

Macromedia 中国授权认证培训 (ATC) 专用教程

macromedia®

Dreamweaver MX 2004

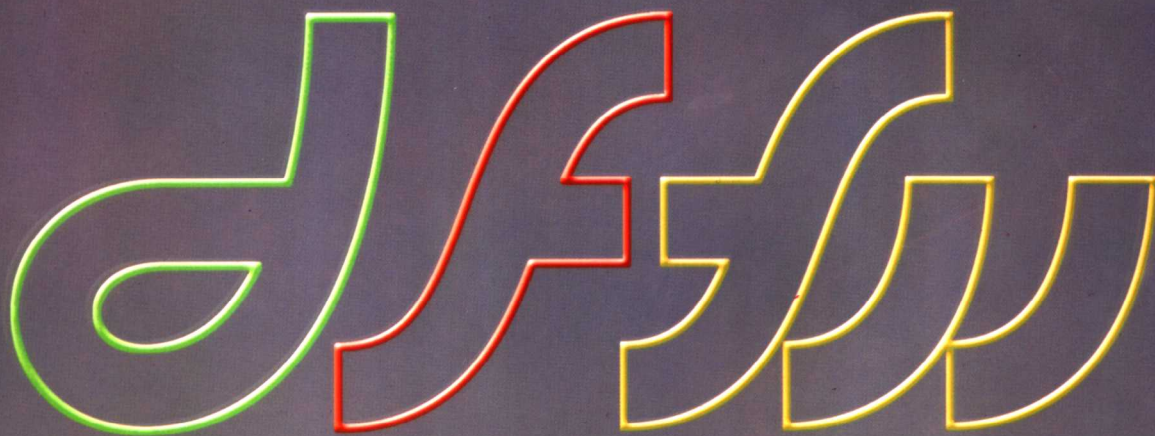
Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

网页制作三合一标准教程

 总策划

戴凌燕 编



科学出版社
www.sciencep.com



Macromedia 中国授权认证培训 (ATC) 专用教程

macromedia:

Dreamweaver MX 2004

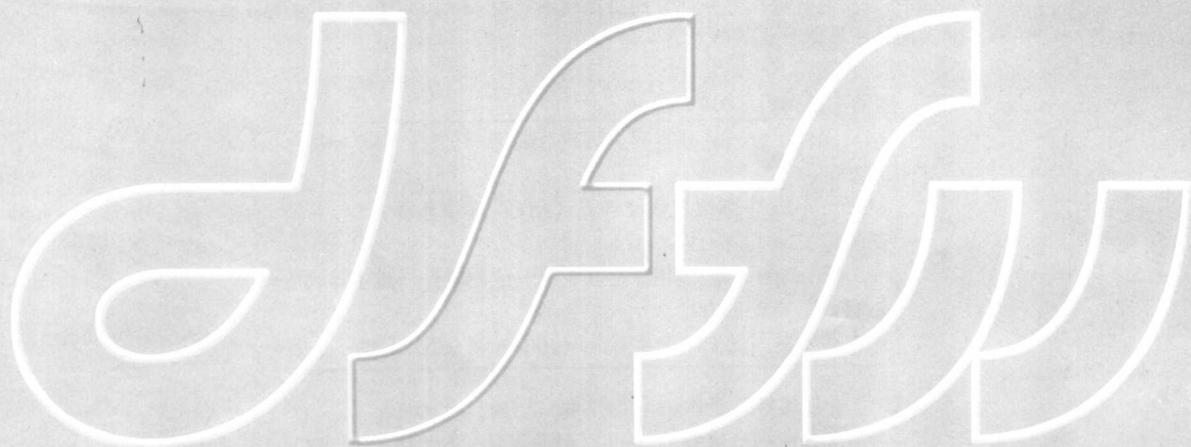
Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

网页制作三合一标准教程

 总策划

戴凌燕 编



科学出版社
www.sciencep.com



内 容 简 介

Macromedia 公司近期推出的 Dreamweaver MX 2004, Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 软件是制作网页和网上动画的必备利器, 俗称网页制作三剑客。这 3 个软件分别涉及了网页制作的 3 个重要方面, 把它们结合起来使用是制作网页的最佳选择。本书分为 3 个部分, 全面系统地介绍了这 3 个软件的使用方法和使用技巧, 并配以实例, 让读者一步步领略各个软件的风采, 完成从新手到行家的转变。本书的作者具有丰富的网页制作经验, 融汇了笔者在长期网页设计实践中积累的丰富经验。最后一章是制作实用网页的整个步骤, 通过这个全过程, 使读者熟练掌握这 3 个软件。

本书注重于网页制作、动画制作和图像处理技巧的运用和实际创作方法。内容讲解以文字描述和图例相互配合, 力求生动易懂, 并对软件应用过程中可能遇到的问题, 以及难点给予了重点讲解和提示。希望能够为读者提供帮助。

本书的最大特点是内容全面、实例丰富、可操作性强, 较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。既可作为 Macromedia ATC 培训教材, 也可以作为各类培训班的首选教材。并适合学习网页制作的初、中级读者阅读。

需要本书或需要得到技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱(邮编 100080)发行部联系, 电话: 010-82702660, 010-82702658, 010-62978181 转 103 或者 238, 传真: 010-82702698, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

本书光盘内容包括书中部分网页制作素材及 Macromedia Studio MX 2004 (简体中文版) 试用版软件。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三合一标准教程 / 戴凌燕编. —北京: 科学出版社, 2004.9

Macromedia 中国授权认证培训 (ATC) 专用教程

ISBN 7-03-013264-5

I. 网... II. 戴... III. 主页制作—应用软件—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 030884 号

责任编辑: 邓伟 / 校 对: 叶雨轩
责任印刷: 媛明 / 封面设计: 王 焯

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 9 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 9 月第一次印刷 印张: 26 1/4

印数: 1—5 000 字数: 609 102

定价: 38.00 元 (含 1CD)

前 言

当我们使用浏览器进入互联网的虚拟世界,首先映入眼前的便是网站的首页,一个好的首页能够带动浏览者的想象情境,增加视觉感官的想象空间,同时也决定了您的网站是否能够永续经营,能否为您带来无可限量的商机。

如何设计和制作出一个功能强大并吸引人的网站,是网页设计师和制作者的向往。制作一个网站需要很多的技术,包括图像设计和处理、网页的动画效果和最终合成网页等。被誉为网络“三剑客”的 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004,分别是网页制作、动画制作、图像设计和处理的主流软件,如果综合掌握了这3个软件的使用,制作网页和相应的设计就不成问题了。

本书层次清晰、结构合理,采用图文并茂的编排方式,一步步引导您制作出超梦幻视觉的网页,由浅入深的教学方法,为您打造扎实的基本功。既有系统的理论讲解又有实际的范例演练,使初学者在最短的时间内学会综合应用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 来制作网页。

❖ 本书内容安排

第一部分讲述 Dreamweaver MX 2004,内容包括:网站的设计概念、初识软件界面和站点建立、Dreamweaver MX 2004 的基本功能、表单和 CSS 样式表的应用和网站制作高级技术等。

第二部分讲述 Flash MX 2004,内容包括:初识 Flash、Flash 绘图工具、Flash 动画基、Flash 影片制作和发布等。

第三部分讲述 Fireworks MX 2004,内容包括:Fireworks MX 2004 简介、图像的绘制编辑、文本与颜色、层与元件、滤镜和特效、按钮和动画等。

第四部分是最后一章,本章通过一个网页的全面制作过程,介绍了 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 的综合运用。

❖ 本书特点

本书是按照 Macromedia 公司推出的网络“三剑客”的技术要求编辑的。从基本功能出发,注重发挥软件的特点和技巧的运用。书中结合 Dreamweaver、Flash、Fireworks 的各种要素,并配合实例,融汇了笔者在长期网页设计实践中积累的丰富经验。与其它同类书相比,本书更侧重于技巧的运用和实际创作方法。内容讲解以文字描述和图例相互配合,力求生动易懂,并对软件应用过程中可能遇到的问题,以及难点给予了重点讲解和提示。希望能够为读者提供帮助。

❖ 致谢

本书由戴凌燕执笔编写。此外,田秋兰、席翔、靳兰亭、刘智贤、丁莉萍、陈庆琼、张达忠、马存朝、王晓宝、刘峰、刘光荣、郁伶俐、吴伟、黄逸冰、曲林峰、曹宏亮、沈凤丽、张莉、黄莎、张潮、邓航、崔铭和、乔育朝、陈欣、苏健等同志在整理资料方面给予了作者很大的帮助,在此,一并致以感谢。

鉴于编者水平有限,书中难免有不当之处,希望读者不吝赐教。

目 录

第 1 章 网站设计概念.....	1
1.1 主题定位	1
1.2 网站的风格和创意设计	4
1.3 准备材料和结构规划	7
1.4 页面布局	9
1.5 定义站点、申请域名、空间	10
1.6 本章小节	15
第 2 章 初识软件界面及站点建立	16
2.1 Dreamweaver MX 2004 软件界面介绍	16
2.2 对象控制面板介绍	27
2.3 建立本地站点	29
2.4 建立远程站点	32
2.5 站点的更新和管理	37
2.6 本章小结	39
第 3 章 Dreamweaver MX 2004 的基本功能	40
3.1 添加文本	40
3.2 插入图片	50
3.3 插入表格	61
3.4 超级链接和导航条的创建	67
3.5 插入多媒体	74
3.6 本章小节	78
第 4 章 表单和 CSS 样式表的应用	79
4.1 插入表单	79
4.2 插入表单对象	80
4.3 创建并链接到外部 CSS 样式	91
4.4 本章小结	107
第 5 章 网页制作高级技术	108
5.1 创建层	108
5.2 设置层	112

目 录

5.3 层与表格的相互转换	117
5.4 行为操作	119
5.5 创建模板	128
5.6 模板的应用	131
5.7 本章小结	138
第6章 初识 Flash	139
6.1 初识 Flash MX 2004	139
6.2 计算机美工基础知识	141
6.3 Flash MX 2004 基本工作环境	143
6.4 舞台	146
6.5 时间轴	150
6.6 不同作用的面板	152
6.7 小型面板	164
6.8 本章小结	168
第7章 Flash 绘图工具	169
7.1 矢量图与位图	169
7.2 线型与颜色	170
7.3 线条的绘制与修改	175
7.4 填充图形的绘制	179
7.5 选取工具	184
7.6 文本	187
7.7 变换工具	193
7.8 其他工具	196
7.9 本章小结	198
第8章 Flash 动画基础	199
8.1 层	199
8.2 帧	205
8.3 元件	215
8.4 实例	223
8.5 Flash MX 2004 的基本操作	229
8.6 本章小节	236
第9章 Flash 影片制作和发布	237
9.1 动画基础	237

9.2 逐帧动画	238
9.3 形状渐变	240
9.4 动作渐变	243
9.5 蒙板	247
9.6 运动导线	250
9.7 按钮	252
9.8 轨迹追踪	256
9.9 导入声音	263
9.10 加入视频	270
9.11 测试发布	273
9.12 本章小结	274
第 10 章 Fireworks MX 2004 简介	275
10.1 Fireworks MX 2004 概述	275
10.2 Fireworks MX 2004 的系统需求	275
10.3 Fireworks MX 2004 的新增功能	276
10.4 Fireworks MX 2004 窗口界面	277
10.5 创建新文档	280
10.6 导入和导出文档	281
10.7 本章小结	292
第 11 章 图像的绘制和编辑	293
11.1 绘制图像	293
11.2 编辑图像	297
11.3 本章小结	305
第 12 章 文本与颜色	306
12.1 文本的使用	306
12.2 颜色的采用	311
12.3 设置画布	316
12.4 本章小结	320
第 13 章 层与元件	321
13.1 层的使用	321
13.2 元件的使用	327
13.3 本章小结	331
第 14 章 滤镜和特效	332

目 录

14.1 使用滤镜	332
14.2 使用特效	341
14.3 本章小结	349
第 15 章 按钮和动画	350
15.1 按钮	350
15.2 动画	356
15.3 本章小结	367
第 16 章 综合实例	368
16.1 网页设计准备工作	368
16.2 用 Fireworks 设计网页结构	369
16.3 用 Dreamweaver 生成网页	383
16.4 用 Flash 制作网页动画	398
16.5 整理网页	409
16.6 本章小节	411

第1章 网站设计概念

本章导读

制作网站之前，首先是对网站制作的全过程做一个整体的策划，如主题定位、网站的风格和创意设计、准备材料、结构规划、页面布局等，只有做好了充分的前期准备，才可以有条不紊的制作网页。本章介绍网站开发的前期工作，使读者在网站开发中培养一种良好的设计习惯。

主要内容

- 网站的主题定位
- 网站的风格和创意
- 准备材料和结构规划

1.1 主题定位

设计一个站点，首先遇到的问题就是如何定位网站主题。所谓主题就是网站的题材。网络上的网站题材千奇百怪、琳琅满目，只要想的到，都可以将其制作出来。

企业的性质决定网站的风格，企业的内容决定网站的主题。在设计网站之前，第一步就是确定网站的主题，不同的企业有不同的主题，而且网站的主题代表着企业及个人的业务动态和发展方向，也反映企业和单位的性质，如图 1-1 所示。



图 1-1 显示网站主题

如图 1-1 显示突出的主题就是旅游信息。其实，网站的主题就是建设网站的中心思想，也是建设网站的目的和用途；在这里列出以下几种题材，以供参考：

- (1) 产品展示类，只要展示企业、单位的生产产品。TCL 王牌网站的主题是展示公司的产品及动态，如图 1-2 所示。
- (2) 新闻类网站，网站的主题是动态新闻。中华网突出的主题是新闻动态，如图 1-3 所示。



图 1-2 TCL 王牌网站



图 1-3 中华网

- (3) 下载类网站，主题是提供用户下载产品或软件。华军软件园突出的主题是各类软件的下载，如图 1-4 所示。
- (4) BBS 聊天论坛，主题是提供网民在网上聊天娱乐。心的家园是提供聊天爱好者在此聊天、讨论，如图 1-5 所示。



图 1-4 华军软件园



图 1-5 心的家园聊天中心

(5) 除了以上几类外, 还有音乐类、购物类、电影类、图书类、文学类等。

以上都是最常见的题材, 还有许多专业的、另类的、独特的题材, 如中医、气象等。同时, 各个题材相互联系和交叉结合又能产生新的题材, 例如歌曲论坛、经典入球播放。按这样分下去, 题材类型可以有成千上万种。当然, 网站的主题是企业、单位建站的目的, 用户可以根据自己的内容和用途, 确定自己网站的主题。只有确定了主题, 才能准备建站的材料, 构思网站的风格。

1.1.1 题材的选择

对于题材的选择, 有以下几个建议。

1. 主题要小而精

定位要小, 内容要精。如果想制作一个包罗万象的网站而把所有认为精彩的东西都放在上面, 往往会事与愿违, 给人的感觉是没有主题和特色。这是因为设计者不可能有那么多的精力去维护。网络的最大特点就是更新快, 目前最热门的网站都是天天更新。最新的调查结果显示, 网络上的“主题站”比“万全站”更受人喜爱。就像个性和特色的酒吧, 去的人总是那么的多。

2. 题材最好是自己擅长或者喜爱的内容

例如: 自己擅长编程, 就可以建立一个编程爱好者网站; 对足球感兴趣, 就可以报道最新的球赛战况、球星动态等。这样在制作时, 才不会感觉到无聊和力不从心。兴趣是制作网站的动力, 没有热情和爱好, 很难设计制作出杰出的网站。

3. 题材不要太滥或者目标太高

“太滥”是指到处可见、人人都有的题材, 例如软件下载、免费信息等。“目标太高”是指在这一题材上已经有非常优秀、知名度很高的站点, 要超过是很困难的, 除非真的有竞争实力。在互联网上只有个性和特色的网站, 人们往往能记住和光顾。

1.1.2 选定网站名称

如果对于网站的题材已经有一个绝妙的主意, 那就可以开始为网站起名字。有的人或单位认为起名字与网站设计无关, 但其实网站名称也是网站设计的一部分, 而且是很关键的一个要素。例如“电脑学习学校”和“电脑之家”, 显然是后者简练; 和现实生活一样, 网站的名称是否正气、特色、易记, 对网站的形象和宣传的推广及表明网站的性质也有很大的影响。一般建议按以下几点要求取名。

1. 正气

这个“正气”其实就是合法、合理、合情，不用发动的、色情的、迷信的、危害社会安全的词句。

2. 有特色

名称平实可以接受，但如果有个性的能体现一定内涵，给浏览者更多的视觉冲击和空间想象力。在体现网站主题的同时，会有这一种画龙点睛之笔。

3. 易记

根据中文网站浏览者的特点，网站名称最好使用中文，不要用英文或者中英文混合型名称，除非有特定的需要。例如：companydiy 和企业自助网，后者更亲切好记。另外，网站名称的字数不要太长，最好控制在 6 个字以内。字数少的好处是在友情链接的 logo 尺寸是 88×31 像素，而 6 个字的宽度在 78 像素左右，适合于其他站点的链接排版。

1.2 网站的风格和创意设计

网站的整体风格及主色调是网页制作者最希望掌握，也是最难以学习的。难就难在没有一个固定的模式可以参照和模仿。给一个主题，任意两人都不可能设计出完全一样的网站，因为每个人的审美观和立场不同，造就每个人设计出的结果也不同。那么怎样确定网站的风格，如何创意？它们具体又是什么呢？下面分开说明。

1.2.1 网站风格

风格是抽象的，是指站点的整体形象给浏览者的感受。这个“整体形象”包括站点的 CI 设计（标志、色彩、字体、标语）、版面布局、浏览方式、交互性、文字、语气、内容价值、存在意义和站点荣誉等诸多因素。

风格是独特的，是站点不同于其他网站的地方，或者网站主色调、技术、交互方式，都能让浏览者明确分辨出这是某个网站所独特的。

风格是人性化的，通过颜色、内容及布局方式，可归纳为活泼型、大方型、稳重型和亮丽型，可以说他就象人的性格。

看了以上的描述，读者对什么是风格可能依然模糊。其实风格就是：与众不同。

如何树立网站的风格，可以归纳为以下几个：

- (1) 要肯定风格是建立在有价值内容之上的。一个网站有风格而没有内容，就像光打雷不下雨一样。所以首先必须保证内容的质量和价值性，这是最基本的。
- (2) 需要彻底搞清楚自己站点给人的印象是什么。

(3) 在明确自己的网站印象后, 开始努力建立和加强这种印象。

风格的形成不是一次定位的, 而是在实践中不断强化、调整和修饰的。

1.2.2 创意设计

创意是网站生存的关键, 这一点相信大家都认同, 然而作为网页设计者, 最苦恼的就是没有好的创意来源。注意, 这里说的创意是站点的整体创意。那么到底什么才是创意呢?

1. 创意是传达信息的一种特别方式

创意并不是天才的灵感, 而是思考和经验积累的结果。包括有准备期, 孵化期, 启示期, 验证期和最终形成期。设计网页也是从收集材料, 消化材料再到根据材料创意出网页。

2. 创意是将现有的要素重新组合

例如, 网络与电话结合产生 IP 电话。从这一点上来看, 任何人, 包括你和我, 都可以创造出不同凡响的创意。而且, 资料越丰富, 越容易产生创意。就像万花筒, 筒内的纸片越多, 所呈现出的图案也越多。细心时会发现, 网络上最多的创意与现实生活结合, 如网上商店、电子社区等。

创意的目的是更好的宣传推广网站。

1.2.3 色彩搭配

网页的色彩是树立网站形象的关键之一。颜色是由红、黄、蓝三原色组成的, 分别为 R、G、B 表示。其他的色彩都可以用这 3 种颜色调和而成。网页中的色彩表达就是用 RGB 的数值表示。

● 网页色彩搭配的原理

色彩的鲜明性, 网页的色彩要合理, 容易引人注目。

色彩的独特性, 要有与众不同的色彩, 使的大家对自己的印象强烈。

色彩的合适性, 就是说色彩和表达的内容气氛相合适。

色彩的代表性, 网站的色彩代表公司的形象, 不能滥用。

● 网页色彩搭配的技巧

➤ 用一种色彩。这里是指先选定一种颜色, 然后调整透明度或饱和度, 产生新的颜色, 用于网页。这样的页面看起来色彩统一, 有层次感。

➤ 用两种颜色。先选定一种颜色, 然后选择它的对比色。整个页面色彩丰富但不花哨。

➤ 用一个色系。简单的说就是用一个感觉的色彩, 例如淡蓝, 淡黄, 淡绿; 或土黄, 土灰和土蓝。

➤ 用黑色和一种色彩。

注意：1. 不要将所有颜色都用到，尽量控制在 3 种色彩以内。

2. 背景和前文的对比尽量要大，绝对不要用花纹繁复的图案，以便突出主要文字内容。

1.2.4 页面设计

在全面考虑好网站的主题、材料、结构规划和定义站点之后，就可以着手制作网站的首页了。首页的设计是一个网站成功与否的关键所在，浏览者一般看到网站的首页就能大概的了解网站的整体感觉。第一感觉好就能促使浏览者更深的进入整个站点，浏览网站的内容。因此，吸引浏览者的功力，首页的设计是功不可没。

首页，从根本上说就是整个网站的目录是一个索引，设计好一个首页，一般的步骤是：

- 确定首页的风格和功能模块。
- 设计首页的版面布局。
- 处理技术上的细节。

1. 确定风格和功能模块

首页的风格在上一节已经介绍过了，这里就不再重复。首页的功能模块是指需要在首页上实现的内容和功能。一般的站点都需要这样一些模块：网站名称（logo 图标）、广告条（banner）、主菜单（menu）新闻（news）、搜索（search）、友情链接（links）、邮件和地址（mail and address）、版权（copyright）等。选择哪些模块，实现那些功能，是否需要添加其他模块都是首页需要确定的。

2. 设计首页的版面

在功能模块确定后就可以开始首页的版面设计。就像搭积木，每个模块都是一个单位积木，如何拼搭出一座漂亮的房子，就看创意和灵感了。

设计版面时可以在 Word 文档上做个版面布局，用文字说明各个模块的功能，然后利用 Photoshop 或 Fireworks 等作图软件，实现网页的色彩搭配和美工效果，最后利用最新的网页制作软件 Dreamweaver MX2004 制作网页，实现其功能。

3. 处理技术上的细节

主页如何能在 IE 等浏览工具上看起来精致、美观不太粗糙，如何设置字体和链接颜色等，将在以后的“CSS 样式表”章节在详细介绍。下面在这里提供几个漂亮网站首页供读者参考，如图 1-6 所示。



旅游网站



个性网站



教育网站



软件开发网站

图 1-6 网站首页参考

1.3 准备材料和结构规划

1.3.1 准备材料

在选择好网站的主题后，接下来就是准备网站材料。因为没有足够的材料，那网站会空洞无物，结构规划将无从下手，所以，在确定风格、设计网站前准备材料。网站材料是创建材料的前提，至于如何准备材料，准备什么样的材料，材料如何归类等，主要根据网站的主题和网站的性质及网站的业务。准备网站的材料主要在于以下几点：

- (1) 网站内容的电子文档。
- (2) 网站的图片。

(3) 确定了网站的栏目。

(4) 企业的 Logo (企业标志)。

总之,有关建站的材料,都需要备好。有些材料,如新闻、图片等,可以利用网络收集和拷贝。网络是一个超大型的知识库,想要的材料,网络上基本都有,可以参考和下载,当然,不是绝对抄袭。因为这些材料将帮助我们顺利完成网站的设计和制作。下面以旅游网站为例,如图 1-7 所示。

如上面网站,他需要的材料是:

- 企业的 Logo (企业标志)。
- 网站栏目:公司介绍、华远精品、信息速递、常规线路、特惠酒店等八个栏目的内容。

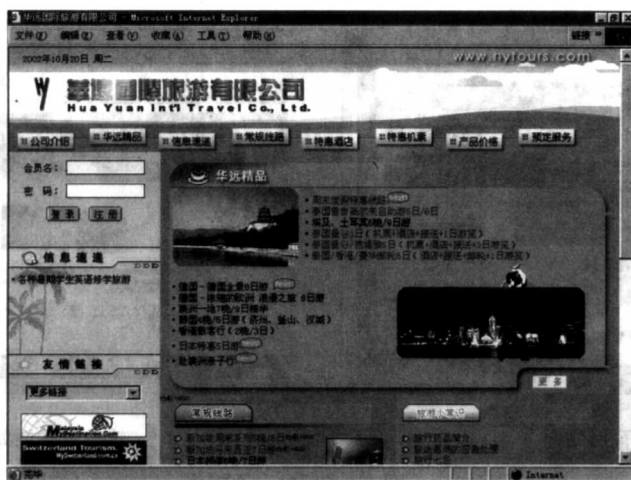


图 1-7 旅游网站

- 有关景点的图片。
- 相关内容的电子文档或文档材料。
- 网站策划的整体方案书。

1.3.2 结构规划

初学者最容易犯的错误就是确定题材后立刻开始制作网站。当制作完毕后才发现,网站结构不清晰、目录庞杂、内容不统一。结果不但浏览者看得糊涂,自己扩充和维护网站也比较困难,网站或许就此半途而废。更有甚者因此失去了制作主页的信心和兴趣。如果是企业网站,那不但影响企业的形象,而且还损失单位业绩的提高。所以,在动手制作网

页前，一定要考虑以下几个方面：

- (1) 确定栏目和版块布局。
- (2) 确定网站的目录结构和链接结构。
- (3) 规划网站的整体结构和系统定位。
- (4) 确定网站整体风格的创意设计。

网站的题材确定后，相信读者已经收集和组织了许多的资料内容，并一定认为那些都是最好的，肯定能吸引用户。但是有没有将最好的、最吸引人的内容放在最突出的位置，让好东西和重要内容在版面上占绝对优势呢？其实主要内容就是企业和单位的业务方向，是展示公司的内容。

栏目的实质是一个网站的大纲索引，索引应该将网站的主体明确显示出来。在制定栏目的时候，要仔细考虑，合理安排。一般的网站栏目要注意以下几个方面。

- (1) 网站要紧扣主题。

一般的做法是，将主题按一定的方法分类并将它们作为网站的主栏目。注意，主题栏目个数在总栏目中要占绝对优势，这样的网站才会显得专业，主题突出，容易给人留下深刻的印象。

- (2) 设一个最近更新或网站指南栏目。

如果首页没有安排版面放置最近更新的内容信息，就有必要设立一个“最近更新”的栏目。这样做是为了照顾常来的用户，让主页更有人性化。

- (3) 设一个表单信息反馈。

表单信息反馈一定要有。例如“论坛”、“留言本”、“邮件列表”等，可以让浏览者留下他们的信息。有调查表明，提供双向交流的站点比简单的留一个“Email me”的站点更具有亲和力。

- (4) 设一个下载栏目或常见问题回答栏目。

1.4 页面布局

设计网页的第一步就是设计页面布局。就像传统的报刊杂志编辑一样，将网页看作一张报纸、一本杂志来进行排版布局。

虽然动态网页技术的发展使得我们开始趋向于学习场景编剧，但是固定的网页版面设计基础依然是必须学习和掌握的。它们的基本原理是一致的。

版面指的是浏览器看到的完整的一个页面（可以包含框架和层）。因为每个浏览者的显示器分辨率不一定相同，所以同一个页面的大小可能出现不同的尺寸，如有的是 800×600 像素，有的是 1024×768 像素。