

内容
全面

软件功能全方位讲解，
素材实例一网打尽

结构
清晰

由浅入深、分门别类、
技巧方法逐一介绍

实例
丰富

300个素材、210个实例
助你网页设计一臂之力

光盘
超值

快速上手，深入浅出
直观感受，物超所值



王智强 张桂敏 编著

Dreamweaver、Photoshop、Flash

网页设计完全攻略



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

Dreamweaver、Photoshop、Flash 网页设计完全攻略

王智强 张桂敏 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

内 容 提 要

本书以作者多年的实际工作积累为基点,从实用的角度出发,并配合大量的实例图文并茂地阐述了 Adobe 公司推出的 Dreamweaver CS3、Photoshop CS3、Flash CS3 在网页制作领域中的应用方法与技巧。

全书共分 5 大部分 23 章,在阐述网页设计基本方法的基础上,以生动的实例引导读者学习掌握 Dreamweaver CS3、Photoshop CS3 和 Flash CS3 的具体应用。第 1 部分:网页初接触——入门篇,讲述网页制作的基础理论知识;第 2 部分~第 4 部分:逐一击破篇,全面讲述 Dreamweaver CS3、Photoshop CS3、Flash CS3 软件在网页中的具体应用;第 5 部分:强强联手——综合实战篇,详细地讲解了商业网站和纯 Flash 网站两个综合案例,便于读者融会贯通,举一反三。

本书结构清晰、讲解细致、实例丰富,具有很强的实用性,特别适合于初、中级读者使用,对于网页设计与制作人员、网站建设与开发人员有较高的参考价值,同时也可作为高等院校相关专业师生、网页制作培训班学员、个人网站制作爱好者与自学者的学习参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver、Photoshop、Flash 网页设计完全攻略 / 王智强, 张桂敏编著. —北京: 中国电力出版社, 2009

ISBN 978-7-5083-8227-2

I. D… II. ①王…②张… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3、Photoshop CS3、Flash CS3
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 203525 号

责任编辑: 崔素媛

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 郭华清

书 名: Dreamweaver、Photoshop、Flash 网页设计完全攻略

编 著: 王智强 张桂敏

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 58383409 传真: (010) 58383409

印 刷: 北京市同江印刷厂

开本尺寸: 185mm × 260mm 印 张: 36 彩 页: 8 字 数: 884 千字

书 号: ISBN 978-7-5083-8227-2

版 次: 2009 年 2 月北京第 1 版

印 次: 2009 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 0001—3000 册

定 价: 55.00 元 (含 1DVD)

敬 告 读 者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究

本书导读

随着互联网的发展,网页设计这一新兴行业发展如火如荼,在各种各样的网页设计软件中,Adobe 公司推出的 Adobe CS3 组件中 Dreamweaver、Photoshop、Flash 无疑是佼佼者。

Dreamweaver 是网页制作与网站管理软件,具有强大的网页编辑功能,能够为用户提供可视化的网页编辑操作,设计人员可以通过鼠标单击的方式插入图像、Flash 动画、表格、表单、脚本语言等各种网页对象,同时程序也提供了强大的代码编辑模式,包括样式表和 JavaScript 的脚本编辑。此外,Dreamweaver 还带有强大的站点管理功能,可以方便地设计和管理多个站点。

Photoshop 是 Adobe 公司最新推出的一款可应用于网页设计的图像处理软件,它提供了丰富的画图工具和图像处理工具,并有丰富的图形风格和特效,它不但可以编辑几乎所有格式的位图图像文件,而且可以编辑矢量图形,设计人员可以将图片进行各种处理,并优化输入的图片。此外,Photoshop 与 Dreamweaver 能够完美结合,为网页设计提供了一个很好的环境。

Flash 是一款无与伦比的矢量动画的编辑软件,担当着网页中动画的制作任务,通过它可以随心所欲地为网站设计各种动态的 Logo、动画、导航条、多媒体效果以及交互式控制,甚至可以完全使用 Flash 创建出纯 Flash 站点。除此之外,使用 Flash 制作的图形和动画是压缩的,可以在网页中放心地使用,因为它们的文件相对于 gif 动画来说非常小,同时,还支持动态下载技术,这使得网页浏览者不至于长时间等待而放弃用户精心设计的网页。

本书内容与结构

《Dreamweaver、Photoshop、Flash 网页设计完全攻略》是一本学习网页设计及应用的综合参考书,它从最基本的网页设计的理论基础入手,详细介绍了 Dreamweaver CS3、Photoshop CS3、Flash CS3 三个网页设计软件的实际应用,具有很强的实用性、操作性和针对性,始终贯穿“学以致用”的宗旨,重视实际应用,实例全面丰富。全书共分 5 部分 23 章,各部分既相互独立又密切联系,具体内容如下。

网页初接触——入门篇

讲述网页制作的基础理论知识,读者通过学习可以对网页有一个清晰的认识,这样才能知道自己该如何学习,以及该从何处入手学习网页制作,从而为后面的学习奠定理论基础。本部分有 1 章的内容。

- ◎ 第 1 章:网页设计基础知识。本章主要讲解了网页制作的最基础知识,包括互联网、浏览器、域名与空间、网页与网站、网站的类型、网站的发展趋势、网页设计师所具备的素质、网页设计的原则、网页常用页面结构、网页设计工作流程、网站设计软件介绍,并列举了作者精心收藏的精彩网页供读者赏析。

逐一击破——Dreamweaver 篇

全面讲述了 Dreamweaver 软件在网页中的具体应用,包括 Dreamweaver CS3 基础;网页文本、网页图像、Flash 动画与超链接的创建;网页布局工具、表单、行为、模板、库以及站点测试与上传等,本部分共有 6 章的内容。

- ◎ 第 2 章: Dreamweaver CS3 基础。本章主要讲解 Dreamweaver CS3 工作环境、基本操作以及创建站点的方法,并在最后通过“我的小屋”具体实例中对创建网站站点以及设置网页文档属性的操作进行练习。
- ◎ 第 3 章: 文本、图像、Flash 动画与超链接。本章主要讲解了 Dreamweaver CS3 创建网页文本、添加网页图像、添加 Flash 动画和添加超链接的方法,并在最后通过一个简单实例——“新闻小站”新闻网页对文本、图像、Flash 动画与超链接的添加操作进行巩固。
- ◎ 第 4 章: 网页布局工具。本章主要讲解了 Dreamweaver CS3 中通过表格、网页层、框架、CSS 样式、Div+CSS 进行页面布局的方法,并通过“简单企业网站”、“网站后台管理系统”和“宣传型企业网站”三个实例对前面学习的网页布局操作进行巩固。
- ◎ 第 5 章: 表单与行为。本章主要讲解了 Dreamweaver CS3 中表单与行为的使用方法,从而进一步完善网页制作,并在最后通过弹出式网页和会员注册页面对所学知识进行巩固。
- ◎ 第 6 章: 模板和库。本章主要讲解了 Dreamweaver CS3 中模板和库的使用方法,从而提高网站设计者的工作效率,方便日后网站维护与管理,并在最后通过一个具体“花店”实例完整地介绍使用模板创建站点的过程。
- ◎ 第 7 章: 站点测试与上传。本章主要讲解了 Dreamweaver CS3 中对站点管理、测试以及上传维护的方法。

逐一击破——Photoshop 篇

全面讲述了 Photoshop 软件在网页中的具体应用,包括 Photoshop CS3 基础、工具面板的使用方法与技巧、图像颜色的调整、图层与蒙版、路径与通道、滤镜的使用以及切片与优化等,本部分共有 7 章的内容。

- ◎ 第 8 章: Photoshop CS3 基础。本章主要讲解了 Photoshop CS3 工作环境、图像的相关知识和 Photoshop CS3 文件基本操作等。
- ◎ 第 9 章: 工具面板的使用方法与技巧。本章主要讲解了 Photoshop CS3 在网页中经常使用的工具的操作方法进行学习,包括选取工具、移动工具、裁剪工具、绘图工具、修饰工具和文字工具等,并在学习过程中结合精彩实例进行练习巩固。
- ◎ 第 10 章: 图像颜色的调整。本章主要讲解了 Photoshop CS3 网页中经常使用的各种颜色调整方法,包括“色阶”、“曲线”、“色彩平衡”、“亮度/对比度”、“色相/饱和度”、“替换颜色”、“渐变映射”、“反相”、“阈值”和“变化”命令等,最后通过一个“花样年华俱乐部”网页实例的制作对所学的颜色调整的知识进行巩固。
- ◎ 第 11 章: 图层与蒙版。本章主要讲解了 Photoshop CS3 使用率极高的两大重要功能——图层与蒙版,并通过所学制作了两个广告实例——“时尚购物网”广告和“健康饮食”Banner 广告。

- ◎ 第 12 章：路径与通道。本章主要讲解了 Photoshop CS3 中的另外两大功能——路径与通道，并通过实例学习了使用通道进行精确抠图的方法，最后通过一个典型应用实例——“woman flower”跳转页进行练习巩固。
- ◎ 第 13 章：滤镜的使用。本章主要讲解了网页设计中比较常用的滤镜，包括艺术效果滤镜、模糊滤镜、画笔描边滤镜、扭曲滤镜、杂色滤镜、像素化滤镜、渲染滤镜、锐化滤镜、素描滤镜、风格化滤镜、纹理滤镜和其他滤镜等，最后通过一个“个人网站”页面实例进行练习巩固。
- ◎ 第 14 章：切片与优化。本章主要讲解了 Photoshop CS3 在制作网页中的最后一个步骤——拆分页面，即将创建的网页图像进行切片和优化，最后通过将“学校网站”网站主页进行具体的拆分操作，从而将前面所学进行练习巩固。

逐一击破——Flash 篇

全面讲述了 Flash 软件在网页中的具体应用，包括 Flash 基础初识、绘制与编辑对象、基础动画的创建、特效动画的创建、Flash 图像、声音与视频的导入、Flash 交互式动画的创建以及 Flash 动画的优化与发布等，本部分共有 7 章的内容。

- ◎ 第 15 章：Flash 基础知识。本章主要讲解了 Flash CS3 的工作界面和基础操作，并通过简单实例——“卡通汽车”动画整体对 Flash 动画的制作过程和原理进行初步认识。
- ◎ 第 16 章：Flash 绘制与编辑对象。本章主要讲解了 Flash CS3 绘图工具的使用、对象编辑和文本编辑的方法与技巧，并在学习过程中以精彩实例的方式进行练习巩固。
- ◎ 第 17 章：Flash 基础动画的创建。本章带领读者学习 Flash CS3 元件、库、实例的含义及关系、图层与帧、混合与滤镜等 Flash 基本动画知识后，学习逐渐动画、动画补间动画、形状补间动画的制作方法，并在学习过程中以精彩实例的方式进行练习巩固。
- ◎ 第 18 章：Flash 特效动画的创建。本章主要讲解了 Flash CS3 中三种特效动画的方法与技巧，分别为“时间轴特效动画”、“遮罩动画”和“运动引导层动画”，并在学习过程中结合精彩实例进行练习巩固。
- ◎ 第 19 章：Flash 图像、声音与视频的导入。本章主要讲解了 Flash CS3 导入外部图像并进行压缩、编辑的方法；导入声音并进行编辑、压缩的方法；导入视频并编辑的方法，并在学习过程中结合精彩实例进行练习巩固。
- ◎ 第 20 章：Flash 交互式动画的创建。本章主要讲解了 Flash CS3 中实现交互式动画的两种方式，分别为 ActionScript 动作脚本、组件，并在学习过程中结合精彩实例进行练习巩固。
- ◎ 第 21 章：Flash 动画的优化与发布。本章主要讲解了 Flash CS3 中优化对象、测试影片、发布影片的方法与技巧，并在学习过程中结合精彩实例进行练习巩固。

强强联手——综合实战篇

讲述网页设计的两个精彩实例“51 建站网”商业网站和“商务网站”纯 Flash 网站实例，并且采用两种网页制作方式，分别是传统网页制作方法与纯 Flash 网站制作方法，将前面学习的软件知识与实际工作紧密结合，真正做到学以致用，本部分有 2 章的内容。

◎ 第 22 章：商业网站设计与制作。通过“51 建站网”商业网站实例学习传统网页的制作方法 & 操作思路，即 Adobe CS3 组件 Dreamweaver CS3、Photoshop CS3、Flash CS3 三个网页应用软件结合使用的方法。

◎ 第 23 章：纯 Flash 网站设计与制作。通过“商务网站”实例学习另外一种特殊网页类型——纯 Flash 网站的制作方法 & 操作思路。

书中不仅有详细的知识讲解而且还有丰富的实例操作，并且所有实例都有详细明确的操作步骤，读者只要跟着书中的提示一步一步地操作，就可以掌握书中所讲的内容，制作出具有一定水平的网页作品。

光盘使用说明

为了方便广大读者学习，本书附有 1 张多媒体教学光盘，收录了多媒体教学视频、源文件、素材文件 & 最终效果文件，以便读者随时调用。

本书配套多媒体教学光盘运行环境为 Windows 操作系统，在使用之前请将计算机的屏幕分辨率设置为 1024×768 像素，否则，将不能完全显示操作界面，另外，用于演示的计算机必须配有声卡 & 音箱，同时建议将光盘中的所有文件拷贝到计算机本地硬盘中，这样可以更加流畅地观看教学录像。

观看多媒体教学步骤

- (1) 将光盘放入光驱。
- (2) 双击桌面上的“我的电脑”图标，再双击光盘图标，打开光盘窗口。
- (3) 双击光盘中的“多媒体教程”文件夹中的“start.exe”文件，启动多媒体教学。
- (4) 选择要学习的章节，然后选择具体知识点，即可开始播放相应的多媒体教程。

作者感言

本书是作者多年实际工作积累的心得体会，由王智强、张桂敏执笔完成，本书出版过程中感谢中国电力出版社编辑的大力支持。同时感谢您选择了本书，希望本书能为广大网页设计爱好者、网站设计制作人员提供有力的帮助，由于作者水平有限，书中难免会有疏漏 & 不妥之处，读者如果遇到书中的问题，请通过 E-mail:btwzqjl@163.com 或 windflowerzgm@163.com 与作者联系，敬请广大读者批评指正，不吝赐教，同时，读者也可以加入 QQ 群“8983255”，在线进行图书学习指导！

作者
2008 年 10 月

目 录

本书导读

第 1 章 网页设计基础知识 1

- 1.1 网页基础知识入门 1
 - 1.1.1 认识互联网 1
 - 1.1.2 浏览器 3
 - 1.1.3 域名与空间 3
 - 1.1.4 网页与网站 4
 - 1.1.5 网站的类型 4
 - 1.1.6 网站的发展趋势 4
- 1.2 网页设计师所具备的素质 5
- 1.3 网页设计的原则 5
- 1.4 网页常用页面结构 7
- 1.5 网页设计工作流程 8
- 1.6 网站设计软件介绍 9
 - 1.6.1 Dreamweaver CS3 概述 9
 - 1.6.2 Photoshop CS3 概述 10
 - 1.6.3 Flash CS3 概述 10
- 1.7 精彩网页赏析 11

第 2 章 Dreamweaver CS3 基础 13

- 2.1 HTML 语言 13
 - 2.1.1 什么是 HTML 13
 - 2.1.2 HTML 的基本架构 14
 - 2.1.3 HTML 编写的注意事项 15
 - 2.1.4 HTML 代码编辑窗口 16
- 2.2 Dreamweaver CS3 工作环境 16
 - 2.2.1 启动向导对话框 16
 - 2.2.2 工作界面 17
- 2.3 Dreamweaver CS3 基本操作 21
 - 2.3.1 文档的基本操作 21
 - 2.3.2 使用【历史记录】面板 25
 - 2.3.3 编辑网页头部元素 26
- 2.4 创建站点 29
 - 2.4.1 创建站点的作用 29
 - 2.4.2 站点窗口 30
 - 2.4.3 创建站点的方法 32

- 2.4.4 站点文件的管理 34
- 2.4.5 站点文件的操作 35
- 2.5 创建网站站点 36
- 2.6 设置网页文档属性 37

第 3 章 文本、图像、Flash 动画与超链接 39

- 3.1 创建网页文本 39
 - 3.1.1 添加文本 39
 - 3.1.2 插入常用网页文本 40
 - 3.1.3 设置文本格式 43
 - 3.1.4 设置段落格式 46
 - 3.1.5 项目列表与编号列表 47
- 3.2 添加网页图像 48
 - 3.2.1 关于图像格式 48
 - 3.2.2 插入网页图像 49
 - 3.2.3 图像占位符 50
 - 3.2.4 设置网页图像属性 51
 - 3.2.5 编辑图像 53
 - 3.2.6 使用 Photoshop CS3 编辑 Dreamweaver CS3 中的图像 55
 - 3.2.7 设置网页背景图像 55
- 3.3 添加 Flash 动画 56
 - 3.3.1 插入 Flash 动画 56
 - 3.3.2 设置 Flash 动画属性 57
 - 3.3.3 插入 Flash 按钮 58
 - 3.3.4 插入 Flash 文字 59
 - 3.3.5 插入 Flash 视频 60
- 3.4 添加超链接 61
 - 3.4.1 文件的路径 62
 - 3.4.2 创建链接 62
 - 3.4.3 设置文字链接属性 68
- 3.5 制作简单新闻网页 69

第 4 章 网页布局工具 75

- 4.1 利用表格布局页面 75
 - 4.1.1 创建表格 76
 - 4.1.2 选择表格 76

4.1.3	设置表格、单元格属性	77
4.1.4	表格的基本操作	79
4.1.5	扩展表格模式	83
4.1.6	使用布局表格	84
4.2	使用网页层	87
4.2.1	创建层	87
4.2.2	设置层的属性	88
4.2.3	层的基本操作	89
4.2.4	层与表格的转换	92
4.3	创建框架网页	94
4.3.1	创建框架和框架集	95
4.3.2	选择框架与框架集	97
4.3.3	保存框架与框架集文件	98
4.3.4	设置框架与框架集属性	99
4.3.5	框架网页的超链接	100
4.4	CSS 样式	100
4.4.1	关于 CSS 样式	100
4.4.2	【CSS 样式】面板	101
4.4.3	创建 CSS 样式	102
4.4.4	CSS 样式属性设置	103
4.4.5	使用 CSS 样式	106
4.4.6	链接外部 CSS 样式	109
4.5	Div+CSS 网页布局	110
4.5.1	使用 XHTML	111
4.5.2	认识 Div	113
4.5.3	创建 Div	113
4.5.4	使用 CSS 样式 Div 标签的属性	114
4.5.5	常见 Div 布局	115
4.6	表格布局网页实例——简单企业网站制作	120
4.7	框架式网页布局实例——制作网站后台管理系统	128
4.8	Div+CSS 布局网页实例——制作宣传型企业网站	133
第 5 章 表单与行为		143
5.1	表单	143
5.1.1	表单域	143
5.1.2	文本域	144
5.1.3	单选按钮	146
5.1.4	单选按钮组	147
5.1.5	复选框	147
5.1.6	下拉列表/菜单	148
5.1.7	跳转菜单	149
5.1.8	按钮	150
5.1.9	图像域	151
5.1.10	文件域	151
5.1.11	隐藏域	152
5.2	行为	152

5.2.1	【行为】面板	152
5.2.2	添加行为	153
5.2.3	常用行为动作介绍	153
5.3	行为应用实例	159
5.4	制作会员注册页面	160
第 6 章 模板和库		166
6.1	使用模板	166
6.1.1	创建模板	166
6.1.2	创建可编辑区域	168
6.1.3	应用模板建立网页	168
6.1.4	修改模板并更新站点	169
6.2	使用库项目	170
6.2.1	创建库项目	170
6.2.2	在页面中应用库项目	171
6.2.3	编辑库项目	171
6.3	使用模板制作站点	172
第 7 章 站点测试与上传		176
7.1	测试站点	176
7.1.1	检查浏览器的兼容性	176
7.1.2	在浏览器中预览页面	177
7.1.3	检查页面或站点内的链接	178
7.1.4	设置下载时间和大小	179
7.2	上传站点	180
7.2.1	设置远端站点	180
7.2.2	上传与下载站点	181
7.2.3	存回和取出文件	182
第 8 章 Photoshop CS3 基础		183
8.1	Photoshop CS3 工作环境	183
8.1.1	标题栏	183
8.1.2	菜单栏	184
8.1.3	选项栏	184
8.1.4	工具面板	184
8.1.5	文档窗口	184
8.1.6	控制面板	185
8.2	图像的相关知识	185
8.2.1	位图与矢量图	185
8.2.2	分辨率	186
8.3	Photoshop CS3 文件基本操作	186
8.3.1	新建文件	186
8.3.2	打开文件	187
8.3.3	保存文件	188
第 9 章 工具面板的使用方法与技巧		189
9.1	选取工具	189
9.1.1	选取框工具	189

9.1.2	套索工具	191
9.1.3	快速选择工具	193
9.1.4	魔棒工具	195
9.2	移动工具	195
9.3	裁剪工具	196
9.4	绘图工具	197
9.4.1	画笔工具	198
9.4.2	铅笔工具	199
9.4.3	颜色替换工具	200
9.4.4	历史记录画笔工具	201
9.4.5	历史记录艺术画笔工具	201
9.4.6	渐变工具	202
9.4.7	油漆桶工具	204
9.5	修饰工具	205
9.5.1	污点修复画笔工具	205
9.5.2	修复画笔工具	206
9.5.3	修补工具	207
9.5.4	红眼工具	208
9.5.5	图章工具	209
9.5.6	橡皮擦工具	210
9.5.7	模糊、锐化和涂抹工具	212
9.5.8	减淡、加深和海绵工具	213
9.6	文字工具	215
9.7	其他辅助工具	217
9.7.1	缩放工具	217
9.7.2	抓手工具	218
9.7.3	吸管工具	219

第 10 章 图像颜色的调整 221

10.1	图像颜色调整的常用命令	221
10.1.1	“色阶”命令	222
10.1.2	“曲线”命令	223
10.1.3	“色彩平衡”命令	223
10.1.4	“亮度/对比度”命令	224
10.1.5	“色相/饱和度”命令	225
10.1.6	“替换颜色”命令	226
10.1.7	“渐变映射”命令	227
10.1.8	“反相”命令	228
10.1.9	“阈值”命令	229
10.1.10	“变化”命令	229
10.2	制作“花样年华俱乐部”网页	230
10.2.1	制作“花样年华俱乐部”网页的背景	231
10.2.2	为“花样年华俱乐部”网页添加图像	231
10.2.3	为“花样年华俱乐部”网页添加文字	235

第 11 章 图层与蒙版 236

11.1	图层	236
11.1.1	【图层】面板	236
11.1.2	图层的常用操作	237
11.1.3	图层混合模式的设置	245
11.1.4	图层样式的设置	248
11.2	蒙版	249
11.2.1	使用【以快速蒙版模式编辑】 	249
	按钮创建蒙版	249
11.2.2	创建图层蒙版	250
11.2.3	创建矢量蒙版	252
11.3	制作“时尚购物网”广告	252
11.3.1	制作“时尚购物网”广告的背景	253
11.3.2	为“时尚购物网”广告添加人物	254
11.3.3	为“时尚购物网”广告添加文字	254
11.3.4	为“时尚购物网”广告添加其他图像	257
11.4	制作“健康饮食”Banner 广告	259
11.4.1	为“健康饮食”Banner 广告添加图像	260
11.4.2	为“健康饮食”Banner 广告添加文字	262

第 12 章 路径与通道 265

12.1	路径	265
12.1.1	路径工具	265
12.1.2	【路径】面板	269
12.1.3	路径的常用操作	269
12.2	通道	272
12.2.1	【通道】面板	273
12.2.2	通道的常用操作	273
12.3	使用通道进行精确抠图	275
12.4	制作“woman flower”跳转页	278
12.4.1	制作跳转页的背景	278
12.4.2	为跳转页添加图像	279
12.4.3	为跳转页添加文字	283

第 13 章 滤镜的使用 285

13.1	常用滤镜的使用	285
13.1.1	艺术效果滤镜	286
13.1.2	模糊滤镜	291
13.1.3	画笔描边滤镜	293
13.1.4	扭曲滤镜	296
13.1.5	杂色滤镜	299
13.1.6	像素化滤镜	301
13.1.7	渲染滤镜	303
13.1.8	锐化滤镜	305

13.1.9	素描滤镜	306
13.1.10	风格化滤镜	311
13.1.11	纹理滤镜	314
13.1.12	其他滤镜	316
13.2	制作“个人网站”页面	318
13.2.1	制作“个人网站”页面的背景	318
13.2.2	为“个人网站”页面添加图像	320
13.2.3	为“个人网站”页面添加导航	322
第 14 章	切片与优化	324
14.1	切片	324
14.1.1	使用切片工具创建切片	325
14.1.2	编辑切片	325
14.1.3	使用参考线创建切片	328
14.2	优化	329
14.2.1	优化 JPEG 图像	329
14.2.2	优化 GIF 图像	331
14.2.3	优化 PNG 图像	333
14.3	拆分“学校网站”网站主页	333
第 15 章	Flash 基础知识	337
15.1	Flash CS3 Professional 工作界面	337
15.1.1	标题栏	338
15.1.2	菜单栏	338
15.1.3	时间轴	339
15.1.4	工具栏	339
15.1.5	【工具】面板	340
15.1.6	工作区域和舞台	340
15.1.7	属性面板	341
15.1.8	浮动面板	341
15.2	Flash 文件基本操作	341
15.2.1	创建与打开 Flash 文档	341
15.2.2	设置 Flash 文档属性	343
15.2.3	保存 Flash 文档	343
15.2.4	导出 Flash 文档	344
15.3	动手制作简单动画	345
第 16 章	Flash 绘制与编辑对象	349
16.1	Flash 绘图工具	349
16.1.1	线条绘制工具	350
16.1.2	基本图形绘制工具	355
16.1.3	路径工具	359
16.1.4	擦除图形	362
16.1.5	设置颜色	363
16.1.6	辅助绘图工具	365
16.2	Flash 对象编辑	367
16.2.1	选择对象	367
16.2.2	移动、复制对象	368

16.2.3	变形对象	369
16.2.4	调整对象颜色	372
16.2.5	组合、分离对象	375
16.2.6	对齐对象	376
16.2.7	叠加对象	378
16.2.8	编辑图形形状	378
16.3	Flash 文本编辑	381
16.3.1	输入文本	381
16.3.2	文本的属性设置	382

第 17 章 Flash 基础动画的创建

17.1	元件、实例与库	387
17.1.1	创建元件的方法	388
17.1.2	实例的创建及编辑	390
17.2	对象的混合与滤镜效果	394
17.2.1	对象的混合效果	394
17.2.2	对象的滤镜效果	396
17.3	图层与帧	400
17.3.1	图层的操作	400
17.3.2	帧操作	402
17.4	Flash 基本动画的创建	405
17.4.1	逐帧动画的创建	405
17.4.2	动画补间动画的创建	410
17.4.3	形状补间动画的创建	415

第 18 章 Flash 特效动画的创建

18.1	时间轴特效动画的创建	419
18.1.1	添加时间轴特效	420
18.1.2	编辑、删除时间轴特效	421
18.2	遮罩动画的创建	422
18.2.1	遮罩层的创建	422
18.2.2	遮罩动画应用实例——“春游 广告”动画	424
18.3	运动引导层动画的创建	427
18.3.1	创建运动引导层	427
18.3.2	运动引导层动画应用实例 ——“鹊桥网”广告动画	428

第 19 章 Flash 图像、声音与视频的 导入

19.1	Flash 图像	432
19.1.1	导入外部位图图像	432
19.1.2	压缩导入图像	433
19.1.3	编辑导入图像	435
19.1.4	导入 Photoshop PSD 文件	436
19.1.5	导入矢量图	438
19.2	Flash 声音	440
19.2.1	导入 Flash 声音	440

19.2.2	编辑 Flash 声音	441
19.2.3	压缩 Flash 声音	442
19.3	Flash 视频	443
19.3.1	视频导入的方法	443
19.3.2	编辑 Flash 视频	446

第 20 章 Flash 交互式动画的创建 451

20.1	ActionScript 动作脚本基本知识	451
20.1.1	【动作】面板	451
20.1.2	ActionScript 2.0 与 ActionScript 3.0	453
20.1.3	ActionScript 基本语法	455
20.1.4	数据类型	457
20.1.5	常量与变量	459
20.1.6	if 条件语句	461
20.1.7	循环语句	462
20.1.8	事件	464
20.1.9	对象和类	465
20.2	常用 ActionScript 动作脚本	466
20.2.1	控制影片回放	467
20.2.2	建立网站链接	468
20.2.3	载入外部图像与动画	469
20.2.4	fscommand 动作命令	469
20.3	动作应用实例——导航条	471
20.4	组件的使用	476
20.4.1	添加组件	476
20.4.2	编辑组件	477
20.4.3	常用的组件	478
20.5	组件应用实例——文本滚动条与留言板	488
20.5.1	制作“文本滚动条”动画	488
20.5.2	制作“留言板”动画	490

第 21 章 Flash 动画的优化与发布 496

21.1	Flash 影片的优化	496
21.1.1	优化对象	496
21.1.2	影片测试	498
21.2	Flash 影片的发布	499

第 22 章 商业网站设计与制作 503

22.1	商业网站的制作流程	503
22.2	网站规划	505
22.3	界面设计	506
22.3.1	使用 Photoshop 设计首页页面	506
22.3.2	使用 Photoshop 设计分页页面	516
22.3.3	使用 Photoshop 切割页面	518
22.4	创建 Flash 动画	521
22.5	制作网页	523
22.5.1	创建站点	524
22.5.2	创建首页文件	524
22.5.3	创建分页模板	533
22.5.4	创建站点分页	534
22.5.5	创建站点超链接	536
22.6	网站的上传与发布	536

第 23 章 纯 Flash 网站设计与制作 538

23.1	Flash 网站的特点	539
23.2	Flash 网站的应用范围	540
23.3	Flash 网站的制作流程	540
23.4	网站整体页面的设计	541
23.4.1	网站大体框架的设计	541
23.4.2	网站导航按钮的制作	544
23.4.3	网站其他细节内容的添加	547
23.5	网站栏目内容的制作	549
23.5.1	“Home”栏目内容的制作	549
23.5.2	“Company”栏目内容制作	551
23.5.3	“Case”栏目内容的制作	553
23.5.4	“Team”栏目内容制作	555
23.5.5	“Services”栏目内容制作	556
23.5.6	“Contact”栏目内容制作	557
23.6	使用 ActionScript 整合网站栏目	560
23.7	使用 Dreamweaver 整合站点	561
23.8	网站的上传与发布	562

网页设计基础知识

本章导读

在开始系统学习网页制作软件之前，首先要对网页的基础知识进行了解，使大家对网页有一个清晰的认识，这样才能知道自己该如何学习，以及该从何处入手学习网页制作，从而为后面的学习奠定理论基础。

本章内容

- 知识讲解
 - 网页基础知识入门
 - 网页设计师所具备的素质
 - 网页设计的原则
 - 网页常用页面结构
 - 网页设计工作流程
 - 网站设计软件介绍
 - 精彩网页赏析

Dw Ps Fl

CS3

1.1

网页基础知识入门

随着互联网的发展，网页设计也逐渐发展起来。作为一门综合艺术，网页设计不仅包含版式设计、图像设计，而且还涉及到一些网络知识和远程管理技术等。因此，对于想学习网页设计的用户来说，了解网页设计制作的基础知识尤为重要，本节将引领读者对网页的基础知识进行全方位的认识。

1.1.1 认识互联网

互联网就是通常所说的 Internet 网络，它是将相互独立的、散落在各个地方的单独的计算机或是相对独立的计算机局域网，借助已经发展得有相当规模的网络，通过一定的通信协议而实现更高层次的互联。在这个互连网络中，一些超级的服务器通过高速的主干网络（光缆、微波和卫星）相连，而一些较小规模的网络则通过众多的支干网络与这些巨型服务器连接。

从技术角度来说,互联网就是一种工具,通过它可以浏览网页、发电子邮件、网上购物、网上视听、游戏娱乐等,作为新的信息获取和沟通方式,互联网越来越成为人们不可缺少的工具,明显地改变了人们的生活和工作方式。

从社会学角度来讲,互联网是一种创新式摧毁力。它不仅仅是一种新发明,不仅仅创造了一个新市场,提供了一种新工具,而且还会对传统的领域产生冲击,也就是说,互联网不仅仅是用户是否使用的问题,而是它将改变人、企业和产业发展的命运。

总之,互联网给全世界带来了非同寻常的机遇。当今世界正向知识经济时代迈进,互联网信息产业已经发展成为世界发达国家的新的支柱产业,成为推动世界经济高速发展的新的源动力,并且广泛渗透到各个领域,特别是近几年来国际互联网及其应用的发展,从根本上改变了人们的思想观念和生产生活方式,推动了各行各业的发展,并且成为知识经济时代的一个重要标志之一,Internet 已经构成全球信息高速公路的雏形和未来信息社会的蓝图,纵观 Internet 的发展史,可以看出 Internet 的发展趋势主要表现在以下几个方面。

● 运营产业化

以 Internet 运营为产业的企业迅速崛起,从 1995 年 5 月开始,多年资助 Internet 研究开发的美国科学基金会(NSF)退出 Internet,把 NFSnet 的经营权转交给美国 3 家最大的私营电信公司(Sprint、MCI 和 ANS),这是 Internet 发展史上的重大转折。

● 应用商业化

随着 Internet 对商业应用的开放,它已成为一种十分出色的电子化商业媒介,众多公司、企业不仅把它作为市场销售和客户支持的重要手段,而且把它作为传真、快递及其他通信手段的廉价替代品,借以形成与全球客户保持联系和降低日常运营成本的工具,例如电子邮件、IP 电话、网络传真、VPN 和电子商务等日渐受到人们的重视便是最好例证。

● 互联全球化

Internet 虽然已有三十来年的发展历史,但早期主要是限于美国国内的科研机构、政府机构和它的盟国范围内使用。现在不一样了,随着各国纷纷提出适合本国国情的信息高速公路计划,已迅速形成了世界性的信息高速公路建设热潮,各个国家都在以最快的速度接入 Internet。

● 互联宽带化

随着网络基础的改善、用户接入方面新技术的采用、接入方式的多样化和运营商服务能力的提高,由接入网速率慢形成的瓶颈问题将会得到进一步改善,上网速度将会更快,带宽瓶颈约束将会消除,互联必然宽带化,从而促进更多的应用在网上实现,并能满足用户多方面的网络需求。

● 多业务综合平台化、智能化

随着信息技术的发展,互联网将成为图像、语音和数据“三网合一”的多媒体业务综合平台,并与电子商务、电子政务、电子公务、电子医务、电子教学等交叉融合。未来十到二十年内,互联网将超过报刊、广播和电视的影响力,逐渐形成“第四媒体”。

综上所述,随着电信、电视、计算机“三网融合”趋势的加强,未来的互联网将是一个真正的多网合一、多业务综合平台和智能化的平台,未来的互联网是移动、IP、广播多媒体集成的网络世界,它能融合现今所有的通信业务,并能推动新业务的迅猛发展,给整个信息技术产业带来一场革命。

1.1.2 浏览器

什么是浏览器呢？通俗地讲，浏览器就是浏览互联网中信息内容的一种工具，平时上网看到的网页中的文字、图像、动画等都是通过浏览器展现到用户的面前。如果没有浏览器，用户看到的内容将是一行行晦涩难懂的代码，浏览器的作用正是把这些代码转化为能够看到的丰富网页内容。现在最常用的浏览器为 Windows 操作系统中的“IE 浏览器”，其他常用的浏览器还有“火狐（Firefox）浏览器”、“NetScape Navigator 网景浏览器”、“Opera 浏览器”、“其他 IE 核心浏览器”等。

- IE 浏览器

IE 浏览器是由微软公司出品的一款浏览器，并且采用免费与 Windows 操作系统捆绑的方式提供给用户，也就是说，只要用户使用的是 Windows 操作系统就肯定有 IE 浏览器，也因为如此，IE 浏览器已经占据了绝大多数的个人电脑浏览器份额。

- 火狐（Firefox）浏览器

Mozilla Firefox，非正式的中文名称为火狐浏览器，由 Mozilla 基金会（<http://www.mozilla.com/>）与众多志愿者所开发，是目前最为热门的浏览器之一，Firefox 的全球市场占有率已上升至 16.8%，是目前世界浏览器市场使用率第二的浏览器。

Firefox 采取了小而精的核心，并允许用户根据个人需要去添加各种扩展插件来完成更多个性化的功能。特别值得一提的是，许多在 IE 浏览器中让人甚为头疼的安全问题（例如木马、病毒、恶意网页、隐私泄露等），在火狐浏览器中都得到了很好的解决。

- NetScape Navigator 网景浏览器

网景浏览器是 Netscape 通信公司开发的网络客户器。它虽是一个商业软件，但也提供了可在 Unix、VMS、Macs 和 Microsoft Windows 等操作系统上运行的免费版本。作为成熟浏览器最早的创始者和先驱者（远远早于微软），其软件质量值得信赖。但是源自于微软的 Windows 捆绑 IE 策略，Netscape 的开发团队认为已经无望再赶上 IE 浏览器，AOL 宣布将停止开发该浏览器，Netscape Navigator 的支持将延续到 2008 年 2 月 1 日。

- Opera 浏览器

Opera 浏览器是由 Opera Software ASA 出品的一款轻量级网络浏览器，总部在挪威的奥斯陆，利用标签方式实现单窗口下的多页面浏览。它不但提供 Windows、Linux、Mac OS、移动电话等多平台的支持，而且提供中文、英语、法语、德语等多语言的支持。

- 其他 IE 核心浏览器

市面上还有许多以 IE 为核心的浏览器，它们提供了更多的功能和方便性，例如卡片式浏览、天气预报、弹出窗口拦截等等，流行的有 Maxthon（遨游）浏览器、SpeedBrowser、腾讯 TT 等。从根本上来说，它们都是 IE 的变形，并且只能用于 Windows 平台。

1.1.3 域名与空间

域名是 Internet 上用来寻找网站所用的名字，是 Internet 上的重要标识，相当于主机的门牌号码。每一台主机都对应一个 IP 地址，每一个 IP 地址由一连串的数字组成，如 101.25.11.34。人们为了方便记忆就用域名代替这些数字来寻找主机，如 163.com。每一个域名与 IP 地址是一一对应的，人们输入域名，再由域名服务器（DNS）解析成 IP 地址，从而找到相应的网站。

网站空间，简单地讲就是存放网站内容的空间，用户在网上时，通过域名就可以访问到对

方的网站内容,然后可以观看对方网站的文章,或下载音乐、电影等内容。通常网站空间存放在互联网的服务器中,每个服务器都会存放多个网站空间,每个网站空间也称之为虚拟主机。虚拟主机是使用特殊的软硬件技术,把一台运行在因特网上的服务器主机分成一台台“虚拟”的主机,每一台虚拟主机都具有独立的域名和 IP 地址,具有完整的 Internet 服务器(WWW、FTP、Email 等)功能,虚拟主机之间完全独立,并可由用户自行管理,在外界看来,每一台虚拟主机和一台独立的主机完全一样,所以每个网站的内容也就是存放在这些虚拟的主机当中。

1.1.4 网页与网站

网页是互联网上广泛流行的一种信息传播形式。通俗地讲,它就像一本有目录的画册,其中的每一张画都和其他画有着直接或间接的联系,它们描绘着网页制作者的生活、理想、经验等等。网页又被称作 HTML 文件,是一种可以在互联网上传输,并被浏览器认识和翻译成页面显示出来的文件。

网站是在互联网上一块固定的面向全世界发布消息的地方。它由域名、网站空间以及各个 HTML 网页文件构成。衡量一个网站的性能通常从网站空间大小、网站位置、网站连接速度、网站软件配置、网站提供服务等几方面考虑。可以将一个网站形象地比喻为一栋房屋,而网页则是这个房间中的各个家具摆设等物品。所以说网站就是有机地将各个零散的网页构造为一个整体的空间。在设计网站时并不是制作其中的某一个单独的网页,而是一个整体设计的网站。

1.1.5 网站的类型

人们在创建网站时会依据不同目的创建出不同类型的网站。不同类型的网站具有不同的作用,针对不同的网站也会有不同的用户群。如个人可以依据自己的爱好,创建出展现自己个性的网站;企业会为了展示企业形象以及让外人了解企业,在互联网上创建出企业自己的网站……。按照网页应用的类型,通常可以将网站划分为“个人网站”、“企业网站”、“电子商务网站”、“门户网站”、“娱乐网站”、“教育网站”、“政务网站”等几大类型。

1.1.6 网站的发展趋势

互联网经过十余年的发展,在技术上越来越先进,同时网络带宽的发展也越来越惊人,互联网的信息内容已从过去简单的文字、图像信息发展到现在集影视、声音、动画、图像、文字等多媒体信息的表现。

但随着互联网技术与带宽的进一步发展,人们势必不满足现有的信息表现形式,这样就出现了一项称之为 Virtual Reality(虚拟现实)的技术,借助这项技术人们可以完全把自己置身于计算机创造的神奇虚拟世界之中。这项技术的最大特点就是具有真实感和临场感,在虚拟现实技术创造的世界中,用户可以在计算机模拟的场景中做到人机交互,操作虚拟世界中的对象。

基于虚拟现实的技术将在各个行业有着广泛的应用,例如在房地产方面,用户可以在楼房施工之前就进入到新楼中畅游,感受其中的独特采光设计和各种设施的配备是否方便;在购物方面,用户可以通过 Internet 在虚拟商店中挑选自己喜爱的商品……。在一些发达国家虚拟现实技术已在各行各业得到了广泛的应用,并产生了巨大的经济效益和社会效益,相信随着互联网的进一步发展,虚拟现实将逐步走进寻常百姓家,使 Internet 更加丰富多彩。

Dw Ps Fl

CS3

1.2

网页设计师所具备的素质

网页设计是一门新兴的边缘性行业，在网络产生以后应运而生。网页如门面，小到个人主页，大到公司、政府部门以及国际组织等在网络上无不以网页作为自己的门面。当点击到网站时，首先映入眼帘的是该网页的界面设计，如内容的介绍、按钮的摆放、文字的组合、色彩的应用、使用的引导等等。这一切都是网页设计的范畴，都是网页设计师的工作。网页设计作为一个综合性很强的行业，要想制作出一个精彩的网页作品，要求制作者具备许多方面的综合素质：

- 制作者需要掌握各种网页制作软件的功能和特点，从而做到合理的运用。
- 制作者应该具备美术设计方面的才能，不仅应该将传统的平面设计艺术与网页画面的动态效果相结合，还要考虑到网页设计的时空性，以及媒体的附加尺寸等因素。
- 制作者应该具备深厚的文学修养，以及对社会的透彻分析能力。
- 制作者应该具备丰富的网络经验，了解最新的网络技术与发展动态。

Dw Ps Fl

CS3

1.3

网页设计的原则

在网页设计的认识上，许多人似乎仍停留在网页的制作水平上，认为只要用好了网页制作软件，就能搞好网页设计，其实网页设计是一个感性思考与理性分析相结合的复杂过程，它的方向取决于设计的任务，它的实现依赖于网页的制作，而网页设计中最重要东西，并非在软件的应用上，而是在对网页设计的理解以及设计制作的水平上，在于设计者自身的美感以及对页面的把握。

● 设计的任务

网页设计的任务，是指设计者要表现的主题和要实现的功能。站点的性质不同，设计的任务也不同。对于客户的要求，也属于设计的任务。只有明确了设计的任务之后，才能接下来考虑如何完成这个任务。

● 设计的实现

设计的实现可以分为两个部分。第一部分为站点的规划及草图的绘制，第二部分为网页的制作。对于第一部分可以在纸上或计算机上完成，在过程中需要将站点的栏目内容规划好，并将各个网站页面的排版布局以及用色事先在纸上或计算机中绘制好；对于第二部分则是通过第一部分构思的内容创建出站点首页以及其他页面的设计图，然后将这些设计图表现到网页当中。

● 色彩的运用

色彩代表了不同的情感，有着不同的象征含义。这些象征含义是人们思想交流当中的一个复杂问题，它因人的年龄、地域、时代、民族、阶层、工作能力、教育水平、风俗习惯、宗教信仰、生活环境、性别差异而有所不同。单纯的颜色并没有实际的意义，和不同的颜色搭配，它所表现出来的效果也不同。比如绿色和金黄色、淡白色搭配，可以产生优雅、舒适的气氛；蓝色和白色混合，能体现柔顺、淡雅、浪漫的气氛；红色和黄色、金色的搭配能渲染喜庆的气