧状态	167
11.1.2	创建动态按钮	169
11.1.3	制作隐形按钮	172
11.2	Flash 脚本编写格式要求	176
11.2.1	编写代码段并设置正确的参数	176
11.2.2	检查代码格式和编写脚本批注	178
11.3	设置按钮的行为	179
11.4	给帧添加行为	181
11.5	设置影片剪辑的行为	182
11.6	通过脚本控制影片剪辑	183
11.6.1	使用行为控制影片剪辑	184
11.6.2	使用内置方法控制影片剪辑	185
11.6.3	动态改变影片剪辑对象的属性	190
11.7	小结	194
11.8	思考与练习	194
第 12 章	添加多媒体元素	196
12.1	在 Flash MX 2004 影片中添加声音	196
12.1.1	区别事件声音和数据流声音	197
12.1.2	使用声音编辑控件	200
12.2	使用 Flash 行为控制声音	201
12.2.1	从库中加载声音	201
12.2.2	加载 MP3 流文件	205
12.3	导入和控制视频	206
12.3.1	关于视频导入的格式	206
12.3.2	使用视频导入向导	207
12.3.3	使用行为控制视频	214
12.4	小结	217
12.5	思考与练习	218

第 13 章 发布 Flash MX 2004 作品	219
13.1 关于 Flash 动画文件格式	219
13.2 发布 Flash 动画	220
13.2.1 发布 swf 影片	220
13.2.2 发布包含 Flash 影片的 HTML 文件	222
13.2.3 发布 GIF 文件	224
13.2.4 发布 JPEG 文件	226
13.2.5 发布 Quick Time 影片	227
13.2.6 发布可独立播放的 Flash 作品	228
13.3 小结	229
13.4 思考与练习	229

第三部分 Dreamweaver MX 2004 网页内容整合篇

第 14 章 Dreamweaver MX 2004 网页设计基础	231
14.1 网页制作流程介绍	231
14.2 Dreamweaver MX 2004 操作界面	236
14.3 建立和定义站点	243
14.4 小结	245
14.5 思考与练习	245
第 15 章 建立网页布局	247
15.1 设置网页属性	247
15.1.1 网页外观和链接设置	247
15.1.2 站点风格和色彩搭配	249
15.1.3 网页标题和编码设置	250
15.2 使用布局绘图工具创建网页布局	251
15.2.1 绘制布局表格和单元格	252
15.2.2 设置布局表格和布局单元格的属性	255
15.2.3 设置布局宽度	256
15.3 在网页中插入和编辑表格	257
15.3.1 关于标准模式、扩展表格模式和布局模式	258
15.3.2 插入表格	259
15.3.3 设置表格属性	260
15.3.4 设置单元格属性	261
15.3.5 自动套用表格格式	262
15.4 建立框架网页	263
15.4.1 新建框架网页	263
15.4.2 使用框架面板	264
15.4.3 通过超级链接控制框架显示的内容	266
15.5 小结	268
15.6 思考与练习	268
第 16 章 添加网页基本元素	270
16.1 输入文本和列表	270
16.1.1 输入文本和特殊字符	270
16.1.2 添加中文字体列表	271
16.2 插入图像和动画	272
16.2.1 插入图像和图像占位符	272
16.2.2 插入 Fireworks HTML 文件	273
16.2.3 设置图像的属性	276
16.2.4 创建图像热点区域	277
16.2.5 创建图像的变换效果	277
16.2.6 插入 Flash 影片	278
16.3 添加和设置超级链接	280
16.3.1 理解和编写绝对路径和相对路径	281
16.3.2 快速在站点内创建超级链接	282
16.3.3 设置超级链接目标窗口	282
16.3.4 添加邮件链接	283
16.3.5 制作书签链接	284
16.3.6 使用空链接和脚本链接	285
16.4 使用 CSS 样式	286
16.4.1 创建和应用自定义 CSS 样式	286
16.4.2 重定义 HTML 标签	287
16.4.3 修改组合样式	288
16.4.4 CSS 样式定义的选项说明	290
16.5 小结	297

16.6 思考与练习	297	18.2 在页面上插入层	311
第 17 章 用模板和库项目	299	18.2.1 插入层	311
17.1 在 Dreamweaver MX 2004 中建立		18.2.2 设置层参数和属性	312
和编辑模板	299	18.3 添加 Dreamweaver MX 2004 内置	
17.1.1 新建网页模板	301	的行为	313
17.1.2 定义模板的可编辑区域	303	18.3.1 选择要附加动作的网页元	
17.1.3 取消区域标记和分离模板	305	素	315
17.2 新建和编辑库项目	306	18.3.2 根据浏览器的区别修改触	
17.2.1 创建和编辑库项目	306	发事件	315
17.2.2 在网页中添加库项目	307	18.3.3 DreamweaverMX 2004 内	
17.3 管理 Dreamweaver MX 2004 资源	307	置动作	317
17.4 小结	308	18.4 小结	323
17.5 思考与练习	308	18.5 思考与练习	323
第 18 章 给网页对象添加行为	310	部分习题参考答案	325
18.1 DreamweaverMX 2004 行为的原理	310		

第一部分 Fireworks MX 2004 网页图形绘制篇

第 1 章 Fireworks MX 2004 基础

本章导读

本章介绍了 Fireworks MX 2004 的用户界面组成和操作方法,对于 Fireworks MX 2004 的功能也通过实例进行了演示,使用户对于 Fireworks MX 2004 有高屋建瓴的认识。掌握这些内容将为以后深入学习 Fireworks MX 2004 打下坚实的基础。

本章重点

- Fireworks MX 2004 界面构成
- 辅助设计工具
- Fireworks MX 2004 的功能概述

本书将从实例出发,向读者介绍 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 的功能和应用,相信在掌握了这三个软件的使用技巧之后,读者将完全具备独立设计和制作网页的能力。

在这“网页三剑客”软件中,Fireworks MX 2004 是专业的网页图形图像处理软件,它可以负责和网页图形图像相关的操作,包括绘制网页布局、编辑网页图形和生成网页图形组件等。从本章开始,将全面介绍 Fireworks MX 2004 的功能,并通过实例引导读者,帮助读者使用 Fireworks MX 2004 来完成相应的作业。

1.1 Fireworks MX 2004 操作界面

Fireworks MX 2004 是图形图像处理软件,对于计算机的硬件性能有一定要求。具体的要求如下:

- Windows 平台

600 MHz Intel Pentium III 处理器以上。

Windows 98 第二版、Windows 2000 或 Windows XP。

128 MB 可用系统 RAM (推荐 256 MB)。

150 MB 可用硬盘空间以上。

- Macintosh 平台

500 MHz PowerPC G3 处理器以上。

Mac OS 10.2.6 版本。

128 MB 可用系统 RAM (推荐 256 MB)。

100 MB 可用硬盘空间以上。

注意：本书所有操作将以 Windows 平台为例。

Fireworks MX 2004 的安装是一个非常简单的过程，用户只需要在屏幕提示下连续单击“下一步”，即可按默认设置安装 Fireworks MX 2004。

安装好 Macromedia Fireworks MX 2004 后，单击桌面上的“开始”按钮，从“程序”菜单中依次选择 Macromedia→Macromedia Fireworks MX 2004 菜单选项，即可启动该应用程序。如图 1-1 所示。

在经过各种初始化过程之后，初次打开的 Fireworks MX 2004 将显示一个“开始页”。如图 1-2 所示。

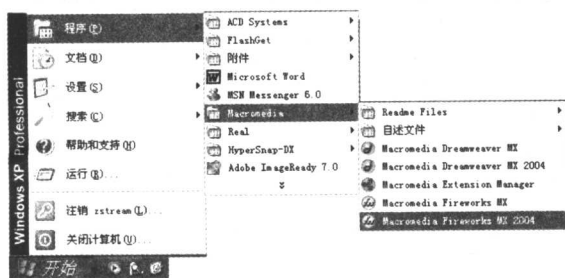


图 1-1 选择并启动 Fireworks MX 2004

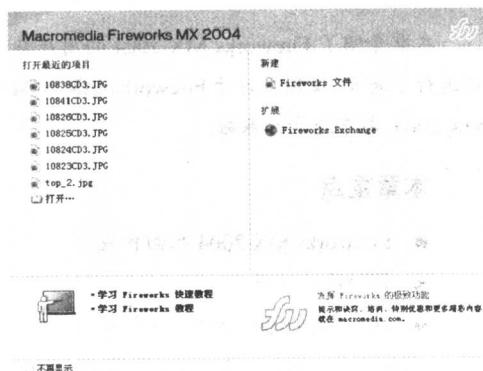


图 1-2 Fireworks MX 2004 的“开始页”

在开始页面中可以快速地访问最近使用过的文件、帮助和教程资源，也可以快速地新建文件。单击“新建”分类中的“Fireworks 文件”，即可出现 Fireworks 操作界面。

Fireworks MX 2004 的工作环境由标题栏、菜单栏、工具箱、编辑窗口、面板组、属性面板（检查器）等组成。在此环境中可以完成 Fireworks MX 2004 的相关操作。如图 1-3 所示。

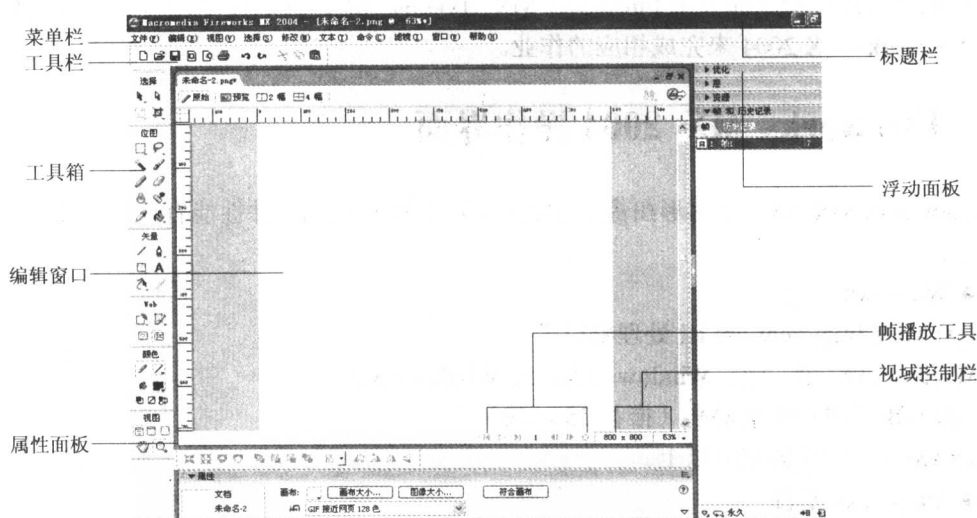


图 1-3 Fireworks MX 2004 的工作环境

当工作完成或中途需要退出 Fireworks MX 2004 窗口时，可单击 Fireworks MX 2004 窗口