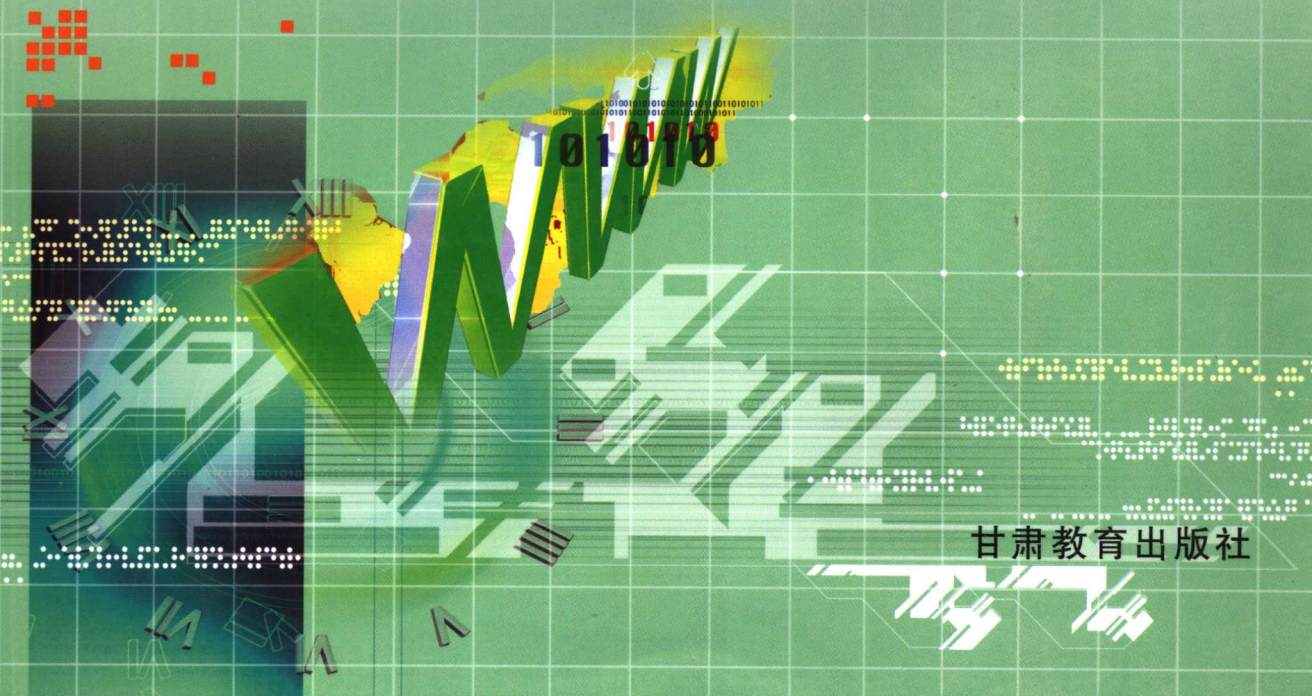




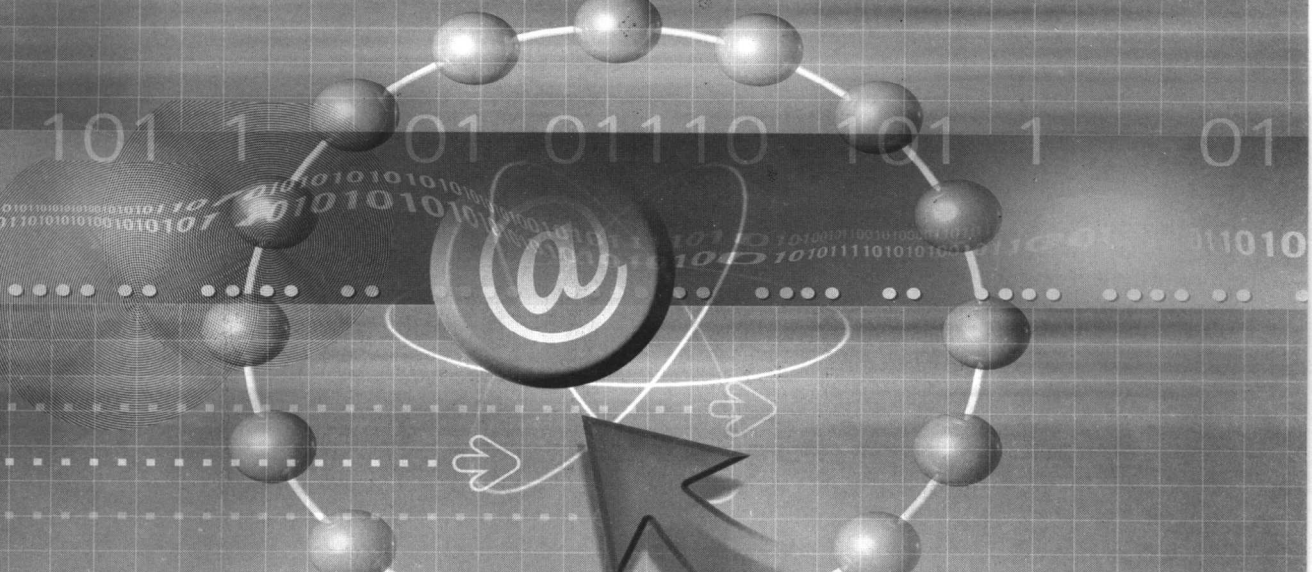
网页制作实用技术

WANGYE ZHIZUO SHIYONG JISHU

张伟 柳春 李燕 编著



甘肃教育出版社



网页制作实用技术

WANGYE ZHIZUO SHIYONG JISHU

张伟 柳春 李燕 编著

甘肃教育出版社

责任编辑:张玉霞

封面设计:魏 婕

网页制作实用技术

张伟 柳春 李燕 编著

甘肃教育出版社出版发行

(730000 兰州市南滨河东路 520 号)

www.gseph.com 0931-8773231

天水新华印刷厂印刷

开本 787×1092 毫米 1/16 印张 15 字数 300 千

2006 年 9 月第 1 版 2006 年 9 月第 1 次印刷

印数:1—1,000

ISBN 7-5423-1584-6 定价:25.00 元



前言

Internet 作为一种新兴的信息技术,正以前所未有的冲击力影响着我们的生活,因此也成为目前社会上比较热门的一个话题。网页与网站是构成互联网的细胞,面对 Internet 的诱惑,越来越多的人都希望拥有自己的个人主页,以充分展示自我;越来越多的公司都希望让自己的网站更具吸引力,以宣传公司,提高知名度。提起网页制作,我们自然会想到 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 三款软件,它们是设计与制作网页的最佳组合,拥有“网页设计三剑客”之称。使用它们可以高效、快速地完成站点创建、设计、制作,并且让自己的站点更具特色。

本书是以商业化网站制作流程为线索,介绍了目前最流行的网页制作工具——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks;系统而全面地讲授了网页与网站的制作实用技术,突出实用性,可以帮助用户解决一些网页制作方面的专业性问题。Dreamweaver 8 是网页制作与网站管理工具,其功能非常强大,而且易学易用,为制作商务网站提供了方便的数据处理能力。几乎所有使用过 Dreamweaver 8 的用户都会被它深深吸引,它不但能够完成基本的网页制作任务,而且还提供了许多新技术,如支持 JavaScript 脚本编辑技术、XML 技术、CSS 技术、ColdFusion 技术,并新增了若干实用性较强的动作等。尤其是它提供的设计与代码两种编辑技术,让用户可以自由选择,非常方便。对于初学者来说,不用编写一行代码就可以制作出非常专业化的网页,这无疑会促进用户快速地走进专业创作者的队伍。在 Dreamweaver 8 的站点面板中,可以创建、编辑与导入站点,还可以对站点进行测试、发布与更新等,大大提高了管理站点的灵活性。Flash 8 担当了网页动画制作任务。目前,它的功能已经远远超出软件最初的设计意图。它集矢量绘图、动画制作、互动设计等功能于一身,不但可以制作出非凡的网页动画,还广泛地应用于课件的制作、多媒体的开发、游戏的开发等领域。Flash 生成的文件极小,对网络带宽要求非常低。这使得 Flash 一推出,就受到网页制作人员的宠爱。Fireworks 8 是专业化的 Web 图像处理软件。使用 Fireworks 既可以编辑网页图像,也可以制作网页动画,甚至还可以直接使用 Fireworks 来制作网页。Fireworks 还有一大功能优势,就是它已经将位图图形编辑与矢量图形编辑合二为一,它既可以作为一个矢量图形软件使用,也可以作为一个位图图形软件使用,在设计图形的时候不必在矢量图形软件与位图图形软件之间来回切换。它与 Dreamweaver 8 和 Flash 8 可以协同工作,非常方便地在素材处理过程中切换使用,是网页设计师必须掌握的一款 Web 图形设计软件。HTML 是网页制作过程中不可回避的重点,本书也系统地介绍了一些常用元素的使用方法。ASP.NET 是微软 .NET 战略的重要组成部分,它本身功能非常强大,性能卓越,作为动态网页基础,本书也略微做了介绍,为读者进一步学习做准备。

本书共分 6 章,全面系统地介绍了网页制作过程中使用的常用技术,内容上注重连贯性,由点到面,凡是在工作中经常用到的功能与技术,书中都会涉及。第 1 章讲述了网页制作



的基础知识,为读者介绍一些常用术语并领会网页制作的流程;第2章使用 Fireworks 8 为我们虚拟的网站处理页面模型及图片素材;第3章使用 Flash 8 为我们的虚拟网站制作网页中所需的 flash 动画;第4章开始真正网页的制作,使用 Dreamweaver 8 制作虚拟站点中的各个页面,重点突出各种布局模式的使用和实用技巧的介绍,这是本书的重点。第5章系统介绍 HTML,目的是使读者能看懂 Dreamweaver 8 自动生成的代码,从而可以优化代码;第6章简单介绍了动态网页的初步知识,并使用微软的 ASP.NET 制作简单动态页面,本章是为读者以后进一步学习做准备。

本书由张伟任主编,柳春、李燕任副主编。具体编写分工如下:第1章、第4章第1、2、3、4节、第6章由张伟编写,第2章、第3章由柳春编写,第4章第5、6、7、8节、第5章由李燕编写。此外甘肃中医学院计算机教研室的武晓东、张红、陶维天、任真、宋贤霞、刘姗姗、李子荣、白江开、纪凤仙、颜鲁合等老师也参加了部分内容的编写,白江开、纪凤仙老师还对本书的排版校对付出了大量的工作,在本书的编写过程中始终得到甘肃中医学院公共课部李生福书记、李利主任、王世钦主任的关心和指导,在此一并表示衷心的感谢。

甘肃中医学院
2006年8月



目 录

第一章 网页制作基础	(1)
1.1 网页、网站、主页的概念	(1)
1.2 制作网站的步骤	(1)
1.3 制作网页的方法	(2)
1.4 网站设计原则	(3)
第二章 使用Fireworks 8	(7)
2.1 创建网页模型	(7)
2.2 创建页面横幅	(19)
2.3 Fireworks在网页制作中的其他应用	(32)
第三章 使用Flash 8	(56)
3.1 创建第一个Flash	(57)
3.2 构建视频播放器	(81)
第四章 使用Dreamweaver 8	(87)
4.1 Dreamweaver 8 基础	(87)
4.2 创建基于表格的页面布局	(98)
4.3 向页面添加内容	(109)
4.4 使用 CSS 设置页面格式	(124)
4.5 使用代码	(143)
4.6 创建基于 CSS 的页面布局	(151)
4.7 对页进行布局	(164)
4.8 使用框架	(180)
第五章 HTML基础	(191)
5.1 HTML的基本结构	(191)
5.2 页面布局	(193)
5.3 文字设计	(196)
5.4 表格	(201)
5.5 文件之间的链接	(208)
5.6 图片、音乐、视频的插入	(210)
第六章 动态网页基础	(216)
6.1 静态网页与动态网页概述	(216)
6.2 ASP.NET的工作原理	(222)



第一章 网页制作基础

当您在网上冲浪,浏览五彩缤纷的网页时,是否考虑过这些漂亮的网页是怎样制作的呢?它应用了哪些技术?使用了哪些软件?它的本质又是什么呢?本章先来回答这些问题。

1.1 网页、网站、主页的概念

1.1.1 网页

在 IE 浏览器主窗口中通过超链接看到的每一个多媒体画面称为一个网页。网页一般情况下都是多媒体信息的集合,并带有一个或多个超链接,甚至有的网页设有多个窗口,每个窗口可交替显示多个网页。网页是组成网站的最小单元。

1.1.2 网站

WWW 是由分布在 Internet 上的实体 WWW 服务器组成的,每个 WWW 服务器上存放一个到多个网站,每个网站描述一个主题,例如一个个人网站或一个单位网站。如果一个网站较大,可独占一个 WWW 服务器。WWW 服务器可以独占一台主机,也可和 E-mail 服务器、FTP 服务器设置在一台主机上。可购买高档 PC 机或专用服务器作主机。

1.1.3 主页

每一个网站都有一个起始页,也就是客户访问这个网站的第一页,这个第一页叫主页。一般 WWW 服务器管理员要求存放的主页文件名为 index.htm,因为 WWW 服务器管理员在分配站点网址时要和站点主页建立超链接,超链接的文件名默认为 index.htm。

1.2 制作网站的步骤

第一步:设计网站。选题并构思,例如,为某公司设计广告网站并在 Internet 上发布。首先确定做几页,每页信息是什么,每页的多媒体信息如何编排,每页开几个窗口,页与页之间又如何建立超链接等。

第二步:搜集制作素材。素材包括文字、声音、图形、图像、动画、视频信号。声音、图形、图像、动画、视频信号都是以独立文件形式存储,其文件扩展名如下:

- 声音文件扩展名是.wav 或.mp3 等。
- 图像文件扩展名是.gif 或.jpg 或.jpeg。位图文件(.bmp)不能插入网页。



- 动画文件扩展名是.gif(位图动画)和.swf(用 Flash 制作的矢量动画)。
- 影视信号文件扩展名是.avi 或.mov 等。

最好将这些素材分门别类存放在本地硬盘上以备使用,将来制作的网页也存放在同一个文件夹内,避免上传时出现莫名其妙的问题。以下是一个小型网站文件结构供读者参考,在 images 文件夹内存放网页所用到的所有图片文件,在 html 中存放所有子页面,在 css 文件夹里存放定义的所有 css 文件。

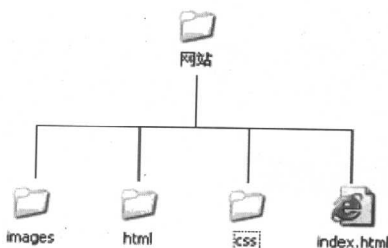


图 1.2-1

第三步:根据设计方案和搜集制作的素材编辑网页并建立预想的超链接。这个过程实际上是多媒体信息的集成加超链接。

第四步:将制作的网页存放在某 WWW 服务器上发布。本单位若有 WWW 服务器,可向网络管理员申请空间放置网页信息;也可向某 ISP(Internet Services Provider)申请空间,但要付费。目前免费的主页空间越来越少,而且空间也不够稳定,所以还是推荐付费空间。网页是多媒体信息的集合,信息量大,最好用 FTP 应用软件上传到 WWW 服务器。

1.3 制作网页的方法

最早制作网页的方法是使用超文本标记语言 HTML (Hyper Text Markup Language)编写,也就是使用源码编写。用源码编写要记住大量烦琐的标记符,为了缩短用户制作网页的时间,美国 Netscape 公司在软件 Netscape Navigator Gold 3.02 版中内嵌可视化网页制作工具,即“所见即所得”。紧跟着,微软公司在 Office 97 中增加了制作网页的功能,即用 Word, Excel, Access, PowerPoint 等软件可制作不同特色的网页,只是在存盘时选择保存为 HTML 文件。

1997 年 3 月微软公司推出专门制作和管理网站的软件 FrontPage 97,1998 年升级为 FrontPage 98,1999 年推出新的版本 FrontPage 2000。另外,微软公司在 IE4.0 和 IE5.0 中嵌入 FrontPage Express 插件,它是 FrontPage 中 Edit 的简板,为用户提供了方便、快捷制作网页的可视化工具。目前 FrontPage 的最新版本是 FrontPage 2003,其功能日渐强大。

1999 年 Macromedia 公司推出的专业网站制作软件 Dreamweaver,Fireworks,Flash 三件套,被称为网页三剑客。之后迅速风靡世界,现在已经占据网页制作工具领域 70% 的市场份额。目前的最新版本是 Dreamweaver 8,Fireworks 8,Flash 8。

2005 年 Macromedia 被图形处理领域的巨头 Adobe 公司收购,Adobe 公司是著名图像处理工具 PhotoShop 的提供商。



1.4 网站设计原则

作为网站设计师,主要的是要有创意,有独特的见解和风格,不仅技术全面,还要有一定的美术功底。

1.4.1 网站设计原则

- ① 确定网站主题和名称。
- ② 做好网站形象和整体风格的创意设计。
- ③ 确定栏目版块和层次结构。
- ④ 带宽、浏览器、分辨率等问题。
- ⑤ 注意色彩搭配。
- ⑥ 导航要简单明了,以提高网站的交互性和亲合度。
- ⑦ 站点内容要精、专、新,要有“简单即为美”的思想。
- ⑧ 语言文字中融入感情。

1.4.2 网站设计流程

- ① 收集制作站点的关键信息(素材),例如收集网站中要用到的图像、视频、声音、动画等信息。
- ② 设计师根据收集的信息开始构思,通常应把设计草图呈现给用户,包括网站结构、布局、导航等。
- ③ 使用 Photoshop、Fireworks 或其他绘图软件制作图文并茂的页面模型并打印出来,交用户审核。
- ④ 一旦用户同意,设计师便将设计材料交给编辑人员开始编辑网页。编辑过程实际上是图像、视频、声音、动画、文字、程序整合的过程,最后形成预想的网站。
- ⑤ 上载网站到允许放置的 WWW 服务器上。
- ⑥ 测试修改。
- ⑦ 交付使用。

1.4.3 在 Internet 上建立和管理网站的原则

建立网站是企事业单位参与市场竞争、开展电子商务、实现远程教育和个人竞争的重要手段。因此,网站规模有大有小,大到像新浪、搜狐、263 等大型网站,小到个人网站,下面将阐述建立不同规模网站所遵循的原则。

1.4.3.1 大企业网站的建立

大企业网站的建立主要有以下三个步骤:

- ① 申请域名。用户可以向 Internet Registration Services 或中国互联网信息中心(CNNIC)申请注册企业的域名(例如 www.sohu.com)和国内域名(例如 www.sina.cn),当然申请国际域名比国内域名所需费用要高。目前,国内有许多 ISP(Internet Service Provider)代理这项业务,



如教育部门申请域名可到清华大学中国教育科研网中心办理。

② 制作企业网站。前面介绍了制作网站的步骤,这里提醒制作者一定要把企业网站的主页设计好,它是浏览者进入网站的第一页,相当于一本书的封面,既要美观,又要体现企业形象。总之,主页要能够吸引浏览者,这样才能增加网站的点击率。

③ 信息的发布和管理。最好在本单位建立一个局域网,在局域网上建立一个 WWW 服务器。局域网可通过各种通信方式接入 Internet。

1.4.3.2 中小企业网站的建立

中小企业网站的建立可采取以下三种方式:

① 租用某 ISP 的 WWW 磁盘空间,由 ISP 的网络管理员进行系统维护。

② 服务器托管。当企业网站较大时,可将企业建立的 WWW 服务器主机放到某 ISP 处代管,通过 ISP 的局域网接入 Internet。

③ 专线接入。将企业的 WWW 服务器通过 DDN 专线或 ISDN 接入某 ISP 局域网,通过 ISP 的局域网接入 Internet。

1.4.3.3 个人网站的建立

个人网站的建立可采取以下三种方式:

① 租用某 ISP 的 WWW 磁盘空间。个人网站的建立也可以像企业网站一样,申请一个域名,将网站放在 ISP 的 WWW 服务器上,如果点击率不高,这样做得不偿失,因为租金很贵。

② 申请免费主页空间。免费空间的好处是不花一分钱就可以建立起自己的网站,网站由提供免费空间的网络管理员维护,用户只需定期更新网站。

③ 本单位提供 WWW 空间。如果本单位连接 Internet 的局域网上设置了 WWW 服务器,用户最好向网络管理员申请一个 WWW 空间,将做好的网站用 FTP 方式上传到 WWW 空间,这时,网络管理员会赋予用户一个网址。

1.4.4 建立网站所需要的软硬件设备

◎建立网站所需的硬件设备:①一台联网的 PC 机。这是制作网站不可缺少的设备,用于制作网页并上传网站。如果经济条件允许,可给 PC 机配置多媒体外围设备,如数码相机、扫描仪、摄像机、话筒,将这些设备捕获的图像、视频、声音信息编辑到网页中,使网站变得活泼生动。②一台存放网站的 WWW 服务器。该服务器可以租用,也可申请免费的 WWW 服务器空间。

◎建立网站所需的软件:①图像处理软件。在网页中插入漂亮的图片是网站吸引人的重要手段之一,所以要使用图像处理软件将捕获的图片或从网上下载的图片,以及从其他载体上搜集的图片按要求处理后插入网页。图片处理有多种方法,如图片叠加、羽化等,这类软件有 Photoshop、Fireworks 等。②动画制作软件。动画可使网页变得生动活泼,制作动画的软件有 Flash、GIF Animator。其中 Flash 最流行,因为用它制作的动画在网站中的存储空间小,并使用流技术(流技术是边下载边播放,不是等文件全部下载完后播放)。③音视频采集、编辑、播放软件。④静态网页制作软件。这一类软件有 FrontPage、Dreamweaver 等。当然,对精通 HTML(超文本标记语言)的制作者来说,使用 HTML 编写网页文件更得心应手,编写



HTML 文件使用 Windows 系统附带的记事本即可,但存盘时一定要加 htm 或 html 扩展名。

⑤动态网页制作软件。如果要求网页中实现交互功能和访问数据库,开发者还要掌握动态网页开发语言 ASP、CGI、Java、VB 及数据库软件 Oracle、SQL server、Access 等的使用。⑥上传软件。做完网站要上传到 WWW 服务器,最好使用 FTP 应用软件,该软件可从网上下载,容量很小,使用起来简单直观。如果制作者使用 FrontPage 或 Dreamweaver 制作网站,可用其内嵌的上传功能直接上传。⑦压缩软件。网站往往很大,专业网站的容量一般到 GB 数量级,个人网站也有几十 MB,这么大容量的信息若不压缩而直接上传到 WWW 服务器,所花的时间可想而知,因此需要先压缩后上传。压缩软件可从网上下载,常用的是 WinRar。

1.4.5 网站开发人员的组成

对于一个好的网站开发群体来说,应具有以下几类专业人员。

- 1.总体策划人员。负责确定网站的名称、主题和内容,确定网站的栏目版块和层次结构,协调其他相关部门。
- 2.美工人员。负责网站形象和整体风格的创意设计,负责版面的布局和字体颜色的搭配。
- 3.网页制作人员。合理地运用新技术,实现设计人员的意图,并尽量提高网站的交互性和亲合度。
- 4.数据库开发人员。对于涉及电子商务、远程教育的网站,必须有专门的网上数据库开发人员,负责前后数据库程序的开发和管理。
- 5.多媒体技术人员。对于涉及音频、图像、视频、动画的网站,还应该配备多媒体制作人员来管理和处理多媒体信息。
- 6.编辑人员。负责网站内容的收集、分类、处理。
- 7.网站测试人员。负责网站上传前的测试和上传后的跟踪、调查和分析,收集用户反馈信息并改进网站。
- 8.网站管理人员。负责网站软硬件的维护及域名的申请和维护。

1.4.6 网站设计人员应具备的知识

◎初级网站设计人员:①对 Internet 有较深入的了解,特别是对 WWW、电子邮件、文件传输的使用比较熟练。②了解基本的 HTML 知识。③有一定的美术功底,收集并编辑处理声频、视频、图像、动画等信息,如运用 Photoshop 处理图像,用 Flash 制作动画。④掌握制作静态网站的技术,如用 FrontPage 或 Dreamweaver 制作网页。⑤熟练使用一种 FTP 应用软件上传/下载文件。

◎高级网站设计人员:①具备初级网站设计人员的技能。②对 Internet 有深刻理解,熟悉 HTTP、TCP/IP、SMTP、FTP 等网络协议。③精通 HTML 和 XML,可以脱离可视化编辑器编辑复杂的网页。④熟练掌握 Perl、JavaScript、VBScript 等软件进行网上编程,能使用 ASP、JSP、PHP 等软件开发网上数据库和电子商务网站。⑤熟悉网上数据库的操作和连接技术,熟练运用 SQL Server、Oracle、Access 等软件。⑥具备一定的艺术功底,能设计颜色和字体搭配协调、统一,版面布局合理,结构清晰,交互性好的网站。⑦不仅能用 Flash 制作二维动画,还能运



用 VRML 和三维动画制作软件,能在网上虚拟现实。⑧熟悉网上流行的新技术,如在网上传下载边播放的流技术(Streaming Line),网上音视频实时交互技术、AJAX 技术等。

从下一章开始,我们将进入激动人心的网页制作阶段。我们将以国外某餐馆的主页为例,从零开始,利用 Macromedia 公司的网页制作工具以商业化网页制作的流程为标准,讲解网页制作过程中涉及的各种技术。



第二章 使用 Fireworks 8

Fireworks 使 Web 作图发生了革命性的变化, 因为 Fireworks 是第一个彻底为 Web 制作者们设计的软件。作为一个图像处理软件, Fireworks 能够自由地导入各种图像(如 Macintosh 的 PICT、FreeHand, Illustrator, CorelDraw8 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF), 甚至是 ASCII 码的 text 文本文件, 而且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。

而作为一款为网络设计而开发的图像处理软件, Fireworks 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 javascript 等等, 而且 Fireworks 具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的网络图像生成器(Export 功能)。

本章将带您使用 Macromedia Fireworks 8 完成创建网页模型、制作加工网页图片素材等工作, 为制作网页做准备。

2.1 创建网页模型

页面模型一般用于向同事及客户显示建议的页面设计。一旦设计获得认可, 网页设计人员便会将模型用作创建页面的蓝图。

2.1.1 创建工作文件夹

开始之前, 需要创建工作文件夹。创建工作文件夹的目的是将原始素材有效地组织起来, 并且也便于管理制作过程中产生的临时文件。

在硬盘上的某个位置创建名为 local_sites 的新文件夹。例如, 可以在如下位置创建名为 local_sites 的文件夹:

C:\Documents and Settings\您的用户名\My documents\local_sites.

2.1.2 任务回顾

Cafe Townsend 是一家虚构的餐厅, 他雇用您的团队设计并建立他们的网站。在项目的早期规划阶段, 您的团队成员与 Cafe Townsend 代表共同探讨了有关此网站的观点。您的团队在草稿纸上草拟了多种可能的设计。最后客户特别喜欢在下列草稿纸草图中体现的两个设计:

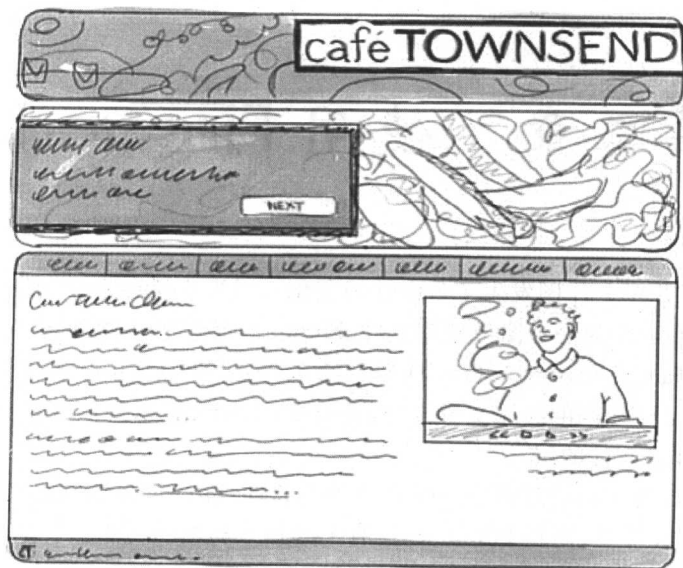


图 2.1-1

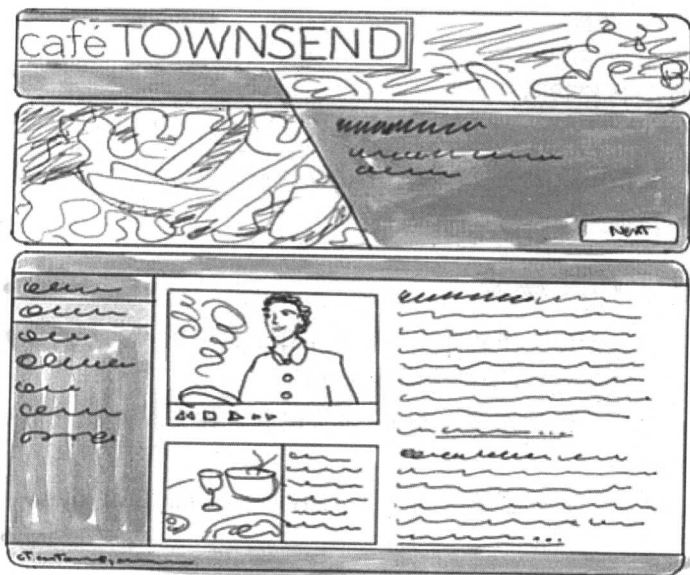


图 2.1-2

您的任务是创建第二个设计的页面模型,以便向这些客户进行展示。该模型看起来就如同真实的网页,但它没有真实网页的功能。

2.1.3 创建和保存新文档

预览了完整的页面模型后,将准备开始此项目。

1. 在 Fireworks 中,选择“文件”>“新建”。



2. 在“新建文档”对话框中,输入宽度值 700,高度值 600。确保这两个值的测量单位均为像素。
 3. 将“画布颜色”设为“自定义”,然后从自定义颜色菜单中选择黑色。
- “新建文档”对话框的外观如下所示:

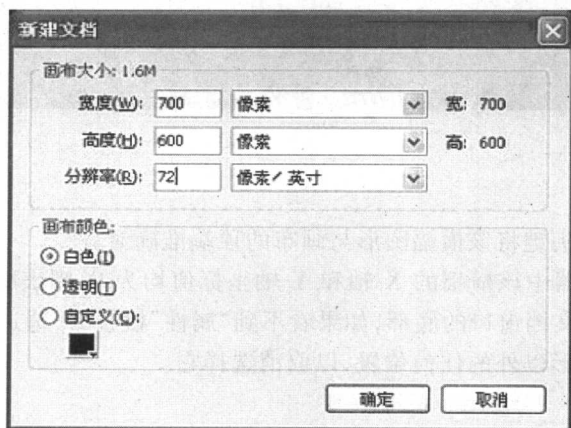


图 2.1-3

4. 单击“确定”创建文档。
- 即会出现一个文档窗口,标题栏中显示“未命名-1.png”。
- 如果文档窗口未最大化,也就是说它没有填满屏幕的中心区域,则单击文档窗口顶部的“最大化”按钮以将其最大化。这样,您就有足够的空间来工作了。
5. 选择“文件”>“保存”,然后浏览到硬盘上的如下文件夹:
local_sites/
 6. 将该文件命名为 caotu。
 7. 单击“保存”。
- 标题栏中显示具有 .png 扩展名的新文件名。PNG 是 Fireworks 的本身文件格式,该 PNG 文件即为源文件。您在 Fireworks 中所做的所有工作均在该文件中进行。在本章的最后,您将学习如何将文档导出为另一种格式,以用于网页。

2.1.4 导入横幅图形

您拥有的横幅图形是您将在实际页面上使用的横幅的模型。您将在下一节中制作横幅的最终版本。

1. 选择“文件”>“导入”并浏览到硬盘上的如下文件夹:
local_sites/
 2. 选择 banner.jpg,然后单击“打开”。
- 此时会显示插入指针,指示要将图形左上角放置到的位置。
3. 将指针与画布的左上角对齐,然后单击,以插入横幅图形。
- 此时会显示四周带有蓝色框的横幅图形,表明该图形是当前所选的对象。

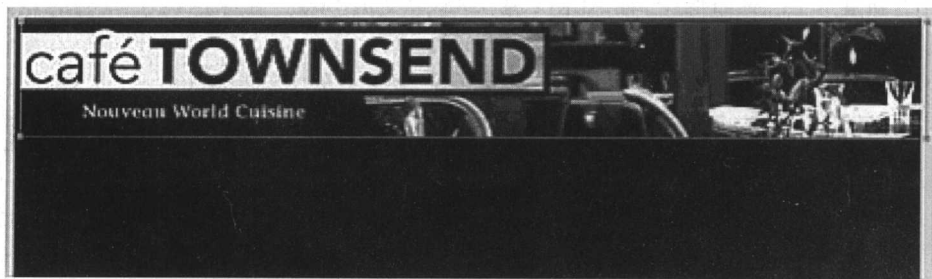


图 2.1-4

4. 使用键盘上的箭头键将该横幅图形与画布的顶端准确对齐。

如果在“属性”检查器中该横幅的 X 轴和 Y 轴坐标值均为 0,则表明已正确对齐了该图形。“属性”检查器位于文档窗口的底部,如果看不到“属性”检查器,请选择“窗口”>“属性”。

5. 单击所选横幅图形以外的任何位置,以取消选择它。

6. 保存所做的工作。

2.1.5 导入幻灯片放映占位符图像

下一步,导入占位符图像,此图像表示最终网页上显示的基于 Flash 的照片幻灯片放映的大小和位置。占位符图像在表现合成元素将如何显示方面起到了非常重要的作用,它使您无需适应大型文件或构建采用最终形式的复杂元素。

1. 选择“文件”>“导入”并浏览到硬盘上的如下文件夹:

local_sites/

2. 双击 slide.jpg。

3. 将插入指针放置在距先前导入的横幅图形下方约 6 像素的位置,然后单击,以插入幻灯片放映占位符。

4. 在此占位符图像仍处于选定状态时,使用键盘上的箭头键调整它在画布上的位置。

如果在“属性”检查器中该占位符图像的 X 轴和 Y 轴坐标值分别为 0 和 98,则表明已正确对齐了该图像。

5. 在所选图像以外的任何位置单击以取消选择它。

6. 保存所做的工作。

2.1.6 创建内容区域的复合

现在,您将准备创建网页内容区域的模型。您将绘制 Fireworks 矢量对象,以便以图形方式表示此网页的区域。

在开始前,您要先回顾一下草稿纸上的草图,以便唤起对此设计的回忆。

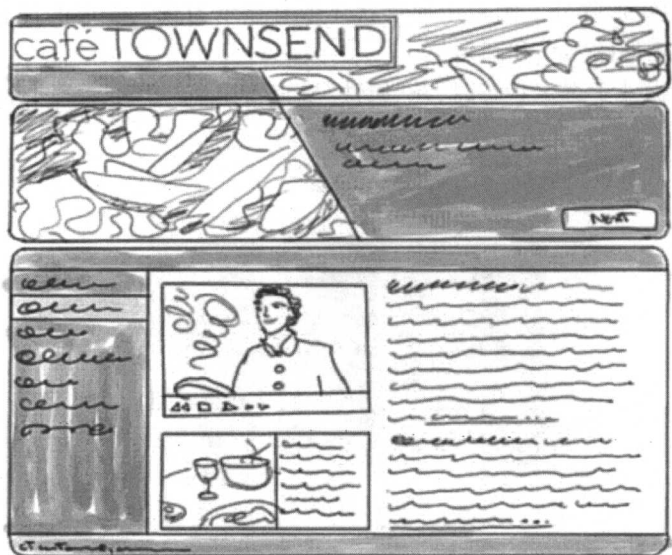


图 2.1-5

2.1.6.1 创建和编辑圆角矩形

要创建的第一个对象是表示内容区域顶部和底部栏的圆角矩形。您决定创建一个定义内容区域总范围的圆角矩形。

1. 在“工具”面板的“矢量”部分中选择“圆角矩形”工具。

“圆角矩形”工具是一种形状工具。单击形状图标上的扩展图标,以选择它。

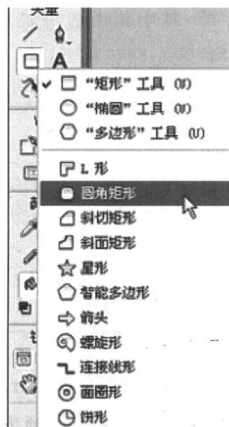


图 2.1-6

2. 在文档窗口中,将十字型指针定位在画布上,并向右下方拖动以创建一个形状。

可以在画布上的任何位置绘制此圆角矩形。不要担心此时的大小和位置,您将在此过程的稍后阶段调整它的大小和位置。

3. 释放鼠标按钮后,将在您定义的区域中显示一个圆角矩形,并且该矩形处于选定状态。

当对象被选定时可以看出来,因为这时它会显示蓝色的角点。大多数对象的外边缘还