



飞思 数码设计院

网页设计 最佳拍档

web
design

——Photoshop 7
+Dreamweaver MX
+Flash MX

飞思科技产品研发中心 编著

the
best

随书附赠的光
盘包括部分范
例制作源文件
和实例效果图



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>





飞思数码设计院

网页设计 最佳拍档

——Photoshop 7
+Dreamweaver MX
+Flash MX

飞思科技产品研发中心 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书介绍了网页设计师在实际工作中最常用到的三个工具软件：Photoshop 7、Dreamweaver MX 和 Flash MX。这三个软件被称为“网页设计最佳拍档”。

全书内容分为 13 章，分别介绍了 Photoshop 7、Dreamweaver MX 和 Flash MX 的基础及应用技巧。本书循序渐进地介绍了 Photoshop 7 的使用方法，并在最后引导读者完成了一整幅网页图片的制作，以此增强读者对 Photoshop 7 的实际操作能力。在 Dreamweaver MX 的介绍中，以具体的网站“影迷”为例，分别介绍了站点管理技术、制作网站和发布的方法。为了增强读者对 Flash MX 的认识，书中也通过几个网页动画应用实例来介绍了 Flash 动画制作的技巧。随书附赠的光盘包括部分范例源代码和实例效果图。

本书内容通俗易懂，简明扼要，实例丰富。尤其是书中所用的重点案例“影迷”网站，对于网页设计师的实际工作具有很高的参考和实用价值。本书既适合作为网络爱好者的自学教材，也适合作为各类培训机构的培训教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计最佳拍档——Photoshop 7 + Dreamweaver MX + Flash MX/飞思科技产品研发中心编著. —北京：电子工业出版社，2003.4

(飞思数码设计院)

ISBN 7-5053-8575-5

I.网... II.飞... III.主页制作—应用软件, Photoshop 7、Dreamweaver MX、Flash MX IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 016050 号

责任编辑：刘韦韦 王 蒙

印 刷 者：北京市增富印刷有限责任公司

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

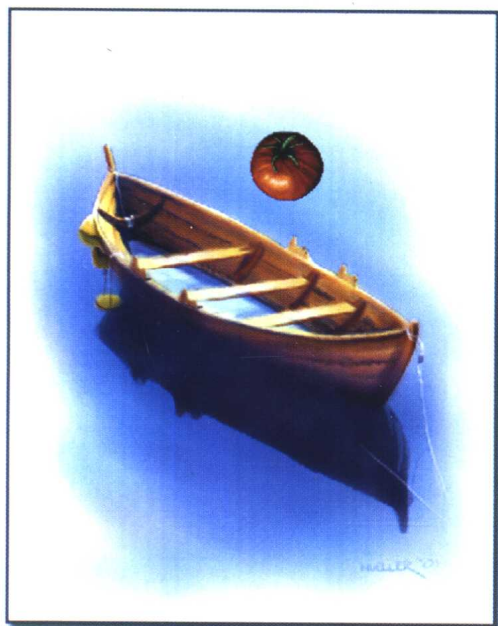
经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：29.25 字数：748.8 千字 彩插 1 附光盘 1 张

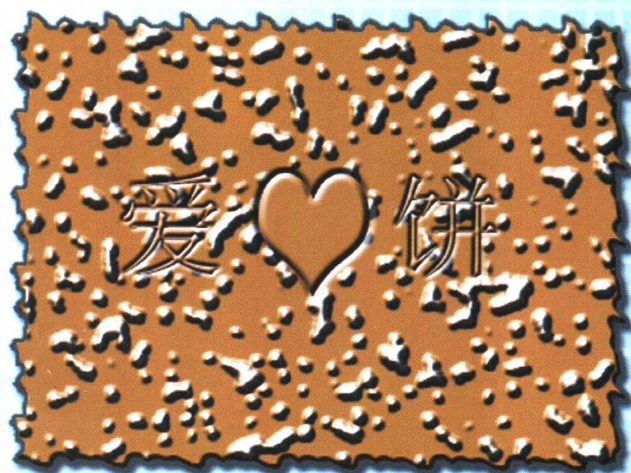
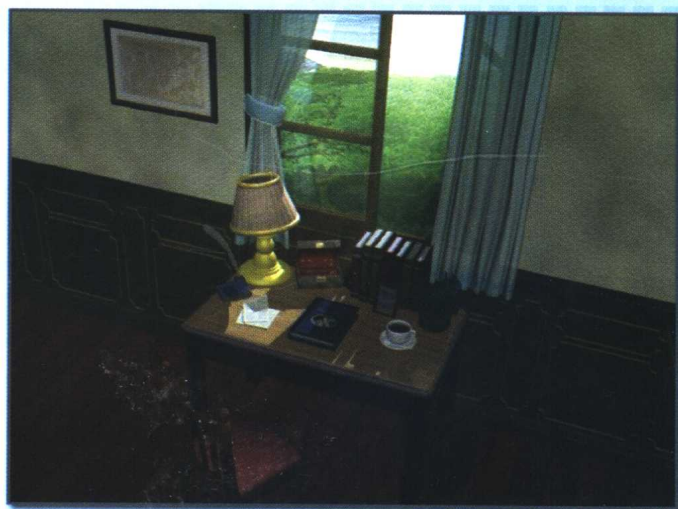
版 次：2003 年 4 月第 1 版 2003 年 4 月第 1 次印刷

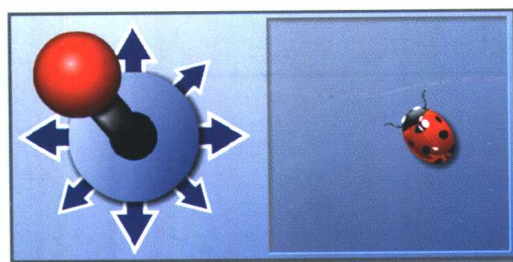
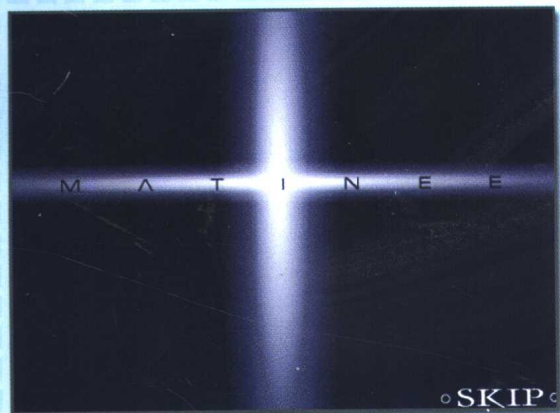
印 数：5000 册 定 价：45.00 元 (含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：(010) 68279077。



Tomato







前 言

关于本丛书

21 世纪是数字多媒体的时代,其中备受瞩目的应该就是计算机图形设计技术。当前的文化艺术领域也在广泛利用计算机图形设计功能,最典型的例子就是曾经风靡全球的影片《泰坦尼克号》。现在,计算机图形设计已经是很多领域中不可缺少的一项技术。而当面对国外著名设计师的精彩设计时,我们只能惊叹其构思的巧妙和设计的精美。那么什么时候我们才能够赶上世界一流的水平?这一点真的需要我们认真地反省!我国是拥有悠久历史的泱泱大国,出版高品质的电脑图形设计书籍是培养出世界级著名设计师的基础。

综观当前整个电脑图形设计书籍市场,我们会发现这个领域已经具有相当成熟的市场,各类图形设计的书籍琳琅满目,不过同时我们也发现大部分书籍只是停留在基础的层次上,对于有一定基础知识的读者来说,要想提高到更高的层次,会遇到一个难以突破的瓶颈。

“飞思数码设计院”是电子工业出版社计算机研发部全新规划的、面向国内电脑图形设计人员编写的高质量图书,同时还将从在电脑图形设计领域具有领先技术的日本、韩国和中国台湾等地选择最畅销的精品图书进行改编。“飞思数码设计院”贯穿电脑图形设计的深度和广度,努力打造电脑图形处理领域的精品,使其拥有更加长久的生命力,开创出具有高、精、尖概念的电脑图形设计书籍全新理念。

我们真诚地希望“飞思数码设计院”系列丛书可以为更多读者带来广阔的学习空间,并希望我们的努力能够为国内的设计师队伍建设做出一些贡献。我们期待着您能为我们的努力提出宝贵意见,并等待着您的加入。

关于本书

2002 年 4 月,Adobe 公司隆重推出了最新的图像处理软件 Photoshop 7。与以前的版本相比,Photoshop 7 的功能更加强大,界面布局更加人性化,操作更加简练。更值得一提的是 Photoshop 7 捆绑的专门用来制作网络图像的软件 Image Ready,它的功能与以前版本相比有了革命性的提高。毫不夸张地说,Photoshop 7 的功能已经接近于完美,只要您具有充分的想像力和完美的创意,就能制作出令人惊讶不已的效果来!

Dreamweaver 和 Flash 两个软件,多年来一直在各自的领域拥有不可动摇的霸主地位。2002 年,Macromedia 更是乘胜追击,推出了这两个软件的最新版本,并将它们与 Firework 软件捆绑在一起,组成 Macromedia MX Studio,进一步巩固了自己在网络设计领域的地位。

本书内容分为 13 章,从各自介绍的重心来看,可以分成 3 个部分。

第 1 部分包括第 1 章~第 4 章,介绍的重心是 Photoshop 7 的应用。第 1 章,我们简单介绍了 Photoshop 7 的外观,并通过一个简单实例的 Step by Step 介绍,让读者可以很快上手,亲手做出一个图像效果来,实现快速入门。第 2 章~第 4 章则分别介绍了 Photoshop 的绘图

方法和网页图像处理技术，并制作了很多图像实例。更为重要的是，这里所进行的图像处理，实际上是在为后面的网页设计制作素材。

第2部分包括第5章～第8章，介绍的重心是 Dreamweaver MX。在第5章中，我们同样首先简单介绍了 Dreamweaver MX 的外观，并通过一个具体实例的 Step by Step 介绍，让读者很快可以亲手做出一个页面来，实现快速入门。在第6章～第8章中以一个具体的网站“影迷”为例，分别介绍了站点管理技术、制作网站和发布的方法。在网站制作过程中，我们用到了前面 Photoshop 部分所处理过的图像素材。

第3部分包括第9章～第13章，介绍的重心是 Flash MX。在第9章中，仍然是首先介绍了 Flash MX 的外观，并通过一个具体实例的 Step by Step 讲解，让读者实现快速入门。在第10章中，介绍了编辑图形、应用元件和按钮等动画制作基础。在第11章中，分别介绍了 Flash 动画制作的六大技法。在第12章中，介绍了动画影片的发布和分析。在第13章中，给出了几个网页动画应用实例。

本书由飞思科技产品研发中心策划并组织编写，由邓燕主笔，袁阳、邓鸿、袁博、刘斌、周照鹏、宋阳、马磊、李林、贾永东、尚亚莉、黄治国、李胜洪、张德坤、刘娜娜、侯江华、张会军、赵国强、刘芙椿等人参与了本书的编写工作，在此一并表示感谢！

由于时间仓促，书中的错误、纰漏在所难免，本书如有任何不足之处，欢迎读者批评指正，我们的联系方式为：

咨询电话：(010) 68134545 68131648

答疑邮件：support@fecit.com.cn

网 址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

答疑网址：<http://www.fecit.com.cn/question.htm>

通用网址：计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思科技产品研发中心



目 录

第 1 章	Photoshop 7 一见倾心	1
1.1	初识 Photoshop 7	1
1.1.1	菜单	2
1.1.2	工具箱	16
1.1.3	选项栏	19
1.1.4	浮动面板	22
1.2	绘图实例	26
1.3	小结	34
第 2 章	用 Photoshop 7 绘图	35
2.1	Photoshop 7 绘图基础	35
2.1.1	文件操作	35
2.1.2	设置前景色和背景色	41
2.1.3	使用标尺、度量工具、参考线和网格	43
2.2	建立和调整选区	46
2.2.1	基本选择工具	47
2.2.2	调整选区	54
2.3	图层的使用	61
2.3.1	了解图层和图层面板	61
2.3.2	管理多图层图像	64
2.3.3	使用图层样式	69
2.3.4	文字图层的处理	80
2.4	使用通道和蒙版	82
2.4.1	认识通道	82
2.4.2	存储和管理通道	85
2.4.3	使用专色通道	86
2.4.4	使用蒙版	87
2.4.5	使用 Alpha 通道	92
2.5	使用滤镜	95
第 3 章	Photoshop 7 绘图实例	97
3.1	紫水晶	97
3.1.1	创作思路	97
3.1.2	操作步骤	97
3.2	生锈的年代	101
3.2.1	创作思路	101

3.2.2	操作步骤	102
3.3	燃烧的青春	110
3.3.1	创作思路	110
3.3.2	操作步骤	111
3.4	爱心饼	114
3.4.1	创作思路	115
3.4.2	操作步骤	115
3.5	小结	121
第4章	Photoshop 7 处理网页图像	123
4.1	制作素材	123
4.1.1	制作网站 Logo	123
4.1.2	制作光盘	130
4.1.3	制作填充图案	135
4.1.4	数字序号	140
4.1.5	制作底部图片	142
4.1.6	制作小动画	147
4.2	制作网站首页	154
4.2.1	绘制结构图	154
4.2.2	图片切割	164
4.2.3	输出	167
4.3	小结	170
第5章	Dreamweaver MX 一目了然	171
5.1	Dreamweaver MX 的工作界面	171
5.1.1	Dreamweaver MX 的菜单	172
5.1.2	插入栏	173
5.1.3	面板	175
5.2	制作一个欢迎页面	176
5.2.1	创建页	177
5.2.2	页面布局 and 设置	179
5.3	小结	184
第6章	站点管理	185
6.1	站点规划	185
6.1.1	站点规划的原则	185
6.1.2	站点设计	187
6.2	设置站点	189
6.2.1	定义本地文件夹	189
6.2.2	定义远程文件夹	193

6.2.3	指定处理动态页的文件夹	196
6.3	管理站点	197
6.3.1	站点面板	198
6.3.2	站点地图	198
6.3.3	同步本地和远程站点上的文件	200
6.3.4	站点遮盖	201
6.3.5	设计备注	203
6.4	小结	205
第 7 章	用 Dreamweaver MX 建立网站	207
7.1	准备工作	207
7.1.1	使用表格	208
7.1.2	使用框架	214
7.1.3	使用布局视图	216
7.1.4	使用代码视图	220
7.1.5	使用模板	221
7.2	首页制作	225
7.2.1	页面属性选项修改	226
7.2.2	使用表格显示内容	228
7.2.3	插入图片	230
7.2.4	插入文本和设置文本格式	236
7.2.5	插入表单	241
7.2.6	在浏览器中预览	246
7.3	利用模板制作其他网页	246
第 8 章	网站发布	251
8.1	站点测试	251
8.1.1	在浏览器中预览页面	251
8.1.2	链接的测试与修复	253
8.2	站点上传	257
8.3	使用 Web 服务器	259
8.3.1	PWS 的安装	259
8.3.2	个人网站的设置	265
第 9 章	Flash MX 一见如故	267
9.1	Flash MX 界面介绍	267
9.1.1	工具箱	268
9.1.2	浮动面板	270
9.2	Flash MX 的文件操作	271
9.2.1	新建文件	271

9.2.2	打开文件	273
9.2.3	保存文件	274
9.3	Flash MX 制作实例	275
第 10 章	Flash 动画制作基础	283
10.1	Flash 基本操作练习	283
10.1.1	初探 Flash 动画	283
10.1.2	图层操作	286
10.1.3	帧的操作	290
10.2	编辑图形	296
10.2.1	缩放、旋转及倾斜图形	297
10.2.2	对象层级顺序	299
10.2.3	群组对象	301
10.2.4	打散对象	302
10.2.5	排列对象	303
10.2.6	复制对象	304
10.2.7	位图对象的处理	305
10.2.8	图形柔边效果	309
10.2.9	图形加粗及瘦身效果	310
10.2.10	将线条转换成填色区块	311
10.2.11	查看对象信息	311
10.2.12	标尺与网格	312
10.2.13	显示比例与模式	313
10.3	元件与元件库	313
10.3.1	认识元件	313
10.3.2	元件库	314
10.3.3	建立新元件	315
10.3.4	管理元件库	318
10.3.5	使用其他动画文件的元件	319
10.4	在动画中使用按钮	319
10.4.1	Flash MX 提供的按钮元件	320
10.4.2	按钮元件的构造	320
10.4.3	制作按钮元件	321
10.4.4	制作按钮动画	325
10.4.5	为动画按钮添加音效	331
第 11 章	Flash MX 动画制作技法	333
11.1	关键帧动画技法	333
11.1.1	关键帧动画赏析	333

11.1.2	使用绘图纸外观	334
11.1.3	关键帧动画的制作步骤	336
11.2	形变动画技法	338
11.2.1	形变动画简介	338
11.2.2	形变动画的制作限制	339
11.2.3	形变动画的制作步骤	339
11.2.4	形变动画的混合方式	341
11.2.5	形变的方向控制	342
11.2.6	形变的错误表现形式	343
11.2.7	文字形变动画实例	344
11.3	运动动画技法	349
11.3.1	运动动画简介	349
11.3.2	运动动画的制作限制	349
11.3.3	运动动画的制作步骤	350
11.3.4	高级运动动画制作	352
11.3.5	运动动画的运动控制	355
11.3.6	运动动画的错误表现形式	356
11.4	色彩动画技法	357
11.4.1	色彩动画简介	357
11.4.2	色彩的基础知识	358
11.4.3	关键帧动画的色彩变化技巧	360
11.4.4	形变动画的色彩运用	361
11.4.5	运动动画的色彩运用	362
11.5	遮罩动画技法	364
11.5.1	遮罩动画简介	364
11.5.2	遮罩的概念	365
11.5.3	遮罩动画制作	365
11.5.4	探照灯效果	368
11.5.5	文字遮罩特效	371
11.6	行为动画技法	373
11.6.1	行为动画简介	374
11.6.2	应用动作	374
11.6.3	动画影片定格	377
11.6.4	跳到动画的指定位置	379
第 12 章	动画影片的发布和分析	383
12.1	Flash 影片测试	383
12.1.1	优化影片	383

12.1.2	使用调试器	386
12.1.3	使用输出窗口和 trace 语句	388
12.2	Flash 影片发布	390
12.3	剖析 Flash 源文件	397
12.3.1	时间轴分析	398
12.3.2	舞台实例分析	401
12.3.3	库窗口分析	403
12.3.4	动作交互指令分析	404
12.4	分析 Flash 影片文件	405
12.4.1	在 Flash 软件中直接打开影片文件	405
12.4.2	用 Flash 播放器分析 Flash 影片文件	407
第 13 章	网页动画应用实例	409
13.1	鼠标跟随效果	409
13.2	网页链接效果	413
13.3	在网页中插入 Flash 动画	415
13.4	在网页中控制 Flash 动画的播放	421
13.5	检测动画是否下载完毕	423
附录 A	HTML 基础	429
A.1	HTML 标记的基本格式	429
A.2	HTML 标记的分类	430
A.2.1	围堵标记	430
A.2.2	空标记	430
A.3	常用 HTML 标记	431
附录 B	Flash MX 动作脚本语言	435
B.1	动作指令	435
B.1.1	影片控制	435
B.1.2	浏览器/网格	436
B.1.3	影片剪辑控制	439
B.1.4	变量	441
B.1.5	条件/循环	441
B.1.6	打印	444
B.1.7	用户自定义的函数	444
B.1.8	其他动作指令	446
B.2	运算符	447
B.3	函数	448
B.3.1	escape 函数	448
B.3.2	eval 函数	448

B.3.3	getProperty 函数	448
B.3.4	getTime 函数	449
B.3.5	getVersion 函数	449
B.3.6	targetPath 函数	449
B.3.7	unescape 函数	449
B.3.8	数学函数	449
B.3.9	转换函数	450
B.4	常量	450
B.4.1	false 常量	450
B.4.2	newline 常量	451
B.4.3	null 常量	451
B.4.4	true 常量	451
B.4.5	undefined 常量	451
B.5	属性	451
B.6	Flash MX 脚本设计	453
B.6.1	Flash 的数值类型	453
B.6.2	Flash 的变量	453

第1章 Photoshop 7 一见倾心

Photoshop 是全球第二大软件公司 Adobe 的旗舰产品。2002 年 4 月，其最新版本 Photoshop 7 中文版隆重上市。与以前的版本相比，Photoshop 7 的功能更加强大，界面布局更加人性化，操作更加简练。

本章首先介绍了 Photoshop 7 的概貌，以及各主要部件的名称、位置和用法，然后介绍一些图像处理时需要了解的一些基本概念，如位图图像和矢量图形等，掌握这些基础知识对以后的学习非常重要。在本章的最后，我们通过一个简单的实例，完整介绍了用 Photoshop 7 作图的全过程，使读者对 Photoshop 有一个总体的认识。

1.1 初识 Photoshop 7

从桌面上双击 Photoshop 的图标，打开 Photoshop 7，如图 1-1 所示。由图可以看出，它仍然保持着 Adobe 公司软件的一贯风格，简洁而紧凑。

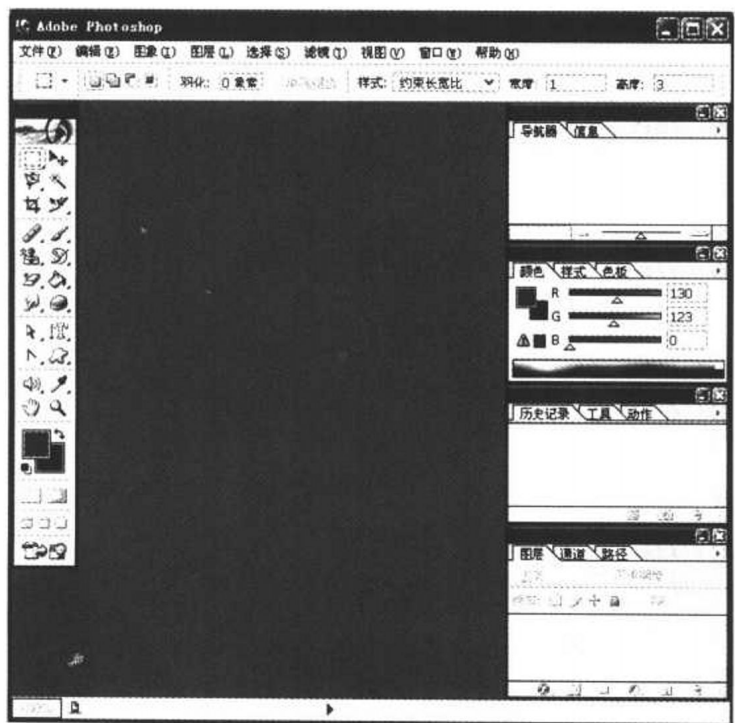


图 1-1 Photoshop 7 界面外观

Photoshop 7 的主界面主要包括以下各部分：菜单栏、选项栏、工具箱、状态栏和各种活动面板。其中菜单栏集成了 Photoshop 的操作命令和设置方法；工具箱中存放着 Photoshop 的各种绘图工具；选项栏是对所选工具属性的调整和设置，它使得工具的使用更加方便；活动面板是设置 Photoshop 辅助选项的地方。

1.1.1 菜单

Photoshop 7 的主菜单共有 8 项，分别代表不同的命令类别。每个主菜单下又有数量不等的各级子菜单。下面我们对即将在本章用到的菜单加以介绍，详细内容将在后面的章节中陆续讲解。

文件

在主菜单中单击【文件】命令，打开【文件】菜单。【文件】菜单包括了用于文件操作的多种命令，各命令选项的意义如下。

(1) 新建。通过如图 1-2 所示的“新建”对话框建立新文件，并进行文件的名称、尺寸、模式、内容等属性设置。

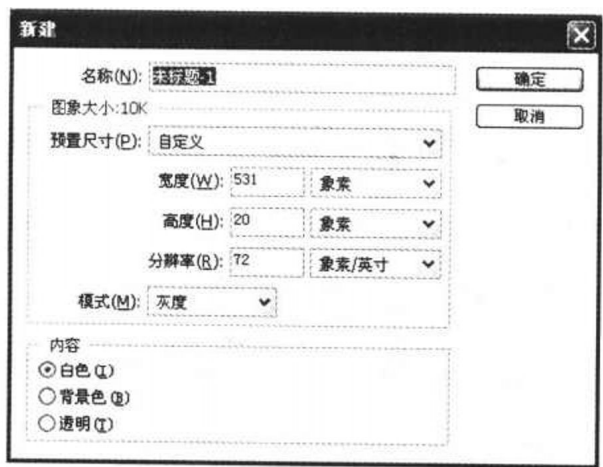


图 1-2 “新建”对话框

在名称后面的文本框中输入名称，在文件创建后，该名称将出现在文件的标题栏上。在图像大小中可以设置的选项如下。

- 预置尺寸：默认选项是自定义，也可以选择其他多种标准尺寸。
- 宽度：新文件的宽度，默认的单位为像素，也可以选择英寸、厘米、毫米、点、派卡或列为单位。
- 高度：新文件的高度，单位同上。
- 分辨率：新文件的分辨率，其中像素/英寸为分辨率的单位。
- 模式：新文件的模式，包括位图、灰度、RGB 颜色、CMYK 颜色等模式。

在内容中可以设置的图像背景选项如下。

- 白色：白色背景。
- 背景色：以所设定的背景色为新文件的背景。
- 透明：透明的背景（以交错的灰色及白色的格子表示）。

技巧

若要使新建图像的尺寸和分辨率以“剪贴板”内容为基础，在“新建”对话框中，请不要改动宽度、高度及分辨率设置。

（2）打开。通过如图 1-3 所示的“打开”对话框打开已有文件。在 Photoshop 中可以打开不同文件格式的图像，还可以同时打开多个图像。

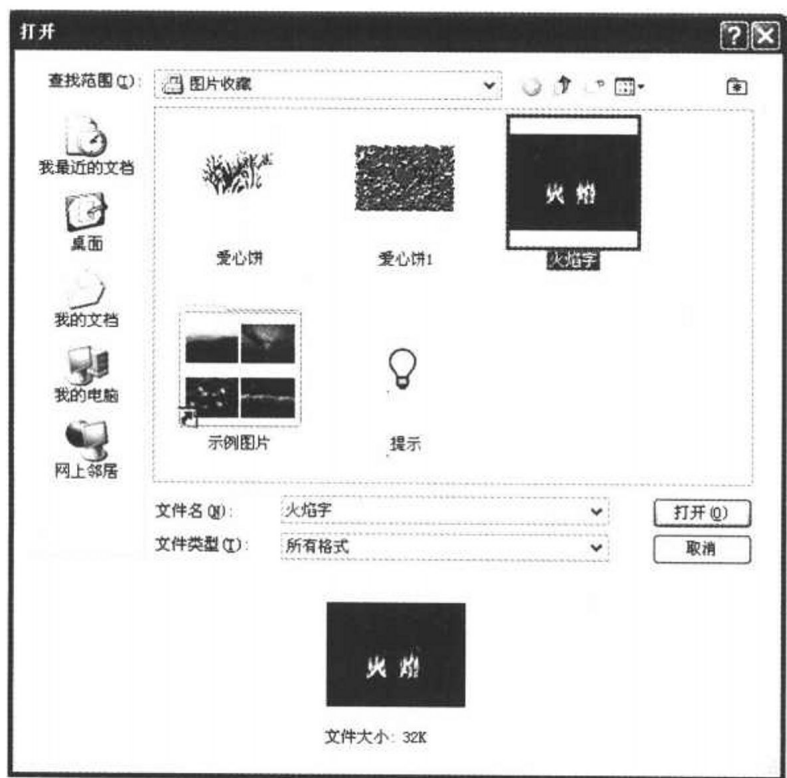


图 1-3 “打开”对话框

在“查找范围”下拉列表中找到需要打开图像的文件夹，在“文件类型”下拉列表中指定一种文件格式，默认选取为“所有格式”，表示显示所选目录下的所有文件。若选择单独一种格式，只会显示按此格式存储的文件。

选择一个图像文件，在对话框的底部将出现文件的预览图，并显示文件的大小。