

巧学巧用

Dreamweaver 8
Photoshop CS2
Flash 8

制作 **网** 页

前沿电脑图像工作室 编著



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

巧学巧用

Dreamweaver 8
Photoshop CS2
Flash 8

制作 **网** 页

前沿电脑图像工作室 编著



人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

巧学巧用 Dreamweaver 8、Photoshop CS2、Flash 8 制作网页 / 前沿电脑图像工作室编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.8

ISBN 7-115-14916-X

I. 巧... II. 前... III. ①主页制作—应用软件, Dreamweaver 8、Flash 8

②图形软件, Photoshop CS2 IV. ①TP393.092 ②TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 085345 号

内 容 提 要

根据本书作者实践经验,结合大量实例,详细介绍了使用 Dreamweaver 创建和编辑网页,使用 Photoshop 处理图形和图像,以及使用 Flash 制作矢量动画的方法。书中不但介绍了每一种软件的使用方法,还介绍了如何使用这 3 个软件相互配合,发挥每个软件的特色,制作出精美的网页。本书风格活泼、通俗易懂,在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细说明,并配有适量的图形,以帮助读者理解。相信书中介绍的很多实用技巧会对您设计网页有所帮助。

本书适于作为各类网页设计制作培训学校的教材,也可供从事网站建设和网页设计制作的专业人士分析借鉴,还可以作为广大普通网友在学习制作网页时的入门教材。

巧学巧用 Dreamweaver 8、Photoshop CS2、Flash 8 制作网页

- ◆ 编 著 前沿电脑图像工作室
责任编辑 杨 璐
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 28.25
字数: 701 千字 2006 年 8 月第 2 版
印数: 13 001—19 000 册 2006 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14916-X/TP · 5496

定价: 45.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

目 录

第1部分 Dreamweaver 8

第1章 从零起步.....	3
1.1 必须掌握的概念.....	3
1.2 HTML 是基础.....	4
1.3 Dreamweaver 快速上手.....	8
1.3.1 操作界面.....	8
1.3.2 设定页面.....	11
1.3.3 插入文本.....	11
1.3.4 插入图片.....	12
1.3.5 表格.....	13
1.3.6 框架.....	15
1.3.7 关于 Dynamic HTML.....	16
第2章 创建文档.....	19
2.1 建立本地网站.....	19
2.2 创建文档.....	22
2.2.1 创建新的空白文档.....	23
2.2.2 在已有文件的基础上创建文档.....	24
2.2.3 设置页面属性.....	24
2.3 插入文本.....	25
2.3.1 使用文本的属性标记.....	25
2.3.2 用样式表格式化文本.....	27
2.4 插入图片.....	32
2.5 超级链接.....	34
2.5.1 文字超级链接.....	34
2.5.2 图片超级链接.....	35
2.6 使用“资源”面板管理动画中的资源.....	37

2.6.1	使用“资源”面板	38
2.6.2	在页面中使用资源	39
2.6.3	改变资源排列的次序	40
2.6.4	选择和编辑资源	40
2.7	创建文档的两个技巧	41
2.7.1	去除页边的空白	41
2.7.2	如何去掉超级链接的下划线	42
2.8	应用表单技术	42
2.8.1	插入文本域	43
2.8.2	插入单选钮和复选框	45
2.8.3	插入列表/菜单	46
2.8.4	插入按钮	47
第3章	网页定位技术	49
3.1	表格	49
3.1.1	创建表格	49
3.1.2	基本表格使用实例	51
3.1.3	表格定位实例	53
3.2	页面布局	55
3.2.1	版面构成的原理	55
3.2.2	网页版面构成中常见的布局形式	56
3.2.3	网页布局设计的步骤	60
3.2.4	网页版面构成的布局技巧	61
3.2.5	关于布局单元格和表格	61
3.2.6	绘制布局单元格和表格	63
3.2.7	绘制嵌套表格	64
3.2.8	使用网格辅助线	65
3.2.9	为布局单元格添加内容	65
3.2.10	清除自动单元格高度	66
3.2.11	移动或者重新设置布局单元格和表格的大小	67
3.2.12	格式化布局表格和单元格	67
3.2.13	设置布局宽度	69
3.2.14	使用空白图片	70
3.2.15	利用自动伸展的特性为不同的分辨率设计页面	72
3.3	框架	73
3.3.1	创建框架和框架集	74
3.3.2	删除框架	76
3.3.3	编辑框架	76
3.3.4	框架应用实例	77
3.4	图层	79
3.4.1	创建图层	80
3.4.2	嵌套图层	83
3.4.3	图层的“Z轴”	85

3.4.4 使用图层建立表格	85
3.5 模板	91
3.5.1 制作模板	92
3.5.2 使用模板	93
3.5.3 修改模板以更新文档	98
3.6 库	100
3.6.1 创建库项目	100
3.6.2 操作库项目	101
3.6.3 插入库项目	103
3.6.4 将库项目与源文件分离	103
第 4 章 动态网页的制作	105
4.1 翻滚图的制作	105
4.1.1 基本的翻滚图	105
4.1.2 复杂的翻滚图	108
4.2 添加内置的 Flash 交互对象	110
4.2.1 使用 Flash 按钮对象	110
4.2.2 使用 Flash 文本对象	111
4.2.3 设置 Flash 对象的属性	112
4.3 行为	113
4.3.1 弹出消息	114
4.3.2 在状态栏显示消息	115
4.3.3 跳转页面	115
4.4 行为的应用	116
4.4.1 展开菜单	116
4.4.2 跳转菜单	119
4.5 综合练习——拼图游戏	122
4.5.1 准备图层	122
4.5.2 使图片动态分离	124
4.5.3 加入开始按钮	125
4.5.4 设置可拖曳图层	127
4.5.5 调用 JavaScript 语句技巧	129
4.5.6 进一步的改进	131
第 5 章 网站建设与管理	133
5.1 网站管理与维护	133
5.1.1 设置合适的网站文件结构	133
5.1.2 管理站点内的链接	135
5.1.3 巧用查找和替换管理站点	136
5.2 建立自己的 Web 站点	137
5.2.1 企业建立网站的过程	137
5.2.2 个人建立网站的过程	138
5.3 向服务器上传主页	139

5.4 网站开发的“十要”与“十不要”	142
第 6 章 服务器端程序的开发	147
6.1 动态网页与 ASP	147
6.2 ASP 的开发	149
6.2.1 ASP 运行环境及配置	149
6.2.2 熟悉 ASP 程序	151
6.3 制作留言簿	153
6.3.1 准备工作	154
6.3.2 建立站点	154
6.3.3 建立数据库	155
6.3.4 制作演示留言页面 (index.asp)	156
6.3.5 制作添加留言页面 (insert.asp)	161

第 2 部分 Photoshop CS2

第 7 章 认识 Photoshop 的操作界面	167
7.1 友好的界面	167
7.2 菜单栏	167
7.3 工具箱与选项栏	168
7.4 调板	169
7.5 调板井和 Bridge 功能	170
7.6 状态区	170
7.7 文件的基本操作	171
第 8 章 基本操作	173
8.1 绘图前的准备工作	173
8.2 图像的调整	174
8.2.1 调整图像大小	174
8.2.2 调整画布大小	175
8.3 辅助工具	175
8.3.1 标尺	175
8.3.2 参考线	176
8.3.3 网格	176
8.4 设置前景色和背景色	177
8.4.1 默认的前景色与背景色	177
8.4.2 更改和恢复前景色与背景色	177
8.5 图形绘制工具	177
8.6 图层控制	178
8.6.1 添加图层	178

8.6.2 删除图层	179
8.6.3 合并图层	179
8.6.4 编辑图层	180
8.7 撤销和重复操作	180
8.8 选择对象	181
8.8.1 建立规则选区	181
8.8.2 建立不规则选区	181
8.9 路径控制	183
8.9.1 创建路径	183
8.9.2 路径的应用	183
8.10 移动与复制对象	184
第 9 章 主要工具的应用	187
9.1 渐变填充工具的应用	187
9.2 画笔工具的应用	190
9.3 钢笔工具的应用	192
9.4 路径选择工具组的应用	193
9.5 加深和减淡工具的应用	194
9.6 综合应用	197
第 10 章 滤镜的应用	201
10.1 渲染、风格化与模糊	201
10.2 素描	203
10.3 扭曲和纹理	205
10.4 镜头光晕	206
10.5 像素化	208
10.6 星球爆炸特效	210
第 11 章 按钮和图标	213
11.1 水晶按钮	213
11.2 浮雕按钮	214
11.3 镂空按钮	215
11.4 球形按钮	216
11.5 苹果图标	216
11.6 链接图标	217
11.7 推出图标	218
第 12 章 导航栏与 Banner 的制作	221
12.1 衔接式导航栏	221
12.2 统一风格导航栏	223

12.3	结合效果的导航栏	224
12.4	两级导航栏	225
12.5	动态 Banner (1)	227
12.6	动态 Banner (2)	229
第 13 章	页面布局和细节制作	231
13.1	常见的网页布局	231
13.2	商业网站的布局	233
13.3	公益网站的布局	236
13.4	纹理效果的广告栏	239
13.5	对比效果的广告栏	240
13.6	金属效果的广告栏	241

第3部分 Flash 8

第 14 章	Flash 8 概述	245
14.1	Flash 8 简介	245
14.1.1	创建 Flash 8 动画的系统要求	245
14.1.2	播放 Flash 8 动画的系统要求	246
14.1.3	安装 Flash 8	246
14.1.4	卸载 Flash 8	246
14.2	Flash 8 入门基础	246
14.2.1	Flash 8 的教材	246
14.2.2	Flash 8 涉及的基本概念	247
第 15 章	Flash 8 的界面组成	249
15.1	主界面	249
15.2	工具栏	250
15.3	场景	250
15.4	时间轴视窗	251
15.4.1	时间轴视窗中的图层的概念	252
15.4.2	时间轴视窗中的帧的种类	252
15.4.3	对时间轴视窗的操作	253
15.4.4	时间轴视窗中影格的显示方式	253
15.4.5	创建帧的标签	254
15.5	“库”面板	255
15.5.1	“库”面板的主要操作	255
15.5.2	“库”面板的元件	256
15.6	网格和标尺	257
15.7	打印 Flash 文件	258

15.8	加速显示速度	258
15.9	预览和发布	259
15.9.1	播放 Shockwave Flash 文件	259
15.9.2	发布 Shockwave Flash 文件	260
第 16 章	图形的绘制及编辑	261
16.1	笔触和填充	261
16.2	绘制曲线为主体的图形	262
16.3	绘制直线为主体的图形	264
第 17 章	制作动画	273
17.1	时间轴的应用	273
17.2	制作形状补间动画	275
17.3	制作带有提示点的形状补间动画	277
17.4	制作运动补间动画	280
17.5	颜色渐变的应用	282
17.6	综合运用逐帧动画和动作动画的练习	287
17.7	逐帧动画的练习	290
第 18 章	使用元件	293
18.1	热身练习	293
18.2	静态元件的应用	295
18.3	动态元件的应用	299
18.4	综合练习	303
第 19 章	层在动画中的应用	307
19.1	制作引导层动画	307
19.2	制作遮罩动画	311
19.3	遮罩动画深入	316
19.4	实践练习	319
第 20 章	制作动态按钮	323
20.1	按钮的状态及应用	323
20.2	动画按钮	325
20.3	下拉菜单	329
20.4	工具提示	332
第 21 章	制作影片剪辑	337
21.1	影片剪辑的应用	337
21.2	影片剪辑的嵌套	339

21.3 实践练习	343
第 22 章 使用声音	347
22.1 添加声音	347
22.2 声音的控制	348
第 23 章 ActionScript 的应用	353
23.1 放大镜	353
23.2 跟随眼睛	356
23.3 拼图游戏	359

第 4 部分 综合实例

第 24 章 综合实例（一）—— 商务类网站	369
24.1 实例概述	369
24.2 网站策划	370
24.3 使用 Photoshop 制作网页效果	371
24.4 使用 Dreamweaver 8 创建站点	378
24.5 使用 Photoshop 切片并输出模板	379
24.6 使用 Dreamweaver 编辑模板页	380
24.7 在 Photoshop 中制作首页并切片输出 HTML	381
24.8 在 Dreamweaver 中制作首页	381
24.9 用 Flash 制作 Banner	381
24.10 应用模板创建其他二级页面	387
24.11 插入 Flash Banner，重新检查所有页面链接	387
第 25 章 综合实例（二）—— 财经新闻类网站	389
25.1 实例概述	389
25.2 网站策划	390
25.3 使用 Photoshop 制作网页效果	390
25.3.1 绘制网页基本效果	390
25.3.2 绘制导航栏	393
25.3.3 规划网页布局	394
25.3.4 绘制网页链接页效果	395
25.4 使用 Dreamweaver 8 创建站点	396
25.5 使用 Photoshop 切片并输出模板	397
25.6 使用 Dreamweaver 编辑模板页	398
25.7 在 Photoshop 中制作首页并切片输出 HTML	399

25.8 在 Dreamweaver 中制作首页	400
25.9 Flash 制作 Banner 动画	400
25.10 使用 Photoshop 切片并导出二级页面	405
25.11 使用 Dreamweaver 编辑二级页面	406
25.12 应用模板创建其他二级页面	406
25.13 为所有页面输入文本内容	406
25.14 插入 Flash Banner, 重新检查所有页面链接	407
第 26 章 综合实例 (三) —— 旅游网站	409
26.1 实例概述	409
26.1.1 实例文件的安排	409
26.1.2 预览完成后的网站	410
26.2 网站策划	410
26.3 定义本地站点	413
26.4 生成一个站点主页	414
26.4.1 保存文档	414
26.4.2 定义文档页标题	414
26.5 在布局视图下设计网页	415
26.6 给网页添加内容	420
26.6.1 插入图片	420
26.6.2 生成翻转图	420
26.6.3 生成其他的翻转图片	421
26.6.4 预览文档	422
26.6.5 插入文本	422
26.6.6 格式化文本	422
26.7 在标准视图下工作	423
26.7.1 设置单元格属性	424
26.7.2 添加单元格间距	424
26.7.3 在单元格里面插入图片	424
26.8 查看站点文件	425
26.9 链接文档	425
26.10 使用“资源”面板	426
26.10.1 选择一个新的文档	427
26.10.2 查看站点的素材	427
26.10.3 插入图片	427
26.10.4 插入 Flash 动画	427
26.10.5 生成一个常用的资源列表	428
26.10.6 添加多幅图片到常用资源列表中	428
26.10.7 查看收藏素材	428
26.11 插入 Flash 对象	428
26.11.1 生成 Flash 文本对象	429
26.11.2 生成一个 Flash 按钮对象	430

26.12 使用模板	430
26.12.1 从已存在的页面生成模板	431
26.12.2 调整模板	432
26.12.3 对一个新页面应用模板	433
26.12.4 编辑一个基于模板的网页	433
26.12.5 为一个网页更换模板	434
26.13 检查站点	434
26.13.1 生成设计备注	434
26.13.2 站点报告	435

第1部分 Dreamweaver 8

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，它是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。

Dreamweaver 支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash、Shockwave 等特性，而且它还能通过拖曳从头到尾制作动态的 HTML 动画，支持动态 HTML 的设计。

Dreamweaver 还采用了 Roundtrip HTML 技术。这项技术使得网页可以在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间进行自由转换，而 HTML 句法及结构不变。这样，专业设计者可以在不改变原有编辑习惯的同时，充分享受到可视化编辑带来的益处。Dreamweaver 最具挑战性和生命力的是它的开放式设计，这项设计使任何人都可以轻易扩展它的功能。

本书的教学主要是针对客户端(前端)开发进行的,关于服务器端(后端)的开发,本书进行了简单介绍。对于网站开发的参与者,无论是负责前端设计,还是后端编程,都应该对对方的工作有所了解。

第 1 章

从零起步

作为本书的开始,本章着重对网页和网站的设计开发作一个宏观的介绍,目的就是使读者对网页设计有一个整体的认识和了解,这样在后面的学习中,更清楚每一个具体的技术在整个工作和设计流程中,处于什么位置,从而可以从更高的角度来把握自己的设计。

本章首先将对一些与 Internet 相关的术语做浅显的解释,使读者对 Internet 传递信息的基本原理有个了解,然后对 HTML(超文本标记语言)的基本知识进行阐述,最后对 Dreamweaver 的各项功能进行快速的、简要的介绍。读者应着重学习 HTML 语言,它是网页制作的基础,了解它,对后面各章节的学习非常有帮助,能做到不但知其然,而且知其所以然。在学习 Dreamweaver 的各项功能时,读者不必对每一个内容都理解得非常清楚,在后面的章节我们都会详细介绍,这里只是让读者对 Dreamweaver 有个整体的认识。通过对本章的学习,读者可以全面了解 HTML 和 Dreamweaver,从而为在后面的章节中进一步学习网页的制作方法奠定基础。

1.1 必须掌握的概念

在 Internet 中经常会遇到专用的英文单词和缩写,读者掌握一些主要的词汇的含义会对浏览和制作网页有很大的帮助。

1. WWW

WWW 是“World Wide Web”的缩写,简称 Web。WWW 计划是由 Tim Berners.Lee 在 CERN(欧洲量子物理实验室)的时候开始使用的,实际上 Web 是一个大型的相互链接的文件所组成的集合体,范围包括了整个世界。

2. Hypertext

Hypertext(超文本)是一种可以指向其他文件的文字或图片,这种作用称为超级链接(Hyperlink)。浏览器可以使用户利用超级链接(Hyperlink)方便地取得超级链接所指向的另一份文件。在超文本文件中,想要更多地了解关于该文件中所提到的一些主题的信息,可以通过对目标用“按下鼠标”的方式来取得更详细的资料。事实上该文件也可以被链接到其他不同作者所编写的文件上。在 Internet 上,一方面数千万台计算机相互连接,另一方面,世

界范围的大量信息通过 Hypertext（超本文）的方式相互链接。

3. Server（服务器）与 Browser（浏览器）

用户必须运行拨号程序连接到 Web 服务器上，通过浏览器阅读文件。信息的提供者建立好服务器，用户使用浏览器可以取得上面的文件以及其他信息。具体的过程是，当用户接入 Internet 后，通过浏览器发出访问某个站点的请求，然后这个站点的服务器就把信息（超文本文件）传送到用户的浏览器上，即将文件下载到本地的计算机，浏览器再显示出文件内容，这样用户就可以坐在家中查询万里之外的信息了。

4. URL

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译为“统一资源定位器”。它是一个指定 Internet 上资源位置的标准，也就是人们常说的网址。URL 常见的有以下几种形式：

```
File://wuarchive.wustl.edu/mirrors/msdos/graphics/gifkit.zip  
ftp://wuarchive.wustl.edu/mirrors  
http://www.w3.org/default.html  
news:alt.hypertext  
telnet://dra.com
```

5. HTML

Internet 上的文件是用一种被称为 HTML（HyperText Markup Language）的标记语言书写的。有两种方式来产生 HTML 文件：一种是自己写 HTML 文件，事实上这并不非常困难，也不需要特别的技巧；另一种是使用 HTML 编辑器，它可以辅助使用者来做编写的工作。本书在后面着重讲述 HTML。

6. Java

Java 是一种由 Sun Microsystems 公司开发的语言，允许 Web 的信息页含有可以在浏览器中执行的程序段。因为 Java 以统一的“虚拟机”为平台，所以任何执行 Java 解释程序的浏览器都可以执行 Java 程序，因此 Java 程序可以在任何含有 Java 的系统中执行，以补充 Web 的一些能力。

相关的内容还有很多，就不多介绍了。对于制作网页来说，归根到底就是编写 HTML 文件，这是一个技术和艺术紧密结合的工作。技术是基础，艺术是技术的灵活运用与升华。因此在下一节先介绍 HTML 语言。

1.2 HTML 是基础

我们常常讲起网页，事实上每一个网页都是一个文件，这个文件里面包含了 HTML 指令，所以这些文件就被称为 HTML 文件。HTML 不是一种编程语言，而是一种描述性的标记语言，这些标记符用来定义 HTML 文件中信息的格式和功能。当浏览器接收到 HTML 文件后，就解释 HTML 文件内的标记符，根据标记符去执行相应的显示功能或实现某些功能。注意这些标记符必须用小于号“<”和大于号“>”括起来。