

Flash MX2004
Fireworks MX2004
Dreamweaver MX2004

网页设计三剑客

中文版 **实例教程**

实例

方晨 编著

目标：掌握网页三剑客

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

经初学者全国验证

无遗漏和错误

本书提供售后服务，详见附录3

上海科学普及出版社

网页设计三剑客

中文版实例教程

方晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计三剑客中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2006.1

ISBN 7-5427-3305-2

I.网... 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 (2005) 第 124364 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

网页设计三剑客中文版实例教程

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 24 字数 669000

2006 年 1 月第 1 版

2006 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3305-2/TP·725

定价: 32.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Macromedia 公司 MX 2004 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 MX 2004 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 MX 2004 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。

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启发。同时，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 网页设计基础	1	1.7 练习	23
0.1 网页设计中的基本概念	1	第2章 创建及设置站点	25
0.2 制作网站的工作流程	3	2.1 网站的概念	25
0.2.1 确定网站的主题	3	2.1.1 什么是网页	25
0.2.2 确定网站的栏目	4	2.1.2 什么是网站	26
0.2.3 网站的框架结构和链接结构	4	2.2 建立网站的步骤	26
0.2.4 收集整理网站的相关资料	5	2.3 建立站点	27
0.2.5 制作具有统一风格的网页	5	2.3.1 建站前的准备和分析	27
0.3 网页设计中的基本元素	5	2.3.2 定义本地端站点	27
0.3.1 点的视觉构成	5	2.4 导入一个本地端站点	30
0.3.2 线的视觉构成	7	2.5 使用高级设置	33
0.3.3 面的视觉构成	8	2.5.1 本地信息	34
0.4 网页设计的工具	10	2.5.2 远程信息	34
0.5 小结	10	2.5.3 测试服务器	35
0.6 练习	10	2.5.4 遮盖	35
第1章 Dreamweaver 快速入门	11	2.5.5 设计备注	36
1.1 Dreamweaver 概述	11	2.5.6 站点地图	36
1.1.1 Dreamweaver 的应用	11	2.5.7 文件视图列	37
1.1.2 Dreamweaver 的功能	11	2.5.8 Contribute 设置栏	37
1.2 Dreamweaver 的工作界面	12	2.6 小结	38
1.3 调整工作界面	13	2.7 练习	38
1.3.1 改变工作视图	13	第3章 编辑和管理站点	39
1.3.2 显示、隐藏及改变面板的大小	14	3.1 了解文件面板	39
1.3.3 标尺与网格	15	3.2 在站点中新建文件	40
1.3.3.1 标尺	15	3.3 新建文件夹与文件的移动	41
1.3.3.2 网格	16	3.4 文件的删除与重命名	44
1.4 文档的基本操作	16	3.5 建立站点地图	44
1.4.1 新建文档	16	3.6 查看站点地图	46
1.4.2 保存和关闭文档	17	3.7 修改站点地图	48
1.4.3 打开文档	18	3.8 保存站点地图	49
1.5 制作网页的基础操作	18	3.9 使用设计备注	49
1.5.1 设置网页属性	18	3.10 小结	50
1.5.2 编辑头部信息	20	3.11 练习	50
1.5.3 添加网页内容	20	第4章 表格	51
1.5.3.1 添加文本	20	4.1 创建表格	51
1.5.3.2 插入图像	21	4.2 编辑表格	52
1.5.3.3 建立超链接	21	4.2.1 编辑表格和单元格属性	53
1.5.3.4 预览及检验相关操作	23	4.2.2 调整表格行数与列数	54
1.6 小结	23	4.2.3 调整表格宽度与高度	55





4.2.4 设置表格的边框	57	6.6 小结	91
4.2.5 合并单元格	59	6.7 练习	91
4.2.6 拆分单元格	59	第7章 模板与库	93
4.2.7 单元格内容水平对齐和垂直对齐 ..	60	7.1 模板	93
4.3 套用表格样式	61	7.1.1 创建模板	93
4.4 导入与导出表格数据	62	7.1.2 将网页存储为模板	94
4.4.1 导入表格数据	62	7.1.3 设置模板的可编辑区域	96
4.4.2 导出表格数据	63	7.1.4 用模板新建网页	96
4.5 对表格数据排序	63	7.1.5 套用模板	97
4.6 向表格内部添加表格	63	7.1.6 用模板更新网页及网站	98
4.7 小结	64	7.1.7 模板的相关操作	98
4.8 练习	64	7.2 库	98
第5章 层和框架	65	7.2.1 创建库元素	98
5.1 层	65	7.2.2 将网页元素存储为库元素	99
5.1.1 认识层和层面板	65	7.2.3 将库元素应用到网页中	99
5.1.2 创建层	65	7.2.4 编辑库元素	100
5.1.2.1 插入层	65	7.2.5 脱离库元素控制	100
5.1.2.2 建立嵌套层	66	7.3 小结	100
5.1.3 层的相关操作	67	7.4 练习	100
5.1.3.1 认识层属性面板	67	第8章 文本	101
5.1.3.2 移动层	68	8.1 文本面板和文本属性面板	101
5.1.3.3 改变层的大小	69	8.1.1 文本面板	101
5.1.3.4 改变层的顺序	70	8.1.2 文本属性面板	102
5.1.3.5 控制层的可见性	70	8.2 设置文本属性	103
5.1.3.6 内容溢出层的控制	71	8.2.1 设置字体	103
5.1.3.7 设置层的可见区域	72	8.2.2 设置字号	104
5.1.3.8 对齐层	72	8.2.3 设置文本颜色	104
5.1.4 层转换为表格	72	8.2.4 设置字符样式	106
5.2 框架	73	8.2.5 定义段落格式	106
5.2.1 建立框架	73	8.2.6 段落对齐	107
5.2.2 保存框架	77	8.2.7 段落缩进	108
5.2.3 设置框架集属性	77	8.3 设置列表	109
5.2.4 设置框架的链接	78	8.3.1 建立列表	109
5.3 小结	79	8.3.2 设置列表的属性	109
5.4 练习	80	8.4 小结	110
第6章 布局	81	8.5 练习	110
6.1 布局的几种模式	81	第9章 CSS 样式	111
6.2 布局模式的基础操作	82	9.1 CSS 样式面板	111
6.2.1 设置布局模式的首选参数	82	9.2 新建 CSS 样式	111
6.2.2 布局表格和布局单元格	82	9.2.1 使用类自定义样式	112
6.3 在布局模式中布局网页	83	9.2.2 使用标签定义标签样式	114
6.3.1 布局表格	84	9.2.3 使用高级选项定义链接效果	116
6.3.2 绘制布局单元格	86	9.3 创建与链接外部 CSS 样式	118
6.4 调整布局	88	9.3.1 创建外部 CSS 样式	118
6.5 向布局中添加内容	90	9.3.2 链接外部 CSS 样式	120



9.4 编辑 CSS 样式	121	12.3.3 插入参数	148
9.5 小结	122	12.3.4 插入插件	148
9.6 练习	122	12.4 扩展 Dreamweaver	148
第 10 章 图像	123	12.4.1 安装外部插件	148
10.1 插入图像	123	12.4.2 获得插件的方法	149
10.1.1 插入图像基本操作	123	12.5 小结	151
10.1.2 插入图像占位符	123	12.6 练习	151
10.1.3 插入互动图像	124	第 13 章 互动行为	153
10.2 设置图像属性	125	13.1 行为与行为面板	153
10.2.1 认识图像属性面板	125	13.1.1 基本概念	153
10.2.2 设置图像大小	125	13.1.2 认识行为的事件类型	153
10.2.3 设置图像对齐	126	13.1.3 认识行为面板	154
10.2.4 设置图像边距	127	13.2 添加典型行为	155
10.2.5 设置低分辨率图像	127	13.2.1 播放声音	155
10.2.6 设置热区	127	13.2.2 打开浏览器窗口	156
10.2.7 使用编辑工具	128	13.2.3 弹出消息框	157
10.3 小结	129	13.2.4 调用 JavaScript	158
10.4 练习	129	13.2.5 改变网页元素属性	158
第 11 章 超链接	131	13.2.6 检查插件	159
11.1 认识超链接	131	13.2.7 检查浏览器	160
11.1.1 URL 概述	131	13.2.8 设置状态栏文字	161
11.1.2 路径概述	131	13.2.9 跳转网页	161
11.1.3 链接的组成	132	13.2.10 预先载入图像	161
11.1.4 超级链接的方式和对象	132	13.2.11 交换图像	162
11.2 创建网页内部链接	132	13.3 小结	162
11.3 创建本地网页间的链接	134	13.4 练习	162
11.3.1 建立站点内的链接	135	第 14 章 测试和发布	163
11.3.2 建立本地不同站点间网页的 链接	135	14.1 浏览器的测试	163
11.4 建立网站外部链接	137	14.2 不同分辨率和不同操作系统的测试 ..	165
11.5 链接到 E-mail	137	14.3 链接测试	166
11.6 创建下载文件链接	139	14.4 站点报告	166
11.7 设置链接网页的打开方式	140	14.5 其他相关测试信息	167
11.8 补充说明	140	14.6 申请域名	167
11.9 小结	141	14.7 发布	168
11.10 练习	141	14.7.1 获得 Web 服务器	168
第 12 章 多媒体	143	14.7.2 定义远程站点	168
12.1 使用 Flash 文件	143	14.7.3 上传站点	170
12.1.1 插入 Flash 影片	143	14.8 网站管理与维护	171
12.1.2 插入 Flash 按钮	144	14.9 小结	172
12.1.3 插入 Flash 文本	146	14.10 练习	172
12.2 插入 Shockwave 动画	146	第 15 章 Flash MX 2004 快速入门	173
12.3 插入特殊对象	147	15.1 Flash 的基本功能和实际应用	173
12.3.1 插入 Java 小程序	147	15.1.1 Flash 的基本功能	173
12.3.2 插入 ActiveX	148	15.1.2 Flash 的实际应用	173
		15.2 Flash MX 2004 的工作界面	173





15.2.1 认识Flash的工作界面	173	复制对象	184
15.2.2 调整Flash工作界面	174	15.5.3.2 使用选择工具复制对象	184
15.2.2.1 展开和隐藏面板或面板组 ..	175	15.5.4 删除对象	185
15.2.2.2 打开和关闭面板	175	15.5.5 变形对象	185
15.2.2.3 调整视图	175	15.5.5.1 缩放对象	185
15.3 工具箱简介	175	15.5.5.2 旋转和倾斜对象	186
15.4 控制面板	176	15.5.6 排列对象	186
15.4.1 工具栏	177	15.5.6.1 使用对齐面板排列对象	186
15.4.1.1 主工具栏	177	15.5.6.2 叠放对象	187
15.4.1.2 控制器	177	15.5.7 分解组件或对象	188
15.4.1.3 编辑栏	177	15.5.8 组合对象	188
15.4.2 属性面板	177	15.6 小结	188
15.4.3 时间轴面板	178	15.7 练习	188
15.4.4 库面板	178	第16章 绘制图形	189
15.4.5 设计面板	178	16.1 绘制线条	189
15.4.5.1 对齐面板	178	16.1.1 使用线条工具	189
15.4.5.2 混色器面板	178	16.1.2 使用铅笔工具	189
15.4.5.3 颜色样本面板	179	16.1.3 使用钢笔工具	190
15.4.5.4 信息面板	179	16.2 绘制几何形状	190
15.4.5.5 场景面板	179	16.2.1 使用椭圆工具	191
15.4.5.6 变形面板	179	16.2.2 使用矩形工具	191
15.4.6 开发面板	179	16.2.3 使用多边形工具	191
15.4.6.1 动作面板	179	16.3 编辑线条	192
15.4.6.2 行为面板	180	16.3.1 使用选择工具	192
15.4.6.3 组件面板	180	16.3.1.1 扭曲线条	192
15.4.6.4 组件检查器面板	180	16.3.1.2 拆分直线	192
15.4.6.5 调试器面板	180	16.3.2 使用钢笔工具	193
15.4.6.6 输出面板	180	16.3.3 使用部分选取工具	193
15.4.7 其他面板	180	16.3.4 使用属性面板	193
15.4.7.1 辅助功能面板	181	16.3.5 使用网格和辅助线	193
15.4.7.2 历史记录面板	181	16.3.5.1 使用网格	193
15.4.7.3 影片浏览器面板	181	16.3.5.2 使用辅助线	194
15.4.7.4 字符串面板	181	16.3.6 删除和截取线条	194
15.4.7.5 公用库面板	181	16.3.6.1 删除线条	194
15.5 Flash的对象操作	182	16.3.6.2 截取线条	195
15.5.1 选择对象	182	16.4 编辑形状	195
15.5.1.1 使用时间轴面板选择对象 ..	182	16.4.1 使用变形面板	195
15.5.1.2 使用选择工具选择对象	182	16.4.2 使用信息面板	196
15.5.1.3 使用套索工具选择对象	183	16.4.3 使用对齐面板	196
15.5.2 移动对象	183	16.4.4 使用时间轴面板	197
15.5.2.1 使用选择工具移动对象	183	16.4.5 使用任意变形工具	197
15.5.2.2 使用属性面板移动对象	184	16.5 小结	198
15.5.2.3 使用信息面板移动对象	184	16.6 练习	199
15.5.3 复制对象	184	第17章 颜色设置	201
15.5.3.1 使用复制和剪切命令		17.1 颜色样本面板	201





17.1.1 使用颜色样本面板为笔触色和 填充色赋色	201	18.2 创建文本对象	215
17.1.2 管理颜色样本面板中的色样	201	18.2.1 创建静态文本	215
17.1.2.1 增加或更换颜色	201	18.2.2 动态文本和输入文本	216
17.1.2.2 在颜色样本面板中 复制颜色	202	18.2.3 文本对象之间的转换	216
17.1.2.3 从颜色样本面板中 删除颜色	202	18.3 编辑文本块	217
17.1.2.4 加载默认颜色样本	203	18.3.1 选择/移动文本块	217
17.1.2.5 保存颜色样本	203	18.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块	217
17.1.2.6 保存当前颜色样本为默认 颜色样本	203	18.3.3 任意变形/缩放/旋转与倾斜 文本块	217
17.1.2.7 为颜色样本面板中的颜色 排序	203	18.4 小结	217
17.2 混色器面板	203	18.5 练习	218
17.2.1 使用混色器面板	203	第19章 图像的导入导出	219
17.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	204	19.1 导入图像	219
17.2.2.2 使用颜色对话框选择颜色	204	19.1.1 导入图像的一般过程	219
17.2.2.3 在混色器面板中选择颜色	205	19.1.2 导入图像的格式	220
17.2.2 混色器面板中的色彩选择	204	19.1.3 补充命令	221
17.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	205	19.1.3.1 “导入到库”命令	221
17.2.4 使用混色器面板设置位图填充	205	19.1.3.2 “打开外部库”命令	221
17.3 颜色的应用与调整	206	19.2 编辑导入的位图和矢量图	221
17.3.1 笔触色	206	19.2.1 编辑导入的位图	222
17.3.1.1 设定绘制线条所采用的 颜色	206	19.2.1.1 对导入的位图应用 变形操作	222
17.3.1.2 调整线条的颜色	207	19.2.1.2 使用其他图像处理软件 编辑图像	222
17.3.1.3 使用墨水瓶改变线条颜色和 样式	207	19.2.1.3 设置位图属性	224
17.3.2 填充色	207	19.2.1.4 将位图转化为矢量图	225
17.3.2.1 填充色的应用	207	19.2.2 编辑导入的矢量图	227
17.3.2.2 刷子工具	207	19.3 导出图像	227
17.3.2.3 颜料桶工具	208	19.4 小结	228
17.3.2.4 修改填充区域的填充色	209	19.5 练习	228
17.3.2.5 填充变形工具	209	第20章 Flash 动画基础	229
17.4 小结	209	20.1 帧与时间轴	229
17.5 练习	209	20.1.1 帧的概念	229
第18章 制作文本	211	20.1.2 时间轴和时间轴面板	229
18.1 文本工具简介	211	20.1.3 帧的分类和显示状态	230
18.1.1 输入文字	211	20.1.3.1 帧的分类	230
18.1.2 编辑文字	211	20.1.3.2 帧的显示状态	231
18.1.3 输入状态	212	20.2 Flash 动画的种类	231
18.1.3.1 了解输入状态	212	20.2.1 逐帧动画	231
18.1.3.2 改变输入状态	212	20.2.2 补间动画	231
18.1.4 文本属性设置	213	20.3 帧的相关操作	232
		20.3.1 创建帧	232
		20.3.1.1 创建空白关键帧	232
		20.3.1.2 创建关键帧	232
		20.3.1.3 创建空白帧	233





20.3.2 改变帧的顺序	233	21.4.2.2 交换元件	248
20.3.2.1 移动帧	233	21.4.2.3 改变实例类型	248
20.3.2.2 翻转帧	233	21.5 声音简介	249
20.3.3 删除帧	234	21.5.1 事件声音	249
20.3.4 “洋葱皮”工具	234	21.5.2 流声音	249
20.3.4.1 “洋葱皮”工具详解	235	21.6 导入声音	249
20.3.4.2 使用洋葱皮工具移动 多幅画面	235	21.6.1 导入声音到库中	250
20.3.5 命名帧标签	236	21.6.2 将声音添加到工作区中	250
20.4 创建逐帧动画	236	21.7 设置声音	250
20.5 创建补间动画	236	21.8 编辑声音	252
20.5.1 创建动作补间动画	237	21.8.1 选择声音	252
20.5.2 创建形状补间动画	237	21.8.2 选择声音效果	253
20.5.2.1 创建形状补间动画的基础 ..	238	21.8.3 同步方式	253
20.5.2.2 使用变形线索创建形状补间 动画	239	21.8.4 设置循环播放的次数	254
20.5.2.3 获得最佳变形效果的原则 ..	239	21.9 小结	254
20.6 小结	240	21.10 练习	254
20.7 练习	240	第22章 图层	255
第21章 元件和声音	241	22.1 图层简介	255
21.1 元件简介	242	22.1.1 图层的种类	255
21.1.1 元件的作用	242	22.1.2 图层的作用和特点	256
21.1.2 元件的类型	242	22.2 图层的基本操作	256
21.2 创建元件	242	22.2.1 创建新图层	256
21.2.1 创建图形元件	242	22.2.2 选择图层	257
21.2.1.1 导入图形元件	242	22.2.3 删除图层	257
21.2.1.2 转换图形元件	243	22.2.4 命名图层	257
21.2.1.3 新建图形元件	243	22.2.5 改变图层顺序	257
21.2.2 创建按钮元件	243	22.2.6 图层的显示状态	257
21.2.3 创建影片剪辑元件	243	22.2.7 设置图层属性	257
21.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件 ..	244	22.3 引导层	258
21.2.3.2 新建影片剪辑	244	22.3.1 普通引导层	259
21.2.4 从其他影片中导入元件	244	22.3.2 运动引导层	259
21.3 元件操作	244	22.3.2.1 创建运动引导层	259
21.3.1 元件夹	245	22.3.2.2 建立和取消与其他图层的 链接	260
21.3.2 设置元件属性	245	22.4 遮罩层	261
21.3.3 删除元件	245	22.4.1 创建遮罩层	261
21.3.5 编辑元件	246	22.4.2 取消遮罩	262
21.3.4 复制元件	246	22.5 小结	262
21.3.6 在“库”面板中查看元件	246	22.6 练习	262
21.4 元件实例	247	第23章 测试和发布	263
21.4.1 创建元件实例	247	23.1 测试Flash作品	263
21.4.2 设置元件实例	247	23.1.1 创作过程中的测试	263
21.4.2.1 设置实例的颜色和 透明度	247	23.1.2 使用测试命令测试	264
		23.2 发布Flash作品	265
		23.2.1 发布操作	265





23.2.2 发布参数设置	267	25.5 练习	282
23.2.2.1 Flash 影片格式参数设置 ...	267	第26章 路径与矢量绘图	283
23.2.2.2 HTML 格式参数设置	268	26.1 绘制矢量图形	283
23.3 创建自带播放器的影片	269	26.1.1 绘制基本图形	283
23.4 小结	270	26.1.2 “矩形”、“圆角矩形”和“椭圆” 工具的属性面板	283
23.5 练习	270	26.1.3 属性面板的设置	284
第24章 Fireworks 基础知识	271	26.2 绘制路径	286
24.1 Fireworks 简介	271	26.2.1 使用钢笔工具绘制路径	286
24.1.1 Fireworks 的特性和 基本功能	271	26.2.2 使用钢笔工具绘制曲线路径 ...	286
24.1.2 Fireworks 的启动和关闭	271	26.2.3 使用矢量路径工具绘制路径 ...	287
24.2 Fireworks 的工作界面	272	26.2.4 使用重绘路径工具绘制路径 ...	287
24.2.1 标题栏	272	26.3 编辑路径	287
24.2.2 菜单栏	273	26.3.1 调整节点	287
24.2.3 工具栏	273	26.3.2 调整节点改变路径	288
24.2.4 工具箱	273	26.3.3 使用路径工具编辑	288
24.2.5 属性面板	274	26.3.4 使用路径操作进行编辑	290
24.2.6 面板组合	274	26.3.5 使用属性面板编辑路径	291
24.2.7 文档窗口	274	26.3.6 使用部分选定工具编辑路径 ...	291
24.3 文档的基本操作	274	26.4 小结	291
24.3.1 打开和保存文档	274	26.5 练习	292
24.3.2 改变文档属性	275	第27章 创建和编辑位图	293
24.4 小结	276	27.1 创建位图对象	293
24.5 练习	276	27.1.1 用位图工具绘制位图对象	293
第25章 选择和编辑	277	27.1.2 打开或导入位图对象	294
25.1 选择对象	277	27.1.3 用创建空位图方法创建位图 ...	294
25.1.1 在“层”面板中选择对象	277	27.1.4 用剪切板创建位图	294
25.1.2 使用工具在画布中选择对象 ...	277	27.1.5 将矢量图形转换为位图图像 ...	294
25.1.3 通过菜单命令选择对象	278	27.2 编辑位图选区	295
25.2 选择像素	278	27.2.1 配合使用按键调整选区	295
25.2.1 使用选取框工具	278	27.2.2 使用菜单命令创建和调整 位图选区	295
25.2.2 使用套索工具	278	27.3 位图图像处理	297
25.2.3 使用多边形套索工具	279	27.3.1 修饰位图	297
25.2.4 使用魔术棒工具	279	27.3.2 复制图像	299
25.3 编辑对象	279	27.3.3 裁剪位图	299
25.3.1 移动对象	279	27.4 小结	300
25.3.2 调整对象的大小	280	27.5 练习	300
25.3.3 旋转对象	280	第28章 使用颜色、笔触和填充	301
25.3.4 翻转对象	281	28.1 样本组和颜色模式	301
25.3.5 倾斜对象	281	28.1.1 使用样本面板	301
25.3.6 扭曲对象	281	28.1.2 在混色器中创建颜色	301
25.3.7 组织对象	281	28.1.3 使用颜色面板创建颜色	302
25.3.8 复制对象	282	28.1.4 使用信息面板查看颜色值	302
25.3.9 调整对象形状	282	28.2 颜色框和颜色弹出窗口	303
25.4 小结	282		





28.2.1 从颜色弹出窗口中选择颜色	303	30.3.7 查找图像的边界	320
28.2.2 从颜色弹出窗口中采集颜色	303	30.4 小结	320
28.3 笔触	303	30.5 练习	320
28.3.1 应用笔触	304	第31章 图像的优化和导出	321
28.3.2 创建自定义笔触	304	31.1 图像优化	321
28.3.3 编辑笔触对话框	305	31.1.1 优化 GIF 格式文件	321
28.4 填充	306	31.1.2 优化 JPEG 格式文件	322
28.4.1 设置绘制工具的填充属性	306	31.2 图像的导出	322
28.4.2 编辑实心填充	306	31.2.1 导出参数设置	323
28.4.3 网页抖动填充和图案填充的 使用	307	31.2.2 导出选定区域的方法	323
28.4.4 渐变填充	308	31.3 小结	323
28.5 小结	309	31.4 练习	324
28.6 练习	309	第32章 实例（一）	325
第29章 文本与样式	311	32.1 Flash 实例：公司片头动画	325
29.1 文本	311	32.1.1 元件制作	325
29.1.1 输入文本	311	32.1.2 编排动画	332
29.1.2 编辑文本	312	32.2 Fireworks 实例：制作一个条幅	339
29.1.3 文本变形和转换为路径	312	32.3 小结	342
29.1.4 沿路径排列文本	313	第33章 实例（二）：建立一个网站	343
29.2 样式	313	33.1 规划网站	343
29.3 小结	314	33.2 建立站点并设置站点结构	344
29.4 练习	314	33.2.1 建立存放网站资源的文件夹	344
第30章 效果和滤镜	315	33.2.2 建立网站地图	345
30.1 应用效果	315	33.3 设置 CSS 样式	346
30.1.1 斜角和浮雕效果	315	33.4 创建模板	349
30.1.2 阴影和光晕效果	316	33.5 使用模板建立网页	352
30.2 编辑效果	316	33.6 测试网站	354
30.3 滤镜	317	33.7 发布	356
30.3.1 调整图像的色调范围	317	33.8 宣传和推广网站	357
30.3.2 调整图像的亮度和对比度	318	33.9 小结	358
30.3.3 调整色相和饱和度	318	33.10 练习	358
30.3.4 图像的负片效果	319	附录1 Dreamweaver MX 2004 快捷键	359
30.3.5 模糊与锐化图像	319	附录2 Flash MX 2004 快捷键	362
30.3.6 转换为 Alpha	319	附录3 Fireworks 快捷键	365
		附录4 售后服务	368



序言 网页设计基础

通过本章，你应当学会：

- (1) 网页设计的基本概念。
- (2) 网页设计的工作流程。
- (3) 网页的构成要素。
- (4) 网页设计所涉及的软件。

0.1 网页设计中的基本概念

在学习网页设计前，应了解一些基本概念，这有助于初学者迅速地理解网页设计工作，并为深入学习打下牢固的基础。

如果你对网页及网络还不熟悉，建议仔细阅读。本节简要地介绍一些网络上的基本概念与术语等。

1. 什么是 Internet

Internet，中译因特网。它不同于普通的计算机网络，它是建立在高度灵活的通信技术之上的一个跨越地区和国界的全球数字化信息系统。它提供了用以创建、浏览、访问、搜索、阅读、交流信息等涉及社会生活各方面的服务。它的实质是全球的计算机互相连接实现全球信息共享。有人将因特网比作是一座内容最丰富、全天候开放的无形的超级图书馆，一点也不过分。你可以通过因特网连接到千万里之外的另一台计算机，从那里获得你所需要的学习资料，仿佛那一台计算机就在你身边一样，你丝毫不会觉得有什么不同。

2. 什么是 WWW

WWW 是 World Wide Web 的缩写，中译万维网。它是因特网上的一个超文本信息查询工具。除此之外，Internet 上还有很多应用系统，如：电子邮件（E-mail）、文件传输（FTP）、远程登录（Telnet）、Gopher 等。万维网于 1989 年出现于欧洲粒子物理实验室，初衷是为了科学家们更方便地交流思想和科研成果。万维网对 Internet 的蓬勃发展起到了重要的推动作用。它使位于全世界的 Internet 上的信息资源（包括 FTP 文件库、Telnet 主机等等）有机地联系在一起，同时它又提供了一个友好的查询界面，使不具备网络知识的人也能够很方便地查找到自己所需要的东西。

3. 什么是 Web

我们将具有超文本链接的文本称作 Web 页。所谓超文本是一种描述信息的方法，用鼠标选中文本中特定的字词等，即能打开相应窗口展示相关内容或信息。这种超文本，可以使我们根据自己的爱好随意地查看所需信息。Web 页一般也称作网页，无数的 Web 页就组成了 WWW。

我们将多个网页用链接的方式组合在一起，建立一个网站，网站的起点页面就是首页或主页。

4. 什么是 HTML

HTML 是 Hypertext Markup Language 的首字母缩写，中文翻译为超文本标记语言。它是一种规范、一种标准，也是 Internet 上的公共语言。它通过标记符来标记要显示的内容。这种标





记可以告诉浏览器如何显示网页。

5. 什么是 URL

在因特网上，每个 Web 页都有一个特定的地址，被称作统一资源定位器，即 URL。

6. 什么是浏览器

浏览器是浏览因特网上各种信息的一种软件，当某个地址的网页载入浏览器后，浏览器就负责解释超文本文件中的语言，将单调的文字显示为丰富多彩的内容。Internet Explorer（简称 IE）和 Netscape Communicator 是目前比较流行的两款浏览器。

7. 什么是网站

网站是网页的集合，多个网页按一定关系链接在一起就形成了网站。

8. 什么是主机

与因特网相连的每一台计算机都被称做主机，因特网又为每一台主机分配了一个惟一的 IP 地址，以使这些主机在通信时能够相互识别。

9. IP 地址

IP 地址由一个 32 位二进制数组成。为便于理解，人们又用四组十进制数表示，每个数可取值为 0~255，

各数之间用一个点号“.”分开，如 202.101.189.4。实际上它是由网络号和主机号组成的，网络号表明主机所连接的网络，主机号表明网络上的特定位置的主机。如上例中的 202.101.189 为网络号，4 为主机号。

10. 域名地址

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、机构名、网络名和最高域名四个部分组成，如北京电报局的一台与因特网连接的电脑主机的 IP 地址为 202.96.0.97，其域名为 public.bta.net.cn，含义是：

public.bta 为北京电报局网络中心，net.cn 表示中国邮电网。我们一般可直接使用域名，因特网上的服务系统会自动将其转换为 IP 类型的地址。

最高域名可分为机构域和地理域两种类型，见表 0.1.1 和表 0.1.2。

表 0.1.1 机构域

域	机构类型
com	商业机构
edu	教育机构
gov	政府机构
net	网络机构
org	社会组织、专业协会
int	国际组织
mil	军事部门

表 0.1.2 地理域(部分)

域	国家和地区
cn	中国
au	澳大利亚
at	奥地利
ca	加拿大
ch	瑞士
de	德国
fr	法国
gb	英国
hk	香港
it	意大利
jp	日本
kr	韩国
mo	澳门
ru	俄罗斯
sg	新加坡
th	泰国
tw	中国台湾
us	美国
za	南非





11. 客户端和服务端

在互联网上,用得最多的工具就是浏览器,如IE、Netscape等。浏览器通过互联网与远程计算机连接,请求具体的文档,然后把接收到的文档格式化后显示在本地计算机上。

用于存储这些文档的远程计算机,就是服务器。它会响应浏览器的请求,将指定的文档发送给发出请求的浏览器,浏览器这时就是一个客户端。

12. 网页格式

网页可以是任何一种格式,如全Flash网站采用Flash影片格式。但当前通用标准是超文本标记语言,即HTML,它可以创建带有图像、声音、动画和超文本链接的网页。

使用HTML超文本标记语言,可以设计出内容丰富的静态文档,但当静态文档不能满足网站的需要时,还可以使用CGI、JavaScript和PHP等工具,制作动态文档。

Web服务器借助CGI可以调用外部程序,而不是简单地返回静态文档。JavaScript和PHP这两种编程语言可以直接嵌入HTML文档。JavaScript主要用于客户端脚本,PHP主要用于数据库访问。

注:本书中主要讲解静态网页的设计,基本不涉及动态网页的编程部分。在讲解制作静态网页的课程中,也不会直接面对生涩难懂的HTML标签,而是在Dreamweaver中使用各种直观的工具设计网页,Dreamweaver会自动将设计结果转为HTML格式。

0.2 制作网站的工作流程

按照合理的工作流程制作网站可以提高效率,减少错误。

0.2.1 确定网站的主题

首先,明确网站的服务对象和人群,网站的主题一定要小而精。如果想把包罗万象的内容都填充到你的网站中,结果肯定会事与愿违,变得毫无主题、毫无特色可言。网站的一大特点就是可以快速传递和发布信息,如果网站主题定位得比较广,管理和更新就会十分麻烦,速度也势必受到影响。最新调查结果显示,网络上的“主题站”比“综合站”点击率更高、更受欢迎。

如图0-2-1所示,Car Design News是一个针对汽车设计师的汽车设计资讯类主题网站,网站主题突出、针对性强,为浏览者提供了丰富的专业内容。



图 0-2-1





在个人站点的设计中,上述网站是一个比较值得借鉴的例子。就个人站点而言,目的大多是为了展现自我风格和个性,所以个人的特色应该是网站的主题。

0.2.2 确定网站的栏目

一篇文章要主题明确、层次清晰就必须有一个清楚的提纲,网站也是这样。栏目的实质是一个网站的大纲索引,索引应该将网站的主题明确地表示出来。一般的网站栏目安排要注意以下几个方面:

(1) 紧扣主题

栏目的设置一定要紧扣主题,这样网站的内容会显得整齐明确。主题栏目在总栏目中要占绝对优势,主题才会突出,网站才会显得专业,容易给人留下深刻的印象。

(2) 设立最近更新或者可以双向交流的栏目

“最近更新”可以让常来光顾的访客时刻了解网站的变化,更加人性化。双向交流的栏目设置比如:留言本、论坛、邮件列表等,可以使网站及时和访客进行网站建设等方面的意见交流,保证网站快速发展。

0.2.3 网站的框架结构和链接结构

建设网站的过程中,确定网站的框架结构是非常重要的,结构的完善标志着网站的“地基”打好了半。

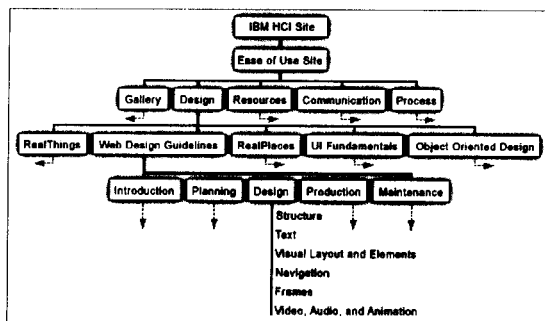


图 0-2-2

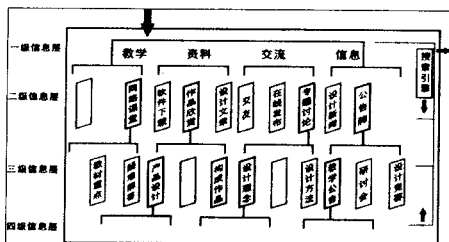


图 0-2-3

在开始制作网页之前,需要我们确立框架结构图,如图0-2-2所示为IBM HCI的网站结构图。

在建立结构图时,一般需要考虑以下几个原则:

(1) 首页

首页一般包括各种功能按钮、内容要点提示、友情链接等内容。

(2) 分支页面

分支页面相对独立,切忌重复。分支页面要求导航功能好,使用户能快速到达目标网页。

(3) 查漏补缺

确定结构图的时候一定要确保没有遗漏和空缺,还应该为以后的扩容留置空间。一般来说,最常用的方法就是在本地计算机上创建一个专门放置站点所有文件的文件夹,然后在该文件夹中制作和编辑网页。图0-2-3所示为某教学网站设计的框架结构图。

网站的链接结构是指页面之间互相链接的拓扑结构。建立网站的链接结构一般有两种方式:

(1) 树状链接结构

类似DOS的目录结构,首页链接指向一级页面,一级页面链接指向二级页面。这类链接结构的网站,是逐级进入、逐级退出的。优点是条理清晰,访客明确知道自己在什么位置,不会“迷





路”。缺点是浏览效率低，一个栏目下的子页面到另一个栏目下的子页面必须绕经首页。

(2) 星状链接结构

类似网络服务器的链接，每个页面互相之间都有链接。这种链接结构的优点是浏览方便，随时可以到达自己想去的页面。缺点是这样的链接页面太多，容易使访客迷路。

实际操作中，最好结合这两种链接方式，会达到比较理想的效果。比较好的方案是：首页和一级页面之间用星状链接结构，一级和以下各级页面用树状链接结构，如图 0-2-4 所示。

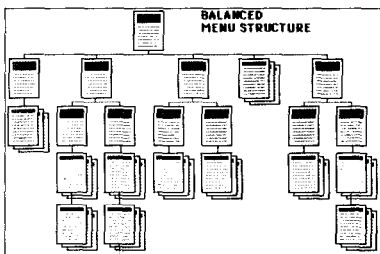


图 0-2-4

0.2.4 收集整理网站的相关资料

收集制作网站的标识、图片、Flash 影片和文字资料等。可以通过各种渠道搜集相关资料，注意在引用他人的资料和文章时，应征得对方的同意，并注明作者和出处。

0.2.5 制作具有统一风格的网页

风格是抽象的，是整个网站给访客的视觉感受。风格是独特的，是区别其他网站的地方，或者版面或者色彩或者交互方式，这些都能够证明你的网站是独有的。风格是有人性的，通过网站的外表、内容等可以概括出一个网站的个性、情绪。好的站点能让人一眼就辨认出来。

0.3 网页设计中的基本元素

网页设计中，点、线、面是构成视觉空间的基本元素，是表现视觉形象的基本设计语言。网页设计实际上就是如何处理好三者的关系，因为不管是何种视觉形象或者版式构成，归结到底，都可以归纳为点、线和面。

一个按钮、一个文字是一个点。几个按钮或者几个文字的排列形成线。线的移动或者数行文字或者一块空白可以理解为面。点、线、面相互依存，相互作用，可以组合成各种各样的视觉形象、千变万化的视觉空间。

0.3.1 点的视觉构成

在网页中，一个单独而细小的形象可以称之为点。点是相比较而言的，比如一个汉字是由很多笔划组成的，但是在整个页面中，它可以称为一个点。点也可以是一个网页中相对微小单纯的视觉形象，如一个按钮、一个标识等。

需要说明的是，并不是只有圆形才叫一个点，方形、三角形、自由形都可以作为视觉上的点，点是相对线和面而存在的视觉元素。

点是构成网页的最基本单位，在网页设计中，经常需要我们主观地加些点，如在新闻的标题

