

中文版

网页设计三剑客

实例教程

Flash
Fireworks
Dreamweaver

8

Enhance your ability

■ 方晨 编著

- 目标：掌握网页设计三剑客
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误
- 本书提供售后服务，详见附录4

上海科学普及出版社

第 1 版

中文版

网页设计三剑客

实例教程

8



中文版网页设计三剑客

实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版网页设计三剑客实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2007.7

ISBN 978-7-5427-3749-6

I. 中... II. 方... III. 主页制作 — 应用软件 — 教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 088708 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

中文版网页设计三剑客实例教程

方晨 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷

开本 787 × 1092 1/16 印张 25.25 字数 817000

2007 年 7 月第 1 版 2007 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3749-6/TP·861 定价: 32.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Macromedia 公司 8 系列网页设计三剑客软件制作图文并茂的静态网站。

内容

本书详细讲解了 Macromedia 公司 8 系列三个软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解，读者在学习时，应当启动 Macromedia 公司 8 系列的软件，只要根据本书讲解进行操作，就能掌握这三个软件的使用。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，会对自己的创作有一定的启发。同时，读者也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习网页设计的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现从入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书实例的操作步骤全部经过验证，正确无误，无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨主编，刘劲鸥、卞纯宗、高海霞等人执笔，魏明、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明：本书经零起点的读者试读，已达到上述目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

序言 网站建设基础知识	1	2.3 辅助操作	24
0.1 有关网站的一些基本概念	1	2.4 正式学习前的一些设置	24
0.1.1 网络、因特网 (Internet) 和 万维网 (WWW)	1	2.5 小结	25
0.1.2 服务器和客户端	2	2.6 练习	25
0.1.3 网页服务器	2	第3章 创建站点	27
0.1.4 什么是网页	3	3.1 建立站点	27
0.1.5 什么是网站	3	3.1.1 建站前的准备和分析	27
0.2 网站的建站流程	4	3.1.2 定义本地端站点	27
0.3 网页设计的工具	5	3.2 导入一个本地端站点	30
0.4 小结	6	3.3 使用高级设置	33
0.5 练习	6	3.3.1 本地信息	34
第1章 Dreamweaver 快速入门	7	3.3.2 远程信息	34
1.1 Dreamweaver 概述	7	3.4 实例	35
1.1.1 Dreamweaver 的功能	7	3.5 小结	37
1.1.2 Dreamweaver 8 支持最新技术	8	3.6 练习	37
1.2 Dreamweaver 的工作界面	8	第4章 编辑和管理站点	39
1.3 调整工作界面	10	4.1 了解文件面板	39
1.3.1 改变工作视图	10	4.2 在站点中新建文件	39
1.3.2 显示、隐藏及改变面板的大小	11	4.3 新建文件夹与文件的移动	41
1.3.3 标尺与网格	12	4.4 文件的删除与重命名	43
1.3.3.1 标尺	12	4.5 建立站点地图	44
1.3.3.2 网格	13	4.6 修改站点地图	46
1.4 Dreamweaver 建站的工作流程	13	4.7 保存站点地图	47
1.5 小结	14	4.8 使用设计备注	47
1.6 练习	14	4.9 实例	47
第2章 Dreamweaver 的基础操作	15	4.10 实例分析	50
2.1 文档的基本操作	15	4.11 小结	51
2.1.1 新建文档	15	4.12 练习	52
2.1.2 保存和关闭文档	16	第5章 表格	53
2.1.3 打开文档	16	5.1 创建表格	53
2.2 制作网页的基础操作	17	5.2 编辑表格	55
2.2.1 设置网页属性	17	5.2.1 编辑表格和单元格属性	55
2.2.2 编辑头部信息	19	5.2.2 调整表格行数与列数	56
2.2.3 添加网页内容	20	5.2.3 调整表格宽度与高度	57
2.2.3.1 添加文本	20	5.2.4 设置表格的边框	60
2.2.3.2 插入图像	21	5.2.5 合并单元格	61
2.2.3.3 建立超链接	22	5.2.6 拆分单元格	61
2.2.3.4 预览及检验相关操作	23	5.2.7 单元格内容水平对齐和 垂直对齐	62



5.3 套用表格样式	63	7.2.5 脱离库元素控制	93
5.4 导入与导出表格数据	64	7.3 实例	94
5.4.1 导入表格数据	64	7.4 实例分析	96
5.4.2 导出表格数据	64	7.5 小结	98
5.5 对表格数据排序	65	7.6 练习	98
5.6 向表格内部添加表格	65	第8章 文本	99
5.7 实例	66	8.1 文本面板和文本属性面板	99
5.8 实例分析	69	8.1.1 文本面板	99
5.9 小结	72	8.1.2 文本属性面板	100
5.10 练习	72	8.2 设置文本属性	101
第6章 层	73	8.2.1 设置字体	101
6.1 认识层和层面板	73	8.2.2 设置字号	102
6.2 创建层	73	8.2.3 设置文本颜色	102
6.2.1 插入层	73	8.2.4 设置字符样式	104
6.2.2 建立嵌套层	74	8.2.5 定义段落格式	104
6.3 层的相关操作	75	8.2.6 段落对齐	105
6.3.1 认识层属性面板	75	8.2.7 段落缩进	106
6.3.2 移动层	76	8.3 设置列表	107
6.3.3 改变层的大小	77	8.3.1 建立列表	107
6.3.4 改变层的顺序	77	8.3.2 设置列表的属性	107
6.3.5 控制层的可见性	77	8.4 实例	108
6.3.5.1 通过属性面板控制层的可见性	78	8.5 实例分析	110
6.3.5.2 使用层面板控制可见性	78	8.6 小结	111
6.3.6 内容溢出层的控制	78	8.7 练习	111
6.3.7 设置层的可见区域	79	第9章 超链接	113
6.3.8 对齐层	79	9.1 认识超链接	113
6.4 层转换为表格	80	9.1.1 URL 概述	113
6.5 实例	80	9.1.2 路径概述	113
6.6 实例分析	83	9.1.3 链接的组成	114
6.7 小结	84	9.1.4 超级链接的方式和对象	114
6.8 练习	84	9.2 创建网页内部链接	114
第7章 模板与库	85	9.3 创建本地网页间的链接	116
7.1 模板	85	9.3.1 建立站点内的链接	117
7.1.1 创建模板	85	9.3.2 建立本地不同站点间网页的链接	117
7.1.2 将网页存储为模板	87	9.4 建立网站外部链接	119
7.1.3 设置模板的可编辑区域	88	9.5 链接到 E-mail	119
7.1.4 用模板新建网页	89	9.6 创建下载文件链接	121
7.1.5 套用模板	89	9.7 设置链接网页的打开方式	121
7.1.6 用模板更新网页及网站	90	9.8 补充说明	122
7.1.7 模板的相关操作	91	9.9 实例	123
7.2 库	91	9.10 实例分析	125
7.2.1 创建库元素	91	9.11 小结	126
7.2.2 将网页元素存储为库元素	92	9.12 练习	126
7.2.3 将库元素应用到网页中	93	第10章 图像	127
7.2.4 编辑库元素	93	10.1 插入图像	127



10.1.1 插入图像基本操作	127	12.2.10 交换图像	156
10.1.2 插入图像占位符	128	12.3 实例	156
10.1.3 插入互动图像	128	12.4 实例分析	159
10.2 设置图像属性	129	12.5 小结	160
10.2.1 认识图像属性面板	129	12.6 练习	160
10.2.2 设置图像大小	130	第13章 CSS 规则	161
10.2.3 设置图像对齐	130	13.1 CSS 样式面板	161
10.2.4 设置图像边距	131	13.2 新建 CSS 规则	162
10.2.5 设置低分辨率图像	131	13.2.1 使用类自定义规则	162
10.2.6 设置热区	131	13.2.2 使用标签定义标签规则	164
10.2.7 使用编辑工具	132	13.2.3 使用“高级”选项定义 链接效果	166
10.3 实例	133	13.3 创建与链接外部 CSS 样式文件	168
10.4 实例分析	136	13.3.1 创建外部 CSS 规则	168
10.5 小结	136	13.3.2 链接到外部的 CSS 样式文件	170
10.6 练习	136	13.4 编辑 CSS 规则	171
第11章 多媒体	137	13.5 实例	173
11.1 使用 Flash 文件	137	13.6 实例分析	176
11.1.1 插入 Flash 影片	137	13.7 小结	176
11.1.2 插入 Flash 按钮	138	13.8 练习	176
11.1.3 插入 Flash 文本	140	第14章 测试	177
11.1.4 插入 Flashpaper 文件	141	14.1 浏览器的测试	177
11.1.5 插入 Flash Video 文件	141	14.2 不同分辨率和不同操作系统测试	179
11.2 插入 Shockwave 动画	142	14.3 链接测试	180
11.3 扩展 Dreamweaver	143	14.4 站点报告	180
11.3.1 安装外部插件	143	14.5 其他相关测试信息	181
11.3.2 获得插件的方法	143	14.6 实例	181
11.4 实例	145	14.7 小结	183
11.5 实例分析	146	14.8 练习	184
11.6 小结	146	第15章 发布	185
11.7 练习	146	15.1 申请域名	185
第12章 互动行为	147	15.2 发布	186
12.1 行为与行为面板	147	15.2.1 获得 Web 服务器	186
12.1.1 基本概念	147	15.2.2 定义远程站点	186
12.1.2 认识行为的事件类型	147	15.2.3 上传站点	187
12.1.3 认识行为面板	148	15.3 网站管理与维护	189
12.2 添加典型行为	149	15.4 小结	189
12.2.1 播放声音	149	15.5 练习	189
12.2.2 打开浏览器窗口	150	第16章 Flash 8 快速入门	191
12.2.3 弹出消息框	151	16.1 Flash 的基本功能和应用	191
12.2.4 调用 JavaScript	152	16.1.1 Flash 的基本功能	191
12.2.5 改变网页元素属性	152	16.1.2 Flash 的实际应用	191
12.2.6 检查插件	154	16.2 Flash 8 的新功能	191
12.2.7 检查浏览器	154	16.3 Flash 8 的工作界面	192
12.2.8 设置状态栏文字	155	16.3.1 认识 Flash 的工作界面	192
12.2.9 预先载入图像	155		



16.3.2 调整 Flash 工作界面	193	17.3.3 使用部分选取工具调整曲线	209
16.3.2.1 展开和隐藏面板或面板组 ..	193	17.3.4 使用属性面板调整线条	209
16.3.2.2 打开和关闭面板	194	17.3.5 使用网格和辅助线	209
16.3.2.3 调整视图	194	17.3.5.1 使用网格	209
16.4 工具箱简介	194	17.3.5.2 使用辅助线	210
16.5 控制面板	195	17.3.6 删除和截取线条	210
16.6 使用 Flash 的帮助面板	196	17.3.6.1 删除线条	210
16.7 Flash 的对象操作	196	17.3.6.2 截取线条	211
16.7.1 选择对象	196	17.4 编辑形状	211
16.7.1.1 使用时间轴面板选择对象 ..	196	17.4.1 使用变形面板	212
16.7.1.2 使用选择工具选择对象	197	17.4.2 使用信息面板	212
16.7.1.3 使用套索工具选择对象	197	17.4.3 使用对齐面板	213
16.7.2 移动对象	198	17.4.4 使用时间轴面板	213
16.7.2.1 使用选择工具移动对象	198	17.4.5 使用任意变形工具	214
16.7.2.2 使用属性面板移动对象	198	17.5 对象绘制	215
16.7.2.3 使用信息面板移动对象	198	17.6 小结	215
16.7.3 复制对象	198	17.7 练习	216
16.7.3.1 使用复制和剪切命令 复制对象	198	第 18 章 设置颜色	217
16.7.3.2 使用选择工具复制对象	199	18.1 颜色样本面板	217
16.7.4 删除对象	199	18.1.1 使用颜色样本面板为笔触颜色 和填充色赋色	217
16.7.5 变形对象	199	18.1.2 管理颜色样本面板中的色样	217
16.7.5.1 缩放对象	199	18.1.2.1 添加或替换颜色	217
16.7.5.2 旋转和倾斜对象	200	18.1.2.2 在颜色样本面板中 复制颜色	218
16.7.6 排列对象	201	18.1.2.3 从颜色样本面板中 删除颜色	218
16.7.6.1 使用对齐面板排列对象	201	18.1.2.4 加载默认颜色样本	218
16.7.6.2 叠放对象	201	18.1.2.5 保存颜色样本	219
16.7.7 分离组件或对象	202	18.1.2.6 保存当前颜色样本为默认 颜色样本	219
16.7.8 组合对象	203	18.1.2.7 为颜色样本面板中的 颜色排序	219
16.8 小结	203	18.2 混色器面板	219
16.9 练习	203	18.2.1 使用混色器面板	219
第 17 章 绘制图形	205	18.2.2 混色器面板中的色彩选择	220
17.1 绘制线条	205	18.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	220
17.1.1 使用线条工具	205	18.2.2.2 使用颜色对话框选择 目标颜色	220
17.1.2 使用铅笔工具	205	18.2.2.3 在混色器面板中直接 选择颜色	221
17.1.3 使用钢笔工具	206	18.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	221
17.2 绘制几何形状	206	18.2.4 使用混色器面板设置位图填充 ..	222
17.2.1 使用椭圆工具	207	18.3 颜色的应用与调整	222
17.2.2 使用矩形工具	207	18.3.1 笔触色	222
17.2.3 使用多角星形工具	207		
17.3 编辑线条	208		
17.3.1 扭曲线条	208		
17.3.1.1 使用选择工具调整线条	208		
17.3.1.2 拆分直线	208		
17.3.2 使用钢笔工具调整线条	209		



18.3.1.1 设定绘制线条所采用的 颜色	222	20.2.1.3 设置位图属性	240
18.3.1.2 调整线条的颜色	223	20.2.1.4 将位图转换为矢量图	241
18.3.1.3 使用墨水瓶改变线条颜色 和样式	223	20.2.2 编辑导入的矢量图	242
18.3.2 填充色	223	20.3 导出图像	244
18.3.2.1 填充色的应用	223	20.4 小结	245
18.3.2.2 刷子工具	223	20.5 练习	245
18.3.2.3 颜料桶工具	224	第 21 章 Flash 动画基础	247
18.3.2.4 修改填充区域的填充色	224	21.1 帧与时间轴	247
18.3.2.5 填充变形工具	225	21.1.1 帧的概念	247
18.4 小结	225	21.1.2 时间轴和时间轴面板	247
18.5 练习	225	21.1.3 帧的分类和显示状态	248
第 19 章 制作文本	227	21.1.3.1 帧的分类	248
19.1 文本工具简介	227	21.1.3.2 帧的显示状态	248
19.1.1 输入文字	227	21.2 Flash 动画的种类	249
19.1.2 编辑文字	228	21.2.1 逐帧动画	249
19.1.3 输入状态	228	21.2.2 补间动画	249
19.1.3.1 了解输入状态	228	21.3 帧的相关操作	250
19.1.3.2 改变输入状态	228	21.3.1 创建帧	250
19.1.4 文本属性设置	229	21.3.1.1 创建空白关键帧	250
19.2 创建文本对象	230	21.3.1.2 创建关键帧	250
19.2.1 创建静态文本	231	21.3.1.3 创建空白帧	251
19.2.2 动态文本和输入文本	232	21.3.2 改变帧的顺序	251
19.2.3 文本类型之间的转换	232	21.3.2.1 移动帧	251
19.3 编辑文本块	232	21.3.2.2 翻转帧	251
19.3.1 选择并移动文本块	233	21.3.3 删除帧	252
19.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块	233	21.3.4 绘图纸工具	252
19.3.3 任意变形/缩放/旋转与 倾斜文本块	233	21.3.4.1 绘图纸工具详解	252
19.4 小结	234	21.3.4.2 使用绘图纸外观移动 多幅画面	253
19.5 练习	234	21.3.5 命名帧标签	253
第 20 章 图像的导入导出	235	21.4 创建逐帧动画	254
20.1 导入图像	235	21.5 创建补间动画	254
20.1.1 导入图像的一般过程	235	21.5.1 创建动画补间	254
20.1.2 导入图像的格式	236	21.5.2 创建形状补间	255
20.1.3 补充命令	237	21.5.2.1 创建形状补间动画的基础 ..	256
20.1.3.1 “导入到库”命令	237	21.5.2.2 使用形状提示创建形状补间 动画	257
20.1.3.2 “打开外部库”命令	238	21.5.2.3 获得最佳变形效果的原则 ..	257
20.2 编辑导入的位图和矢量图	238	21.6 小结	258
20.2.1 编辑导入的位图	238	21.7 练习	258
20.2.1.1 对导入的位图应用 变形操作	238	第 22 章 图层	259
20.2.1.2 使用其他图像编辑软件处理 图像	238	22.1 图层简介	259
		22.1.1 图层的种类	259
		22.1.2 图层的作用和特点	260
		22.2 图层的基本操作	260



22.2.1 创建新图层	260	23.4.2.2 给实例交换元件	277
22.2.2 选择图层	261	23.4.2.3 改变实例类型	278
22.2.3 删除图层	261	23.5 声音简介	278
22.2.4 命名图层	261	23.5.1 事件声音	279
22.2.5 改变图层顺序	261	23.5.2 数据流声音	279
22.2.6 图层的显示状态	261	23.6 导入声音	279
22.2.7 设置图层属性	262	23.6.1 导入声音到库中	280
22.3 引导层	263	23.6.2 将声音添加到工作区中	280
22.3.1 普通引导层	263	23.7 设置	281
22.3.2 运动引导层	264	23.8 编辑声音	283
22.3.2.1 创建运动引导层	264	23.8.1 选择声音	284
22.3.2.2 建立和取消与其他图层的 链接	265	23.8.2 选择声音效果	284
22.4 遮罩层	265	23.8.3 同步方式	284
22.4.1 创建遮罩层	265	23.8.4 设置循环播放的次数	285
22.4.2 取消遮罩	267	23.8.5 编辑声音	285
22.5 小结	267	23.9 小结	286
22.6 练习	267	23.10 练习	286
第23章 元件	269	第24章 测试和发布	287
23.1 元件简介	270	24.1 测试 Flash 作品	287
23.1.1 元件的作用	270	24.1.1 创作过程中的测试	287
23.1.2 元件的类型	270	24.1.2 使用测试命令测试	288
23.2 创建元件	270	24.2 发布 Flash 作品	289
23.2.1 创建图形元件	270	24.2.1 发布操作	289
23.2.1.1 导入图形元件	270	24.2.2 发布参数设置	291
23.2.1.2 转换图形元件	271	24.2.2.1 Flash 影片格式参数设置 ...	291
23.2.1.3 新建图形元件	271	24.2.2.2 HTML 格式参数设置	292
23.2.2 创建按钮元件	271	24.3 创建自带播放器的影片	293
23.2.3 创建影片剪辑元件	272	24.4 小结	294
23.2.3.1 影片转换为影片 剪辑元件	272	24.5 练习	294
23.2.3.2 新建影片剪辑	272	第25章 Fireworks 8 基础知识	295
23.2.4 从其他影片中导入元件	272	25.1 Fireworks 简介	295
23.3 编辑元件	272	25.1.1 Fireworks 的特性和 基本功能	295
23.3.1 库面板	273	25.1.2 Fireworks 8 的启动和关闭	295
23.3.2 新建文件夹	273	25.2 Fireworks 8 的工作界面	296
23.3.3 设置元件属性	273	25.2.1 标题栏	296
23.3.4 删除元件	274	25.2.2 菜单栏	297
23.3.5 复制元件	274	25.2.3 工具栏	297
23.3.6 编辑元件	274	25.2.4 工具箱	297
23.3.7 在库面板中查看元件	275	25.2.5 属性面板	298
23.4 元件实例	275	25.2.6 面板组合	298
23.4.1 创建元件实例	276	25.2.7 文档窗口	298
23.4.2 设置元件实例	276	25.3 文档的基本操作	298
23.4.2.1 设置实例的颜色和透明度 ..	276	25.3.1 打开和保存文档	298
		25.3.2 改变文档属性	299

25.4 小结	300	第 28 章 创建和编辑位图	317
25.5 练习	300	28.1 创建位图对象	317
第 26 章 选择和编辑	301	28.1.1 用位图工具绘制位图对象	317
26.1 选择对象	301	28.1.2 打开或导入位图对象	318
26.1.1 在“层”面板中选择对象	301	28.1.3 用创建空位图方法创建位图	318
26.1.2 使用工具在画布中选择对象	301	28.1.4 用剪切板创建位图	318
26.1.3 通过菜单命令选择对象	302	28.1.5 将矢量图形转换为位图图像	318
26.2 选择像素	302	28.2 编辑位图选区	319
26.2.1 使用选取框工具选择像素	302	28.2.1 配合使用按键调整选区	319
26.2.2 使用套索工具	302	28.2.2 使用菜单命令创建和调整 位图选区	319
26.2.3 使用多边形套索工具	303	28.3 位图图像处理	321
26.2.4 使用魔术棒工具	303	28.3.1 修饰位图	321
26.3 编辑对象	303	28.3.2 复制图像	324
26.3.1 移动对象	303	28.3.3 裁剪位图	324
26.3.2 调整对象的大小	304	28.4 小结	325
26.3.3 旋转对象	304	28.5 练习	325
26.3.4 翻转对象	305	第 29 章 使用颜色、笔触和填充	327
26.3.5 倾斜对象	305	29.1 样本组和颜色模式	327
26.3.6 扭曲对象	305	29.1.1 使用样本面板	327
26.3.7 组织对象	305	29.1.2 在混色器中创建颜色	327
26.3.8 复制对象	306	29.1.3 使用颜色面板创建颜色	328
26.3.9 调整对象形状	306	29.1.4 使用信息面板查看颜色值	328
26.4 小结	306	29.2 颜色框和颜色弹出窗口	329
26.5 练习	306	29.2.1 从颜色弹出窗口中选择颜色	329
第 27 章 路径与矢量绘图	307	29.2.2 从颜色弹出窗口中采集颜色	329
27.1 绘制矢量图形	307	29.3 笔触	330
27.1.1 绘制基本图形	307	29.3.1 应用笔触	330
27.1.2 绘制“自定义图形”	307	29.3.2 创建自定义笔触	330
27.1.3 “矩形”、“圆角矩形”和“椭圆” 工具的属性面板	308	29.3.3 编辑笔触对话框	331
27.1.4 属性面板的设置	308	29.4 填充	332
27.2 绘制路径	310	29.4.1 设置绘制工具的填充属性	332
27.2.1 使用钢笔工具绘制路径	310	29.4.2 编辑实心填充	333
27.2.2 使用钢笔工具绘制曲线路径	311	29.4.3 网页抖动填充和图案填充	333
27.2.3 使用矢量路径工具绘制路径	311	29.4.4 渐变填充	334
27.2.4 使用重绘路径工具绘制路径	312	29.5 小结	335
27.3 编辑路径	312	29.6 练习	336
27.3.1 调整节点	312	第 30 章 文本与样式	337
27.3.2 调整节点改变路径	312	30.1 文本	337
27.3.3 使用路径工具编辑	313	30.1.1 输入文本	337
27.3.4 使用路径操作进行编辑	314	30.1.2 编辑文本	338
27.3.5 使用属性面板编辑路径	315	30.1.3 文本变形和转换为路径	338
27.3.6 使用部分选定工具编辑路径	316	30.1.4 沿路径排列文本	339
27.4 小结	316	30.2 样式	339
27.5 练习	316	30.3 小结	340



30.4 练习	340	工具创建热点	359
第 31 章 使用动态滤镜	341	33.2.2.2 通过跟踪对象来创建热点 ..	360
31.1 应用动态滤镜	341	33.2.3 热点链接地址	360
31.1.1 应用斜角和浮雕	341	33.2.3.1 创建热点链接地址	360
31.1.2 应用阴影和光晕	342	33.2.3.2 “URL” 面板	360
31.1.3 调整图像的色调范围	342	33.2.4 编辑热点	361
31.1.4 调整图像的亮度和对比度	343	33.3 创建弹出菜单	361
31.1.5 调整色相和饱和度	343	33.3.1 弹出菜单编辑器	361
31.1.6 应用“颜色填充”	344	33.3.2 创建基本的弹出菜单	362
31.1.7 图像的反转效果	344	33.3.3 编辑弹出式菜单	363
31.1.8 模糊与锐化图像	344	33.4 实例: 变换图像	363
31.1.9 转换为 Alpha	345	33.5 小结	364
31.1.10 查找图像的边缘	345	33.6 练习	364
31.1.11 向图像添加杂点	345	第 34 章 创建和编辑按钮、导航条、动画	365
31.2 编辑动态滤镜	345	34.1 创建和编辑按钮	365
31.3 小结	346	34.1.1 创建按钮和按钮编辑器	365
31.4 练习	347	34.1.1.1 创建按钮	365
第 32 章 图层、蒙版和混合	349	34.1.1.2 按钮编辑器	366
32.1 层	349	34.1.2 编辑按钮、创建按钮的链接	367
32.1.1 “层” 面板的组成	349	34.1.2.1 编辑按钮	367
32.1.2 图层操作	350	34.1.2.2 创建按钮的链接	367
32.2 使用蒙版	350	34.2 创建导航栏	367
32.2.1 使用“层” 面板创建蒙版	350	34.3 制作动画	368
32.2.2 使用对象创建蒙版	350	34.3.1 创建动画元件	368
32.2.3 编辑蒙版	352	34.3.1.1 元件和“库” 面板	368
32.3 混合和混合模式	353	34.3.1.2 创建动画元件	368
32.3.1 混合	353	34.3.2 编辑动画	370
32.3.2 混合模式的种类	353	34.3.2.1 “动画” 对话框和动画元件	
32.3.3 混合和不透明度的混合使用	355	“属性” 面板中各选项的	
32.4 实例: 图像文字	355	作用	370
32.5 小结	356	34.3.2.2 编辑元件运动路径和元件 ..	370
32.6 练习	356	34.3.2.3 删除动画	371
第 33 章 创建和编辑切片、热点	357	34.4 实例	371
33.1 切片	357	34.4.1 实例 1: 动态按钮的制作	371
33.1.1 创建切片	357	34.4.2 实例 2: “切换图像” 动画	372
33.1.2 插入切片	357	34.5 小结	373
33.1.3 绘制切片	358	34.6 练习	374
33.1.4 命名切片	358	第 35 章 图像的优化和导出	375
33.1.5 编辑切片	358	35.1 图像优化	375
33.1.6 切片“属性” 面板	358	35.1.1 优化 GIF 格式文件	375
33.1.7 简单切片的交互	358	35.1.2 优化 JPEG 格式文件	376
33.2 热点	359	35.2 图像的导出	376
33.2.1 选择热点源图像	359	35.2.1 导出参数设置	377
33.2.2 创建热点	359	35.2.2 导出选定区域的方法	377
33.2.2.1 利用“工具” 箱中的“热点”		35.3 小结	378



35.4 练习	378	附录 3 Fireworks 8 快捷键	385
附录 1 Dreamweaver 8 快捷键	379	附录 4 售后服务	388
附录 2 Flash 8 快捷键	382		



序言 网站建设基础知识

通过本章，你应当了解：

- (1) 与网站相关的基本概念。
- (2) 网站的建站流程。
- (3) 网页设计的基本要素。

0.1 有关网站的一些基本概念

0.1.1 网络、因特网 (Internet) 和万维网 (WWW)

如图 0-1-1 所示，网络是通过一定形式连接起来的、可以互相通信的一组计算机。

一个网络可以由两台计算机组成，也可以是一间屋子、一栋楼里的多台计算机组成。这样的网络被称为局域网，由局域网再延伸到更大的范围，如整个城市、国家，就成为广域网，这些网络都需要专门的管理人员进行维护。

我们最常接触的因特网 (Internet) 是由无数的局域网和广域网共同组成的。因特网只提供它们之间的连接，却没有专门的人进行管理 (除了维护连接和制定使用标准外)。它是全球公有、使用 TCP/IP 通信协议的一个计算机系统。这个系统所提供的信息与服务以及系统的用户组成了因特网。

我们最常使用的是局域网，即使从家中连上因特网，也是先连上 ISP 的局域网。例如，我们通过电信公司的拨号上网，是先连接到电信公司的局域网上，然后再通过电信公司的服务器连接到 Internet。所以局域网是众多网络中的基本单位，而因特网是由无数个局域网组成的。

为了区分和定位网络中的不同计算机，在网络中为每台计算机分配了惟一的 IP 地址。IP 地址是一种在因特网上给主机编址的方式，也称为网际协议地址。由 32 位二进制数组成，为便于使用，常以 XXX.XXX.XXX.XXX 形式表现，每组 XXX 代表小于或等于 255 的 10 进制数，例如 IP 地址 202.106.1.33。

为了便于记忆，人们又为每台主机起了一个名字，即域名地址。域名地址通常由主机名、机

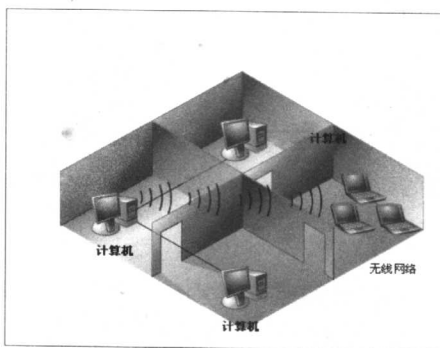


图 0-1-1

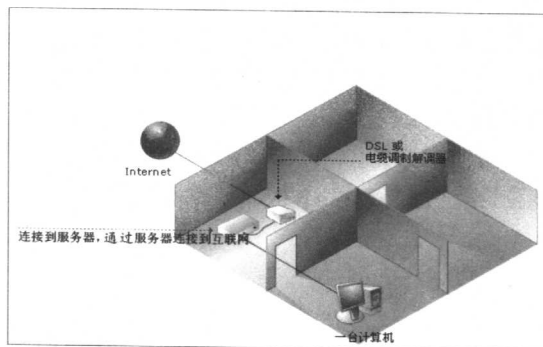


图 0-1-2





构名、网络名和最高域名4个部分组成,如北京电报局的一台与因特网连接的电脑主机的IP地址202.96.0.97,其域名为public.bta.net.cn。它的含义是:public.bta为北京电报局网络中心,net.cn表示中国邮电网。用户一般都是直接使用域名,因特网上的域名解析服务系统会自动将其转换为IP类型的地址。

万维网(World Wide Web,缩写为WWW)是因特网上的超文本系统。超文本文件通过一个称为“网页浏览器”的程序从服务器(或服务器上的“网站”)获取网页(或称“文档”、“文件”、“信息”),并在电脑屏幕上显现出来。你可以通过网页中的超链接在各个网页间转换,甚至可以向服务器回传信息互动交流。这种跟随超链接的上网方式通常被称为“网上冲浪”。

超文本是一种电子文档,它包含可以链接到其他字段或者文档的超文本链接,允许从当前阅读位置直接切换到超文本链接所指向的文字。通常使用超文本标记语言(HyperText Markup Language,缩写为HTML)书写。大多数网页都属于超文本。

在万维网上,每个Web页都有一个特定的地址,被称作统一资源定位符,即URL。超文本链接制作的网页间的跳转就是使用URL来定位,保证链接可以正确地跳转到目标网页。

0.1.2 服务器和客户端

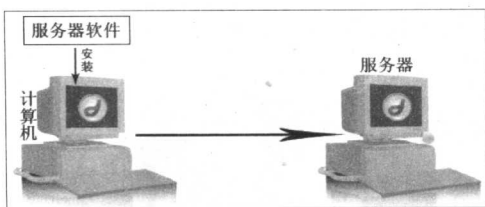


图 0-1-3

如图0-1-3所示,服务器有两种解释:

(1) 服务器是一个管理资源并为用户提供服务的计算机软件(或程序),通常分为文件服务器(为用户提供文件存取服务)、数据库服务器和应用程序服务器。

(2) 安装某些软件(或程序)的计算机也被称为服务器。

可以这样理解服务器:它是可以提供某种功能的软件(或程序),安装了某个特定服务器程序的计算机就成为具有这个服务功能的服务器。

客户端又称用户端,与服务器相对应,为客户提供本地与远程服务器进行信息交换的程序,一般安装在普通用户的计算机中,需要与服务端互相配合运行。

可以这样理解客户端,它是运行在客户本地计算机中的程序,它必须与服务器相对应才能发挥作用,例如你的机器中安装了FTP(一种因特网的文件传输协议,多用于上传、下载和管理远程服务器中的文件),那么你连接的远程服务器必须安装了FTP的服务端,才可以在本地机器使用FTP与这个服务器互动;同理,如果要登录提供FTP服务的服务器,你必须在本地计算机中安装FTP的客户端。

从信息的提供和获取角度来看,服务器可以看成是提供信息处理、服务、响应客户端请求的计算机。客户端是接受信息服务的一方,是接受服务器信息的计算机。

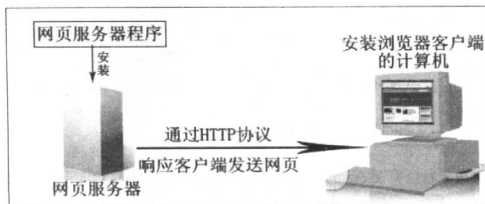


图 0-1-4

0.1.3 网页服务器

如图0-1-4所示,网页服务器即Web服务器。它含有两层意思:

(1) 它是负责提供网页的计算机,通过HTTP通信协议传给客户端,客户端一般是指网页浏览器,如IE、Firefox等网页浏览器。



(2) 它是一个提供网页服务的服务器，是一个安装有 Web 服务端软件的计算机。

每一台网页服务器至少执行一个网页服务器程序，现在市面上最普遍的网页服务器有：Apache 软件基金的 Apache HTTP 服务器、Microsoft 的 Internet Information Server (IIS) 和 Zeus Technology (<http://www.zeus.com/>) 的 Zeus Web Server。

最常用的网页服务器是 Apache 软件基金的 Apache，在 2004 年 10 月时有超过 67% 的市场占有率。

虽然选择网页服务器程序会有不同，但是它们都有一些共同的特点：每个网页服务器程序接收从客户端发送的 HTTP 请求，然后提供 HTTP 回复给请求者。HTTP 回复一般为一个 HTML 文件，但也可以是一个纯文字文件、一幅图像或其他类型的文件。

一般来说，这些文件都储存在网页服务器的本地文件系统里，而 URL 和本地文件拥有一个清晰的组织结构，服务器会把 URL 对应到本地文件系统中。当正确安装和设置好网页服务器软件后，管理员会利用服务器软件指定放置网页文件的地方，作为放置网页的根目录，并为这个地方设定一个路径名称。

0.1.4 什么是网页

网页通常含有文字资料、图像文件、Applet（在页面内执行的子程序）、超链接等元素，网页要通过网页浏览器来阅读。网页的合成体为网站，一个网站的开始点为首页。

网页格式的通用标准是超文本标记语言 (Hypertext Markup Language, 缩写为 HTML)，这种文本语言可用于创建辅以图像、声音、动画和超文本链接的格式化文本，即网页。

目前，出现了 HTML 的一种衍生语言，称为 XML。XML 是一种元语言，可以用来定义自己的文档标签。

当使用 HTML 制作静态网页不能满足网站的需要时，还可以使用如 CGI、JavaScript 和 PHP 等工具。网页服务器可以借助于 CGI 调用外部程序，而不是简单地返回静态文本。JavaScript 和 PHP 这两种语言可以直接嵌入到 HTML 文档中，但使用方法不尽相同，JavaScript 主要用于客户端脚本，PHP 则主要用于数据库的访问。

若要将网页发布到万维网，必须使用 FTP 程序上传页面到网站服务器，如图 0-1-5 所示。

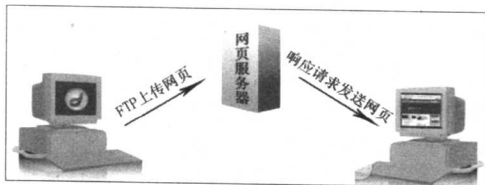


图 0-1-5

0.1.5 什么是网站

网站是指在因特网上，根据一定的规则，使用 HTML 等工具制作的用于展示特定内容的相关网页的集合。简单地说，网站是一个信息平台，就像布告栏一样，人们可以通过网站来发布自己想要公开的信息，或者利用网站来提供相关的网络服务。人们可以通过网页浏览器来访问网站，获取自己需要的信息或者享受网络服务。

许多公司都拥有自己的网站，它们利用网站来进行产品宣传、发布信息。随着网页制作技术的流行，很多个人也开始制作个人主页，这些通常是制作者用来自我介绍、展现个性的地方。也有以提供网络信息为赢利手段的网络公司，通常这些公司的网站上提供人们日常生活中各个方面的信息，如时事新闻、旅游、娱乐、经济等。

在因特网的早期，网站还只能保存单纯的文本。经过几年的发展，当万维网出现之后，图像、声音、动画、视频，甚至 3D 技术开始在因特网上流行起来，网站也慢慢地发展成为我们今天所看

