



实现成为高手的梦想
从这里扬帆启航

网页制作三剑客 范例导航

张大鹏 杨波 编著



随书附赠光盘

内含本书内容涉及的
范例源文件

- * 简捷明快的互动式教学
- * 范例带动知识点，全程图例讲解
- * 实战指导，避虚就实，直指目标
- * 展示经典范例，解决实际工作难题



清华大学出版社

网页制作三剑客范例导航

张大鹏 杨 波 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以网页制作为主线,用丰富翔实的实例为读者介绍了 Macromedia 公司的三款软件——Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004。

全书共 9 章、分别为初识三剑客,静态网页设计, CSS 样式与动态页面设计,网页图片处理,按钮及文字效果制作,网站 LOGO、BANNER、菜单及导航条制作,Flash 动画制作,Web 应用程序开发以及实战演练。本书所附光盘包含各章的实例文件。

Macromedia 公司的三款软件堪称网页制作的“梦幻组合”,本书的实例也突出了三款软件的紧密结合。在介绍大量新颖实例的同时,作者很多在实际工作中的心得体会也以“提示”或者“注意”的形式给出,希望能加深读者对实例的理解。

本书适用于学习网页制作的高校计算机和非计算机专业的教师和学生使用,也可作为短训班的教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作三剑客范例导航/张大鹏,杨波编著. —北京:清华大学出版社,2006.1

(范例导航系列丛书)

ISBN 7-302-12087-0

I. 网… II. ①张…②杨… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 130848 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编:100084
社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

组稿编辑:凌宇欣

文稿编辑:杨作梅

排版人员:房利萍

印 装 者:清华大学印刷厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:22.5 彩插:2 字数:534 千字

版 次:2006 年 1 月第 1 版 2006 年 4 月第 2 次印刷

书 号:ISBN 7-302-12087-0/TP·7820

印 数:5001~9000

定 价:35.00 元(含 1 张光盘)

《范例导航》丛书序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《范例导航》丛书是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速、便捷地掌握软件的操作方法和应用技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。书中的每个例子详细讲解，并在关键之处适时提示。初学者按照书中的指示，一步步去操作，很快就可以完成书中的实例。本丛书在实例的选择上坚持循序渐进的原则，读者不需要参阅其他书籍就可以轻松入门。此外，本丛书包含了一定量有深度、有技巧的实例，并介绍每一个实例的原理和技巧，使读者能够真正对所学知识融会贯通、熟练运用。

■ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件时所面临的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的，一切围绕用户的实际要求。每一个实例开头都有详细的实例说明、明确的学习目标，并以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

■ 风格特色

本丛书具有非常鲜明的特色，主要有以下几点。

1. 实用性强、易于获得成就感

本丛书一小节介绍一个实例，每个实例解决一个小问题或者是介绍一项小技巧，以便使读者在最短的时间内掌握操作技巧，目的是让初学者能够在实践工作中解决问题，因此，本套丛书有着很强的实用性。

本丛书以实例来介绍，并有比较明确的写作规范。读者可以照猫画虎完成实例，即每看完一节，就可完成一个实例，并解决一个问题，从而产生非常好的成就感。

2. 形式独特、逻辑性强

由于本丛书更改了书的结构形式和组织格局，把技术作为重点直接摆到了读者的面前，如去鞘卖剑，优势一目了然。本丛书的着眼点虽放在一个又一个的范例上，但各个章节之间并不是毫无关联，而是通过有效的组织，把各个范例有机地串联起来，提取出每一个范例的知识点，根据读者学习的习惯和知识点的不同对范例进行分类，形成先易后难，先基础后提高的布局。通过上述方式，可以使本丛书逻辑性更强，以便帮助读者循序渐进地学习。

3. 结构清晰、学习目标明确

对于读者而言，学用软件最重要的是，掌握从何处开始学习，目标是什么，否则很难收到较好的学习效果。因此，本丛书特别为读者精心设计了明确的学习目标，让读者有目标地去学习，同时，在每个实例操作之前就对实例进行说明，以便让读者更清晰地了解这个例子的要点和精髓。

4. 关键步骤讲解透彻

通过范例来学习，目的是让读者学会典型应用。其中的关键则是要通过有限的实例，使读者能够举一反三，解决实际工作和生活中的问题。因此，本丛书在介绍操作步骤的过程中，特别为读者设计了一些特色段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：



注意 —— 提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求教的烦恼。



提示 —— 提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。



技巧 —— 指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。



举一反三 —— 精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。使读者知其然，也知其所以然，从而举一反三。

创新、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

前 言

1. 软件简介

Macromedia 公司于 2003 年发布了网页制作三剑客的最新版本——Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004。与以前的版本相比，除了在软件界面上焕然一新之外，还增加了很多新的功能，使得这个梦幻组合显得更加“梦幻”。

在 Dreamweaver MX 2004 方面，加强了 Macromedia 公司其他软件(如 Flash、Fireworks)的整合，一些操作如对图像的裁剪、调整大小和重新取样等无需离开 Dreamweaver 环境就可以轻松完成。改进的“CSS 样式”面板使得对 CSS 的操作更加方便，并提供了更多的选项用于在当前文档中进行样式编辑。新增的安全 FTP 对所有文件传输进行加密，有效阻止对数据、文件、用户名和密码的未授权访问。改良的用户界面，大大提高了实用性。增强的代码编写工具，使得编辑源代码更加快速和有效。

在 Fireworks MX 2004 方面，增加了对服务器端的支持，如 CFM、PHP 和 ASP 等，不但可以对其进行编辑，而且还可以查看最终显示结果；支持对 GIF、JPG 等格式按原来格式保存。改善了消除锯齿效果，通过新的消除锯齿选项使文本更清晰易读。增加了“红眼消除工具”和“替换颜色工具”；增加了“运动模糊”和其他绝妙的动态效果。增加了“自动形状”，大大减少了绘制形状的工作量。能创建沿外形路径轮廓进行的多色渐变，这使得在 Fireworks 中描绘生动平滑的图形更为容易。

在 Flash MX 2004 方面，加速和简化时间轴上可重复使用的交互任务。例如通过改变时间轴效果允许用户为一个对象快速设置动画、位置、缩放、不透明度和颜色变化等；无需了解代码，就可以通过“动作”面板在对象上快速应用动作脚本(Action Script)；可以直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件；增加了开始页面和许多模板，以供用户选择。动作脚本升级至 2.0 版本，为支持面向对象作了非常大的改进。

2. 本书阅读指南

本书面向初、中级用户，通过丰富的实例，全面而系统地介绍了 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 中文版的基础知识和使用技巧。全书共分 9 章，各章的内容为：

第 1 章介绍三款软件的操作界面和基本功能。

第 2 章介绍使用 Dreamweaver MX 2004 设计静态页面的方法。

第 3 章介绍 CSS 样式、JavaScript 动态页面设计。

第 4 章介绍使用 Fireworks MX 2004 处理网页图片的方法。

第 5 章介绍流行的网页按钮和文字效果制作。



第6章介绍网站 LOGO、BANNER、菜单以及导航条的制作。

第7章介绍 Flash 交互动画的制作。

第8章介绍 Web 应用程序开发,包括 Dreamweaver MX 2004 与数据库结合设计动态页面,Flash MX 2004 与 XML 技术结合实现对数据库的读取。

第9章以一个综合实例介绍网站制作的全过程和三种软件在其中担任的角色。

本书的实例由易到难,丰富多样,部分实例构思精巧。叙述通俗易懂,关键步骤配以插图,使得整个操作过程一目了然。读者只要按照实例中的步骤,循序渐进,必能熟练掌握这三款软件的使用。

本书用到的软件版本为:Flash MX 2004(7.0.1 版)、Fireworks MX 2004(7.0.2 版)、Dreamweaver MX 2004(7.0.1 版)。

3. 本书约定

为了便于阅读,本书作如下约定:

- 本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来,以示区分;而英文菜单和命令直接写出。此外,为了语句更简洁易懂,本书所有菜单和命令之间以竖线“|”分隔,例如单击 File 菜单再选择 Save 命令,就用 File | Save 来表示。
- 用“+”号连接的两个或三个键表示组合键,在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如,Ctrl+V 是指按下 Ctrl 键的同时,按下 V 键;Ctrl+Alt+Del 表示按下 Ctrl 和 Alt 键的同时按下 Del 键。
- 没有特殊指定时,单击、双击和拖动是指用鼠标左键进行单击、双击、拖动等操作,右击是指用鼠标右键单击。

4. 本书致谢

在本书的编写过程中,得到了很多朋友、同事的支持和帮助。如张国伟、李清华、郭仲福等在资料的搜集、整理方面做了很多工作,唐辉、邓晓、张永刚等在文字录入方面给予我大力的支持,黄文、姚波在排版方面做了很多工作。在此一并向他们表示最诚挚的谢意!

目 录

第 1 章 初识三剑客.....	1
1.1 三剑客之 Dreamweaver——制作产品宣传页面.....	2
1.2 三剑客之 Flash——制作数码相机 Flash 动画展示.....	7
1.3 三剑客之 Fireworks——制作数码相机宣传海报.....	14
第 2 章 静态网页设计.....	21
2.1 我的新家——设置文本与图片的属性.....	22
2.2 情感寄语——表格.....	26
2.3 个性化表格——高级表格技巧.....	29
2.4 旅游宣传页面——层的应用.....	34
2.5 今日新闻——超链接.....	37
2.6 用户注册——表单.....	41
2.7 《启程》Flash 欣赏——Flash 元素.....	49
2.8 明星档案——复杂页面的布局.....	57
2.9 星空 BBS 主页——框架的应用.....	63
2.10 宠物世界——制作网页相册.....	69
第 3 章 CSS 样式与动态页面设计.....	73
3.1 可爱的 Snoopy——CSS 样式应用 1.....	74
3.2 多彩的链接——CSS 样式应用 2.....	80
3.3 CSS 滤镜.....	84
3.4 自动跳转的页面——行为的应用 1.....	89
3.5 《虫儿飞》——行为的应用 2.....	92
3.6 可拖动的 JavaScript 日历.....	97
3.7 蜜蜂与蝴蝶——时间轴动画.....	102
第 4 章 网页图片处理.....	108
4.1 星月夜.....	109
4.2 CD 光盘.....	114
4.3 五环旗.....	118
4.4 网格图片.....	125
4.5 水晶球.....	130



4.6	纪念邮票	136
4.7	古扇	140
4.8	老照片与相框	147
4.9	切片输出	150
第 5 章 按钮及文字效果制作		156
5.1	像素按钮	157
5.2	登录按钮	160
5.3	MAC 风格按钮	164
5.4	奶油文字	167
5.5	立体文字	171
5.6	金属字	175
5.7	变色的按钮	180
第 6 章 网站 LOGO、BANNER、菜单及导航条制作		186
6.1	酷酷网 LOGO	187
6.2	水纹效果 BANNER	191
6.3	e 时代导航条	196
6.4	弹出菜单	200
6.5	国际航空展 BANNER	204
6.6	Flash 弹出菜单	213
第 7 章 Flash 动画制作		221
7.1	变换的风景——形状补间动画	222
7.2	跳动的篮球——引导线	227
7.3	落水有声——添加声音效果	232
7.4	Tshirt 展示——元件和 Action Script 语句	238
7.5	控制音乐的播放	244
7.6	放大镜效果	250
7.7	Flash 计算器	255
7.8	靓车展示——组件及其实例处理函数	263
7.9	个人档案——组件的综合应用	269
7.10	百叶窗效果	274
7.11	下载进度条动画	279
7.12	马赛克效果	284
7.13	控制视频播放	287
第 8 章 Web 应用程序开发		293
8.1	安装 IIS	294
8.2	ASP 留言板(1)	298



8.3 ASP 留言本(2)	304
8.4 ASP 留言本(3)	310
8.5 ASP 留言本(4)	314
8.6 学生信息登记表.....	318
第9章 实战演练——制作“清风书城”主页	326
9.1 实战演练之建立站点.....	327
9.2 实战演练之绘制站点.....	330
9.3 实战演练之制作 Flash 导航条	335
9.4 实战演练之编辑页面.....	338
9.5 实战演练之站点发布.....	342



1.1 三剑客之 Dreamweaver——制作产品宣传页面

实例说明

在网页制作三剑客中, Dreamweaver 应该算是核心成员, 它将 Flash 和 Fireworks 制作的网页元素(图片、Flash 动画等)统筹规划到一个页面之内。本例将为 SONY 数码相机制作一个产品说明的页面, 最终效果如图 1.1 所示。在制作这个页面之前, 你不需要任何预备知识, 只需要单击几下鼠标即可, 其他的工作, 如页面布局、超链接的制作、水平线的添加等都由 Dreamweaver MX 2004 自动完成。



图 1.1 SONY 数码相机产品介绍

学习目标

通过本例的学习, 读者应熟悉 Dreamweaver MX 2004 的工作界面, 掌握如何创建新文档, 如何用图像代替图像占位符, 如何设置页面标题, 如何保存文档, 以及了解“相对路径”与“绝对路径”的概念。

操作步骤

- (1) 在桌面上双击 Dreamweaver MX 2004 图标, 打开 Dreamweaver MX 2004 软件。
- (2) 在弹出的【工作区设置】对话框中, 选中【设计者】单选按钮, 单击【确定】按钮, 选择工作区, 如图 1.2 所示。



提示

Dreamweaver MX 2004 为我们提供了两种工作界面。“设计者”是一个使用 MDI(多文档界面)的集成工作区, 其中全部“文档”窗口和面板被集成在一个较大的应用程序窗口中, 并将面板组停靠在右侧。“代码编写者”同样是集成的工作区, 但是将面板组停靠在左侧, 布局类似于 Macromedia HomeSite 和 Macromedia ColdFusion Studio 所用的布局, 而且“文档”窗口在默认情况下显示“代码”视图。



(3) 在弹出的对话框中,单击【创建新项目】中的【更多】选项,如图1.3所示。

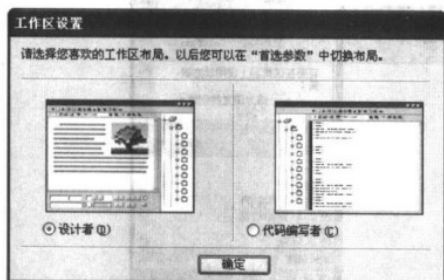


图 1.2 【工作区设置】对话框



图 1.3 创建新项目



注意

如果不想在启动程序的时候出现该对话框,可以选中左下角的【不再显示此对话框】复选框。此时会弹出一个确认对话框,选中【不再显示这个信息】复选框,单击【确定】即可,如图1.4所示。

(4) 在弹出的【新建文档】对话框中的【类别】列表框中选择【页面设计】选项,并在右边的列表中选择【图像:图片和说明水平】选项,单击【创建】按钮,如图1.5所示。

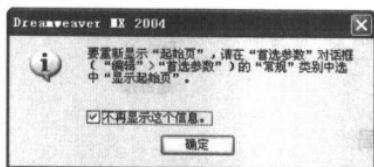


图 1.4 确认对话框

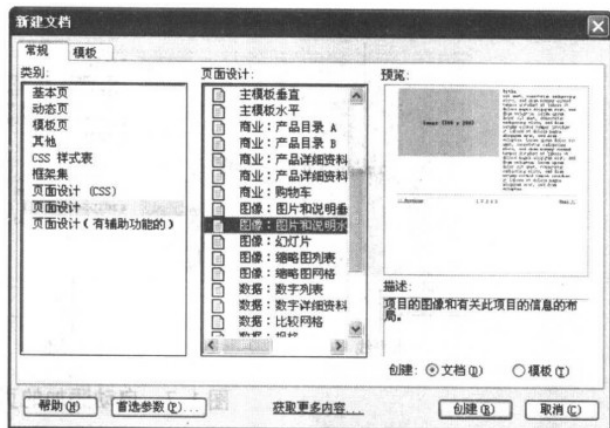


图 1.5 创建新文档



提示

Dreamweaver MX 2004 附带了几种以专业水准开发的页面布局和设计元素文件。我们可以将这些设计文件作为设计站点页面的起点。除了上面采用的“页面设计”之外,还有“CSS 样式表”、“页面设计(CSS)”和“页面设计(有辅助功能的)”等若干类别。



- (5) Dreamweaver MX 2004 的工作界面如图 1.6 所示, 图中已经用箭头标出工作区各部分的名称。

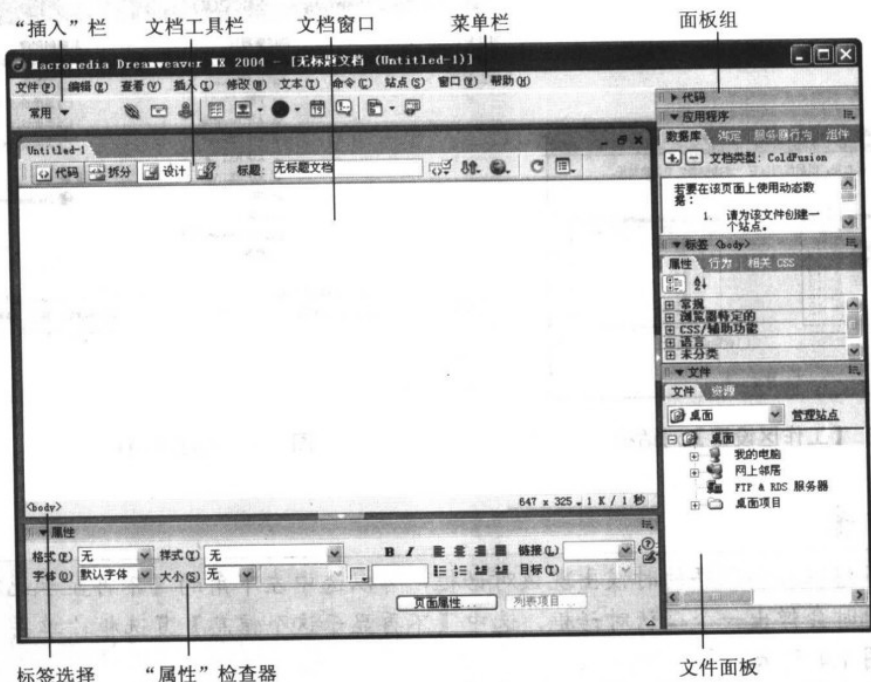


图 1.6 Dreamweaver MX 2004 的工作界面

- (6) 在文档窗口可以看到 Dreamweaver MX 2004 已经设计好的布局表格, 如图 1.7 所示。

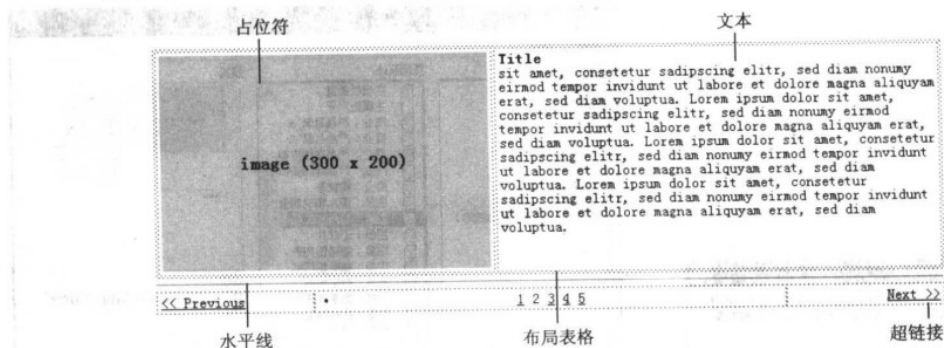


图 1.7 自动添加的页面布局



提示

图 1.7 中的灰色区域是图像占位符, 它是将页面发布到 Web 之前使用的一个代替图像。占位符上的文字不会在浏览器中显示出来。下面的步骤将用正式的图像代替图像占位符。

- (7) 双击图像占位符, 在弹出的【选择图像源文件】对话框中, 选择 sonyp150.jpg, 单击【确定】按钮, 如图 1.8 所示。



- (8) Dreamweaver MX 2004 会弹出一个对话框提示要保存文档，单击【确定】按钮即可，如图 1.9 所示。

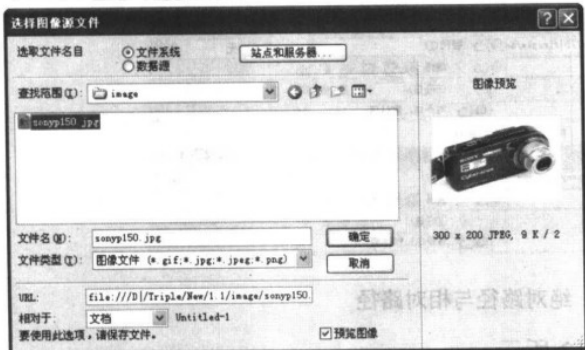


图 1.8 选择图像源文件

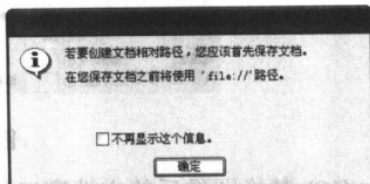


图 1.9 提示对话框

- (9) 选择【文件】|【保存】命令，在弹出的对话框中给文档命名，单击【确定】按钮保存文档，如图 1.10 所示。



图 1.10 保存文档



提示

上面提到的“相对路径”，其实质是 HTML 文档与 HTML 文档之间、HTML 文档与文件(包括图像和其他格式文件)之间的相对位置关系。对于 Web 站点来说，这是一种最适用的路径。它的优点在于，不但可以链接处于同一文件夹中的文档，还可以利用文件夹的层次结构，链接处于不同文件夹内的文档。比如现有一 HTML 文档 contents.htm，要为其创建链接，可分 3 种情况讨论：

- 若要从 contents.html 链接到 hours.html(两个文件在同一文件夹中)，文件名就是相对路径：hours.html。
- 若要链接到 tips.html(在名为 resources 的子文件夹中)，可使用相对路径 resources/tips.html。每个正斜杠“/”表示在文件夹层次结构中下移一级。
- 若要链接到 index.html(在父文件夹中，contents.html 向上一级)，可使用相对路径 ../index.html。每个“../”表示在文件夹层次结构中上移一级。



而与“相对路径”对应的是“绝对路径”，顾名思义，就是给出文档的绝对地址。从图 1.11 可以看出文档保存前后 Dreamweaver MX 2004 分别使用了绝对路径和相对路径。

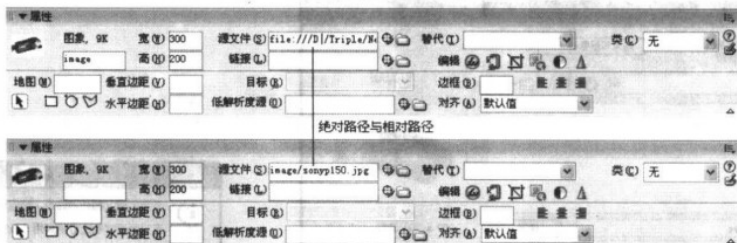


图 1.11 绝对路径与相对路径

(10) 替换图像后的文档窗口如图 1.12 所示。

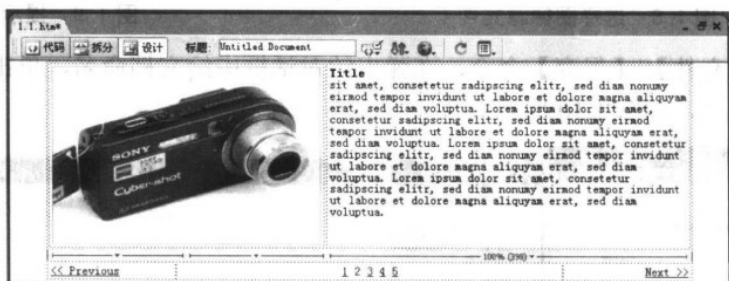


图 1.12 替换图像

(11) 选择【修改】|【页面属性】命令(快捷键是 Ctrl+J)，如图 1.13 所示。

(12) 弹出【页面属性】对话框，在【分类】列表框中选择【标题/编码】选项，在【标题】文本框中输入“SONY 数码相机”，单击【确定】按钮，如图 1.14 所示。

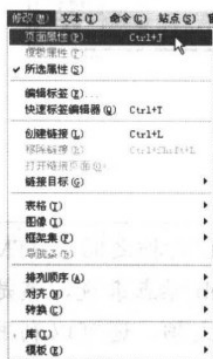


图 1.13 选择【修改】|【页面属性】命令

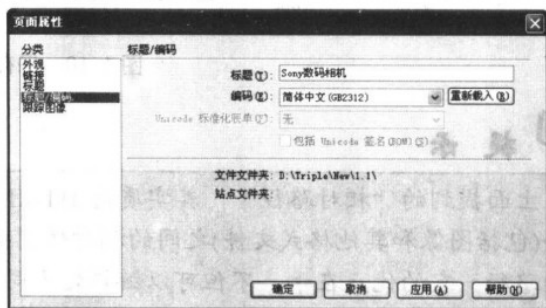


图 1.14 设置页面标题



提示

页面标题可以帮助浏览者明确所访问页面的内容，并在浏览者的历史记录和书签列表中标识该页面，如图 1.15 所示。

(13) 将表格内的文本选中，按 Delete 键删除，并输入相应的产品说明，如图 1.16 所示。



图 1.15 页面标题



图 1.16 输入文本

(14) 选择【文件】|【保存】命令保存 HTML 文档。



注意

在上面的实例中，我们利用 Dreamweaver 的设计文档，仅仅通过替换图像和文本就创建了一个较为复杂的页面。当然这种方法也有弊端，即不能适应风格不同的页面布局。本例的目的在于让读者熟悉 Dreamweaver MX 2004 的可视化制作环境，至于如何从零开始，随心所欲地创建风格迥异的页面则是本书后面要介绍的内容。

1.2 三剑客之 Flash——制作数码相机 Flash 动画展示

实例说明

如何让自己的网页“动”起来？如何让网页按钮发出声音？如何创建产品的演示动画？Flash MX 2004 将满足所有的这些要求。本例将为 SONY 数码相机制作一个产品展示的 Flash，最终效果如图 1.17 所示。本例为了向读者介绍 Flash MX 2004 的易用性，利用了 Flash MX 2004 的“从模板创建”新文档这一功能，读者只需要添加自己的图片和文本就可以制作出具有专业水准的 Flash 动画。



图 1.17 SONY 数码相机展示



学习目标

通过本例的学习,读者应熟悉 Flash MX 2004 的工作界面,掌握如何从模板新建文档,如何输入文本及设置文本属性,如何使用【库】面板,学会用【库】面板内的位图替换舞台内现有的位图,如何测试影片以及如何导出 SWF 文档。

操作步骤

- (1) 打开 Flash MX 2004。如果是第一次启动程序,会出现如图 1.18 所示的开始页,在【从模板创建】一系列中单击【照片幻灯片放映】按钮以创建新文档。

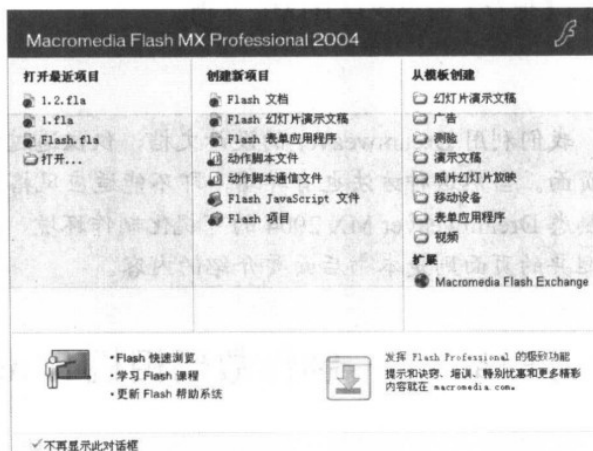


图 1.18 开始页



提示

若不想再出现图 1.18 所示对话框,可以选中下面的【不再显示此对话框】单选按钮,此时会弹出如图 1.19 所示的对话框,单击【确定】按钮即可。

- (2) 弹出【从模板新建】对话框,如图 1.20 所示,单击【确定】按钮创建一个新文档。

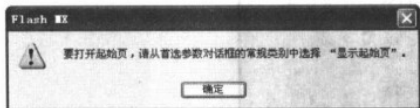


图 1.19 确认对话框

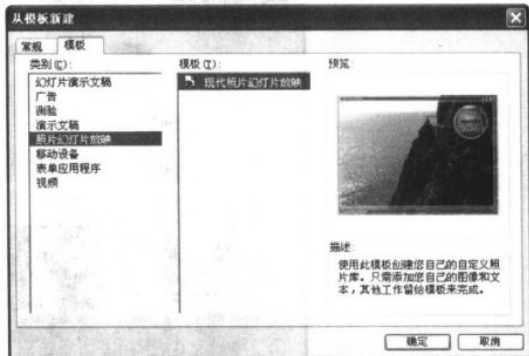


图 1.20 从模板创建新文档

- (3) Flash MX 2004 的工作区如图 1.21 所示。