

网页制作实用教程

(Fireworks 4、Flash 5、Dreamweaver 4)

李冬春 吴其林 编著

地 质 出 版 社

• 北京 •

内容简介

Fireworks、Flash、Dreamweaver 是目前最受欢迎的网页制作软件，本书通过大量的实例介绍了 Fireworks 4、Flash 5、Dreamweaver 4 三种流行软件的基础知识和使用方法，最后通过一个网站的建立与发布，使读者的应用水平得到一个大幅度的提高。

本书语言简洁、内容详实、操作简练。可作为网页制作培训教材及网页制作爱好者的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作实用教程 / 李冬春等编著. —北京: 地质出版社, 2001.3

ISBN 7-116-03380-7

I. 网... II. 李... III. 主页制作—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 07763 号

责任编辑·杨键 吴恒 何蔓

出版发行·地质出版社

社 址·北京海淀区学院路 29 号, 100083

电 话·010-82310758; 82324580

网 址 <http://www.gph.com.cn>

传 真 010-82310759

印 制·广州家联印刷有限公司印刷

开 本: 787×1092 1/16

印 张 19 25

插 页 4

字 数 442 千字

印 数 1-3000 册

版 次 2001 年 3 月北京第一版·第一次印刷

定 价·28 00 元

ISBN 7-116-03380-7/T·85

(凡购买地质出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 本社发行处负责调换)

前 言

在当今的时代，网络已经逐渐成为我们生活的一部分。利用网络，足不出户就可以完成购物、订票、接受教育、远程医疗、旅游等活动，还可以在网络的信息海洋中，寻找所需要的信息。越来越多的企业也开始建立自己的网站，通过网站宣传企业的形象，推销企业的产品。网站也是电子商务的重要组成部分。所有的这一切，都可以由 WWW 来提供。因此，制作精美的网页，来吸引浏览者的目光，提高自己网站的知名度，是每个网站所追求的目标。因此，各个企业对网页制作人才的需求也越来越大，网页制作也成为了一个非常吸引人的工作。

网页制作技术在强大的需求推动下，也在不断的推陈出新。从 HTML 1.0, 2.0, 3.0 直至今天的 HTML 4.0，网页的表现形式越来越丰富，功能越来越强大。制作网页的工具软件也在不断的涌现。从早期的记事本直接编辑 HTML 语句，到后来出现的各种各样的所见即所得的可视化工具，比如 HotDog, FrontPage, Cool 3D, Photoshop 等，这些工具可以让你轻松的制作动画、编辑网页、制作表格和交互式的电影文档等。在各种各样的网页制作工具中，每种工具都有自己的特长，也都有自己的短处。而 Macromedia 公司的 Fireworks、Flash 和 Dreamweaver 三个网页制作工具，不但各有所长，而且这三个软件之间的结合也非常完美。Fireworks 的主要功能是制作矢量图，并可以对图形进行各种各样的位图特效处理。用它可很方便地制作特效的图形、按钮和 GIF 动画；Flash 的特点是制作 Flash 电影，用它制作的影像体积小，不会失真；Dreamweaver 的功能就是将前两个工具制作的图像和电影素材制作成精美的网页，并管理好站点。

本书的学习安排如下：

第一章网页制作概述，介绍了网页制作的基础知识、网页制作工具以及 Macromedia 公司的三个网页制作工具的基本功能等。

第二章 Fireworks 4 入门，介绍了 Fireworks 4 基本知识、Fireworks 4 的工作界面、面板以及绘制图形工具的应用等。

第三章 Fireworks 4 应用技术，介绍了图形编辑的一般模式、文件的导入与导出、图像编辑、使用填充面板以及 Web 设计功能等。

第四章 Fireworks 4 实例与技巧，介绍了静态、动态分隔条的制作、动画的创建和反光小球的制作等。

第五章 Flash 5 入门，介绍了 Flash 5 新增功能、Flash 5 的工作界面、绘图工具的使用、颜色的操作以及文件的操作等。

第六章 Flash 5 应用技术，介绍了动画制作、帧、层、组件、遮罩等功能的使用。

第七章 Flash 5 实例与技巧，介绍了运用 Flash 5 制作动态的文字、在蓝天上写字、设置密码以及动态“欢迎”画面的制作等几个实例。

第八章 Dreamweaver 4 入门，介绍了 Dreamweaver 4 基本知识、Dreamweaver 4 的工作界面、创建简单的站点、管理站点以及对站点的远程管理等操作。

第九章 Dreamweaver 4 应用技术，介绍了表格、框架、图层、表单和行为的操作。

第十章 Dreamweaver 4 实例与技巧，介绍了比较完善的文档网页和科普网页制作。

第十一章网站的建立与发布，介绍了一个完整的网页从建设到编辑、使用行为，最后运用

Dreamweaver 4 发布出去的全过程。

本书图文并茂、文字简练、内容丰富而实用，并且每章后面都有一定量的习题供读者练习。本书可作为网页制作培训教材及网页制作爱好者的参考书。

为了中文用户，本书中多采用汉化图片，但由于汉化过程中不够完善，所以部分图片仍用英文界面说明，敬请读者理解！

在本书的编写过程中，得到了曾颖的参与和支持，在此深表感谢。

由于时间仓促，水平有限，疏漏错误之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2001年2月

目 录

第一章 网页制作概述	1
1.1 网页制作基础知识	1
1.1.1 万维网 (WWW)	1
1.1.2 超文本 (Hypertext)	1
1.1.3 统一资源定位器 (URL)	1
1.1.4 服务器与浏览	2
1.1.5 HTML 简介	2
1.2 网页制作工具	3
1.2.1 图像制作类工具	4
1.2.2 动画制作类工具	5
1.2.3 网页编辑类工具	5
1.3 Fireworks 4 制作图形	6
1.4 Flash 5 动画处理	9
1.5 Dreamweaver 4 编辑发布	11
上机操作与练习一	11
第二章 Fireworks 4 入门	12
2.1 基本知识	12
2.2 Fireworks 的工作界面	12
2.2.1 主工具栏	14
2.2.2 更改工具栏	14
2.2.3 快捷按钮	14
2.2.4 工具箱	15
2.3 Fireworks 的控制面板	17
2.4 绘制图形工具	20
2.4.1 使用直线工具	20
2.4.2 使用钢笔工具	21
2.4.3 使用矩形工具	26
2.4.4 使用画刷工具	27
2.5 使用自由格式工具	29
2.6 调整笔画的形状	29
上机操作与练习二	30
第三章 Fireworks 4 应用技术	31
3.1 图形编辑的一般模式	31
3.2 导入文件	32
3.3 导出文件	33
3.3.1 导出整个文档	33

目 录

3.3.2 导出部分图形	34
3.4 图像编辑	35
3.4.1 选择图像区域	35
3.4.2 特效	37
3.4.3 使用效果面板	39
3.4.4 使用模糊效果	42
3.4.5 使用锐化效果	43
3.4.6 遮盖	44
3.5 使用填充面板	45
3.6 变形和扭曲	47
3.7 操作文本	48
3.8 Web 设计功能	50
3.8.1 创建图像链接	51
3.8.2 切割图像	52
3.8.3 创建鼠标经过事件	54
上机操作与练习三	56
第四章 Fireworks 4 实例与技巧	58
4.1 一个简单的实例	58
4.2 制作静态分隔条	62
4.3 制作动态分隔条	64
4.4 制作蓝色的花	67
4.5 创建动画	69
4.5.1 创建动画画面	69
4.5.2 设置动画参数	76
4.6 反光小球的制作	76
4.7 制作鼠标事件动画	77
上机操作与练习四	83
第五章 Flash 5 入门	86
5.1 基本知识	86
5.2 Flash 5 的新增功能	86
5.3 Flash 5 的工作界面	87
5.3.1 工具栏	88
5.3.2 时间轴	89
5.3.3 标尺、网格和对齐方式	90
5.4 绘图工具的使用	91
5.4.1 直线工具	91
5.4.2 矩形工具	93

目 录

5.4.3 椭圆工具	95
5.4.4 铅笔工具	96
5.4.5 画刷工具	97
5.4.6 钢笔工具	98
5.5 填充工具	98
5.6 文字工具	103
5.7 指针工具	105
5.7.1 箭头工具	105
5.7.2 选取工具	108
5.7.3 套索工具	109
5.8 其他工具	111
5.9 颜色的操作	112
5.10 对文件的操作	115
上机操作与练习五	116
第六章 Flash 5 应用技术	117
6.1 动画制作基础	117
6.2 创建两个简单的动画	118
6.2.1 会动的正方形	118
6.2.2 制作色彩的变化	120
6.3 帧	122
6.3.1 定义一个关键帧	122
6.3.2 帧的属性设置	125
6.3.3 时间轴的设置	125
6.4 编辑动画	128
6.5 层	133
6.5.1 层的初步认识	133
6.5.2 层的基本操作	135
6.5.3 层的状态	136
6.5.4 层的属性设置	136
6.5.5 导引层	137
6.6 组件	139
6.6.1 组件的窗口	139
6.6.2 创建影片组件	140
6.6.3 创建按钮符号	142
6.7 遮罩	150
6.7.1 创建文字与图形的遮罩	150
6.7.2 创建图形与图形的遮罩	154
上机操作与练习六	157

目 录

第七章 Flash 5 实例与技巧	160
7.1 动态的文字	160
7.2 在蓝天上写字	164
7.3 弹出式菜单	168
7.4 控制多个影片的播放	170
7.5 设置密码	178
7.6 加法测试题	183
7.7 动态“欢迎”画面的制作	189
上机操作与练习七	191
第八章 Dreamweaver 4 入门	192
8.1 基本知识	192
8.2 Dreamweaver 4 的界面	192
8.2.1 属性面板	193
8.2.2 对象面板	194
8.3 创建一个简单的站点	195
8.3.1 定义本地站点	195
8.3.2 保存文档	197
8.3.3 编辑文档	197
8.3.4 定义页面属性	198
8.3.5 在文档中插入一个层	199
8.3.6 添加链接	200
8.3.7 站点结构图	201
8.4 管理站点	203
8.4.1 生成链接	203
8.4.2 链接文件的显示方式	204
8.4.3 链接锚	206
8.4.4 生成电子邮件链接	207
8.5 对站点的远程管理	207
上机操作与练习八	208
第九章 Dreamweaver 4 应用技术	209
9.1 表格	209
9.1.1 生成表格	210
9.1.2 格式化单元格	212
9.1.3 在表格中插入图像	216
9.2 框架	216
9.2.1 建立框架	216
9.2.2 保存框架	218

目 录

9.2.3 框架属性检查器	220
9.2.4 在框架中打开其他的 htm 文件	221
9.3 图层	222
9.3.1 图层的创建	222
9.3.2 图层控制面板	223
9.3.3 图层的嵌套	224
9.4 表单 (窗体)	224
9.4.1 建立表单	224
9.4.2 表单制作	231
9.5 行为	234
9.5.1 行为的创建与删除	235
9.5.2 时间轴的使用初步	236
9.5.3 添加关键帧	241
9.5.4 按指定路径运动	241
上机操作与练习九	243
第十章 Dreamweaver 4 实例与技巧	245
10.1 制作一个比较完善的文档网页	245
10.1.1 设置默认的主页	245
10.1.2 插入文本	247
10.1.3 CSS	250
10.1.4 格式化图片	254
10.2 科普网页的制作	257
上机操作与练习十	259
第十一章 网站的建立与发布	260
11.1 概述	260
11.2 个人网站的申请	260
11.3 定义本地站点	263
11.4 使用网站图	265
11.4.1 网站中用到的图片	265
11.4.2 查看网站图	266
11.4.3 向网站图增加新文件并建立链接	267
11.5 建立、编辑页面	268
11.6 建立、编辑图层	270
11.6.1 建立图层	270
11.6.2 在图层中插入图片	271
11.6.3 定义图层背景色	272
11.6.4 图层中插入表格	273

目 录

11.7 建立、编辑表格	274
11.7.1 建立表格	274
11.7.2 编辑表格	275
11.7.3 表格的增加和删除	276
11.7.4 在表格中加入图片	276
11.7.5 在表格中加入文本	277
11.7.6 单元格的合并和拆分	278
11.8 建立、编辑文本	278
11.8.1 建立文本	279
11.8.2 文本的链接	279
11.8.3 建立列表	280
11.8.4 建立定位点	281
11.8.5 在文本中加入电子邮件链接	282
11.8.6 使用样式表格式化文本	283
11.9 建立、编辑框架	285
11.9.1 建立框架	286
11.9.2 设置框架属性	286
11.9.3 保存框架	287
11.9.4 编辑框架	287
11.9.5 在框架中加入链接	288
11.10 建立、使用模板	289
11.10.1 建立模板	289
11.10.2 使用模板	290
11.11 建立、编辑表单	291
11.11.1 建立表单	291
11.11.2 加入表单对象	291
11.11.3 设置表单属性	292
11.11.4 设置表单对象属性	292
11.12 使用行为	292
11.12.1 调用 JavaScript 程序	293
11.12.2 翻转图	294
11.12.3 显示隐藏图层	295
11.12.4 在状态栏显示信息	297
上机操作与练习十一	298

第一章 网页制作概述

本章重点讲述网页制作的一些基础知识和基本概念,熟悉网页制作的常用工具,为进一步学习当今流行网页的设计制作技术,奠定良好的基础。

1.1 网页制作基础知识

随着计算机多媒体技术和计算机网络的飞速发展,网络已经不再是计算机专业人员的专利了。网络对人们的生活方式的影响越来越重要了。人们可以通过网络完成工作、在网上购物、通过网络与人交流、从网络接受培训和再教育,网络也为人们的生活带来了许多方便。21世纪将是网络的世纪,是数字化生存的世纪。

在网络应用变得越来越广泛的今天,WWW(World Wide Web,万维网)的应用占有十分重要的地位。网络资源大部分都是以WWW的方式出现的。对于大多数人来说,上网最多的就是浏览主页,从网页中获取信息、购物等。自从HTML语言制定以来,由于网络应用的巨大需求,各种各样的开发工具也纷纷涌现了。

在早期,人们是用记事本工具来直接书写HTML语言的。但是它的使用需要较专业的训练。对于许多非计算机专业的人和初学者来说,应用起来较为困难。并且随着HTML语言的不断扩展,人们需要使用大量的代码才能完成一个主页的制作,不仅难度大,而且在时间就是金钱的现代社会,如此的低效率当然是不适宜了。随着各种开发工具的出现,网页制作变得越来越容易了。各种工具大致可分成两类,一类是图像制作,一类是页面编辑。我们在此介绍一下各种开发工具的特点。

下面介绍有关网页制作的基本知识和一些简单的概念。这些概念在以后的学习中都会使用到。

1.1.1 万维网(WWW)

WWW是“World Wide Web”的缩写,翻译成“万维网”。WWW实际上是一个大型的文件集合,这些文件分布在世界各地的主机上,并通过因特网连接起来。大家都通过因特网来交换信息。

1.1.2 超文本(Hypertext)

超文本是一些特殊的文字,当在这些文字上按一下鼠标,就会通过链接跳转到其余的页面。而这个页面可能在本机上,也可能在其余的机器上。

1.1.3 统一资源定位器(URL)

URL为“Uniform Resource Locator”的缩写,通常翻译为“统一资源定位器”,也就是我们平常所说的网址。如果在本机上,网址的一般形式为:

C:\PWIN98\HELP\DEVGUIDE.HTM

如果在其他的机器上，网址的一般形式为：

www.263.com


在学习时，一般都使用本机的 html 文件作为链接的对象来测试。

1.1.4 服务器与浏览

在正常运行后，所有的网页文件都存放在 Web 服务器上，用户通过浏览程序和 URL，来浏览服务器上的信息。对于企业来说，一般都要租用 ISP 提供的虚拟主机来存放文件。对于个人来说，一般都是通过使用一些网站提供的免费的主页空间来存放自己的主页文件。

1.1.5 HTML 简介

所有在浏览器中使用的文件都是用一种叫做 HTML 的语言写的。它的全称是超文本标记语言 (Hyper Text Markup Language)。在早期，人们一般用记事本等工具直接书写 HTML 语言。后来人们开发了许多的编辑工具。就像我们刚刚做的那样，我们一行代码都没写，但是，我们制作了一个网页。并且在里面加入了一些复杂的元素，如电影、表格等。而用 Java 语言可以书写在浏览器中执行的程序。它与 HTML 语言一起可以制作出非常丰富多彩的网页。虽然从前面的例子中，我们发现，不会 HTML 语言也可以编写网页，但是，要在编制网页时，能够做到非常灵活，则了解 HTML 语言是非常必要的。下面我们介绍一些 HTML 语言的基本概念。

我们介绍 HTML 语言时，将它同 Dreamweaver 4 结合起来。我们先启动一个 Dreamweaver 4 文档。在文档窗口是空白的。然后单击“发射台”上的  按钮显示文档窗口中相应的 HTML 源文件显示的文件如图 1-1 所示。

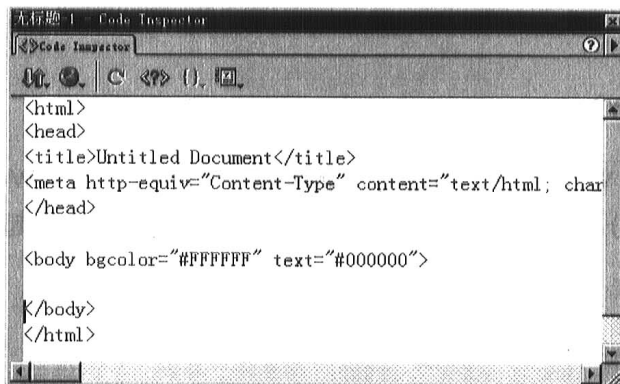



图 1-1

读者请注意，在源文件中，有许多用括号：<>括起来的内容，并且是成对出现的。比如第一行的：<html>和最后一行的</html>，第二行的<head>和第五行的</head>等。这些都称为 HTML 语言的标记。当浏览器读入 HTML 文件后，就根据标记符去执行相应的显示功能或实现某些功能。标记符一般都是成对使用，前面的标记符表示某种格式或某种功能的开始，后面的表示该种功能的结束。比如，图 1-1 中第三行的<title>表示标题的开始，

而后面的</title>表示标题结束。现在请将<title>和</title>之间的内容删除掉，然后输入：这是我的网页。请你观察一下文档窗口的变化。接着将第六行的 FFFFFFFF 中的第一个 F 改为 0，将鼠标在文档窗口中单击，看看文档窗口的变化。

从这里我们可看到，改变浏览器中的内容，只需改变成对的标记中间的内容。另外，在 HTML 中，空格是无效的。你可在上图中增加一些空格，看看对文档窗口有没有影响。

完整的 HTML 语言有许多，我们在此不全部介绍。读者可参考一些专门介绍 HTML 语言的书籍。但是，如果你想知道插入一幅图，HTML 语言是如何书写的，可以先在文档中插入一幅图，然后查看源文件中是如何处理的，这样来学习，是一个很好的方法。比如，我们在一个空白的文档窗口中插入一个图像。步骤如下：

1) 打开一个空白的文档。单击对象面板中的插入图像按钮，在弹出的对话框中，选择一个图像文件，如图 1-2 所示。

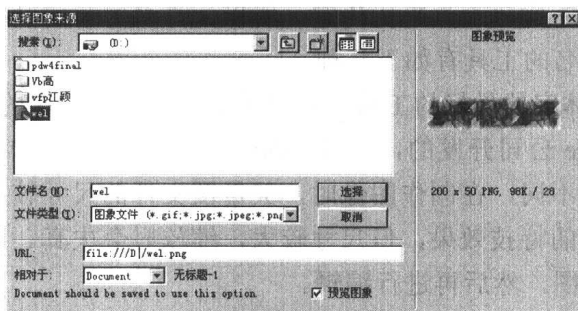


图 1-2

2) 单击按钮“选择”按钮，则在文档中插入了一幅图像，如图 1-3 所示。

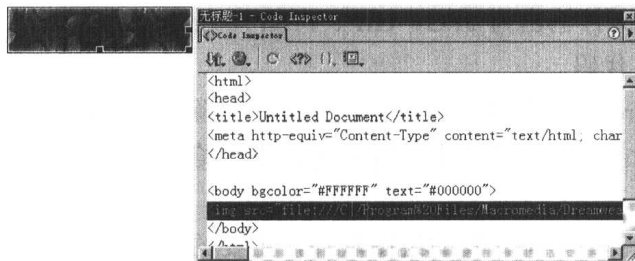


图 1-3

并且可看到，当图像被选中时，源文件中的相应的语句就是高亮显示。很容易就知道有关图像的语句是如何书写的。将图像删除，相应的语句也会被删除。

现在知道，可通过设置对话框来更改网页的标题、背景色等，也可以直接在源文件上修改网页的标题、背景色等。

1.2 网页制作工具

除了 HTML 语言外，现已有很多网页制作工具涌现出来，从而减少了以往的繁重手工编程工作。不仅有图像绘制处理效果的多种工具，如 Fireworks、Photoshop、Cool 3D、ImageReady、“金山画王”等一大批软件；还有动画制作工具，如 Flash、3DS MAX、GIF

Animator 等；以及网页编辑工具，如 Dreamweaver、FrontPage、ASP Edit、HotDog 等。

1.2.1 图像制作类工具

在网页上的许多精美的图像是用专门的图像工具制作的。这些图像都自然和谐，并且一般都有特殊的效果。应该说，图像制作工具首推 Photoshop，其强大的功能基本上可作出你能想象的任何作品。但它的优点同时也是它的缺点，由于功能太强大，因此对计算机的硬件要求较高。目前 Photoshop 的版本已经到 6.0 了。它的内存要求是 64MB，并且如果计算机的处理速度不够，则在进行特效处理时，漫长的等待时间将是一件十分痛苦的事情。另外，象 JASC 公司的 PSP (Paint Shop Pro) 也可以提供许多的特技效果，但它对硬件的要求就要低些。对于用这些工具制作的图像，效果当然不错，但是，对于网页上的图像来说，它们仍然有不足，其中最主要的就是网页上的图片文件要尽量的小，有利于图片的传输。因此，就要用 JPEG 优化工具来优化它。所以，许多的公司又推出了专门的网页图像制作软件。其中较为有名的工具有如下几种：

Cool 3D 是制作立体字的最好的工具。可以用来制作各种各样的特效立体字。

Streamline 是 Adobe 公司开发的，在将位图转化为矢量图方面功能强大。在计算机中，位图和矢量图的特点很不同，在制作图像时，矢量图文件的尺寸较小，拉伸和压缩时不失真，而位图可以有各种的特技效果，但尺寸较大，缩放时会失真。用 Streamline 工具，可以将位图先转化为矢量图，然后再进行编辑。

ImageReady 也是 Adobe 公司开发的工具软件。它提供了网页图形的集成开发环境，是一个非常优秀的网页图像制作工具。它的界面和操作都类似于 Photoshop，熟悉它的人将很容易学会该网页制作软件。可以用层的技术来编辑图像。直接在该软件中就可完成对图形的优化操作。支持将文件输出为 JPG、GIF、PNG 等图形格式。可以直接制作动画，并且还可直接产生 HTML 代码。

Painter 是 MetaCreation 公司的图像制作工具，它除了有常见的铅笔、水粉、蜡笔、油画笔之外，还可以用它的特殊画笔十分容易地画出火焰、霓虹灯、树叶等效果。画出的图像十分逼真、自然。

“金山画王”是金山公司开发的绘图软件，主要的特点是可选择多种的绘画工具和纸张，并且提供了许多的动植物素材。它的文件保存为 .bmp 格式。

PhotoDraw 是微软公司的产品。该产品是面向初级用户的。可完成简单的图像处理，但速度较慢，并且对矢量图形的处理功能不强。

Fireworks 是 Macromedia 公司的网页制作三大工具之一。是专门为制作网页图像设计开发的软件。无论是专业人员还是初学者，都可以用它制作出效果十分惊人的网页图像。在前面的介绍中，只有 Adobe 公司的 ImageReady 可以同它媲美。它也是一个集成的网页图像开发环境。它可以同时按位图图像和矢量图形的模式进行编辑。对同一幅图，它既可以按位图图形的模式进行编辑，处理它的一些像素，进行一些特效处理，也可以按矢量图形的模式进行编辑。这样就避免了在专门的矢量图形软件中制作矢量图形，然后在另外的图形处理软件中处理特效，最后才合成到网页编辑工具中。并且对每一个步骤，都可在任意时候及时修改，非常方便。

1.2.2 动画制作类工具

Java 该语言是一种功能十分强大的动态效果设计语言。但它的困难之处在于它是一种编程语言，对于大多数非专业人士来说，掌握这种语言本身就比较困难。因此出现了一些 Java 动画程序，你只需要将该文件插入到 HTML 代码中即可。但它的最大的缺点是浏览 Java 程序的浏览器必须有 Java 虚拟机，并且下载速度较慢，不容易吸引人的注意。还必须等该程序下载完毕之后才可以浏览。象 Anfy 就是一种应用广泛的 Java 特效软件，它内置了许多的 Java 程序。

3D Impact Pro 是一个专门制作 3D 动态图形、按钮和特效文字的软件。它提供了许多现成的图库，以及一些特效处理，比如光亮角度、立体形状，动态材质库等。

GIF Animator 是一套专门的动画制作工具。可以同时合成处理几个动画，还可将视频的 AVI 文件转换成 GIF 文件。并且提供了一些特效处理功能，如立方体特效、走马灯、颜色动画和翻页效果等。

3D Studio MAX 是一个功能十分强大的 3D 图像制作软件。它也是用关键帧的原理来制作动画的，特别擅长制作各种特技效果，比如风晴雨雪、云雾烟火等效果，自身还带有非常丰富的各种材质库。

Flash 是 Macromedia 公司的网页制作三大利器之一。是专门为网页动画设计开发的。用该软件制作的动画，下载时间短，采用的“流”技术，可以使它一边下载，一边播放，较之 Java 动画程序优越许多。

IE 5 浏览器支持 Flash 5，浏览者不用插件就可直接浏览 Flash 5 制作的动画。它采用了与众不同的核心技术：流控制技术。在以往的网页动画制作软件中，一般要将整个文件都下载完后，才可以播放动画，由于下载时间较长，浏览者往往等不耐烦，因此效果不太好。但 Flash 采用的流控制技术，可一边下载，一边播放。并且设计者可自己决定流的大小，因此，制作的动态网页在下载时基本看不出时间上的延迟。

在 Flash 5 中，大量的图形是矢量图形，因此，用 Flash 5 制作的图形在放大与缩小的操作中没有失真，且用它制作的动画文件所占的体积较小，这些都是 Flash 5 特有的优点。

另外，Flash 也提供了动作属性的功能，通过动作属性对话框，可以让使用者较轻松地完成一些特殊的控制，以及进行一些交互处理。使用者不用编写一行代码，却可以完成许多精彩的控制效果。

1.2.3 网页编辑类工具

在较早时期，HotDog 是一个较普及的网页编辑软件，它已经支持所见即所得的方式来编辑网页了。但在现在看来，它的功能就较为单薄了。后来，微软的 FrontPage 出世，它的操作界面类似 Word，因此非常容易学习。它的操作都是基于模板的，因此灵活性不大，适合初学者学习。并且在 Office 2000 中，直接在 Word 2000 中，就可以编辑网页了。当然，功能要弱一些。

ASP Edit 2000 是主要用于 ASP 功能的编辑器，可以提供 VBScript 以及 ASP 相关的语法标签，提供 SQL 数据库查询语言的标注语法。是编辑网络数据库的强大工具。

Dreamweaver 是同属于 Macromedia 公司的网页制作工具之一。它可以是当前的最好的网页编辑器。它支持所见即所得的方式编辑网页。有强大的站点管理功能，便于站点的维护和管理。它支持最新的 HTML 语言的扩展功能，支持层技术，它也提供了以层为元素的动画功能，动画也是以关键帧技术实现。它强大的内置功能可以轻松地制作出交互式的网页。可以让不懂 HTML 语言的爱好者制作出非常专业的网页来。

最后，如果你要制作出随心所欲的网页，还是要学习一些 Java 语言、动态的 HTML 语言，才可以从更高的角度来理解网页的本质。可以更好地掌握各种网页编辑软件工具。

因此，本书的顺序是先介绍网页图像的制作工具：

- 1) 用 Fireworks 制作出精美的图像。
- 2) 学习如何用 Flash 将这些精美的图像制作出动画。
- 3) 学习如何用 Dreamweaver 进行网页的编辑，并管理、维护一个站点。

开始吧，当你学习完本书后，你已经是一个网页制作的高手了。

1.3 Fireworks 4 制作图形

先简单的来认识一下 Fireworks 4，初步了解它的工作流程、工具的选择及对工具的属性的修改。

1) 启动 Fireworks 4，按 Ctrl+N 键，新建立一个文件，在出现的对话框中按图 1-4 进行设置，单击“正确”按钮。

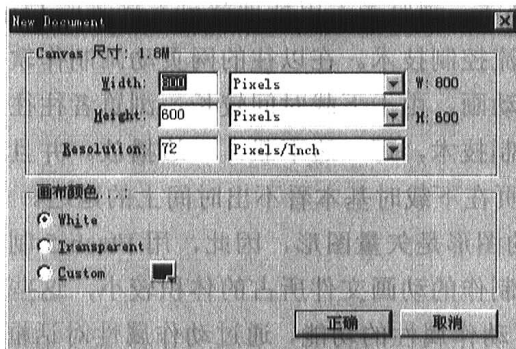


图 1-4

2) 按下 Ctrl+Alt+B 键，显示“横线”面板，用来选择铅笔工具的属性，控制绘制笔画时的效果。在该控制面板中按图 1-5 进行设置。

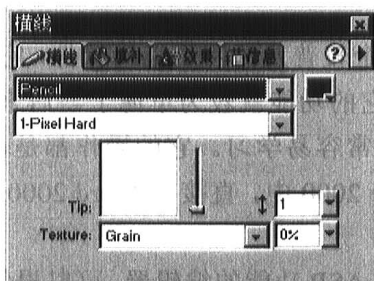


图 1-5

3) 在工具栏中选择铅笔工具, 在绘图区域中绘制如图 1-6 所示的封闭路径。

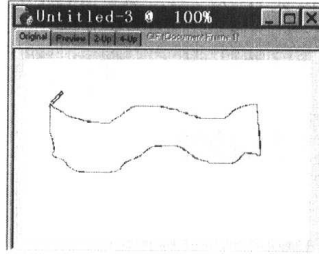


图 1-6

为了选择填充的颜色效果, 可以单击工具栏中颜色面板中的下拉箭头, 选择工具栏中的颜色。在两个颜色面板中选择两种相差较大的颜色, 如图 1-7 所示, 一个选择蓝色, 一个选择绿色。

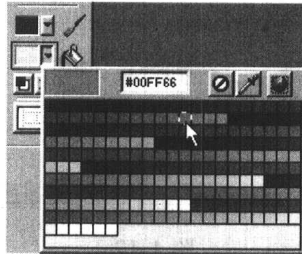


图 1-7

4) 单击图 1-5 中的“填补”面板, 按如图 1-8 所示进行设置。

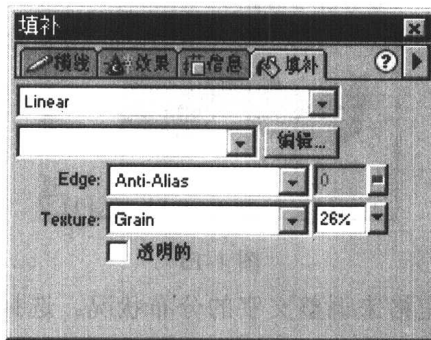


图 1-8

这时, 封闭路径的填充效果如图 1-9 所示。

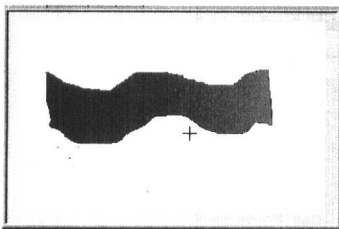


图 1-9

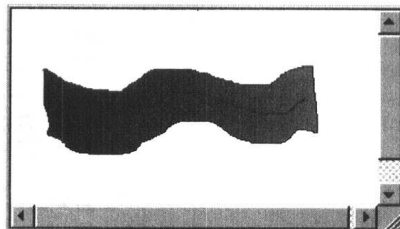


图 1-10

5) 单击铅笔工具, 在如图 1-9 所示的效果中间绘制一条路径, 如图 1-10 所示。