

热门软件新起点

赵学惠 编著



网页制作 梦幻利器

中文

Dreamweaver MX

Fireworks MX

Flash MX



macromedia®

兵器工业出版社

热门软件新起点

中文

网页制作利器

赵学惠 编著



内 容 简 介

本书以中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 为核心，共分为三大部分向读者讲解了其网页制作方面的巨大功能。

在 Dreamweaver MX 部分，从网页制作的入门知识、基本操作、使用链接、定位技术、高级操作及实用的实例向读者介绍了其网页制作的方方面面；在 Fireworks MX、Flash MX 部分中，通过基本知识的讲解及丰富实例的结合，向读者展示了其各自的网页制作中的独特功能和技巧，具有很强的实用性。

本书内容新颖、循序渐进、浅显精炼、通俗易懂，以理论结合实践的新新教学方法实现两者结合，使学习更加轻松、易于掌握。

本书适合初、中级读者、网页制作、图像处理者及闪客们使用，当然其中大量的经验积累及实战技术也很值得高手们借鉴，本书可作为大中专院校的理想教材及教学参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

热门软件新起点 / 赵学惠编著. — 北京: 兵器工业出版社, 2003.3

ISBN 7-80132-940-6

I. 热… II. 赵… III. 主页制作—应用软件, 网页制作梦幻利器 IV.TP317

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 13972 号

出版发行: 兵器工业出版社

责任编辑: 周宜今

社 址: 100089 北京海淀区车道沟 10 号

经 销: 各地新华书店

印 刷: 河南省联祥印刷厂

版 次: 2003 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

印 数: 1—3000

封面设计: 远 翔

责任校对: 韩子明

责任印制: 王京华

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 23

字 数: 545 千字

定 价: 30.00 元

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

Macromedia 公司的 Dreamweaver、Fireworks、Flash 从始至近，其网页制作方面的巨大功能一直是深受广大读者喜爱的，人们为了表示对其的喜爱，给其取得“三剑客”及“梦幻组合”的美称。Macromedia 公司在 2002 年最新推出的 Macromedia Studio MX 系列，无论在网页制作功能上，还是统一、人性化的工作界面上，都已接近于完美！

根据目前网络业非常流行的前提情况，本出版社在推出《Flash MX 全新应用教程》一书后，又相继推出了集网页制作软件于一身的全新《网页制作梦幻利器》一书，此书共分为三大部分。三部分即可相互配合学习，也可独立学习。比如说，若读者想学习其中 Flash MX 的动画制作时，那么在本书的第三部分中从 Flash 的发展、Flash MX 的操作界面及工具的使用、实例的操作等，完全可以满足读者想成为闪客的欲望。

Dreamweaver 是网页框架制作及构成的重要工具，其 MX 版本中的功能及使用简便的工具，可以使从未接触过网页制作，没有 HTM、ASP 基础的读者也能实现自己动手来制作优秀网页的梦想。在本书的 1~8 章中，我们分别讲解了网站建设的基本知识、界面的了解、工具的使用、站点的创建、链接的建立、定位技术的要点和技巧、高级操作（包括 CSS、行为、表单等知识及实例制作）以及如何策划制作一个“个人网站”及最终完成上传等内容。为读者做到了一书在手中，万事 OK 的地步了！

Fireworks 的推出和使用至今，一直被业界人士称之为“火凤凰”，可见人们对其喜欢的程度了。在 Fireworks MX 中无论是制作动画还是制作切片、处理图像、优化图像等功能都已做到极点水准，通过其制作产生的文件不但体积小，而且又可以实现 Dreamweaver MX、Flash MX 的互转、互用。比如说若读者在 Dreamweaver MX 中需对图像进行处理，只需在属性面板中点击“编辑”即转换到 Fireworks MX 中，处理完成后再点击“完成”又可返回 Dreamweaver MX 了。看样子，Macromedia 公司考虑真够全面的了！从 9~11 章中读者可以了解到 Fireworks MX 的发展、基本概念、工具的功能及使用方法、具有代表性实例的制作等知识，相信经过本部分的学习后读者们会更加喜欢 Fireworks MX 了！

Flash 一直是被人们称之为“闪客巫师”，可见它的动画制作功力是非同小可的。Flash MX 在以前版本的基础上不断改进，无论在其操作界面上，工具、面板的布局上，还是脚本编辑面板上，都已做到最方便、最人性化的地步了。在本书的第 11~14 章中，编者从精简、实用的角度出发，为读者制作了这部分内容，相信通过对这部分的学习后，你一定会相信 Flash MX 是不虚传了！

本书编者长期从事网页设计、三维动画制作、图像处理等工作，从中积累了大量的丰富经验，相信本书一定会使广大学者朋友获益匪浅的。但总的来说，由于时间的仓促、水平的限制，书中也难免有不妥之处，敬请批评指正。

目 录

第一部分 中文版 Dreamweaver MX

第1章 建设网站的基本知识 3

- 1.1 名词解释 3
- 1.2 网页的概念 4
 - 1.2.1 网页设计的基本要求 4
- 1.3 网站建设知识 7
 - 1.3.1 网站的概念 7
 - 1.3.2 网站开发的“十要” 7
 - 1.3.3 网站开发的“十不要” 9
 - 1.3.4 网页的目标 10
 - 1.3.5 网站的风格 11
 - 1.3.6 网站的CI形象 11
 - 1.3.7 网站的栏目和版块 12
 - 1.3.8 网站目录和链接结构 12
- 1.4 网站的建议流程 13

第2章 初识Dreamwaver MX 15

- 2.1 Dreamwaver MX 简介 15
- 2.2 Dreamwaver MX 的新增功能 15
 - 2.2.1 工作环境的变化 16
 - 2.2.2 强大的快速启动 (Quick Start) 功能 20
 - 2.2.3 超强的代码辅助编辑功能 21
 - 2.2.4 集成多种服务器端开发环境支持 24
 - 2.2.5 对XML和Web服务器的支持 25
 - 2.2.6 支持最新工业标准 26
 - 2.2.7 增强的人性化工作环境 27
- 2.3 Dreamweaver MX 界面剖析 28



2.4 个性化的工作环境.....	30
2.4.1 移动面板位置.....	30
2.4.2 显示/隐藏控制面板.....	31
2.4.3 调整窗口的大小.....	31

第3章 创建站点.....33

3.1 创建第一个站点.....	33
3.1.1 站点定义.....	34
3.1.2 改变站点显示.....	38
3.1.3 创建站点地图.....	39
3.2 在“站点”面板中查看文件.....	40
3.2.1 查看本地站点和远端站点.....	40
3.2.2 使用站点文件.....	42
3.2.3 在站点地图中处理文件.....	42
3.3 定义站点.....	43
3.3.1 定义站点.....	44
3.3.2 设置站点 FTP 参数.....	45
3.4 使用“站点”面板快捷图标.....	46

第4章 Dreamweaver MX的基本操作.....47

4.1 创建文件.....	47
4.1.1 新建文件.....	47
4.1.2 页面属性.....	48
4.1.3 应用可视化向导.....	49
4.1.4 关于文档的设置.....	52
4.2 文本操作.....	52
4.2.1 编辑文本.....	52
4.2.2 设置文本属性.....	54
4.2.3 查找和替换文本.....	56
4.2.4 拼写检查.....	58
4.3 图像操作.....	59
4.3.1 图像格式简介.....	59
4.3.2 插入图像.....	60
4.3.3 图像的高级操作.....	65
4.4 其他对象的插入操作.....	69
4.4.1 添加水平线.....	69
4.4.2 在文档中插入日期.....	70
4.4.3 插入多媒体元素.....	71



4.4.4 插入页面头部元素	73
第5章 链接的使用	77
5.1 文档路径的基本表示方法	77
5.1.1 绝对路径	77
5.1.2 根目录相对路径	78
5.1.3 相对路径	78
5.2 如何创建超级链接	78
5.2.1 使用指向文件图标创建超级链接	79
5.2.2 使用链接属性面板创建链接	81
5.2.3 创建锚点链接	82
5.2.4 创建电子邮件链接	84
5.3 链接的修改、查看和管理	86
5.3.1 修改站点地图的布局	86
5.3.2 修改链接	87
5.3.3 开启链接管理功能	88
5.3.4 测试链接	88
第6章 网页中的定位	89
6.1 表格的使用	89
6.1.1 生成表格	89
6.1.2 表格的格式化	93
6.1.3 表格排序	96
6.1.4 调整表格与单元格的大小	97
6.2 框架的使用	99
6.2.1 生成框架	100
6.2.2 选定框架或框架体	102
6.2.3 框架及框架体的属性	103
6.2.4 用超链接控制框架的显示内容	105
6.3 图层的使用	110
6.3.1 图层的生成	110
6.3.2 编辑图层	114
6.3.3 图层的对齐	115
6.4 图层与表格的互转	117
6.4.1 将图层转换为表格	117
6.4.2 将表格转换为图层	118
6.5 模板的使用	119



6.5.1 创建模板	120
6.5.2 定义模板中的可编辑区域	122
6.5.3 对网页文档应用模板	123
6.5.4 导入和导出 XML 内容	125
6.5.5 用模板来更新整个站点	126

第7章 Dreamweaver MX的高级操作

127

7.1 时间轴的使用	127
7.1.1 认识时间轴	127
7.1.2 制作图层动画	128
7.1.3 制作图像动画	134
7.2 CSS 样式的使用	137
7.2.1 设置 CSS 样式的格式参数	137
7.2.2 创建 CSS 样式	138
7.2.3 CSS 样式定义对话框	139
7.2.4 管理 CSS 样式	147
7.2.5 设计期样式表	151
7.2.6 CSS 应用之鼠标改变样式	153
7.2.7 CSS 应用之 Alpha 滤镜	156
7.3 行为的应用	157
7.3.1 认识行为面板	158
7.3.2 为网页中的对象添加行为	159
7.3.3 调用 JavaScript 之问候语	159
7.3.4 行为之“显示-隐藏层”	160
7.4 表单的应用	162
7.4.1 信息反馈单	162
7.4.2 表单应用之跳转菜单	165
7.5 HTML 样式	167

第8章 建设个人网站

168

8.1 首页的制作	168
8.1.1 网页布局	168
8.1.2 新建站点	169
8.1.3 主页标题及导航栏的制作	171
8.1.4 制作主内容区（中间部分）	173
8.1.5 制作版权区	177
8.2 二级及其他网页的制作	178



8.2.1 生成模板	179
8.2.2 应用模板	180
8.3 上传网站	181
8.3.1 申请前要注意的事项	181
8.3.2 搜索免费的网站空间	182
8.3.3 正式申请免费空间	182
8.3.4 上传 Web 服务器	182

第二部分 中文版 Fireworks MX

第9章 初识Fireworks MX

9.1 Fireworks MX 简介	187
9.1.1 Fireworks MX 的优点	187
9.1.2 Fireworks MX 的适用对象	188
9.1.3 矢量图像和位图图像	189
9.1.4 对象编辑模式和图像编辑模式	189
9.2 Fireworks MX 的新特色	191
9.2.1 Macromedia 使用界面的标准化	191
9.2.2 与 Dreamweaver MX 的兼容性更加完美	191
9.2.3 支持鼠标的拖放动作	192
9.2.4 制作弹出菜单	192
9.2.5 蒙版、图层面板、帧面板功能的增强	192
9.2.6 重新组织并且扩展了导出和导入的选项	193
9.2.7 钢笔工具的功能增强	194
9.2.8 JPEG 图像的压缩更加具有可选性	194
9.2.9 模糊工具的增强	195
9.2.10 工作间的实时动画控制	195
9.2.11 批处理	196
9.2.12 文本功能的增强	196

第10章 Fireworks MX的基本知识

10.1 Fireworks MX 的工具箱	198
10.2 主要工具栏和修改工具栏	209



10.3	Fireworks MX 工作窗口的基本操作	211
10.4	Fireworks MX 的面板	214

第11章 Fireworks MX实例

226

11.1	制作金属效果	226
11.2	制作立体感相片	230
11.3	制作按钮（一）	234
11.4	制作按钮（二）	239
11.5	制作文字效果	242
11.6	绘制手机效果	247
11.7	弹出菜单的制作	257
11.8	制作车轮滚动动画	262
11.9	制作旋转动画	267
11.10	制作主页标题	273

第三部分 中文版 Flash MX

第12章 初识Flash MX

279

12.1	Flash MX 的发展	279
12.2	Flash MX 的新增功能	279
12.3	Flash MX 动画的基本元素	281
12.3.1	元件和对象	282
12.3.2	声音	282
12.3.3	动作（Actions）	282
12.4	Flash MX 动画基本概念	283
12.4.1	时间轴和帧	283
12.4.2	图层	284
12.4.3	动画类型	284
12.4.4	遮罩和引导线	284
12.5	使用 Flash MX 应注意的问题	285

第12章 Flash MX的基本知识

286

13.1	Flash MX 操作工作界面	286
------	-----------------------	-----



13.1.1	Flash MX 的工具栏	287
13.1.2	时间轴	295
13.1.3	浮动面板	296
13.2	元件	299
13.2.1	元件的三种类型	299
13.2.2	创建元件	300
13.2.3	修改编辑元件	302
13.3	图层和帧	303
13.3.1	图层	303
13.3.2	帧	305
13.4	音频的应用	306
13.4.1	导入声音文件	306
13.4.2	在影片中使用声音	307
13.4.3	设置声音的格式	309
13.4.4	声音的使用与输出技巧	312
13.5	动画的交互行为	312
13.5.1	设定物体的动作	312
13.5.2	控制动画的播放	313
13.5.3	跳转到指定的帧或场景	314
13.5.4	调节动画的显示质量	315
13.5.5	关闭所有的声音	315
13.5.6	添加链接	316
第14章 Flash MX实例制作		317
14.1	弹力球	317
14.2	欢迎光临	321
14.3	百叶窗效果	325
14.4	旋转文字	329
14.5	洋葱皮文字	334
14.6	Loading 动画	337
14.7	流星雨效果	342
14.8	音乐按钮	344
14.9	鼠标跟随	348
14.10	时钟	351
精彩网址		356

网页制作 梦幻利器

第一部分

中文版 Dreamweaver MX





第1章 建设网站的基本知识

设计精美、富有动感的网页是我们选择使用 Dreamweaver MX 主要目的。如果要制作出令人满意的网页，不仅要熟练地使用 Dreamweaver MX，而且要掌握网页的一些基本知识和网站开发时的注意事项等。

1.1 名词解释

在了解网站知识之前，我们有必要学习一些基本名字及术语的意思。

WWW

WWW 是“World Wide Web”的首字母缩写，现在大多翻译为“万维网”。WWW 计划是 Tim Berners-Lee 在 CERN（欧洲量子物理实验室）的时候开始使用的，实际上 Web 是一个大型的相互链接的文件所组成的集合体，其范围包括了整个世界。

Hypertext

Hypertext（超文本）是一种可指向其他文件的文字。浏览器可使你利用一种简单的方式来处理这些超链接（Hyperlink），选择这些超链接，然后就可取得超链接所表示的另一份文件了。在超文本文件中，如果想知道更多的关于文件中所提到的一些主题的信息，可对目标用“按下鼠标”的方式来取得更详细的资料。事实上文件也可被链接到其他不同作者所写的文件上面。我们把 Internet 称为国际互联网的原因：一方面是，数千万台计算机通过 Internet 相互链接；另一方面，世界范围的大量信息通过 Hypertext（超本文）的方式相互链接。

Server（服务器）和 Brower（浏览器）

用户必须运行浏览器程序连接到 Web 服务器上，通过浏览器阅读文件。信息的提供者建立好服务器来让浏览器可取得上面的文件以及其他信息。具体的过程是，当用户连入 Internet 后，通过浏览向 Internet 提出请求，要求访问某个站点，然后这个站点的服务器就把信息（超文本文件）传送到用户的浏览器，浏览器把文件下载到本地的计算机，并显示文件内容，这样用户就可坐在家中查询万里之外的信息了。

URL

URL 为“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。URL 看起来像下面的样子：

```
File://wuarchive.wustl.edu/mirrors/msdos/graphics/gifkit.zip  
ftp://wuarchive.wustl.edu/mirrors  
http://www.163.com  
news:alt.hypertext  
telnet://dra.com
```

➡ HTML

在 World Wide Web 上的文件是使用一种叫做 HTML 的标记语言写的，它们的全称是 HyperText Markup Language。有两种方式可产生 HTML 文件：自己写 HTML 文件，事实上这并不非常困难，也不需要什么特别的技巧；另一种使用 HTML 编辑器，它可辅助使用者来做上面的工作。

➡ Java

是一种由 Sun Microsystems 所开发的语言，允许 World Wide Web 的信息含有可以在浏览器中执行的程序段。因为 Java 以统一的“虚拟机”为平台，所以任何执行 Java 解释程序的浏览器，都可执行 Java 程序，因此 Java 程序可以在任何含有 Java 的系统中执行，以此来补充 Web 的一些功能。

1.2 网页的概念

“网页”就是通过浏览器在 WWW 上看到的页面，图 1-1 所示是“华军软件网”网站上的一个网页，页面的英文名为 Web Page。而通常说的 Home Page 是指网站的第 1 个网页，即主页。其实主页和网页并没有太多的区别，在一个网站上，可以有很多的网页，而主页只能有一个。

1.2.1 网页设计的基本要求

一般来说，网页都是由网站名称、广告条、主菜单、计数器和邮件列表等组成的。但在页面中加入这引起组件，并不能说是真正的“网页”了。评价一个网站的好坏，不仅仅在于其内容的多少、好坏，而在于网页的整体片面、布局及网页色彩的搭配及网页中字体的设置等等综合因素。

网页的版面是指在浏览器显示下的一个完整页面，根据浏览者的显示器分辨率的不同，同一大小的页面可能会出现不同的尺寸。布局是以最适合浏览的方式将图片和文字排在网页的不同位置。

在设计网页时，必须精心设计页面的版式和布局，使得浏览者在浏览网页时，感觉舒畅而不凌乱。进行页面布局的前提条件是确定页面的功能模块，确定了功能模块后，再开始设



置网页的版面。设计版面的最好方法是先用笔在白纸上将头脑中的草图勾勒下来,然后再用 Dreamweaver MX 来实现。



图 1-1 在 IE 浏览器下的网页

网页的版式和布局

版面设计可以分为画出页面的结构草图、布局细化和调整、定格三步来进行:

(1) 画出页面的结构草图: 此步不需要很详细, 不必考虑细节功能, 只需要画出页面的大体结构即可。为了追求更高的质量, 可多画几张, 选定其中一张最满意的作为继续创作网页的思路。

(2) 布局细化和调整: 在结构草图的基础上, 将需要放置的功能模块安排在页面上, 同时, 必须注意突出重点和平衡协调。安排完毕后, 看看总体效果和感觉, 将感觉不协调或不美观的地方进行相应的调整。这个过程需要进行反复调整, 直到觉得满意为止。

(3) 定格: 在布局反复细化和调整的基础上, 确定一个比较完美的布局方案, 定格为最后的版式。

网页中的文本

在浏览器中, 默认标准字是中文“宋体”和英文“Times New Roman”字体。也就是说,



如果没有设置任何字体, 网页将以这两种标准字体显示。在设计网页时, 还可以自由使用 Windows XP 自带的 40 多种英文字体和 20 多种中文字体。

如果想用特殊的字体来体现某种风格, 可以用图片来代替。方法是: 先把特殊字体的文字做成图片格式, 然后在需要这种字体的地方用图片代替, 以保证所有人看到的页面是同一种效果。

在网页中设置字体应注意如下一些基本事项:

- 一般不要使用超过 3 种以上的字体, 否则网页看起来将显得杂乱, 没有主题。
- 不要用太大的字, 因为版面是宝贵的、有限的, 粗陋的大字体不能带给访问者更多的信息。
- 不要使用不停闪烁的文字, 因为这样会给人一种花眼的感觉。
- 标题的字体比正文要稍大, 颜色也应有所区别。

➡ 网页中的表格

使用表格可以布置网页的版面。但是在网页中如果使用的表格不合理, 会减慢网页的下载速度。

在网页中使用表格, 应注意以下几点:

- 整体页面不要都套在一个表格里, 尽量拆分成多个表格。
- 单一的表格, 结构尽量整齐。
- 表格嵌套层次要尽量少。

➡ 网页中的色彩

网页的色彩是树立网站形象的关键因素之一。纵观现在 Internet 上成千上万的网页, 可以发现这样一条规律, 主要内容文字用非彩色 (黑色), 边框、背景和图片用彩色。这样使得网页整体看上去不单调, 而且看内容时也不会感到眼花。

- **非彩色的搭配:** 黑白是最基本和最简单的搭配, 白字黑底或黑字白底都非常清晰明了。灰色是万能色, 可以和任何彩色搭配, 可以帮助两种对立的色彩和谐过渡。
- **彩色的搭配:** 色彩千变万化, 彩色的搭配是颜色搭配的重点和难点。在搭配彩色时, 要注意不同的色彩、不同的色彩饱和度和透明度都会给浏览者不同的感觉。例如绿色可以使人产生优雅、舒适的气氛, 黄绿色有青春、旺盛的视觉意境, 而蓝绿色则显得幽宁、阴森。
- **网页色彩搭配:** 在搭配网页色彩时, 要注意色彩的鲜明性、独特性、合适性和联想性。鲜明的色彩容易引人注目, 独特的色彩能使人印象深刻。色彩的合适性是指色彩与表达的内容气氛相适合 (比如说一些政府网页或一些严肃的网站应该用一些冷色调, 而一些娱乐性的网站就应该用一些暖一点的色调)。色彩的联想性是指不同的色彩会使人产生不同的联想。在选择色彩时还要注意所选择的色彩与网页的内涵相关联。