

新华电脑学校教材编审组编

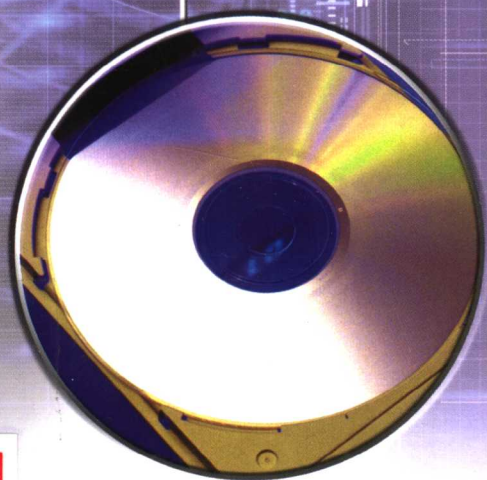
轻松学电脑系列教程

网页制作 三剑客教程

主编：周 颢

编者：王 胜 周海棠 丁国顺

主审：牛允鹏



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn

轻松学电脑系列教程

网页制作三剑客教程

新华电脑学校教材编审组编

主编 周 颢

编者 王 胜 周海棠 丁国顺

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是《轻松学电脑系列教程》丛书中的一本，主要介绍在网页设计与制作时经常使用的网页三剑客：Dreamweaver MX，Fireworks MX 和 Flash MX。

本书语言生动、图文并茂、内容丰富、实用性强，尤其是通过任务引导、知识开路、案例实践及动手练一练的层次结构，使得读者可以在最短的时间内学会并掌握网页的设计、编辑与美化等基本操作，是网页设计初学者的最佳入门教材，也可以作为各类培训班的教材和参考书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三剑客教程 / 周颖等编著. —北京：电子工业出版社，2003.7
(轻松学电脑系列教程)

ISBN 7-5053-8816-9

I.网… II.周… III.① 主页制作—应用软件，Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 047121 号

责任编辑：张月萍

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：20 字数：512 千字

版 次：2003 年 7 月第 1 版 2003 年 7 月第 1 次印刷

定 价：28.00 元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。
联系电话：(010) 68279077

《轻松学电脑系列教程》编委会

主任委员 肖国庆

副主任委员 牛允鹏 沙 旭

委员(以姓氏笔画为序)

付建民 束开俊 郭永灿

杨东风 迟成文 吴金生

严洪华 周 颢 虞焰智

丛书前言

随着社会信息化技术的迅速发展和计算机的全面普及,计算机应用技术已渗透到社会的各个领域,计算机应用型人才也越来越紧缺。新华电脑学校是全国著名的大型计算机应用型人才和计算机网络人才的培训基地之一,在全国建有 16 所连锁分校,14 年来为社会培养了 10 多万名计算机应用型人才。新华电脑学校在电脑培训方面积累了丰富的教学经验,荟萃了一大批优秀的专业教师,并在全国独创了“任务驱动”的“五步教学法”。为了总结和推广这一教学法,新华电脑学校组织专家、教授和富有教学经验的优秀教师编写了这套电脑应用技术培训丛书——《轻松学电脑系列教程》。

为了做好《轻松学电脑系列教程》的编写工作,我们特组织了本套丛书的编委会。编委会的成员都是多年从事计算机教学、科研和计算机教育研究的专家和教授,部分编委会成员曾多年在中央电视台和各省电视台主讲过计算机应用课程,有些成员还承担过国家教育部统编教材的主编。

本套丛书的编写始终贯穿“轻松学电脑,学习为所用”这个基本指导思想。每一章的内容都分为若干个明确的任务。任务驱动方式可使读者明确该部分的学习目标,避免走弯路;它也可使教师在课堂教学中抓住教学主线条。“知识解析,案例操作,强化训练,归纳总结,测试考核”五步教学法,可使得教与学双方均能取得事半功倍的效果。

参加本套丛书编写的作者均是多年从事计算机应用课程教学的专家和电脑应用的高手,其中大多数是新华电脑学校的一线教师。他们不但有丰富的实践经验,而且具有较高的教学水平,在教材的编写中充分体现了“任务驱动”的“五步教学法”。

本次《轻松学电脑系列教程》共分为 10 本。

《计算机操作基础教程》

《Microsoft Office XP 教程》

《Photoshop 7.0 (中文版) 教程》

《CorelDRAW 11 & Illustrator 10.0 教程》

《计算机组装与维护教程》

《实用网络技术教程》

《三维动画设计与制作教程》

《网页制作三剑客教程》

《PageMaker 7.0 & Acrobat 5.0 教程》

《Autodesk VIZ 4.0 教程》

本套丛书主要面向立志成为电脑操作与应用高手的广大读者,既可以作为自学教程,也可以作为系统化操作的实验指导书。同时,它也是各类电脑培训机构和电脑高等职业院校的电脑实用技术相关课程的最佳教材。

本套丛书在编写和出版过程中得到了新华教育集团新华学院和电子工业出版社的大力支持,在此表示衷心的感谢。

编委会

2002 年 12 月

编 者 的 话

随着网络时代的来临,网页设计变得越来越重要,不论从内容到形式,人们对网页设计都提出了越来越高的要求。传统手工编写 HTML 文档的方法,开发难度大、效率低,修改维护困难,已经不适于当前的要求。

Macromedia 公司推出的 Dreamweaver, Fireworks 和 Flash 三个软件在这种情况下应运而生。利用它们,可以在很短的时间里完成内容丰富、形式可人的网页,大大提高了开发效率,降低了开发难度。

Dreamweaver 是一种可视化的网页编辑软件,它集网页制作和网站管理于一身,是第一个针对专业网页设计师而设计的可视化网页开发工具,利用它可以轻而易举地制作出跨平台和跨浏览器的充满动感的网页。

Fireworks 作为第一个彻底的面向网络图形和动画设计的软件,是专门用来设计和制作网络图形的工具软件,它使 Web 做图发生了革命性的变化。

Flash 是一个矢量图形和交互式动画的制作软件,能够在低数据传输率下实现高质量的矢量图形和交互式动画,而这些动画能够在所有安装了 Shockwave Flash 插件的浏览器中播放。Flash 已经成为网络多媒体发布的首选,并且逐渐成为网络动画的标准格式。

Macromedia 公司对这三个产品非常重视,投入了相当的力量积极扩展新功能,推出新版本。目前最新版本是 Dreamweaver MX, Fireworks MX 和 Flash MX。

这三个软件都由 Macromedia 公司推出,具有先天的亲缘关系。一方面,这三个软件本身的侧重点各有不同, Dreamweaver 相当于一个管理者的脚色, Fireworks 适用于图形设计和简单的动画制作, Flash 则是制作复杂和交互性动画的利器;另一方面,三个软件相互之间可以很好地实现无缝拼接,它们具有统一的操作界面风格,相互之间也可以很方便地调用。可以说,只有熟悉了如何灵活地配合使用这三个软件,才能发挥它们的集体优势,体现出更加强大的功能。也正是由于这个原因,人们将这三个软件称之为“网页设计三剑客”。

本书详细介绍了这三个软件的用法以及如何进行三者的有机结合。本书每个部分都划分成若干明确的任务,首先介绍相关的知识点,然后通过大量的案例及操作加深对知识点的理解,最后辅之以实用性很强的“练一练”,以便读者将内容应用于实际,提高操作与动手能力,使学习者能在最短的时间内轻松掌握网页三剑客的实质。本书是网页设计人员必备最佳手册,也是电脑培训学校和职业技术学院网页设计软件的最佳教材。

本书由周颢同志主编。参加本书编写的有安徽省新华电脑学校的王胜、周海棠和丁国顺。安徽省新华电脑学校的孟凡奇、徐洪斌、季家东、张辉、李鹏和杨培荣参加了本书的录入、校对、案例调试及习题答案验证等工作。本书在编写过程中得到安徽省新华电脑学校有关专家和领导的大力支持,在此一并表示衷心的感谢。

主编:周颢

2003 年 5 月

目 录

第 1 章 初识网页.....	(1)
任务 1 理解网页制作的基础知识.....	(2)
任务 2 了解 HTML 基本知识.....	(7)
任务 3 初识网页三剑客.....	(10)
第 2 章 Dreamweaver MX 概貌.....	(11)
任务 1 熟悉 Dreamweaver MX 的工作环境.....	(12)
任务 2 设置 Dreamweaver MX 用户参数.....	(18)
任务 3 掌握简单网页制作方法.....	(30)
习题 2.....	(36)
第 3 章 基本网页设计.....	(37)
任务 1 了解 Dreamweaver MX 的站点管理功能.....	(38)
任务 2 掌握文本的使用方法.....	(43)
任务 3 掌握图像的使用方法.....	(55)
任务 4 掌握超链接的使用方法.....	(65)
习题 3.....	(70)
第 4 章 高级网页设计.....	(72)
任务 1 掌握表格的使用方法.....	(73)
任务 2 了解页面布局的使用方法.....	(87)
任务 3 掌握框架的使用方法.....	(93)
任务 4 了解 CSS 的使用方法.....	(102)
任务 5 熟悉层的使用方法.....	(110)
任务 6 掌握库的使用方法.....	(118)
任务 7 掌握模板的使用方法.....	(120)
任务 8 理解表单的使用方法.....	(126)
习题 4.....	(130)
第 5 章 动态 HTML 技术.....	(132)
任务 1 理解动态 HTML 的概念.....	(133)
任务 2 运用动态 HTML 行为.....	(133)
任务 3 使用时间轴制作动态网页.....	(148)
习题 5.....	(153)

第 6 章 Fireworks MX 入门	(154)
任务 1 熟悉 Fireworks MX 的工作环境	(155)
任务 2 设置 Fireworks MX 用户参数	(157)
任务 3 掌握图形设计的基本操作	(160)
习题 6	(167)
第 7 章 Fireworks MX 绘图技巧	(168)
任务 1 理解基本概念	(169)
任务 2 位图的创建与编辑	(170)
任务 3 使用矢量对象	(176)
任务 4 使用文本	(181)
任务 5 应用动态效果	(182)
任务 6 了解混合模式的使用	(187)
任务 7 掌握层与蒙版的使用方法	(189)
任务 8 掌握动画制作方法	(195)
习题 7	(200)
第 8 章 网页图像制作	(201)
任务 1 掌握切片与热点的使用	(202)
任务 2 创建变换图像	(209)
任务 3 创建按钮与导航条	(212)
任务 4 制作弹出菜单	(217)
习题 8	(218)
第 9 章 Flash MX 入门	(219)
任务 1 Flash 简介	(220)
任务 2 熟悉 Flash MX 的工作环境	(221)
任务 3 了解 Flash 动画的原理	(224)
习题 9	(228)
第 10 章 基本动画制作	(229)
任务 1 制作动作变形动画	(230)
任务 2 制作形状变形动画	(234)
任务 3 制作逐帧动画	(241)
习题 10	(243)
第 11 章 高级动画制作	(244)
任务 1 制作多层动画	(245)
任务 2 使用引导层	(249)
任务 3 使用遮罩层	(253)
任务 4 使用声音	(259)
习题 11	(264)

第 12 章 交互式动画制作	(265)
任务 1 理解动作脚本的概念	(266)
任务 2 控制影片剪辑	(269)
任务 3 实现对键盘和鼠标的响应	(278)
任务 4 使用 Flash MX 中的组件	(283)
任务 5 控制影片中的声音	(290)
习题 12	(294)
第 13 章 Flash MX 与 Dreamweaver MX 的配合使用	(295)
任务 1 进行动画作品的发布	(296)
任务 2 在网页中插入 Flash 动画	(299)
任务 3 实现动画与网页的交互	(302)
任务 4 使用 Flash 按钮和 Flash 文本	(304)
习题 13	(307)
附录 习题参考答案	(308)

第 1 章

初 识 网 页

Web 页面设计是艺术和技术的完美结合。那么，制作网页是一件很难的事情吗？不！使用 Macromedia 公司的“网页制作三剑客”制作网页，无论对专业的还是业余的 Web 设计者来说，都不是很困难的事情。

本章中首先对网页设计中的一些基本概念进行了介绍，并在此基础上向读者介绍了 Dreamweaver MX, Fireworks MX 和 Flash MX 这三个软件在网页制作中的特点和分工。通过本章的学习，读者可以体会到网页三剑客的强大功能和独特魅力。

- 网页制作的基础知识
- HTML 概述
- 网页三剑客

任务1 理解网页制作的基础知识

知识点

在学习 Dreamweaver MX, Fireworks MX 和 Flash MX 的使用方法之前,我们先了解一些与网页制作相关的基本知识,这对后续章节的学习很重要。

1. WWW 的工作机制

Web (World Wide Web, 简称WWW, 又称万维网)是目前Internet上脍炙人口的信息服务类型,它的影响已经进入了Internet上的广告、新闻、电子商务、组织和展示信息等各个服务领域。

Web采用客户/服务器工作模式,如图1-1所示。它以超文本标记语言(Hyper Text Markup Language, HTML)与超文本传输协议(Hyper Text Transfer Protocol, HTTP)为基础,为用户提供界面一致的信息浏览方式。在Web服务方式中,信息以页面(或称Web页)的形式存储在Web服务器中,这些页面采用超文本的方式对信息进行组织,通过链接将一页信息链接到另一页信息,见图1-2。这些相互链接的页面既可以放置在同一台主机上,也可以放置在不同的主机上。页面到页面的链接信息由统一资源定位器(Uniform Resource Locator, URL)维持。用户通过客户端应用程序(即浏览器)向Web服务器发出请求,服务器根据客户端的请求将保存在服务器中的某个页面返回给客户端,浏览器接收到页面后对其进行解释,最终将信息以图、文、声并茂的形式呈现给用户。

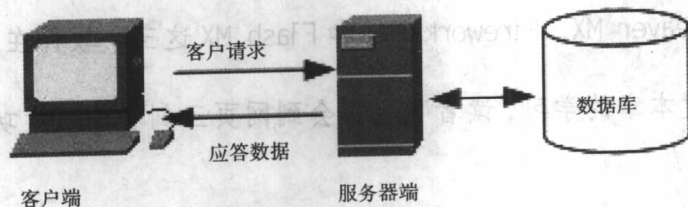


图 1-1 Web 工作方式示意图

2. 网页的基本元素

人们日常生活中接触的报纸和杂志等都是由文字和图片组成的,网页的编辑也离不开这两个基本元素。配合表格进行排版后,就可产生风格迥异的网页。因此文字和图形是网页必不可少的基本元素。此外,超链接是网页的另一基本组成元素,这也是网页和一般刊物本质不同的所在。

(1) 文字

文字是网页的主体,负责传达信息。虽然利用网络多媒体影音也可以达到同样的目的,但网页文字的优势很难被取代。因为用户不但可以将网页文字打印出来以便空闲时慢慢阅读;

还可将相关的文字信息复制下来,粘贴到自己的文件中去。文字所占的储存空间非常小,当进入一个网页时,若只估算下载纯文字的时间,约一两秒就可看到整篇网页的文字内容了。

1) 标题

一个网站的首页,或一篇独立的文章,通常会有一个醒目的标题,告诉浏览者这个网站的名字或该文章的标题,如图 1-3 所示。不过大部分用户喜欢另外设计图形来取代文字标题,该图形通常被称做“Logo”,也就是“标识”的意思,如图 1-4 所示。

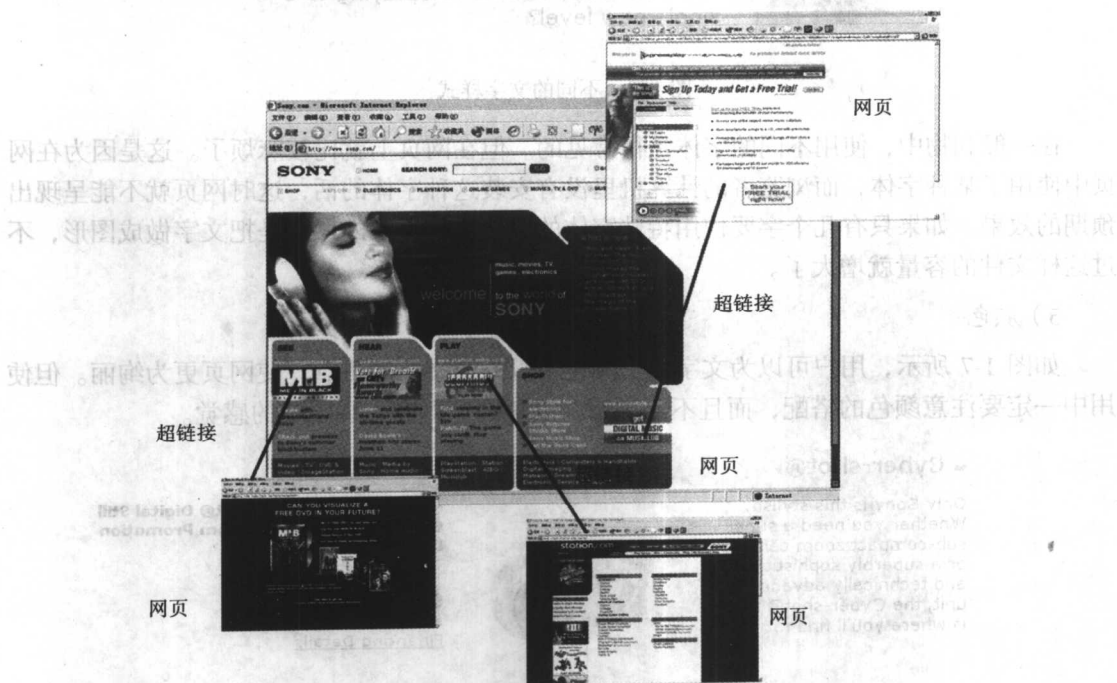


图 1-2 Web 超链接示意图

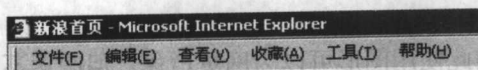


图 1-3 标题



图 1-4 Logo 标识

2) 大小

文字的另一个重要属性就是它的大小。适当地调整文字大小,可以使版面更为生动、活泼,得到良好的效果。

3) 层次和段落

和一般刊物相似,良好的层次和段落可以使网页具有层次感,如图 1-5 所示。



home & entertainment

- Get breaking MSNBC news updates on your computer
- Turn your photos into a coffee-table book
- Download spring clip art to add to cards and banners

图 1-5 层次与段落组织

4) 样式

粗体、斜体和下划线,是最基本的文字样式。在适当的地方使用不同的文字样式,能让网页更加好看,如图 1-6 所示。



Phantasy Star Online: The world of PSO
meets the world of Xbox and Xbox Live.
Are you ready to take roleplaying to a
whole new level?

图 1-6 不同的文字样式

在一般刊物中,使用不同的字体是很常见的。但在网页上就比较麻烦了。这是因为在网页中使用了某种字体,而浏览者的计算机里没有安装这种字体的话,这时网页就不能呈现出预期的效果。如果只有几个字要使用特殊字体的话,比较保险的做法是把文字做成图形,不过这样文件的容量就增大了。

5) 颜色

如图 1-7 所示,用户可以为文字加上颜色,以强调文章的重点,使网页更为绚丽。但使用中一定要注意颜色的搭配,而且不要滥用,以免浏览者有头昏眼花的感觉。

● Cyber-shot®

Only Sony is this stylish.
Whether you need a super
sub-compact zoom camera
or a superbly sophisticated
and technically advanced
unit, the Cyber-shot® family
is where you'll find it...



NEW! DSC-P8 Cyber-shot® Digital Still
Camera ImageStation.com Promotion
DSCP8KITIS

\$ 399.95
as low as \$10.00/ mo
[Financing Details](#)

图 1-7 不同颜色的文本

(2) 图形

图形给人的视觉印象比文字要强烈,因此使用图形可以为网页增色。但图形不能用得过多,尤其不能配色不当,以免使网页造成视觉污染。图形在网页上的应用非常广泛,它可以作为标识、背景和主图等。

1) 标识

图形可以作为一个网页的标识,这可使浏览者一目了然,如图 1-4 所示。

2) 背景

图形可以作为背景出现在网页上,使网页更加精致,如图 1-8 所示,该页面的背景是一幅图形。

3) 主图

除了一些美化网页用的小图形外,通常还会在网页上放一些较大的图片来突出网页主体,甚至为了追求效果而不惜占据较大的空间,如图 1-9 所示。



图 1-8 图形作为背景

4) 链接按钮

用小的图片取代文字作为链接,可以使网页更为美观。如图 1-10 所示的链接是用 Firworks 制作的立体按钮。



图 1-9 主图示例

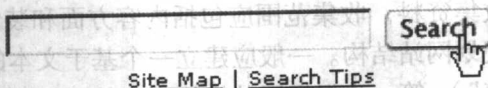


图 1-10 立体图形按钮

(3) 超链接

有了超链接,就可以很方便地在各个页面之间跳转。在一个完整的网站中,至少应该包括以下两种链接。

1) 到各主题页面的链接

一般的网站都是在首页加入了到各个主题板块的超链接,让浏览者可以快速转到感兴趣的页面。图 1-11 所示的是在页面上到各个主题板块的超链接。

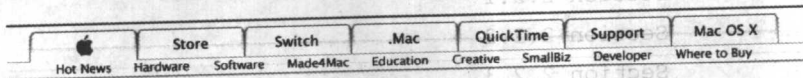


图 1-11 超链接导航条

2) 到其他网站的链接

如果一个网站没有对外的链接就很不方便了,就等于制作了一个封闭的网站。在信息高速公路发展的今天,这显然是不可取的。而制作者只要在网上放置一些与主题有关的对外链接就可避免这样的不便,如图 1-12 所示。

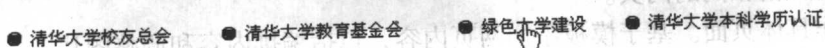


图 1-12 网络链接

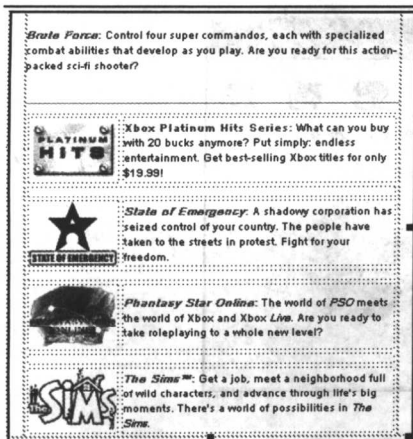


图 1-13 使用表格进行布局

(4) 表格

所有大型网站的主页都是用表格来进行布局的。它可以控制文本和图形在页面上出现的位置。图 1-13 清楚地显示出如何使用表格来进行布局。

(5) 动画

在网页中加入动画,能使整个页面充满动感,从而更有吸引力。我们可以使用 Dreamweaver MX 制作时间轴动画,使用 Fireworks MX 制作动态图片(如动态 GIF 文件),使用 Flash MX 制作复杂或带有交互性的动画。

3. 网页创作流程简介

要得到一个完整的网站,必须经过结构设计、资料收集、建立模板、添加内容、检查链接和正式发布等步骤。

- 收集资料。收集范围应包括内容方面和装饰方面的各种素材。
- 规划网站结构。一般应建立一个基于文本的网站的层次结构图(称为“网站结构列表”)。第一步根据网站结构列表的“根”确定网站的主要部分以及对这些部分应该使用的基本原理或装饰风格。下一步,把每部分的组织与内容清单的条目对应起来。对各部分深入分析时,应把低层次的部分缩进。重复此过程,然后把注意力集中到网站的细节。最终完成的结果是如下所示的清单:

Section 1

Section 1.1

Section 1.2

Section 2

Section 2.1

Section 2.2

Section 2.2.1

Section 2.2.2

Section 2.2.3

Section 2.3

Section 2.4

Section 3

- 制作基本图元。制作网站标识、图片和动画。
- 设计网页样式。制作一个页面样式,反复修订,务求尽善尽美。
- 设计网站模板。Dreamweaver MX 的模板功能十分出色,通过它可以方便地制作出一系列风格相同的网页。
- 制作具体页面。基于模板添加网页内容,包括编排内容和调整图片。
- 发布网页。把网页上传到 Web 服务器,也就是“网站”。使得接入互联网的计算机

都可以浏览到该网站。

- 宣传网站。加入搜索引擎,或在BBS上为主页做广告。

任务2 了解 HTML 基本知识

知识点

Dreamweaver MX 是一套针对专业网页设计师而设计的可视化网页开发工具,也就是说,网页制作者可以不必了解 HTML 并且无需进行编码就能进行绝大多数复杂网页的设计。然而,当页面变得更为复杂的时候,设计者可能需要对网页进行精心的调整,在这种情况下,了解 HTML 就显得很有必要了。

HTML 语言是整个 Web 技术的基础。当畅游 Internet 时,透过浏览器所看到的网页实际上主要是由 HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 语言实现的。HTML 是一种建立网页文件的语言,通过一个个标签(Tag),将影像、声音、图片和文字等连接显示出来。

1. 简单的 HTML 实例

在开始介绍 HTML 之前,先看一个简单的 HTML 文件。

simple.html

```
001 <html>
002 <head>
003     <title>HTML 实例</title>
004 </head>
005 <body>
006     <!-- 简单的 HTML 文件 -->
007     <p>Hello World!</p>
008     <br>
009 </body>
010 </html>
```

图 1-14 是 simple.html 在浏览器中的显示结果。

2. HTML 的标签与元素

(1) HTML 标签

HTML 之所以称为“超文本标记语言”,一是因为它的超链接功能,二是因为它的指令统一采用了“标签”表示法。HTML 中主要有单标签指令和双标签指令两种。

1) 单标签指令

语法: <标签名称>



图 1-14 简单的 HTML 文件实例

说明：用一对尖括号（“<”和“>”）作为标志符号，将要执行的标签包含在这一对尖括号之中；如果成对的标志符号中少了一个，则当浏览器解释时就会出现错误。标签本身不会出现在显示结果中，只对显示格式起作用。

示例：
称为换行标签，当浏览器遇到
标签时，将换行显示文本。

2) 双标签指令

语法：

格式 1 <标签名称>要控制的内容</标签名称>

格式 2 <标签名称 属性=属性值 ……>要控制的内容</标签名称>

说明：

① 用<标签名称>作为双标签指令的开始，用</标签名称>作为双标签指令的结束，将要控制的内容安排在这一对标签中间。

② 格式 2 与格式 1 的不同之处是后者在开始标签中带有起辅助作用的属性参数，可以包含若干参数，也可没有参数；如果不含参数，则格式 2 与格式 1 完全相同，可以把格式 1 理解为格式 2 的特例。

示例：<p>Hello World!</p>是个双标签指令，它控制浏览器在屏幕上显示“Hello World!”文字段落。

(2) HTML 元素

如果用两个一组的 HTML 标签把一段文字包含在其中，则此段文字与包含文字的 HTML 标签称为一个 HTML 元素。例如，simple.html 的第 7 行中，文字“Hello World!”被<p>和</p>标签括起来，则称<p>Hello World!</p>为一个 HTML 元素。

如果使用单独的 HTML 标签，则此 HTML 标签也被称为一个 HTML 元素。例如，simple.html 中第 8 行使用的换行标签
也是一个 HTML 元素。

3. HTML 的层次概念

在 HTML 语法中，每个由 HTML 标签与文字形成的元素，还可以包含另一个元素，因此可以认为整个 HTML 文件就是一个大元素，其中包含了许多小元素。

所有 HTML 文件最外层的元素是由<html>标签建立的。在此元素之内，又包含了两个主要的子元素，这两个子元素是由<head>标签和<body>标签建立的。<head>标签所建立的元素的内容为文件标题，而<body>标签建立的元素内容为文件主体。因此，下面的语句是所有的 HTML 文件最基本的结构：

```
<html>
  <head>
    ...
  </head>
  <body>
    ...
  </body>
</html>
```