

Practical Elementary Course in...

Fast. Easy. Visual.

网页设计

实用基础教程

肖卫雄 赵雪章 李冬春 编著

Dreamweaver 4
Flash 5
Fireworks 4



地震出版社

smallbiz

Featuring...

Is Technology?

Hardware

Technology

Problems

Interact

What's New?

To Start When Building a Web

网页设计实用基础教程

(Dreamweaver 4、Flash 5、Fireworks 4)

肖卫雄 赵雪章 李冬春 编著

地震出版社

2002

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计实用基础教程 / 肖卫雄等编著. —北京:
地震出版社, 2002.8
ISBN 7-5028-2125-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 049318 号

内 容 简 介

Dreamweaver、Flash、Fireworks 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 Dreamweaver 4、Flash 5、Fireworks 4 三种软件的基础知识和使用方法, 最后通过一个网页制作实例把这三种软件结合起来, 希望能使读者的应用水平得到大幅度的提高。

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

网页设计实用基础教程

肖卫雄 赵雪章 李冬春 编著

责任编辑: 薛广盈

责任校对: 王花芝

出版发行: 地震出版社

北京民族学院南路 9 号

邮编: 100081

发行部: 68423031 68467993

传真: 68423031

门市部: 68467991

传真: 68467972

总编室: 68462709 68423029

E-mail: seis@ht.rol.cn.net

经销: 全国各地新华书店

印刷: 中山新华印刷厂有限公司

版 (印) 次: 2002 年 8 月第一版 2002 年 8 月第一次印刷

开本: 787×1092 1/16

字数: 273 千字

印张: 12

印数: 0001~3000

书号: ISBN 7-5028-2125-2 / TP·73 (2681)

定价: 20.00 元

版权所有 翻印必究

前言

一、关于网页三剑客

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是美国 Macromedia 公司开发的 Web 工具。Dreamweaver 是集网页制作和管理网站于一身的所见即所得网页编辑器，用它可以快速的开发出代码高效的网页，并集成了许多的 Java 行为技术，具有强大的编辑功能和管理、发布站点功能。目前已经发展到 Dreamweaver 4.0，成为网页发烧友眼中事实上的网页设计标准。Flash 是一个主要用于制作适合在 Web 上应用的动画工具，可以制作出流式播放的动画，是当前因特网动画制作事实上的标准。Fireworks 主要用于制作矢量图形，并且可以直接在图形上设置超链接。

二、写作目的

网络在我们生活中已经是无处不在了。利用网络，足不出户就可以完成购物、远程医疗、订票、接受教育等活动，可以随时了解最新的新闻。我们还可以在网络的信息海洋中，寻找所需要的信息。在你的电子邮件信箱中，经常可以收到各种书讯、商品展览会等信息。很多的企业已经认识到建立自己的网站，通过网站宣传企业的形象，推销企业的产品是一个重要途径。网站同时也是电子商务的重要组成部分。许多个人也建立自己的主页，那是一个自己的世界，并且可以通过它和世界各地的人进行交流。

制作精美的网页，可吸引浏览者的目光，提高自己网站的知名度，是每个网站所追求的目标。因此，各国政府和企业对网页制作人才的需求越来越大，网页制作也成为了一个非常吸引人的工作。我们写作本书就是为了满足人们学习制作网页、设计网站的需要。

三、本书特点

本书的特点是以实例和图形界面为主，让读者在跟着书中的实例进行制作的过程中，轻松地学会制作网页的各种方法和技巧。在每一章的后面还配有相应的习题，以检验读者的学习情况。本书作者长期从事网页制作培训和计算机教学，有丰富的教学经验，了解各种程度的读者在学习时的难点和学习要求，因此，相信该书的内容会为提高您的网页制作水平提供一定的帮助。

四、本书结构安排

根据设计网页的通程序，本书的学习安排如下：

第 1 章是网页制作概述，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 2 章是 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 3 章是 Dreamweaver 4 应用技术，介绍了表格、框架、图层、表单和时间轴的操作。

第 4 章是 Dreamweaver 4 实例与技巧，介绍了比较完善的文档网页制作、CSS 以及网页的布局。

第5章是Flash 5入门，介绍了Flash 5的工作界面、绘图工具的使用、填充工具、文字工具、指针工具以及对文件的操作等。

第6章是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7章是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、控制多个影片的播放以及设置密码等几个实例。

第8章是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9章是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10章是Fireworks 4实例与技巧，介绍了制作动态分隔条、创建动画和制作鼠标事件动画等。

第11章是网页制作实例，介绍了一个完整网页制作的全过程。

肖卫雄制定了全书的结构，并完成了第1、2、3、11章的工作。赵雪章完成了第4、5、6、7章。李冬春完成了第8、9、10章的工作。

五、本书的使用对象

本书可以作为网页制作初学者和培训班的教材，也可以作为网页制作工作人员的参考书。

由于计算机技术的飞速发展，新技术总是层出不穷的出现，再加上编写本书的时间又仓促，水平有限，书中缺点错误在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2002年6月

目 录

第1章 网页制作概述..... 1

1.1 网页制作基础知识..... 1

1.1.1 计算机网络..... 1

1.1.2 万维网 (WWW)..... 3

1.1.3 超文本 (Hypertext)..... 3

1.1.4 统一资源定位器 (URL)..... 3

1.1.5 服务器与浏览..... 3

1.1.6 HTML 简介..... 3

1.2 网页制作工具简介..... 5

1.2.1 图像制作类工具..... 5

1.2.2 动画制作类工具..... 6

1.2.3 网页编辑类工具..... 7

1.3 Fireworks 4 制作图形..... 7

1.4 Flash 5 动画处理..... 9

1.5 Dreamweaver 4 编辑发布..... 11

小结..... 12

综合练习一..... 12

一、选择题..... 12

二、填空题..... 13

三、思考题..... 13

四、上机题..... 13

第2章 Dreamweaver 4 入门..... 14

2.1 基本知识..... 14

2.2 Dreamweaver 4 的界面..... 14

2.2.1 属性面板..... 15

2.2.2 对象面板..... 15

2.3 创建一个简单的站点..... 16

2.3.1 定义本地站点..... 17

2.3.2 保存文档..... 17

2.3.3 编辑文档..... 18

2.3.4 定义页面属性..... 18

2.3.5 在文档中插入一个层..... 19

2.3.6 添加链接..... 20

2.3.7 站点结构图..... 20

2.4 管理站点..... 22

2.4.1 生成链接..... 22

2.4.2 链接锚..... 23

2.4.3 生成电子邮件链接..... 24

2.5 对站点的远程管理..... 24

小结..... 25

综合练习二..... 25

一、选择题..... 25

二、填空题..... 26

三、思考题..... 26

四、上机题..... 26

第3章 Dreamweaver 4 应用技术..... 27

3.1 表格..... 27

3.1.1 生成表格..... 28

3.1.2 选择单元格..... 28

3.1.3 表格的合并和拆分..... 30

3.1.4 格式化单元格..... 30

3.2 框架..... 31

3.2.1 建立框架..... 31

3.2.2 保存框架..... 32

3.2.3 框架属性检查器..... 33

3.2.4 使用框架面板..... 33

3.2.5 在框架中打开其他的.htm 文件... 34

3.3 图层..... 35

3.3.1 图层的创建..... 35

3.3.2 层的属性面板..... 35

3.3.3 层的控制面板..... 37

3.3.4 行为和层..... 39

3.4 表单 (窗体)..... 40

3.4.1 建立表单..... 40

3.4.2 表单制作..... 42

3.5 时间轴..... 44

3.5.1 时间轴的使用..... 45

3.5.2 添加关键帧..... 46

3.5.3 按指定路径运动	47	5.3.2 矩形工具	72
小结	48	5.3.3 铅笔工具	73
综合练习三	48	5.3.4 画刷工具	73
一、选择题	48	5.3.5 钢笔工具	74
二、填空题	49	5.4 填充工具	75
三、思考题	49	5.5 文字工具	77
四、上机题	49	5.6 指针工具	78
第4章 Dreamweaver 4 实例与技巧.....	51	5.6.1 箭头工具	78
4.1 制作一个比较完善的文档网页	51	5.6.2 选取工具	79
4.1.1 设置默认的主页	51	5.6.3 套索工具	80
4.1.2 插入文本	52	5.7 其他工具	81
4.1.3 格式化图片	54	5.8 颜色的操作	82
4.2 CSS	56	5.9 对文件的操作	84
4.2.1 设置字体的大小	58	小结	85
4.2.2 设置行间距	58	综合练习五	85
4.2.3 设置字体修饰	59	一、选择题	85
4.2.4 建立新的超链接样式	59	二、填空题	85
4.3 网页的布局	63	三、思考题	86
4.3.1 在设计视图中作业	63	四、上机题	86
4.3.2 绘制布局单元	64	第6章 Flash 5 应用技术	87
4.3.3 调整布局单元大小	64	6.1 动画制作基础	87
4.3.4 创建新的布局表格	65	6.2 创建一个简单的动画	87
4.3.5 在布局表格中添加布局单元	66	6.3 帧	90
4.3.6 移动布局单元	66	6.3.1 关键帧	90
小结	67	6.3.2 时间轴的设置	91
综合练习四	67	6.4 编辑动画	92
一、选择题	67	6.5 层	94
二、填空题	67	6.5.1 层的初步认识	94
三、思考题	67	6.5.2 层的基本操作	95
四、上机题	68	6.5.3 层的状态	95
第5章 Flash 5 入门.....	69	6.5.4 层的属性设置	96
5.1 基本知识	69	6.5.5 导引层	96
5.2 Flash 5 的工作界面	69	6.6 组件	97
5.2.1 工具栏	69	6.6.1 组件的窗口	97
5.2.2 时间轴	71	6.6.2 创建影片组件	98
5.3 绘图工具的使用	71	6.6.3 创建按钮符号	99
5.3.1 直线工具	71	6.7 遮罩	100
		小结	103

综合练习六	103	第 9 章 Fireworks 4 应用技术	141
一、选择题	103	9.1 图形编辑的一般模式	141
二、填空题	104	9.2 导入文件	141
三、思考题	104	9.3 导出文件	142
四、上机题	104	9.3.1 导出整个文档	142
第 7 章 Flash 5 实例与技巧	109	9.3.2 导出部分图形	143
7.1 动态的文字	109	9.4 图像编辑	143
7.2 在蓝天上写字	112	9.4.1 选择图像区域	143
7.3 控制多个影片的播放	116	9.4.2 特效	144
7.4 设置密码	122	9.4.3 使用效果面板	145
小结	126	9.4.4 遮盖	146
综合练习七	126	9.5 使用填充面板	147
一、选择题	126	9.6 变形和扭曲	148
二、填空题	127	9.7 操作文本	149
三、思考题	127	9.8 Web 设计功能	150
四、上机题	127	9.8.1 创建图像链接	150
第 8 章 Fireworks 4 入门	128	9.8.2 切割图像	151
8.1 基本知识	128	9.8.3 创建鼠标经过事件	152
8.2 Fireworks 的工作界面	128	小结	153
8.2.1 主要工具栏	129	综合练习九	154
8.2.2 更改工具栏	129	一、选择题	154
8.2.3 快捷按钮	129	二、填空题	154
8.2.4 工具箱	129	三、思考题	154
8.3 Fireworks 的控制面板	131	四、上机题	155
8.4 绘制图形工具	133	第 10 章 Fireworks 4 实例与技巧	156
8.4.1 使用直线工具	133	10.1 一个简单的实例	156
8.4.2 使用钢笔工具	134	10.2 制作动态分隔条	157
8.4.3 使用矩形工具	136	10.3 制作蓝色的花	159
8.4.4 使用画刷工具	137	10.4 创建动画	161
8.5 使用自由格式工具	138	10.5 制作鼠标事件动画	164
8.6 调整笔画的形状	138	小结	167
小结	139	综合练习十	167
综合练习八	139	一、选择题	167
一、选择题	139	二、填空题	167
二、填空题	140	三、思考题	167
三、思考题	140	四、上机题	168
四、上机题	140	第 11 章 网页制作实例	170

11.1 网站的制作流程	170	11.5 制作 Flash 动画	177
11.2 定义一个本地站点	170	11.6 插入图形	178
11.3 整体布局	171	11.6.1 插入一个背景图片	179
11.3.1 设置页标题	171	11.6.2 插入 Fireworks 动画	179
11.3.2 布局视图	172	11.6.3 插入 Flash 动画	180
11.3.3 绘制布局单元	172	11.7 插入文字	180
11.3.4 调整布局单元大小	173	11.8 使用 CSS 样式表	181
11.3.5 移动布局单元	173	11.9 制作动态的文字	183
11.3.6 创建新的布局表格	173	11.10 制作动态的广告	184
11.3.7 在布局表格中添加布局单元	174	小结	184
11.4 用 Fireworks 制作标题	175		

第1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。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，难度大。随着各种开发工具的出现，网页制作变得越来越容易了。

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 计算机网络

先了解一下网络的基础知识，对学习制作网页是很有帮助的。计算机网络没有一个权威的、标准的定义。我们可以从计算机网络的发展上来看什么是计算机网络，并了解计算机网络的特征以及计算机网络可以做什么。

最早的计算机是单机的，也就是说，一台计算机和其他的计算机之间没有任何联系。所有的信息输入、处理和输出都是在一台计算机中实现的。当我们把两台计算机通过线路（有线的和无线的）连接起来，每台电脑有自己的操作系统，并且在它们之间进行通信，就组成了一个最简单的计算机网络。

计算机网络按范围来分，一般可以分为局域网（在一座大楼里）、城域网（一个城市）、广域网（一个国家和地区）和互联网（全世界的范围）。

如图1-1所示，是一个总线型的局域网结构图。

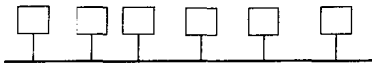


图 1-1

另外，在局域网中，其拓扑结构还可以分为星型和环型。一般来说，不同的拓扑网络采用的技术不一样。

真正推动网络发展，而形成今天这样影响人们生活的网络发展则是由于在20世纪60年代出于冷战的需要。当时的美国国防部要求开发一种网络系统，可以在核打击下有一定

的生存能力。因为传统的电路交换电话网太脆弱，因为损失一条线路，就会造成很大的瘫痪。在国防部高级研究计划局（ARPA）主持研究下而开发了基于 TCP/IP 的网络。该网络开发成功后，迅速在各大学和研究所之间广泛应用起来。由于这种网络的巨大应用前景，在 1985 年起，美国国家科学基金会（NSF）开始建立自己的基于 TCP/IP 的全国性网络。在 1992 年 1 月，因特网协会（Internet Society）成立，到目前为止，网络已经影响到人们生活工作的方方面面了。其实从计算机专业上来说，互联网指的是将不同技术标准的网络连接起来的网络。而因特网是特指覆盖了全世界的互联网。我们一般将它的结构如图 1-2 所示。

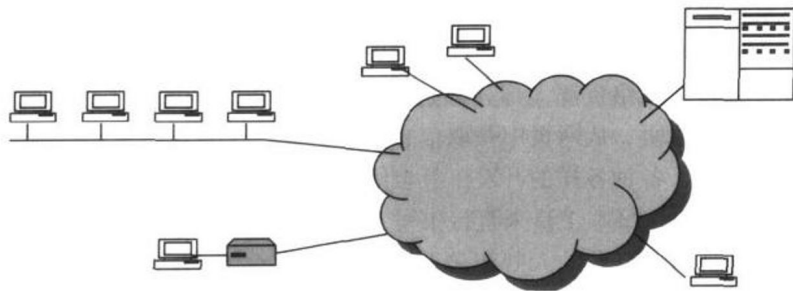


图 1-2

什么是一台电脑连接到因特网呢？就是说，一台电脑有了自己的 IP 地址，并且可以访问因特网上的资源。在这个结构中，有的电脑通过局域网连接到因特网，有的电脑通过调制解调器，然后通过电话线连接到因特网上，还有的直接连接到因特网上，所有的这些连接都是首先连接到路由器上的，在因特网上提供各种信息资源的服务器也是连接到因特网上的。

我们将因特网的通信部分用一朵“云”来表示，意思是在通信部分，其结构非常的复杂，有的是公用电话网，有的是网络公司或行业部门建立的全国性的光纤主干网。它们在地域上互相重叠，又互相连接，形成一个大的网络。当银行将它的数据库连接到因特网上后，我们就可以通过因特网开展银行业务了。

因特网上应用广泛：聊天、购物、接受教育、游戏和收发电子邮件等。其中很多应用是可以基于 Web 的。特别是我们通过登录一些网站，就可以了解一些信息。对用户来说，其过程如下：

首先启动一个应用程序，比如微软公司开发的网络浏览器 IE，它是内置于 Windows 操作系统的；网景公司的 Netscape，该公司曾开发了第一个因特网浏览器 Mosaic；腾讯公司开发的腾讯浏览器。然后我们在地址栏中输入一个网站的域名地址，比如 www.china.com，回车之后，就会在浏览器中显示相应的网页。通过网页，我们可以浏览新闻。现在来分析在因特网上，这个过程是怎么实现的。

它的实现方式是客户/服务器方式。我们的电脑是客户机，提供信息的电脑是服务器，作为服务器的电脑一般是处理速度快、存储容量大的中型机或大型机，而实际上，你的个人电脑也可以作为 Web 服务器，只要你运行了 Web 服务器程序即可，但是如果要向外界提供服务，你的电脑必须有一个固定 IP 地址。当我们在应用程序的地址栏中输入域名后，回车，则浏览器将向一个默认的域名服务器发送一个请求，通过域名服务器，得到该域名的

IP 地址, 请求信息就可以在因特网上通过 IP 路由, 找到 Web 服务器了。Web 服务器收到请求后, 就将自己缺省的主页文件 (一个 HTML 格式的文件, 文件名一般是 index 或者 default) 和相应的图片文件, 通过因特网再传送到你的机器, 你的浏览器在收到这个文件后, 就解释该文件, 并将它显示到浏览器窗口中。当你用鼠标单击了一个链接后, 就会重复上面的过程。

从这里可以了解到, 计算机网络是一些自治的计算机通过通信线路组成的一个集合。自治, 就是每台计算机自己管理自己, 一台计算机不能控制另一台计算机的启动、运行和停止。网络上的服务大都是一些专门的服务器提供的。网络上一般提供的服务有电子邮件、文件传送、WWW 服务等。我国的因特网建设从 20 世纪 90 年代起到现在, 已经有了巨大的发展。根据中国互联网信息中心的调查, 到 2001 年 12 月 31 日为止, 我国的上网计算机数已达 1254 万台, 是三年前 54.2 万台的 23.14 倍; CN 下注册的域名数已达 127319 个, WWW 站点数达 277100 个; 国际线路总容量为 7597.5M, 上网的人数已经达到 3370 万。

1.1.2 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。

1.1.3 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, 也可能在其他的机器上。

1.1.4 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。

1.1.5 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主页空间来存放自己的主页文件。

1.1.6 HTML 简介

所有在浏览器中使用的文件都是用一种叫做 HTML 的语言编写的。它的全称是超文本

标记语言 (Hyper Text Markup Language)。最早出现的 HTML 是由欧洲的粒子实验室开发的用于相互交流的标记语言, 后来被应用于 Internet。HTML 的标准由一个叫 W3C 的组织负责制定, 目前的版本是 4.0。由于 Microsoft 在浏览器市场上取得了决定性的胜利, 在最新的 HTML 4.0 中融合了 Microsoft 的许多新技术。HTML 语言是 Web 开发的核心, 也是网页设计中最基本的语言。

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新的编辑工具。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 1-3 所示。

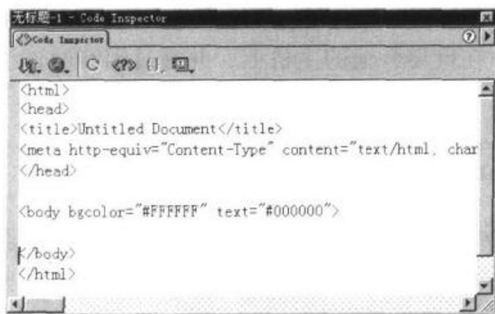


图 1-3

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 1-3 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 FFFFFFF 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,

(3) 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。

(4)“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绘画工具和纸张,并且提供了许多动植物素材。它的文件保存为.bmp 格式。

(5) 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 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。Java 的最大缺点是浏览 Java 程序的浏览器必须有 Java 虚拟机,并且下载速度较慢,不容易吸引人们注意。还必须要等该程序下载完毕之后才可以浏览。像 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。

Dreamweaver 是同属于 Macromedia 公司的网页制作工具之一。它可以说是当前较好的网页编辑器,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。

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属性的修改。

操作步骤如下:

(1) 启动 Fireworks 4,按 Ctrl+N 键,新建一个文件,在出现的对话框中按图 1-6 进行设置,单击“正确”按钮。

(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 1-7 进行设置。

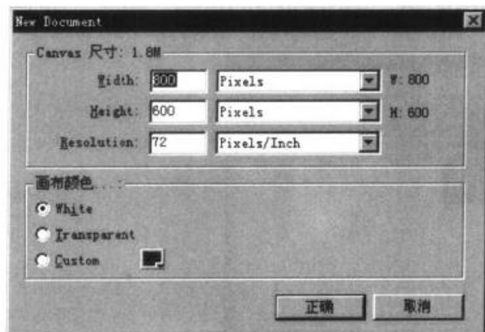


图 1-6

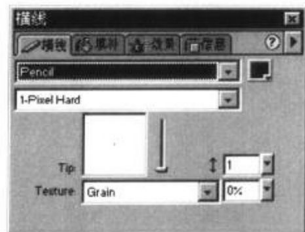


图 1-7

(3) 在工具栏中选择铅笔工具,在绘图区域中绘制如图 1-8 所示的封闭路径。

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 1-9 所示，一个选择蓝色，一个选择绿色。

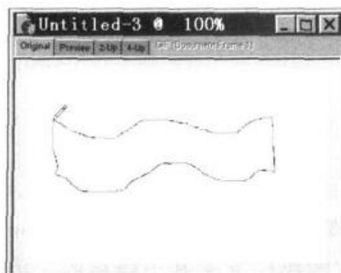


图 1-8



图 1-9

(4) 单击图 1-5 中的“填补”面板，按如图 1-10 所示进行设置。

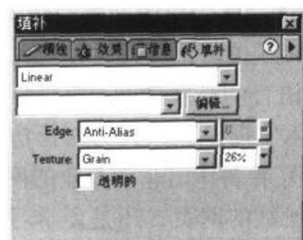


图 1-10

这时，封闭路径的填充效果如图 1-11 所示。

(5) 单击铅笔工具，在如图 1-11 所示的效果中间绘制一条路径，如图 1-12 所示。

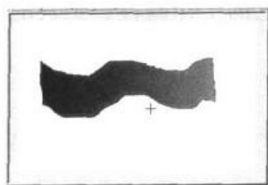


图 1-11

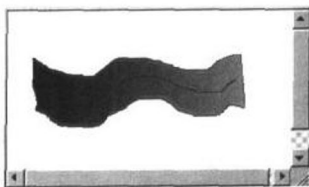


图 1-12

(6) 单击文本工具，在弹出的 **Text Editor** 对话框中输入“古诗园地”四个字，其余的设置如图 1-13 所示，注意字体的大小为 26，AV 的值为 100%，单击“正确”按钮。



图 1-13