

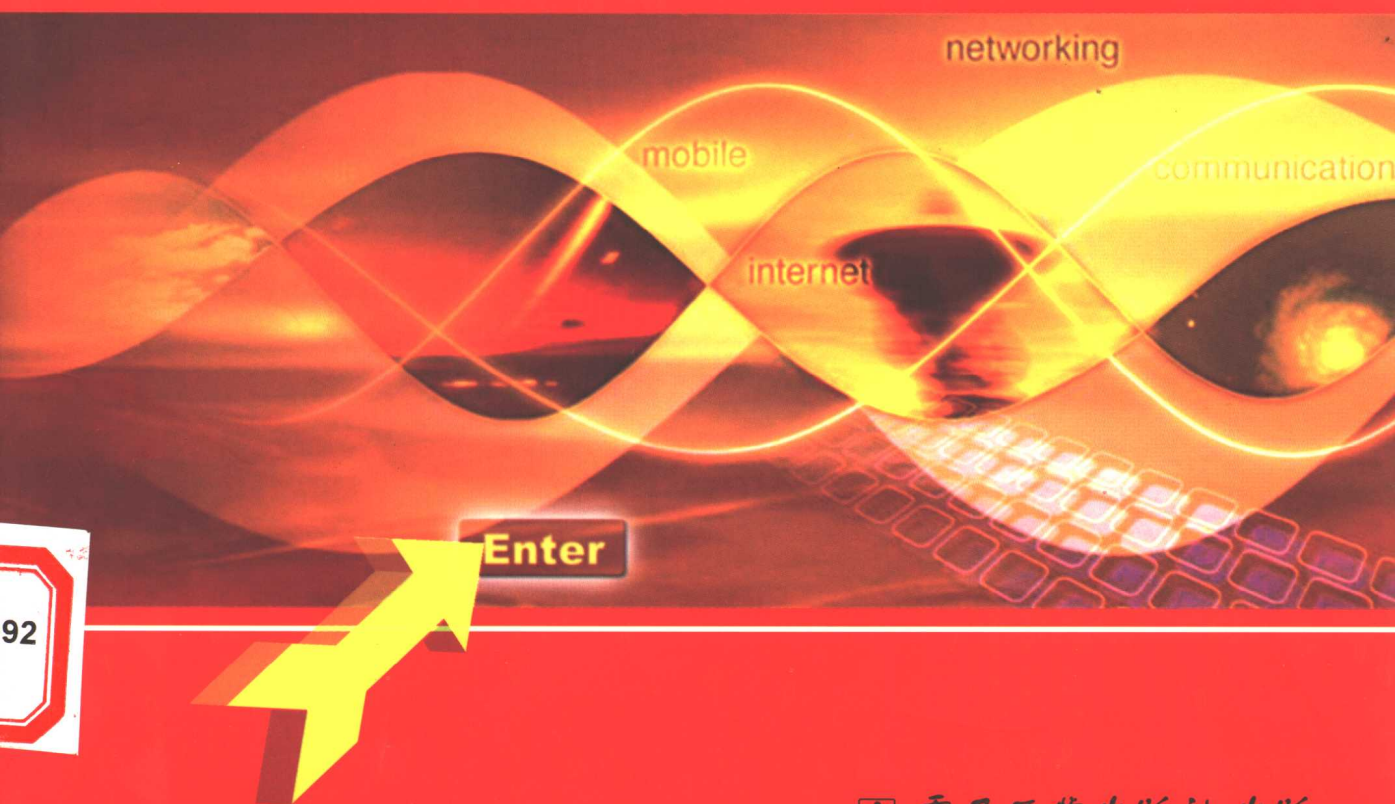
动态网页制作实践教程

Dreamweaver 4.0

Flash 5.0

Fireworks 4.0

东方激光工作室 编著



电子工业出版社·出版

动态网页制作实践教程

Dreamweaver 4.0、Flash 5.0 和 Fireworks 4.0

策划 柯静依

主编 刘 钢

编写：东方激光工作室

电子工业出版社

动态网页制作实践教程

Dreamweaver 4.0、Flash 5.0 和 Fireworks 4.0

(磁盘附书)

策 划	何学仪
编 著	东方激光工作室
责任编辑	董 娅 苏宁萍
出版发行	电子工业出版社 电子出版部
经 销	各地新华书店
开 本	1092×787mm 1/16
印 张	22.5
标准盘号	ISBN 7-900065-75-X/TP·49

前 言

Dreamweaver、Flash、Fireworks 是深受广大用户喜爱的网页开发“梦幻组合”套件。2000 年 8 月, Macromedia 公司发布了全新的 Flash 5.0; 同年 11 月, Macromedia 公司又全力推出了 Dreamweaver 4.0 和 Fireworks 4.0, 一个崭新的网页梦幻组合——“三剑客”诞生了。

本书以实验的方式, 分三部分讲解上述三个软件的基本使用方法, 通俗易懂, 条理清晰, 便于学习。

第一章至第五章为第一部分, 介绍 Dreamweaver 4.0 的基本使用。包括 Dreamweaver 4.0 快速入门、基本操作、网页定位技术、动态网页制作、网站建设技术等。

第六章至第十章为第二部分, 介绍 Flash 5.0 的基本使用。包括 Flash 5.0 的基本操作、绘图基础、简单动画制作、交互动画制作、动画文件的输出等。

第十一章至第十四章为第三部分, 介绍 Fireworks 4.0 的基本使用。包括 Fireworks 4.0 的基本操作、工具和面板的使用、简单实例制作、动画和交互性实例制作等。

本书的体例新颖、独特, 集“教材、上机指导、练习册”于一体, 每一章均由“要点概述”、“上机实践”和“自己练习”组成, 具有“少理论、多实践、重应用”的特点。

“要点概述”主要介绍对应章节中应该掌握的要点或名词解释, 使读者在开始时就对相应章节的内容先有个理性上的认识。

“上机实践”先提出实验要求, 然后给出指导步骤, 将章节的知识点融于实验中, 使读者在操作过程中逐步掌握各软件的基本使用方法。

“自己练习”部分提供若干练习题, 让读者自己独立操作, 以期进一步巩固所学的内容。

本书可作为各大中专(职业)院校相关课程的教学用书, 也可作为社会办学的培训教材, 对从事网页设计的人员也具有一定的参考价值。

本书由何学仪策划, 刘钢主编, 谢兴佳、朱兵和唐新发分别编写上述三部分的初稿, 东方激光工作室的陶华达、吴东亮参与改编。由于编者水平有限且时间仓促, 书中难免有不足之处, 恳请广大读者不吝赐教, 给予指正。

目 录

第一部分 Dreamweaver 4.0

第一章 Dreamweaver 4.0 快速入门	3
1.1 启动与退出	11
1.1.1 启动	11
1.1.2 退出	12
1.2 操作界面	12
1.2.1 文档窗口	12
1.2.2 各种面板	15
1.2.3 其它	19
自己练习	21
第二章 Dreamweaver 4.0 基本操作	22
2.1 本地站点的创建与打开	24
2.1.1 创建本地站点	24
2.1.2 打开本地站点	25
2.2 创建网页	26
2.2.1 文档操作	26
2.2.2 设置页面属性	27
2.3 格式化文本	28
2.3.1 套用格式	28
2.3.2 编辑字体列表	29
2.3.3 设置格式	30
2.4 样式表	31
2.4.1 创建样式表	31
2.4.2 样式表的基本使用	33
2.5 插入图片	34
2.6 设置超级链接	35
2.6.1 设置文字超链接	35
2.6.2 设置图片超链接	36
2.6.3 设置热点区域超链接	37

目 录

2.6.4 设置 E-Mail 超链接	38
2.6.5 设置锚点超链接	39
2.7 显示日期和时间	41
2.8 使用历史面板	42
2.8.1 设置历史面板	42
2.8.2 使用历史面板	43
2.9 本地站点的管理	46
自己练习	47
第三章 Dreamweaver 4.0 网页定位技术	48
3.1 使用表格	49
3.1.1 创建表格	49
3.1.2 表格的基本使用	51
3.1.3 格式化表格	55
3.1.4 表格排序	56
3.1.5 导入表格数据	57
3.2 使用帧	59
3.2.1 创建分帧页面	59
3.2.2 分帧页面的基本使用	61
3.3 使用图层	63
3.3.1 创建图层	63
3.3.2 图层的使用及设置	66
3.4 表格和图层之间的互相转换	69
3.4.1 图层转换为表格	69
3.4.2 表格转换为图层	71
3.5 使用表单	71
自己练习	74
第四章 Dreamweaver 4.0 动态网页制作	76
4.1 翻滚图	77
4.2 使用行为	79
4.2.1 显示/隐藏图层 (Show-Hide Layers)	79
4.2.2 弹出消息 (Popup Message)	83
4.2.3 状态栏显示消息	83
4.2.4 跳转页面 (Go To URL)	84
4.2.5 检查浏览器 (Check Browser)	85
4.2.6 调用 Javascript 代码 (Call Javascript)	86

4.2.7 控制声音 (Play Sound)	87
4.2.8 检查插件 (Check Plugin)	88
4.2.9 打开浏览器窗口 (Open Browser Window)	89
4.2.10 移动图层 (Drag Layer)	90
4.3 使用时间线	91
4.3.1 直线运动	91
4.3.2 曲线运动	95
4.3.3 创建复杂时间线动画	96
4.4 插入其他元素	98
4.4.1 插入 Flash 按钮和 Flash 文字	98
4.4.2 页面其他元素的行为应用	99
自己练习	101
第五章 Dreamweaver 4.0 网站建设技术	102
5.1 使用模板	103
5.1.1 建立与使用模板	103
5.1.2 修改模板	106
5.1.3 替换模板	106
5.2 检查链接	108
5.3 上传主页	108
自己练习	112
第一部分自己练习参考解答	113
 第二部分 Flash 5.0	
第六章 Flash 5.0 基本操作	121
6.1 Flash 5.0 的启动与退出	122
6.1.1 启动	122
6.1.2 退出	124
6.2 Flash 5.0 的窗口组成与布局	124
6.2.1 文档窗口	124
6.2.2 各种面板	125
6.3 Flash 5.0 中的文件操作	126
6.3.1 新建文件	126
6.3.2 打开文件	127
自己练习	128

目 录

第七章 Flash 5.0 基本绘图	129
7.1 工具箱的使用.....	133
7.1.1 铅笔工具与直线工具.....	133
7.1.2 椭圆工具与矩形工具.....	134
7.1.3 笔刷工具.....	135
7.1.4 油漆桶工具、墨水瓶工具和滴管工具.....	137
7.1.5 文本工具.....	139
7.2 对象的编辑.....	140
7.2.1 对象的选取与删除.....	140
7.2.2 对象的缩放与旋转.....	142
7.2.3 对象的各种对齐方式.....	143
7.2.4 对象的组群概念.....	144
7.2.5 对象的优化加工.....	144
7.3 从外部导入图像.....	147
自己练习.....	150
第八章 简单动画制作	151
8.1 变形过渡动画(Shape).....	155
8.1.1 图象形变.....	155
8.1.2 文字形变.....	156
8.1.3 速度控制.....	158
8.1.4 遮蔽层的使用.....	159
8.2 运动过渡动画(Motion).....	161
8.2.1 图像的大小变化.....	161
8.2.2 淡入淡出.....	163
8.2.3 图像沿特定路径移动.....	165
8.2.4 图像的旋转.....	167
自己练习.....	169
第九章 交互动画制作	170
9.1 声音的导入与控制.....	186
9.2 鼠标动画的制作.....	190
9.3 小球的移动和缩放.....	197
9.4 滚动条的制作.....	204
9.5 下载进度动画制作.....	217
自己练习.....	222

第十章 动画文件的输出	223
10.1 动画文件的导出	223
10.2 动画文件的发布	226
自己练习	229
第二部分自己练习参考解答	230
第三部分 Fireworks 4.0	
第十一章 初识 Fireworks 4.0	239
11.1 Fireworks 4.0 的启动和退出	243
11.2 Fireworks 4.0 工作环境	244
11.2.1 基本操作	244
11.2.2 文档预览模式	247
11.3 Fireworks 4.0 的文件操作	248
11.3.1 新建及打开多个文件	248
11.3.2 Import (导入) 与 Insert Image (插入图片)	250
11.3.3 Export (导出) 与 Export Wizard (导出向导)	251
自己练习	255
第十二章 Fireworks 4.0 工具和面板	256
12.1 工具的使用	261
12.2 面板的使用	262
12.2.1 Layers 面板	262
12.2.2 Effect 面板与 Style 面板	263
12.2.3 Fill 与 Stroke 面板	265
12.2.4 Object 面板	267
12.2.5 Color Mixer 面板	268
12.2.6 History 面板	269
12.2.7 URL 面板	270
12.2.8 Library 面板与 Insert Library 命令	270
12.2.9 Info 面板	271
12.2.10 Find and Replace 面板	272
自己练习	273
第十三章 Fireworks 4.0 简单实例制作	274
13.1 文本环绕路径排列	276

目 录

13.2 Mask 效果	279
13.3 Slice 的使用	282
13.3.1 创建圆形 Slice	282
13.3.2 分割图片、定义 Slice 格式及输出 Slice	285
13.4 Hotspot 的使用	287
13.5 自建 Style	290
13.6 用 Export Area 导出区域图片	293
13.7 制作网页背景图片	294
13.8 创建按钮符号	295
13.9 Fireworks 4.0 中色彩调整	299
自己练习	303
第十四章 动画和交互性实例制作	304
14.1 动画制作实例	305
14.1.1 利用 Frame 面板制作动画	305
14.1.2 使用 Tween Instance 命令制作动画	309
14.1.3 Animate 动画制作实例	312
14.2 动态按钮制作实例	315
14.2.1 利用 Libraries 制作动态按钮	315
14.2.2 利用 Behavior 面板制作动态按钮	319
14.3 Swap Image 实例	322
14.4 导航条制作实例	336
14.5 下拉式菜单制作实例	340
自己练习	346
第三部分自己练习参考解答	347

第一部分 Dreamweaver 4.0

第一章 Dreamweaver4.0 快速入门

Dreamweaver4.0 是 Macromedia 公司最新推出的所见即所得的网页制作工具。其功能十分强大, 不仅支持最新的 DHTML 和 CSS 标准, 还拥有强大的站点管理功能, 支持链接的替换与查找, 可以随意更改、删除、替换站点中全部或某一个链接地址; 而最让人激动的就是它的“行为”, 它实际上就是一个 JavaScript 功能库, 利用它可以实现很多网页交互功能而无需写一连串 JavaScript 代码, 例如翻滚图、新窗口弹出、浏览器自动检测等。以往需要专业人员才能完成的工作, 现在只需要简单的几个设置就能完成, 这就是 Dreamweaver4.0 的魅力所在。

Dreamweaver 的功能虽然强大, 但作为一个应用软件, Dreamweaver 是简单易学的, 用过以后你会发现制作网页和写 Word 文档没有太大的区别。即使你对网页设计一无所知, 通过这部分的学习, 也能轻松地制作出专业化的网页。



要点概述

1. HTML

HTML 是“Hyper Text Markup Language”的缩写, 通常翻译为“超文本标记语言”, 是 World Wide Web (WWW) 文件的标准语言。

2. URL

URL 是“Uniform Resource Locator”的缩写, 通常翻译为“统一资源定位器”。它是一个指定 Internet 上的资源位置的标准, 也就是我们常说的网址。

3. JavaScript

JavaScript 是一种面向对象的脚本语言, 主要用于 Netscape Navigator、Internet Explorer3 以上的版本。JavaScript 是独立于平台的, 因为 JavaScript 脚本在浏览器中只解释而不对特定的机器编译。基于对象的结构允许 JavaScript 与它认识的对象属性交互。它最适合编写短的、直接通过增加交互性而扩展 HTML 能力的程序。

4. HTML 入门

我们通常讲到网页实际上是一个 HTML 文件。HTML 并不是一种编程语言, 只是一种描述性的标记语言, 通过标记符来定义 HTML 文件中的信息。当浏览器读入 HTML 文件后, 浏览器就作为一个解释器解释 HTML 文件内的标记符, 再根据标记符去执行相应的显示结果或实现某种功能。

HTML 标记符最基本的格式是：

<标记符>内容</标记符>

标记符通常成对使用，前面的“<标记符>”表示某种格式的开始，后面的“</标记符>”表示这种格式的结束。例如 HTML 文件中的标记符用来定义粗体字。就是说，在这一对标记符中的内容都以粗体的格式在浏览器中显示，如果在文件中有一句“Hello World!”，那么浏览器中将会显示粗体的 Hello world!。

HTML 的概念很简单。不过有一点我们要注意，目前最常用的 Internet Explorer 和 Netscape 两大浏览器并不完全兼容，即有的标记符只能被其中一种浏览器所识别。Dreamweaver4.0 已经充分考虑到了兼容性问题，尽可能地使编写出的网页在两个浏览器中都能正确显示。

另外，HTML 文件是一个纯文本文件，可以用任何文本编辑器来编辑它，如 Windows 中的“记事本”。HTML 文件的扩展名一般是 HTM 或 HTML。

我们已经对 HTML 有了初步的认识，以下是一个最简单的 HTML 文件：

```
<html>
  <head>
    <title>MY FIRST HTML</title>
  </head>
  <body>
    HELLO WORLD!
  </body>
</html>
```

这个最简单的 HTML 文件有四个标记：

- HTML 标记

<HTML>标记放在 HTML 文件的最开头，告诉浏览器这个文件是 HTML 文件。而在文件最后，则以</HTML>结束。

- HEAD 标记

HEAD 标记用来标明文件的题目或定义部分。

- TITLE 标记

TITLE 标记用来设置文件的标题，浏览器通常会将文件标题显示在标题栏的左边。

- BODY 标记

BODY 标记用来指明 HTML 文档的内容，例如文字、标题、段落、列表等。

用任何文本编辑器都可以把上面这个文件输入（不区分标记的大小写）并存成普通文本文件，必须注意保存时文件的扩展名应是“HTM”或“HTML”（例如 testpage.htm），然后就可以用浏览器来浏览这个页面了（如图 1-1 所示）。另外，HTML 文件中的空格通常是无效的，就是说最终显示效果完全由标记来决定。因此在书写 HTML 文件时最好能像上面那样每对标记上下对齐，并缩进排版，这样很容易看出各标记是如何配对的。

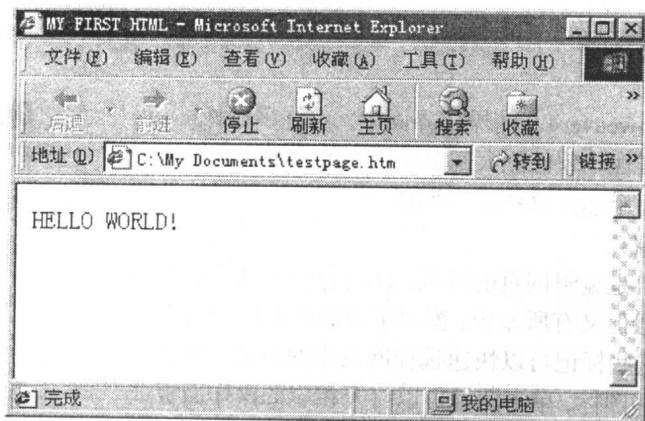


图 1-1 在 Internet Explorer 中浏览网页

在网页中图形是比较重要的元素，下面再看看 HTML 文件是如何标识图形的。

```
<html>
<head>
  <title>MY SECOND HTML</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
  <p>HELLO WORLD!</p>
  <p></p>
</body>
</html>
```

代码中加粗的部分就是图形的定义部分，包括图形的路径、宽度和高度。结果如图 1-2 所示。

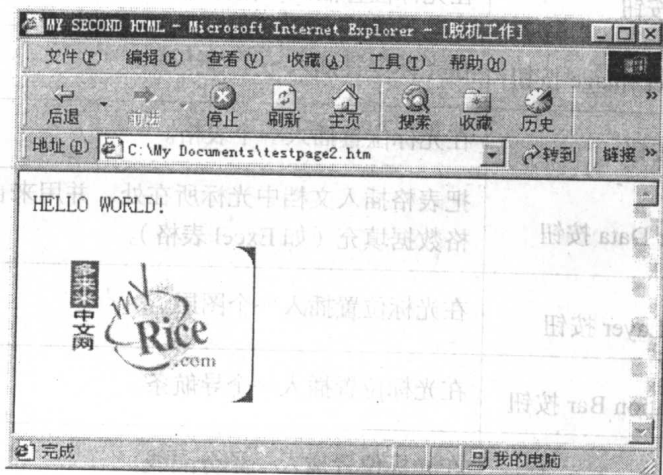


图 1-2 插入图形

介绍 HTML 不是这本书的初衷，在这里我们只介绍一点概念性的东西，主要是为了让读者能够了解网页的基本结构，使读者更好的掌握网页制作技术，如果要详细了解

HTML，请参阅相关书籍。

5. 操作界面

在 Dreamweaver4.0 的操作界面中，有许多操作面板。这些面板可实现该软件的大部分功能，在后面的上机实践中，我们将逐个熟悉这些操作面板。

(1) 文档窗口

文档窗口是编辑网页的区域，其内容与在浏览器中的运行结果相似但又有所差异。窗口下方的状态栏中有一些标记，通过这些标记可以快速选择网页中的对象，状态栏的右边有一些图标，单击图标可以打开相应的操作面板或窗口。

(2) 对象面板 (Objects)

对象面板的作用是在光标位置插入对象。单击对象面板右上方的小三角形将弹出一个下拉菜单，选择不同的命令可以切换到不同的页，共有 Characters、Common、Forms、Frames、Head、Invisibles 和 Special 七种类型的面板，每个面板中都有不同类型的对象，执行 Insert 菜单中的命令也可以插入对象（与使用对象面板是一致的），用户可以按自己的习惯选择（使用面板，操作起来会方便些）。

● Common（普通对象）

该面板中的对象（如图 1-3 所示）是最常用的，各按钮的功能如下：

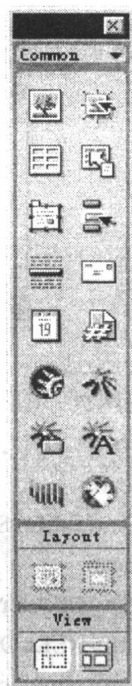


图 1-3 对象面板

 Image 按钮	在光标位置插入一张图片。
 Rollover Image 按钮	在光标位置插入一个翻转图。
 Table 按钮	在光标位置插入一个表格。
 Tabular Data 按钮	把表格插入文档中光标所在处，并用来自其它文件的表格数据填充（如 Excel 表格）。
 Draw Layer 按钮	在光标位置插入一个图层。
 Navigation Bar 按钮	在光标位置插入一个导航条。
 Horizontal Rule 按钮	在光标位置插入一条分隔线。
 E-MAIL Link 按钮	在光标位置插入一个 E-MAIL 链接。

 Date 按钮	在光标位置插入日期及时间。
 Server-Side Include 按钮	插入服务器端的包含文件。
 Fireworks HTML 按钮	在光标位置插入 Fireworks 生成的 HTML 文档和图像。
 Flash 按钮	在光标位置插入一个 Flash 动画。
 Flash Button 按钮	在光标位置插入 Flash 按钮, 实现按钮动态效果。
 Flash Text 按钮	在光标位置插入 Flash 文本, 实现文本动态效果。
 Shockwave 按钮	在光标位置插入 Shockwave 电影。
 Generator 按钮	在光标位置插入一个 Generator 对象。

● Head (Head 对象)

该面板的作用是处理 HTML 文件的<HEAD>和</HEAD>标记之间的内容。各按钮的功能如下:

 Meta 按钮	将 META 标记插入到文档的 HEAD 部分。单击此按钮, 将出现插入 Meta 对话框, 在该对话框中可以为 META 属性输入信息。
 Keywords 关键字按钮	将 Keywords META 标记插入到文档的 HEAD 部分。单击此按钮, 将出现插入 Keywords 对话框, 在该对话框中可为文档输入关键字。关键字是网页的主题, 即该网页的主要内容的说明。如一个介绍程序设计的网页, 关键字可以设置为“程序设计”。一个网页可以有多个关键字。
 Description 说明按钮	将 Description META 标记插入到文档的 HEAD 部分。单击此按钮, 将出现插入 Description 对话框, 在该对话框中, 可以输入对此文档进行说明的文本。
 Refresh 刷新按钮	将 Refresh META 标记插入到文档的 HEAD 部分。单击此按钮, 将出现插入 Refresh 对话框, 在该对话框中可以输入在刷新之前等待的秒数、是否重载当前页或转到新的网页。
 Base 按钮	将 BASE 标记插入到文档的 HEAD 部分。单击此按钮, 将出现插入 BASE 对话框, 在该对话框中可以为文档的链接输入一个基本 URL。