

中文
版

Dreamweaver/Fireworks/
Flash (CC版)

网页设计



主 编 胡国锋
副主编 张 健 余 婕

50 个案例

250 个知识点

2000 张配图

326 分钟视频

轻松上手★视频教学★完美讲解



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



中文
版

Dreamweaver/Fireworks/
Flash (CC版)

网页设计

主 编 胡国锋
副主编 张 健 余 婕

電子工業出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Dreamweaver CC、Fireworks CS6、Flash CC 三个软件是 Adobe 公司最新推出的网页设计软件，也是当前使用最广泛的常用网页设计软件。

本书从零开始，系统并详细地介绍了 Adobe Dreamweaver CC、Adobe Fireworks CS6 和 Adobe Flash CC 在网页设计中的应用，主要针对网页设计的基础知识、网页三剑客软件的使用方法进行了较为详细的讲解，并配合丰富的且较为实际的应用案例，使读者可以全面地、快速地理解和掌握网页三剑客在网页设计中的应用。通过本书的学习，读者可以学会应用这些软件工具进行网页编辑、网页效果图设计、网页图像处理、网页动画制作等，并能综合应用这些软件工具来创建个人站点或其他各类网站的前端页面。

全书内容安排由浅入深，语言通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确。本书可作为广大网页设计爱好者的学习用书，也可作为广大设计人员的参考用书，还可作为大、中专院校职业教育用书或者相关专业的培训教材，对有经验的网页设计者也有很高的参考价值。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

中文版 Dreamweaver/Fireworks/Flash（CC 版）网页设计 / 胡国锋主编. —北京：电子工业出版社，2016.6
ISBN 978-7-121-28993-4

I. ①中… II. ①胡… III. ①网页制作工具②动画制作软件 IV. ①TP393.092②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 126066 号

策划编辑：祁玉芹

责任编辑：张瑞喜

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本：787×1092 1/16 印张：27 字数：691 千字

版 次：2016 年 6 月第 1 版

印 次：2016 年 6 月第 1 次印刷

定 价：59.80 元（含光盘 1 张）

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

前言

P R E F A C E

网页三剑客（Adobe Dreamweaver、Adobe Fireworks 和 Adobe Flash）是网页设计、网站开发过程中应用最为广泛的软件。Dreamweaver 是一个专业的网页编辑和制作软件，它提供了全方位的网页编辑功能，不但可以进行“所见即所得”的网页编辑，还可以在“代码视图”中编辑网页代码、编写各类 Web 程序，使得网页制作和开发的过程更加快速、便捷。Fireworks 是一个专业的 Web 图像设计软件，利用 Fireworks 可以编辑和处理网页图像、设计网页图形以及制作网页动画图像，此外，利用 Fireworks 还可以非常方便地制作出网页或程序功能的交互原型，在网站开发和程序开发前期工作中也可以发挥强大的作用。Flash 是一个专业的平面动画制作软件，可开发出具有跨多种操作系统平台、兼容多种设备、体积小巧、使用简便以及便于网络传播等特点的 Web 应用和桌面程序，在网络应用、多媒体演示、互动游戏、软件开发中得到较为广泛的应用。

本书定位于网页设计的初、中级用户，不仅适用于网页设计的初学者，对于熟悉网页三剑客以前版本的老用户也极具参考价值。本书从基础入手，以网页设计和制作为中心，使读者通过基础知识的学习掌握软件中相关的功能，提高设计和制作网页的水平，并且能够制作网页动画，最终能综合应用这三个软件，制作出符合 W3C 标准的、内容丰富的多媒体网页。

本书共 23 章，从内容上可分为两大部分：第一大部分为基础知识（第 1 章～第 20 章），重点讲解网页三剑客三个软件的基础知识及其应用，第 1 章介绍了网站建设与网页设计基础知识，第 2 章～第 8 章讲解 Dreamweaver CC 软件的基础知识及其应用，第 9 章～第 16 章主要讲解 Fireworks CS6 在网页效果图设计、网页图形制作、网页图像处理 and 网页动画制作中的应用，第 17 章～第 20 章主要讲解 Flash CC 在网页动画制作、交互动画设计中的应用；第二大部分为实战应用（第 21 章～23 章），通过实际网页内容制作的过程，讲解网页三剑客软件在网页设计中的综合应用及相互配合的方式。具体章节内容如下。

第 1 章 网站建设与网页设计基础知识

第 2 章 Dreamweaver 软件基础知识

第 3 章 添加网页内容元素

第 4 章 网页表单元素

第 5 章 插入其他网页元素

第 6 章 使用 CSS 布局和修饰网页内容

第 7 章 使用框架、模板与库

第 8 章 应用行为与特效

- 第 9 章 初识 Fireworks
- 第 10 章 图形图像处理基础
- 第 11 章 矢量图形与文本的编辑
- 第 12 章 位图的应用与处理
- 第 13 章 使用蒙版与滤镜
- 第 14 章 制作 GIF 动画
- 第 15 章 制作交互原型
- 第 16 章 图像的优化与导出及效率工具
- 第 17 章 初识 Flash
- 第 18 章 制作动画
- 第 19 章 应用多媒体和组件
- 第 20 章 应用 ActionScript 创建交互动画
- 第 21 章 设计并制作公司网站
- 第 22 章 设计并制作团购网站
- 第 23 章 制作动态 Flash 相册

本书由一线专业设计人员参与编写，他们具有丰富的设计经验。本书由朱敬、胡国锋、徐亮、杨伏龙、张欣、张陆忠、罗黄斌、乔婧丽、曾繁宇、刘文敏、宗和长、余婕、张亚兰、陈正荣、娄方敏、徐友新、叶飞、许丰华、汪明、张健等编写。由于编写时间仓促，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询指正，我们将认真听取您的宝贵意见，推出更多的精品计算机图书。

编 者
2016 年 5 月

目录

C O N T E N T S

第 1 章 网站建设与网页设计基础知识	1
1.1 知识讲解——Internet 基础知识	2
1.1.1 关于 Internet	2
1.1.2 万维网	2
1.1.3 超文本	2
1.1.4 浏览器	2
1.1.5 URL	3
1.1.6 IP 地址	3
1.1.7 域名	4
1.1.8 HTTP	4
1.1.9 FTP	5
1.1.10 带宽	5
1.1.11 网站	5
1.2 知识讲解——网页制作基础	6
1.2.1 网页的类型	6
1.2.2 网页的构成元素	7
1.2.3 网页设计工具	9
1.2.4 网站开发流程	11
1.2.5 HTML 基础知识	13
1.2.6 DIV+CSS 网页布局概述	14
1.2.7 W3C 标准	14
1.3 同步训练——实战应用	15
实例 1: 使用开发人员工具查看百度首页	15
实例 2: 使用记事本创建网页文件	17
本章小结	20
第 2 章 Dreamweaver 软件基础知识	21
2.1 知识讲解——初识 Dreamweaver	22





2.1.1	Dreamweaver CC 工作环境	22
2.1.2	Dreamweaver CC 参数设置	26
2.1.3	自定义快捷键	28
2.2	知识讲解——站点的新建与管理	29
2.2.1	新建站点	29
2.2.2	管理站点	30
2.2.3	站点中的文件管理	33
2.3	知识讲解——文档的基本操作	35
2.3.1	新建文档	35
2.3.2	新建流体网格布局	36
2.3.3	打开文档	37
2.3.4	保存文档	38
2.3.5	关闭文档	38
2.3.6	预览网页	39
2.4	同步训练——实战应用	40
	实例 1: 自定义工作区并设置软件参数	40
	实例 2: 使用现有文件建立站点	42
	本章小结	46
第 3 章	添加网页内容元素	47
3.1	知识讲解——插入文本内容	48
3.1.1	网页标题文本	48
3.1.2	内容标题文本	48
3.1.3	段落文本	49
3.1.4	换行标记	49
3.1.5	特殊字符	50
3.1.6	强调文本	50
3.2	知识讲解——列表	51
3.2.1	无序列表	51
3.2.2	有序列表	52
3.2.3	定义列表	53
3.3	知识讲解——超级链接	54
3.3.1	设置链接路径	54
3.3.2	设置链接的目标窗口	56
3.3.3	创建锚记链接	57
3.3.4	创建空链接	58
3.3.5	创建电子邮件链接	58
3.3.6	为链接添加提示文字	59
3.4	知识讲解——表格	59
3.4.1	创建表格	60

3.4.2	选择表格元素	61
3.4.3	设置表格与单元格属性	62
3.4.4	添加和删除行或列	64
3.4.5	单元格的合并及拆分	65
3.4.6	表格的排序	66
3.4.7	嵌套表格	67
3.4.8	导入和导出表格数据	68
3.5	知识讲解——图像	69
3.5.1	插入普通图像	69
3.5.2	图像的编辑与修改	70
3.5.3	交互式图像	72
3.5.4	图像热点	74
3.6	同步训练——实战应用	76
	实例 1: 制作企业网站首页	76
	实例 2: 编辑网页文章内容	82
	本章小结	86
第 4 章	网页表单元素	87
4.1	知识讲解——表单域	88
4.1.1	插入表单域	88
4.1.2	表单域属性设置	88
4.2	知识讲解——常用表单元素	89
4.2.1	使用文本域	89
4.2.2	使用文本区域	90
4.2.3	使用复选框	90
4.2.4	使用复选框组	91
4.2.5	使用单选按钮和单选按钮组	91
4.2.6	使用列表/菜单	92
4.2.7	使用文件域	93
4.2.8	使用按钮	93
4.2.9	使用密码	94
4.2.10	使用图像域	95
4.2.11	插入隐藏域	95
4.2.12	插入跳转菜单	95
4.3	同步训练——实战应用	96
	实例 1: 制作用户注册表单内容	96
	实例 2: 制作在线调查表	100
	本章小结	102



第 5 章 插入其他网页元素	103
5.1 知识讲解——插入特殊元素	104
5.1.1 插入水平线	104
5.1.2 插入日期	104
5.1.3 插入注释	104
5.2 知识讲解——文件头标签	105
5.2.1 插入页面关键字	105
5.2.2 插入页面说明	105
5.2.3 插入自定义 meta 标签	106
5.3 知识讲解——插入多媒体元素	106
5.3.1 插入 Flash 元素	106
5.3.2 插入 Shockwave 影片	107
5.3.3 插入 ActiveX	107
5.4 同步训练——实战应用	108
实例 1: 使用 Flash 作为网站进入动画	108
实例 2: 使用透明 Flash 修饰 Logo	110
本章小结	112
第 6 章 使用 CSS 布局和修饰网页内容	113
6.1 知识讲解——CSS 语言基础	114
6.1.1 CSS 简介	114
6.1.2 CSS 属性	114
6.1.3 选择器	115
6.2 知识讲解——使用 Dreamweaver 创建 CSS	116
6.2.1 创建外部 CSS 样式表文件	116
6.2.2 附加现有的 CSS 文件	117
6.2.3 在页面中定义	118
6.2.4 定义 CSS 规则	118
6.2.5 应用类样式	124
6.2.6 管理 CSS 规则	125
6.3 知识讲解——DIV+CSS 布局详解	126
6.3.1 盒子模型	126
6.3.2 DIV 标签	127
6.3.3 DIV+CSS 布局方法	127
6.3.4 CSS 代码优化	128
6.4 同步训练——实战应用	129
实例 1: 使用 DIV+CSS 布局网页首部	129
实例 2: 应用 CSS 排版新闻栏目板块	134



本章小结	138
第 7 章 使用框架、模板与库	139
7.1 知识讲解——使用 IFrame 框架	140
7.1.1 IFrame 框架概述	140
7.1.2 插入浮动框架	140
7.1.3 设置浮动框架的属性	140
7.2 知识讲解——使用模板统一网站风格	141
7.2.1 模板的概念	141
7.2.2 使用模板创建网页	142
7.2.3 创建模板网页	142
7.2.4 模板中的区域类型	144
7.2.5 编辑模板	144
7.2.6 应用模板到页	145
7.2.7 从模板中分离文档	146
7.3 知识讲解——创建与应用库资源	146
7.3.1 使用资源面板	146
7.3.2 新建库项目	146
7.3.3 编辑和更新库项目	147
7.4 同步训练——实战应用	148
实例 1: 制作企业网页	148
实例 2: 制作文章详情页模板并应用模板新建页面	150
本章小结	153
第 8 章 应用行为与特效	154
8.1 知识讲解——使用行为制作网页特效	155
8.1.1 行为应用基础	155
8.1.2 使用行为面板管理行为	155
8.1.3 常用事件类型	155
8.1.4 常用行为动作	156
8.2 知识讲解——设置 jQuery 效果	159
8.2.1 设置 Blind 效果	159
8.2.2 设置 Highlight 效果	159
8.2.3 其他 jQuery 效果	160
8.3 同步训练——实战应用	161
实例 1: 制作广告弹窗	161
实例 2: 制作网页导航	163
本章小结	168



第 9 章 初识 Fireworks	169
9.1 知识讲解——Fireworks 简介	170
9.1.1 Fireworks 在网页设计中的应用	170
9.1.2 了解 Fireworks CS6 工作环境	170
9.2 知识讲解——Fireworks 文件操作	173
9.2.1 新建文件	173
9.2.2 导入文件	174
9.2.3 修改文档属性	174
9.2.4 视图模式及显示比例	176
9.2.5 保存图像文件	176
9.2.6 打开文件	176
9.3 知识讲解——Fireworks 工作环境设置	177
9.3.1 使用辅助工具	177
9.3.2 设置工作参数	178
9.4 同步训练——实战应用	180
实例 1: 新建网页广告图像文件	180
实例 2: 完善网页效果图	181
本章小结	184
第 10 章 图形图像处理基础	185
10.1 知识讲解——位图与矢量图	186
10.1.1 位图	186
10.1.2 矢量图	186
10.2 知识讲解——绘制矢量图与位图	186
10.2.1 绘制矢量图形	187
10.2.2 位图的绘制与选取	189
10.2.3 添加文本内容	191
10.3 知识讲解——对象的基本操作	192
10.3.1 选择对象	192
10.3.2 设置颜色	192
10.3.3 对象的基本编辑操作	194
10.3.4 对象的组合与取消	196
10.3.5 对齐与分布	198
10.3.6 应用图层操作对象	198
10.4 同步训练——实战应用	199
实例 1: 设计首页线框图	199
实例 2: 制作 Banner 广告条	205
本章小结	209

第 11 章 矢量图形与文本的编辑	210
11.1 知识讲解——调整路径	211
11.1.1 路径编辑调整工具的使用	211
11.1.2 组合路径	213
11.1.3 使用路径面板	215
11.1.4 将选区框转换为路径	215
11.2 知识讲解——文本路径处理	216
11.2.1 文本附加到路径	216
11.2.2 文本转换为路径	217
11.3 同步训练——实战应用	217
实例 1: 制作按钮图标	217
实例 2: 制作广告文字	220
本章小结	222
第 12 章 位图的应用与处理	223
12.1 知识讲解——编辑位图图像	224
12.1.1 平面化对象	224
12.1.2 模糊与锐化图像	224
12.1.3 减淡与加深	225
12.1.4 涂抹工具	226
12.1.5 橡皮图章工具	226
12.1.6 替换颜色工具	227
12.1.7 消除红眼工具	228
12.2 知识讲解——使用位图滤镜	228
12.2.1 杂点滤镜	228
12.2.2 模糊滤镜	228
12.2.3 调整颜色滤镜	231
12.2.4 锐化滤镜	233
12.2.5 其他滤镜	233
12.3 同步训练——实战应用	234
实例 1: 合成背景图像	234
实例 2: 处理服装广告图片	237
本章小结	241
第 13 章 使用蒙版与滤镜	242
13.1 知识讲解——使用蒙版	243
13.1.1 创建蒙版	243
13.1.2 禁用、启用和删除蒙版	246



13.1.3 编辑蒙版	246
13.2 知识讲解——使用动态滤镜和样式	248
13.2.1 添加动态滤镜	248
13.2.2 使用斜角和浮雕滤镜	249
13.2.3 使用阴影和光晕滤镜	249
13.2.4 使用 Photoshop 动态效果	249
13.2.5 编辑和调整动态滤镜	250
13.2.6 新建与应用样式	250
13.3 同步训练——实战应用	252
实例 1: 制作导航按钮	252
实例 2: 制作 UI 图标	255
本章小结	259
 第 14 章 制作 GIF 动画	 260
14.1 知识讲解——状态的相关操作	261
14.1.1 状态面板	261
14.1.2 新建/添加/重制状态	261
14.1.3 选择多个状态	261
14.1.4 调整状态顺序	262
14.1.5 删除	262
14.1.6 分散到状态	262
14.1.7 设置状态名称和延迟	263
14.1.8 使用洋葱皮显示多个状态	263
14.2 知识讲解——使用共享层、元件和补间动画	263
14.2.1 在动画中使用共享层	263
14.2.2 创建图形元件	264
14.2.3 创建动画元件	265
14.2.4 创建补间动画	265
14.3 知识讲解——导入及导出动画	266
14.3.1 导入 GIF 动画	266
14.3.2 以动画方式打开一组图像	266
14.3.3 导出动画	266
14.4 同步训练——实战应用	267
实例 1: 制作动态按钮图标	267
实例 2: 制作 GIF 动画广告	270
本章小结	273
 第 15 章 制作交互原型	 274
15.1 知识讲解——使用切片和热点	275



15.1.1	绘制切片	275
15.1.2	绘制图像热点	275
15.1.3	添加简单变换图像行为	276
15.1.4	添加交换图像行为	277
15.1.5	添加状态栏信息	277
15.1.6	添加导航栏	277
15.1.7	添加弹出菜单	277
15.1.8	删除行为	278
15.2	知识讲解——创建按钮元件	279
15.2.1	新建按钮元件	279
15.2.2	编辑按钮状态	279
15.3	知识讲解——预览和导出交互原型	279
15.3.1	预览交互动画	280
15.3.2	导出交互原型	280
15.4	同步训练——实战应用	281
	实例 1: 制作选项卡切换交互原型	281
	实例 2: 制作导航菜单交互原型	284
	本章小结	287
第 16 章	图像的优化与导出及效率工具	288
16.1	知识讲解——图像的优化与导出	289
16.1.1	常用图像文件格式	289
16.1.2	图像的优化设置	290
16.1.3	导出图像或网页	292
16.2	知识讲解——使用效率工具	294
16.2.1	查找和替换	294
16.2.2	批处理	294
16.2.3	历史记录与脚本命令	295
16.3	同步训练——实战应用	296
	实例 1: 切片并导出首页效果图	296
	实例 2: 快速为多幅图像添加水印	300
	本章小结	302
第 17 章	初识 Flash	303
17.1	知识讲解——Flash 概述	304
17.1.1	Flash 简介	304
17.1.2	Flash 的应用范围	304
17.1.3	Flash 的工作环境	304
17.2	知识讲解——Flash 文件操作	306



17.2.1	新建 Flash 文件	306
17.2.2	保存 Flash 文件	307
17.2.3	打开 Flash 文件	307
17.2.4	导入各类文件	307
17.2.5	测试与发布动画	308
17.3	知识讲解——绘制与编辑图形	309
17.3.1	绘制和调整矢量图形	309
17.3.2	组合对象	310
17.3.3	使用图层	310
17.4	同步训练——实战应用	311
	实例 1: 制作广告画面	311
	实例 2: 绘制个性时钟	314
	本章小结	318
第 18 章 制作动画		319
18.1	知识讲解——帧的基本操作	320
18.1.1	设置动画帧频	320
18.1.2	插入关键帧	320
18.1.3	插入空白关键帧	320
18.1.4	插入帧	321
18.1.5	选择帧	321
18.1.6	删除帧	321
18.1.7	剪切帧	321
18.1.8	复制与粘贴帧	322
18.1.9	移动帧	322
18.1.10	翻转帧	322
18.2	知识讲解——补间动画和补间形状	322
18.2.1	创建补间动画	322
18.2.2	创建补间形状	324
18.2.3	创建传统补间	324
18.3	知识讲解——元件的应用	325
18.3.1	新建元件	325
18.3.2	转换为元件	326
18.3.3	元件的类型及应用	326
18.3.4	编辑元件	327
18.4	知识讲解——引导层和遮罩层动画	328
18.4.1	创建传统引导层动画	328
18.4.2	创建遮罩层动画	329
18.5	同步训练——实战应用	330
	实例 1: 制作百叶窗广告切换动画	330



实例 2: 制作网站导航条交互动画	334
本章小结	337
第 19 章 应用多媒体和组件	338
19.1 知识讲解——应用声音和视频	339
19.1.1 导入声音	339
19.1.2 添加声音	339
19.1.3 使用视频剪辑	340
19.2 知识讲解——组件的基本应用	342
19.2.1 组件的使用	342
19.2.2 常用组件	342
19.3 同步训练——实战应用	346
实例 1: 为游戏开始画面添加音效	346
实例 2: 制作用户注册表单	348
本章小结	351
第 20 章 应用 ActionScript 创建交互动画	352
20.1 知识讲解——ActionScript 简介	353
20.1.1 关于 ActionScript	353
20.1.2 动作面板	353
20.1.3 ActionScript 3.0 基本语法	354
20.2 知识讲解——ActionScript 3.0 语言基础	357
20.2.1 变量	357
20.2.2 运算符	357
20.2.3 表达式	358
20.2.4 结构控制语句	359
20.2.5 函数的定义与调用	360
20.2.6 对象的属性及方法	360
20.2.7 事件处理	361
20.3 知识讲解——ActionScript 3.0 常用类	361
20.3.1 MovieClip 类	361
20.3.2 SimpleButton 类	362
20.3.3 TextField 类	363
20.3.4 URLRequest 类	363
20.3.5 Loader 类	363
20.3.6 URLLoader 类	364
20.3.7 XML 类	364
20.4 同步训练——实战应用	364
实例 1: 制作弹出式网址导航菜单	364



实例 2: 制作广告轮播动画	369
本章小结	373
第 21 章 设计并制作公司网站	374
21.1 规划网站	375
21.1.1 网站功能规划	375
21.1.2 设计思路	376
21.2 利用 Fireworks 设计网站效果图	377
21.2.1 设计首页效果图	377
21.2.2 设计栏目页效果图	380
21.3 制作网站页面	381
21.3.1 切片并导出素材图像	382
21.3.2 创建站点并制作网站首页	384
本章小结	391
第 22 章 设计并制作团购网站	392
22.1 规划网站	393
22.1.1 电子商务平台基础知识	393
22.1.2 网站功能规划	394
22.1.3 设计思路	395
22.2 利用 Fireworks 设计网站效果图	395
22.2.1 设计首页效果图	395
22.2.2 设计栏目页效果图	399
22.3 制作网站首页	401
22.3.1 切片并导出素材图像	401
22.3.2 制作首页 Web 页面	402
本章小结	405
第 23 章 制作动态 Flash 相册	406
23.1 规划 Flash 相册	407
23.1.1 Flash 加载动态数据的原理	407
23.1.2 XML 基础知识	407
23.1.3 规划 Flash 相册功能	407
23.1.4 制作 XML 文件	408
23.2 制作 Flash 相册程序	408
23.2.1 制作相册界面和元件	408
23.2.2 编写相册交互程序	413
23.2.3 测试动画和程序	415
本章小结	416