

完美之旅 ——

Dreamweaver 4, Flash 5 与 Fireworks 4 综合应用

博嘉科技 编著



科学出版社

完美之旅

——Dreamweaver 4, Flash 5 与 Fireworks 4 综合应用

博嘉科技 组编

王 永 编著

科 学 出 版 社

2001

内 容 简 介

本书主要介绍超强的网站建设利器——Macromedia 公司的网络梦幻组合三套件: Dreamweaver, Flash 和 Fireworks。以最新的软件版本 Dreamweaver 4, Flash 5 和 Fireworks 4 作为蓝本, 突出强调了它们新增或加强的功能, 同时包括了目前十分流行的 CSS 技术、实时动画编程以及交互式动画效果等, 使读者可以在一本书中方便地学到各种主流技术。

本书以教材配合实例的形式编写, 将抽象的概念融入丰富多彩的具体例子之中, 您既可以先从概念入手, 搞懂以后再进行实例的创作, 也可以 Step By Step 的形式从实例的制作中了解概念。书中的实例由浅入深, 适合于不同层次的读者。

图书在版编目(CIP)数据

完美之旅——Dreamweaver 4, Flash 5 与 Fireworks 4 综合应用/王永编著. —北京: 科学出版社, 2001

ISBN 7-03-007239-1

I. 完… II. 博… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver 4, Flash 5 与 Fireworks 4 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 031894 号

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

北京双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

2001 年 8 月第 一 版 * 开本: 787×1092 1/16

2001 年 8 月第一次印刷 印张: 23 1/4

印数: 1—5 000 字数: 572 000

定价: 38.00 元(含光盘)

(如有印装质量问题, 我社负责调换<环伟>)

前言

Internet——这个曾经听似遥远的概念, 仿佛在转瞬之间已深入人心, 其发展速度之快、势头之猛, 是令不少人始料而未及的。雅虎、网易、新浪等众多优秀的网站也如雨后春笋般涌现出来。然而, 您可曾想过要在这浩瀚的网络海洋拥有一片属于自己的天空? 现在这一切都已不再只是梦想, 因为我们拥有了超强的网站建设利器——Macromedia 公司的网络梦幻组合三套件: Dreamweaver, Flash 和 Fireworks。

对于这三套软件, 有一点网络经验的人应该都不会感到陌生。如今, Macromedia 公司又推出了这三套软件的最新版本: Dreamweaver 4, Flash 5 和 Fireworks 4。新版本与老版本相比, 不仅大大加强了功能, 而且也简化了操作, 提供了更加简洁明了的用户界面, 即使是新手也能很容易上手。鉴于此, 本书首先对这三套软件的最新版本作了完整的介绍, 旨在引导大家亲身体验网站建设的全过程。

本书有如下特点:

(1) 内容新颖

本书以最新版的 Dreamweaver, Flash 和 Fireworks 作为蓝本, 突出强调了它们新增或加强的功能; 同时包括了目前十分流行的 CSS 技术、实时动画编程以及交互式动画效果等, 使读者可以在一本书中方便地学到各种主流技术。

(2) 实用易学

本书以教材配合实例的形式编写, 将抽象的概念融入丰富多彩的例子之中, 您既可以先从概念入手, 搞懂以后再进行实例的创作, 也可以以 Step By Step 的形式从实例的制作中了解概念。书中的实例也是由浅入深, 适合于自学。

(3) 重点突出

对于重要内容, 作者不遗余力地多次强调; 而对于不常用的内容, 则通常是一带而过, 从而为读者节省了宝贵的时间。

在结构上全书共分为四大部分: 前三部分分别是三套软件的功能介绍, 第四部分则是综合应用, 为大家介绍建设一个完整网站的整体思路和布局, 以及一些需要注意的事项。

本书语言生动, 内容紧凑, 深入浅出地介绍了 Dreamweaver 4, Flash 5 和 Fireworks 4 的功能及用法, 无论是初涉网站设计的新手还是经验丰富的专家都能从中获益。

本书由博嘉科技资讯有限公司组编, 由王永编著。同时要衷心感谢下列参编人员: 李伟、张恬、王路、陈洋、林海宇、吕晓霖、寥柏松、黄敏智、康宏坤、吴娇、马昀、李贞健、王小光、顾育华、官升、杨柳、张涛、吴泌峰、杨晓波、贾明华、张庆怀、冯剑、杨林、蒲磊、刁锦瑞、孟雅军、陆文富、杜汉芝和郭亮。

由于编者水平有限, 书中难免存在缺点和错误, 殷切希望能够得到广大读者的批评和指正。如有意见或建议, 欢迎与我们联系, 我们的通讯地址是: 四川大学西区建筑学院成都博嘉科技资讯有限公司, 邮编: 610065。◆电话: (028) 5404228 ◆E-mail: bojiakeji@163.net。

编者

目 录

第1章 初识 Dreamweaver 4.....	1
1.1 Dreamweaver 4 的新功能	1
1.2 Dreamweaver 4 功能简介	2
1.2.1 工作区域简介	2
1.2.2 工作窗口介绍	3
第2章 站点建立与网页发布	10
2.1 站点的建立与维护	10
2.1.1 站点的建立	10
2.1.2 站点资源管理——Assets	11
2.2 站点的上传	12
2.2.1 用 Dreamweaver 4 自带的方法上传	12
2.2.2 用软件上传	13
2.2.3 实例	14
第3章 网页编辑与美化	16
3.1 在网页中编辑文本	16
3.1.1 插入文本的方法	16
3.1.2 插入特殊字符	17
3.1.3 查找和替换功能	18
3.1.4 设定文本属性	19
3.1.5 加入超链接	23
3.2 CSS 样式	26
3.2.1 新样式的创建	26
3.2.2 CSS 样式的应用	28
3.2.3 CSS 样式制作实例	28
3.3 图像	30
3.3.1 图形格式	30
3.3.2 插入图像	31
3.3.3 图像属性的设置	33
3.3.4 为图像加入链接	34
第4章 页面的规划与布局	36
4.1 表格定位	36
4.1.1 表格标识符	36

4.1.2 创建表格.....	38
4.1.3 设置表格属性.....	39
4.1.4 表格实例.....	43
4.2 分层定位.....	47
4.2.1 创建层.....	47
4.2.2 设置层的属性.....	49
4.2.3 层的基本操作.....	50
4.3 排版视图.....	52
4.3.1 排版视图.....	52
4.3.2 自由表格和自由单元格.....	53
4.3.3 排版视图参数设置.....	56
4.4 框架网页.....	57
4.4.1 框架集与框架.....	57
4.4.2 框架集的创建.....	57
4.4.3 框架基本操作.....	58
4.4.4 属性设置.....	59
4.4.5 创建 NOFRAMES.....	60
第 5 章 模板和库.....	61
5.1 模板.....	61
5.1.1 模板的概念.....	61
5.1.2 模板的创建.....	61
5.1.3 模板的编辑.....	62
5.1.4 使用模板.....	64
5.2 库.....	65
5.2.1 库的概念.....	65
5.2.2 库部件的创建.....	66
5.2.3 使用库部件.....	66
第 6 章 Dreamweaver 4 高级应用.....	68
6.1 表单及数据传递.....	68
6.1.1 表单概述.....	68
6.1.2 表单的 HTML 代码介绍.....	68
6.1.3 表单的创建.....	69
6.1.4 表单属性的设置.....	72
6.1.5 表单应用: 留言簿.....	76
6.2 Behaviors.....	82
6.2.1 Behaviors 概念.....	82
6.2.2 添加行为.....	82
6.2.3 事件介绍.....	83

6.2.4 动作介绍	85
6.2.5 高级应用实例	94
6.3 Timeline	97
6.3.1 Timeline 面板介绍	98
6.3.2 使用 Timeline 制作动画 4	98
6.3.3 动画效果实例	101
6.4 XML	102
6.4.1 XML 概述	102
6.4.2 导出 XML	102
6.4.3 导入 XML	103
6.4.4 XML 表示符号的选取	103
第 7 章 走进 Flash 5 的精彩世界	104
7.1 Flash 5 的新增功能总览	104
7.1.1 全新的操作界面	104
7.1.2 贝塞尔工具的引入	104
7.1.3 共享组件图库 (Shared Library) 的应用	105
7.1.4 全新的影片浏览器 (Movie Explorer)	105
7.1.5 全面增强的 ActionScript	106
7.1.6 对 MP3 的全面支持	106
7.1.7 提供 QuickTime 和 RealPlayer 的输出支持	106
7.1.8 支持 Macromedia FreeHand 作品的导入	106
7.1.9 支持 XML 转换	107
7.1.10 Macromedia Generator Developer Edition 的支援	107
7.2 认识 Flash 5 的工作环境	108
7.2.1 场景 (Scene)	109
7.2.2 舞台 (Stage)	109
7.2.3 时间轴 (Timeline)	109
7.2.4 符号库 (Library)	109
7.2.5 绘图工具 (Toolbox)	110
7.3 Flash 的基本操作	110
7.3.1 动画的创建及属性设置	110
7.3.2 动画的预览和控制	111
7.3.3 认识符号的特性	112
7.3.4 符号库的使用	113
7.3.5 图层的使用	114
7.3.6 帧与动画	116
第 8 章 绘制图形	120
8.1 用工具箱绘图	120

8.1.1	Flash 绘图原理	120
8.1.2	对 Flash 物体的编辑	121
8.1.3	用钢笔工具绘制路径	124
8.2	在图形中添加文本	126
8.2.1	Flash 5 中三种类型的文本	127
8.2.2	对文字进行描边	129
8.3	位图的应用	132
8.3.1	导入位图	132
8.3.2	将位图转换为矢量图	132
8.3.3	用位图内容进行填充	133
8.4	渐层色填充	134
8.4.1	冷金属色的调配	134
8.4.2	灯光与闪烁的光芒	137
第 9 章	高级动画制作与 Action 控制	142
9.1	ActionScript 简介	142
9.1.1	Flash 5 中的对象	142
9.1.2	对象的方法和属性	142
9.1.3	变量和表达式	145
9.1.4	Action 动作的设定	147
9.1.5	面向对象的设计思想	149
9.2	动画的预下载	160
9.2.1	简易的预下载画面	160
9.2.2	带进度条的预载方法	162
9.2.3	以精确百分比显示的动画预下载	164
9.3	Flash 的鼠标特效	167
9.3.1	渐进显示的动画按钮	167
9.3.2	具有波形效果的鼠标跟踪	170
9.3.3	动画拼图游戏	174
9.4	Flash 5 中 3D 效果的实现	180
9.4.1	借助外部软件实现 3D 效果	180
9.4.2	通过 ActionScript 实现实时的 3D 动画效果	182
第 10 章	动画的音效处理	188
10.1	在动画中使用音效	188
10.1.1	设声音文件的导入及属性设置	188
10.1.2	音效的编辑	189
10.1.3	定义声音压缩率	190
10.2	构造声音对象	192
10.2.1	Flash 5 的声音函数	192

10.2.2 音乐开关.....	193
10.2.3 音量的动态调整.....	198
第 11 章 动画的输出与发布.....	203
11.1 对 Flash 动画文件进行优化.....	203
11.2 动画的输出.....	207
11.3 动画的发布.....	207
11.3.1 Flash 格式文件发布设置.....	208
11.3.2 HTML 格式文件发布设置.....	209
11.3.3 GIF 格式文件发布设置.....	212
11.3.4 创建可执行的 Flash 动画.....	213
第 12 章 初识 Fireworks 4.....	214
12.1 Fireworks 简介.....	214
12.2 Fireworks 4 新功能总览.....	214
12.2.1 强大的图像处理功能.....	215
12.2.2 图形标准.....	216
12.2.3 多功能的集成.....	217
12.3 Fireworks 4 的工作环境.....	218
12.4 工具栏一览.....	219
12.4.1 绘图工具栏简介.....	219
12.4.2 PC 平台的工具栏.....	220
12.5 浮动面板概况.....	221
第 13 章 用 Fireworks 绘图.....	223
13.1 对象模式和图像模式.....	223
13.2 创建路径.....	226
13.2.1 关于路径.....	226
13.2.2 绘制线条路径.....	227
13.2.3 绘制矩形和圆形路径.....	228
13.2.4 绘制规则多边形和星形路径.....	228
13.2.5 使用钢笔工具绘制路径.....	229
13.2.6 使用复选工具调整路径.....	230
13.3 文字对象的处理.....	231
13.3.1 关于文字对象.....	231
13.3.2 使用文本编辑器.....	232
13.3.3 文字环绕效果.....	233
13.4 位图编辑.....	234
13.4.1 创建位图对象.....	234
13.4.2 选定位图中的区域.....	234
13.4.3 调整选定区域.....	235

第 14 章 效果路径综合	237
14.1 对象的变形	237
14.1.1 缩放	238
14.1.2 倾斜	238
14.1.3 扭曲	238
14.1.4 旋转	239
14.1.5 特殊角度旋转	239
14.1.6 精确变形	239
14.1.7 变形工具操作实例——花儿	240
14.2 路径描边	242
14.2.1 使用描边面板	242
14.2.2 各类笔触	243
14.2.3 自定义笔触	243
14.3 路径填充	244
14.3.1 使用填充面板设置路径填充式样	245
14.3.2 使用网络安全色填充路径	246
14.3.3 使用图案填充路径	246
14.3.4 色彩渐变填充类型	246
14.3.5 填充路径实例 1——制作一个立体按钮	247
14.3.6 填充路径实例 2——立体球	248
第 15 章 基于色彩的特殊效果	251
15.1 色彩管理	251
15.1.1 取色井	251
15.1.2 调色板	252
15.1.3 色块面板	253
15.2 色彩特效及滤镜的综合应用	253
15.2.1 特效滤镜与实时特效	253
15.2.2 调整色彩	255
15.2.3 导角和浮雕效果	257
15.2.4 模糊效果	259
15.2.5 阴影和晕光效果	259
15.2.6 锐化效果	260
15.2.7 其他效果与外部滤镜插件	260
15.3 综合应用实例	261
15.3.1 橡皮泥按钮	261
15.3.2 勾出实物边径	263
15.3.3 颜色组合浏览器的外观制作	264
15.3.4 浏览器思路扩展	266

第 16 章 基于图层的对象管理	268
16.1 层的概念与使用	268
16.1.1 层的概念	268
16.1.2 使用层面板	268
16.1.3 Web Layer	271
16.2 叠放与排列对象	271
16.2.1 叠放对象	271
16.2.2 排列对象	272
16.3 组和遮罩	272
16.3.1 建组	272
16.3.2 拆组	273
16.3.3 遮罩	273
16.4 套用式样	275
16.4.1 式样功能和式样面板	275
16.4.2 自定义式样	276
16.5 综合应用实例	277
16.5.1 实例：标志制作	277
16.5.2 实例：自定义式样的制作	279
16.5.3 实例：太阳的制作	280
第 17 章 动画与交互制作	284
17.1 制作动画	284
17.1.1 利用图层的转换制作动画	284
17.1.2 使用帧面板制作动画	285
17.1.3 洋葱皮功能	287
17.1.4 利用基于符号的过渡功能制作动画	288
17.1.5 利用 Fireworks 4 的 Animate 命令制作动画	289
17.1.6 Animation Symbol	290
17.1.7 自定义动画的制作	290
17.1.8 管理图像中的符号	290
17.1.9 使用和扩充 Fireworks 4 自带的符号库	292
17.1.10 动画制作实例——旋转的太阳	292
17.1.11 更复杂的变化	294
17.2 交互效果	295
17.2.1 JavaScript 与交互效果	295
17.2.2 制作交互按钮	296
17.2.3 制作导航条	300
17.2.4 制作下拉菜单式的导航条	301
17.2.5 JavaScript 基本知识	303

17.2.6 图像热区.....	304
17.2.7 切割区域.....	305
17.2.8 交互效果的添加.....	306
17.2.9 预览交互效果.....	309
17.2.10 使用 URL 管理器.....	309
17.2.11 综合应用实例.....	310
17.2.12 综合应用实例 2——banner 的制作.....	313
第 18 章 图像的优化处理.....	320
18.1 适合网络发布的图像优化格式.....	320
18.1.1 JPEG 图像格式.....	320
18.1.2 GIF 图像格式.....	320
18.1.3 PNG 图像格式.....	321
18.1.4 SWF 流式多媒体图像格式.....	321
18.1.5 选择最合适的图像优化格式.....	321
18.2 使用导出向导自动优化图像.....	323
18.2.1 使用导出向导优化单帧图像.....	323
18.2.2 使用导出向导优化带有动画帧的图像.....	325
18.3 使用图像优化面板.....	325
18.3.1 图像优化面板.....	325
18.3.2 优化 JPEG 图像.....	326
18.3.3 优化 GIF 动画 GIF 图像.....	327
18.3.4 优化 PNG 图像.....	329
第 19 章 网络综合应用.....	331
19.1 实现网页技术概述.....	331
19.1.1 HTML——超文本描述语言.....	331
19.1.2 CSS——层叠样式表.....	331
19.1.3 DHTML——动态 HTML.....	332
19.1.4 CGI——通用网关接口.....	332
19.1.5 ADO——ActiveX Data Object.....	332
19.1.6 ASP——Microsoft Active Server Pages.....	333
19.1.7 PHP——PHP: Hypertext Preprocessor.....	333
19.2 网站的前期设计.....	334
19.2.1 网站的主题和名称.....	334
19.2.2 网站的定位和形象设计——定位网站的 CI 形象.....	335
19.2.3 网站标志设计.....	335
19.2.4 网站的标准色彩.....	336
19.2.5 网站的标准字体.....	336
19.2.6 构思网站的宣传标语.....	337

19.3 网站的合理规划	337
19.3.1 合理设置网站栏目	337
19.3.2 板块与频道	338
19.3.3 网站的目录结构和链接结构	338
19.4 网站的风格	340
19.5 网页色彩的搭配	341
19.5.1 色彩的物质型心理错觉	341
19.5.2 颜色表情	342
19.5.3 色彩基本原理	344
19.5.4 图案构图中的三要素	345
19.6 页面的布局	346
19.7 首页的设计	347
19.7.1 首页设计的前期工作	347
19.7.2 首页的布局	348
19.7.3 首页的实现	348
19.7.4 首页设计中需要注意的部分	349
19.8 首页制作实例	350
19.8.1 将你的计划写在纸上	350
19.8.2 进一步理清思路	352
19.8.3 利用 Fireworks 4 画出网页	353
19.8.4 利用 Fireworks 4 管理首页中运用的素材	354
19.8.5 将元素加在背景上	354
19.8.6 利用 Fireworks 4 加入动态效果	355
19.8.7 切割网页	356
19.8.8 利用 Dreamweaver 4 完成最后的首页设计	357
19.8.9 不断地思考和评定	358

第1章 初识 Dreamweaver 4

Dreamweaver 为 Macromedia 公司网页设计的核心，它的最新版 Dreamweaver 4 在 Dreamweaver 3 的基础上增添了许多新功能，使用户编辑代码及调试更加方便，版面设计更加简易。

1.1 Dreamweaver 4 的新功能

1. 视图转换

Dreamweaver 4 中引入了视图的概念，使编辑代码更加容易。这项新功能为设计和显示代码提供了三种方式：显示设计区域、显示代码区域、同时显示设计和代码区域。这样可以更方便地进行代码和页面的编辑，使代码的修改立刻反映到设计窗口中去。同时，新的代码编辑器也提供了实时语法着色功能，使程序设计重点分明，一目了然，大大改善了传统编程枯燥的过程。

2. JavaScript 调试

JavaScript Debugger 可以让用户监视 JavaScript 在 Netscape 或者 IE 中的执行情况，更容易知道什么地方出现了错误，同时可以通过断点设置和跟踪变量来调试代码。新的代码导航器可以帮助使用者在代码窗口中利用下拉菜单方便地找到文档中定义的 JavaScript 函数，极大地提高了效率。

3. 排版视图

Dreamweaver 4 提供的 Layout View 可以帮助使用者制作和设计网页。笔者认为这是 Dreamweaver 4 最突出的一个新功能。相信有过网页制作经验的读者，一定曾经为了版面的设计或图片位置的排放伤透了脑筋。现在好了，读者可以直接在网页上“画画”，充分发挥想象力，拖动单元格、建立自由表格、加入文字或图片，一切就是这么简单。

4. 资源管理器

新增的资源管理面板方便了团队开发。它可以追踪和管理中心区域内的所有元素，可以预览和管理图片、颜色、脚本、Flash、Quicktime、模板和库元素。

5. 快捷键的自定义

新增的 Keyboard Shortcuts 键盘自定义功能为快捷键爱好者提供了完美的解决方案，可使读者随心所欲地定义，大大提高了工作效率。

6. Flash 按钮和文本

这也是极其好用的一个新增功能。它集成了 Flash 的部分功能，可在 Dreamweaver 中直接建立矢量图形，读者甚至不用在计算机上安装 Flash，也可以免费下载不同风格的按钮来充实自己的内容。但是要注意一点，按钮内容只能为英文，暂时还不支持中文。

7. 双向图形编辑

这一功能让 Dreamweaver 与 Fireworks 之间图像和 HTML 代码的编辑速度。它可以让用户在两者之间自由地切换，编辑优化图像。并通过其扩展程序快速地添加图形索引、按钮等。

8. 在线的 O'Reilly 语法参考

这里提供了一个 O'Reilly 参考手册，可以快速、全面地查阅参考信息，包括 HTML 参考、JavaScript 参考、CSS 参考等，是一部全面而权威的参考手册。

1.2 Dreamweaver 4 功能简介

1.2.1 工作区域简介

Dreamweaver 4 的工作区域包括工作窗口、对象面板、属性面板、装载器等。具体介绍如下：

- 工作窗口：用于显示当前正在编辑的文档，直接反映了文档的内容。
- 对象面板：用于创建一些不同类型的对象，其中新增了许多功能。
- 属性面板：用于显示当前选中对象的各种属性，基本上与以前版本相同。
- 启动面板：包含了一些打开常用检查器和面板的按钮，它同时也在启动时被加载到工作窗口右下部的面板中，如图 1-1 所示。

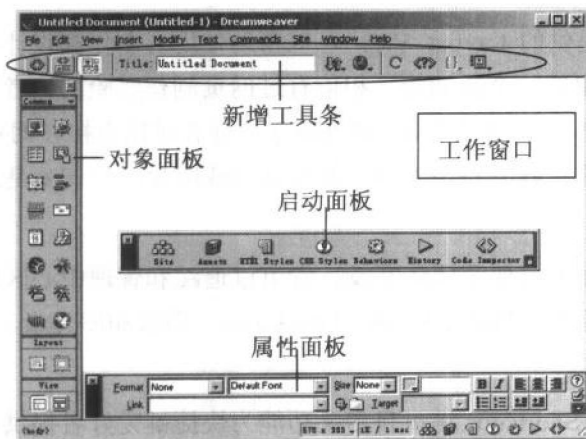


图 1-1 工作区域

1.2.2 工作窗口介绍

工作窗口显示的内容包含标题栏、主菜单和小型启动面板。与 Dreamweaver 3 相比,在主菜单下方还含有一个新增工具条,实现了其新增功能。

1. 新增工具条

新增工具条如图 1-2 所示,它集成了在网页设计过程中 Dreamweaver 4 新增加的十分快捷而实用的功能,下面分别介绍。

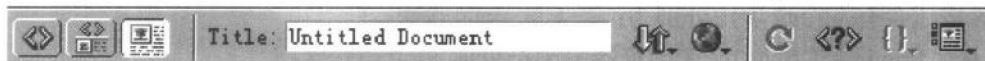


图 1-2 新增工具条

1) 视图转换

如图 1-3 所示,这是 Dreamweaver 4 新增的 3 个按钮。



图 1-3 视图转换工具

这三个按钮为视图转换按钮,实现了代码视图和设计视图之间的相互转换。其中图示按下的按钮为设计视图按钮,其效果显示为最常见的网页编辑视图;左边第一个为代码视图按钮,按下显示效果与前一版本的代码设计视图相同;中间按钮为设计代码视图,按下效果为设计视图和代码视图同时显示。

2) 网页标题

在以前,网页标题修改是一件比较麻烦的事情,需要到菜单里修改或者需要修改源代码。现在只需在如图 1-4 中所示的 Title 文本框中直接输入就可以了。

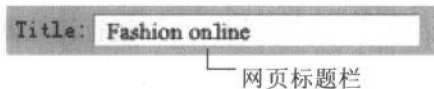


图 1-4 网页标题

3) 文件管理按钮

该按钮用来修改文件的状态,其中包括:

- Turn of read only: 去掉文件的只读属性。
- Get/Put: 上载和上传文件。

- Check in/out: 登记/取消登记。
- Undo check out: 撤消 Check out 操作。
- Design Note: 备注功能, 用于备注一些操作的说明和设计的思想等。
- Locate in site: 为新增功能, 可直接显示文件在网页中的位置。

其中前面四项须在站点管理器中才发挥作用。

4) 预览/调试按钮

该按钮含有三个选项, 分别为:

- Preview (预览): 在浏览器中浏览页面。
- Debug (调试): 在浏览器中调试 JavaScript 脚本, 可进行断点设置、变量跟踪等操作, 其操作界面如图 1-5 所示。

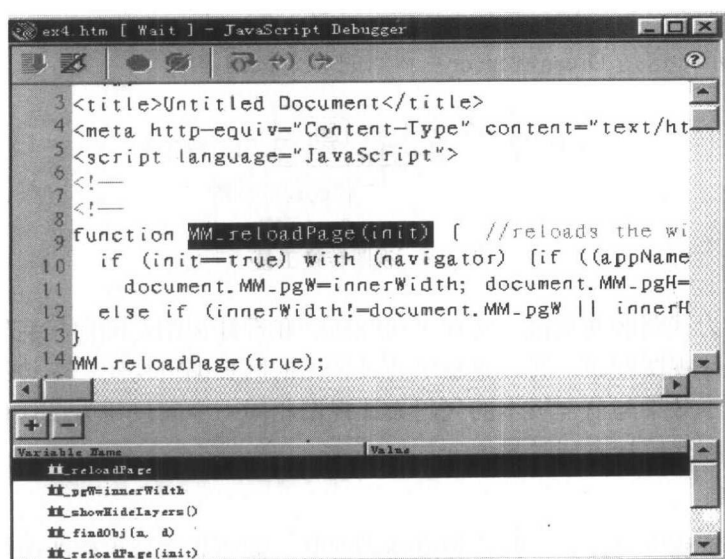


图 1-5 在浏览器中调试 JavaScript 函数

- Edit browser list: 编辑浏览器列表, 可以进行浏览器指定或者添加浏览器等操作。

5) 刷新按钮

该按钮用来刷新页面和文件列表。

6) 参考文献

这是 Dreamweaver 为专业网页设计师提供的一个详细的参考手册, 包括 O'Reilly 的三本详尽的参考书, 其中有关于 HTML, JavaScript, CSS 的详细语法和参数说明, 能为使用者提供最大限度的帮助。