



网页设计 专业课堂

Flash Fireworks Dreamweaver 基础与实例教程



金鼎图书工作室 编著

入门 进阶 实战
网页设计师的完全修炼手册

基础讲解

基础讲解与上机指导，快速把握学习的重点难点。立即动手，体验软件的使用方法和技巧，以练助学，牢固掌握软件的功能！

综合训练

巧妙的练习设置，巩固学习的重点难点；精心设计的实例，锻炼软件综合应用能力。同时，给读者留下思考和发挥的空间，达到熟练、灵活应用软件之目的！

实战演练

精选来自一线的典型实例，完全覆盖软件的应用领域。每个实例，都是经验、技术、技巧的结合，培养和提升读者的实战能力！

光盘内容



配套源文件及素材
供读者学习使用

www.21pcedu.com
提供全方位教学支持

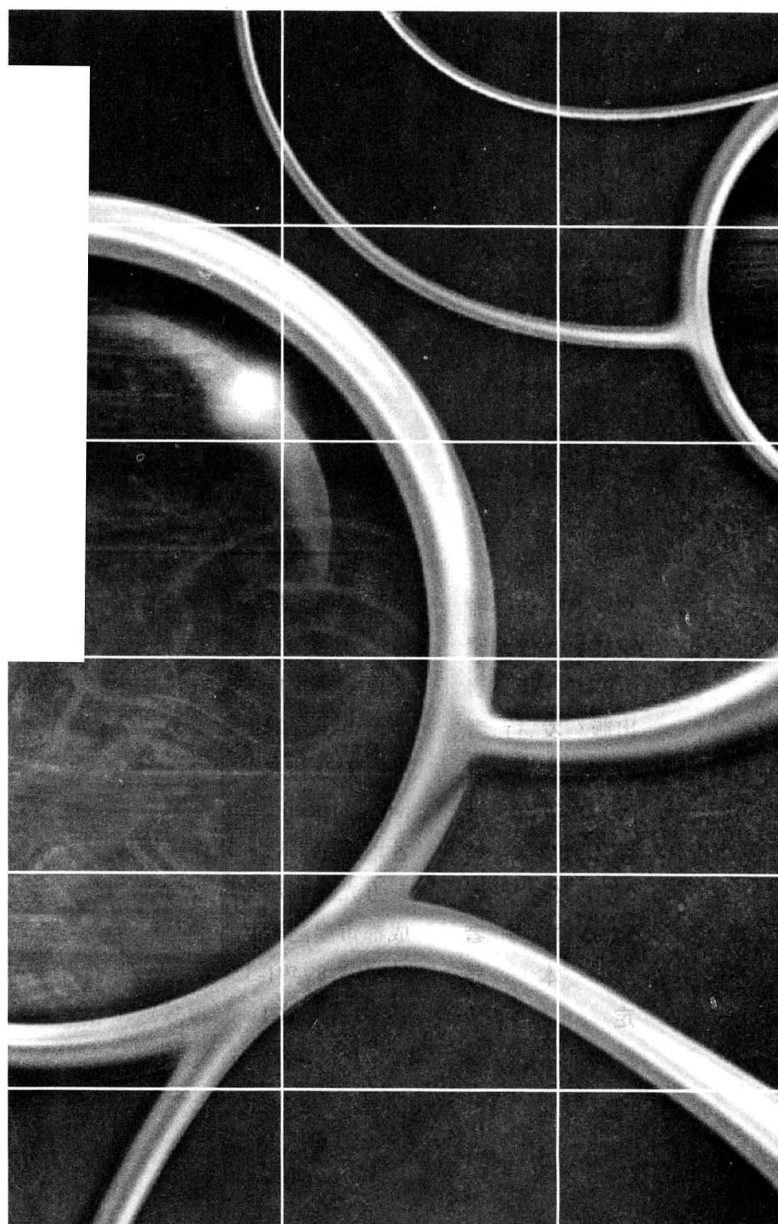


山东电子音像出版社出版



网页设计专业课堂

Flash Fireworks Dreamweaver 基础与实例教程



山东电子音像出版社出版

内 容 提 要

Macromedia 公司推出的 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 是网页设计和网站建设必不可缺的利器。本书以全面掌握网页设计为目标,通过软件在网页设计中的紧密联系,通过列举实用性、易用性的典型实例,细致的介绍了网页的创建、编辑和维护的方法。

本书综合介绍了 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 在设计网站及网页方面的应用。首先介绍了 Flash MX 2004,通过基础知识的介绍,并运用了大量生动的实例,讲述了 Flash MX 2004 在动画制作和网页制作等方面的应用;第二部分介绍了 Dreamweaver MX 2004 的新特点、新功能,从菜单和面板的使用入手,到加入行为等高级功能应用,进行了细致地讲解;第三部分则介绍了 Fireworks MX 2004 的使用,重点介绍了 Fireworks MX 2004 特别适合于网页图像处理的诸多特点。

本书根据《国家计算机信息技术考试——职业技能培训和鉴定标准》编写而成,可作为中等职业技术学校、各类电脑培训学校、技工学校的教材用书,也是大专院校相关专业师生及电脑爱好者的一本难得的学习参考书。

文 本 作 者	金鼎图书工作室
审校/ 责任编辑	刁 戈
C D 制 作 者	前程多媒体技术公司
出版/ 发 行 者	山东电子音像出版社
地 址	济南市胜利大街 39 号
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者	成都市墨池教育印刷总厂
版 本 号	ISBN 7-89491-328-6
定 价	29.00 元 (1CD+配套书)

随着网络信息化的快速发展,网站已成为必不可少的网络媒介,而网站的建设则更成为一门发展迅速的行业。网页制作技术也在不断的提高,除了传统的美工技术外,多媒体和交互性技术已经在网页制作中得到了广泛的应用。现在,Internet上存在着大量的可申请空间,只要有需要,每个人都可以拥有自己的主页。

2003年末,Macromedia推出了新版本的网页制作软件 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004,这3个软件的界面进一步整合,操作更加简单,而且覆盖了当前网页制作方面的绝大部分的技术。

本书内容讲解图文并茂、结构合理,在内容结构上分为两个部分,并分别安排对应的体例结构来配合知识内容的讲解,以更科学的学习流程,有针对性安排操作训练,逐步完成软件编辑技能的系统学习。本书各部分内容中的结构安排如下:

基础知识部分的章节体例

- **课前提点:** 指出了本章所讲解内容的主要知识、本章重点与学习目标。
- **知识讲解:** 对本章主题知识进行全面、系统、准确的讲解,使读者很容易理解所讲解的内容,并能轻松掌握所学知识。
- **上机指导:** 开始一个知识主题后,带领读者及时进行操作演示,对理论知识进行巩固和实践。
- **课后实训:** 有针对性地安排习题,对本章学习的内容进行回顾复习,内容包括基础习题(填空题、选择题、问答题)和上机实训两部分,同时精心设计各个问题,引导读者在目前知识学习的基础上积极思考,举一反三,巩固学习效果;并通过上机实训,有针对性地安排一个制作实例,在给予提示的情况下,让读者自己动手完成,以巩固和拓展所学的知识。

综合实例部分的章节

- **课前提点:** 指出了本章所讲解内容的主要知识、本章重点与学习目标。
- **实例效果:** 展示编辑实例的完成效果,并以此作为读者在制作相应实例过程中的进行图像动画以及网页的效果参考。
- **制作解析:** 对本实例制作步骤主要环节的分解,对编辑设计中的重点、难点进行提示说明。
- **操作步骤:** 对本实例进行详细的分布讲解,力求让读者通过综合实例的练习,熟练掌握软件功能。同时培养和提升读者的实战能力。
- **提示:** 在各部分知识讲解中,用以对编辑步骤中的新知识点、注意事项、操作技巧等内容进行的补充说明,帮助读者更完整、清晰的理解各部分知识内容。

本书分为十九个章节讲解全书内容，每章内容安排如下：

第一章主要介绍了 Flash MX 2004 的基本知识，包括工作界面的组成和参数的设置。

第二章主要介绍了图形的绘制与编辑，包括工具箱的使用、图形的编辑和常用功能面板的介绍。

第三章主要介绍了时间轴和电影元件，包括时间轴的组成、动画的创建、电影元件的创建和管理。

第四章主要介绍了如何在 Flash 中导入素材，包括图像、声音和视频的导入。

第五章主要介绍了 Action Script 脚本，主要包括 Action Script 的类型、参数和常用的命令语句。

第六章主要介绍了影片的测试和发布，主要包括影片的优化测试、影片的发布格式以及影片的导出。

第七章主要介绍了 Dreamweaver MX 2004 的初步知识，包括工作界面的组成、参数的设置和站点的规划。

第八章主要介绍了网页基本对象的创建，包括页面的基本操作、文本的插入和图像的插入、超级链接的概念以及分类。

第九章主要介绍了页面的布局方式，包括表格的创建和编辑、布局的基本应用。

第十章主要介绍了层和行为，包括层的创建和具体操作、行为的概念以及内置的行为动作。

第十一章主要介绍了 HTML 和 CSS 样式表，包括 HTML 的基本结构、标签类型，网页中源代码的查看、标签编辑器的使用、CSS 样式表的创建、设置和具体应用。

第十二章主要介绍了表单，主要包括表单的组成以及各个表单对象的创建和编辑。

第十三章主要介绍了多媒体对象的插入，主要包括对 Shockwave 影片、Flash 动画、Flash 对象、Java Apple、ActiveX 控件的插入和编辑。

第十四章主要介绍了 Fireworks MX 2004 的初步知识，包括工作界面的组成、参数的设置和文件的基本操作。

第十五章主要介绍了文本的操作，包括文本的编辑、特殊效果的创建、附加文本路径和文本的变形。

第十六章主要介绍了对于图像的处理，包括文档属性的设置、矢量图和位图的区别、矢量图的绘制和位图的编辑。

第十七章主要介绍了图像的优化和导出，包括图像的几种常见的格式、图像的优化和图像的导出。

第十八章主要介绍了热点和切片，包括切片和热点的概念、创建和编辑。

第十九章是通过 Dreamweaver 创建站点和网站首页的实例制作，包括表格的布局，图像和多媒体的插入、文本的设置。

本书由金鼎工作室全程策划，对知识内容的编排和实例的解析说明，由金卫臣编辑完成。在此向多位提供优秀案例并参与编辑指导的辅助设计师表示由衷的感谢，还要感谢编辑团队和出版社相关工作人员提供的质量校审和排版协作。感谢读者朋友的支持，我们将不断积极努力在图书编辑的工作中，为您奉献更优秀、更实用的电脑书籍。

第一部分 Flash MX 2004.....	1
第 1 章 Flash MX 2004 基础知识.....	1
1.1 Flash 介绍.....	2
1.2 Flash 动画制作的原理.....	2
1.3 FLASH MX 2004 的工作界面.....	3
1.4 首选参数设置.....	5
1.4.1 常规.....	6
1.4.2 编辑.....	6
1.4.3 剪贴板.....	6
1.4.4 警告.....	7
1.4.5 动作脚本.....	7
1.5 要点回顾.....	8
1.6 课后实训.....	8
第 2 章 Flash MX 2004 图像的绘制与编辑.....	9
2.1 矢量图与位图的区别.....	10
2.2 绘图工具的使用.....	10
2.2.1 工具箱介绍.....	10
2.2.2 绘图工具的使用.....	11
2.2.3 上机指导——填充变形工具的使用.....	18
2.3 图像的编辑.....	19
2.3.1 组合与分离.....	19
2.3.2 将线条转换成填充.....	20
2.3.3 转换位图为矢量图.....	21
2.3.4 上机指导——分散文本.....	21
2.4 常用的功能面板.....	23
2.4.1 对齐面板.....	23
2.4.2 混色器面板.....	23
2.4.3 颜色样本面板.....	24
2.4.4 变形面板.....	24
2.4.5 动作面板.....	24



2.4.6 库面板	25
2.5 要点回顾	25
2.6 课后实训	25
2.6.1 基础训练	25
2.6.2 上机实训	26
第三章 时间轴与电影元件	27
3.1 时间轴与关键帧	28
3.1.1 时间轴的组成	28
3.1.2 关键帧	29
3.2 动画的创建	29
3.2.1 逐帧动画	29
3.2.2 移动补间动画	30
3.2.3 上机指导——直线运动的制作	30
3.2.4 形状补间动画	32
3.2.5 上机指导——形状补间动画的创建	32
3.2.6 引导层及其应用	33
3.2.7 遮罩层及其应用	35
3.3 电影元件的类型	41
3.3.1 图形元件	42
3.3.2 上机指导——创建图形元件	42
3.3.3 按钮元件	43
3.3.4 上机指导——按钮外形的绘制	44
3.3.5 影片剪辑元件	45
3.3.6 上机指导——将对象转换为影片剪辑	45
3.4 电影元件的管理	46
3.4.1 Flash 元件库	46
3.4.2 元件的复制、删除与转换	48
3.5 要点回顾	49
3.6 课后实训	49
3.6.1 基础训练	49
3.6.2 上机实训	50
第四章 素材的导入及使用	51
4.1 图像的导入	52
4.2 声音的导入及使用	53
4.2.1 声音的类型	53

4.2.2	导入声音	53
4.2.3	声音的使用	55
4.2.4	上机指导——添加声音	55
4.3	视频的导入	58
4.3.1	能导入的视频格式	59
4.3.2	运动视频编解码器	59
4.3.3	导入为内嵌视频	59
4.3.4	上机指导——导入嵌入视频剪辑	59
4.4	要点回顾	62
4.5	课后实训	62
4.5.1	基础训练	62
4.5.2	上机实训	63
第五章	Action Script 创建交互效果	65
5.1	Action Script 概述	66
5.2	Action Script 类型	66
5.2.1	为帧添加脚本	66
5.2.2	为影片剪辑添加脚本	67
5.2.3	为按钮添加脚本	67
5.3	语句中的参数	67
5.3.1	函数	67
5.3.2	变量	69
5.3.3	运算符	70
5.4	常见 Actions2.0 命令语句	72
5.4.1	播放控制	72
5.4.2	播放跳转	73
5.4.3	条件语句	73
5.4.4	循环语句	75
5.4.5	fscommand	75
5.5	要点回顾	76
5.6	课后实训	77
5.6.1	基础训练	77
5.6.2	上机实训	77
第六章	测试及发布影片	79
6.1	影片优化和测试	80
6.1.1	影片的优化	80



6.1.2	测试影片下载性能	81
6.1.3	上机指导——本地启用远程调试功能	83
6.2	影片发布格式	84
6.3	导出影片	85
6.3.1	导出电影	85
6.3.2	导出图像	85
6.3.3	播放 Flash 影片	86
6.4	要点回顾	86
6.5	课后实训	86
第二部分	Dreamweaver MX 2004	87
第七章	Dreamweaver MX 2004 基础知识	87
7.1	Dreamweaver MX 2004 概述	88
7.1.1	Dreamweaver MX 2004 的运行环境	88
7.1.2	Dreamweaver MX 2004 的启动与退出	88
7.2	Dreamweaver MX 2004 的工作界面	89
7.2.1	标题栏	90
7.2.2	菜单栏	90
7.2.3	插入面板	90
7.2.4	工具栏	93
7.2.5	文档窗口	93
7.2.6	状态栏	94
7.2.7	属性面板	94
7.2.8	面板组	94
7.3	参数设置	95
7.4	站点的规划与设置	96
7.4.1	站点的规划	96
7.4.2	站点设置	96
7.4.3	建立本地站点	97
7.4.4	上机指导——创建一个本地站点	97
7.5	要点回顾	99
7.6	课后实训	99
7.6.1	基础训练	99
7.6.2	上机实训	100
第八章	网页基本对象的创建	101
8.1	网页的基本操作	102

8.1.1	创建和保存网页	102
8.1.2	打开和关闭网页	103
8.2	文本操作	104
8.2.1	插入文本	104
8.2.2	调整文本	105
8.2.3	插入特殊字符	106
8.2.4	插入日期	106
8.2.5	插入文本列表	107
8.2.6	插入水平线	107
8.2.7	上机指导——创建有文字和水平线的页面	108
8.3	图像的操作	109
8.3.1	图像的插入与编辑	109
8.3.2	上机指导——设置网页背景颜色	111
8.3.3	上机指导——设置网页背景图像	111
8.3.4	交互式图像	112
8.3.5	上机指导——插入交互式图像	112
8.4	超级链接	113
8.4.1	链接路径	113
8.4.2	内部链接和外部链接	114
8.4.3	链接的分类	115
8.5	要点回顾	116
8.6	课后实训	117
8.6.1	基础训练	117
8.6.2	上机实训	118
第九章	表格的应用与页面布局	119
9.1	创建表格	120
9.1.1	插入表格	120
9.1.2	表格元素的组成	121
9.2	编辑表格	121
9.2.1	输入表格数据	121
9.2.2	选定表格元素	122
9.2.3	设置表格属性	124
9.2.4	添加和删除表格的行或列	126
9.2.5	上机指导——在表格中添加多行或多列	126
9.2.6	单元格的合并及拆分	126
9.3	导入和导出表格数据	127



9.3.1	上机指导——导入文本	127
9.3.2	上机指导——导出表格数据	128
9.4	布局视图方式	129
9.5	页面布局的基本操作	129
9.5.1	绘制布局表格和单元格	129
9.5.2	清除布局单元高度	131
9.5.3	设置布局表格宽度	131
9.6	要点回顾	132
9.7	课后实训	132
9.7.1	基础训练	132
9.7.2	上机实训	133
第十章	层和行为	135
10.1	创建层	136
10.1.1	创建普通层	136
10.1.2	创建嵌套层	137
10.1.3	设置层参数	137
10.2	设置层属性和层面板	137
10.2.1	设置层的属性	137
10.2.2	上机指导——“溢出”下拉列表中各项的使用	138
10.2.3	层面板	139
10.3	层的基本操作	141
10.3.1	选择层	141
10.3.2	调整层的大小	141
10.3.3	移动层	142
10.3.4	对齐层	143
10.3.5	上机指导——调整层的“Z轴”	143
10.4	层与表格的转换	144
10.4.1	层转换为表格	144
10.4.2	表格转换为层	145
10.5	行为和事件	145
10.5.1	行为	145
10.5.2	事件	146
10.6	使用行为面板	146
10.7	行为动作	147
10.7.1	检查浏览器	147

10.7.2 上机指导——建立弹出信息.....	149
10.7.3 检查表单.....	149
10.7.4 上机指导——控制 Flash 播放和停止.....	150
10.7.5 拖动层.....	151
10.8 要点回顾.....	154
10.9 课后实训.....	154
10.9.1 基础训练.....	154
10.9.2 上机实训.....	155
第十一章 HTML 和 CSS 样式表.....	157
11.1 HTML 介绍.....	158
11.1.1 上机指导——创建 HTML 文档.....	158
11.1.2 HTML 的基本结构.....	160
11.1.3 HTML 的标签类型.....	161
11.2 查看网页的源代码.....	162
11.2.1 在 Internet Explorer 中查看网页代码.....	162
11.2.2 在 Dreamweaver 中查看源代码.....	163
11.3 使用快速标签编辑器和提示菜单.....	164
11.3.1 使用快速标签编辑器.....	164
11.3.2 使用提示菜单.....	166
11.3.3 清理 HTML 代码.....	166
11.4 CSS 层叠样式表简介.....	168
11.5 创建 CSS 样式表.....	168
11.5.1 【CSS 样式】面板.....	168
11.5.2 新建 CSS 样式.....	169
11.5.3 设置 CSS 的属性.....	171
11.6 应用 CSS 样式.....	177
11.6.1 应用自定义样式.....	177
11.6.2 链接到外部样式表.....	177
11.7 要点回顾.....	178
11.8 课后实训.....	178
11.8.1 基础训练.....	178
11.8.2 上机实训.....	179
第十二章 创建交互式表单.....	181
12.1 表单概述.....	182



12.2 表单域和表单对象.....	182
12.2.1 表单域.....	182
12.2.2 表单对象.....	184
12.3 创建表单对象.....	184
12.3.1 文本域.....	184
12.3.2 上机指导——插入文本字段和文本域.....	186
12.3.3 复选框.....	188
12.3.4 上机指导——创建单选按钮.....	188
12.3.5 列表和菜单.....	189
12.3.6 上机指导——创建下拉菜单.....	190
12.3.7 上机指导——创建跳转菜单.....	191
12.3.8 表单按钮.....	191
12.3.9 图像域.....	192
12.4 要点回顾.....	193
12.5 课后实训.....	193
12.5.1 基础训练.....	193
12.5.2 上机实训.....	194
第十三章 插入多媒体对象.....	195
13.1 多媒体概述.....	196
13.2 插入多媒体对象.....	196
13.2.1 插入 Shockwave 影片.....	196
13.2.2 插入 Flash 动画.....	198
13.2.3 插入 Flash 对象.....	200
13.2.4 上机指导——插入 Flash 文本对象.....	201
13.2.5 插入 ActiveX 控件.....	202
13.3 要点回顾.....	203
13.4 课后实训.....	203
13.4.1 基础训练.....	203
13.4.2 上机实训.....	204
第三部分 Fireworks MX 2004.....	205
第十四章 Fireworks MX 2004 基础知识.....	205
14.1 Fireworks MX 2004 介绍.....	206
14.1.1 Fireworks MX 2004 的运行环境.....	206
14.1.2 Fireworks MX 2004 的启动与退出.....	206
14.2 Fireworks MX 2004 工作界面.....	207

14.2.1	标题栏	207
14.2.2	菜单栏	208
14.2.3	绘画区域	208
14.2.4	工具栏	209
14.2.5	工具箱	209
14.2.6	属性面板	211
14.2.7	控制面板	212
14.3	首选参数设置	213
14.3.1	常规	213
14.3.2	编辑	214
14.3.3	启动并编辑	215
14.3.4	文件夹	215
14.3.5	导入	216
14.4	文件的基本操作	217
14.4.1	文件的创建与保存	217
14.4.2	文件的导入与导出	219
14.5	要点回顾	219
14.6	课后实训	220
第十五章	文本的操作	221
15.1	文本的编辑	222
15.1.1	文本的输入	222
15.1.2	文本编辑器	223
15.2	文本的特殊效果	224
15.2.1	文本的填充效果	224
15.2.2	上机指导——文本的描边效果	226
15.3	文本路径	226
15.3.1	附加文本到路径	226
15.3.2	文本路径的设置	228
15.3.3	文本转换为路径	230
15.3.4	上机指导——文本的变形	232
15.4	要点回顾	232
15.5	课后实训	233
15.5.1	基础训练	233
15.5.2	上机实训	233



第十六章 图像的处理.....	235
16.1 设置文档的属性.....	236
16.1.1 修改画布的大小.....	236
16.1.2 改变画布的背景颜色.....	236
16.1.3 旋转画布.....	237
16.1.4 修剪画布.....	238
16.2 矢量图与位图.....	238
16.2.1 有关图像的基础知识.....	238
16.2.2 矢量图像和位图图像.....	240
16.3 矢量图的绘制.....	241
16.3.1 矩形和正方形的绘制.....	241
16.3.2 椭圆和圆的绘制.....	243
16.3.3 绘制多边形.....	243
16.3.4 上机指导——绘制正多边形.....	243
16.3.5 上机指导——绘制星形.....	244
16.3.6 绘制路径.....	245
16.3.7 上机指导——绘制贝塞尔曲线.....	246
16.4 位图的操作.....	247
16.4.1 创建位图.....	247
16.4.2 选取位图.....	248
16.4.3 编辑位图.....	252
16.5 要点回顾.....	256
16.6 课后实训.....	257
16.6.1 基础训练.....	257
16.6.2 上机实训.....	257
第十七章 图像的优化和导出.....	259
17.1 图像的格式.....	260
17.1.1 JPEG 图像格式.....	260
17.1.2 GIF 图像格式.....	260
17.1.3 PNG 图像格式.....	261
17.1.4 其他图像格式.....	261
17.2 图像的优化.....	262
17.2.1 优化面板.....	263
17.2.2 GIF 格式和 PNG 图像格式的优化.....	264
17.2.3 JPEG 图像格式的优化.....	267

17.2.4 上机指导——优化图像	270
17.3 图像的导出	271
17.3.1 导出预览	271
17.3.2 上机指导——通过导出向导导出图像	273
17.4 要点回顾	274
17.5 课后实训	274
17.5.1 基础训练	274
17.5.2 上机实训	275
第十八章 切片与热点	277
18.1 切片	278
18.1.1 切片概述	278
18.1.2 创建切片	278
18.1.3 编辑切片	280
18.1.4 上机指导——导出切片	285
18.2 热点	286
18.2.1 热点概述	286
18.2.2 创建热点	286
18.2.3 编辑热点	287
18.3 要点回顾	288
18.4 课后实训	289
18.4.1 基础训练	289
18.4.2 上机实训	289
第十九章 创建网站首页	291
19.1 创建站点	292
19.2 设计网页	293
习题参考答案	303

第一部分 Flash MX 2004

CHAPTER 1

【Flash MX 2004 基础知识】

Flash Fireworks Dreamweaver 三合一网页设计基础与实例教程