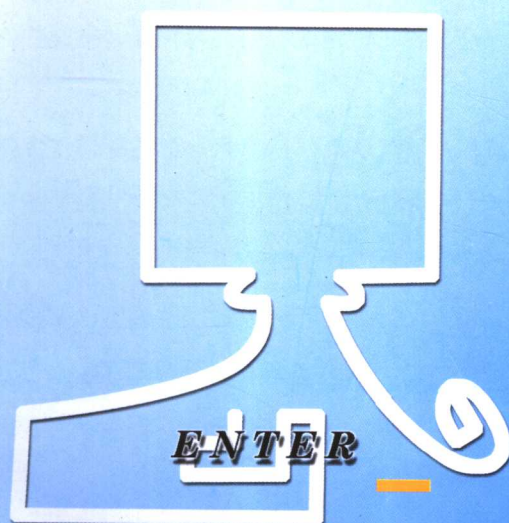


主编：于来虎

高 勇

网页制作技术



河北人民出版社

网页制作技术

于来虎 高勇 编著

河北人民出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

网页制作技术 / 于来虎, 高勇编著. — 石家庄: 河北人民出版社, 2005.7

ISBN 7-202-03930-3

I. 网... II. ①于... ②高... III. 主页制作
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 082556 号

书 名	网页制作技术
主 编	于来虎 高 勇
责任编辑	解京宁
封面设计	王京锋
责任校对	丁 清
出版发行	河北人民出版社 (石家庄市友谊北大街 330 号)
印 刷	石家庄市新华书店新华印刷厂
开 本	787 × 1092 毫米 1/16
印 张	19.25
字 数	400 千字
版 次	2005 年 7 月第 1 版 2005 年 7 月第 1 次印刷
印 数	1-5000
书 号	ISBN7-202-03913-3/TP · 10
定 价	41.00 元
版权所有	翻印必究

前 言

21世纪是信息世纪,也是网络世纪,Internet已经进入了大众的生活之中,万维网(WWW)已成为全球最主要的电子信息发布媒介,各种信息通过因特网快速地在世界各地传播,世界因为英特网而变得更加丰富多彩。通过Internet人们可以收看新闻、欣赏音乐、接受远程教育、交友聊天、在线游戏以及网上购物等多种活动。英特网已经进入了我们生活、工作、学习以及娱乐的各个部分。

Macromedia公司出品的被人们称为网页制作三剑客的网页制作系列软件Dreamweaver、Fireworks和Flash是当今最流行的Web设计工具之一。网页制作三剑客系列软件的有机结合,使得网页制作变得更加简单和快捷,并为网页制作带来了高效率。

Dreamweaver MX是网页编辑与制作软件,具有鲜明的网页设计特性,采用“所见即所得”的直观设计模式,用户可以用可视化的方式来编辑文字、图像、表格以及表单等网页元素。使用Dreamweaver MX编写网页,用户不必编写复杂的HTML源代码,就可以编写跨平台、跨浏览器的网页。该软件将已经撰写好的程序代码封装起来,用户在设计制作网页时,不必编写非常专业化的JavaScript脚本语言,通过Dreamweaver MX中的行为面板可以方便地将这些程序调出并附加在页面元素中,在自己的页面中实现动作互动的效果。

Fireworks MX是一个专业化的Web图像设计软件,是Macromedia公司专门针对Web图像设计而开发的软件工具。使用Fireworks既可以编辑Web图像,又可以编辑Web动画。Fireworks一个很大的优势是将位图处理与矢量处理合二为一,既可以处理位图图像,也可以处理矢量图像并可以将两者实现完美的结合。在Fireworks中对导入的图像和文本进行编辑后,使用它所具有的强大图像优化功能,可以导出附有HTML代码和JavaScript代码的图像。

Flash MX是目前最流行的网页动画制作软件,是一种交互式矢量多媒体技术。使用Flash应用软件可以制作令人赏心悦目的Web动画作品、Web站点导航控件、长篇动画和完整的Flash Web站点等。Flash MX为创作高效的动态交互式网页提供了一种全新的概念。用Flash MX制作的网页动画,可以让用户参与到动画之中,允许用户对动画进行控制。如果说Flash点亮了网络生活,那么动作控制则丰富了Flash世界。使用Flash MX中的动作功能,可以为用户提供参与和控制的空间,提高用户的参与性和动画的交互性,使网页动画更具魅力。Swish是Flash动画软件的重要辅助工具,是一款功能强大的动画特效软件,最大的特点是省时省力、简单易用,只要轻点几下鼠标,你就可以在你的网页中做出令众人瞩目的酷炫动画效果。Swish和Macromedia Fireworks、Flash、Dreamweaver等软件相结合,可以将它的魅力发挥到极致。

本书共分Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX三篇。综合讲述了网页制作中的网页编辑、Web图像制作以及网页动画设计的基本概念和基本操作技能。本书文字叙述简单明了、通俗易懂,由浅入深、循序渐进地介绍了Macromedia公司出品的网页制作系列软件,符合学习者的认知规律。为使学习者更好地理解和掌握书中所讲述的内容,书中列举了大量的实例,各章都编排了适量的习题、思考题和上机操作练习题。

本书由于来虎、高勇、李志远、王玉平、王京锋编著,参加编写工作的还有谢丽丽、吴文生、顾晓俭、刘银东、陈顺心、陈雪、王红。乔兰柱教授认真审阅了全部书稿并提出了宝贵的修改意见,谨在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏、错误之处,敬请广大读者和有关专家提出宝贵意见,以便及时修订和完善。

编著者

2005年6月

目 录

第一编 Fireworks MX

第一章 Fireworks 的基本操作	(3)
1.1 Fireworks MX 概述	(3)
1.2 Fireworks MX 中的基本操作	(11)
习题与上机实验	(26)
第二章 使用笔触填充和动态效果	(28)
2.1 为对象使用笔触	(28)
2.2 使用填充美化文档对象	(30)
2.3 给对象应用动态效果	(33)
习题与上机实验	(36)
第三章 使用层和蒙板	(38)
3.1 层的创建和使用	(38)
3.2 蒙板的创建和使用	(42)
习题与上机实验	(46)
第四章 使用 Fireworks 制作动画	(47)
4.1 帧的创建和使用	(47)
4.2 使用洋葱皮技术	(49)
4.3 创建和使用动画元件	(50)
4.4 动画的制作与编辑	(52)
4.5 控制动画的播放	(57)
第五章 使用切片和热点	(60)
5.1 创建与编辑切片	(60)
5.2 导出切片	(62)
5.3 使用热点和图像映射	(64)
5.4 编辑热点	(66)
5.5 导出图像映射	(66)
习题与上机实验	(67)
第六章 创建按钮和弹出菜单	(69)
6.1 创建按钮	(69)
6.2 编辑和导出按钮	(72)
6.3 创建导航栏	(73)
6.4 创建与编辑弹出菜单	(74)
6.5 导出弹出菜单	(79)
习题与上机实验	(79)
第七章 图像的优化和导出	(81)

7.1 优化图像文档·····	(81)
7.2 使用 Fireworks 导出优化的图像·····	(85)
习题与上机实验·····	(86)

第二编 Flash MX

第八章 Flash MX 及其基本操作 ·····	(89)
8.1 Flash MX 概述·····	(89)
8.2 Flash MX 中的基本操作·····	(94)
习题与上机实验·····	(102)
第九章 Flash MX 中的元件与实例 ·····	(104)
9.1 元件与实例的概念·····	(104)
9.2 元件的类型·····	(104)
9.3 元件的创建·····	(105)
9.4 元件的编辑·····	(110)
9.5 实例的属性设置·····	(111)
习题与上机实验·····	(114)
第十章 动画的制作与编辑 ·····	(116)
10.1 Flash MX 的时间轴面板·····	(116)
10.2 图层的创建与编辑·····	(117)
10.3 帧的使用与编辑·····	(122)
10.4 动画的创建与编辑·····	(122)
习题与上机实验·····	(134)
第十一章 Flash MX 中的交互行为 ·····	(136)
11.1 交互中的事件与动作·····	(136)
11.2 创建交互式动画实例·····	(143)
习题与上机实验·····	(147)
第十二章 动画的输出与发布 ·····	(148)
12.1 导出Flash动画·····	(148)
12.2 发布Flash动画·····	(149)
习题与上机实验·····	(151)
第十三章 SwiSH 2.0 简介 ·····	(153)
13.1 SwiSH 2.0 概述·····	(153)
13.2 建立第一个文字特效动画·····	(155)
13.3 制作具有图像和文字的动画文档·····	(157)
13.4 导出动画文档·····	(160)
习题与上机实验·····	(161)

第三编 Dreamweaver MX

第十四章 Dreamweaver MX 概述	(165)
14.1 Internet 与 Dreamweaver.....	(165)
14.2 Dreamweaver MX 的工作界面.....	(166)
14.3 Dreamweaver MX 中的基本操作.....	(170)
习题与上机实验.....	(175)
第十五章 编辑网页中的内容	(177)
15.1 在网页中添加文本和文本的格式化.....	(177)
15.2 设置网页的属性.....	(185)
习题与上机实验.....	(187)
第十六章 在网页中使用图像	(188)
16.1 图像的格式.....	(188)
16.2 插入图像.....	(189)
16.3 图像属性设置.....	(191)
16.4 插入与编辑翻转图像.....	(196)
16.5 插入与编辑导航条.....	(197)
习题与上机实验.....	(199)
第十七章 创建与应用表格	(200)
17.1 表格的组成和基本操作.....	(200)
17.2 表格的编辑.....	(204)
17.3 向表格中添加对象.....	(208)
17.4 使用表格组织网页.....	(209)
习题与上机实验.....	(214)
第十八章 应用表单创建交互式的网页	(216)
18.1 表单的概念.....	(216)
18.2 插入表单.....	(216)
18.3 表单应用实例.....	(226)
18.4 表单的检测功能.....	(228)
习题与上机实验.....	(230)
第十九章 制作包含框架的网页	(231)
19.1 创建框架页面.....	(231)
19.2 创建嵌套框架.....	(233)
19.3 框架操作.....	(233)
19.4 设置框架的属性.....	(236)
习题与上机实验.....	(238)
第二十章 在网页中创建超链接	(239)
20.1 超链接概述.....	(239)

20.2	建立文本超链接	(241)
20.3	创建锚链接	(243)
20.4	建立电子邮件超链接	(245)
20.5	使用【插入】面板创建超链接	(245)
20.6	建立图像超链接	(246)
20.7	在框架网页中创建超链接	(248)
20.8	编辑超链接	(249)
	习题与上机实验	(251)
第二十一章	在网页中使用 CSS 样式	(252)
21.1	CSS 样式表简介	(252)
21.2	创建 CSS 样式表	(253)
21.3	使用和编辑自定义 CSS 样式表	(265)
	习题与上机实验	(267)
第二十二章	在网页中使用层	(268)
22.1	创建层	(268)
22.2	层的操作与属性设置	(269)
22.3	层面板的使用	(273)
22.4	使用辅助工具定位层	(275)
22.5	层与表格的转换	(278)
	习题与上机实验	(280)
第二十三章	Dreamweaver 中的行为和时间轴	(281)
23.1	Dreamweaver MX 的内置行为	(281)
23.2	使用 Dreamweaver MX 的内置行为	(283)
23.3	Dreamweaver MX 的时间轴	(290)
	习题与上机实验	(299)

第一编 Fireworks MX

第一章 Fireworks 的基本操作

1.1 Fireworks MX 概述

Fireworks MX 是一个专业化的 Web 图像设计程序，是 Macromedia 公司专门针对 Web 图像设计而开发的软件工具，目前在业界得到了广泛的好评和应用。

使用 Fireworks 既可以编辑 Web 图像，又可以编辑 Web 动画。Fireworks 一个很大的优势是将位图处理与矢量处理合二为一，它既可以处理位图图像，也可以处理矢量图像并可以将两者实现完美的结合。Fireworks 同 Macromedia 公司的其他产品（如 Dreamweaver、Flash 等）高度集成，使得用户在进行网页设计时更加得心应手。使用 Fireworks 可以非常方便地导入各种图像和文本文件，在 Fireworks 中对导入的图像和文本进行编辑后，使用它所具有的强大图像优化功能，导出附有 HTML 代码和 Javascript 代码的图像。

1.1.1 Fireworks MX 的工作界面

本节介绍 Fireworks MX 的工作界面。Fireworks MX 的工作界面主要包括标题栏、菜单栏、工具栏、工具面板、属性面板、编辑窗口、控制面板、快捷工具栏以及状态栏等。

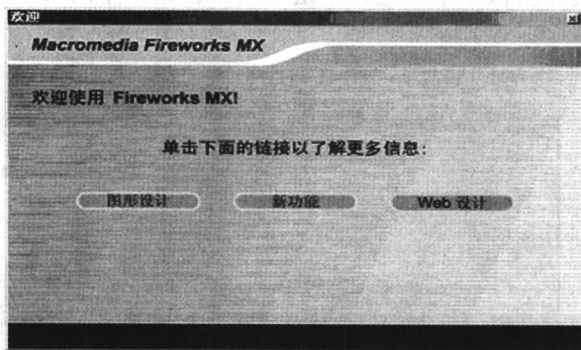


图 1-1 【欢迎】对话框

1. 启动 Fireworks MX

安装了 Fireworks MX 后，会自动在【开始】菜单中建立启动 Fireworks MX 程序的快捷图标。启动时，单击【开始】按钮，在弹出的开始菜单中选择【程序】/【Macromedia】/【Fireworks】快捷图标，就可以启动 Fireworks MX。第一次打开应用程序时，将弹出一个【欢迎】对话框，如图 1-1 所示。关闭对话框后进入 Fireworks MX 的工作界面，如图 1-2 所示。

启动 Fireworks MX 后，工具面板中的工具为灰色，属性面板的内容也为空。新建或打开一个文档后工具面板中的命令变为可用状态，属性面板中也出现了选项内容，如图 1-3 所示。

(1) 窗口的正中是文档编辑窗口。文档窗口的中间是画布，所创建的 Fireworks 文档都显示在这里。

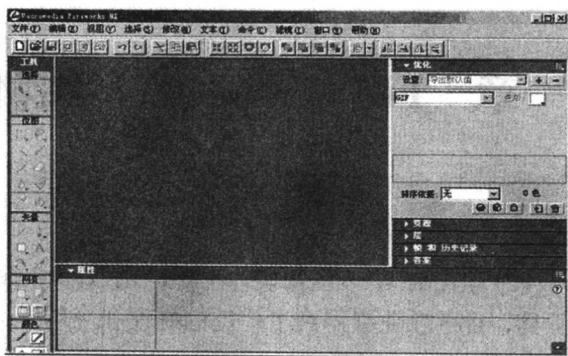


图 1-2 启动 Fireworks

(2) 窗口的顶部是标题栏。

(3) 在标题栏的下部是菜单栏。菜单栏包括了 10 个菜单，通过菜单可以访问几乎全部的 Fireworks MX 命令。

(4) 窗口左侧是工具面板。在工具面板中包括了【选择】、【位图】、【矢量】、【网页】、【颜色】和【视图】等六类工具。在工具面板中，可以选择用于创建和编辑各种图形及 Web 对象的工具。如果工具面板不可见，单击【窗口】菜单中的【工具】命令。

(5) 窗口底部是【属性】面板。【属性】面板中显示选中工具或文档对象的属性，通过该面板可以对所选对象或所选工具进行属性设置。如果未选择任何对象或工具，属性面板显示画布的属性。若属性面板在窗口中不可见，单击【窗口】菜单中的【属性】命令。

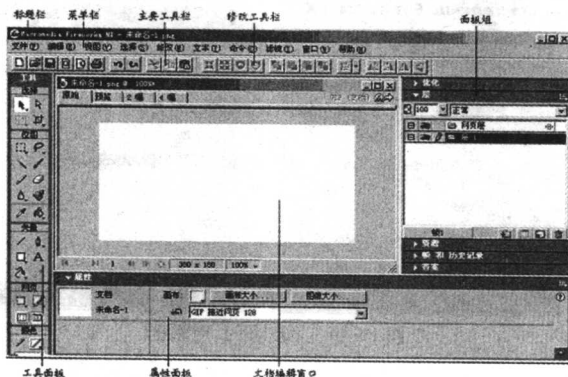


图 1-3 Fireworks MX 的工作界面

在【属性】面板中共有四行内容，主要的属性显示在上两行中。为了扩大文档的编辑窗口，可以将【属性】面板中的下面两行折叠，折叠时单击其右下角的展开箭头，折叠后的展开箭头方向向下。需要展开时再次单击该箭头。

(6) 窗口的右部是各种控制面板。Fireworks MX 将各种控制面板分为五类布置：【优化】、【层】、【资源】、【帧和历史记录】以及【答案】。打开控制面板时单击面板所在类别左侧的箭头按钮，或单击【窗口】菜单中对应的命令。例如，要打开层面板，单击【窗口】菜单中的【层】命令。



图 1-4 工具提示

(7) 在 Fireworks MX 工作窗口中包括了多种工具按钮，将光标移到这些按钮上停留片刻，则会显示提示信息。提示信息给出该工具按钮的名称功能。图 1-4 所示为“铅笔工具”的提示

信息。将光标移出工具按钮后,提示信息将自动消失。

(8) 菜单下部是【主要】工具栏和【修改】工具栏。在【主要】工具栏中包括了常用的几种工具按钮。【修改】工具栏包括了对象的组合、合并、叠放次序、对齐以及翻转等操作工具按钮。如果在窗口中没有显示这些工具栏,单击【窗口】菜单,在弹出的菜单中选择【工具栏】/【主要】或【修改】命令。

2. 文档和画布的操作

(1) 创建新文档

在 Fireworks MX 中创建网页图像,必须先建立一个文档。新建文档的方法如下:

- 单击【文件】菜单中的【新建】命令,打开【新建文档】对话框,如图 1-5 所示。
- 在【宽度】和【高度】文本框中输入画布的宽度与高度数值,通过右侧的下拉菜单选择度量单位(像素、英寸或厘米)。
- 在【分辨率】文本框中输入分辨率值,并通过其右侧的下拉菜单选择度量单位(像素/英寸、像素/厘米)。



图 1-5 【新建文档】对话框

- 选择画布的颜色:【白】、【透明】或【自定义】。若使用【自定义】颜色,可通过选色按钮为画布选择一种颜色。
- 单击【确定】按钮。

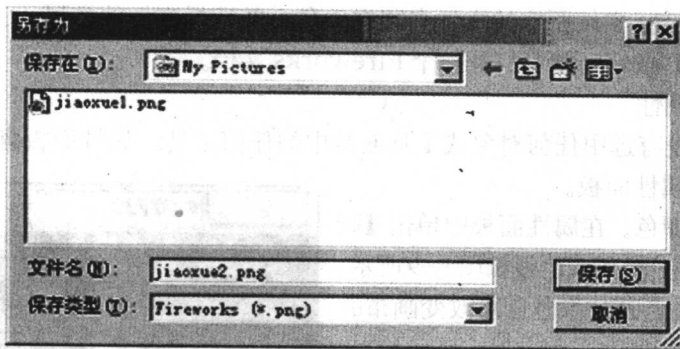


图 1-6 【另存为】对话框

(2) 保存文档

保存正在编辑或已编辑好文档的操作方法如下:

- 单击【文件】菜单中的【保存】命令,执行下列方法之一,打开【另存为】对话框,如图 1-6 所示。

● 在对话框的【保存在】文本框中选择或输入保存文档的路径，在【文件名】文本框中输入文件的名称，【保存】类型默认的扩展名为*.png。

● 单击【保存】按钮，完成对文档的保存。

● 编辑已保存过的文件，编辑后需要保存时，单击【文件】菜单中的【保存】命令，或单击主要工具栏中的【保存】按钮，可以将文档用原文件名保存在原文件夹中。

(3) 打开文档

Fireworks MX 可以打开多种类型的文件，如 PNG、BMP、WMF、TIFF、GIF 和 JPEG 等多种格式。不同格式的文件被打开后将自动转化为 Fireworks (*.png) 格式。

打开文档的操作方法如下：

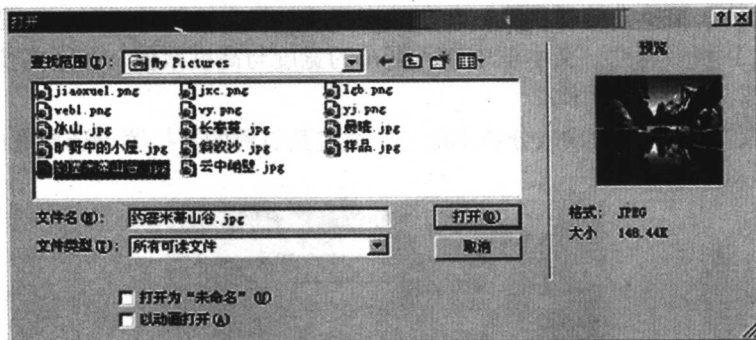


图 1-7 【打开】对话框

● 单击【文件】菜单中的【打开】命令，弹出【打开】对话框，如图 1-7 所示。

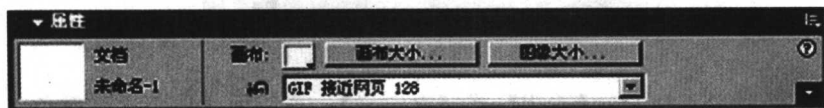


图 1-8 画布的属性面板

● 在对话框中选择文件所在的文件夹和文件名，并选择文件的类型。

● 单击【打开】按钮，即可打开一个 Fireworks 文档。

(4) 修改画布属性

在文档中如果没有选中任何对象或工具面板中的任何工具，属性面板将显示画布的属性。

图 1-8 所示为画布属性面板。

● 修改画布的颜色。在属性面板中单击【画布】右侧的选色按钮，打开选色板如图 1-9 所示。在选色板上选择一种合适的颜色即可改变画布的颜色。

● 修改画布的大小。在属性面板中单击【画布大小】按钮，弹出【画布大小】对话框。如图 1-10 所示。

① 在【宽度】和【高度】文本框中输入画



图 1-9 选色板

布新的尺寸数值，并在其右侧下拉菜单中选择度量单位。

② 单击【锚定】中的一个按钮指定在画布的哪个边进行添加或删除。默认的是选定中心按钮，这表示更改画布大小时在所有边上都添加或删除。

③ 单击【确定】按钮完成更改画布尺寸的操作。

(5) 更改图像的大小

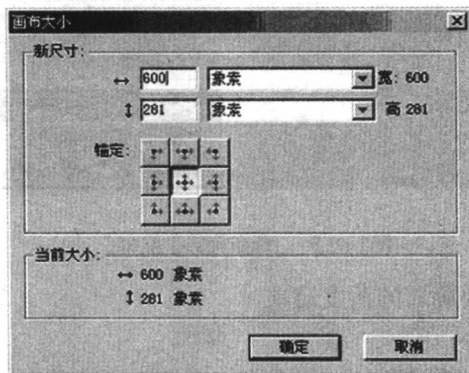


图 1-10 【画布大小】对话框

Fireworks MX 允许更改文档中图像的大小。改变图像大小后，所有图像与画布尺寸按比例缩放。更改图像大小的操作方法如下：

① 在【属性】面板中单击【图像大小】按钮，弹出【图像大小】对话框，如图 1-11 所示。

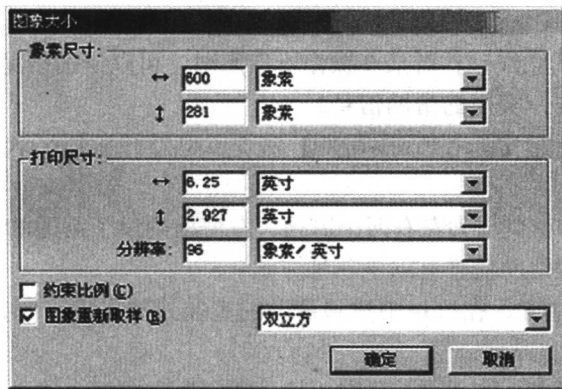


图 1-11 【图像大小】对话框

② 如果希望图像的宽和高按比例缩放，选中【约束比例】复选框。反之，保持【约束比例】复选框为空。

③ 在纵向和横向文本框中重新输入图像的宽度和高度尺寸，并在其右侧的下拉菜单中选择尺寸的度量单位。

④ 在对话框中还可以设置图像的打印尺寸以及分辨率。

⑤ 单击【确定】按钮。

(6) 旋转画布的方向

Fireworks MX 允许旋转画布。画布旋转后，画布中的对象与画布一起旋转同样的角度。旋转画布的操作方法如下：

① 单击【修改】菜单，在弹出的菜单中选择【画布】命令，弹出级联子菜单，如图1-12所示。

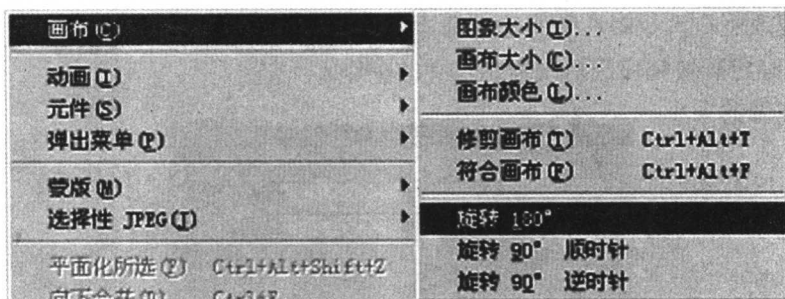


图1-12 画布旋转菜单命令

② 在子菜单中选择需要旋转的角度选项。

(7) 修剪画布

使用 Fireworks MX 处理图像时，若需要使图像与画布具有同样大小的尺寸，可以使用【修剪画布】命令实现，其方法为：首先单击【修改】菜单中的【画布】命令，然后在级联子菜单(图1-12所示)中选择【修剪画布】命令，使画布和图像具有同样大小的尺寸。

3. 获得帮助与退出 Fireworks MX

(1) 使用帮助

使用 Fireworks MX 软件，若对某些操作不熟悉时，可以借助帮助功能。Fireworks MX 为用户提供了丰富、简洁、实用的帮助信息。

单击【帮助】菜单中的【使用 Fireworks】命令，可以打开 Fireworks MX 帮助窗口，如图1-13所示。

Fireworks MX 帮助窗口分为左右两个窗格，左窗格列出了帮助的主题，右窗格显示所选主题的内容。获取需要的帮助信息有以下三种方法：

- 选择【目录】选项卡，在目录中找到帮助的主题并单击该主题，在窗口右侧显示所选主题的内容。

- 选择【索引】选项卡，在【键入要查找的关键字】文本框中输入查找主题的关键字，根据索引查找帮助的信息。

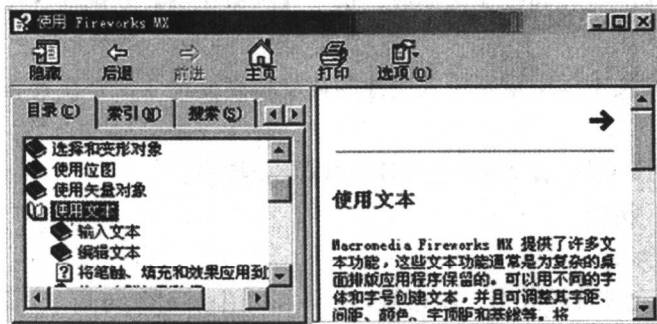


图1-13 Fireworks MX 帮助窗口

- 选择【搜索】选项卡，在上部的文本框中输入特定的单词或语句。

(2) 退出 Fireworks MX

执行下列操作之一，可以退出 Fireworks MX。

- 单击【文件】菜单中的【退出】命令。
- 单击 Fireworks MX 窗口标题栏的关闭按钮。
- 在键盘上按【Alt+F4】或【Ctrl+Q】组合键。

1.1.2 设置定位工具

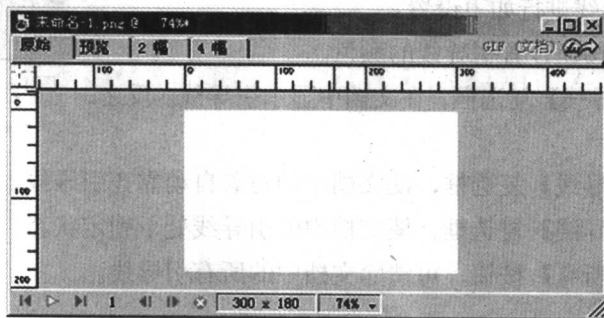


图 1-14 在文档窗口中显示标尺

在绘制、编辑文档对象时，经常需要了解当前的坐标位置。Fireworks 提供了标尺、引导线和网格等精确定位工具。

1. 使用标尺

Fireworks MX 默认情况下标尺是隐藏的。执行下列操作之一在窗口中显示标尺，如图 1-14 所示。

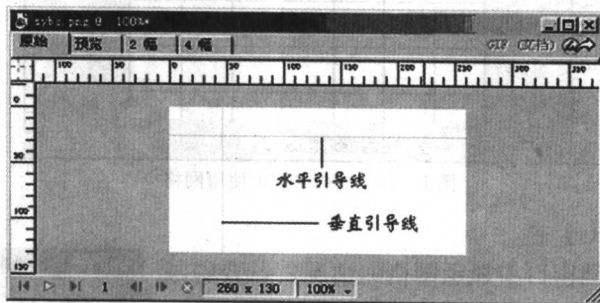


图 1-15 在文档中创建引导线

- 单击【视图】菜单中的【标尺】命令。
- 按【Ctrl+Alt+R】快捷键。

若再次执行上述操作之一，即可隐藏标尺。

默认情况下标尺的原点（0 坐标）在左上角，若希望改变标尺的原点，用鼠标单击水平与垂直标尺的交界点（在左上角）并拖动到新的位置，然后松开鼠标。

2. 使用引导线

使用引导线可以实现多个对象之间的定位。在水平或垂直标尺上单击并拖动鼠标到文档窗口适当的位置就可以创建水平或垂直引导线，图 1-15 所示为在文档中创建的水平和垂直引导线。