



✓ 培训专家
Training Expert

Dreamweaver MX 2004

+ Fireworks MX 2004

+ Flash MX 2004 网页设计

(职业版)

吴颂志 梁锦明 黎文锋
飞思教育产品研发中心

编著
监制

基础与实例教程

- ◇ 以国内流行的IT职位需求为切入点
- ◇ 一切为就业应用服务
- ◇ 即学即用
- ◇ 手把手传递职场第一手技能
- ◇ 目标式案例教学
- ◇ 紧扣培训学校教学需求
- ◇ 提供范例源文件下载



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

✓ 培训专家
Training Expert

(职业版)

Dreamweaver MX 2004+ Fireworks MX 2004+ Flash MX 2004网页设计 基础与实例教程

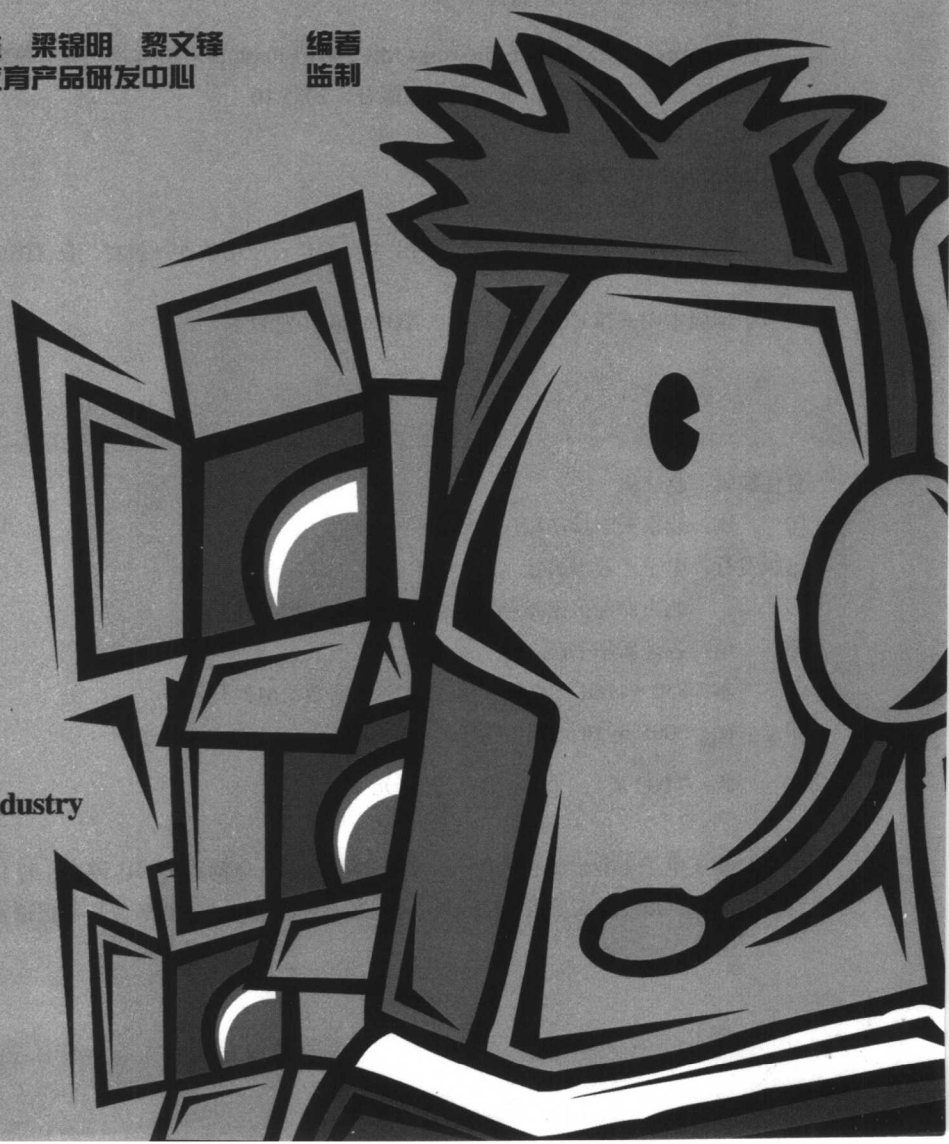
吴颂志 梁锦明 黎文锋
飞思教育产品研发中心

编著
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内 容 简 介

Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 是 Macromedia 公司为网页制作人员研制的新一代网页设计软件，在业界被称为网页三剑客。它们的专业网页制作、网页图形处理、矢量动画及 Web 编程等领域占有十分重要的地位。

本书共包括 15 章。第 1 章介绍网页三剑客的入门知识；第 2 章到第 5 章介绍 Dreamweaver MX 2004 的基本操作和使用方法；第 6 章到第 8 章介绍 Fireworks MX 2004 的基本操作和使用方法；第 9 章到第 13 章介绍 Flash MX 2004 的基本操作和使用方法；第 14 章介绍如何制作个人网页；第 15 章介绍商业网站的页面制作方法。本书遵循循序渐进的原则，通过实例结合基础知识讲解的方法介绍了这三个软件的基础知识和操作技能，并结合网页设计的实际工作，为想快速掌握网页设计技能的朋友提供了大量加分锦囊，让读者可以从中学习到实用的知识。

本书内容详实、实例精彩、讲解具体，可作为大中专院校相关专业的教材，也可以作为刚刚学习 Macromedia Studio MX 2004 的读者的自学和参考用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver MX 2004+Fireworks MX 2004+Flash MX 2004 网页设计基础与实例教程：职业版 / 吴颂志，梁锦明，黎文锋编著. —北京：电子工业出版社，2005.10
(培训专家)

ISBN 7-121-01768-7

I .D... II. ①吴...②梁...③黎... III. 主页制作—应用软件—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 107737 号

责任编辑：赵红梅

印 刷：北京天宇星印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：850×1168 1/16 印张：22.5 字数：612 千字

印 次：2005 年 10 月第 1 次印刷

印 数：7 000 册 定价：29.80 元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系电话：010-68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

关于“培训专家”丛书

电脑的日益普及,大大改变了各行各业的人们工作方式和生活方式,越来越多的人在学习电脑、掌握软件,努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下,各种电脑培训学校、培训班,如雨后春笋般地诞生。许多学校把非计算机专业学生掌握基本电脑技能纳入教学计划中,并有了成体系的规划。根据调查显示,目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍,但很多培训学校还在苦恼于很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社专门面向培训学校开发的专业培训教材,自2002年上市后取得了很好的销售成绩,已经成为市场上一个知名度较高的培训教材品牌。为更好地适应现在的培训市场需求,今年我们对此系列进行了升级改版,突出为职业培训量身定制的特色,满足就业技能的教育需求,更加贴近广大读者日益增长的职业化需求。我们在继承原有“培训专家”系列图书特色的基础上,本着进一步把内容做“精”,把形式做“活”的原则,聘请长期从事计算机就业培训的老师倾力写作,使本套图书更加突出了两个最主要的编写目的:一是便于培训班的老师上课时教学;二是方便读者理解和阅读,用最少的时间和金钱去获得更多的知识,从而能更好地应用于实际工作中去。本丛书的特色在于:

- 以国内流行的IT职位需求为切入点,一切为就业应用服务

现在众多的社会培训是面向认证的,可以说是学历教育的翻版。事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已,能否胜任职位工作,要看实际掌握的技能。本套丛书除了适合做培训认证的教材外,也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

- 即学即用,手把手传递职场第一手技能

本套丛书以提高学员素质为目标,以岗位技能培训为重点,既强调相关职业通用知识和技能的传授,又强调特定知识与技能的培养。

- 目标式案例教学,紧扣培训学校教学需求

没有一种学习方法比通过完整案例边学边练而学得好、学得快,这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。本套丛书采用实用易学的案例贯穿始终,凡关键之处必有案例,在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

- 结构设置符合读者需要

教程的章节概述使培训和学习做到有章可循,课后的思考题可以帮助读者巩固学习结果,举一反三,进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。在保证教学效果的前提下,本丛书的作者还毫无保留地将现实工作中大量非常实用的经验、技巧贡献出来,精心编写了“加分锦囊”穿插于每课的讲解中,希望可以帮助读者更出色地完成工作。

- 图例解说式的写作手法

在书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明,是为了让读者真正直观地学习,大大减少思考的时间,从而使学习的过程更加轻松有效。

职业导航

如今,电脑已经成为艺术设计领域中不可缺少的工具,广告、装帧、网页、装饰装潢等领域的设计工作都依靠电脑来完成。因此,掌握基本的电脑设计技能是进入设计领域,谋求一份理想工作的重要前提。我们精心编制了如下“职业导航”,给出读者心中目标职位所需掌握的知识结构及进修方向,希望可以帮助读者明确目标,避免走弯路,成功就业。

目 标 职 位		平面美术师	网页设计师	网站工程师	装饰装潢设计师	多媒体制作师	游戏动画设计师
知 识 结 构	必修技能	Photoshop	Dreamweaver Flash Photoshop	Dreamweaver ASP	3ds max AutoCAD	Authorware Flash	3ds max
	加分选修	CorelDRAW	CorelDRAW Fireworks	JSP ASP.NET	Photoshop	Photoshop	After Effects
就 业 方 向		广告公司 出版社 平面媒体 装帧设计公司 网站 软件公司	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	装饰装潢公司 建筑设计公司 广告公司	学校 出版社 媒体广告 公司	游戏公司 影视动画机构

关于本书

网页三剑客的新版本 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 一经推出，就获得了广大网页设计爱好者的赞誉。

Dreamweaver 为三剑客里的“织梦者”，是一个“所见即所得”的可视化网站开发工具。它是一款专业的 HTML 编辑器，是设计开发 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序的得力助手。不管是直接编写 HTML 代码还是直接在可视化编辑环境中制作网页，Dreamweaver 都会有许多工具帮助设计者完成每项工作。另外，设计者还可以使用 Dreamweaver 结合服务器语言生成支持动态数据库的 Web 应用程序。

Fireworks 是三剑客中的“火焰”，以处理网页图片为特长。使用 Fireworks MX 2004，我们可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形、对图形进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像等等。除此之外，还可以实现工作流程的自动化，大大减少更新或更改要求的时间。Fireworks MX 2004 不但能很好地处理矢量图形，而且也能很好地处理位图图像，在图像处理功能方面功能强大。

Flash 则是三剑客之中的“闪电”，尤以制作网上动画见长，不过现在使用它做出的动画已经应用到了广告、电视等很多领域。它为创建和发布丰富的网页内容提供了所需的所有功能，另外，利用它还能生成强大的应用程序。不管是在动画设计方面还是制作出功能强大的应用程序，Flash 都可以为我们提供创作优秀作品的丰富工具。

本书分别介绍了三剑客的基础知识，并在掌握了基本操作的基础上，讲解了一些网页图形和网页动画制作实例，最后介绍了个人主页和商业网站的制作方法，主要侧重在网页的美化和基本功能的实现方面。本书的重点在于掌握网页设计的基础知识和网站中相关页面的设计，本书素材文件请到 <http://www.fecit.com.cn> “下载专区”下载。

本书由飞思教育产品研发中心策划并组织编写，吴建业主笔，马宏、张瑞芳、刘强、李娜、庞振东等参与了部分素材的制作并提供了相关作品的设计效果，在此对他们的付出表示衷心的感谢！

由于技术的更新速度太快，加上编写此书时间比较仓促，书中难免有一些纰漏，欢迎广大读者来信批评指出。我们的联系方式如下：

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

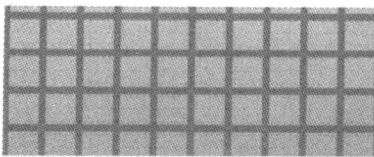
服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

飞思教育产品研发中心

第1章 初识三剑客.....1	第3章 文档创建与设置.....33
1.1 何谓三剑客.....1	3.1 如何制作一个简单的网页.....33
1.2 一个制作完成的网页展示.....2	3.1.1 创建新文档.....33
1.3 一个简单网页的制作过程.....3	3.1.2 页面属性.....36
1.3.1 使用 Dreamweaver MX 2004 设计网页大致结构.....3	3.1.3 应用可视化向导.....40
1.3.2 使用 Fireworks MX 2004 设计网页图形.....5	3.2 插入文本和媒体对象.....43
1.3.3 使用 Flash MX 2004 制作 网页中的动画.....6	3.2.1 插入文本.....43
1.3.4 在 Dreamweaver MX 2004 中 完成网页的制作.....8	3.2.2 插入媒体对象.....44
本章小结.....10	3.3 制作一个简单的网页.....44
习题.....10	本章小结.....48
第2章 初识 Dreamweaver MX 2004.....13	习题.....48
2.1 安装 Dreamweaver MX 2004 的系统 要求与步骤.....13	第4章 表格与框架等对象在页面中的运用....49
2.1.1 安装 Dreamweaver MX 2004 的系 统要求.....13	4.1 表格.....49
2.1.2 Dreamweaver MX 2004 的 安装步骤.....14	4.1.1 生成表格.....49
2.2 Dreamweaver MX 2004 窗口的 基本结构.....15	4.1.2 表格的属性.....51
2.2.1 “属性”面板.....16	4.1.3 编辑单元格.....54
2.2.2 “插入”面板.....17	4.1.4 增加或删除表格行数与列数...56
2.2.3 快捷菜单.....19	4.1.5 套用表格样式.....57
2.2.4 首选参数设置.....20	4.1.6 导入、导出和排序表格数据...58
2.3 定义一个本地站点.....21	4.2 框架的运用.....60
2.3.1 关于 Dreamweaver 站点.....21	4.2.1 了解框架和框架集的 工作原理.....60
2.3.2 定义一个本地站点.....22	4.2.2 使用框架的优缺点.....61
2.4 编辑一个简单的主页.....24	4.2.3 创建框架和框架集.....62
2.4.1 创建站点目录和空白主页.....24	4.2.4 在框架中打开文档.....63
2.4.2 编辑主页内容.....25	4.2.5 保存框架和框架集文件.....63
2.5 网页的源文件——HTML 语言简介....28	4.2.6 框架应用实例.....64
2.5.1 HTML 语言简介.....28	4.3 层.....65
2.5.2 标记语法和文档结构.....28	4.3.1 层的说明.....66
2.5.3 一个网页文档的结构组成.....29	4.3.2 层的生成.....66
本章小结.....30	4.3.3 层面板.....67
习题.....31	4.3.4 对层的操作.....68
	4.3.5 使用层设计表格.....70
	4.4 模板.....72
	4.4.1 创建模板.....72
	4.4.2 定义模板的可编辑区域(插入、 删除可编辑区域).....74
	4.4.3 在基于模板的文档中 编辑内容.....75
	4.4.4 利用模板更新网页.....76

4.5 图像.....77	6.3.6 “历史记录”面板..... 116
4.5.1 插入静态图像.....77	6.3.7 “库”面板..... 116
4.5.2 插入“鼠标经过图像”.....78	6.3.8 “优化”面板..... 117
4.5.3 图像的属性.....79	6.3.9 “样式”面板..... 118
4.5.4 使用外部图片编辑器.....80	6.3.10 “层”面板..... 118
4.5.5 生成图像地图.....80	6.3.11 “帧”面板..... 120
4.6 文本.....81	6.3.12 URL 面板..... 121
4.6.1 设置文本属性.....81	6.3.13 “查找和替换”面板..... 122
4.6.2 生成列表.....82	6.3.14 “对齐”面板..... 122
本章小结.....82	本章小结..... 123
习题.....82	习题..... 123
第5章 站点规划管理与动态交互网页制作.....85	第7章 Fireworks MX 2004 的工具箱..... 125
5.1 站点规划管理.....85	7.1 矢量图的选择工具..... 125
5.1.1 了解文件面板.....85	7.1.1 指针工具..... 125
5.1.2 在站点中新建文件.....86	7.1.2 选择后方对象工具..... 126
5.1.3 建立文件夹、文件的移动 与删除文件和文件夹.....87	7.1.3 导出区域工具..... 127
5.1.4 建立站点地图.....88	7.2 部分选定工具..... 127
5.1.5 查看站点地图.....90	7.3 位图编辑时的选择工具..... 128
5.1.6 修改与保存站点地图.....91	7.3.1 选取框工具和椭圆 选取框工具..... 128
5.2 动态交互网页制作.....92	7.3.2 套索工具和多边形 套索工具..... 129
5.2.1 有关行为的基本概念 和行为面板.....93	7.3.3 裁剪工具..... 130
5.2.2 添加内置行为.....93	7.3.4 魔术棒工具..... 131
本章小结.....104	7.4 手形工具..... 132
习题.....104	7.5 缩放工具..... 132
第6章 认识 Fireworks MX 2004.....105	7.6 线条工具..... 133
6.1 认识 Fireworks MX 2004.....105	7.7 钢笔工具..... 134
6.1.1 Fireworks MX 2004 的优点.....105	7.8 画二维规则图形的工具..... 136
6.1.2 Fireworks MX 2004 的特色.....106	7.9 文本工具..... 137
6.1.3 Fireworks MX 2004 新功能.....107	7.9.1 文本的操作..... 137
6.1.4 Fireworks MX 2004 的 系统要求.....107	7.9.2 文本编辑..... 138
6.2 Fireworks MX 2004 的工作界面.....108	7.9.3 路径与文本..... 141
6.2.1 “主要”工具栏.....108	7.10 铅笔工具..... 143
6.2.2 “修改”工具栏.....109	7.11 笔刷类工具..... 144
6.2.3 工具箱.....109	7.11.1 刷子工具..... 144
6.2.4 视图控制栏.....110	7.11.2 矢量路径工具 与重绘路径工具..... 145
6.3 面板介绍.....110	7.12 形体变换类工具..... 146
6.3.1 面板的基本操作.....111	7.12.1 缩放工具..... 146
6.3.2 “样本”面板.....114	7.12.2 倾斜工具..... 146
6.3.3 “混色器”面板.....114	7.12.3 扭曲工具..... 146
6.3.4 “信息”面板.....115	7.13 修改路径类工具..... 147
6.3.5 “行为”面板.....115	7.13.1 自由变形工具..... 147



7.13.2 更改区域形状工具	148	9.4.1 舞台	192
7.13.3 路径洗刷工具	149	9.4.2 菜单栏	192
7.14 滴管工具	149	9.4.3 工具箱	193
7.15 油漆桶工具	150	9.4.4 时间轴	193
7.16 刀子工具	151	9.4.5 面板栏	194
7.17 橡皮擦工具	151	9.4.6 属性面板	194
7.18 橡皮图章工具	152	9.5 Flash MX 2004 的面板	194
7.19 创建热点区域的工具	153	9.5.1 面板设置	194
7.19.1 创建热点	153	9.5.2 面板功能简介	195
7.19.2 热点的基本操作	154	本章小结	198
7.20 切片工具	156	习题	199
7.20.1 创建切片	157	第 10 章 Flash MX 2004 绘图工具	201
7.20.2 切片的基本操作	157	10.1 认识 Flash MX 2004 的	
7.20.3 切片辅助线	158	绘图工具栏	201
本章小结	159	10.2 绘制的基本图形	202
习题	159	10.2.1 使用铅笔工具和线条工具	202
第 8 章 Fireworks MX 2004 网页组件		10.2.2 椭圆工具和矩形工具	205
制作实例	161	10.2.3 使用钢笔工具	208
8.1 制作动态模糊文字	161	10.2.4 矩形工具	210
8.2 设计导航栏	163	10.2.5 笔刷工具	212
8.3 炫目光线效果	167	10.3 使用填充工具	214
8.4 制作绵绵春雨效果	171	10.3.1 墨水瓶工具	214
8.5 制作一本古书效果图	173	10.3.2 颜料桶工具的使用	214
本章小结	177	10.3.3 使用滴管工具	215
习题	177	10.4 使用图形编辑工具	216
第 9 章 初识 Flash MX 2004	179	10.4.1 使用橡皮擦工具	216
9.1 Flash MX 2004 简介	179	10.4.2 使用部分选取工具	217
9.2 Flash MX 2004 的新增功能	180	10.4.3 调整线条和图形外形	217
9.2.1 高效性	180	10.4.4 使用任意变形工具	218
9.2.2 时间轴效果	180	10.4.5 填充变形工具	221
9.2.3 用动作命令来控制实例	184	本章小结	222
9.2.4 Flash MX 2004 的编辑、		习题	222
制作环境更加方便、灵活	184	第 11 章 创建动画	225
9.2.5 时尚模板	184	11.1 概述	225
9.2.6 集成帮助系统	186	11.1.1 初步实践	226
9.2.7 拼写检查	186	11.1.2 基本概念	227
9.2.8 文档符号	187	11.2 编辑帧	228
9.2.9 使用开始页	187	11.2.1 时间轴控制栏中的时间轴	
9.2.10 查找和替换	188	控制区	228
9.2.11 多媒体支持	188	11.2.2 选择帧	229
9.2.12 发布功能	188	11.2.3 翻转帧	229
9.2.13 其他新功能	190	11.2.4 移动播放头	230
9.3 安装 Flash MX 2004 的系统要求	191	11.2.5 添加帧	230
9.4 Flash MX 2004 的界面介绍	191	11.2.6 移动和复制帧	231

11.2.7 删除帧	232	本章小结	284
11.2.8 设置帧属性	232	习题	284
11.2.9 创建帧标签、注释 和命名锚记	233	第 14 章 个人网站架设实例	285
11.2.10 时间轴控制区的快捷菜单	234	14.1 概述	285
11.3 创建复杂的动画	235	14.1.1 设计定位	285
11.3.1 时间轴控制栏的层控制区	235	14.1.2 网页页面的结构	286
11.3.2 创建层与删除层	235	14.1.3 站点结构	286
11.3.3 编辑层	236	14.1.4 网页感情色彩	287
11.3.4 使用引导层	237	14.2 在 Fireworks MX 2004 中 制作网页图形	287
11.3.5 使用遮罩层	239	14.2.1 设计网页基本构图	287
11.4 场景的操作	241	14.2.2 切割网页图形	293
11.4.1 切换当前场景	241	14.3 在 Dreamweaver 中编辑网页	295
11.4.2 添加和删除场景	241	14.3.1 建立本地站点	295
11.4.3 调整场景顺序	242	14.3.2 编辑网页表格	296
11.5 创建动画过程中所需的一些概念	242	14.4 在 Flash 中制作动画	299
11.5.1 补间动画	242	14.4.1 导航栏的制作	299
11.5.2 逐帧动画	243	14.4.2 制作人物变换动画	306
11.5.3 创建关键帧	243	14.4.3 制作音乐播放动画	307
11.5.4 移动整个动画	244	14.5 在 Dreamweaver 中完善网页	310
本章小结	244	本章小结	316
习题	244	习题	316
第 12 章 Flash MX 2004 创建动画实例	247	第 15 章 商业网站架设实例	317
12.1 制作直线伸长的动画	247	15.1 在 Fireworks MX 2004 中 制作网页图形	317
12.2 制作简单的几何变形	249	15.1.1 设计网页基本构图	317
12.3 制作图像的放大与缩小	250	15.1.2 切割网页图形	327
12.4 制作图像的平面旋转	253	15.2 在 Dreamweaver 中编辑网页	328
12.5 让图像沿一定线路移动	254	15.2.1 建立本地站点	328
12.6 制作动态按钮	256	15.2.2 在 Dreamweaver 中编辑 表格	330
12.7 随音乐节奏跳跃的光条	260	15.3 在 Flash 中制作动画	335
12.8 制作 QQ 在线留言	263	15.3.1 导航栏的制作	335
本章小结	265	15.3.2 网页宽幅广告	340
习题	266	15.4 将动画加入首页中	346
第 13 章 Flash 动画的发布与导出	267	15.5 二级页面和三级页面	348
13.1 测试 Flash 作品	267	本章小结	350
13.1.1 创作过程中的测试	267	习题	350
13.1.2 利用测试命令测试	268	附录 A 参考答案	351
13.2 文件的发布	269		
13.2.1 发布参数设置	270		
13.2.2 文件的发布预览和发布	278		
13.3 文件的导出	278		
13.3.1 导出 Flash 图像和影片 的步骤	278		
13.3.2 关于导出文件格式	279		

第1章 初识三剑客

内 容 简 介

Macromedia 公司出品的“三剑客”（Dreamweaver、Flash、Fireworks 软件），在网页设计领域一直占有霸主地位。其使用最多的网页设计软件就是 Dreamweaver，而 Fireworks 则是设计网页图形的工具，使用 Flash 制作的动画更是在网络上异常流行，甚至已经应用到了电视、广告和视频等设计领域。

本章将带领读者进入网页“三剑客”世界——对 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 软件有一些基本的了解，并感受到三剑客在网页制作中的巧妙配合和应用。

本 章 导 读

本章介绍三剑客的基础知识，并了解制作网页的基本流程，主要内容有：

- 简单了解网页三剑客的界面和基本操作
- 了解网页制作的基本流程

1.1 何谓三剑客

开发网页设计软件最知名的 Macromedia 公司，在该领域内拥有当之无愧的霸主地位，最近又被图形设计领域内的霸主 Adobe 公司并购，相信在下一代新版本中会有许多增强的功能。Macromedia 发布的软件最新版本为 Studio MX 2004，如图 1-1 所示。它提供了 Web 开发各个方面所需要的专业功能，包括最新版 Dreamweaver、Flash、Fireworks 和 FreeHand。各个软件的所有工具无缝集成并拥有通用的用户界面，使 Web 和应用程序开发流程更加顺畅，可以大大地提高开发和使用效率，而又不失其易用性。



图 1-1 Studio MX 2004

Dreamweaver、Flash、Fireworks 并称为网页设计三剑客，一直备受业内人士推崇，如图 1-2 所示。Dreamweaver 为三剑客里的“织梦者”，是一个“所见即所得”的可视化网站开发工具；Fireworks 是三剑客中的“火焰”，以处理网页图片为特长；Flash 则是三剑客之中的“闪电”，尤以制作网上动画见长，现在使用它做出的动画已经应用到了广告、电视等很多领域。



图 1-2 网页三剑客

1.2 一个制作完成的网页展示

一个网站是由许许多多的网页组成的,网站是由网页组成的集合,而网页是网站的组成元素。制作网站的过程,就是设计者把网页按照网站规划结构,用超链接的方式组合到一起的过程。由于网站是由网页组成的,所以在制作网站之前有必要了解网页的概念和一些基本组成部分。根据网页在网站中所处的位置不同,可以将网页分为首页、二级页面、三级页面等。

在本节中,将展示一个制作好的网站首页,让大家对网页有一个初步的印象,并且了解网页的基本构成和基本概念。如图 1-3 所示,就是一个已经制作完成的网站首页,其中包括了网站标志(Logo)、广告条(Banner)、导航栏、主体内容和版权信息等内容。

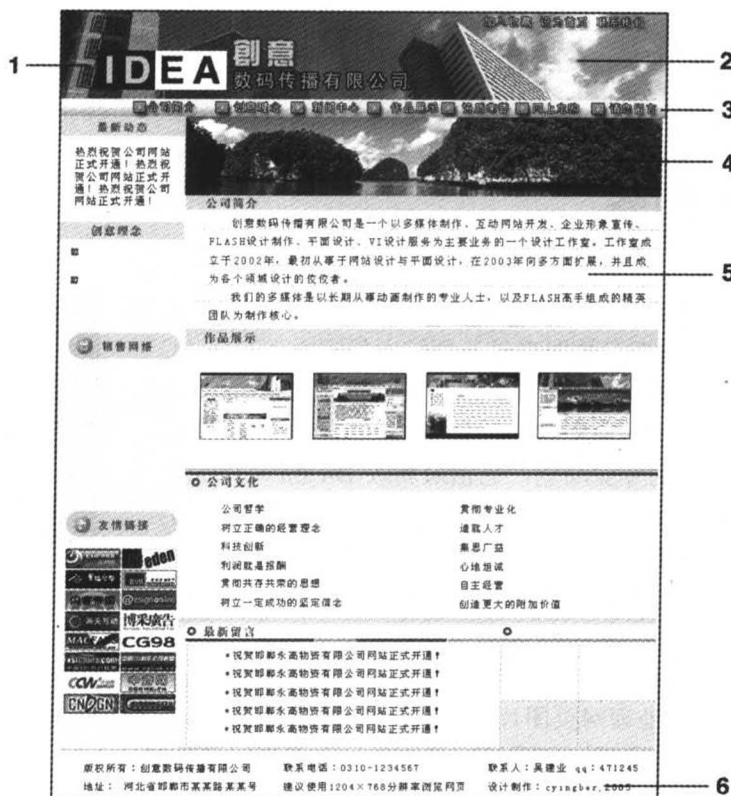


图 1-3 一个制作好的网页

图中所示网页各个组成部分的含义分别如下:

(1) 网站标志 (Logo): Logo 的本意是标志、徽标。如果说一个网站是一个企业的网上家园, 那么 Logo 就是企业的名片, 是网站的点睛之处。网站的 Logo 有两种, 一种是图 1-3 所示的网页左上角标志 Logo, 另一种就是和其他网站交换链接时使用的链接 Logo。几乎每一个图形图像软件都可以制作网站 Logo。在本书中主要介绍使用 Fireworks 制作 Logo 的方法。

(2) 广告条 (Banner): Banner 的本意是旗帜、横幅和标语。网站上的广告有很多种, 常见的有 Banner 广告、浮动广告、弹出窗口广告和文字广告等。由于一般都将 Banner 广告条放置在网页的最上面, 所以 Banner 广告条的广告效果可以说是最好的。Ulead GIF Animator 5、Fireworks MX、ImageReady、Flash 等软件都可以用来制作 Banner; 使用 Flash 制作出的广告效果最具冲击力, 因为它能打造出酷炫的视觉效果, 大大激起访问者点击广告的欲望。

(3) 导航栏: 导航栏就像网站的提纲, 它统领着整个网站的各个栏目或页面, 是设计者最关心的问题之一。因为导航栏不仅要美观大方, 还要方便易用, 惟其才能让网站的访问者, 比较轻松地找到想要查看的网页内容。导航栏的设计方法有很多种, 在本书中, 将分别利用 Fireworks 和 Flash 制作风格迥然的导航栏。

(4) 宽幅广告: 宽幅广告的作用和 Banner 广告类似, 只不过尺寸都比较大, 适合在宣传网页上突出重点内容时使用。

(5) 网页主体正文: 网页主体正文是展示网页内容最重要的部分, 它将最大限度地呈现网页所包含的信息, 以传达到访问者的眼中。这部分也是访问者最关心的内容, 所以它的设计风格要由网页内容来决定——或沉稳大方, 或轻松明快。总之, 要充分考虑到访问者的阅读体验, 尽量使其浏览网页的过程成为美好奇妙的旅程, 这样才能吸引更多访问者或“回头客”。

(6) 版权信息: 这部分主要显示网站的版权信息、设计者、联系地址和电话等内容。



加分锦囊

网页中比较流行的 Banner 广告条大小是 468×60 像素, 但是希望读者不要拘泥于这个标准, 应该根据制作网页页面的实际需求来灵活地调整它的大小。



1.3 一个简单网页的制作过程

在制作一个网页的过程中, 往往会综合利用许多软件, 只要将这些软件的长处巧妙地结合起来, 就可以制作出精美实用的网页。在本节中, 将综合使用三剑客制作一个简单的网页, 让读者领略三剑客的魅力。

一个完整网站的设计过程, 是复杂而又十分具有逻辑性的过程。为此, 在制作网站之前应该做好前期策划和素材准备工作, 之后, 才可以开始网站的结构和页面设计。如果网站中包含着 ASP、PHP 等后台程序的话, 应首先完成程序设计, 然后再根据程序的需要来美化网站的包装。对于学习网页入门的初学者来说, 可以先从设计一个网页来开始进入网站设计的大门。

1.3.1 使用 Dreamweaver MX 2004 设计网页大致结构

现以制作一个简单网页的过程, 来说明三剑客之间的巧妙结合。假设要设计一个网站的首



页,其中包括如下几个方面:网站标志,Banner广告,导航栏,网页主体,版权信息等。在开始制作这个网页之前,首先应该在 Dreamweaver 中设计出各方面内容的大致位置。

(1) 启动 Dreamweaver MX 2004,它的界面如图 1-4 所示。界面构成将在后面的章节中详细介绍。按【Ctrl+N】组合键或执行【文件】→【新建】菜单命令,新建一个空白网页。

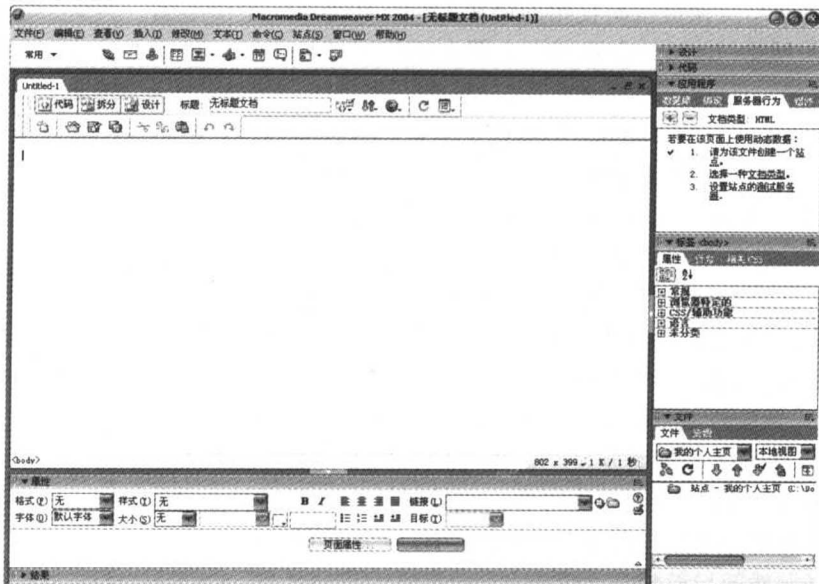


图 1-4 Dreamweaver 界面

(2) 新建空白文档以后,单击插入面板中的【插入表格】按钮,如图 1-5 所示。



图 1-5 “表格”按钮

(3) 在弹出的“表格”对话框中,设定表格的行数、列数和表格宽度,其他参数可以默认,如图 1-6 所示。假如要制作的网页顶部为 Logo 和 Banner,中部为网页正文,底部为版权信息,可以插入一个 3 行 1 列的表格,也可以插入 3 个 1 行 1 列的表格,使它们垂直排列在一起。

(4) 表格宽度可以根据需要选择单位为像素还是百分比?如果要固定表格宽度大小,应该使用像素作为单位;如果要制作表格为可伸缩类型的,可以选择单位为百分比。这里设置表格宽度为 778 像素,以符合在 800×600 和 1024×768 两种分辨率下浏览网页的标准。单击【确定】按钮插入表格,如图 1-7 所示。

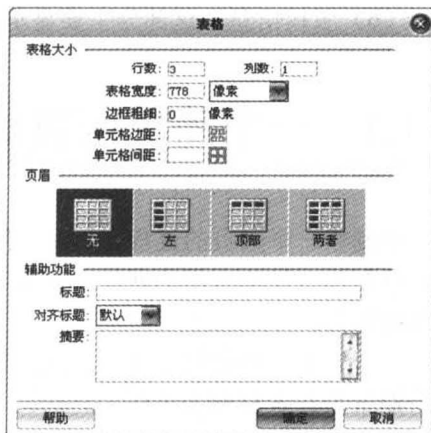


图 1-6 “表格”对话框



图 1-7 插入后的表格

(5) 使用文本工具在表格中输入各个组成部分的名称。如果想在表格里继续插入小表格, 可以将鼠标指针定位在要插入的位置, 然后单击插入【表格】按钮就可以了。如图 1-8 所示, 为插入新的小表格后的网页布局。

顶部logo		顶部banner	
		导航栏	
左侧内容		网页主体内容	
版权信息			

图 1-8 设计好的网页大致布局

(6) 执行【文件】→【保存】菜单命令, 将网页文件保存为 index.htm。

现在基本上已经完成了在 Dreamweaver 中的网页布局设计, 下面就可以开始在 Fireworks 中设计网页图形的工作。

1.3.2 使用 Fireworks MX 2004 设计网页图形

在 Fireworks 中需要制作网页 Logo、Banner 和网页背景修饰等图片, 下面以制作一个简单的金苹果团购乐园 Logo 来说明制作过程。

(1) 启动 Fireworks MX 2004, 界面如图 1-9 所示。关于 Fireworks 界面组成的详细介绍将在本书后文中进行介绍。

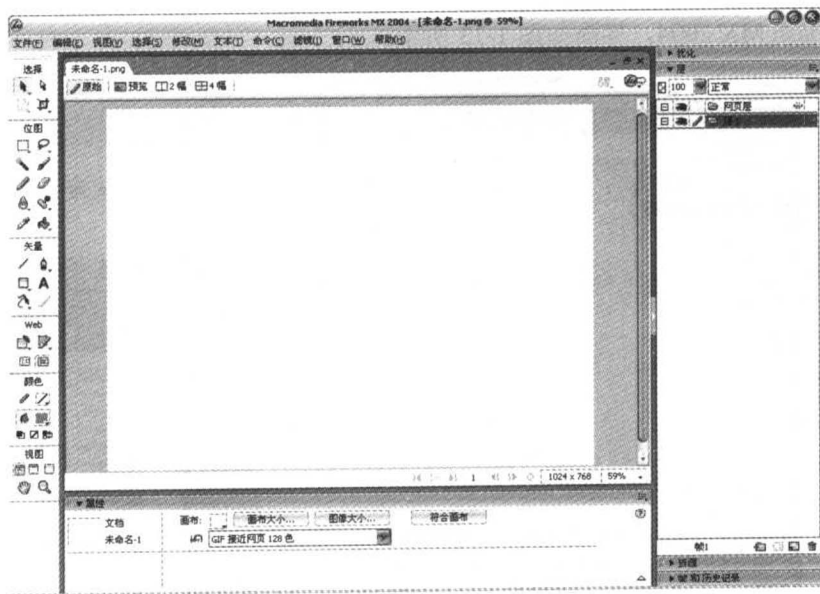


图 1-9 Fireworks MX 2004 界面

(2) 按【Ctrl+N】组合键或执行【文件】→【新建】菜单命令, 弹出“新建文档”对话框, 如图 1-10 所示。设定文档大小为 280×115, 单击【确定】按钮, 新建一个空白文档。



加分锦囊

如果没有明确指定单元格间距和单元格边距的值, 大多数浏览器按单元格边距设置为 1, 单元格间距设置为 2 显示表格。如果要确保浏览器不显示表格中的边距和间距, 可以将“单元格边距”和“单元格间距”设置为 0。





(3) 执行【文件】→【导入】菜单命令, 导入 Logo 的苹果图案, 如图 1-11 所示。

(4) 按照同样的方法, 导入手写文字图形, 然后使用文本工具输入网址, 并排列好它们的位置, 如图 1-12 所示。

(5) 执行【文件】→【保存】菜单命令, 保存文件为 Logo.png。

好了, 现在已制作完一个简单的网站 logo。在实际应用过程中, Logo 的制作过程要远比这里所介绍的方法复杂得多, 在后面章节中会详细说明 Logo 的制作方法和注意事项。

按照同样的方法制作其他内容, 比如导航栏、表格背景等图形, 这里就不再赘述了。

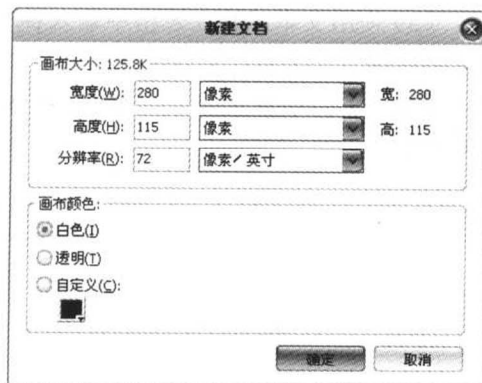


图 1-10 新建文档



图 1-11 导入苹果图案



图 1-12 简单的 Logo

1.3.3 使用 Flash MX 2004 制作网页中的动画

前文曾提到网页中比较流行的 Banner 广告条大小是 468×60 像素, 本节就使用 Flash MX 2004 制作一个大小为 468×60 像素的 Banner 动画。

(1) 启动 Flash MX 2004, 界面如图 1-13 所示。

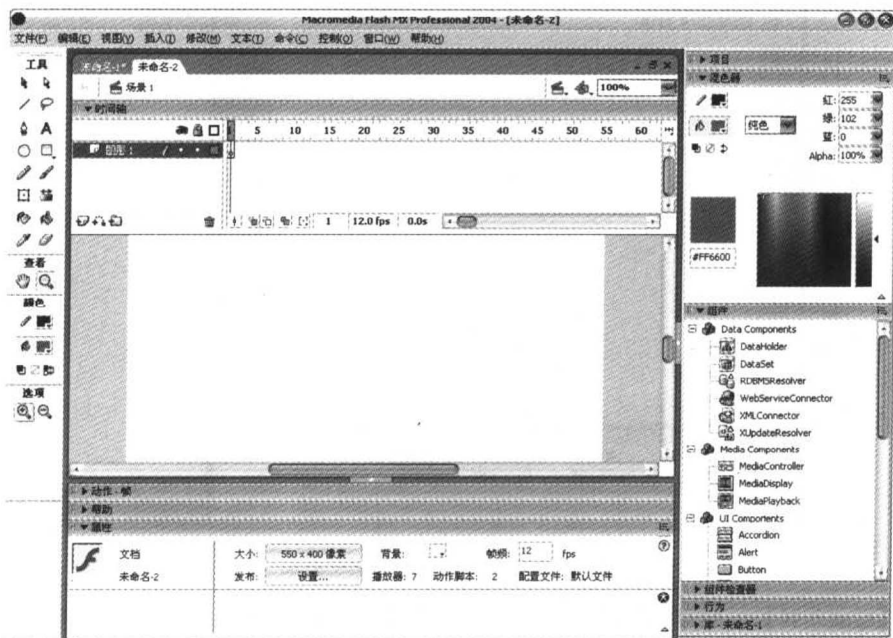


图 1-13 Flash MX 2004 界面

(2) 为了符合 Banner 大小标准, 首先需要更改文档大小属性。单击下方属性面板中的【大小】按钮, 弹出“文档属性”对话框, 设置尺寸大小为 468×60 像素, 其他参数默认, 如图 1-14 所示。

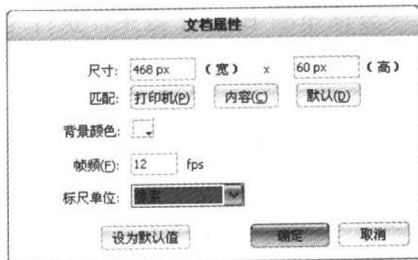


图 1-14 设置文档属性

(3) 执行【文件】→【导入】菜单命令, 导入一张事先设计好的背景图, 如图 1-15 所示。



图 1-15 banner 背景

(4) 在“时间轴”面板中新建一个图层, 用来制作 Banner 中的广告文字, 如图 1-16 所示。



图 1-16 新建图层

(5) 使用工具栏中的文本工具, 在图层 2 中输入文字“欢迎访问金苹果网站!”如图 1-17 所示。



图 1-17 输入文字

(6) 选中文字, 按 F8 键将它转换为元件, 在图层 1 和图层 2 的第 25 帧上按 F6 键插入关键帧, 如图 1-18 所示。

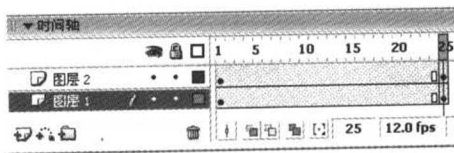


图 1-18 插入关键帧

(7) 设置图层 2 中第 1 帧文字的透明度为 0%, 然后在第 50 帧上按 F6 键插入关键帧, 并设定该帧中文字的透明度为 0%。在第 1 帧和第 50 帧上单击右键, 选择“创建补间动画”, 使文字呈现为透明度渐变效果的动画形式, 时间轴如图 1-19 所示。

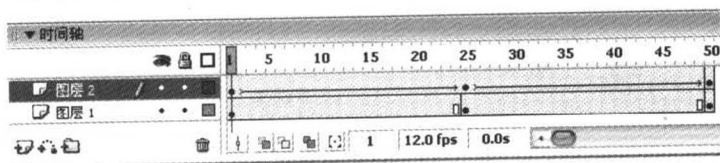


图 1-19 创建补间动画



加分锦囊

当执行【文件】→【新建】菜单命令, 在 Fireworks 中创建新文档时, 所创建的是可移植网络图形 (即 PNG) 文档。PNG 是 Fireworks 的本身文件格式。在 Fireworks 中创建图形之后, 可以将它们以其他熟悉的网页图形格式 (如 JPEG、GIF 和 GIF 动画) 导出。还可以将图形导出为许多流行的非网页用格式, 如 TIFF 和 BMP。无论选择哪种优化和导出设置, 原始的 Fireworks PNG 文件都会被保留, 以便以后进行编辑。



(8) 现在就完成了一个十分简单的 Banner 效果, 执行【文件】→【导出】→【导出影片】菜单命令, 将 Banner 动画输出为 Banner.swf 文件, 如图 1-20 所示。



图 1-20 导出影片文件

使用 Flash MX 2004 制作出网页中需要的其他动画, 然后保存为 .swf 文件以备在 Dreamweaver 中插入。

1.3.4 在 Dreamweaver MX 2004 中完成网页的制作

在 Fireworks 和 Flash 中制作好网页所需的素材以后, 就可以继续在 Dreamweaver 中完善网页了。

(1) 启动 Dreamweaver MX 2004, 执行【文件】→【打开】菜单命令, 打开 index.htm 文件。

(2) 将鼠标指针定位在 Logo 标志所在的表格中, 单击【插入】面板中的【插入图像】按钮, 在弹出的“选择图像源文件”对话框中, 选择使用 Fireworks 制作好的图标文件 Logo.png, 如图 1-21 所示。

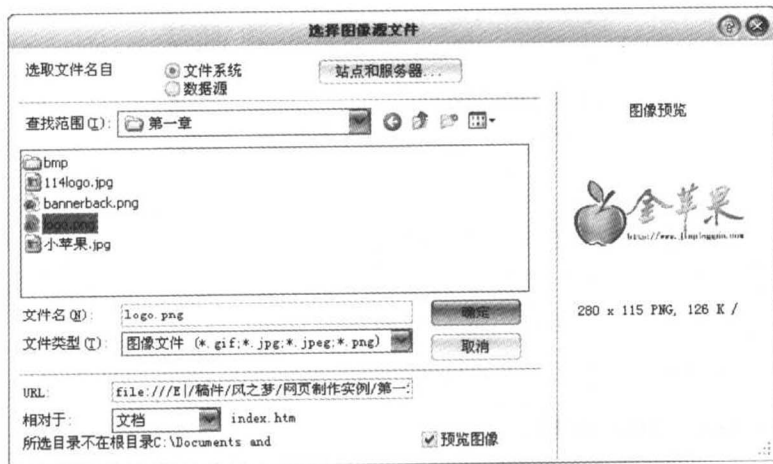


图 1-21 选择图像源文件