

China-pub.com

下载

第14章 行为和时间线

如果要执行较复杂的数据处理，通常需要执行服务器端的脚本或程序。然而如果仅仅希望自己同页面中的元素进行简单的交互控制，每次都连接到服务器就显得很很不现实，这不仅使交互控制变得缓慢，而且还延长了联机时间，造成不必要的浪费。

如果仅仅希望进行简单的页面中交互控制，则可以使用客户端的脚本或程序。所谓客户端，也即脚本程序被包容在当前的网页中，用户可以直接在网页中进行各种动作，实现信息交互，而不必连入 Internet 服务器。事实上，我们在介绍表单的一章中，已经举过一个客户端脚本的例子。

很多人通过在文档中包含 JavaScript 脚本来实现用户同页面的交互，然而编写脚本既复杂，又需要专门的学习，所以，Dreamweaver 提供了一种称作“Behavior”（行为）的机制，帮助您构建页面中的交互行为。可以将行为看作是 Dreamweaver 的内置 JavaScript 库，它不仅可以帮助您构建脚本，还可以对现有脚本进行管理。利用 Dreamweaver，您不用书写一行代码，就可以实现丰富的动态页面效果，实现人和网页的交互。

本章主要介绍如何利用 Dreamweaver 构建行为，实现网页的动态效果。

14.1 行为概述

实际上，我们曾经接触过行为，为文档添加导航条、跳转菜单、轮替图像等，实际上都是使用的行为。这一节，我们介绍行为的基本概念。

14.1.1 行为的概念

所谓行为（Behavior），顾名思义，就是在网页中进行的一系列动作，通过这些动作，可以实现用户同网页的交互，也可以通过动作使某个任务被执行。

一般来说，一个行为应该由一个事件（event）和一个动作（action）所组成。例如，当用户将鼠标移动到一幅图像上，这就产生了一个事件，如果这时候图像变化（这就是我们前面介绍过的轮替图像），则实际上就导致了一个动作发生。

动作通常由一段 JavaScript 代码所组成，利用这段代码可以完成相应的任务，例如打开浏览器、播放声音或视频等，在 Dreamweaver 中，可以使用 Dreamweaver 内置的行为来往页面中添加 JavaScript 代码，而不用自己书写，当然，也可以对现有的代码进行修改，使之更符合自己的需要。

事件则通常由浏览器所定义，它可以被附加到各种页面元素上，也可以被附加到 HTML 标记中。通常一个事件总是针对页面元素或标记而言的。例如，在大多数浏览器中的超级链接上都会发生 onMouseOver、onMouseOut 和 onClick 这三种事件。当鼠标移动到链接上，就发生链接的 onMouseOver 事件，而鼠标移动到链接之外，就发生链接的 onMouseOut 事件，而单击链接，就发生链接的 onClick 事件。另一个常见的事件是 onLoad，它同图像或是文档正文相关联，当载入文档时，就发生文档的 onLoad 事件，而载入图像时，就发生图像的 onLoad 事件。

将事件和动作组合起来，就构成了行为，例如，将 onClick行为同一段JavaScript代码相关联，在单击鼠标时就可以执行相应的 JavaScript代码。通常，我们将事件产生的这个过程称作触发。

不是所有的动作都需要用户的干涉才会发生，例如我们可以指定某个动作每隔 10秒运行一次，当然，这实际上还是由事件触发的，只是这种事件不是通过用户本身的行为而产生的罢了。

有时候会有多个动作同一个事件相关联，换句话说，当事件发生时，会导致多个动作被执行。在Dreamweaver中，可以指定这些动作发生的顺序，从而实现需要的结果。

Dreamweaver内置了很多行为动作，这仿佛是一个现成的 JavaScript库，即便您不熟悉JavaScript代码，也可以构建同页面的交互。除 Macromedia公司之外，有些第三方厂商提供了更多的行为库，您可以从 Internet上下载它们，然后在 Dreamweaver中应用，请参看 14.2.4一节 的介绍。实际上，Dreamweaver提供了丰富的编程接口（API），您可以根据相应的规范，自行构建需要的行为库，并将之融合到 Dreamweaver中，相关信息，可以查看 Dreamweaver的扩展帮助。

14.1.2 认识事件

我们已经了解了什么是行为，也知道事件在行为中的作用。这一节里，我们介绍一些基本的事件类型，以帮助读者更好地了解行为，以便在创作网页时更加得心应手。

下面将要介绍的就是在创作网页时常见的事件及其含义，需要注意的是，不同版本的浏览器所支持的事件类型可能也不相同。为了更好地说明问题，我们进行如下约定：事件名称后标有“IE3”的，表明它适用于Internet Explorer 3.0浏览器；标有“IE4”的，表明它适用于Internet Explorer 4.0浏览器；标有“NS3”的，表明它适用于Netscape Navigator 3.0浏览器；标有“NS4”的，表明它适用于Netscape Navigator 4.0浏览器。

要了解更多的事件信息，可以从 Dreamweaver安装目录的Configuration/ Behaviors/Events文件夹中找寻，在该文件夹下包含多个 HTML文档，您可以根据浏览器的不同，打开相应文档，然后查询事件信息。

下面开始介绍常见的事件类型和含义。

OnAbort (IE4、NS3、NS4) 当用户停止浏览器对图像的载入时会触发该事件。例如，当图像被下载时用户单击了浏览器的“停止”按钮，这时就会触发该事件。

onAfterUpdate (IE4) 当页面上一个捆绑数据的元素完成对数据源的更新时会触发该事件。

onBeforeUpdate (IE4) 当页面上一个捆绑数据的元素中的数据被改变，并即将失去焦点时会触发该事件。该事件发生在数据源被更新之前。

onBlur (IE3、IE4、NS3、NS4) 该事件同onFocus事件正好相反。当指定的元素停止从用户的交互行为上获取焦点时就会触发该事件。例如，当用户在文本框中单击之后，再单击文本框之外，浏览器就会针对该文本框产生一个 onBlur事件。

onBounce (IE4) 当选取框元素中的内容延伸到选取框元素边界之外时，就会触发该事件。

onChange (IE3、IE4、NS3、NS4) 当用户改变了页面中的值时就会触发该事件。例

如，当用户从下拉列表（下拉菜单）中选择一个菜单项，或是当用户改变了文本框中的文本，并单击页面上的其他位置时，就会触发该事件。

onClick (IE3、IE4、NS3、NS4) 当用户单击特定的页面元素，例如链接、按钮或图像映像时，就会触发该事件。

ondblclick (IE4、NS4) 当用户双击特定的页面元素时就会触发该事件。

onerror (IE4、NS3、NS4) 当浏览器在载入页面或图像时发生错误，就会触发该事件。

onfinish (IE4) 当选取框元素中的内容完成一个循环时就会触发该事件。

onfocus (IE3、IE4、NS3、NS4) 当指定元素通过用户的交互行为获得焦点时就会触发该事件。例如在一个文本框上单击时，该文本框上就产生一个 **onfocus** 事件。

onhelp (IE4) 当用户单击浏览器的帮助按钮（通常是 F1）或从浏览器的“帮助”菜单中选择帮助菜单项时，就会触发该事件。

onkeydown (IE4、NS4) 当用户按下了一个键，在尚未释放之前，会触发该事件。

onkeypress (IE4、NS4) 当用户按下键然后又释放键，则就会触发该事件。该事件很像 **onkeydown** 和 **onkeyup** 事件的组合。

onkeyup (IE4、NS4) 当用户释放被按下的键时，就会触发该事件。

onload (IE3、IE4、NS3、NS4) 当图像或页面被完全载入之后，就会触发该事件。

onmousedown (IE4、NS4) 当用户按下鼠标左键，在尚未释放之前，会触发该事件。

onmousemove (IE3、IE4) 当用户将鼠标指针在一个页面元素上移动时，在该页面元素上就会触发该事件。

onmouseout (IE4、NS3、NS4) 当鼠标指针移出了指定元素（例如链接）的范围时，在该页面元素上就会触发该事件。

onmouseover (IE3、IE4、NS3、NS4) 当鼠标第一次移入指定元素（例如链接）的范围时，就会触发该事件。

onmouseup (IE4、NS4) 当按下的鼠标按钮被释放时，就会触发该事件。

onmove (NS4) 当浏览器窗口或框架移动时，就会触发该事件。例如，拖动浏览器窗口，在桌面上移动，就会触发该事件。

onreadystatechange (IE4) 当指定元素的状态被改变时，就会触发该事件。这些可能的元素状态包括未初始化（uninitialized）、载入（loading）和完成（complete）等。

onreset (IE3、IE4、NS3、NS4) 当表单中的数据被复位为默认值时，就会触发该事件。

onresize (IE4、NS4) 当用户重设浏览器窗口或框架的大小时，就会触发该事件。

onrowenter (IE4) 在当前捆绑数据源的记录指针被改变后，就会触发该事件。

onrowexit (IE4) 在当前捆绑数据源的记录指针将要改变时，就会触发该事件。

onscroll (IE4) 当用户利用滚动条或箭头键上下滚动文档内容时，就会触发该事件。

onselect (IE3、IE4、NS3、NS4) 当用户从一个文本框中选中文本时，就会触发该事件。

onstart (IE4) 当选取框元素中的内容开始循环时，会触发该事件。

onsubmit (IE3、IE4、NS3、NS4) 当用户递交一份表单时，就会触发该事件。

onUnload (IE3、IE4、NS3、NS4) 当用户离开页面时,就会触发该事件。例如,当用户从一个页面跳转到另一个页面时,原先页面上就会触发该事件。

14.2 应用行为

介绍了行为的基本概念后,我们就可以开始学习如何在文档中应用行为。

14.2.1 认识行为面板

在Dreamweaver中,对行为的添加和控制主要是通过行为面板实现的。您可以按照如下方法实现行为面板。

方法一:打开“Window”菜单,选择“Behaviors”命令。

方法二:从启动面板上,单击“Behaviors”按钮,如图14-1所示。

方法三:按下F8键。

一个典型的行为面板如图14-2所示。



图14-1 利用启动面板显示行为面板

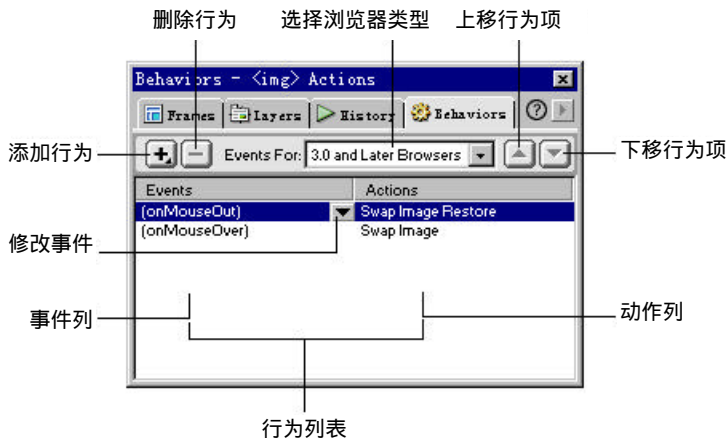


图14-2 行为面板

在行为面板中,可以进行如下的操作:

从行为列表中显示当前文档窗口中选中元素的行为,在行为列表左方的列中显示事件,在右方的列中显示该事件对应要执行的动作。

单击“+”按钮,可以打开一个菜单,允许您添加行为,通常我们将这个菜单称作动作菜单;单击“-”按钮,可以从当前的行为列表中删除选中的行为。

从行为列表中选中一个行为项,则可以通过单击事件列右方的箭头,打开一个菜单,为

该行为选择不同的事件，通常我们将这个菜单称作事件菜单。

从“Event For”(事件针对)下拉列表中，可以选择目标浏览器的类型，您所设置的行为只有在指定类型的浏览器上可以正常工作。一般建议选择“3.0 and Later Browser”(3.0和以后版本的浏览器)，使大多数的浏览器都能正确浏览网页。

单击向上箭头按钮，可以将行为列表中选中的行为项上移；单击向下箭头按钮，则可以将行为列表中选中的行为项下移。利用这两个箭头按钮，可以改变在文档中应用行为的顺序。

14.2.2 附加行为

您可以将行为附加到整个文档（也即<body>标记）、链接、图像、表单对象，或任何其他HTML元素中。由浏览器决定哪些元素可以接受行为，而哪些元素不可以接受行为。Internet Explorer 4.0支持的事件类型最多，目前它已经成为使用最广的浏览器。相信大多数动态网页都可以被很好地浏览。

您可以为每个事件关联多个动作。动作的执行会按照在行为面板的动作列中所示的顺序进行。您可以通过单击行为面板上的箭头按钮，改变动作的执行顺序。

要往页面中附加行为，可以按照如下方法进行操作：

1) 在文档窗口中，选中要附加行为的对象，如果希望为整个文档附加行为，可以通过文档左下方状态行上的标记选择器选取<body>标记。这时您应该在行为面板的状态栏上看到对象对应的标记。

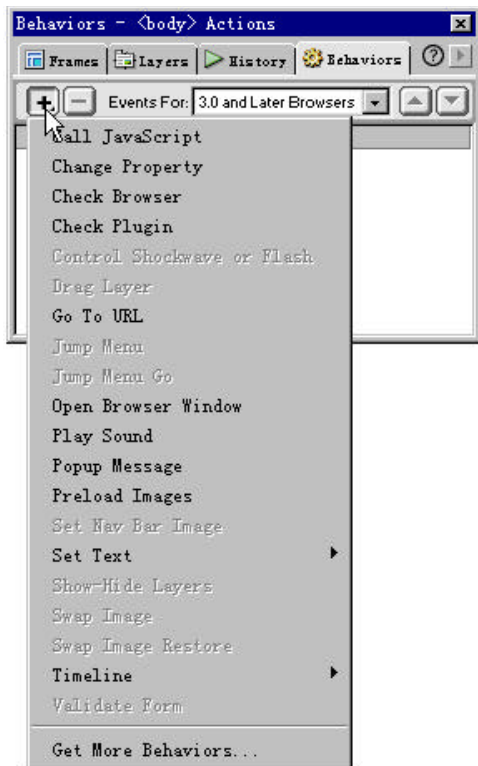


图14-3 动作菜单

2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单，然后选择需要附加的行为项。如果某些菜单项变灰，表示当前状态不支持该行为。

3) 一般来说，选择了某个菜单项之后，会出现一个对话框，依赖于选项的不同，对话框也不同。在对话框中输入相应的设置，按下“OK”按钮，确定操作，即往对象上附加了一个行为。

4) 这时在行为列表中会显示添加事件已经对应的动作，如果该事件不是您希望的事件，可以单击该事件项右方的箭头，打开事件菜单，选择其他事件，如图14-4所示。依赖于当前事件的不同，事件菜单中的菜单项也不同，通常它显示同当前事件相关的事件。

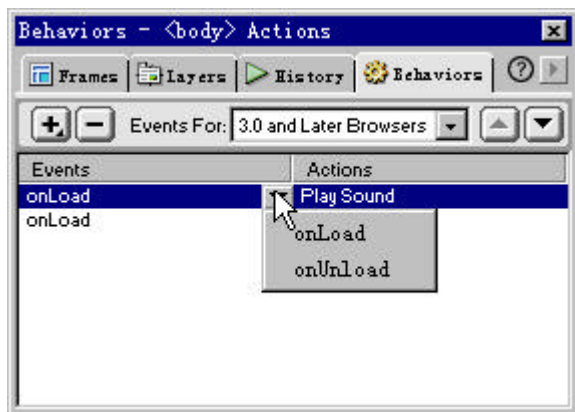


图14-4 事件菜单

注意 如果您为图像对象附加行为，某些事件，例如onMouseOver事件，在行为列表中出现时，其两端会带有括号，表明这些事件仅仅能被用于链接。在为图像附加这类行为时，Dreamweaver会在图像周围添加一个<a>标记，然后定义一个哑（dummy）链接，也即其链接的路径仅仅是一个“#”号，而没有具体的路径。您可以再通过属性面板将其修改为所需要的指向其他文档的真实路径。要注意的是，如果您删除“#”号，而没有将其替换为其他的链接，则您实际上就删除了该行为。

14.2.3 修改现有行为

您可以添加新行为，删除现有行为，重设行为的触发事件，也可以修改现有行为动作。

1. 修改行为动作

要修改现有行为，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中包含要修改行为的对象。
- 2) 双击行为列表中要修改的行为项，或是选中的行为项，然后按下回车键，这时会打开一个对话框，提示您对行为进行修改。依赖行为的不同，该对话框也不相同。
- 3) 重新设置行为参数，设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作，行为就被修改了。

2. 重设事件

如果要重新为动作指定触发事件，则可以单击事件右方的箭头，打开事件菜单，然后选择其他的事件。

3. 修改行为的执行顺序

如果希望修改行为的执行顺序,可以首先从行为列表中选中行为项,然后单击行为面板上的箭头按钮来改变顺序。

4. 删除行为

要删除行为,可以从行为列表中选中行为项,然后单击“-”按钮。

14.2.4 下载和安装第三方行为

Dreamweaver内置的行为毕竟有限,实际上,您可以从 Internet上下载更多的第三方行为套件,从而为您的 Dreamweaver增添更多的可操作行为。

要从Internet上下载第三方行为,可以单击行为面板上的“+”按钮,打开动作菜单,然后选择“Get More Behaviors”(获取更多行为)命令,这时会自动启动浏览器,连入 Internet,并允许您下载行为,它通常是一个压缩的文件。

下载行为后,可以按照如下方法,将其安装到您的 Dreamweaver系统中:

- 1) 利用解压缩的工具(如 Winzip等)解开下载的行为文件。
- 2) 将解开的文件放入到 Dreamweaver安装目录下的 Configuration/Behaviors/Actions文件夹中。

- 3) 重新启动 Dreamweaver。

实际上,动作就是 JavaScript代码,如果您很熟悉 JavaScript语言,可以自行设计新的动作,然后将其添加到 Dreamweaver中,它会出现动作菜单上。要了解更多的信息,您可以参看 Dreamweaver的扩展帮助,限于篇幅,本书不再介绍这类操作。

14.3 Dreamweaver的内置行为

Dreamweaver内置了很多行为,基本上可以满足普通网页的创作需求。本节将对这些内置行为一一介绍。

这些行为主要是针对 4.0版的浏览器而设计的,对于 Internet Explorer 5.0,也可以很好地支持它们。某些行为仍然可以在 3.0版本的浏览器中使用,您可以参看 Dreamweaver的帮助,了解相关信息。

14.3.1 调用JavaScript

调用JavaScript动作允许您设置当某些事件被触发时,调用相应的 JavaScript代码,以实现相应的动作。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮,打开如图 14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Call JavaScript”(调用JavaScript)命令,这时会出现如图 14-5所示的对话框,允许您输入要执行的 JavaScript语句,或是要调用的函数名称。
- 4) 输入完毕,按下“OK”按钮,确定操作。
- 5) 如有必要,可以从行为面板中选中相应的行为项,打开事件菜单,选择其他需要的事件。

注意 不仅可以在图 14-5所示的对话框中输入函数名称,如果要执行的代码比较简单,

也可以直接输入相应的代码。



图14-5 输入调用的JavaScript代码或名称

14.3.2 改变属性

利用改变属性动作，可以动态改变对象的属性值，例如，您可以改变分层的背景颜色，或是改变图像的大小等。换句话说，您实际上是改变对象对应标记的相应属性值。

是否允许改变属性值，这取决于浏览器的类型，一般来说，Internet Explorer 4.0比Internet Explorer 3.0或Netscape Navigator浏览器支持更多的改变属性特性。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中，最好不要选中任何对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Change Property”(改变属性)命令，这时会打开如图14-6所示的对话框。

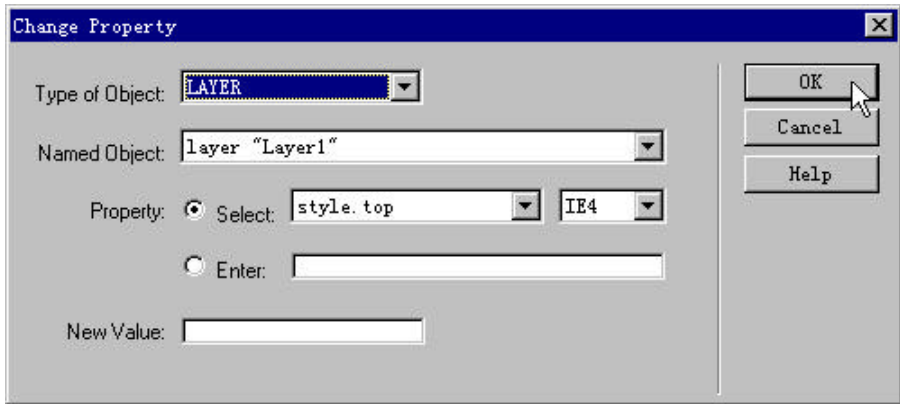


图14-6 改变属性

4) 从“Type of Object”(对象类型)下拉列表中，选择要改变属性的对象类型，假设我们要改变分层的属性，则可以选择“LAYER”(分层)。

5) 从“Named Object”(被命名的对象)下拉列表中，可以选择要改变属性的对象名称。在该下拉列表中，会自动显示文档中目前存在的相应对象名称。

6) 在“Property”(属性)区域，可以设置要改变的属性名称。

选择Select(选择)，则从右方的下拉列表可以选择要修改的属性名称，通过在右方的浏览器下拉列表中，您可以选择支持修改属性的目标浏览器，不同的浏览器类型，支持的被修改属性也不同。

选择“Enter”(输入),则可以自行在文本框中输入要修改的属性名称。

7) 在“New Value”(新值)文本框中,可以输入上面指定属性被修改后的新值。

8) 设置完毕,按下“OK”按钮,确定操作。

9) 如有必要,可以从行为面板中选中相应的行为项,打开事件菜单,选择其他需要的事件。

14.3.3 检查浏览器

利用检查浏览器的动作,可以获取用户浏览网页所使用的浏览器类型。通过这种检查,您可以实现针对不同的浏览器,给用户显示不同的网页。例如,某些网页只在 Internet Explorer 4.0下能够正确浏览,这时您可以针对其他的浏览器,如 Internet Explorer 3.0或 Netscape Navigator,创建另外的网页,在用户浏览网页时自动检查其浏览器类型,并自动跳转到相应的网页上。

一般来说,通常将这种行为附加到文档上,也即附加到 <body>标记上。当浏览器载入文档时,就会自动根据浏览器类型,跳转到不同的网页上。另一种常见的情形是将这种行为附加到一个空链接上,也即附加到 href属性值为空的 <a>标记上。当访问网页的人单击该链接,系统就会根据它的浏览器类型,跳转到不同的网页上。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象,例如 <body>标记或一个链接。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮,打开如图 14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Check Browser”(检查浏览器)命令,这时会打开如图 14-7所示的对话框。

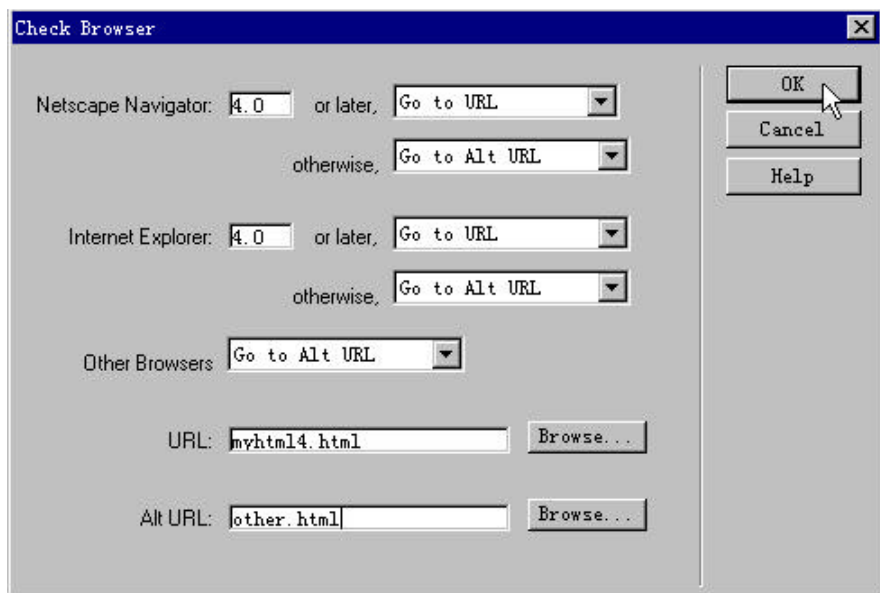


图14-7 检查浏览器

4) 在“Netscape Navigator”文本框中,可以输入要检查的 Netscape Navigator浏览器的最低版本号;在“Internet Explorer”文本框中,可以输入要检查的 Internet Explorer浏览器的最低版本号。

5) 在各浏览器项右方的下拉列表中, 可以选择检查完毕后进行的动作。

- 在“ or later ”(或更后) 下拉列表中, 可以设置当浏览器的版本是左方文本框中输入的版本, 或比该版本还要新时所进行的动作。您可以选择如下三种动作:

“ Go to URL ”(跳转到 URL) 选择该项, 则跳转到对话框中“ URL ”文本框中所设置的地址上。

“ Go to Alt URL ”(跳转到替换 URL) 选中该项, 则跳转到对话框中“ Alt URL ”(替换 URL) 区域设置的地址上。

“ Stay on this Page ”(停留在当前页上) 选择该项, 则不进行任何跳转, 而停留在当前页面上。

- 在“ otherwise ”(否则) 下拉列表中, 可以设置当浏览器的版本不是左方文本框中输入的版本, 或比该版本还要旧时所进行的动作。同样, 您可以选择上述的三种动作之一。

6) 在“ Other Browser ”(其他浏览器) 下拉列表中, 可以设置当检查到用户浏览器不是 Internet Explorer 也不是 Netscape Navigator 时所执行的动作, 同样可以选择上述的三种动作之一。

7) 在“ URL ”文本框中, 可以设置当浏览器版本合适时正常跳转到的 URL 地址。您也可以单击“ Browse ”按钮, 从磁盘上选择链接目标锚的文档。

8) 在“ Alt URL ”(替换) 文本框中, 可以设置当浏览器版本不合适时跳转到 URL 地址。您也可以单击“ Browse ”按钮, 从磁盘上选择链接目标锚的文档。

9) 设置完毕, 按下“ OK ”按钮, 确定操作。

10) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

14.3.4 检查插件

使用检查插件的动作, 可以检查访问网页的用户, 其浏览器中是否安装有指定插件, 通过这种检查, 您可以分别为安装插件和未安装插件的用户显示不同的网页。

例如, 您可以检查用户是否安装了播放 Flash 动画的插件, 如果用户安装了该插件, 就可以将带有 Flash 动画对象的网页显示给他; 如果用户没有安装该插件, 则可以将一幅仅仅显示图像的替代网页显示给他。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“ + ”按钮, 打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择“ Check Plugin ”命令, 这时会打开如图 14-8 所示的对话框。
- 4) 在“ Plugin ”区域, 可以选择要检查的插件类型。

选择“ Select ”, 则可以从右方的下拉列表中, 选择插件类型, 例如, 要检查浏览器是否安装有播放 Flash 动画的插件, 可以选择“ Flash ”。

选择“ Enter ”, 则可以自行从文本框中输入要检查的插件类型。

5) 在“ If Found, Go To URL ”(如果找到, 跳转到 URL) 文本框中, 可以设置当检查到用户浏览器中安装了该插件时, 跳转到的 URL 地址。您也可以单击“ Browse ”按钮, 从磁盘上选择目标锚上的文档。

6) 在“Otherwise, Go To URL”(否则, 跳转到 URL) 文本框中, 可以设置当检查到用户浏览器中尚未安装该插件时, 跳转到的 URL 地址。您也可以单击“Browse”按钮, 从磁盘上选择目标锚上的文档。

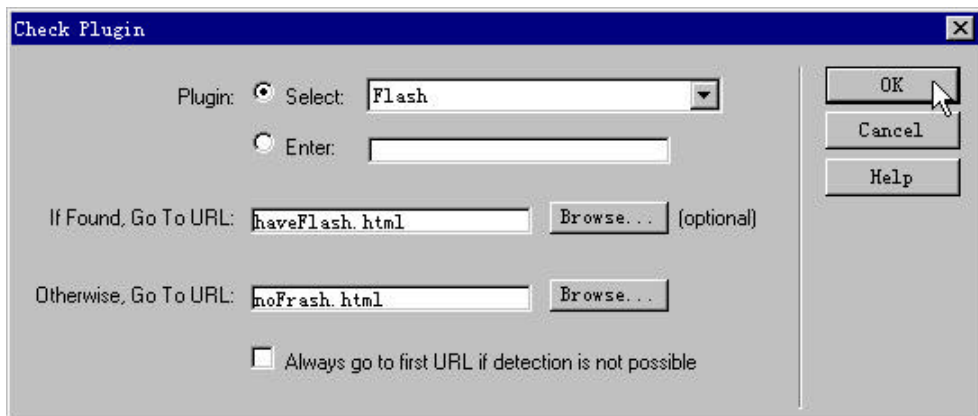


图14-8 检查插件

7) 选中“Always go to first URL, if detection is not possible”(如果无法检查, 则总是跳转到第一个 URL) 复选框, 则如果浏览器不支持对该插件的检查特性, 则直接跳转到上面设置的第一个 URL 地址上。大多数情况下, 这时浏览器会提示您下载该插件, 并安装它。

8) 设置完毕, 按下“OK”按钮, 确定操作。

9) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

注意 在Internet Explorer中, 无法利用JavaScript来检查它是否安装有插件。但是, 当您通过上面的对话框, 设置检查“Flash”或“Shockwave”插件特性时, Dreamweaver会自动添加相应的VBScript代码, 来检查它是否安装有该插件。

14.3.5 控制Shockwave或Flash

Shockwave或Flash是网页中最常使用的动画对象, 在文档中, 您可以添加诸如按钮之类的对象, 实现对Shockwave或Flash对象的控制, 例如, 可以设置动画的播放、停止、返回等, 甚至还可以控制直接跳转到动画序列的第几帧。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮, 打开如图 14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Control Shockwave or Flash”(控制Shockwave或Flash) 命令, 这时会打开如图 14-9所示的对话框。

4) 从“Movie”(动画) 下拉列表中, 选择要控制的对象名称以及嵌入对象所使用的标记。一般来说, 对于Internet Explorer, 通常使用<object>标记来处理嵌入对象; 而对于Netscape Navigator, 则使用<embed>标记来处理嵌入对象, 您可以参看本书介绍嵌入对象的章节, 了解更多信息。

5) 在“ Action ”(动作) 区域, 可以设置此行为所执行的控制动作。

- Play (播放) 选择该项, 则执行动画的播放操作。
- Stop (停止) 选择该项, 则停止对动画的播放。
- Rewind (返回) 选择该项, 则返回到动画的最前端。
- Go To Frame (跳转到帧) 选择该项, 则可以在右方的文本框中设置跳转到的帧数。

6) 设置完毕, 按下“ OK ”按钮确定操作。

7) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

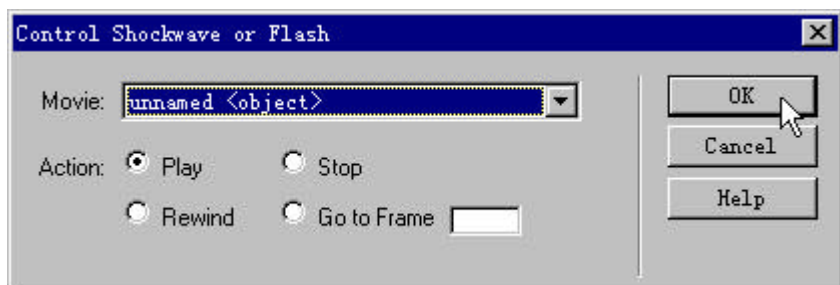


图14-9 控制Shockwave或Flash

14.3.6 拖动分层

利用拖动分层动作, 可以实现在页面上对分层及其中的内容进行移动, 以实现某些特殊的页面效果。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“ + ”按钮, 打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择“ Drag Layer ”(拖动分层) 命令, 这时会打开如图 14-10 所示的对话框。

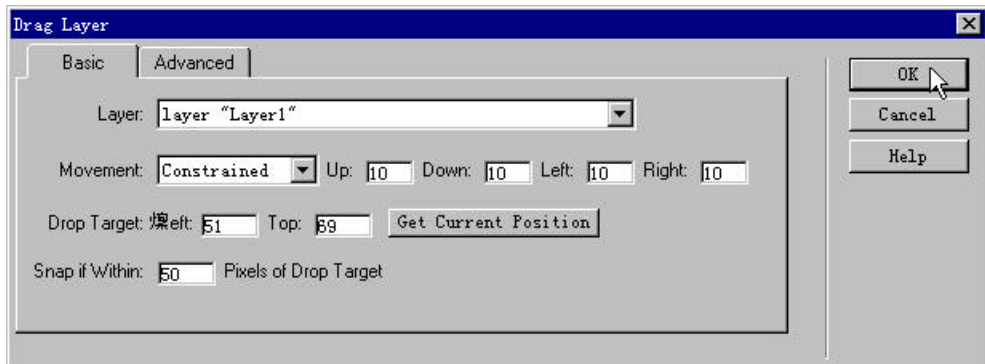


图14-10 拖动分层

4) 在“ Layer ”下拉列表中, 可以选择要操作的分层。

5) 在“ Movement ”(移动) 下拉列表中, 可以选择分层被拖动时的移动方式。

- “ Constrained ”(受限制) 选择该项, 则分层的移动位置是受限制的, 您可以在右方的

文本框中分别输入可移动区域的上、下、左、右位置值，这些值是相对分层的起始位置而言的，单位是像素。

- “Unconstrained”(不受限制) 选择该项，则可以实现分层在任意位置上的移动。

6) 在“Drop Target”(拖动目标)区域，可以设置分层被移动到的位置。您可以在“Left”(左)文本框中输入分层移动后的左方起始位置；在“Top”(顶)文本框中输入分层移动后的顶端起始位置。这里的值是相对浏览器窗口左上角而言的，单位是像素。可以单击“Get Current Position”(获取当前位置)按钮，来获取当前分层所在的位置，分层当前的位置值会出现在“Left”(左)和“Top”(顶)文本框中，您可以据此计算需要移动的位置。

7) 在“Snap if within”(如果在...范围内则靠齐)文本框中，可以输入分层相距与目标位置靠齐的最小像素值。当分层移动的位置同目标位置之间的像素值小于这里的设置时，分层会自动靠齐到目标位置上。

8) 要设置分层的拖动柄、跟踪分层的移动，或设置相应的触发动作，则可以单击“Advance”(高级)标签，进入如图14-11所示的选项卡中，以可以设置更多的选项。

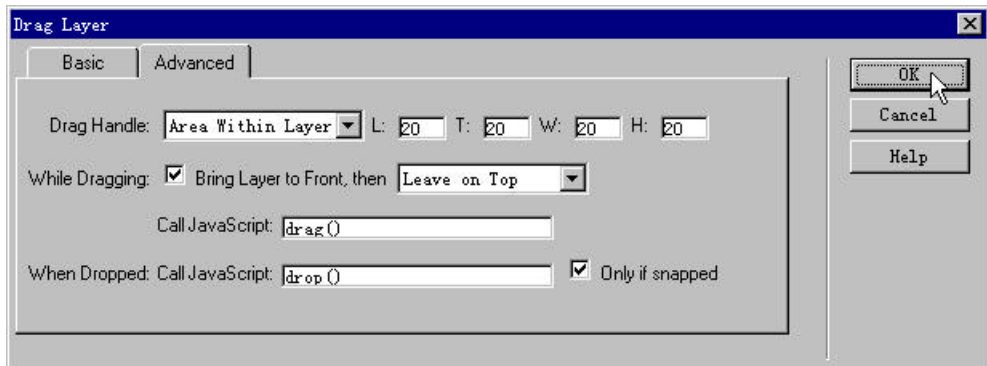


图14-11 设置拖动分层的高级选项

9) 在“Drag Handle”(拖动柄)下拉列表中，可以设置在拖动分层时，必须拖动分层上的哪个部位。您可以有如下选择：

- “Entire Layer”(整个分层) 选择该项，则可以通过在整个分层上任意位置单击鼠标来移动分层。
- “Area Within Layer”(分层内区域) 选择该项，则必须在指定的分层区域中单击鼠标来移动分层。您可以在右方的文本框中设置区域范围，在“L”(左)文本框中设置区域左方边界坐标，在“T”(上)文本框中设置区域上方边界坐标，在“W”(宽度)文本框中设置区域宽度，在“H”(高度)文本框中设置区域高度。

10) 在“While Dragging”(当拖动时)区域，可以设置分层被拖动时的相关设置。

- 选中复选框，则可以设置分层被拖动时在分层重叠栈中的位置。从右方的下拉列表中，可以选择如下选项：

“Leave on Top”(留在顶层) 选择该项，则分层被拖动时，保留在顶层。

“Restore z-index”(恢复z索引) 选择该项，则分层被拖动时，保留其原先的重叠顺序。

- 在“Call JavaScript”(调用JavaScript)文本框中，可以设置当分层被拖动时，调用的

JavaScript代码或函数。

11) 在“ While Dropped ”(当放下分层时) 区域，可以设置分层被拖动到指定位置，并释放后的相关设置。

- 在“ Call JavaScript ”(调用 JavaScript) 文本框中，可以设置当分层被释放时，调用的 JavaScript 代码或函数。
- 如果选中“ Only if snapped ”(仅当靠齐时) 复选框，则设置仅仅当分层移动到接近目标位置并靠齐时，才执行上述 JavaScript 代码或函数。

12) 设置完毕，按下“ OK ”按钮，确定操作。

13) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

注意 不能为一个已经附加有onMouseDown或onClick事件的对象附加拖动分层的行为。

利用Dreamweaver的时间线，可以在页面上构建分层动画，我们在本章后面会进行介绍。

14.3.7 跳转到URL

利用跳转到URL动作，可以设置在当前浏览器窗口或指定的框架窗口中载入指定的页面。该动作在同时改变两个或多个框架内容时特别有用。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“ + ”按钮，打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择“ Go To URL ”(跳转到URL) 命令，这时会打开如图 14-12 所示的对话框。

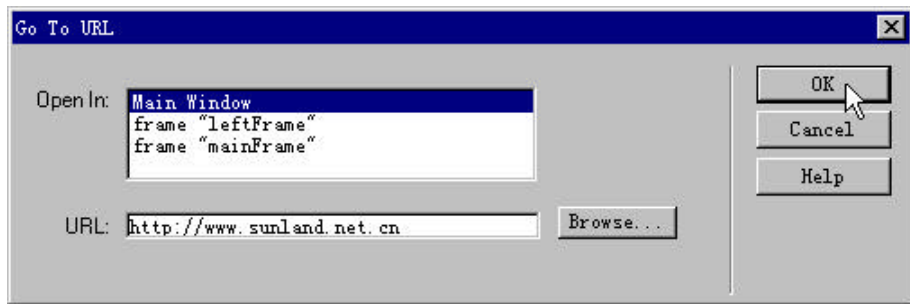


图14-12 跳转到URL

- 4) 从“ Open In ”(在...中打开) 列表中，可以选择打开链接目标锚端文档的窗口。
- 5) 在“ URL ”文本框中，可以设置链接的 URL 地址，您也可以单击“ Browse ”按钮，从磁盘上选择目标锚段的文档。
- 6) 重复上面的操作，直到为每个需要替换文档内容的窗口都设置好 URL。
- 7) 设置完毕，按下“ OK ”按钮，确定操作。
- 8) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

14.3.8 编辑跳转菜单

在介绍表单的章节中，我们已经介绍了如何创建跳转菜单，但是要编辑跳转菜单，则不

能采用通常的编辑表单对象的方法，而是必须通过行为面板来进行。

1. 编辑跳转菜单项

要编辑跳转菜单项，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要编辑的跳转菜单项，也即选中下拉列表对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

3) 选择“Jump Menu”(跳转菜单)命令，这时会打开如图14-13所示的对话框。该对话框我们应该很熟悉，它同我们创建跳转菜单时的对话框大致相同。



图14-13 编辑跳转菜单

4) 进行必要的修改，然后按下“OK”按钮，确定操作。

5) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

2. 编辑跳转菜单的Go按钮

如果在跳转菜单旁边显示了Go按钮，可以按照如下方法修改其动作：

- 1) 选中要编辑的Go按钮，也即选中相应的按钮表单对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Jump Menu Go”(跳转菜单Go按钮)命令，这时会打开如图14-14所示的对话框。

4) 在“Choose Jump Menu”(选择跳转菜单)下拉列表中，会出现跳转菜单中每个菜单项的名称。选择某个名称，则当单击“Go”按钮时，就会跳转到该名称所在菜单项对应的URL地址上。

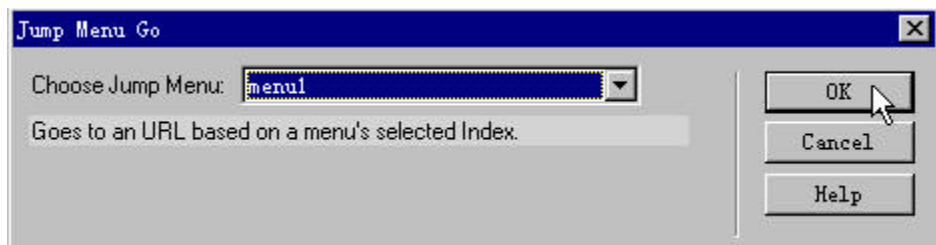


图14-14 编辑跳转菜单的Go按钮

- 5) 设置完毕, 按下“OK”按钮, 确定操作。
- 6) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

14.3.9 打开浏览器窗口

利用打开浏览器窗口的动作, 可以在一个新的浏览器窗口中载入位于指定 URL 位置上的文档。与此同时, 您还可以指定新打开浏览器窗口的属性, 例如大小、名称、是否显示菜单条等。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮, 打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择“Open Browser Window”(打开浏览器窗口)命令, 这时会打开如图 14-15 所示的对话框。

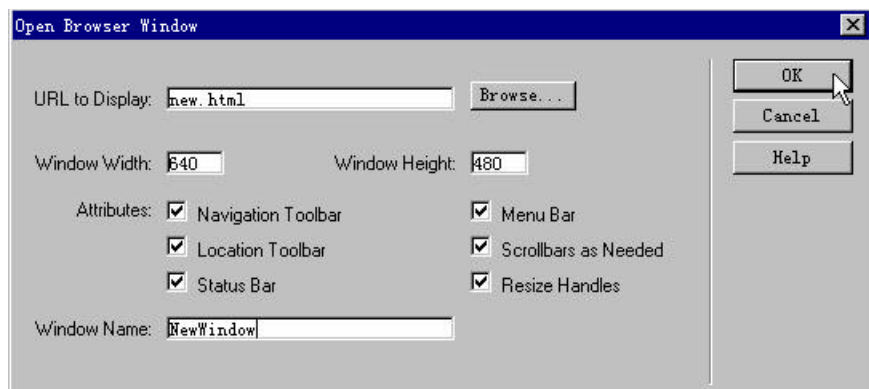


图14-15 打开新的浏览器窗口

- 4) 在“URL to Display”(要显示的 URL)文本框中, 可以输入在新浏览器窗口中载入的 URL 地址。您也可以单击“Browse”按钮, 从磁盘上选择链接目标锚端的文档。
- 5) 在“Window Width”(窗口宽度)文本框中, 可以输入新浏览器窗口的宽度, 单位是像素。
- 6) 在“Window Height”(窗口高度)文本框中, 可以输入新浏览器窗口的高度, 单位是像素。
- 7) 在“Attribute”(属性)区域, 可以设置新浏览器窗口中是否显示相应的元素, 选中复选框则显示该元素, 清除复选框则不显示该元素, 这些元素如下:

- Navigation Toolbar(导航工具栏) 带有“前进”和“后退”等按钮的工具栏, 图 14-16 显示了 Internet Explorer 5.0 的导航工具栏。



图14-16 Internet Explorer 5.0 到导航工具栏

- Menu Bar(菜单栏) 提供菜单命令的工具栏, 图 14-17 显示了 Internet Explorer 5.0 的菜

单栏。



图14-17 Internet Explorer 5.0的菜单栏

- Location Toolbar (定位工具栏) 帮助您输入地址或进行链接的工具栏。图 14-18显示了 Internet Explorer 5.0的地址栏和链接栏。

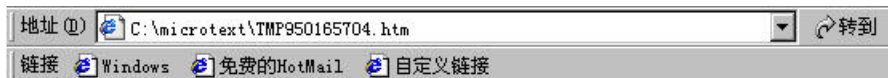


图14-18 Internet Explorer 5.0的地址栏和链接栏

- Scrollbars as Needed (需要时出现的滚动条) 通常如果文档范围小于浏览器窗口, 则浏览器窗口中不显示滚动条, 如果文档范围大于浏览器窗口, 则浏览器窗口会显示滚动条。利用该选项, 可以设置是否允许滚动条出现。
- Status Bar (状态行) 浏览器窗口最底端的状态行, 根据操作的不同, 它会显示相应的提示信息。图 14-19显示了利用 Internet Explorer 5.0 完全载入一个本地网页后提示的“完成”信息。



图14-19 Internet Explorer 5.0的状态行

- Resize Handles (重设大小的控制元素) 清除该复选框时, 新打开的浏览器窗口将无法改变大小, 您也无法拖动其边框改变大小。从窗口的控制菜单中, 也可以看到相应的命令 (如“大小”和“恢复”等) 都变为无效, 图 14-20显示了取消 Internet Explorer 5.0窗口中重设大小的控制元素后的控制菜单。



图14-20 Internet Explorer 5.0的控制菜单

8) 在“Windows Name”(窗口名称)文本框中, 可以为新打开的浏览器窗口定义名称。

9) 设置完毕, 按下“OK”按钮, 确定操作。

10) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

14.3.10 播放声音

利用播放声音动作, 可以在网页中播放声音文件, 例如, 您可以设置当网页被完全载入后播放一段音乐, 或是设置当鼠标移动到某个对象上时播放声音, 提供声效。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加动作的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮, 打开如图 14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Play Sound”(播放声音)命令, 这时会打开如图 14-21所示的对话框。
- 4) 在对话框中输入要播放的声音文件路径和名称, 您也可以单击“Browse”按钮, 从上

磁盘上选择要播放的声音文件。

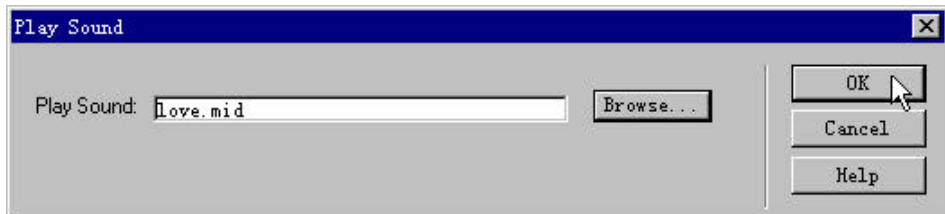


图14-21 播放声音

5) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

6) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

注意 可以播放的声音类型取决于浏览器类型。对于Internet Explorer来说，它可以播放大多数类型的声音文件，例如wav和midi等。通过其他类型的控件，例如ActiveMovie控件，甚至可以播放mpeg文件。

14.3.11 弹出信息对话框

利用弹出信息动作，可以在网页中显示信息对话框，起到提示信息的作用。最常见的信息对话框只有一个“OK”按钮，仅仅告诉您发生了什么事情，利用 Dreamweaver的弹出信息动作，可以设计更复杂的信息类型。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Pop Message”(弹出信息)命令，这时会打开如图14-22所示的对话框。

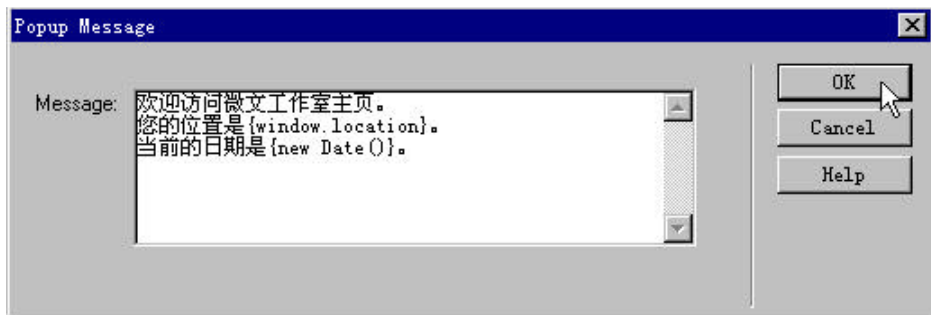


图14-22 设置弹出信息

4) 输入要显示的信息。

5) 按下“OK”按钮，确定操作。

6) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

注意 在图14-22中，您不仅可以输入文本信息，也可以在文本信息中夹杂相应的

JavaScript语句,实现更多的特性,例如,对于图14-22所示的夹杂代码的语句,对应的弹出信息如图14-23所示。



图14-23 弹出信息对话框

14.3.12 预载图像

利用预载图像行为,可以使浏览器下载那些尚未在网页中显示,但是可能显示的图像,并将之存储到本地缓存中,以便脱机浏览。

利用轮替图像的原理很容易说明这种机制。对于轮替图像,它实际上由两幅图像构成,一幅是原始图像,一幅是轮替图像,只有鼠标移动到原始图像上,才会显示轮替图像。通常,如果没有显示第二幅轮替图像,则浏览器是不会下载它的,而仅仅只下载第一幅原始图像。而利用预载图像特性,就可以将这些可能显示的图像一起下载,方便脱机浏览网页。

还有很多情况,网页上会存在尚未显示的图像,例如一幅位于隐藏分层中的图像,在尚未激活分层的可见性时,它并不被显示。因此也可以利用预载图像动作将之下载。

注意 如果您通过Dreamweaver往文档中添加轮替图像,可以在添加时指定是否要对图像进行预载,因此不必使用这里的方法再次对图像进行预载。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮,打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Preload Images”(预载图像)命令,这时会出现如图14-24所示的对话框。

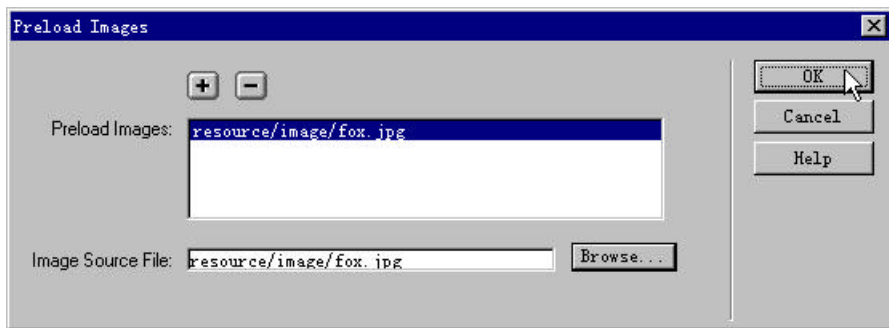


图14-24 设置预载图像

4) 单击“+”按钮,可以在“Preload Images”列表中添加一个空项,在“Image Source File”(图像源文件)文本框中输入要预载的图像路径和名称,或单击“Browse”按钮,即可添加要预载的图像。

- 5) 选中某个预载项，可以从下方的文本框中进行修改。
- 6) 要取消对某个图像的预载设置，可以选中该项，然后单击“-”按钮。
- 7) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。
- 8) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

14.3.13 设置导航条图像

在介绍图像的章节中，我们介绍过如何利用 Dreamweaver 往文档中添加导航条。要对导航条的图像进行编辑，或是对图像状态进行更多的控制，则可以使用行为面板，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要设置图像的导航条。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择“Set Nav Bar Image”(设置导航条图像)命令，这时会出现如图 14-25 所示的对话框。
- 4) 在“Basic”(基本)选项卡中，可以重新设置元素名称，设置导航条中所使用的图像 URL，设置链接位置，以及设置是否实现图像的预载等选项。它同我们创建导航条时的对话框基本一致，这里就不再赘述，您可以参看介绍图像的章节。
- 5) 在如图 14-26 所示的“Advanced”选项卡中，可以设置页面上其他图像的显示状态。

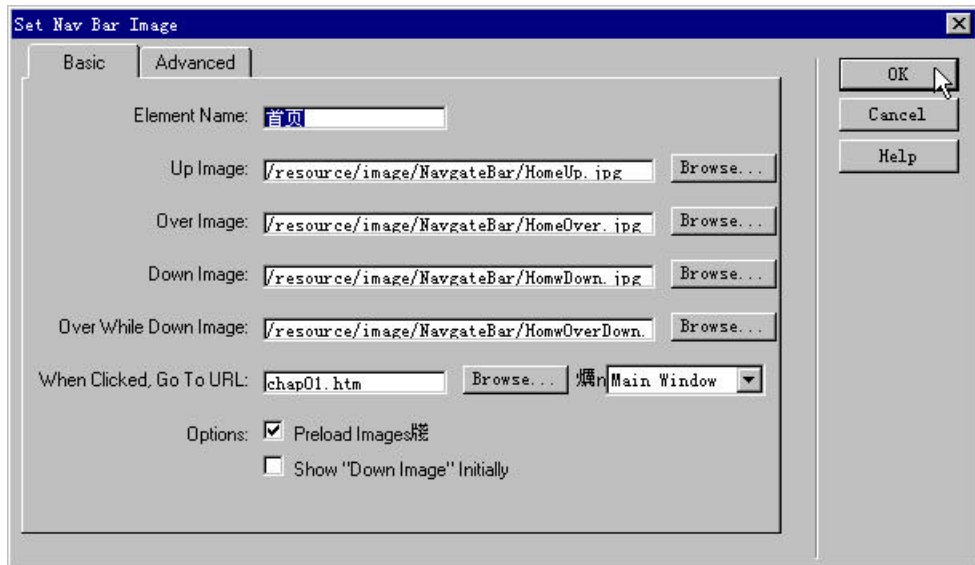


图14-25 设置导航条图像

- 6) 在“ When Element... Is Displaying ”(当元素...被显示时)下拉列表中，可以选择要设置的元素状态：

如果希望在当用户将鼠标移动到选中的图像之上后，改变另外图像的显示，则可以选择“Over Image or Over While Down Image”(轮替图像或按下轮替图像)选项。

如果希望在当用户单击选中的图像后，改变另外图像的显示，则可以选择“Down Image”

(按下图像)

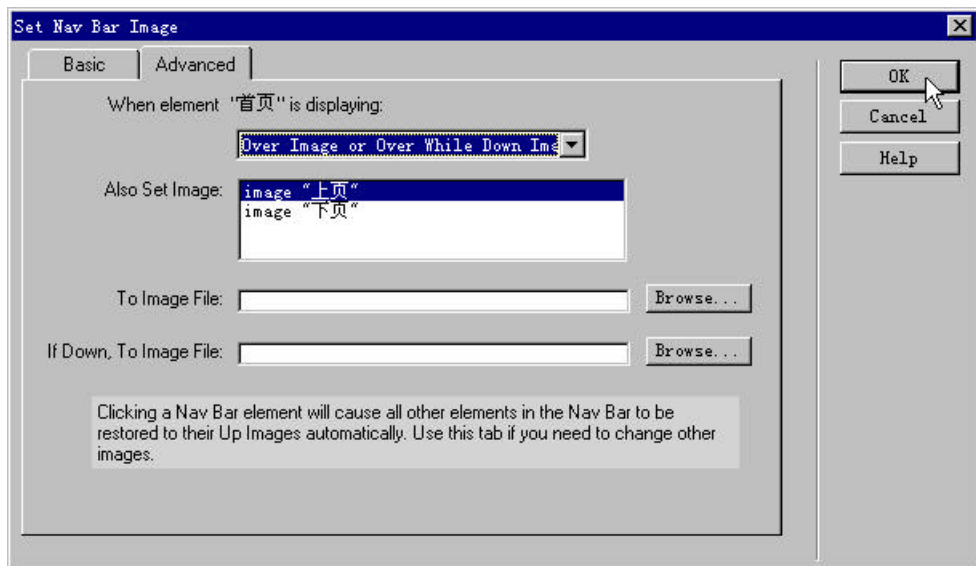


图14-26 设置导航条图像的高级选项

7) 在 “ Also Set Image ” (也设置图像) 列表中, 可以选择页面上另外的图像, 同时进行设置。

8) 在 “ To Image File ” (到图像文件) 文本框中, 可以输入新图像文件的路径和名称, 您也可以单击 “ Browse ” (浏览) 按钮, 然后从磁盘上选择文件。

9) 如果您在上面的下拉列表框中选择了 “ Over Image or Over While Down Image ” (轮替图像或按下轮替图像) 选项, 则可以在 “ If Down, To Image File ” (如果按下, 则到图像文件) 文本框中输入另一个按下状态时的图像文件路径和名称。同样, 单击 “ Browse ” (浏览) 按钮, 可以从磁盘上选择文件。

10) 设置完毕, 按下 “ OK ” 按钮, 确定操作。

11) 如有必要, 可以从行为面板中选中相应的行为项, 打开事件菜单, 选择其他需要的事件。

14.3.14 设置框架文本

利用设置框架文本动作, 可以帮助您动态地设置框架的文本, 或是替换框架内容。这些新设置的内容可以是任意的 HTML 内容, 因此可以利用该动作动态地显示各种信息。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的 “ + ” 按钮, 打开如图 14-3 所示的动作菜单。
- 3) 选择 “ Set Text ” (设置文本), 再选择 “ Set Text of Frame ” (设置框架文本) 命令, 这时会打开如图 14-27 所示的对话框。

- 4) 在 “ Frame ” (框架) 下拉列表框中选择要改变文本的框架。

- 5) 在 “ New HTML ” (新 HTML) 文本区域中, 输入改变后的内容。在这里可以输入任何类型的 HTML 内容, 也可以夹杂相应的 JavaScript 代码, 如果希望输入大括号, 可以在大括号

字符前添加斜线“\”，例如，要输入“{”，可以输入“\{”。

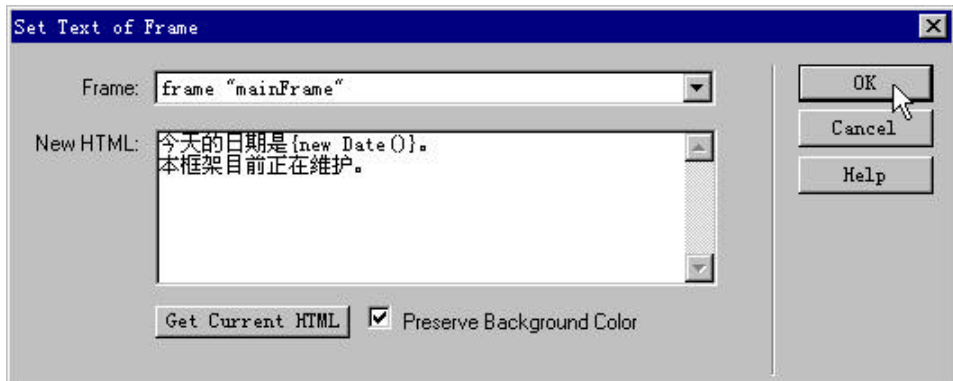


图14-27 设置框架文本

6) 单击“Get Current HTML”(获取当前HTML)按钮，可以将当前框架中的内容显示到“New HTML”(新HTML)文本区域中，以便在现有基础上进行修改。

7) 选中“Preserve Background Color”(保留背景颜色)复选框，则保留原先框架文档的背景颜色，仅仅替换文档内容。

8) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

9) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

注意 该动作这里仅仅是临时替换了框架中的内容，实际的框架文档内容并没有变化。

14.3.15 设置分层文本

同设置框架文本操作类似，您可以动态设置网页分层中的文本，或替换分层中的内容。新设置的内容可以是任意类型的HTML内容，因此可以利用该动作动态地显示各种信息。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 选中要附加行为的对象。

2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

3) 选择“Set Text”(设置文本)，再选择“Set Text of Layer”(设置分层文本)命令，这时会打开如图14-28所示的对话框。

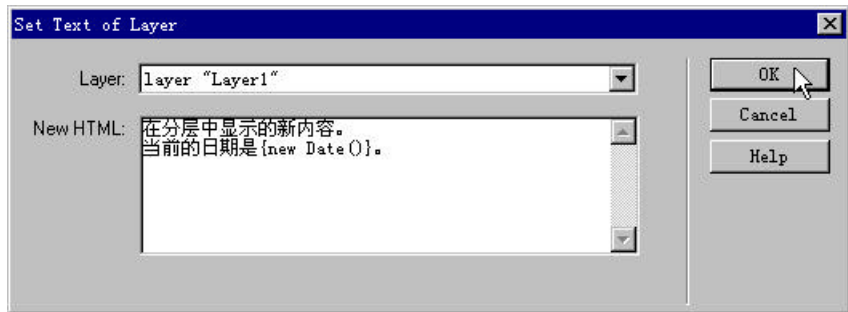


图14-28 设置分层文字

4) 从“Layer”下拉列表中选择要重设文字的分层。

5) 在“New HTML”(新HTML)文本区域中,输入改变后的分层内容。在这里可以输入任何类型的HTML内容,也可以夹杂相应的JavaScript代码,如果希望输入大括号,可以在大括号字符前添加斜线“\”,例如,要输入“{”,可以输入“\{”。

6) 设置完毕,按下“OK”按钮,确定操作。

7) 如有必要,可以从行为面板中选中相应的行为项,打开事件菜单,选择其他需要的事件。

注意 该动作这里仅仅是临时替换了分层中的内容,实际的分层内容并没有变化。

14.3.16 设置状态行文本

在浏览器窗口的左下端状态行上,通常会显示当前状态的提示信息,例如,将鼠标移动到一个链接上,就会显示链接指向的URL地址。利用Dreamweaver的设置状态行文本,可以重新设置状态行上的提示信息,例如,将鼠标移动到链接上,显示的不是链接地址,而是欢迎信息。

您可以按照如下方法进行操作:

1) 选中要附加行为的对象。

2) 单击行为面板上的“+”按钮,打开如图14-3所示的动作菜单。

3) 选择“Set Text”,再选择“Set Text of Status Bar”(设置状态行文本)命令,这时会打开如图14-29所示的对话框。

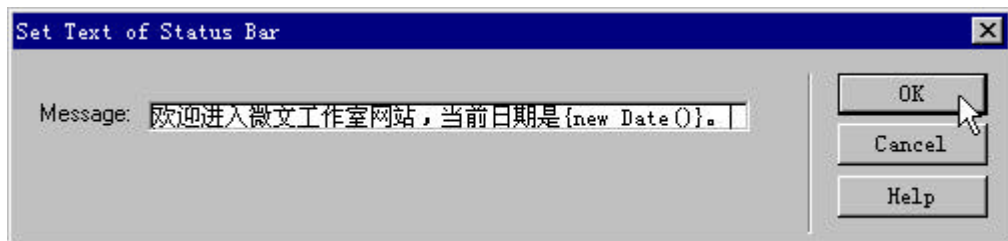


图14-29 设置状态行文本

4) 在“Message”(信息)文本框中输入需要的文本,也可以夹杂相应的JavaScript代码,如果希望输入大括号,可以在大括号字符前添加斜线“\”,例如,要输入“{”,可以输入“\{”。

5) 设置完毕,按下“OK”按钮,确定操作。

6) 如有必要,可以从行为面板中选中相应的行为项,打开事件菜单,选择其他需要的事件。

14.3.17 设置文本编辑区文本

在介绍表单的章节中,我们介绍过文本编辑区。利用文本编辑区对象,可以输入多行的准备递交的文字。在Dreamweaver中,可以通过设置文本编辑区文本动作,动态设置文本编辑区中的内容。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Set Text”，再选择“Set Text of Text Field”(设置文本区文本)命令，这时会打开如图14-30所示的对话框。

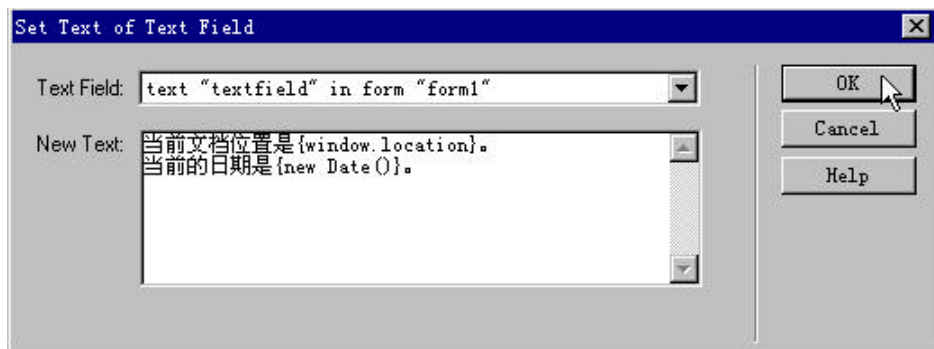


图14-30 设置文本编辑区文本

- 4) 从“Text Field”(文本域)下拉列表中，选择要设置文本的文本编辑区。
- 5) 在“New Text”(新文本)文本编辑区中输入新的文本，也可以夹杂相应的 JavaScript 代码，如果希望输入大括号，可以在大括号字符前添加斜线“\”，例如，要输入“{”，可以输入“\{”。
- 6) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。
- 7) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

14.3.18 显示 - 隐藏分层

利用显示 - 隐藏分层动作，可以在页面上显示分层、隐藏分层，或恢复默认的分层可见性状态。该动作在创建动态网页效果时非常有用，例如，您可以在分层中放置某对象的说明文字，然后将之隐藏，再通过显示 - 隐藏分层动作，设置当鼠标移动到该对象上时显示该分层，当鼠标移离该对象时再次隐藏该分层，从而实现非常生动的网页效果。

利用显示 - 隐藏分层的动作，还可以实现页面的预载效果，例如，可以在打开网页时将所有页面的内容隐藏，只显示“网页载入中...”之类的提示，当所有的页面元素被完全下载后，再显示页面上的信息。

1. 显示 - 隐藏分层

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Show-Hide Layers”(显示 - 隐藏分层)命令，这时会打开如图14-31所示的对话框，显示页面中所有的分层。
- 4) 从分层列表中选中分层，单击“Show”(显示)按钮，则将该分层显示；单击“Hide”(隐藏)按钮，则将该分层隐藏；单击“Default”按钮，则恢复分层的默认可见性状态。

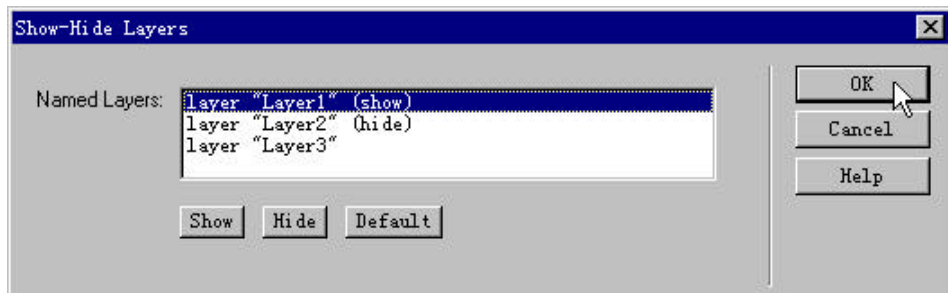


图14-31 显示 - 隐藏分层

5) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

6) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

2. 创建预载分层

要创建预载分层，可以按照如下方法进行操作：

1) 在文档页面上创建一个足够大的分层，使之能够完全覆盖整个页面上的内容。

2) 选中分层，通过分层面板，将其位置设置为分层栈的顶端，也即放置到所有文档内容的上端，以便覆盖所有页面内容。

3) 选中分层，利用分层属性面板，将分层的背景颜色设置为与文档的背景颜色相同，如有必要，可以为之命名。

4) 在分层内键入需要的提示信息，例如“网页载入中...”或“请稍候...”之类的文字。

5) 在Dreamweaver文档窗口左下端状态行上的标记编辑器上，选中<body>标记。

6) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

7) 选择该分层，然后单击“Hide”按钮。

8) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

上述操作实际上为文档正文部分附加了一个隐藏分层的动作，并将之同onLoad事件相关联。在页面所有内容被下载之前，会始终显示该分层中的内容，而当页面内容被完全下载之后，分层被隐藏，出现页面上真正的内容。

14.3.19 控制替换图像

我们曾经介绍过轮替图像，利用替换图像动作和替换图像恢复动作，也可以实现类似的功能。替换图像动作和替换图像恢复动作，主要用于动态改变图像对应标记的src属性值，利用该动作，不仅可以创建普通的轮替图像，还可以创建图像按钮的轮替效果，甚至可以设置在同一时刻改变页面上的多幅图像。

需要注意的是，因为该动作仅仅只改变标记的src属性值，对于其他的属性，例如width和height都不改变，所以应该保证替换后的图像同原始图像具有相同的大小，以免图像发生扭曲。

1. 替换图像

您可以按照如下方法进行操作：

1) 插入图像，设置图像相应的属性，并为之命名。您可以插入多幅图像，这些图像将作

为原始图像。

- 2) 选中要附加替换图像行为的对象，通常是一幅图像。
- 3) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 4) 选择“Swap Image”(替换图像)命令，这时会打开如图14-32所示的对话框。
- 5) 从“Images”(图像)列表中，选择要设置替换图像的原始图像。
- 6) 从“Set Source to”(将源设置为)文本框中，可以输入替换后的图像文件的路径和名称，也可以单击“Browse”按钮，然后从磁盘上选择图像文件。
- 7) 重复上面的步骤，可以为多个图像设置替换图像。
- 8) 选中“Preload Images”(预载图像)复选框，则无论图像是否显示，都会被下载。
- 9) 选中“Restore Images on Mouse Out”(当触发onMouseOut事件时恢复图像)复选框，则当鼠标离开附加行为的对象时，恢复显示所有的原始图像。
- 10) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。
- 11) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

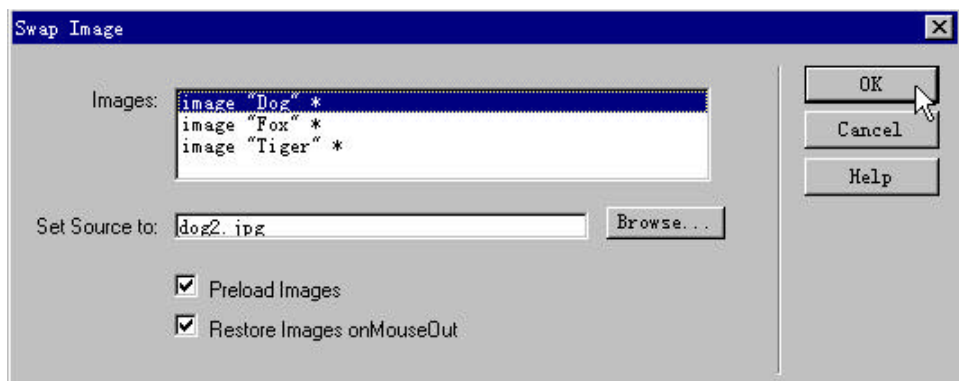


图14-32 替换图像

2. 替换图像恢复

利用替换图像恢复动作，可以将所有被替换显示的图像恢复为原始图像。一般来说，在设置替换图像动作时，会自动添加替换图像恢复动作，这样当鼠标离开对象时自动恢复原始图像。

如果在设置替换图像动作时，没有选中“Restore Images on Mouse Out”(当触发onMouseOut事件时恢复图像)复选框，则仅仅为对象附加了替换图像动作，而没有附加替换图像恢复动作，这时您可以手工为图像设置替换图像恢复动作，方法如下：

- 1) 选中附加了替换图像行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。
- 3) 选择“Swap Image Restore”(替换图像恢复)命令，这时会打开如图14-33所示的对话框。
- 4) 在该对话框上没有其他设置，直接单击“OK”按钮，确定操作，即可为对象附加替换图像恢复行为。
- 5) 必要时，需要从行为面板上调整行为的顺序，使替换图像恢复行为发生在替换图像行为之后。

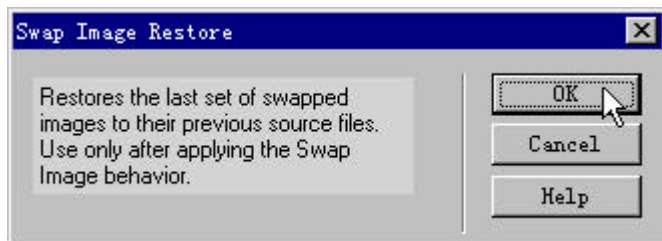


图14-33 替换图像恢复

14.3.20 使表单生效

在表单中填写数据时，检查数据的有效性非常重要。例如，在如图 14-34所示的表单中，要求用户必须按照某些规则填写内容，譬如在“姓名”文本框中必须填写内容，而不能置空；在“年龄”文本框中必须填写数字，而不能填写文字等。如果这些内容填写不正确，则出现相应的提示信息。

姓名: <input type="text" value="周明涛"/> (必填, 可以是任意文字)	姓名: <input type="text"/> (必填, 可以是任意文字)
性别: <input checked="" type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女	性别: <input checked="" type="radio"/> 男 <input type="radio"/> 女
年龄: <input type="text" value="28"/> (可选, 必须是数字)	年龄: <input type="text" value="三十八"/> (可选, 必须是数字)
<input type="button" value="提交"/> <input type="button" value="复位"/>	<input type="button" value="提交"/> <input type="button" value="复位"/>
填写有效的表单	填写无效的表单

图14-34 表单的有效性

利用使表单生效动作，可以为文本域设置有效性规则，检查文本域中的内容是否有效，以确保用户输入了正确的数据。一般来说，可以将该动作附加到个别的表单对象上，并将触发事件设置为 onBlur，这样当输入焦点移开该表单对象时即可检查数据是否有效。如果将该动作附加到整个表单域上，并将触发事件设置为 onSubmit，这样当单击提交按钮提交数据时，会自动检查表单域中所有的文本域内容是否有效。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象，可以是单独的文本域，也可以是整个表单域。

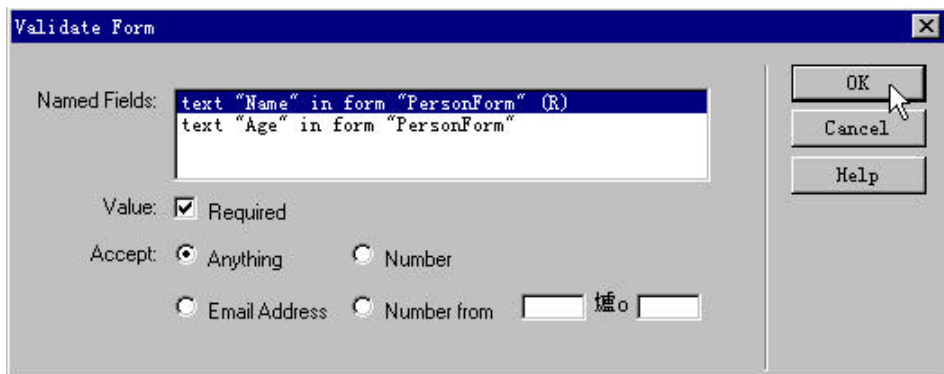


图14-35 使表单生效

2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

3) 选择“Validate Form”(使表单生效)命令，这时会打开如图14-35所示的对话框，允许您设置表单对象的有效性规则。

4) 从“Named Field”(被命名的域)列表中，选择要检查数据有效性的表单对象。

5) 在“Value”区域，可以设置该文本域中是必填文本域。选中“Required”(需求)复选框，则表明该文本域中必须填入内容；清除该复选框，则表明该文本域中不需要填入内容。

6) 在“Accept”(接受)区域，可以设置文本域中可填数据的类型。

- “Anything”(任意) 选中该项，表明文本域中可以输入任意类型的数据。
- “Number”(数字) 选中该项，表明文本域中只能输入数字数据。
- “Email Address”(Email地址) 选中该项，表明文本域中只能输入电子邮件地址。
- “Number from ... to ...”(从...至...的数字) 选中该项，可以设置可输入数字值的范围。

可以在右方的文本域中从左至右分别输入最小数值和最大数值。

7) 重复上面的操作，可以分别为多个表单对象设置有效性规则。

8) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

9) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

14.4 时间线

时间线(Timeline)是Dreamweaver中最激动人心的特性。利用时间线，我们可以构建丰富多彩的分层动画或动态网页，实现极具魅力的网页效果。

14.4.1 时间线概述

时间线也叫时间轴，顾名思义，它是一条贯串时间的轴，用于表示网页存活时间中发生的各种状态。通过往这条时间线上不同的时间部位放置不同的内容，就可以实现网页元素的动态效果。利用时间线构建动态网页最大的好处是，它纯粹是通过往文档中添加JavaScript代码来实现网页的动态效果，不需要任何ActiveX控件、不需要任何插件、也不需要任何Java小程序，具有极好的兼容性。

利用时间线，可以创建各种类型的动态效果，例如，可以改变分层的位置、大小、可见性、重叠顺序等。利用时间线，还可以实现在页面载入后进行其他类型的动作，例如可以改变图像源文件，在特定时间执行相应的行为等。

时间线构建的动态效果，主要是通过往文档中添加JavaScript代码实现的。您可以通过启动Dreamweaver的HTML源代码检视器来查看相应的代码，这些代码出现在文档的头部，它们位于<script>和</script>标记之间，函数名称是MM_initTimelines。

要注意的是，时间线构建的分层动态效果只有在4.0版本或更高版本的浏览器中才被支持。并且，在编辑一个带有时间线的网页时，要小心编辑那些被时间线引用的页面元素，不能移动、重命名或删除它们。

14.4.2 认识时间线面板

时间线主要是通过时间线面板构建的。您可以按照如下方法显示时间线面板：

打开“Window”菜单，选择“Timelines”命令，或是按下Ctrl+F9组合键，即可显示时间线面板，如图14-36所示。

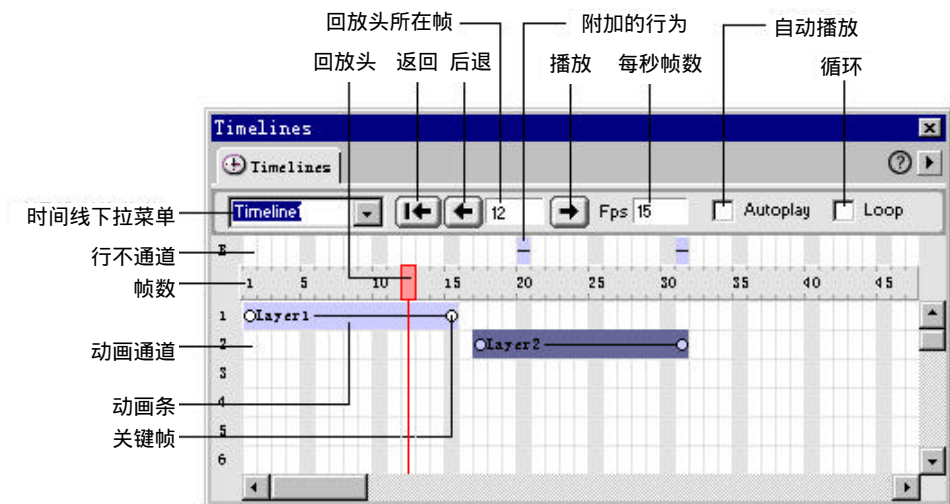


图14-36 时间线面板

从图上我们可以看到，时间线面板主要由时间线下拉菜单、行为通道、动画通道、动画条、控制按钮和控制选项等部分组成。另外，同大多数面板一样，单击时间线面板右上角的三角形按钮，可以打开一个菜单，提供相应的操作，该菜单通常称作时间线面板菜单。在时间线面板上单击鼠标右键，也可以打开同样的菜单，您也可通过打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再在子菜单中进行相应的操作。

下面将时间线面板上的主要元素介绍一下：

Timelines Popup Menu (时间线下拉菜单) 时间线下拉菜单主要用于控制哪条时间线显示在时间线面板上，通过打开该菜单，选择不同的时间线，可以在时间线面板上显示不同的时间线设置。

Behavior Channel (行为通道) 在该通道上显示为时间线上相应时间中所附加的行为，浅蓝色的方块表示存在行为。

Frame numbers (帧数) 在该行显示时间线上不同时间对应的动画帧。

Playback Head (回放头) 回放头是位于帧数行上的红色方块，它表明当前的动画放映到哪个位置，通过在时间线面板上拖动回放头，可以在文档窗口中看到相应时间上动画放映的状态。同时，当前回放头所在的帧位置会显示在时间线面板上方前进箭头按钮和后退箭头按钮之间的文本框中。

Animation Channels (动画通道) 在时间线面板上有32个动画通道，分别从1排列至32，表示可以在同一时间进行32路动画设置。一旦某个动画通道上存在动画，就会显示动画条。

Animation Bars (动画条) 动画条表明某个对象在某段时间内的持续状态，动画条是真正的动画实体。其中一些空白圆圈表明关键帧。

在一个动画通道行上可以包含多个动画条，用于表示多个不同的对象。不同的动画条在同一帧内不能控制相同的对象。

Keyframes (关键帧) 如果您进行过三维动画设计，就很容易理解什么是关键帧，简单

地说，关键帧就是由您为对象所指定的在某一确定时刻（帧）上的状态。Dreamweaver会自动根据两个关键帧的位置计算对象在其间的动作。例如，要使对象直线移动，只需要定义开始和结束的位置，这两个位置就是关键帧，Dreamweaver会根据直线的开始和结束位置自动计算中间状态。

在动画条上，关键帧以一个圆圈的形式表示。

Rewind（返回） 单击该按钮，可以使回放头返回到动画的开始位置。

Back（后退） 单击该按钮，可以将动画后退一帧，连续单击后退按钮，可以向后播放动画。

Play（播放） 单击该按钮，可以将动画播放一帧，连续单击播放按钮，可以播放动画。

Fps（每秒帧数） 在该文本框中，可以设置动画播放的速度。您可以直接输入每秒帧数值。

Autoplay（自动播放） 选中该复选框，则当网页被载入之后自动播放动画。如果清除该复选框，则网页载入之后，动画并不播放，您可以利用为对象附加行为的方法，提供播放动画的命令。

Loop（循环） 选中该复选框，则动画播放完毕后自动重新播放，即动画将不断地循环播放，直至用户离开页面。清除该复选框，则动画只播放一次。

14.4.3 创建时间线动画

要创建时间线动画，简而言之，就是往动画通道上添加对象，构建动画条，然后构建动画条上的关键帧，并从文档窗口中设置对象在关键帧上的位置，从而实现动画的创作。

1. 创建动画的基本方法

利用时间线，您可以在页面上构建分层的动画效果。要注意的是，时间线只能移动分层对象，如果您希望移动诸如文本或图像之类的对象，可以将之放入分层中。

利用时间线构建分层动画的基本方法如下：

- 1) 首先将分层移动到动画的起始位置，该操作实际上就是指定起始的关键帧。
- 2) 选中要制作动画的分层。
- 3) 单击时间线面板右上角的三角按钮，或在面板中单击鼠标右键，打开时间线面板菜单，然后选择“Add Object”（添加对象）命令，即可在动画通道中添加一个对应该分层的动画条。也可以直接将分层拖动到时间线面板上的相应位置来构建动画条。从动画条上，可以看到分层名称。
- 4) 拖动动画条上最右端的关键帧标记，可以改变动画条的长度，也即改变动画的时间。
- 5) 单击动画条最右端的关键帧标记，然后在文档窗口中将分层移动到动画结束的位置，这实际上是构建了动画结束位置的关键帧。
- 6) 如果希望在动画条的中间位置添加关键帧，可以按住 Ctrl 键，然后在动画条上的相应帧位置单击，这时会出现新的关键帧标记；也可以通过打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Add Keyframes”（添加关键帧）命令来添加关键帧。选中关键帧标记，然后从文档窗口中拖动分层，将之移动到该帧对应的位置上。重复该操作，直至所有的关键帧被创建。
- 7) 在“Play”按钮上按住鼠标左键，可以在文档窗口中预览动画效果。
- 8) 根据需要，选中或清除相应的“Autoplay”（自动播放）和“Loop”（循环）复选框。

为了更好地说明问题，我们举一个例子。假设我们希望让 Kitty猫做导游，介绍我们游览新疆、海南和北京，则可以按照如下方法操作：

1) 首先在页面上放置一幅中国地图，然后添加一个分层，并在其中放置 Kitty猫的图像，如图14-37所示。

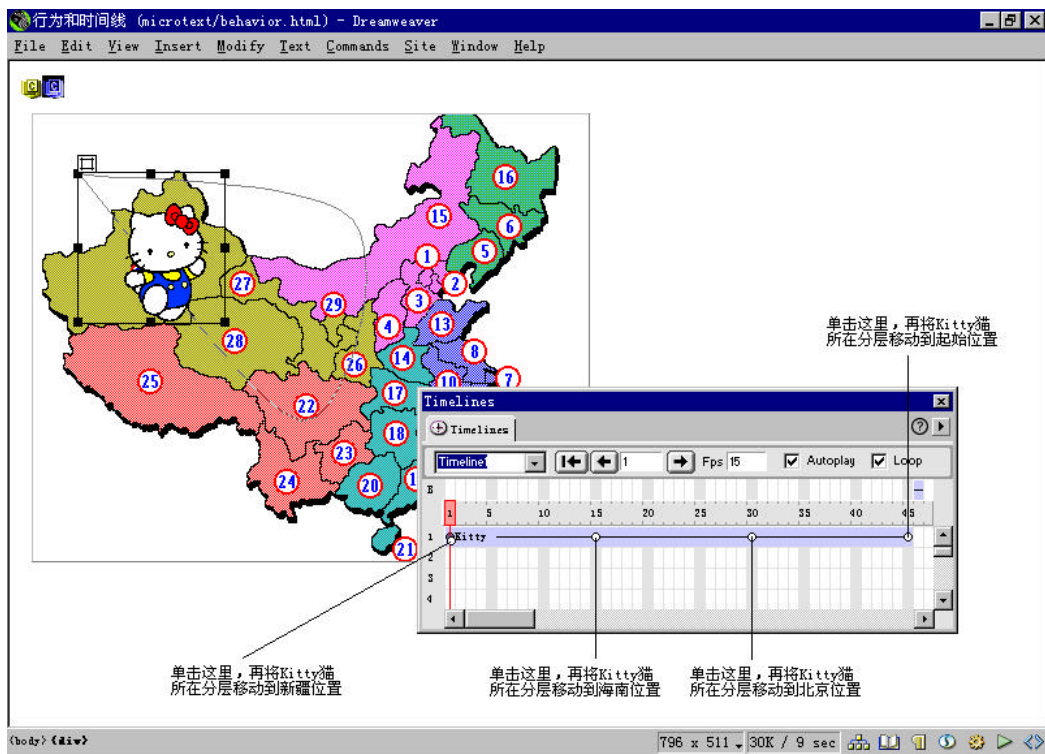


图14-37 设计分层动画

- 2) 将Kitty猫分层移动到新疆位置，然后将之拖动到时间线面板上，生成一个动画条。
- 3) 拖动动画条右端的关键帧标记，将动画条延长，直至 45 帧的位置，该操作将这个动画设置为总共有45帧。
- 4) 单击在动画条上添加2个关键帧位置，一个在15帧处，一个在30帧处，您可以通过按住 Ctrl键，再在动画条上的相位位置单击鼠标来添加关键帧。
- 5) 单击动画条上的起始帧位置，将 Kitty猫所在分层移动到新疆位置。
- 6) 单击动画条上的第二个关键帧标记，然后将 Kitty猫所在分层移动到海南位置。
- 7) 单击动画条上的第三个关键帧标记，然后将 Kitty猫所在分层移动到北京位置。
- 8) 单击动画条上的结束帧标记，然后将 Kitty猫所在分层移动回新疆位置，和起始位置重叠。
- 9) 这时就构建好了Kitty猫的旅游路线，如图14-37所示。您可以看到，分层选择柄会留下一条标记，告诉您当前分层的移动路径。
- 10) 按住“Play”按钮，即可在文档窗口中预览动画效果。按下 F12键，即可在浏览器中预览网页效果，如图14-38所示。由于Kitty图像采用了动画 GIF文件，可以看到Kitty猫笑咪咪地一步一步走，效果很生动也很有趣。

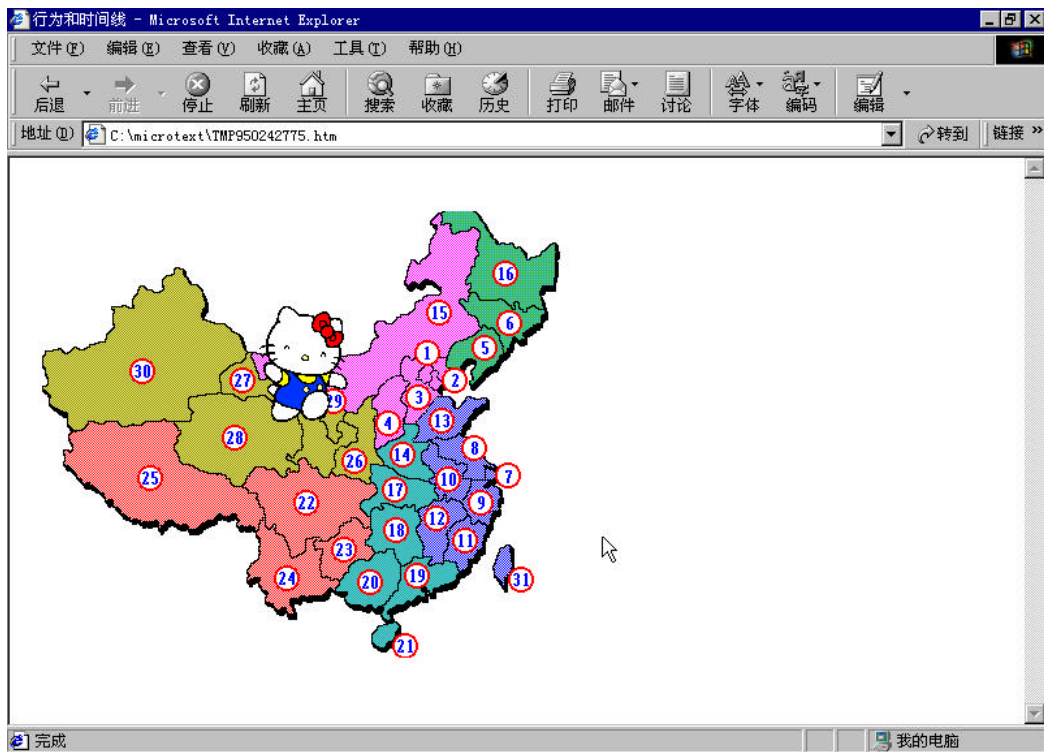


图14-38 预览分层动画

2. 录制分层路径

对于简单的直线路径，采用前面介绍的方法，可以很好地构建动画，然而如果动画路径较为复杂，例如曲线或圆形，则无法通过先设置关键帧，再拖动分层到指定位置的方法构建动画。

Dreamweaver提供了可记录路径的方法，允许您直接在文档窗口中拖动分层，而Dreamweaver在后台记录拖动分层的路径，然后将其应用到时间线上，利用这种方法，可以很容易地构建各种移动方式的分层动画。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在文档窗口中选择要创建分层动画的分层。
- 2) 将分层移动到动画的起始位置。
- 3) 打开“Modify”菜单，选择“Timelines”，再选择“Record Path of Layer”（录制分层路径）命令。这时就可以开始录制分层的移动路径。
- 4) 在文档窗口中，按照需要的路径拖动分层。
- 5) 当希望动画停止时，可以释放鼠标，停止移动分层。
- 6) 在时间线面板上，按住“Play”按钮，就可以预览动画效果。

例如，假设我们希望构建一个地球围绕太阳旋转的动画，可以分别将太阳图像和地球图像放入不同的分层，然后选中地球所在分层，启动“Record Path of Layer”命令，再将地球分层围绕太阳分层拖动一圈，释放鼠标，即可构建相应的动画。此时，Dreamweaver会自动将地球分层添加到时间线上，构建一个动画条，并按照拖动路径构建关键帧数据。

3. 利用时间线改变图像和分层属性

利用时间线，不仅可以改变分层的位置，还可以改变分层的某些属性，例如大小和可见性等。利用时间线，还可以改变图像的源文件，实现某些特殊效果。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 从时间线面板上，单击选中相应的关键帧，这时文档窗口中相应的对象也被选中。

2) 根据需要改变对象的属性：

要改变图像源文件，可以在图像属性面板上的“ Src ”(源) 文本框中输入新文件的 URL 地址，或是单击文件夹按钮，从磁盘上选择新图像文件。

要改变分层的可见性，可以从分层的属性面板上的“ Vis ”(可见性) 下拉列表中选择需要的可见性设置。

要改变分层的大小，可以通过拖动分层的边框控点来改变大小，也可以直接在分层的属性面板上输入需要的宽度和高度值。要注意的是，只有 Internet Explorer 4.0 和 5.0 才支持对分层大小的改变。

要改变分层的重叠顺序，可以直接在分层属性面板上的“ Z-Index ”区域输入新值。

3) 设置完毕，可以从时间线面板上，按住“ Play ”按钮，预览效果。

14.4.4 控制时间线

设计好动画之后，可以在时间线面板中对时间线进行各种控制，从而实现对动画的编辑和修改。

1. 选中动画条

一个动画条表示一个对象在某段时间内的动画序列。要选中动画条，可以按照如下方法进行操作：

单击相应的动画条，可以选中一个动画条。

要选中多个动画序列，可以按住 Shift 键，再单击相应的动画条。

按下 Ctrl+A 组合键，则可以选中全部动画条。

2. 改变整个动画时间

如果希望使动画时间变长或变短，可以拖动动画条最右端的关键帧（也即结束帧）标记，将之左右拖动，这时动画条长度会发生变化，同时上面所有的关键帧标记也按照比例移动相应的位置。图 14-39 显示了将动画时间由 40 帧改为 25 帧的情形。

如果希望保持所有中间位置的关键帧不动，可以按住 Ctrl 键，再拖动结束帧标记。

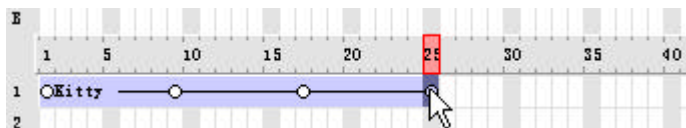


图14-39 改变整个动画时间

3. 改变动画局部的播放速度

要改变某两个关键帧之间动画的播放时间，也即改变关键帧之间的动画播放速度，可以在动画条上左右拖动相应的关键帧标记。在图 14-40 中，我们改变了起始帧和第二个关键帧之间的距离，也即改变了相应序列的播放时间。对应于前面介绍的 Kitty 猫动画，实际上是使它

从新疆移动到海南时变慢，而从海南到北京时变快。

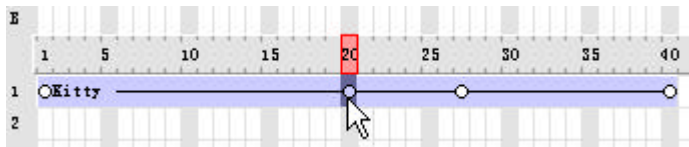


图14-40 改变关键帧之间的时间

4. 改变动画起始时间

要改变动画的起始时间，可以单击动画条选中它，然后将其在动画通道上左右拖动。按住Shift键，可以一次选中多个动画条。

图14-41显示了改变动画起始时间的情形。

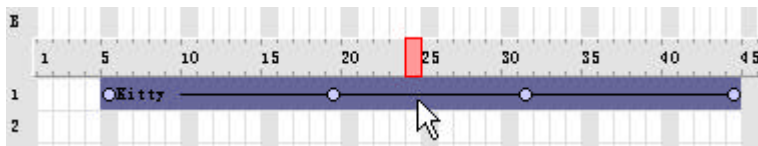


图14-41 改变动画起始时间

5. 改变动画完整路径

要将完整的动画路径移动位置，可以选中整个动画条，然后拖动页面上的对象。这时Dreamweaver会自动调整所有关键帧的位置。选中整个动画条后进行的任何改变都会影响所有的关键帧。

6. 添加帧和删除帧

要往时间线上添加帧，可以打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Add Frame”（添加帧）命令。

要在时间线上删除帧，可以首先选中该帧，然后打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Remove Frame”（删除帧）命令。

要在时间线上添加关键帧，可以打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Add Keyframe”（添加关键帧）命令，也可以按住Ctrl键，然后单击要添加关键帧的位置。

要在时间线上删除关键帧，可以首先选中该关键帧，然后打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Remove Keyframe”（删除关键帧）命令。

7. 对象的添加、删除和修改

首先从文档窗口中选中对象，然后打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Add Object”命令，可以添加对象，即创建新的动画条。

如果希望从时间线中删除对象，可以首先选中该动画条，然后打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Remove Object”命令，这时动画条会消失。

如果希望改变动画条对应的对象，可以首先选中该动画条，然后打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，再选择“Change Object”（改变对象）命令，这时会打开如图14-42所示的对话框，提示您选择新对象。选择新对象，按下“OK”按钮，确定操作，即可改变动画条对应的对象。

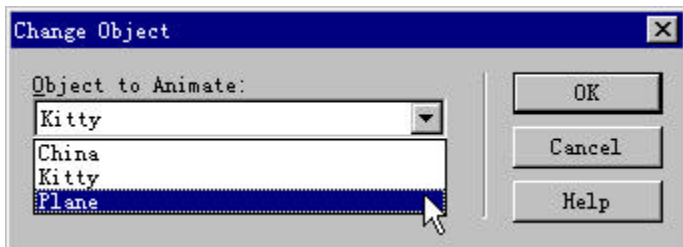


图14-42 改变动画条对应的对象

8. 自动播放和循环播放

选中时间线面板上的“Autoplay”按钮，则在页面被载入后自动播放动画。该操作实际上是为页面附加了一个进行自动播放动画的行为，您可以从行为通道上看到它。

选中时间线面板上的“Loop”按钮，则在页面被载入后一旦动画被播放，并循环不止。该操作实际上是为页面附加了一个进行循环播放动画的行为，您可以从行为通道上看到它。双击该方块标记，可以启动行为面板，允许您编辑循环次数，请参看 14.5.4 一节。

9. 使用多条时间线

一条时间线可以控制 32 条动画通道，这好比控制 32 个分镜头。然而有时候当动画比较复杂时，时间线面板上会横七竖八排满了动画条，显得烦琐复杂，很不直观。

实际上，可以利用多条时间线控制页面上不同区域的动画，这样不但便于操作，时间线面板上显示的内容也比较简单，便于操作。

要添加时间线，可以打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，然后选择“Add Timeline”（添加时间线）命令。

要删除时间线，可以打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，然后选择“Remove Timeline”（删除时间线）命令。

要对现有时间线命名，可以打开“Modify”菜单，选择“Timeline”，然后选择“Rename Timeline”（重命名时间线）命令。也可以直接从时间线面板上的时间线下拉菜单中直接输入新的时间线名称。

利用时间线面板上的时间线下拉菜单，可以切换时间线。

14.4.5 重用动画资源

辛辛苦苦制作了动画，当然不希望仅仅使用一次，Dreamweaver 提供了相应的方法，允许您对动画资源进行重用。

1. 复制和粘贴动画

一旦构建了动画序列，可以将当前的时间线中任意区域复制到剪贴板中，然后粘贴到其他的时间线上，您不仅可以在当前文档中的不同时间线之间进行动画资源的共享，还可以在不同文档间实现动画资源的共享。不仅如此，在 Dreamweaver 中，甚至允许同时对多条动画序列进行复制和粘贴操作。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 选中要复制的动画序列对应的动画条。

2) 打开“Edit”菜单，选择“Copy”命令，可以将之复制到剪贴板中，选择“Cut”命令，

则可以将之剪切到剪贴板中。

3) 选择要粘贴动画序列的目标位置，根据需要，可以进行如下的操作：

如果希望在当前时间线中进行粘贴，可以将回放头移动到要粘贴动画的位置上。

如果要粘贴到其他时间线上，可以从时间线下拉菜单中选择目标时间线，并设置回放头的位置。

如果要粘贴到其他文档的时间线上，可以打开该文档，从时间线面板上选择该时间线，并设置回放头位置。

4) 打开“Edit”菜单，选择“Paste”命令，即可将动画序列粘贴到目标位置上。

2. 将动画序列应用到不同的对象上

在Dreamweaver中，还可以将动画序列应用到不同的对象上，例如，可以将一个分层上的动画序列应用到另一个分层上，使这两个分层进行相同的动作。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 在时间线面板上，选中源动画序列对应的动画条，将之复制到剪贴板上。

2) 在时间线面板上，单击任意一帧，然后进行粘贴操作，这时会出现一个新的动画条。

3) 选中该动画条，打开时间线面板菜单，选择“Change Object”(改变对象)命令，这时会打开如图14-42所示的对话框。

4) 选择新的分层对象。

5) 按下“OK”按钮，确定操作，即可将动画序列应用到新对象上。

6) 如有必要，可以拖动新的动画条，在时间线面板上将之移动到需要的时间位置。

例如，假设我们在前面介绍的Kitty猫游中国的文档中添加一个新分层，并在其中放置飞机的图像。在图14-42中，我们将该分层同Kitty猫分层的动画序列设置为一致，这时在页面上就可以看到Kitty猫乘坐飞机进行旅游的情形。

14.5 用于时间线上的行为

很多行为都能够帮助时间线更好地完成动画设计。例如拖动分层行为、显示 - 隐藏分层行为、设置分层文本行为等，这些我们在前面都已经介绍过了，这一节，我们介绍如何使用行为对时间线的播放进行控制。

14.5.1 为时间线附加行为

在Dreamweaver中，可以在时间线上附加行为，这样可以在动画执行到某个帧位置时，自动运行该行为对应的动作。

您可以按照如下方法进行操作：

1) 在时间线面板中，打开时间线下拉菜单，选择要附加行为的时间线。

2) 单击行为通道上要附加行为的帧位置。

3) 打开时间线面板菜单，选择“Add Behavior”(添加行为)命令，这时会显示行为面板。

4) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

5) 按照正常的附加行为方法附加行为。

6) 附加行为后，会在行为通道上的相应位置出现行为标记，它以一个浅蓝色方块显示。

在时间线上附加行为后，当时间线播放到相应帧时即可触发该行为。触发事件同帧数密切相关，例如，在第10帧触发行为，触发事件就是 onFrame10；在第45帧触发行为，触发事件就是 onFrame45。

14.5.2 播放时间线

如果在时间线面板上选中“Autoplay”复选框，则实际上已经在文档中添加了播放时间线的动作。该动作被附加到文档正文中，即附加到 <body> 标记上，由 onLoad 事件来运行它。

实际上，可以为其他的对象附加播放时间线的行为，例如，为一个按钮设置播放时间线的行为，当用户浏览网页时，单击该按钮，即可播放动画。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图 14-3 所示的动作菜单。

3) 选择“Timeline”，再选择“Play Timeline”（播放时间线）命令，这时会打开如图 14-43 所示的对话框。

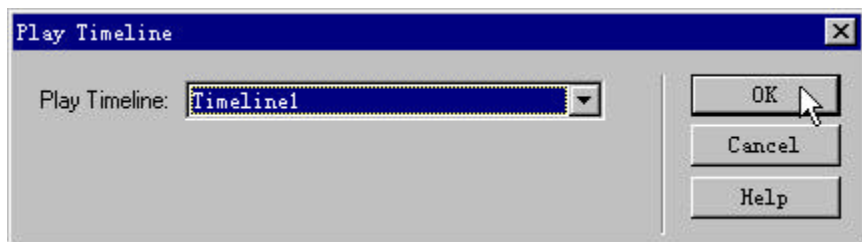


图14-43 播放时间线

- 4) 从“Play Timeline”下拉列表中选择要播放的时间线。
- 5) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。
- 6) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

从这里可以看出使用多条时间线的好处，它可以分别对这些动画序列进行控制。

14.5.3 停止时间线

如果希望为对象附加停止播放时间线的行为，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要附加行为的对象。
- 2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图 14-3 所示的动作菜单。



图14-44 停止时间线

3) 选择“Timeline”，再选择“Stop Timeline”(停止时间线)命令，这时会打开如图14-44所示的对话框。

4) 从“Stop Timeline”下拉列表中，可以选择要停止的时间线，如果选择“ALL TIMELINES”(所有时间线)，则表明停止页面上所有存在的时间线动画序列。

5) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

6) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

14.5.4 跳转到时间线帧

利用该动作，可以实现直接跳转到时间线动画上的某一帧所在的位置。您可以按照如下方法进行操作：

1) 选中要附加行为的对象。

2) 单击行为面板上的“+”按钮，打开如图14-3所示的动作菜单。

3) 选择“Timeline”，再选择“Go To Timeline Frame”(跳转到时间线帧)命令，这时会打开如图14-45所示的对话框。

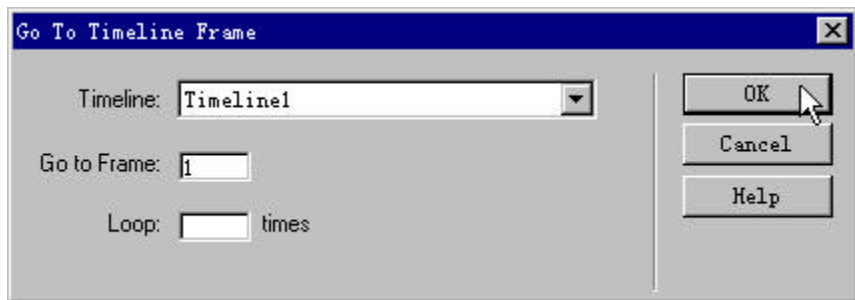


图14-45 跳转到时间线帧

4) 从“Timeline”下拉列表中，选择要控制的时间线。

5) 在“Go to Frame”(跳转到帧)文本框中，可以输入要跳转到的帧数。

6) 在“Loop”文本框中，可以输入从当前帧直至在“Go to Frame”(跳转到帧)文本框中输入的帧之间循环播放的次数，如果不输入数据，表明一直循环播放。注意，只有当将该行为附加到时间线上时，才可以在这里输入循环次数，否则必须将这里保留为空白。

7) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

8) 如有必要，可以从行为面板中选中相应的行为项，打开事件菜单，选择其他需要的事件。

在大多数情况下，会将该行为附加到时间线上。这样，当时间线播放到某个位置时，触发该行为，会实现播放序列的跳转。

事实上，如果在时间线面板上选中了“Loop”复选框，实际上就是在所有动画序列最后一帧的位置上附加了一个跳转到时间线帧的行为，它跳转到第一帧，并无限循环播放。