

Wangyexhizuo yicetong

网页制作一册通

—— DreamWeaver 3 & Fireworks 3 套餐

主 编 / 许宏泰 韩全凯 吴 晓

092
1

航空工业出版社

TP292.092
XHT/1

网页制作一册通

——DreamWeaver 3 & Fireworks 3 套餐

主 编 许宏泰 韩全凯 吴 晓

副主编 丁志安 叶晓彬 乔宝玮

编 委 辛安平 刘栓江 赵艳春

赵英明 王瑞芳 浦 勇

航空工业出版社

内 容 提 要

DreamWeaver 3 和 Fireworks 3 是 Macromedia 公司开发的、目前最流行的网页设计工具和网页图形图像设计工具。本书分为上下两篇，分别详细介绍了 DreamWeaver 3 和 Fireworks 3 的设计原理、技巧以及应用等内容。

本书语言生动，图文并茂，并附有大量的实例说明，适合广大网页设计者学习、参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作一册通: DreamWeaver 3 & Fireworks 3 套餐 / 许宏泰,
韩全凯, 吴晓主编. —北京: 航空工业出版社, 2000.9
ISBN 7-80134-723-4

I.网… II.①许… ②韩… ③吴… III.①网页-制作-应用软件,
DreamWeaver 3 ②网页-制作-应用软件, Fireworks 3
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 69071 号

JS390/25

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京云浩印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2000 年 10 月第 1 版

2000 年 10 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 19.5 字数: 378 千字

印数: 1-6000

定价: 26.80 元

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况，请与本社发行部联系调换。联系电话：010-65934239 或 64941995

02232

前 言

DreamWeaver 被称为网页设计的最佳工具，自 DreamWeaver 2 问世后，便以其强大的功能、简便的操作等诸多优点，迅速超越了 FrontPage 等网页设计工具，而风靡全球。DreamWeaver 3 是一种真正的所见即所得 (WYSIWYG) HTML 编辑器，通过鼠标单击可以轻松完成插入图像、表格、表单、Java Applet、脚本语言、框架、插件等各种对象的工作；它的强大的媒体处理功能，尤其在设计动态网页 (Dynamic HTML) 和 CSS 样式表 (Cascading Style Sheets) 方面表现得极为出色；它还利用 JavaScript 和 HTML 语言代码轻松地实现网页元素的动作和交互操作，可谓独出心裁。

Fireworks 3 是一种简单的优秀网页图形图像设计工具。它集合了矢量、位图绘图工具的优点，可以完成全部的 Web 图形创作工作。Fireworks 3 是 Web 图形图像设计的“集大成者”，利用它可以设计、制作和优化 Web 图像。只要有 Fireworks 3，网页图形设计者就可不再需要大量的图形设计工具。可谓是“Fireworks 在手，Web 图像轻松易得”。

本书分上、下两篇。上篇详细地介绍了 DreamWeaver 3 的设计原理及技巧。第 1~2 章介绍了 DreamWeaver 3 的使用环境以及文档的基本操作，并从简单的文字和图像处理入手，介绍了动态文字、图像热点等常用的网页创作方法。第 3~5 章深入浅出地讲解了表格的使用和处理以及框架、表单的创建和处理。第 6~9 章重点讲述了通过层、媒体应用、时间轴、行为的简单操作，完成强大的功能的操作方法。第 10 章介绍了样式表的应用。第 11~12 章介绍了站点管理的技巧和 DreamWeaver 3 的自定制。第 13 章向读者介绍了两个综合的实例。

下篇主要讲解了 Fireworks 3 的使用技巧与应用。第 1 章介绍了 Fireworks 3 的使用环境以及文档的基本操作。第 2~4 章讲述了利用各种工具绘制和编辑图像以及文本操作。第 5 章介绍了 Fireworks 中的 Stroke、Fill、Effect、Styles 面板的实时效果。第 6 章介绍了图像切割的优点和方法等。第 7 章介绍了创建热点和按钮的方法与技巧。第 8 章具体介绍了利用 Fireworks 3 制作小巧的 GIF 动画的方法。第 9 章介绍了 Fireworks 的图像最优化处理，使网页图像不再臃肿的技巧。第 10 章是综合实例，通过综合实例，读者可以更好地掌握网页制作技巧。

由于作者水平有限，且编写时间仓促，书中难免有疏漏和错误，恳请广大读者提出宝贵意见。

编者
2000年5月

目 录

上篇 DreamWeaver 3

第 1 章 DreamWeaver 3 使用基础	1
1.1 DreamWeaver 3 简介.....	1
1.2 DreamWeaver 3 的工作环境.....	2
1.2.1 Objects 面板.....	2
1.2.2 其他面板.....	5
1.2.3 窗口.....	5
1.2.4 菜单的使用.....	6
1.3 DreamWeaver 3 文档的基本操作.....	6
1.3.1 文档的新建和存储.....	6
1.3.2 模板文档的操作.....	7
第 2 章 网页文本与图像处理	9
2.1 文本操作.....	9
2.1.1 文本的基本属性.....	9
2.1.2 简单的文字动态效果.....	14
2.1.3 文本的超链接.....	18
2.2 图像处理.....	19
2.2.1 插入图像.....	19
2.2.2 DreamWeaver 3 的图像属性.....	20
2.2.3 使用外部的图像编辑器.....	22
2.2.4 插入翻转图像.....	24
2.2.5 创建客户端图像映射（热点）.....	26
第 3 章 表格的使用和进阶处理	28
3.1 表格的基本概念.....	28
3.2 插入表格.....	29
3.2.1 插入一张表格.....	29
3.2.2 增加表格元素中的内容.....	29

3.2.3 引入表格数据	30
3.3 安排表格的布局	32
3.3.1 选取表格	32
3.3.2 表格的属性	34
3.3.3 表格的行、列和元素属性	35
3.3.4 使用预定义方案定义表格	36
3.4 调整表格	37
3.4.1 调整表格和元素的大小	37
3.4.2 增加或删除行、列	38
3.5 表格数据的处理	39
3.5.1 元素的拷贝和粘贴	39
3.5.2 表格数据的排序	40
3.5.3 导出表格数据	41
第 4 章 框架的处理	43
4.1 创建框架	43
4.1.1 创建一个框式支架	43
4.1.2 对不支持框架的浏览器的处理	44
4.1.3 插入预定义的框式支架	45
4.1.4 插入嵌套框式支架	45
4.2 框架的基本操作	46
4.2.1 框架监视器	46
4.2.2 在 Document 窗口中选取框架和框式支架	47
4.2.3 框架文件的存储	47
4.3 框架和框式支架的属性	48
4.3.1 框架的属性	48
4.3.2 框式支架的属性	49
4.3.3 给框式支架命名及改变框架背景色	50
4.4 框架中的超链接	51
第 5 章 处理表单	54
5.1 创建表单	54
5.1.1 创建表单	54
5.1.2 表单的属性	55
5.2 表单组件	55
5.2.1 插入表单组件	55
5.2.2 表单组件的属性	56

第 6 章 层	67
6.1 创建层.....	67
6.1.1 设置层的默认属性.....	67
6.1.2 插入层.....	69
6.2 层的属性.....	70
6.2.1 层面板.....	70
6.2.2 层的属性.....	71
6.3 层的操作.....	73
6.3.1 层的激活.....	74
6.3.2 层的选取.....	74
6.3.3 调整层的大小.....	75
6.3.4 层的移动.....	76
6.3.5 层的对齐.....	76
6.3.6 栅格在层中的应用.....	77
6.3.7 改变层的显示状态.....	78
6.3.8 改变层的显示序列.....	78
6.4 层与表格.....	79
6.4.1 防止层的交叠.....	79
6.4.2 使用层来设计表格.....	80
第 7 章 媒体的应用	83
7.1 Java Applet.....	83
7.1.1 Java Applet 的插入.....	83
7.1.2 Java Applet 的属性.....	84
7.2 Shockwave 影像.....	85
7.2.1 Shockwave 影像的插入.....	86
7.2.2 Shockwave 的属性.....	86
7.3 Flash 影像.....	88
7.3.1 Flash 影像的插入.....	88
7.3.2 Flash 影像的属性.....	89
7.4 Netscape Navigator 插件.....	90
7.4.1 插入 Navigator 插件.....	91
7.4.2 插件的属性.....	91
7.5 ActiveX 控件.....	92
7.5.1 ActiveX 控件的插入.....	92
7.5.2 ActiveX 控件的属性.....	92

第 8 章 时间轴的使用	95
8.1 时间轴面板.....	95
8.2 创建时间轴动画.....	97
8.2.1 创建时间轴动画的一般方法.....	97
8.2.2 时间轴动画创建的拖延法.....	100
8.2.3 修改时间轴.....	101
8.3 时间轴的使用技巧.....	101
8.3.1 使用多条时间轴.....	101
8.3.2 拷贝、粘贴动画.....	102
8.3.3 对其他对象应用已创建的动画.....	102
8.3.4 其他技巧.....	103
第 9 章 行为处理	104
9.1 行为面板的使用.....	104
9.2 事件.....	105
9.3 动作.....	109
9.4 行为的使用.....	111
9.4.1 绑定对象的行为.....	111
9.4.2 改变行为.....	112
第 10 章 样式表	114
10.1 CSS 样式表概论.....	114
10.1.1 CSS 样式表入门.....	114
10.1.2 CSS 样式表的选择器.....	116
10.1.3 样式表的属性及属性值.....	118
10.2 使用 CSS 样式表.....	128
10.2.1 创建或使用外部的 CSS 样式表文件.....	128
10.2.2 编辑外部的 CSS 样式表文件.....	130
10.2.3 创建 CSS 样式.....	130
10.2.4 在对象上应用 CSS 样式.....	132
第 11 章 站点管理	133
11.1 管理本地站点.....	133
11.1.1 建立本地站点.....	133
11.1.2 查看本地站点.....	134
11.1.3 管理站点文件.....	135
11.1.4 删除本地站点.....	136

11.2 远程站点管理	137
11.2.1 建立远程站点.....	137
11.2.2 两地站点文件的传输.....	138
第 12 章 定制自己的 DreamWeaver 3	140
12.1 改变 Objects 面板.....	140
12.2 改变菜单选项.....	141
12.2.1 菜单的语法	141
12.2.2 重新整理菜单.....	142
12.2.3 菜单选项的语法结构.....	142
12.3 编辑 HTML 格式文件.....	144
12.4 扩充 DreamWeaver 3	145
第 13 章 综合实例.....	147

下篇 Fireworks 3

第 1 章 Fireworks 3 使用基础.....	152
1.1 Fireworks 3 简介.....	152
1.2 Fireworks 3 的工作环境.....	153
1.2.1 工具栏的使用	153
1.2.2 面板的使用	158
1.2.3 菜单的使用	159
1.3 Fireworks 3 文件的一些基本操作.....	160
1.3.1 文件的新建	160
1.3.2 改变画布属性	161
1.3.3 文件的打开	162
1.3.4 文件的插入	162
1.3.5 文件的保存	164
1.4 实例一	164
第 2 章 Fireworks 3 的图像绘制.....	166
2.1 Fireworks 3 图像绘制基础.....	166
2.2 进入对象模式.....	166
2.3 利用 Fireworks 3 绘制简单图形.....	167
2.3.1 绘制矩形	167
2.3.2 绘制椭圆	169

2.4	利用 Fireworks 3 绘制多边形及星形.....	169
2.4.1	绘制多边形	169
2.4.2	绘制星形	171
2.5	绘制线形图案.....	171
2.5.1	利用 Line（直线）工具.....	172
2.5.2	利用 Pencil（铅笔）工具和 Brush（刷子）工具.....	172
2.5.3	利用 Pen（钢笔）工具.....	173
2.6	实例二：繁星满天.....	175
第 3 章	利用 Fireworks 3 编辑图像.....	176
3.1	编辑路径.....	176
3.1.1	利用工具编辑路径.....	176
3.1.2	利用菜单命令编辑路径.....	179
3.2	变形和扭曲图像.....	180
3.2.1	缩放和旋转图像.....	181
3.2.2	歪斜图像	181
3.2.3	扭曲图像	182
3.3	图像编辑模式.....	182
3.4	选定编辑区域.....	183
3.4.1	利用 Marquee 工具组选择	183
3.4.2	利用 Lasso 工具组选择	183
3.4.3	对选定区域的几种操作.....	185
3.5	编辑图像.....	187
3.5.1	Paint Bucket 工具的使用.....	187
3.5.2	羽化选定区域边界	188
3.5.3	复制部分图像	188
3.5.4	擦除图像的像素.....	190
3.5.5	裁剪图像	190
3.5.6	在图像编辑模式中绘制图像.....	190
3.6	实例三：豹的世界.....	191
3.7	实例四：制作网页图层.....	194
第 4 章	Fireworks 3 的文本操作.....	197
4.1	Fireworks 3 的文字功能.....	197
4.2	利用 Fireworks 3 编辑文本.....	197
4.2.1	输入文本	197
4.2.2	编辑文本	198
4.3	文本的路径操作.....	200
4.3.1	给文本附加路径.....	200

4.3.2	编辑附加路径后的文本.....	201
4.3.3	编辑附加到文本上的路径.....	202
4.4	Fireworks 3 的批处理操作.....	202
4.4.1	使用项目记录.....	202
4.4.2	查找和替换.....	204
4.4.3	批处理.....	205
4.5	实例五：制作生日贺卡.....	206
第 5 章	Fireworks 3 的实时效果.....	210
5.1	Stroke 面板的使用.....	210
5.1.1	利用 Stroke 面板改变描边效果.....	210
5.1.2	创作自定义笔画.....	213
5.2	Fill 面板的使用.....	215
5.2.1	利用 Fill 面板改变填充效果.....	215
5.2.2	编辑梯度填充效果.....	218
5.3	Effect 面板的使用.....	219
5.3.1	调整颜色效果.....	219
5.3.2	斜面和浮雕效果.....	221
5.3.3	阴影和光环效果.....	222
5.3.4	增大图像清晰度.....	223
5.3.5	综合利用各种效果.....	224
5.4	Styles 面板的使用.....	224
5.5	实例六：制作特效字.....	225
5.6	实例七：制作按钮.....	227
第 6 章	利用 Fireworks 3 切割图像.....	230
6.1	切割图像的优点.....	230
6.2	切割图像的方法.....	230
6.2.1	利用矩形切割工具进行切割.....	230
6.2.2	利用多边形切割工具进行切割.....	231
6.2.3	利用菜单命令进行切割.....	232
6.3	编辑切割图像.....	233
6.4	导出切割图像.....	234
6.4.1	给切割图像指定导出设置.....	235
6.4.2	导出切割对象.....	235
6.5	创建鼠标经过事件.....	236
6.5.1	鼠标经过事件.....	236
6.5.2	利用 Effect 面板创建按钮的不同形态.....	237
6.5.3	Behaviors 面板的使用.....	238

6.6	切割图像实例.....	240
第 7 章	创建热点和按钮.....	243
7.1	创建与编辑热点.....	243
7.1.1	创建热点.....	243
7.1.2	编辑热点.....	245
7.1.3	显示和隐藏热点对象.....	246
7.2	Object (Hotspot) 面板的使用.....	247
7.3	创建按钮.....	248
7.3.1	理解按钮.....	248
7.3.2	制作按钮.....	248
7.4	编辑按钮.....	253
7.4.1	编辑按钮.....	253
7.4.2	增加 Down 形态.....	253
7.4.3	增加 Over While Down 形态.....	254
7.4.4	编辑按钮的文本.....	254
7.5	制作一个按钮.....	255
第 8 章	Fireworks 3 的动画制作.....	258
8.1	直接导入文件创作动画.....	258
8.2	利用 Frames 面板创作动画.....	259
8.2.1	动画创作流程.....	259
8.2.2	对帧的一些简单操作.....	259
8.2.3	层的共享.....	260
8.2.4	洋葱皮的应用.....	261
8.2.5	制作一个动画.....	262
8.3	为 Symbol 制作动画.....	264
8.4	使用菜单命令制作动画.....	266
8.5	使用 Tween Instances 创作动画.....	267
8.6	编辑动画属性.....	269
8.6.1	设置帧的延迟.....	269
8.6.2	显示和隐藏帧.....	270
8.7	动画的导出.....	270
8.7.1	导出为 GIF 动画文件格式.....	270
8.7.2	导出为多个文件格式.....	271
8.7.3	导出为 Flash SWF 文件格式.....	272
8.8	制作一个标语.....	273

第 9 章 图像的最优化处理	276
9.1 理解最优化处理.....	276
9.2 Optimize 面板的使用.....	276
9.2.1 自定义最优化处理.....	276
9.2.2 利用 Fireworks 3 的设置.....	278
9.3 Export Preview 窗口.....	278
9.4 Export Wizard 对话框.....	280
第 10 章 Fireworks 3 的综合实例	282

第 1 章 DreamWeaver 3 使用基础

本章将从 DreamWeaver 3 概述入手，对 DreamWeaver 3 做一个简单的介绍，使读者对 DreamWeaver 3 有一个初步的了解，便于深入学习。本章将讲述以下内容：

- DreamWeaver 3 简介。主要介绍 DreamWeaver 3 软件的性质、用途及特点。
- DreamWeaver 3 的工作环境。包括工具栏、面板和菜单的使用等。
- DreamWeaver 3 文件的一些基本操作。包括文件的新建、文件的打开、文件的输入和文件的保存以及模板的应用等。

1.1 DreamWeaver 3 简介

在网页编写软件层出不穷的今天，Macromedia 公司推出的 DreamWeaver 3 取得了巨大的成功。

Macromedia 公司在多媒体方面有相当的影响，大名鼎鼎的 FreeHand、Director、Authorware 便诞生在这个公司，时下流行的 Shockwave Movie、Flash Movie 也出自其手。Macromedia 公司推出的 Flash 第一个从技术上解决了图像和动画在传输上的问题，因此 Flash 成为网络的多媒体标准格式是指日可待的事情。

DreamWeaver 3 最精彩之处便是强大的媒体处理功能，在设计动态网页（Dynamic HTML）和 CSS 样式表（Cascading Style Sheets）方面表现得极为出色，它利用 JavaScript 和 HTML 语言代码轻松地实现了网页元素的动作和交互操作，可谓独出心裁，在这方面 DreamWeaver 3 超过了 FrontPage 98、HotDog、Homesite 等著名网页编写软件。

DreamWeaver 3 是一种真正的所见即所得（WYSIWYG）的 HTML 编辑器，它可以用于基本页面元素的插入和生成工作。DreamWeaver 3 还可以对内部的 HTML 编辑器和任何第三方的 HTML 编辑器进行方便、实时的访问。

DreamWeaver 3 是一种小巧灵活的网页编写工具，其应用程序使用一些浮动窗口，与 Photoshop 等著名软件的操作风格类似。网页设计者可以用鼠标单击的方式插入图像、表格、表单、Java Applet、脚本语言、框架、插件等各种对象，在这一点上延续了所见即所得的编写方式。同时程序也提供对代码的编辑，包括样式表和 JavaScript 脚本。

DreamWeaver 3 还有一个突出的优点在于与姐妹软件的配合使用，使得 DreamWeaver 3、Fireworks 3、Flash 4 成为目前网上最热门的话题之一。尤其是与 Fireworks 3 的配合臻于完美，Macromedia 公司最近将 DreamWeaver 3 和 Fireworks 3 捆绑发行。

下面列举 DreamWeaver 3 更新的内容：

- 快速标签编辑器，不需离开 Document 窗口就可以增加、修改、删除 HTML 标记。
- 允许定义 HTML 样式表。和 CSS 样式表协同动作，效果更佳。
- 先进的 HTML Source 窗口。可以显示行数、包装等。
- 增强了第三方标记的支持能力。

- 自动增加 JavaScript 调整浏览器改变大小时出现的层问题。
- 站点管理的两地站点同步。
- 更加方便快捷的远程站点管理功能。
- 站点图中可以显示 Flash 创作的超链接。
- 在 Objectst 面板中增加了 Characters 类对象，可以方便地输入一些以前不方便输入的字符。
- 在 Objects 面板中增加了 Frames 类对象，可以直接插入预定义的框架。
- 在 Objects 面板中增加了导航条、跳转菜单等新对象。
- 在 Document 窗口中就可以创建热点、改变热点链接等。
- Word 文档的导入更加简捷，不会出现像以前版本中有一大堆废标记的导入文档。
- 新增 History 面板，重复步骤、拷贝步骤、撤销步骤等不再是梦想。和 Photoshop 类似的风格，让用户可以对 History 面板轻松上手。
- 允许导入表格数据。
- 更加方便的外部编辑器指定使用。
- 菜单、热键等的定制，让 DreamWeaver 3 真正成为自己的 DreamWeaver。
- 新增 300 个 API 函数接口，大大方便了 DreamWeaver 3 的扩充。

1.2 DreamWeaver 3 的工作环境

DreamWeaver 3 将保留上次退出时的工作环境。其主要的创作任务在 Document 窗口中完成，整体工作环境如图 1-1 所示。

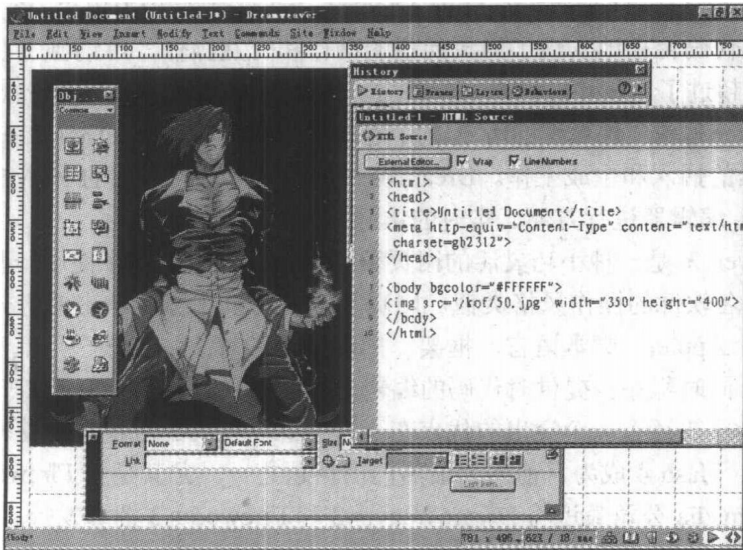


图 1-1 DreamWeaver 3 的工作环境

1.2.1 Objects 面板

Objects 面板是最常用的面板之一，具体内容详见各列表。


表 1-1 Objects 面板中的 Common 类对象列表

图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert ActiveX	插入 ActiveX 控件
	Insert Applet	插入 Java Applet 插件
	Insert Date	插入日期
	Insert E-mail Link	插入 E-mail 超链接
	Insert Fireworks HTML	插入 Fireworks 导出的 HTML 文档
	Insert Flash	插入 Flash 影像
	Insert Generator	插入 Macromedia 的 Generator 文件
	Insert Horizontal Rule	插入水平标尺
	Insert Image	插入图像
	Draw Layer	绘制层
	Insert Line Break	插入 相当于按【Shift+Enter】组合键
	Insert Navigation Bar	插入导航条
	Insert Plugin	插入 Netscape Navigator 插件
	Insert Rollover Image	插入翻转图像
	Insert Shockwave	插入 Shockwave 影像
	Insert Server-Side Include	插入服务端程序
	Insert Table	插入表格
	Insert Tabular Data	插入表格数据

表 1-2 Objects 面板中的 Forms 类对象列表

图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert Button	插入表单按钮
	Insert Checkbox	插入复选框
	Insert File Field	插入文件框
	Insert Form	插入表单
	Insert Hidden Field	插入隐藏框
	Insert Image Field	插入图像框
	Insert Jump Menu	插入跳转菜单
	Insert List/Menu	插入下拉列表框
	Insert Radio Button	插入单选按钮
	Insert Text Field	插入文本框

表 1-3 Objects 面板中的 Characters 类对象列表

图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert Copyright	插入版权

	Insert Em-Dash	插入破折符
	Insert Euro	插入欧元
	Insert Left Quote	插入左引号
	Insert Other Character	插入其他字符
	Insert Pound	插入英镑
	Insert Registered Trademark	插入注册商标
	Insert Right Quote	插入右引号
	Insert Trademark	插入商标
	Insert Yen	插入人民币

表 1-4 Objects 面板中的 Frames 类对象列表









图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert Bottom Frame	插入下框架
	Insert Left, Top-Left Corner and Top Frames	插入左、左上角、上框架
	Insert Left and Nested Top Frames	插入左和嵌套的上框架
	Insert Left Frame	插入左框架
	Insert Right Frame	插入右框架
	Split Frame Center	居中分裂框架
	Insert Top and Nested Left Frame	插入上和嵌套的左框架
	Insert Top Frame	插入上框架

表 1-5 Objects 面板中的 Head 类对象列表











图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert Base	定制文档当前的初始 URL
	Insert Description	插入文档描述属性，用来告诉搜索引擎本网页的内容描述
	Insert Keywords	插入关键字，用来告诉搜索引擎本网页的关键字
	Insert Link	插入文档间关系
	Insert Meta	插入元素，指定给浏览器的一些参数
	Insert Refresh	利用 meta 标记的 http-equiv 属性插入自动刷新

表 1-6 Objects 面板中的 Invisibles 类对象列表

图 标	组件名称	位置和主要功能
	Insert Anchor	插入锚
	Insert Comment	插入注释
	Insert Non-breaking Space	插入空格
	Insert Script	插入脚本语言