

北京科海培训中心

松岗

FrontPage 2000

2000 & Flash 3

多媒体网页设计

FrontPage 2000

& Flash 3

松岗网络事业部 编著
王 琪 审校



科学出版社

463685

松 岗

北京科海培训中心

多媒体网页设计

FrontPage 2000 & Flash 3

松岗网络事业部 编著

王 琪 审校



00463685

科学出版社

1999

内 容 简 介

本书通过大量实例,以循序渐进的方式,深入浅出地讲述了网站建立及网页设计的精髓与技术。

全书共分5部分,内容包括:网页设计、静态图像、动态图像和交互式影片制作。其中第1部分介绍:多媒体网页设计概念、FrontPage 2000 实用操作技术、网页设计专题实例与高级网页技巧;第2部分介绍:网页图片设计概念与静态图像设计实例;第3部分介绍:GIF Animator 操作实例与 Cool 3D 操作实例;第4部分介绍:Flash 3 基础操作与 Flash 3 操作实例;第5部分为附录。

本书内容丰富实例精采,并附有大量图例。适合于网页设计的初、中级用户作为使用手册,也可作为对网页设计感兴趣的人员的参考指南。

版 权 声 明

本书为台湾松岗电脑图书资料股份有限公司独家授权的中文简体字版本。本书专有出版权属北京科海培训中心与科学出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者的书面许可时,任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部内容,不得以任何形式(包括资料和出版物)进行传播。

本书原版权属于松岗电脑图书资料股份有限公司。

版权所有,侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

多媒体网页设计 FrontPage 2000 & Flash 3/松岗网络事业部编著.

—北京:科学出版社,1999.11

ISBN 7-03-007923-X

1. 多… I. 松… II. 因特网-主页-应用软件,FrontPage2000②

因特网-主页-应用软件,Flash3 N. TP393.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 63486 号

图字:01-1999-2649

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

北京门头沟胶印厂印刷

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

*

1999年11月第 一 版

开本:787×1092 1/16

1999年12月第2次印刷

印张:20 1/4

印数:5001—10000

字数:492 480

定价:28.00 元

序

网页设计领域在Internet的推波助澜下，从HTML 1.0、2.0、3.0到HTML 4.0的发布，各种技术不断的推陈出新，相关设计软件亦不断地进步与发展，进而使得网页设计逐渐走向动态化与多元化。因此，您若是想要设计一个跟得上潮流的网页，从影像处理、动画制作、网页编辑到交互式电影文档的制作，首先就得面对各种不同软件间的学习过程，对初学者来说这是个相当大的挑战，更不用说组合应用了。

笔者在过去担任FrontPage讲师时，就常常在思考该用什么样的方式才能够使学员简单而扎实地了解整个网页设计概念与各种制作技巧，结果发现实例制作比起单独介绍软件的界面或空谈理论更能引起学习者的兴趣，学员对于整体概念也更容易理解。

因此，本书在规划之初，就以“完整的实例”为导向，针对网站构建与网页设计的精髓与技术，安排了各种实用范例，有条理地分列于各章节之中。为避免太多而独立的范例使读者不知如何组合应用，本人特别设计了一个包含700多个文件的完整网站，作为贯穿本书内容的核心范例，将书中提及的各种制作技巧与相关概念尽可能地应用在范例网站的制作上。一些常用技巧，包括背景文件的制作、按钮的设计、动态效果的安排等等，您都可以在本书中找到Step by Step的范例解说，希望使读者能够有一个完整且直观的学习环境。

为了方便读者阅读与学习，本书特别将网页设计领域划分为下列主题：

• 网页设计篇

将观念引导作为讲述的起点，并以一个网站构建的实际范例作为全书之中心，展示一个完整的网站构建过程，从纸上规划、网站的建立、网页的编辑，到植入动态影像、交互式多媒体等元件，读者可以清楚了解到，如何从无到有完整地将网站构建起来。

本书以最新的FrontPage 2000作为网站建置与网页编辑的工具，并且说明如何在网页中组合各类媒体，诸如文字、声音、动态图像、交互式的Flash电影等。至于在本篇所用到的动、静态图像、Flash 3影像等则会在后续的章节中，一一详述制作过程，让读者有一个完整的概念，有别于一些仅论及界面操作方法的书籍，特别适合作为操作讲义或读者进修之用。

• 静态图像制作

网页中的静态图像包含了背景图、按钮、图标、标题文字等，虽然动态网页已经广泛应用，但是静态图像依然是网页设计时不可或缺的，本书将以目前使用最广泛的图像编辑软件，Photoshop 5.0与PhotoImpact 4.0中文版制作相关图像。

• 动态图像制作

这种类型的图像主要是使用GIF 89a的文件格式，将数张静态图像组合为一个动态GIF文件，再通过浏览器连续播放，形成类似卡通影片原理的动态效果。这部分将利用操作最简易且特效功能又相当引人注目的GIF Animator来实现；另外针对3D效果的GIF动画，则介绍Cool 3D这套闻名遐尔且简单易学的3D文字特效软件。

• 交互式影片制作

与传统动画式影片相比，交互式影片就是在一般动画流程的播放之外，加入了交互效果，使之可以响应使用者的动作，比方说在影片中加入控制按钮、响应功能，甚至超链接等。这部分就以目前最热门的Flash 3为主体，讲述各种动画效果、交互式按钮与菜单的制作等。

此外，由于平面书籍本身静态的学习机制不甚完全，本书特别精心制作了一张光盘，收录本书所讲述的各种范例，还包含了重要范例的操作动画展示，让您在览书之余，可以通过动态的教学电影了解其中的操作过程与实用技巧。另外为免遗珠之憾，光盘中特别收录了几个本书所介绍的应用软件之试用版，以作为读者实际练习之用。

杨大庆

1999 6

出版说明：由于两岸文化、政治背景的差异，本书的简体字版不便附带光盘销售，若需要者可与北京科海培训中心联系。

联系地址：北京海淀路82号科海书店

邮编：100080

联系电话：62562449 62569289

出版说明

本书是台湾松岗电脑图书资料股份有限公司出版的《多媒体网页设计 FrontPage 2000 & Flash 3》一书的简体字改编版。由于图像处理工作的难度，书中某些图例中的文字仍沿用繁体，敬请读者原谅。

这些繁体字对应的简体如下：

檔案	文件
檢視	查看
頁框	框架
自訂	自定义
資料夾	文件夹
報告	报表
導覽	导航
超連結	超链接
資料庫	数据库
試算表	电子表
儲存格	单元格
視訊	视频
開啟	打开

目 录

第1部分 网页设计篇

第1章 多媒体网页设计概念	1
1.1 走进网络多媒体时代	1
1.1.1 回首过去、展望未来	1
1.1.2 宽带网与多媒体技术的结合	2
1.2 网页设计基础	3
1.2.1 网页设计领域	3
1.2.2 网页设计的步骤	5
第2章 FrontPage 2000实用操作	9
2.1 FrontPage 2000的特色与元件介绍	9
2.1.1 FrontPage 2000的元件	9
2.1.2 FrontPage 2000的设计思想	10
2.1.3 FrontPage 2000的6种视图	10
2.1.4 安排FrontPage 2000的视图	14
2.1.5 网页模式下的视图	15
2.2 网站管理实用重点	18
2.2.1 备份网站	18
2.2.2 自行设定文件编辑器	20
2.2.3 导入网站	23
2.2.4 发布与传送网站内容	25
2.3 网页编辑实用重点	28
2.3.1 使用FrontPage编辑网页的原则	28
2.3.2 超链接的设定	29
2.3.3 图片的应用	32
2.3.4 表格的编辑	38
第3章 网页设计专题实例	43
3.1 准备工作	43
3.2 从建立新网站开始	46
3.3 建立框架	50
3.3.1 何谓框架	50
3.3.2 建立框架的步骤	51

3.4 建立菜单页面	58
3.4.1 设定网页内容	60
3.4.2 插入图片	63
3.4.3 设定超链接	67
3.4.4 利用Java Script制作动态按钮效果	70
3.5 建立主页	76
3.5.1 使用表格配置版面	77
3.5.2 使用项目符号功能	83
3.5.3 插入水平线	87
3.5.4 使用计数器	88
3.6 建立Banner页面	92
第4章 高级网页技巧	97
4.1 书签的使用	97
4.2 制作图像地图	101
4.3 自动图片目录标签	105
4.4 动态元件	107
4.4.1 动态按钮	107
4.4.2 横幅广告管理员	110
4.4.3 跑马灯文字	113
4.5 动态效果与高级排版功能	115
4.5.1 网页切换效果	115
4.5.2 动态的HTML效果	116
4.5.3 设定多层次图文	118
4.6 将Word文件组合至网站中	119
4.7 使用Office元件	122
4.8 连接数据库	126

第2部分 静态图像篇

第5章 网页图片设计概念	133
5.1 图像的基本概念	133
5.1.1 图像颜色与调色板	133
5.1.2 色彩记录方式	133
5.1.3 像素与解析度	134
5.1.4 向量图片与点阵图片	134
5.1.5 网页中的图片格式	134
5.2 静态图像处理软件	135
5.2.1 PhotoImpact	135

5.2.2 Photoshop 5.0.....	138
5.2.3 图像处理软件的Plug-In工具.....	142
第6章 静态图像实例.....	143
6.1 制作背景图.....	143
6.2 制作3D立体按钮(一).....	145
6.3 制作3D立体按钮(二).....	148
6.4 制作立体镂空文字.....	151
6.5 制作标头文字.....	153
6.6 制作项目符号.....	156

第3部分 动态图像篇

第7章 GIF Animator操作实例.....	159
7.1 操作技巧与步骤.....	159
7.2 制作跑马灯文字.....	162
7.3 制作动态切换效果.....	169
7.4 制作动画圆球.....	173
第8章 Cool 3D操作实例.....	178
8.1 操作技巧与步骤.....	178
8.1.1 操作界面.....	178
8.1.2 操作技巧.....	179
8.2 3D动画文字制作范例.....	182

第4部分 交互式影片制作

第9章 Flash 3的基础操作.....	187
9.1 环境界面与相关概念.....	187
9.2 编辑图像对象.....	193
9.2.1 箭头工具(Arrow).....	193
9.2.2 铅笔工具(Pencil).....	196
9.2.3 笔刷工具(Brush).....	197
9.2.4 橡皮擦工具(Eraser).....	199
9.2.5 放大镜工具(Magnifier).....	200
9.2.6 文字工具(Text).....	201
9.2.7 墨水瓶工具(Ink Bottle).....	202
9.2.8 油漆桶工具(Paint Brush).....	203
9.2.9 滴管工具(Dropper).....	204

9.2.10 绳索工具(Lasso).....	204
9.3 常用实例操作	206
9.3.1 不同的帧类型.....	206
9.3.2 透视模式(Onion skin)	207
9.3.3 图层显示模式.....	208
9.3.4 自动对齐技巧.....	211
9.3.5 使用格线.....	212
9.4 偏好设定	213
9.4.1 偏好(Perferences)设定	213
9.4.2 设定辅助绘图选项.....	215
第10章 Flash 3实例一	217
10.1 制作动态按钮	217
10.1.1 使用Library中现有的按钮资源.....	217
10.1.2 利用Flash 3绘图工具制作按钮	220
10.1.3 使用外部绘图工具输入按钮.....	225
10.2 动画制作	230
10.2.1 Frame by Frame动画制作	230
10.2.2 Motion Tweening动画制作.....	232
10.2.3 Shape Tweening动画制作	236
10.3 动态Banner制作	240
10.4 多层次菜单制作	250
10.4.1 建立菜单项目的按钮对象.....	250
10.4.2 建立菜单主按钮的按钮对象.....	251
10.4.3 建立侦测鼠标位置的按钮对象.....	252
10.4.4 建立组合上述对象的电影对象.....	253
10.5 制作成品输出	260
10.5.1 输出电影文件.....	260
10.5.2 使用Aftershock将Flash电影输出到网页中	261
第11章 Flash 3实例二	265
11.1 载入其他的电影文件	265
11.2 制作淡入淡出效果	268
11.3 声音效果	272
11.3.1 为电影文件配乐.....	272
11.3.2 加入按钮音效.....	273
11.4 探照灯动画效果制作	276
11.5 电影载入进度的片头显示功能	280

第5部分 附 录

附录A 常见问题集	287
附录B Flash 3的中文化技巧.....	293

第1部分 网页设计篇

第1章 多媒体网页设计概念

1.1 走进网络多媒体时代

1.1.1 回首过去、展望未来

网页技术日新月异，从早期的HTML 1.0，2.0，3.0版本乃至今今天的HTML 4.0版本，使得无边无界的网页内容逐渐走向动态化与多元化，对网页设计也提出了更高的要求，过去单纯地以记事本编辑HTML标识语言的方式，已不能满足日益增长的网络媒体的需求。

此外，随着网页技术逐渐走向成熟，各种效果与工具纷纷出笼，这也意味着越来越多的人在学习网页设计或制作的方法，两者相互促进的结果，使得网页设计越来越简单化，但产生的效果却更加丰富与生动。

这使我们联想到，过去使用DOS操作系统，用PE2打印报告和文件，辛辛苦苦地运用打印控制码，试图让文件打印的效果稍稍美观些；以后有了Windows操作系统，有了Word这类所见即所得(WYSIWYG)的编辑器，虽然和过去PE2编辑器的操作习惯不同，需要一段适应与转换的过程，但Word使得文件的编辑变得简单了许多，从而让文书处理文件的方式成为历史。

回想昨日，我们还在使用记事本、啃着HTML语法，努力地在用有限的条件，尝试着各种网页排版方式，就好像过去使用倚天中文系统的打印控制码一样，一点一点地堆砌着心中所期望的展示效果；而今天，各种网页制作工具纷纷出笼（图1.1所示即是一个例子），各种网页技术也不断推陈出新，各家网页编辑器无不打着“简单易用、生动活泼”的口号，五分钟编辑出来的效果比过去数小时的HTML语法拼凑高明许多。由于有万维网的推波助澜，所有网上技术都随着网络效应与数字革命的不断发展和大幅缩短了循环周期。

回首过去，虽然HTML语法本身在结构上十分单纯与低级，但在网页设计的最初阶段，对大多数的用户来说，毕竟还算是一个新的文件编辑领域，所以市场上就产生了两种编辑工具的类型。

一种是完全着重于网页设计而发展出来的独立编辑器，如HotDog，Dream Weaver，NetObject Fusion等工具，是针对网页制作技术而产生的新软件；另一种则是组合已有的文字编辑软件，再加上网页编辑功能，虽然无法完全发挥网页技术的所有特性(毕竟还是有过去文件格式的包袱)，但至少用户可以用原来的文件编辑观念来进行网页的编辑；例如过

去的Word加上Assistant软件的组合,乃至后来Office 97, Office 2000的网页输出功能,都不断地在编辑功能与简便性上进行提高与加强。

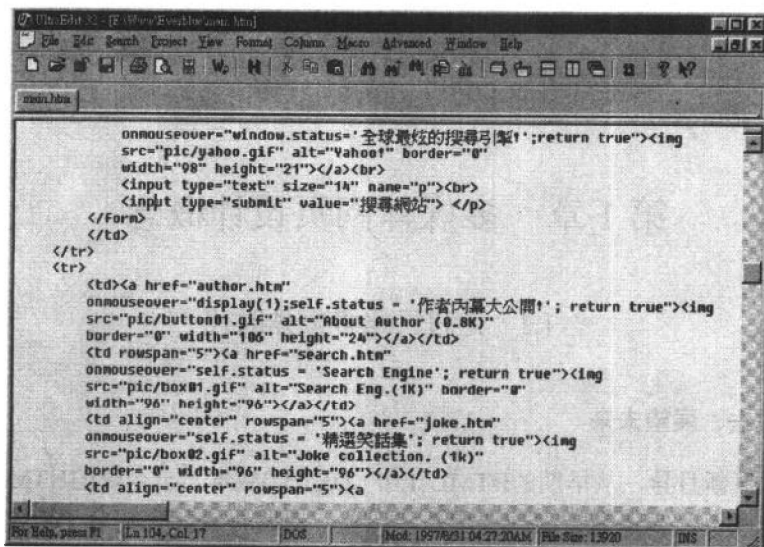


图 1.1

不管什么样的编辑方式,将来都会互相组合、互相靠拢,形成新的文件格式与出版模式,简单化、丰富的多媒体动态效果与表现方式都是未来网络文件编辑工具的发展方向,而目前不断发展的HTML, XML, CSS, SGML等技术,其实都正在为这一目标而努力。时机成熟之后,一致性的文件格式趋势是指日可待的。

1.1.2 宽带网与多媒体技术的结合

除此之外,在传统个人电脑上,我们可以运用许多多媒体组合工具,像Director, Authorware等,不太困难就可制作出丰富的多媒体效果,这是因为个人电脑在中央处理器、内存、硬盘等外围设备上已经有了快速发展,足以处理复杂的声音图像的运算展示。

过去在多媒体领域一直都是CD-Title的表现空间,而网络随着WWW的盛行,虽然也号称多媒体网络时代的来临,但是受限于软硬件技术与网络思维普及程度的影响,与个人电脑上的多媒体效果还是有一大段差距。

我们都知道网络是未来数字化时代的主流,但是在目前,如果想将上述多媒体的复杂效果直接通过网络传输,首先就会遇到网络带宽不足的问题,因此,如果想要达到网络多媒体的传输,一方面是朝宽带网络发展;另一方面需要在多媒体文档大小上进行最佳化处理。

前者随着网络技术的提高与线路淘汰,在不久的将来即可实现。目前的技术,诸如Cable Modem, Direct PC, ATM等,都显示了宽带技术正如火如荼地在网络世界中展露头角。

在文档大小最佳化方面,现在各家网页工具软件的设计公司,都在不断地针对网页上的动静态图档,以压缩技术缩小传输的时间,而本书所提到的交互式多媒体电影制作工具——Flash 3,更是以向量图运算的动画方式,大幅减少了影视文档本身的大小。

因此，过去大众认为技术与环境层次上的问题都在逐渐改善，这也意味着宽带技术成熟后，真正的多媒体形式的信息形态传播将成为主流，这也将意味着网络应用层的突破与信息生活形态的变革与创新（见图1.2和图1.3）。

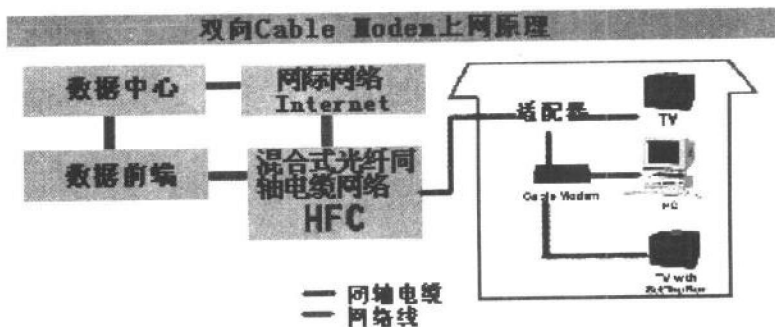


图 1.2

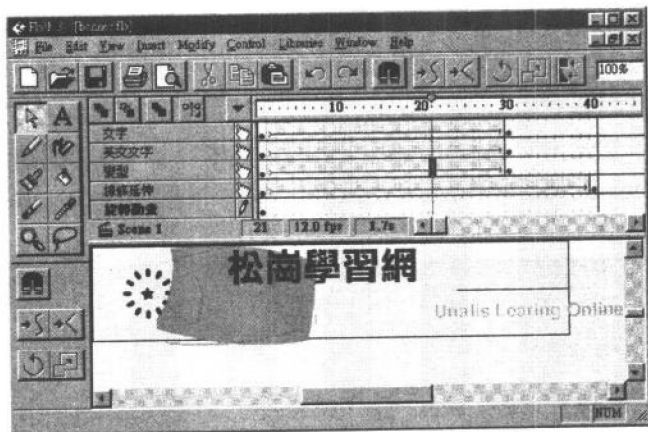


图 1.3

1.2 网页设计基础

1.2.1 网页设计领域

针对整个网页设计领域，本书主要在“网页编辑”、“静态图像制作”、“动态图像制作”以及“交互式影片制作”四个层次的网页技术应用方面进行探讨。

• 网页编辑

网页设计从过去直接编辑HTML语法，发展到目前“所见即所得”的视觉化编辑环境，使网页设计者可以将更多的精力与时间专注在内容与效果的展现上。本书以最新的FrontPage 2000作为网站建立与网页编辑的工具，并且用FrontPage 2000在网页中集中各种媒体形式，诸如文字、声音、动静态图像、交互式的Flash电影等。FrontPage 2000的界面见图1.4。

用操作最简易且特效功能相当引人注目的GIF Animator来完成；另外针对3D效果的GIF动画，则介绍Cool 3D这套3D文字特效软件。GIF Animator的界面见图1.6。

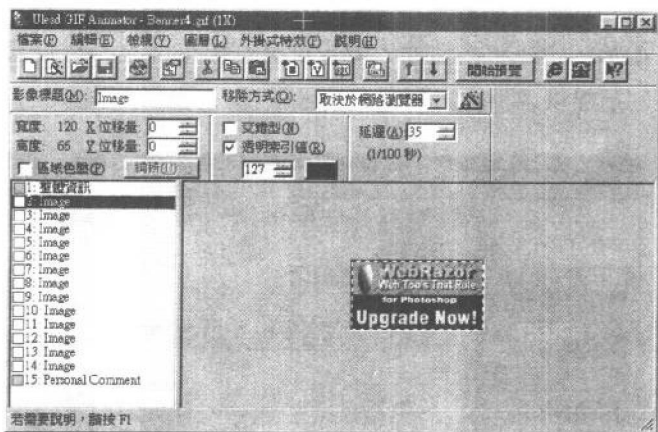


图 1.6

• 交互式影片制作

与传统动画式影片相比，交互式影片是指除了一般动画流程的播放之外，还加入了交互效果，可以响应用户的动作，比方说在影片中加入控制按钮、响应功能，甚至超链接等。这部分以目前最热门的Flash 3为主轴，制作各种动画效果，以及交互式按钮与菜单等。Flash 3的界面见图1.7。

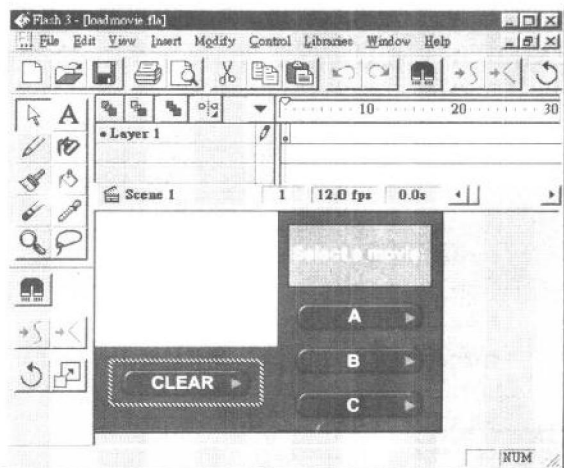


图 1.7

1.2.2 网页设计的步骤

了解上述设计网页的相关技术层次之后，接下来就可以着手建立属于自己的个人网站，当然，在实际动手之前，还应该先做一些准备工作。下面我们就来制订一个网页设计流程，

了解一下如何从无到有地将整个网站文档建立起来。

• 设定网站的主题

在这个阶段，最主要的目的是要确定网站中的内容主题，即决定整个网站的方向、提供的信息主题等。例如，“终生学习网”是提供各种终生的学习信息与内容（见图1.8）；“电脑报信息站”则是提供各种即时的电脑技术知识。

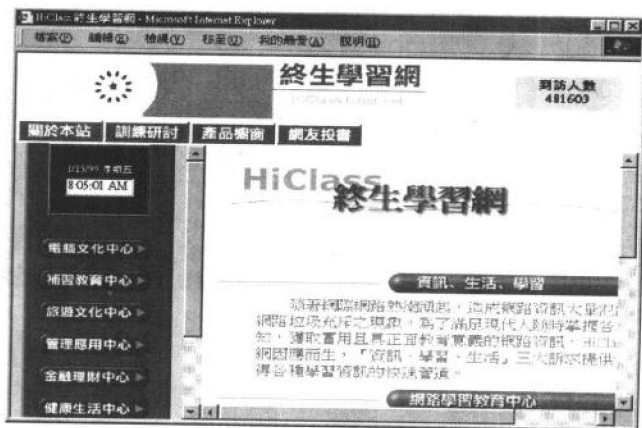


图 1.8

• 规划网站内容与结构

确定了整个网站主题之后，便开始思考将来在实际运作的过程中，准备呈现给访问者哪些信息与内容。还要考虑如何将资料系统化，如何以页面为单位，把要呈现的资料项划分为实际的树状图（见图1.9），以便日后规划供访问者读取的各个超链接页面。

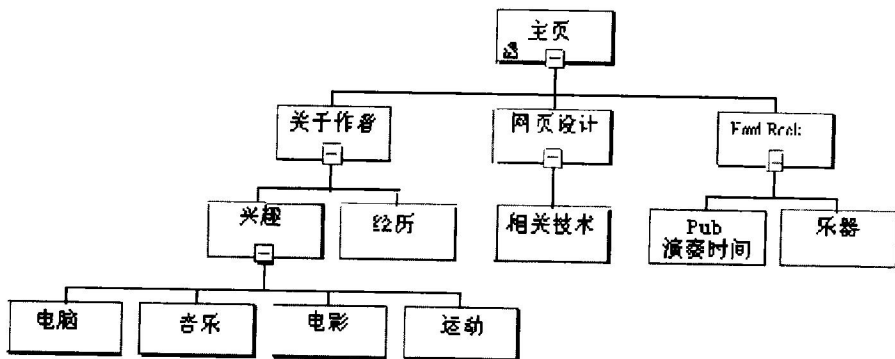


图 1.9

• 搜集相关资料

在搜集资料阶段中，针对上述制定出的各项框架与主题，进行内容的搜集与整理，先前的动作只是构建出网站的骨干，现在则是为网站注入生命，收集网站中最重要的成份—