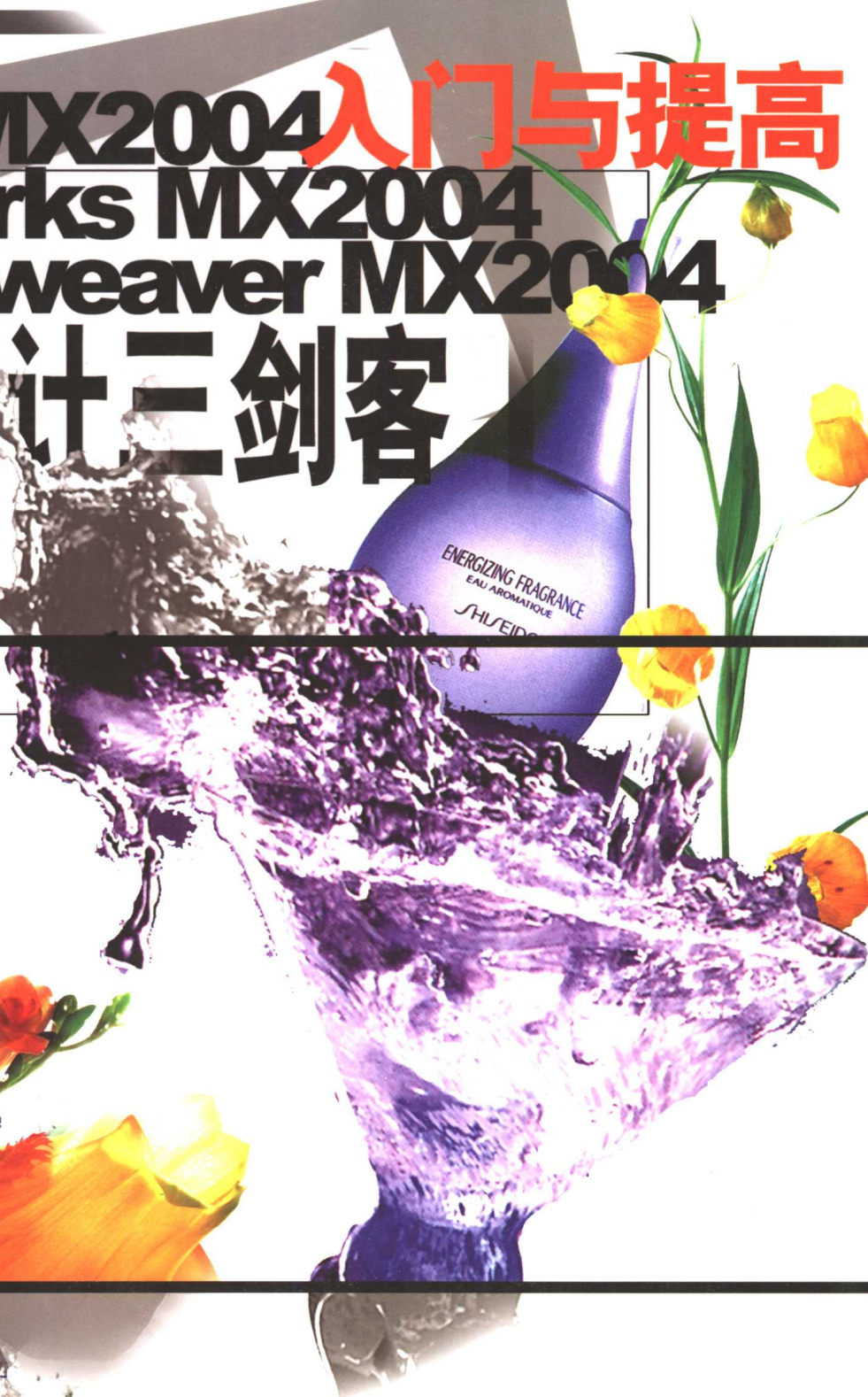


Flash MX2004入门与提高 Fireworks MX2004 Dreamweaver MX2004 网页设计三剑客 中文版

A purple perfume bottle is shown with a large, dynamic splash of liquid erupting from its base. Several yellow flowers with green stems are scattered around the bottle and the splash, adding a decorative and organic feel to the composition. The background is a mix of white and light gray geometric shapes.

方晨 编著

本书目标：掌握网页三剑客

手把手教学，语言简洁、明白

全面讲解各种工具及菜单命令

注重操作，步骤完整、清晰

配合实例与练习，巩固各章所学

基础与技巧并重

真正实现从入门到精通

Enhance your ability

上海科学普及出版社

网页设计三剑客

中文版入门与提高

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入门与提高 / 方晨编著. — 上海: 上海科学普及出版社, 2005.5

ISBN 7-5427-2994-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 031800 号

组 稿 铭 政

责任编辑 徐丽萍

网页设计三剑客中文版入门与提高

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 27 字数 719000

2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2994-2/TP·641 定价: 36.00 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静态网页和创建网站。

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，读者在学习的同时，应当同时启动 Macromedia 公司 MX 2004 系列的软件，根据本书讲解进行操作，只要跟从操作，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，会对你的创作有一定启发。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，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，参与编写的人员有刘劲鸥、卞纯宗、高海霞等人，由魏明、杨瀛等人审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

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 创建及编辑站点基础	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 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 建立及编辑站点	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 实例	38
1.3 调整工作界面	13	2.7 小结	40
1.3.1 改变工作视图	13	2.8 练习	40
1.3.2 显示、隐藏及改变面板的大小	14	第3章 编辑和管理站点	41
1.3.3 标尺与网格	15	3.1 了解文件面板	41
1.3.3.1 标尺	15	3.2 在站点中新建文件	42
1.3.3.2 网格	16	3.3 新建文件夹与文件的移动	43
1.4 文档的基本操作	16	3.4 文件的删除与重命名	46
1.4.1 新建文档	16	3.5 建立站点地图	46
1.4.2 保存和关闭文档	17	3.6 查看站点地图	48
1.4.3 打开文档	18	3.7 修改站点地图	50
1.5 制作网页的基础操作	18	3.8 保存站点地图	51
1.5.1 设置网页属性	18	3.9 使用设计备注	51
1.5.2 编辑头部信息	20	3.10 实例	52
1.5.3 添加网页内容	20	3.11 实例分析	55
1.5.3.1 添加文本	20	3.12 小结	56
1.5.3.2 插入图像	21	3.13 练习	56
1.5.3.3 建立超链接	21	第4章 表格	57
1.5.3.4 预览及检验相关操作	23	4.1 创建表格	57
1.6 小结	23	4.2 编辑表格	58





4.2.1 编辑表格和单元格属性	59	6.7 小结	101
4.2.2 调整表格行数与列数	60	6.8 练习	101
4.2.3 调整表格宽度与高度	61	第7章 布局	103
4.2.4 设置表格的边框	63	7.1 布局的几种模式	103
4.2.5 合并单元格	65	7.2 布局模式的基础操作	104
4.2.6 拆分单元格	65	7.2.1 设置布局模式的首选参数	104
4.2.7 单元格内容水平对齐和垂直对齐 ..	66	7.2.2 布局表格和布局单元格	104
4.3 套用表格样式	67	7.3 在布局模式中布局网页	105
4.4 导入与导出表格数据	68	7.3.1 布局表格	106
4.4.1 导入表格数据	68	7.3.2 绘制布局单元格	108
4.4.2 导出表格数据	69	7.4 调整布局	110
4.5 对表格数据排序	69	7.5 向布局中添加内容	112
4.6 向表格内部添加表格	69	7.6 实例	113
4.7 实例	70	7.7 实例分析	118
4.8 实例分析	72	7.8 小结	121
4.9 小结	75	7.9 练习	121
4.10 练习	75	第8章 模板与库	123
第5章 层	77	8.1 模板	123
5.1 认识层和层面板	77	8.1.1 创建模板	123
5.2 创建层	77	8.1.2 将网页存储为模板	125
5.2.1 插入层	77	8.1.3 设置模板的可编辑区域	126
5.2.2 建立嵌套层	78	8.1.4 用模板新建网页	127
5.3 层的相关操作	79	8.1.5 套用模板	127
5.3.1 认识层属性面板	79	8.1.6 用模板更新网页及网站	128
5.3.2 移动层	80	8.1.7 模板的相关操作	128
5.3.3 改变层的大小	81	8.2 库	129
5.3.4 改变层的顺序	82	8.2.1 创建库元素	129
5.3.5 控制层的可见性	82	8.2.2 将网页元素存储为库元素	130
5.3.5.1 通过属性面板控制层的可见性 ..	82	8.2.3 将库元素应用到网页中	130
5.3.5.2 使用层面板控制可见性	83	8.2.4 编辑库元素	130
5.3.6 内容溢出层的控制	83	8.2.5 脱离库元素控制	131
5.3.7 设置层的可见区域	84	8.3 实例	131
5.3.8 对齐层	84	8.4 实例分析	133
5.4 层转换为表格	84	8.5 小结	135
5.5 实例	85	8.6 练习	135
5.6 实例分析	88	第9章 文本	137
5.7 小结	89	9.1 文本面板和文本属性面板	137
5.8 练习	89	9.1.1 文本面板	137
第6章 框架	91	9.1.2 文本属性面板	138
6.1 建立框架	91	9.2 设置文本属性	139
6.2 保存框架	95	9.2.1 设置字体	139
6.3 设置框架集属性	95	9.2.2 设置字号	140
6.4 设置框架的链接	96	9.2.3 设置文本颜色	140
6.5 实例	97	9.2.4 设置字符样式	142
6.6 实例分析	100	9.2.5 定义段落格式	142

9.2.6 段落对齐	143	12.1.4 超级链接的方式和对象	178
9.2.7 段落缩进	144	12.2 创建网页内部链接	178
9.3 设置列表	145	12.3 创建本地网页间的链接	180
9.3.1 建立列表	145	12.3.1 建立站点内的链接	181
9.3.2 设置列表的属性	145	12.3.2 建立本地不同站点间网页的链接	181
9.4 实例	146	12.4 建立网站外部链接	183
9.5 实例分析	148	12.5 链接到 E-mail	183
9.6 小结	149	12.6 创建下载文件链接	185
9.7 练习	149	12.7 设置链接网页的打开方式	186
第 10 章 CSS 样式	151	12.8 补充说明	186
10.1 CSS 样式面板	151	12.9 实例	187
10.2 新建 CSS 样式	151	12.10 实例分析	189
10.2.1 使用类自定义样式	152	12.11 小结	190
10.2.2 使用标签定义标签样式	154	12.12 练习	190
10.2.3 使用高级选项定义链接效果	156	第 13 章 多媒体	191
10.3 创建与链接外部 CSS 样式	158	13.1 使用 Flash 文件	191
10.3.1 创建外部 CSS 样式	158	13.1.1 插入 Flash 影片	191
10.3.2 链接外部 CSS 样式	160	13.1.2 插入 Flash 按钮	192
10.4 编辑 CSS 样式	161	13.1.3 插入 Flash 文本	194
10.5 实例	162	13.2 插入 Shockwave 动画	194
10.6 实例分析	165	13.3 插入特殊对象	195
10.7 小结	165	13.3.1 插入 Java 小程序	195
10.8 练习	165	13.3.2 插入 ActiveX	196
第 11 章 图像	167	13.3.3 插入参数	196
11.1 插入图像	167	13.3.4 插入插件	196
11.1.1 插入图像基本操作	167	13.4 扩展 Dreamweaver	196
11.1.2 插入图像占位符	167	13.4.1 安装外部插件	196
11.1.3 插入互动图像	168	13.4.2 获得插件的方法	197
11.2 设置图像属性	169	13.5 实例	199
11.2.1 认识图像属性面板	169	13.6 实例分析	200
11.2.2 设置图像大小	169	13.7 小结	201
11.2.3 设置图像对齐	170	13.8 练习	201
11.2.4 设置图像边距	171	第 14 章 互动行为	203
11.2.5 设置低分辨率图像	171	14.1 行为与行为面板	203
11.2.6 设置热区	171	14.1.1 基本概念	203
11.2.7 使用编辑工具	172	14.1.2 认识行为的事件类型	203
11.3 实例	173	14.1.3 认识行为面板	204
11.4 实例分析	176	14.2 添加典型行为	205
11.5 小结	176	14.2.1 播放声音	205
11.6 练习	176	14.2.2 打开浏览器窗口	206
第 12 章 超链接	177	14.2.3 弹出消息框	207
12.1 认识超链接	177	14.2.4 调用 JavaScript	208
12.1.1 URL 概述	177	14.2.5 改变网页元素属性	208
12.1.2 路径概述	177	14.2.6 检查插件	209
12.1.3 链接的组成	178	14.2.7 检查浏览器	210





14.2.8 设置状态栏文字	211	17.4.5 设计面板	236
14.2.9 跳转网页	211	17.4.5.1 对齐面板	236
14.2.10 预先载入图像	212	17.4.5.2 混色器面板	236
14.2.11 交换图像	212	17.4.5.3 颜色样本面板	236
14.3 实例	213	17.4.5.4 信息面板	237
14.4 实例分析	215	17.4.5.5 场景面板	237
14.5 小结	216	17.4.5.6 变形面板	237
14.6 练习	216	17.4.6 开发面板	237
第15章 测试	217	17.4.6.1 动作面板	237
15.1 浏览器的测试	217	17.4.6.2 行为面板	238
15.2 不同分辨率和不同操作系统的测试 ..	219	17.4.6.3 组件面板	238
15.3 链接测试	220	17.4.6.4 组件检查器面板	238
15.4 站点报告	220	17.4.6.5 调试器面板	238
15.5 其他相关测试信息	221	17.4.6.6 输出面板	238
15.6 实例	221	17.4.7 其他面板	239
15.7 小结	223	17.4.7.1 辅助功能面板	239
15.8 练习	224	17.4.7.2 历史记录面板	239
第16章 发布	225	17.4.7.3 影片浏览器面板	239
16.1 申请域名	225	17.4.7.4 字符串面板	239
16.2 发布	226	17.4.7.5 公用库面板	240
16.2.1 获得 WEB 服务器	226	17.5 Flash 的对象操作	240
16.2.2 定义远程站点	226	17.5.1 选择对象	240
16.2.3 上传站点	227	17.5.1.1 使用时间轴面板选择对象 ..	240
16.3 网站管理与维护	229	17.5.1.2 使用选择工具选择对象	241
16.4 小结	229	17.5.1.3 使用套索工具选择对象	241
16.5 练习	229	17.5.2 移动对象	241
第17章 Flash MX 2004 快速入门	231	17.5.2.1 使用选择工具移动对象	241
17.1 Flash 的基本功能和实际应用	231	17.5.2.2 使用属性面板移动对象	242
17.1.1 Flash 的基本功能	231	17.5.2.3 使用信息面板移动对象	242
17.1.2 Flash 的实际应用	231	17.5.3 复制对象	242
17.2 Flash MX 2004 的工作界面	231	17.5.3.1 使用复制和剪切命令 复制对象	242
17.2.1 认识 Flash 的工作界面	231	17.5.3.2 使用选择工具复制对象	242
17.2.2 调整 Flash 工作界面	232	17.5.4 删除对象	243
17.2.2.1 展开和隐藏面板或面板组 ..	232	17.5.5 变形对象	243
17.2.2.2 打开和关闭面板	233	17.5.5.1 缩放对象	243
17.2.2.3 调整视图	233	17.5.5.2 旋转和倾斜对象	244
17.3 工具箱简介	233	17.5.6 排列对象	244
17.4 控制面板	234	17.5.6.1 使用对齐面板排列对象	244
17.4.1 工具栏	234	17.5.6.2 叠放对象	245
17.4.1.1 主工具栏	235	17.5.7 分解组件或对象	246
17.4.1.2 控制器	235	17.5.8 组合对象	246
17.4.1.3 编辑栏	235	17.6 小结	246
17.4.2 属性面板	235	17.7 练习	246
17.4.3 时间轴面板	235	第18章 绘制图形	247
17.4.4 库面板	236		





18.1 绘制线条	247	19.2.2 混色器面板中的色彩选择	262
18.1.1 使用线条工具	247	19.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	262
18.1.2 使用铅笔工具	247	19.2.2.2 使用颜色对话框选择颜色 ..	262
18.1.3 使用钢笔工具	248	19.2.2.3 在混色器面板中选择颜色 ..	263
18.2 绘制几何形状	249	19.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	263
18.2.1 使用椭圆工具	249	19.2.4 使用混色器面板设置位图填充 ..	264
18.2.2 使用矩形工具	249	19.3 颜色的应用与调整	265
18.2.3 使用多边形工具	249	19.3.1 笔触色	265
18.3 编辑线条	250	19.3.1.1 设定绘制线条所采用的颜色 ..	265
18.3.1 使用选择工具	250	19.3.1.2 调整线条的颜色	265
18.3.1.1 扭曲线条	250	19.3.1.3 使用墨水瓶改变线条颜色和	
18.3.1.2 拆分直线	251	样式	265
18.3.2 使用钢笔工具	251	19.3.2 填充色	266
18.3.3 使用部分选取工具	251	19.3.2.1 填充色的应用	266
18.3.4 使用属性面板	251	19.3.2.2 刷子工具	266
18.3.5 使用网格和辅助线	252	19.3.2.3 颜料桶工具	267
18.3.5.1 使用网格	252	19.3.2.4 修改填充区域的填充色	267
18.3.5.2 使用辅助线	252	19.3.2.5 填充变形工具	267
18.3.6 删除和截取线条	253	19.4 小结	268
18.3.6.1 删除线条	253	19.5 练习	268
18.3.6.2 截取线条	253	第 20 章 制作文本	269
18.4 编辑形状	254	20.1 文本工具简介	269
18.4.1 使用变形面板	254	20.1.1 输入文字	269
18.4.2 使用信息面板	255	20.1.2 编辑文字	270
18.4.3 使用对齐面板	255	20.1.3 输入状态	270
18.4.4 使用时间轴面板	256	20.1.3.1 了解输入状态	270
18.4.5 使用任意变形工具	256	20.1.3.2 改变输入状态	270
18.5 小结	257	20.1.4 文本属性设置	271
18.6 练习	258	20.2 创建文本对象	273
第 19 章 颜色设置	259	20.2.1 创建静态文本	273
19.1 颜色样本面板	259	20.2.2 动态文本和输入文本	275
19.1.1 使用颜色样本面板为笔触色和		20.2.3 文本对象之间的转换	275
填充色赋色	259	20.3 编辑文本块	275
19.1.2 管理颜色样本面板中的色样	260	20.3.1 选择 / 移动文本块	275
19.1.2.1 增加或更换颜色	260	20.3.2 剪切 / 拷贝 / 粘贴文本块	276
19.1.2.2 在颜色样本面板中复制颜色 ..	260	20.3.3 任意变形 / 缩放 / 旋转与	
19.1.2.3 从颜色样本面板中删除颜色 ..	261	倾斜文本块	276
19.1.2.4 加载默认颜色样本	261	20.4 小结	276
19.1.2.5 保存颜色样本	261	20.5 练习	276
19.1.2.6 保存当前颜色样本为默认		第 21 章 图像的导入导出	277
颜色样本	261	21.1 导入图像	277
19.1.2.7 为颜色样本面板中的		21.1.1 导入图像的一般过程	277
颜色排序	261	21.1.2 导入图像的格式	278
19.2 混色器面板	262	21.1.3 补充命令	279
19.2.1 使用混色器面板	262	21.1.3.1 “导入到库”命令	279





21.1.3.2 “打开外部库”命令	280	22.7 练习	298
21.2 编辑导入的位图和矢量图	280	第23章 元件和声音	299
21.2.1 编辑导入的位图	280	23.1 元件简介	300
21.2.1.1 对导入的位图应用变形操作	280	23.1.1 元件的作用	300
21.2.1.2 使用其他图像处理软件	280	23.1.2 元件的类型	300
编辑图像	280	23.2 创建元件	300
21.2.1.3 设置位图属性	283	23.2.1 创建图形元件	300
21.2.1.4 将位图转化为矢量图	283	23.2.1.1 导入图形元件	300
21.2.2 编辑导入的矢量图	285	23.2.1.2 转换图形元件	301
21.3 导出图像	286	23.2.1.3 新建图形元件	301
21.4 小结	286	23.2.2 创建按钮元件	301
21.5 练习	286	23.2.3 创建影片剪辑元件	301
第22章 Flash 动画基础	287	23.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件 ..	302
22.1 帧与时间轴	287	23.2.3.2 新建影片剪辑	302
22.1.1 帧的概念	287	23.2.4 从其他影片中导入元件	302
22.1.2 时间轴和时间轴面板	287	23.3 元件操作	302
22.1.3 帧的分类和显示状态	288	23.3.1 元件夹	303
22.1.3.1 帧的分类	288	23.3.2 设置元件属性	303
22.1.3.2 帧的显示状态	289	23.3.3 删除元件	303
22.2 Flash 动画的种类	289	23.3.4 复制元件	304
22.2.1 逐帧动画	289	23.3.5 编辑元件	304
22.2.2 补间动画	289	23.3.6 在“库”面板中查看元件	304
22.3 帧的相关操作	290	23.4 元件实例	305
22.3.1 创建帧	290	23.4.1 创建元件实例	305
22.3.1.1 创建空白关键帧	290	23.4.2 设置元件实例	305
22.3.1.2 创建关键帧	290	23.4.2.1 设置实例的颜色和透明度 ..	305
22.3.1.3 创建空白帧	291	23.4.2.2 交换元件	306
22.3.2 改变帧的顺序	291	23.4.2.3 改变实例类型	306
22.3.2.1 移动帧	291	23.5 声音简介	307
22.3.2.2 翻转帧	292	23.5.1 事件声音	307
22.3.3 删除帧	292	23.5.2 流声音	307
22.3.4 “洋葱皮”工具	292	23.6 导入声音	308
22.3.4.1 “洋葱皮”工具详解	293	23.6.1 导入声音到库中	308
22.3.4.2 使用洋葱皮工具移动	293	23.6.2 将声音添加到工作区中	308
多幅画面	293	23.7 设置声音	309
22.3.5 命名帧标签	294	23.8 编辑声音	310
22.4 创建逐帧动画	294	23.8.1 选择声音	311
22.5 创建补间动画	295	23.8.2 选择声音效果	311
22.5.1 创建动作补间动画	295	23.8.3 同步方式	311
22.5.2 创建形状补间动画	296	23.8.4 设置循环播放的次数	312
22.5.2.1 创建形状补间动画的基础 ..	296	23.9 小结	312
22.5.2.2 使用变形线索创建	297	23.10 练习	312
形状补间动画	297	第24章 图层	313
22.5.2.3 获得最佳变形效果的原则 ..	298	24.1 图层简介	313
22.6 小结	298	24.1.1 图层的种类	313





24.1.2 图层的作用和特点	314	26.3.1 打开和保存文档	332
24.2 图层的基本操作	314	26.3.2 改变文档属性	333
24.2.1 创建新图层	314	26.4 小结	334
24.2.2 选择图层	315	26.5 练习	334
24.2.3 删除图层	315	第 27 章 选择和编辑	335
24.2.4 命名图层	315	27.1 选择对象	335
24.2.5 改变图层顺序	315	27.1.1 在“层”面板中选择对象	335
24.2.6 图层的显示状态	315	27.1.2 使用工具在画布中选择对象	335
24.2.7 设置图层属性	315	27.1.3 通过菜单命令选择对象	336
24.3 引导层	316	27.2 选择像素	336
24.3.1 普通引导层	317	27.2.1 使用选取框工具选择像素	336
24.3.2 运动引导层	317	27.2.2 使用套索工具	336
24.3.2.1 创建运动引导层	317	27.2.3 使用多边形套索工具	337
24.3.2.2 建立和取消与其他图层 的链接	319	27.2.4 使用魔术棒工具	337
24.4 遮罩层	319	27.3 编辑对象	337
24.4.1 创建遮罩层	319	27.3.1 移动对象	337
24.4.2 取消遮罩	320	27.3.2 调整对象的大小	338
24.5 小结	320	27.3.3 旋转对象	338
24.6 练习	320	27.3.4 翻转对象	339
第 25 章 测试和发布	321	27.3.5 倾斜对象	339
25.1 测试 Flash 作品	321	27.3.6 扭曲对象	339
25.1.1 创作过程中的测试	321	27.3.7 组织对象	339
25.1.2 使用测试命令测试	322	27.3.8 复制对象	340
25.2 发布 Flash 作品	323	27.3.9 调整对象形状	340
25.2.1 发布操作	323	27.4 小结	340
25.2.2 发布参数设置	325	27.5 练习	340
25.2.2.1 Flash 影片格式参数设置	325	第 28 章 路径与矢量绘图	341
25.2.2.2 HTML 格式参数设置	326	28.1 绘制矢量图形	341
25.3 创建自带播放器的影片	327	28.1.1 绘制基本图形	341
25.4 小结	328	28.1.2 “矩形”、“圆角矩形”和“椭圆” 工具的属性面板	341
25.5 练习	328	28.1.3 属性面板的设置	342
第 26 章 Fireworks 基础知识	329	28.2 绘制路径	344
26.1 Fireworks 简介	329	28.2.1 使用钢笔工具绘制路径	344
26.1.1 Fireworks 的特性和基本功能	329	28.2.2 使用钢笔工具绘制曲线路径	344
26.1.2 Fireworks 的启动和关闭	329	28.2.3 使用矢量路径工具绘制路径	345
26.2 Fireworks 的工作界面	330	28.2.4 使用重绘路径工具绘制路径	345
26.2.1 标题栏	330	28.3 编辑路径	345
26.2.2 菜单栏	331	28.3.1 调整节点	345
26.2.3 工具栏	331	28.3.2 调整节点改变路径	346
26.2.4 工具箱	331	28.3.3 使用路径工具编辑	346
26.2.5 属性面板	332	28.3.4 使用路径操作进行编辑	348
26.2.6 面板组合	332	28.3.5 使用属性面板编辑路径	349
26.2.7 文档窗口	332	28.3.6 使用部分选定工具编辑路径	349
26.3 文档的基本操作	332	28.4 小结	349

28.5 练习	350	31.3 小结	372
第 29 章 创建和编辑位图	351	31.4 练习	372
29.1 创建位图对象	351	第 32 章 效果和滤镜	373
29.1.1 用位图工具绘制位图对象	351	32.1 应用效果	373
29.1.2 打开或导入位图对象	352	32.1.1 斜角和浮雕效果	373
29.1.3 用创建空位图方法创建位图	352	32.1.2 阴影和光晕效果	374
29.1.4 用剪切板创建位图	352	32.2 编辑效果	374
29.1.5 将矢量图形转换为位图图像	352	32.3 滤镜	375
29.2 编辑位图选区	353	32.3.1 调整图像的色调范围	375
29.2.1 配合使用按键调整选区	353	32.3.2 调整图像的亮度和对比度	376
29.2.2 使用菜单命令创建和 调整位图选区	353	32.3.3 调整色相和饱和度	376
29.3 位图图像处理	355	32.3.4 图像的负片效果	377
29.3.1 修饰位图	355	32.3.5 模糊与锐化图像	377
29.3.2 复制图像	357	32.3.6 转换为 Alpha	377
29.3.3 裁剪位图	358	32.3.7 查找图像的边界	378
29.4 小结	358	32.4 小结	378
29.5 练习	358	32.5 练习	378
第 30 章 使用颜色、笔触和填充	359	第 33 章 图层、蒙版和混合	379
30.1 样本组和颜色模式	359	33.1 层	379
30.1.1 使用样本面板	359	33.1.1 “层”面板的组成和基本操作 ..	379
30.1.2 在混色器中创建颜色	359	33.1.1.1 “层”面板的组成	379
30.1.3 使用颜色面板创建颜色	360	33.1.1.2 图层操作	380
30.1.4 使用信息面板查看颜色值	360	33.2 使用蒙版	380
30.2 颜色框和颜色弹出窗口	361	33.2.1 使用“层”面板创建蒙版	380
30.2.1 从颜色弹出窗口中选择颜色	361	33.2.2 使用对象创建蒙版	380
30.2.2 从颜色弹出窗口中采集颜色	361	33.2.3 编辑蒙版	382
30.3 笔触	362	33.3 混合和混合模式	383
30.3.1 应用笔触	362	33.3.1 混合	383
30.3.2 创建自定义笔触	362	33.3.2 混合模式的种类	383
30.3.3 编辑笔触对话框	363	33.3.3 混合和不透明度的混合使用	383
30.4 填充	364	33.4 实例：图像文字	384
30.4.1 设置绘制工具的填充属性	364	33.5 小结	384
30.4.2 编辑实心填充	365	33.6 练习	384
30.4.3 网页抖动填充和图案填充的使用	365	第 34 章 创建和编辑切片、热点	385
30.4.4 渐变填充	366	34.1 切片	385
30.5 小结	367	34.1.1 创建切片	385
30.6 练习	368	34.1.2 插入切片	385
第 31 章 文本与样式	369	34.1.3 绘制切片	386
31.1 文本	369	34.1.4 命名切片	386
31.1.1 输入文本	369	34.1.5 编辑切片	386
31.1.2 编辑文本	370	34.1.6 切片“属性”面板	386
31.1.3 文本变形和转换为路径	370	34.1.7 简单切片的交互	386
31.1.4 沿路径排列文本	371	34.2 热点	387
31.2 样式	371	34.2.1 选择热点源图像	387
		34.2.2 创建热点	387



34.2.2.1 利用“工具”箱中的“热点” 工具创建热点	387	35.3.1.2 创建动画元件	396
34.2.2.2 通过跟踪对象来创建热点 ..	388	35.3.2 编辑动画	397
34.2.3 热点链接地址	388	35.3.2.1 “动画”对话框和动画元件 “属性”面板中各选项的作 用	397
34.2.3.1 创建热点链接地址	388	35.3.2.2 编辑元件运动路径和元件 ..	397
34.2.3.2 “URL”面板	388	35.3.2.3 删除动画	398
34.2.4 编辑热点	389	35.4 实例	398
34.3 创建弹出选单	389	35.4.1 实例1: 动态按钮的制作	398
34.3.1 弹出选单编辑器	389	35.4.2 实例2: “切换图像”动画	399
34.3.2 创建基本的弹出选单	390	35.5 小结	400
34.3.3 编辑弹出式选单	390	35.6 练习	400
34.4 实例: 变换图像	391	第36章 图像的优化和导出	401
34.5 小结	392	36.1 图像优化	401
34.6 练习	392	36.1.1 优化 GIF 格式文件	401
第35章 创建和编辑按钮、导航条、动画	393	36.1.2 优化 JPEG 格式文件	402
35.1 创建和编辑按钮	393	36.2 图像的导出	402
35.1.1 创建按钮和按钮编辑器	393	36.2.1 导出参数设置	403
35.1.1.1 创建按钮	393	36.2.2 导出选定区域的方法	403
35.1.1.2 按钮编辑器	394	36.3 小结	404
35.1.2 编辑按钮、创建按钮的链接	394	36.4 练习	404
35.1.2.1 编辑按钮	394	附录1 Dreamweaver MX 2004 快捷键	405
35.1.2.2 创建按钮的链接	395	附录2 Flash MX 2004 快捷键	408
35.2 创建导航栏	395	附录3 Fireworks 快捷键	411
35.3 制作动画	395	附录4 售后服务	414
35.3.1 创建动画元件	395		
35.3.1.1 元件和“库”面板	395		



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。

如果你对网页以及网络还不熟悉，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，即因特网，又称为国际互联网。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。你可以通过国际互联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，仿佛它就在你身边一样，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，又称万维网、环球信息网。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）有机地联系到一起，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器，即 URL。

6. 什么是浏览器

浏览器是浏览万维网上各种信息的一种软件，当某个地址的网页载入浏览器中后，它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 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 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中。

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,基本不会涉及到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



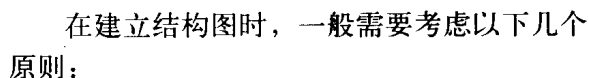
4

(1) 紧扣主题

(2) 设立最近更新或者可以双向交流的栏目

0.2.3 网站的框架结构和链接结构

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。



(1) 首页

(2) 分支页面

(3) 查漏补缺

教学资源系统结构图

一级信息层

二级信息层

三级信息层

四级信息层

教学 资料 交流 信息

教学材料 教学方法 教学案例 资料 交流 信息

教学材料 教学方法 教学案例 资料 交流 信息

教学材料 教学方法 教学案例 资料 交流 信息

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

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com