

巧学巧用

Dreamweaver

Fireworks

Flash



制作网页

(MX 2004 版)

前沿电脑图像工作室 温谦 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



巧学巧用

Dreamweaver

Fireworks

Flash

制作 网 页

(MX 2004 版)

前沿电脑图像工作室 温谦 编著

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页 (MX 2004 版) / 温谦编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2004.6

ISBN 7-115-12267-9

I. 巧... II. 温... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 044115 号

内 容 提 要

Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 是深受广大用户喜爱的网页设计软件。Macromedia 公司于 2002 年发布了它们的新版本 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX, 这 3 个最新版本软件构成了崭新的网站开发“梦幻组合”套件。

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。书中不但介绍了每一种软件的使用方法, 还介绍了如何使这 3 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说明, 并配有适量的图形, 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。

《巧学巧用 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 制作网页 (第 3 版)》一书于 2002 年出版后受到了广大读者的欢迎, 在 Macromedia 公司推出新的 MX 2004 版的时候, 我们在听取了读者反馈意见的基础上, 对本书进行了全新的修订, 以适合更多读者的需要。本书适于作为各类网页设计制作培训学校的教材, 也可供从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴, 还可以作为广大普通网友在学习制作网页时的入门教材。

巧学巧用 Dreamweaver Fireworks Flash 制作网页 (MX 2004 版)

◆ 编 著 前沿电脑图像工作室 温 谦
责任编辑, 杨 璐

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 27.25

字数: 651 千字

2004 年 6 月第 4 版

印数: 106 001-114 000 册

2004 年 6 月北京第 22 次印刷

ISBN 7-115-12267-9/TP · 3969

定价: 45.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



前沿电脑图像工作室 <http://www.artech.cn>

主编：温 谦

编委：樊 峰 温 颜 陈闰荆 王升钰 吕岩岩
黄 欢 张永锋 崔建华 黄世明 张金辉
周洪政 张 婷 曾 顺 曲景东 古 瑾
王 青 李志伟 孙 莉 温 谦

总 序

—— 体验网络与影像时代的精彩

现在已经没有人会质疑我们所处的是一个网络和影像的时代，人们越来越习惯于从网络中获取信息，从书刊、影视、网络中感受震撼的图像和影片，从而体验了世界的精彩。

随着技术的迅猛发展，各种硬件设备和软件产品的价格也在大幅度下降，使越来越多的普通人也可以尝试制作自己的数码艺术作品并通过自己的网站与其他人进行交流，这种进步是令人兴奋的。

我们为此推出了这套“巧学巧用”丛书，它覆盖了网络前端应用以及图形图像的3个最重要的领域：网页设计、图像设计和动画制作。

同时，这套丛书介绍了4个最优秀的相关软件：Macromedia公司的Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004以及Adobe公司的Photoshop CS。

本套丛书包括两本综合性的图书和一本习题集：



《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS、Flash MX 2004 制作网页》



《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页习题集 (MX 2004 版)》

还包括3本专项图书：



《巧学巧用 Flash 制作动画 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Dreamweaver 制作网页 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Photoshop 图像处理与设计 (CS 版)》

从某种意义上说，这套丛书是伴随着技术的发展不断成长的。1999年秋天，前沿电脑图像工作室创作了《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》的第1版，随着网络深入千家万户，这本书受到了很多读者的喜爱，到目前已经销售近11万册，其第2版《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》还被中国书刊发行业协会评选为“全国优秀畅销书”。随着网络应用的不断普及和深入，以及广大网络爱好者的需求的不断变化，我们在编写第4个版本《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页 (MX 2004 版)》的同时，将其内容按读者的需要扩展为6本书，内容更有针对性，讲解更深入、更透彻，读者可根据需要来选择。

技术的发展是没有止境的，我们的努力也是没有止境的，我们希望能够在这套丛书的基础上，为读者制作出更好、更新的精品。因为我们相信，人的一生中，学习是永恒的，我们始终会和读者在一起，不断地学习、不断地实践、不断地交流、不断地提高，永远站在时代的前沿，把握时代的脉搏，创造艺术与技术完美结合的精品，体验网络与影像时代的精彩。

前沿科技
2004.6

编者的话暨新版说明

2003 年, Macromedia 公司发布了全新的 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004, 它们构成了崭新的网站开发“梦幻组合”套件。

我们可以看看近年来以下几个方面的发展情况。

1. 经过 4 年的发展, 互联网得到了迅猛发展, 中国的互联网用户人数从几十万, 增长到了几千万。网上的内容越来越丰富, 功能越来越强大, 服务越来越方便, 我们都已经像离不开空气一样, 离不开互联网, 因为互联网已经成为我们生活环境的一部分。

2. 在互联网的发展过程中, 应用于互联网的各种软件也得到了迅猛发展。1999 年的时候, 我们刚刚接触到 Macromedia 公司的软件产品——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash, 我们震惊了, 竟然有这样神奇的软件, 能创造出这样神奇的效果。而今天, 又有了最新的 Macromedia MX 2004, 它所能够创造的效果, 又岂是旧版本能比?

3. 我们在互联网的发展过程中, 也学到很多, 收获很多。1999 年 10 月, 我们编写的《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》由人民邮电出版社出版, 得到了众多读者的厚爱; 2001 年初和 2002 年底, 我们在原书的基础上进行了修改, 又先后奉献给读者《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》和《巧学巧用 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 制作网页 (第 3 版)》, 令人欣喜的是仍然受到了广大读者的欢迎, 到目前为止, 已经销售近 11 万册! 同时,《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》还被中国书刊发行业协会评选为“全国优秀畅销书”, 这对于我们确实是难得的殊荣! 因此, 在 Macromedia 推出新版的 MX 2004 的时候, 我们又对本书进行了全新的修订, 希望它能适合更多读者的需要!

在第 4 次修订中, 我们在保持原书的优点的基础上, 总结过去的不足, 加以改进, 通过讲解与实例相结合, 向读者介绍使用 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 相互配合进行网页设计的方法。尤其突出了新版本的新功能, 以适用于各层次的读者。在修订过程中, 我们对原书的各实例进行了重新评估, 重新制作了我们认为更适合学习的实例。

此外, 我们精心筛选了书中的内容, 使本书各个部分的难度适中, 适合于作为各类网页设计制作学校的培训教材, 以及广大爱好者自学参考书。

本书由前沿电脑图像工作室的温谦等编写。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。书中介绍的实例所需要的文件均可以在本书附带的光盘中找到。对书中的意见或建议, 也欢迎您跟我们联系, 我们的网址是 <http://www.artech.cn>。本书责任编辑的 E-mail 是 luyang@ptpress.com.cn。

★ 特别信息发布 ★

为配合本丛书, 也为了广大网页制作爱好者之间有更多的交流, 特在 <http://www.artech.cn> 上推出最佳作品评选活动, 欢迎广大读者积极参与。活动的详细内容见该网站。

编者
2004.6

光盘使用说明

1. 附盘内容

本书附盘中存放的是本书所有实例所涉及的素材文件和所有实例的效果文件。

2. 运行环境

硬件环境：主频 200MHz 以上、内存在 128MB 以上。

软件环境：操作系统为 Windows 98/2000/XP/Me。

3. 使用方法

素材：将光盘放到光驱中，打开光盘目录，目录中的文件夹是按章节号编排的，双击打开相应的文件夹，即可看到里面的素材。读者可将素材文件拷贝到本地计算机上进一步使用。

实例效果：将光盘放到光驱中，打开光盘目录，目录中的文件夹是按章节号编排的，双击打开相应的文件夹，即可找到相应的实例效果文件。读者可用与文件相对应的软件打开它，在学习时进行对照，帮助理解。

4. 注意事项

请勿将光盘放到 VCD/DVD 机里运行。

5. 版权说明

本书附带的实例素材和实例效果文件，仅提供读者学习时使用，不能用作其他商业用途，否则责任自负。

目 录

第一部分 Dreamweaver MX 2004

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	8
1.3.1 操作界面浏览	8
1.3.2 设定页面	11
1.3.3 插入文本	12
1.3.4 插入图片	14
1.3.5 表格	14
1.3.6 框架	16
1.3.7 关于 Dynamic HTML	18
1.3.8 Dreamweaver MX 2004 的其他功能和特性	18
第 2 章 创建文档	21
2.1 建立本地网站	21
2.2 创建文档	25
2.2.1 创建新的空白文档	26
2.2.2 在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	37
2.5 超级链接	38
2.5.1 超级链接文字	39
2.5.2 图片超级链接	40
2.6 使用【资源】面板管理动画中的资源	42
2.6.1 使用【资源】面板	43

2.6.2	在页面中使用资源	45
2.6.3	改变资源排列的次序	46
2.6.4	选择和编辑资源	46
2.7	创建文档的两个技巧	47
2.7.1	去除页边的空白	47
2.7.2	如何去掉超级链接的下划线	48
2.8	应用表单技术	49
2.8.1	插入文本域	50
2.8.2	插入单选钮和复选框	52
2.8.3	插入列表/菜单	53
2.8.4	插入按钮	54
第3章	网页定位技术	57
3.1	表格	57
3.1.1	创建表格	57
3.1.2	基本表格使用实例	59
3.1.3	表格定位实例	62
3.2	网页布局设计	65
3.2.1	关于布局单元格和表格	66
3.2.2	绘制布局单元格和表格	67
3.2.3	绘制嵌套表格	69
3.2.4	使用网格辅助线	69
3.2.5	为布局单元格添加内容	70
3.2.6	清除自动单元格高度	71
3.2.7	移动或者重新设置布局单元格和表格的大小	71
3.2.8	格式化布局表格和单元格	72
3.2.9	设置布局宽度	74
3.2.10	使用空白图片	75
3.2.11	利用自动伸展的特性为不同的分辨率设计页面	78
3.3	框架	79
3.3.1	创建框架和框架集	80
3.3.2	删除框架	82
3.3.3	编辑框架	82
3.3.4	框架应用实例	83
3.4	图层	86
3.4.1	创建图层	86
3.4.2	嵌套图层	90
3.4.3	图层的“Z轴”	91
3.4.4	使用图层建立表格	91

3.5 模板.....	98
3.5.1 制作模板.....	99
3.5.2 使用模板.....	100
3.5.3 修改模板以更新文档.....	105
3.6 库.....	107
3.6.1 创建库项目.....	107
3.6.2 操作库项目.....	108
3.6.3 插入库项目.....	110
3.6.4 将库项目与源文件分离.....	110
第4章 动态网页技术.....	111
4.1 翻滚图.....	111
4.1.1 基本的翻滚图.....	111
4.1.2 复杂的翻滚图.....	114
4.2 添加内置的 Flash 交互对象.....	116
4.2.1 使用 Flash 按钮对象.....	117
4.2.2 使用 Flash 文本对象.....	118
4.2.3 设置 Flash 对象的属性.....	119
4.3 使用 Dreamweaver 中的行为.....	121
4.3.1 弹出消息.....	121
4.3.2 在状态栏显示消息.....	123
4.3.3 跳转页面.....	123
4.4 制作展开菜单.....	124
4.5 制作跳转菜单.....	128
4.6 用时间轴制作 DHTML 动画.....	132
4.6.1 准备图层.....	133
4.6.2 使图层动起来.....	133
4.6.3 加入行为.....	136
4.7 拼图游戏.....	138
4.7.1 准备图层.....	138
4.7.2 使图片动态分离.....	140
4.7.3 加入开始按钮.....	142
4.7.4 设置可拖拽图层.....	145
4.7.5 调用 JavaScript 技巧.....	146
4.7.6 进一步的改进.....	149
第5章 网站建设技术.....	151
5.1 网站管理与维护.....	151
5.1.1 设置合适的网站文件结构.....	151
5.1.2 管理站点内的链接.....	152

5.1.3 巧用查找和替换管理站点	154
5.2 在 Internet 上建立自己的 Web 站点	155
5.2.1 企业建立网站的过程	156
5.2.2 个人建立网站的过程	156
5.3 向服务器上传主页	157
5.4 网站开发的“十要”与“十不要”	162
第 6 章 综合实例	165
6.1 实例概述	165
6.1.1 实例文件的安排	166
6.1.2 预览完成后的网站	166
6.2 网站策划	167
6.3 定义本地站点	169
6.4 生成一个站点主页	171
6.4.1 保存文档	171
6.4.2 定义文档页标题	171
6.5 在布局视图下设计网页	171
6.6 给网页添加内容	177
6.6.1 插入图片	177
6.6.2 生成翻转图	178
6.6.3 生成其他的翻转图片	179
6.6.4 预览文档	179
6.6.5 插入文本	180
6.6.6 格式化文本	180
6.7 在标准视图下工作	181
6.7.1 设置单元格属性	182
6.7.2 添加单元格间距	182
6.7.3 在单元格里插入图片	182
6.8 查看站点文件	183
6.9 链接文档	184
6.10 使用【资源】面板	185
6.10.1 选择一个新的文档	185
6.10.2 查看站点的素材	185
6.10.3 插入图片	185
6.10.4 插入 Flash 动画	186
6.10.5 生成一个常用的资源列表	187
6.10.6 添加多幅图片到常用资源列表中	187
6.10.7 查看收藏素材	187
6.11 插入 Flash 对象	187
6.11.1 生成 Flash 文本对象	188

6.11.2 生成一个 Flash 按钮对象	189
6.12 使用模板	190
6.12.1 从已存在的页面生成模板	191
6.12.2 调整模板	192
6.12.3 对一个新页面应用模板	193
6.12.4 编辑一个基于模板的网页	194
6.12.5 为一个网页更换模板	195
6.13 检查站点	195
6.13.1 生成设计备注	196
6.13.2 站点报告	196

第二部分 Fireworks MX 2004

第 7 章 Fireworks MX 2004 入门	201
7.1 Fireworks 简介	201
7.1.1 Fireworks 的优点	202
7.1.2 Fireworks 的适用对象	202
7.2 Fireworks MX 2004 的安装环境	202
7.2.1 Fireworks MX 2004 的系统要求	202
7.2.2 Fireworks 的安装步骤	203
7.3 学习 Fireworks 的途径	203
7.4 Fireworks MX 2004 的新特色	203
7.4.1 专业设计控制	204
7.4.2 无缝的跨软件工作流程	204
7.4.3 性能显著提高	204
7.4.4 用户界面的改进	205
7.4.5 新的绘图工具、修饰工具和动画工具	205
7.4.6 新的特效	205
7.4.7 新的反锯齿选项	205
7.4.8 完整的 Unicod 支持	205
7.5 Fireworks MX 2004 应用程序界面	205
7.5.1 工具箱	206
7.5.2 主工具栏	208
7.5.3 修改工具栏	208
7.5.4 帧的播放工具栏 (固定)	209
7.5.5 视域控制栏 (固定)	210
7.6 面板	211
7.6.1 属性监控板	212
7.6.2 颜色面板	213

7.6.3	混色器面板	213
7.6.4	信息面板	214
7.6.5	图层面板	214
7.6.6	帧面板	215
7.6.7	样式面板	216
7.6.8	行为面板	217
7.6.9	查找面板	217
7.6.10	形状面板	218
7.6.11	URL 面板	218
7.6.12	优化面板	219
7.6.13	颜色表面板	222
7.6.14	历史记录面板	222
7.6.15	库面板	224
7.7	Fireworks MX 2004 命令对面板的控制	225
第 8 章	Fireworks 实例	227
8.1	制作主页标题	227
8.1.1	应用场景说明	227
8.1.2	要点及基本知识介绍	227
8.1.3	具体操作步骤	228
8.1.4	标题的风格	230
8.2	制作按钮	231
8.2.1	应用场景说明	231
8.2.2	要点及基本知识介绍	231
8.2.3	具体操作步骤	232
8.2.4	迷你按钮	236
8.3	网页上弹出菜单的制作	236
8.3.1	应用说明	237
8.3.2	要点介绍	237
8.3.3	操作步骤	237
8.4	制作各种小球	241
8.4.1	应用场景说明	242
8.4.2	要点及基本知识介绍	242
8.4.3	具体操作步骤	242
8.4.4	试试看	244
8.5	晃动文字的摇篮	244
8.5.1	应用场景说明	245
8.5.2	要点及基本知识介绍	245
8.5.3	具体操作步骤	245
8.5.4	指点迷津	250

8.6	3D 导航条的制作 (之一) ——外观的绘制	250
8.6.1	应用场景说明	250
8.6.2	要点及基本知识介绍	250
8.6.3	具体操作步骤	251
8.6.4	Fireworks 的风格	256
8.7	3D 导航条的制作 (之二) ——热点的添加	256
8.7.1	应用场景说明	257
8.7.2	要点及基本知识介绍	257
8.7.3	具体操作步骤	257
8.7.4	开阔视野	258
8.8	分隔条的制作	259
8.8.1	应用场景介绍	259
8.8.2	要点及基本知识介绍	259
8.8.3	具体操作步骤	259
8.8.4	各显神通	262
8.9	变形花朵的制作	262
8.9.1	应用说明	262
8.9.2	要点介绍	263
8.9.3	操作步骤	263
第 9 章	Fireworks MX 2004 进阶实例	267
9.1	简单动画的制作	267
9.1.1	应用说明	267
9.1.2	要点介绍	268
9.1.3	操作步骤	268
9.1.4	实例分析	272
9.2	电视里的动画	273
9.2.1	应用场景说明	274
9.2.2	要点及基本知识介绍	274
9.2.3	具体操作步骤	274
9.2.4	经验之谈	276
9.3	用拖放鼠标方式生成翻转图	277
9.3.1	应用说明	277
9.3.2	要点介绍	277
9.3.3	操作步骤	277
9.4	网站首页图像的优化	281
9.4.1	应用说明	281
9.4.2	要点介绍	281
9.4.3	操作步骤	282
9.5	图片色系的调整和镜框效果	289

9.5.1 应用说明	289
9.5.2 要点介绍	290
9.5.3 操作步骤	290
9.6 旋转的齿轮	291
9.6.1 应用说明	291
9.6.2 要点介绍	292
9.6.3 操作步骤	292

第三部分 Flash MX 2004

第 10 章 Flash MX 2004 概述	297
10.1 Flash MX 2004 简介	297
10.1.1 创建 Flash MX 2004 动画的系统要求	297
10.1.2 播放 Flash MX 2004 动画的系统要求	298
10.1.3 安装 Flash MX 2004	298
10.1.4 卸载 Flash MX 2004	298
10.2 Flash MX 2004 入门基础	298
10.2.1 Flash MX 2004 的教材	298
10.2.2 Flash MX 2004 涉及的基本概念	299
第 11 章 Flash MX 2004 的界面组成	301
11.1 主界面	301
11.2 工具栏	302
11.3 场景	302
11.4 时间轴视窗	304
11.4.1 时间轴视窗中的图层的概念	304
11.4.2 时间轴视窗中的帧的种类	305
11.4.3 对时间轴视窗的操作	305
11.4.4 时间轴视窗中影格的显示方式	306
11.4.5 创建帧的标签	308
11.5 库面板	308
11.5.1 库面板的主要操作	309
11.5.2 库面板的元件	310
11.6 网格和标尺	310
11.7 打印 Flash 文件	312
11.8 加速显示速度	312
11.9 预览和发布	313
11.9.1 播放 Shockwave Flash 文件	313
11.9.2 发布 Shockwave Flash 文件	314

第 12 章 基本动画	315
12.1 变脸	315
12.1.1 效果图	315
12.1.2 制作步骤	315
12.1.3 技术总结	318
12.2 风车	319
12.2.1 效果图	319
12.2.2 制作步骤	319
12.2.3 技术总结	322
12.3 日出	322
12.3.1 效果图	322
12.3.2 制作步骤	323
12.3.3 技术总结	329
12.4 飞鸟	329
12.4.1 效果图	329
12.4.2 制作步骤	330
12.4.3 技术总结	332
第 13 章 层的妙用	333
13.1 走迷宫	333
13.1.1 效果图	333
13.1.2 制作步骤	333
13.1.3 技术总结	337
13.2 灯光写字	338
13.2.1 效果图	338
13.2.2 制作步骤	339
13.2.3 技术总结	344
13.3 百叶窗	345
13.3.1 效果图	345
13.3.2 制作步骤	345
13.3.3 技术总结	349
第 14 章 动态按钮设计	351
14.1 动画按钮	351
14.1.1 效果图	351
14.1.2 制作步骤	351
14.1.3 技术总结	355
14.2 下拉菜单	356
14.2.1 效果图	356

14.2.2 制作步骤	356
14.2.3 技术总结	360
14.3 工具提示	360
14.3.1 效果图	361
14.3.2 制作步骤	361
第 15 章 高级交互	365
15.1 放大镜	365
15.1.1 效果图	365
15.1.2 制作步骤	365
15.1.3 技术总结	369
15.2 跟随眼睛	370
15.2.1 效果图	370
15.2.2 制作步骤	370
15.2.3 技术总结	373
15.3 计算器	373
15.3.1 效果图	373
15.3.2 设计步骤	374
15.3.3 技术总结	381
15.4 拼图游戏	381
15.4.1 效果图	381
15.4.2 技术总结	388
第 16 章 程序动画	389
16.1 拖尾文字	389
16.1.1 效果图	389
16.1.2 制作步骤	389
16.1.3 技术总结	393
16.2 时钟	393
16.2.1 效果图	393
16.2.2 制作步骤	393
16.2.3 技术总结	398
16.3 矩阵字节流	398
16.3.1 效果图	398
16.3.2 制作步骤	398
16.3.3 技术总结	402
第 17 章 声音效果	403
17.1 声音按钮	403
17.1.1 效果图	403