

Fireworks 4 Dreamweaver 4 Flash 5

Macromedia

网页风暴培训教程

田守瑞 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Macromedia 网页风暴培训教程

田守瑞 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

当前,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。Macromedia 公司最新推出的 Dreamweaver 4、Flash 5 和 Fireworks 4 无疑是目前最佳的网页制作“梦之队”,也有人把它们称为网页制作“三把利剑”或“三驾马车”。

Dreamweaver 4 是专业的网页编辑器,它可以将文字、图形、图像、声音、动画等有机的结合起来。Flash 5 是网络上互动矢量图片与动画的标准,网页设计者用它可以生成完全简洁、大小可变的精美导航图、长格式动画,及其他令人眩目的特殊效果。Fireworks 4 是专业 Web 图形设计和优化工具,它几乎可以满足你制作 Web 图形的一切需要。

本书作者根据实际制作经验,综合大量实例,系统详细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。

NJS138/04

书 名: Macromedia 网页风暴培训教程

作 者: 田守瑞 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>

责任编辑: 袁阳

印 刷 者: 北京市丰华印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印 张: 29.5 字 数: 461 千字

版 次: 2001 年 7 月第 1 版 2001 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04439-2/TP·2613

印 数: 0001~5000

定 价: 36.00 元

前 言

在网页制作软件领域，Macromedia 公司无疑是做的最好的。目前推出的最新版本 Dreamweaver 4、Flash 5 和 Fireworks 4 被称之为“网页制作梦幻组合”，也有人称它们为网页制作的“三把利剑”或“三驾马车”。

Dreamweaver 4 是一个专业的网页编辑器，主要用于可视化设计和管理 Web 站点及 Web 页。不论你是喜欢手工控制 HTML 代码或可视化设计环境，Dreamweaver 4 都提供了很多强有力的工具，以使你轻松地完成 Web 设计。Dreamweaver 4 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，使网页制作变得轻松无比。

Flash 5 是目前网上最流行的网页矢量动画制作软件，Flash 提供了广泛的平台支持，网络上的主要浏览器 Internet Explorer 和 Netscape Communicator 都可以查看到 Flash 动画。用 Flash 制作动画的优点是动画品质高、体积小、互动功能强大，特别适合于制作网页动画。用户不需要编写复杂的程序，便可以制作出非常酷的多媒体网页。Flash 具有便捷的多媒体制作与互动网页的特性，使之成为多媒体网页制作的最佳选择。Flash 5 的推出，标志着 Flash 已经变为网络多媒体动画制作标准了。在其内置的脚本语言 ActionScript 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。现在，人们已经不单用 Flash 制作网页了，还可以用 Flash 来制作网络游戏、CD 片头、卡通动画、电影片段展示、音乐点播，甚至电视广告等等。

Fireworks 4 是专业 Web 图形设计的最佳解决方案。使用 Fireworks 4 可以创建和编辑 Web 图形，可以制作 Web 图形动画，可以为图形添加高级交互性，可以在一个专业的环境中优化图形，Fireworks 4 是结合了位图和矢量图的编辑工具。在 Fireworks 4 中，所有对象都是可以编辑的，在任何时间内，你可以自动化你的工作流程。Fireworks 4 和 Macromedia 公司的其他软件产品紧密集成在一起，如 FreeHand、Director、Dreamweaver 和 Flash，Fireworks 4 甚至也可以和其他图形应用软件及 HTML 编辑器集成在一起！Fireworks 4 提供了真正的 Web 图形设计的解决方案。你可以很容易的输出带有 HTML 和 JavaScript 代码的 Fireworks 图形。

本书总共分为四篇，前三篇分别详细地介绍了 Dreamweaver 4、Flash 5 和 Fireworks 4 的功能和使用方法，第四篇介绍这三个软件整合应用。

风格特色

本书内容全面，叙述言简意赅，清晰流畅，讲解透彻，通俗易懂，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：



指点迷津: 提示读者可以参考的相关详细信息。



多学两招: 提示读者一些操作捷径, 令您事半功倍。



脚下留心: 提醒读者可能出现的问题和容易犯的错误。

本书约定:

- 本书中出现的菜单命令全部以>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。

本书是集体创作的结晶, 由田守瑞主编, 李永清、刘焯、形丽梅、刘耐彤、刘炯汐、李沿昭、彭颖霞、张航、马亮、黄攀、叶青参加了部分章节的编写工作, 参加材料搜集和整理的还有郑小天、王义峰、李凯、刘峰、梁守龙、刘力铭、段冶、方海和、彭鹏等。

在本书的写作过程中, 得到了清华大学出版社和各方人士的大力支持, 在此一并表示感谢!

由于时间仓促, 书中的错误、纰漏在所难免, 恳请读者不吝赐教, 我们将会以后的工作中全力改进。我们的 E-mail 地址为: challenger99@sina.com.cn。

编 者

2001 年 2 月

目 录

第一篇 Dreamweaver 4 精彩网页制作

第 1 章	Dreamweaver 4 从零起步	3
1.1	初识 Dreamweaver 4	3
1.2	网页制作三剑客	3
1.3	网站设计人员应该具备的知识	4
1.4	Dreamweaver 4 的工作环境	5
1.4.1	文档窗口	5
1.4.2	工具条	6
1.4.3	对象面板	6
1.4.4	属性监视器	6
1.4.5	快速启动条	6
1.4.6	上下文菜单	7
1.4.7	其他的监视器、面板和窗口	7
1.5	Dreamweaver 4 新增功能	8
1.5.1	扩展的代码编写功能	8
1.5.2	更容易的 Web 页设计	10
1.5.3	集成功能得到增强	11
1.5.4	使你的工作“流水化”	12
1.5.5	通用用户界面	13
第 2 章	Dreamweaver 4 基础	14
2.1	Internet 基本概念	14
2.1.1	万维网(WWW)	14
2.1.2	超级文本(Hypertext)	14
2.1.3	统一资源定位符(URL)	14
2.1.4	浏览器(Browser)	15
2.1.5	Web 服务器	15
2.1.6	HTML 语言	15

2.1.7 静态网页与动态网页.....	16
2.1.8 脚本程序.....	16
2.2 Dreamweaver 4 的不同视图.....	16
2.2.1 在代码视图(Code View)中工作.....	17
2.2.2 在设计视图(Design View)中工作.....	17
2.2.3 在代码/设计视图(Code and Design View)中工作.....	17
2.3 Dreamweaver 4 的文档窗口.....	18
2.3.1 改变文档窗口的尺寸.....	19
2.3.2 最小化和重新恢复窗口和面板.....	20
2.3.3 状态条参数设置.....	20
2.3.4 对象(Object)面板.....	21
2.4 Dreamweaver 4 预设值设定.....	25
2.4.1 设置 General(常用)参数.....	26
2.4.2 设置 Code Colors(代码颜色)参数.....	26
2.4.3 设置 Fonts / Encoding(字体 / 编码)参数.....	27
第 3 章 网站建立一般流程.....	29
3.1 网站建立流程概述.....	29
3.2 网站设计总则.....	29
3.3 Web 站点的计划.....	30
3.3.1 定位网站的主题.....	30
3.3.2 定位目标浏览者.....	30
3.3.3 创建高浏览器兼容的站点.....	31
3.3.4 组织站点结构.....	31
3.3.5 设计站点草图.....	32
3.3.6 设计导航结构.....	32
3.3.7 收集站点所需的各种资料.....	33
3.4 在 Internet 上建立和管理一个网站的过程.....	33
3.4.1 企业级网站的建立过程.....	33
3.4.2 中小型网站的建立过程.....	33
3.4.3 个人网站的建立过程.....	34
3.5 建立本地站点.....	34
3.6 编辑一个已经存在的站点.....	37
3.7 从站点列表中删除一个站点.....	38
第 4 章 Dreamweaver 4 文档基本操作.....	39
4.1 Dreamweaver 4 文档操作概述.....	39

4.2 创建、打开和保存 HTML 文档.....	39
4.2.1 创建新的空白 HTML 文档.....	40
4.2.2 打开一个已经存在的 HTML 文件.....	40
4.2.3 基于模板创建新文档.....	41
4.2.4 保存 HTML 文档.....	41
4.3 设置文档页面属性.....	41
4.3.1 改变页面标题.....	41
4.3.2 定义页面背景图像或页面颜色.....	42
4.3.3 定义默认的文本颜色.....	43
4.3.4 定义页面其他属性.....	44
4.4 在文档窗口中选择元素.....	44
4.5 在设计 Web 页的过程中使用可视化辅助工具.....	46
4.6 查看和编辑 head（文件头）内容.....	47
4.6.1 查看一个文档的 head 内容.....	48
4.6.2 插入一个元素到文档的 head 内容中.....	49
4.6.3 编辑文档 head 内容中的一个元素.....	49
第 5 章 网页排版设计.....	50
5.1 网页排版设计概述.....	50
5.2 认识排版单元格和排版表格.....	51
5.3 绘制排版单元格和排版表格.....	52
5.3.1 绘制排版单元格.....	52
5.3.2 绘制排版表格.....	53
5.3.3 绘制嵌套排版表格.....	55
5.3.4 利用网格增强网页排版的精确性.....	55
5.3.5 向排版单元格中添加内容.....	56
5.3.6 清除自动单元格高度.....	57
5.4 移动和缩放排版单元格和表格.....	57
5.5 格式化排版单元格和表格.....	58
5.5.1 格式化排版单元格.....	59
5.5.2 格式化排版表格.....	59
5.6 使用分割图像.....	60
5.7 切换到标准视图以查看页面布局.....	61
第 6 章 在网页中使用表格.....	63
6.1 建立表格及表格基本操作.....	63
6.1.1 建立空白表格.....	63

6.1.2	向表格中添加内容	64
6.1.3	创建嵌套表格	65
6.1.4	由格式化数据创建表格	65
6.1.5	选定表格元素	66
6.2	格式化表格	67
6.2.1	用表格属性监视器格式化表格	67
6.2.2	设置表格行列和单元格属性	68
6.2.3	用表格模板格式化表格	68
6.3	表格排序	69
6.4	表格和单元格缩放	70
6.4.1	用拖动方法缩放表格和行列	70
6.4.2	用表格属性监视器改变列宽和行高	70
6.5	增删表格行列和拆分合并单元格	70
6.5.1	增删行列	70
6.5.2	单元格拆分与合并	71
6.6	利用表格定位页面元素	71
第 7 章	在网页中使用文本	72
7.1	格式化文字概述	72
7.2	使用 HTML 标记格式化文字	73
7.2.1	用段落和标题标记格式化文本	73
7.2.2	改变文本的字体、字号、颜色及对齐方式	75
7.2.3	建立列表	78
7.3	使用 HTML 样式格式化文字	79
7.3.1	新建一个 HTML 样式	80
7.3.2	应用一个 HTML 样式	81
7.3.3	编辑或删除一个 HTML 样式	81
7.4	使用 CSS 样式格式化文字	81
7.4.1	新建一个 CSS 样式	82
7.4.2	应用一个 CSS 样式	84
7.4.3	编辑一个 CSS 样式	85
7.4.4	嵌入式样式表和链接式样式表	85
第 8 章	在网页中使用图像	87
8.1	网页图像概述	87
8.2	插入图像	87
8.3	修改图像属性	89

8.4	建立翻转图	90
8.5	建立图像导航条	91
8.6	图像热点	93
第 9 章	链接和导航	95
9.1	链接概述	95
9.2	关于文档位置和路径	95
9.2.1	绝对路径	96
9.2.2	文档相对路径	96
9.2.3	根目录相对路径	97
9.3	创建链接概述	97
9.3.1	创建文档间链接	98
9.3.2	创建书签链接	99
9.3.3	创建一个 E-mail 链接	101
9.3.4	创建空链接或脚本链接	102
9.4	管理链接	103
第 10 章	在网页中使用多媒体	104
10.1	在网页中插入多媒体概述	104
10.2	在网页中插入多媒体对象	104
10.3	为多媒体对象添加设计笔记	105
第 11 章	在网页中使用图层	106
11.1	创建图层	106
11.1.1	建立图层	106
11.1.2	图层的嵌套	108
11.1.3	使用图层属性面板	110
11.2	图层面板	110
11.3	图层操作	111
11.4	改变图层的 Z 顺序	112
11.5	利用图层创建表格	113
第 12 章	在网页中使用框架	115
12.1	框架的作用	115
12.2	建立框架和框架系	115
12.2.1	建立嵌套的框架系	117
12.2.2	删除框架	117

12.2.3 框架和框架系的保存方式	117
12.3 选取框架和框架系	118
12.3.1 选取一个框架	118
12.3.2 选取一个框架系	118
12.4 设置框架和框架系属性	119
12.4.1 设置框架属性	119
12.4.2 设置框架系属性	119
12.4.3 设置框架的大小	120
12.4.4 设置框架和框架系的边框	120
12.5 用链接控制框架的内容	120
第 13 章 在网页中使用表单	123
13.1 表单的作用	123
13.2 建立表单	124
13.3 向表单中添加对象	124
13.3.1 文本域	125
13.3.2 按钮	126
13.3.3 图片域	126
13.3.4 复选框	127
13.3.5 单选钮	127
13.3.6 列表/菜单域	128
13.3.7 文件域	128
13.3.8 隐藏域	129
13.4 表单提交	129
13.5 在客户端校验表单中输入的数据	130
13.6 创建跳转菜单	132
第 14 章 行为的使用	134
14.1 行为使用概述	134
14.1.1 向网页元素添加行为的总体方法	134
14.1.2 修改行为	137
14.1.3 行为面板	138
14.2 使用 Dreamweaver 4 自带的行为	138
14.2.1 调用 JavaScript 程序 (Call JavaScript)	138
14.2.2 改变网页元素的属性 (Change Property)	139
14.2.3 弹出消息 (Popup Message)	140
14.2.4 在状态栏显示信息 (Set Text of Status)	140

14.2.5	跳转页面 (Go To URL)	141
14.2.6	打开自定义浏览器窗口 (Open Brower Window)	141
14.2.7	显示隐藏图层 (Show-Hide Layer)	142
14.2.8	图像互动 (Swap Image)	143
14.2.9	检测浏览器 (Check Browser)	144
14.2.10	检测插件 (Check Plugin)	144
14.2.11	设置框架网页中的文本 (Set Text of Frame)	145
14.2.12	拖曳图层 (Drag Layer)	146
第 15 章	时间线的使用	148
15.1	时间线动画概述	148
15.2	建立一个时间线动画	149
15.3	修改时间线	151
15.4	在时间线中使用行为	153
15.5	用行为动作控制时间线	153
第 16 章	站点资源管理	155
16.1	站点资源概述	155
16.2	管理和插入资源	155
16.3	使用 Assets (资源) 面板	156
16.3.1	向页面添加一个资源	158
16.3.2	改变资源的顺序	158
16.3.3	选择和编辑资源	159
16.4	使用收藏夹资源	159
第 17 章	模板和库的使用	161
17.1	模板概述	161
17.2	制作模板	161
17.3	使用模板	163
17.4	修改和更换模板	164
17.5	建立库存部件	165
17.6	设置库部件在页面中的显示颜色	165
17.7	向页面中添加库存部件	166
17.8	修改库存部件	166
第 18 章	站点管理和团队协作	168
18.1	站点管理和团队协作概述	168

18.2	使用站点窗口	168
18.2.1	站点窗口控制	169
18.2.2	站点参数设置	169
18.2.3	在站点窗口中查看和打开文件	170
18.2.4	改变站点窗口的布局	171
18.2.5	改变视图区域	172
18.2.6	将站点窗口收缩成一个视图	172
18.3	在站点文件视图中管理文件	172
18.4	站点地图概述	173
18.4.1	使用站点地图	173
18.4.2	修改站点地图的布局	175
18.4.3	在站点地图中管理网页	176
18.4.4	使站点地图中的文件显示或隐藏	176
18.4.5	查看站点地图中的一个分支	177
18.4.6	保存站点地图	177
18.5	设计笔记概述	177
18.5.1	在设计笔记中保存文件信息	178
18.6	使用报告以提高工作流	180
18.7	建立远程站点	181
18.7.1	让本地站点和远程站点建立关联	181
18.7.2	使用 FTP 工具连接到 Web 服务器	182
18.8	使用 Check In/Check Out (迁入/迁出) 功能	184
18.8.1	设置 Check In/Check Out (迁入/迁出) 系统	184
18.8.2	Check In/Check Out (迁入/迁出) 远程服务器上的文件	185
18.9	下载和上传文件	186
18.9.1	从远程服务器上下载文件到本地	186
18.9.2	上传本地文件到远程服务器上	187
18.10	在本地和远程站点之间同步文件	188
第 19 章	站点测试和发布	190
19.1	站点测试和发布概述	190
19.2	测试浏览器的兼容性	190
19.3	使用行为来检测浏览器和插件	192
19.4	在浏览器中预览页面	193
19.5	在页面和站点中检查链接	195
19.6	检查页面的下载时间和尺寸	196

19.7 使用报告来测试一个站点	196
------------------------	-----

第二篇 Flash 5 精彩矢量动画制作

第 20 章 出类拔萃的 Flash 5	201
20.1 细说 Flash	201
20.2 用 Flash 5 制作动画的优点	202
20.3 Flash 5 的软件特色	202
20.3.1 矢量格式	202
20.3.2 流技术	203
20.3.3 插件方式	203
20.3.4 强大的交互功能	204
20.4 Flash 的文件格式	204
20.5 Flash 5 的工作界面	205
20.6 Flash 5 的新增功能	205
20.6.1 创建艺术品	206
20.6.2 工作流	206
20.6.3 交互性	207
第 21 章 Flash 5 基本操作	208
21.1 新建 Flash 动画文件	208
21.2 定义电影属性	208
21.3 预览并测试电影	209
21.4 初探 Flash 动画	210
21.4.1 帧	211
21.4.2 图层	212
21.4.3 场景	212
21.4.4 时间轴线面板	213
21.5 图层操作	214
21.5.1 创建新图层	214
21.5.2 改变图层的顺序	214
21.5.3 重新命名图层	214
21.5.4 删除图层	215
21.5.5 图层状态	215
21.5.6 调整图层的高度	216
21.5.7 多图层的管理	216

21.6 帧的操作	216
21.6.1 播放头	217
21.6.2 帧查看模式	217
21.6.3 设置帧播放速率	218
21.6.4 新增帧	219
21.6.5 插入指定数量的帧	220
21.6.6 移动帧的位置	220
21.6.7 剪切、复制、粘贴及删除帧	220
21.6.8 新增 Keyframe (关键帧)	221
21.6.9 新增空白关键帧 (Blank Keyframe)	222
第 22 章 Flash 5 绘图工具的使用	223
22.1 绘图工具箱	223
22.2 箭头工具 	224
22.2.1 选取与移动物件	224
22.2.2 圈选与拖曳	225
22.2.3 增加选取物件	225
22.2.4 改变物件的造型	226
22.3 细部选取工具 	228
22.4 套索工具 	228
22.4.1 圈选不规则形状	228
22.4.2 圈选多边形形状	229
22.5 直线工具 	229
22.6 钢笔工具 	230
22.7 文字工具 	231
22.8 圆形工具 	234
22.9 矩形工具 	234
22.10 铅笔工具 	234
22.11 笔刷工具 	236
22.12 墨水瓶工具 	237
22.13 油漆桶工具 	237
22.14 吸管工具 	239
22.15 橡皮擦工具 	240
22.16 放大镜工具 	241
22.17 手掌工具 	241

第 23 章 编辑图形	243
23.1 缩放、旋转及倾斜图形	243
23.2 物件层级顺序	245
23.3 群组物件	246
23.4 打散物件	247
23.5 排列物件	248
23.6 复制物件	249
23.7 点阵图物件的处理	250
23.8 图形柔边效果	253
23.9 图形加粗及瘦身效果	254
23.10 将线条转换成填色区块	254
23.11 查看物件信息	255
23.12 标尺与网格	255
23.13 显示比例与模式	256
第 24 章 符号与实例	258
24.1 认识符号 (Symbol)	258
24.2 Flash 5 符号库	258
24.3 建立新符号	259
24.3.1 使用现有物件建立新符号	259
24.3.2 使用符号编辑模式建立新符号	260
24.4 使用符号库	260
24.5 实例及其属性	262
24.6 调整实例的色调	263
24.7 使用其他动画文件的符号	265
第 25 章 在动画中使用按钮	266
25.1 Flash 5 提供的按钮符号	266
25.2 按钮符号的构造	267
25.3 制作按钮符号	267
25.4 制作按钮动画	270
25.5 为动画按钮添加音效	274
第 26 章 Flash 5 动画制作技法	275
26.1 关键帧动画技法	275
26.1.1 关键帧动画赏析	275
26.1.2 使用洋葱皮	276

26.1.3	关键帧动画的制作	277
26.2	形变动画技法	278
26.2.1	形变动画赏析	278
26.2.2	形变动画的制作限制	278
26.2.3	形变动画的制作步骤	279
26.2.4	形变动画的混合方式	280
26.2.5	形变的方向控制	281
26.2.6	形变的错误表现形式	282
26.3	运动动画技法	283
26.3.1	运动动画赏析	283
26.3.2	运动动画的制作限制	284
26.3.3	运动动画的制作步骤	284
26.3.4	高级运动动画制作	286
26.3.5	运动动画的运动控制	288
26.3.6	运动动画的错误表现形式	290
26.4	色彩动画技法	291
26.4.1	色彩动画赏析	291
26.4.2	色彩的基础知识	291
26.4.3	关键帧动画的色彩变化技巧	294
26.4.4	形变动画的色彩运用	294
26.4.5	运动动画的色彩运用	295
26.5	蒙板动画技法	296
26.5.1	蒙板动画赏析	297
26.5.2	蒙板的概念	297
26.5.3	蒙板动画制作	297
26.5.4	探照灯效果	299
26.6	行为动画技法	301
26.6.1	行为动画赏析	301
26.6.2	应用 Actions	302
26.6.3	动画影片定格	306
26.6.4	跳到动画的指定位置	307
第 27 章	Flash 动画中声音的处理	311
27.1	多媒体制作中的声音概念	311
27.2	Flash 5 声音应用	311
27.2.1	获取声音素材	312