

巧学巧用

Dreamweaver MX 2004

Photoshop CS

Flash MX 2004



制作网网页

前沿电脑图像工作室 温谦 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



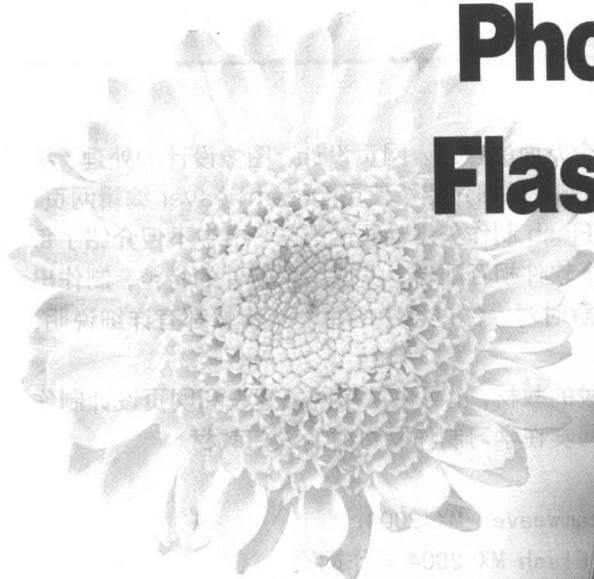
7739
8357

巧学巧用

Dreamweaver MX 2004

Photoshop CS

Flash MX 2004



制作网页

前沿电脑图像工作室 温谦 编著

人民邮电出版社

44119

图书在版编目(CIP)数据

巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS、Flash MX 2004 制作网页/前沿电脑图像工作室编. —北京: 人民邮电出版社, 2004.6

ISBN 7-115-12309-8

I. 巧... II. 前... III. ①主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004
②图形软件, Photoshop CS IV. ①TP393.092②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 050333 号

内 容 提 要

作为一名成功的网页设计师必须掌握 3 个方面的技术: 网页设计、图像设计和处理、平面动画制作。作者根据实践经验, 结合大量实例, 详细介绍了使用 Dreamweaver 编辑网页, 使用 Photoshop 处理图形和图像, 以及使用 Flash 制作矢量动画的方法。书中不但介绍了每一种软件的使用方法, 还介绍了如何使这 3 个软件相互配合, 发挥每个软件的特色, 制作出精美的网页。本书风格活泼、通俗易懂, 在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细说明, 并配有适量的图形, 以帮助读者理解。

本书适于作为各类网页设计制作培训学校的教材, 也可供从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴, 还可以作为广大普通网友在学习制作网页时的入门教材。

巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、 Photoshop CS、Flash MX 2004 制作网页

- ◆ 编 著 前沿电脑图像工作室 温 谦
责任编辑 杨 璐
- ◆ 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>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 27.5
字数: 665 千字 2004 年 6 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2004 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12309-8/TP · 3999

定价: 42.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

总 序

—— 体验网络与影像时代的精彩

现在已经没有人会质疑我们所处的是一个网络和影像的时代,人们越来越习惯于从网络中获取信息,从书刊、影视、网络中感受震撼的图像和影片,从而体验了世界的精彩。

随着技术的迅猛发展,各种硬件设备和软件产品的价格也在大幅度下降,使越来越多的普通人也可以尝试制作自己的数码艺术作品并通过自己的网站与其他人进行交流,这种进步是令人兴奋的。

我们为此推出了这套“巧学巧用”丛书,它覆盖了网络前端应用以及图形图像的3个最重要的领域:网页设计、图像设计和动画制作。

同时,这套丛书介绍了4个最优秀的相关软件:Macromedia公司的Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004以及Adobe公司的Photoshop CS。

本套丛书包括两本综合性的图书和一本习题集:



《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS、Flash MX 2004 制作网页》



《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页习题集 (MX 2004 版)》

还包括3本专项图书:



《巧学巧用 Flash 制作动画 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Dreamweaver 制作网页 (MX 2004 版)》



《巧学巧用 Photoshop 图像处理与设计 (CS 版)》

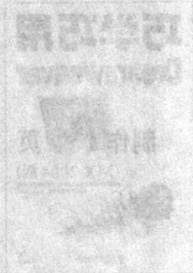
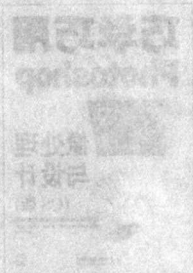
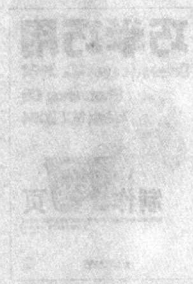
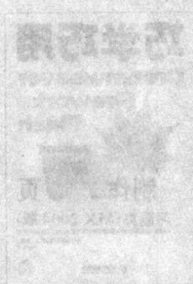
从某种意义上说,这套丛书是伴随着技术的发展不断成长的。1999年秋天,前沿电脑图像工作室创作了《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》的第1版,随着网络深入千家万户,这本书受到了很多读者的喜爱,到目前已经销售近11万册,其第2版《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》还被中国书刊发行行业协会评选为“全国优秀畅销书”。随着网络应用的不断普及和深入,以及广大网络爱好者的需求的不断变化,我们在编写第4个版本《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页 (MX 2004 版)》的同时,将其内容按读者的需要扩展为6本书,内容更有针对性,讲解更深入、更透彻,读者可根据需要来选择。

技术的发展是没有止境的,我们的努力也是没有止境的,我们希望能够在这套丛书的基础上,为读者制作出更好、更新的精品。因为我们相信,人的一生中,学习是永恒的,我们始终会和读者在一起,不断地学习、不断地实践、不断地交流、不断地提高,永远站在时代的前沿,把握时代的脉搏,创造艺术与技术完美结合的精品,体验网络与影像时代的精彩。

5756/02

Art

前沿科技



前沿电脑图像工作室 <http://www.artech.cn>

主编：温 谦

编委：樊 峰 温 颜 陈闰荆 王升钰 吕岩岩

黄 欢 张永锋 崔建华 黄世明 张金辉

周洪政 张 婷 曾 顺 曲景东 古 瑾

王 青 李志伟 孙 莉 温 谦

编者的话

背景介绍

作为一名成功的网页设计师必须掌握 3 个方面的技术：网页设计、图像设计和处理以及平面动画制作。网页设计和平面动画制作最好的工具是 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和 Flash；图像设计和处理的工具有两个选择：Adobe 公司的 Photoshop 和 Macromedia 公司的 Fireworks，本书选择的是前者。2003 年年底，Macromedia 公司和 Adobe 公司几乎同时推出各自软件的最新版本：Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Photoshop CS，本书即以这 3 个软件为工具来进行网页制作并进行详细讲解。

在互联网的发展过程中，应用于互联网的各种软件得到了迅猛的发展。1999 年的时候，我们开始接触刚刚为人所知的 Dreamweaver 和 Flash 等软件，以往烦琐、复杂的网页开发设计工作顿时变得轻松有趣起来，同时我们也推出了国内最早的相关书籍，即《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》一书。此后，相关软件继续不断发展，Macromedia 公司在最新的 MX 2004 Studio 套件中，继续强化突出了 Rich Internet Applications（丰富互联网应用）的理念，各软件之间的集成性越来越强，可以构建出完整、丰富、强大的互联网应用系统。与此同时，图形图像处理软件的龙头老大 Adobe 公司也推出了相应的新版本，从 Photoshop 5.5 版开始，网络方面的应用逐步得到强化，Photoshop 内置的 Imageready 正是一个非常好用的制作网络图片的工具。

本书的由来

1999 年 10 月，我们编写的《巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页》由人民邮电出版社出版，得到了众多读者的厚爱；2001 年初和 2002 年底，我们在原书的基础上进行了修改，又先后奉献给读者《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》和《巧学巧用 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 制作网页（第 3 版）》，令人欣喜的是仍然受到了广大读者的欢迎，到目前为止，已经销售近 11 万册。同时，该书还获得了国家级的图书奖，这都使我们感到极大的鼓舞。

但是我们始终感觉，在制作网页过程中，Photoshop 是一个非常好的工具，大量的网页设计师（包括我们自己）在工作中使用 Photoshop。因此决定在原书的基础上，将 Fireworks 部分用 Photoshop 代替，向广大读者介绍使用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Photoshop CS 来完成网页设计的各个环节。从而又推出了这本《巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS、Flash MX2004 制作网页》，以满足那些希望使用这 3 个软件组合工作的读者的需要。

★ 特别说明 ★

2003 年年底发布的 Dreamweaver MX 2004 版本号为 7.0.0，其中一项改变是删除了以往版本中的“时间轴”动画功能，2004 年 3 月，Macromedia 公司发布了一个 Dreamweaver 的升级包，安装该升级包之后，版本升为 7.0.1，“时间轴”动画功能被恢复，其功能和使用方法与 Dreamweaver MX 中的相关内容完全一样。

本书中的第 4.6 和第 4.7 两节所介绍的内容为“时间轴”动画的制作，只有安装了升级程序，读者才能够操作这两节的内容。

该升级程序是免费的，可以在 Macromedia 公司的网站下载。简体中文版的升级程序可以在 Macromedia 的简体中文网站下载。

本书由前沿电脑图像工作室的温谦主编。如果您愿意就书中任何内容作进一步探讨，欢迎与我们联系。书中介绍的实例所需要的文件均可以在本书附带的光盘中找到。对书中的意见或建议，也欢迎您跟我们联系，我们的网址是 <http://www.artech.cn>。本书责任编辑的 E-mail 是 luyang@ptpress.com.cn。

★ 特别信息发布 ★

为配合本丛书，也为了广大网页制作爱好者之间有更多的交流，特在 <http://www.artech.cn> 上推出最佳作品评选活动，欢迎广大读者积极参与。活动的详细内容见该网站。

编者

2004.6

光盘使用说明

1. 附盘内容

本书附盘中存放的是本书所有实例所涉及的素材文件和实例的最终效果文件。

2. 运行环境

硬件环境：主频 200MHz 以上、内存在 128MB 以上。

软件环境：操作系统为 Windows 98/2000/XP/Me。

3. 使用方法

素材：将光盘放到光驱中，打开光盘目录，目录中的文件夹是按章节号编排的，双击打开相应的文件夹，即可看到里面的素材。读者可将素材文件拷贝到本地计算机上进一步使用。

实例效果：将光盘放到光驱中，打开光盘目录，目录中的文件夹是按章节号编排的，双击打开相应的文件夹，即可找到相应的实例效果文件。读者可用与文件相对应的软件打开它，在学习时进行对照，帮助理解。

4. 注意事项

请勿将光盘放到 VCD/DVD 机里运行。

5. 版权说明

本书附带的实例、素材和实例效果文件，仅提供读者学习时使用，不能用作其他商业用途，否则责任自负。

目 录

第一部分 Dreamweaver MX 2004

第 1 章 从零起步	3
1.1 基本知识	3
1.2 HTML 入门	4
1.3 Dreamweaver 快速入门	8
1.3.1 操作界面浏览	8
1.3.2 设定页面	11
1.3.3 插入文本	12
1.3.4 插入图片	14
1.3.5 表格	14
1.3.6 框架	16
1.3.7 关于 Dynamic HTML	18
1.3.8 Dreamweaver MX 2004 的其他功能和特性	18
第 2 章 创建文档	21
2.1 建立本地网站	21
2.2 创建文档	25
2.2.1 创建新的空白文档	26
2.2.2 在已有文件的基础上创建文档	27
2.2.3 设置页面属性	27
2.3 插入文本	28
2.3.1 使用文本的属性标记	28
2.3.2 用样式表进行文本格式化	31
2.4 插入图片	37
2.5 超级链接	38
2.5.1 超级链接文字	39
2.5.2 图片超级链接	40
2.6 使用【资源】面板管理动画中的资源	42
2.6.1 使用【资源】面板	43

2.6.2	在页面中使用资源	45
2.6.3	改变资源排列的次序	46
2.6.4	选择和编辑资源	46
2.7	创建文档的两个技巧	47
2.7.1	去除页边的空白	47
2.7.2	如何去掉超级链接的下划线	48
2.8	应用表单技术	49
2.8.1	插入文本域	50
2.8.2	插入单选按钮和复选框	52
2.8.3	插入列表/菜单	53
2.8.4	插入按钮	54
第3章	网页定位技术	57
3.1	表格	57
3.1.1	创建表格	57
3.1.2	基本表格使用实例	59
3.1.3	表格定位实例	62
3.2	网页布局设计	65
3.2.1	关于布局单元格和表格	66
3.2.2	绘制布局单元格和表格	67
3.2.3	绘制嵌套表格	69
3.2.4	使用网格辅助线	69
3.2.5	为布局单元格添加内容	70
3.2.6	清除自动单元格高度	71
3.2.7	移动或者重新设置布局单元格和表格的大小	71
3.2.8	格式化布局表格和单元格	72
3.2.9	设置布局宽度	74
3.2.10	使用空白图片	75
3.2.11	利用自动伸展的特性为不同的分辨率设计页面	78
3.3	框架	79
3.3.1	创建框架和框架集	80
3.3.2	删除框架	82
3.3.3	编辑框架	82
3.3.4	框架应用实例	83
3.4	图层	86
3.4.1	创建图层	86
3.4.2	嵌套图层	90
3.4.3	图层的“Z轴”	91
3.4.4	使用图层建立表格	91

3.5 模板.....	98
3.5.1 制作模板	99
3.5.2 使用模板	100
3.5.3 修改模板以更新文档	105
3.6 库.....	107
3.6.1 创建库项目	107
3.6.2 操作库项目	108
3.6.3 插入库项目	110
3.6.4 将库项目与源文件分离	110
第4章 动态网页技术.....	111
4.1 翻滚图.....	111
4.1.1 基本的翻滚图	111
4.1.2 复杂的翻滚图	114
4.2 添加内置的 Flash 交互对象.....	116
4.2.1 使用 Flash 按钮对象	117
4.2.2 使用 Flash 文本对象	118
4.2.3 设置 Flash 对象的属性	119
4.3 使用 Dreamweaver 中的行为.....	121
4.3.1 弹出消息	121
4.3.2 在状态栏显示消息	123
4.3.3 跳转页面	123
4.4 制作展开菜单	124
4.5 制作跳转菜单	128
4.6 用时间轴制作 DHTML 动画	132
4.6.1 准备图层	133
4.6.2 使图层动起来	133
4.6.3 加入行为	136
4.7 拼图游戏.....	138
4.7.1 准备图层	138
4.7.2 使图片动态分离	140
4.7.3 加入开始按钮	142
4.7.4 设置可拖拽图层	145
4.7.5 调用 JavaScript 技巧	146
4.7.6 进一步的改进	149
第5章 网站建设技术.....	151
5.1 网站管理与维护	151
5.1.1 设置合适的网站文件结构	151
5.1.2 管理站点内的链接	152

5.1.3 巧用查找和替换管理站点	154
5.2 在 Internet 上建立自己的 Web 站点	155
5.2.1 企业建立网站的过程	156
5.2.2 个人建立网站的过程	156
5.3 向服务器上传主页	157
5.4 网站开发的“十要”与“十不要”	161
第 6 章 综合实例	165
6.1 实例概述	165
6.1.1 实例文件的安排	166
6.1.2 预览完成后的网站	166
6.2 网站策划	167
6.3 定义本地站点	169
6.4 生成一个站点主页	171
6.4.1 保存文档	171
6.4.2 定义文档页标题	171
6.5 在布局视图下设计网页	171
6.6 给网页添加内容	177
6.6.1 插入图片	177
6.6.2 生成翻转图	178
6.6.3 生成其他的翻转图片	179
6.6.4 预览文档	179
6.6.5 插入文本	180
6.6.6 格式化文本	180
6.7 在标准视图下工作	181
6.7.1 设置单元格属性	182
6.7.2 添加单元格间距	182
6.7.3 在单元格里插入图片	182
6.8 查看站点文件	183
6.9 链接文档	184
6.10 使用【资源】面板	185
6.10.1 选择一个新的文档	185
6.10.2 查看站点的素材	185
6.10.3 插入图片	185
6.10.4 插入 Flash 动画	186
6.10.5 生成一个常用的资源列表	187
6.10.6 添加多幅图片到常用资源列表中	187
6.10.7 查看收藏素材	187
6.11 插入 Flash 对象	187
6.11.1 生成 Flash 文本对象	188

6.11.2 生成一个 Flash 按钮对象	189
6.12 使用模板	190
6.12.1 从已存在的页面生成模板	191
6.12.2 调整模板	192
6.12.3 对一个新页面应用模板	193
6.12.4 编辑一个基于模板的网页	194
6.12.5 为一个网页更换模板	195
6.13 检查站点	195
6.13.1 生成设计备注	196
6.13.2 站点报告	196

第二部分 Photoshop CS

第 7 章 Photoshop 应用基础	201
7.1 Photoshop CS 简介	201
7.1.1 Photoshop CS 的用户界面	201
7.1.2 绘制图形	203
7.1.3 图层控制	204
7.1.4 选择对象	205
7.1.5 路径控制	205
7.1.6 移动与复制对象	207
7.1.7 色彩控制	208
7.1.8 历史记录	209
7.2 平面设计的基础理论	209
7.2.1 空间构图	210
7.2.2 设计色彩	212
第 8 章 Photoshop 制作实践	217
8.1 几何石膏的绘制	217
8.1.1 立方体的绘制	217
8.1.2 填充背景色	222
8.1.3 球体的绘制	223
8.1.4 投影的绘制	225
8.1.5 倒影的绘制	228
8.2 图片的编辑	229
8.2.1 改善雀斑	230
8.2.2 柔化皮肤	232
8.3 制作带像框的照片	235
8.3.1 更换背景	235

8.3.2 像框的制作	240
8.4 木版画	243
8.5 心型按钮的绘制	247
8.5.1 心形状的绘制	247
8.5.2 立体效果的制作	252
第9章 在网页设计中应用 Photoshop	255
9.1 主页标题的设计与制作	255
9.1.1 实例分析	255
9.1.2 标题背景的制作	256
9.1.3 文字的设置与图像的调整完善	259
9.1.4 添加细节	263
9.2 按钮的制作	264
9.2.1 水晶按钮	265
9.2.2 Apple 风格按钮	267
9.2.3 装饰金龟子按钮	271
9.3 翻转图的制作	276
9.3.1 透明按钮的制作	276
9.3.2 翻转图的制作	282
9.4 动态导航条的制作	284
9.4.1 导航条外观的制作	284
9.4.2 动态的制作	287
9.5 banner 条的制作	290
9.6 分隔条的制作	293
9.7 页面的优化	295
9.7.1 创建切片	296
9.7.2 优化切片	297
9.8 网页的艺术处理原则	300
9.8.1 风格定位	300
9.8.2 版面编排	300
9.8.3 色彩处理	301

第三部分 Flash MX 2004

第10章 Flash MX 2004 概述	305
10.1 Flash MX 2004 简介	305
10.1.1 创建 Flash MX 2004 动画的系统要求	305
10.1.2 播放 Flash MX 2004 动画的系统要求	306
10.1.3 安装 Flash MX 2004	306

10.1.4	卸载 Flash MX 2004	306
10.2	Flash MX 2004 入门基础	306
10.2.1	Flash MX 2004 的教材	306
10.2.2	Flash MX 2004 涉及的基本概念	307
第 11 章	Flash MX 2004 的界面组成	309
11.1	主界面	309
11.2	工具栏	310
11.3	场景	310
11.4	时间轴视窗	312
11.4.1	时间轴视窗中的图层的概念	312
11.4.2	时间轴视窗中的帧的种类	313
11.4.3	对时间轴视窗的操作	313
11.4.4	时间轴视窗中影格的显示方式	314
11.4.5	创建帧的标签	316
11.5	库面板	316
11.5.1	库面板的主要操作	317
11.5.2	库面板的元件	318
11.6	网格和标尺	318
11.7	打印 Flash 文件	320
11.8	加速显示速度	320
11.9	预览和发布	321
11.9.1	播放 Shockwave Flash 文件	321
11.9.2	发布 Shockwave Flash 文件	322
第 12 章	图形的绘制及编辑	323
12.1	热身练习	323
12.2	卡通烟囱	324
第 13 章	制作动画	333
13.1	热身练习	333
13.2	变脸	335
13.3	风车	339
13.4	日出	342
13.5	变圆为方	347
第 14 章	元件的运用	353
14.1	热身练习	353
14.2	鞭炮	356

14.3 草原.....	361
第 15 章 层的妙用.....	367
15.1 迷宫.....	367
15.2 灯光写字.....	371
15.3 百叶窗.....	377
15.4 蜜蜂采蜜.....	381
第 16 章 动态按钮设计.....	385
16.1 热身练习.....	385
16.2 动画按钮.....	387
16.3 下拉菜单.....	392
第 17 章 影片剪辑.....	397
17.1 热身练习.....	397
17.2 放风筝.....	400
第 18 章 声音效果.....	405
18.1 声音按钮.....	405
18.2 声音开关.....	408
第 19 章 高级交互.....	411
19.1 放大镜.....	411
19.2 跟随眼睛.....	415
19.3 拼图游戏.....	418

第一部分

Dreamweaver MX 2004

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，它是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。

Dreamweaver 支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash、Shockwave 等特性，而且它还能通过拖拽从头到尾制作动态的 HTML 动画，支持动态 HTML (Dynamic HTML) 的设计，使得页面没有 plug-in 也能在 Netscape 和 IE 浏览器中正确地显示页面的动画。

Dreamweaver 还采用了 Roundtrip HTML 技术。这项技术使得网页在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间进行自由转换，而 HTML 句法及结构不变。这样，专业设计者可以在不改变原有编辑习惯的同时，充分享受到可视化编辑带来的益处。Dreamweaver 最具挑战性和生命力的是它的开放式设计，这项设计使任何人都可以轻易扩展它的功能。

本书的教学完全是针对客户端（前端）开发进行的，关于服务器端（后端）的开发，本书不作介绍。因为对于网站开发而言，负责前端开发的网页设计师和负责后端开发的软件工程师从事的两种不同的工作通常是由不同的人员或部门完成的。当然，对于网站开发的参与者，无论是负责前端设计，还是后端编程，都应该对对方的工作有所了解，尤其是后端开发工程师，必须对前段开发过程十分了解。