

电脑美术设计教材

Dreamweaver Fireworks Flash

网页设计 三剑客

导向科技资讯机构 总策划
张丽平 肖庆 宋久鹏 编 著

四川电子音像出版中心

电脑美术设计教材

Dreamweaver 3

Fireworks 3

Flash 4

网页设计三剑客

导向科技资讯机构 总策划

张丽平 肖庆 宋久鹏 编 著

四川电子音像出版中心

内 容 提 要

本书全面介绍了 Macromedia 公司网页制作的三个工具——Dreamweaver 3、Fireworks 3、Flash 4。

Dreamweaver 是目前最流行的网页制作软件，本书关于 Dreamweaver 的部分介绍了网页制作的基础知识、静态网页、动态网页的制作。Fireworks 部分详细介绍了处理网页图形及图像的方法。Flash 部分讲解了矢量动画、创建交互性和加入声音效果的制作方法。本书内容由浅及深，讲解详细、实例丰富、风格活泼、通俗易懂。通过本书的学习，可以制作出形式新颖、精美的多彩网页。

本书既适合于作为广大网友的自学教材，也可供从事网页制作和网站建设的专业人士参考使用。

系 列 书 名	电脑美术设计教材
文 本 著 作 者	Dreamweaver 3 Fireworks 3 Flash 4 网页设计三剑客
审 校 / 责 任 编 辑	张丽平 肖庆 宋久鹏
C D 制 作 者	陈雪韶
出 版 / 发 行 者	四川省前程文化事业有限公司
地 址	四川电子音像出版中心
经 销	成都市桂花巷 21 号 (610015)
C D 生 产 者	各地新华书店、软件连锁店
文 本 印 刷 者	东方光盘制造有限公司
规 格 / 开 本	成都市墨池教育印刷总厂
版 次 / 印 次	787 毫米×1092 毫米 16 开本 20.25 印张 491 千字
印 数	2000 年 12 月第 1 版 2000 年 12 月第 1 次印刷
版 本 号	0001-8000 册
定 价	ISBN 7-900343-05-9/G4·01
	36.00 元 (ICD, 含配套书)

前 言

网络时代的到来,使得我们有幸成为时代的弄潮儿。随着网络日益深入人心,无数的人都梦想制作出自己精美的主页,同时商家也在网络上大做文章,各种企业网站以及大量的电子商务的介入,使得制作网页成为日益迫切的需要。网页的内容源于自己生活风格的体现,而网页的制作则需要功能强大而又简洁易用的制作工具。

Macromedia 公司适应时代的要求,推出了新版本网页制作的三个软件——Dreamweaver 3、Fireworks 3、Flash 4,通过对原有软件的升级,新版本软件的功能更加强大,但学习、运用却越来越容易。只要掌握了这三个软件的运用,可以随心所欲的制作出网页,充分发挥读者的创新意识。不怕做不到,就怕想不到。

本书分为三部分,每一部分介绍一种软件。每部分都详细介绍了本软件的基本功能及制作原理,同时附带了典型的例题便于读者学习。通过本书的学习,读者可以举一反三、触类旁通,充分展现出读者的想象力,给他人和自己带来无数的惊喜。当您看到他人制作的网页,再也不用感叹,“临渊羡鱼,不如退而结网”。快动手学习网页的制作,让我们掌握时代的脉搏,在 21 世纪的开始,让自己在网络自由的飞翔。

本书花费了作者大量的心血,然而,毕竟作者的水平有限,时间和精力也有限,书中的错误和不足在所难免。“嘤其鸣矣,求其友声”,恳请广大的读者朋友批评指正。

本书的各部分表达内容及使用约定如下:

主要内容:列出了该章的主要内容,便于读者了解该章知识要点;

正文:分四级标题排列。除此之外,对于各个小点,用“(1)(2)(3)…”表示;

操作步骤:用“(1)(2)(3)…或●”表示;



提醒读者可能出现的问题和容易犯的错误;初学者易混淆的命令、选项、概念,以及如何避免;不能进行的操作;在某种状态下无法实现的功能或命令。



上机实战,一步步教您实际操作完成某项任务。

本书由导向科技资讯机构总策划,李香敏负责审校,全书由张丽平、肖庆和宋久鹏编著,蒋蕾、张凯、冯萌龙、李琦、宋玉霞、缪军、张道福、曾雨苓、陈辉、唐静和肖莉等人共同排版校对而成。限于编者水平,书中疏漏之处在所难免,恳请读者批评指正。

读者在使用本书的过程中如有其它问题或意见、建议可以访问网站[Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com)或通过 dxkj@dx-kj.com, dxkj@21cn.com 和电话:(028-3355939) 与我们联系。

目 录

第一篇 Dreamweaver 3	1
第 1 章 初 识 Dreamweaver	3
1.1 Dreamweaver 3 的安装和运行	4
1.1.1 系 统 要 求	4
1.1.2 安 装 步 骤	4
1.1.3 运 行 方 法	4
1.2 Dreamweaver 3.0 与 2.0 的区别	5
1.3 快 速 入 门	5
1.3.1 工作界面一览	6
1.3.2 菜单命令一览	9
1.3.3 使用帮助	17
1.4 小 结	18
第 2 章 网页制作第一步——创建文档	19
2.1 定义本地网站	20
2.2 创 建 文 档	22
2.2.1 创建新的空白文档	22
2.2.2 通过模板创建文档	22
2.2.3 设置页面属性	23
2.3 文 本 输 入	24
2.3.1 编 辑 文 本	24
2.3.2 使用样式表设置文本格式	26
2.4 图 像 处 理	31
2.4.1 插 入 图 像	31
2.4.2 编 辑 图 像	32
2.5 示 例 讲 解	33
2.5.1 超链接文字	33
2.5.2 插 入 图 像	34
2.5.3 超链接图像	35
2.6 小 结	36
第 3 章 网页制作第二步——定位	37
3.1 表 格	38
3.1.1 创 建 表 格	38
3.1.2 表 格 示 例	39
3.1.3 表 格 定 位	40
3.2 层	42
3.2.1 创 建 层	42
3.2.2 嵌 套 层	45

3.2.3	层的叠放顺序	45
3.2.4	使用层建立表格	46
3.3	框 架	47
3.3.1	创建框架和框架集	48
3.3.2	编辑 框 架	49
3.3.3	框 架 示 例	51
3.4	模 板	54
3.4.1	制作 模 板	54
3.4.2	使用 模 板	56
3.5	库 项 目	57
3.5.1	新建一个库项目	57
3.5.2	设置库项目的属性	58
3.5.3	编辑库项目	59
3.6	小 结	59
第 4 章	网页制作第三步——动态网页	61
4.1	翻 滚 图	62
4.1.1	基本翻滚图	62
4.1.2	复杂的翻滚图	63
4.2	行 为	64
4.2.1	添加 行 为	64
4.2.2	Dreamweaver 3 中的行为	66
4.2.3	扩展 行 为	70
4.3	时 间 线	70
4.3.1	使用时间线	70
4.3.2	编辑时间线	74
4.3.3	在时间线中加入行为	75
4.4	小 结	76
第 5 章	实 例	77
5.1	浮雕 文 本	78
5.2	拼 图 游 戏	79
5.2.1	准 备 层	80
5.2.2	制作可控制的活动菜单	80
5.2.3	分 离 图 像	82
5.2.4	制作开始按钮	83
5.2.5	拖 动 层	85
5.3	建立整个网站	85
5.3.1	预览整个页面	86
5.3.2	定义本地站点	87
5.3.3	设置页面属性	88

5.3.4	建立站点地图	89
5.3.5	建立超链接	90
5.3.6	复杂页面的布局	91
5.3.7	编辑表格	96
5.3.8	使用自定义样式	99
5.3.9	应用模板	100
5.3.10	添加行为	104
5.3.11	插入 Flash 文件	106
5.3.12	制作定货表单	106
5.3.13	检查站点	109
5.4	小 结	110
第二篇	Fireworks 3	113
第 6 章	Fireworks 3 简介	115
6.1	Fireworks 功能介绍	116
6.1.1	强大的网络图形制作能力	116
6.1.2	方便快捷的主页制作流程	116
6.1.3	高度集成化用户交换功能	116
6.1.4	图像与 HTML 之间的融合	116
6.1.5	多图像格式支持功能	117
6.2	Fireworks 3 的新增功能	117
6.2.1	和 Dreamweaver 3 的高度兼容	117
6.2.2	和其它图像处理软件的合作	117
6.2.3	操作历史记录功能	117
6.2.4	动态按钮制作功能	118
6.3	Fireworks 3 的安装环境	118
6.3.1	Fireworks 3 的硬件配置要求	118
6.3.2	安装 Fireworks 3 的步骤	118
6.4	Fireworks 3 的基本概念	119
6.4.1	矢量图像和位图图像	120
6.4.2	对象编辑模式和图像编辑模式	121
第 7 章	Fireworks 3 快速入门	123
7.1	Fireworks 3 的界面组成	124
7.1.1	菜 单	124
7.1.2	工 具 栏	124
7.1.3	状 态 栏	125
7.1.4	工 具 箱	125
7.1.5	面 板	125
7.2	菜 单	125
7.2.1	“File” 菜 单	125

7.2.2	“Edit”菜单	127
7.2.3	“View”菜单	131
7.2.4	“Insert”菜单	135
7.2.5	“Modify”菜单	137
7.2.6	“Text”菜单	144
7.2.7	“Commands”菜单	147
7.2.8	“Xtras”菜单	147
7.2.9	“Windows”菜单	147
7.2.10	“Help”菜单	148
7.3	工具栏	149
7.3.1	主工具栏	149
7.3.2	修改工具栏	150
7.3.3	视域工具栏	151
7.4	工具箱	151
7.5	面板	153
7.5.1	图像优化面板	153
7.5.2	颜色面板	154
7.5.3	图层页帧面板	155
7.5.4	行为面板	157
7.5.5	项目面板	158
7.6	入门综合练习	158
第8章	网络图像的导入与优化输出	163
8.1	图像文件的导入	164
8.1.1	导入文件 (Import)	164
8.1.2	用鼠标拖曳 (Drag and drop)	165
8.1.3	复制与粘贴 (Copy and Paste)	165
8.2	图像文件的优化输出	167
8.2.1	输出向导简介	167
8.2.2	输出预览对话框设置部分	169
8.2.3	预览对话框预览部分	171
第9章	网页组件制作实例	173
9.1	主页标题制作	174
9.2	按钮的制作	177
9.2.1	普通按钮的制作	177
9.2.2	简易按钮的制作	181
9.3	小球的制作	182
9.3.1	静态小球制作	182
9.3.2	动画小球制作	185
9.4	导航条的制作	187

第三篇	Flash 4	199
第 10 章	Flash 4.0 概 述	201
10.1	Flash 4.0 的基本配置要求	202
10.2	安 装 Flash 4.0	202
第 11 章	初 识 Flash 4.0	205
11.1	Flash 4.0 的界面组成	206
11.2	Flash 4.0 的工作环境	206
11.2.1	工作环境简介	206
11.2.2	舞台与等时线窗口	207
11.2.3	对等时线窗口的操作	208
11.2.4	等时线窗口中单元格的显示方式	209
11.2.5	创建帧的标签和电影注释	210
11.2.6	库 窗 口	211
11.3	监 控 器	211
11.4	网格和标尺	212
11.5	创建与播放 Flash 电影	213
11.5.1	创建一个电影	213
11.5.2	控制电影的播放	213
11.6	加快显示速度	214
11.7	打印 Flash 文件	214
11.8	文件的导入	215
11.8.1	打 开	215
11.8.2	作为库文件打开	216
11.8.3	导 入	216
11.9	文件的出版	217
11.9.1	文件的出版设置 (Publish Setting)	217
11.9.2	文件的出版预览	221
11.9.3	文件的出版	222
11.10	文件的导出	222
第 12 章	绘图和上色	225
12.1	画直线、矩形和椭圆	226
12.1.1	椭 圆 工 具	226
12.1.2	设 置 颜 色	227
12.1.3	矩 形 工 具	229
12.1.4	直 线 工 具	229
12.2	使用铅笔工具	230
12.3	上色与填充	231
12.3.1	笔 刷 工 具	231
12.3.2	颜料桶工具	232

12.4	用墨水瓶工具修改线条	233
12.5	擦图	234
12.6	选择线条和图形	235
12.6.1	理解对象	235
12.6.2	箭头工具	235
12.6.3	索套工具	236
12.7	加工线条和图形	236
12.7.1	用鼠标拖拽调整线条形状	236
12.7.2	使用 Straighten 和 Smooth 命令	237
12.7.3	优化曲线	238
12.8	旋转与缩放	238
12.8.1	缩放对象	238
12.8.2	旋转对象	239
12.8.3	使用对象监控板实现精确变形	239
12.9	分组与组群	240
第 13 章	图符与实例	243
13.1	创建图符	244
13.2	创建和修改实例	245
13.3	编辑图符	247
第 14 章	使用图层	249
14.1	基本概念	250
14.2	建立图层和编辑图层	250
14.2.1	建立图层	250
14.2.2	编辑图层	251
14.3	创建导向层	253
14.3.1	创建普通导向层	254
14.3.2	创建运动导向层	254
14.4	使用蒙版图层	254
14.4.1	创建蒙版图层	254
14.4.2	使用蒙版图层简单的练习	255
第 15 章	声音	257
15.1	流声音	258
15.2	事件声音	260
第 16 章	按钮及其交互性	263
16.1	按钮图符认识	264
16.2	制作按钮	264
16.3	创建按钮	265
16.4	为按钮分配动作	265
16.4.1	为按钮分配动作	265

16.4.2 设置响应的鼠标事件	266
16.5 基本语句介绍	267
16.5.1 Go To (跳转) 语句	267
16.5.2 Play 和 Stop 语句	268
16.5.3 Toggle High Quality 语 句	268
16.5.4 Get URL 语 句	268
16.5.5 If 语 句	269
16.5.6 使用 变 量	270
16.5.7 判断某一帧是否被装载	271
16.5.8 拖拽电影剪辑	272
16.5.9 复制和删除电影剪辑	273
16.5.10 设置电影剪辑的属性	274
16.5.11 控制其它电影和电影剪辑	275
16.5.12 动态装载和卸载电影	275
第 17 章 创 建 动 画	277
17.1 运用关键帧	278
17.2 运动过渡动画	278
17.2.1 创建运动过渡动画	278
17.2.2 创建运动过渡动画的练习	279
17.3 缩放和旋转运动过渡动画	281
17.4 使用运动路径	284
17.5 颜 色 过 渡	286
17.6 变形过渡动画	287
第 18 章 动 画 实 例	289
18.1 探 照 灯	290
18.2 创建交互性电影实例	291
18.2.1 制作控制按钮	292
18.2.2 制作被控制对象	292
18.3 时装世界主页	300
18.4 欢迎标题的制作	306

第一篇

Dreamweaver 3



第1章

初 识 Dreamweaver

主要内容

-  Dreamweaver 3 的安装和运行
-  Dreamweaver 3.0 与 2.0 的区别
-  快速入门
-  菜单命令一览
-  使用帮助
-  小 结

本章导读



本章介绍了关于 Dreamweaver 3 的一些基本情况，包括了它的特点、应用范围、工作界面并简介了菜单命令。通过本章的学习可以掌握有关 Dreamweaver 3 的概况为以后进一步学习打下坚实的基础。

1.1 Dreamweaver 3 的安装和运行

1.1.1 系统要求

Dreamweaver 3 对您的电脑提出了如下的要求：

操作系统：需 32 位的操作系统，Windows 95、Windows 98 或 Windows NT 中、英文版皆可。

中央处理器：至少 Intel Pentium 100 以上。中央处理器速度越快，Dreamweaver 3 处理也越快。

系统内存：16M 以上。

硬盘需求：50M 安装空间，至少 25M 临时交换文件空间。

显示器：SVGA 彩显。

CD-ROM 驱动器：必须有一个 CD-ROM 驱动器。

1.1.2 安装步骤

Dreamweaver 3 可按以下步骤来进行安装。

- (1) 在“我的电脑”中进入 CD-ROM 所在的盘符，例如 F。
- (2) 找到“setup.exe”文件，用鼠标双击执行。
- (3) 此时出现安装界面，用户可根据需要决定安装在哪个驱动器上。然后点击“下一步”按钮。
- (4) 此时安装程序进行文件复制工作，完成后点击“Finish”按钮，结束安装。

1.1.3 运行方法

Dreamweaver 3 有以下所示的两种运行方法。

- (1) 从“开始”中运行。如图 1-1 所示。

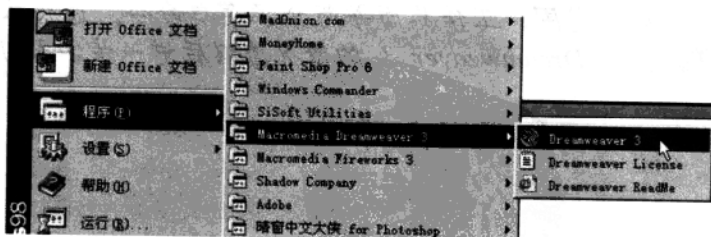


图 1-1

(2) 从“开始”中“运行”命令栏中键入如图 1-2 所示的命令行。

打开 @: C:\Macromedia\Dreamweaver 3\Dreamweaver.

图 1-2

圈中的部分由实际 Dreamweaver 3 所在的路径决定。

1.2 Dreamweaver 3.0 与 2.0 的区别

每次 Dreamweaver 的升级都能带给我们新奇的感受,更好用、更强的功能、更体贴的设计,还有一些惊喜。的确软件的升级是令人期待的。从 1998 年 11 月份,Macromedia 公司推出 Dreamweaver 2,时隔一年多 Dreamweaver 3 又面世了。它给我们带来了怎样的惊喜呢?

- 增强的 HTML 编辑功能;
- 增强了网站的管理;
- 团队合作编辑;
- 可视化编辑动态网页;
- 增强了对象模板元素;
- 页面设计更方便、更强大。

1.3 快速入门

启动 Dreamweaver 3 以后,首先映入眼帘的是一幅颇具动感的画面,如图 1-3 所示,我们就正式跨入了 Dreamweaver 的世界。接下来我们的首要任务就是初步了解使用方法,尽快上手。



图 1-3

1.3.1 工作界面一览

Dreamweaver 3 采用浮动界面，由一个编辑窗口、一个浮动工具栏和三个浮动面板构成。用户可以随意移动面板的位置和对其中的元素随意取舍，这与著名的图形处理软件 PhotoShop 极为相似。之前未接触过类似界面的读者可能觉得不习惯，但经过一段时间的熟悉后会体会到其中的优越性。主界面如图 1-4 所示。

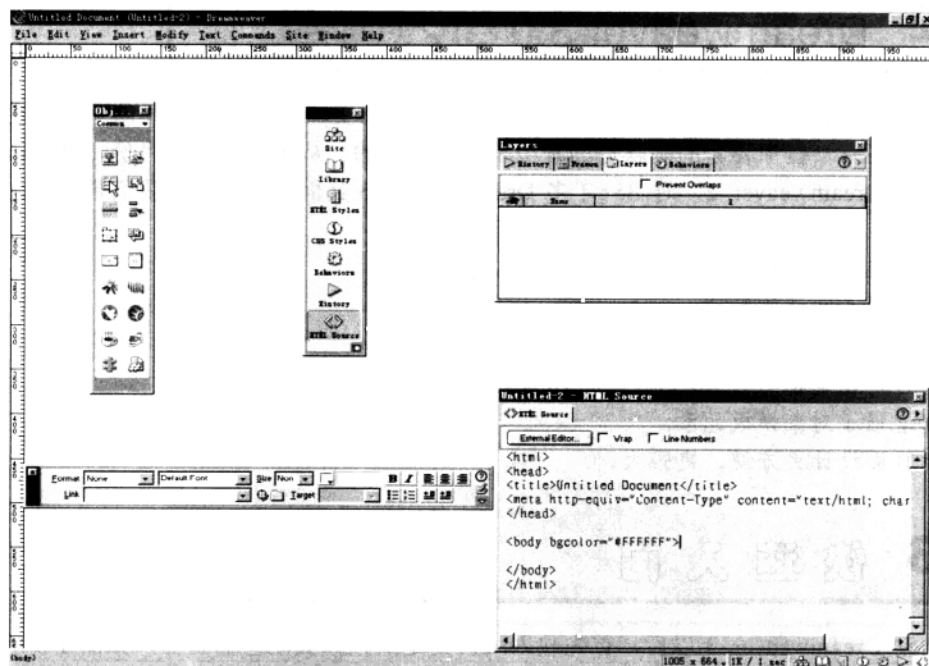


图 1-4

1. 文档窗口 (Document Window)

主界面中含有空白区域的窗口是文档窗口，如图 1-5 所示，文档窗口是设计网页的工作区域。所有的操作都在这反映出来。但与在浏览器中所见的页面不尽相同。

从图中还可以看到：窗口的左下角是一些 HTML 标记，通过这些标记符可以快速选定网页中的对象；窗口的右下方是一些窗口和文件信息及图标，这些图标与快速启动面板中的图标是相同的。