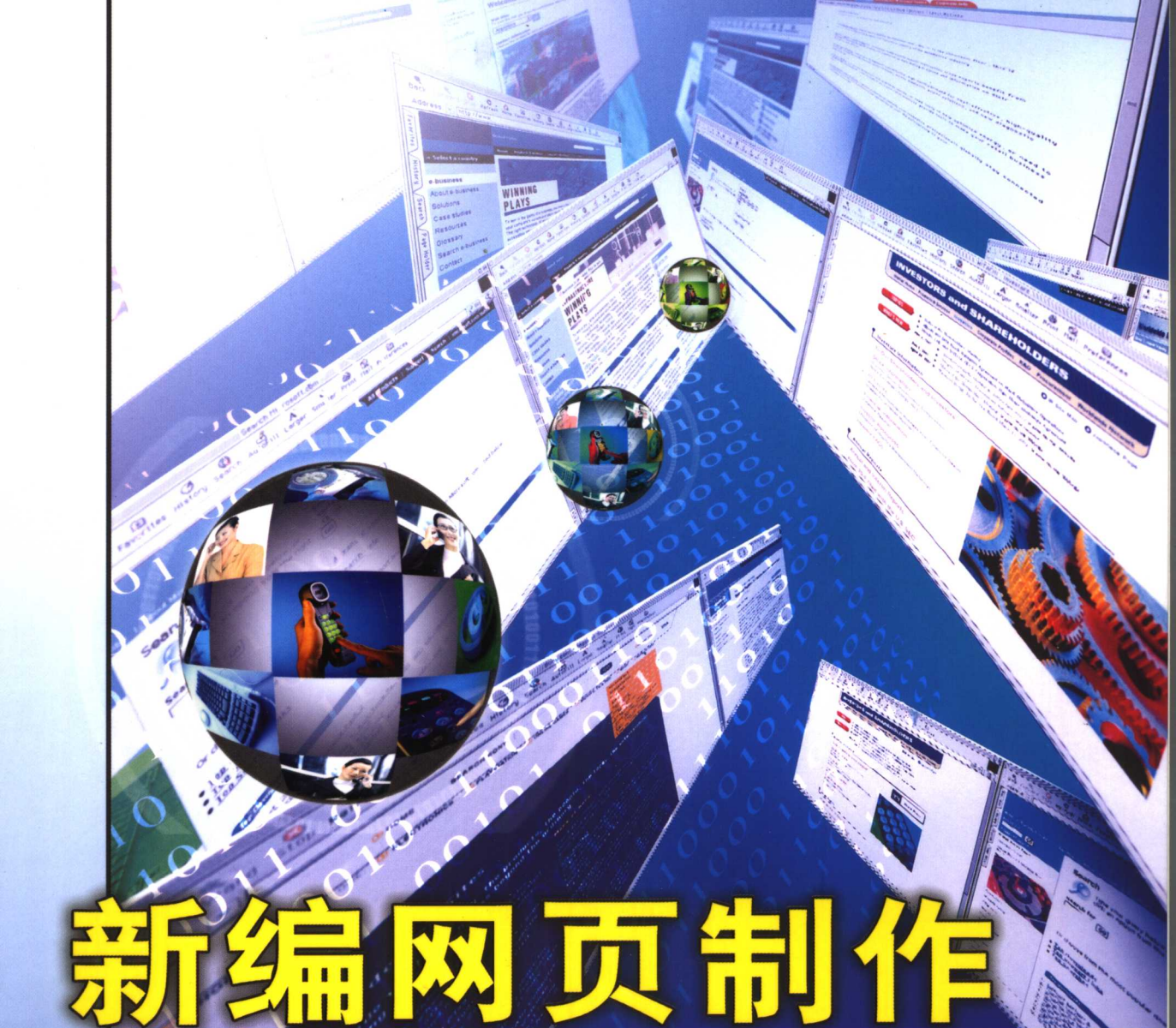




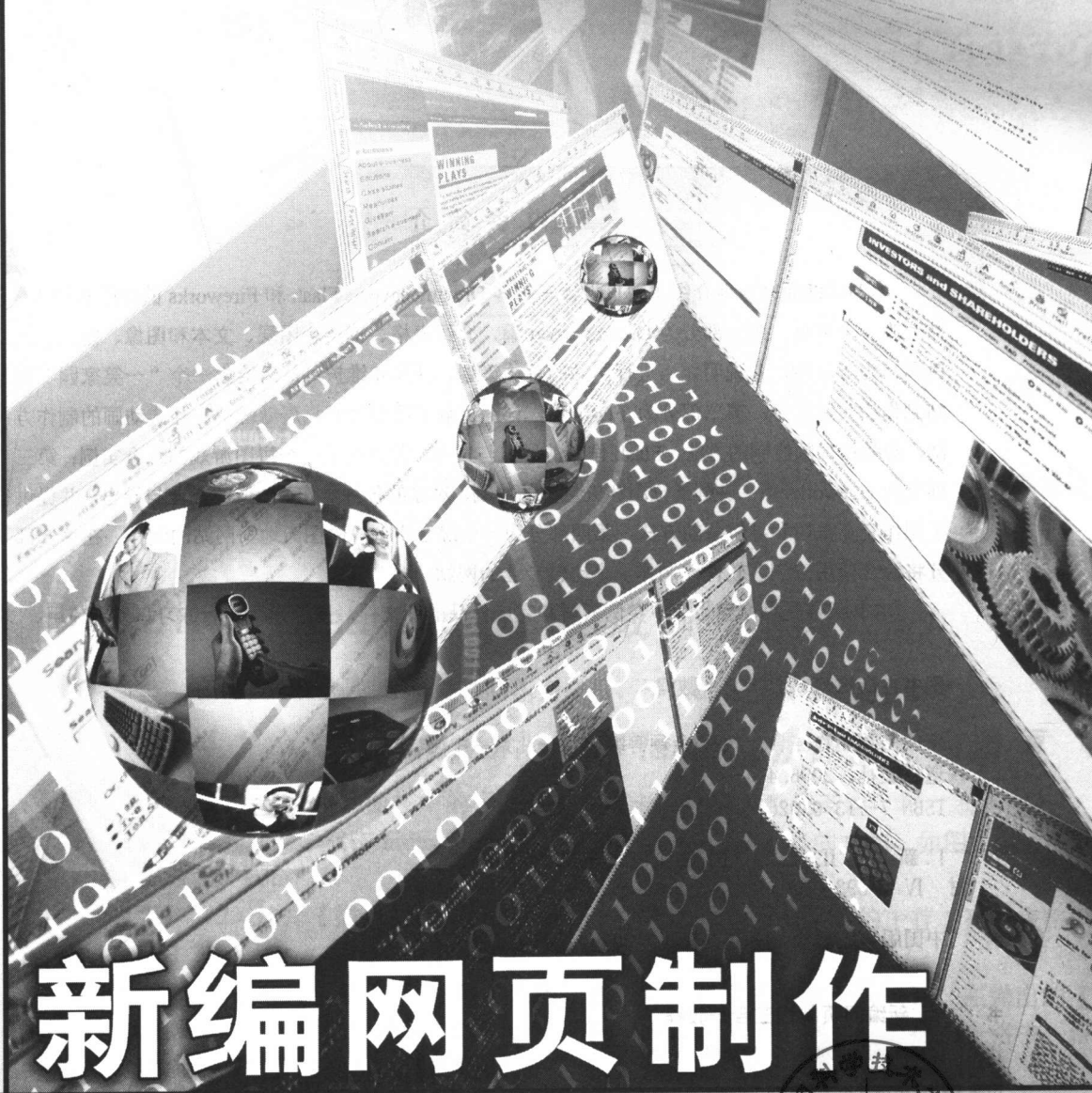
新编网页制作

三合一教程

金颖 刘三满 钟建华 吴文利 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



新编网页制作

三合一教程

金颖 刘三满 钟建华 吴文利 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书详细而完整地介绍了网页设计三剑客 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 的功能和应用。共分为 4 个部分：第一部分为 Dreamweaver 篇，介绍表格、框架、图层、文本和图像、链接、表单和行为等功能，并说明如何进行网站的总体策划、开发和维护，最后给出一个“一笑家园”网站制作的实际例子；第二部分为 Flash 篇，详细讲解了简单动画、层动画、交互式动画的制作方法，音频和视频控制的方法，Flash 作品的导出与发布，并提供了一个拼图游戏的综合实例；第三部分为 Fireworks 篇，讲解了位图和矢量图的绘制、对象的各种操作、图像的优化与导出，并提供了制作交互按钮和导航条的方法；第四部分为一个综合实例“酷图天地”网站的制作，在这一部分将综合使用三剑客软件，制作一个比较专业的网站。

本书配套光盘内容为书中实例素材和完成作品的源文件，便于读者实际练习和参考使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编网页制作三合一教程/金颖等编著. —北京：中国铁道出版社，2006.4

ISBN 7-113-07026-4

I. 新... II. 金... III. 主页制作—应用软件—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 041284 号

书 名：新编网页制作三合一教程

作 者：金 颖 刘三满 钟建华 吴文利

出版发行：中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑：严晓舟 张雁芳

责任编辑：苏 茜 杨 倩 熊严飞

封面设计：薛 为

封面制作：白 雪

责任校对：李 旸

印 刷：河北省遵化市胶印厂

开 本：787×1092 1/16 印张：21.5 字数：506 千

版 本：2006 年 7 月第 1 版 2006 年 7 月第 1 次印刷

印 数：1~4 000 册

书 号：ISBN 7-113-07026-4/TP·1783

定 价：36.00 元 (含盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书，如有缺页、倒页、脱页者，请与本社计算机图书批销部调换。

前言

Foreword

Macromedia 公司的三款软件 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks，被誉为网页制作的三剑客。这三款软件在功能上各有特色：Dreamweaver 主要用于站点管理和页面制作，它具有完全的可视化编辑、优秀的代码控制、完整的站点规划和管理、超乎寻常的动态效果设计，是设计人员得心应手的工具软件；Flash 是网页矢量交互动画制作的代表，具有图形绘制、动画制作和交互功能设计三大功能；Fireworks 则侧重于网页图像处理。这三款软件相辅相成，为网页设计和制作人员的工作提供了极大便利。

本书详细而完整地介绍了 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 的功能和应用。其主要内容分为四部分。

(1) 第 1 章~第 8 章为本书第一部分 Dreamweaver 篇，内容涉及 Dreamweaver 网页设计和网站创建的各个方面。第 1 章~第 6 章讲解网页制作的内容，如表格、框架、图层、文本和图像、链接、表单、行为等功能的使用。第 7 章详细说明网站的总体策划、开发和维护。第 8 章通过一个综合例子，讲解如何将 Dreamweaver 的各个功能纵向连接运用起来。通过第 8 章的站点规划和主页制作实例，读者能对网页制作有一个完整的体验。

(2) 第 9 章~第 15 章为本书第二部分 Flash 篇，通过大量实用的例子，详细讲解了简单动画制作、层动画制作、交互式动画制作、音频和视频控制、Flash 作品的导出与发布等方面的内容。

(3) 第 16 章~第 20 章为本书第三部分 Fireworks 篇，讲解了位图和矢量图的绘制、对象的各种操作、图像的优化与导出、制作交互按钮和导航条的方法。

(4) 网页设计、动画制作和图像处理，是建设多媒体交互网站的三大核心。本书第四部分即第 21 章为一个综合实例——制作“酷图天地”网站。

本书配套光盘内容为书中各个实例的素材和完成效果文件，读者可以边学习边实践，层层递进、步步为营，体验网页设计和制作的快乐。

本书由金颖老师主笔，刘三满、钟建华、吴文利等老师参与编写，其中刘三满老师参与编写第 2~8 章及第 21 章，吴文利老师参与编写第 16~20 章，韦笑、姜真杰、贺军、贺民、王雷、龚亚萍、李志云、戴军、陈安南、李晓春、陈河南、吴少波、陈安华、孙宏、赵成璧、纪红、侯佳宜、许伟、戴文雅、邵世磊、任世华、汤效平、裘蕾、陈占军、李季、于樊鹏、梁彩隆等人在软件试用、内容审读等方面做了大量的工作，在此一并表示感谢！由于作者水平和编写时间所限，书中难免有疏漏之处，敬请读者不吝指教。电子邮箱：book_service@126.com。

编者

2006 年 4 月

目 录

Contents

第一部分 Dreamweaver 篇	1
第 1 章 基础入门——初识 Dreamweaver	3
1.1 进入 Dreamweaver	4
1.1.1 启动	4
1.1.2 新建文档	6
1.2 Dreamweaver 工作界面预览	7
1.2.1 标题栏	8
1.2.2 菜单栏	8
1.2.3 工具栏	9
1.2.4 文档编辑窗口	10
1.2.5 状态栏	10
1.2.6 属性面板	12
1.2.7 面板组	13
1.3 Dreamweaver 参数设置	13
1.3.1 常规参数设置	14
1.3.2 设置字体方式	15
1.4 Dreamweaver 配置要求	16
第 2 章 总体规划——表格、框架和图层的使用	17
2.1 表格的使用	18
2.1.1 插入表格	18
2.1.2 嵌入表格	19
2.1.3 操作表格和单元格	20
2.1.4 设置表格	22
2.2 使用框架规划网页布局	24
2.2.1 使用框架	24
2.2.2 设置框架集属性	26
2.2.3 添加框架背景颜色	28
2.2.4 保存框架网页	29
2.3 图层的使用	29
2.3.1 创建图层	29
2.3.2 管理图层	31
2.3.3 使用层面板	34
2.4 上机实践——个性网站中表格的添加	36

第3章 元素添加——巧设文本和图像.....	39
3.1 设置文本格式.....	40
3.1.1 添加文本.....	40
3.1.2 设置文字格式.....	40
3.1.3 设置段落格式.....	42
3.1.4 设置项目列表.....	45
3.2 在网页中插入图像.....	47
3.2.1 常用图像格式.....	47
3.2.2 在网页中添加图像.....	48
3.2.3 编辑图像.....	49
3.2.4 使用外部图像编辑器.....	52
3.3 上机实践——色彩缤纷水果世界网页文本图像编辑.....	53
第4章 链接灵活应用——对象链接和图像映射.....	57
4.1 使用链接和 URL.....	58
4.1.1 创建链接的类型和方法.....	58
4.1.2 创建网页之间的超链接.....	58
4.1.3 创建 E-mail 链接.....	59
4.1.4 创建页内链接.....	60
4.1.5 管理链接.....	62
4.2 创建导航条和跳转菜单.....	62
4.2.1 创建与编辑导航条.....	63
4.2.2 创建与编辑跳转菜单.....	64
4.3 上机实践——游戏人生网页中链接的运用.....	65
第5章 完善网页——合理使用交互式表单.....	67
5.1 使用表单.....	68
5.1.1 创建单行文本域.....	68
5.1.2 创建多行文本域.....	69
5.1.3 创建表单按钮.....	69
5.2 使用高级表单功能.....	70
5.2.1 创建图像域.....	70
5.2.2 创建复选框.....	71
5.2.3 创建单选按钮.....	71
5.2.4 创建下拉列表框.....	72
5.2.5 创建滚动列表.....	73
5.2.6 创建文件域.....	73
5.3 上机实践——飞雪空间网页中表单的使用.....	73

第 6 章 网页的润色——行为	77
6.1 认识行为	78
6.1.1 行为的概念和行为面板	78
6.1.2 应用行为	78
6.1.3 事件	79
6.2 不同的行为效果及其实现	80
6.2.1 播放声音	80
6.2.2 打开浏览器窗口	81
6.2.3 弹出信息	82
6.2.4 检查插件	83
6.2.5 检查浏览器	84
6.2.6 控制 Shockwave 或 Flash	85
6.2.7 设置文本	85
6.2.8 时间轴	87
6.2.9 预先载入图像	88
6.2.10 显示弹出的快捷菜单	89
6.2.11 转到 URL	92
第 7 章 网页设计师——网站总体策划、开发和维护	93
7.1 站点规划	94
7.2 定义站点	94
7.2.1 新建 Web 本地站点	95
7.2.2 新建远程 Web 站点	97
7.2.3 站点创建实例	98
7.3 站点测试	100
7.3.1 检测浏览器的兼容性	100
7.3.2 使用报告测试站点	101
7.3.3 使用行为检测浏览器和插件	102
7.3.4 检测错误链接	102
7.3.5 测试下载时间和文件大小	103
7.3.6 利用浏览器预览网页	103
7.4 发布站点	104
7.4.1 主页空间的申请	104
7.4.2 发布站点	107
7.5 宣传站点	108
7.6 维护更新站点	109
7.6.1 修改模板和更新网页	109
7.6.2 更新整个站点	109
7.6.3 同步站点文件	110

7.6.4 站点报告	111
第 8 章 网页制作实录——一笑家园	113
8.1 设置站点属性	114
8.2 向站点图中添加网页	115
8.3 设置网页属性	116
8.4 制作网页内容	118
8.5 制作动态效果	121
8.6 制作链接	123
第二部分 Flash 篇	125
第 9 章 初识 Flash	127
9.1 Flash 与网页动画	128
9.2 Flash 的工作环境	128
9.2.1 基本界面	128
9.2.2 菜单栏	129
9.2.3 工具栏	129
9.2.4 工具箱	130
9.2.5 时间轴	130
9.2.6 舞台	131
9.2.7 浮动面板	131
9.2.8 属性面板	132
9.3 Flash 的图像绘制	133
9.3.1 绘图基础	133
9.3.2 使用工具箱绘图	134
9.3.3 设置绘图工具属性	144
9.4 制作文字特效	145
9.4.1 上机实践——空心字特效	145
9.4.2 上机实践——彩虹字特效	146
9.4.3 上机实践——金属文字特效	146
第 10 章 简单动画制作	149
10.1 Flash 的基本操作	150
10.1.1 创建动画和设置动画属性	150
10.1.2 预览和测试动画	151
10.1.3 使用工具栏	151
10.1.4 使用时间轴	152
10.1.5 使用 Flash 播放器	153
10.1.6 自定义 Flash 的快捷键	154



10.1.7 设置文件属性	154
10.1.8 其他操作	155
10.2 使用时间轴	155
10.2.1 认识时间轴	155
10.2.2 改变时间轴窗口的大小	156
10.2.3 操作播放指针	156
10.2.4 改变时间轴中的显示方式	157
10.3 使用图层	158
10.3.1 创建图层	159
10.3.2 编辑图层	159
10.4 使用帧	161
10.4.1 关键帧	162
10.4.2 识别帧	162
10.4.3 编辑帧	164
10.4.4 设置帧速率	165
10.5 制作简单动画	165
10.5.1 上机实践——书写模拟	165
10.5.2 上机实践——留影效果	168
10.5.3 上机实践——小球弹跳	170
第 11 章 层动画制作	173
11.1 普通层的应用	174
11.1.1 普通层的概念	174
11.1.2 上机实践——中间开幕显示图片	174
11.2 遮罩层动画	176
11.2.1 遮罩层的概念	176
11.2.2 上机实践——依次显现文字	176
11.2.3 上机实践——文字划变	177
11.2.4 上机实践——图片拉帘效果	179
11.3 引导层动画	182
11.3.1 引导层的概念	182
11.3.2 上机实践——恋花飞蝶	182
11.3.3 上机实践——黄叶在秋风中飘落	184
11.3.4 非链接引导层	187
第 12 章 制作交互式动画	189
12.1 使用动作面板	190
12.1.1 认识动作面板	190
12.1.2 使用动作面板选项菜单	191
12.1.3 设置动作面板的首选参数	193

12.2 为对象添加动作	194
12.2.1 为关键帧指定动作	194
12.2.2 为按钮指定动作	195
12.2.3 为影片剪辑指定动作	196
12.2.4 动作语言	197
12.3 使用 Flash UI 组件	210
12.4 上机实践——制作 MP3 播放器设置窗口	211
第 13 章 控制音频和视频动画	215
13.1 应用音频	216
13.1.1 导入音频	216
13.1.2 编辑音频文件	216
13.1.3 为按钮添加音频	219
13.1.4 设置音频输出属性	220
13.2 使用脚本控制声音	221
13.3 导入视频	222
13.4 上机实践——制作视频播放器	225
第 14 章 Flash 作品的导出与发布	229
14.1 Flash 作品的导出	230
14.1.1 作品导出	230
14.1.2 导出作品的格式设置	230
14.2 Flash 作品的发布和设置	234
14.2.1 作品的发布	235
14.2.2 设置 Flash 格式	235
14.2.3 设置 HTML 格式	236
14.2.4 设置 GIF 动画格式	238
14.2.5 放映文件格式	239
14.2.6 设置 QuickTime 格式	239
14.3 发布预览	239
第 15 章 综合实例——拼图游戏制作	241
15.1 导入并分割图形	243
15.2 图形响应鼠标事件的设计	244
15.3 动作设计	245
15.4 帮助的设计	247
第三部分 Fireworks 篇	253
第 16 章 初识 Fireworks	255
16.1 Fireworks 的启动与退出	256

16.1.1 启动 Fireworks	256
16.1.2 退出 Fireworks	256
16.2 Fireworks 的界面预览	256
16.3 自定义 Fireworks 的工作环境	257
第 17 章 位图绘制	259
17.1 创建位图	260
17.1.1 路径转化创建位图	260
17.1.2 导入位图	260
17.1.3 扫描位图	261
17.2 选取位图	262
17.2.1 创建选择域	262
17.2.2 编辑选择域	263
17.3 编辑位图	265
17.3.1 使用铅笔工具	265
17.3.2 使用刷子工具	266
17.3.3 擦除图像	266
17.3.4 复制图像	267
17.4 调整画布	269
17.4.1 改变画布尺寸	269
17.4.2 改变画布颜色	269
17.4.3 修剪画布	270
17.4.4 旋转画布	271
17.5 管理颜色	271
17.5.1 颜色分类	271
17.5.2 选取颜色	273
17.6 上机实践——制作波尔卡点边框	274
第 18 章 矢量图绘制和对象操作	277
18.1 路径的创建	278
18.1.1 使用直线工具	278
18.1.2 使用钢笔工具	278
18.1.3 使用矢量路径工具	279
18.1.4 使用矩形工具	280
18.1.5 使用椭圆工具	280
18.1.6 使用多边形工具	280
18.1.7 使用其他几何图形	280
18.2 路径的编辑	281
18.2.1 使用自由变形工具	281
18.2.2 使用更改区域形状工具	282

18.2.3 使用路径洗刷工具	282
18.2.4 使用刀子工具	283
18.2.5 使用重绘路径工具	283
18.3 文本的使用	283
18.3.1 应用文本编辑器	283
18.3.2 沿路径排放文本	285
18.3.3 给文本附加路径	285
18.3.4 文本转换	286
18.4 对象的选取和变形	287
18.4.1 选取对象	287
18.4.2 缩放对象	288
18.4.3 倾斜对象	288
18.4.4 扭曲对象	289
18.4.5 旋转对象	289
18.5 对象的组织	290
18.5.1 移动对象	290
18.5.2 对齐对象	290
18.5.3 重叠对象	291
18.5.4 组合对象	291
18.6 上机实践——制作三维图形	292
第 19 章 图像优化和导出	295
19.1. 网络图像格式	296
19.2 图像的优化技术	297
19.2.1 优化 GIF 图像	298
19.2.2 优化 JPEG 图像	301
19.3 图像的导出	302
19.3.1 导出向导	303
19.3.2 导出预览	303
19.3.3 导出的类型	305
第 20 章 Fireworks 综合实例	307
20.1 概述	308
20.2 简单按钮制作	309
20.2.1 新建按钮	309
20.2.2 编辑按钮	312
20.2.3 绘制和编辑活动区域	312
20.2.4 编辑按钮文本	313
20.2.5 添加 URL 连接	314
20.3 从库文件导入按钮	314

20.3.1 从内部按钮库导入按钮	314
20.3.2 从外部库文件导入按钮	315
20.4 制作导航条	316

第四部分 综合应用篇..... 319

第 21 章 用 Dreamweaver 规划网站结构和构思 321

21.1 主页构思介绍	322
21.1.1 规划网站结构	323
21.1.2 设置页面属性	324
21.2 利用 Fireworks 制作网站图标、背景图像和导航条	324
21.2.1 制作网站图标	324
21.2.2 制作标题背景	325
21.2.3 利用 Fireworks 制作导航条	326
21.3 利用 Flash 制作背景动画	328
21.4 Dreamweaver 合成制作网页	329
21.4.1 添加 Fireworks 和 Flash 制作的图片和动画	329
21.4.2 制作登录栏	330
21.4.3 制作表格添加文本和图片	330
21.4.4 新建网页与主页链接	331

Dreamweaver篇

Dreamweaver篇

Dreamweaver篇

第一部分 Dreamweaver篇

Dreamweaver MX 2004 是美国 Macromedia 公司推出的网页制作软件，以其专业的性能、简洁的界面和易学易用等特点深受广大用户的喜爱，成为目前最流行的网页制作软件。在这部分中，主要介绍 Dreamweaver 的基础知识和最新功能，并配以丰富的实例，让读者在实践中掌握网页制作的技巧和方法，学会网站的架构，高效地进行网站中网页的制作及链接。

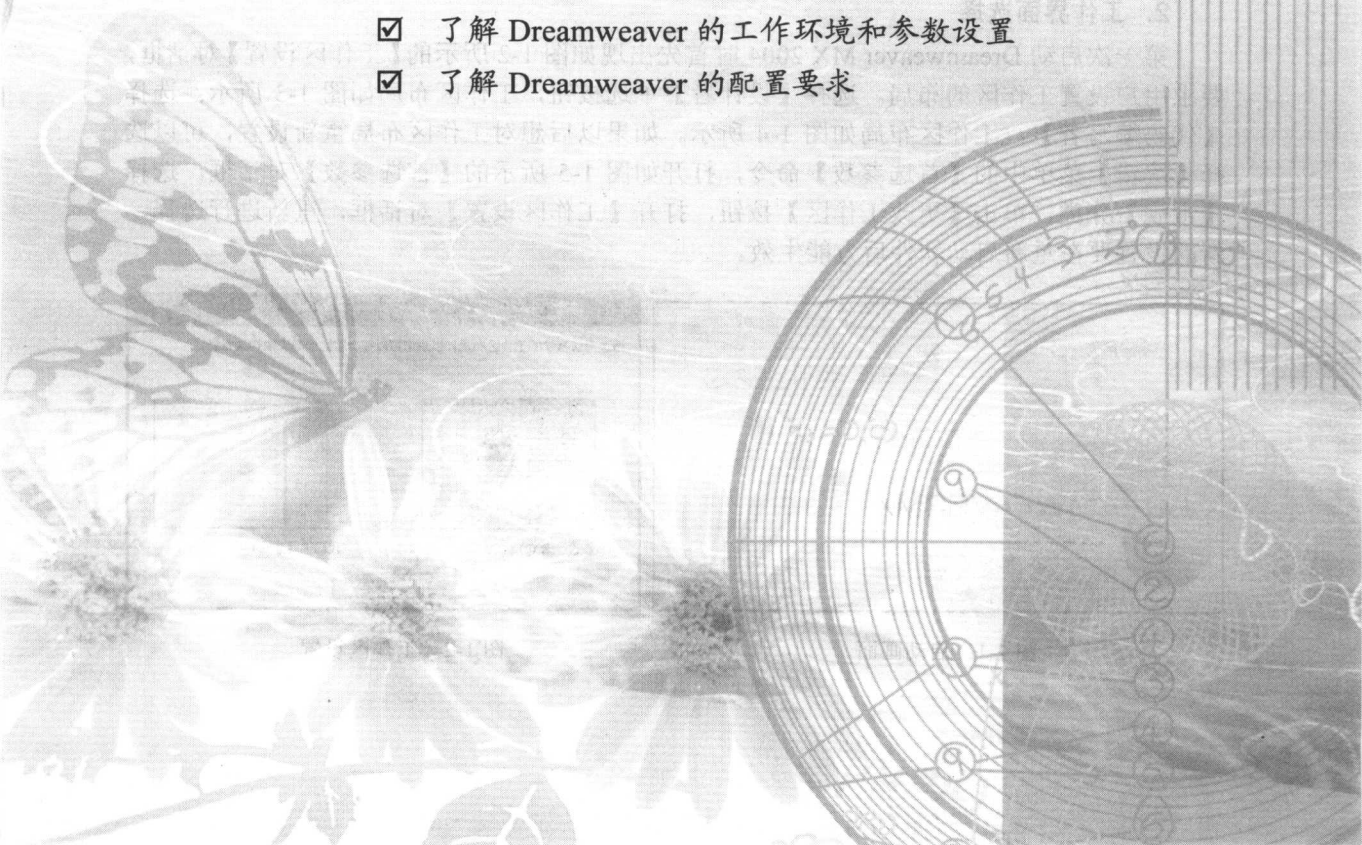
Chapter

1.

基础入门——初识 Dreamweaver

内容提要

- ☑ 初识 Dreamweaver
- ☑ 了解 Dreamweaver 的启动过程
- ☑ 了解 Dreamweaver 的工作环境和参数设置
- ☑ 了解 Dreamweaver 的配置要求



Dreamweaver 是一个专业的可视化网页设计工具，支持 DHTML（动态 HTML）标准和 CSS 规范，它具有如下特点：运用图层可标准定位，利用时间轴可方便地制作动画，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，不会产生冗余代码，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。

Dreamweaver 提供了众多功能强劲的可视化设计工具、应用开发环境以及代码编辑支持，使开发人员和设计师能够快捷地创建代码规范的应用程序，集成程度非常高。Dreamweaver 的开发环境简洁而高效，开发人员能够运用 Dreamweaver 与他们的服务器技术构建功能强大的网络应用程序，衔接到用户的数据、网络服务体系。

Dreamweaver 提供了强大的规范管理来确保高质量的设计，提供迅速高效的程序开发代码来制作简洁、专业、规范的站点。Dreamweaver 是开放式和可扩展的，这赋予用户最大的自由度和灵活性来选择今天或者将来最适合用户工作的技术。

1.1 进入 Dreamweaver

可以通过双击操作系统桌面上的 Dreamweaver 快捷方式图标启动软件，或是通过执行【开始】菜单中的【程序】|【Macromedia】|【Macromedia Dreamweaver MX 2004】命令启动软件。

1.1.1 启动

1. 启动画面

当启动 Dreamweaver MX 2004 的时候，会出现启动画面，画面显示了软件版权信息用户的注册信息，如图 1-1 所示。

2. 工作界面选择

第一次启动 Dreamweaver MX 2004 时首先出现如图 1-2 所示的【工作区设置】对话框，要求用户设置工作区的布局。选择【设计者】单选按钮，工作区布局如图 1-3 所示；选择【代码编写者】，工作区布局如图 1-4 所示。如果以后想对工作区布局重新设置，可以选择【编辑】菜单中的【首选参数】命令，打开如图 1-5 所示的【首选参数】对话框，选择【常规】分类，单击【更改工作区】按钮，打开【工作区设置】对话框，重新进行选择，新的设置要在重新启动软件后方能生效。



图 1-1 启动画面

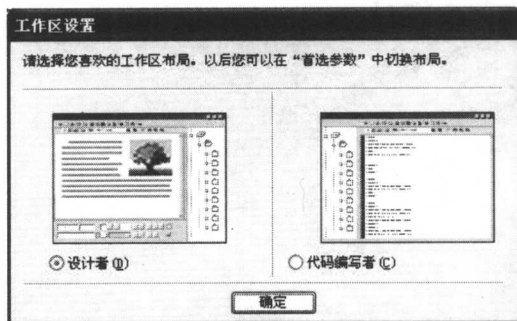


图 1-2 工作区设置