

- Fireworks MX
- Flash MX
- Dreamweaver MX

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿

网页设计 与制作教程(第2版)

赵祖荫 主编 王行恒 主审
胡耀芳 周晓燕 赵卓群 编著



清华大学出版社

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

网页设计与制作教程

(第2版)

赵祖荫 主编
王行恒 主审
胡耀芳 周晓燕 赵卓群 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书从基础知识入手,详细介绍了网页设计与制作中最基本、最实用的知识。全书分为17章,第1章介绍了 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 的主要特点和功能,还介绍了网络技术与网页制作的基础知识,以及平面构成和色彩构成的一些基本概念,第2~6章介绍了 Fireworks MX 的主要功能及使用方法,第7~11章介绍了 Flash MX 的主要功能及使用方法,第12~17章介绍了网页设计软件 Dreamweaver MX 的主要功能及使用方法。

本书提供了丰富的应用实例,而且在每章开始列出了重点学习的内容,结束时给出了小结。

本书可作为高等院校教材,也可作为网页设计与制作技术的自学教材,读者应具有使用 Office 的基础知识。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作教程/赵祖荫主编. —2版. —北京:清华大学出版社,2005.2

(高等学校文科类专业大学计算机规划教材)

ISBN 7-302-10323-2

I. 网… II. 赵… III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 002762 号

出 版 者: 清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机: 010-62770175

地 址: 北京清华大学学研大厦

邮 编: 100084

客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 焦 虹

文稿编辑: 张为民

封面设计:

印 刷 者:

装 订 者:

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 24 字数: 564 千字

版 次: 2005 年 2 月第 2 版 2005 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10323-2 / TP·7027

印 数: 1~ 000

定 价: 29.80元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010) 62770175-3103 或 (010) 62795704

序

能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为合格的大学毕业生必须具备的素质。

文科类专业与信息技术的相互结合、交叉、渗透,是现代科学技术发展趋势的重要方面,是不可忽视的新学科的一个生长点。加强文科类专业的计算机教育是培养能够满足信息化社会对文科人才要求的重要举措,是培养跨学科、综合型的文科通才的重要环节。因此,用一定层次、一定内容的计算机科学与技术知识来武装文科类专业(包括哲学、经济学、法学、教育学、文学、历史学等门类和管理学中的一些专业)的学生(包括研究生、本科生和高职高专生),开设具有文科专业特色的计算机课程是十分必要的。

为了指导文科类专业的计算机教学工作,教育部高等教育司组织制订了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求(2003年版)》(下面简称《基要》)。

《基要》把文科类计算机教学的知识结构分为两大部分:一是大学计算机公共基础课;二是在开设计算机公共基础课之后,体现专业特色或与专业教学相结合的后续课。

计算机公共基础课是为了满足文科类专业的共同需要,而后续课是为了满足各文科专业的不同需要。

公共基础课由(1)计算机基础知识(软、硬件平台)、(2)微机操作系统及其使用、(3)多媒体知识和应用基础、(4)办公软件应用、(5)计算机网络基础、(6)Internet 基本应用、(7)电子政务基础、(8)电子商务基础、(9)数据库系统基础和(10)程序设计基础等10个模块构筑。这些内容都是每个文科学生应该掌握的,可为他们在与专业紧密结合的信息技术应用方向上深入学习打下基础。根据这些模块可以组成三本书:一是由模块(1)至(6)组成计算机应用基础;二是由模块(5)至(8)组成网络应用;三是由模块(9)至(10)组成数据库与程序设计。

后续课在深度上超过了公共基础部分的相应模块,或者是开拓了新的应用领域。它在更大程度上决定了学生应用计算机技术解决本专业实际问题的能力与水平。建议至少设置16门后续课。包括:微机组装与维护、计算机网络技术及应用、网页设计基础、动态网页设计——服务器端应用开发、电子政务应用、电子商务应用、法律事务信息处理基础(电子法务概论)、多媒体技术及应用、三维建模与动画设计、数据库基础及其应用、社会统计学分析及应用(非财经类)、经济统计与分析软件应用基础(财经类)、信息处理基础、管理信息系统、财经信息化基础、程序设计及应用。

显然,包括文科在内的大学非计算机专业的计算机教学有着广阔的前景。

清华大学出版社推出的高等学校文科类专业大学计算机规划教材,就是根据

《基要》的要求编写而成的。它可以满足文科类专业计算机公共基础课及其后续课的教学需要。

信息技术的发展日新月异，文科类专业的计算机教学还处在探索和不断完善的阶段，因此对教材中的不足或错误，需要同行和读者的批评指正。

卢湘鸿
于北京中关村科技园

卢湘鸿 北京语言大学信息科学学院计算机科学与技术系教授、教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会副主任。负责教育部高等教育司组织制订的《普通高等学校文科类专业计算机基础课程教学大纲（2000 年版）》和《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求（2003 年版）》的统稿工作。

前言

近年来,网络信息技术在我国得到了快速的发展,互联网作为第四媒体已使全球信息共享成为现实,它正逐步改变着人们的生活和工作方式。电子商务、电子社区、电子政务、网络文化等构筑了一个异彩纷呈的网络世界。正如未来学家托夫勒所言:“谁掌握了信息,控制了网络,谁就拥有整个世界。”面对扑面而来的网络浪潮,每一个社会单元——个人、企事业单位、政府机关纷纷“触网”,建立网站和制作网页来宣传自己的形象,相互交流信息。在这一浪潮中,网络应用技术特别是网页制作技术不再是网络专业技术人员熟练掌握的技术了,普及与推广网络应用技术已经成为各类大、中专院校计算机基础教育改革的重要内容。为配合各类大、中专院校实行面向 21 世纪新概念教学,尽快培养一大批既懂专业基础理论知识,又有较强的计算机应用能力的高素质人才,我们编写了这套网页设计与制作的教材。该套教材包括两册:《网页设计与制作教程》为课堂基本教材;《网页设计与制作实验教程》为辅助教材。

为了使本书的学习者能掌握较为扎实的基础知识,并能学以致用,将学过的知识融会贯通应用于实践,我们在编撰本套教材时注重了知识与技能并重、理论与实践互补,将 Macromedia 公司的 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 三个流行的软件合在一起,向学习者介绍这三个软件的特点和最常用的方法和技巧,使学习者对网页制作的三个软件有一个整体的综合性的了解。在编写过程中我们力求使教材符合下述原则:

1. 实用原则

本套教材从基础知识着手,详细介绍网页制作技术中最基本、最实用的知识,舍弃了网页制作技术中那些过于枯燥难懂的内容,力图解决近年来课堂教学中理论与实际脱节、学生普遍缺乏实际应用能力的的问题。教材的各章内容均是从网页制作实践中提炼、总结、归纳出来的;每一章有理论、有实例、有实验,不仅可满足学生听课、复习与自学的实际需要,而且也克服了某些网页制作教材中重理论讲解、无配套实验练习的缺点。

2. 精简原则

本套教材加大了对应用知识的阐述。各章内容安排紧凑,主题与素材的内在联系紧密,避免结构松散、内容臃肿;在语言表达上力求简单明了、通俗易懂,对操作步骤的介绍力戒述而不止;精心设计的每章实验后的思考题可起到加深理解重要知识点的作用。

3. 通用原则

本套教材以普通高校非计算机专业的本科、高职、高专、电大、夜大等学生,以及计算机网络技术培训班和高级中学课外兴趣小组的学生为授课对象,也可作为电脑爱好

者的自学读本。

本套教材的内容设计、知识点的取舍均留有一定的弹性,有适合必教必学的内容,也有可选的教学内容。在使用这套教材时,可只讲三个软件中的某一个软件,也可以三个软件都讲,各类院校可以根据本院校的办学实际情况有所取舍。

本教材分为 17 章,标注*号的章节为选学内容。

第 1 章介绍了 Macromedia 公司的三个软件 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 的主要特点和功能,还介绍了网络技术与网页制作的基础知识,以及平面构成和色彩构成的一些基本概念。

第 2~6 章介绍了图形处理软件 Fireworks MX 的主要功能及使用方法。这 5 章内容包括 Fireworks MX 工作环境、创建与编辑图像文件的基本操作、矢量图形与文字、位图的创建与编辑、蒙版技术、切片与热区、动画制作技术及图像文件的优化输出等主要知识点。

第 7~11 章介绍了 Flash MX 的主要功能及使用方法。这 5 章内容包括动画文件的创建与编辑、帧与元件、运动渐变动画、形状渐变动画、逐帧动画、层、引导层、遮罩技术、Flash 中加入声音的方法、行为动画等主要知识点。

第 12~17 章介绍了网页设计软件 Dreamweaver MX 的主要功能及使用方法。这 6 章内容包括网页和网站的创建与编辑、超级链接、HTML 样式、CSS 样式、层、表格、框架、表单、模板、库、行为、时间轴等主要知识点。

网页制作和动画设计都离不开图像处理,而精彩的动画又能使网页增色添彩。本教材先从图像处理软件 Fireworks MX 入手,可让读者打下动画设计和网页制作的基础。然后介绍动画设计软件 Flash MX,为制作动感网页作好准备。最后介绍网页制作与设计软件 Dreamweaver MX,可使读者将学过的图像处理和动画设计的知识应用于网页制作。为了使制作的页面具有赏心悦目的效果,本教材用较多篇幅讲述了设计和优化网页的各种方法和技巧,使读者在学习创建网站的同时还可学到平面设计和动画制作的知识。教材中选用了大量精美的实例和习题,可使读者在学习网页制作的同时还能感受到艺术创意的魅力。本教材从基础知识入手,详细介绍了网页设计与制作的最基本、最实用的知识,舍弃许多书本中那种从理论到理论、枯燥难懂的编写方法。本教材在每章开始列出了本章重点学习的内容,使读者能明了重点、有的放矢,在每章结束时给出了小结,让读者能回顾要点、温故知新。从第 2 章开始,每章教学内容后都安排了应用实例的讲解,可使读者通过实例加深对各知识点的理解。

本教材的每章内容基本上是按照一个教学周(4~5 课时)来安排的。带“*”号的章节作为选学内容,可根据实际情况取舍。本套教材课时数的安排为:图形处理和动画制作 Fireworks MX 和 Flash MX(第 1~11 章)为 40~54 课时,网页制作 Dreamweaver MX(第 12~17 章)为 32~36 课时;总课时一般应控制在 72~90 课时内。与本教材配套的《网页设计与制作实验教程》也基本上按照主教材的章节进行编排,每一章中除了提供有难度逐渐增加的实验练习以及详尽的操作参考步骤与操作技巧外,还在每章实验中安排了实验前的复习,帮助读者归纳和梳理学过的知识点,并在实验后安排了加深理解重要知识点的思考题。在每章的实验中,均安排了有一定深度的典型范例分析与解答,

可供读者自学提高或教师上课时选用。

本教材由赵祖荫主编。第 1 章由周晓燕、赵祖荫编写，第 2~6 章由周晓燕编写，第 7~17 章由赵祖荫、胡耀芳、赵卓群编写。全书由赵祖荫拟定大纲和统稿。

教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会委员、华东师范大学的王行恒老师审阅了书稿，并提出了很多有益的建议和指导，编著者在此表示由衷的感谢。

由于时间仓促，作者学识有限，书中不妥与错误之处敬请读者批评指正。

作 者

2004 年 12 月于上海

目 录

第 1 章 网页设计与制作基础	1	2.1.4 属性面板	18
1.1 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的主要功能和特点	1	2.1.5 浮动面板及其功能	18
1.1.1 Dreamweaver MX 的主要 功能和特点	1	2.1.6 快速启动栏	20
1.1.2 Fireworks MX 的主要功能 和特点	2	2.1.7 状态栏	20
1.1.3 Flash MX 的主要功能和 特点	3	2.1.8 标尺、引导线与网格	20
1.2 计算机网络基础知识	3	2.2 Fireworks MX 的基本操作	21
1.2.1 HTML 文件	3	2.2.1 创建新文档	21
1.2.2 Web 空间	4	2.2.2 打开文档	22
1.2.3 虚拟主机	4	2.2.3 导入文档	22
1.2.4 IP 地址和域名	4	2.2.4 保存文档	23
1.2.5 统一资源定位器	5	2.2.5 导出文档	23
1.2.6 服务器与客户机	5	2.2.6 画布的设置	24
1.2.7 TCP/IP 协议	6	2.2.7 修改图像的大小	25
1.2.8 文件传输协议	6	2.2.8 撤销与恢复操作	26
1.3 图形图像基础知识	7	2.2.9 使用历史记录面板	26
1.3.1 矢量图形和位图图像	7	2.3 应用实例	27
1.3.2 常用图像格式及其特点	8	2.4 小结	29
1.4 网页平面设计基础*	10	第 3 章 矢量绘图与文字	30
1.4.1 平面构成三要素	10	3.1 绘制矢量图形	30
1.4.2 网页布局构图	11	3.1.1 绘制直线、矩形和椭圆	30
1.5 网页设计色彩基础	11	3.1.2 绘制多边形和星形	32
1.5.1 色彩属性*	11	3.1.3 绘制圆角矩形	33
1.5.2 色彩性格*	12	3.1.4 绘制路径	33
1.5.3 色彩心理*	13	3.2 编辑路径	35
1.5.4 Web 安全色	13	3.2.1 路径的自由变形	35
1.5.5 网页色彩调和	13	3.2.2 切割路径	36
1.6 小结	14	3.2.3 重绘路径	37
第 2 章 Fireworks MX 的基础知识	15	3.2.4 组合路径	38
2.1 Fireworks MX 的工作环境	15	3.2.5 显示和隐藏路径	40
2.1.1 菜单栏	16	3.2.6 简化路径	40
2.1.2 工具箱	17	3.3 编辑对象	41
2.1.3 编辑窗口	18	3.3.1 对象的选择	41
		3.3.2 对象的复制与删除	42
		3.3.3 对象的变形	43
		3.3.4 对象的排列和对齐	43
		3.4 文本的应用	44

3.4.1	输入与修改文本	44	5.3.2	创建和修改实例	82
3.4.2	文本颜色、笔触、填充和效果的应用	46	5.4	创建动画	83
3.4.3	文本沿路径排列	48	5.4.1	创建逐帧动画	83
3.4.4	变形文本	49	5.4.2	创建补间动画	84
3.4.5	将文本转换为路径	50	5.4.3	使用动画元件创建动画	85
3.5	应用实例	51	5.4.4	使用洋葱皮技术编辑动画	86
3.6	小结	54	5.4.5	导入和修改已有动画	88
			5.5	应用实例	88
			5.6	小结	93
第 4 章	位图的选择与编辑	55	第 6 章	切片与文件的优化输出	94
4.1	选择选区	55	6.1	关于切片	94
4.1.1	选取工具	55	6.1.1	创建切片	94
4.1.2	套索工具	56	6.1.2	在切片上设置 URL	97
4.1.3	魔术棒工具	56	6.1.3	导出切片	98
4.2	选区的调整	57	6.1.4	创建图像映射	101
4.2.1	增加和删除选择区域	57	6.2	文件的优化及导出	102
4.2.2	反转选择区域	57	6.2.1	优化及导出 GIF 格式的图像	102
4.2.3	取消选中的像素区域	58	6.2.2	优化及导出 JPEG 格式的图像	106
4.3	修饰位图	58	6.2.3	优化及导出动画	108
4.3.1	克隆像素	58	6.3	应用实例	110
4.3.2	模糊与锐化图像	59	6.4	小结	115
4.3.3	减淡与加深图像	60			
4.3.4	涂抹像素	61	第 7 章	Flash MX 基础知识	116
4.3.5	裁剪位图	62	7.1	Flash MX 概述	116
4.3.6	滤镜的使用	63	7.1.1	Flash MX 启动与退出	116
4.4	图层及其基本操作	64	7.1.2	Flash MX 工作环境	116
4.4.1	图层的基本操作	65	7.2	Flash MX 基本操作	120
4.4.2	关于网页层	68	7.2.1	创建动画文件	120
4.4.3	图层的不透明度和混合模式	69	7.2.2	文件的打开和导入	120
4.5	蒙版的应用	70	7.2.3	动画文件的测试	121
4.5.1	蒙版的种类	70	7.2.4	文件的输出	121
4.5.2	创建蒙版	73	7.3	Flash MX 的库与共用库	123
4.6	应用实例	73	7.3.1	库与共享元件	123
4.7	小结	75	7.3.2	公用库	125
第 5 章	动画的创建和编辑	76	7.4	创建动画的一般过程	127
5.1	动画的分类	76	7.4.1	确定主题和准备素材	127
5.2	帧及其应用	76	7.4.2	制作动画	127
5.2.1	帧的基础知识	76	7.4.3	测试和保存动画	128
5.2.2	帧的基本操作	77	7.4.4	发布和浏览动画	129
5.2.3	帧的编辑	78	7.5	应用实例	129
5.3	元件和实例	79	7.6	小结	130
5.3.1	创建和修改元件	79			

第 8 章 绘制基本图形	131	10.1 声音的导入和编辑	196
8.1 Flash MX 工具箱介绍	131	10.1.1 声音的导入、添加和 停止	196
8.2 基本绘图工具的应用	132	10.1.2 声音的编辑	198
8.2.1 直线工具和笔触样式	132	10.1.3 声音的属性设置	199
8.2.2 矩形工具和椭圆工具	133	10.1.4 为 Flash MX 动画配音	203
8.2.3 钢笔工具和铅笔工具	134	10.2 元件和实例	203
8.2.4 画笔工具	135	10.2.1 元件的种类	203
8.3 辅助绘图工具的应用	137	10.2.2 元件的创建和编辑	204
8.3.1 箭头工具和部分选取工具	137	10.2.3 元件的应用和管理	209
8.3.2 墨水瓶工具和油漆桶工具	139	10.3 元件的应用实例	211
8.3.3 套索工具	141	10.4 小结	215
8.3.4 任意变形工具和填充变形 工具	143	第 11 章 ActionScript 命令和交互式动画	216
8.3.5 滴管工具和橡皮工具	145	11.1 ActionScript 基础知识	216
8.4 图形对象的编辑	148	11.1.1 动作面板简介	216
8.4.1 网格线和锁定	148	11.1.2 ActionScript 基本命令	220
8.4.2 轮廓线和填充色的处理	149	11.1.3 ActionScript 语法基础	222
8.4.3 对象的变形处理	151	11.1.4 常数、变量、表达式 和函数	224
8.4.4 对象的排列和对齐	154	11.2 动作的基本应用	227
8.4.5 对象的组合与拆分	155	11.2.1 设置帧的动作	227
8.5 文字工具的应用	157	11.2.2 设置按钮的动作	227
8.5.1 文字的输入和调整	157	11.2.3 设置影片剪辑的动作	228
8.5.2 文字的格式化	159	11.2.4 应用实例	228
8.5.3 文字变形与文字转为图形	160	11.3 制作复杂的交互式动画	234
8.6 应用实例	161	11.3.1 获取鼠标位置	234
8.7 小结	165	11.3.2 设置和获取影片剪辑实 例的属性	235
第 9 章 逐帧动画和渐变动画	166	11.3.3 应用实例	236
9.1 时间轴、帧和图层	166	11.4 小结	239
9.1.1 时间轴面板及其应用	166	第 12 章 网页设计基础	240
9.1.2 帧的基本类型与操作	169	12.1 Dreamweaver MX 简介	240
9.1.3 图层及其基本操作	170	12.1.1 Dreamweaver MX 的 启动方式	240
9.2 Flash MX 的三种基本动画及其 应用	172	12.1.2 Dreamweaver MX 的 工作环境	241
9.2.1 创建逐帧动画	173	12.2 创建新站点	246
9.2.2 创建形状渐变动画	174	12.2.1 创建一个本地站点	246
9.2.3 创建运动渐变动画	178	12.2.2 创建站点地图	248
9.3 引导层动画及其应用	185	12.2.3 站点中的文件操作	250
9.4 遮罩动画及其应用	188	12.3 网页文件的基本操作	251
9.5 多场景动画的制作	194		
9.6 小结	195		
第 10 章 声音和元件及其应用	196		

12.3.1	创建、打开和保存 网页文件·····	251	14.2.2	表格行、列的增加和 删除·····	290
12.3.2	设置网页的页面属性·····	252	14.2.3	单元格的拆分和合并·····	290
12.3.3	设置网页对象的颜色·····	254	14.2.4	单元格的复制、粘贴、 移动和清除·····	291
12.3.4	网页文本的输入和 属性设置·····	255	14.2.5	表格的样式化·····	291
12.3.5	网页图片的插入和 属性设置·····	259	14.3	布局表格和布局单元格·····	292
12.4	简单网页的制作实例·····	262	14.3.1	创建和调整布局表格与 布局单元格·····	293
12.5	小结·····	265	14.3.2	布局视图应用实例·····	294
第 13 章	网页编辑与超链接·····	266	14.4	层的基本操作·····	295
13.1	网页文档的格式化·····	266	14.4.1	创建和删除层·····	296
13.1.1	用 HTML 标记格式化 文本·····	266	14.4.2	激活和选中层·····	296
13.1.2	用 HTML 样式格式化 文本·····	268	14.4.3	调整、移动和对齐层·····	297
13.2	网页图像编辑的基本操作·····	270	14.5	层的属性设置·····	297
13.2.1	创建鼠标经过图像·····	270	14.5.1	设置层的属性面板·····	297
13.2.2	建立网站相册·····	271	14.5.2	用层面板管理层·····	298
13.2.3	利用外部编辑器编辑 图像·····	272	14.6	层的应用实例·····	299
13.3	创建超链接·····	275	14.7	框架的基本操作·····	300
13.3.1	超链接概述·····	275	14.7.1	框架的概述·····	300
13.3.2	创建超链接的方法·····	275	14.7.2	创建框架与框架集·····	301
13.3.3	创建锚点链接·····	276	14.7.3	框架的调整、拆分和 删除·····	302
13.3.4	创建 E-mail 链接·····	277	14.8	框架和框架集的选择与属性 设置·····	302
13.3.5	创建导航条·····	277	14.8.1	框架和框架集的选择·····	302
13.3.6	创建跳转菜单·····	279	14.8.2	框架和框架集的属性 设置·····	303
13.3.7	创建映射图链接·····	281	14.9	框架和框架集的保存·····	304
13.4	应用实例·····	283	14.10	框架的应用实例·····	305
13.5	小结·····	284	14.11	小结·····	306
第 14 章	网页的定位技术·····	286	第 15 章	行为与时间轴及其应用·····	307
14.1	创建表格的基本操作·····	286	15.1	行为的概述·····	307
14.1.1	新建表格·····	286	15.1.1	行为面板及其使用 方法·····	307
14.1.2	设置表格和单元格的 属性·····	287	15.1.2	添加和修改行为·····	308
14.1.3	选取表格和单元格·····	288	15.1.3	行为的简单应用·····	309
14.1.4	表格的嵌套·····	289	15.2	Dreamweaver MX 内置的动作 和事件·····	311
14.2	表格的编辑与格式化·····	289	15.3	时间轴的概述·····	314
14.2.1	改变表格或单元格的 大小·····	289	15.3.1	使用时间轴面板·····	315
			15.3.2	创建时间轴动画·····	316

15.3.3	生成和编辑动画路径	317	16.4.1	创建与保存模板	340
15.3.4	在时间轴中加入行为	320	16.4.2	应用与修改模板	344
15.4	用时间轴改变图像和层的属性	321	16.4.3	更新基于模板的网页文档	345
15.4.1	用时间轴控制层的可见性	321	16.5	库的应用	346
15.4.2	用时间轴控制图片替换	322	16.5.1	创建和应用库项目	347
15.4.3	用时间轴改变层的叠放次序	323	16.5.2	编辑库项目	347
15.4.4	用时间轴改变层的大小	325	16.5.3	用库项目更新网站	348
15.4.5	多条时间轴的管理	325	16.6	资源管理	349
15.5	行为和时间轴的应用实例	326	16.6.1	图像管理	349
15.6	小结	328	16.6.2	颜色管理	351
			16.6.3	超链接管理	352
			16.6.4	Flash 管理	353
			16.7	小结	353
第 16 章	层叠样式、模板与库	329	第 17 章	表单及其应用	355
16.1	层叠样式表概述	329	17.1	交互式表单概述	355
16.2	层叠样式表的创建与编辑	329	17.2	创建表单	355
16.2.1	创建 CSS 样式和 CSS 样式表	330	17.2.1	创建表单的文本域	356
16.2.2	外部样式表链接、导入和编辑	333	17.2.2	建立表单的单选按钮和复选框	358
16.3	CSS 样式表的应用	335	17.2.3	创建表单的列表框	360
16.3.1	滤镜的概述	335	17.2.4	创建表单的提交和重置按钮	361
16.3.2	透明度滤镜 (Alpha) 的应用	335	17.2.5	其他表单域的应用	362
16.3.3	显示滤镜 (RevealTrans) 的应用	338	17.3	表单的应用实例	364
16.3.4	模糊滤镜 (Blur) 的应用	339	17.4	小结	366
16.4	模板的应用	340	附录 A	文件目录说明	367
			参考文献	368	

第 1 章 网页设计与制作基础

1.1 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的主要功能和特点

1.1.1 Dreamweaver MX 的主要功能和特点

1.1.2 Fireworks MX 的主要功能和特点

1.1.3 Flash MX 的主要功能和特点

1.2 计算机网络基础知识

1.2.1 HTML 文件

1.2.2 Web 空间

1.2.3 虚拟主机

1.2.4 IP 地址和域名

1.2.5 统一资源定位器

1.2.6 服务器与客户机

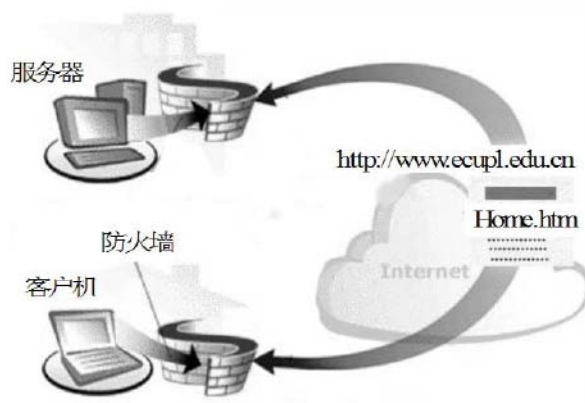


图 1-1 客户机和服务器

1.2.7 TCP/IP 协议

1.2.8 文件传输协议

1.3 图形图像基础知识

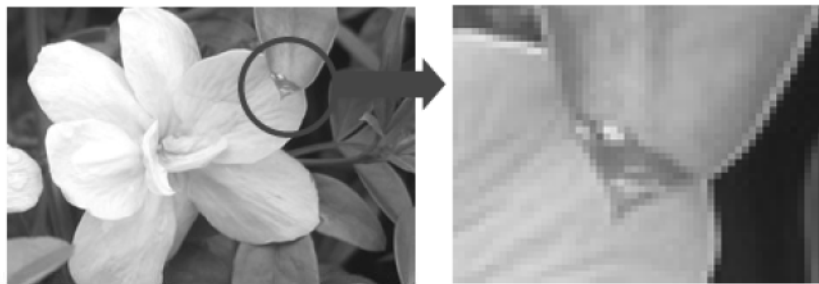
1.3.1 矢量图形和位图图像



(a) 原图

(b) 局部放大

图 1-2 将矢量格式的向日葵局部放大的效果



(a) 原图

(b) 局部放大

图 1-3 将位图格式的向日葵放大后的效果

1.3.2 常用图像格式及其特点

1.4 网页平面设计基础*

1.4.1 平面构成三要素

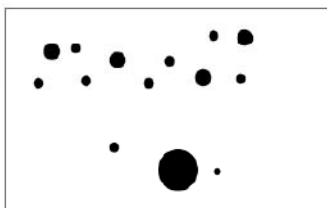


图 1-4 自由点

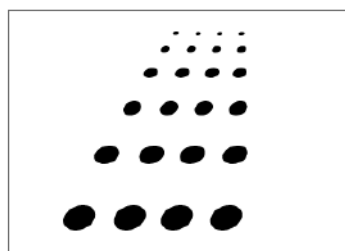


图 1-5 点的连续产生节奏和方向



图 1-6 点的移动轨迹构成了线条

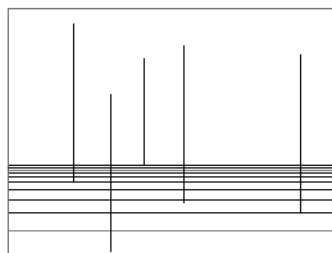


图 1-7 竖线产生的升降感和水平线条产生的静止感

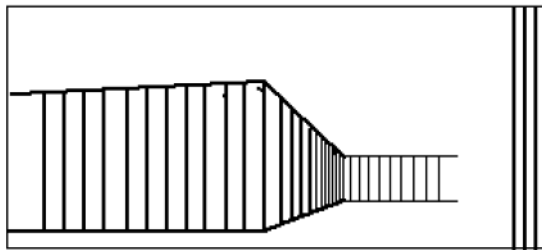


图 1-8 线的移动轨迹构成了面

1.4.2 网页布局构图

1.5 网页设计色彩基础

1.5.1 色彩属性*

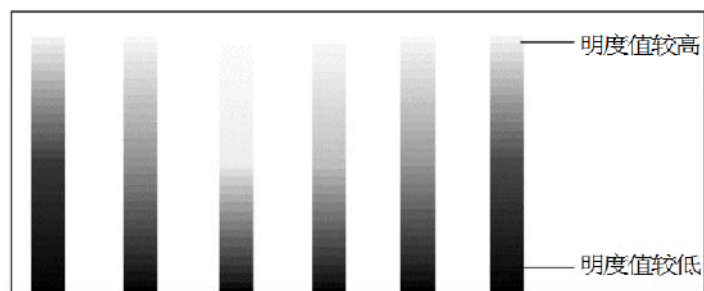


图 1-9 色彩明度值由高到低的明度变化过程

1.5.2 色彩性格*

1.5.3 色彩心理*

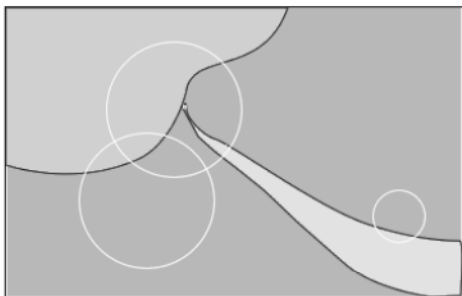


图 1-10 暖色调图案

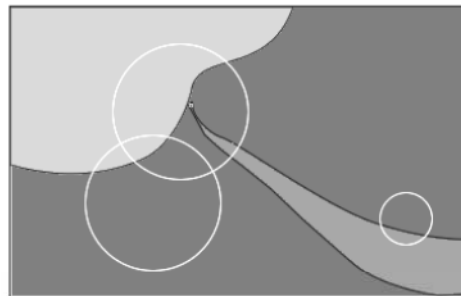


图 1-11 冷色调图案

1.5.4 Web 安全色

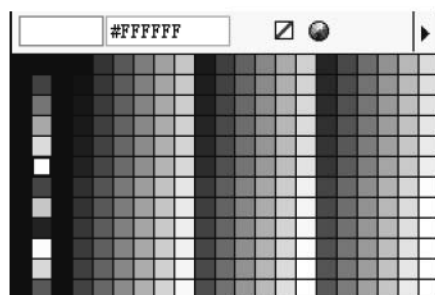


图 1-12 颜色拾取框

1.5.5 网页色彩调和

1.6 小 结

第 2 章 Fireworks MX 的基础知识

2.1 Fireworks MX 的工作环境

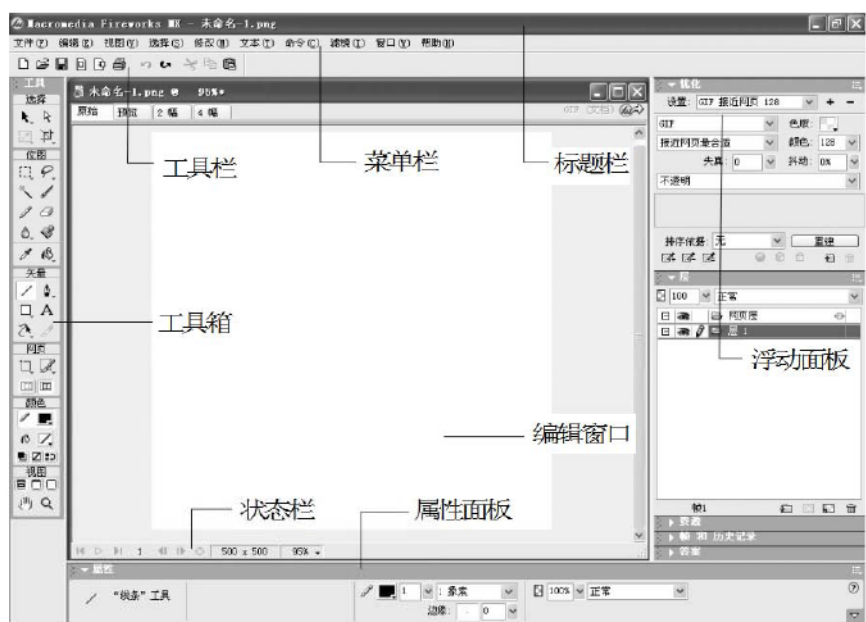


图 2-1 Fireworks MX的工作环境^①

2.1.1 菜单栏

2.1.2 工具箱

^① 本书所有截屏图来自于该软件，未作改动。

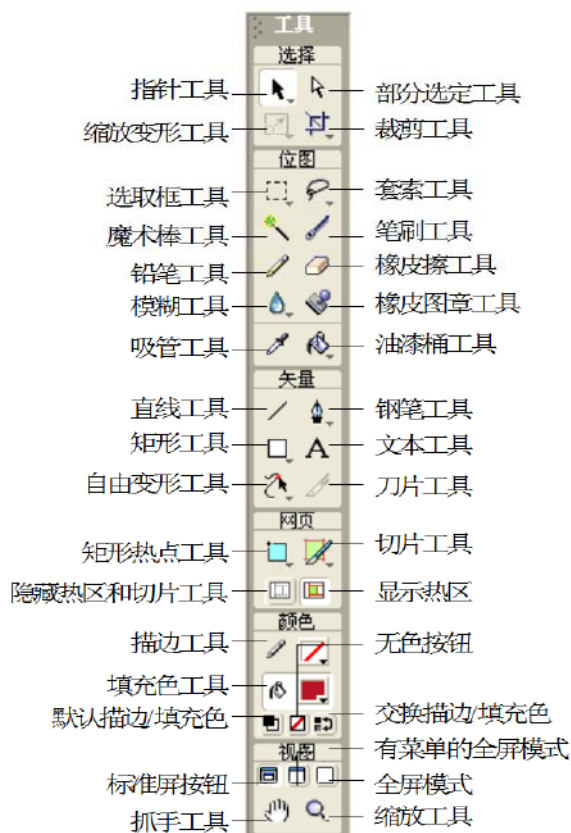


图 2-2 Fireworks MX 的【工具】面板

2.1.3 编辑窗口

2.1.4 属性面板

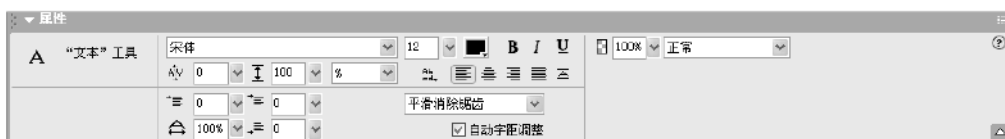


图 2-3 【文本】属性面板



图 2-4 【矩形】属性面板

2.1.5 浮动面板及其功能



图 2-5 展开和折叠的浮动面板组

2.1.6 快速启动栏

2.1.7 状态栏

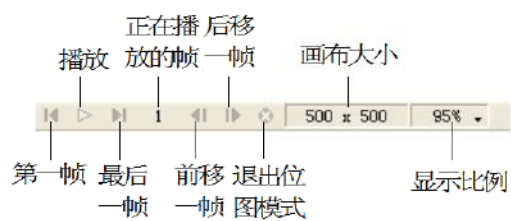


图 2-8 状态栏

2.1.8 标尺、引导线与网格

2.2 Fireworks MX 的基本操作

2.2.1 创建新文档

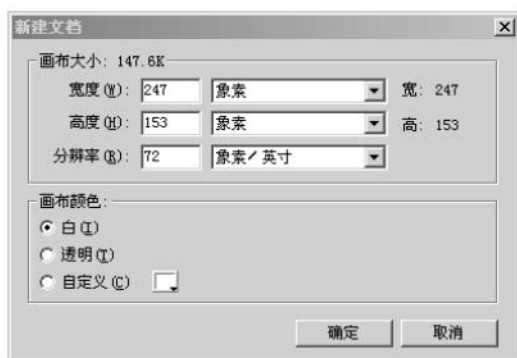


图 2-9 【新建文档】对话框

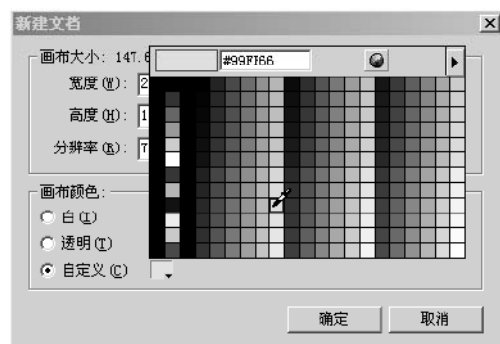


图 2-10 自定义画布颜色选择框

2.2.2 打开文档

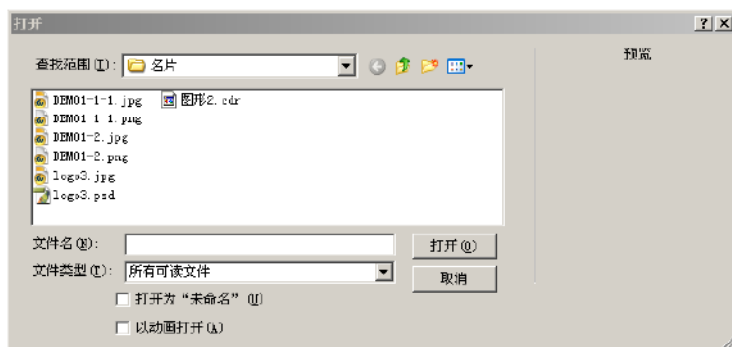


图 2-11 【打开】文档对话框

2.2.3 导入文档

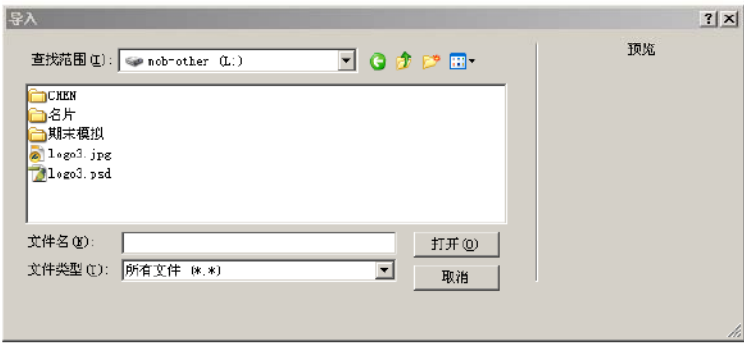


图 2-12 【导入】文档对话框

2.2.4 保存文档

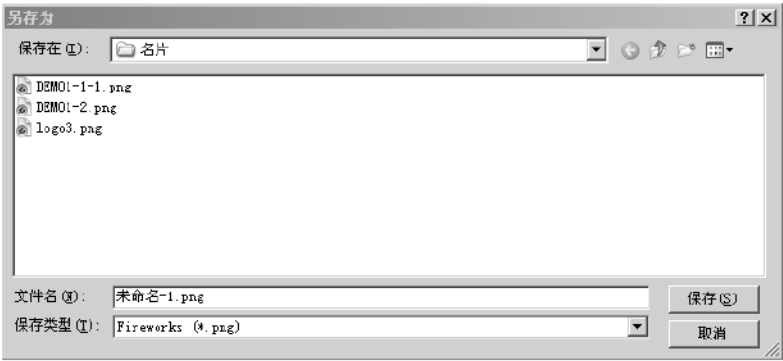


图 2-13 【另存为】对话框

2.2.5 导出文档

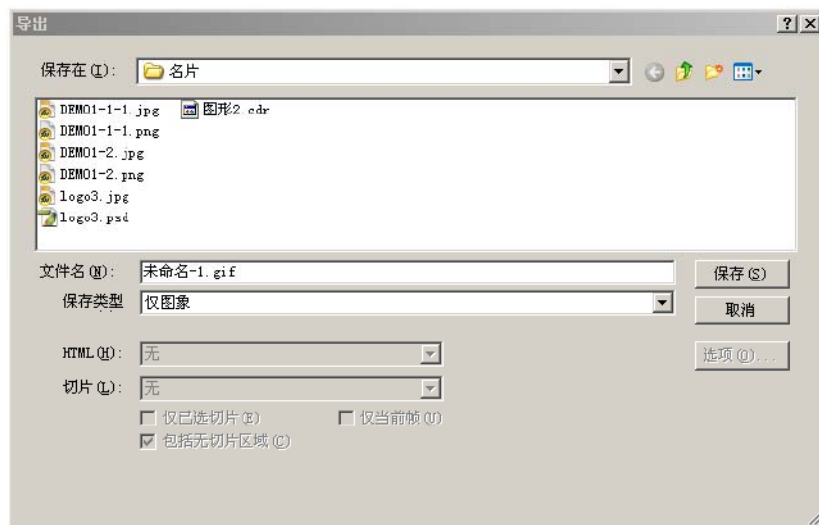


图 2-14 【导出】文档对话框

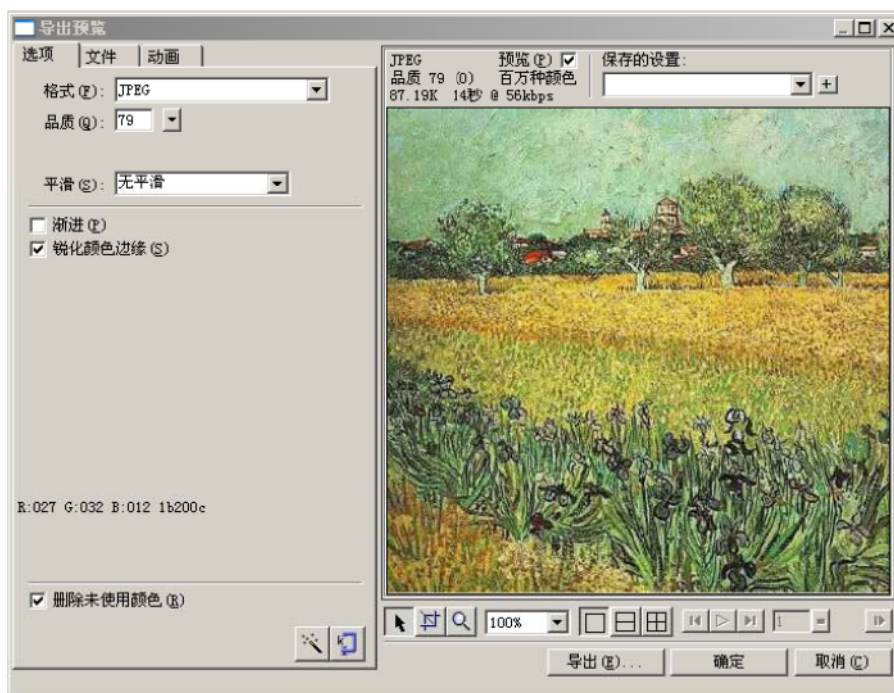


图 2-15 【导出预览】对话框

2.2.6 画布的设置

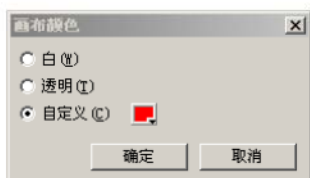


图 2-16 【画布颜色】对话框



图 2-17 【画布大小】对话框

2.2.7 修改图像的大小



图 2-18 【图像大小】对话框

2.2.8 撤销与恢复操作

2.2.9 使用历史记录面板



图 2-19 【历史记录】面板

2.3 应用实例



图 2-20 以动画打开方式选择文件



图 2-21 以动画方式打开文件后的【帧】面板

① 本书例子中所用到的素材及制作的结果均放在与本书配套的《网页设计与制作实验教程》一书的附带光盘中，第××章的素材放在 ch××\material 中，第××章的结果放在 ch××\result 中。后面章节中所述的打开或选择某个文件均是指光盘中从该章 material 文件夹中打开或选择该文件。目录结构详见本书附录 A。



图 2-22 在【导出预览】对话框中选择导出格式为“GIF 动画”



图 2-23 在【导出】对话框中设置保存路径和名称

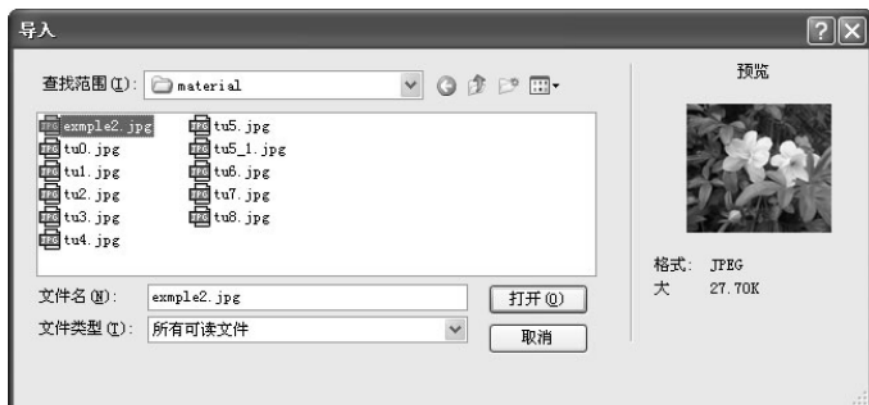


图 2-24 【导入】对话框



图 2-25 导入图像到编辑窗口



图 2-26 调整图像大小

2.4 小 结

第 3 章 矢量绘图与文字

3.1 绘制矢量图形

3.1.1 绘制直线、矩形和椭圆



图 3-1 【线条工具】默认属性面板



图 3-2 【线条工具】扩展属性面板



图 3-3 【矩形工具】的属性面板

3.1.2 绘制多边形和星形



图 3-5 【多边形工具】的属性面板之一



图 3-6 【多边形工具】的属性面板之二



图 3-7 【星形工具】的属性面板

3.1.3 绘制圆角矩形



图 3-8 【圆角矩形工具】的属性面板

3.1.4 绘制路径

3.2 编辑路径

3.2.1 路径的自由变形

3.2.2 切割路径

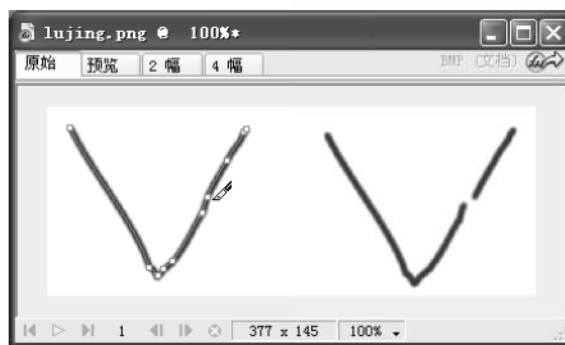


图 3-11 用【刀子工具】单击路径切割

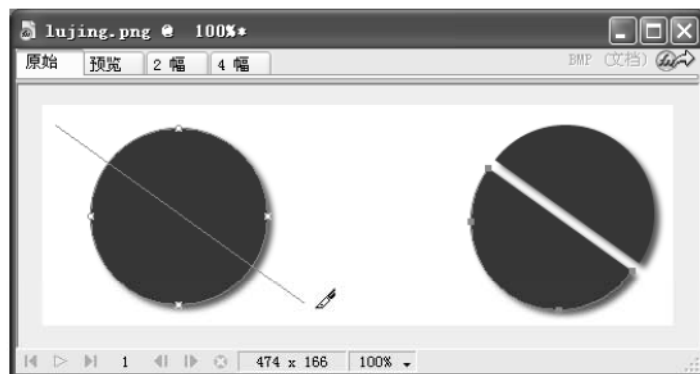


图 3-12 用【刀子工具】切割闭合路径

3.2.3 重绘路径



图 3-13 重绘路径

3.2.4 组合路径



图 3-14 应用【联合】命令前后的效果对比

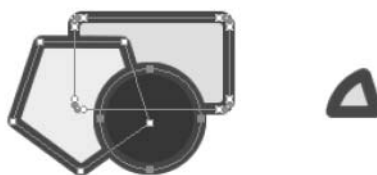


图 3-15 应用【相交】命令前后的效果对比



图 3-16 应用【打孔】命令前后效果

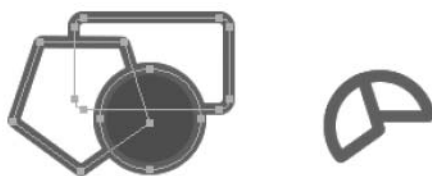


图 3-17 应用【裁切】命令前后效果



图 3-18 选择需要合并的两条路径



图 3-19 合并后的路径

3.2.5 显示和隐藏路径

3.2.6 简化路径

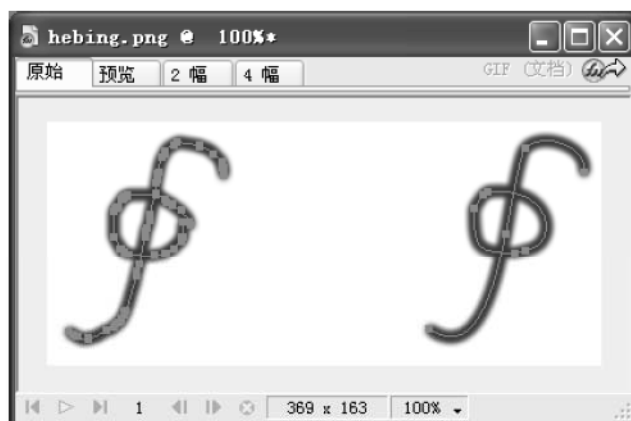


图 3-20 执行【简化】命令的前后对比

3.3 编辑对象

3.3.1 对象的选择

3.3.2 对象的复制与删除

3.3.3 对象的变形

3.3.4 对象的排列和对齐

3.4 文本的应用

3.4.1 输入与修改文本

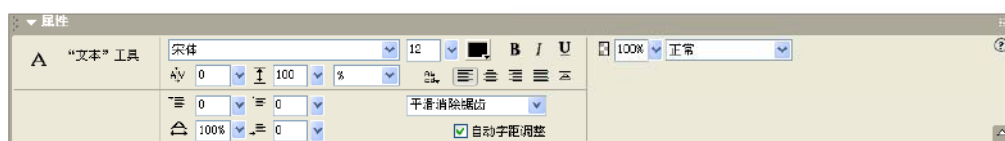


图 3-21 【文本工具】属性面板



图 3-22 字号、颜色等的设置



图 3-23 字体、字间距等的设置

3.4.2 文本颜色、笔触、填充和效果的应用

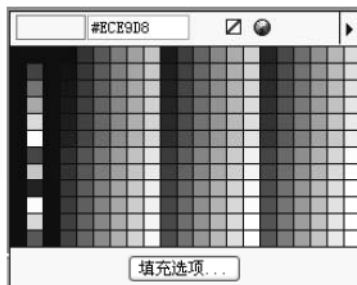


图 3-24 字体颜色选择框



图 3-25 图案填充后的文本



图 3-26 设置透明后的效果



图 3-27 【投影】菜单



图 3-28 投影设置对话框



图 3-29 字体设置投影特效后的效果

3.4.3 文本沿路径排列



图 3-30 制作文字和路径



图 3-31 执行【附加到路径】命令后的效果

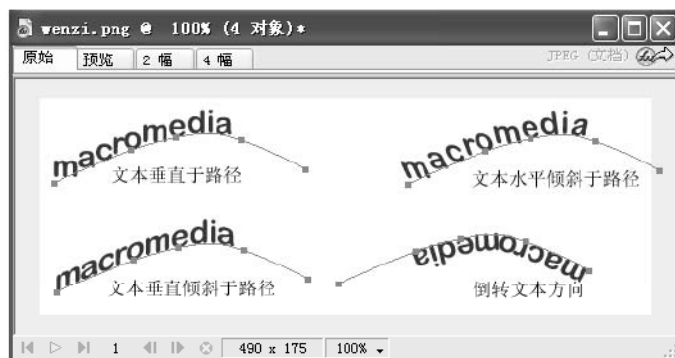


图 3-32 文本沿路径的几种状态

3.4.4 变形文本

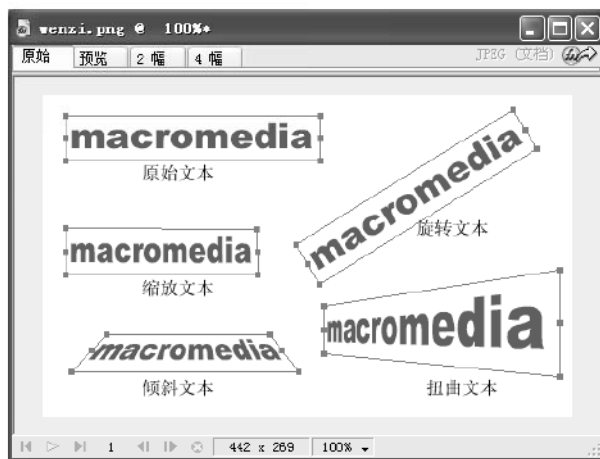


图 3-33 文本进行几种变形后的效果

3.4.5 将文本转换为路径



图 3-34 文本原样



图 3-35 选中路径中的单个文本



图 3-36 对文本变形后的效果

3.5 应用实例



图 3-37 立体图片效果



图 3-38 【层】面板

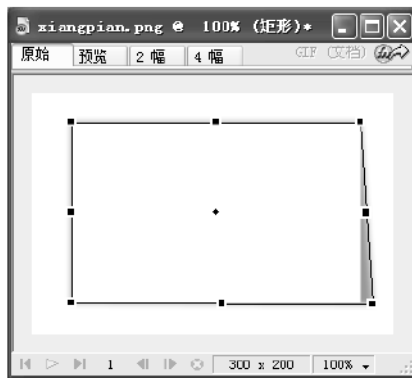


图 3-39 将下层的矩形变形

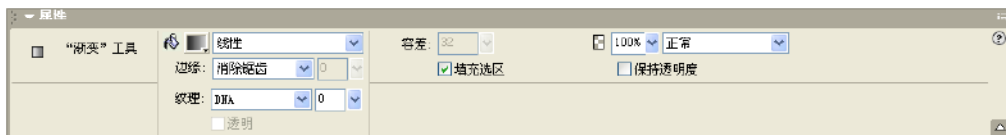


图 3-40 设置矩形填充类型



图 3-41 设置填充颜色及不透明度

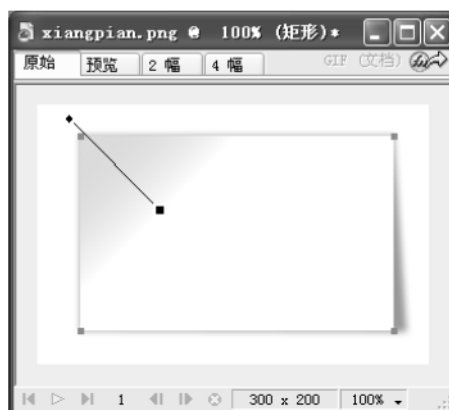


图 3-42 调节渐变工具的调节手柄



图 3-43 导入图像后的编辑窗口

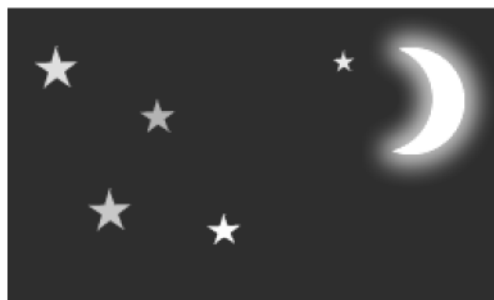


图 3-44 月夜星空效果



图 3-45 两个圆部分交叠



图 3-46 选择【打孔】命令后得到的形状



图 3-47 在编辑窗口中绘制星形



图 3-48 在编辑窗口中添加星形



图 3-49 【数值变形】对话框



图 3-50 任意调整大小后的星形

3.6 小 结

第4章 位图的选择与编辑

4.1 选择选区

4.1.1 选取工具

4.1.2 套索工具

4.1.3 魔术棒工具



图 4-2 使用【魔术棒工具】选取选区



图 4-3 【魔术棒工具】的属性面板

4.2 选区的调整

4.2.1 增加和删除选择区域

4.2.2 反转选择区域

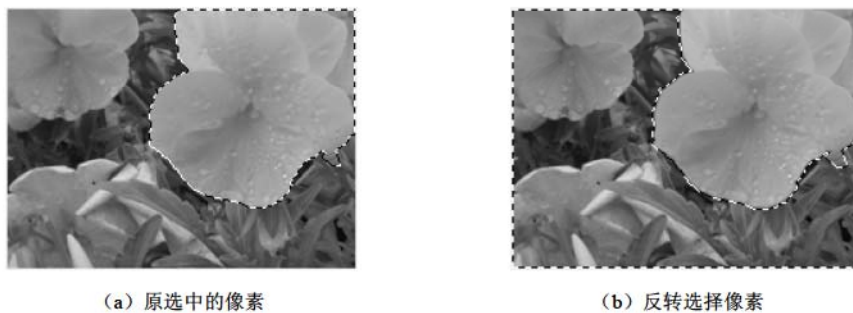


图 4-4 反转选择区域

4.2.3 取消选中的像素区域

4.3 修 饰 位 图

4.3.1 克隆像素

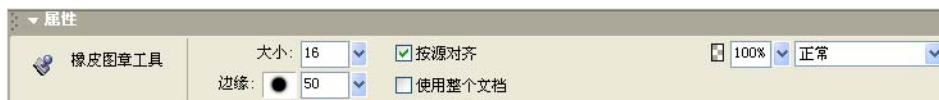


图 4-5 【橡皮图章工具】的属性面板



图 4-6 使用【橡皮图章工具】克隆像素

4.3.2 模糊与锐化图像



图 4-7 【模糊工具】的属性面板



图 4-8 【锐化工具】的属性面板

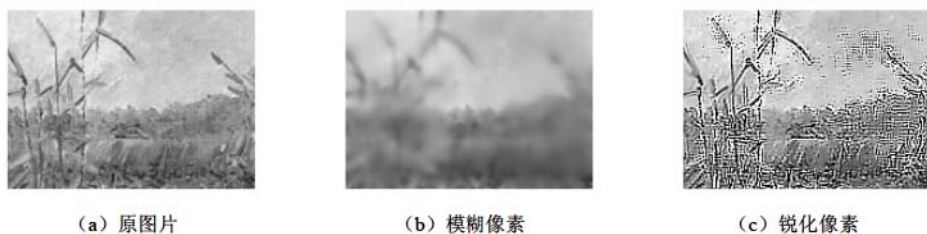


图 4-9 图片分别使用【模糊工具】、【锐化工具】后的效果

4.3.3 减淡与加深图像

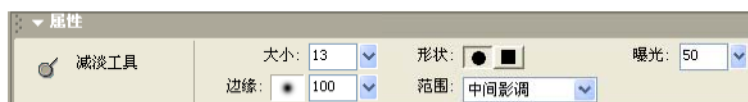


图 4-10 【减淡工具】的属性面板

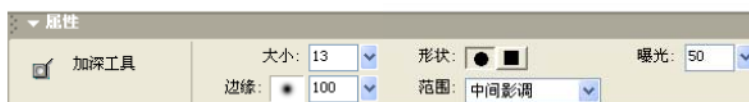


图 4-11 【加深工具】的属性面板

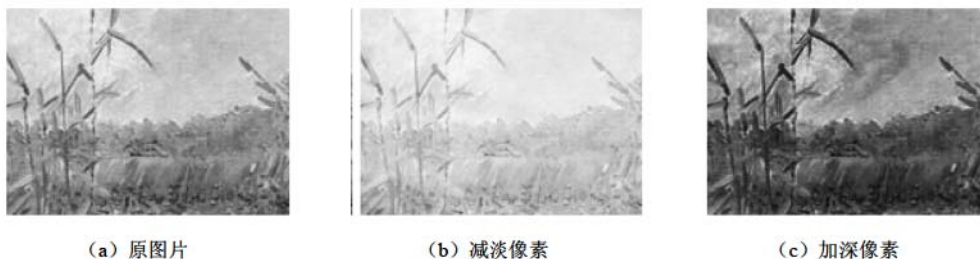


图 4-12 图片分别使用【减淡工具】、【加深工具】后的效果

4.3.4 涂抹像素

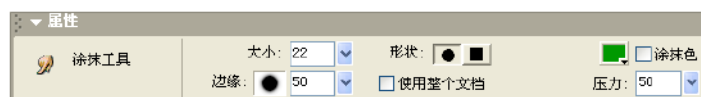


图 4-13 【涂抹工具】的属性面板



图 4-14 图片使用【涂抹工具】涂抹局部像素后的效果

4.3.5 裁剪位图

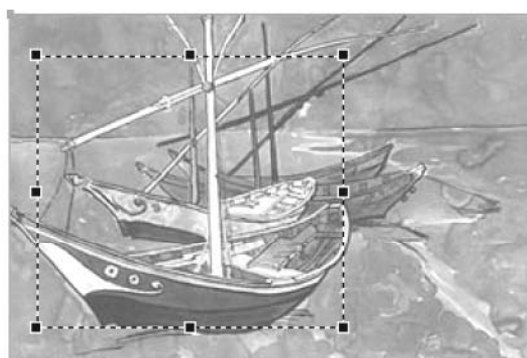


图 4-15 图像裁剪示意

4.3.6 滤镜的使用

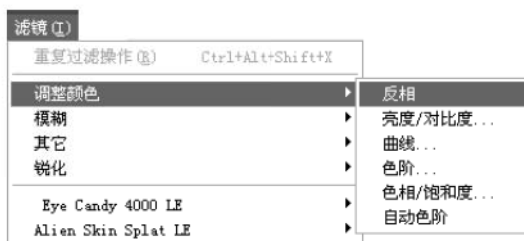


图 4-16 【调整颜色】滤镜菜单

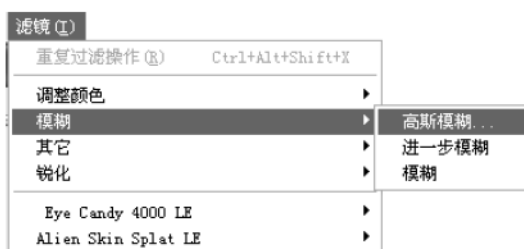


图 4-17 【模糊】滤镜菜单

4.4 图层及其基本操作



图 4-18 图层面板

4.4.1 图层的基本操作



图 4-19 【新建层】对话框

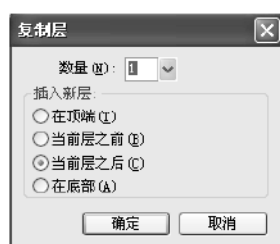


图 4-20 【复制层】对话框

4.4.2 关于网页层



图 4-22 【层】面板中的网页层

4.4.3 图层的不透明度和混合模式



图 4-23 拖动滑块修改图层的不透明度



图 4-24 【混合模式】下拉列表

4.5 蒙版的应用

4.5.1 蒙版的种类



图 4-25 将文字定位到图片上



图 4-26 文字蒙版效果



图 4-27 打开位图



图 4-28 层面板中显示的蒙版缩略图



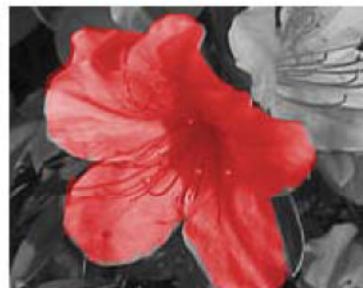
图 4-29 使用空蒙版后的效果

4.5.2 创建蒙版

4.6 应用实例



(a) 原图像



(b) 添加颜色后的图像

图 4-30 原灰度图像与局部添加颜色后的图像对比

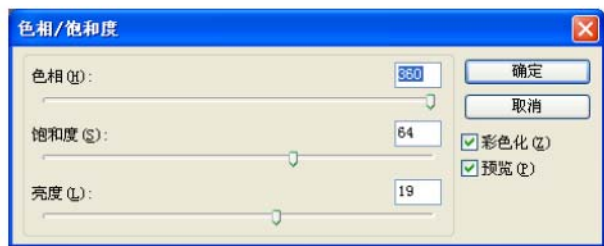


图 4-31 【色相/饱和度】对话框



图 4-32 蒙版图形效果

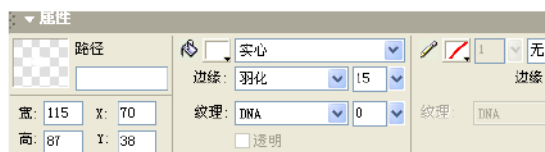


图 4-33 设置路径对象属性



图 4-34 路径对象

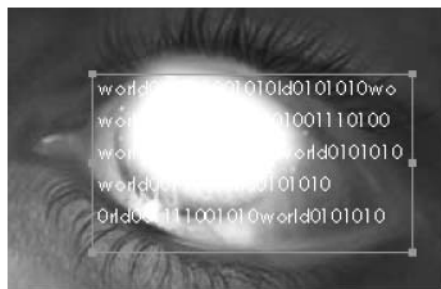


图 4-35 创建用来作为蒙版的文字

4.7 小 结

第 5 章 动画的创建和编辑

5.1 动画的分类

5.2 帧及其应用

5.2.1 关于帧的基础知识

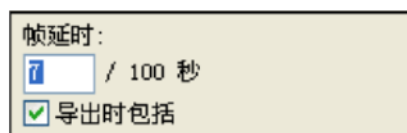


图 5-1 帧速率设置对话框

5.2.2 帧的基本操作

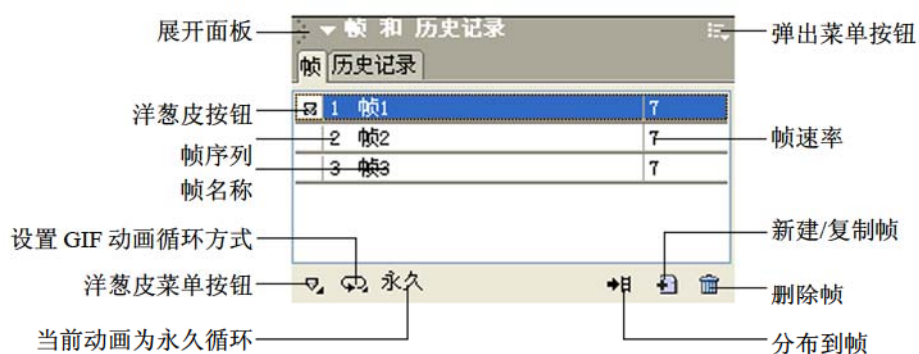


图 5-2 【帧】面板

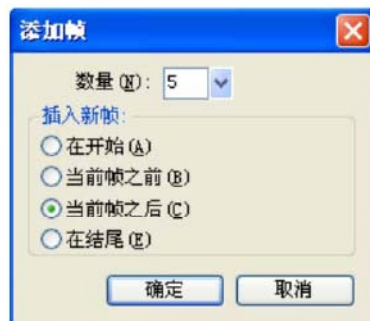


图 5-3 【添加帧】对话框

5.2.3 帧的编辑



图 5-4 【复制到帧】对话框

5.3 元件和实例

5.3.1 创建和修改元件

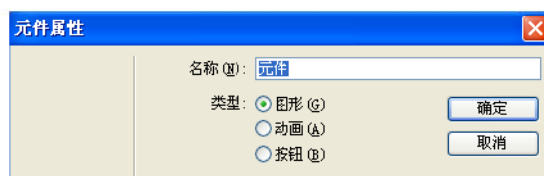


图 5-85 【元件属性】对话框

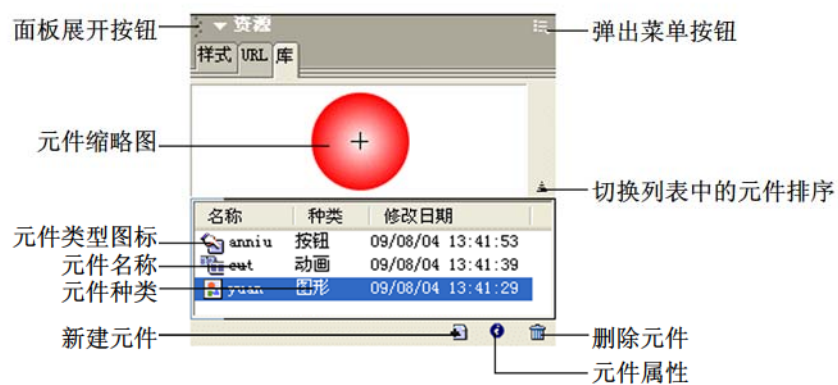


图 5-96 【库】面板

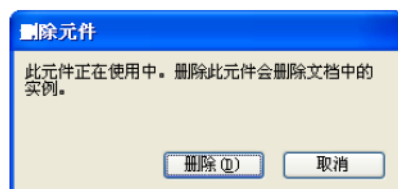
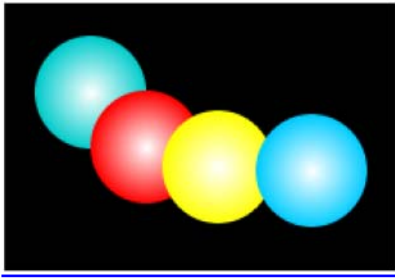


图 5-40-7 【删除元件】对话框

5.3.2 创建和修改实例

5.4 创建动画

5.4.1 创建逐帧动画

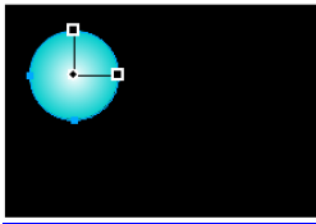


(a) 编辑窗口



(b) 【帧】面板

图 5-8 绘制了 4 个球形的编辑窗口及【帧】面板

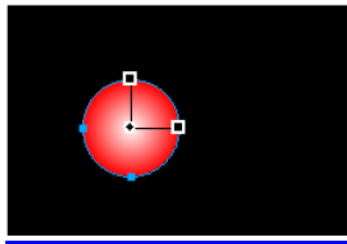


(a) 编辑窗口



(b) 【帧】面板

图 5-9 分布到帧后第 1 帧所对应的编辑窗口对象



(a) 编辑窗口



(b) 【帧】面板

图 5-10 分布到帧后第 2 帧所对应的编辑窗口对象

5.4.2 创建补间动画

。

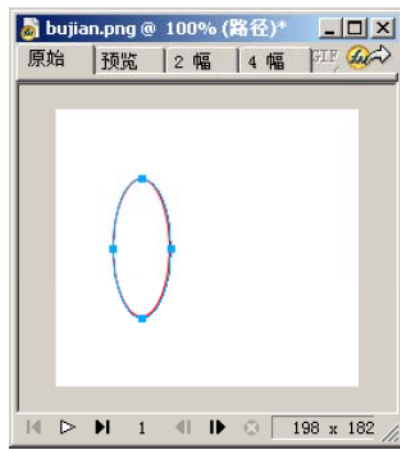


图 5-11 创建图形元件



图 5-12 【展开笔触】对话框

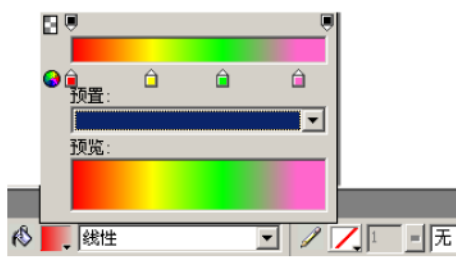


图 5-13 设置椭圆路径的填充属性

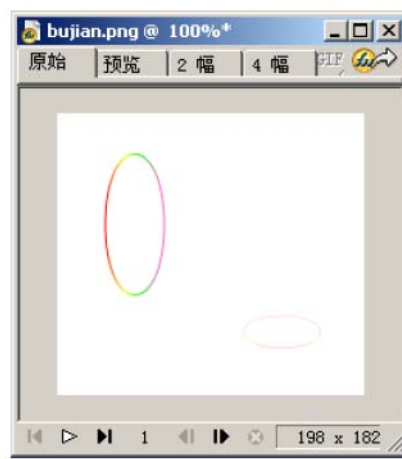


图 5-14 创建元件 tuoyuan 的实例，并修改实例属性

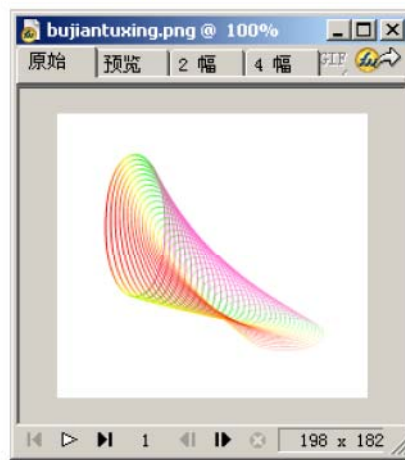


图 5-15 【补间实例】对话框

图 5-16 补间图形

5.4.3 使用动画元件创建动画

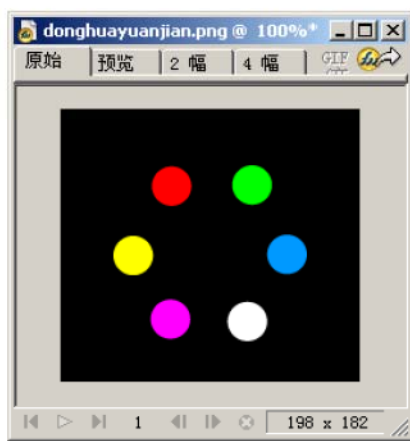


图 5-17 绘制六个圆对象



图 5-18 【动画】对话框

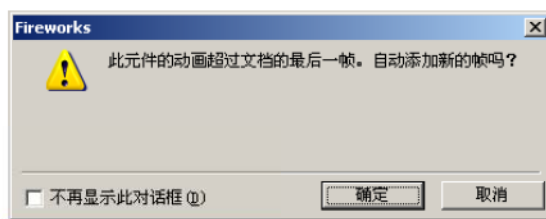


图 5-19 系统提示框

5.34.34 使用洋葱皮技术编辑动画

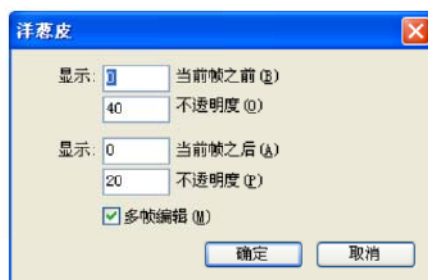


图 5-20 【洋葱皮】对话框

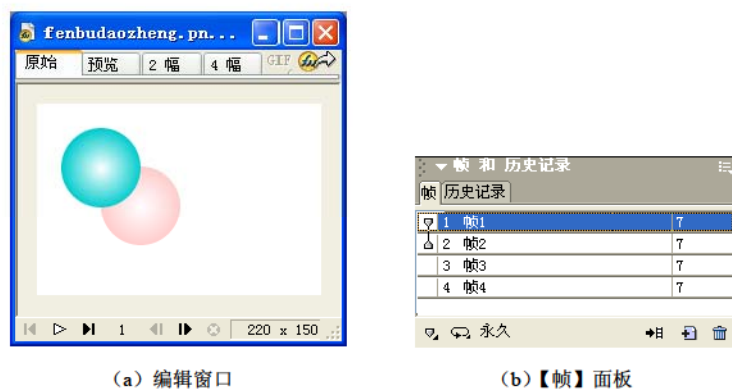


图 5-421 第一帧为当前帧，显示第二帧

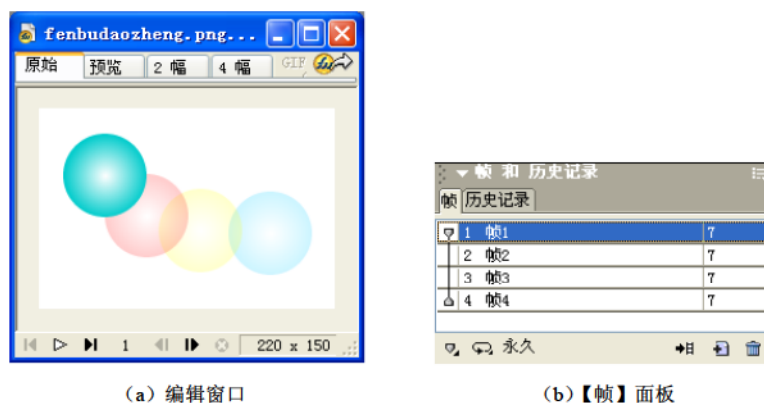


图 5-422 最后一帧左侧，显示所有帧

5.34.45 导入和修改已有动画

5.45 应用实例



图 5-23 滚动字幕效果

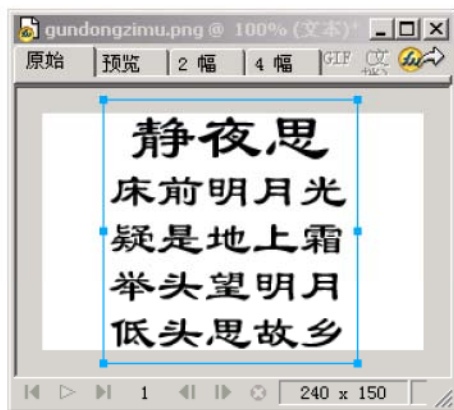


图 5-24 在编辑窗口创建文本对象

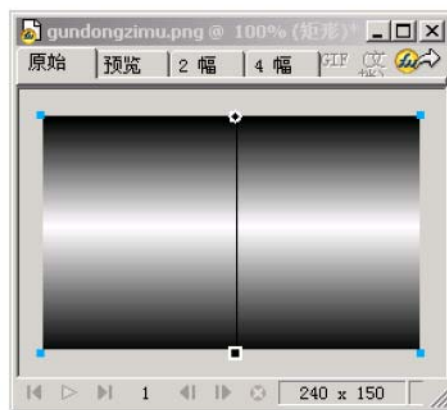


图 5-25 绘制矩形并设置填充



(a) 创建蒙版图形后



(b) 复制蒙版图形后

图 5-26 【层】面板

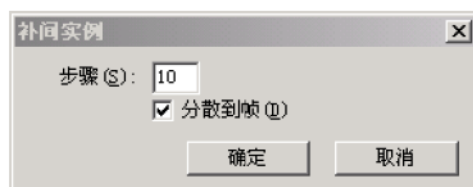


图 5-27 【补间实例】对话框

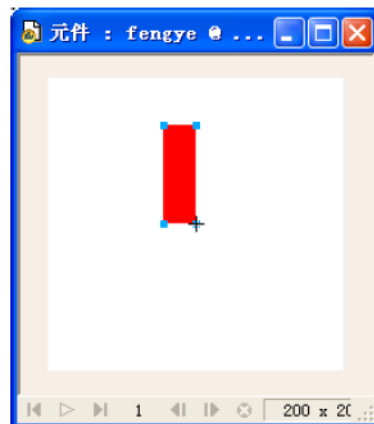
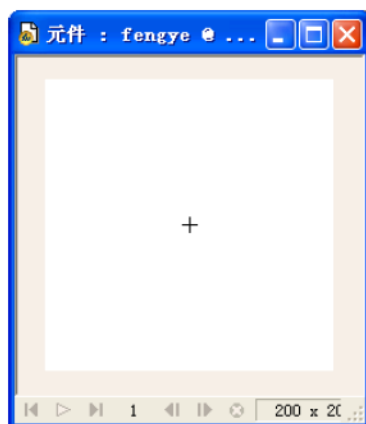


图 5-1928 元件 fengye 的编辑窗口

图 5-209 绘制矩形

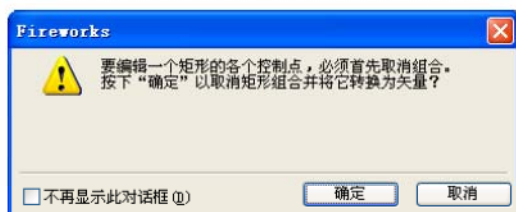


图 5-2130 系统提示框

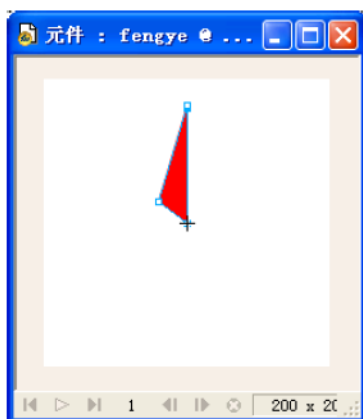


图 5-2231 使用【部分选定工具】调节矩形的顶点位置

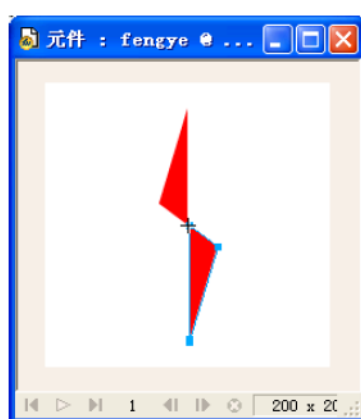


图 5-2332 调整所复制的图形的位置



图 5-2333 【数值变形】对话框

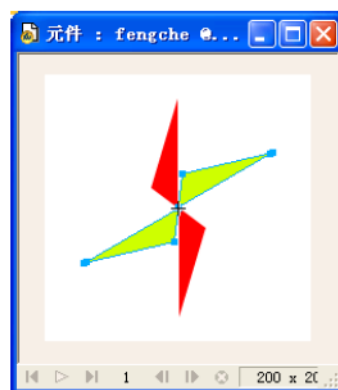


图 5-2434 复制并修改图形实例



图 5-25-35 【历史记录】面板



图 5-2636 通过【历史记录】面板复制另一个图形

实例

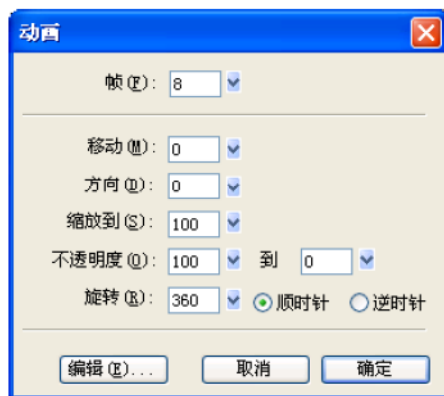


图 5-2737 【动画】对话框

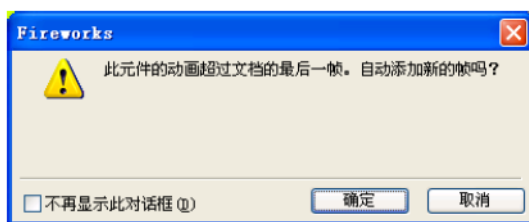


图 5-28-38 系统询问框

5.56 小 结

第 6 章 切片与文件的优化输出

6.1 关于切片

6.1.1 创建切片

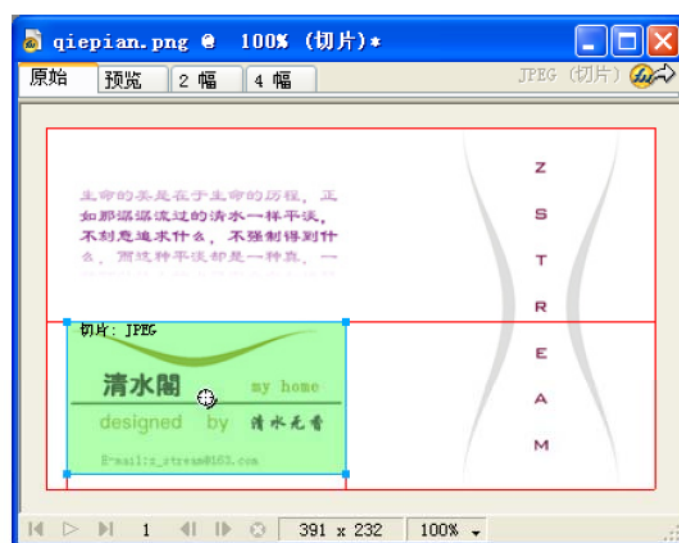


图 6-1 在图像上创建了一个矩形切片



图 6-2 切片在【层】面板中

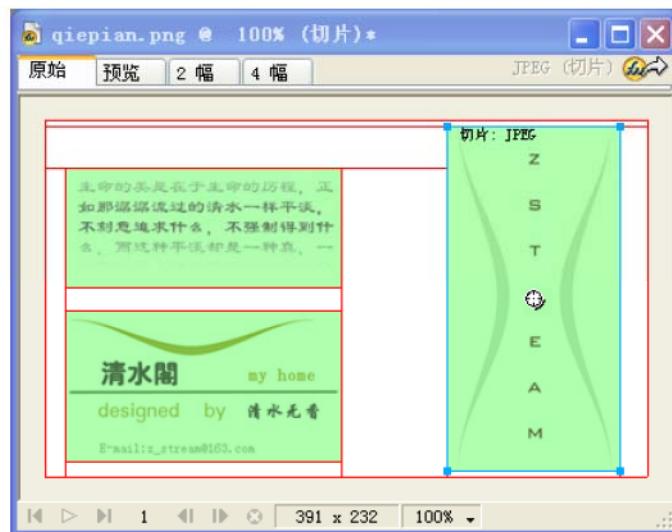


图 6-3 在图像上创建了三个切片

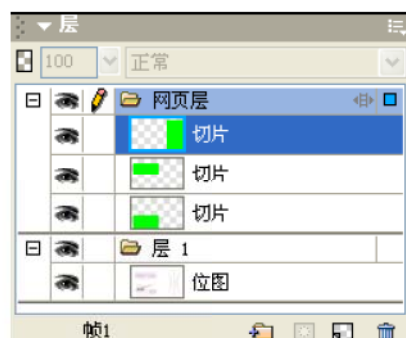


图 6-4 创建了三个切片的【层】面板

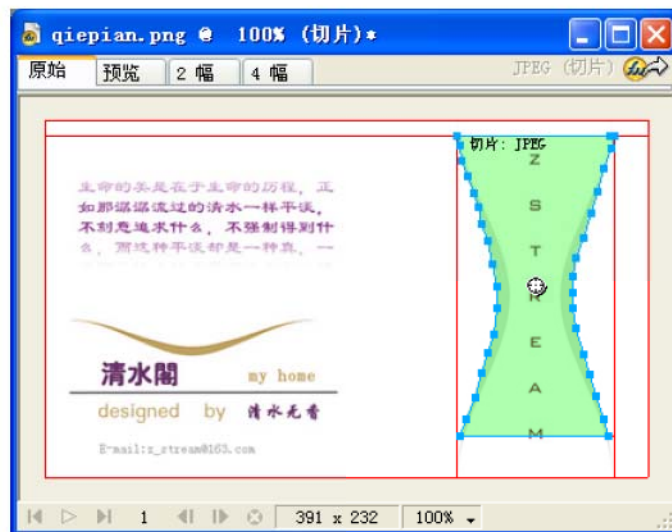


图 6-5 使用【多边形切片】工具创建选区



图 6-6 选取像素确定制作切片的区域



图 6-7 基于选区的切片

6.1.2 在切片上设置 URL

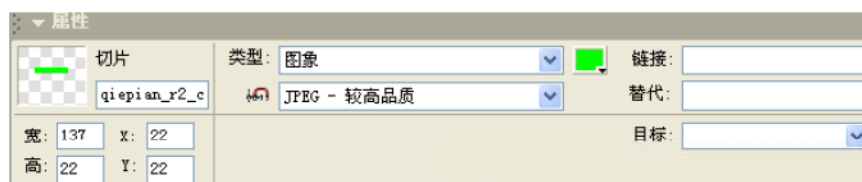


图 6-8 切片的属性面板

6.1.3 导出切片

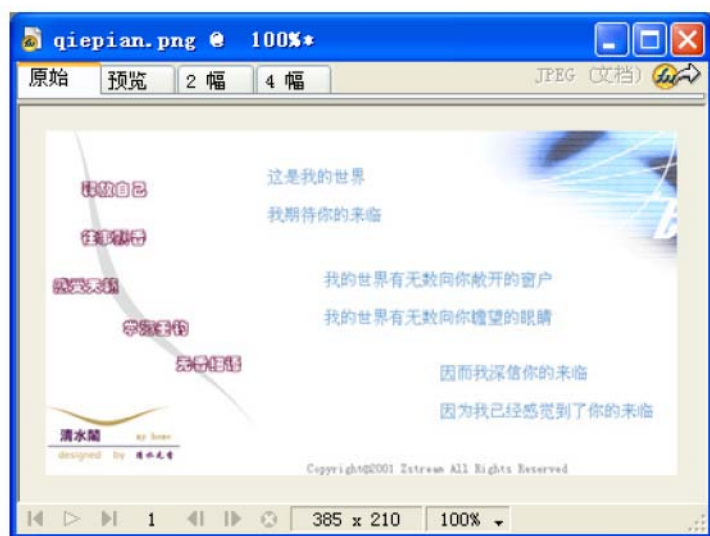


图 6-9 创建切片的原图像

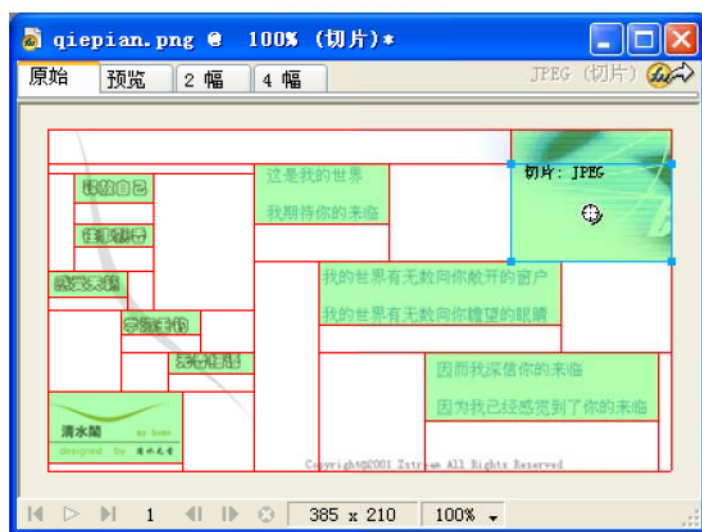


图 6-10 在图像上制作切片

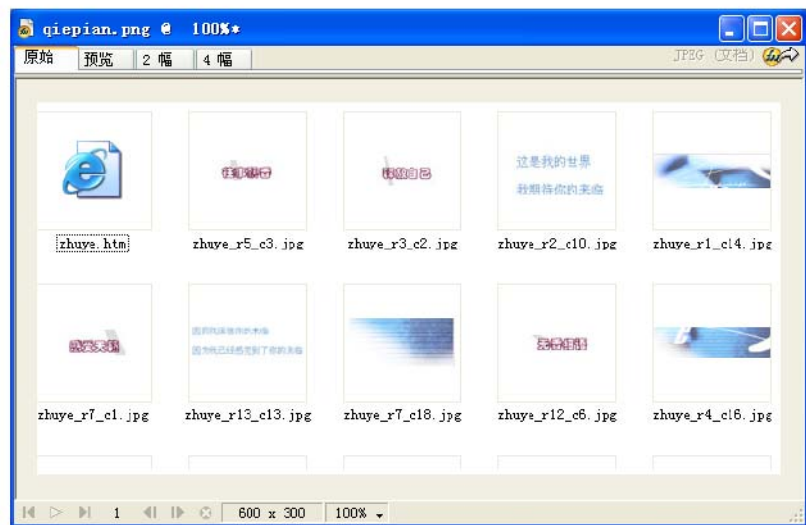


图 6-11 导出的切片对象文件

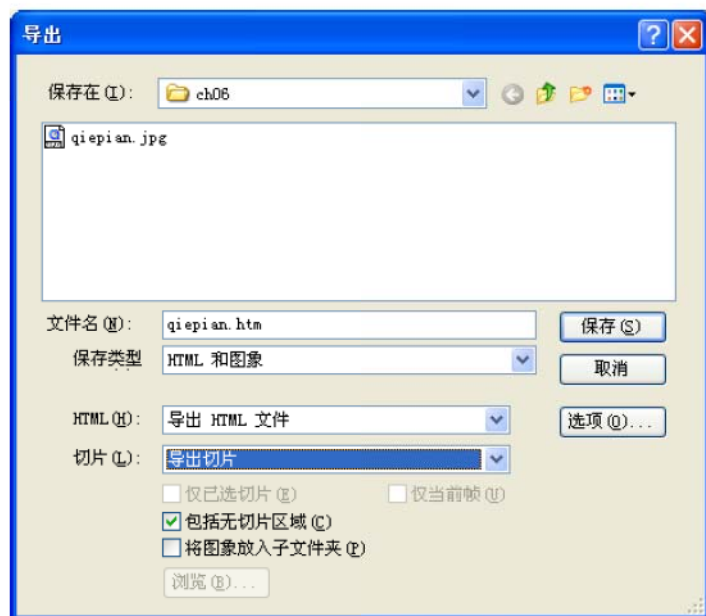


图 6-12 【导出】对话框

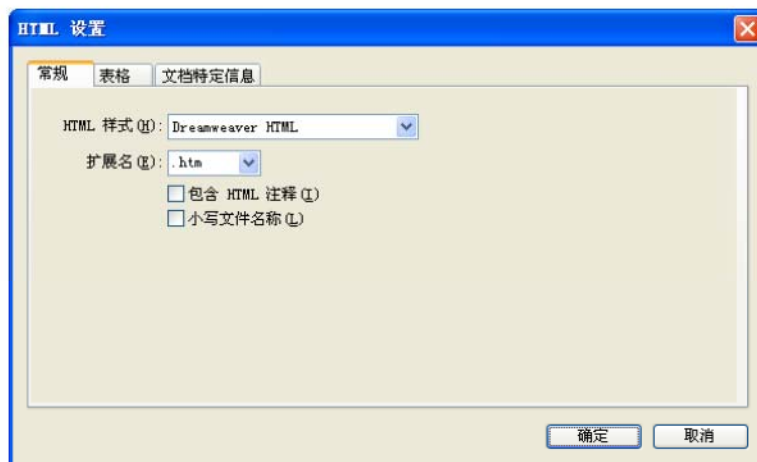


图 6-13 HTML 设置对话框

6.1.4 创建图像映射

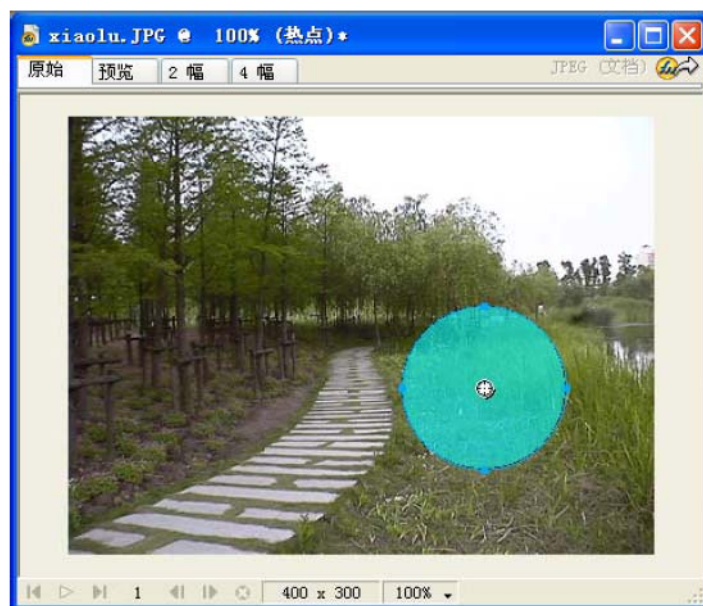


图 6-14 在图像上绘制圆形热点

6.2 文件的优化及导出

6.2.1 优化及导出 GIF 格式的图像



图 6-15 GIF 格式的图像



图 6-16 【优化】面板

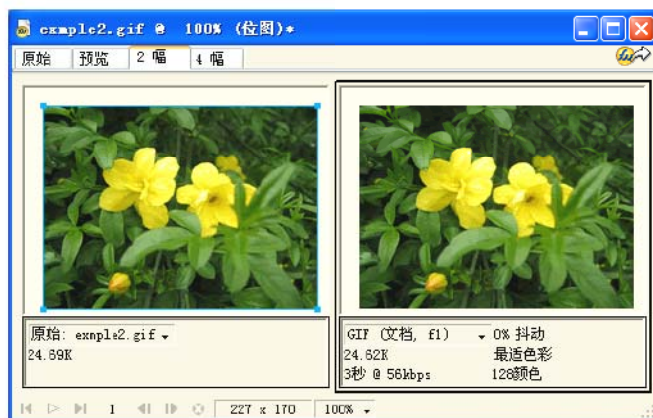


图 6-17 选择 2 个图片显示的方式



图 6-18 对图像依次设置失真值为 10、50、100 时的效果对比



图 6-19 对图像依次设置颜色值为 64、16、4 时的效果对比

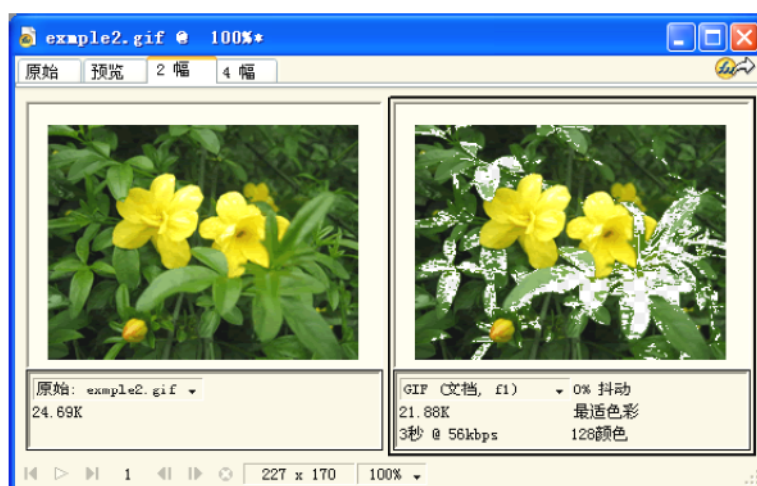


图 6-20 设置颜色为透明后的效果前后的对比

6.2.2 优化及导出 JPEG 格式的图像



图 6-21 打开一幅 JPEG 格式的图像



图 6-22 选择【JPEG-较小文件】方式后的【优化】面板

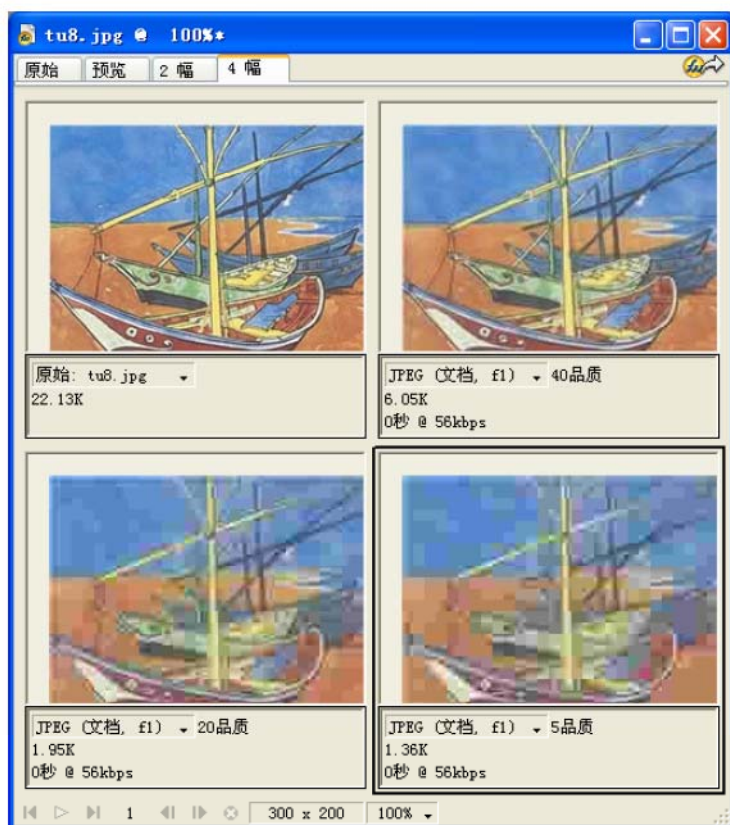


图 6-23 依次设置图像的【品质】值为 40、20、5 时的效果对比

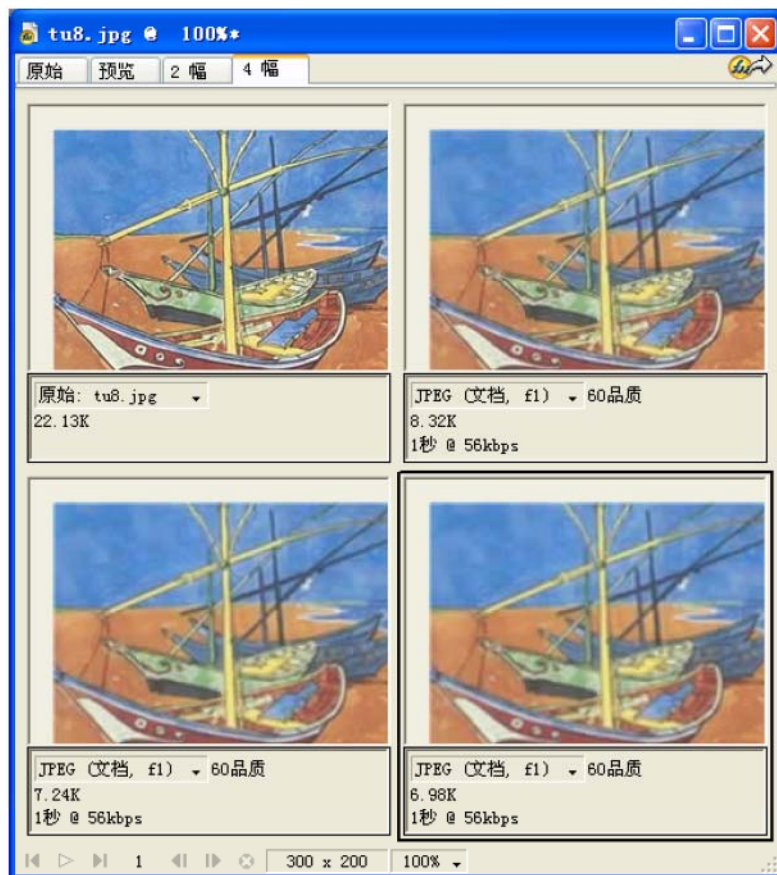


图 6-24 依次设置图像的【平滑】值为 4、6、8 时的效果对比

6.2.3 优化及导出动画



图 6-26 在【优化】面板中



图 6-27 动画设置对话框

6.3 应用实例

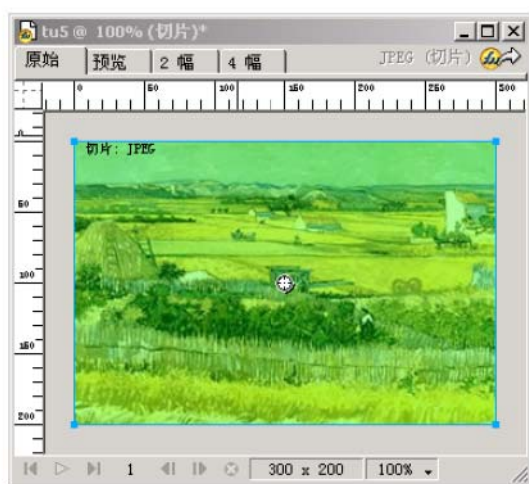


图 6-28 给图像加上切片



图 6-29 在【层】面板中选中切片

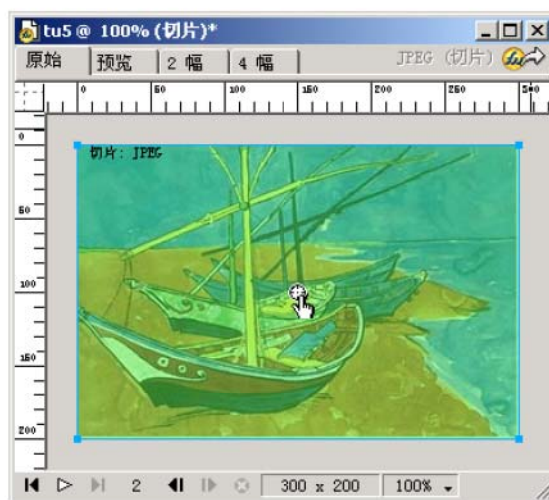


图 6-30 当鼠标移动到切片中心的控制手柄上时指针将变为手的形状

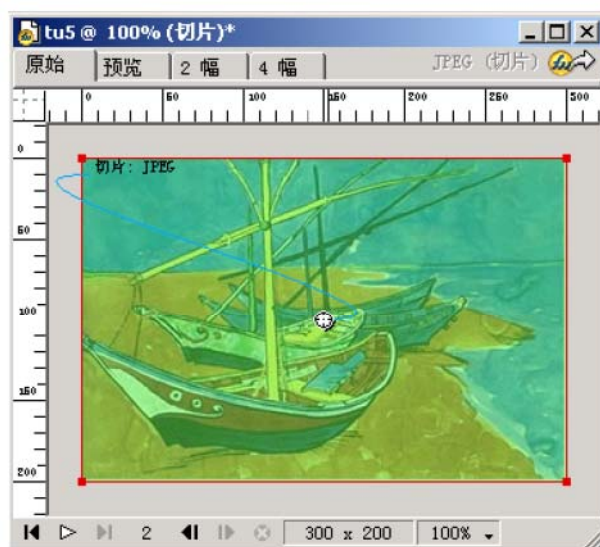


图 6-31 拖动“行为”控制手柄从中心往切片左上角拖动

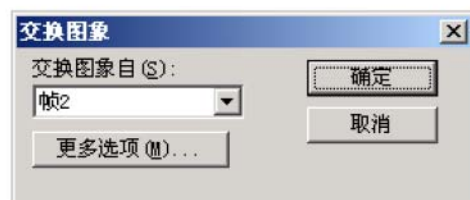


图 6-32 【交换图像】对话框



图 6-33 在编辑窗口中制作按钮图形

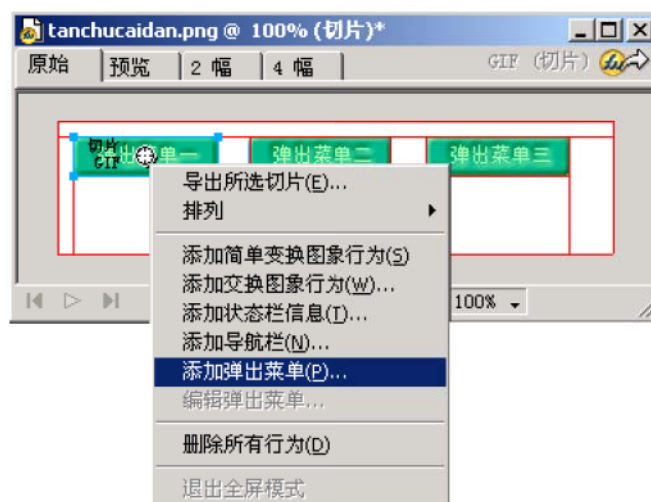


图 6-34 选择【添加弹出菜单】命令

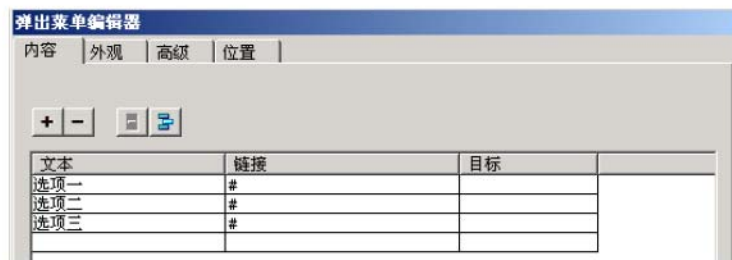


图 6-35 在【弹出菜单编辑器】对话框中【内容】选项卡的设置

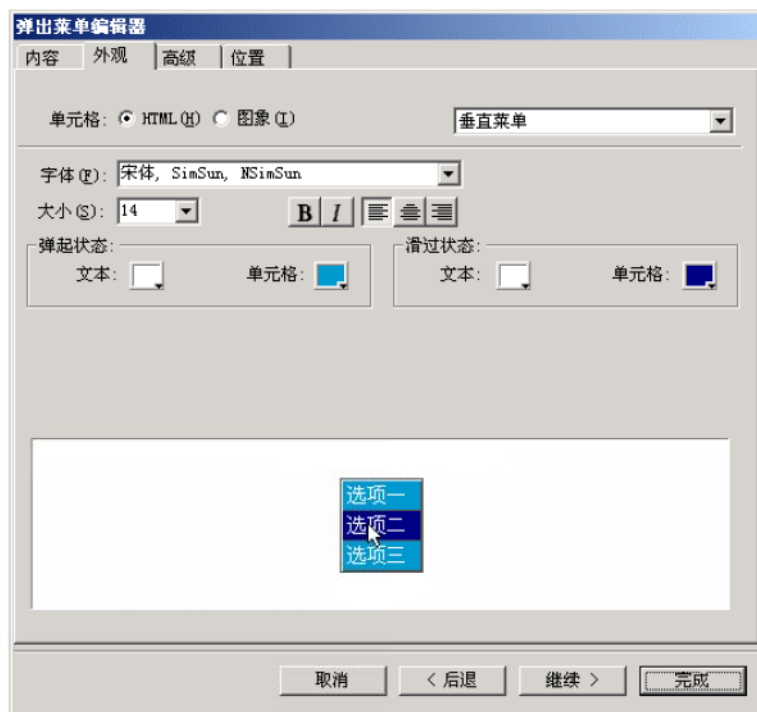


图 6-36 在【弹出菜单编辑器】对话框中【外观】选项卡的设置



图 6-37 用鼠标移动弹出菜单的位置

6.4 小 结

第7章 Flash MX 基础知识

7.1 Flash MX 概述

7.1.1 Flash MX 启动与退出

7.1.2 Flash MX 工作环境

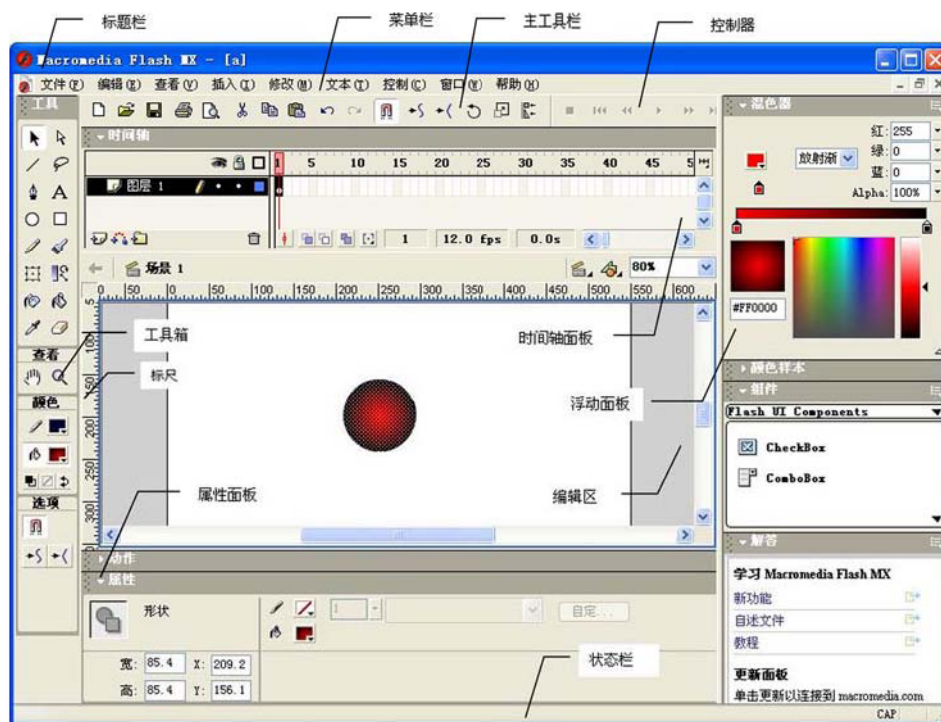


图 7-1 Flash MX 的工作环境

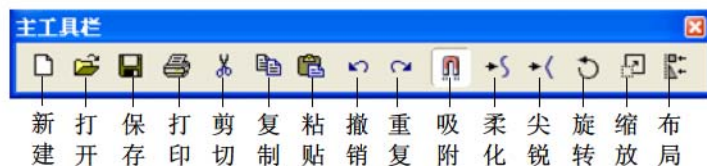


图 7-2 主工具栏



图 7-3 控制器工具栏

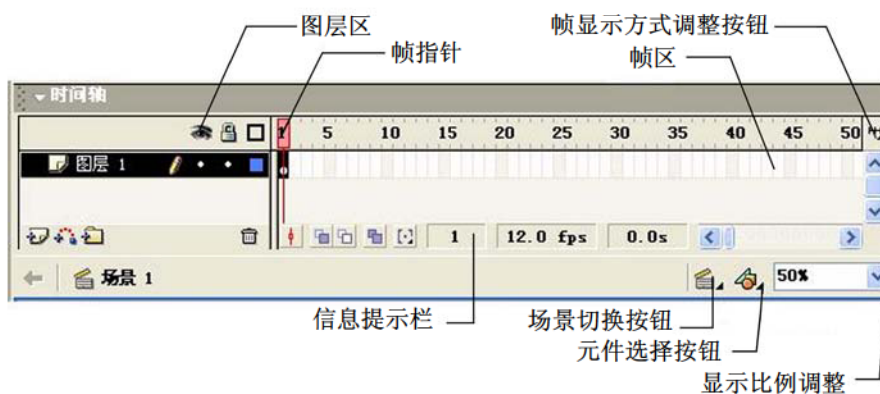


图 7-4 时间轴面板示意



图 7-5 文档属性面板



图 7-6 【椭圆工具】属性面板

7.2 Flash MX 基本操作

7.2.1 创建动画文件

7.2.2 文件的打开和导入

7.2.3 动画文件的测试

7.2.4 文件的输出

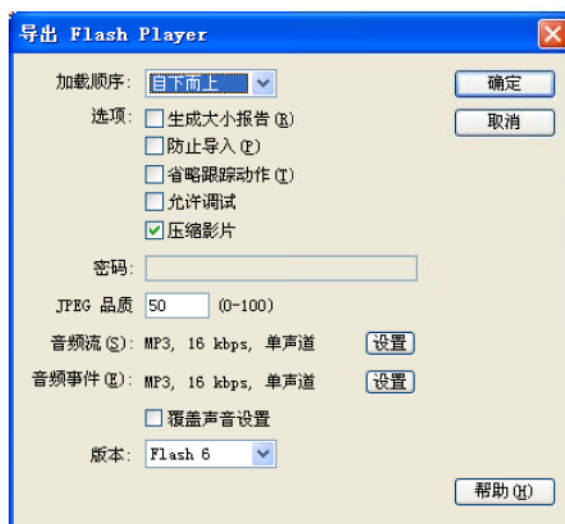


图 7-7 【导出 Flash Player】对话框



图 7-8 【发布设置】对话框

7.3 Flash MX 的库与共用库

7.3.1 库与共享元件



图 7-9 新建 Flash 文档时的【库】面板



图 7-10 创建了元件或导入了素材后的【库】面板

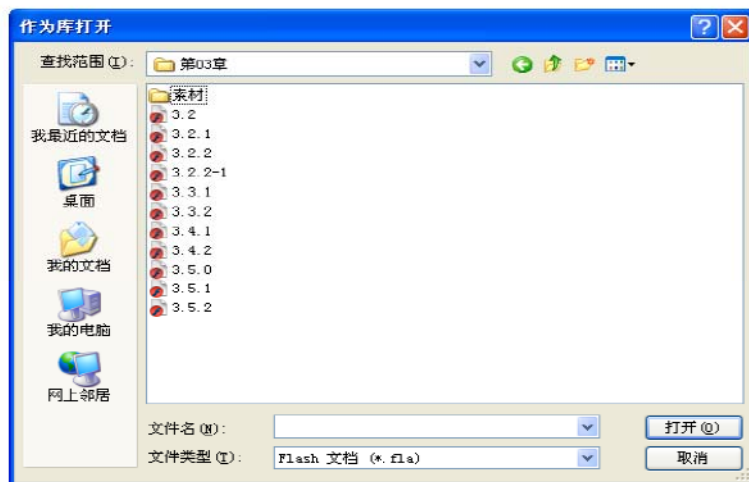


图 7-11 【作为库打开】对话框

7.3.2 公用库



图 7-12 【按钮】库面板



图 7-13 【声音】库面板



图 7-14 【学习交互】库面板



图 7-15 展开的【按钮】公共库面板



图 7-16 展开的【库】面板

7.4 创建动画的一般过程

7.4.1 确定主题和准备素材

7.4.2 制作动画



图 7-17 【文档属性】对话框

7.4.3 测试和保存动画

7.4.4 发布和浏览动画

7.5 应用实例

7.6 小结

第 8 章 绘制基本图形

8.1 Flash MX 工具箱介绍

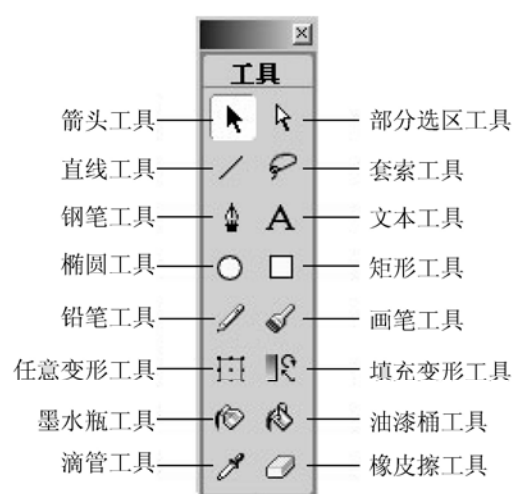


图 8-1 【工具】区域

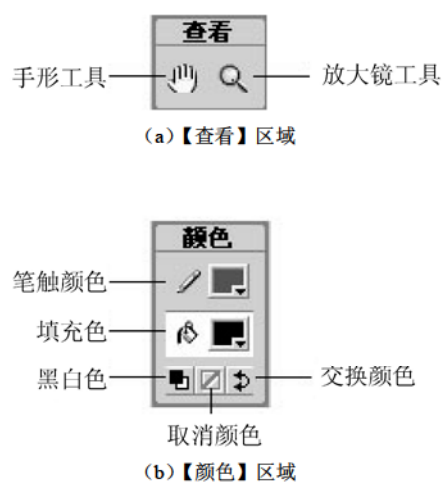


图 8-2 【查看】区域和【颜色】区域

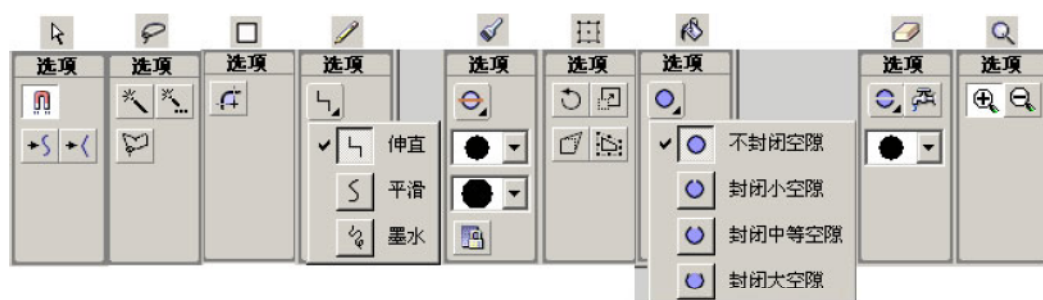


图 8-3 【选项】区域

8.2 基本绘图工具的应用

8.2.1 直线工具和笔触样式

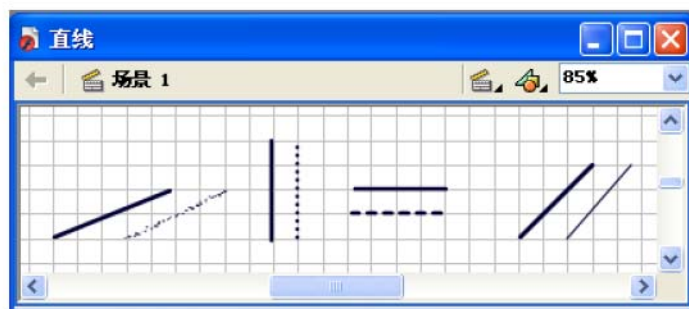


图 8-4 【直线工具】绘制的直线



图 8-5 直线的属性面板

8.2.2 矩形工具和椭圆工具

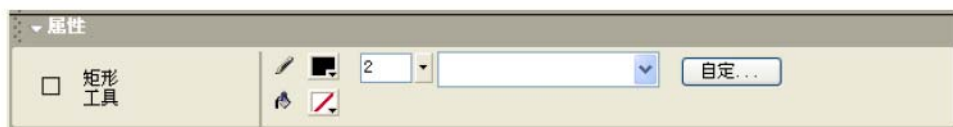


图 8-6 【矩形工具】的属性面板

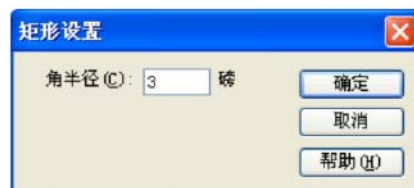


图 8-7 【矩形设置】对话框

8.2.3 钢笔工具和铅笔工具

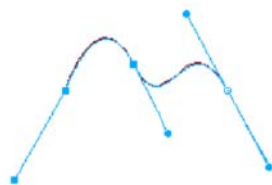


图 8-8 【钢笔工具】应用的示意



图 8-9 【铅笔工具】的选项区

8.2.4 画笔工具



图 8-10 【画笔工具】书写的文字



图 8-11 【画笔工具】的选项区



图 8-12 画笔各模式绘制的图形

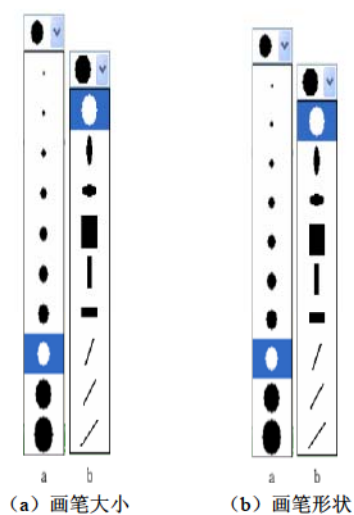


图 8-13 画笔大小与形状

8.3 辅助绘图工具的应用

8.3.1 箭头工具和部分选取工具



图 8-14 不同对象选中的示意



图 8-15 【箭头工具】改变图形形状的操作结果

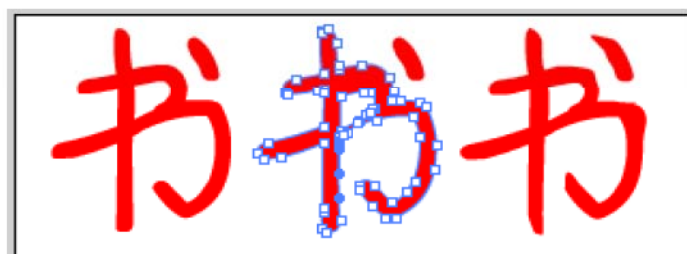


图 8-16 【部分选取工具】的应用

8.3.2 墨水瓶工具和油漆桶工具



图 8-17 应用【墨水瓶工具】对色块添加框线



图 8-18 【封闭模式】选项按钮



图 8-19 【混色器】面板

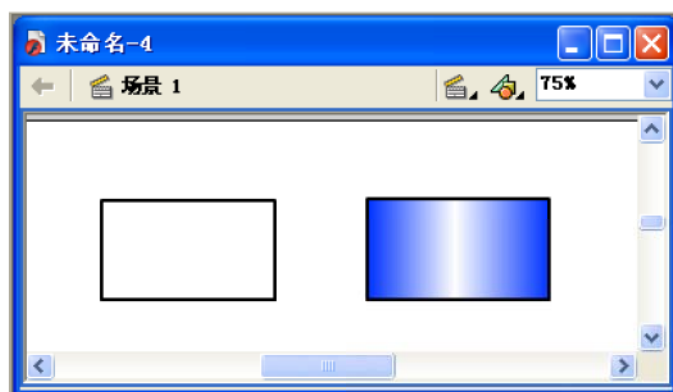


图 8-20 线性渐变填充色矩形

8.3.3 套索工具

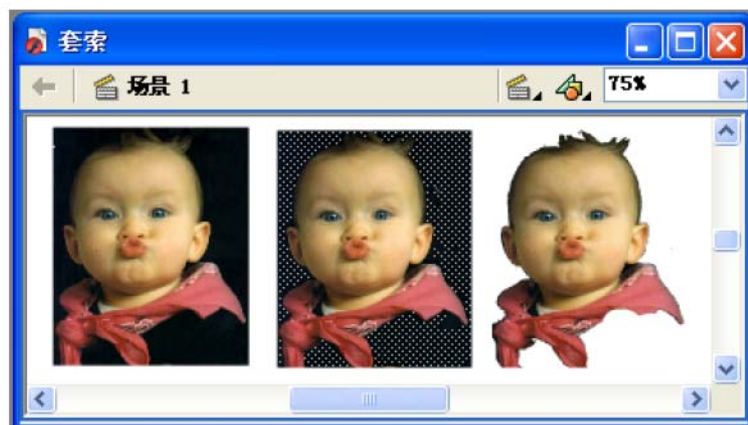


图 8-23 【套索工具】的应用

8.3.4 任意变形工具和填充变形工具



图 8-24 【任意变形工具】的旋转操作

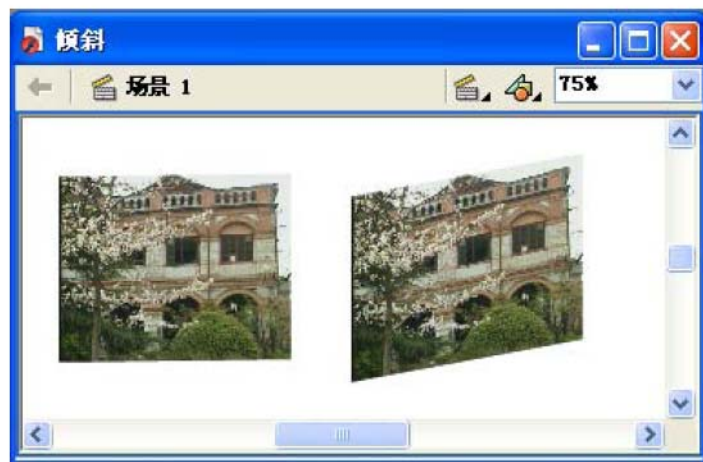


图 8-25 【任意变形工具】的倾斜操作



图 8-26 【任意变形工具】的扭曲变形操作

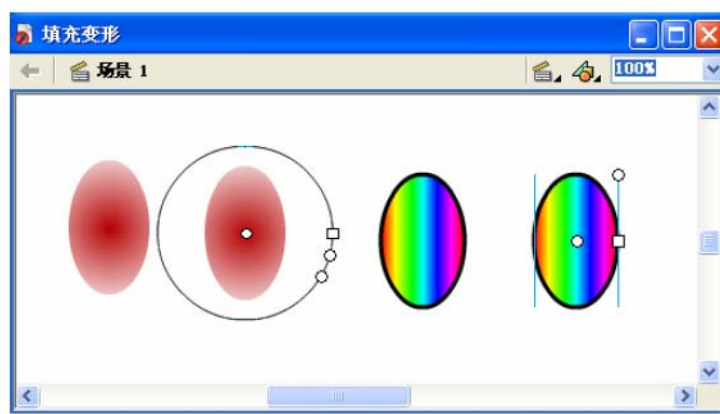


图 8-27 使用【填充变形工具】

8.3.5 滴管工具和橡皮工具



图 8-28 【滴管工具】吸取位图的操作结果

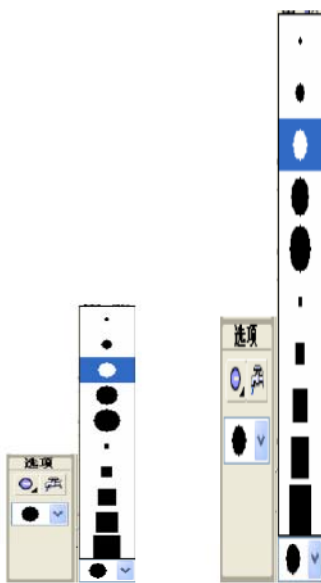


图 8-29 【橡皮擦工具】的选项区

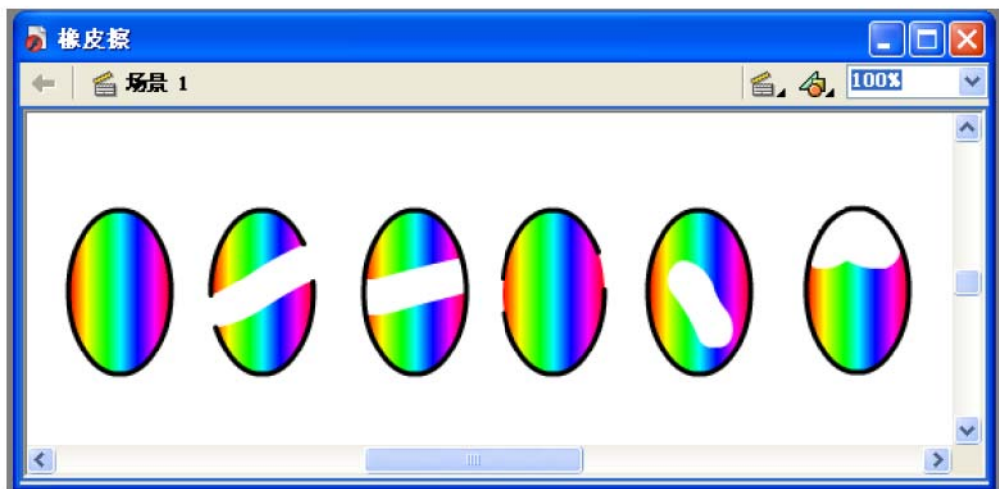


图 8-30 【橡皮擦工具】的操作结果

8.4 图形对象的编辑

8.4.1 网格线和锁定

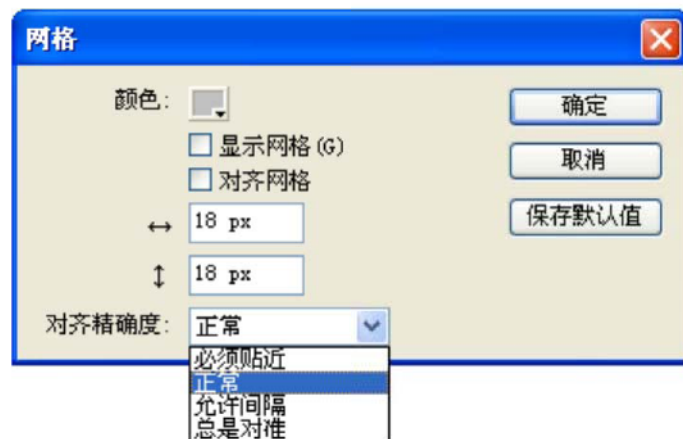


图 8-31 【网格】对话框

8.4.2 轮廓线和填充色的处理

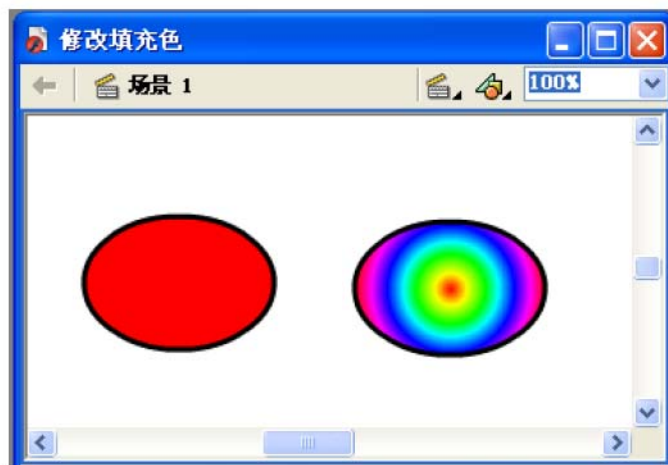


图 8-32 使用【油漆桶工具】修改填充色块的操作

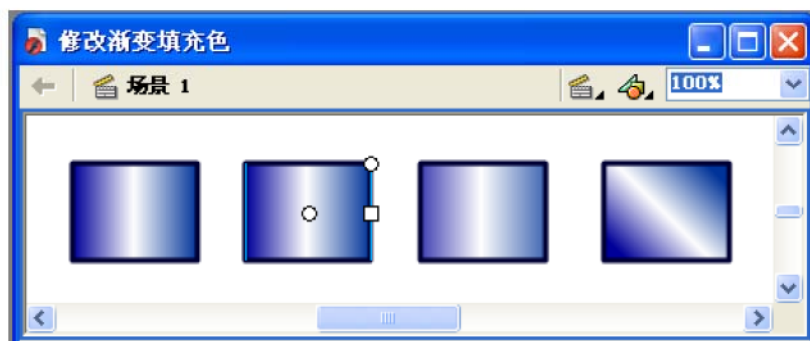


图 8-33 使用【填充变形工具】调整渐变填充样式的操作

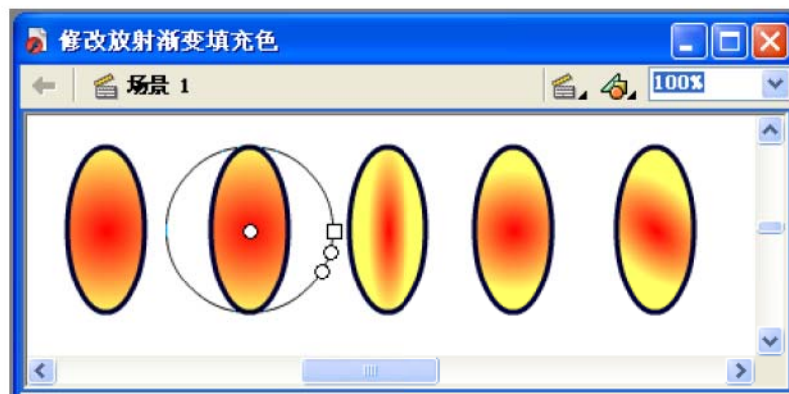


图 8-34 使用【填充变形工具】调整放射渐变填充样式的操作

8.4.3 对象的变形处理



图 8-35 【变形】面板

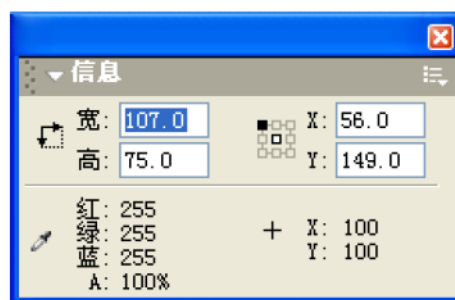


图 8-36 【信息】面板



图 8-37 【缩放和旋转】对话框



图 8-38 使用【任意变形工具】翻转对象的操作



图 8-39 图形对象绕中心点旋转

8.4.4 对象的排列和对齐

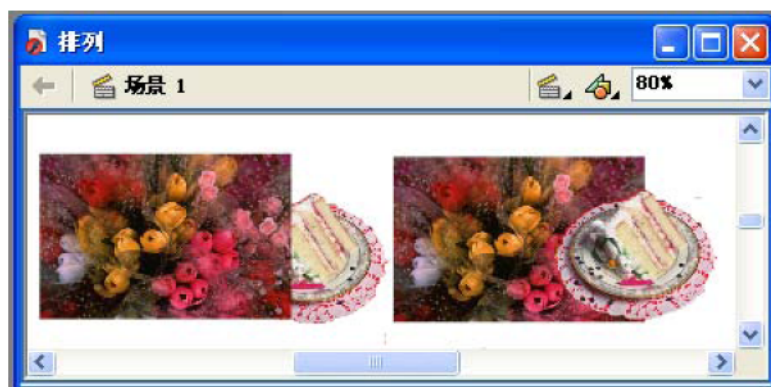


图 8-40 图形对象的排列操作

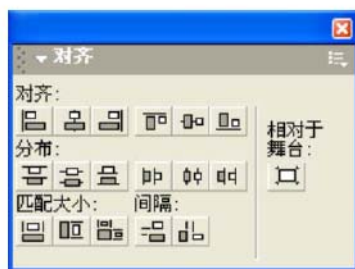


图 8-41 【对齐】面板

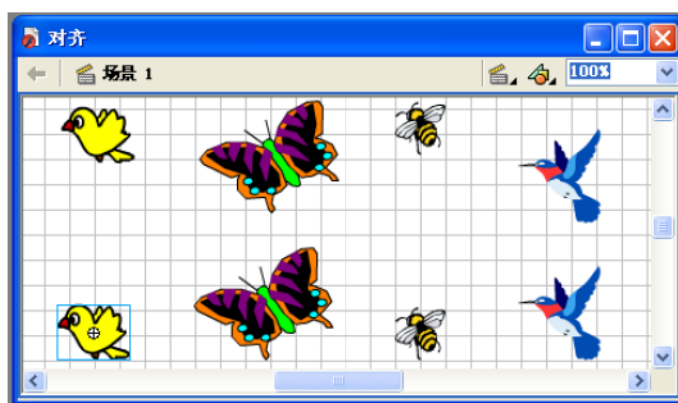


图 8-42 图形对象的对齐操作

8.4.5 对象的组合与拆分

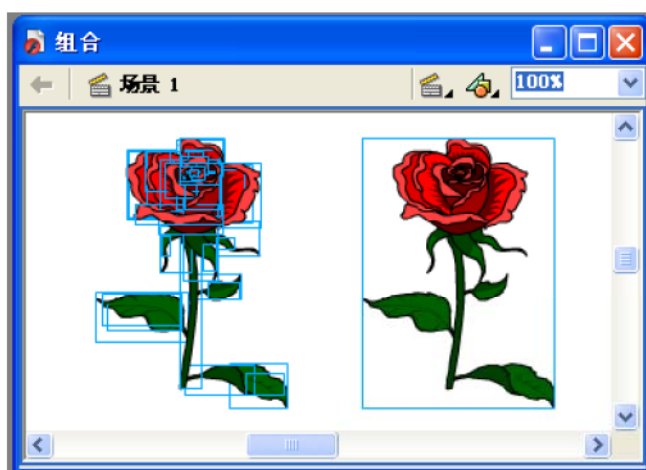


图 8-43 对象组合前后的比较

8.5 文字工具的应用

8.5.1 文字的输入和调整



图 8-44 静态文本的输入方式

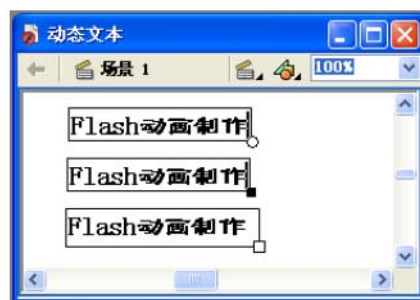


图 8-45 动态文本输入方式

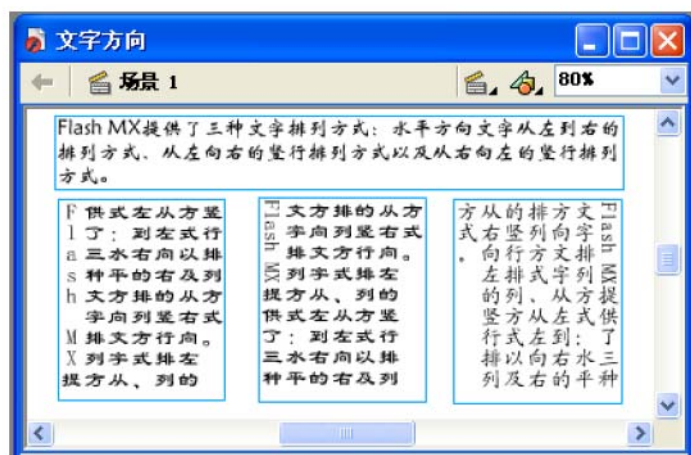


图 8-46 文字方向

8.5.2 文字的格式化



图 8-47 文本属性面板



图 8-48 【格式选项】对话框

8.5.3 文字变形与文字转为图形

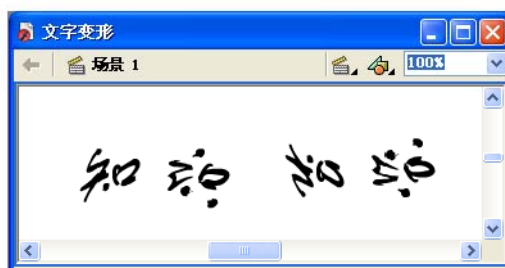


图 8-49 文字的变形



图 8-50 文字转换为图形的操作过程

8.6 应用实例



图 8-51 应用实例 1

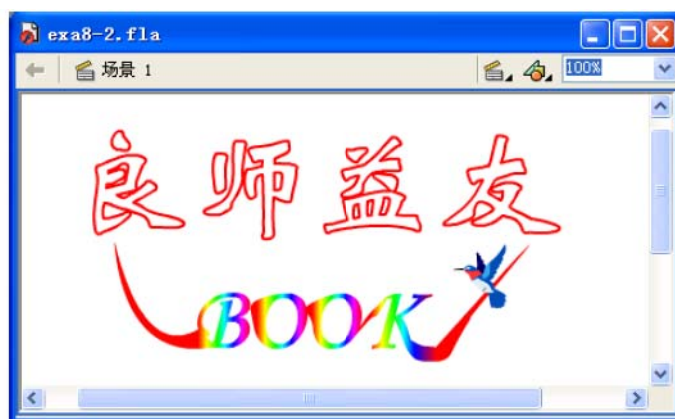


图 8-52 应用实例 2



图 8-53 应用实例 3

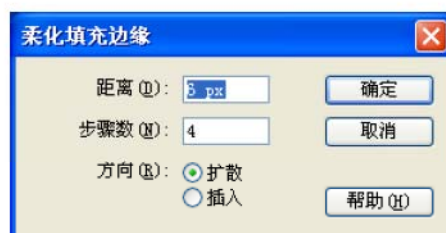


图 8-54 【柔化填充边缘】对话框

8.7 小 结

第 9 章 逐帧动画和渐变动画

9.1 时间轴、帧和图层

9.1.1 时间轴面板及其应用

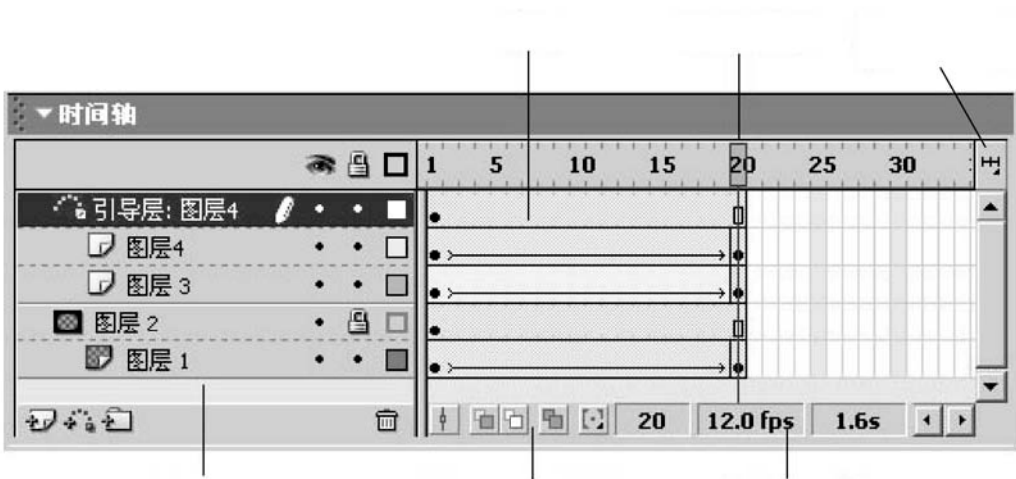


图 9-1 时间轴面板

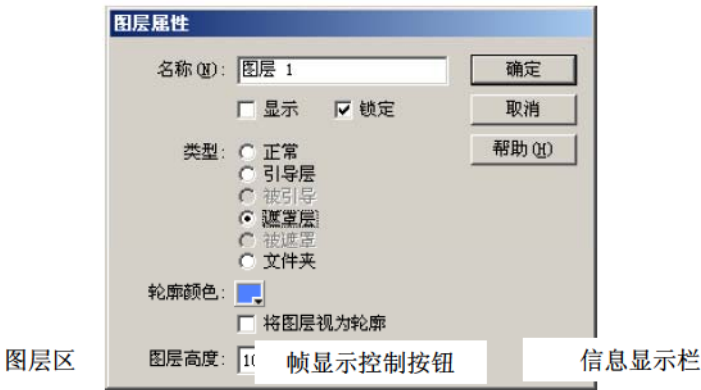


图 9-2 设置【图层属性】的对话框

9.1.2 帧的基本类型与操作

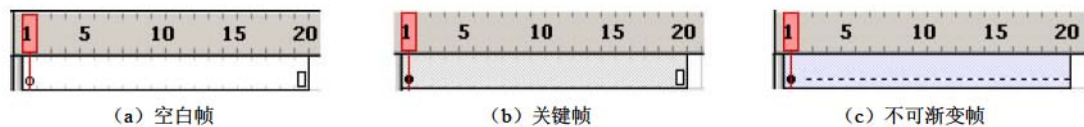


图 9-3 各类帧的示意之一

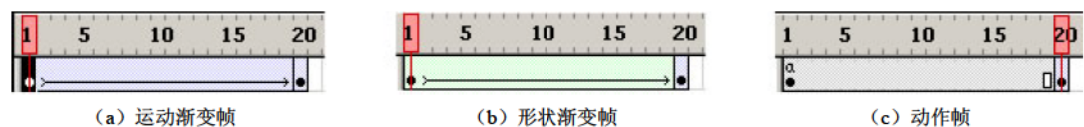


图 9-4 各类帧的示意之二

9.1.3 图层及其基本操作

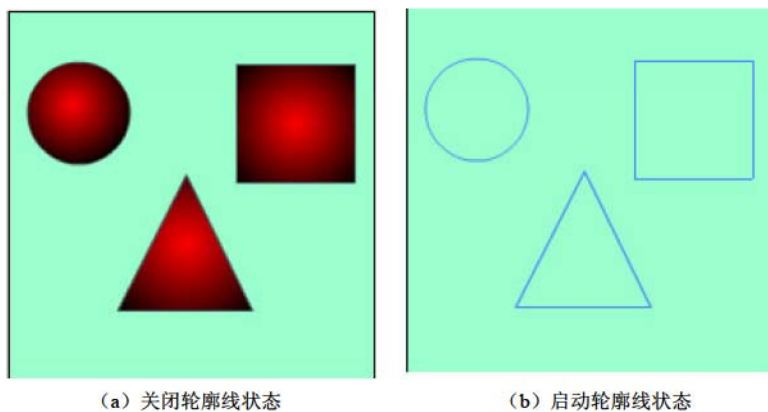


图 9-5 设置启动 / 关闭轮廓线状态前、后的效果



图 9-6 两种特殊图层面板的示意

9.2 Flash MX 的三种基本动画及其应用

9.2.1 创建逐帧动画



图 9-7 逐帧动画的第 1、2 帧

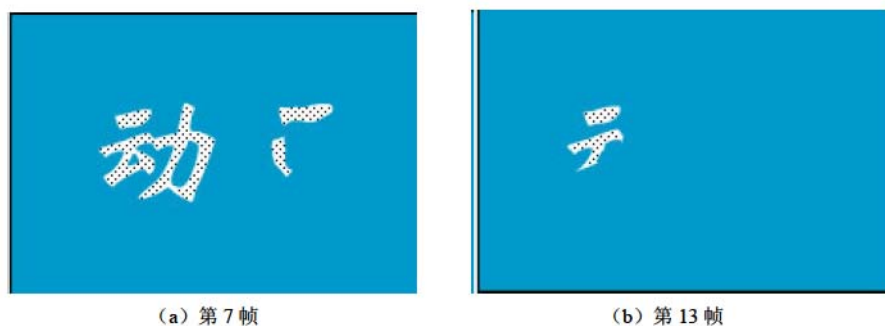


图 9-8 逐帧动画的第 7、13 帧

9.2.2 创建形状渐变动画



图 9-9 形状渐变动画的属性面板

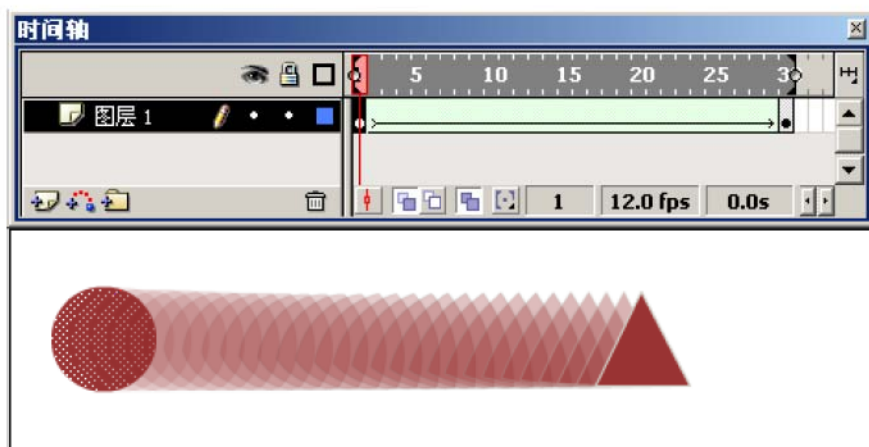


图 9-10 圆渐变为三角形示意



(a) 第 1 帧

(b) 第 30 帧

图 9-11 居中输入形状渐变文字

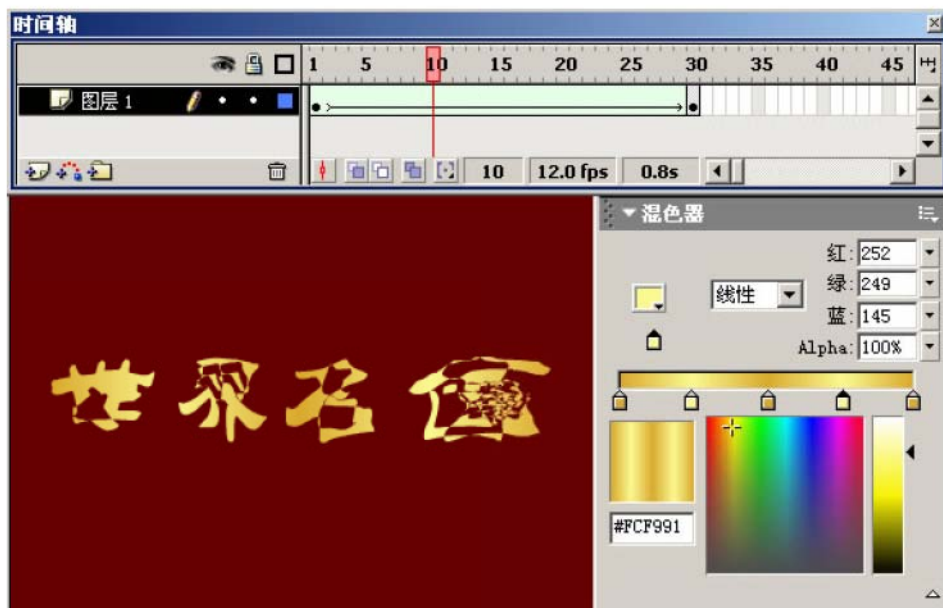


图 9-12 文字形状渐变第 10 帧处示意



(a) 起始关键帧

(b) 结束关键帧

图 9-13 添加形状提示后的形状渐变的动画对象

9.2.3 创建运动渐变动画

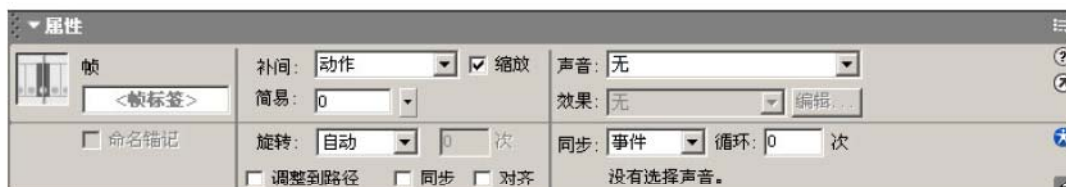


图 9-14 运动渐变动画的属性面板



图 9-15 【转换为元件】对话框



图 9-16 【变形】面板

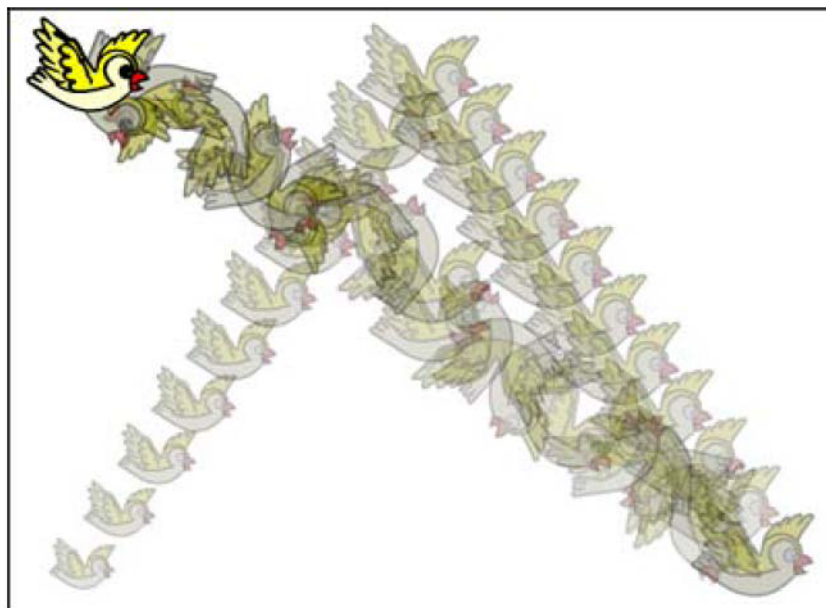


图 9-17 例 9.5 的运动渐变动画的轨迹

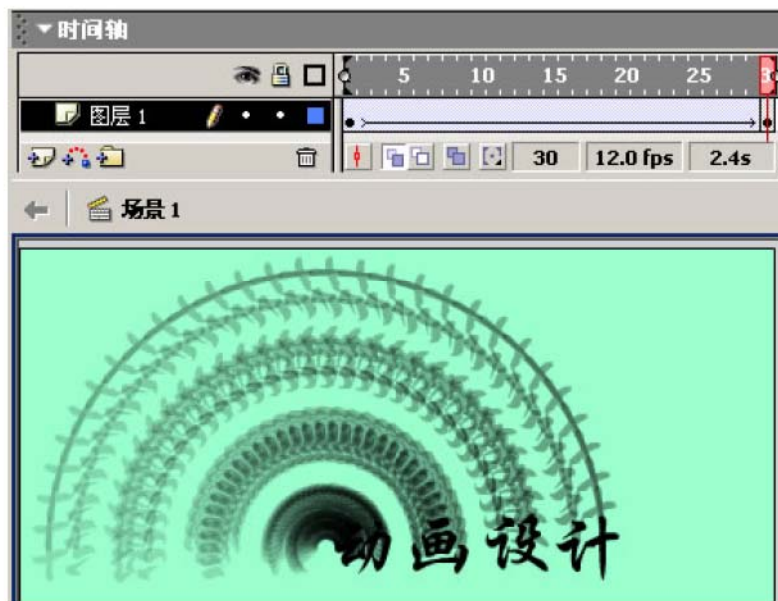
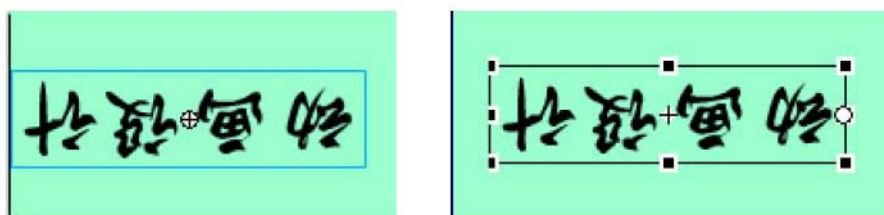


图 9-18 文字旋转 180°的渐变效果



(a) 文字翻转后效果

(b) 中心点移到右边效果

图 9-19 文字变形

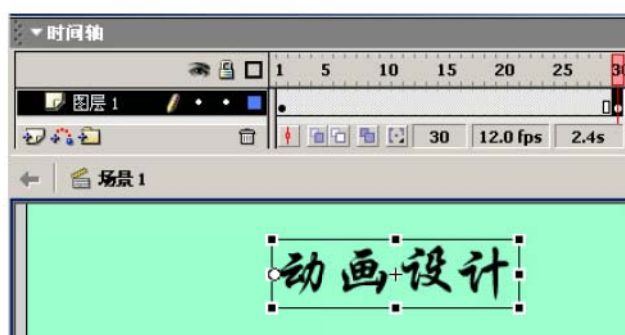


图 9-20 文字旋转后的效果

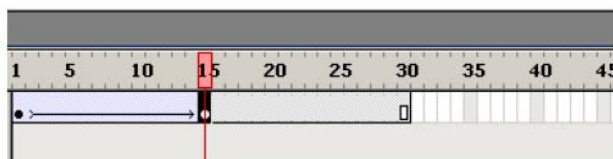


图 9-21 时间轴示意

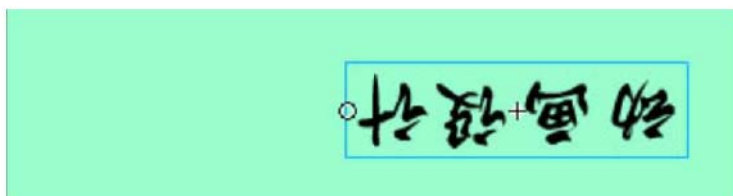


图 9-22 文字旋转后的效果



图 9-23 第 30 帧文字的位置

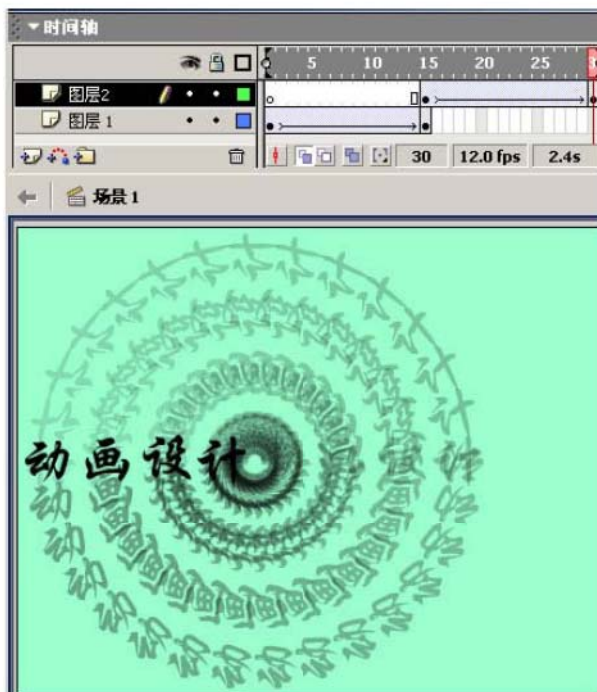


图 9-24 文字旋转 360°的渐变效果

9.3 引导层动画及其应用



图 9-25 【图层属性】对话框

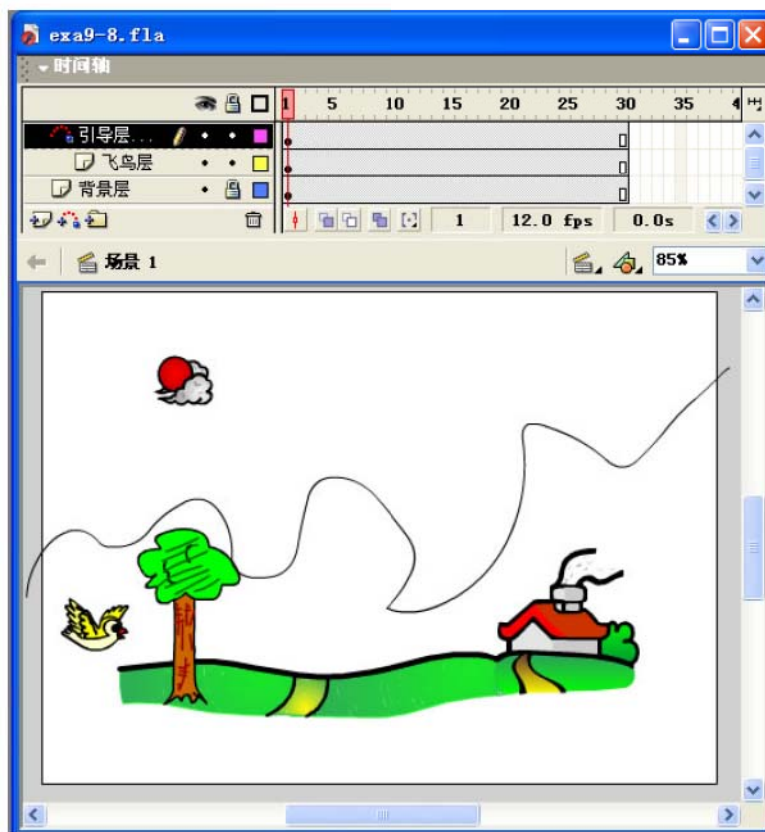


图 9-26 横贯工作区的引导线示意

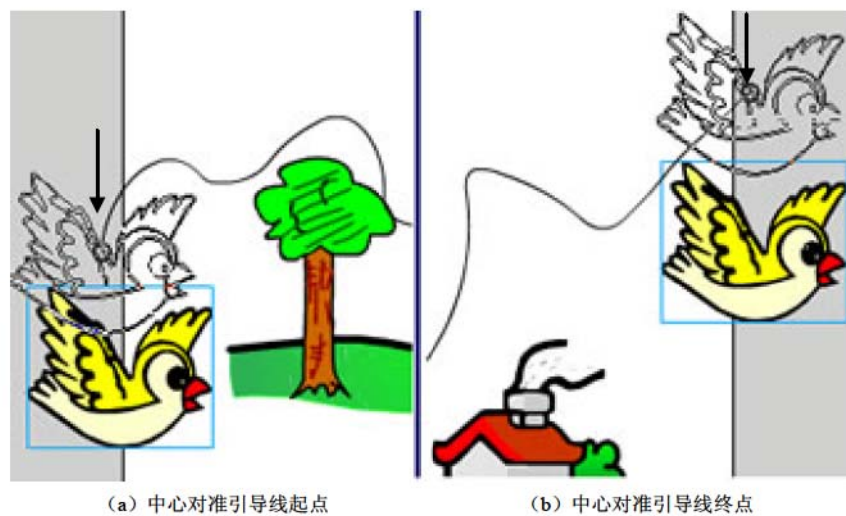


图 9-27 中心线对准引导线

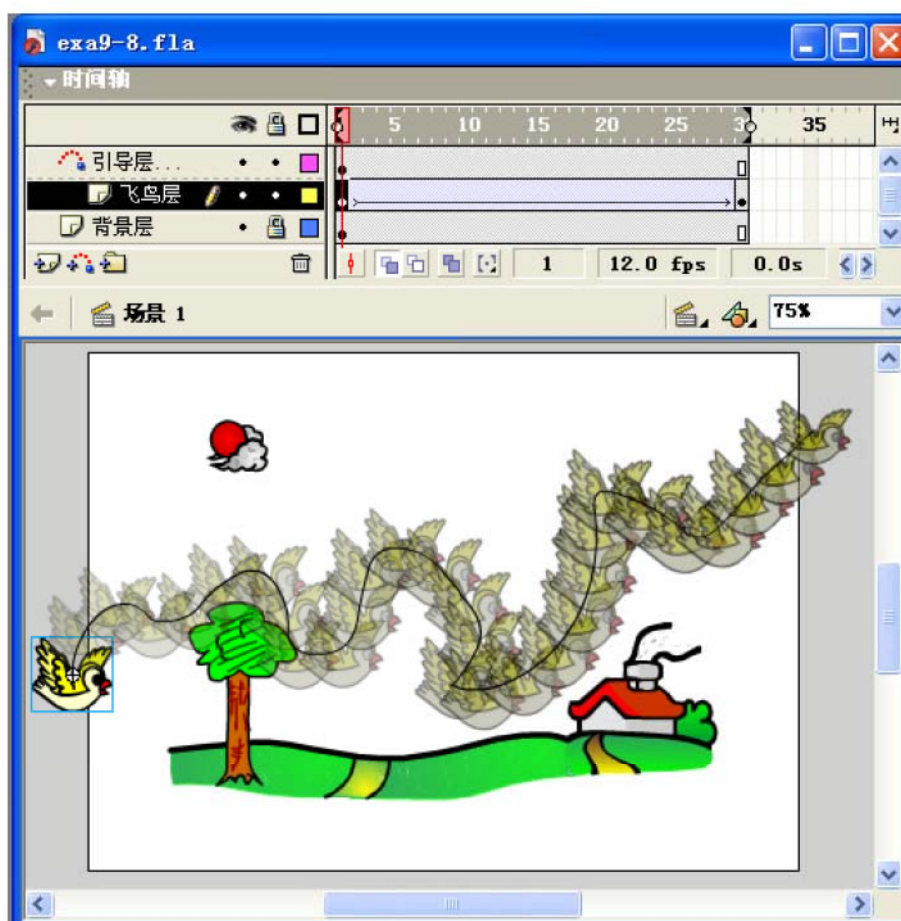


图 9-28 引导层动画的运行轨迹

9.4 遮罩动画及其应用



图 9-29 光影效果的遮罩动画



图 9-30 【混色器】面板

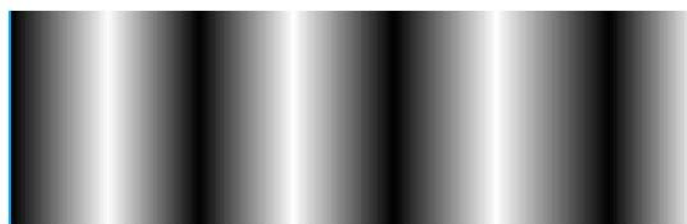


图 9-31 填充颜色为黑白相间的线性渐变色

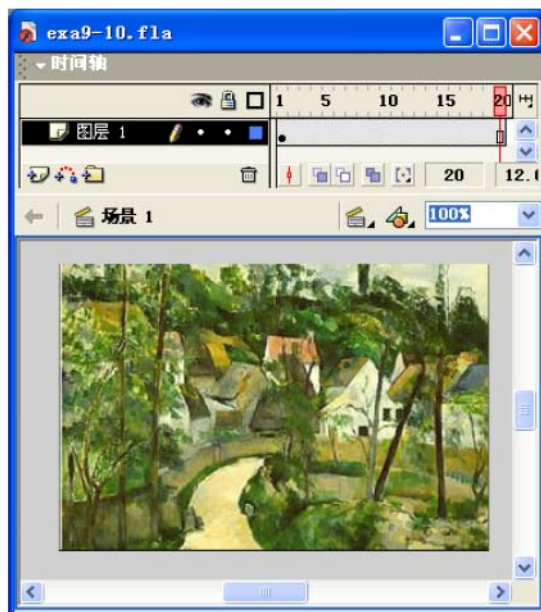


图 9-32 当前帧为第 20 帧时的效果

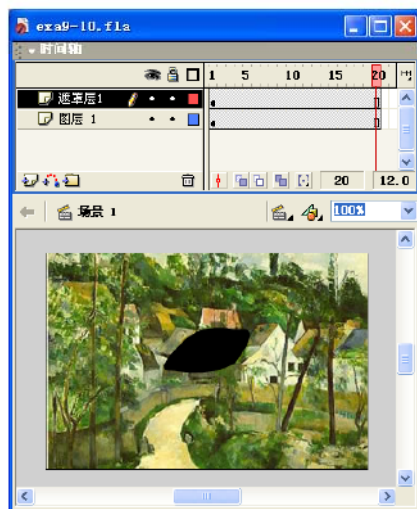


图 9-33 在工作区中矩形调整为树叶状

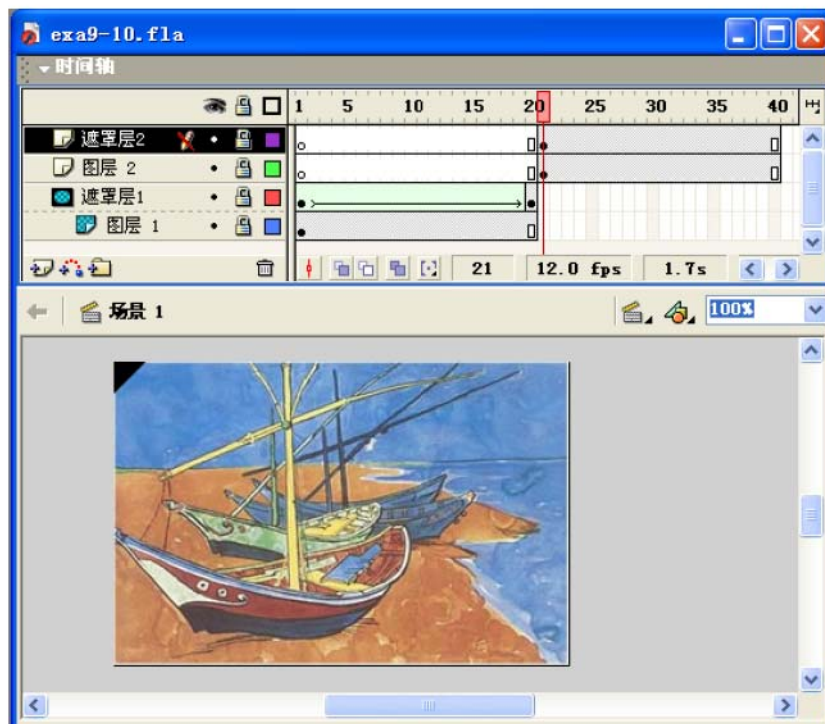


图 9-34 绘制用于第 2 幅图像遮罩的几何图形

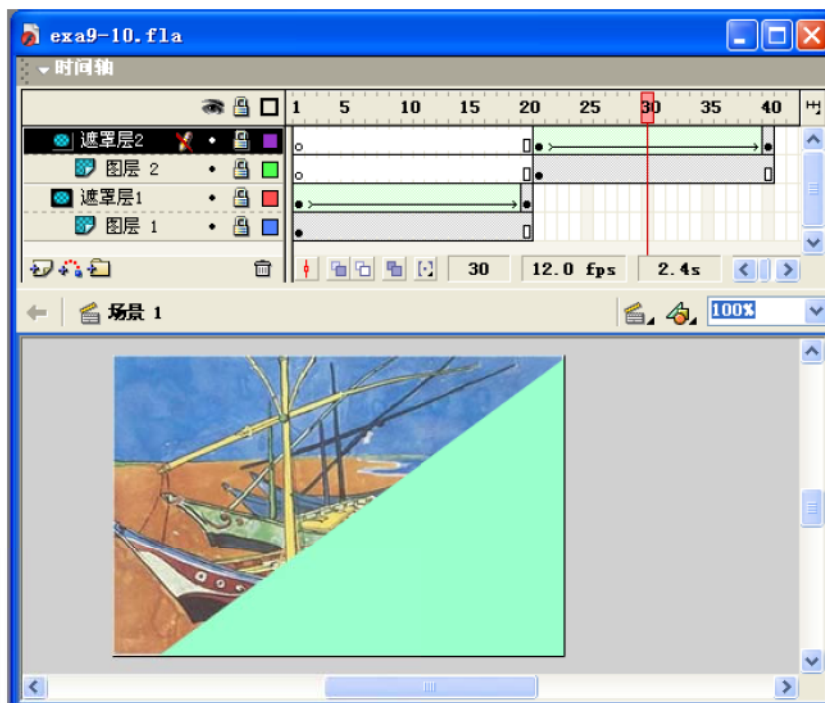


图 9-35 第 30 帧处图像的切换效果

9.5 多场景动画的制作



图 9-36 场景面板示意

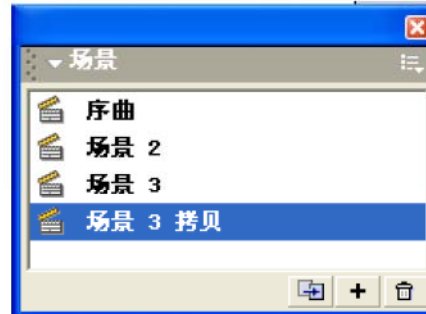


图 9-37 复制场景的示意

9.6 小 结

第 10 章 声音和元件及其应用

10.1 声音的导入和编辑

10.1.1 声音的导入、添加和停止



图 10-1 库中声音示意

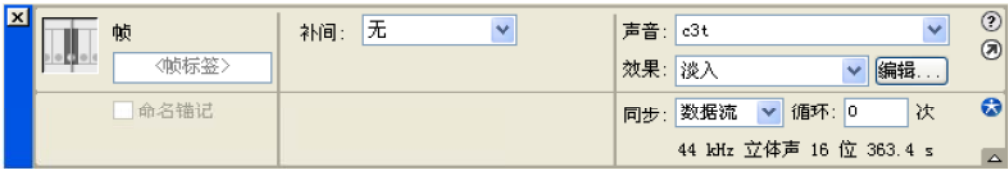


图 10-2 声音的属性面板

10.1.2 声音的编辑

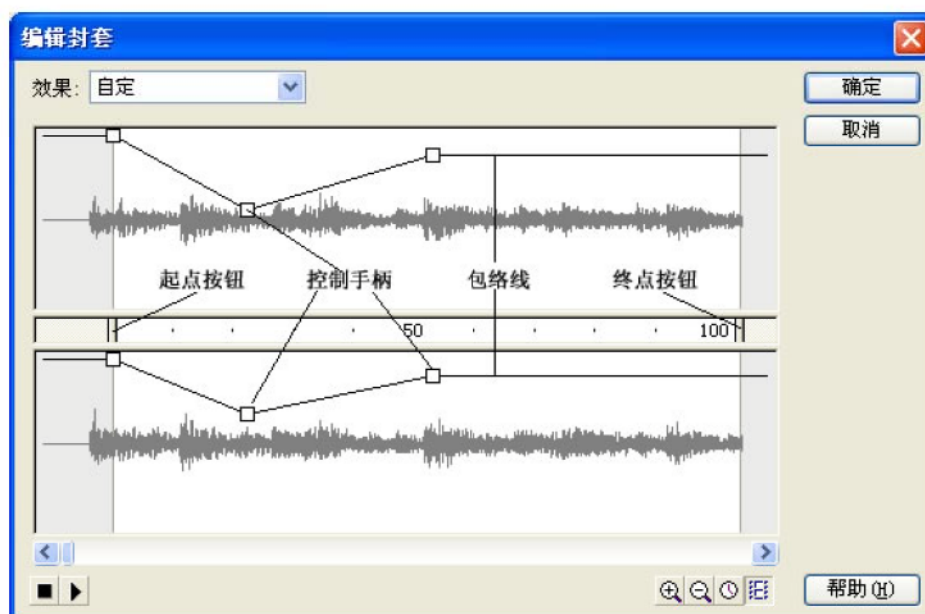


图 10-3 【编辑声音封套】面板

10.1.3 声音的属性设置



图 10-4 【声音属性】对话框

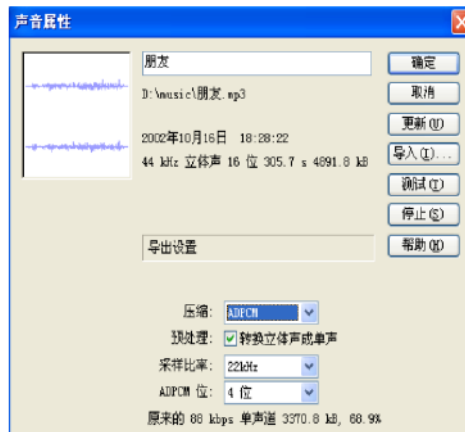


图 10-5 ADPCM格式的属性设置



图 10-6 MP3 格式的属性设置



图 10-7 【原始】格式的属性设置



图 10-8 【语音】格式的属性设置

10.1.4 为 Flash MX 动画配音

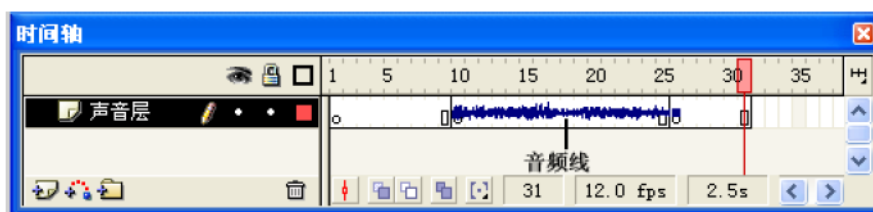


图 10-9 动画中的声音层

10.2 元件和实例

10.2.1 元件的种类

10.2.2 元件的创建和编辑



图 10-10 【创建新元件】对话框

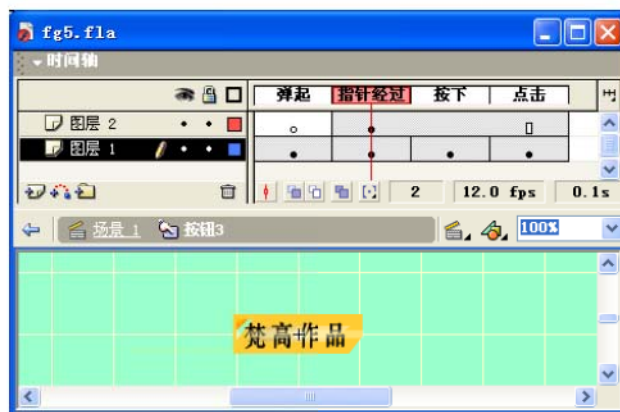


图 10-11 按钮元件编辑窗口

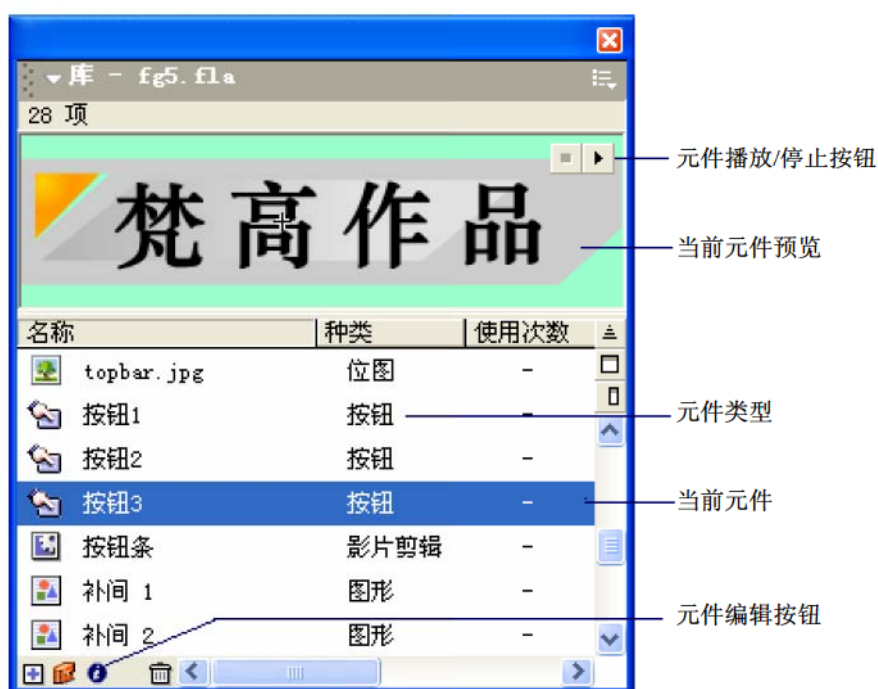


图 10-12 【库】面板示意之一

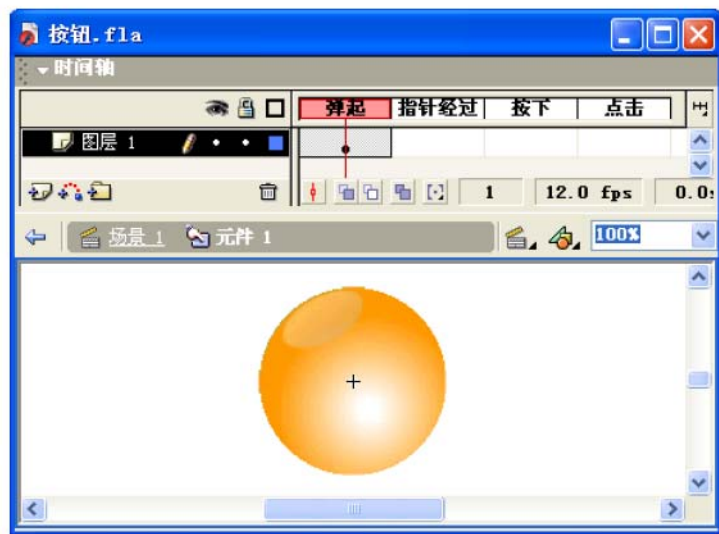


图 10-13 制作【弹起】帧

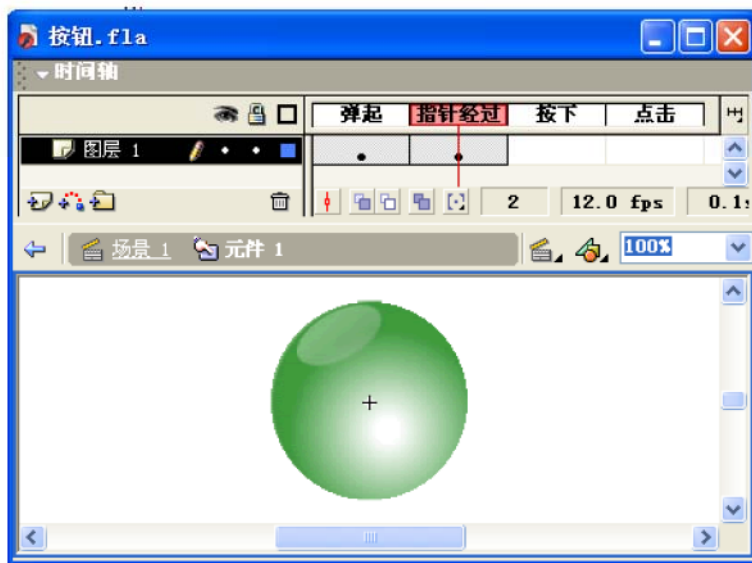


图 10-14 制作【指针经过】帧

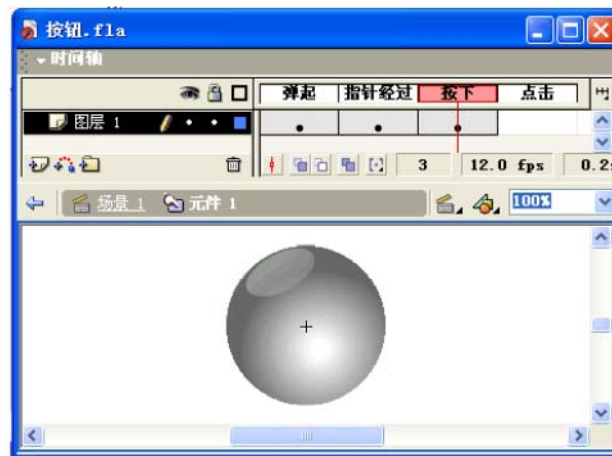


图 10-15 制作【按下】帧

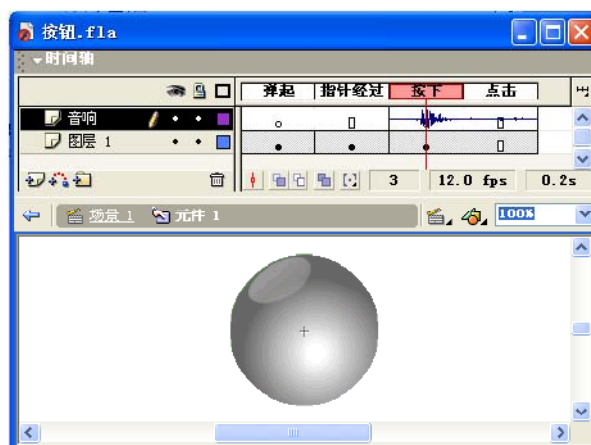


图 10-16 给按钮元件添加声响效果

10.2.3 元件的应用和管理

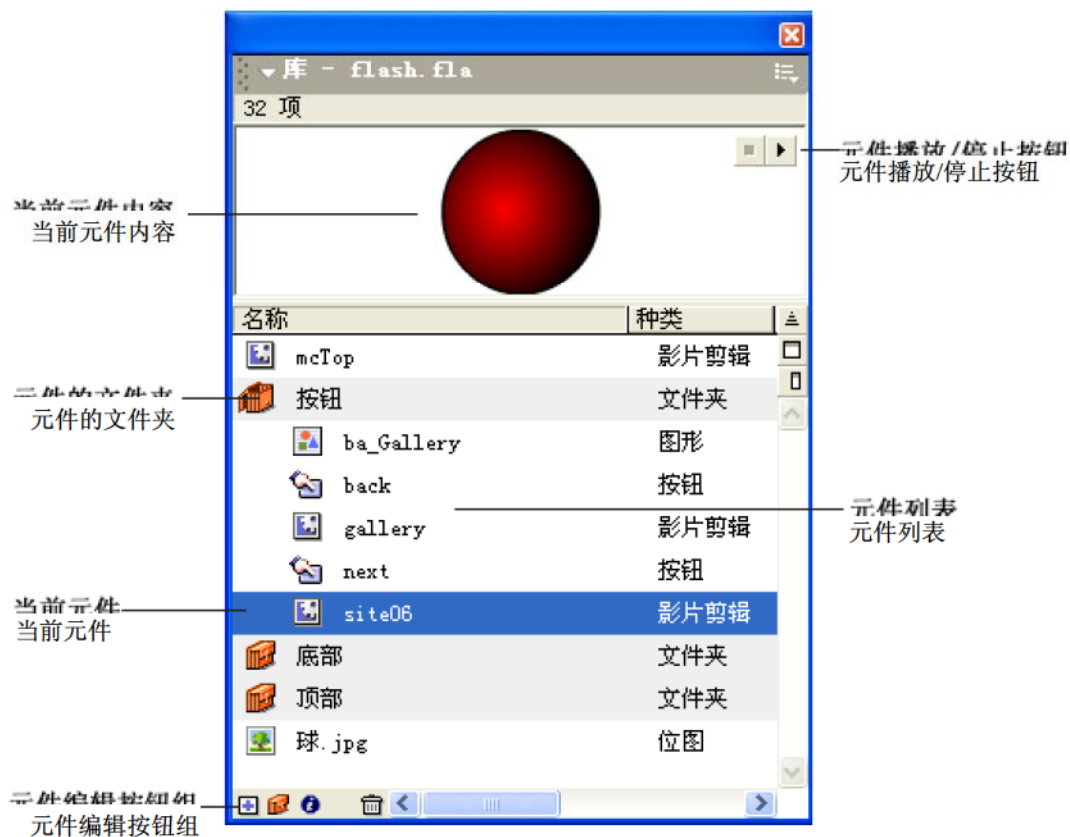


图 10-17 【库】面板示意之二

10.3 元件的应用实例



图 10-18 电影元件编辑窗口

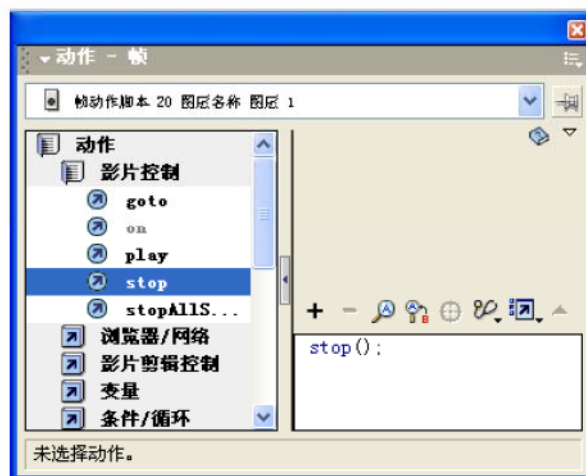


图 10-19 添加 stop 动作

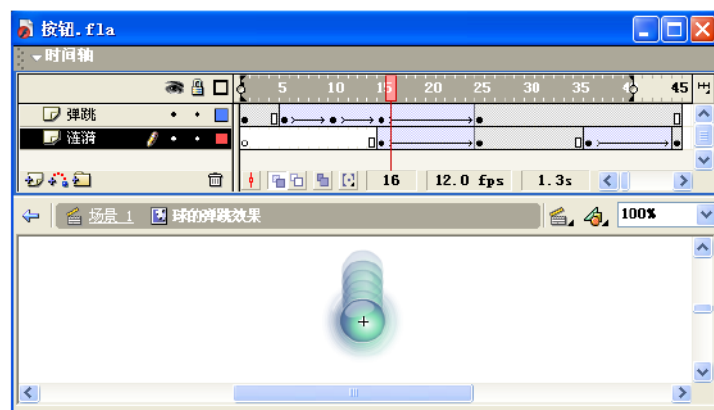


图 10-20 电影剪辑元件“球的弹跳效果”编辑窗口

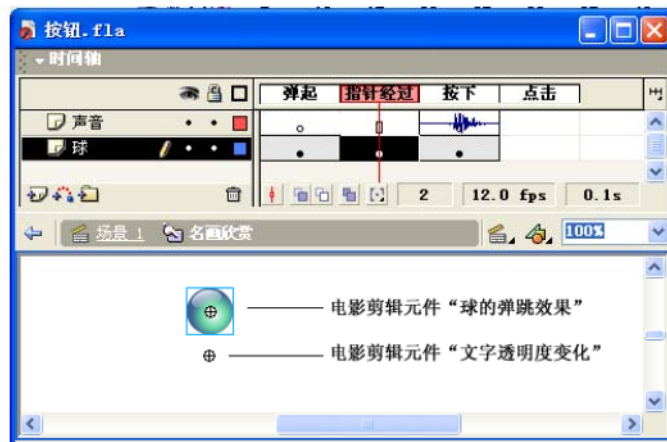


图 10-21 制作按钮元件“名画欣赏”的编辑窗口

10.4 小 结

第 11 章 ActionScript 命令和交互式动画

11.1 ActionScript 基础知识

11.1.1 动作面板简介

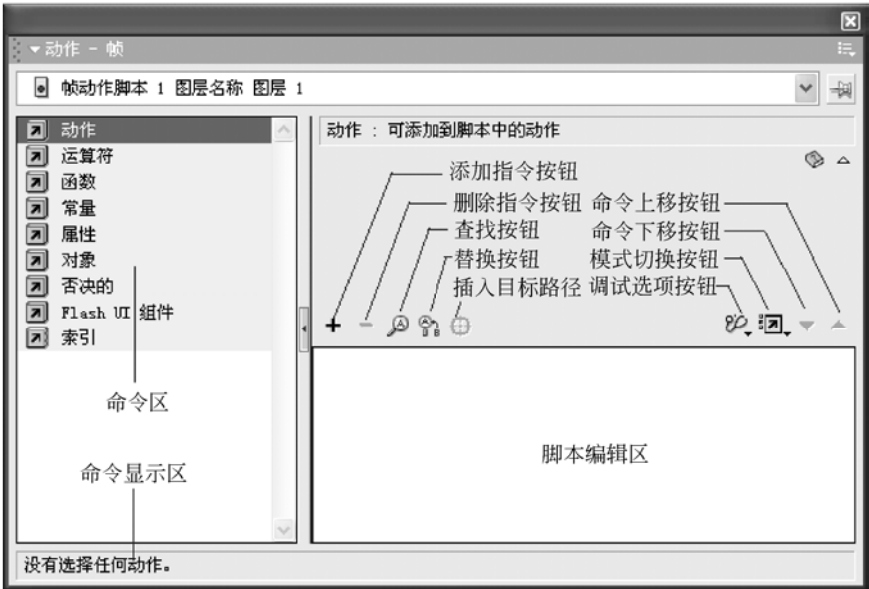


图 11-1 【动作】面板示意图



图 11-2 切换模式

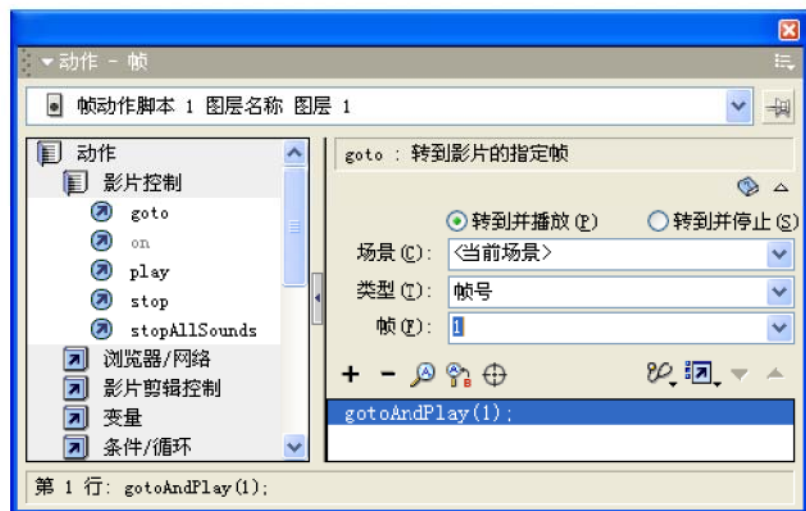


图 11-3 【标准模式】的参数区域

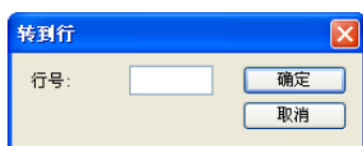


图 11-4 【转到行】对话框

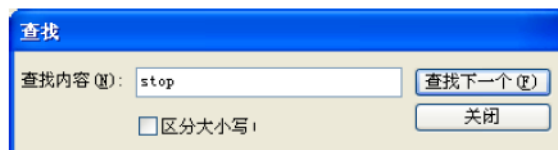


图 11-5 【查找】对话框



图 11-6 【替换】对话框

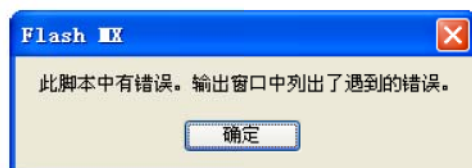


图 11-7 错误信息提示

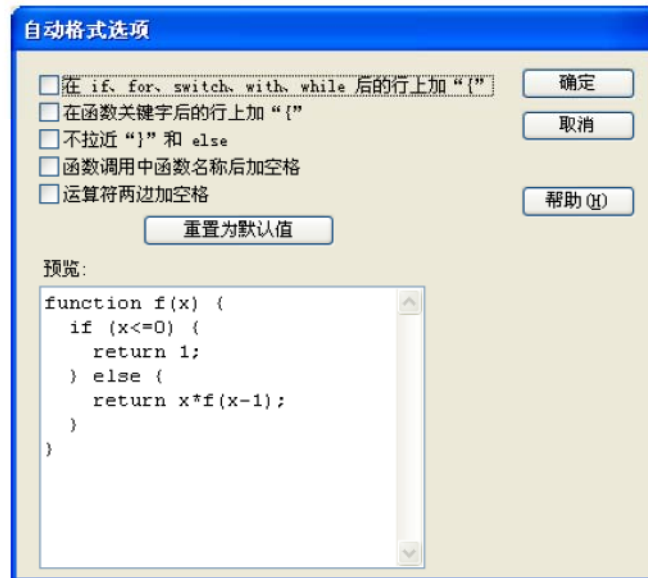


图 11-8 【自动格式选项】对话框



图 11-9 【首选参数】对话框

11.1.2 ActionScript 基本命令

表 11-1 Flash MX 常用动作命令表

类 别	命令名格式	功 能
影片控制类命令	GotoAndPlay(场景,帧)	跳转到指定场景的某帧处开始（或停止）播放动画
	Play()	从时间轴当前帧处开始播放动画
	Stop()	使动画停止播放
	StopAllSound()	停止播放所有的声音
	on(mouseEvent)	当检测到鼠标和键盘事件后执行指定的动作。Flash MX 定义的鼠标事件有 8 种
	Press	当鼠标在按钮实例上按下左键时产生效果
	Release	当鼠标在按钮实例上按下左键释放时产生效果
	releaseOutside	当鼠标在按钮实例上按下去,在按钮实例外放开时产生效果
	RollOver	当鼠标放在按钮实例上时产生效果
	RollOut	当鼠标在按钮实例上移开时产生效果
	DragOver	当在按钮实例上按住鼠标,然后移出按钮外,再移回按钮上时产生效果
	DragOut	当在按钮实例上按住鼠标,然后移出按钮外产生效果
	KeyPress	按下指定的键盘键
浏览器/网络类命令	getURL(URL, [窗口, [,变量]])	打开一个指定 URL 的浏览器窗口或者将数据传递给指定 URL 的程序
	loadMovie(URL[, 目标 位置,变量])	加载另一个 Flash 动画并播放
	unloadMovie(位置)	卸载 Flash 动画
	loadVariables(URL, 位置[, 变量])	载入外部文件并设置变量值
	fscommand (命令, 参数)	传送命令或信息到动画的程序中, 共有 6 个命令
	Fullscreen [ture /false]	设置动画是否全屏播放。设置 True 动画以全屏播放; 设置 False, 动画以窗口播放
	allowscale [ture /false]	控制动画画面的缩放。设置 True, 动画的大小随播放器变化; 设置 False, 动画保持原有大小, 不随播放器变化
	Showmenu [ture /false]	设置动画在播放时, 是否可以右击鼠标显示快捷菜单。设置 True, 可以显示快捷菜单; 设置 False, 不能显示快捷菜单。设置只在 Flash 独立播放器中有效
	Trapallkeys [ture /false]	用于设定动画播放时快捷键是否有效。设置 True, Flash 播放器将屏蔽快捷键; 设置 False, Flash 播放器将使快捷键有效

	Exec	用于直接打开一个可执行文件。文件类型可以是.exe、.com、.bat，其参数是要被打开的文件路径
	Quit	用于结束动画的播放，并将窗口全部关闭

续表

类 别	命令名格式	功 能
影片剪辑控制类命令	duplicateMovieClip (目标,新名称,深度)	动态地创建影片剪辑的实例
	removeMovieClip (目标)	动态地删除影片剪辑的实例
	Tell Target (目标)	用于控制不同的影片剪辑
	setProperty (目标,属性,值)	设置不同影片剪辑实例的属性
	getProperty (目标,属性)	获取影片剪辑实例的属性
	startDrag (目标[,锁定[,左,上,右,下]])	使指定的影片剪辑实例在播放时可以进行拖动操作
	stopDrag()	使指定的影片剪辑实例在动画播放时被停止拖动操作
	onClipEvent (movieEvent)	当检测到影片剪辑事件后执行 MovieClip 中指定的动作命令。Flash MX 定义的影片剪辑事件有 9 种
	Load	当影片剪辑的实例载入动画场景中，执行指定的命令
	Unload	当影片剪辑实例在动画中被卸载时，执行指定的命令
	enterFrame	当影片剪辑实例播放到指定的帧时，执行指定的命令
	mouseDown	当鼠标左键被按下时，执行指定的命令
	mouseMove	当鼠标移动时，执行指定的命令
	mouseUp	当鼠标左键被释放时，执行指定的命令
	keyDown	当键盘某一键被按下时，执行指定的命令
	KeyUp	当键盘某一键被释放时，执行指定的命令
	Data	当接收到 loadVariables 和 loadMovie 命令载入的数据时，执行指定的命令

11.1.3 ActionScript 语法基础

11.1.4 常数、变量、表达式和函数

11.2 动作的基本应用

11.2.1 设置帧的动作

11.2.2 设置按钮的动作



图 11-10 按钮的【动作】面板

11.2.3 设置影片剪辑的动作

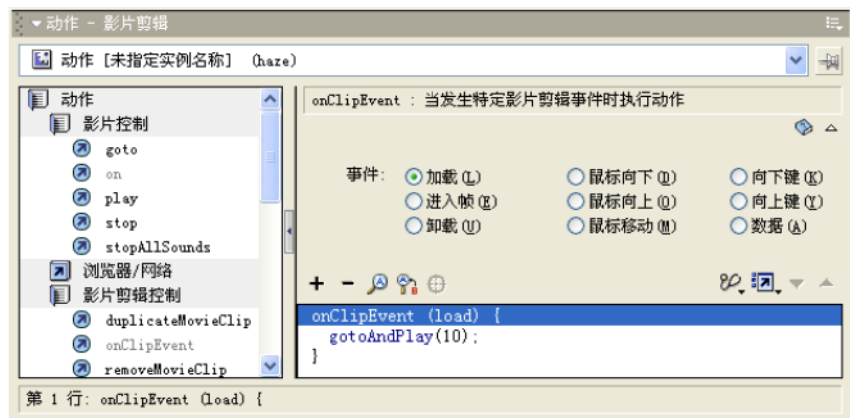


图 11-11 影片剪辑的【动作】面板

11.2.4 应用实例

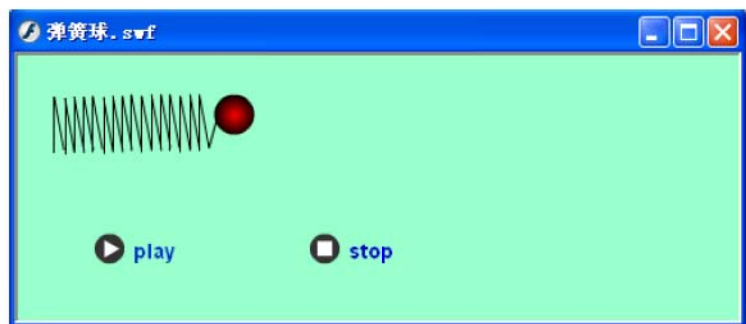


图 11-12 往复运动的弹簧球的动画

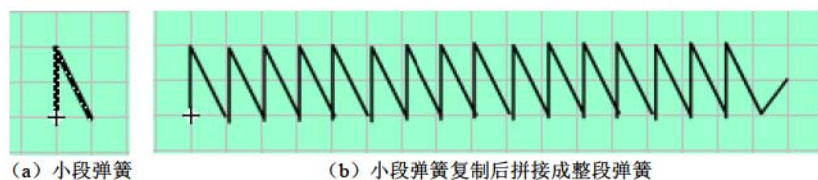


图 11-13 绘制弹簧示意

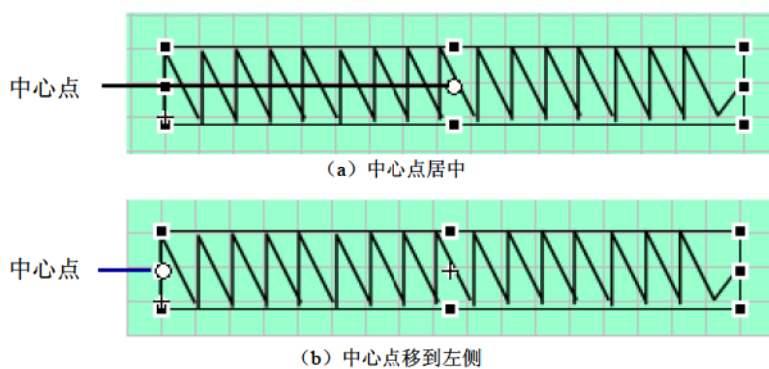


图 11-14 移动中心点的示意

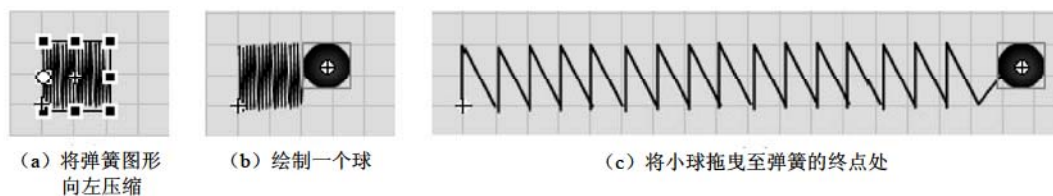


图 11-15 “弹簧球”影片剪辑制作过程

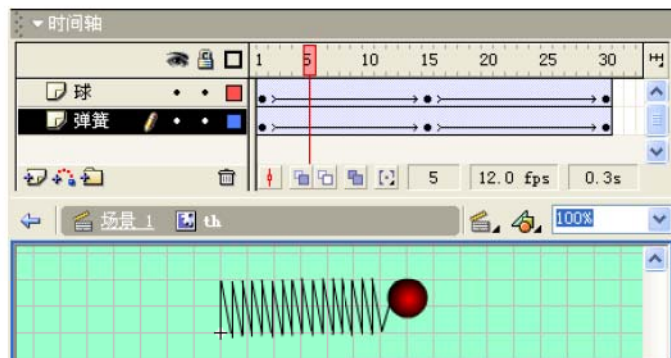


图 11-16 “弹簧球”影片剪辑的时间轴示意



图 11-17 影片剪辑实例的【属性】面板



图 11-18 产生“鼠标涟漪”效果的动画

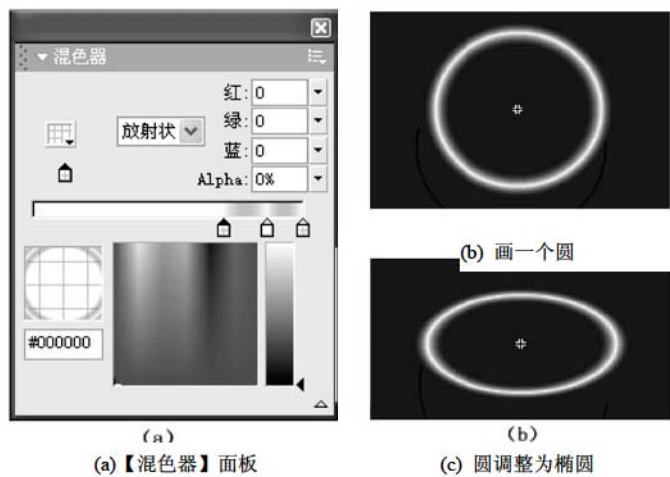


图 11-19 绘制水纹示意

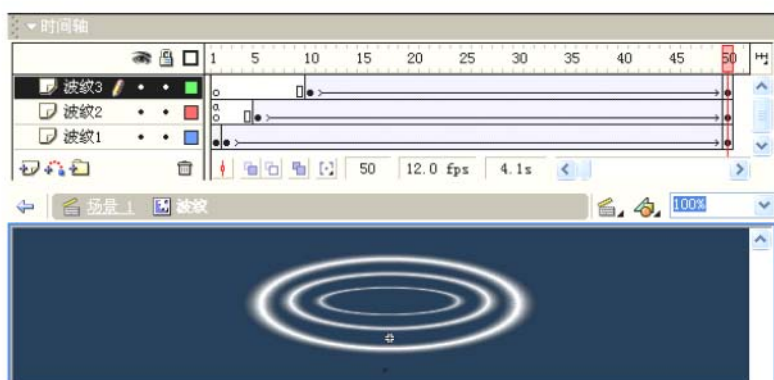


图 11-20 影片剪辑元件“波纹”示意

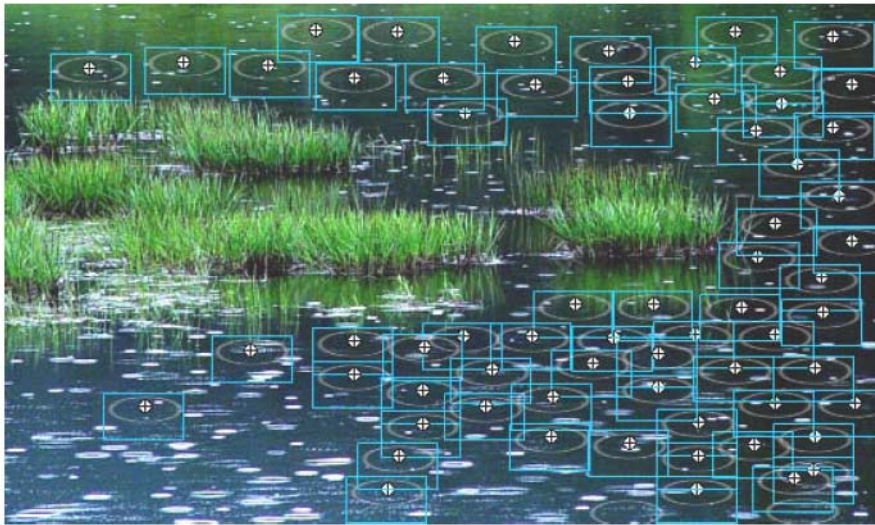


图 11-21 布满影片剪辑“波纹”的场景

11.3 制作复杂的交互式动画

11.3.1 获取鼠标位置



图 11-22 动态文本的【属性】面板

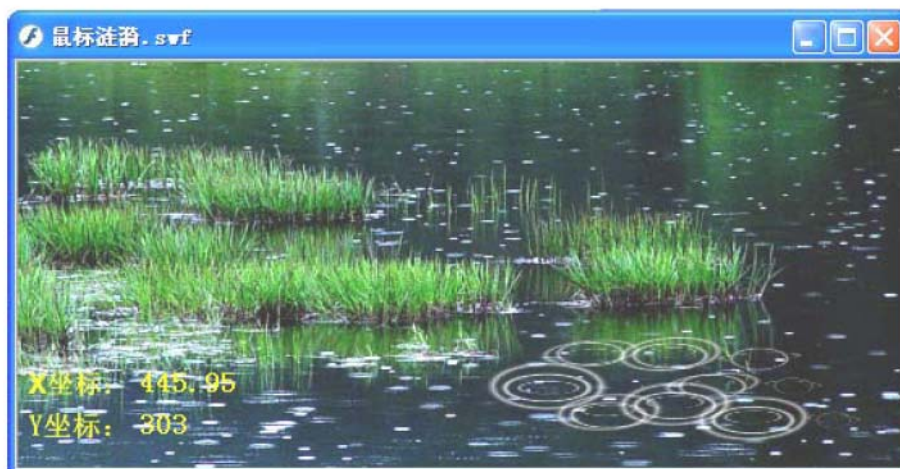


图 11-23 显示鼠标指针值

11.3.2 设置和获取影片剪辑实例的属性

表 11-2 部分常用的属性表

属性的名称	说 明
_x	影片剪辑实例水平坐标 X 的值
_y	影片剪辑实例垂直坐标 Y 的值
_xscale	以百分比来缩放影片剪辑实例的宽度
_yscale	以百分比来缩放影片剪辑实例的高度
_alpha	影片剪辑实例的透明度（0 为透明；100 为不透明）
_height	设定影片剪辑实例的高度
_width	设定影片剪辑实例的宽度
_rotation	设定影片剪辑实例的旋转度（0°~180°为顺时针；-0°~180°为逆时针）
_highquality	设定影片剪辑实例的品质（值 0、1、2 分别为低、高、最佳分辨率）
_name	影片剪辑实例的名称
_soundbuftime	声音保存的时间
_visible	设定影片剪辑实例是否显示（True 为显示；False 为不显示）

11.3.3 应用实例

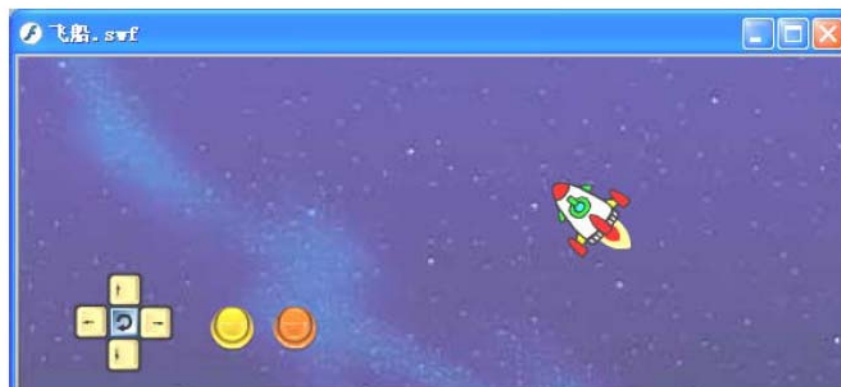


图 11-24 “飞船”动画示意

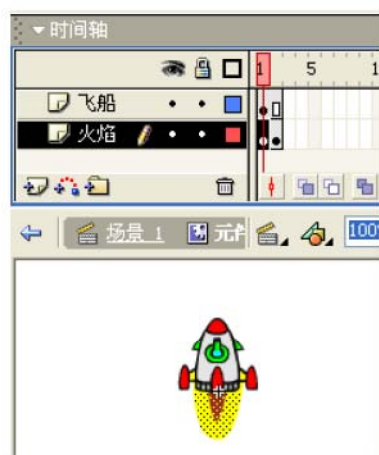


图 11-25 创建影片剪辑元件 airshi

11.4 小 结

第 12 章 网页设计基础

12.1 Dreamweaver MX 简介

12.1.1 Dreamweaver MX 的启动方式



图 12-1 首次启动 Dreamweaver MX 时工作区设置界面



图 12-2 Dreamweaver MX 的【欢迎】对话框

12.1.2 Dreamweaver MX 的工作环境

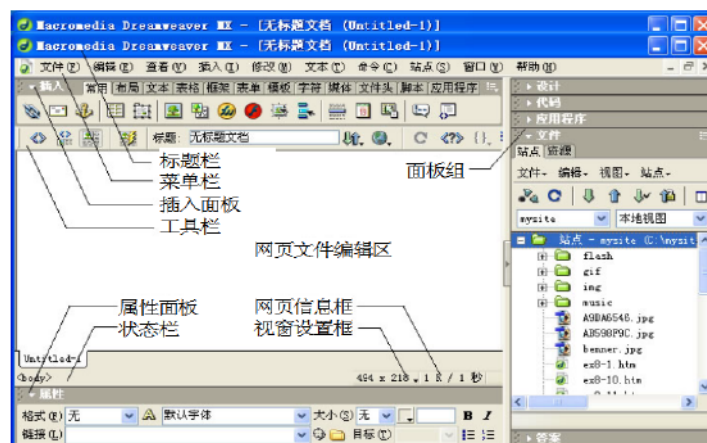


图 12-3 Dreamweaver MX 的工作环境

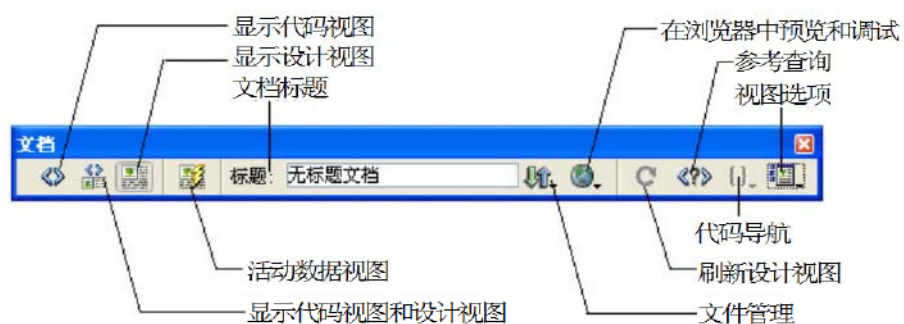


图 12-4 文档工具栏



图 12-5 边框线按钮

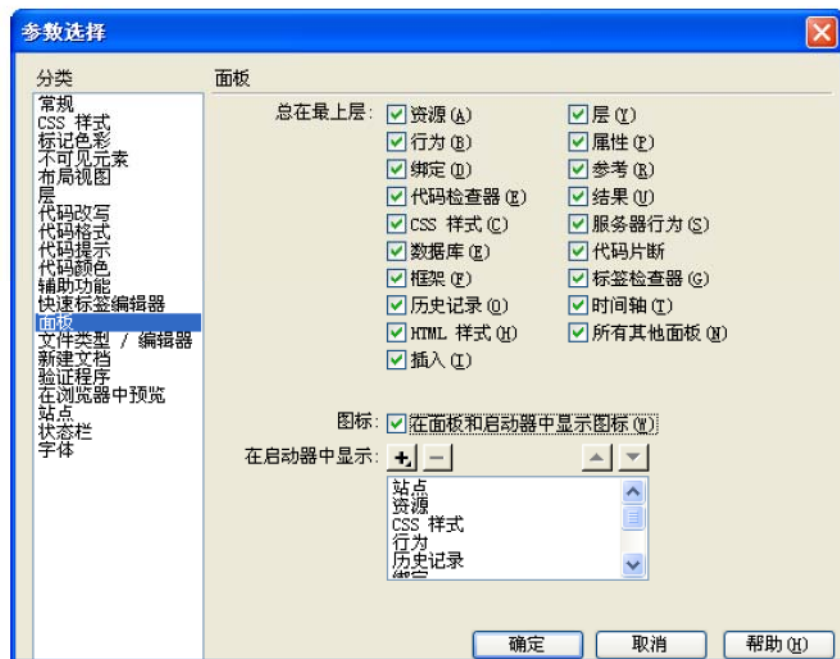


图 12-6 【参数选择】对话框



图 12-7 插入面板的翻滚箭头

12.2 创建新站点

12.2.1 创建一个本地站点



图 12-8 站点定义对话框

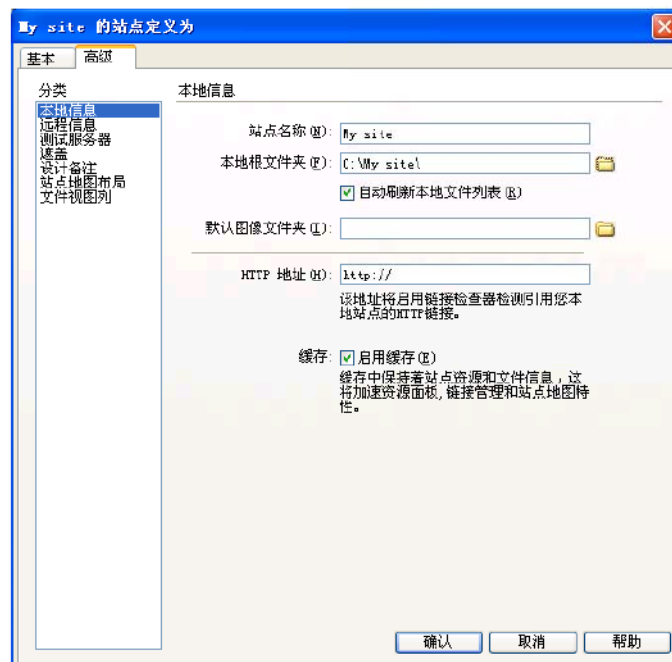


图 12-9 本地站点参数设置对话框

12.2.2 创建站点地图

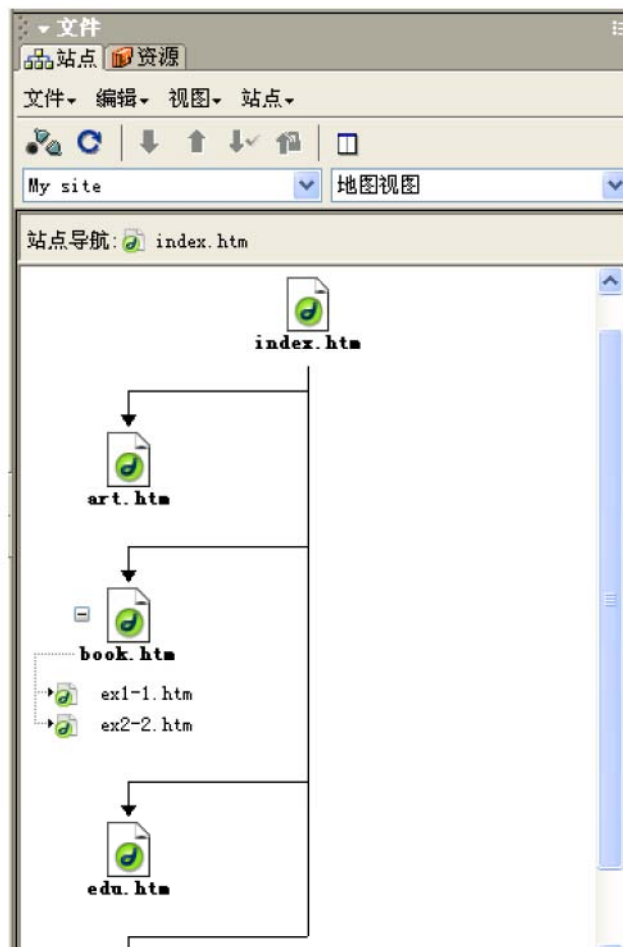


图 12-10 站点地图结构



图 12-11 【编辑站点】对话框

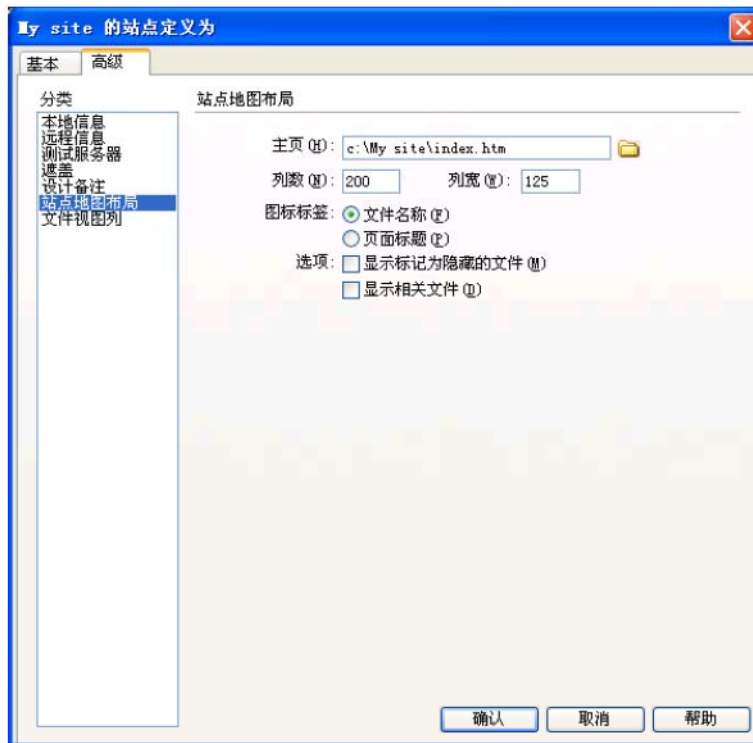


图 12-12 站点地图布局对话框

12.2.3 站点中的文件操作

12.3 网页文件的基本操作

12.3.1 创建、打开和保存网页文件



图 12-13 新建文档对话框

12.3.2 设置网页的页面属性

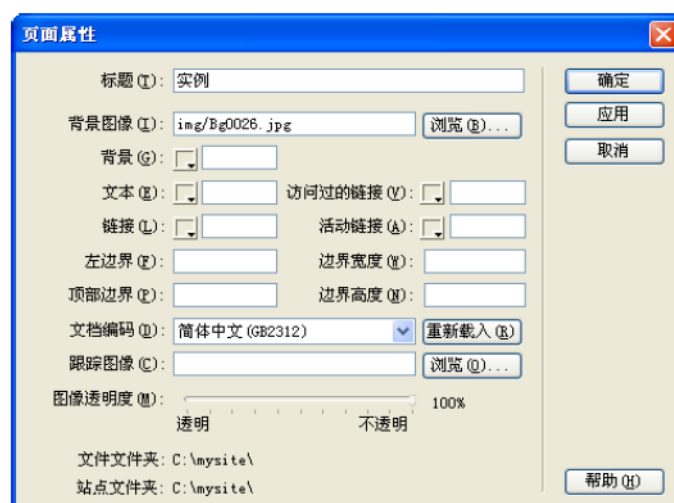


图 12-14 页面属性设置对话框



图 12-15 图片文件选择对话框

12.3.3 设置网页对象的颜色

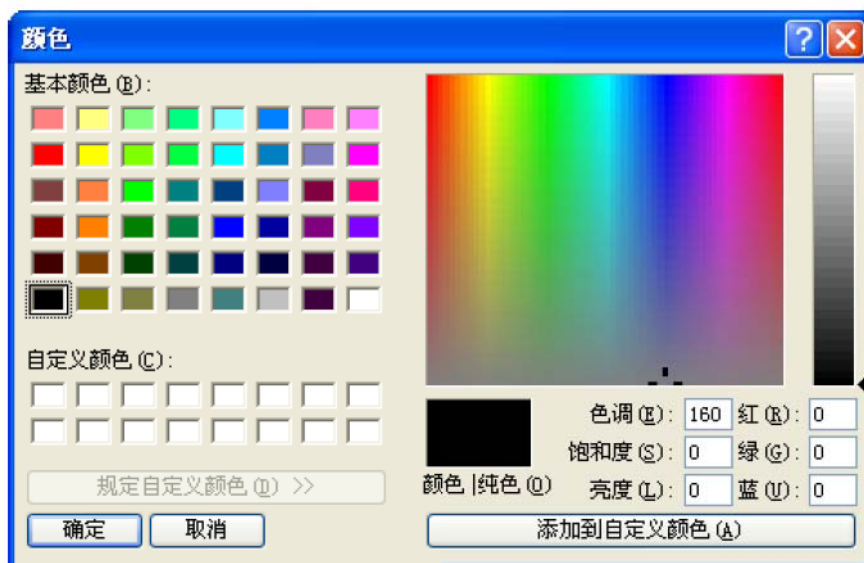


图 12-16 颜色对话框

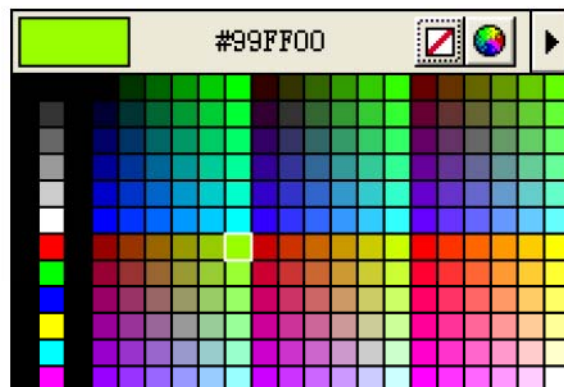


图 12-17 颜色选取窗口



图 12-18 设置配色方案命令对话框

12.3.4 网页文本的输入和属性设置



图 12-19 编辑字体列表对话框



图 12-20 文本的属性面板



图 12-21 输入的文字和文本属性面板

●书签夹在诗集里，
 ●落叶夹在深秋里。
 ●喜悦夹在生活里，
 ●追求夹在人生里。

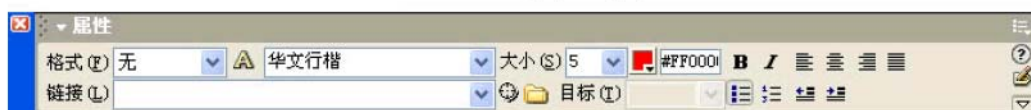


图 12-22 文字设置格式及文字属性面板

●书签夹在诗集里，
 ●落叶夹在深秋里。
 ●喜悦夹在生活里，
 ●追求夹在人生里。

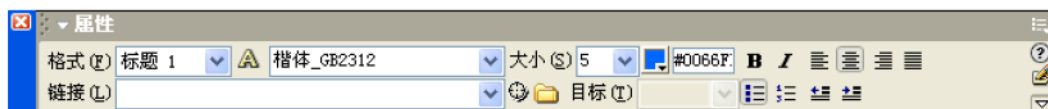


图 12-23 套用段落格式的文本及属性面板

12.3.5 网页图片的插入和属性设置

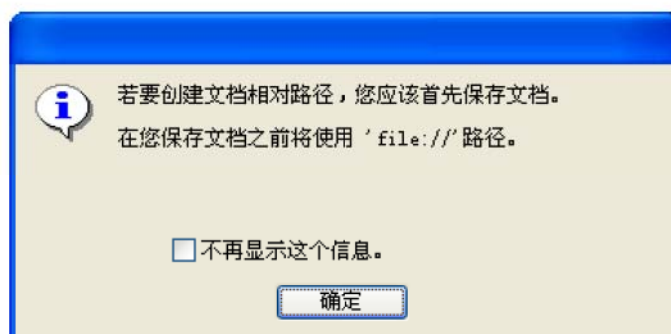


图 12-24 提示信息对话框

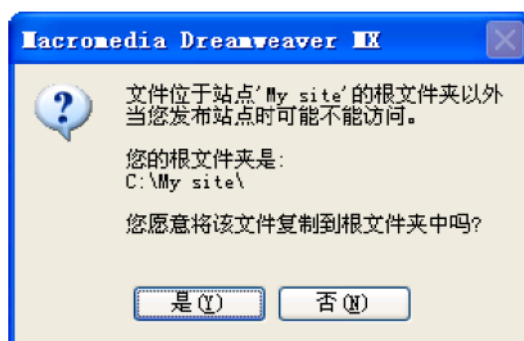
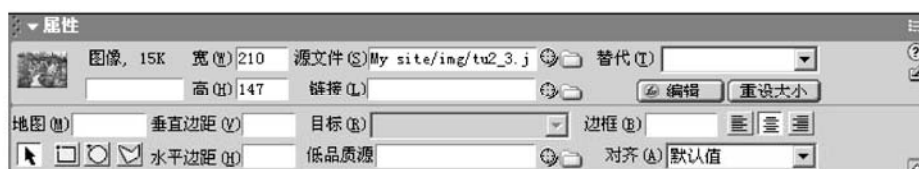


图 12-25 提示信息对话框



(a) 图像



(b) 图像属性面板

图 12-26 在网页中插入的图像及图像属性面板

12.4 简单网页的制作实例



图 12-27 应用实例示意

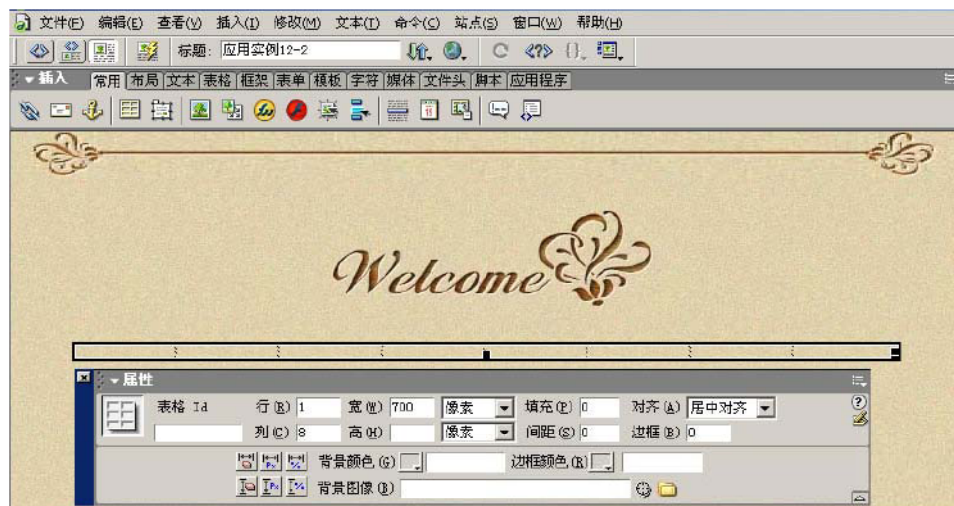


图 12-28 插入表格后的页面

12.5 小 结

第 13 章 网页编辑与超链接

13.1 网页文档的格式化

13.1.1 用 HTML 标记格式化文本

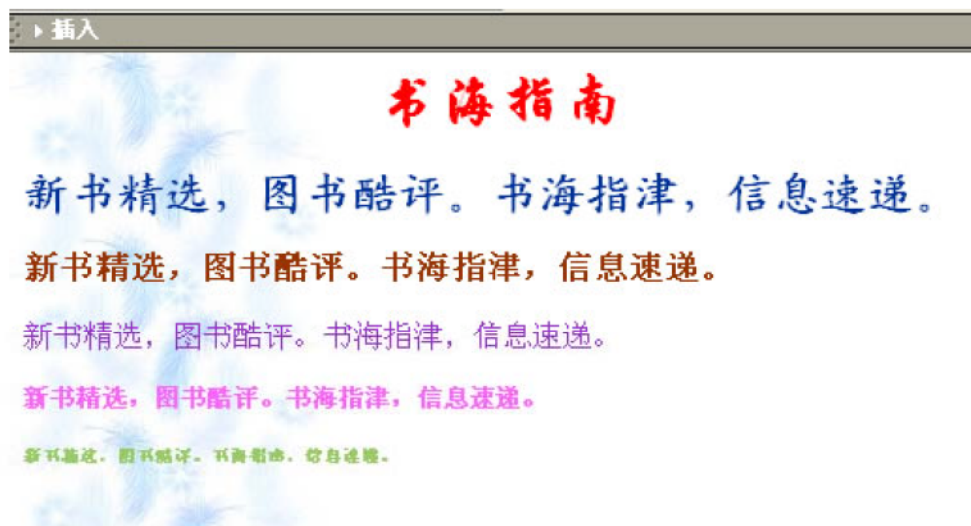


图 13-1 HTML 标记格式化文本

13.1.2 用 HTML 样式格式化文本

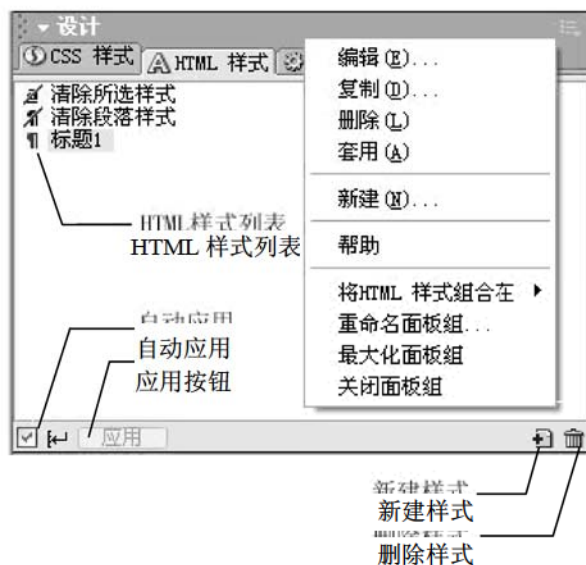


图 13-2 HTML 样式面板

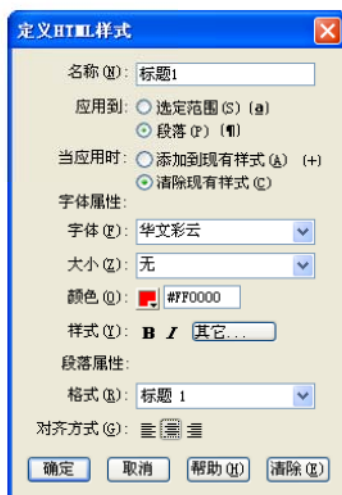


图 13-3 【定义 HTML 样式】对话框

13.2 网页图像编辑的基本操作

13.2.1 创建鼠标经过图像



图 13-4 【插入鼠标经过图像】对话框

13.2.2 建立网站相册



图 13-5 【创建网站相册】对话框

13.2.3 利用外部编辑器编辑图像

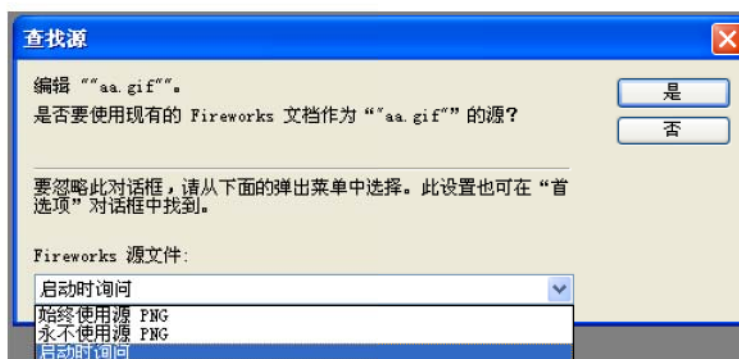


图 13-6 【查找源】对话框



图 13-7 修改前的图片



图 13-8 修改后的图片



图 13-9 Fireworks MX 位图编辑状态



(a) 将“东风楼”及阴影擦除



(b) 改变图片的底色



(c) 图片出现边框线条



(d) 设置参数后的效果

图 13-10 图片编辑过程



图 13-11 图片的属性面板



图 13-12 效果参数设置

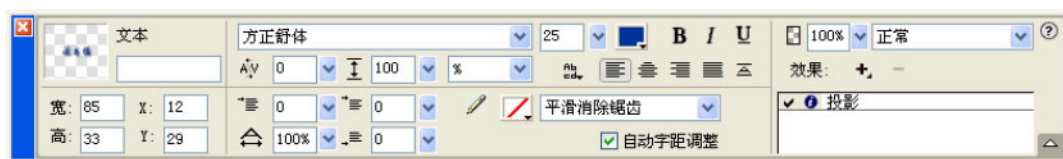


图 13-13 图片的属性面板

13.3 创建超链接

13.3.1 超链接概述

13.3.2 创建超链接的方法

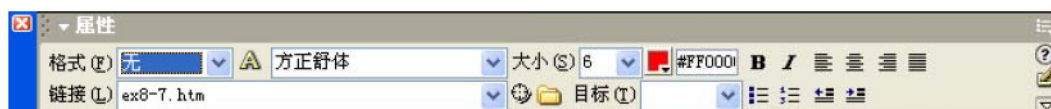


图 13-14 属性面板

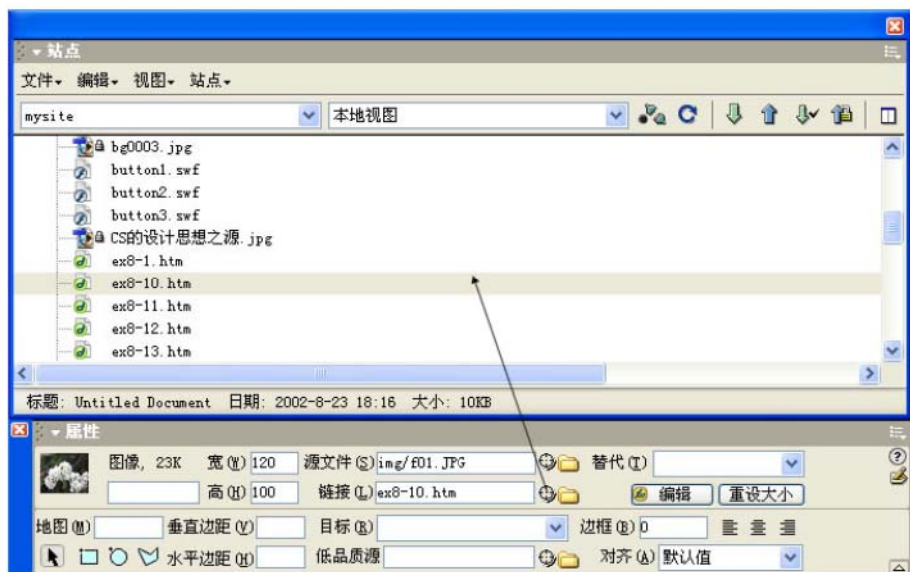


图 13-15 利用【指向文件】按钮创建超链接

13.3.3 创建锚点链接

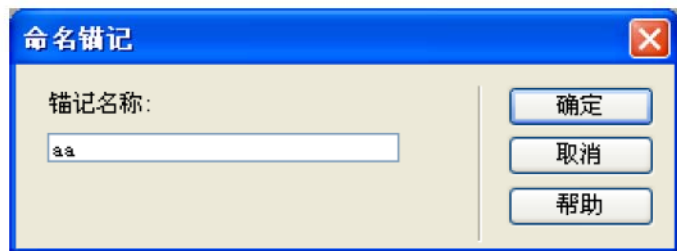


图 13-16 插入【命名锚记】对话框

13.3.4 创建 E-mail 链接

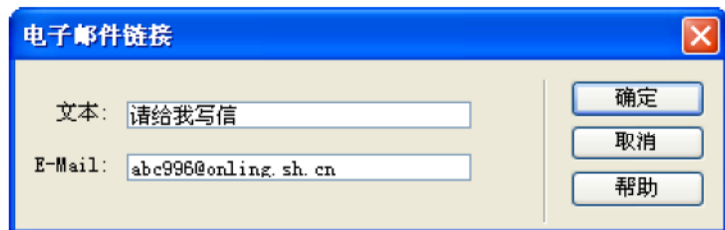


图 13-17 电子邮件链接对话框

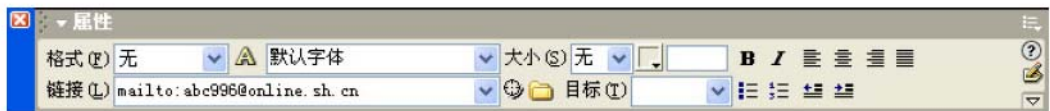


图 13-18 在属性面板中设置 E-mail 链接

13.3.5 创建导航条

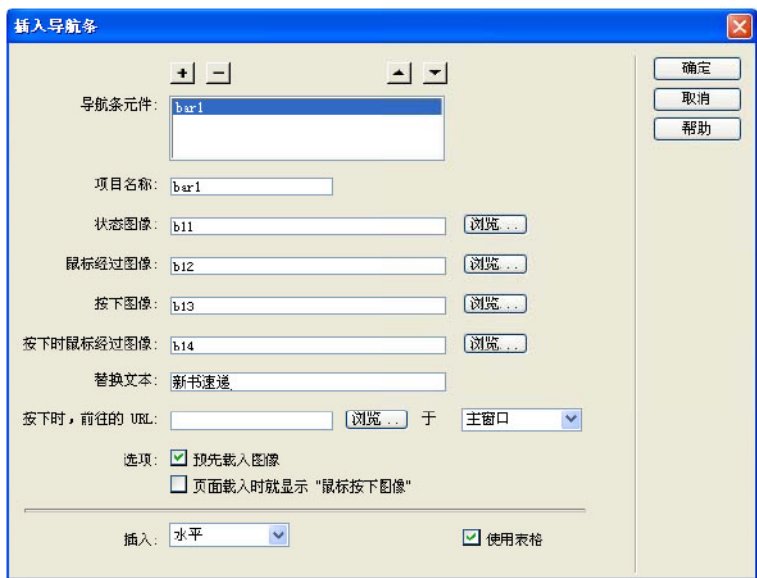


图 13-19 插入导航条对话框

13.3.6 创建跳转菜单

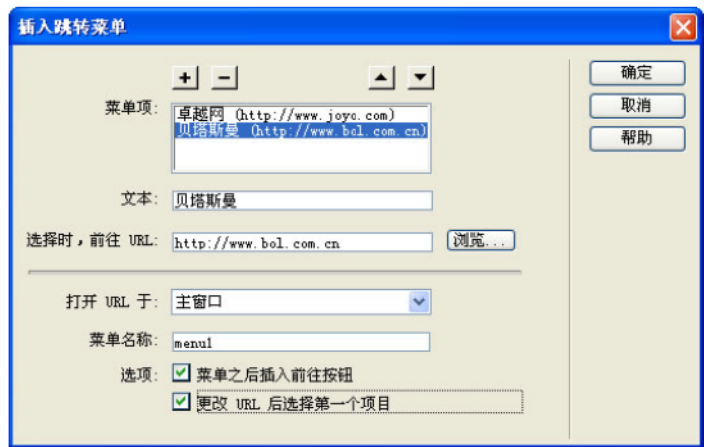


图 13-20 插入跳转菜单对话框

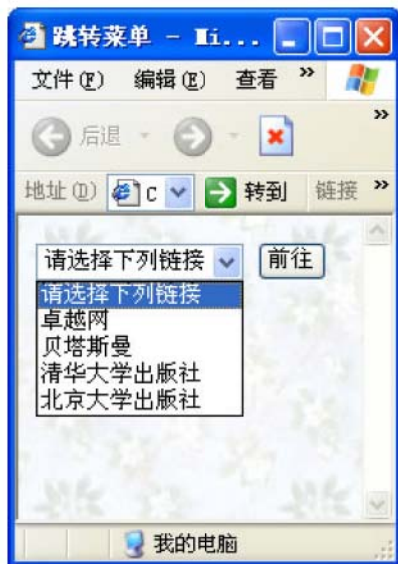


图 13-21 带跳转按钮的跳转菜单

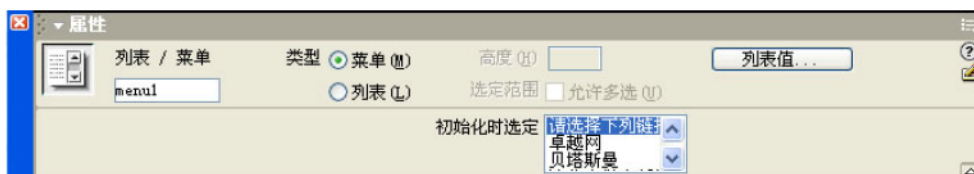


图 13-22 跳转菜单的属性面板



图 13-23 【列表值】对话框

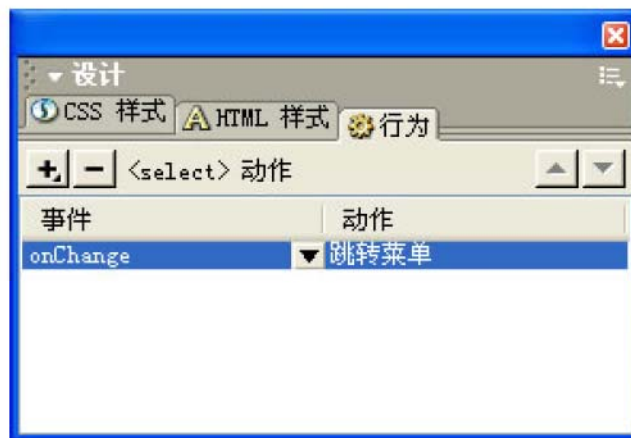


图 13-24 设计浮动面板组

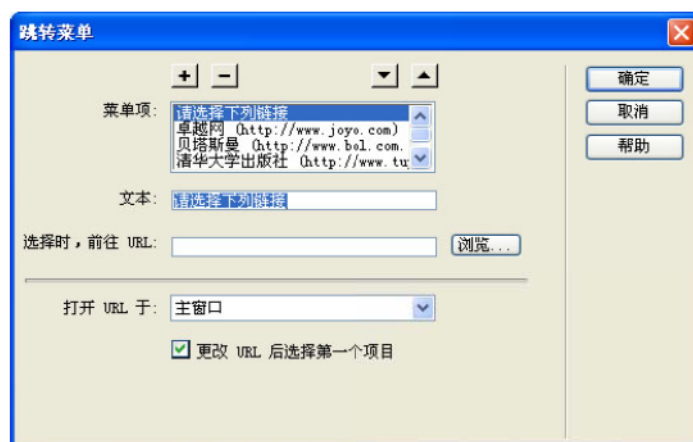


图 13-25 跳转菜单对话框

13.3.7 创建映射图链接



图 13-26 图像的属性面板



图 13-27 定义映射图热点区域

13.4 应用实例

例 13.3 制作具有下列要求的网页，如图 13-28 所示。



图 13-28 应用实例示意

13.5 小 结

第 14 章 网页的定位技术

14.1 创建表格的基本操作

14.1.1 新建表格

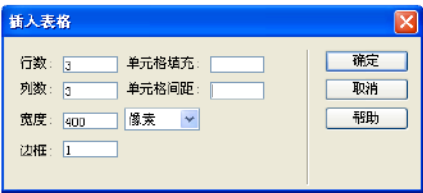


图 14-1 插入表格对话框

14.1.2 设置表格和单元格的属性



图 14-2 表格的属性面板

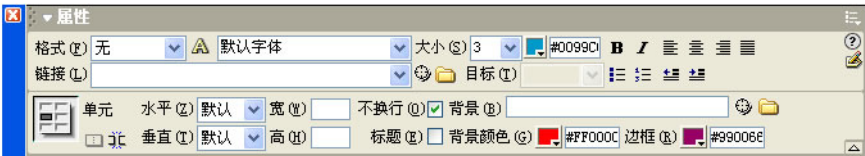


图 14-3 单元格的属性面板

14.1.3 选取表格和单元格

14.1.4 表格的嵌套

14.2 表格的编辑与格式化

14.2.1 改变表格或单元格的大小

14.2.2 表格行、列的增加和删除

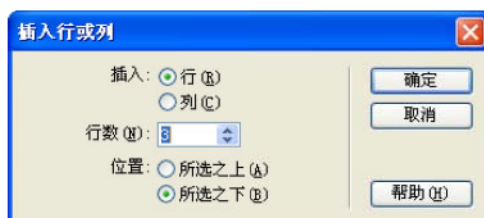


图 14-4 【插入行或列】对话框

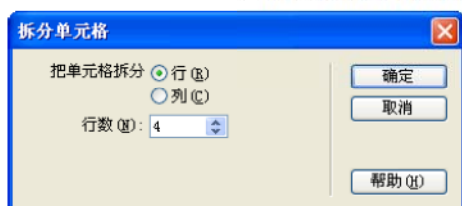


图 14-5 拆分单元格对话框

14.2.4 单元格的复制、粘贴、移动和清除

14.2.5 表格的样式化



图 14-6 【格式化表格】对话框

14.3 布局表格和布局单元格

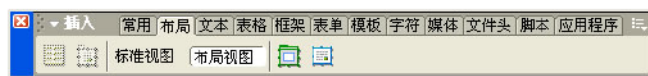


图 14-7 切换为布局视图模式

14.3.1 创建和调整布局表格与布局单元格

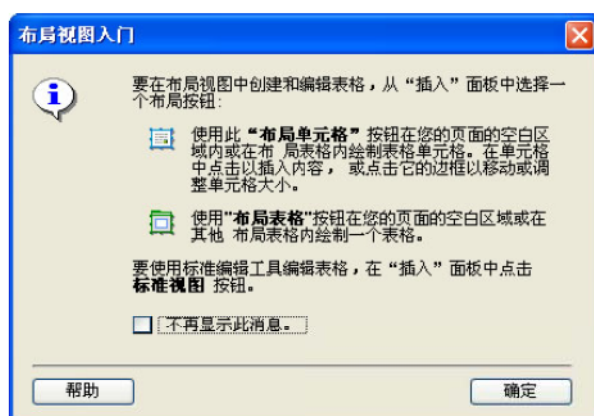


图 14-8 【布局视图入门】对话框

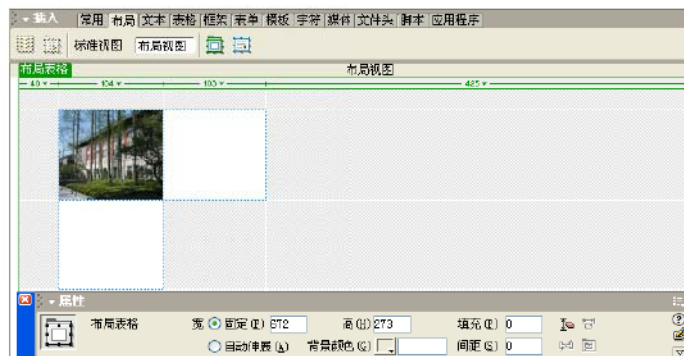


图 14-9 网页中插入布局表格和布局单元格

14.3.2 布局视图应用实例



图 14-10 布局视图应用实例



图 14-11 布局视图应用实例浏览结果

14.4 层的基本操作

14.4.1 创建和删除层

14.4.2 激活和选中层



图 14-12 未被选中激活的层

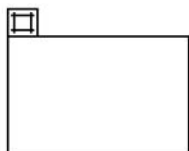


图 14-13 被激活的层

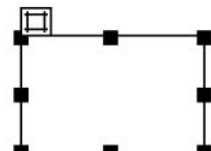


图 14-14 被选中的层

14.4.3 调整、移动和对齐层

14.5 层的属性设置

14.5.1 设置层的属性面板



图 14-15 层的属性面板

14.5.2 用层面板管理层



图 14-16 层面板

14.6 层的应用实例



图 14-17 应用实例示意

14.7 框架的基本操作

14.7.1 框架的概述

14.7.2 创建框架与框架集



图 14-18 【插入】面板组中【框架】选项卡中的框架类型

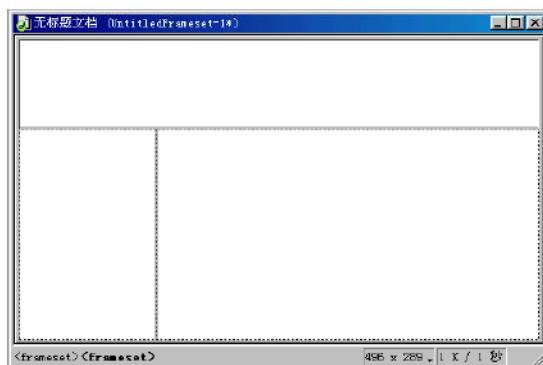


图 14-19 顶部和嵌套的左侧框架

14.7.3 框架的调整、拆分和删除

14.8 框架和框架集的选择与属性设置

14.8.1 框架和框架集的选择



图 14-20 框架的面板

14.8.2 框架和框架集的属性设置

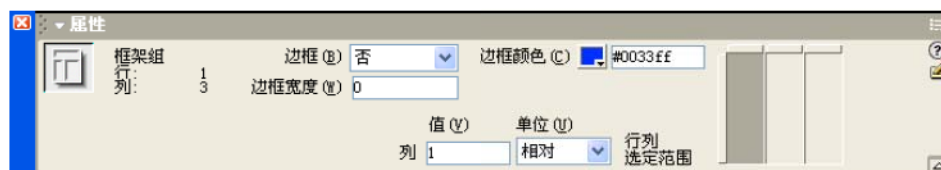


图 14-21 框架集的属性面板

。



图 14-22 框架的属性面板

14.9 框架和框架集的保存

14.10 框架的应用实例



图 14-23 框架应用实例

14.11 小 结

第 15 章 行为与时间轴及其应用

15.1 行为的概述

15.1.1 行为面板及其使用方法



图 15-1 【行为】面板

15.1.2 添加和修改行为



图 15-2 单击 **+** 按钮，弹出动作菜单

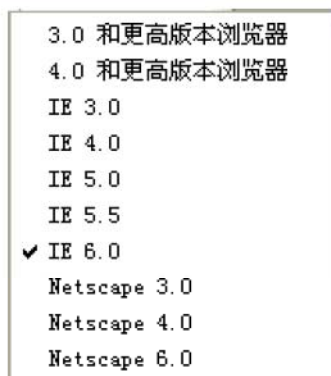


图 15-3 【显示事件】级联菜单

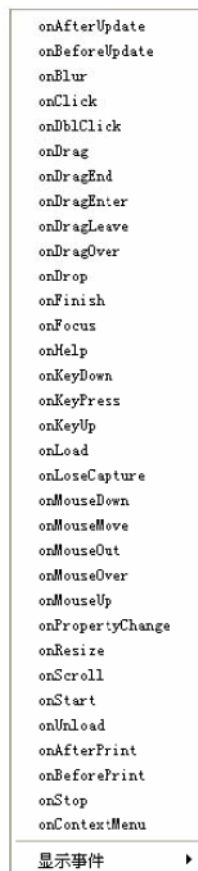


图 15-4 单击下拉三角形

15.1.3 行为的简单应用

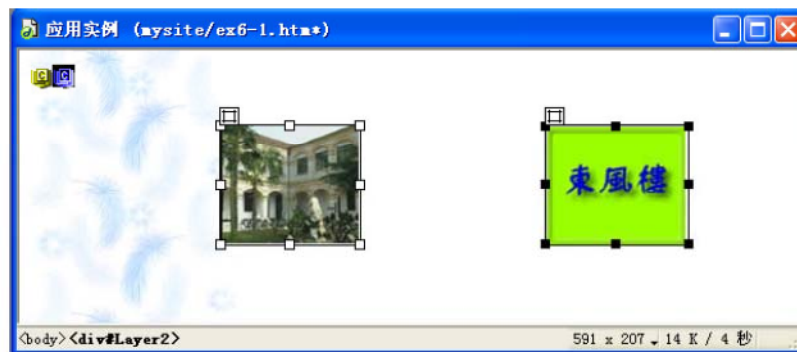


图 15-5 应用实例示意



图 15-6 设置显示层 Layer2



图 15-7 设置隐藏层 Layer2

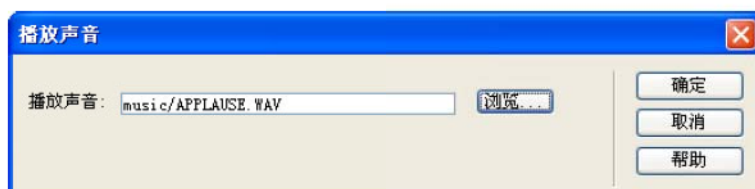


图 15-8 【播放声音】对话框

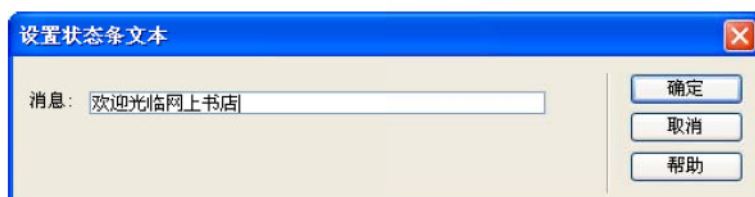


图 15-9 【设置状态条文本】对话框

15.2 Dreamweaver MX 内置的动作和事件

15.3 时间轴的概述

15.3.1 使用时间轴面板

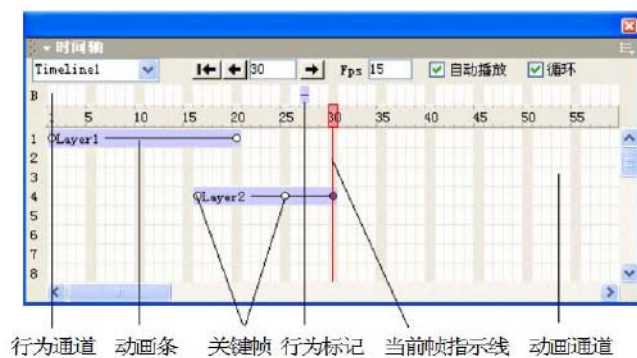


图 15-10 时间轴面板

15.3.2 创建时间轴动画

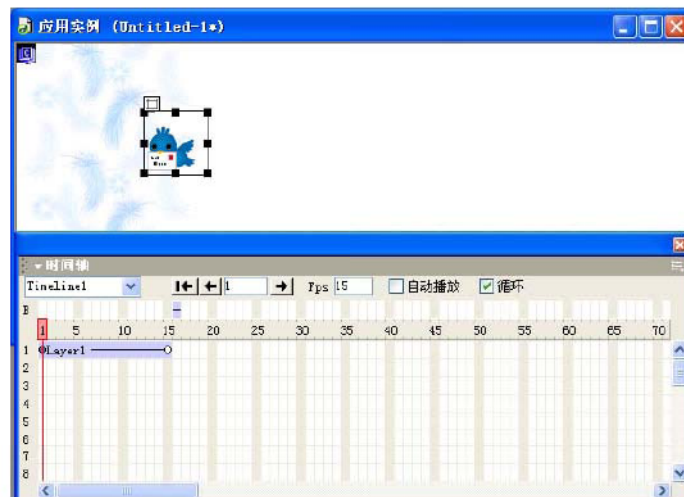


图 15-11 创建时间轴动画条

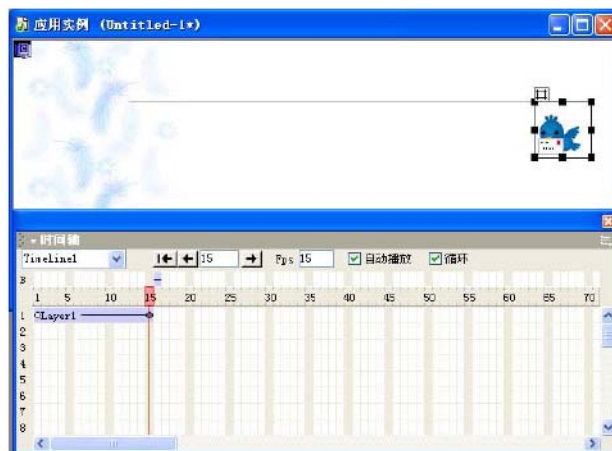


图 15-12 生成动画轨迹

15.3.3 生成和编辑动画路径

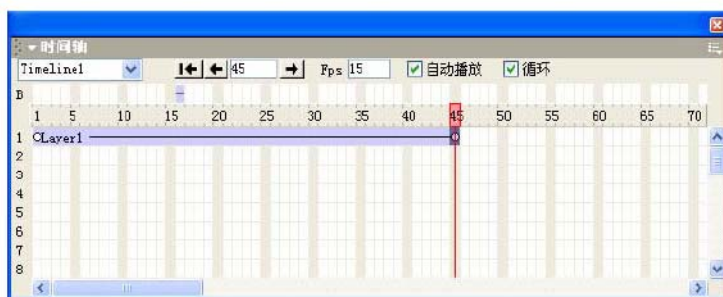


图 15-13 时间轴面板增加帧

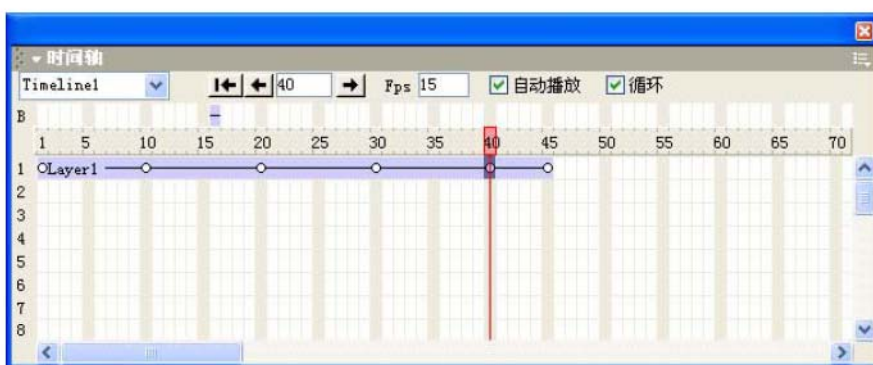


图 15-14 时间轴面板增加关键帧

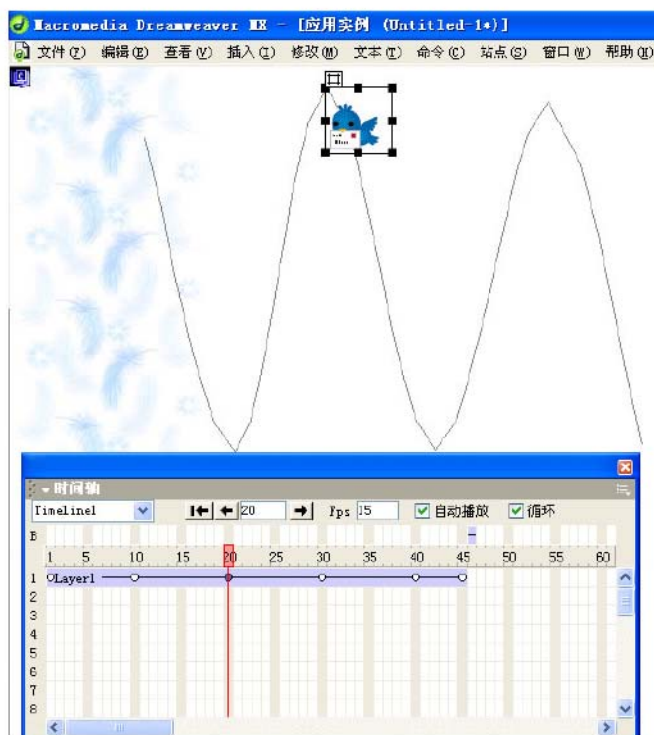


图 15-15 改变时间轴轨迹的页面

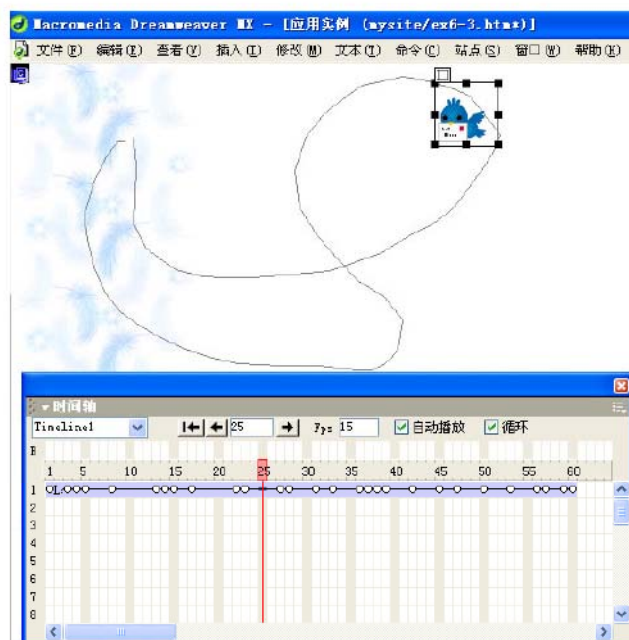


图 15-16 生成自由路径的动画

15.3.4 在时间轴中加入行为

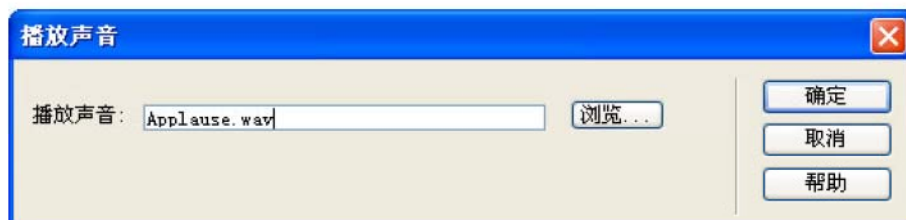


图 15-17 插入播放声音文件对话框

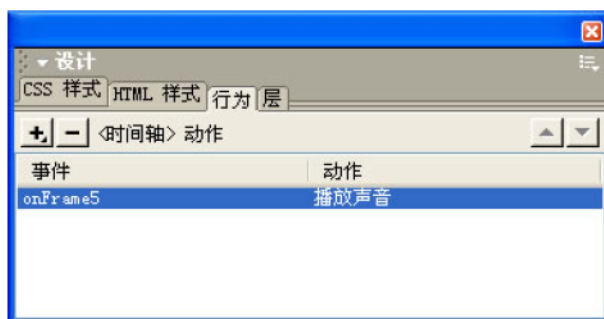


图 15-18 添加新行为后的【行为】面板

15.4 用时间轴改变图像和层的属性

15.4.1 用时间轴控制层的可见性

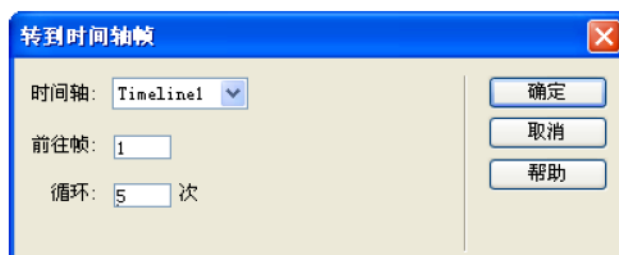


图 15-19 【转到时间轴帧】对话框

15.4.2 用时间轴控制图片替换

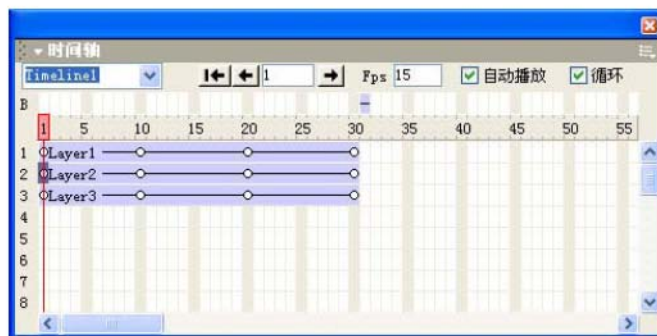


图 15-22 添加动画条和关键帧

15.4.4 用时间轴改变层的大小

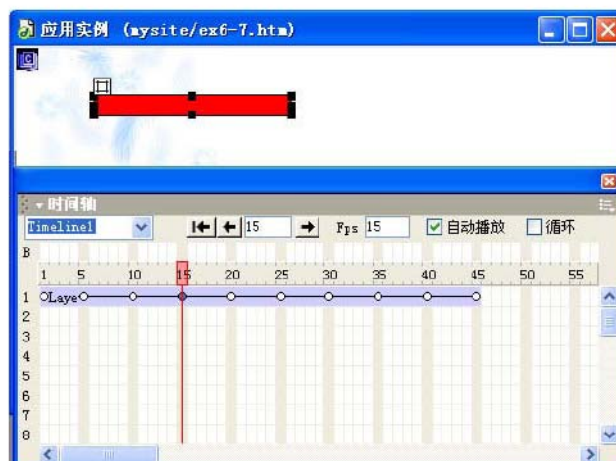


图 15-23 用时间轴改变层的大小

15.4.5 多条时间轴的管理

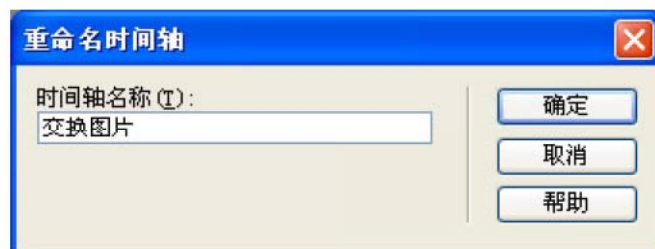


图 15-24 【重命名时间轴】对话框

15.5 行为和时间轴的应用实例

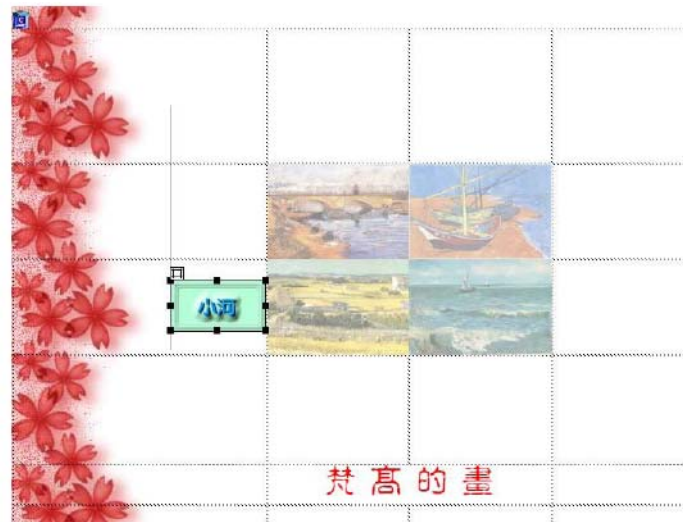


图 15-25 应用实例示意

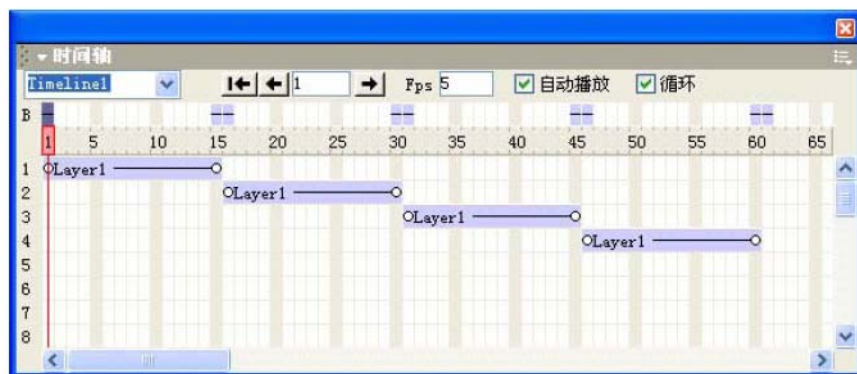


图 15-26 应用实例的时间轴

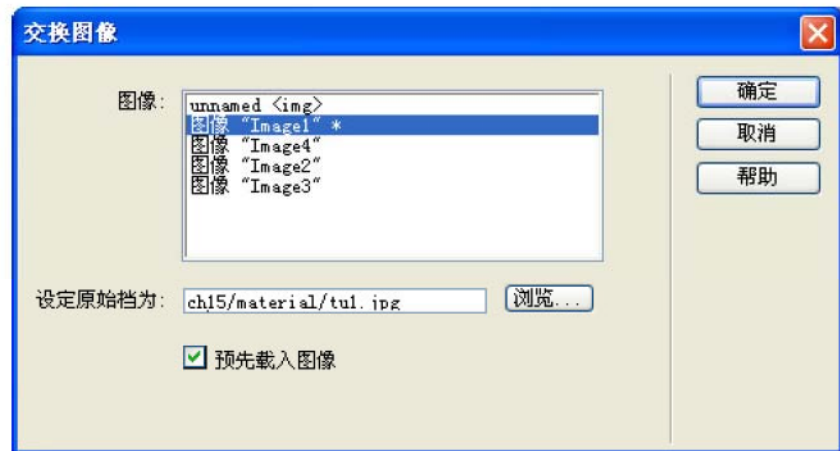


图 15-27 【交换图像】对话框

15.6 小 结

第 16 章 层叠样式、模板与库

16.1 层叠样式表概述

16.2 层叠样式表的创建与编辑



图 16-1 【CSS 样式】面板

16.2.1 创建 CSS 样式和 CSS 样式表



图 16-2 【新建 CSS 样式】对话框



图 16-3 选择“重定义 HTML 标签”后的对话框



图 16-4 选择“使用 CSS 选择器”后的对话框

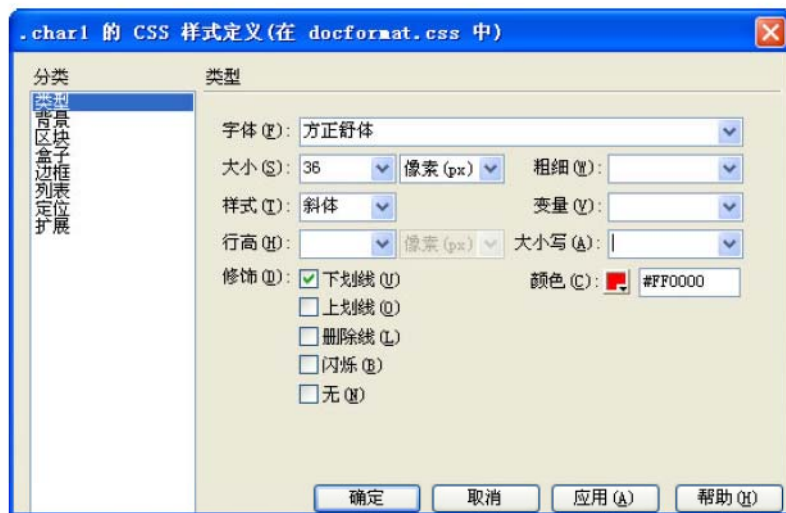


图 16-5 定义样式对话框

16.2.2 外部样式表链接、导入和编辑



图 16-6 【编辑样式表】对话框

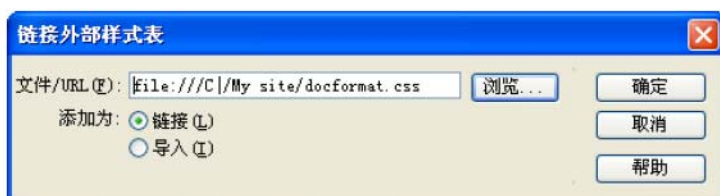


图 16-7 【链接外部样式表】对话框



图 16-8 【编辑样式表】对话框



图 16-9 编辑当前样式表的对话框

16.3 CSS 样式表的应用

16.3.1 滤镜的概述

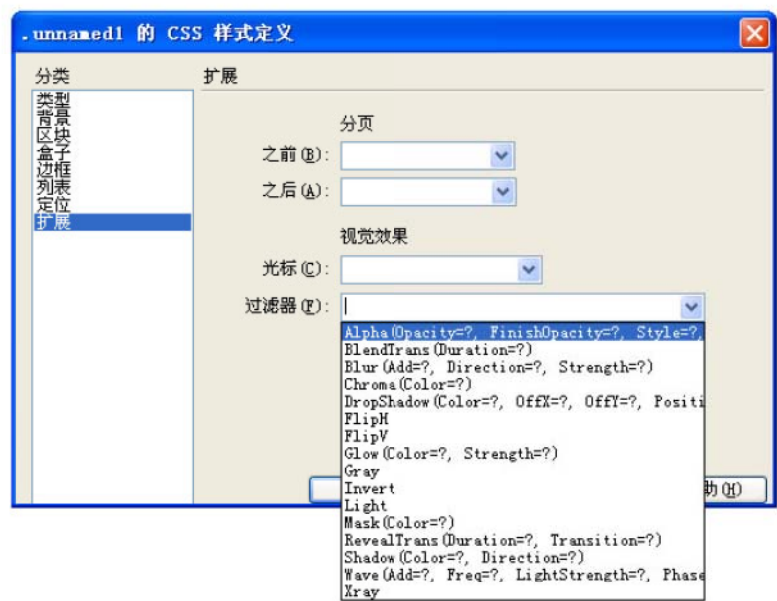


图 16-10 【CSS 样式定义】对话框

16.3.2 透明度滤镜（Alpha）的应用

16.3.3 显示滤镜（RevealTrans）的应用

表 16-1 transition 表示对象转换的方式

转换类型	对应代号	转换类型	对应代号
矩形从大到小	0	随机溶解	12
矩形从小到大	1	垂直向内裂开	13
圆形从大到小	2	垂直向外裂开	14
圆形从小到大	3	水平向内裂开	15
向上推开	4	水平向外裂开	16
向下推开	5	向左下剥开	17
向右推开	6	向左上剥开	18
向左推开	7	向右下剥开	19
垂直形百叶窗	8	向右上剥开	20
水平形百叶窗	9	随机水平细纹	21
水平棋盘	10	随机垂直细纹	22

垂直棋盘	11	随机选取一种特效	23
------	----	----------	----

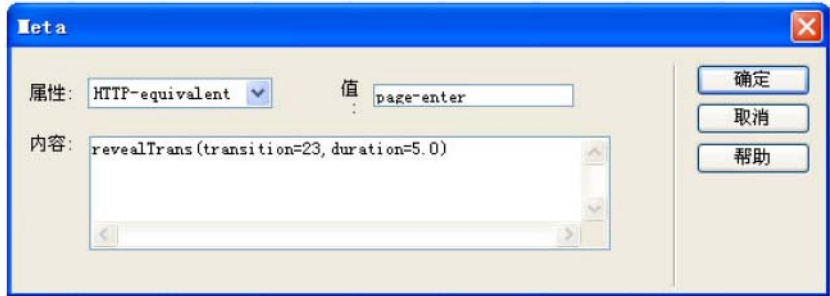


图 16-11 插入 Meta 对话框

16.3.4 模糊滤镜（Blur）的应用



图 16-12 文字的 Blur 滤镜效果

16.4 模板的应用

16.4.1 创建与保存模板

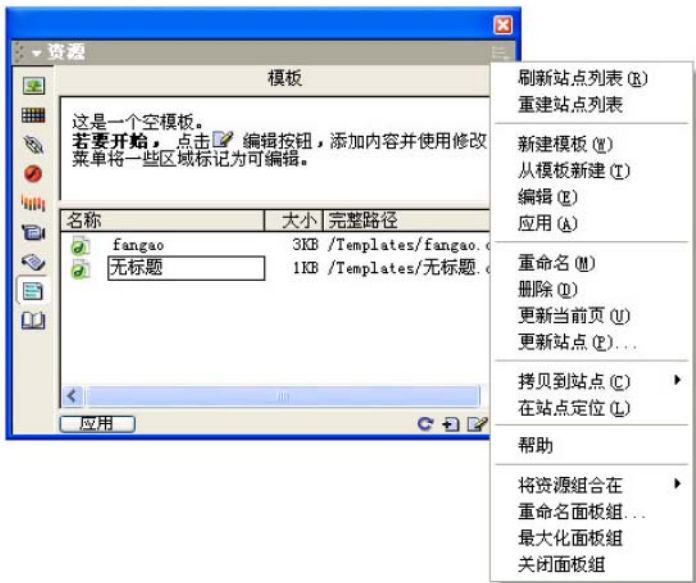


图 16-13 【资源】面板及其菜单项

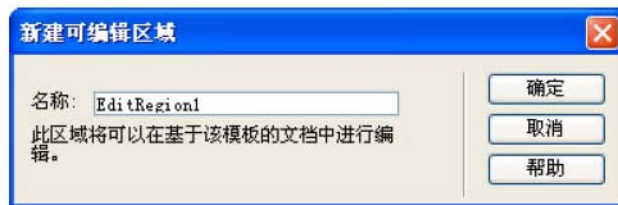


图 16-14 设置新的可编辑区域



图 16-15 名为 exa5-1.htm 的网页

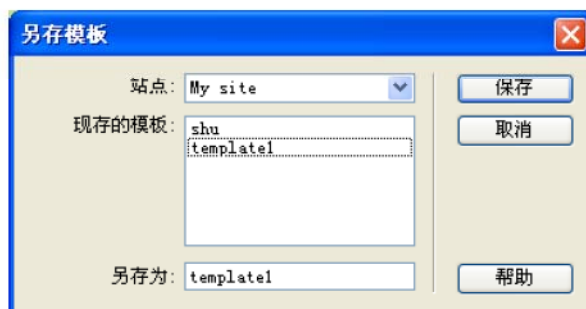


图 16-16 【另存模板】对话框



图 16-17 设置完可编辑区域的模板

16.4.2 应用与修改模板



图 16-18 【从模板新建】对话框



图 16-19 【资源】面板

16.4.3 更新基于模板的网页文档



图 16-20 【更新页面】对话框

16.5 库的应用

16.5.1 创建和应用库项目



图 16-21 【库】面板

16.5.2 编辑库项目

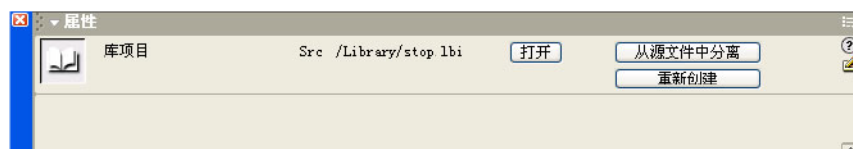


图 16-22 库项目的属性面板

16.5.3 用库项目更新网站

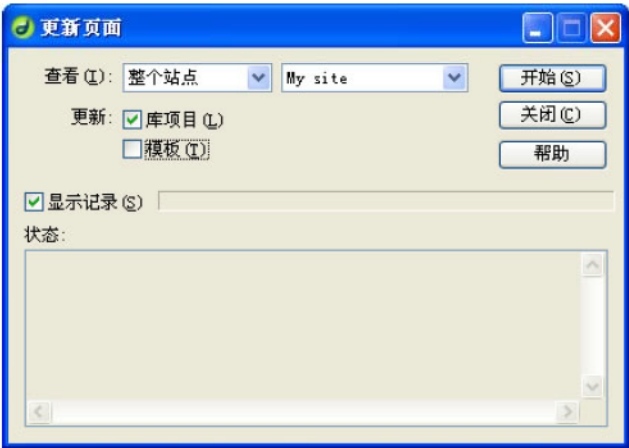


图 16-23 【更新页面】对话框

16.6 资源管理

16.6.1 图像管理



图 16-24 图像的【资源】面板

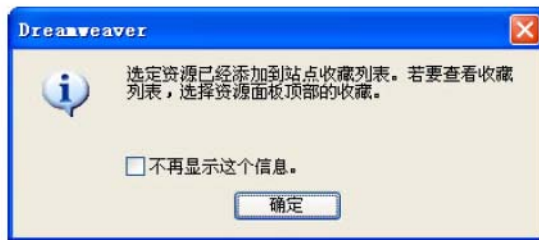


图 16-25 提示信息对话框

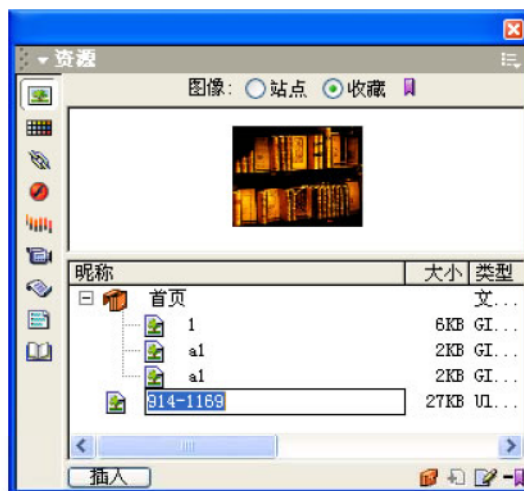


图 16-26 图像收藏文件夹

16.6.2 颜色管理

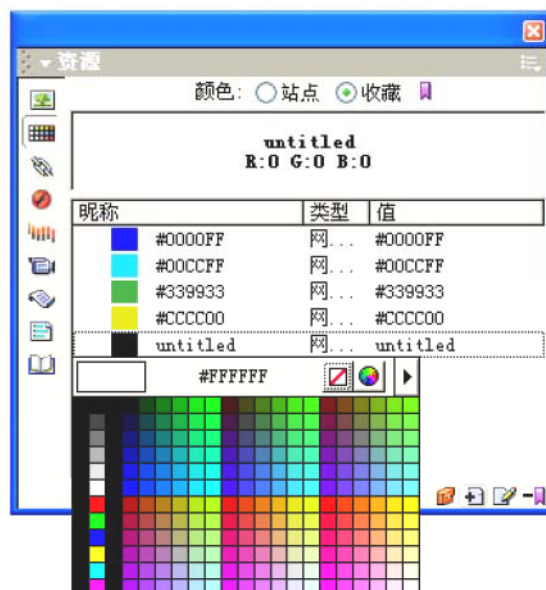


图 16-27 在颜色管理窗口中新建颜色

16.6.3 超链接管理



图 16-28 在超链接收藏夹中新建一个超链接

16.6.4 Flash 管理



图 16-29 Flash 资源管理器

16.7 小 结

第 17 章 表单及其应用

17.1 交互式表单概述

17.2 创建表单

17.2.1 创建表单的文本域



图 17-1 表单对象面板

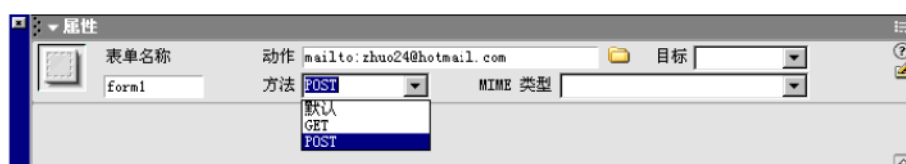


图 17-2 表单的属性面板

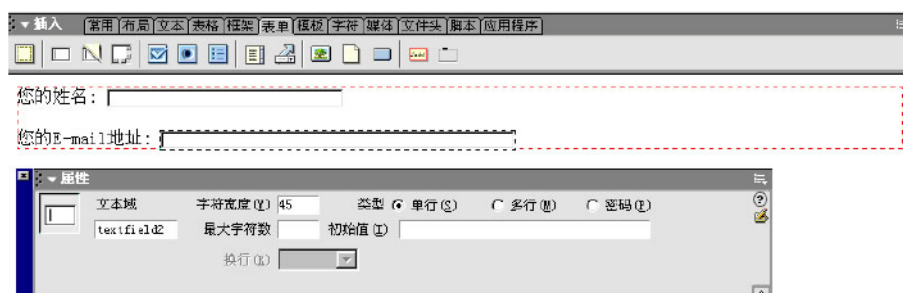


图 17-3 创建表单文本字段

17.2.2 建立表单的单选按钮和复选框



图 17-4 单选按钮的属性面板

您的姓名和性别: 男 ☒ 女 ☐
您的联系方式:

图 17-5 表单的单选按钮

2. 您经常关注本网上书店的哪些栏目?
☒ 新书速递 ☐ 精品系列 ☐ 科学技术 ☐ 现代文学 ☐ 生活艺术 ☐ 文化教育 ☐ 电子音像 ☐ 政治法律 ☐ 网友书评

图 17-6 表单的复选框



图 17-7 表单复选框的属性面板

17.2.3 创建表单的列表框



图 17-8 下拉列表框的属性面板

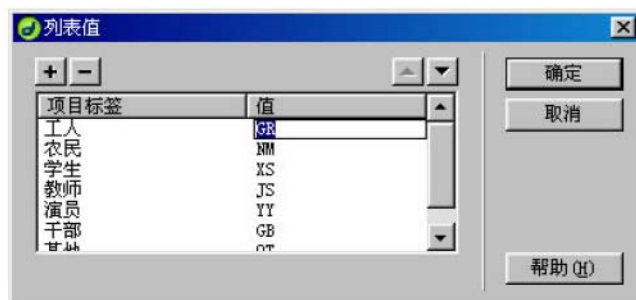


图 17-9 【列表值】对话框

17.2.4 创建表单的提交和重置按钮



图 17-10 表单按钮的属性面板

17.2.5 其他表单域的应用



图 17-11 表单图像域的属性面板



图 17-12 表单隐藏域的属性面板



图 17-13 表单的文件域

17.3 表单的应用实例



图 17-14 表单应用实例

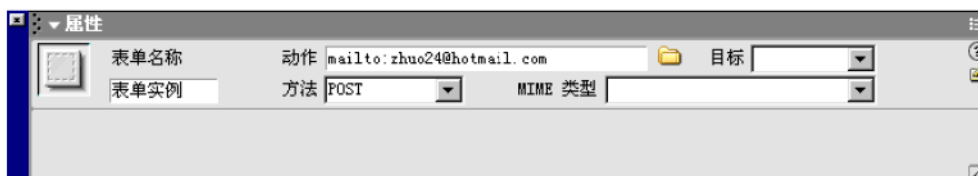


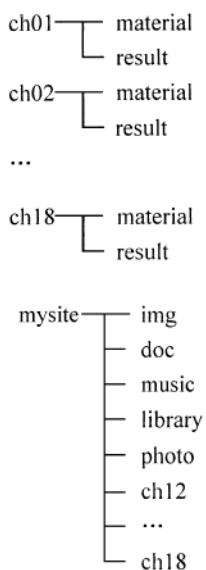
图 17-15 表单的属性面板

17.4 小 结

附录 A 文件目录说明

本套教材包含《网页设计与制作教程》和《网页设计与制作实验教程》这两本书，配有光盘，光盘附在《网页设计与制作实验教程》一书中。《网页设计与制作教程》和《网页设计与制作实验教程》这两本书中设计与制作网页时用到的素材及其结果都在光盘上。

光盘结构如下：



例如，《网页设计与制作教程》中例题的结果用 exa2-1. ×××、exa2-2. ××× 等表示，保存在 ch02\result 中。其中，“exa”表示 example 的意思，紧接着的“2”表示“第 2 章”、“-”后面的“1”与“2”表示“例 1”、“例 2”。

又如，《网页设计与制作实验教程》中的实验内容保存时用统一编号 exe2-1. ×××、exe2-2. ××× 等，结果保存在 ch02\result 中。其中，“exe”表示“练习”、紧接着的“2”表示“第 2 章实验”、“-”后面的“1”与“2”表示“练习题 1”与“练习题 2”。《网页设计与制作实验教程》中典型范例保存时使用自定义的文件名，结果保存在 ch××\result 中。

另外，ch××\result 文件夹中的结果是供读者在学习时参考的，读者练习时可在本地硬盘上另建保存实验结果的 ch××\result 文件夹。

《网页设计与制作教程》和《网页设计与制作实验教程》中每章例题和实验用到的素材，都存放在 ch××\material 中。

为了便于学生学习和教师授课，《网页设计与制作教程》和《网页设计与制作实验教程》书中的插图，另建文件夹“教程插图\ch××”和“实验教程插图\ch××”，各章插图放在各章的文件夹中。

参 考 文 献

- [1] 赵祖荫. 网页制作教程. 北京: 清华大学出版社, 2002
- [2] 东方人华. 网页制作入门与提高. 北京: 清华大学出版社, 2001
- [3] 赵祖荫. 电子商务网站建设教程. 北京: 清华大学出版社, 2004
- [4] 吴明哲等. Flash 5 网页高手. 北京: 中国铁道出版社, 2001

读者意见反馈

亲爱的读者：

感谢您一直以来对清华版计算机教材的支持和爱护。为了今后为您提供更优秀的教材，请您抽出宝贵的时间来填写下面的意见反馈表，以便于我们更好地对本教材做进一步的改进。同时如果您在使用本教材的过程中遇到了什么问题，或者有什么好的建议，也请您来信告诉我们。

地址：北京市海淀区双清路学研大厦 A 座 517（100084）市场部收

电话：62770175-3506

电子邮件：jsjjc@tup.tsinghua.edu.cn

教材名称：网页设计与制作教程（第 2 版）

ISBN：7-302-10323-2/TP·7027

个人资料

姓名：_____ 年龄：_____ 所在院校/专业：_____

文化程度：_____ 通信地址：_____

联系电话：_____ 电子信箱：_____

您使用本书是作为：☐指定教材 ☐选用教材 ☐辅导教材 ☐自学教材

您对本书封面设计的满意度：

☐很满意 ☐满意 ☐一般 ☐不满意 改进建议_____

您对本书印刷质量的满意度：

☐很满意 ☐满意 ☐一般 ☐不满意 改进建议_____

您对本书的总体满意度：

从语言质量角度看 ☐很满意 ☐满意 ☐一般 ☐不满意

从科技含量角度看 ☐很满意 ☐满意 ☐一般 ☐不满意

本书最令您满意的是：

☐指导明确 ☐内容充实 ☐讲解详尽 ☐实例丰富

您认为本书在哪些地方应进行修改？（可附页）

您希望本书在哪些方面进行改进？（可附页）
