

21世纪高职高专计算机专业教材

杨广明 主 编

丛雪燕 刘凤玲

苏德岫 张 艳 副主编

网页制作技术

—Dreamweaver, Fireworks, Flash



清华大学出版社

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



北京交通大学出版社

<http://press.bjtu.edu.cn>



网页制作技术

—Dreamweaver, Fireworks, Flash—

清华大学出版社
Tsinghua University Press



北京交通大学出版社
Beijing Jiaotong University Press

21 世纪高职高专计算机专业教材

网页制作技术

——Dreamweaver, Fireworks, Flash

杨广明 主 编

丛雪燕 刘凤玲

副主编

苏德岫 张 艳

图书在版编目(CIP)数据

网页制作技术: Dreamweaver, Fireworks, Flash / 杨广明主编. — 北京: 清华大学出版社, 2008.9

(21 世纪高职高专计算机专业教材)

ISBN 978-7-302-18112-3

I. 网… II. 杨… III. 网页制作—图形软件, Dreamweaver, Fireworks, Flash—高等学校: 清华大学 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 104922 号

责任编辑: 李文琴 封面设计: 王 芳
出版发行: 清华大学出版社
社址: 北京交通大学出版社
邮编: 100044 电话: 010-2168414

印刷: 北京兆光印刷厂
装订: 胶装

开 本: 185×260 印张: 24.25 字数: 617 千字
版 次: 2008 年 9 月第 1 版 2008 年 9 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-302-18112-3
印 数: 1~4000 册 定价: 38.00 元

清华大学出版社

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书详细介绍了被誉为“网页设计三剑客”的 Dreamweaver 8、Fireworks 8 及 Flash 8 的基础知识和基本使用技巧。本书分三大部分详细介绍了“网页设计三剑客”的基础知识和基本使用技巧。首先介绍 Dreamweaver 8 在网页制作方面的技巧,接着介绍 Fireworks 8 处理图形图像的基础知识,最后讲述了利用 Flash 8 制作动画的方法。通过本书的学习,读者可联合应用这三个软件,制作出优美的网页。

本书的突出特点是知识讲解与实例操作紧密结合,内容翔实,通俗易懂,图文并茂。书中在对“网页设计三剑客”进行详细介绍的过程中,给出了大量的实例,每章都精心设计了内容丰富的练习题,以帮助读者巩固所学内容。本书适合作为高职高专教材,也适合于各层次的网页制作用户阅读,对从事计算机培训、网站开发的人员极具参考价值,对于专门从事网页制作的技术人员也有一定的借鉴价值。

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。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

网页制作技术: Dreamweaver, Fireworks, Flash/杨广明主编. —北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社, 2008.9

(21 世纪高职高专计算机专业教材)

ISBN 978-7-81123-346-9

I. 网… II. 杨… III. 主页制作-图形软件, Dreamweaver、Fireworks、Flash-高等学校: 技术学校-教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 104922 号

责任编辑: 谭文芳 特邀编辑: 石晓飞

出版发行: 清华大学出版社 邮编: 100084 电话: 010-62776969

北京交通大学出版社 邮编: 100044 电话: 010-51686414

印刷者: 北京东光印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印张: 24.25 字数: 617 千字

版 次: 2008 年 9 月第 1 版 2008 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-81123-346-9/TP·427

印 数: 1~4 000 册 定价: 38.00 元

本书如有质量问题, 请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评, 我们表示欢迎和感谢。

投诉电话: 010-51686043, 51686008; 传真: 010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

前 言

Macromedia 公司最新出品的 Dreamweaver 8、Fireworks 8 及 Flash 8 可谓是网页制作的黄金组合,被誉为“网页设计三剑客”。它们各自以其强大的功能和易学易用的特性,在当今的网页设计领域独领风骚。

Dreamweaver 8 是创建和管理网站的专业软件,应用 Dreamweaver 8 可以轻松地构建网站结构,高效地进行网站中网页的制作及链接;Dreamweaver 8 可以使用模板机制,即以某个模板为基础创建新的文档,如果修改了模板,Dreamweaver 8 可以自动把所有使用该模板创建的文档也进行相应的修改,这一点对于制作统一规格的大型网站来说非常实用。

Fireworks 8 主要用于为网页页面进行素材的制作,如制作图像,对大的图片进行优化处理,为图片加入一些特殊的效果,制作一些精彩的按钮等。

Flash 8 是当前网页制作中最出色的动画制作软件,在网页中加入动画效果可以使网页的界面更加生动,留住网友的视线。

用“网页设计三剑客”配合,可以轻松地制作出优美的网页,每一个软件都可以独立进行操作,又可以进行完美组合和自由切换。

本教材主要针对高职、高专及其他成人学校的计算机专业和非计算机专业学生编写的。该教材本着以学生兴趣为先导、以职业技能为本位的编写原则,从学生学习与使用软件的实际需要出发,采用循序渐进的编写方法来安排全书的整体结构。本书作者都是多年从事网页设计教学的教师,本书正是基于作者多年的授课经验并加以整理而成。本书内容的组合方式和实例技巧是有很有效的,通过一段时间的学习,一个对网页制作知之甚少的学生基本上能从无到有,从简单到复杂构建出精美的网站。

本书分三大部分详细介绍了“网页设计三剑客”的基础知识和基本使用技巧。

第一部分 Dreamweaver 8 (第 1 章~第 9 章)。该部分详细介绍了网页制作基本常识,站点的创建与管理,Dreamweaver 8 的基本操作,如何制作文字与图像混排的页面,网页布局设计,多媒体页面的制作,网页中超链接的创建;如何制作框架网页,模板和库的应用,使用时间轴创建动态网页与使用行为创建交互式网页的方法及网页中表单的应用等。

第二部分 Fireworks 8 (第 10 章~第 13 章)。该部分详细介绍了在 Fireworks 8 中绘制与编辑图形的方法,文本的创建与编辑,位图对象的导入与编辑,图层和蒙版的应用,画布和图像尺寸的调整,热点、切片、按钮、导航条与动画的创建,行为的使用,以及优化和导出图像的方法等。

第三部分 Flash 8 (第 14 章~第 26 章)。该部分详细介绍了矢量对象的绘制和编辑的方法,文本的创建与编辑,外部图形、图像的导入与编辑,运动渐变动画、形状渐变动画和帧-帧动画的创建,层和元件的使用,交互式电影的制作,以及电影的测试、发布和导出等。

本书的主要特点是内容翔实、层次清晰、实例丰富、详略得当、语言通俗易懂,书中在对“网页设计三剑客”进行详细介绍的过程中,给出了大量的实例,每章都精心设计了内

容丰富的练习题，以帮助读者巩固所学内容。

本书由东北大学软件学院杨广明教授主编，抚顺职业技术学院教师丛雪燕、刘凤玲、张艳；辽宁石油化工大学高职院校教师苏德岫及东北大学软件学院王欣艳担任副主编。其中第1章至第5章由杨广明老师编写，第6章由王欣艳编写，第7章~第9章、第21章由刘凤玲老师编写，第10章~第13章由丛雪燕老师编写，第14章~第20章由苏德岫老师编写，第22章、第23章由张艳老师编写。

由于时间有限，书中难免会有一些错误及不足之处，衷心希望广大读者批评指正。

编者

2008年7月

目 录

第一部分 Dreamweaver 8

第 1 章 Dreamweaver 8 基础知识	3
1.1 Dreamweaver 8 简介	3
1.2 Dreamweaver 8 的工作环境	4
1.3 本地站点的创建与管理	8
1.3.1 规划站点结构	8
1.3.2 创建本地站点	8
1.3.3 管理站点	12
1.3.4 管理站点文件	14
习题 1	14
第 2 章 制作图文混排的页面	16
2.1 页面的总体设置	16
2.1.1 设置页面标题和头内容	16
2.1.2 设置页面属性	17
2.2 文本的插入与编辑	19
2.2.1 插入文本	19
2.2.2 编辑文本格式	19
2.2.3 设置字体组合	19
2.2.4 文本的其他设置	20
2.3 插入图像	22
2.3.1 插入图像	22
2.3.2 设置图像属性	23
2.3.3 插入其他图像元素	23
习题 2	24
第 3 章 表格与布局表格	26
3.1 表格	26
3.1.1 插入与编辑表格	26
3.1.2 嵌套表格	30
3.1.3 表格的格式化	30
3.2 布局表格和布局单元格	31

3.2.1	绘制布局表格和布局单元格	31
3.2.2	布局表格和布局单元格的基本操作	32
3.2.3	将内容添加到布局单元格	35
习题 3		35
第 4 章	制作多媒体页面	37
4.1	插入 Flash	37
4.1.1	插入 Flash 动画	37
4.1.2	插入 Flash 文本	39
4.1.3	创建 Flash 按钮	40
4.1.4	插入 FlashPaper	41
4.1.5	插入 Flash 视频	42
4.2	在网页中插入音频	42
4.2.1	添加背景音乐	43
4.2.2	向页面添加声音	43
4.3	在网页中插入视频	44
4.3.1	安装视频播放插件	44
4.3.2	插入视频文件	46
4.4	创建超级链接	46
4.4.1	超级链接的概念	46
4.4.2	超链接的创建	47
习题 4		51
第 5 章	CSS 样式	52
5.1	创建 CSS 样式	52
5.1.1	CSS 样式概述	52
5.1.2	创建 CSS 样式	52
5.2	使用 CSS 样式美化页面	54
5.2.1	文本样式的设置	54
5.2.2	背景样式的设置	55
5.2.3	区块样式设置	55
5.2.4	方框样式的设置	56
5.2.5	边框样式设置	57
5.2.6	列表样式设置	58
5.2.7	定位样式设置	58
5.2.8	扩展样式的设置	58
5.3	创建外部样式表文件	60
5.3.1	新建外部样式表文件	60
5.3.2	导出外部样式表文件	61
5.4	CSS 的应用	62
5.4.1	CSS 的应用	62

101	5.4.2 编辑或删除 CSS 样式表	63
102	5.4.3 CSS 滤镜实例	63
103	习题 5	65
	第 6 章 模板和库	66
110	6.1 模板的创建与编辑	66
	6.1.1 创建模板	66
	6.1.2 定义可编辑区域	67
	6.1.3 其他模板区域	69
112	6.1.4 使用模板创建网页	69
113	6.2 使用库	71
112	6.2.1 创建库文件	71
113	6.2.2 插入库文件	72
122	6.2.3 编辑更新库文件网页	72
123	6.2.4 使库文件脱离原文件	73
123	习题 6	73
	第 7 章 利用框架制作网页	74
123	7.1 框架与框架集的概念	74
124	7.2 创建与编辑框架	74
124	7.2.1 创建框架	74
124	7.2.2 保存框架	75
125	7.2.3 编辑框架式网页	76
125	7.2.4 在框架中使用超级链接	77
125	7.3 制作框架页面实例	77
125	习题 7	79
	第 8 章 制作动态效果页面	81
132	8.1 层的应用	81
132	8.1.1 创建层	81
131	8.1.2 设置层的属性	82
130	8.2 时间轴	83
140	8.2.1 【时间轴】面板	84
141	8.2.2 用时间轴创建动画	85
142	8.3 行为	89
141	8.3.1 行为的基础	89
141	8.3.2 创建行为	90
141	8.3.3 行为的应用	91
141	习题 8	100
	第 9 章 表单	101
140	9.1 表单概述	101
140	9.1.1 表单的工作过程	101

9.1.2	表单工具栏	101
9.2	创建表单	102
9.2.1	插入表单	102
9.2.2	插入表单对象	104
	习题9	110

第二部分 Fireworks 8

第10章	Fireworks 8 入门	115
10.1	Fireworks 8 界面和功能简介	115
10.1.1	Fireworks 8 的新功能	115
10.1.2	Fireworks 8 的工作区域	117
10.2	基本文档操作	122
10.2.1	创建新文档	122
10.2.2	打开和关闭已有文档	123
10.2.3	保存文档	123
10.2.4	还原打开的文档	123
10.2.5	使用【历史记录】面板撤销和重复多个动作	124
10.3	有关图像编辑的基本概念	124
10.3.1	矢量图形	124
10.3.2	位图图像	125
10.3.3	像素	125
10.3.4	分辨率	125
	习题10	125
第11章	使用 Fireworks 8 制作图片	127
11.1	路径的绘制与编辑	127
11.1.1	路径绘制工具简介	127
11.1.2	路径对象的编辑	131
11.1.3	为路径对象设置描边、填充、不透明度及效果	136
11.1.4	使用【样式】面板	140
11.2	文本的创建与编辑	141
11.2.1	输入与编辑文本	142
11.2.2	对文本设置描边、填充、效果和样式	143
11.2.3	按路径改变文本的排列方式	143
11.2.4	文本变形	144
11.2.5	将文本转换为路径	144
11.3	编辑位图对象	145
11.3.1	创建位图对象的方法	146
11.3.2	选区制作与调整	146

105	11.3.3 绘制位图对象	148
205	11.3.4 图像的擦除、填充、复制与修饰	149
305	11.3.5 裁剪位图	151
015	11.3.6 选区的变形	152
015	11.3.7 使用滤镜和插件	152
015	11.4 对象操作	152
015	11.4.1 对象的选择、移动、复制与删除	152
315	11.4.2 对象的堆叠、成组与对齐	154
615	11.4.3 操作的撤销与恢复	155
415	11.5 使用图层和蒙版	155
415	11.5.1 【层】面板组成	156
215	11.5.2 图层操作	157
015	11.5.3 设置对象子层的不透明度和颜色混合模式	157
	11.5.4 使用蒙版	158
	11.6 上机实践——图像编辑	163
	11.6.1 通过路径操作命令编辑一组图像	163
015	11.6.2 使用笔触和蒙版打造残破照片边缘效果	165
015	11.6.3 综合实例:制作网站徽标	167
015	习题 11	174
	第 12 章 Web 图像制作技术	177
055	12.1 切片	177
155	12.1.1 创建切片	177
255	12.1.2 显示和隐藏切片	179
355	12.1.3 编辑切片	180
055	12.1.4 切片的交互	180
055	12.2 热点和图像映射	187
755	12.2.1 创建热点	187
855	12.2.2 编辑热点	187
855	12.2.3 创建图像映射	188
855	12.2.4 用热点创建变换图像	188
055	12.3 按钮和弹出菜单	188
155	12.3.1 创建按钮元件	189
155	12.3.2 使用系统提供的元件与按钮	193
155	12.3.3 创建导航栏	193
555	12.3.4 创建弹出菜单	194
655	12.4 创建简单 GIF 动画	198
655	12.4.1 创建动画的准备工作	198
455	12.4.2 帧-帧 GIF 动画实例	199
255	12.4.3 使用“分散到帧”按钮制作动画	201

841	12.4.4 通过元件和实例制作动画	201
841	12.4.5 结合使用层和帧制作动画	205
121	习题 12	208
	第 13 章 图像优化与导出	210
521	13.1 图像优化	210
521	13.1.1 关于优化	210
521	13.1.2 使用【优化】面板	210
421	13.2 图像导出	212
221	13.2.1 导出参数设置	213
221	13.2.2 导出选定区域的方法	214
221	13.2.3 在 Dreamweaver 8 中使用 Fireworks 8 文档	214
721	13.3 上机实践——导出图像	215
721	习题 13	216

第三部分 Flash 8

	第 14 章 初识 Flash 8	219
701	14.1 Flash 简介	219
471	14.2 Flash 8 的用途与特点	219
771	14.2.1 Flash 8 的用途	219
771	14.2.2 Flash 8 的特点	220
771	14.3 Flash 8 的工作环境	221
971	14.4 创建 Flash 文件	225
021	14.4.1 新建文件	225
081	14.4.2 打开文件	226
781	14.4.3 保存文件	226
781	习题 14	227
	第 15 章 绘制与编辑矢量图形	228
881	15.1 绘制工具及矢量图	228
881	15.1.1 工具箱中的绘图工具	228
881	15.1.2 矢量图的构成	229
981	15.2 利用绘图工具绘图	231
801	15.2.1 直线	231
801	15.2.2 椭圆	231
401	15.2.3 多边形	232
801	15.2.4 铅笔	233
801	15.2.5 钢笔	233
901	15.2.6 刷子	234
105	15.3 图像选取与控制	235

15.3.1	箭头工具	235
15.3.2	部分选取工具	238
15.3.3	套索工具	239
15.3.4	“放大镜工具”	239
15.3.5	“手形移动工具”	240
15.4	使用辅助工具	240
15.4.1	使用标尺	240
15.4.2	使用网格	240
15.4.3	使用辅助线	241
15.4.4	使用贴紧	242
15.5	修改矢量图形	243
15.5.1	矢量图之间的覆盖关系	243
15.5.2	利用工具箱中的工具修改矢量图	244
15.6	利用菜单栏选项修改矢量图	250
15.6.1	优化曲线	250
15.6.2	将线条变为填充图	251
15.6.3	扩展填充图	251
15.6.4	柔化填充边缘	251
习题 15		252
第 16 章	编辑颜色和文本	254
16.1	编辑颜色	254
16.1.1	利用工具箱的颜色按钮编辑线条和填充	254
16.1.2	利用混色器编辑纯色与渐变色	256
16.1.3	油漆桶工具	258
16.1.4	墨水瓶工具	260
16.1.5	吸管工具	261
16.2	编辑文本	262
16.2.1	文本的创建	262
16.2.2	设置文本属性和格式	264
习题 16		267
第 17 章	使用外部资源	269
17.1	导入和编辑矢量图或位图	269
17.1.1	导入矢量图或位图	269
17.1.2	编辑导入的位图图像	270
17.2	导入和编辑声音文件	273
17.2.1	添加声音文件	273
17.2.2	编辑声音文件	274
17.2.3	使用声音实例——砸赌	275
习题 17		277

第 18 章 编辑对象	278
18.1 对象的基本操作	278
18.1.1 对象的选择	278
18.1.2 对象的组合	279
18.1.3 对象的移动、复制和删除	280
18.2 对象的旋转和翻转	281
18.2.1 对象的旋转	281
18.2.2 对象的翻转	281
18.3 使用【变形】对话框	282
18.3.1 【变形】对话框的变形设置	282
18.3.2 【变形】对话框的变形操作	282
18.3.3 【变形】对话框的应用实例——多彩的海螺	283
习题 18	284
第 19 章 元件、实例和库	285
19.1 基本概念	285
19.1.1 元件	285
19.1.2 实例	286
19.1.3 库	286
19.2 创建元件	287
19.2.1 创建元件的方法	287
19.2.2 复制元件	288
19.2.3 创建按钮元件实例	288
19.2.4 创建图形元件、影片剪辑元件实例	289
19.3 创建实例	291
19.3.1 创建实例的方法	291
19.3.2 编辑实例	292
19.4 库	294
19.4.1 库的操作	294
19.4.2 在电影之间复制库文件	295
19.4.3 共享库资源	296
19.4.4 库中资源冲突的处理	298
习题 19	299
第 20 章 时间轴、时间轴特效	301
20.1 时间轴	301
20.1.1 时间轴及动画表示	301
20.1.2 播放指针和帧操作	302
20.1.3 标签、注释和锚记	305
20.2 图层	308
20.2.1 图层的分类	308

20.2.2	图层操作	309
20.3	时间轴特效	314
20.3.1	时间轴特效基础	314
20.3.2	创建时间轴特效	315
习题 20		320
第 21 章	制作动画	322
21.1	Flash 动画原理	322
21.2	逐帧动画	323
21.2.1	导入逐帧动画	323
21.2.2	制作逐帧动画实例	323
21.3	直线型运动渐变动画	325
21.3.1	直线型运动渐变动画的创建方法	325
21.3.2	制作直线运动渐变动画实例	326
21.3.3	制作跳跃运动渐变动画实例	328
21.3.4	制作复合直线运动渐变动画实例	329
21.4	曲线型运动渐变动画	332
21.4.1	曲线型运动渐变动画的创作方法	332
21.4.2	曲线型运动渐变动画的创作实例	332
21.5	形状渐变动画	334
21.5.1	不使用形状提示渐变动画的创作方法	334
21.5.2	不使用形状提示渐变动画创作实例	335
21.5.3	使用形状提示渐变动画的创作方法	335
21.5.4	使用形状提示渐变动画的制作实例	336
21.6	遮罩动画	336
21.6.1	遮罩原理	336
21.6.2	遮罩的操作	337
21.6.3	在遮罩层中制作动画实例	338
21.6.4	动画制作实例——移动的放大镜	339
21.7	编辑动画	340
21.7.1	洋葱皮工具	341
21.7.2	移动动画	343
习题 21		343
第 22 章	简单的交互动画	345
22.1	动作脚本的基本设置	345
22.2	使用【动作】面板	346
22.2.1	启用【动作】面板	346
22.2.2	【动作】面板的使用方法	347
22.3	常用动作脚本指令	349
22.3.1	主要的动画控制指令	349

22.3.2	流程控制指令	350
22.4	事件与动作	351
22.4.1	设置帧事件	351
22.4.2	设置按钮事件	352
22.4.3	设置电影剪辑事件	353
22.5	简单交互动画实例	354
22.5.1	实例1:天女散花	354
22.5.2	实例2:可控制的放大镜	355
22.5.3	实例3:放飞气球	358
习题 22		359
第 23 章	优化、发布和导出电影	361
23.1	优化电影	361
23.1.1	优化电影的一般原则	361
23.1.2	优化矢量图的一般原则	361
23.1.3	优化文本和字体的一般原则	362
23.1.4	优化颜色的一般原则	362
23.2	发布 Flash 电影	362
23.2.1	设置发布文件格式	362
23.2.2	设置 Flash 发布选项	363
23.2.3	设置 HTML 格式文件	365
23.3	发布 GIF、JPG、PNG 等格式文件	366
23.3.1	设置 GIF 格式文件	366
23.3.2	设置 JPEG 格式文件	368
23.3.3	设置 PNG 格式文件	368
23.4	导出 Flash 电影	369
23.4.1	导出电影	369
23.4.2	导出图像	370
习题 23		371

第一部分

Dreamweaver 8