

网页设计三合一

基础与项目实训

Dreamweaver CS3 / Flash CS3 / Fireworks CS3

北京科海 | 总策划

主 编 文 东 王宏宝
副主编 邢燕平 杨文彬 温澍萍

- 由Adobe软件教育专家和资深网页设计师联袂策划和编写
- 基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识
- 精选3个大型项目实训案例及8个课程设计，便于巩固知识，学以致用



中国人民大学出版社
北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材

网页设计三合一 基础与项目实训

文 东 王宏宝 主 编

邢燕平 杨文彬 温澍萍 副主编

中国人民大学出版社

北京科海电子出版社

• 北京 •

www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一基础与项目实训/文东, 王宏宝主编.

北京: 中国人民大学出版社, 2008

国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材

ISBN 978-7-300-09938-5

I. 网…

II. ①文… ②王…

III. 主页制作—应用软件—高等学校—教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 174561 号

国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材
网页设计三合一基础与项目实训
文东 王宏宝 主编

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市艺辉印刷有限公司

规 格 185 mm×260 mm 16 开本

版 次 2009 年 2 月第 1 版

印 张 21.25

印 次 2009 年 2 月第 1 次印刷

字 数 517 000

定 价 35.00 元 (含 1DVD 价格)

内容提要

Adobe 公司推出的 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3，相互配合，浑然天成，被誉为“网页制作三剑客”，并以它们强大的网页设计、动画制作和图像处理功能，已经成为网页设计和网站建设必不可缺的利器。本书充分考虑相关计算机职业资格考试与职业技能培训的实际需要，将基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识。全书共 21 章，分 3 个部分，基础部分（第 1~17 章）全面介绍了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的功能及使用方法，对网页设计、动画制作与图像处理进行了详细的阐述；项目实训部分（第 18~20 章）通过 3 个项目实训，详细讲述了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 在网页设计、处理、制作方面的方法与技巧；课程设计部分（第 21 章）包含 8 个课程设计，提供上机练习，让读者进一步掌握 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的实际应用。

本书配套的 DVD 多媒体教学资源包中包含 37 小节长达 502 分钟的多媒体视频教学课程，光盘中还提供了全部实例的素材文件与最终效果文件，帮助读者快速提高学习效率。

本书适合作为应用型本科院校、示范性高职高专以及相关培训学校的教材，也可供网页设计从业人员与爱好者学习参考。

由于时间仓促，加上编者水平有限，书中不足与欠妥之处在所难免，读者可以发送邮件到 khservice@khp.com.cn 提出宝贵的意见。

本书编委会

主 编：文 东 王宏宝

副主编：邢燕平 杨文彬 温澍萍

参 编：赵 亮

丛书序

大学扩招以后，如何培养社会真正需要的人才已成为高校与社会高度关注的问题。

市场经济的发展要求高等院校能培养更多的应用型人才。所谓应用型人才，是指能将专业知识和技能应用于所从事的专业社会实践的一种专门的人才类型。应用型人才培养应强调以知识为基础，以能力为重点，知识能力素质协调发展。在具体的培养目标上应强调学生综合素质和专业核心能力的培养，在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面都应以知识的应用为重点。

近年来，已经出版的一些编写得较好的应用型教材，受到很多院校师生的欢迎。随着IT技术的不断发展，行业应用的不断拓宽，原有的应用型教材很难满足时代发展的需要，特别是现有教材中，与行业背景紧密结合、以项目实训为特色的教材还不是很多，而这种突出项目实训的应用型教材正是当前高等院校迫切需要的。

为此，在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下，以培养动手能力强、符合用人单位需求的应用型人才为宗旨，我们组织了职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套国家“十一五”高等院校计算机应用型规划教材。本套丛书重点放在“基础与项目实训”上（基础指的是相应课程的基础知识和重点知识，以及在实际项目中会应用到的知识，基础为项目服务，项目是基础的综合应用）。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求，在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“精品”意识，力争打造出一套满足现代高等教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

丛书定位

本丛书面向高等院校应用型本科和全国示范性高职高专，以及需要掌握新的技能或强化技能的在职人员。

丛书特色

/ 以项目开发为目标 /

本丛书中的各分册都是在一个或多个项目的实现过程中，融入相关知识点，以便读者快速将所学知识应用到实践工程项目中。这里的“项目”是指基于工作过程的，从典型工作任务中提炼并分析得到的，符合学生认知过程和学习领域要求的，模拟任务且与实际工作岗位要求一致的项目。通过这些项目的实现，可让学生完整地掌握、应用相应课程的实用知识。

/ 力求介绍最新的技术和方法 /

计算机与信息技术专业课程的教学具有更新快、内容多的特点，本丛书在体例安排和实际讲述过程中力求介绍最新的技术（或版本）和方法，突出教材的先进性和时代感，并注重拓宽学生的知识面，激发他们的学习热情和创新欲望。

/ 结构合理，易教易学 /

本丛书结构清晰，内容详实，我们整合了多位教学一线的老师对教学方法进行探讨后总结的经验，并将他们多年的教学心得体现在丛书中，力求把握各门课程的核心，做到通俗易懂，

既便于教学的展开,也便于学生学习。

/ 实例丰富, 紧贴行业应用 /

本丛书作者精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例,且实例丰富,让教师在授课过程中有更多的演示环节,让学生在学习过程中有更多的动手实践机会,以巩固所学知识,迅速将所学内容应用于实际工作中。

/ 体例新颖, 三位一体 /

本丛书体例新颖,依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容。

- 第1部分:够用的基础知识。在介绍基础知识部分时,列举了大量实例并安排有上机实训,这些实例主要是项目中的某个环节。
- 第2部分:完整的项目。这些项目是从典型工作任务中提炼、分析得到的,符合学生的认知过程和学习领域要求。项目中的大部分实现环节是前面章节已经介绍到的,通过实现这些项目,学生可以完整地应用、掌握这门课的实用知识。
- 第3部分:课程设计(最后一章)。通常是大的行业综合项目案例,不介绍具体的操作步骤,只给出一些提示,以方便教师布置课程设计。具体操作的视频演示文件在多媒体教学资源包中提供,方便教学和自学。

此外,本丛书还安排了“光盘拓展知识”、“提示”和“技巧”等小项目,打造了一种全新且轻松的学习环境,让读者在专家提醒中技高一筹,在知识链接中理解更深、视野更广。

丛书组成

本丛书涵盖计算机基础、程序设计、数据库开发、网络技术、多媒体技术、计算机辅助设计及毕业设计和就业指导等诸多领域,包括:

- Dreamweaver CS3 网页设计基础与项目实训
- 中文 3ds Max 9 动画制作基础与项目实训
- Photoshop CS3 平面设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 中文版机械设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 辅助设计基础与项目实训
- 网页设计三合一基础与项目实训
- Visual Basic 程序设计基础与项目实训
- Visual FoxPro 程序设计基础与项目实训
- C 语言程序设计基础与项目实训
- Visual C++ 程序设计基础与项目实训
- ASP.NET 程序设计基础与项目实训
- Java 程序设计基础与项目实训
- Access 2003 数据库应用基础与项目实训
- 多媒体技术基础与项目实训 (Premiere Pro CS3)
- 计算机专业毕业设计基础与项目实训
- Flash CS3 动画设计基础与项目实训

- 数据库系统开发基础与项目实训——基于 SQL Server 2005

.....

丛书作者

本丛书的作者均系国内一线资深设计师或开发专家、双师技能型教师、国家级或省级精品课教师，有着多年的授课经验与项目开发经验。他们将经过反复研究和实践得出的经验有机地分解开来，并融入字里行间。丛书内容最终由企业专业技术人员和国内职业教育专家、学者进行审读，以保证内容符合企业的需求。

光盘特色

本丛书的配套光盘是一套精心开发的自学版 DVD（或 CD）多媒体教学资源包或 CD 资料盘，包含内容如下：

- (1) 所有实例的素材文件、最终工程文件
- (2) 本书实例的全程讲解的多媒体语音视频教学演示

增值服务

除了本丛书配套的自学版的 DVD（或 CD）多媒体教学资源包或 CD 资料盘外，我们还为任课教师提供了教师版的 DVD（或 CD）多媒体教学资源包，包含内容如下：

- (1) 所有实例的素材文件、结果文件
- (2) 书中实例的全程讲解的多媒体教学演示
- (3) 电子课件
- (4) 习题库
- (5) 相关教学资源

用书教师请致电 (010) 82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 免费索取教师版的 DVD（或 CD）多媒体教学资源包。

此外，我们还将将在网站 (<http://www.khp.com.cn>) 上提供更多的服务，希望我们能成为学校倚重的教学伙伴、教师学习工作的亲密朋友、学习人群的教育资源绿洲。

编者寄语

希望经过我们的努力，能培养出真正的应用型人才，让学生在毕业后尽快具备实践于社会、奉献于社会的能力，为我国经济发展做出贡献。

在教材使用中，如有任何意见或建议，请直接与我们联系。

联系电话：(010) 82896438

电子邮件地址：feedback@khp.com.cn

丛书编委会

2009 年 1 月

前 言

随着互联网的进一步普及,网页制作技术也在不断提高,除了传统的美工技术外,多媒体和交互性技术已经在网页制作中得到了广泛应用。Adobe 公司推出的网页制作软件 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3,正是为适应用户对网页制作新的要求而开发,这 3 个软件的界面进一步整合,操作更加简单,能够满足当前网页制作绝大部分的技术需要。

本书由 Adobe 软件教育专家和资深网页设计师联袂策划编写,以“学以致用”为出发点,充分考虑相关计算机职业资格考试与职业技能培训的实际需要,将基础知识结合典型实例,方便读者动手实践,快速掌握所学知识。全书共 21 章,分为 3 个部分。基础部分(第 1~17 章)全面介绍了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的功能及使用方法,对网页设计、动画制作与图像处理进行了详细的阐述,并安排有上机实训,帮助读者快速掌握软件操作的能力;项目实训部分(第 18~20 章)通过 3 个项目实训,详细讲述了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 在网页设计、处理、制作方面的方法与技巧,将软件操作与实际应用有机结合起来;课程设计部分(第 21 章)包含 8 个课程设计,提供上机练习,让读者进一步掌握 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的实际应用。本书是为希望短时间内掌握网页制作软件的使用方法和技巧的读者而编写的,以“学、会、用”3 个环节为宗旨,读者只要看懂本书中的理论讲解,跟着书中的上机实训步骤进行操作,独立制作网站将不成问题。全书具有结构清晰、内容详实、图文并茂、易学易用的特点。

本书配套的 DVD 多媒体教学资源包中包含 37 小节长达 502 分钟的多媒体视频教学课程,光盘中还提供了全部实例的素材文件与最终效果文件,帮助读者快速提高学习效率。

本书适合作为应用型本科院校、示范性高职高专以及相关培训学校的教材,也可供网页设计从业人员与爱好者学习参考。

由于时间仓促,加上编者水平有限,书中不足与欠妥之处在所难免,读者可以发送邮件到 khservice@khp.com.cn 提出宝贵的意见。

编者
2009 年 1 月

目 录

第1章 Dreamweaver CS3 操作基础..... 1

- 1.1 Dreamweaver CS3 简介..... 2
- 1.2 Dreamweaver CS3 的启动与退出..... 2
- 1.3 Dreamweaver CS3 的界面..... 3
 - 1.3.1 Dreamweaver CS3 的窗口组成..... 3
 - 1.3.2 标题栏和菜单栏..... 3
 - 1.3.3 【插入】栏..... 4
 - 1.3.4 文档工具栏..... 5
 - 1.3.5 文档窗口..... 5
 - 1.3.6 面板组与【属性】面板..... 5
- 1.4 Dreamweaver CS3 的参数设置..... 6
- 1.5 上机实训——优化 Dreamweaver CS3..... 8
- 1.6 本章小结..... 10
- 1.7 本章习题..... 10

第2章 网页的基本编辑..... 11

- 2.1 网页的基本操作..... 12
 - 2.1.1 创建和保存网页..... 12
 - 2.1.2 打开和关闭网页..... 14
- 2.2 文本操作..... 15
 - 2.2.1 插入文本..... 15
 - 2.2.2 调整文本..... 16
 - 2.2.3 插入特殊字符..... 18
 - 2.2.4 插入日期..... 18
 - 2.2.5 插入文本列表..... 19
- 2.3 插入水平线..... 20
 - 2.3.1 插入水平线的操作..... 20
 - 2.3.2 设置水平线属性..... 20

- 2.4 插入图像..... 21
 - 2.4.1 普通图像..... 21
 - 2.4.2 交互式图像..... 21
 - 2.4.3 图像占位符..... 24
 - 2.4.4 图像映射..... 25
- 2.5 设置网页背景..... 27
 - 2.5.1 网页背景颜色..... 27
 - 2.5.2 网页背景图像..... 28
- 2.6 上机实训——制作导航页面..... 28
- 2.7 本章小结..... 31
- 2.8 本章习题..... 31

第3章 站点的规划与设置..... 33

- 3.1 站点的规划..... 34
- 3.2 Dreamweaver CS3 站点设置..... 34
 - 3.2.1 建立本地站点..... 34
 - 3.2.2 导入/导出站点..... 36
- 3.3 使用 Dreamweaver CS3 维护站点..... 38
 - 3.3.1 编辑站点..... 38
 - 3.3.2 复制站点..... 39
 - 3.3.3 删除站点..... 39
- 3.4 Dreamweaver CS3 的站点地图..... 40
- 3.5 建立远程站点..... 41
- 3.6 文件的上传与下载..... 45
 - 3.6.1 上传文件..... 45
 - 3.6.2 下载文件..... 46
- 3.7 上机实训——管理网页文档..... 46
- 3.8 本章小结..... 47
- 3.9 本章习题..... 47

第4章 使用表格进行网页布局	49
4.1 表格基础知识	50
4.1.1 创建表格	50
4.1.2 表格标记	51
4.2 应用表格	52
4.2.1 输入表格内容	52
4.2.2 选定表格元素	53
4.2.3 设置表格与单元格属性	54
4.2.4 添加和删除行或列	55
4.2.5 单元格的合并及拆分	56
4.2.6 表格的排序	58
4.2.7 嵌套表格	59
4.2.8 隔距边框表格	59
4.3 导入和导出表格数据	60
4.3.1 导入表格数据	60
4.3.2 导出表格数据	61
4.4 上机实训——制作旅游网页	62
4.5 本章小结	67
4.6 本章习题	67
第5章 层与超级链接	69
5.1 层的基本操作	70
5.1.1 创建层	70
5.1.2 设置层属性	70
5.1.3 【AP 元素】面板	71
5.1.4 选择层	72
5.1.5 调整层的大小	72
5.1.6 移动层	72
5.1.7 对齐层	73
5.2 超级链接	73
5.2.1 URL 简介	73
5.2.2 超级链接路径	74
5.2.3 网站内部链接	74
5.2.4 网站外部链接	75

5.2.5 创建电子邮件链接	75
5.2.6 创建空链接	76
5.2.7 创建锚记链接	77
5.2.8 创建脚本链接	78
5.3 上机实训——制作多彩链接网页	79
5.4 本章小结	81
5.5 本章习题	81

第6章 时间轴与插入多媒体对象

6.1 时间轴面板	84
6.2 时间轴动画的创建	84
6.2.1 使用时间轴创建动画	85
6.2.2 通过录制路径创建动画	86
6.2.3 制作滚动广告牌	87
6.3 插入多媒体对象	89
6.3.1 插入 Shockwave 影片	89
6.3.2 插入 Flash 动画	89
6.3.3 插入 Flash 对象	90
6.3.4 插入 ActiveX 控件	91
6.4 上机实训——在网页中制作多媒体效果	93
6.5 本章小结	95
6.6 本章习题	95

第7章 表单的使用

7.1 表单概述	98
7.2 创建表单	98
7.3 创建表单对象	99
7.3.1 文本域	100
7.3.2 复选框	101
7.3.3 单选按钮	101
7.3.4 列表和菜单	102
7.3.5 跳转菜单	103
7.3.6 表单按钮	104
7.3.7 图像域	105

7.4 上机实训——制作注册网页	106	9.5.5 应用库	131
7.5 本章小结	109	9.6 上机实训——制作框架网页	132
7.6 本章习题	109	9.7 本章小结	134
第 8 章 使用行为制作网页特效	111	9.8 本章习题	134
8.1 行为的概念	112	第 10 章 Flash CS3 操作基础	137
8.2 使用行为面板	112	10.1 Flash CS3 简介	138
8.3 内置行为的使用	114	10.2 Flash 图形概念	138
8.3.1 弹出信息	114	10.2.1 矢量图	138
8.3.2 拖动 AP 元素	115	10.2.2 位图	139
8.3.3 设置状态栏文本	117	10.3 Flash CS3 的启动与退出	140
8.3.4 调用 JavaScript	118	10.4 Flash CS3 界面简介	140
8.3.5 转到 URL	118	10.4.1 菜单栏	141
8.4 行为的管理与修改	119	10.4.2 时间轴	141
8.4.1 行为参数的修改	119	10.4.3 绘图工具箱	142
8.4.2 行为排序	120	10.4.4 浮动面板	142
8.4.3 删除行为	120	10.4.5 绘图工作区	142
8.5 上机实训——制作网页弹出广告	120	10.4.6 【属性】面板	142
8.6 本章小结	122	10.5 Flash 动画制作流程	143
8.7 本章习题	122	10.6 上机实训——设置 Flash CS3 工作 空间	143
第 9 章 框架、模板和库	123	10.7 本章小结	145
9.1 创建框架	124	10.8 本章习题	145
9.2 框架或框架集的操作	125	第 11 章 时间轴与帧动画	147
9.2.1 选择框架和框架集	125	11.1 时间轴与帧	148
9.2.2 保存框架和框架集	126	11.1.1 时间轴	148
9.3 框架和框架集的属性	126	11.1.2 帧的类型模式与属性	148
9.3.1 设置框架的属性	126	11.2 编辑帧	154
9.3.2 设置框架集的属性	127	11.2.1 移动播放指针	154
9.4 链接框架的内容	128	11.2.2 插入帧	155
9.5 模板和库	128	11.2.3 选择帧与删除帧	155
9.5.1 模板的概念	128	11.2.4 剪切帧与复制帧	156
9.5.2 库的概念	129	11.2.5 移动帧和翻转帧	157
9.5.3 资源面板	129	11.3 Flash CS3 中的帧动画	158
9.5.4 应用模板	130		

11.3.1 逐帧动画	158	13.4.1 使用文字创建按钮	189
11.3.2 动作补间动画	160	13.4.2 使用【按钮库】创建按钮	190
11.3.3 形状补间动画	162	13.5 动作脚本语言	191
11.4 上机实训——网页汽车广告	163	13.6 交互式动画的应用实例	191
11.5 本章小结	165	13.6.1 停止动画	191
11.6 本章习题	166	13.6.2 利用按钮控制动画的播放与 停止	193
第 12 章 图层	167	13.6.3 利用按钮控制影片剪辑的 播放	195
12.1 图层的原理	168	13.7 上机实训——网络促销广告条	198
12.2 图层的分类	169	13.8 本章小结	203
12.2.1 标准层	169	13.9 本章习题	203
12.2.2 引导层	169	第 14 章 Fireworks CS3 操作基础	205
12.2.3 遮罩层	171	14.1 Fireworks CS3 简介	206
12.3 图层的编辑	173	14.2 Fireworks CS3 的启动与退出	206
12.3.1 插入图层	173	14.3 Fireworks CS3 的工作界面	206
12.3.2 重命名图层	174	14.4 调整窗口的显示	211
12.3.3 图层属性设置	175	14.4.1 调整图像窗口的位置和大小	211
12.3.4 插入图层文件夹	176	14.4.2 查看图像	212
12.3.5 图层文件夹的编辑	176	14.4.3 多窗口显示	212
12.3.6 选择图层	177	14.4.4 改变多窗口的排列方式	212
12.3.7 删除图层	178	14.4.5 更改图像窗口的显示方式	213
12.3.8 复制图层	178	14.4.6 全图及草图显示	213
12.3.9 隐藏图层	179	14.5 文件的基本操作	214
12.3.10 图层的锁定和解锁	179	14.5.1 创建新文档	214
12.4 上机实训——浮雕文字	180	14.5.2 打开和导入文件	214
12.5 本章小结	181	14.5.3 保存文件	215
12.6 本章习题	182	14.6 上机实训——制作铅笔素描画	215
第 13 章 创建元件与基本交互式动画	183	14.7 本章小结	217
13.1 元件概述	184	14.8 本章习题	217
13.2 创建图形元件	185	第 15 章 工具的应用	219
13.2.1 将对象转换为图形元件	185	15.1 图像的定位工具	220
13.2.2 创建新的图形元件	186	15.1.1 标尺的使用	220
13.3 创建影片剪辑元件	187		
13.4 创建按钮元件	188		

15.1.2 网格的使用	220
15.2 绘制矢量图形	221
15.2.1 绘制直线	221
15.2.2 制作简单按钮	221
15.2.3 绘制特殊的图形	222
15.2.4 绘制立体小球	223
15.2.5 绘制五角星或三角形	224
15.2.6 使用自动形状绘图工具	226
15.2.7 使用【钢笔】工具	227
15.2.8 绘制自由变形路径	229
15.3 编辑路径	230
15.3.1 使用矢量工具进行编辑	230
15.3.2 使用路径操作进行编辑	231
15.4 图形对象的组织	234
15.4.1 图形对象的组合与分组	234
15.4.2 改变图形对象的堆叠顺序	235
15.4.3 调整图形对象的对齐方式	235
15.5 上机实训——制作立体相片	235
15.6 本章小结	237
15.7 本章习题	237
第 16 章 文本的编辑与操作	239
16.1 文本的输入与编辑	240
16.1.1 文本的输入	240
16.1.2 文本的移动	241
16.1.3 导入文本	241
16.1.4 设置文本的属性	242
16.1.5 文本编辑器	243
16.2 文本路径	244
16.2.1 附加文本到路径	244
16.2.2 文本路径的设置	245
16.2.3 文本转换为路径	246
16.3 上机实训——制作五彩文字	247
16.4 本章小结	249
16.5 本章习题	249

第 17 章 GIF 动画与图像的优化251

17.1 GIF 动画	252
17.2 图像的优化	254
17.2.1 【优化】面板	254
17.2.2 选择内置的优化方案	255
17.2.3 GIF 格式和 PNG 格式的 图像优化	256
17.2.4 JPEG 格式的图像优化	258
17.3 图像的导出	259
17.4 上机实训——渐隐效果	263
17.5 本章小结	265
17.6 本章习题	265

第 18 章 项目实训——制作化妆品

网站片头267

18.1 网站片头简介	268
18.1.1 网站片头的特点	268
18.1.2 网站片头的制作流程	268
18.2 网站片头的制作步骤	269
18.2.1 制作影片剪辑	269
18.2.2 制作遮罩动画	272
18.2.3 制作文字特效	277
18.2.4 添加音波及音乐	281
18.2.5 测试片头	282
18.3 相关知识点复习	282

第 19 章 项目实训——制作网络广告 ...283

19.1 网络广告简介	284
19.1.1 网络广告的类型与特点	284
19.1.2 网络广告的制作要点	284
19.2 网络广告的制作步骤	285
19.3 相关知识点复习	292

第 20 章 项目实训——制作个人网站 ...293

20.1 个人网站简介	294
-------------------	-----

20.1.1 个人网站的性质	294
20.1.2 个人网站的制作流程	294
20.2 个人网站的制作步骤	297
20.2.1 使用 Flash 制作动画素材	298
20.2.2 使用 Fireworks 制作图像素材	302
20.2.3 使用 Dreamweaver 制作网页	305
20.3 相关知识点复习	314

第 21 章 课程设计 315

课程设计 1 娱乐网站 Banner	316
--------------------	-----

课程设计 2 房产网站片头	316
课程设计 3 多媒体网站	317
课程设计 4 诗词网站	318
课程设计 5 个人网站	319
课程设计 6 化妆品网站	320
课程设计 7 服装网站	320
课程设计 8 旅游网站	322

附录 习题答案 323

第 18 章 网页设计——网页制作

18.1 网页设计概述	323
18.1.1 网页设计的概念	323
18.1.2 网页设计的作用	323
18.1.3 网页设计的要求	323
18.1.4 网页设计的过程	323
18.1.5 网页设计的方法	323
18.1.6 网页设计的评价	323
18.1.7 网页设计的发展趋势	323
18.1.8 网页设计的前景	323
18.1.9 网页设计的重要性	323
18.1.10 网页设计的作用	323
18.1.11 网页设计的要求	323
18.1.12 网页设计的过程	323
18.1.13 网页设计的方法	323
18.1.14 网页设计的评价	323
18.1.15 网页设计的发展趋势	323
18.1.16 网页设计的前景	323
18.1.17 网页设计的重要性	323
18.1.18 网页设计的作用	323
18.1.19 网页设计的要求	323
18.1.20 网页设计的过程	323
18.1.21 网页设计的方法	323
18.1.22 网页设计的评价	323
18.1.23 网页设计的发展趋势	323
18.1.24 网页设计的前景	323
18.1.25 网页设计的重要性	323
18.1.26 网页设计的作用	323
18.1.27 网页设计的要求	323
18.1.28 网页设计的过程	323
18.1.29 网页设计的方法	323
18.1.30 网页设计的评价	323
18.1.31 网页设计的发展趋势	323
18.1.32 网页设计的前景	323
18.1.33 网页设计的重要性	323
18.1.34 网页设计的作用	323
18.1.35 网页设计的要求	323
18.1.36 网页设计的过程	323
18.1.37 网页设计的方法	323
18.1.38 网页设计的评价	323
18.1.39 网页设计的发展趋势	323
18.1.40 网页设计的前景	323
18.1.41 网页设计的重要性	323
18.1.42 网页设计的作用	323
18.1.43 网页设计的要求	323
18.1.44 网页设计的过程	323
18.1.45 网页设计的方法	323
18.1.46 网页设计的评价	323
18.1.47 网页设计的发展趋势	323
18.1.48 网页设计的前景	323
18.1.49 网页设计的重要性	323
18.1.50 网页设计的作用	323
18.1.51 网页设计的要求	323
18.1.52 网页设计的过程	323
18.1.53 网页设计的方法	323
18.1.54 网页设计的评价	323
18.1.55 网页设计的发展趋势	323
18.1.56 网页设计的前景	323
18.1.57 网页设计的重要性	323
18.1.58 网页设计的作用	323
18.1.59 网页设计的要求	323
18.1.60 网页设计的过程	323
18.1.61 网页设计的方法	323
18.1.62 网页设计的评价	323
18.1.63 网页设计的发展趋势	323
18.1.64 网页设计的前景	323
18.1.65 网页设计的重要性	323
18.1.66 网页设计的作用	323
18.1.67 网页设计的要求	323
18.1.68 网页设计的过程	323
18.1.69 网页设计的方法	323
18.1.70 网页设计的评价	323
18.1.71 网页设计的发展趋势	323
18.1.72 网页设计的前景	323
18.1.73 网页设计的重要性	323
18.1.74 网页设计的作用	323
18.1.75 网页设计的要求	323
18.1.76 网页设计的过程	323
18.1.77 网页设计的方法	323
18.1.78 网页设计的评价	323
18.1.79 网页设计的发展趋势	323
18.1.80 网页设计的前景	323
18.1.81 网页设计的重要性	323
18.1.82 网页设计的作用	323
18.1.83 网页设计的要求	323
18.1.84 网页设计的过程	323
18.1.85 网页设计的方法	323
18.1.86 网页设计的评价	323
18.1.87 网页设计的发展趋势	323
18.1.88 网页设计的前景	323
18.1.89 网页设计的重要性	323
18.1.90 网页设计的作用	323
18.1.91 网页设计的要求	323
18.1.92 网页设计的过程	323
18.1.93 网页设计的方法	323
18.1.94 网页设计的评价	323
18.1.95 网页设计的发展趋势	323
18.1.96 网页设计的前景	323
18.1.97 网页设计的重要性	323
18.1.98 网页设计的作用	323
18.1.99 网页设计的要求	323
18.1.100 网页设计的过程	323

第 19 章 网页设计——网页制作

19.1 网页设计概述	323
19.1.1 网页设计的概念	323
19.1.2 网页设计的作用	323
19.1.3 网页设计的要求	323
19.1.4 网页设计的过程	323
19.1.5 网页设计的方法	323
19.1.6 网页设计的评价	323
19.1.7 网页设计的发展趋势	323
19.1.8 网页设计的前景	323
19.1.9 网页设计的重要性	323
19.1.10 网页设计的作用	323
19.1.11 网页设计的要求	323
19.1.12 网页设计的过程	323
19.1.13 网页设计的方法	323
19.1.14 网页设计的评价	323
19.1.15 网页设计的发展趋势	323
19.1.16 网页设计的前景	323
19.1.17 网页设计的重要性	323
19.1.18 网页设计的作用	323
19.1.19 网页设计的要求	323
19.1.20 网页设计的过程	323
19.1.21 网页设计的方法	323
19.1.22 网页设计的评价	323
19.1.23 网页设计的发展趋势	323
19.1.24 网页设计的前景	323
19.1.25 网页设计的重要性	323
19.1.26 网页设计的作用	323
19.1.27 网页设计的要求	323
19.1.28 网页设计的过程	323
19.1.29 网页设计的方法	323
19.1.30 网页设计的评价	323
19.1.31 网页设计的发展趋势	323
19.1.32 网页设计的前景	323
19.1.33 网页设计的重要性	323
19.1.34 网页设计的作用	323
19.1.35 网页设计的要求	323
19.1.36 网页设计的过程	323
19.1.37 网页设计的方法	323
19.1.38 网页设计的评价	323
19.1.39 网页设计的发展趋势	323
19.1.40 网页设计的前景	323
19.1.41 网页设计的重要性	323
19.1.42 网页设计的作用	323
19.1.43 网页设计的要求	323
19.1.44 网页设计的过程	323
19.1.45 网页设计的方法	323
19.1.46 网页设计的评价	323
19.1.47 网页设计的发展趋势	323
19.1.48 网页设计的前景	323
19.1.49 网页设计的重要性	323
19.1.50 网页设计的作用	323
19.1.51 网页设计的要求	323
19.1.52 网页设计的过程	323
19.1.53 网页设计的方法	323
19.1.54 网页设计的评价	323
19.1.55 网页设计的发展趋势	323
19.1.56 网页设计的前景	323
19.1.57 网页设计的重要性	323
19.1.58 网页设计的作用	323
19.1.59 网页设计的要求	323
19.1.60 网页设计的过程	323
19.1.61 网页设计的方法	323
19.1.62 网页设计的评价	323
19.1.63 网页设计的发展趋势	323
19.1.64 网页设计的前景	323
19.1.65 网页设计的重要性	323
19.1.66 网页设计的作用	323
19.1.67 网页设计的要求	323
19.1.68 网页设计的过程	323
19.1.69 网页设计的方法	323
19.1.70 网页设计的评价	323
19.1.71 网页设计的发展趋势	323
19.1.72 网页设计的前景	323
19.1.73 网页设计的重要性	323
19.1.74 网页设计的作用	323
19.1.75 网页设计的要求	323
19.1.76 网页设计的过程	323
19.1.77 网页设计的方法	323
19.1.78 网页设计的评价	323
19.1.79 网页设计的发展趋势	323
19.1.80 网页设计的前景	323
19.1.81 网页设计的重要性	323
19.1.82 网页设计的作用	323
19.1.83 网页设计的要求	323
19.1.84 网页设计的过程	323
19.1.85 网页设计的方法	323
19.1.86 网页设计的评价	323
19.1.87 网页设计的发展趋势	323
19.1.88 网页设计的前景	323
19.1.89 网页设计的重要性	323
19.1.90 网页设计的作用	323
19.1.91 网页设计的要求	323
19.1.92 网页设计的过程	323
19.1.93 网页设计的方法	323
19.1.94 网页设计的评价	323
19.1.95 网页设计的发展趋势	323
19.1.96 网页设计的前景	323
19.1.97 网页设计的重要性	323
19.1.98 网页设计的作用	323
19.1.99 网页设计的要求	323
19.1.100 网页设计的过程	323

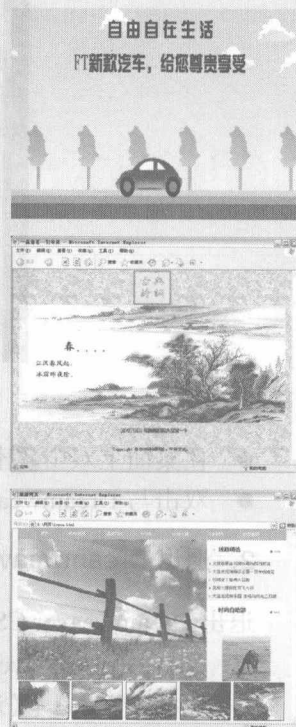
第 1 章

Dreamweaver CS3 操作基础

本章主要讲解 Dreamweaver CS3 的操作基础，包括 Dreamweaver CS3 的启动与退出、工作界面和参数的设置等。希望读者通过对本章内容的学习，能熟悉 Dreamweaver CS3 的工作环境，掌握 Dreamweaver CS3 基本参数的设置。

知 识 点

- Dreamweaver CS3 简介
- Dreamweaver CS3 的启动与退出
- Dreamweaver CS3 的界面
- Dreamweaver CS3 的参数设置



1.1 Dreamweaver CS3 简介

Dreamweaver CS3 是 Adobe 公司于 2007 年推出的一款功能强大的网页制作软件。该软件将可视布局工具、应用程序开发功能和代码编辑支持组合为一个功能强大的工具系统,使各层次的开发人员和设计人员都可利用 Dreamweaver CS3 快速地创建网页界面。

Dreamweaver CS3 支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash、Shockwave 等特性。用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。由于 Dreamweaver 采用了 Roundtrip HTML 技术,使得网页在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间可以进行自由转换,并且 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方便。由于其强大的功能特性, Dreamweaver CS3 成为不可多得的网页制作利器。

1.2 Dreamweaver CS3 的启动与退出

本节主要介绍启动与退出 Dreamweaver CS3 的操作方法。

1. 启动 Dreamweaver CS3

启动 Dreamweaver CS3,常用以下 3 种方法。

- 选择【开始】|【程序】|Adobe Dreamweaver CS3 命令,即可启动 Dreamweaver CS3,如图 1-1 所示。



图 1-1 启动 Dreamweaver CS3

- 在桌面上双击 **Dw** 快捷图标。
- 双击与 Dreamweaver CS3 相关联的文档。

2. 退出 Dreamweaver CS3

退出 Dreamweaver CS3,常用以下 4 种方法。

- 单击 Dreamweaver CS3 主窗口右上角的【关闭】按钮 .
- 选择【文件】|【退出】命令。

- 双击 Dreamweaver CS3 主窗口左上角的 **Dw** 图标。
- 按 Alt+F4 组合键。

1.3 Dreamweaver CS3 的界面

本节主要介绍 Dreamweaver CS3 的工作界面。

1.3.1 Dreamweaver CS3 的窗口组成

Dreamweaver CS3 的工作区窗口是由标题栏、菜单栏、【插入】栏、文档工具栏、文档窗口、【属性】面板和面板组 7 部分组成，如图 1-2 所示。

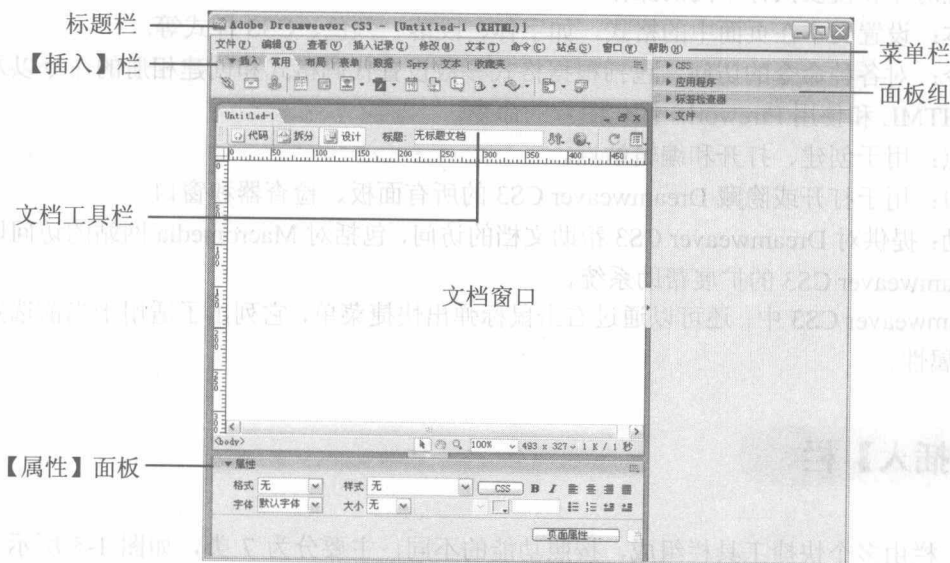


图 1-2 Dreamweaver CS3 窗口组成

1.3.2 标题栏和菜单栏

1. 标题栏

标题栏位于 Dreamweaver CS3 窗口的顶端，显示当前编辑的文档标题，如图 1-3 所示。

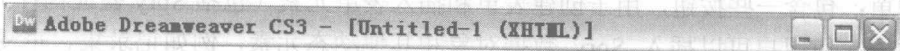


图 1-3 标题栏

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括【文件】、【编辑】、【查看】、【插入记录】、【修改】、【文本】、【命令】、【站点】、【窗口】、【帮助】菜单，如图 1-4 所示。通过使用这些菜单基本上可以完成