

宝典丛书

100万

Dreamweaver CS3, Flash CS3 Fireworks CS3, Photoshop CS3 网站创建四合一

宝典

书中凝结了笔者多年网站建设经验, 重点介绍了网站建设流程和Adobe CS3系列软件的使用方法

介绍了网站开发流程、网页艺术设计理念等, 是网页设计和开发人员必备的图书

通过典型实例, 对Fireworks CS3, Photoshop CS3, Flash CS3和Dreamweaver CS3进行了深入的剖析

技术+经验, 对于从事网页设计工作的人员来说, 本书是不可多得的良师益友

刘涛 著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

宝典丛书

Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3, Photoshop CS3 网站创建四合一宝典

刘涛著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

页面设计、动画设计、图形图像设计是创建多媒体交互式网站的3大核心。本书全面翔实地介绍了网页制作和网站开发的具体方法和步骤。在介绍静态网页的制作和动态网站的开发等内容的同时详细介绍了Fireworks CS3, Photoshop CS3, Flash CS3以及Dreamweaver CS3在网站创建中的应用方法。全书共分5部分27章,涵盖了网页制作和网站开发方方面面的知识。书中列举了大量的实例,难度由低到高,循序渐进,并注重技巧的归纳和总结。

本书作者曾从事多年的网页设计和平面设计工作,并且一直在从事相关软件的教学工作,可以说,作者非常了解读者在学习相关软件方面存在的问题。作者通过这本书将自己的实际工作经验以及纯熟的软件操作方法由浅入深地展现给了读者。随书附带的光盘还提供了大量的源文件和素材供读者参考使用。

本书语言简洁、内容丰富,适合网页设计与制作人员、网站创建与开发人员、大中专院校相关专业师生、网页制作培训班学员、个人网站爱好者等使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3, Photoshop CS3 网站创建四合一宝典 / 刘涛著.

—北京: 电子工业出版社, 2008.5

(宝典丛书)

ISBN 978-7-121-06412-8

I. D… II. 刘… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3、Flash CS3、Fireworks CS3、Photoshop CS3
IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第053090号

责任编辑: 董 英

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16

印张: 48.75

字数: 1373千字

印 次: 2008年5月第1次印刷

定 价: 99.00元(含光盘一张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

在所有设计师的期待中, Adobe 已经正式发布了旗下最新设计套装——Creative Suite 3 简体中文版。这是自收购 Macromedia 以来, 首次将其网页制作三剑客 Dreamweaver, Flash 和 Fireworks 整合到自己的软件套装中来, 为设计人员和开发人员在印刷、网络、移动、交互、音视频编辑等各方面的创意设计提供了广泛的选择。

新的网页制作三剑客无论从外观还是功能上都表现得非常出色, 并且与 Adobe 其他系列软件的配合上更加简便和高效。这些无论是对设计师还是对初学者来说, 都能使他们更加容易地完成各自的目标, 真切体验到 CS3 中文版为创意工作流程带来的全新变革。

以广告、设计、网络、游戏及出版印刷等为代表的国内创意产业, 目前面临的最大挑战就是如何简化相互之间的沟通环节, 建立顺畅的工作流程, 使宝贵的创意信息能够进行流畅的共享和深度的利用。Adobe 进入中国市场以来, 一直在履行自己对中国创意产业长远发展所担负的责任, 新产品创造了迄今为止最全面的、全中文化的创意工作环境, 为所有设计领域提供了先进高效、无缝衔接流程方面的支持, 帮助大家应对各种设计挑战, 实现共同发展。

本书不是纯粹的软件教程, 书中除了介绍软件的使用方法外, 更多地介绍了创意设计与软件功能的结合方法。全书以软件的实际应用为主线, 针对 Fireworks, Photoshop, Flash 和 Dreamweaver 的 CS3 版本中新功能等方面的知识进行了深入探讨。同时本书还附带所有的源文件与素材, 供读者参考使用。

本书是一本由浅入深的网页设计类教程, 面向的读者是初级专业人员及网页设计爱好者。本书适合作为承担国家技能型紧缺人才培养培训工程的高等职业院校和示范性软件职业技术学院的教材, 也可作为高等院校、大专院校、成人教育等相关专业的教材或参考书, 同时对于企事业单位的计算机培训及网页制作爱好者, 也不失为一本难得的好书。

为了方便广大读者学习, 本书结合大量的实际操作进行介绍。在写作本书时, 作者对所有的实例都亲自实践与测试, 力求使每一个实例都真实而完整地呈现在读者面前。

本书的特点

1. 循序渐进, 由浅入深

为了方便读者学习, 本书首先让读者了解网站建设的基础知识, 熟悉网站建设流程和设计中的相关概念, 然后循序渐进地介绍了网页图像处理软件 Fireworks CS3 和 Photoshop CS3 的使用方法, 动画制作软件 Flash CS3 的使用方法和网页布局软件 Dreamweaver CS3 的使用方法。这是按照网站建设流程的方式来进行排列组合的, 符合大多数读者的认知规律, 使读者学习时更加轻松。

2. 内容全面, 实例丰富

在写作本书时, 作者尽量结合网站建设的实际应用, 力求将最常见的软件技巧结合行业流程全面细致地介绍给读者。同时, 结合实例介绍每种应用的具体操作步骤, 读者只需要按照步骤一步一步进行操作, 就可以在不知不觉中掌握大量的知识。这种在实践中学习的方式不容易产生疲劳, 充满乐趣, 更容易为读者所接受。

3. 在线交流

欢迎登录笔者的网站 <http://www.go2here.net> 发表问题。在网站中注册后, 可以在相关的版块中提出问题或发表评论, 并留下您的联系方式 (QQ 或 E-mail) 即可。

本书的内容

第 1 部分 (第 1~3 章): 主要介绍网站建设中涉及到的基本概念、网站建设的生命周期以及网站建设中需要了解和掌握的相关美术知识。

第 2 部分 (第 4~9 章): 详细介绍了 Fireworks CS3 的相关知识, 主要包括 Fireworks CS3 的新功能、Fireworks CS3 的软件基础、Fireworks CS3 中矢量工具的使用方法、Fireworks CS3 中位图工具的使用方法以及 Fireworks CS3 针对网络的应用。

第 3 部分 (第 10~14 章): 详细介绍了 Photoshop CS3 的相关知识, 主要包括 Photoshop CS3 的基础知识、Photoshop CS3 中图层的使用方法、Photoshop CS3 中滤镜的使用方法以及 Photoshop CS3 中选区和通道的基本概念。

第 4 部分 (第 15~20 章): 详细介绍了 Flash CS3 的相关知识, 主要包括 Flash CS3 基本绘图工具的使用方法、Flash CS3 中元件和元件库的基本概念和使用方法、Flash CS3 的动画制作技巧、Flash CS3 中 ActionScript 的概念和基本函数的应用以及手机 Flash 动画的制作和发布方法。

第 5 部分 (第 20~27 章): 详细介绍了 Dreamweaver CS3 的相关知识, 主要包括 Dreamweaver CS3 的基本概念和常见的网页脚本语言、通过 Dreamweaver CS3 创建和管理 Web 站点的方法、使用 Dreamweaver CS3 中的表格工具进行排版布局的方法、层叠样式表 CSS 在 Dreamweaver CS3 中的应用、Adobe Spry 在 Dreamweaver CS3 中的应用以及使用 Dreamweaver CS3 开发动态网站的方法。

适合的读者

- ◆ 网页设计人员
- ◆ Adobe 软件初级用户
- ◆ 大中专院校学生
- ◆ 社会培训学生

目 录

第 1 部分 基础知识篇	1
第 1 章 网站建设基础	2
1.1 网站建设流程概述	2
1.2 网络和网站	3
1.2.1 Internet 的起源和发展	3
1.2.2 网站的概念	4
1.3 网站建设的技术知识	4
1.3.1 网络协议、IP 地址与域名	4
1.3.2 统一资源定位符	6
1.3.3 Web 浏览器	6
1.3.4 超链接	6
1.3.5 网站中的多媒体技术	7
1.3.6 网站中的 JavaScript 特效	10
1.4 网站的分类	10
1.4.1 资讯类网站	11
1.4.2 交易类网站	11
1.4.3 互动游戏类网站	12
1.4.4 有偿资讯类网站	12
1.4.5 功能型网站	13
1.4.6 综合类网站	13
1.4.7 办公类网站	14
1.5 申请商业域名和虚拟主机	15
1.5.1 域名和虚拟主机的基本概念	15
1.5.2 如何申请域名	17
1.5.3 域名的设计	18
1.5.4 如何申请虚拟主机	21
1.6 申请免费域名和虚拟主机	22
1.6.1 免费虚拟主机的申请	23
1.6.2 免费虚拟主机的使用	24
1.7 经营性网站备案	26
1.8 网页设计基础知识	27
1.8.1 网页的基本元素	27
1.8.2 网页内容的构成	29
1.9 小结	34
第 2 章 网站建设的生命周期	35
2.1 网站项目的规划	35
2.1.1 网站项目的定义	36

2.1.2 网站项目的评估	37
2.1.3 网站项目的方案	38
2.1.4 网站项目的资源	43
2.1.5 网站项目的控制	44
2.2 网站项目的实施	50
2.2.1 网页效果图设计	50
2.2.2 页面制作和程序设计	52
2.3 网站项目的测试和发布	53
2.3.1 网站项目的测试	53
2.3.2 网站项目的发布	54
2.4 网站的宣传推广	55
2.4.1 推广前应明确的问题	56
2.4.2 网站宣传推广的手段	56
2.4.3 搜索引擎优化	57
2.4.4 网站的维护	58
2.5 网站项目的总结	58
2.6 网站项目的团队构成	59
2.7 小结	60
第3章 网页的美术设计	61
3.1 网页设计应注意的问题	61
3.1.1 浏览器	62
3.1.2 显示器	62
3.2 网页中的色彩设计	64
3.2.1 色彩的性质	64
3.2.2 颜色模式	66
3.2.3 色彩的三要素	67
3.2.4 色彩的对比	68
3.2.5 色彩与心理	75
3.2.6 网页色彩的搭配技巧	78
3.3 网页中的构成设计	79
3.3.1 点、线、面的构成	79
3.3.2 构成的形式	84
3.3.3 网页的版式结构	87
3.4 网页中的标志和文字	91
3.4.1 标志设计	91
3.4.2 文字设计	95
3.5 小结	100
第2部分 Fireworks CS3 篇	101
第4章 Fireworks CS3 概述	102
4.1 Fireworks CS3 简介	102
4.2 Fireworks 的用途	103
4.3 图像设计基础	104
4.3.1 计算机中的图形图像	104
4.3.2 图像格式的应用	106

4.3.3	Fireworks CS3 中的颜色模式	108
4.4	Fireworks CS3 黏合剂大师	109
4.4.1	Fireworks CS3 和图像软件之间的协同工作	110
4.4.2	Fireworks CS3 和 Dreamweaver CS3 之间的协同工作	111
4.4.3	Fireworks CS3 和 Flash CS3 之间的协同工作	114
4.5	小结	116
第 5 章	Fireworks CS3 新特性	117
5.1	9-切片缩放的使用	117
5.2	创建 Fireworks 页面	120
5.2.1	“页面”面板的基本使用方法	121
5.2.2	使用“页面”面板制作网页	121
5.3	“公用库”面板的使用	130
5.4	“路径”面板的使用	132
5.4.1	“路径”面板的“路径”选项区	133
5.4.2	“路径”面板的“点”选项区	136
5.5	使用 Fireworks CS3 制作 Flash 相册	137
5.6	小结	144
第 6 章	Fireworks CS3 软件基础	145
6.1	Fireworks CS3 的文档操作	145
6.1.1	新建 Fireworks CS3 文档	145
6.1.2	打开已有文档	146
6.1.3	保存文档	147
6.1.4	修改文档属性	148
6.2	辅助绘图工具的使用	149
6.2.1	标尺和辅助线	149
6.2.2	网格	151
6.3	Fireworks CS3 的色彩管理	152
6.3.1	色彩管理概述	152
6.3.2	颜色的选取	153
6.3.3	“样本”面板的使用	154
6.3.4	“混色器”面板的使用	156
6.3.5	“调色板”面板组的使用	157
6.3.6	辅助配色软件 ColorImpact 的使用	161
6.4	设计前的准备	166
6.4.1	Fireworks CS3 的外挂滤镜	166
6.4.2	Fireworks CS3 的样式	169
6.4.3	安装第三方插件	171
6.4.4	安装设计字体	172
6.5	小结	172
第 7 章	Fireworks CS3 的矢量绘制	173
7.1	矢量设计概述	173
7.1.1	Fireworks CS3 中的工作模式	173
7.1.2	Fireworks CS3 中的矢量工具简介	174
7.2	“直线”工具的使用	175
7.3	“自动形状”工具的使用	176

7.3.1	“自动形状”工具的功能	176
7.3.2	设计实例——中国银行标志设计	177
7.4	“钢笔”工具的使用	179
7.4.1	使用“钢笔”工具绘制开放或闭合路径	180
7.4.2	使用“钢笔”工具绘制直线路径	180
7.4.3	使用“钢笔”工具绘制曲线路径	181
7.4.4	使用“钢笔”工具添加和删除路径点	181
7.4.5	使用“钢笔”工具转换路径点状态	182
7.4.6	设计实例——绘制 PS2 标志	182
7.5	“矢量路径”工具和“重绘路径”工具的使用	184
7.6	“自由变形”工具和“更改区域形状”工具的使用	185
7.7	“刀子”工具的使用	186
7.8	“部分选定”工具的使用	187
7.8.1	选择和删除路径上的路径点	187
7.8.2	调整路径点的控制手柄	187
7.9	“组合路径”命令的使用	188
7.9.1	路径的接合与拆分	188
7.9.2	其他“组合路径”命令的使用	188
7.9.3	设计实例——三元乳品标志设计	189
7.9.4	设计实例——西瓜	191
7.10	“文本”工具的使用	192
7.10.1	文本的创建	192
7.10.2	文本属性的设置	193
7.10.3	设计实例——网页中的文本特效	196
7.11	文本的高级应用	197
7.11.1	文本附加到路径	197
7.11.2	设计实例——宝马公司标志设计	198
7.11.3	文本转换为路径	199
7.11.4	设计实例——大众公司标志设计	200
7.11.5	文本的变形	201
7.11.6	文本的笔触和填充效果	202
7.12	小结	204
第 8 章	Fireworks CS3 的位图处理	205
8.1	图像处理概述	205
8.1.1	图像处理的应用类别	206
8.1.2	网页图像处理	207
8.2	调整图像的色彩	208
8.2.1	Fireworks CS3 中的图像混合模式	208
8.2.2	设计实例——淡彩钢笔画效果	209
8.2.3	Fireworks CS3 中的调整颜色滤镜	210
8.3	修改图像属性	215
8.3.1	“图像大小”命令	215
8.3.2	“画布大小”命令	216
8.3.3	“画布颜色”命令	216
8.3.4	“修剪画布”和“符合画布”命令	217
8.3.5	“旋转画布”命令	217

8.4	Fireworks CS3 中的位图工具	218
8.4.1	“选取框”工具和“椭圆形选取框”工具	218
8.4.2	“套索”工具和“多边形套索”工具	219
8.4.3	“魔术棒”工具	220
8.4.4	“铅笔”工具	221
8.4.5	“橡皮擦”工具	221
8.4.6	图像修饰工具	222
8.4.7	设计实例——图像条形码效果	222
8.5	路径和选区的转换	224
8.5.1	路径转换为选区	224
8.5.2	选区转换为路径	225
8.5.3	保存选区	226
8.6	Fireworks CS3 中蒙版的应用	227
8.6.1	蒙版概述	227
8.6.2	Fireworks CS3 的蒙版属性	228
8.6.3	在 Fireworks CS3 中创建蒙版	229
8.6.4	禁用蒙版	233
8.7	小结	234
第 9 章	Fireworks CS3 的网络应用	235
9.1	GIF 动画的制作	235
9.1.1	Fireworks CS3 的动画制作原理	235
9.1.2	逐帧动画的制作	236
9.1.3	使用“选择动画”命令制作动画	239
9.1.4	补间动画的制作	242
9.2	Fireworks CS3 的行为特效	243
9.2.1	“行为”面板	243
9.2.2	行为特效制作	244
9.3	图像的优化	246
9.3.1	图像优化的方式	247
9.3.2	GIF 格式的优化	247
9.3.3	JPEG 格式的优化	249
9.4	图像的导出	250
9.4.1	导出向导	250
9.4.2	快速导出	251
9.5	Fireworks CS3 的效率工具	251
9.5.1	“历史记录”面板的使用	251
9.5.2	设计实例——放射状背景效果	252
9.5.3	把历史记录保存为命令	254
9.5.4	批处理	255
9.6	小结	258
第 3 部分	Photoshop CS3 篇	259
第 10 章	Photoshop CS3 概述	260
10.1	Photoshop CS3 简介	260
10.2	Photoshop CS3 新特性	261

81S	10.2.1 方便易用的黑白调色功能	261
81S	10.2.2 体验新的抠图工具——快速选择工具	263
91S	10.2.3 强大的图像拼合功能	265
05S	10.2.4 “消失点”滤镜的使用	267
15S	10.2.5 其他新特性	267
15S	10.3 Photoshop CS3 的工作界面	270
55S	10.3.1 菜单栏和工具选项条	270
55S	10.3.2 工具箱	271
55S	10.3.3 浮动面板	271
55S	10.3.4 图像窗口	272
25S	10.4 Photoshop CS3 基本操作	272
83S	10.4.1 新建文件	272
52S	10.4.2 打开文件	273
52S	10.4.3 保存文件	274
85S	10.5 图像的查看	274
95S	10.5.1 视图查看	275
85S	10.5.2 缩放查看	275
45S	10.5.3 抓手和导航器查看	276
25S	10.6 使用辅助工具	276
35S	10.6.1 标尺	276
35S	10.6.2 网格	277
35S	10.6.3 参考线	278
95S	10.7 图像尺寸的调整	279
54S	10.7.1 调整图像大小	279
54S	10.7.2 调整画布大小	280
54S	10.7.3 调整图像方向	283
44S	10.8 网页图像处理大师	284
54S	10.9 小结	284
74S	第 11 章 色彩调整及绘图工具的使用	285
94S	11.1 色调调整	285
05S	11.1.1 自动调整	285
05S	11.1.2 调整色阶	285
05S	11.1.3 调整曲线	286
15S	11.2 色彩调整	287
15S	11.2.1 调整亮度和对比度	287
15S	11.2.2 调整色相和饱和度	287
55S	11.2.3 替换颜色	288
45S	11.2.4 渐变映射	289
55S	11.2.5 反相	290
55S	11.2.6 阈值	290
95S	11.2.7 变化	291
95S	11.2.8 图片过滤器	292
95S	11.2.9 暗部/高光	293
05S	11.3 绘图与擦除	293
05S	11.3.1 绘图	293
15S	11.3.2 擦除	294

11.4 使用填充设计网页页面	295
11.4.1 内部填充	295
11.4.2 边框填充	298
11.4.3 绘制网站标志	298
11.5 在网页图像中加入文字	300
11.5.1 加入文字	300
11.5.2 加入文字选区	303
11.6 文字的排列与变形	303
11.7 设计网页页面中的特效字	305
11.7.1 制作整体页面	305
11.7.2 制作金属效果标题文字	307
11.7.3 制作冰冻效果标题文字	310
11.8 照片修饰	311
11.8.1 图章工具	311
11.8.2 修补工具	312
11.8.3 修饰工具	314
11.9 小结	316
第 12 章 图层的运用	317
12.1 图层的基本操作	317
12.1.1 “图层”面板的操作	317
12.1.2 图层的叠放和叠加	318
12.2 使用蒙版	323
12.3 使用图层样式	325
12.4 填充层和调整层	327
12.5 使用图层创建网页图样	327
12.5.1 信息咨询公司页面	327
12.5.2 大唐电信手机活动展示页面	330
12.6 小结	333
第 13 章 丰富多彩的滤镜	334
13.1 常见滤镜	334
13.1.1 “艺术效果”滤镜	334
13.1.2 “模糊”滤镜	338
13.1.3 “画笔描边”滤镜	339
13.1.4 “扭曲”滤镜	340
13.1.5 “杂色”滤镜	342
13.1.6 “像素化”滤镜	343
13.1.7 “渲染”滤镜	344
13.1.8 “锐化”滤镜	345
13.1.9 “素描”滤镜	346
13.1.10 “风格化”滤镜	348
13.1.11 “纹理”滤镜	350
13.1.12 其他滤镜	351
13.2 利用滤镜进行网页设计	352
13.2.1 大唐电信 CDMA 移动电话网页	352
13.2.2 花火数码文化传播中心网页	355
13.2.3 魔域帝国专区页面	358

13.3 小结	362
第 14 章 选区和通道	363
14.1 使用选区工具	363
14.1.1 规则区域选取工具	363
14.1.2 套索工具	367
14.1.3 快速选择工具	370
14.1.4 魔棒工具	370
14.1.5 利用选取工具制作边缘特效	371
14.2 创建选区的其他方法	372
14.2.1 使用色彩范围	372
14.2.2 使用快速蒙版	373
14.2.3 抽出图像	375
14.3 调整选区	378
14.3.1 全部选择和取消选择	378
14.3.2 反向选择	378
14.3.3 修改选区	378
14.3.4 扩大选取	380
14.3.5 选取相似	381
14.3.6 变换选区及其内容	381
14.3.7 存储和载入选区	384
14.4 通道	385
14.4.1 通道的基本概念	385
14.4.2 “通道”面板的使用	386
14.5 专色通道	387
14.5.1 创建专色通道	388
14.5.2 Alpha 通道转化为专色通道	388
14.5.3 合并专色通道	388
14.6 利用通道制作特效字	388
14.7 小结	392
第 4 部分 Flash CS3 篇	393
第 15 章 Flash CS3 概述	394
15.1 Flash CS3 简介	394
15.2 Flash CS3 的新功能	394
15.2.1 Adobe CS3 界面	395
15.2.2 Adobe Bridge 和 Version Cue	395
15.2.3 位图元件“库”面板	396
15.2.4 Adobe Device Central (手机设备中心)	396
15.2.5 符合 Web 标准的 HTML 模板	396
15.2.6 9-切片缩放功能	397
15.2.7 复制和粘贴滤镜	398
15.2.8 复制和粘贴动画	399
15.2.9 将动画转换为 ActionScript 3.0	401
15.2.10 增强的“钢笔工具”	401
15.2.11 Photoshop PSD 和 Illustrator AI 的支持	402

15.2.12	基本矩形和基本椭圆工具	402
15.2.13	增强的 QuickTime 视频支持	403
15.2.14	ActionScript 中的改进	403
15.3	网页动画大师 Flash CS3	403
15.4	网络应用程序大师 Flash CS3	406
15.5	Flash CS3 工作界面	407
15.5.1	编辑区	407
15.5.2	菜单栏	407
15.5.3	工具箱	408
15.5.4	时间轴	408
15.5.5	浮动面板	408
15.5.6	“属性”面板	408
15.6	Flash CS3 文档操作	408
15.6.1	打开 Flash CS3 文档	408
15.6.2	新建 Flash CS3 文档	408
15.6.3	保存 Flash CS3 文档	409
15.6.4	关闭 Flash CS3 文档	410
15.6.5	典型案例	410
15.7	Flash CS3 绘图工具与动画场景设置	411
15.7.1	认识 Flash CS3 的工具箱	412
15.7.2	设置舞台	413
15.7.3	标尺、辅助线和网格	414
15.7.4	场景操作	416
15.8	小结	416
第 16 章	Flash CS3 的图形绘制	417
16.1	Flash CS3 的绘图概述	417
16.2	选取对象	417
16.2.1	选择工具	417
16.2.2	部分选取工具	420
16.3	Flash CS3 中的对象绘制模式	421
16.4	绘制路径	421
16.4.1	线条工具	422
16.4.2	铅笔工具	424
16.4.3	钢笔工具	424
16.4.4	转换锚点工具	425
16.4.5	添加和删除路径点	426
16.5	绘制简单图形	426
16.5.1	椭圆工具和基本椭圆工具	426
16.5.2	矩形工具和基本矩形工具	426
16.5.3	多角星形工具	427
16.5.4	刷子工具	428
16.5.5	橡皮擦工具	430
16.6	色彩工具的使用	432
16.6.1	墨水瓶工具	432
16.6.2	颜料桶工具	432
16.6.3	滴管工具	434

16.6.4	渐变变形工具	434
16.7	添加文本	436
16.7.1	输入文本	436
16.7.2	修改文本	437
16.7.3	设置文本属性	438
16.8	文本的转换	439
16.8.1	分离文本	439
16.8.2	编辑矢量文本	440
16.9	文本的类型	441
16.9.1	静态文本	441
16.9.2	动态文本	441
16.9.3	输入文本	442
16.10	小结	442
第 17 章	Flash CS3 的元件和元件库	443
17.1	Flash CS3 中的元件	443
17.2	图形元件的创建	444
17.2.1	新建图形元件	444
17.2.2	转换为图形元件	445
17.3	按钮元件的创建	446
17.3.1	新建按钮元件	446
17.3.2	转换为按钮元件	447
17.3.3	按钮元件的状态	448
17.3.4	设计实例——制作水晶按钮	448
17.3.5	设计实例——制作交互按钮	452
17.4	影片剪辑元件的创建	455
17.4.1	新建影片剪辑元件	455
17.4.2	将舞台中的对象转换为影片剪辑元件	455
17.4.3	将舞台中的动画转换为影片剪辑元件	455
17.5	编辑元件	457
17.5.1	在当前位置编辑元件	458
17.5.2	在新窗口中编辑元件	459
17.5.3	使用编辑模式编辑元件	459
17.6	元件的实例	460
17.6.1	创建元件的实例	460
17.6.2	修改元件的实例	460
17.6.3	实例的颜色设置	462
17.7	元件库	463
17.7.1	元件库的基本操作	463
17.7.2	调用其他动画的库	465
17.7.3	公用库	466
17.8	小结	466
第 18 章	Flash CS3 的动画制作	467
18.1	逐帧动画	467
18.1.1	导入素材生成动画	467
18.1.2	逐帧动画制作进阶	467
18.1.3	设计实例——制作数码相机网络广告	468

18.2	补间动画	473
18.2.1	运动补间动画	473
18.2.2	形状补间动画	477
18.2.3	形状提示	478
18.3	引导线动画	479
18.3.1	引导线动画的制作方法	479
18.3.2	设计实例——手写文字效果	481
18.4	遮罩动画	488
18.4.1	遮罩层动画	488
18.4.2	被遮罩层动画	490
18.4.3	设计实例——制作波浪特效	492
18.5	复合动画	497
18.6	小结	499
第 19 章	ActionScript 和组件的应用	500
19.1	ActionScript 简介	500
19.1.1	Flash CS3 中的 ActionScript	500
19.1.2	ActionScript 3.0 和 ActionScript 2.0	501
19.2	“动作”面板简介	502
19.3	使用 ActionScript 2.0 添加动作	503
19.3.1	为关键帧添加动作	503
19.3.2	为按钮元件添加动作	504
19.3.3	为影片剪辑元件添加动作	504
19.3.4	理解 ActionScript	504
19.4	ActionScript 基本函数	505
19.4.1	控制影片的播放和停止	505
19.4.2	跳转语句	506
19.4.3	设计实例——制作 Flash 个人网站	507
19.4.4	停止所有声音播放语句	510
19.4.5	Flash 播放器控制语句	510
19.4.6	转到 Web 页语句	512
19.4.7	加载或卸载外部影片剪辑语句	513
19.4.8	加载变量语句	514
19.4.9	设置影片剪辑元件的属性	515
19.4.10	复制影片剪辑元件语句	517
19.5	“行为”面板的使用	518
19.6	组件的简介	519
19.7	组件的应用	521
19.7.1	按钮组件	521
19.7.2	复选框组件	522
19.7.3	下拉列表框组件	523
19.7.4	列表框组件	524
19.7.5	滚动条组件	525
19.7.6	单选按钮组件	527
19.7.7	设计实例——显示时间	528
19.7.8	FLV 视频播放组件	530
19.8	小结	533

第 20 章 手机 Flash 动画的制作	534
20.1 手机 Flash 动画概述	534
20.1.1 手机动画的主要技术	535
20.1.2 什么是 Flash Lite	536
20.1.3 Flash Lite 可以做什么	536
20.1.4 什么样的手机可以播放 Flash 动画	537
20.1.5 手机动画的发展与未来	539
20.1.6 手机动画的应用	539
20.2 手机 Flash 动画的开发平台	540
20.3 Adobe Device Central CS3	541
20.3.1 使用 Adobe Device Central CS3 来创建动画	542
20.3.2 使用 Adobe Device Central CS3 来测试动画	545
20.3.3 Flash Lite 所支持的按键	546
20.4 在手机上测试 Flash 动画	548
20.4.1 安装 Flash Lite 播放器	548
20.4.2 播放 VIS 动画	549
20.5 手机 Flash 动画的优化	549
20.5.1 优化因素	549
20.5.2 位图与矢量图的选择	549
20.5.3 帧频的选择	550
20.6 设计实例——制作手机贺卡	550
20.7 小结	558

第 5 部分 Dreamweaver CS3 篇 559

第 21 章 Dreamweaver CS3 概述	560
21.1 Dreamweaver CS3 简介	560
21.2 Dreamweaver CS3 的新功能	561
21.2.1 Ajax 的 Spry 框架	561
21.2.2 Spry 构件	561
21.2.3 Spry 效果	561
21.2.4 高级 Photoshop CS3 集成	561
21.2.5 浏览器兼容性检查	562
21.2.6 Adobe CSS Advisor	563
21.2.7 CSS 布局	563
21.2.8 管理 CSS	564
21.2.9 Adobe Device Central	564
21.2.10 Adobe Bridge CS3	565
21.3 Dreamweaver CS3 的操作环境	566
21.4 常见的网页脚本语言	567
21.4.1 HTML	567
21.4.2 XHTML	568
21.4.3 XML	569
21.4.4 CSS	569
21.4.5 ASP	570
21.4.6 JSP	570
21.4.7 PHP	572