

765

77-5/20/2
7-7

网页制作梦幻组合

田守瑞 刘 烱 李永清 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

对于网页制作者来说, Dreamweaver 3.1、Flash 5.0 和 Fireworks 3.0 无疑是目前最佳的“梦幻组合”。Dreamweaver 是网页编辑软件, Flash 是矢量动画制作软件, Fireworks 是图形图像处理软件。本书根据作者的实际制作经验, 综合大量实例, 详细系统地介绍了这三个软件的使用方法及整合应用。本书内容全面, 叙述言简意赅, 清晰流畅, 讲解透彻, 通俗易懂。

本书适用于从事网站建设和网页设计制作的专业人士, 也可以作为广大普通网络爱好者的入门教材。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

书 名: 网页制作梦幻组合

作 者: 田守瑞 刘 烱 李永清 编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

[http:// www.tup.tsinghua.edu.cn](http://www.tup.tsinghua.edu.cn)

责任编辑: 袁阳

印 刷 者: 北京丰华印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印 张:** 22.25 **字 数:** 525 千字

版 次: 2001 年 1 月第 1 版 2001 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04229-2/TP·2487

印 数: 0001~5000

定 价: 33.00 元

前言

毫无疑问，网页设计已经成为每一个 21 世纪优秀人才所必须掌握的知识。在网页制作的软件领域里，Macromedia 是做的最好的公司之一。目前推出的最新版本 Dreamweaver 3.1、Flash 5.0 和 Firework 3.0 被称为“网页制作梦幻组合”，也有人把它们叫作网页制作的“三把利剑”或“三驾马车”。

Dreamweaver 3.1 是一个所见即所得的网页编辑器，并带有站点管理功能，利用它可以方便地设计和管理多个站点。Dreamweaver 3.1 在设计 DHTML 和 CSS 方面表现得极为出色，可以轻松实现网页元素的动作和交互操作，真可谓独出心裁。Dreamweaver 3.1 强调的是强大的网页控制、设计能力以及创意的完全发挥，使网页制作变得轻松无比。

Flash 5.0 是 Macromedia 公司于 2000 年 7 月份推出的最新版本，标志着 Flash 已经由一个单纯的网页动画制作工具变为一种新的多媒体制作标准了。在其内置的脚本语言 Actions 控制下，Flash 能制作出生动、活泼、交互、声光效果俱佳的网页效果来。

Fireworks 3.0 是专门为 Web 图形制作而量身定做的软件，它使 Web 作图发生了革命性的变化。Fireworks 3.0 整合了 Photoshop、Freehand 及 Painter 的众多优点，可以在不使用任何其他软件的情况下完成 Web 图形的制作。

本书总共分为四篇，前三篇分别详细介绍了 Dreamweaver 3.1、Flash 5.0 和 Firework 3.0 的功能和使用方法，第四篇介绍了这三个软件的整合应用。

风格特色

本书在风格上力求文字精练、脉络清晰、版式明快，特别设计了一些特殊段落，以在正文之外为读者指点迷津，包括：

-  **注意：**提醒读者可能出现的问题和容易犯的错误。
-  **提示：**提示读者可以参考的相关详细信息。
-  **技巧：**提示读者一些操作捷径，令您事半功倍。

本书约定

- 本书中出现的菜单命令全部以 / 线来分隔。例如，“选取 Window / Panels 命令”表示用鼠标单击 Window 菜单，再选取 Panels 菜单项。
- 用+号连接组合键。例如，“按 Ctrl+A 键”表示先按下 Ctrl 键不放，再按 A 键。

- 在没有特殊指定时，“单击”表示用鼠标左键单击，“双击”表示用鼠标左键快速连击两次，“右击”表示用鼠标右键单击。

本书由田守瑞策划，田守瑞、刘烱、李永清执笔，王清洲、张航、黄攀、王雪瑞、俞凯、朱鹏翔、张泽、龚波、辛乐萍、叶青和鲍震宁等参加了编写和素材的整理工作。本书能够得以出版，得到了清华大学出版社和袁阳编辑的大力支持，在此一并致谢。

虽然笔者投入了大量的时间和精力于本书，但百密难免一疏，恳请读者批评指正，我们的电子邮件地址为：

TsinghuaRen@soho.com

编著者

第一篇 Dreamweaver 3.1 网页制作

第 1 章 Dreamweaver 3.1 从零起步

本章要点:

- 因特网的基本概念
- Dreamweaver 3.1 的工作环境
- 预设值设定

1.1 因特网 (Internet) 基本概念

本节首先阐述与制作网页相关的基础知识,如万维网和超级文本的概念等。了解这些基础知识可以增强对建立网站、制作网页等原理的理解,对网页制作起到画龙点睛的作用。

1.1.1 万维网 (WWW)

WWW 是“World Wide Web”的缩写,一般解释为“万维网”。WWW 浏览是目前网上获取信息最方便的途径和最直接的方式,是大多数人上网之初的首要选择。万维网是一个文件的集合,这些文件分布在世界各地的网站上并按照一定的关系链接在一起。访问者可以通过本地的浏览器查阅万维网上的信息。

1.1.2 超级文本 (Hypertext)

超级文本指的是一些特殊的文字,当单击这些文字时,会跳转到另一个网页或另一段文字、一个屏幕、一个对话框等。

1.1.3 统一资源定位符 (URL)

每个网站以及站点上的每个网页都有一个唯一的地址，这个地址称为统一资源定位符。向浏览器中的地址栏中输入 URL 并按 Enter 键，可以访问 URL 所指的 Web 网页。例如，输入“<http://www.sina.com.cn>”，可以访问国内最著名的新浪网站的主页。

1.1.4 浏览器 (Browser)

Microsoft Internet Explorer (微软探险家) 和 Netscape Navigator (网景导航者) 是目前因特网上 WWW 浏览器的代表。浏览器主要负责两个工作，一个工作是从服务器获取信息，即在浏览器中给定 URL 后，它能访问该 URL 指向的网页；另一个工作是对 Web 文件进行格式化并显示，每个网页都是由 HTML 语言编写的，浏览器从服务器端获得并解释 HTML 文件，最后将其显示成网页。

1.1.5 Web 服务器 (Server)

Web 服务器指在 Web 站点上运行的程序，它主要负责处理浏览器的请求，当访问者用浏览器请求 Web 站点上的网页时，浏览器将建立一个 Web 连接，Web 服务器接受连接，向浏览器发送所要求的文件内容，然后关闭连接。

1.1.6 HTML 语言

HTML 是 Hyper Text Markup Language 的缩写，译为超级文本标记语言。网页大部分是由 HTML 语言编写的。Web 文件亦称为 HTML 文件。创建 HTML 文件有两种方法，一种是在诸如笔记本之类的文本编辑器中手工输入 HTML 代码，这种方法费力费时且容易出错；另一种是在诸如 Dreamweaver 之类的网页编辑器中可视化制作，这种方法效率较高。在实际制作网页的过程中，笔者建议两种方法都要学会。因为在高级网页制作时，用户的特殊要求往往用网页编辑器不能实现，这时可手工修改 HTML 文件以满足需求。

下面简单介绍一下 HTML 文件的结构。

HTML 文件是以纯 ASCII 码文件存在的，由“控制语句”与“显示内容”两部分组成。控制语句描述了显示内容以何种形式展示给使用者，并负责客户与服务器之间的信息交换。控制语句以标记形式出现，借以区分于显示内容。

标记由“<”与“>”所界定，有的控制语句仅需一个标记。例如，
表示强制换行。也有的控制语句需首尾两个标记，尾标记中含“/”以便同首标记区分，如<U>“text with underline”</U>，首标记<U>开启下划线功能，尾标记</U>关闭下划线功能。

每个 HTML 文件以<HTML>标记作为开始, 以</HTML>标记结束整个文档。整个文件分为文件头和文件体两部分。

例:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>文件示例</TITLE>
    ...其他文件头语句
  </HEAD>
  <BODY>
    ...文件体
  </BODY>
</HTML>
```

其中, <HEAD>...</HEAD>之间是文件头, 包含在这一对标记中的文本是文件中其他文本的序言。<TITLE>...</TITLE>之间是页头标题, 浏览器将页头标题放在页面窗口的标题栏中。<BODY>...</BODY>之间是文件体, HTML 页面的内容都包含在这一对标记中。一个最简单的 HTML 文件至少需要定义一个标题语句, 而其他选项都是可以省略的。



提示:

若需要了解 HTML 语言的详细知识, 请参考相关书籍。

1.1.7 静态网页与动态网页

HTML 是一种语言, 但并不是“程序”语言。HTML 所定义的范围仅局限于如何表现文字、图片, 以及如何建立文件之间的链接; 而程序则是经过规划的一连串命令(或称语句), 而这样的命令可用来驱使操作系统或应用程序执行某些工作。

由于 HTML 不是程序语言, 因此由 HTML 所构成的文件并不会因时因地而产生变化, 所以便有“静态”网页之称。动态网页指的是网页会因时因地而产生变化, 往往需要编写程序来实现。

1.1.8 脚本程序

现在, 网站访问者对站点的动态交互性要求越来越高。如何才能提高动态交互性呢? 那就必须使用一些特殊的脚本语言程序来实现。目前, 用户经常使用的脚本语言有 JavaScript、VBScript、Perl 等, 它们各自有自己的优缺点。利用这些脚本语言, Web 制作人员不但能够处理与动态数据链接相关的用户查询, 而且还能够对动态数据进行处理, 如

即时数据处理、动态广告等。

1.2 Dreamweaver 3.1 的工作环境

如今用于网页辅助编辑的软件可谓层出不穷，连排版用的字处理软件 Word 都包含了输出 HTML 的功能。但总的来看，目前的 HTML 编辑软件按工作方式大致可分为两类，一类是所见即所得的编辑工具，如 Dreamweaver、FrontPage 等；另一类是直接编写 HTML 原代码的软件，如 Hotdog、HomeSite 等。它们在功能上各有千秋，也有各自所适应的范围。目前使用最为广泛的网页制作软件要数 Dreamweaver 3.1 和 Frontpage 2000。Frontpage 2000 有一个非常大的缺点，就是会生成多如牛毛的垃圾代码，像洪水一样难于控制和修改。用 Dreamweaver 3.1 生成的 HTML 代码相对来说比较干净。

Dreamweaver 3.1 是到目前为止最佳的网页编辑器，因为用它制作的网页所见即所得，且可以应用最新技术制作动态网页。Dreamweaver 3.1 提供视觉化网页开发工具，不会降低 HTML 原始代码的控制能力，支持跨浏览器的 Dynamic HTML、CSS、绝对坐标定位以及 JavaScript 动画。Dreamweaver 3.1 强调的是更强大的网页控制、设计能力以及创意的完全发挥，使网页编辑变得轻松无比。Dreamweaver 3.1 是第一套针对专业网页开发者的视觉化网页设计工具。

Dreamweaver 3.1 的用户界面非常出色，如图 1-1 所示，有效使用界面几乎占屏幕的 95% 以上。除了主菜单外，其他菜单按钮均高度集成在一块块的浮动面板上。由于 Dreamweaver 3.1 使用了 Macromedia 公司一贯的软件设计风格，即采用浮动面板方式，所以整个工作窗口就是所制作的网页，在需要时可以隐藏所有的面板（按 F4 键），让用户有最清晰的可视范围。

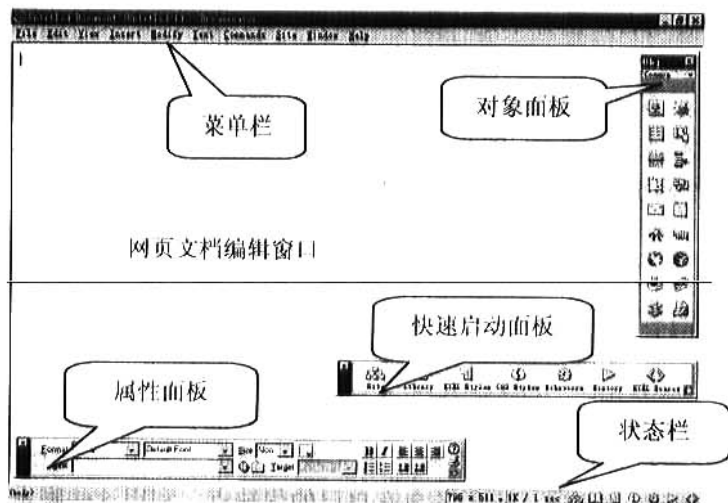


图 1-1 Dreamweaver 3.1 的工作环境

除了主菜单外, Dreamweaver 3.1 主要的编辑功能集成在三个面板上, 即 Object (对象) 面板、Properties (属性) 面板和 Launcher (快速启动面板), 其中 Launcher 面板也同时集成在状态栏上。选取 Window 菜单下的相应命令可以打开这三个面板。

1.2.1 对象面板

对象面板的作用是在光标位置插入对象。对象面板中集成了 Common (常用)、Form (表单)、Head (头)、Invisible (不可见)、Frames (框架) 和 Characters (字符) 六个面板的元素。单击对象面板上方的小三角形箭头  可以切换到不同类型的对象, 如图 1-2 所示。

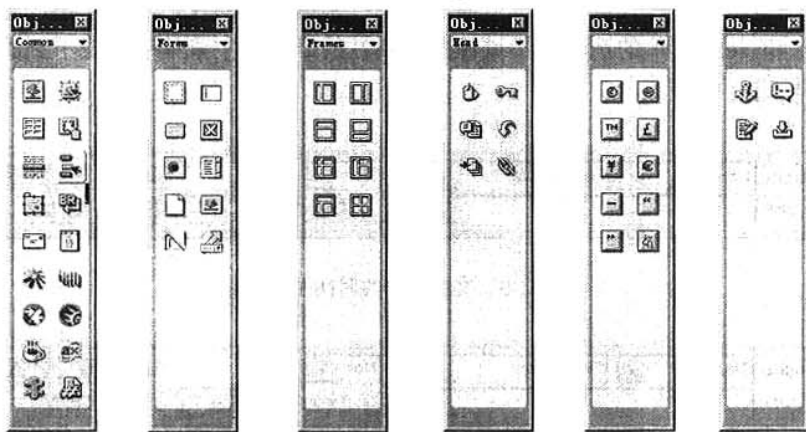


图 1-2 对象面板中集成了相当于六个面板的元素

Common 页中包括了最常用的一些对象, 如图片、表格等对象。Form 页中的对象都是为了制作表单用的。Head 页中的对象是为了方便处理 HTML 文件的 <Head> 标记和 </Head> 标记之间的内容。Invisible 页中的对象在网页编辑窗口中是不可见的, 但它们的作用却非常大, 包括插入定位点标记、注释及 Javascript 等。Frames 页中的对象是用来创建框架的。Dreamweaver 3.1 预置了八种最常见的框架结构, 单击相应的图标, 就可以完成全部的框架网页的操作, 简化了操作步骤, 从而提高了专业建站人员的工作效率。Characters 页中的对象是用来在网页中插入特殊符号, 例如版权符号等。以前要插入这类符号, 必须自己写 HTML 源代码, 现在 Dreamweaver 3.1 预置了众多的特殊符号, 只需单击鼠标就可以完成这项工作。



技巧:

使用 Insert 菜单中的相应命令也可以实现插入各种对象的目的, 您可以根据自己的习惯来决定使用哪一种方法。

1.2.2 属性面板

属性面板是用来显示文字或某个对象的相关信息和参数的，且可以在它上面进行参数的修改和设置。选取 Window / Properties 命令或者页面元素可以打开属性面板。不同的组件有不同的属性，属性面板上的内容会随着所选择的对象变化而变化。若选择了一幅图像，那么属性面板上将出现图像的相应属性；若选择了一个表格，属性面板相应的会变成表格的相应属性。图 1-3 为文字对象的属性面板。单击属性面板右下角的箭头可以展开属性面板，如图 1-4 所示。这种方法受可视化程序设计启发，使用起来十分方便、直接，整个布局也十分清晰，因为有用的属性在选中的时候才显现出来。当单击空白页面时，属性面板显示的是页面文字的的属性。在属性面板上可以轻松为页面文字设置各种属性，如颜色、字体、字型、对齐方式等，还可以简单地制作超链接和列表。总的来说，属性面板集成了 Modify 和 Text 菜单的选项，不过像图像属性的修改在主菜单中是找不到的，只能打开其属性面板进行操作。



图 1-3 文字对象的属性面板

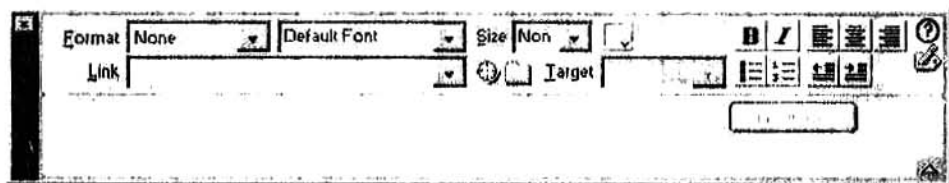


图 1-4 展开后的属性面板

1.2.3 快速启动面板

快速启动面板集成了 Dreamweaver 3.1 最重要的七个功能，即 Site (站点管理)、Library (库管理)、HTML Styles (HTML 样式)、CSS Styles (CSS 样式)、Behaviors (行为)、History (历史)、HTML Source (HTML 源代码)，如图 1-5 所示。单击快速启动面板上的某个按钮，可以打开相应的面板或窗口。例如，单击 Site 按钮，可以打开站点管理窗口。状态栏上也集成了快速启动面板上的七个功能。



图 1-5 快速启动面板

针对不同的控制对象, Dreamweaver 3.1 还提供了 Library (库) 面板、Behaviors (行为) 面板、Timelines (时间线) 面板、Templates (模板) 面板及 Layers (图层) 面板等面板。通过选取 Window 菜单的相应项可以打开它们。

1.2.4 状态栏

窗口的最下方是状态栏。当在网页中插入元素后, 当前光标所在处包含的 HTML 代码会排列在状态栏的最左边, 如图 1-6 所示。这样就可以在状态栏中直接选取所要编辑对象的 HTML 代码, 然后在属性面板中对对象进行修改, 真可以称之为“指哪打哪”, 非常有创意。若用鼠标单击状态栏最左边任意一个 HTML 代码, 所单击的代码会加粗, 同时在窗口内被代码所作用的对象将会处于选取状态, 这样大大方便了用户对源代码的控制和操作, 提高了准确度。



图 1-6 当前光标所在处包含的 HTML 代码会排列在状态栏的最左边

状态栏上的 **796 x 511** 标签表示当前文档窗口的大小。若在它上面单击, 会弹出一个菜单, 如图 1-7 所示, 菜单中包含了一些常用分辨率下的浏览器中网页实际显示大小。网页制作者都不愿意自己辛辛苦苦做的网页在不同的分辨率下变得面目全非, 所以测试网页在不同分辨率下的浏览效果是网页制作中很重要的一步。通过选择不同尺寸进行编辑, 用户就不用担心自己在 800×600 像素的分辨率下做的网页会在 640×480 像素中显示得惨不忍睹。右边的 **18K / 6 sec** 标签表示当前文件的大小及用 28.8kb/s 的 Modem 全速下载需花费的时间。它可以称作是一个网页称量器, 使用户可以随时掌握网页的体积。在状态栏的最右边有六个按钮, 和快速启动面板功能一样, 主要用来显示和隐藏七个浮动面板。

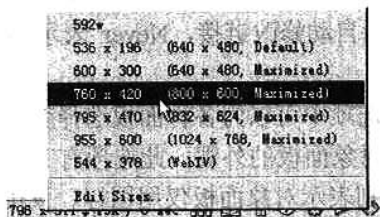


图 1-7 菜单上包含一些常用分辨率下的网页实际显示大小

1.3 预设值设定

在使用 Dreamweaver 3.1 制作网页之前, 应该对系统的预设值有一定的了解。选取 Edit

/ Preferences 命令, 打开 Preferences 对话框, 如图 1-8 所示。Preferences 对话框的作用是设置界面外观和它的一些默认值。对话框的左边为一个目录列表, 包括 General (常用)、External Editors (外部编辑器) 等设置项, 右边为左边当前选取的列表条目的具体选项。由于该对话框包含的列表条目及它们的选项内容众多, 本节只介绍与 Dreamweaver 总体功能有关的选项。

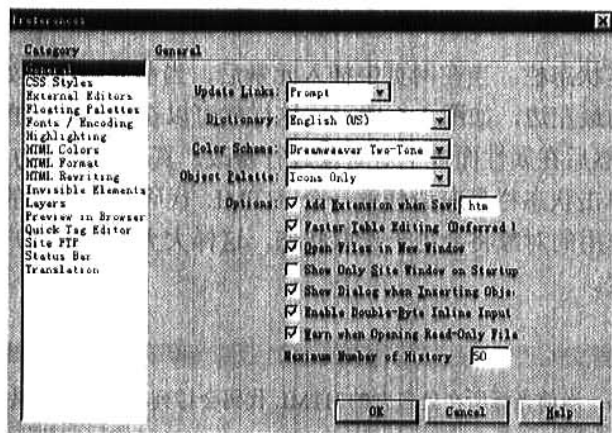


图 1-8 Preferences 对话框

1.3.1 General (常用)

General 包括对文档窗口、对象面板、属性面板及对站点管理方式的设置。

部分重要选项含义如下:

- **Update Links:** 设置当站点中的文件被移动、删除及重命名时, 站点中文件的链接关系如何改变。打开该选项的下拉列表, 将出现三个选择: Always、Never、Prompt, Always 表示自动修改链接, Never 表示不修改, Prompt 表示提示网页制作者去修改。
- **Color Scheme:** 在该选项中可以为各种面板选择颜色, 一般默认保持不变。
- **Object Palette:** 定义对象面板的外观, 此选项有三种选择: Icons Only、Icons and Text、Text Only, 分别表示对象面板仅用图标、仅用图标与文本、仅用文本。
- **Add Extension when Saving:** 若勾选此项, 保存网页文件时自动增加文件扩展名, 如“.HTM”或“.HTML”等。
- **Open Files in New Window:** 若勾选此项, 则以新窗口打开文件。

1.3.2 Fonts / Encoding (字体 / 编码)

用于设置 Dreamweaver 3.1 默认的字体和编码方式, 如图 1-9 所示。

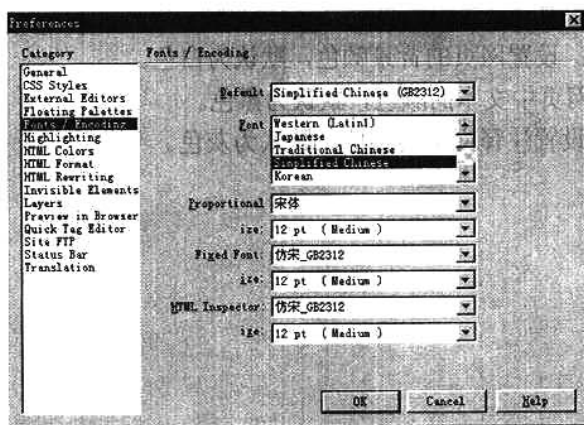


图 1-9 设置默认的字体和编码方式

部分重要选项含义如下：

- Default: Simplified Chinese (GB2312) 表示文档默认的编码方式为简体中文（国标 2312 码）。
- Font: 设置文档默认的字。Simplified Chinese 表示简体中文。
- Proportional: 定义文档段落内文本（在 HTML 文件中是指包含在<P>...</P>标记内的文本）的默认字体和字大小，默认字体为宋体，字大小为 12 磅。
- Fixed Font: 定义预定义文档段落内文本（在 HTML 文件中是指包含在<Pre>...</Pre>标记内的文本）的默认字体和字大小，默认字体为仿宋体，字大小为 12 磅。

1.3.3 HTML Color (HTML 颜色)

用于设置网页中文字、背景、标记等的颜色，如图 1-10 所示。

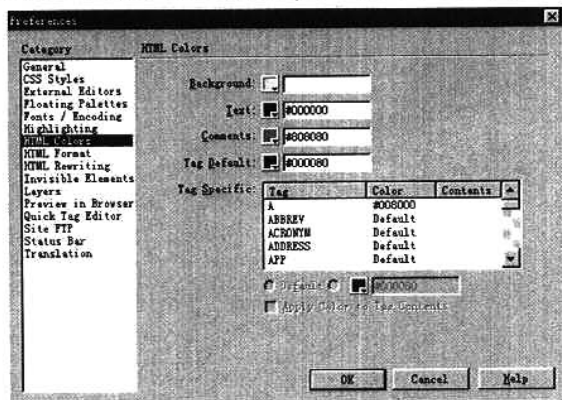


图 1-10 设置网页中文字、背景、标记等的颜色

部分重要选项含义如下：

- Background：设置网页的背景颜色，默认为白色。
- Text：设置网页中文本的颜色，默认为黑色。
- Comment：设置注释文本的颜色，默认为灰色。

第2章 建立站点与创建页面

本章要点:

- 网站设计应遵循的原则
- 网站设计的一般流程
- 建立本地站点
- 创建文档

2.1 网站设计应遵循的原则

不论是设计商业网站还是个人网站，最重要的一点是要有创意，即要有自己的特色及与众不同的地方。

网站设计应遵循的原则如下：

1. 明确定位网站的主题、名称及方向。
2. 网站要具有独特的风格及内容设计。
3. 仔细策划网站应包含的栏目版块及其层次结构。
4. 网站内容要做到精、专、奇、新，不要面面俱到。
5. 网站导航结构要一目了然，让浏览者容易找到需要的东西，最好具有查找功能。
6. 版面布局合理，结构清晰，形成自己的独特风格。
7. 灵活运用色彩和字体的搭配技巧。
8. 尽量提高网站的交互性和亲和力，吸引浏览者不断访问。

2.2 网站设计一般流程

首先应定位站点的主题、内容、版块及层次结构，其次设计站点的布局、风格及导航，接着应搜集网站所需要的各种素材，包括文字资料、图片、声音等，再接着考虑带宽、不同浏览器、不同分辨率的前提下，合理地运用新技术，依次设计所需要的网页。在网站发布以前，彻底测试各个页面之间的链接及检查排版和内容方面的错误，最后发布站点。

2.3 建立本地站点

使用 Dreamweaver 3.1 的第一步就是建立一个网站，然后在建立的网站中创建所需要的网页。一个网站可以看成是由许多网页组成的存储区。网站可以建立在本地计算机上或远程服务器上。

在建立网站之前，应该仔细规划站点的结构，事前细心周到的规划，避免以后出现大量修改的麻烦。下面介绍如何在本地硬盘上建立一个网站。

在文档窗口中，选取 Site / New Site 命令，Dreamweaver 3.1 将弹出网站定义对话框，如图 2-1 所示。

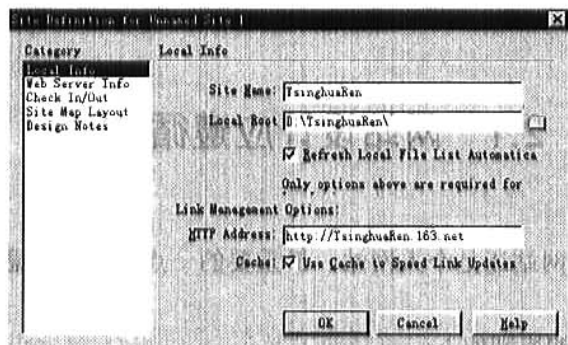
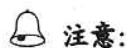


图 2-1 网站定义对话框

在图 2-1 对话框左侧的目录选择框中选择 Local Info（本地信息），表示定义站点的本地信息。在 Site Name 框中输入站点的名称，在 Local Root 框中输入存放本地站点的文件夹，也可以单击旁边的文件夹按钮 ，如图 2-2 所示，然后在出现的 Choose Local Folder 对话框中选取一个本地文件夹（最好在资源管理器中新建一个文件夹），或者单击  按钮，建立一个新文件夹并命名。默认选中 Refresh Local File List Automatically 复选框，表示系统自动刷新本地文件列表。上面介绍的这些选项是必须填写的。



图 2-2 选取文件夹



注意:

另一种建立站点的方法是单击快速启动面板上的 Site 按钮或状态栏右边的  图标, 系统弹出站点管理器, 然后执行 Site / New Site 命令, 两者的操作结果是一致的。

在 Link Management Options 栏下设置站点的链接管理选项。HTTP Address 的作用是使 Dreamweaver 3.1 的链接检查器可以正确检查 HTML 代码中的绝对地址。例如, 在 HTTP Address 框中可以输入 `http://TsinghuaRen.263.net`, 这样在 HTML 代码中若使用了相应的绝对地址 (如 `http://TsinghuaRen.263.net/webpage.htm`), 链接检查器可以正确识别它。若选中 Cache 复选框, 表示使用高速缓存加速链接的更新速度。若硬盘空间足够大的话, 建议选中 Cache 复选框。

单击 OK 按钮, 系统询问是否创建 Cache, 单击 OK 按钮即可。打开网站管理窗口, 如图 2-3 所示。在窗口上方可以看到刚才所创建的网站名称, 窗口左侧为远程的目录结构, 目前还是空的。窗口右侧为网站的本地目录结构, 已经显示出刚才设置的本地文件夹。

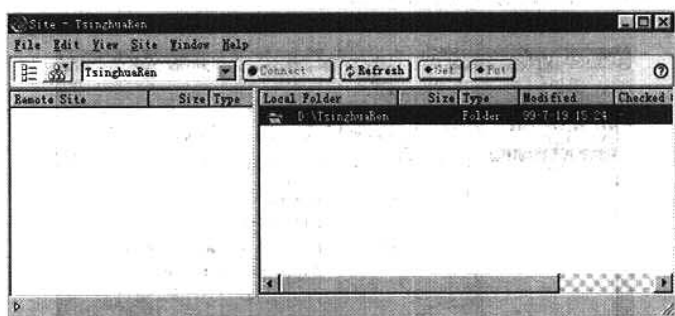


图 2-3 网站管理窗口

到现在为止, 已经初步建立了一个本地站点。但它目前没有任何文件, 是一个空的站点。现在建立站点的主页文件, 即 Homepage。用鼠标单击文件夹所在行, 使它高亮度显示, 然后单击鼠标右键, 在弹出的菜单中选取 New File 命令, 也可以执行 File / New File 命令, 这时会在当前文件夹下创建一个 Untitled.htm 网页文件, 将文件名从 Untitled.htm 改为 index.htm 或 default.htm, 这里改为 index.htm, 如图 2-4 所示。

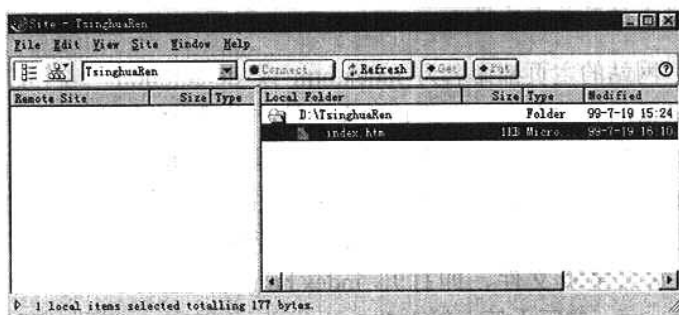


图 2-4 将新建的网页文件名从 Untitled.htm 改为 index.htm