

青少年学电脑



电脑 网页设计

北京希望电子出版社 总策划
甘登岱 主 编



红旗出版社



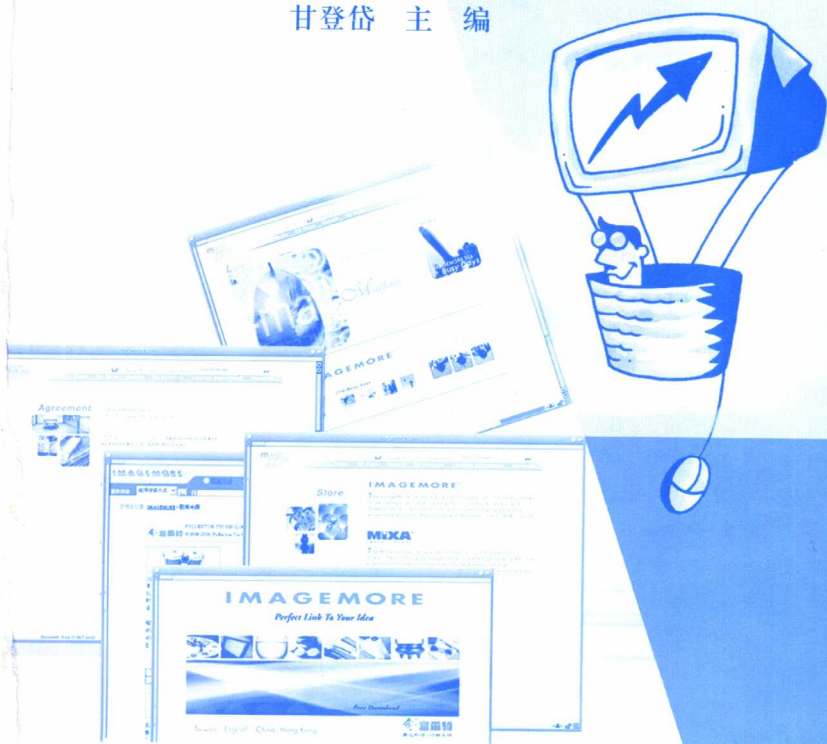
北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

青少年希望电子



电脑 网页设计

北京希望电子出版社 总策划
甘登岱 主 编



红 旗 出 版 社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑网页设计 / 甘登岱主编. —北京: 红旗出版社,
2005.3

(青少年学电脑)

ISBN 7-5051-1100-0

I. 电... II. ①甘... III. 主页制作—应用软件—青
少年读物 IV. TP393.092-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 120472 号

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱 (邮编: 100080)

发行部联系, 电话: 010-82702660, 82702658, 62978181 (总机) 转 103 或
238 传真: 010-82702698 E-mail: tbd@bhp.com.cn.

系 列 名	青少年学电脑
书 名	电脑网页设计
主 编	甘登岱
总 策 划	北京希望电子出版社
责 任 编 辑	周凤明 雷 铎
出 版	红旗出版社 北京希望电子出版社
发 行	北京希望电子出版社
地 址	红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 (100727) 电话: (010) 64037138 北京希望电子出版社 北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610
经 销	各地新华书店 软件连锁店
排 版	希望图书输出中心 周玉
印 刷	北京双青印刷厂
版 次 / 印 次	2005 年 3 月第 1 版 2005 年 3 月第 1 次印刷
开 本 / 印 张	850×1168 1/32 17 印张 396 千字
印 数	1~5000 册
书 号	ISBN 7-5051-1100-0
定 价	20.00 元

内 容 简 介

本书是《青少年学电脑》丛书中的一本，主要介绍了网页设计要用到的 3 个软件 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 的使用方法和应用技巧。

本书由 3 个部分组成，第 1 部分是第 1~5 章，介绍网页编辑软件 Dreamweaver MX 的基本操作、网页制作方法及网站的创建和管理。第 2 部分是第 6~8 章，介绍用优秀的 Web 图像制作软件 Fireworks MX 绘制与编辑图形的方法。第 3 部分包括第 9~13 章，介绍矢量动画编辑软件 Flash MX 制作动画的方法与技巧，这个软件是制作交互式动画及创建动态网页素材的优秀软件。

本书的主要特色是：初学者通过本书可学习网页制作的用法，已经具有一些基础的读者，可以从中了解网页制作的一些新特点，并学习一些网页设计技巧。本书非常适合作为青少年和中、小学生学习网页制作的教材或自学用书。

前 言

书籍是人类进步的阶梯，知识能改变人的命运。

目前世界各国都非常重视信息科学的普及教育，计算机与基础教育的结合已成为当今世界新技术革命和教育改革的一大趋势。为了普遍提高我国青少年的计算机科学知识，让广大青少年尽快掌握计算机应用知识，我们特别组织出版了这套《青少年学电脑》系列丛书，这套丛书正是为在广大青少年中大力开展计算机普及教育活动而做。

本系列丛书由 5 本组成。包括《电脑入门》、《电脑办公》、《电脑上网》、《电脑网页设计》、《电脑图像制作》。

《电脑入门》介绍电脑的基本概念和使用方法。主要介绍了电脑的基本知识、正确使用电脑的方法、电脑的管理、电脑常用操作、智能 ABC 输入法与五笔字型输入法等内容。

《电脑办公》主要介绍了电脑办公方面的基本知识，其内容包括 Word 2002 的使用（文档的输入、编辑、排版与打印），用 Excel 2002 创建电子表格（电子表格的制作、编辑、排版与打印），用 PowerPoint 2002 制作幻灯片（简单课件、演示文稿的制作、编辑与发布）等内容。

《电脑上网》主要介绍了电脑上网的基本常识，网上冲浪，电子邮件的使用方法，个人网页创建，网络应用技巧，常用工具软件等内容。

《电脑网页设计》分三个部分介绍了网页设计要用到的 3 个软件 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 的使用方法和应用技巧。第 1 部分介绍网页编辑软件 Dreamweaver MX 的基本操作、网页制作方法及网站的创建和管理；第 2 部分介绍用优秀的 Web 图像制作软件 Fireworks MX 绘制与编辑图形的方法；第 3

部分介绍矢量动画编辑软件 Flash MX 制作动画的方法与技巧，这个软件是制作交互式动画及创建动态网页素材的优秀软件。

《电脑图像制作》介绍 Photoshop 7 图形、图像处理软件的使用方法。Photoshop 可制作出专业、精美的图像作品，广泛应用于印刷、Web 发布以及照片处理等视觉设计领域。本书介绍了 Photoshop 7 的基础知识；各种工具的使用；控制图像颜色的技巧；形状、通道、文字、图层的编辑及使用；滤镜操作等。每章配有精美的实例操作，能有效提高读者的实际动手操作能力。

本系列丛书由北京希望电子出版社总策划，甘登岱主编，其中《电脑图像制作》由尚峰、张瑞娟编写，参加编写工作的还有郭玲文、白冰、郭燕、贾敬瑶、李弘、黄瑞友、李金龙、章银武、林军会、张安鹏、刘春瑞、王立民、李鹏、崔元胜、谭建、郭玲玫等。

目 录

第 1 部分 Dreamweaver MX

第 1 章 网页制作必备知识	2
1.1 网页制作新手需知.....	2
1.2 网页组成元素及相关术语.....	3
1.3 站点规划方法.....	10
1.3.1 决定站点目的	11
1.3.2 选择目标观众	11
1.3.3 为兼容的浏览器创建站点.....	12
1.3.4 组织站点结构	13
1.3.5 创建设计图	14
1.3.6 设计导航栏	15
1.3.7 计划和收集资源	16
1.4 常见网页制作方法分析.....	16
本章小结	23
练习与指导	24
第 2 章 Dreamweaver MX 入门	25
2.1 Dreamweaver MX 功能概览.....	25
2.2 初识 Dreamweaver MX.....	27
2.2.1 网页编辑器	27
2.2.2 站点管理器	30
2.3 上机实践——网页设计初步	31
2.3.1 建立本地站点	31
2.3.2 设置页面属性	36
本章小结	38
练习与指导	38
第 3 章 设计网页	40

3.1	设计网页布局的基本方法.....	40
3.1.1	使用布局视图设计网页布局.....	40
3.1.2	使用层设计网页布局	47
3.1.3	使用表格设计网页布局.....	52
3.1.4	使用标尺、网格与捕捉.....	61
3.2	使用框架设置网页布局.....	62
3.2.1	创建框架页及框架的删除.....	63
3.2.2	选择与设置框架页及框架.....	65
3.2.3	框架内容的更新	67
3.2.4	框架的保存	68
3.3	应用文字	68
3.3.1	手工设置文字格式	68
3.3.2	使用文本换行符	71
3.3.3	使用 HTML 标记设置文本格式	71
3.3.4	使用 HTML 样式格式化文本	72
3.3.5	使用 CSS 样式表格式化文本.....	74
3.4	在网页中插入水平线、日期对象及图片.....	78
3.4.1	使用水平线	78
3.4.2	插入日期对象	79
3.4.3	插入图片对象	80
3.5	链接与导航	83
3.5.1	绝对路径与相对路径	84
3.5.2	创建通用链接的方法与步骤.....	84
3.5.3	链接到文档中命名位置的方法.....	86
3.5.4	创建 e-mail 链接	87
3.5.5	创建虚拟链接及脚本链接.....	89
3.5.6	创建跳转菜单	89
3.5.7	使用导航条	93
3.6	创建表单	96

3.6.1	创建表单	97
3.6.2	增加对象到表单	99
3.6.3	表单对象的特点	101
3.6.4	表单的处理	102
3.7	上机实践——网站与主页设计	103
3.7.1	规划网站目录结构	103
3.7.2	规划主页布局	105
3.7.3	制作主页	108
	本章小结	117
	练习与指导	118
第4章	设计动态网页	121
4.1	在网页中使用翻滚图片	121
4.1.1	插入翻滚图片对象	121
4.1.2	使用图片影像	123
4.1.3	用于图像的行为	125
4.2	使用时间轴制作动态网页	125
4.2.1	认识时间轴面板	126
4.2.2	通过拖动路径创建动画	128
4.2.3	修改时间轴、图片及层的属性	129
4.2.4	控制时间轴的行为	132
4.3	使用行为制作交互式网页	132
4.3.1	运用行为	132
4.3.2	行为、事件、动作与行为面板	136
4.3.3	使用行为创建弹出消息框和打开浏览器窗口	140
4.4	创建滚动字幕	144
4.5	上机实践——创建动态网页的方法	146
4.5.1	利用时间轴创建动画	146
4.5.2	在网页中插入 GIF 动画	149
4.5.3	使用 Fireworks 制作的按钮和导航栏	151

4.5.4 在网页中插入 Flash 动画	152
本章小结	154
练习与指导	155
第 5 章 网站管理与维护	158
5.1 网站管理	158
5.1.1 管理网站	158
5.1.2 管理文件和文件夹	160
5.1.3 打开与显示调整站点地图	160
5.1.4 设置与新建首页	163
5.1.5 管理网页链接	164
5.1.6 上传、下载与同步更新文件	165
5.2 模板和库的使用	167
5.2.1 使用模板	167
5.2.2 使用库	167
5.3 上机实践——使用模板	171
5.3.1 创建模板	171
5.3.2 基于模板创建文档	173
本章小结	175
练习与指导	175

第 2 部分 Fireworks MX 精解

第 6 章 Fireworks MX 基本操作	178
6.1 Fireworks MX 入门	178
6.1.1 Fireworks MX 功能概览	178
6.1.2 对象的类型与编辑模式	181
6.1.3 熟悉 Fireworks MX 的工作环境	182
6.1.4 画面显示调整	187
6.1.5 使用标尺、网格与引导线	189
6.2 路径的绘制与编辑	191

6.2.1	路径绘制工具简介	191
6.2.2	路径对象的编辑	195
6.2.3	为路径对象设置描边、填充、不透明度及效果	202
6.2.4	使用样式	207
6.3	文本的创建与编辑	208
6.3.1	输入与编辑文本	209
6.3.2	对文本设置描边、填充、效果和样式	210
6.3.3	按路径改变文本的排列方式	211
6.3.4	文本变形	212
6.3.5	将文本转换为路径	213
6.4	编辑位图对象	213
6.4.1	创建位图对象的方法	214
6.4.2	选区制作与调整	215
6.4.3	绘制位图对象	220
6.4.4	图像的擦除、填充、复制与修饰	222
6.4.5	裁剪位图	226
6.4.6	选区的变形	226
6.4.7	使用滤镜和插件	227
6.5	对象操作	227
6.5.1	对象的选择、移动、复制与删除	228
6.5.2	移动、复制与删除对象	229
6.5.3	对象层次安排、成组与对齐	230
6.5.4	操作的撤销与恢复	231
6.6	使用图层和蒙版	232
6.6.1	“层”面板组成	233
6.6.2	图层操作	234
6.6.3	设置对象子层的不透明度和颜色混合模式	235
6.6.4	使用蒙版	236
6.7	调整画布与图像尺寸	240

6.7.1	调整画布尺寸	240
6.7.2	画布旋转与裁剪	242
6.7.3	图像尺寸调整	242
6.8	上机实践——图像编辑	243
6.8.1	利用 Fireworks 制作公司标志	243
6.8.2	利用 Fireworks 处理图片	245
	本章小结	250
	练习与指导	250
第 7 章	热点、切片、按钮和导航条	252
7.1	创建热点	252
7.1.1	选择热点源图像	252
7.1.2	创建与设置热点	253
7.1.3	编辑热点	254
7.1.4	利用拖放行为配置热点	254
7.1.5	输出热点	257
7.2	创建图像切片	258
7.2.1	创建与命名切片	258
7.2.2	设置切片的属性	262
7.2.3	利用拖放行为配置切片	262
7.2.4	输出带切片的文件	262
7.3	为切片或热点附加行为	263
7.3.1	行为运用示例	263
7.3.2	行为与事件	266
7.3.3	为切片或热点创建弹出式菜单	266
7.4	创建按钮与导航条	270
7.4.1	使用元件	270
7.4.2	创建和编辑按钮	272
7.4.3	创建导航条	278
7.4.4	使用系统提供的元件与按钮	279

7.5	创建简单 GIF 动画	280
7.5.1	创建动画的准备工作	280
7.5.2	帧-帧 GIF 动画示例	280
7.6	上机实践——制作导航条与动画	283
7.6.1	利用 Fireworks 制作导航条	283
7.6.2	使用 Fireworks 制作网页标题动画	290
	本章小结	300
	练习与指导	300
第 8 章	图像优化与导出	303
8.1	图像优化	303
8.2	图像导出	306
8.2.1	导出参数设置	306
8.2.2	导出选定区域的方法	308
8.2.3	在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	309
8.3	上机实践——导出图像	309
8.3.1	使用“导出预览”导出图像	309
8.3.2	使用“导出向导”导出图像	311
	本章小结	312
	练习与指导	312

第 3 部分 Flash MX 精解

第 9 章	Flash MX 入门	314
9.1	使用 Flash MX 的背景知识	314
9.1.1	Flash 影片的特点	314
9.1.2	Flash 影片中的素材	315
9.1.3	Flash 影片的创建方法	315
9.2	熟悉 Flash MX 的工作环境	316
9.2.1	场景和场景控制面板	317
9.2.2	时间轴面板	317

9.2.3	属性面板	319
9.2.4	工具面板与工具栏	319
9.2.5	其他控制面板	321
9.3	Flash MX 基本操作	321
9.3.1	创建新文档并设置属性	321
9.3.2	使用元件与实例	323
9.3.3	使用影片浏览器	324
9.3.4	调整场景显示	325
9.3.5	使用网格、辅助线和标尺	326
9.3.6	预览和测试影片	328
9.3.7	保存 Flash 文件	329
9.3.8	加速显示动画	329
9.4	上机实践——制作水天一色动画	329
	本章小结	335
	练习与指导	335
第 10 章	对象绘制与编辑	336
10.1	设置图形的描绘与填充效果	336
10.1.1	用工具面板指定颜色	336
10.1.2	用属性面板设置颜色、宽度和样式	337
10.1.3	使用混色器控制面板设置描绘颜色和填充样式	338
10.1.4	使用“颜色样本”控制面板设置调色板	341
10.2	绘图工具的特点与用法	341
10.2.1	使用铅笔工具和线条工具	342
10.2.2	使用钢笔工具	343
10.2.3	使用椭圆工具和矩形工具	345
10.2.4	使用画笔工具	346
10.3	编辑图形	348
10.3.1	使用橡皮擦工具	349
10.3.2	使用部分选取工具调整图形形状	350

10.3.3	使用箭头工具调整图形形状.....	351
10.3.4	平滑和拉直线条	352
10.3.5	优化曲线	352
10.3.6	将边线转换为填充区.....	353
10.3.7	扩展填充区域	354
10.3.8	柔化填充边缘	355
10.3.9	使用捕捉功能	356
10.4	修改图形的描绘和填充效果	357
10.4.1	使用墨水瓶工具修改图形的描绘效果.....	358
10.4.2	使用颜料桶工具修改图形的填充效果.....	358
10.4.3	用填充变形工具编辑渐变色填充与位图填充	360
10.4.4	使用滴管工具复制边线或填充样式.....	364
10.5	导入外部图形与图像.....	365
10.5.1	导入图形图像	365
10.5.2	设置位图属性	368
10.5.3	矢量化位图	369
10.5.4	分离位图	370
10.6	导入视频	373
10.6.1	以嵌入文件方式导入视频剪辑.....	374
10.6.2	以链接方式导入 QuickTime 视频剪辑.....	375
10.7	创建和编辑文本.....	377
10.7.1	嵌入字体和设备字体.....	377
10.7.2	创建文本	378
10.7.3	设置静态文本的属性.....	379
10.7.4	设置动态文本与输入文本的属性.....	381
10.7.5	编辑、变换与分解文本.....	382
10.8	编辑对象	384
10.8.1	选取对象	385
10.8.2	移动、复制和删除对象.....	387

10.8.3	变形对象	389
10.8.4	群组、叠放和对齐对象	392
10.9	上机实践——制作旋转的花瓣动画	394
	本章小结	402
	练习与指导	403
第 11 章	使用层和元件	405
11.1	使用层	405
11.1.1	图层的类型及图层管理窗口	406
11.1.2	创建图层和图层文件夹的方法	408
11.1.3	图层的编辑操作	409
11.1.4	使用引导图层	411
11.1.5	使用遮罩图层	415
11.2	认识元件和实例	418
11.2.1	元件的类型	418
11.2.2	使用元件的方法	419
11.3	创建与编辑元件	420
11.3.1	创建新元件的方法	420
11.3.2	将场景中的元素转换为元件	422
11.3.3	将动画转换为影片剪辑元件	423
11.3.4	使用其他 Flash 影片中的元件	425
11.3.5	使用公用元件库	425
11.3.6	复制元件	426
11.3.7	编辑元件	427
11.4	创建和编辑实例	428
11.4.1	创建实例	429
11.4.2	设置实例属性	430
11.4.3	分离实例	431
11.5	创建与使用按钮元件	432
11.5.1	按钮的状态	432

11.5.2	创建与使用按钮元件.....	432
11.6	上机实践——制作广告条.....	439
11.6.1	制作元件.....	440
11.6.2	制作渐变的背景图像.....	449
11.6.3	制作动态效果.....	453
11.6.4	添加文本效果.....	456
	本章小结.....	458
	练习与指导.....	459
第 12 章	创建动画.....	460
12.1	Flash 动画概述.....	460
12.1.1	“帧-帧”动画与“补间”动画.....	460
12.1.2	动画中的图层.....	461
12.1.3	“时间轴”中的动画表示.....	462
12.1.4	创建关键帧.....	463
12.1.5	扩展帧的范围.....	463
12.2	创建“补间”动画.....	464
12.2.1	将对象分散到图层.....	464
12.2.2	为实例、群组与文字创建运动渐变动画.....	467
12.2.3	创建沿指定路径运动的动画.....	473
12.2.4	创建形状渐变动画.....	475
12.2.5	使用形状提示控制形状渐变.....	478
12.3	创建“帧-帧”动画.....	479
12.4	编辑动画.....	480
12.4.1	选择帧.....	481
12.4.2	删除、清除、移动与复制帧.....	481
12.4.3	扩展关键帧和改变过渡动画长度.....	482
12.4.4	将关键帧转换为普通帧.....	482
12.4.5	翻转帧.....	482
12.4.6	设置帧频.....	483