

Wangyemenghuansanzuhe

网页梦幻三组合

Dreamweaver 4 Fireworks 4 Flash 5

主 编 / 巴志东

Dreamweaver 4

- 创建站点
- 创建和编辑网页
- 使用样式表
- 创建网页表格
- 设置与使用表单
- 使用时间轴



Fireworks 4

- 绘制矢量图形
- 图层和蒙版
- 使用热点和切片
- 创建按钮和导航栏
- 制作动画



Flash 5

- 工作界面和符号
- 制作网页按钮
- 创建网页动画
- 导入背景音乐
- 精彩动画实例



冶金工业出版社

前 言

提到多媒体技术的发展，Macromedia 公司有着不可磨灭的贡献，可以说该公司推动了全球多媒体技术的发展，并且占据了统治地位。目前市场上流行的多媒体光盘有很大一部分是利用 Macromedia 公司的多媒体软件开发开发的。随着时代的发展，Internet 已成为信息时代的重要标志之一，为了拓展工作领域、推动技术发展，Macromedia 公司又成功地将强大的多媒体技术移植到网站建设上，开发出了一系列网上多媒体制作工具。其中 DreamTeam 系列产品被称为梦幻组合，目前的最高版本工具软件包括 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0 和 Flash 5.0。DreamTeam 系列是 Macromedia 针对网页设计所提出的解决方案，其中，Fireworks 的主要作用是制作图像，Flash 的主要作用是生成动画，而 Dreamweaver 则是用来集成和发布网页。组合使用三个软件，可最大限度地发挥它们的优势，无需使用其他软件就能独立制作出具有交互作用的、丰富多彩的网页。用户也可单独使用这三个软件，或配合其他工具软件开发出所需要的作品。

整套软件自推出至今，在 Web 出版业始终颇受青睐，编者就是该套软件的受益用户。现将利用该套软件工作的方法和经验形成书面语言，以飨读者。但由于计算机技术博大精深，加之编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，敬请指正。

编 者
2001 年 7 月

目 录

Dreamweaver 篇

第一章 Dreamweaver 4.0 基础知识	1
第一节 新增功能简介	1
第二节 Dreamweaver 4.0 界面介绍	5
第三节 HTML 简介	10
一、什么是 HTML	10
二、HTML 的语法特性	10
三、统一资源定位符 (URL)	12
第二章 建立站点	14
第一节 什么是站点	14
第二节 创建站点的技巧	15
第三节 创建本地站点	17
一、创建站点	17
二、显示站点窗口	18
第四节 管理站点	19
第五节 站点窗口的使用技巧	21
第三章 创建和编辑网页	24
第一节 调整站点中的文件	24
第二节 编辑文件	28
第四章 使用样式表	37
第一节 CSS 样式表	37
一、定义 CSS 样式表	37
二、使用 CSS 样式表	42
第二节 HTML 样式	42
一、创建新样式	43
二、应用 HTML 样式	44

第五章 使用表格	45
第一节 创建和编辑表格.....	45
一、创建表格.....	45
二、编辑表格.....	46
第二节 网页版面表格.....	48
一、创建版面表格和版面单元格.....	49
二、编辑版面表格和版面单元格.....	51
三、使用标尺和系统网格.....	53
第六章 使用图层和框架	56
第一节 创建和编辑图层.....	56
第二节 图层与表格的转化.....	59
第三节 创建框架和框架集.....	61
第四节 编辑框架.....	63
第七章 表单	66
第一节 表单的提交及处理.....	66
第二节 创建表单.....	69
第三节 设置表单属性.....	71
第四节 使用表单对象.....	72
一、Text Field（文本域）对象.....	73
二、Button（按钮）对象.....	74
三、Check Box（复选框）对象.....	75
四、Radio Button（单选按钮）.....	76
五、List/Menu（滚动列表框/下拉式菜单）.....	77
六、File Field（文件域）对象.....	78
七、Image Field（图像域）对象.....	78
八、Hidden Field（隐藏域）对象.....	79
九、Jump Menu（跳转式菜单）对象.....	79
第八章 使用模板	81
第一节 创建模板.....	81
第二节 编辑模板.....	83
第三节 把模板应用到已存在的文件.....	86
第四节 使用 Assets（资源）面板.....	87
一、认识 Assets（资源）面板.....	87

二、管理素材	88
三、编辑资源对象	88
第九章 使用时间轴	90
第十章 使用 HTML 代码	95
第一节 HTML 代码监视器	95
第二节 快速标记编辑器	97
第三节 格式化 HTML 代码	99
第四节 净化 HTML 代码	101
一、设置 HTML 重写参数	101
二、净化现有文件	102
三、净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件	103
第五节 使用外部编辑器	104
第十一章 Dreamweaver 与 Fireworks、Flash 的协作	106
第一节 将 Fireworks 文件导入到 Dreamweaver 中	106
第二节 编辑导入的 Fireworks 文件	108
第三节 优化图像	110
第四节 把 Flash 文件插入 Dreamweaver 中	112

Fireworks 篇

第十二章 Fireworks 4.0 基础知识	114
第一节 环境要求和新特性	114
第二节 相关基础知识	115
一、矢量图和位图	115
二、对象编辑模式和图像编辑模式	116
第三节 工作环境	117
一、主要工具介绍	118
二、文件显示窗口和面板	120
三、Stroke（描边）面板	122
四、Fill（填充）面板	123
五、Effect（效果）面板	123
六、Color Mixer（颜色混合器）面板	124
七、Color Table（颜色表）面板	124

八、Optimize (优化) 面板	125
九、Behaviors (动作) 面板	126
第十三章 创建文件	127
第一节 创建新文件	127
第二节 导入文件	130
一、打开 Photoshop 文件	130
二、打开 GIF 动画文件	131
第三节 从扫描仪或数码相机导入图像	131
第四节 导入 Fireworks 文件	132
一、导入文件	132
二、用鼠标拖曳导入文件	133
三、复制和粘贴	134
四、导入 PNG 文件	135
第五节 图像的基本操作	135
一、缩放图像	135
二、更改画布	137
三、裁剪画布和旋转对象	139
四、使用标尺、辅助线和网格	139
第十四章 矢量对象	142
第一节 绘制矢量图形	142
一、绘制直线、矩形和椭圆	143
二、调整基本形状的大小和形状	145
第二节 绘制自由路径	146
一、使用铅笔工具	146
二、使用画刷工具绘制路径	147
三、使用钢笔工具	148
四、在曲线和直线间相互转化	151
五、合并路径及其他操作	152
第三节 进一步编辑路径	154
一、使用矢量模式编辑工具编辑路径	154
二、修整路径	157
第十五章 位图对象	160
第一节 选取像素区域	160
一、设置选取工具参数	160

二、选取像素区域.....	161
第二节 操作位图对象.....	163
一、创建新位图.....	164
二、克隆图像.....	166
三、裁剪位图图像.....	167
第十六章 使用文字.....	168
第一节 输入文字.....	168
第二节 编辑文本.....	170
一、把描边、填充和样式应用到文本.....	170
二、把文本附加到路径.....	173
三、变形文本.....	176
第十七章 图层和蒙版.....	177
第一节 操作图层.....	177
第二节 使用蒙版.....	180
一、创建位图和矢量蒙版.....	180
二、编辑蒙版.....	181
三、应用蒙版实例.....	183
第三节 把颜色混合模式应用于对象.....	184
第十八章 使用热点和切片.....	188
第一节 创建热点和图像映射.....	188
一、创建热点.....	188
二、编辑热点.....	190
三、为热点指定 URL.....	190
第二节 导出图像映射.....	191
第三节 使用切片.....	193
第四节 创建切片和导出切片对象.....	193
一、创建切片.....	193
二、导出切片对象.....	196
第十九章 创建按钮和导航栏.....	198
第一节 创建按钮.....	198
一、创建按钮.....	198
二、编辑按钮.....	201
第二节 利用按钮创建导航栏.....	203

第二十章 制作动画和网页弹出菜单	207
第一节 制作简单动画.....	207
第二节 制作网页弹出菜单.....	211
Flash 篇	
第二十一章 Flash 5.0 基础	216
第一节 Flash 简介.....	216
第二节 安装 Flash 5.0.....	217
第二十二章 工作界面和符号	219
第一节 工具栏.....	219
第二节 工具箱.....	220
第三节 工作区和时间轴.....	222
第四节 符号和库面板.....	224
第五节 创建符号.....	226
一、创建图形符号.....	226
二、创建动画片断符号.....	229
第二十三章 Flash 菜单功能简介	231
第一节 File 菜单.....	231
第二节 Edit (编辑) 菜单.....	233
第三节 View (显示) 菜单.....	235
第四节 Insert (插入) 菜单.....	236
第五节 Modify (修改) 菜单.....	237
第六节 Text (文本) 菜单.....	238
第七节 Control (控制) 菜单.....	240
第八节 Window (窗口) 菜单.....	241
第九节 Help (帮助) 菜单.....	242
第二十四章 制作按钮	244
第一节 创建按钮.....	244
第二节 制作按钮响应区域.....	246
第三节 给按钮添加声音.....	248
第四节 为按钮添加超级链接.....	250

第二十五章 图层	252
第一节 有关图层的基本操作	252
第二节 层的可见性和层对象之间的干扰	254
第三节 显示图层对象轮廓线	257
第四节 图层蒙版	258
第二十六章 创建动画	260
第一节 相关知识	260
一、关键帧和时间轴表示方式	260
二、动画中的图层	261
第二节 创建动画	261
一、创建过渡动画	262
二、创建逐帧动画	267
第三节 编辑动画	269
第二十七章 交互功能	271
第一节 Actions 面板	271
第二节 把动作赋予对象	273
第二十八章 音乐功能	279
第一节 从库中导入音乐	279
第二节 将声音添加到动画中	279
第三节 编辑声音	281
第四节 设置音频素材属性	283
第五节 使用关键帧控制声音	284
第二十九章 导出和发布作品	286
第一节 文件格式	286
第二节 发布作品	287
第三节 制作播放文件	290
第三十章 实战 Flash 5.0	292
第一节 制作运动小球	292
第二节 叠加图层	295
第三节 多方向运动的叠加	296
第四节 旋转淡化处理文字	298

第五节	放大镜放大文字效果	300
第六节	蝴蝶“织网”	306
第七节	变形文字	308
第八节	广告动画	312
第九节	水中倒影	316

第一章 Dreamweaver 4.0 基础知识

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的网页编辑工具，它的出现是网页编辑工具史上的重大突破。它采用了多种先进技术，支持最新的 DHTML 和 CSS 标准，能够十分方便地创建出极具表现力的网页，实现了网页编辑的所见即所得，使网页创作过程变得更简单。

目前最高版本的 Dreamweaver 4.0，在站点管理方面也开发出了强大的功能。可以说，它是一个集网页创作和站点管理于一身的超重量级的网络创作工具。Dreamweaver 4.0 的出现，为网页编辑工作者带来了福音，必将掀起一股网页创作的高潮，也必将对互联网的发展产生巨大的影响。本章将介绍一些 Dreamweaver 4.0 的基础知识，使用户对 Dreamweaver 4.0 有一个大致的了解。

Dreamweaver 4.0 在网页编辑的具体功能方面变化并不大，主要是在代码编写、与外部相关应用程序交互以及群体管理与维护的便捷性方面进行了改进。

Dreamweaver 4.0 提供了强大的设计工具，在不用书写代码的情况下，就能够快速创建各种极具动态 HTML 特性的网页，例如动画和分层等；利用 Dreamweaver 4.0 的目标浏览器检查特性，可以创建兼容性极好的网页，以适用于各种平台和各种浏览器。

Dreamweaver 4.0 是完全可定制的，用户可以创建自己的对象和命令，修改菜单和快捷键，甚至可以通过自己书写 JavaScript 代码来为 Dreamweaver 4.0 创建新的行为和属性面板，以增强 Dreamweaver 4.0 的功能。

第一节 新增功能简介

Dreamweaver 4.0 是 Macromedia 公司的最新产品，在以前版本的 Dreamweaver 基础上进行了多项改进。例如：加强了 HTML 编辑功能，使设计页面更容易；改进了站点和设备管理，使用户能够创建自己的 Flash 对象，使工作流程更加流畅；提高了团队合作能力，允许自定义和对 Dreamweaver 进行扩展。

大致说来，Dreamweaver 4.0 有如下新特性：

（一）整合的文本编辑器

整合的文本编辑器有代码居中的特征，如自动缩进、标点对应、一次选择多行和一次缩进等，使得手编代码就像在设计视图中操作那样方便。

在工具栏中，还有下拉菜单列出页面中所有自定义的 JavaScript 函数，让用户可以快速地程序代码之间切换，“原始码导航工具”能够帮助专业人士更有效率地处理 JavaScript 函数，特别是 JavaScript 代码。还有一个很重要的功能就是它能够为 HTML 等其他代码上色，这将使用户更容易地区别不同的代码。当用户输入 JavaScript 代码时，它就会自动使用各种颜色来进行区别，如图 1-1 所示。



图 1-2 同时显示两种编辑方式

（六）超强页面排版功能

网页对象的排版方式一般有两种：表格和图层。这两种方法各有优缺点，Dreamweaver 4.0 的 Layout View 技术可以轻松地就把两者的优点结合起来，用此功能编写的网页，可兼容任何格式的浏览器。

Dreamweaver 4.0 中提供了两种可视化编辑方式，一种是用户已熟悉的老版面，另一种是全新的排版方式。后一种排版方式提出了一个全新的页面排版概念，使用户可轻松地拖曳出复杂的透明表格（在以前的版本中这是很难实现的），且绝无冗余代码。

（七）Macromedia Flash 文字和按钮

Flash 动画向来让人津津乐道的特点是文件小、效果好，且可随着视窗大小进行不失真的缩放，这些都要归功于使用向量图的优点。使用 Dreamweaver 4.0 的这个新功能，在不会使用 Flash 的情况下，也可在网页中直接插入 Flash 动画格式的文字或按钮，与传统的位图文字或按钮相比，这些文件更小、效果更佳。

（八）双向绘图编辑

Fireworks 4.0 和 Dreamweaver 4.0 的合理搭配，实现了双向编辑。在 Dreamweaver 中单击插入 Fireworks 表格或图形的按钮，将即刻启动 Fireworks 并打开该图形的原始 png 文件。而且在 Fireworks 中编辑完文件后，只需单击“返回 Dreamweaver”按钮，就能立即回到 Dreamweaver 中，所有的修改都会自动更新、自动分割、自动转存。

（九）资源管理

创建网站往往会用到大量的文件，所以在管理上有一定的难度。新的资源管理面板将整个网站的内容集中起来，可预览和管理所有的图形、颜色、外部 URL、脚本、Flash、Shockwave、Quicktime 和 CSS 等。

用户还可像使用 IE 的收藏夹那样把常用的元素整理归档。例如在制作文件时要经常使用一些 Banner 和 Logo，就可将其放在收藏夹中供反复使用。将某个对象加入 Favorites（收藏夹）后，可跨网站使用该对象。

把元素加入收藏夹的方法比较简单：先在列表中选中的一个元素，然后单击 Assets 面板下方的“加入收藏夹”按钮即可。选择面板上方的 Images 选项区中的 Site 或 Favorites 单

选按钮可打开站内列表或收藏夹列表，只要单击 Favorites 单选按钮就可以进入收藏夹视图。用户可单击 New Favorites Folder 按钮增加分级目录，使素材更加有序。

（十）整合 SourceSafe 和 WebDAV

Microsoft Visual SourceSafe 是一套先进的版本控制软件，Dreamweaver 4.0 整合了 Microsoft Visual SourceSafe，大型的开发团队可把 Dreamweaver 4.0 作为 HTML 端的标准开发工具。此外，Dreamweaver 的站点管理窗口还能与任何内容管理系统或支持 WebDAV 协议（W3C 的源控制标准）的 Web 服务器（如 Windows IIS5 和 Apache）搭配使用。

（十一）网站报告

网站报告可帮用户找出网页中的一般常见问题，以快速修正错误。例如，可合并一些嵌套的 标签、空的标签等。该功能会对用户定义的网站做全面的检查，可列出所有问题供用户参考、修改。

（十二）内建 E-mail

内建 E-mail 的功能可使用户更容易、更快速地和网站开发团队中的成员沟通。

（十三）集成 Macromedia Exchange

Macromedia Exchange 的主要功能是下载由 Dreamweaver 官方提供的插件，在 Dreamweaver 3.0 中要实现该功能，需要安装一个补丁。而 Dreamweaver 4.0 把 Macromedia Exchange 集成在一起，给工作带来了方便。

（十四）改进的模板工具

改进后的模板在可编辑区域都有标签和边框加以说明，变得更加清楚方便。而且允许内容提供者在 HTML 文档中直接编辑，但不会危及站点的设计。

（十五）可定制的菜单和快捷键

Dreamweaver 4.0 原始的菜单和快捷键不一定符合用户的需要，可对菜单和快捷键进行编辑、定制或扩展，使之更利于操作。单击 Edit | Keyboard Shortcuts 命令，打开 Keyboard Shortcuts 对话框，如图 1-3 所示，从中可以定制符合自己习惯的快捷键。

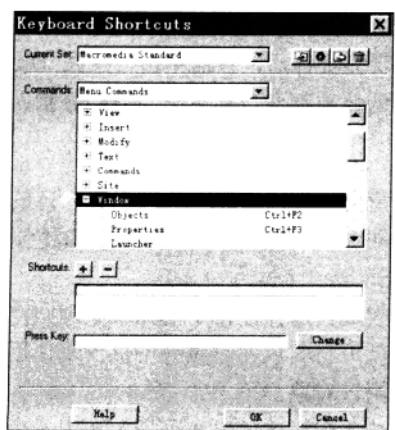


图 1-3 Keyboard Shortcuts 对话框

第二节 Dreamweaver 4.0 界面介绍

启动 Dreamweaver 4.0 后, 打开如图 1-4 所示的工作界面。



图 1-4 Dreamweaver 4.0 的工作界面

工作界面各组成部分如下:

(1) 图中最上方是文档的标题, 紧接着是由 10 个下拉菜单组成的菜单栏。工具栏左侧有三个视图选择按钮: 分别是 Show Code View (显示代码窗口)、Show Code and Design View (显示代码和设计窗口) 以及 Show Design View (显示设计窗口)。用户可选择其中任意一种视图观察页面。

- **Show Code View:** 提供了一个在 Dreamweaver 文件窗口中直接观看 HTML 代码的全新方式。用户可直接在代码窗口编辑非 HTML 文件, 例如 JavaScript 文件或 XML 文件。

- **Show Code and Design View:** 同时显示代码窗口和设计窗口, 用户可在编辑网页的同时查看生成的代码。这对于网页制作者来说是极其方便的, 可一边修改代码一边观察设计的效果, 无需在窗口间来回切换。

- **Show Design View:** 只显示文件的可视界面, 不显示代码。在设计视图环境中, 用户有两种视图选择: Layout View (布局视图) 和 Standard View (标准视图)。在对象面板的最下方, 有一个 View 栏, 其中有两个按钮, 左边为“标准视图”按钮, 右边则是“布局视图”按钮, 可根据需要在这两个视图间切换。在布局视图中可设计页面布局并在其中添加需要的图像、文本和其他对象。在标准视图中可插入层、创建框架文件、创建表格或其他在布局视图中不能进行的设计操作。

(2) 中间的空白区域是文档窗口, 即工作区。在设计视图中, 文档窗口以近似于其在浏览器窗口中的显示效果显示当前文件。文档窗口的标题栏中显示了页面标题, 如果该文件包含未保存的编辑内容, 文件名后会有一个*号。

(3) 菜单栏下方是工具栏。工具栏上的按钮和弹出菜单使用户可以以不同的方式观

看文件窗口、设置视图选项,完成一些诸如预览等常规操作。通过单击 View | Toolbar 菜单命令可以显示和关闭工具栏。

工具栏中各工具按钮的功能如下:

 File Management (文件状态) 按钮,用来修改文件的状态。该按钮的下拉菜单中包括以下选项:

- Turn off Read Only: 去掉文件的只读属性。
- Get/Put: 文件的下载和上传。
- Check In/Out: 登记 / 取消。
- Undo Check Out: 撤销 Check Out 的操作。
- Design Notes: 介绍一些操作的说明和设计的思想。
- Locate in Site: 这是 Dreamweaver 4.0 的新增功能,用于查找文件在网站中的位置。

利用该功能可直接显示当前页面在站点管理器中的位置,减少了在网站中四处搜索的麻烦。

 Preview/Debug in Browser (在浏览器中预览/调试) 按钮,包含三个选项:

- Preview in iexplore: 在 IE 浏览器中预览页面。
- Debug in iexplore: 在 IE 浏览器中调试 Javascript 脚本。这是一个真正意义上的调试器,可以进行断点设置、变量跟踪等操作。
- Edit Browser List: 编辑浏览器列表。可以指定在什么浏览器中进行预览,并且能够进行添加浏览器等操作。

 Refresh (刷新) 按钮,刷新文件列表和页面。

 Reference (参考书) 按钮,这是 Dreamweaver 4.0 为专业网页设计师提供的一个详细参考手册,包括 O'Reilly 完整的 HTML、CSS、JavaScript 参考手册,里面有详细的语法和参数说明。

 Code Navigation (代码导航器) 按钮,可以在 JavaScript 中设置断点和进行函数的跳转,能直接跳转到页面中的函数。

 View Options (显示选项) 按钮,通过其弹出菜单可以调整如下显示选项:

- Hide All visual Aids: 隐藏所有的可视元素。
- Visual Aids: 可视元素。其子菜单中又包括 Table Borders (表格边框)、Layer Borders (层边框)、Frame Borders (帧边框)、Image Maps (可点图)、Invisible Elements (不可见元素) 等。

- Head Content: 头部元素。
- Rulers: 标尺。
- Grid: 网格。
- Tracing Image: 衬底图。
- Design View on Top: 当设计视图和代码视图同时打开时,将设计视图放在最上面。

(4) 浮动在文档窗口上面的是各种控制面板。有 Reference (参考) 面板、Objects (对象) 面板、Properties (属性) 面板等。单击 Windows | Reference 命令可以隐藏或显示 Reference (参考) 面板,显示或隐藏其他面板的方法与此类似。

Objects 面板主要包含各种不同类型的对象按钮,单击这些按钮可在网页中插入各种对象,例如,图形、表格、层和框架等。单击对象面板右上角的三角按钮,将弹出下拉菜

单, 如图 1-5 所示。从中可选择要显示的各种对象, 如图 1-6 所示分别是选择 Characters、Forms、Frames、Head 选项时的对象面板。



图 1-5 Objects 面板上的下拉菜单

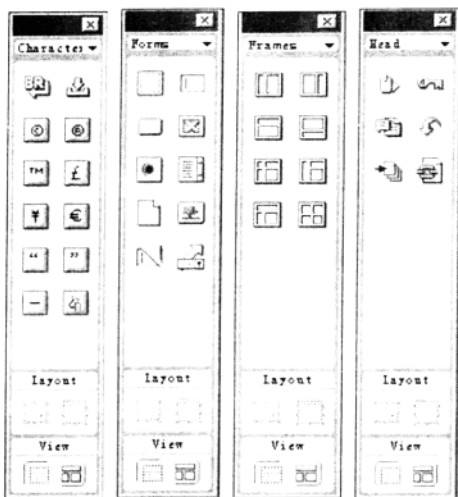


图 1-6 不同的 Objects 面板

Objects (对象) 面板中最常用的是 Common 组对象按钮, 该组的按钮含义如下:

: 在光标处插入一幅图片。

: 插入一个会翻转的图片, 实际上是插入两幅图片, 当鼠标指向图片时, 会发生变化。

: 在光标处插入一个表格。

: 插入表格式的数据。

: 建立一个图层, 通过拖动鼠标可在文档窗口中设置图层的位置和大小。

: 插入导航栏。

: 插入水平线。

: 插入邮件链接。

: 插入日期。

: 插入基于服务器的项目。

: 插入 Fireworks HTML 文件。

: 插入 Flash 动画。

: 插入 Flash 动画按钮, 而且可以在按钮上编辑要显示的文字。

: 插入 Flash 文本动画, 可以输入一段文本将它转化成 Flash 动画。

: 插入 Shockwave 电影。

: 插入程序生成器。

(5) 对象面板的下方有两栏: Layout (版面) 和 View (视图)。当设定 View (视图) 为 Standard View (标准视图) 时, Layout (版面) 栏不起作用; 当设定 View Layout View (版面视图) 时, 用户可在上面的 Layout 栏中选择 Draw Layout Cell (创建版面单元格) 或 Draw Layout Table (创建版面表格)。这对于用表格的形式管理页面的用户是非常方便的。