

教育部职业教育与成人教育司推荐教材

“十二五”全国高校计算机专业教学用书

中文版

Photoshop CS6 & Flash CS6 & Dreamweaver CS6

黎文锋 魏峰 王延涛 高萍萍 编著

网页设计三合一

网页设计的方法、技巧及应用

133个实例的完整影音视频文件、项目及素材文件



海洋出版社

教育部职业教育与成人教育司推荐教材

“十二五”全国高校计算机专业教学用书

中文版

Photoshop CS6 & Flash CS6 & Dreamweaver CS6

黎文锋 魏峰 王延涛 高萍萍 编著

网页设计三合一

网页设计的方法、技巧及应用

133个实例的完整音视频文件、项目素材文件



海洋出版社

2013年·北京

内 容 简 介

本书是全面介绍使用 Photoshop CS6、Flash CS6 和 Dreamweaver CS6 进行网页设计的方法、技巧及应用的教材。

全书共分为 12 章, 主要介绍了 Photoshop CS6、Flash CS6 和 Dreamweaver CS6 的基础知识; Photoshop 图像基本编辑; 图像选取与文本应用; 图层、通道与滤镜应用; Flash 动画创作基础; Flash 基本动画制作; Flash 高级动画制作; 专业交互动画制作; 网页内容的编排与链接; CSS、Spry 与表单应用; 架设与制作动态网站; 最后通过制作一个饮食类网站范例介绍了 Photoshop CS6、Flash CS6 和 Dreamweaver CS6 在网页设计中的综合应用技巧。

超值 1DVD 内容: 133 个实例的完整音视频文件、项目及素材文件。

适用范围: 全国高校网页设计专业课教材; 社会网页设计培训班教材; 从事网页设计工作人员的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS6 & Flash CS6 & Dreamweaver CS6 网页设计三合一/黎文锋等 编著. -- 北京: 海洋出版社, 2013.6

ISBN 978-7-5027-8561-1

I. ①中… II. ①黎… III. ①网页制作工具 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 097473 号

总 策 划: 刘斌	发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
责任编辑: 刘斌	(010) 62100075 (邮购) (010) 62173651
责任校对: 肖新民	网 址: http://www.oceanpress.com.cn/
责任印制: 赵麟苏	承 印: 北京华正印刷有限公司
排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳	版 次: 2013 年 6 月第 1 版
出版发行: 海洋出版社	2013 年 6 月第 1 次印刷
	开 本: 787mm×1092mm 1/16
地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (707 房间) 印	张: 23
100081	字 数: 552 千字
经 销: 新华书店	印 数: 1~4000 册
技术支持: 010-62100059	定 价: 45 元 (1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前 言

本书以“基础+实例”的写作方式，系统、全面、深入地介绍了 Photoshop CS6 和 Flash CS6 在网页设计领域的重要功能和 Dreamweaver CS6 在网页制作和网站开发的功能，包括 Photoshop 图像编修与调整；选区的创建与编辑；图层、通道以及滤镜的应用；网页图像切片处理与输出；Flash 的时间轴的使用；多种补间动画的制作；动画多媒体设计；Dreamweaver 的文本和表格的应用；图像和链接的添加与编辑；CSS/Spry 与表单的应用等。通过这些内容的学习，可以完整了解网页设计的脉络，掌握使用 Photoshop CS6 设计图像素材、使用 Flash CS6 制作页面动画元素，再通过 Dreamweaver CS6 编排页面内容以及制作动态网页的方法。

本书共分为 12 章，具体内容安排如下：

第 1 章主要介绍 Photoshop CS6、Flash Professional CS6 和 Dreamweaver CS6 的基础知识。

第 2 章主要介绍图像处理的基本概念，包括查看与编辑图像、使用【调整】命令调整图像色彩、使用工具调整图像色彩等。

第 3 章主要介绍在 Photoshop CS6 中创建选区和修改选区、输入文本和编排文本段落以及设计文本特效的方法。

第 4 章介绍创建与管理图层的方法以及图层样式的应用，并介绍了“通道”的相关概念和通道面板的应用。

第 5 章主要介绍了 Flash 动画的创作元素、Flash 的时间轴基本操作、创建与应用元件的方法，以及 Flash CS6 中不同的动画类型以及相关概念。

第 6 章主要介绍使用 Flash CS6 制作补间动画、传统补间动画和补间形状动画的方法。

第 7 章主要介绍使用 Flash CS6 制作高级动画的方法，包括利用引导层和遮罩层制作动画效果、利用形状提示来控制补间形状动画中的形状变形，以及制作反向运动动画效果等。

第 8 章主要介绍声音、行为和 ActionScript 在 Flash CS6 中的应用，包括导入和应用声音、设置声音效果、行为和动作的应用、ActionScript 语言的应用。

第 9 章主要介绍网页页面设计的各种操作方法，包括输入文本并设置文本格式、编辑页面的段落、插入表格并设置表格属性、插入各种网页素材、设置网页超级链接等。

第 10 章主要介绍在 Dreamweaver 中使用 CSS 规则设置页面元素外观、了解与应用 Spry 构件和 Spry 效果设计网页、进行 Spry 的表单验证等。

第 11 章主要介绍使用 Dreamweaver CS6 在 Windows 7 系统中制作动态网站的知识。

第 12 章以一个饮食类网站为例，介绍使用 Photoshop CS6 设计网站首页图像模板并进行切片和存储成网页，使用 Flash CS6 制作网站导航区动画效果，通过 Dreamweaver CS6 编排页面内容并制作动态网站功能等内容。

本书既可作为大中专院校相关专业和网站设计应用培训班的参考用书，也可作为初、中、高级网页设计用户以及网站开发人员的自学指导用书。

本书附赠光盘中提供了本书所有的练习文件、素材以及书中范例的操作演示影片。通过跟随影片的学习，可以有效地解决在实际操作中所遇到的问题。



本书由广州施博资讯科技有限公司策划，由黎文锋、魏峰、王延涛、高萍萍主编，其中魏峰负责第1~2章的编写，王延涛负责第3~4章的编写，高萍萍负责第7~8章的编写，由黎文锋负责统筹。参与本书编写及设计工作的还有吴颂志、黄活瑜、黄俊杰、梁颖思、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、黎敏、李剑明、李敏虹等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编者



目 录

第 1 章 Adobe CS6 三剑客应用入门.....1	
1.1 了解 Adobe 三剑客程序.....1	
1.1.1 图像处理专家——Photoshop CS6.....2	
1.1.2 流行动画创作——Flash CS6.....3	
1.1.3 网站设计与开发—— Dreamweaver CS6.....5	
1.2 Adobe 三剑客通用界面.....6	
1.2.1 Adobe 通用界面.....6	
1.2.2 菜单栏.....7	
1.2.3 工具箱.....8	
1.2.4 选项栏.....8	
1.2.5 面板组.....9	
1.2.6 文件窗口.....9	
1.2.7 工作区切换器.....9	
1.3 创建与管理文档.....10	
1.3.1 新建文档.....10	
1.3.2 从模板创建新文档.....11	
1.3.3 打开现有的文档.....11	
1.3.4 保存文档.....12	
1.3.5 另存文档.....13	
1.3.6 将文档另存为模板.....14	
1.4 预览与发布文档.....14	
1.4.1 预览 Dreamweaver 网页文档.....14	
1.4.2 将 Photoshop 图像存储为网 页文件.....15	
1.4.3 发布 Flash 文档为 SWF 动画.....16	
1.5 本章小结.....17	
1.6 本章习题.....17	
第 2 章 Photoshop 图像基本编辑.....20	
2.1 图像处理概念.....20	
2.1.1 图像的类型.....20	
2.1.2 图像尺寸与分辨率.....21	
2.1.3 图像的颜色通道.....22	
2.1.4 认识色彩模式.....23	
2.1.5 转换色彩模式.....25	
2.1.6 认识位深度.....26	
2.2 查看与编辑图像.....26	
2.2.1 使用屏幕模式.....26	
2.2.2 缩放与拖动图像.....28	
2.2.3 创建图像副本.....29	
2.2.4 应用图像效果.....30	
2.2.5 设置图像与画布大小.....31	
2.2.6 旋转画布与裁剪图像.....33	
2.3 调整图像的色彩.....34	
2.3.1 调整亮度与对比度.....34	
2.3.2 调整图像色阶.....35	
2.3.3 调整色彩平衡.....37	
2.3.4 调整色相饱和度.....38	
2.3.5 高反差与色调分离.....39	
2.3.6 图像色彩综合处理.....40	
2.4 其他调整图像色彩的方法.....42	
2.4.1 使用【调整】面板.....42	
2.4.2 使用工具调整局部颜色.....44	
2.5 本章小结.....46	
2.6 本章习题.....47	
第 3 章 图像选取与文本应用.....49	
3.1 使用选框工具.....49	
3.1.1 创建矩形形状选区.....49	
3.1.2 创建椭圆形状选区.....51	
3.1.3 创建单行/单列的选区.....52	
3.2 使用套索工具.....53	
3.2.1 使用套索工具.....54	
3.2.2 使用多边形套索工具.....54	
3.2.3 使用磁性套索工具.....55	
3.3 根据色彩选取图像.....56	
3.3.1 使用快速选择工具.....56	
3.3.2 使用魔棒工具.....58	
3.3.3 使用【色彩范围】命令.....59	
3.4 修改与调整选区.....60	



3.4.1	移动选区	61
3.4.2	修改选区	61
3.4.3	羽化选区	64
3.4.4	变换选区	65
3.4.5	存储与载入选区	67
3.5	输入各种文本	68
3.5.1	关于文本类型	68
3.5.2	输入水平文本	68
3.5.3	输入垂直文本	69
3.5.4	创建文本选区	70
3.5.5	输入段落文本	71
3.6	文本转换和其他处理	74
3.6.1	将文本转换为形状图层	74
3.6.2	将字符转换为段落文本	75
3.6.3	套用文字变形样式	76
3.6.4	沿路径创建文字	77
3.6.5	为文本应用样式	78
3.7	本章小结	80
3.8	本章习题	80
第4章	图层、通道与滤镜应用	82
4.1	图层和【图层】面板	82
4.1.1	图层的概念	82
4.1.2	认识【图层】面板	83
4.2	创建图层	85
4.2.1	创建图层和组	86
4.2.2	创建填充图层	88
4.2.3	创建调整图层	90
4.3	图层的使用与管理	91
4.3.1	复制与删除图层	91
4.3.2	显示与隐藏图层	92
4.3.3	设置图层不透明度	93
4.3.4	设置图层混合模式	93
4.3.5	合并图层与拼合图像	96
4.3.6	栅格化图层	97
4.3.7	指定混合图层颜色范围	98
4.3.8	自定义图层样式	100
4.4	应用 Photoshop 通道	102
4.4.1	原色通道	102
4.4.2	专色通道	102

4.4.3	Alpha 通道	103
4.4.4	显示与隐藏通道	103
4.4.5	分离与合并原色通道	105
4.4.6	应用通道混合器	106
4.5	滤镜	107
4.5.1	内置滤镜	107
4.5.2	外挂滤镜	108
4.5.3	滤镜使用须知	109
4.6	典型滤镜的应用	109
4.6.1	制作彩色笔画——滤镜库	110
4.6.2	制作奶茶的涟漪	112
4.6.3	修复相片镜头失真	113
4.6.4	将图像制成油画——油画与 艺术化滤镜	115
4.7	本章小结	116
4.8	本章习题	117
第5章	Flash 动画创作基础	119
5.1	动画创作元素	119
5.1.1	Flash 动画	119
5.1.2	场景	120
5.1.3	时间轴	121
5.1.4	帧格	121
5.1.5	图层	122
5.1.6	动画对象	123
5.2	时间轴的基本操作	124
5.2.1	插入与删除图层	124
5.2.2	插入与删除图层文件夹	124
5.2.3	显示、隐藏或锁定图层	125
5.2.4	插入与删除一般帧	127
5.2.5	插入与清除关键帧	127
5.2.6	插入与清除空白关键帧	128
5.2.7	复制、剪切、粘贴帧	128
5.3	创建与应用元件	129
5.3.1	创建元件	129
5.3.2	将对象转换为元件	130
5.3.3	编辑元件	130
5.3.4	了解按钮元件	132
5.4	Flash 动画概念	132
5.4.1	Flash 动画类型	132

5.4.2 动画的帧频	133
5.4.3 补间动画	133
5.4.4 传统补间	133
5.4.5 传统补间与补间动画的差异	134
5.4.6 补间的范围	135
5.4.7 属性关键帧	135
5.4.8 补间动画的标识	136
5.5 播放与测试动画	136
5.5.1 播放场景	137
5.5.2 测试动画	137
5.6 本章小结	138
5.7 本章习题	138
第6章 Flash 基本动画制作	140
6.1 制作与编辑补间动画	140
6.1.1 可补间的对象和属性	140
6.1.2 制作改变位置的补间动画	140
6.1.3 制作改变其他属性的补间动画	142
6.1.4 编辑补间动画的路径	144
6.1.5 制作调整到路径的动画	146
6.1.6 应用预设的动画	148
6.1.7 编辑补间动画范围	149
6.1.8 设置补间动画缓动	151
6.2 制作与编辑传统补间动画	152
6.2.1 创建传统补间动画	152
6.2.2 制作飞入并缩放的传统补间	153
6.2.3 制作旋转并渐隐的传统补间	154
6.2.4 复制并粘贴传统补间动画	156
6.2.5 为传统补间自定义缓入/缓出	158
6.3 制作与编辑补间形状动画	159
6.3.1 补间形状概述	159
6.3.2 补间形状的作用对象	159
6.3.3 补间形状的属性设置	160
6.3.4 制作形状变化的补间形状动画	160
6.3.5 制作颜色变化的补间形状动画	162
6.3.6 制作大小透明变化的形状补间动画	164
6.4 本章小结	167
6.5 本章习题	167
第7章 Flash 高级动画制作	170
7.1 应用引导层与遮罩层	170
7.1.1 关于引导层	170
7.1.2 引导层的使用	171
7.1.3 制作引导层动画	171
7.1.4 关于遮罩层	173
7.1.5 遮罩层的使用	174
7.1.6 制作遮罩层动画	174
7.2 应用形状提示控制形状变形	176
7.2.1 关于形状提示	176
7.2.2 形状提示的使用	177
7.2.3 添加、删除与隐藏形状提示	177
7.2.4 制作飘动的旗帜形状动画	179
7.3 制作反向运动 (IK) 动画	181
7.3.1 关于反向运动	181
7.3.2 使用反向运动的方式	182
7.3.3 向对象添加骨骼	183
7.3.4 关于姿势图层	183
7.3.5 选择骨骼和关联的对象	184
7.3.6 删除骨骼和骨架	185
7.3.7 制作挖掘机的 IK 动画	186
7.4 本章小结	188
7.5 本章习题	188
第8章 专业交互动画制作	191
8.1 在动画中添加声音与视频	191
8.1.1 Flash 声音使用	191
8.1.2 导入与应用声音	192
8.1.3 设置声音的效果	193
8.1.4 在动画文件中导入视频	195
8.2 行为和动作的应用	198
8.2.1 【行为】面板和【动作】面板	199
8.2.2 控制时间轴的播放和停止	201
8.2.3 加载声音并控制声音播放	204
8.3 ActionScript 语言的应用	207
8.3.1 关于 ActionScript	207
8.3.2 ActionScript 的版本	208



8.3.3	ActionScript 的使用方式	208
8.4	ActionScript 3.0 编程基础	208
8.5	ActionScript 3.0 在滤镜上的应用	210
8.5.1	关于滤镜	210
8.5.2	添加与删除滤镜	211
8.5.3	使用 ActionScript 3.0 创建滤镜	212
8.5.4	加载位图并应用滤镜	213
8.6	本章小结	215
8.7	本章习题	215
第 9 章	网页内容的编排与链接	218
9.1	使用文本与编排段落	218
9.1.1	编辑字体列表	218
9.1.2	添加文本到页面中	219
9.1.3	设置文本大小和颜色	220
9.1.4	文本的换行与断行	221
9.1.5	通过 HTML 设置文本	222
9.1.6	制作列表文本内容	223
9.2	用表格布局和编排内容	226
9.2.1	插入表格	226
9.2.2	设置表格属性	227
9.2.3	设置单元格属性	228
9.2.4	调整表格、行和列大小	228
9.2.5	合并与拆分单元格	230
9.3	表格的自动化处理	232
9.3.1	导入表格式数据	232
9.3.2	自动排序表格内容	233
9.4	插入各种网页素材	235
9.4.1	插入图像	235
9.4.2	设置图像属性	236
9.4.3	图像的编辑与优化	237
9.4.4	插入图像占位符	240
9.4.5	插入鼠标经过图像	241
9.4.6	插入 Flash 动画	243
9.5	网站超链接的应用	244
9.5.1	超链接的类型	244
9.5.2	创建到文件的链接	245
9.5.3	设置电子邮件链接	246
9.5.4	创建空链接和脚本链接	247
9.5.5	创建到特定位置的链接	248
9.5.6	创建热点区域超链接	249
9.6	本章小结	251
9.7	本章习题	251
第 10 章	CSS、Spry 与表单应用	254
10.1	关于 CSS 规则	254
10.1.1	认识 CSS 规则	254
10.1.2	CSS 应用原理及方法	255
10.1.3	CSS 的选择器类型	258
10.1.4	定义 CSS 规则的内容	258
10.2	创建与应用 CSS 规则	260
10.2.1	创建与应用“类”选择器规则	260
10.2.2	创建与应用“ID”选择器规则	261
10.2.3	创建与应用“标签”选择器规则	263
10.2.4	创建与应用“复合内容”选择器规则	264
10.2.5	附加外部 CSS 文件	266
10.3	应用 Spry 构件与 Spry 效果	268
10.3.1	关于 Spry 构件	268
10.3.2	使用 Spry 构件的方法	269
10.3.3	关于 Spry 效果	270
10.3.4	制作 Spry 菜单栏	271
10.3.5	制作 Spry 行为效果	276
10.4	设计网页表单	277
10.4.1	关于网页表单	277
10.4.2	关于网页表单对象	278
10.4.3	制作加入会员表单	279
10.4.4	使用 Spry 对象验证表单	286
10.5	本章小结	288
10.6	本章习题	288
第 11 章	架设与制作动态网站	290
11.1	动态网站制作基础	290
11.1.1	动态网站环境需求	290
11.1.2	动态网站前期规划	291
11.1.3	关于 Dreamweaver 站点	291
11.1.4	本地和远程文件夹结构	292



11.2 配置本地服务器 IIS.....	293	11.4.4 提交表单记录至数据库.....	310
11.2.1 安装本地站点服务器 (IIS)	293	11.5 本章小结.....	312
11.2.2 设置 IIS 默认站点属性.....	294	11.6 本章习题.....	312
11.2.3 为用户配置控制权限.....	297	第 12 章 综合设计——饮食类网站	314
11.3 定义与管理本地站点.....	297	12.1 网站案例规划.....	314
11.3.1 定义本地站点.....	298	12.1.1 页面布局规划.....	314
11.3.2 创建网站文件.....	301	12.1.2 页面配色方案.....	315
11.3.3 上传本地的网站.....	302	12.1.3 案例设计流程.....	315
11.3.4 同步更新网站文件.....	303	12.2 设计网站首页图像.....	316
11.4 数据库在网站的应用.....	304	12.3 设计网站首页动画.....	328
11.4.1 创建数据库和数据表.....	304	12.4 编排网页并制作预约功能.....	337
11.4.2 设置 ODBC 系统数据源.....	307	12.5 本章小结.....	352
11.4.3 指定数据库源名称.....	308	12.6 本章习题.....	352
		参考答案	354



第 1 章 Adobe CS6 三剑客应用入门



内容提要

Adobe CS6 设计和网页高级版 (Design & Web Premium) 以及专业版套装软件都包含了 Photoshop CS6、Flash Professional CS6 和 Dreamweaver CS6 三个应用程序, 这三个应用程序能用于图像、动画和网页设计, 同时也常用于协同设计与开发网站。本章主要介绍这三个应用程序的用途和基础知识。



学习重点与难点

- 了解 Adobe 三剑客应用程序的作用
- 掌握应用程序的安装方法
- 掌握三剑客应用程序通用的界面和文档管理
- 掌握三剑客应用程序各自预览与发布文档的方法

1.1 了解 Adobe 三剑客程序

2012 年 4 月 24 日, Adobe 公司发布了全新的 Adobe Creative Suite 6 套装软件。全新的 Adobe CS6 分为 4 个版本: Adobe Design Standard(设计标准版); Adobe Design & Web Premium (设计网页高级版); Adobe Master Collection (大师收藏版); Adobe Production Premium (应用高级版)。

在设计网页高级版和大师收藏版中, Adobe CS6 套装软件都包含了 Photoshop CS6、Flash Professional CS6 和 Dreamweaver CS6 三个应用程序。这三个应用程序虽然功能各不相同, 但很多用户都会使用它们协同进行工作, 最常见的就是使用它们设计与开发网页。因此, 这三个应用程序又常被称为网页设计三剑客。如图 1-1 所示为 Adobe 的中文官方网站。



图 1-1 Adobe 的中文官方网站

1.1.1 图像处理专家——Photoshop CS6

Photoshop CS6 是 Adobe 公司最新推出的一款功能强大的平面图像处理软件。它不仅可应用于图像设计、图形绘制、数码照片编修等方面，还可以进行网页图像的制作与网页发布，完全可以满足网络化的需求。

1. 图像处理

图像处理是 Photoshop CS6 最强大的功能，它允许调整图像的色彩模式以及各种与色彩有关的选项，对图像执行抠图、模糊、锐化、修复、裁剪、调色、仿制、减淡、加深、变形、羽化等操作，并可以为图像添加文字或语音注释，同时可以使用各种滤镜功能。还可以通过 Photoshop CS6 快速对图像进行扭曲、模糊、渲染和各种艺术化、风格化以及其他处理。如图 1-2 所示为使用 Photoshop 设计的促销广告。

2. 图形绘制

在 Photoshop CS6 中提供了多种绘图工具。可以设置这些工具的大小、颜色、形状、样式等选项，可以使用这些工具绘制各种规则或不规则图形，为图形选择包括纯色、渐变、图案在内的填充颜色类型。还可以选用 Photoshop CS6 中的自定义形状，绘制各种自定义图形，也可以将绘制的图形保存为自定义形状，以便再次使用。如图 1-3 所示为使用 Photoshop 绘制的插画作品。



图 1-2 使用 Photoshop 设计的促销广告



图 1-3 Photoshop 设计的时尚插画作品

3. 数码照片编修

随着数码相机的普及，个人处理数码照片的需求越来越大，而 Photoshop 正是编修数码照片的好帮手。例如，使用红眼工具可快速去除拍照时产生的红眼现象；使用修复画笔工具可消除人物皮肤上的各种瑕疵；使用曲线命令则可改善照片的光线效果；使用色彩平衡命令可以调整照片的色彩效果。此外，为数码照片套用滤镜特效，可制作出专业影楼的拍摄效果。如图 1-4 所示为使用 Photoshop 对照片进行后期处理前后效果对比。

4. 网页图像制作

Photoshop 在网页图像制作方面也有着较为强大的功能。可以使用 Photoshop 制作各种网页图像、按钮、网页横幅，也可以将经过 Photoshop 处理的图像储存为 JPEG、GIF、PNG 等



格式。还可以使用 Photoshop 的切片工具制作各种网页图像切片。另外,也可以为图像添加映射热区,从而创建各种网页链接。如图 1-5 所示为使用 Photoshop CS6 设计页面并创建切片的效果。



图 1-4 使用 Photoshop 后期处理照片效果对比



图 1-5 使用 Photoshop 设计页面图像并进行切割

1.1.2 流行动画创作——Flash CS6

Adobe Flash CS6 是 Adobe 最新发布的动画创作应用程序,无论是设计动画图形或创建以交互为基础的应用程序,Flash 都能提供强大的功能,并能制作出绝佳的效果。

1. 矢量图绘制

Flash 虽然不是专业的平面绘图软件,但是它也提供了多种图形绘制工具(如椭圆形工具、矩形工具、多边星形工具、钢笔工具等),以方便用户绘制各种图形。

另外,Flash CS6 提供了选取工具、部分选取工具、油漆桶工具、墨水瓶工具、渐变变形工具等编修与填充工具,使用户在绘图时有更大的创作空间。如图 1-6 所示为使用 Flash 绘制的图形。

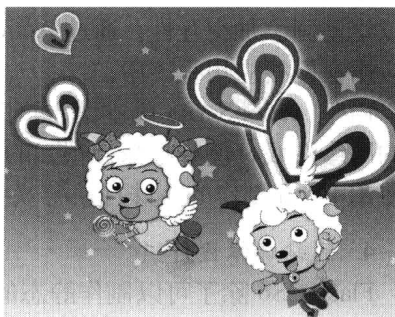


图 1-6 使用 Flash 绘制卡通图形

2. 动画创作

采用时间轴形式制作动画是 Flash 的一大特点。在以往的动画制作中，通常要绘制出每一帧的图像或通过程序来制作。而 Flash 使用关键帧技术，通过对时间轴上的关键帧的制作，在两幅关键帧之间创建补间动画，自动生成运动中的动画帧，从而节省了大量时间，提高了效率。Flash 还提供了影片浏览器来浏览动画影片，也可以使用调试器调试影片，大大提高了动画设计的可用性和品质。

在动画设计上，Flash 不但可以实现一般的移动，也可以实现物体大小、形状、色彩等变化。通过增加引导线，还可以控制物体的运动轨迹，例如控制飞机图形的飞行方向、小球滚动的路径等。Flash 还可以通过增加形状提示点和遮罩层来设计高级补间动画，实现波浪运动、燃放烟火等炫目效果。

由于 Flash 可以设计强大的动画效果，Flash 动画已发展成为一种独特的艺术形式，如 Flash MTV、Flash 电影、Flash 广告、Flash 电子贺卡等。Flash 动画被广泛应用在 Internet 中，从动态的 LOGO 到网页横幅、按钮，甚至整个网页或网站，都可以用 Flash 动画来实现。如图 1-7 所示为使用 Flash 制作动画的效果。

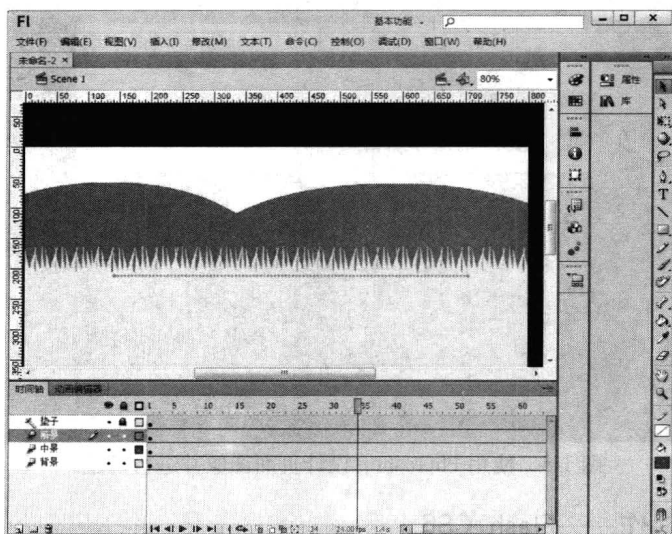


图 1-7 使用 Flash 制作动画

3. 游戏开发

作为交互动画开发工具，Flash 提供了易学易用而又功能强大的 ActionScript 脚本语言，可以给动画添加交互性。通过 ActionScript 脚本语言的使用，可以设计功能强大的交互动画，并应用在网络应用程序中。

由于 ActionScript 脚本语言可以实现很多交互控制功能，因此可以使用 Flash 开发一些小型的网络游戏，例如趣味性很强的贪吃蛇、接元宝，甚至角色扮演类游戏等，如图 1-8 所示为使用 Flash 制作的小妹打铁游戏。

4. 网站媒体设计

Flash CS6 除了可以制作静态的网页版面之外，更可以应用各种按钮元件、图像元件、表单组件等制作互动网页。使用 Flash 制作的互动网页，比起其他类型的互动网页要更活泼，



也比较吸引人。例如，目前很多网站都会使用 Flash 制作导航条动画、广告动画等。如图 1-9 所示为使用 Flash 制作的导航菜单动画。

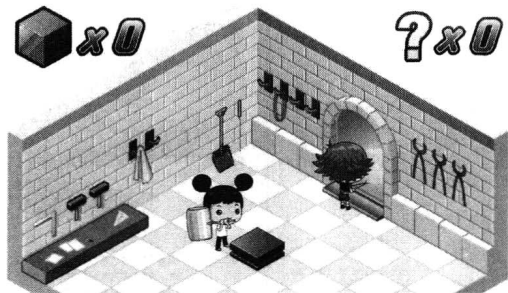


图 1-8 使用 Flash 开发小游戏

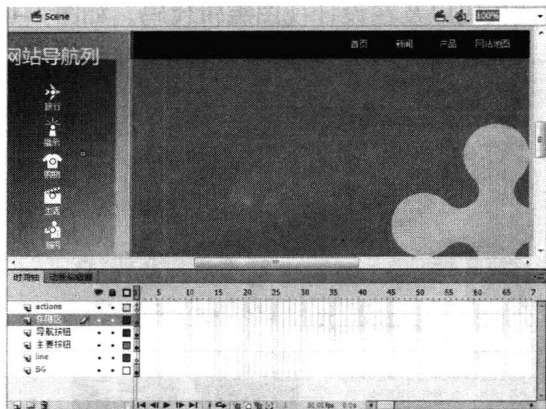


图 1-9 使用 Flash 制作网站导航菜单动画

1.1.3 网站设计与开发——Dreamweaver CS6

2012 年 4 月 24 日，Adobe 发布了网页制作应用程序 Dreamweaver 的 CS6 版本，其在功能和性能上都有着较大的改进，能帮助网页设计者使用最新技术更为方便、简单地设计优美的网页。

1. Web 站点架设

Dreamweaver CS6 提供了专业、完整的 Web 站点定义功能，可以利用这个功能定义本机和远程站点的连接关系，并在本地计算机中假设出与远端网站服务器完全一样的虚拟站点，方便用户在网站服务器的环境下创建与编辑网页，就如同直接在 Web 站点上制作网站一样。如图 1-10 所示为通过 Dreamweaver CS6 定义本地站点的操作。

另外，Dreamweaver 提供了便利而完整的站点管理功能，可以通过【管理站点】面板管理多个站点，如图 1-11 所示。

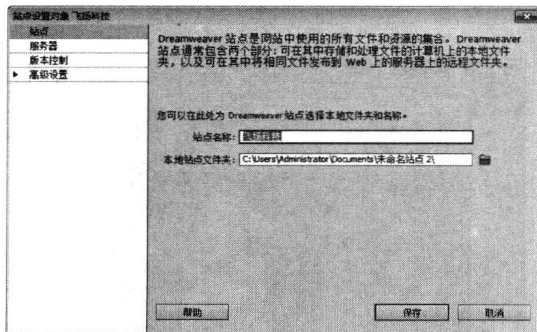


图 1-10 通过 Dreamweaver 定义站点

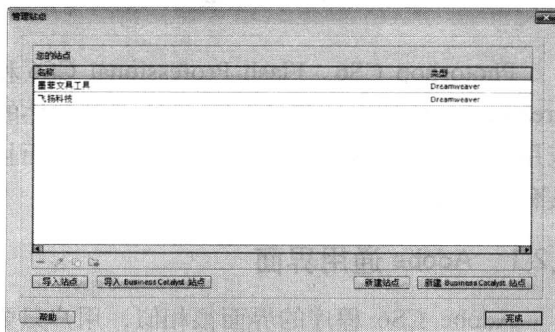


图 1-11 通过【管理站点】面板管理站点

2. 页面布局和编辑

在 Dreamweaver 中，可以使用可视化设计工具轻松创建复杂的页面布局。另外，还可以通过【实时视图】查看网页的预览效果。如图 1-12 所示为 Dreamweaver CS6 的【设计】视图。



对于高级网页编写人员，编写代码是必不可少的操作，为此 Dreamweaver 设计了【代码和设计】与【代码】两种视图方式，可以通过这两种方式设置编码环境、编写代码、优化和调试代码以及在设计视图编辑代码。如图 1-13 所示为【拆分】视图。



图 1-12 使用【设计】视图布局页面

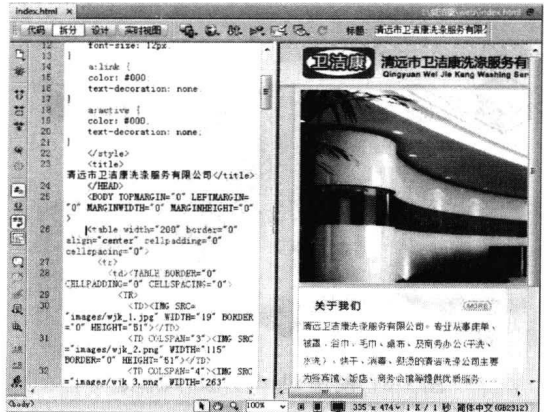


图 1-13 使用【拆分】视图编写网页

3. 开发 Web 应用程序

Web 应用程序可以赋予页面一定的功能，例如通过页面搜索数据库的数据；在页面中插入、更新或删除数据库中的数据；以及限制对某一 Web 站点的访问。具有这些可以使用户与站点进行交互功能的页面，通常称为“动态网页”。使用 Dreamweaver 可以迅速创建动态网页。如图 1-14 所示为使用 Dreamweaver 和数据库开发会员注册功能的页面。

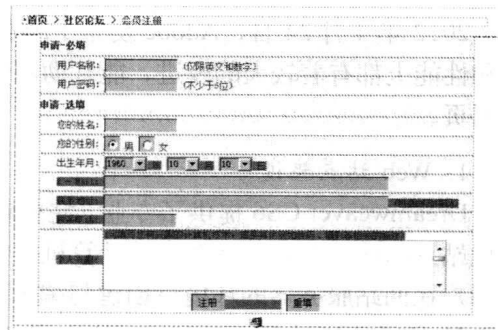


图 1-14 开发会员注册功能

1.2 Adobe 三剑客通用界面

Photoshop CS6、Flash Professional CS6 和 Dreamweaver CS6 同属 Adobe CS6 套装软件的应用程序，它们彼此有着很强的整合性，而且具有通用的操作界面。

1.2.1 Adobe 通用界面

Adobe CS6 程序的界面很相似，用户只要熟悉其中一个程序的操作界面，基本上就可以掌握 Adobe CS6 其他应用程序的界面操作。如图 1-15、图 1-16 和图 1-17 所示分别为 Photoshop CS6、Flash Professional CS6 和 Dreamweaver CS6 的操作界面。

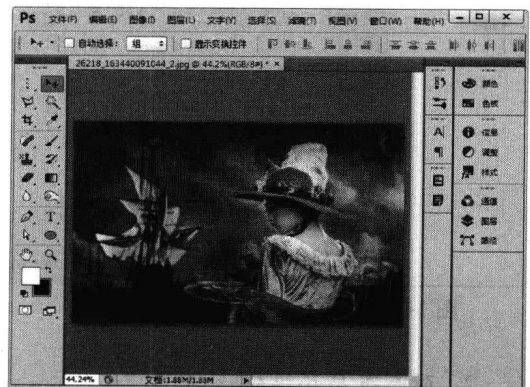


图 1-15 Photoshop CS6 界面



图 1-16 Flash Professional CS6 界面



图 1-17 Dreamweaver CS6 界面



由于 Adobe CS6 的各个应用程序界面有很大的相似性，因此本节仅以 Photoshop CS6 为例，介绍 Adobe CS6 应用程序的操作界面。另外，Photoshop CS6 程序默认界面使用深灰色颜色方案，可以选择【编辑】/【首选项】/【界面】命令，在【外观】框中选择其他颜色方案。

1.2.2 菜单栏

Adobe CS6 应用程序的菜单栏位于用户界面正上方。以 Photoshop CS6 为例，它包含了图像处理的大部分操作命令，主要由【文件】、【编辑】、【图像】、【图层】、【文字】、【选择】、【滤镜】、【视图】、【窗口】、【帮助】10 个菜单组成，单击任意一个菜单项，即可打开菜单，如图 1-18 所示。

当用户需要使用某个菜单的时候，除了单击菜单项打开菜单外，还可以通过“按下 Alt+ 菜单项后面的字母”的方式打开菜单。例如，如果要打开【文件】菜单，只需同时按下 Alt+F 即可。打开菜单后，就能显示该菜单所包含的命令项，在各个命令项的右边是该命令项的快捷键。如图 1-19 所示。

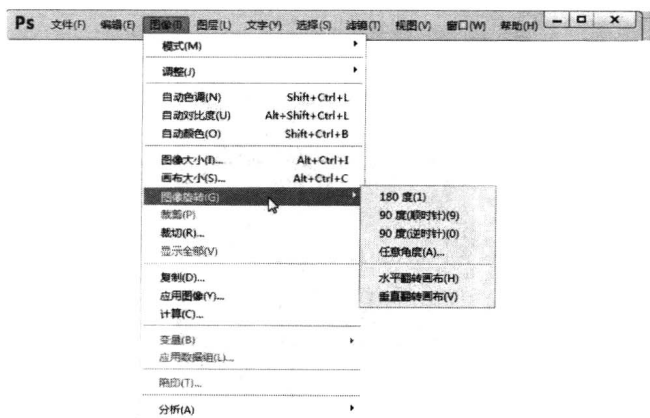


图 1-18 打开菜单

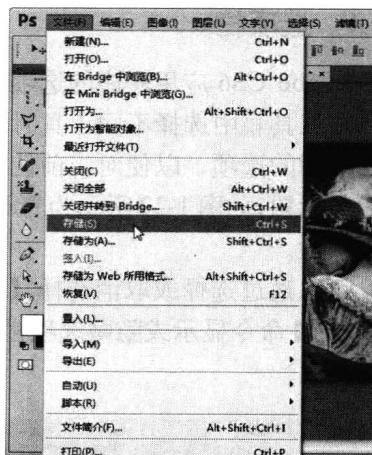


图 1-19 通过快捷键执行命令



如果菜单中某些菜单命令项显示为灰色，则表示该命令在当前状态下不可用。