

网页制作必备

网页制作四件套

Flash MX Freehand 10
Fireworks MX Dreamweaver MX

2



4CD+手册
48元

大恒电子出版社
北京金瑞普电子技术有限公司

出版
出品

前 言

在互联网大为流行的今天，用 Web 技术构建的页面，以其鲜艳的色彩，多变的图案和可交互的操作性等特点而风靡全球。在众多的网站开发与设计软件中，Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 网页制作软件具有不可比拟的优势，更因为其“血缘”关系，三种软件之间能够非常紧密的结合起来，被称为“网页制作三剑客”。可是你有没有发现 Macromedia 公司的又一力作 FreeHand 也被人们广泛的用于网页制作。带来了网页制作中文字、图像处理的新革命。它们一经问世就受到广大网页设计爱好者的推崇和喜爱，成为网站设计维护的首选工具。

《网页制作四件套 II》是继《网页制作四件套》之后又一套网页制作多媒体教学软件。和原版相比，新版不仅在内容上做了大量的改动，而且采用全新的设计理念和制作技术，操作界面更加美观，人机互动性更强，从而达到最佳学习效果。本套软件通过生动的多媒体演示，让你轻轻松松掌握 Dreamweaver、Flash、Fireworks、Freehand 的用法、功能和使用技巧。

另外还以多媒体实例的形式展现了 Macromedia 公司最新推出的 MX 系列产品新功能、新特性。让你以最快的速度来使用 Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX。

内容简介：

《网页制作四件套 II》这套软件一共有四张光盘，分别是：

《网页制作四件套 II 之 Flash》

《网页制作四件套 II 之 Fireworks》

《网页制作四件套 II 之 Freehand》

《网页制作四件套 II 之 Dreamweaver》

操作说明:

1.配置要求: 奔腾以上机型, Windows 95/98/2000 或以上操作环境, 32M 内存, 800×600×16M color 显示模式, 光驱、声卡、鼠标.

2.安装方法: 本软件不用安装, 把光盘放进光驱, 程序会自动开始运行. 如果放入光盘后程序没有自动开始运行, 请用资源管理器在光盘上找到 "start.exe", 双击这个文件, 程序就会开始运行.

3.使用方法:

3.1 主界面: 在主界面中您可以点击某个按钮开始相应的课程的学习.

3.2 学习界面: 左边是图像显示区, 所有操作过程的演示和学习内容都在这个区域, 右方是课程结构图, 最上面的标题区显示了您正在学习的软件和课程的名称. 下面是本课内容的详细结构, 点击相应的按钮, 你可以到达不同的学习内容. 下边是控制区, 各按钮的功能如下:

上一个 : 后退一个视频.

下一个 : 前进一个视频.

上一章/下一章: 可以前进一章, 或后退一章.

声音控制 : 可以控制演示内容的声音, 向左减小声音, 向右加大声单.

开始/暂停: 可以随时暂停和播放视频.

返回 : 返回到主界面.

注意:

1. 有的课程中有几个视频, 如果你要是想完整的学习一个内容, 则必须点击 "下一个" 来学习下边内容; 如果你前一个内容没有学会, 则必须点击 "上一个" 来学习.

2. 学习某课程时, 此课程在按钮区的按钮会加亮.

3. 学习的过程中你可以根据自己的习惯调节声音.

目 录

Flash 篇

第一章 Flash MX 新功能详解	2
1.1 Flash mx 的基本属性	2
1.2 设计师的工具	6
1.3 程序员的工作环境	10
1.4 支持更多媒体格式	16
1.5 飞翔的风筝	18
第二章 Flash 5.0 的工作环境	30
2.1 菜单栏	31
2.2 标准工具栏 (Tools)	32
2.3 时间轴(TimeLine)	32
2.4 舞台 (Scene)	33
2.5 工具箱(tools)	33
2.6 控制工具条	34
2.7 新建、打开文件及修改属性	35
2.8 保存文件	36
2.9 导入、输出	36
2.10 发布影片设置	38
2.11 发布预览	39
2.12 发布影片	40

Firworks 篇

第一章 Fireworks MX 的新特性	42
1.1 开始界面	42

1.2	窗体面板	42
1.3	增强的面板管理	43
1.4	非模态的位图和矢量编辑	44
1.5	工具面板	44
1.7	直接输入文字	45
1.8	量化的缩放工具	46
1.9	Windows XP 和 Macintosh OS X 支持	46
1.10	XHTML 输出	46
1.11	回答面板	46
1.12	拼写检查器	46
1.13	跨平台字体共享	46
1.14	动态数据图象向导	47
1.15	弹出式菜单编辑器增强	47
1.16	增强了的按钮编辑	47
1.17	拥有 Flash 界面的 Javascript 命令	48
1.18	Macromedia 交换支持	48
1.19	切割表格控制 (Slice table layout controls)	48
1.20	导入表格 (The Reconstitute Tables feature)	48
1.21	Photoshop 文字支持	48
1.22	Frontpage 支持	48
1.23	Macromedia Sitespring 综合应用	48
1.24	Firworks MX 实例制作	49
第二章	Fireworks 基础	49
2.1	Fireworks 概述	49
2.2	关于 Fireworks 的工作流程	51
2.3	使用面板	56
2.4	设置属性	60
2.5	设置编辑属性	61
2.6	设置启动和编辑属性	62
2.7	管理扩展文件夹和缓存磁盘	62
2.8	创建自定义快捷键	64
2.9	创建候选快捷键	65
2.10	删除自定义快捷键或自定义快捷键方案	65

2.11	为当前的快捷键方案创建参考表	66
2.12	恢复和重复动作	66
2.13	建立 Fireworks 文件	68
2.14	创建新文件	68
2.15	打开其他应用程序生成的图像	70
2.16	打开 FreeHand, Illustrator, 或 CorelDRAW 文件	71
2.17	从扫描仪或数字相机输入	74
2.18	在 Fireworks 文件中插入对象	75
2.19	浏览和显示文件	77
2.20	多窗口显示	78
2.21	文件显示模式	79
2.22	改变文件尺寸, 色彩和分辨率	80
2.23	关于重定义图像尺寸	81
2.25	使用标尺, 辅助线, 和网格	85

Dreamweaver 篇

第一章	Dreamweaver MX 新特性	90
1.1	设计方面的新功能	90
1.2	方便的代码编写	99
1.3	应用开发	104
第二章	认识 Dreamweaver4	105
2.1	Dreamweaver4.0 简要介绍	105
2.1	Dreamweaver 的各个窗口	105
第三章	制作简单的网页	115
3.1	定义本地站点	115
3.2	插入图形	118
3.3	建立超级链接	120
3.4	插入 Flash 动画	122

第四章 细化完善网页	123
4.1 设置项目列表	123
4.2 插入水平线和版权符	126
4.3 创建电子邮件链接	126
4.4 加入关键字	127
第五章 附录	128
5.1 常见问题汇总	128
5.2 网站策化	131

Freehand 篇

第一章 FreeHand 10 概述	139
1.1 FreeHand 10 的系统需求	139
1.2 FreeHand 10 的操作环境	139
第二单 FreeHand10 文件与视图	154
2.1 FreeHand 10 的文件管理	154
2.2 文档设置	157
2.3 主页页面设置	170
2.4 页面视图	171
第三章 文件的导入与导出	176
3.1 导入文件	176
3.2 导出文件	177
3.3 打印文件	179
第四章 实例讲解—绘制足球	180

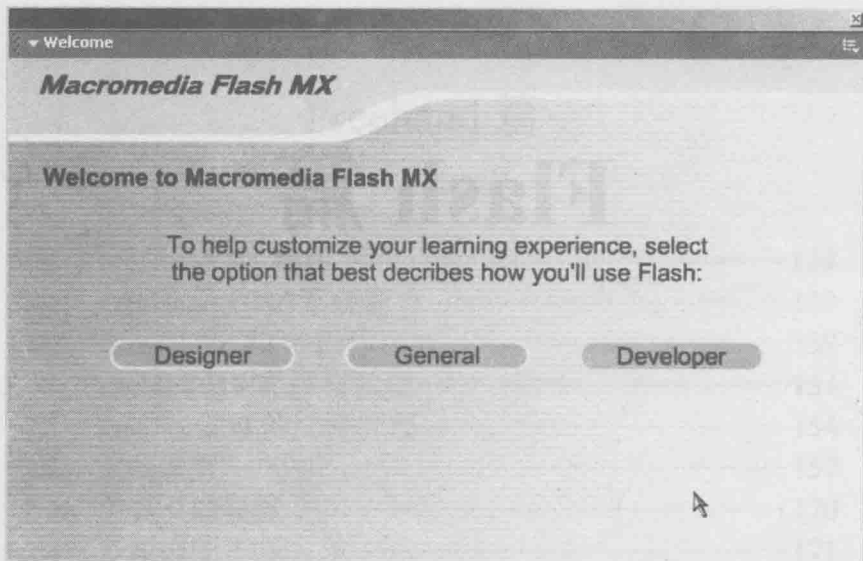


Flash 篇



第一章 Flash MX 新功能详解

等了好久的 Flash MX 终于发布了，它将作为全新的 Macromedia MX 战略计划的急先锋。Flash 5 还仅仅具有在现有的 Web 页面上整合多媒体元素的功能，而在新的版本中，Flash 的功能得到极大的扩展，可以用它创建完整的动态站点，从内容显示，到数据库连通，以及视频调试，还整合简单的多媒体编辑能力。今天让我们一起来学习一下吧！



1.1 Flash mx 的基本属性

1.1.1 Flash MX 方便的工作空间

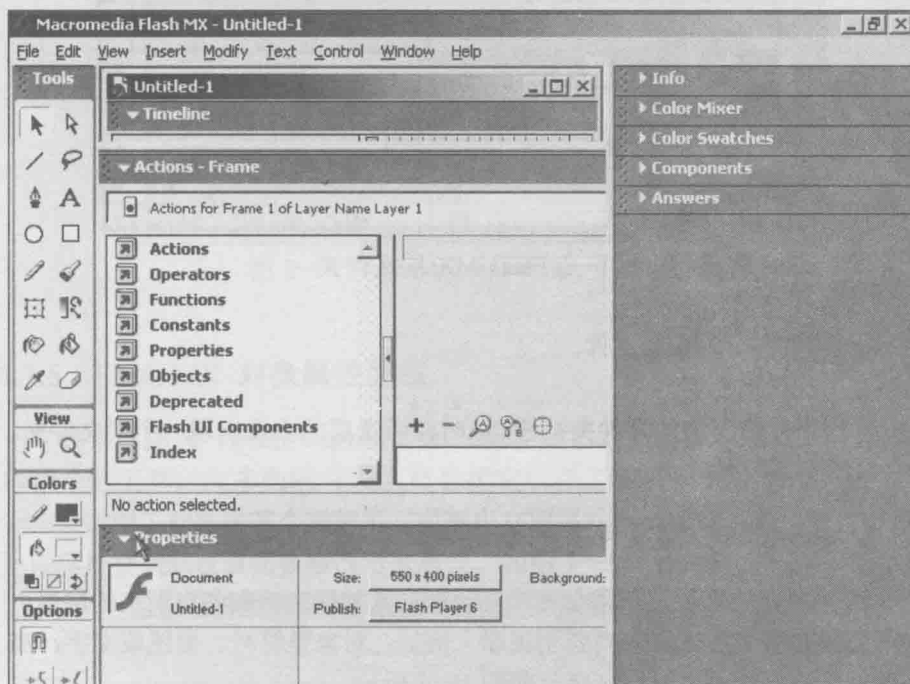


图 1—1 Flash MX 的操作界面

Macromedia Flash MX 拥有一个可定制, 简单易用的用户界面, 无论对于设计师, 动画制作师还是程序开发员都一样顺手好用。如图 1—1 所示, 可定制的特性包括有: 面板设计、加速键、发布设置。用户界面和 Macromedia 其它软件工具界面更一致, 这将有助于那些使用不止一个 Macromedia 的产品用户更好的提高效率。

1.1.2 Flash MX 层文件夹

层文件夹允许用户组织时间轴上的目录形成收缩开式的文件夹, 把相同的类型存放在一个文件夹中。如图 1—2 所示

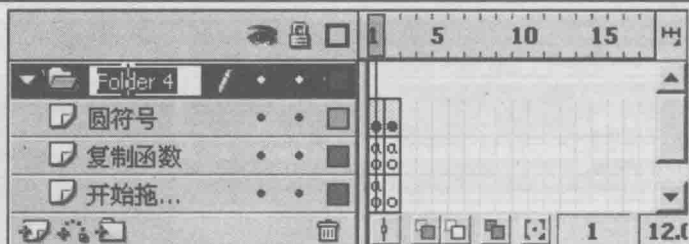


图 1—2 Flash MX 层文件夹

其操作步骤如下：

- 1、 打开一个 flash 文件。
- 2、 选择当前层。
- 3、 再点击下边的文件夹按钮，这时在所选层的上边出现一个层文件夹。
- 4、 为层文件夹命名。

1.1.3 Flash MX 层文件夹的编辑

选择多个对象用这个命令可以自动把对象分配在他们各自所在的层里，新的层的名字和所选择的内容相关联。例如：对象是符号、位图或文字，那么新的层也将共享同样的名字。如图 1—3 所示

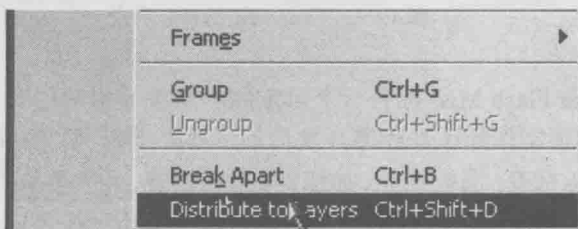


图 1—3 Flash MX 层文件夹的编辑

其操作步骤如下：

- 1、 选择几个对象。
- 2、 点击 modify/Distribute to clayers。
- 3、 为新层文件夹命名

1.1.4 Flash MX 时间轴上可以进行编辑

前面讲到在时间轴上增加了可以组织和可访问层目录的文件夹，这样改良了光标使用的灵活性，你可以很容易调整帧的大小，多个帧的剪切、粘贴帧也非常容易操作，这有助于提高你的工作效率。如图 1—4 所示

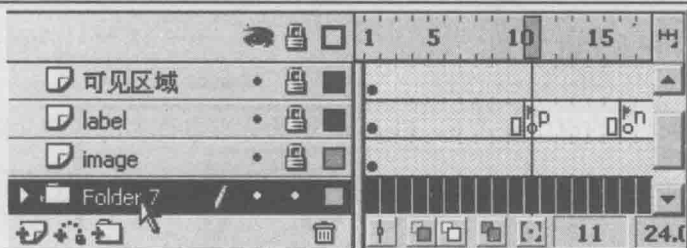


图 1—4 Flash MX 时间轴上可以进行编辑

1.1.5 Flash MX 对象属性面板

如果你用过 Dreamweaver, 你可能会熟悉这些面板。它是一个和内容相关的工具, 大多数的开发人员会把它放在工作界面的底部。

当选中工作区中某个对象后, 面板中立即显示该对象相应的属性, 然后允许用户直接通过该面板修改对象属性。如图 1—5 所示

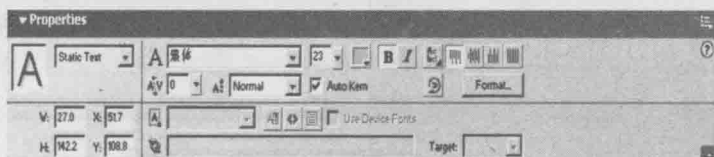


图 1—5 文字对象属性面板

1.1.6 Flash MX 和其它版本的兼容性更强

在开始使用 Macromedia Flash MX, 同时你也可以继续使用你熟悉的 Macromedia Flash 5, Macromedia Flash MX 可以输出 flash5 格式的源文件。

如图 1—6 所示

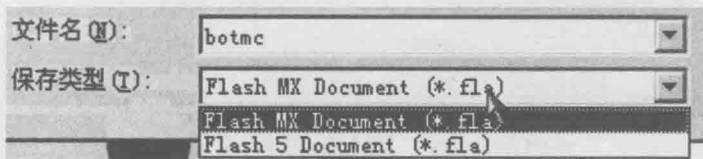


图 1—6 兼容面板



1.2 设计师的工具

在设计师的窗口模式下，Flash MX 为你准备许多的方便、快捷的工具。

1.2.1 直观的自然绘图和贝赛尔绘图工具

应用自然的画笔工具和基于贝赛尔曲线的技术工具，Flash MX 提供了一个丰富的图形设计环境。例如：画笔工具和隐藏的可选工具，可用来绘出比较复杂的图形。如图 2—1 所示



图 2-1 绘图工具箱

1.2.2 Flash MX 自由变形工具

用一个简单易用的工具就可以很容易地对一个图片对象进行缩放、旋转、倾斜、扭曲，这个新工具会使你在对形状、符号和图片元素进行修改时更富有创造性和灵活性。如图 2—2 所示



图 2-2 Flash MX 自由变形工具

1.2.3 Flash MX 迅速启动模板

使用 Macromedia Flash MX 里赠送的预制模板来制作专业的演示, 相册、广告、在线学习等内容。如图 2—3 所示

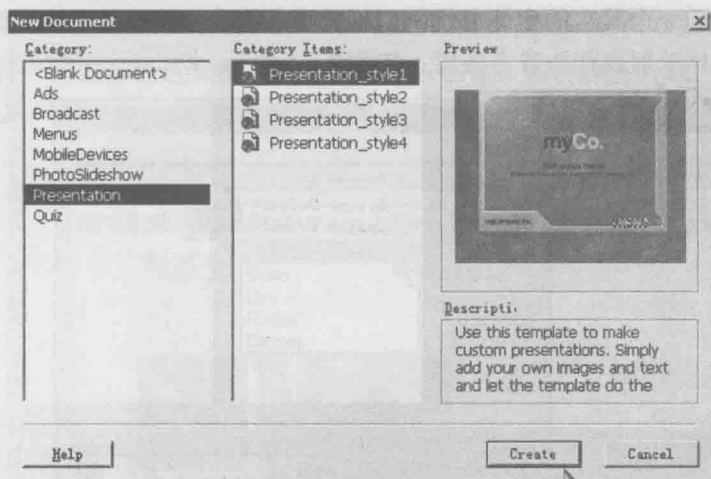


图 2—3 Flash MX 迅速启动模板

1.2.4 滚动文本域

你可以很容易的拖动水平和竖向方向的滚动条放到窗口的任何文本区域, 这样就可以在窗口阅读更多的文本信息, 这也是很多交互界面里的一种。



现在就可以直接在 FLash MX 里应用。如图 2—4 所示

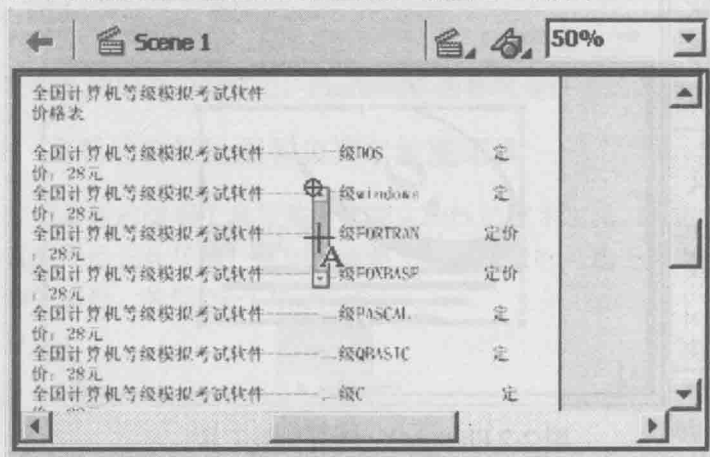


图 2—4 滚动文本域

1.2.5 替代缺少的字体

当你打开文件的时候，如果缺少某个字体，Flash MX 会出现提示信息，你可以选一个其它的字体来代替也可以用系统默认的映射字体来替代。

字体映射表作为参考备用。如图 2—5 所示。

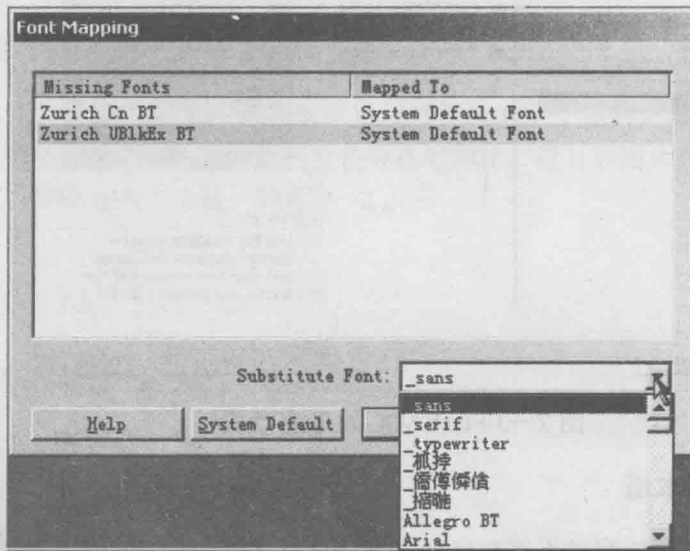


图 2—5 替代缺少的字体

1.2.6 分离文本

要想将文本拆成独立的字符不需要再将其转换为组件，可以很容易地创建复杂的文本并使其具有动画效果。如图 2—6 所示

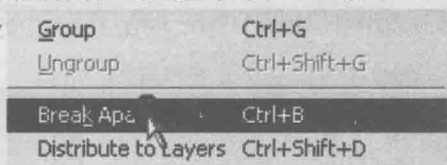


图 2—6 分离文本

1.2.7 创建时间轴上的竖向文本

创建竖向方向的文本使其从上到下显示，这种方式常用于亚洲语言。如：日文，韩文和中文。

1.2.8 Flash MX 颜色处理

用保持一致的颜色选择模式和界面，可以创建、编辑和使用颜色过渡填充。如图 2—7 所示

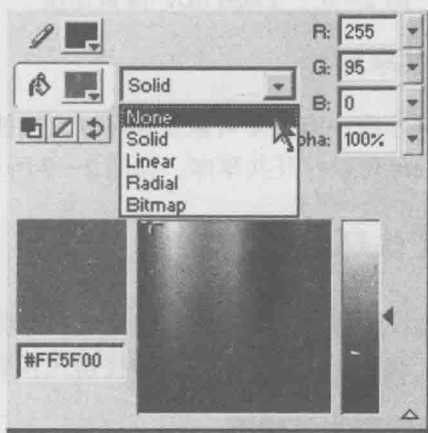


图 2—7 Flash MX 颜色处理



1.2.9 Flash MX 像素定位

增加了像素级精确定位对象的功能，当你创建和移动这些对象的时候，你可以用这个工具锁定物体到确定的地方。当你放大到 400% 或更高的时候，像素网格会帮助你作为视觉工具更准确地对齐。

自己试一下拖动任意圆柱体到右侧，然后允许“吸附像素”设定。。。如图 2—8 所示

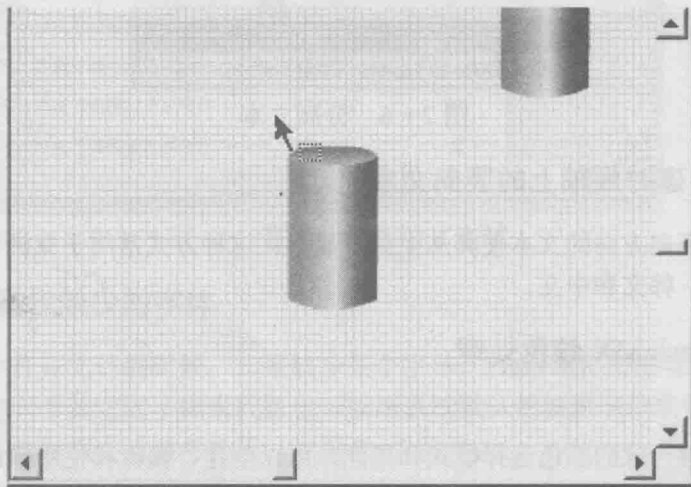


图 2—8 Flash MX 像素定位

1.2.10 Flash MX 共享库

Flash MX 中的共享库中有很多可以让你可以直接使用的库文件，点击 window\common librarians, 可以打开共享库。如图 2—9 所示

1.3 程序员的工作环境

Flash MX 不仅为设计师增加了方便、快捷的各种功能，而且为程序员改善了脚本编辑环境，提供了大量的对象、事件模式和组件库。

1.3.1 Flash MX 动作脚本编辑器

在 ActionScript 应用方面，不管是专家模式还是普通模式，其开发环境