

不怕是新手 轻松学得会

全新互动多媒体学习模式

新手

学制作网页

神龙工作室 编著

学易用



看得懂：按照初学者接受知识的难易程度，由浅入深地组织内容

学得会：“语言通俗易懂+实例精彩丰富+初学者常见问题解答”的完美结合，帮助您轻松学会使用网页制作“三剑客”（Dreamweaver CS3、Flash CS3和Fireworks CS3）制作精美的网页

用得巧：与读者的工作和生活紧密结合，学有所用

超值光盘



视频教学：2个小时情景+互动式多媒体视频教学

超值奉送：20个网页设计PSD模板，300个网页制作常见问题解答



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

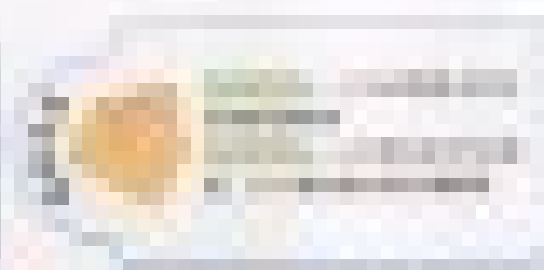
中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

新手

学制作网页

中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材

新手 学制作网页

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

新手学制作网页 / 神龙工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009.2

ISBN 978-7-115-19373-5

I. 新… II. 神… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3、Flash CS3、Fireworks CS3 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第196320号

内 容 提 要

本书是指导初学者快速学习制作网页的入门书籍。书中详细地介绍了初学者学习 Dreamweaver CS3、Fireworks CS3 和 Flash CS3 必须掌握的基础知识、操作方法和使用技巧等, 并对初学者在制作网页时经常遇到的问题进行了专家级的指导, 以免初学者在起步的过程中走弯路。本书分为 5 篇, 共 18 章, 第 1 篇主要介绍制作网页的入门知识; 第 2 篇主要介绍如何使用 Dreamweaver CS3 制作网页; 第 3 篇主要介绍如何使用 Flash CS3 制作动画; 第 4 篇主要介绍如何使用 Fireworks CS3 制作图像; 第 5 篇主要介绍如何综合运用 Dreamweaver CS3、Fireworks CS3 和 Flash CS3 这 3 款软件制作完整的网站。

本书附带一张情景、互动式多媒体教学光盘, 可以帮助读者快速掌握使用网页制作“三剑客”制作网页的方法。同时光盘中还赠送了一本包含 300 个网页制作过程中的常见问题解答的电子图书以及 20 个专业的稍加修改即可使用的网页设计 PSD 模板, 大大扩充了本书的知识范围。

本书主要面向制作网页的初级读者, 适合于广大网页制作爱好者以及各行各业需要学习网页制作的人员使用, 同时也可以作为网页制作短训班的培训教材或者学习辅导书。

新手学制作网页

- ◆ 编 著 神龙工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京铭成印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16.75 彩插: 1
字数: 426 千字 2009 年 2 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2009 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19373-5/TP

定价: 29.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)671732692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

制作网页很神秘吗？

不神秘！

学制作网页难吗？

不难！

阅读本书能掌握制作网页的方法吗？

能！

为什么要阅读本书

随着网络技术的发展，越来越多的企业和个人建立了自己的网站，在网页制作软件中，Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 被称为网页制作“三剑客”。网页制作“三剑客”不仅操作简单、功能强大，而且在功能上各有专长，掌握了网页制作“三剑客”，即便不是专业的网页设计师，也能制作出精美的网页。

作为网页制作的新手，您是否也曾为制作静态网页而发愁，是否也曾为制作网页中的 Flash 动画而苦恼，是否也曾为制作网页效果图而冥思苦想，是否也曾为制作动态模块而力不从心……如果您掌握了网页制作“三剑客”的一些基本操作和使用方法，多思考，勤动手操作，那么这些问题都会迎刃而解。正是基于这个出发点，我们组织了具有多年实践经验的资深网页设计师为网页制作初学者编写了这本“入门”书籍。通过阅读本书，相信广大网页制作初学者一定会获益匪浅。

本书是否适合您

如果您是第一次使用网页制作“三剑客”，本书将从初学者的角度出发，一步一步地引导您掌握网页制作“三剑客”的基本操作；如果您还不知道网页制作“三剑客”的强大功能，本书将以实例的形式，让您在边学边做的过程中通晓网页制作“三剑客”的强大功能；如果您对专业的网页制作书籍感到费解，本书将以实例图解、视频辅助的教学方式让您轻松掌握制作网页的方法。

阅读本书能学到什么

掌握 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的基本操作

使用 Dreamweaver CS3 布局页面、制作各种静态网页、制作动态留言系统

使用 Flash CS3 制作网页导航条、动态相册、产品展示动画

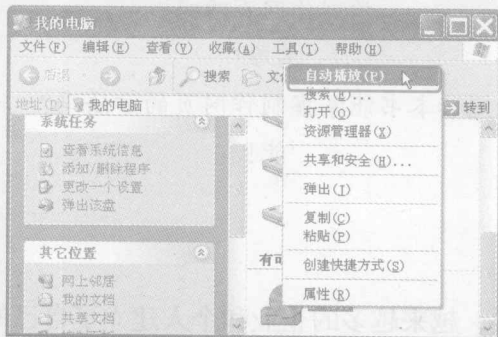
使用 Fireworks CS3 制作网页 Logo、按钮、网页整体效果图

综合运用网页制作“三剑客”制作完整的网站

CD-ROM

配套光盘使用说明

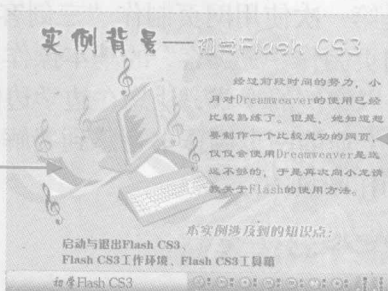
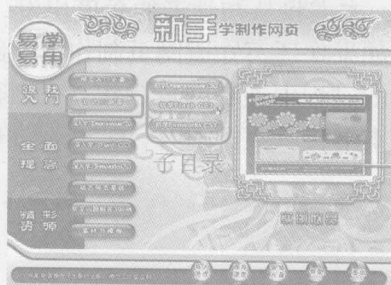
1 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘会自动运行。若光盘没有自动运行，可以打开【我的电脑】窗口，然后在光盘图标上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项，光盘就会运行。



2 首先会播放一段片头动画，接着播放光盘中的人物介绍（单击鼠标左键可以跳过该环节），稍后会进入光盘的主界面。此时可以看到光盘中包含的各个章节目录。



3 将鼠标指针移到目录按钮上后单击，弹出对应的下一级子目录，单击某个子目录按钮即可进入光盘播放界面，并自动播放该节的内容。



解说词

播放控制区

第1篇 基础入门

第1章 轻揭面纱——网页入门必备 2

- 1.1 认识网页 3
 - 1.1.1 网页的基本概念 3
 - 1.1.2 网页的分类 3
 - 1. 静态网页 3
 - 2. 动态网页 4
 - 3. 包含数据库的动态网页 4
 - 1.1.3 网页制作的常用工具 5
 - 1.1.4 网页制作原则 5
 - 1. 站点名要有创意 5
 - 2. 要有整体规划 5
 - 3. 主题要鲜明 5
 - 4. 页面内容要有价值 5
 - 5. 主页导航要明朗 6
 - 6. 制作通用页面 6
 - 7. 动画不宜太多 6
 - 8. 定时更新 6

- 1.2 认识网站 6
 - 1.2.1 什么是网站 6
 - 1.2.2 建站方式 7
 - 1. 自助建站 7
 - 2. 专业设计 7
 - 1.2.3 建站流程 7
 - 1. 网站规划 8
 - 2. 搜集资料 8
 - 3. 制作网页 8
 - 4. 网站测试 8
 - 5. 申请空间 8
 - 6. 申请域名 8
 - 7. 网站备案 9
 - 8. 发布网页 9
 - 9. 网站推广和维护 9
- 1.3 网页的色彩设计 9
 - 1.3.1 色彩基本知识 9
 - 1.3.2 网页用色技巧 9

第2篇 网页制作与网站建设

第2章 初识 Dreamweaver CS3 12

- 2.1 Dreamweaver CS3 的启动和退出 13
 - 2.1.1 Dreamweaver CS3 的启动 13
 - 2.1.2 Dreamweaver CS3 的退出 14
- 2.2 Dreamweaver CS3 的工作界面 14
- 2.3 站点的创建与管理 15
 - 2.3.1 创建站点的准备工作 16
 - 1. 站点 16
 - 2. 规划站点结构 16
 - 2.3.2 创建本地站点 16
 - 2.3.3 管理站点 18
 - 1. 打开站点 18
 - 2. 编辑站点属性 18
 - 3. 删除站点 19
 - 4. 新建文件或者文件夹 19

- 5. 重命名文件或者文件夹 20
- 6. 删除文件或者文件夹 20
- 2.4 网页的创建与存储 20
 - 1. 新建文档 20
 - 2. 保存文档 21
- 2.5 设置页面属性 21
- 2.6 Web 服务器的安装与设置 22
 - 2.6.1 安装 Web 服务器 22
 - 2.6.2 设置 Web 服务器 23

第3章 美观大方——应用 HTML 和 CSS 25

- 3.1 HTML 语言 26
 - 3.1.1 HTML 简介 26
 - 3.1.2 HTML 常用标签 27
 - 3.1.3 编辑代码 28

1. 查看源代码	28
2. 使用标签选择器和标签编辑器	28
3. 使用代码提示	29
3.2 CSS 样式	30
3.2.1 【CSS 样式】面板	30
3.2.2 创建 CSS 样式	30
1. 创建自定义 CSS 样式	30
2. 重定义 HTML 标签	31
3. 使用 CSS 选择器	31
3.2.3 设置 CSS 样式	32
3.2.4 应用 CSS 样式	32

第 4 章 付诸行动——创建网页 35

4.1 创建基本的网页	36
4.1.1 插入文本	36
1. 插入普通文本	36
2. 插入日期和时间	36
3. 插入水平线	36
4. 插入特殊字符	37
4.1.2 设置文本格式	38
1. 设置字体样式	38
2. 设置文本大小	38
3. 设置文本颜色	38
4. 设置对齐方式	39
5. 设置列表	39
4.2 创建图文网页	39
4.2.1 网页中图像的常见格式	39
4.2.2 插入普通图像	40
4.2.3 插入图像占位符	41
4.2.4 图像的应用	42
4.3 创建多媒体网页	43
4.3.1 插入 Flash 对象	43
1. Flash 文件类型	43
2. 插入 Flash 动画	44
3. 插入 Flash 按钮	45
4. 插入 Flash 文本	47
4.3.2 插入其他媒体元素	48

第 5 章 包罗万象——超级链接 49

5.1 超级链接概述	50
5.2 创建超级链接	50

5.2.1 文本链接	50
1. 使用【超级链接】对话框	51
2. 使用【属性】面板	52
5.2.2 图像链接	52
5.2.3 空链接	53
5.2.4 脚本链接	54
5.2.5 下载链接	54
5.2.6 E-mail 链接	55
5.2.7 锚链接	56
5.3 管理链接	57
5.3.1 设置链接管理特性	57
5.3.2 测试链接	58

第 6 章 布局页面——使用表格 59

6.1 认识表格	60
6.2 表格的基本操作	60
6.2.1 插入表格	60
6.2.2 插入嵌套表格	61
6.2.3 在表格中添加内容	61
6.2.4 设置表格和单元格的属性	62
1. 设置表格属性	62
2. 设置单元格属性	62
6.3 编辑表格	63
6.3.1 选中表格元素	63
1. 选中整个表格	63
2. 选中表格行	63
3. 选中表格列	64
4. 选中单元格	64
6.3.2 调整表格行或者列	65
1. 插入表格行或者列	65
2. 删除表格行或者列	65
6.3.3 单元格的拆分与合并	65
1. 拆分单元格	65
2. 合并单元格	66
6.3.4 排序表格	66
6.3.5 表格数据的输入和导出	67
1. 导入表格式数据	67
2. 导出表格式数据	67
6.4 表格的应用	68

第7章 布局页面——使用层 71

- 7.1 层的创建和设置 72
 - 7.1.1 创建层 72
 - 7.1.2 创建嵌套层 73
 - 7.1.3 设置层属性 73
 - 7.1.4 编辑层 74
 - 1. 选中层 74
 - 2. 调整层的大小 75
 - 3. 调整层的位置 75
 - 4. 修改层的名称 75
 - 5. 控制层的可见性 76

7.2 层的应用 76

第8章 创建表单网页 81

- 8.1 创建表单 82
 - 8.1.1 了解表单 82
 - 8.1.2 创建表单域 82
 - 8.1.3 表单对象 83
- 8.2 表单的应用 85

第9章 网站的发布和推广 91

- 9.1 网站的发布 92
- 9.2 网站的推广 95

第3篇 动画制作软件

第10章 初识 Flash CS3 98

- 10.1 Flash CS3 简介 99
 - 10.1.1 Flash CS3 的启动和退出 99
 - 1. 启动 Flash CS3 99
 - 2. 退出 Flash CS3 99
 - 10.1.2 Flash 文档的创建与存储 100
 - 1. 创建文档 100
 - 2. 存储文档 100
 - 3. 打开文档 101
 - 10.1.3 Flash CS3 的工作界面 101
 - 1. 标题栏 101
 - 2. 菜单项 102
 - 3. 主工具栏 102
 - 4. 工具箱 102
 - 5. 时间轴 103
 - 6. 舞台 103
 - 7. 【属性】面板组 103
 - 8. 【动作】面板 103
 - 9. 【颜色】面板组 104
 - 10. 【库】面板 104
 - 11. 【对齐】面板组 104
 - 12. 【场景】面板 105
 - 13. 【帮助】面板 105
 - 14. 【历史记录】面板 105
- 10.2 绘制图形基础 106
 - 10.2.1 Flash CS3 的工具箱 106
 - 1. 【选择】工具  106

- 2. 【部分选择】工具  106
- 3. 【任意变形】工具  107
- 4. 【套索】工具  107
- 5. 【钢笔】工具  108
- 6. 【文本】工具  108
- 7. 【线条】工具  108
- 8. 【矩形】工具  109
- 9. 【铅笔】工具  110
- 10. 【刷子】工具  110
- 11. 【墨水瓶】工具  111
- 12. 【颜料桶】工具  111
- 13. 【滴管】工具  111
- 14. 【橡皮擦】工具  111
- 15. 【手形】工具  112
- 16. 【缩放】工具  112

10.2.2 典型实例——卡通小闹钟 113

10.2.3 典型实例——立体文字 119

第11章 制作简单动画 123

- 11.1 动画制作基础 124
 - 11.1.1 设置文档属性 124
 - 11.1.2 帧 124
 - 1. 普通帧 124
 - 2. 关键帧 125
 - 3. 空白关键帧 125
 - 4. 选择帧 125
 - 5. 插入帧 125
 - 6. 复制帧 126

7. 删除帧.....	126
8. 清除帧.....	126
9. 翻转帧.....	126
10. 设置时间轴属性.....	127
11.1.3 元件和图层.....	127
1. 元件的作用.....	127
2. 元件的类型.....	127
3. 创建图形元件.....	128
4. 创建影片剪辑元件.....	129
5. 库.....	129
6. 图层.....	131
11.2 制作动画.....	131
11.2.1 逐帧动画.....	131
11.2.2 补间动画.....	134
1. 形状补间动画.....	134
2. 动作补间动画.....	136
11.2.3 遮罩动画.....	138
11.2.4 引导层动画.....	140

第12章 丰富动画效果..... 143

12.1 文件的导入.....	144
12.1.1 图像文件的导入.....	144
12.1.2 声音文件的导入.....	145
12.1.3 视频文件的导入.....	146
12.2 动作脚本.....	148
12.2.1 动作脚本基础.....	148
12.2.2 数据类型.....	154
1. Boolean 数据类型.....	154
2. String 数据类型.....	154
3. Number 数据类型.....	156

4. int 数据类型.....	156
5. uint 数据类型.....	157
6. null 数据类型.....	157
12.2.3 变量.....	157
1. 局部变量.....	157
2. 全局变量.....	158
12.2.4 运算符.....	158
1. 算术运算符.....	158
2. 关系运算符.....	159
3. 逻辑运算符.....	159
4. 条件运算符.....	159
12.2.5 控制语句.....	160
1. 条件控制语句.....	160
2. 循环控制语句.....	161
12.2.6 函数.....	161
1. 无参数无返回值的函数.....	162
2. 无参数有返回值的函数.....	162
3. 有参数无返回值的函数.....	162
4. 有参数有返回值的函数.....	163
12.2.7 类.....	163

第13章 大功告成——动画作品的优化与发布..... 167

13.1 测试动画.....	168
13.2 优化动画.....	169
13.3 导出动画.....	170
13.3.1 导出静态图片.....	170
13.3.2 导出 SWF 影片.....	171
13.3.3 导出动态图像.....	174
13.4 将 Flash 动画嵌入到网页中.....	175

第4篇 图像制作软件

第14章 初识 Fireworks CS3..... 178

14.1 Fireworks 的工作环境.....	179
14.1.1 Fireworks CS3 的启动和退出.....	179
1. 启动.....	179
2. 退出.....	179
14.1.2 Fireworks CS3 的工作界面.....	179
14.2 Fireworks 的基本操作.....	180
14.2.1 创建新文档.....	180
14.2.2 打开文档.....	180

14.2.3 保存文档.....	182
14.2.4 选择和缩放.....	183
14.2.5 画布和图像.....	185
14.2.6 路径、笔触和填充.....	189

第15章 别出心裁——绘制和编辑网页图像..... 191

15.1 位图的编辑.....	192
15.1.1 位图工具.....	192

15.1.2 典型实例	196
15.2 矢量图的绘制	199
15.2.1 矢量工具	199
15.2.2 典型实例	201
15.3 文字特效	205
15.3.1 文本的使用	205
15.3.2 典型实例	206

第 16 章 网页元素典型设计

16.1 网页 Logo	210
--------------------	-----

16.2 网页信息框	214
16.3 水晶下拉列表	217
16.4 网页播放器	219
16.5 动态 Banner	222

第 17 章 将图像嵌入网页

17.1 设计效果图	228
17.2 裁切图像	234
17.3 将图像嵌入到网页中	236

第5篇 网站建设实例

第 18 章 制作企业宣传网站

18.1 网站分析	239
18.2 准备工作	239
18.2.1 创建并设置站点	239
1. 定义站点	239
2. 创建目录	240
3. 设置服务器行为	240
18.2.2 配置 Web 服务器	240
18.3 制作网站首页	241
18.3.1 设计框架图	241
18.3.2 制作过程	242

1. 制作过程 (一)	242
2. 制作过程 (二)	244
3. 制作过程 (三)	246
18.4 制作动态模块	247
18.4.1 创建动态网页文档	248
18.4.2 创建数据库	249
1. 创建空数据库	249
2. 设计数据库表	249
18.4.3 连接数据库	250
18.4.4 制作在线留言首页	250
18.4.5 制作发表留言页	254

具体内容参见本书附带光盘

常见问题解答目录

常见问题解答300例

Dreamweaver CS3 常见问题

- 001 Dreamweaver CS3 可编辑的网页文件
- 002 创建网页文件后,为什么要先保存
- 003 相对路径和绝对路径有什么区别
- 004 如何在网页中显示网格
- 005 如何隐藏网页中的网格
- 006 如何恢复系统的默认排版设置
- 007 如何显示【历史记录】面板
- 008 如何实现重复操作
- 009 如何预览网页
- 010 如何添加预览网页所需的其他浏览器
- 011 如何创建一个新文件
- 012 在【文档】窗口中如何显示文件头的内容
- 013 操作文本时如何另起一行或一段
- 014 如何在网页中插入 JavaScript 脚本
- 015 如何在网页文件中插入日期
- 016 如何使用超链接
- 017 如何插入表格
- 018 如何选中整个表格
- 019 如何在选中的表格行后插入行
- 020 如何设置表格的边框颜色
- 021 如何将两个表格排成一行
- 022 如何拆分单元格
- 023 如何合并多个单元格
- 024 如何显示标尺
- 025 如何导入外部 Excel 文件
- 026 如何实现鼠标指针经过图像时改变其图像
- 027 如何在网页文件中插入空格符号
- 028 如何将文本居中显示
- 029 如何在网页中插入描述性信息
- 030 如何在网页文档中插入特殊字符
- 031 如何在网页中插入一个 Flash 动画
- 032 如何取消超链接中的下划线
- 033 如何建立空链接
- 034 如何在图片上建立多个链接
- 035 如何在网页中设置关闭窗口超链接
- 036 鼠标指针放在链接文字上,如何使其显示提示
- 037 如何使网页页面自动刷新
- 038 如何创建框架
- 039 如何删除已经创建的框架
- 040 如何通过拖动建立框架
- 041 如何拆分框架
- 042 如何更改状态栏中的文字
- 043 如何制作提示对话框
- 044 如何修改行为动作
- 045 如何显示【CSS 样式】面板
- 046 如何编辑已经创建的 CSS 样式
- 047 如何导入外部的 CSS 样式文件
- 048 如何插入一个表单
- 049 如何使文本框中的内容以星号代替
- 050 如何插入并设置按钮

- 051 在网页中添加隐藏域的作用
- 052 如何添加单选按钮组
- 053 如何在 HTML 标签中进行注释
- 054 如何将网页加入收藏夹
- 055 如何使表格的边框不可见
- 056 如何实现单击超链接后弹出 Outlook 窗口
- 057 鼠标指针放在超链接后,如何使其改变颜色
- 058 如何插入系统自带的 Flash 按钮
- 059 如何设置 Dreamweaver CS3 快捷键
- 060 如何加快浏览器显示网页中的内容
- 061 如何清理网页中的冗余标签
- 062 如何在站点中创建链接
- 063 如何设置链接管理特性
- 064 如何将【属性】面板中的【页面属性】按钮隐藏
- 065 如何详细设置网页的属性
- 066 如何设置站点主页
- 067 如何复制站点
- 068 如何删除站点
- 069 如何在站点中添加文件
- 070 如何检查网页中的超链接是否正确
- 071 表格宽度单位像素和百分比的区别
- 072 如何定位网页中的内容
- 073 如何将网页中的图像居中显示
- 074 如何使超链接页面在新的窗口中打开
- 075 有哪几种方式可以链接文本或者图像
- 076 如何创建下载链接
- 077 框架和框架集的区别
- 078 文档和文件的区别
- 079 如何在不同文档之间重复步骤
- 080 如何将层转换成表格
- 081 如何检查和更正网页文档中的拼写
- 082 CSS 样式和 HTML 样式的区别
- 083 如何在浏览器中浏览正在编辑的网页
- 084 怎样避免电子邮件地址被搜索引擎搜索到
- 085 什么是 XML
- 086 如何使网页主弹弹出窗口
- 087 onchange 事件和 onblur 事件的区别
- 088 如何使网页边缘不出现空白区域
- 089 如何在网页中添加前进和返回链接
- 090 如何设置代码格式
- 091 如何使网页在指定的时间关闭
- 092 如何使用 JavaScript 脚本检测操作平台
- 093 如何解决图片切割后再组合时出现缝隙
- 094 如何快速查找 HTML 源代码中的内容
- 095 如何插入一个文件域
- 096 如何实现提交表单后自动弹出新的窗口
- 097 如何从 Exchange 站点下载新行为
- 098 使用超链接链接站点外网页时出错原因
- 099 等待一定时间后如何使网页自动跳转
- 100 如何创建库
- 101 单击【超级链接】按钮创建空链接原因
- 102 如何隐藏软件刚启动时的欢迎界面

- 103 编辑 jsp 网页时, 忘记 jsp 标签怎么办
- 104 如何隐藏面板
- 105 什么是 Spry 框架
- 106 如何实现根据不同浏览器返回不同页面
- 107 不能指定 JavaScript 警告框外观的原因
- 108 如何更改行为的执行顺序
- 109 新建样式的名称前是否必须加“.”符号
- 110 如何在网页中插入库项目
- 111 如何编写 XML
- 112 如何使用 CSS 样式显示 XML 中的数据
- 113 什么是 XSL

Flash CS3 常见问题

- 114 如何在移动设备中显示网页文件
- 115 如何让动画播放完后自动关闭
- 116 如何将显示文本的影片剪辑分散到各层
- 117 在【动作】面板中, 如何切换编辑模式
- 118 创建元件有几种方式
- 119 在创作文字按钮时要注意什么
- 120 什么是 Flash JavaScript
- 121 常用的用户界面组件有哪些
- 122 组件介绍
- 123 有参数且有返回值的函数表现形式
- 124 有参数但没有返回值的函数表现形式
- 125 没有返回值和参数的函数表现形式
- 126 如何获取 Flash 播放器及系统的信息
- 127 如何创建元件
- 128 如何将绘制的图形转换成元件
- 129 如何编辑画布中的元件
- 130 调节图形或线条的小技巧
- 131 如何改变线条的属性
- 132 如何更改舞台的大小和颜色
- 133 如何放大和缩小舞台中的图形
- 134 如何删除图形中不需要的线条
- 135 【颜料桶】工具与【墨水瓶】有何不同
- 136 如何对工具箱进行视图的切换
- 137 【任意变形】工具有哪些作用
- 138 如何绘制无色的椭圆
- 139 如何隐藏【时间轴】面板
- 140 如何对【笔触颜色】和【填充颜色】进行转换
- 141 如何导入图像
- 142 如何对整体的对象进行编辑
- 143 如何对有空隙的图形进行颜色填充
- 144 怎样在图形的后面进行绘画
- 145 如何去除图像的背景
- 146 怎样在同一图层中排列舞台上对象的顺序
- 147 怎样使图形的边缘变得柔和
- 148 怎样撤消前一步的操作
- 149 怎样给文本添加滤镜效果
- 150 怎样组合对象
- 151 如何复制对象
- 152 怎样快速准确地调整图形使之适合舞台
- 153 文本有哪几种类型
- 154 怎样使工作区恢复默认设置
- 155 如何将对象准确地放在指定位置上
- 156 怎样移动舞台
- 157 怎样复制并变形对象
- 158 可以对图形进行哪几种类型的颜色填充
- 159 【渐变变形工具】有什么作用
- 160 怎样创建一个新图层
- 161 怎样删除图层

- 162 元件有哪几种类型
- 163 怎样创建元件
- 164 如何选择帧
- 165 怎样翻转帧
- 166 如何使用元件
- 167 怎样转换元件的类型
- 168 怎样编辑已经创建的元件
- 169 帧有哪几种类型
- 170 怎样创建帧
- 171 清除帧与删除帧有什么区别
- 172 什么是逐帧动画
- 173 怎样使用公用库中的按钮
- 174 如何给图层重命名
- 175 怎样删除元件
- 176 怎样给动画设置帧频
- 177 如何隐藏图层
- 178 锁定图层有什么作用
- 179 怎样设置舞台中元件实例的透明度
- 180 怎样移动图层
- 181 按钮元件中的 4 个帧各代表什么意思
- 182 怎样管理多个图层
- 183 创建补间动画应注意什么
- 184 怎样让变形动画更加逼真
- 185 遮罩动画的特点是什么
- 186 怎样交换舞台中的元件实例
- 187 怎样导入声音
- 188 如何将位图转换为矢量图
- 189 怎样给舞台中的实例添加时间轴特效
- 190 如何删除时间轴特效
- 191 怎样将导入的位图进行压缩
- 192 怎样设置动画中对象运动的速度
- 193 怎样同时编辑多个帧中的对象
- 194 怎样将绘制的对象转换为元件
- 195 制作引导层动画需要注意什么
- 196 【事件】声音和【数据流】声音有何不同
- 197 如何制作弹跳的篮球
- 198 如何使用位图填充图形
- 199 怎样查找未用过的元件
- 200 为什么在正式发布动画之前要对其进行测试
- 201 怎样设置【时间轴】面板的位置
- 202 怎样制作放大镜的效果
- 203 为什么要对影片进行优化
- 204 如何制作旋转大风车
- 205 怎样导出 JPEG 格式的图像
- 206 如何压缩声音
- 207 橡皮擦的 5 种模式各具有什么功能
- 208 怎样整体去除图形的填充色或轮廓线
- 209 如何导出 SWF 格式的影片
- 210 编写代码时, 如何实现代码提示
- 211 AS3.0 版本和 AS2.0 版本的区别
- 212 参考资料来源
- 213 如何使用其他文档中的元件
- 214 如何使动画倒着播放
- 215 如何使 Flash 动画不重复运动
- 216 如何撤消快捷键上的打印选项
- 217 如何获取当前 Flash 播放器的版本
- 218 如何在 Flash 文档中查找没有使用的元件
- 219 如何将绘制的图形转换成影片剪辑
- 220 如何创建多场景
- 221 一个基本的操作

222	使用函数的优点
223	数据类型可分为哪几种
224	如何下载扩展包
225	如何创建包
226	什么是 Flash Lite
227	如何隐藏 Flash 主窗口中的所有面板
228	如何使主窗口中右边的面板仅显示图标
229	如何获取 Extension Manager
230	如何获取扩展
231	如何改变网格的大小
232	如何增大或缩小舞台的显示大小比例
233	如何快速复制舞台中的元件或者图形
234	如何减少 Flash 源文件大小
235	如何在 AS3.0 中声明变量和实例
236	使用 AS3.0 编写的脚本存放位置
237	在动画制作过程中使用元件的优点
238	如何实现 Flash 动画的全屏播放
239	如何撤销错误的操作
240	如何理解 ActionScript 3.0 中的事件处理
241	如何使影片剪辑实现超链接功能
242	如何获取元件在舞台中的坐标
243	如何使打开的多个文件都显示在工作区
244	如何分离舞台的对象
245	如何用快捷键在时间轴中插入普通帧
246	如何用快捷键在时间轴中插入关键帧
247	如何用快捷键插入空白关键帧
248	如何使用键盘事件
249	元件没有按照引导路径运动的原因
250	如何将 Flash 动画文件转化为 GIF 文件
251	如何防止他人导入 Flash 动画
252	如何获取 Flash 动画运行的时间

Fireworks CS3 常见问题

253	如何准确的设置对象的坐标
254	如何改变画布默认的白色背景色
255	如何修改画布大小
256	如何显示尺寸
257	如何新建图层
258	如何创建新文档
259	如何对图像进行填充
260	如何翻转图片

261	如何给图像添加滤镜
262	如何打开【样本】面板
263	如何进行反选
264	如何调整工作区布局
265	Fireworks 创建的文件是什么格式的
266	如何调整亮度和对比度
267	如何合并路径
268	如何让辅助线精确定位
269	什么是蒙版
270	弹出式菜单有哪几个事件
271	如何命名切片文件
272	如何导出切片
273	如何输入文本
274	如何使文字按照一定的路径排列
275	如何使用画笔画出直线效果
276	如何绘制一个正方形
277	如何绘制一条虚线
278	如何重新启用警告对话框
279	如何设置帧的延迟时间
280	如何制作一个按钮
281	如何消除图像中的斑点
282	【选取框】工具的样式属性值含义
283	【选取框】工具的边缘属性值含义
284	如何从中心点绘制选取框
285	如何获取帮助
286	如何使用系统自带的样式
287	如何在 Fireworks 中启动 Dreamweaver
288	如何将两个位图对象合并成一个对象
289	如何将路径转化为选区
290	如何打开【路径】面板
291	如何显示画布的显示比例
292	如何修改默认的记录数
293	如何进行切片
294	如何理解位图遮罩和矢量遮罩
295	如何制作 GIF 格式动画
296	如何制作 GIF 动画的淡入淡出效果
297	如何使用展开笔触
298	如何使路径简化
299	如何查找边缘
300	如何从一种颜色渐变到透明色

第 1 篇

基础入门

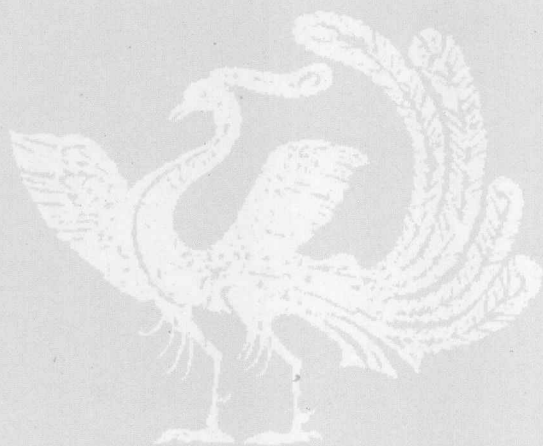
随着 Internet 的迅速发展普及，制作网页已经不是网页设计师的专利，个人爱好者也可以制作一些网页等。在制作网页之前，首先了解一下网页的相关基础知识。

第 1 章

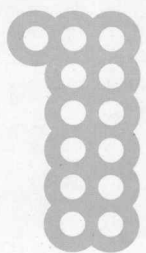
轻揭面纱——网页入门必备

新手

第1章 轻揭面纱—— 网页入门必备



Chapter



小月：小龙，你看，这些网页多好看呀！

小龙：对啊，你自己也可以制作的。

小月：是吗？那你教教我吧！

小龙：好的，但是在正式学习制作网页前还必须先了解一些有关网页制作的基础知识。



要点
导航

- * 认识网页
- * 认识网站
- * 网页的色彩设计

1.1 认识网页

在学习制作网页之前，首先来认识一下网页，了解一些网页制作的基础知识，为后面的学习打好基础。

1.1.1 网页的基本概念

本小节先介绍一下网页的基本概念。

网页，其英文名字为 Web Page，是上网浏览网站时在浏览器窗口中看到的一个个页面。网页是 WWW（World Wide Web 的缩写，即“万维网”）中的基本文档，它是用 HTML 或者其

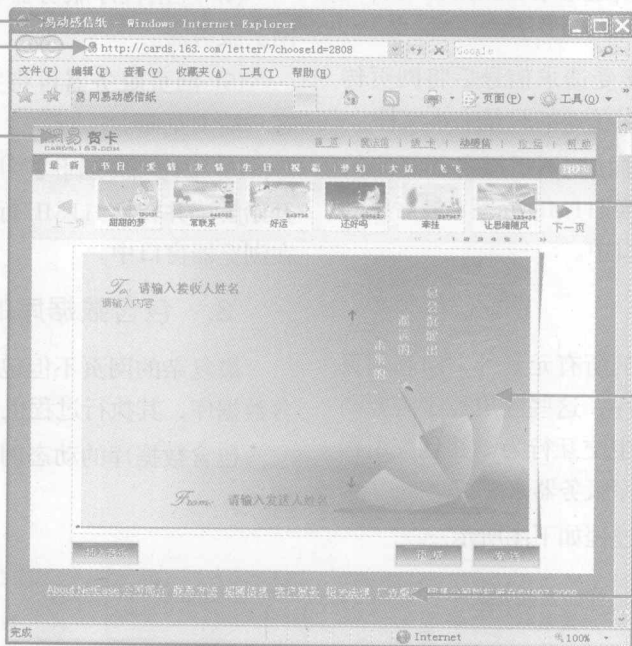
他的语言（如 XML、PHP、JSP、ASP、VBScript 和 JavaScript 等）编写的。

网页中包含很多元素，例如文字、图像、动画、表格、超链接、表单和层等。

网页标题

地址栏

网站标识



图片

Flash 动画

超链接

1.1.2 网页的分类

在一个网页中可以包含多种网页元素，但经过浏览器翻译以后只能看到文字、图像和表格等部分元素，另外还有一些元素是看不到的。不同内容的网页被执行的过程是不同的。根据网页的执行过程可以将其分为 3 种类型，即静态网页、动态网页和包含数据库的动态网页。

1. 静态网页

静态网页并不是指网页中的元素都是静止

不动的，而是指浏览器端与服务器端不发生交互的网页，但是网页中可能会包括 GIF 动画、Flash 动画和动态文字效果等。静态网页的文