

巧学巧用

Dreamweaver 4.0

Fireworks 4.0

Flash 5.0

新

制作网页

前沿电脑图像工作室 编著

巧学巧用

Dreamweaver 4.0

Fireworks 4.0

Flash 5.0

制作 **网** 页

前沿电脑图像工作室 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

巧学巧用 Dreamweaver 4.0 Fireworks 4.0 Flash 5.0 制作网页/前沿电脑图像工作室编著.
—北京: 人民邮电出版社, 2001.1(2001.4 重印)

ISBN 7-115-08955-8

I. 巧... II. 前... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 18930 号

巧学巧用 Dreamweaver 4.0 Fireworks 4.0 Flash5.0 制作网页

◆ 编 著 前沿电脑图像工作室
责任编辑 蒋 伟

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线: 010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 27.25
字数: 674 千字
印数: 25 001 - 28 000 册
2001 年 1 月第 1 版
2001 年 8 月北京第 5 次印刷

ISBN 7-115-08955-8/TP·1947

定价: 38.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010)67129223

编者的话

2000 年 11 月 27 日, Macromedia 公司于美国加利福尼亚州的旧金山市发布了 Dreamweaver 4.0 和 Fireworks 4.0。这两个软件以及与 2000 年 8 月 24 日 Macromedia 公司发布的 Flash 5.0, 构成了崭新的网站开发“梦幻组合”套件。

在当天的 Macromedia 公司主页上, 他们套用了一句非常有名的话: “这是一小步, 但对于网站开发来说, 却是一个巨大的飞跃。”通过我们对这三个软件的使用, 也确实感到, 无论从完成的功能, 还是操作的方便程度, 这三个软件确实做到了这一点。

互联网在这一年中又得到了进一步的迅猛发展, 尽管经历了一些波折, 但是没有人会怀疑互联网的未来。根据 CNNIC 2000 年 6 月底的统计, 中国上网计算机数已达 650 万台, 用户人数达 1690 万, 注册域名达 10 万个, WWW 站点约 3 万个, 通过这些数据可以充分看到互联网在中国的发展前景。

在这样的背景下, 很多人已经不满足于仅仅在 Internet 上浏览信息, 而是希望更深入地参与其中, 拥有自己的 Web 站点已经成为一种潮流。很多追求时尚的年轻人的名片上除了印上电话和 E-mail 之外又多了网址这一项内容。

如果说个人建立网站是为了追求时尚, 那么企业建立网站就是必然的选择了。电子商务正在一步步向我们走来, 企业建立 Web 网站, 可以最小的投入获得丰厚的回报, 目前越来越多的企业已经建立了 Web 网站。

1999 年 11 月, 我们编写的《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》由人民邮电出版社出版, 在这一年中, 得到了众多读者的厚爱, 我们作为编者在此表示诚挚的谢意。我们希望能够在这三个软件都有新版本发布之后, 再奉献给读者一本《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》, 现在我们终于完成了这个心愿。

本书通过讲解与实例相结合, 向读者介绍使用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0 和 Flash 5.0 相互配合进行网页设计的方法。尤其突出了新版本的新功能, 以适用于各层次的读者。

前沿电脑图像工作室的温谦、于忠秋、承湘舸、温颜等参加了本书的编写工作。

如果您愿意就书中任何内容作进一步探讨, 欢迎与我们联系。

对书中的错误或建议, 也欢迎您给我们写信。我们的电子信箱是: towen@21cn.com, 本书责任编辑的电子信箱是: editor@263.net。

编者
2000.12

目 录

第一部分 Dreamweaver 4.0

第 1 章 从零起步	3
1.1 基本知识	3
1.2 HTML 入门	4
1.3 Dreamweaver 快速入门	9
1.3.1 操作界面浏览	9
1.3.2 设定页面	14
1.3.3 插入文本	15
1.3.4 插入图片	17
1.3.5 表格	18
1.3.6 框架	19
1.3.7 关于 Dynamic HTML	21
1.3.8 Dreamweaver 4.0 的新增功能	22
第 2 章 创建文档	25
2.1 建立本地网站	25
2.2 创建文档	28
2.2.1 创建新的空白文档	28
2.2.2 在已有文件的基础上创建文档	29
2.2.3 设置页面属性	29
2.3 插入文本	30
2.3.1 使用文本的属性标记	30
2.3.2 用样式表进行文本格式化	33
2.4 插入图片	40
2.5 超链接	41
2.5.1 超链接文字	41
2.5.2 图片超链接	43
2.6 使用 Asset 面板管理动画中的素材	45
2.6.1 使用素材面板	46
2.6.2 加入素材到页面中	49

2.6.3	改变素材排列的次序	50
2.6.4	选择和编辑素材	50
第 3 章 网页定位技术		51
3.1	表格	51
3.1.1	创建表格	51
3.1.2	基本表格使用实例	53
3.1.3	表格定位实例	56
3.2	网页布局设计	59
3.2.1	关于布局单元格和表格	60
3.2.2	绘制布局单元格和表格	61
3.2.3	绘制嵌套表格	63
3.2.4	使用 Dreamweaver 网格	64
3.2.5	为布局单元格添加内容	65
3.2.6	清除自动单元格高度	65
3.2.7	移动或者重新设置布局单元格和表格的大小	66
3.2.8	格式化布局表格和单元格	67
3.2.9	设置布局宽度	68
3.2.10	使用空白图片	70
3.3	框架	71
3.3.1	创建框架和框架集	72
3.3.2	删除框架	75
3.3.3	编辑框架	75
3.3.4	框架应用实例	77
3.4	图层	81
3.4.1	创建图层	81
3.4.2	嵌套图层	84
3.4.3	图层的“Z-顺序”	86
3.4.4	使用图层建立表格	87
3.5	模板	94
3.5.1	制作模板	95
3.5.2	编辑模板	98
3.5.3	使用模板创建文档	103
3.5.4	修改模板以更新文档	106
3.5.5	导入和导出 XML	108
第 4 章 动态网页技术		111
4.1	翻滚图	111
4.1.1	基本的翻滚图	111
4.1.2	复杂的翻滚图	115

4.2 添加内置的 Flash 动画	118
4.2.1 使用 Flash 按钮对象	118
4.2.2 修改 Flash 按钮对象	120
4.2.3 使用 Flash 文本对象	120
4.2.4 设置 Flash 对象的属性	121
4.3 使用 Dreamweaver 中的行为	122
4.3.1 弹出消息	123
4.3.2 在状态栏显示消息	125
4.3.3 跳转页面	126
4.4 用等时线制作 DHTML 动画	127
4.4.1 准备图层	128
4.4.2 使图层动起来	129
4.4.3 加入行为	132
4.5 拼图游戏	133
4.5.1 准备图层	134
4.5.2 使图片动态分离	136
4.5.3 加入开始按钮	138
4.5.4 设置可拖拽图层	142
4.5.5 调用 JavaScript 技巧	143
 第 5 章 网站建设技术	147
5.1 在 Internet 上建立自己的 Web 站点	147
5.1.1 企业建立网站的过程	147
5.1.2 个人建立网站的过程	148
5.2 向服务器上传主页	149
5.3 网页制作的“十要”与“十不要”	153
 第 6 章 综合实例	157
6.1 实例概述	157
6.1.1 Dreamweaver 的工作区	158
6.1.2 在 Dreamweaver 中工作	158
6.1.3 实例文件的安排	159
6.1.4 预览完成后的网站	159
6.1.5 建立站点结构	160
6.2 定义本地站点	160
6.3 生成一个站点主页	162
6.3.1 保存文档	162
6.3.2 定义文档页标题	162
6.4 在布局视图下设计网页	163
6.4.1 在布局视图下工作	163

6.5 给网页中添加内容	170
6.5.1 插入图片	170
6.5.2 生成翻转图	170
6.5.3 生成其他的翻转图片	171
6.5.4 预览文档	172
6.5.5 插入文本	172
6.5.6 格式化文本	173
6.5.7 设置文本颜色和样式	173
6.6 在标准视图下工作	174
6.6.1 设置单元格属性	175
6.6.2 选择一个表格	175
6.6.3 设置表的属性	176
6.6.4 添加单元格间距	176
6.7 查看站点文件	176
6.8 链接文档	177
6.9 使用素材面板	179
6.9.1 选择一个新的文档	179
6.9.2 查看站点的素材	180
6.9.3 插入图片	180
6.9.4 插入 Flash 动画	181
6.9.5 生成一个常用的素材列表	181
6.9.6 添加多幅图片到常用素材列表中	182
6.9.7 查看常用素材	182
6.10 插入 Flash 对象	182
6.10.1 生成 Flash 文本对象	182
6.10.2 在文档中查看 Flash 文本对象	183
6.10.3 生成一个 Flash 按钮对象	183
6.10.4 在文档中查看 Flash 按钮	184
6.11 使用模板	184
6.11.1 从已存在的页面生成模板	184
6.11.2 调整模板	185
6.11.3 对一个新页面应用模板	186
6.11.4 编辑一个基于模板的网页	187
6.12 检查站点	187
6.12.1 生成设计备注	187
6.12.2 站点报告	188

第二部分 Fireworks 4.0

第 7 章 Fireworks 4.0 入门	191
7.1 Fireworks 简介	191
7.1.1 Fireworks 的优点	192
7.1.2 Fireworks 的适用对象	192
7.2 Fireworks 4.0 的安装环境	192
7.2.1 Fireworks 4.0 的系统要求	192
7.2.2 Fireworks 的安装步骤	193
7.3 学习 Fireworks 的途径	193
7.4 Fireworks 4.0 的新特色	193
7.4.1 Macromedia 使用界面的标准化	194
7.4.2 与 Dreamweaver 的兼容性更加完美	194
7.4.3 支持鼠标的拖放 (drag-and-drop) 动作	194
7.4.4 制作弹出菜单	194
7.4.5 蒙板、图层面板、帧面板功能的增强	195
7.4.6 重新组织并且扩展了导出和导入的选项	195
7.4.7 用户体验值增强了	196
7.4.8 JPEG 图像的压缩更加具有可选性	196
7.4.9 钢笔工具的功能增强	196
7.4.10 画矩形工具组新增了绘制圆角矩形的工具	197
7.4.11 工作间的实时动画控制	197
7.4.12 批处理	197
7.4.13 重新组织 HTML Setup 对话框	197
7.4.14 文本功能的增强	198
7.5 Fireworks 4.0 应用程序界面	198
7.5.1 工具箱	199
7.5.2 主工具栏	200
7.5.3 修改工具栏	201
7.5.4 帧的播放工具栏 (固定)	201
7.5.5 视域控制栏 (固定)	202
7.5.6 快速启动栏	204
7.6 面板	204
7.6.1 工具参数面板	206
7.6.2 颜色样板	206
7.6.3 配色板	207
7.6.4 信息面板	207
7.6.5 描边面板	208

7.6.6 填充面板	208
7.6.7 效果面板	209
7.6.8 图层面板	210
7.6.9 帧面板	210
7.6.10 对象监控板	212
7.6.11 风格面板	213
7.6.12 动作监控板	214
7.6.13 查找和替换面板	215
7.6.14 项目日志面板	215
7.6.15 URL 管理器	216
7.6.16 优化面板	216
7.6.17 颜色表面板	219
7.6.18 历史面板	220
7.6.19 库面板	221
7.7 Fireworks 4.0 命令对面板的控制	223

第 8 章 Fireworks 实例	227
8.1 制作主页标题	227
8.1.1 应用场景说明	227
8.1.2 要点及基本知识介绍	227
8.1.3 具体操作步骤	228
8.1.4 标题的风格	230
8.2 制作按钮	231
8.2.1 应用场景说明	232
8.2.2 要点及基本知识介绍	232
8.2.3 具体操作步骤	232
8.2.4 迷你按钮	237
8.3 制作各种小球	238
8.3.1 应用场景说明	238
8.3.2 要点及基本知识介绍	238
8.3.3 具体操作步骤	238
8.3.4 试试看	241
8.4 晃动文字的摇篮	241
8.4.1 应用场景说明	242
8.4.2 要点及基本知识介绍	242
8.4.3 具体操作步骤	243
8.4.4 指点迷津	248
8.5 3D 导航条的制作(之一)——外观的绘制	249
8.5.1 应用场景说明	249
8.5.2 要点及基本知识介绍	249

8.5.3 具体操作步骤	250
8.5.4 Fireworks 的风格	256
8.6 3D 导航条的制作 (之二) —— 热点的添加	257
8.6.1 应用场景说明	257
8.6.2 要点及基本知识介绍	257
8.6.3 具体操作步骤	257
8.6.4 开阔视野	259
8.7 电视里的动画	259
8.7.1 应用场景说明	260
8.7.2 要点及基本知识介绍	260
8.7.3 具体操作步骤	260
8.7.4 经验之谈	264
8.8 分隔条的制作	264
8.8.1 应用场景介绍	265
8.8.2 要点及基本知识介绍	265
8.8.3 具体操作步骤	265
8.8.4 各显神通	268
第 9 章 Fireworks 4.0 新特性实例	269
9.1 简单动画的制作	269
9.1.1 应用说明	270
9.1.2 要点介绍	270
9.1.3 操作步骤	270
9.1.4 实例分析	276
9.2 网页上弹出菜单的制作	277
9.2.1 应用说明	277
9.2.2 要点介绍	278
9.2.3 操作步骤	278
9.3 用拖放鼠标方式生成翻转图	284
9.3.1 应用说明	284
9.3.2 要点介绍	284
9.3.3 操作步骤	284
9.4 网站首页图像的优化	289
9.4.1 应用说明	289
9.4.2 要点介绍	289
9.4.3 操作步骤	289
9.5 图片色系的调整和镜框效果	297
9.5.1 应用说明	297
9.5.2 要点介绍	298
9.5.3 操作步骤	298

第三部分 Flash 5.0

第 10 章	Flash 5.0 概述	303
10.1	Flash 5.0 简介	303
10.1.1	创建 Flash 5.0 动画的系统要求	303
10.1.2	播放 Flash 5.0 动画的系统要求	304
10.1.3	安装 Flash 5.0	304
10.1.4	卸载 Flash 5.0	304
10.2	Flash 5.0 入门基础	304
10.2.1	Flash 5.0 的教材	305
10.2.2	Flash 5.0 涉及的基本概念	305
第 11 章	Flash 5.0 的界面组成	307
11.1	工具栏	307
11.2	场景	308
11.3	时间轴视窗	310
11.3.1	时间轴视窗中的图层的概念	310
11.3.2	时间轴视窗中的帧的种类	311
11.3.3	对时间轴视窗的操作	311
11.3.4	时间轴视窗中影格的显示方式	312
11.3.5	创建帧的标签	314
11.4	库窗口	314
11.4.1	库窗口的主要操作	315
11.4.2	库窗口的符号	316
11.5	网格和标尺	317
11.6	打印 Flash 文件	318
11.7	加速显示速度	318
11.8	预览和出版	319
11.8.1	播放 Shockwave Flash 文件	320
11.8.2	出版 Shockwave Flash 文件	321
第 12 章	Flash 5.0 创建动画实例	323
12.1	千变万化的字	323
12.1.1	最终动画效果	323
12.1.2	要点介绍	324
12.1.3	具体操作步骤	324
12.2	旋转图像	330
12.2.1	最终动画效果	331
12.2.2	要点介绍	332

12.2.3 具体制作步骤	332
12.3 倒影图像	343
12.3.1 最终动画效果	343
12.3.2 要点介绍	344
12.3.3 具体制作步骤	344
12.4 滚动文本框	352
12.4.1 要点介绍	352
12.4.2 具体制作步骤	352
12.5 改变物体属性	357
12.5.1 最终动画效果	358
12.5.2 要点介绍	358
12.5.3 具体制作步骤	358
12.6 跟随鼠标的图案	366
12.6.1 最终动画效果	366
12.6.2 要点介绍	366
12.6.3 具体制作步骤	366
12.7 变形图像	372
12.7.1 最终动画效果	372
12.7.2 要点介绍	372
12.7.3 具体制作步骤	373
12.8 跳动的文字	382
12.8.1 最终动画效果	382
12.8.2 要点介绍	383
12.8.3 具体制作步骤	383
12.9 涟漪效果	391
12.9.1 最终动画效果	392
12.9.2 具体操作步骤	393

第一部分

Dreamweaver 4.0

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，它是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。

相对于旧版本，Dreamweaver 4.0 增加了以下功能：

- 整合的文本代码编辑器
- 同时显示代码编辑框和版面设计框
- JavaScript 编辑器
- 内建 O'Reilly 参考手册
- 编辑非 HTML 文件
- 超强页面排版功能
- Macromedia Flash 文字和按钮
- 双向绘图编辑
- 资源管理
- 整合 SourceSafe 和 WebDAV
- 网站报告
- 内建 E-mail
- 集成 Macromedia Exchange

第1章 从零起步

本章首先将对一些 Internet 相关的术语做浅显的解释, 虽然优秀的网页设计人员不必是一名计算机专家, 但还是应该对一些相关概念有所了解, 特别应该理解为什么人们坐在家中就能够浏览万里之外的信息, 也就是 Internet 传递信息的基本原理。

本章着重对 HTML (超文本标记语言) 的基本知识进行介绍, 尽管我们的目的是介绍 Dreamweaver 这个软件, 但是千万不要忘记它的作用归根到底还是为了编写 HTML。有了 Dreamweaver, 即便对 HTML 一无所知, 也可以制作网页, 但是随着学习的深入, 真正掌握 HTML 是十分必要的, 事实上很多高手都是从手工编写 HTML 开始入门的。先学 HTML 还是先学习使用“所见即所得”的网页编辑软件, 这个问题已经争论很久了, 我们还是觉得先了解一下 HTML 可能更好, 因为这样可以打下一个比较好的基础, 另外也能“不但知其然, 而且知其所以然”。当然真正制作网页时还是要靠 Dreamweaver 这样的软件的, 因为这样可以大大提高工作效率。

本章对 Dreamweaver 进行了简单的介绍, 使读者能够对其基本情况有所了解。

1.1 基本知识

在因特网中经常会遇到专用的英文单词和缩写, 用户掌握一些主要的词汇的含义会对浏览和制作网页有很大的帮助。

WWW:

WWW 是“World Wide Web”的首字母缩写, 现在大多翻译为因特网。WWW 计划由 Tim Berners.Lee 在 CERN (欧洲量子物理实验室) 的时候开始使用的, 实际上 Web 是一个大型的相互链接的文件所组成的集合体, 范围包括了整个世界。

Hypertext:

Hypertext (超文本) 是一种可以指向其他文件的文字。浏览器可以使用户利用一种简单的方式来处理这些超链接 (Hyperlink), 选择这些超链接, 然后就可以取得超链接所表示的另一份文件了。在超文本文件中, 如果想要更多地了解关于文件中所提到的一些主题的信息, 可以对目标用“按下鼠标”的方式来取得更详细的资料。事实上文件也可以被链接到其他不同作者所写的文件上。人们把 Internet 称为国际互联网, 一方面数千万台计算机通过 Internet 相互连接, 另一方面, 世界范围的大量信息通过 Hypertext (超本文) 的方式相互链接。

Server（服务器）与 Browser（浏览器）：

用户必须运行拨号程序连线到 Web 服务器上，通过浏览器阅读文件。信息的提供者建立好服务器来让浏览器可以取得上面的文件以及其他信息。具体的过程是，当用户连入 Internet 后，通过浏览器向 Internet 提出请求，要求访问某个站点，然后这个站点的服务器就把信息（超文本文件）传送到用户的浏览器，浏览器把文件下载到本地的计算机，并显示文件内容，这样用户就可以坐在家中查询万里之外的信息了。

URL：

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译为“统一资源定位器”。它是一个指定 Internet 上的资源位置的标准，也就是人们常说的网址。URL 有以下几种形式：

file: //wuarchive.wustl.edu/mirrors/msdos/graphics/gifkit.zip

ftp: //wuarchive.wustl.edu/mirrors

http: //www.w3.org/default.html

news: alt.hypertext

telnet: //dra.com

HTML：

因特网上的文件是用一种被称为 HTML（HyperText Markup Language）的标记语言书写的。有两种方式来产生 HTML 文件：一种是自己写 HTML 文件，事实上这并不非常困难，也不需要特别的技巧，另一种是使用 HTML 编辑器，它可以辅助使用者来做上面的工作。本书在后面着重讲述 HTML。

Java：

Java 是一种由 Sun Microsystems 开发的语言，允许 World Wide Web 的信息页含有可以在浏览器中执行的程序段。因为 Java 以统一的“虚拟机”为平台，所以任何执行 Java 解释程序的浏览器。都可以执行 Java 程序，因此 Java 程序可以在任何含有 Java 的系统中执行，以此来补足 Web 的一些能力。

相关的内容还有很多，我们就不多介绍了。对于制作网页来说，归根到底就是编写 HTML 文件，这是一个技术和艺术紧密结合的工作。技术是基础，艺术是技术的灵活运用与升华。因此在下一节先介绍 HTML 语言。

1.2 HTML 入门

我们常常讲起网页，事实上每一个网页都是一个文件，这个文件里面包含了 HTML 指令，所以这些文件就被称为 HTML 文件。HTML 语言不是一种编程语言，而是一种描述性的标记语言，这些标记符用来定义 HTML 文件中的信息或功能，当浏览器读入 HTML 文件后，就解释 HTML 文件内的标记符，根据标记符去执行相应的显示功能或实现某些功能。注意这些标记符必须由小于号“<”和大于号“>”括起来。