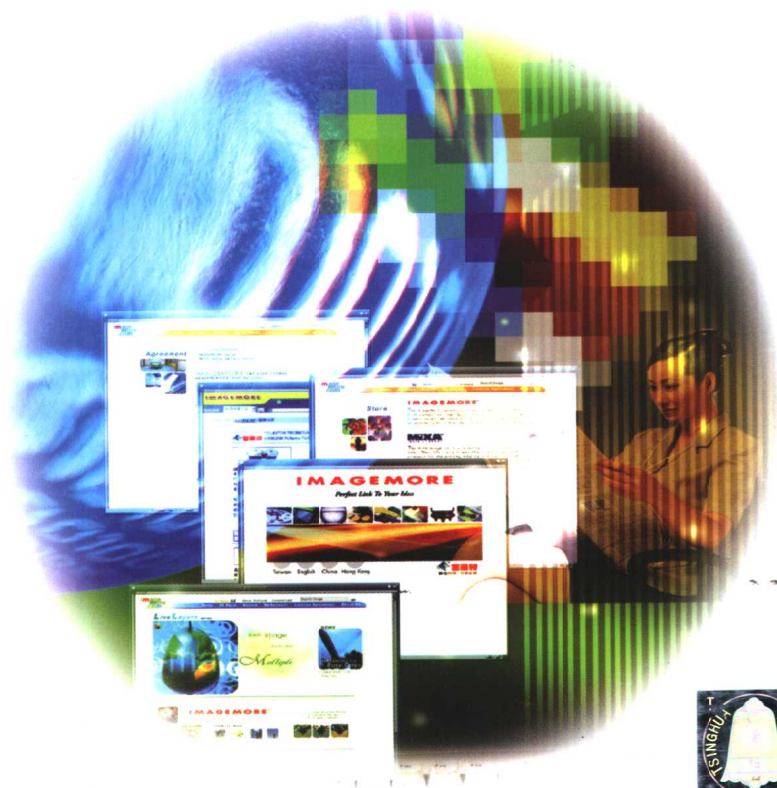


实用培训教程系列

网页设计师 实用培训教程

Dreamweaver MX + Flash MX + Fireworks MX



李 伟
袁建华 编著



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

实用培训教程系列

网页设计师实用培训教程

—— Dreamweaver MX + Flash MX+ Fireworks MX

李 伟 袁建华 编著

清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

本书介绍了 Macromedia 公司最新推出的新一代网页制作“三剑客”——Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的使用方法和操作技巧。

全书共分 15 章, 内容分别涉及到网页制作概述、规划和创建站点、添加网页元素、超级链接与图像映射、规划网页的布局、应用框架、添加动态效果、制作时间线动画、制作网页图像、Fireworks 典型应用、Flash 动画制作基础、制作与发布动画、为站点添加交互表单、应用模板操作、测试与发布站点等。

本书内容翔实, 结构清晰, 语言流畅, 操作步骤简捷实用, 适用于广大初、中级个人计算机用户学习新一代网页制作。

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: 网页设计师实用培训教程

作 者: 李伟 袁建华 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: 刘小峰

封面设计: 王伟

版式设计: 康博

印 刷 者: 北京密云胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 22 字数: 522 千字

版 次: 2002 年 10 月第 1 版 2002 年 10 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05863-6/TP·3470

印 数: 0001~5000

定 价: 30.00 元

前言

Macromedia Studio MX 是 2002 年由美国 Macromedia 公司推出的新一代网页制作“三剑客”——Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的总称。它的出现不仅在网页制作、管理与发布方面掀起一次新的波澜，而且还将对其他的网页制作软件如 FrontPage 等进行一次强大的冲击，成为新的众目所瞩的焦点。作为专门为网页设计、制作开发的系列软件套件，Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 之间可以无缝集成，能够有效地解决网络带宽问题。最新的 MX 版本更是将这 3 个软件的操作界面、常用命令、基本操作等进行了统一，使其成为 Web 网页设计和网络“流”媒体的最佳方案。

Dreamweaver MX 是一套专业的视觉化网页设计工具，支持 DHTML（动态 HTML）标准和 CSS 规范；运用图层可准确定位；利用时间线可方便地制作动画；具有插件增加功能，用户可以安装各种插件来增强 Dreamweaver 的功能；使用它不会产生冗余代码；同时方便的操作界面，简单易学的各种特殊效果和良好的兼容性，使其越来越受到网页制作爱好者的欢迎。

Fireworks MX 是一个功能强大的图形、图像设计工具，它对制作基于网络的图形有着特殊的支持，优化了网页设计流程。在 Fireworks MX 中可以完成从作图、编辑到优化的全部工作。Fireworks MX 可以创建交互式网页，自动生成 HTML 代码和 JavaScript。Fireworks MX 通过切割图形使原图像可以在网络上更快地下载和显示，切割后的图像可以自动拼接，而且可以对每一个切割图形设置超级链接，也可以通过改变个别切割图形来更新整个网页图像。使用 Fireworks MX 的文件导出功能，可以通过更改导出设置来优化图形格式，使之适于网上传输。

Flash MX 的优势主要体现在具有强大的多媒体功能，动画制作和声音处理也非常方便，也正是这一点使网页制作变得丰富多彩。Flash MX 对 Internet 的大力支持，主要体现在它采用了一种新技术——流控制技术，其实就是边下载边播放的技术，对于广大网迷们，这无疑是很有吸引力的。另外，Flash MX 适应性也非常好，目前应用广泛的 Internet Explorer 和 NetScape 浏览器都支持 Flash MX 动画的播放。

本书是集体创作的结晶，除封面署名的作者外，参加本书编写、制作的人员还有许书明、李万红、胡辰浩、孔祥丰、赵健、曹木军、王军、韩伟峰、王维、邱丽、徐艳华、成凤进、孔祥亮、李雯、徐育、曾勇奕、李彦超等。由于水平有限，加之创作时间仓促，本书不足之处在所难免，欢迎广大读者朋友批评指正。

作 者
2002 年 8 月

目 录

第 1 章	网页制作概述	1
1.1	网页制作基础	2
1.1.1	Web 概述	2
1.1.2	Internet 所提供的服务	3
1.1.3	走进 Internet	7
1.1.4	网页元素的概念	7
1.2	网页制作工具简介	15
1.2.1	Dreamweaver MX 的特点	15
1.2.2	Fireworks MX 的特点	17
1.2.3	Flash MX 的特点	21
1.3	网页制作的流程	23
第 2 章	规划和创建站点	25
2.1	规划站点	26
2.1.1	确定站点主题	26
2.1.2	准备素材	27
2.1.3	选择工具	27
2.2	创建本地站点	27
2.2.1	本地站点和远程站点的关系	28
2.2.2	申请免费站点	28
2.2.3	定义本地站点	30
2.3	向站点中添加页面	32
2.4	设置页面属性	38
2.4.1	Page Properties 对话框	38
2.4.2	页面辅助工具的设置	40
第 3 章	向网页中添加网页元素	43
3.1	添加和格式化文本	44
3.1.1	添加文本	44
3.1.2	移动、复制文本	45
3.1.3	查找与替换	46
3.1.4	设置文本格式	48
3.2	制作表格	55
3.2.1	创建表格	55

3.2.2	填充表格内容	57
3.2.3	操作单元格	57
3.2.4	设置单元格属性	60
3.2.5	操作行与列	61
3.2.6	设置表格	65
3.3	添加图像	68
3.3.1	插入图片	68
3.3.2	设置图片属性	70
3.4	添加多媒体元素	74
3.4.1	添加 Flash 动画	74
3.4.2	插入 Shockwave 电影	76
第 4 章	超级链接与图像映射	77
4.1	超级链接	78
4.2	设置超级链接	80
4.2.1	链接到现有网页	80
4.2.2	链接到电子邮件	83
4.3	创建与应用书签	84
4.4	使用跳转菜单	86
4.4.1	创建跳转菜单	86
4.4.2	编辑跳转菜单	88
4.5	创建图像映射	89
4.6	管理链接	90
4.6.1	启用自动更新	91
4.6.2	检查链接	92
4.6.3	测试链接	93
第 5 章	规划网页的布局	94
5.1	创建图层	95
5.1.1	插入图层对象	95
5.1.2	使用 Insert Layer 命令	96
5.1.3	使用样式单	98
5.2	调整图层	99
5.2.1	激活与选择图层	99
5.2.2	调整图层尺寸	100
5.2.3	改变图层位置	101
5.2.4	对齐图层	102

5.2.5 嵌套图层	104
5.3 在图层中添加网页元素	105
5.4 转换图层与表格	106
5.4.1 将表格转换为图层	106
5.4.2 将图层转换为表格	108
第 6 章 应用框架	109
6.1 框架的基本概念	110
6.2 生成框架	111
6.2.1 创建框架	111
6.2.2 框架的分隔	112
6.2.3 选择框架	114
6.3 改变框架集属性	115
6.3.1 调整边框	115
6.3.2 调整大小	116
6.4 在框架中添加元素	117
6.4.1 改变框架的背景颜色	117
6.4.2 使用链接控制框架内容	118
6.4.3 保存框架网页	120
第 7 章 添加动态效果	122
7.1 行为概述	123
7.2 添加新行为	124
7.3 添加信息行为	126
7.3.1 添加弹出信息	126
7.3.2 设置层信息	127
7.3.3 设置框架信息	128
7.4 添加表单行为	130
7.4.1 提供文本框的帮助	130
7.4.2 验证表单数据	131
7.5 添加浏览器行为	133
7.5.1 检查浏览器	133
7.5.2 添加打开浏览器窗口	134
7.5.3 设置状态栏	135
7.6 添加更多行为	136
7.6.1 播放电影	136
7.6.2 欣赏音乐	137

7.6.3	检查插件	138
7.6.4	添加拖动层	139
7.6.5	改变属性	141
7.6.6	跳转到 URL	142
7.6.7	扩展 Dreamweaver 的 Behavior	142
第 8 章	时间线动画	144
8.1	时间线动画简介	145
8.2	更改动画的长度和播放速度	147
8.3	使用关键帧编辑动画路径	149
8.3.1	关键帧的概念	149
8.3.2	应用关键帧编辑动画路径	149
8.4	创建复杂路径动画	153
8.4.1	复杂路径动画	154
8.4.2	创建复杂路径动画效果	154
8.5	行为与时间线的综合应用	159
8.5.1	创建对象的飞入效果	160
8.5.2	应用行为控制对象的运动	164
第 9 章	制作网页图像	166
9.1	Fireworks MX 基础	167
9.2	绘制和编辑图像	169
9.3	应用图像效果	172
9.4	图像优化	173
9.4.1	图像优化的操作步骤	174
9.4.2	图像优化预览设置和行为设定	175
9.4.3	图像的导出	175
第 10 章	Fireworks 典型应用	176
10.1	制作网页背景	177
10.2	制作按钮	184
10.3	切割图像	187
10.3.1	切割图像技术	187
10.3.2	为切割图像添加动作事件	191
10.4	制作悬停按钮	194
10.5	设计图像映射	200
10.6	制作导航栏	203
10.7	制作 GIF 动画	205
10.8	将 Fireworks 作品加入网页	209

第 11 章	Flash 动画制作基础	213
11.1	Flash 动画概述	214
11.1.1	Flash MX 动画制作特点	214
11.1.2	Flash MX 工作界面	215
11.2	Flash MX 动画制作工具	216
11.3	图形与色彩	225
11.4	符号的创建与编辑	226
11.4.1	创建符号	228
11.4.2	编辑符号	230
11.5	帧与图层	230
11.5.1	帧的使用方式	231
11.5.2	图层的使用方式	234
第 12 章	制作与发布动画	242
12.1	关键帧与逐帧动画	243
12.2	动作渐变动画	246
12.3	沿路径运动动画	253
12.4	制作外形与色彩渐变动画	260
12.5	为动画配置声音	273
12.5.1	导入声音	273
12.5.2	编辑声音	275
12.5.3	声音文件的优化	277
12.6	优化与发布 Flash 动画	280
12.6.1	Flash 动画优化技巧	280
12.6.2	使用专用测试窗口	281
12.6.3	发布 Flash 动画	284
第 13 章	为站点添加交互表单	286
13.1	表单概述	287
13.1.1	表单的作用	287
13.1.2	工作流程	288
13.2	创建表单	289
13.3	丰富表单的内容	289
13.3.1	单行文本框	290
13.3.2	滚动文本框	292
13.3.3	复选框	293
13.3.4	单选按钮	295
13.3.5	表单按钮	297

13.4	使用高级表单	298
13.4.1	下拉菜单	298
13.4.2	列表框	300
13.4.3	跳转菜单	301
13.4.4	文件选项	302
第 14 章	应用模板操作	303
14.1	模板的创建和设置	304
14.1.1	创建模板	304
14.1.2	设置模板页面属性	306
14.1.3	模板参数设置	307
14.1.4	定义模板的可编辑区	307
14.2	模板的应用和更新	308
14.2.1	应用模板创建文档	308
14.2.2	修改模板	310
14.2.3	更新站点	311
14.3	使用库元素	312
14.3.1	库面板和库元素属性	312
14.3.2	创建库元素	314
14.3.3	修改库元素	315
14.3.4	应用库元素	318
第 15 章	站点测试与发布	319
15.1	利用 PWS 构建测试环境	320
15.1.1	安装和启动 PWS	320
15.1.2	设置主目录	322
15.1.3	更改默认文档	324
15.1.4	创建虚拟目录	325
15.1.5	发布文档	326
15.2	利用 IIS 构建测试环境	327
15.2.1	安装和启动 IIS	327
15.2.2	设置主目录	329
15.2.3	启用默认文档	330
15.2.4	创建虚拟目录	331
15.2.5	设置内容过期	333
15.2.6	站点权限设置	335
15.3	在线发布和测试	336

第 1 章

网页制作概述



本章的主要内容包括：

- ※ 网页制作基础
- ※ 网页元素的概念
- ※ 网页制作工具简介
- ※ 网页制作的流程

Internet 正在改变世界，特别是促成了网络经济的形成，表现在给电子商务领域带来的蓬勃生机。由于 Internet 具有传播信息容量大、形态多样、迅速方便、全球覆盖、自由和交互的特点，已经发展成为新的传播媒体，目前全球几乎所有企业或机构纷纷建立起自己的 Web 站点。

Web 站点的制作从总体上可分为两种：一种是个人网页的制作；另一种是企业网站的设计。不管是个人网站还是企业网站都必须主题鲜明、富有特色，在目标明确的基础上，对网站的整体风格和特色作出定位，规划网站的组织结构，完成网站的构思创意即总体设计方案，只有这样才能设计出一个成功的站点。因此，本章将从网页基础知识开始由浅入深地向用户介绍站点的建设过程。

1.1 网页制作基础

网页是用一种叫做 HTML 的标记语言来表示的，它将要表示的信息用 HTML 语言表述出来，这就形成了 HTML 代码。而浏览器的主要工作就是将这些标记语言“翻译”过来，并按照定义的格式显示，这就是最终看到的网页。

网页信息必须依靠网络来传递，而网络就是连接在一起的一组计算机。最简单的网络就是将两台计算机连在一起，而最复杂的网络就是将全球范围的计算机连在一起，形成当今最为热门的 Internet。Internet 是由众多网络互联而成的、全球最大的、开放式的计算机网络，通过网络，可以把分布在不同地理区域的计算机与专门的外部设备互相连接起来，形成一个规模大、功能强的系统，从而使众多的计算机能够方便地相互传递信息，共享资源。为了能够更好地制作网站，用户应对网络的基本知识有所了解。

1.1.1 Web 概述

为了与传统的网络相区别，人们将 World Wide Web 简称为 Web，也有人将它称为 3W 或 WWW。网页与 Web(万维网)密切相关，是 Web 的重要组成部分之一。在制作网页之前，必须了解 Web 的基础知识。

Web 包含双向的信息：一方面用户通过浏览器在 Internet 上寻找所需的信息；另一方面用户可在 Web 服务器上建立和存放按一定结构编排的文件，不仅可供其他网络浏览者查询阅读、传播信息，还可进行自由辩论、广告宣传等活动，如图 1-1 所示。

Web 的最大特点就是使用了超文本(Hypertext)，超文本是 Web 网页上特定的词或短语，又是一个通向 Internet 资源的超链接。单击网页内的链接时，链接目标就会出现在当前窗口内，Web 还能够处理文字、图像、声音、视频等多媒体信息。漂亮的图片、生动的字体、可单击的按钮、美妙的音乐都可以是 Web 的一部分，它们给站点访问者带来无与伦比的视听享受，因此 Web 网页相对于传统文件从头到尾的顺序结构来说，已经发生了质的改变。



图 1-1 新浪网首页

Web 的缺点也是由于使用了超文本(Hypertext)。最初的网页是由 HTML(Hypertext Markup Language, 超文本标记语言)编写的, HTML 是指定 Web 网页外观的标记集合, 这是由 Web 的倡导者 Tim Berners Lee 及其同事 Daniel W.Connolly 于 1990 年创立的。利用 HTML 编写网页时, 需要使用大量的 HTML 代码, 这样就使普通网页制作者望而止步。

由于功能强大的网页编辑制作工具 Frontpage、Dreamweaver、HomeSite 等的出现, 使网页制作变得简单, 生成的网页效果更为丰富, 使得网页用户可将精力放在网页的组织与创意上, 而不再是如何编辑代码。

1.1.2 Internet 所提供的服务

Internet 借助于现代通信手段和计算机技术实现全球信息传递。在 Internet 上, 有各种虚拟的图书馆、商店、文化站、学校等, 用户可以通过网络方便地获得或传送各种形式的信息。就当前的发展现状而言, Internet 可以提供以下多种服务。

1. 电子邮件服务(E-mail)

电子邮件是 Internet 上使用最广泛的一种服务, 是 Internet 最基本的功能之一。它是一种通过计算机网络与其他用户进行联系的方便、快捷、价格低廉的现代化通信手段。通过在一些特定的通信节点计算机上运行相应的软件, 从而使其充当“邮局”的角色, 用户可以在这台计算机上租用一个虚拟的电子信箱, 当需要和网络上的其他人通信时, 就可以通过电子信箱收发信件。使用电子邮件的用户都可以通过各自的计算机编辑文件或信件, 通过网络送到对方的电子信箱中, 而收件人则可以方便地进入 E-mail 系统读取自己信箱中的

文件或信件。发信人可以一信多投，只需同时输入几个电子邮件地址即可，而不必复制信件的内容；收信人在阅读完信件后，可以直接将信件转发给他人。通过电子邮件，既可以传递文字、图片，也可以传递声音、图像。电子邮件是一种极为方便的通信工具，虽然比实时通信的传真慢些，但费用却廉价得多。目前，电子邮件服务越来越广泛地应用在商业通信方面，大有取代传统邮信方式之势，如图 1-2 所示。

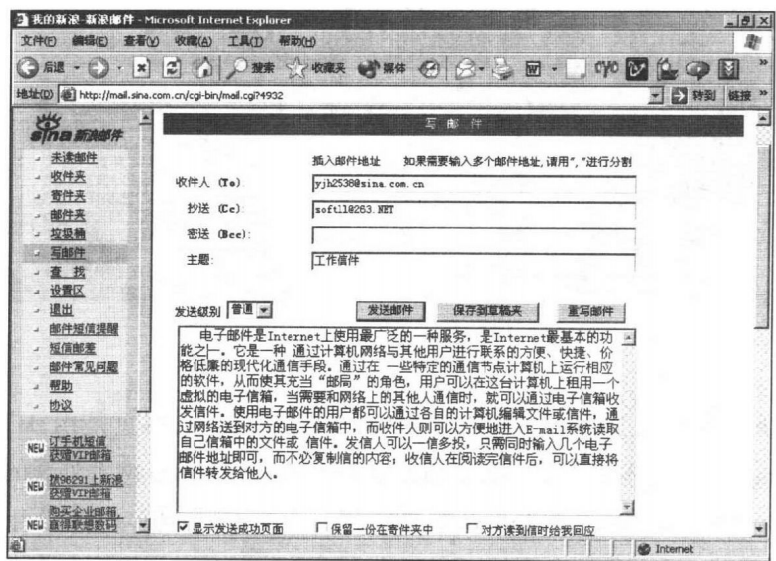


图 1-2 邮件服务

2. 远程登录服务(Telnet)

远程登录服务用于在网络环境下实现资源的共享。利用远程登录，可以将个人的计算机暂时变成远程计算机的终端，从而直接调用远程计算机的资源和服务。在远程计算机上登录的前提是必须成为该系统的合法用户，并拥有相应的账号和口令。利用远程登录，用户可以实时使用远程计算机上对外开放的全部资源，例如，查阅世界各地通过 Telnet 对外提供联机检索服务的图书馆中的藏书或研究机构的数据等。此外，用户还可以从自己的计算机上发出命令来运行其他计算机上的软件。Internet 的许多服务都是通过 Telnet 访问实现的。

3. 文件传输服务(FTP)

文件传输服务是 Internet 的传统服务项目之一，它允许用户将一台计算机上的文件传输到联网的另一台计算机上，这是 Internet 传递文件的最主要的方法。通过文本传输服务，用户不但可以获取 Internet 上丰富的资源，也可以将个人计算机中的文件复制到其他计算机中。所传输的内容可以是文字信息，也可以是非文字信息，包括计算机程序、图像、照片、音乐、录像等各种媒体信息。此外，文件传输服务还提供登录、目录查询、文件操作

及其他会话控制功能，如图 1-3 所示。

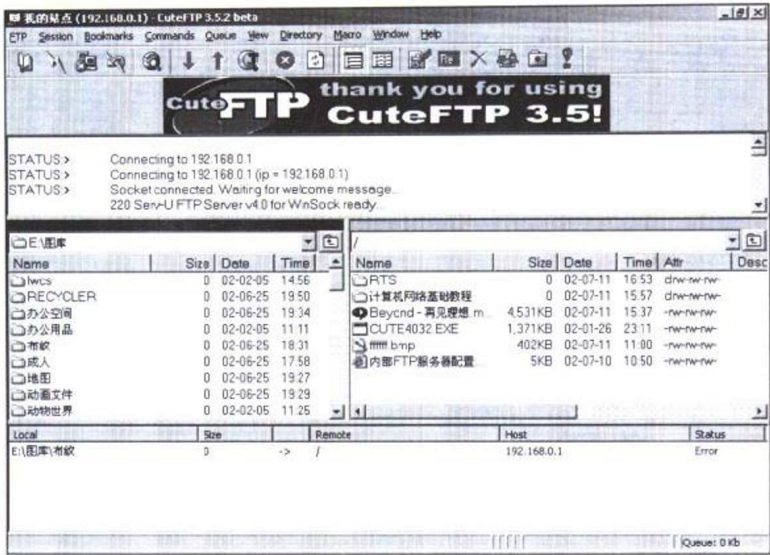


图 1-3 连接 FTP 站点

4. 信息查询服务

在 Internet 上，信息资源相当丰富，因而当用户要想查询一条所需要的信息时，势必要花费相当的时间和精力。以此为出发点，Internet 提供了能在数台计算机上查找所需信息的工具，电子邮件、远程登录和文件传输是 Internet 上 3 项最基本的功能，在此基础上，又开发出了一些功能完善、用户界面良好的信息查询工具，使用户更容易、更方便地获得所需的信息，这些查询工具有 Gopher、Archie、Wais 等。

Gopher 是一种菜单驱动的信息查询工具，采用客户机 / 服务器的模式为用户服务。在 Internet 上有上千个 Gopher 服务器，它们将 Internet 上的信息资源组织成一个单一形式的资料库，使用关键字作为索引，使用户可以方便地从一台主机连接到另一台主机，快速查找所需的资料。

Archie 是一种文档查询服务工具，可以帮助用户在遍及全球的 FTP 服务器上查找到所需的文件，只要指定了要查找文件的检索关键字，Archie 就会查找包含该检索关键字的文件或目录，查找到后，将一一列出存储这些文件的 FTP 主机名称。

Wais 又称为广域信息服务系统，是一种快速查询信息的服务工具，它将相关的资料组织成为一个可以按照关键字检索的数据库，提供给公众检索。

5. 信息讨论及发布服务

Internet 有着难以计数的用户。一些志同道合的用户组织起来，形成一个用户群，组成一些专题讨论小组。讨论涉及内容相当广泛，有计算机、社科、天文、地理、时事、幽默等各种各样的专题。信息讨论和发布服务为人们相互联系、交流信息和观点提供了理想场

所, 用户可以在此浏览他人发布的信息和观点, 也可以发布自己的信息和观点, 如图 1-4 所示。

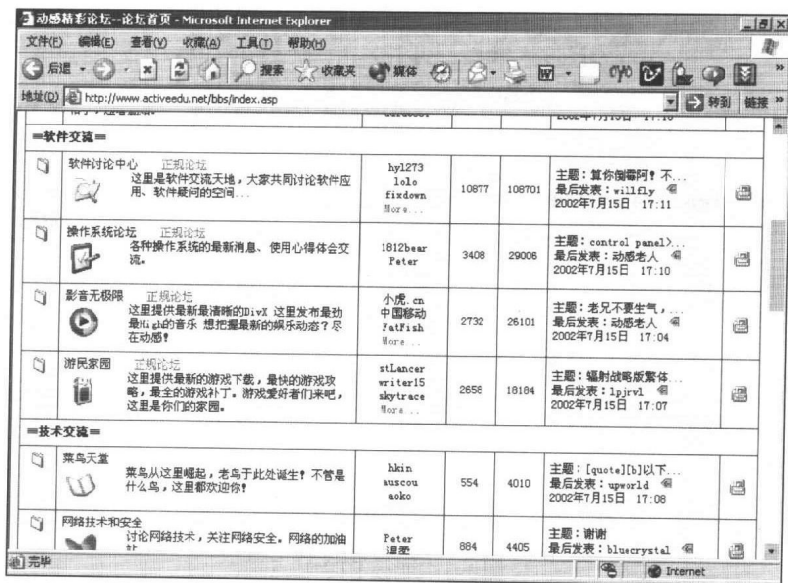


图 1-4 动感论坛

6. 娱乐及会话服务

通过 Internet 这个巨大的网络系统, 用户可以同世界各地的 Internet 用户进行实时通话, 甚至可以通过一些专门的设备, 传递视频和声音。此外, 还可以参与各种游戏和娱乐, 例如, 网上棋牌大战, 通过网络观看影片等。随着 Internet 的不断发展, 在计算机上收听、收看广播电视也成为了现实, 如图 1-5 所示。

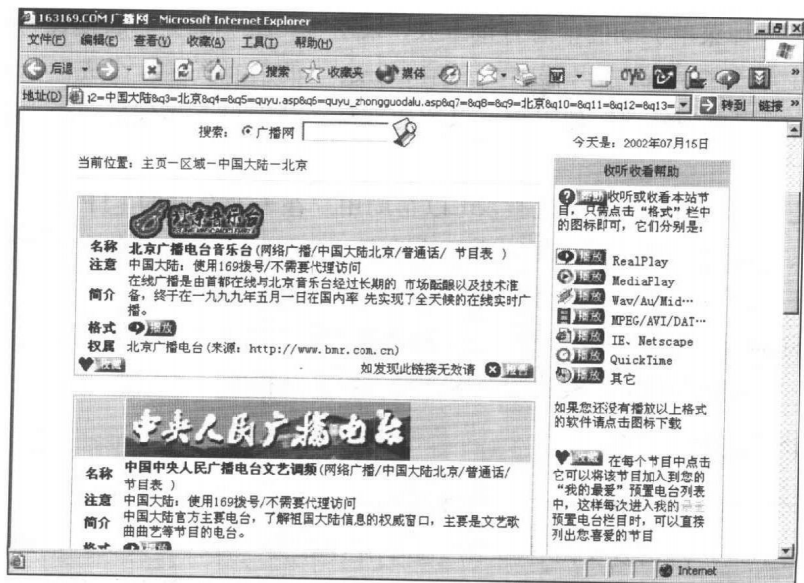


图 1-5 163169 广播网

1.1.3 走进 Internet

Internet 的神秘之处在于 TCP / IP 协议。Internet 连接了世界上不同国家和地区的无数不同类型的计算机, 这些计算机的硬件千差万别, 使用的操作系统与软件也各不相同, 因此, 要保证这些计算机之间能够畅通无阻地交换信息, 就必须有统一的通信协议, TCP / IP 协议则实现了这种统一。TCP / IP 协议是在网络上让计算机以电子方式相互通信的一种编码技术。TCP 和 IP 两个协议合在一起, 组成 Internet 的通用语言, 而连在 Internet 上的每台计算机都能理解这两个协议, 并且依据它们发送和接收来自 Internet 计算机的数据信息。

TCP/IP 协议建立了包交换的网络, 其中 IP 协议是基础, 它指定了所要传输的信息包的结构, 它要求计算机把要发送的信息分解成若干个较小的数据包, 这是 TCP / IP 协议的基本传输单位。每个包都包括发送者和接收者的 Web 地址信息, 这些信息包经过多台计算机的中转最终到达它的目的地。而 TCP 协议负责验证所有的信息包是否已经收齐, 次序是否正确, 如果有的信息包没有接收到, 则要求重发, 如果信息包到达的次序混乱, 则重新进行排序, 将它们组装成原来的形式。总之, 这是一种目的在于使沿着路由传送数据的丢失情况达到最少的协议。

Internet 是一个相当复杂的巨型网络, 它将许多相互独立的、分布在世界各地的个人计算机或小型网络, 借助已经发展得有相当规模的电信网络通过一定的通信协议连接起来, 形成广泛的、更高层次的互联。在这个网络中, 一些超级的服务器通过高速的主干网(光缆、微波和卫星)相连, 而一些较小规模的网络则通过众多的支干与这些巨型服务器连接。对于个人用户来说, 要进入 Internet 则需要通过 ISP 来实现。ISP 即 Internet 服务商, 是 Internet Service Provider 的简称, 它为用户提供上网服务、上网账号、电子邮箱及其他各种技术支持, 可以将它比做进入 Internet 的入口或桥梁。

1.1.4 网页元素的概念

当用户在制作网页时, 经常会遇到一些术语, 例如, 服务器、客户端、框架、CGI、ASP、计数器、留言板、交互、表单等。如果用户对这些术语不了解, 在制作网页时将会遇到不少问题, 下面针对这些术语进行分别介绍。

1. 网页

它是 WWW 的基本文档, 是用 HTML(Hypertext Markup Language 即超文本标记语言)编写的。HTML 语言严格来说并不是烦人的编程语言, 其实它只是一些能让浏览器看懂的标记, 当网页中包含正常文本和 HTML 语言标记时, 浏览器会“翻译”由这些 HTML 语言标记提供的网页结构、外观和内容的信息, 从而将网页按设计者的要求显示出来, 而不是显示一堆奇怪的标记。