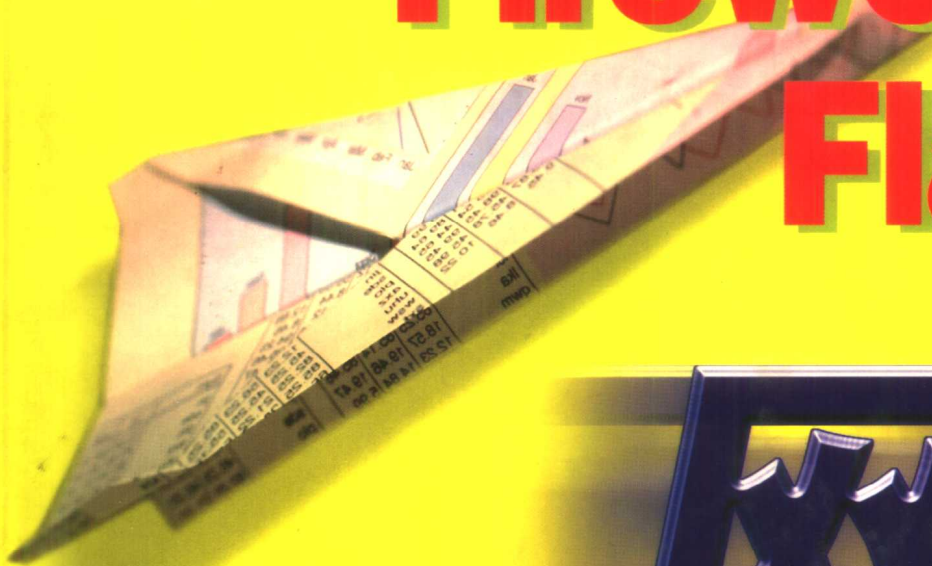


巧学巧用

Dreamweaver

Fireworks

Flash



制作网页

前沿电脑图像工作室 编著

人民邮电出版社

巧学巧用

Dreamweaver

Fireworks

Flash



制作网页

前沿电脑图像工作室 编著

TP3

人民邮电出版社

内 容 提 要

Dreamweaver 2.0、Fireworks 2.0 和 Flash 4.0 三个软件是著名的多媒体软件公司 Macromedia 专为网页设计而开发的软件套件,三者可以“无缝集成”,被称为网页设计的“梦幻组合”。

作者根据实践经验,结合大量实例,详细介绍了使用 Dreamweaver 编辑网页、使用 Fireworks 处理图形和图像以及使用 Flash 制作矢量动画的方法。本书不但介绍了每一种软件的使用方法,还介绍了如何使这三个软件相互配合,发挥每个软件的特色,制作出精美的主页。本书风格活泼、通俗易懂,在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明,并配有适当的图形,以帮助读者理解。相信书中介绍的很多实用技巧会对您设计网页有所帮助。

本书适于从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴,也可以作为广大普通网友制作网页的入门教材。

巧学巧用 Dreamweaver Fireworks Flash 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
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:22.5

字数:558千字

1999年11月第1版

印数:18 001-26 000册

2000年3月北京第4次印刷

ISBN 7-115-08215-4/TP·1389

定价:34.00元

编者的话

谨此奉上《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》一书。本书通过实例向读者介绍了使用 Dreamweaver 2.0、Fireworks 2.0 和 Flash 4.0 相互配合、进行网页设计的方法。

根据统计，截至 1999 年 6 月底，中国上网人数达 400 万，并预计至 1999 年底将达到 1000 万，并且这种发展势态还将持续下去。

随着国际互联网的普及，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。

无论是专业的，还是业余的，很多人对网页制作颇感兴趣，事实上制作一个简单的网页并不困难，会使用 Word 的人都可以胜任。然而，想做出超凡脱俗的网页就不那么容易了。Dreamweaver 2.0、Fireworks 2.0 和 Flash 4.0 这三个软件的出现给我们带来新的惊喜，它们被称为网页制作的“梦幻组合”。Macromedia 是一家著名的多媒体软件公司，除上述三个软件之外，大名鼎鼎的 Freehand、Director 也都是 Macromedia 的手笔之作。

本书分为三个部分，每一部分介绍一种软件。每个部分相对独立，如果您只学习使用其中的一个软件也毫无问题。同时，我们也介绍了把这三个软件相互配合，发挥各自的特色，制作出精美网页的方法。

本书十分注重实用性，各部分首先介绍软件的基本界面及初步的使用方法，使读者能够尽快上手，后面就通过若干实例的具体操作，使读者不断加深对软件的了解，最后到达融会贯通的目的。

本书由前沿电脑图像工作室的温谦、于忠秋、温颜编写，参与编写或提供素材的还有卢少军、白玉成、温鸿钧、樊峰、丁一等，我们在这里向他们表示衷心的感谢。

希望本书能够对您有所裨益。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。

关于本书的最新消息，以及书中介绍的实例所需要的文件均可以通过访问我们的 Web 站点 <http://www.artech.com.cn> 获得。对书中的错误或建议，也欢迎您通过 Internet 给我们写信。我们的电子信箱是：town@21cn.com。

编者
1999.9

目 录

第一部分 Dreamweaver 2.0

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	10
1.3.2 设定页面	14
1.3.3 插入文本	15
1.3.4 插入图片	16
1.3.5 表格	17
1.3.6 框架	19
1.3.7 关于 Dynamic HTML	21
第 2 章 创建文档	23
2.1 建立本地网站	23
2.2 创建文档	25
2.2.1 创建新的空白文档	26
2.2.2 从已有文件的基础上创建文档	27
2.2.3 设置页面属性	27
2.3 插入文本	28
2.3.1 使用文本的属性标记	28
2.3.2 用样式表进行文本格式化	31
2.4 插入图片	38
2.5 超链接	39
2.5.1 超链接文字	39
2.5.2 图片超链接	41
第 3 章 网页定位技术	45
3.1 表格	45
3.1.1 创建表格	46

3.1.2 基本表格使用实例.....	47
3.1.3 表格定位实例.....	50
3.2 框架.....	53
3.2.1 创建框架和框架集.....	54
3.2.2 删除框架.....	57
3.2.3 编辑框架.....	57
3.2.4 框架应用实例.....	59
3.3 图层.....	62
3.3.1 创建图层.....	63
3.3.2 嵌套图层.....	66
3.3.3 图层的“Z-顺序”.....	68
3.3.4 使用图层建立表格.....	68
3.4 模板.....	75
3.4.1 制作模板.....	76
3.4.2 使用模板.....	77
3.4.3 修改和更换模板.....	78
第4章 动态网页技术.....	83
4.1 翻滚图.....	83
4.1.1 基本的翻滚图.....	83
4.1.2 复杂的翻滚图.....	97
4.2 使用 Dreamweaver 中的行为.....	90
4.2.1 弹出消息.....	91
4.2.2 在状态栏显示消息.....	92
4.2.3 跳转页面.....	93
4.3 用等时线制作 DHTML 动画.....	94
4.3.1 准备图层.....	94
4.3.2 使图层动起来.....	96
4.3.3 加入行为.....	99
4.4 拼图游戏.....	100
4.4.1 准备图层.....	101
4.4.2 使图片动态分离.....	103
4.4.3 加入开始按钮.....	105
4.4.4 设置可拖拽图层.....	109
4.4.5 调用 Javascript 技巧.....	111
第5章 网站建设技术.....	115
5.1 在 Internet 上建立自己的 Web 站点.....	115
5.1.1 企业建立网站的过程.....	115
5.1.2 个人建立网站的过程.....	116

5.2	向服务器上传主页.....	117
5.3	网页制作的“十要”与“十不要”.....	121
第 6 章	综合实例	125
6.1	实例概述.....	126
6.1.1	预览整个网站.....	126
6.1.2	实例文件的安排.....	127
6.2	定义本地站点.....	127
6.3	编辑 Olivebranch 首页.....	128
6.3.1	定义背景色和背景图.....	129
6.3.2	定义页面标题.....	129
6.3.3	使用站点地图.....	130
6.3.4	建立链接.....	133
6.4	建立一个复杂的页面布局.....	134
6.4.1	准备工作.....	134
6.4.2	把表格转换成图层.....	135
6.4.3	通过草图进行页面布局.....	136
6.4.4	定位图层.....	138
6.4.5	添加新层.....	139
6.4.6	把层转换回表格.....	140
6.5	编辑表格.....	142
6.5.1	定义表格格式.....	142
6.5.2	表格排序.....	143
6.6	使用自定义样式格式化文本.....	145
6.7	使用模板.....	146
6.7.1	预览页面.....	147
6.7.2	编辑模板.....	148
6.7.3	对页面使用不同的模板.....	149
6.8	对页面元素挂接行为.....	151
6.9	添加 Flash 影像.....	154
6.10	检查你的站点.....	155

第二部分 Fireworks 2.0

第 7 章	Fireworks 入门	159
7.1	Fireworks 简介.....	159
7.1.1	Fireworks 的优点.....	159

7.1.2	Fireworks 的适用对象	160
7.2	Fireworks 2.0 的安装环境	160
7.2.1	Fireworks 的系统要求	160
7.2.2	Fireworks 的安装步骤	160
7.3	学习 Fireworks 的途径	161
7.4	Fireworks 的特色与风格	161
第 8 章	Fireworks 2.0 应用程序界面	163
8.1	工具栏	163
8.1.1	工具箱	163
8.1.2	主工具栏	165
8.1.3	修改工具栏	165
8.1.4	视域控制栏	166
8.2	面板	167
8.2.1	工具参数面板	169
8.2.2	颜色样板	169
8.2.3	配色板	169
8.2.4	信息面板	170
8.2.5	纹理面板	170
8.2.6	填充面板	170
8.2.7	效果面板	172
8.2.8	图层面板	172
8.2.9	帧图面板	173
8.2.10	对象监控板	174
8.2.11	样式面板	176
8.2.12	动作监控板	176
8.2.13	查找和替换面板	176
8.2.14	项目清单面板	177
8.2.15	URL 管理器	178
8.3	入门实例	178
第 9 章	Fireworks 实例	181
9.1	制作主页标题	181
9.1.1	应用场景说明	181
9.1.2	要点及基本知识介绍	181
9.1.3	具体操作步骤	182
9.1.4	标题的风格	185
9.2	制作按钮	186
9.2.1	应用场景说明	186
9.2.2	要点及基本知识介绍	186

9.2.3	具体操作步骤.....	186
9.2.4	迷你按钮.....	192
9.3	制作各种小球.....	193
9.3.1	应用场景说明.....	193
9.3.2	要点及基本知识介绍.....	193
9.3.3	具体操作步骤.....	194
9.3.4	试试看.....	196
9.4	调皮的小球.....	197
9.4.1	应用场景说明.....	197
9.4.2	要点及基本知识介绍.....	197
9.4.3	具体操作步骤.....	197
9.4.4	实例分析.....	201
9.5	晃动文字的摇篮.....	202
9.5.1	应用场景说明.....	203
9.5.2	要点及基本知识介绍.....	204
9.5.3	具体操作步骤.....	204
9.5.4	指点迷津.....	209
9.6	3D 导航条的制作（之一）.....	209
9.6.1	应用场景说明.....	210
9.6.2	要点及基本知识介绍.....	210
9.6.3	具体操作步骤.....	210
9.6.4	Fireworks 的风格.....	218
9.7	3D 导航条的制作（之二）.....	218
9.7.1	应用场景说明.....	219
9.7.2	要点及基本知识介绍.....	219
9.7.3	具体操作步骤.....	219
9.7.4	开阔视野.....	221
9.8	电视里的动画.....	222
9.8.1	应用场景说明.....	222
9.8.2	要点及基本知识介绍.....	222
9.8.3	具体操作步骤.....	222
9.8.4	经验之谈.....	227
9.9	动态翻转图.....	227
9.9.1	应用背景介绍.....	227
9.9.2	要点及基本知识介绍.....	228
9.9.3	具体操作步骤.....	228
9.9.4	教你一招.....	233
9.10	纵栏背景图案的处理.....	235
9.10.1	应用场景介绍.....	235
9.10.2	要点及基本知识介绍.....	235

9.10.3 具体操作步骤.....	235
9.10.4 背景的理解.....	240
9.11 分隔条的制作.....	240
9.11.1 应用场景介绍.....	241
9.11.2 要点及基本知识介绍.....	241
9.11.3 具体操作步骤.....	241
9.11.4 各显神通.....	244
9.12 静态背景的动画的制作.....	244
9.12.1 应用场景介绍.....	245
9.12.2 要点及基本知识介绍.....	245
9.12.3 具体操作步骤.....	245
9.12.4 与你有关.....	248
9.13 制作网站首页.....	248

第三部分 Flash 4.0

第 10 章 Flash 4.0 概述.....	255
10.1 Flash 4.0 简介.....	255
10.1.1 创建 Flash 4.0 动画的系统要求.....	255
10.1.2 播放 Flash 4.0 动画的系统要求.....	255
10.1.3 安装 Flash 4.0.....	255
10.1.4 Flash 4.0 的卸载.....	256
10.2 Flash 4.0 入门基础.....	256
10.2.1 Flash 4.0 的教材.....	257
10.2.2 Flash 4.0 涉及的基本概念.....	256
第 11 章 Flash 4.0 的界面组成.....	259
11.1 工具栏.....	259
11.2 场景.....	261
11.3 时间轴视窗.....	263
11.3.1 时间轴视窗中的图层的概念.....	263
11.3.2 时间轴视窗中的帧的种类.....	264
11.3.3 对时间轴视窗的操作.....	264
11.3.4 时间轴视窗中影格的显示方式.....	265
11.3.5 创建帧的标签和电影注释.....	266
11.4 库窗口.....	267
11.4.1 库窗口的主要操作.....	268

11.4.2 库窗口的图标.....	269
11.5 监控器.....	270
11.6 网格和标尺.....	271
11.7 打印 Flash 文件.....	272
11.8 加速显示速度.....	272
11.9 预览和出版.....	273
11.9.1 播放 Shockwave Flash 文件.....	274
11.9.2 出版 Shockwave Flash 文件.....	275
第 12 章 Flash 4.0 创建动画实例.....	277
12.1 千变万化的字.....	277
12.1.1 最终动画效果.....	277
12.1.2 要点介绍.....	278
12.1.3 具体操作步骤.....	278
12.2 镜中花.....	285
12.2.1 最终动画效果.....	285
12.2.2 要点介绍.....	286
12.2.3 制作方法（一）.....	287
12.2.4 制作方法（二）.....	297
12.3 儿童和玫瑰.....	299
12.3.1 动画效果.....	299
12.3.2 要点介绍.....	300
12.3.3 具体操作步骤.....	300
12.4 动态按钮.....	308
12.4.1 动画效果.....	308
12.4.2 要点介绍.....	309
12.4.3 具体操作步骤.....	310
12.5 鱼的世界.....	321
12.5.1 动画效果.....	322
12.5.2 要点介绍.....	323
12.5.3 具体操作步骤.....	323
第 13 章 文件的导入、出版和导出.....	339
13.1 文件的导入方式.....	339
13.1.1 打开.....	339
13.1.2 作为库文件打开.....	340
13.1.3 导入.....	341
13.2 文件的出版.....	343
13.2.1 文件的出版设置.....	343
13.2.2 文件的出版预览.....	347

13.2.3 文件的出版.....	348
13.3 文件的导出.....	348

第一部分

Dreamweaver 2.0

Dreamweaver 2.0 是 Macromedia 公司最新推出的主页编写工具。它是一个所见即所得的主页编辑工具，带有站点管理功能，可以方便地设计管理多个站点。其与众不同之处是支持最新的 DHTML 和 CSS 标准，可以用它设计出生动的 DHTML 动画、多层次的页面以及 CSS 样式表。

Dreamweaver 2.0 拥有出色的软件界面，其控制面板设计得很特别。Dreamweaver 2.0 还拥有强大的站点管理功能，除了保留 1.0 版原来的基本功能外，还结合了 HomeSite 3 中的链接替换查找功能，可以随意更改、删除、替换站点中全部或某一个链接地址。Dreamweaver 2.0 最令人着迷的就是它的“行为”，它实际上是一个强大的 JavaScript 功能库，可以实现很多网页交互功能，例如最受欢迎的翻滚图、新窗口弹出、浏览器自动检测跳转等多种 JavaScript 功能。以往要在网页上实现这些功能，需要对 JavaScript 有一定的了解，写上一大段 JavaScript 程序。而使用 Dreamweaver 2.0 的“行为”就简单得多，你只需要选定页面中的图片或文字，然后在行为的动作列表中，选择所需的功能就可以了，行为是 Dreamweaver 2.0 的一大特色，使普通的主页设计水平的网友，可以制作出以往只有专业设计人员才能做得出的网页互动效果。

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我们坐在家中却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，因为毕竟“时间就是生命，效率就是金钱”，使用编辑软件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

初学者最大的困难就是总遇到一些英文单词和缩写，常常被它们搞得莫名其妙，确实有大量的英文很难恰当地翻译成中文而被直接使用，我们在这里简单介绍几个最基础的概念。

WWW:

WWW 是“World Wide Web”的首字母缩写，现在大多翻译为“万维网”，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。浏览器可以使你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面。我们把 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）：

用户必需运行浏览器程序连线到 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，也就是我们常说的网址。URL 看起来像下面的样子：

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：

在 World Wide Web 上的文件是使用一种叫做 HTML 的标记语言写的，它的意思是 HyperText Markup Language。有两种方式来产生 HTML 文件：自己写 HTML 文件，事实上这并不非常困难，也不需要什么特别的技巧，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。我们在后面着重讲述 HTML。

Java：

Java 是一种由 Sun Microsystems 所开发的语言，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。因此在下一节我们先介绍一下 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，所以这些文件就叫作 HTML 文件。HTML 语言不是一种编程语言，只是一种描述性的标记语言，而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,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。

HTML 标记符最基本的格式是: <标记符>内容</标记符>, 标记符通常成对使用,前面的“<标记符>”表示某种格式的开始,后面的“</标记符>”表示这种格式的结束。

例如 HTML 文件中的标记符,是用来定义 HTML 文件中的文字为粗体字。就是说,在这一对标记中的内容都以粗体的格式在浏览器中显示。例如在文件中有一句:“Come in please ! ”,那么在浏览器中显示“Come in please !”这句话时将显示为粗体字。

HTML 的概念很简单,就是我们写入什么样的标记符,浏览器就会相应执行该标记符所能实现的相应功能。不过有一点要注意,我们最常用的 Netscape 和 Internet Expolere 浏览器并不完全兼容,即有的标记只能被其中一种浏览器所识别,但就目前的情形来看,Internet Expolere 已经取得了很大的优势,但在制作网页时最好还是二者兼顾更好,另外 Dreamweaver 已经充分考虑到了兼容性的问题,尽可能地使网页在两个浏览器上都能正确显示,后面我们会详细介绍。

此外 HTML 文件只是一个纯文本文件,可以用任何文本编辑器来编辑它,最简单就是用 Windows 系统里的记事本来编辑或建立。而 HTML 文件的扩展名一般都是 HTM 或 HTML。

现在已经对 HTML 有了一些最基本最简单的认识,那么我们就开始学习一些 HTML 基本的语句吧。完整的 HTML 规则完全可以写成一本几百页的书,我们这里仅用几页纸来讲一讲,当然只能拣最重要的说了,因此这里只讲 HTML 中最重要的几个标记。

下面是一个最简单的 HTML 文件:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <Title>这是测试文件</Title>
  </HEAD>
  <BODY>
    HTML 文件的内容就写在这里... ..
  </BODY>
</HTML>
```

用任何文本编辑器都可以把上面这个文件输入并存成普通的文本文件,注意文件的扩展名必须是“htm”或“html”(例如“test.htm”),然后就可以用浏览器来浏览这个页面了。另外,HTML 文件中的空格都是无效的,就是说它最终的显示效果完全由标记来决定,因此在书写 HTML 文件时最好能像上边那样每对标记上下对齐,并缩进排版,这样很容易看出各标记是如何配对的。

在 Windows95 的记事本中输入这个源文件文档,如图 1.1 所示,并保存文件。然后就可以用 IE (Internet Explore) 来显示这个网页,如图 1.2 所示。