



本丛书第1版多种荣获
「全国高校出版社优秀畅销书」奖

银领工程 计算机项目案例与技能实训丛书

网页设计与制作

Dreamweaver+Flash+Photoshop 版

(第2版)

基础知识 + 小型实例 + 项目案例 + 技能实训 + 练习提高

◎九州书源 编著

 教学课件

 电子教案

 素材、源文件、效果图等

 自学视频演示

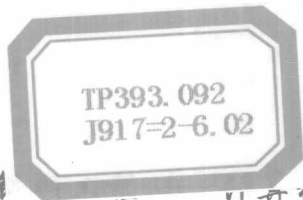
 配套题库系统

 项目案例与技能实训



清华大学出版社

092
-6.02



郑州大学 *040107476691*

4

计算机项目案例与技能实训丛书

网页设计与制作

(Dreamweaver+Flash+Photoshop 版)

(第 2 版)

(累计第 5 次印刷, 总印数 20000 册)

九州书源 编著



清华大学出版社

北 京

TP393.092
J917-2-6.02

内 容 简 介

本书主要介绍了使用 Dreamweaver、Flash 和 Photoshop 这 3 个常见的软件,进行网页设计与制作的基础知识和基本技巧,内容包括网页制作基础、Dreamweaver CS3 基本操作、创建网页基本对象、布局页面、使用 AP Div 和行为、创建表单、CSS 与多媒体的应用、Flash CS3 基础、绘制 Flash 图像、元件和“库”面板的应用、用时间轴创建动画、导入声音和视频、使用 ActionScript 语句、测试及导出影片、Photoshop 文字和图层的应用、Photoshop 路径、色彩和通道在网页设计中的应用以及一个项目设计案例的分析和制作等。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式,力求循序渐进、学以致用,并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能,适应工作需求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源,读者可以登录 <http://www.tup.com.cn> 网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材,也是非常好的自学用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作(Dreamweaver+Flash+Photoshop 版)/九州书源编著.—2 版.—北京:清华大学出版社,2011.12

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

ISBN 978-7-302-27156-7

I. ①网… II. ①九… III. ①网页制作工具, Dreamweaver、Flash、Photoshop-教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 214908 号

责任编辑:赵洛育 刘利民

版式设计:文森时代

责任校对:王 云

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:19.75 字 数:456 千字

版 次:2011 年 12 月第 2 版 印 次:2011 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~6000

定 价:36.80 元

丛书序

Series Preface

本丛书的前身是“电脑基础·实例·上机系列教程”。该丛书于2005年出版,陆续推出了34个品种,先后被500多所职业院校和培训学校作为教材,累计发行**100余万册**,部分品种销售在50000册以上,多个品种获得“**全国高校出版社优秀畅销书**”一等奖。

众所周知,社会培训机构通常没有任何社会资助,完全依靠市场而生存,他们必须选择最实用、最先进的教学模式,才能获得生存和发展。因此,他们的很多教学模式更加适合社会需求。本丛书就是在总结当前社会培训的教学模式的基础上编写而成的,而且是被广大职业院校所采用的、最具代表性的丛书之一。

很多学校和读者对本丛书耳熟能详。应广大读者要求,我们对该丛书进行了改版,主要变化如下:

- 建立完善的立体化教学服务。
- 更加突出“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”。
- 完善学习中出现的问题,更加方便学生自学。

一、本丛书的主要特点

1. 围绕工作和就业,把握“必需”和“够用”的原则,精选教学内容

本丛书不同于传统的教科书,与工作无关的、理论性的东西较少,而是精选了实际工作中确实常用的、必需的内容,在深度上也把握了以工作够用的原则,另外,本丛书的应用实例、上机实训、项目案例、练习提高都经过多次挑选。

2. 注重“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”,将学习和实际应用相结合

实例、案例学习是广大读者最喜爱的学习方式之一,也是最快的学习方式之一,更是最能激发读者学习兴趣的方式之一,我们通过与知识点贴近或者综合应用的实例,让读者多从应用中学习、从案例中学习,并通过上机实训进一步加强练习和动手操作。

3. 注重循序渐进,边学边用

我们深入调查了许多职业院校和培训学校的教学方式,研究了许多学生的学习习惯,采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式,力求循序渐进、学以致用,并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能,适应工作需求。唯有学以致用,边学边用,才能激发学习兴趣,把被动学习变成主动学习。



二、立体化教学服务

为了方便教学,丛书提供了立体化教学网络资源,放在清华大学出版社网站上。读者登录 <http://www.tup.com.cn> 后,在页面右上角的搜索文本框中输入书名,搜索到该书后,单击“立体化教学”链接下载即可。“立体化教学”内容如下。

- **素材与效果文件:** 收集了当前图书中所有实例使用到的素材以及制作后的最终效果。读者可直接调用,非常方便。
- **教学课件:** 以章为单位,精心制作了该书的 PowerPoint 教学课件,课件的结构与书本上的讲解相符,包括本章导读、知识讲解、上机及项目实训等。
- **电子教案:** 综合多个学校对于教学大纲的要求和格式,编写了当前课程的教案,内容详细,稍加修改即可直接应用于教学。
- **视频教学演示:** 将项目实训和习题中较难、不易于操作和实现的内容,以录屏文件的方式再现操作过程,使学习和练习变得简单、轻松。
- **考试试卷:** 完全模拟真正的考试试卷,包含填空题、选择题和上机操作题等多种题型,并且按不同的学习阶段提供了不同的试卷内容。

三、读者对象

本丛书可以作为职业院校、培训学校的教材使用,也可作为应用型本科院校的选修教材,还可作为即将步入社会的求职者、白领阶层的自学参考书。

我们的目标是让起点为零的读者能胜任基本工作!

欢迎读者使用本书,祝大家早日适应工作需求!

九州书源

前言

Preface

如今, 互联网已经在人们的生活中占据了重要位置, 各种浏览器早已突破过去只能传输文本的缺陷, 还可以将大量丰富多彩的文本、图像、动画等结合起来, 随时随地供用户浏览, 因此针对网页设计的大量工具软件也应运而生。

制作一个网站需要多种技术结合, 包括图像的处理、动画的制作和网页版式的排列等, 主要涉及的软件有 Adobe 公司开发的用于处理图像的 Photoshop 软件、用于动画制作的 Flash 软件和用于网页排版的 Dreamweaver 软件。这 3 款软件已经成为网页制作的梦幻工具组合, 以其强大的功能和易学易用的特性, 赢得了广大网页制作人员的青睐。

本书的内容

本书共 17 章, 可分为 4 个部分, 各部分的具体内容如下。

章 节	内 容	目 的
第 1 部分 (第 1~7 章)	Dreamweaver 的基础知识和基本操作、网页基本对象的创建和插入、页面的布局、AP Div 和行为的使用、表单和 CSS 样式的创建, 以及多媒体对象的插入	掌握 Dreamweaver CS3 中文版的功能和使用方法
第 2 部分 (第 8~14 章)	Flash 的基础知识、在 Flash 中绘制图像的方法、滤镜的使用、元件的创建、“库”面板的使用、基本动画和特殊图层动画的创建、声音和视频的导入、ActionScript 语句的使用及影片的测试和发布	掌握 Flash CS3 中文版的功能和动画的制作方法
第 3 部分 (第 15~16 章)	Photoshop CS3 文字和图层在网页设计中的应用、路径的应用、色彩和通道在网页设计中的应用	掌握 Photoshop CS3 中文版的功能和使用方法
第 4 部分 (第 17 章)	Web 网页综合实例的制作	巩固前面所学知识, 提高综合运用 Photoshop、Flash 和 Dreamweaver 进行作品设计的能力

本书的写作特点

本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、内容翔实, 在读者难于理解和掌握的地方给出了提示或注意, 并在书中安排了大量的实例和练习, 使读者在实际操作中不断地强化书中



所讲的内容。

本书每章按“学习目标+目标任务&项目案例+基础知识与应用实例+上机及项目实训+练习与提高”结构进行讲解。

- ✎ **学习目标:** 以简练的语言列出本章知识要点和实例目标,使读者对本章将要讲解的内容做到心中有数。
- ✎ **目标任务&项目案例:** 给出本章部分实例和案例结果,让读者对本章的学习有一个具体的、看得见的目标,不至于感觉学了很多却不知道干什么用,以至于失去学习兴趣和动力。
- ✎ **基础知识与应用实例:** 将实例贯穿于知识点中讲解,使知识点和实例融为一体,让读者加深理解思路、概念和方法,并模仿实例的制作,通过应用举例强化巩固小节知识点。
- ✎ **上机及项目实训:** 上机实训为一个综合性实例,用于贯穿全章内容,并给出具体的制作思路和制作步骤,完成后给出一个项目实训,用于进行拓展练习,还提供实训目标、视频演示路径和关键步骤,以便于读者进一步巩固。
- ✎ **项目案例:** 为了更加贴近实际应用,本书给出了一些项目案例,希望读者能完整了解整个制作过程。
- ✎ **练习与提高:** 本书给出了不同类型的习题,以巩固和提高读者的实际动手能力。

另外,本书还提供有素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关立体化教学资源,立体化教学资源放置在清华大学出版社网站 (<http://www.tup.com.cn>),进入网站后,在页面右上角的搜索引擎中输入书名,搜索到该书,单击“立体化教学”链接即可。

😊 本书的读者对象

本书主要供各大中专院校和各类电脑培训学校作为网页设计与制作教材使用,也可供网页设计与制作初学者、网站建设和图形图像处理的相关人员自学使用。

✉ 本书的编者

本书由九州书源编著,参与本书资料收集、整理、编著、校对及排版的人员有:羊清忠、陈良、杨学林、卢炜、夏帮贵、刘凡馨、张良军、杨颖、王君、张永雄、向萍、曾福全、简超、李伟、黄运、穆仁龙、陆小平、余洪、赵云、袁松涛、艾琳、杨明宇、廖宵、牟俊、陈晓颖、宋晓均、朱非、刘斌、丛威、何周、张笑、常开忠、唐青、骆源、宋玉霞、向利、付琦、范晶晶、赵华君、徐云江、李显进等。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,欢迎读者朋友不吝赐教。如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑,可以联系我们,我们会尽快为您解答。联系方式是:

E-mail: book@jzbooks.com。

网 址: <http://www.jzbooks.com>。

编 者

导 读

Introduction

章 名	操 作 技 能	课 时 安 排
第 1 章 网页制作基础	1. 了解 HTML 的组成和语法 2. 掌握网页制作软件的启动和退出方法	1 学时
第 2 章 Dreamweaver CS3 基本操作	1. 认识 Dreamweaver CS3 的工作界面 2. 掌握网页文档的基本操作和页面属性的设置 3. 掌握站点的建立和编辑方法	2 学时
第 3 章 创建网页基本对象	1. 掌握文本的插入以及调整 2. 学会图像的插入和编辑操作 3. 掌握超链接的创建方法	3 学时
第 4 章 布局页面	1. 掌握表格的插入和编辑 2. 掌握布局单元格和布局表格的创建和编辑 3. 掌握框架的使用方法	2 学时
第 5 章 使用 AP Div 和行为	1. 掌握 AP Div 的创建和设置操作 2. 了解行为和事件的概念 3. 掌握内置行为动作的应用	3 学时
第 6 章 创建表单	1. 了解表单域和表单对象的概念 2. 掌握表单对象的创建和属性设置	2 学时
第 7 章 CSS 与多媒体的应用	1. 掌握 CSS 样式表的创建和应用 2. 了解多媒体的概念和 Flash 的文件类型 3. 掌握多媒体对象的插入和设置	3 学时
第 8 章 Flash CS3 基础	1. 了解 Flash 动画的原理及其在网页的应用 2. 认识 Flash CS3 的工作界面 3. 掌握 Flash 文档的创建和保存等基本操作	1 学时
第 9 章 绘制 Flash 图像	1. 了解绘图工具的使用 2. 掌握图像的编辑和导入 3. 掌握“滤镜”面板的使用	2 学时
第 10 章 元件和“库”面板	1. 元件的概念和创建 2. 认识“库”面板 3. “库”面板的使用与管理	2 学时
第 11 章 用时间轴创建动画	1. 了解时间轴的组成 2. 帧和关键帧的创建及属性设置方法 3. 了解创建动画的类型和方法 4. 使用引导层和遮罩层创建动画	3 学时



续表

章 名	操 作 技 能	课 时 安 排
第 12 章 导入声音和视频	1. 了解声音的类型和可以导入的视频格式 2. 掌握声音和视频的导入方法 3. 了解声音和音效的设置方法	2 学时
第 13 章 使用 ActionScript 语句	1. 了解 ActionScript 3.0 的新特性 2. 了解变量和运算符的运用 3. 认识常用的 ActionScript 3.0 命令语句	2 学时
第 14 章 测试及导出影片	1. 掌握影片的优化和测试方法 2. 影片的导出格式 3. 了解影片和图像的导出方法	1 学时
第 15 章 Photoshop 文字和图层的应用	1. 掌握文字的创建和编辑 2. 掌握图层的概念和基本操作方法 3. 掌握图层的混合模式	3 学时
第 16 章 Photoshop 路径、色彩和通道在网页设计中的应用	1. 了解路径的概念 2. 掌握路径工具的使用和路径的编辑方法 3. 掌握调整图像的色彩和色调的方法 4. 了解通道的概念和基本操作方法 5. 了解专色通道的概念	3 学时
第 17 章 项目设计案例	1. 使用 Photoshop 设计网页图像和素材 2. 使用 Flash 创建网页导航条 3. 使用 Dreamweaver 创建站点和主页	3 学时

目 录

Contents

第1章 网页制作基础..... 1	
1.1 网页制作基础知识..... 1	
1.1.1 网页简介..... 1	
1.1.2 什么是 HTML..... 2	
1.1.3 HTML 的组成结构及语法..... 2	
1.1.4 应用举例——使用“记事本”程序 编写网页..... 3	
1.2 网页制作的常用软件..... 4	
1.2.1 图形图像处理软件..... 4	
1.2.2 动画制作软件..... 4	
1.2.3 网页布局软件..... 4	
1.2.4 软件配合及制作流程..... 5	
1.2.5 应用举例——实战网页制作流程..... 5	
1.3 网页制作软件的启动与退出..... 6	
1.3.1 网页制作软件的启动..... 7	
1.3.2 文件的打开..... 7	
1.3.3 网页制作软件的退出..... 8	
1.3.4 应用举例——启动并退出 Photoshop CS3..... 8	
1.4 上机及项目实训..... 8	
1.4.1 Flash CS3 的启动与退出..... 8	
1.4.2 制作“蓝莲花”网页..... 9	
1.5 练习与提高..... 9	
第2章 Dreamweaver CS3 基本 操作..... 10	
2.1 了解网页元素..... 10	
2.2 Dreamweaver CS3 工作界面..... 11	
2.2.1 标题栏..... 12	
2.2.2 菜单栏..... 12	
2.2.3 插入面板..... 12	
2.2.4 文档工具栏..... 13	
2.2.5 文档窗口..... 13	
2.2.6 状态栏..... 14	
2.2.7 “属性”面板..... 14	
2.2.8 面板组..... 15	
2.3 网页文档的基本操作..... 15	
2.3.1 创建网页文档..... 15	
2.3.2 打开网页文档..... 17	
2.3.3 预览网页..... 18	
2.3.4 保存网页文档..... 18	
2.3.5 设置页面属性..... 19	
2.3.6 应用举例——打开、保存和设置 网页文件..... 22	
2.4 站点管理..... 23	
2.4.1 建立本地站点..... 23	
2.4.2 在站点中添加新文件和文件夹..... 25	
2.4.3 站点的编辑..... 25	
2.4.4 站点测试与发布..... 26	
2.4.5 应用举例——创建 mysite 本地 站点..... 31	
2.5 上机及项目实训..... 32	
2.5.1 创建并规划星服饰网站..... 32	
2.5.2 配置 Internet 信息服务并搭建站点 测试环境..... 34	
2.6 练习与提高..... 35	
第3章 创建网页基本对象..... 37	
3.1 文本的操作..... 37	
3.1.1 插入文本..... 37	
3.1.2 调整文本..... 38	
3.1.3 插入特殊字符..... 39	
3.1.4 插入文本列表..... 40	
3.1.5 插入水平线..... 41	



3.1.6 应用举例——在网页中插入文本	42	第5章 使用 AP Div 和行为	81
3.2 插入和编辑图像	44	5.1 AP Div 的创建和设置	81
3.2.1 插入图像	44	5.1.1 创建 AP Div	81
3.2.2 编辑图像	45	5.1.2 AP Div 的“属性”面板	83
3.2.3 鼠标经过图像	47	5.1.3 “AP 元素”面板	84
3.2.4 应用举例——在网页中插入图像	49	5.1.4 应用举例——创建 AP Div	85
3.3 创建超链接	50	5.2 AP Div 的基本操作	86
3.3.1 超链接的概念	51	5.2.1 选择 AP Div	86
3.3.2 超链接的创建	51	5.2.2 调整 AP Div 的大小	86
3.3.3 应用举例——创建文本、图像和电子 邮件链接	53	5.2.3 移动 AP Div	87
3.4 上机及项目实训	54	5.2.4 对齐 AP Div	87
3.4.1 制作“星牌服饰”网站	54	5.2.5 应用举例——使用 AP Div 布局 页面	87
3.4.2 制作鼠标经过图像	56	5.3 行为的基本操作	89
3.5 练习与提高	57	5.3.1 认识行为和事件	89
第4章 布局页面	58	5.3.2 “行为”面板	89
4.1 使用表格布局页面	58	5.3.3 内置行为动作的应用	90
4.1.1 插入表格	58	5.3.4 应用举例——设置状态栏文本	93
4.1.2 选择表格元素	59	5.4 上机及项目实训	94
4.1.3 输入页面元素	61	5.4.1 绘制 AP Div	94
4.1.4 设置表格属性	63	5.4.2 制作图像跳转网页	95
4.1.5 添加/删除行或列	65	5.5 练习与提高	95
4.1.6 单元格的合并及拆分	66	第6章 创建表单	97
4.1.7 应用举例——创建细线表格	67	6.1 表单的概念	97
4.2 使用框架布局网页	68	6.1.1 表单域	97
4.2.1 创建框架网页	69	6.1.2 表单对象	98
4.2.2 拆分框架	70	6.1.3 应用举例——快速选择表单域和 表单对象	99
4.2.3 保存框架和框架集	71	6.2 创建表单对象	99
4.2.4 删除框架	73	6.2.1 文本域	99
4.2.5 设置框架集及框架的属性	73	6.2.2 复选框	101
4.2.6 应用举例——制作网站后台框架 页面	74	6.2.3 单选按钮	101
4.3 上机及项目实训	77	6.2.4 列表和菜单	102
4.3.1 制作网站后台管理页面	77	6.2.5 跳转菜单	104
4.3.2 制作“探险游”网页	80	6.2.6 表单按钮	105
4.4 练习与提高	80	6.2.7 创建图像域	106
		6.2.8 应用举例——在添加表单对象的 同时添加表单域	107

6.3 上机及项目实训	108	8.3.2 制作 SHOW 文档	140
6.3.1 制作注册表单页面	108	8.4 练习与提高	140
6.3.2 制作搜索表单	111		
6.4 练习与提高	111	第 9 章 绘制 Flash 图像	141
第 7 章 CSS 与多媒体的应用	112	9.1 绘图工具的使用	141
7.1 网页中 CSS 的应用	112	9.1.1 工具箱介绍	141
7.1.1 认识“CSS 样式”面板	112	9.1.2 矢量图与位图	144
7.1.2 新建 CSS 样式	113	9.1.3 应用举例——绘制咖啡杯	145
7.1.3 CSS 属性	114	9.2 图像的编辑和导入	148
7.1.4 应用自定义样式	119	9.2.1 组合与分离	148
7.1.5 链接到外部样式表	120	9.2.2 图像的导入	148
7.1.6 应用举例——新建 CSS 样式	121	9.2.3 将位图转换为矢量图	149
7.2 网页中多媒体的应用	123	9.2.4 应用举例——光晕图像效果	150
7.2.1 多媒体的概念	123	9.3 图像特殊效果的创建	151
7.2.2 Flash 文件类型	123	9.3.1 “滤镜”面板	151
7.2.3 插入 Flash 动画	124	9.3.2 滤镜的使用	152
7.2.4 插入 Shockwave 影片	125	9.3.3 应用举例——创建特殊字体效果	154
7.2.5 应用举例——在页面中插入 Flash 动画	126	9.4 上机及项目实训	155
7.3 上机及项目实训	128	9.4.1 绘制鼠标图形	155
7.3.1 制作“娃娃网”周年网页	128	9.4.2 绘制水果拼盘	158
7.3.2 制作“SHOW 广告动画”网页	130	9.5 练习与提高	158
7.4 练习与提高	130	第 10 章 元件和“库”面板的应用	159
第 8 章 Flash CS3 基础	131	10.1 元件的创建	159
8.1 认识 Flash 动画	131	10.1.1 元件的概念	159
8.1.1 Flash 动画的原理及应用领域	131	10.1.2 图形元件	160
8.1.2 Flash 动画在网页方面的应用	132	10.1.3 按钮元件	161
8.1.3 认识 Flash CS3 工作界面	132	10.1.4 影片剪辑元件	163
8.1.4 应用举例——设置文档属性	135	10.1.5 应用举例——制作“短靴”动画	165
8.2 Flash 文档的基本操作	136	10.2 “库”面板	166
8.2.1 Flash 文档的创建	136	10.2.1 认识“库”面板	166
8.2.2 Flash 文档的保存	137	10.2.2 库的管理和使用	167
8.2.3 Flash 文档的打开	137	10.2.3 应用举例——清理未用项目	168
8.2.4 应用举例——新建 Flash 广告动画	138	10.3 上机及项目实训	168
8.3 上机及项目实训	139	10.3.1 绘制 Logo 型按钮	168
8.3.1 制作 gongzhu Flash 文档	139	10.3.2 创建缩放动画	170
		10.4 练习与提高	171



第 11 章 用时间轴创建动画	172	第 13 章 使用 ActionScript 语句	203
11.1 时间轴与关键帧	172	13.1 ActionScript 概述	203
11.1.1 时间轴的组成	172	13.1.1 ActionScript 3.0 的特性	203
11.1.2 时间轴中的图层	173	13.1.2 输入代码	204
11.1.3 插入帧	173	13.1.3 应用举例——控制影片的停止和 播放	206
11.1.4 应用举例——插入帧	174	13.2 ActionScript 语句基础	207
11.2 创建动画	176	13.2.1 变量	207
11.2.1 逐帧动画	176	13.2.2 数据类型	209
11.2.2 补间动画	177	13.2.3 ActionScript 语句的基本语法	209
11.2.3 应用举例——文本特效动画	179	13.2.4 运算符	211
11.3 特殊图层的应用	181	13.2.5 处理对象	211
11.3.1 引导层	181	13.2.6 应用举例——创建文本跟随鼠标 移动的动画效果	214
11.3.2 遮罩层	182	13.3 常见的 ActionScript 语句	214
11.3.3 应用举例——望远镜中的飞鸟	182	13.3.1 播放控制	215
11.4 上机及项目实训	184	13.3.2 播放跳转	215
11.5 练习与提高	186	13.3.3 条件语句	215
第 12 章 导入声音和视频	187	13.3.4 循环语句	216
12.1 导入及使用声音	187	13.3.5 应用举例——重播动画	216
12.1.1 声音的类型	187	13.4 上机及项目实训	217
12.1.2 导入声音	188	13.4.1 制作可拖动的小球动画	217
12.1.3 声音的使用	188	13.4.2 制作星空闪烁动画	219
12.1.4 应用举例——为“狼”动画添加 声音	190	13.5 练习与提高	219
12.2 处理声音	192	第 14 章 测试及导出影片	221
12.2.1 设置声音属性	192	14.1 影片优化和测试	221
12.2.2 设置声音	192	14.1.1 影片的优化	221
12.2.3 设置音效	194	14.1.2 测试影片下载性能	222
12.2.4 应用举例——设置声音的淡出 效果	195	14.1.3 影片的调试	224
12.3 导入视频	196	14.1.4 “输出”面板	225
12.3.1 导入的视频格式	196	14.1.5 应用举例——优化与测试“春天” 动画	226
12.3.2 导入视频的方法	196	14.2 导出影片	228
12.3.3 应用举例——导入 hua.avi 视频	197	14.2.1 导出影片的方法	228
12.4 上机及项目实训	199	14.2.2 导出图像的方法	229
12.4.1 导入声音及视频	199	14.2.3 应用举例——导出“风景” 动画	230
12.4.2 导入视频	202	14.3 上机及项目实训	231
12.5 练习与提高	202		

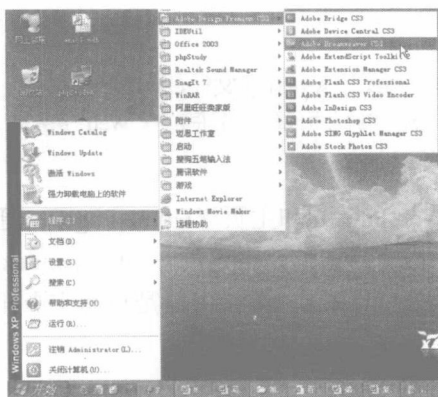
14.3.1 测试及导出影片	231	16.1.3 编辑路径	261
14.3.2 测试及导出图像	233	16.1.4 应用举例——绘制网站 LOGO	262
14.4 练习与提高	234	16.2 调整图像色彩和色调	264
第 15 章 Photoshop 文字和图层的 应用	235	16.2.1 调整图像的色调	264
15.1 创建文字	235	16.2.2 调整图像的色彩	267
15.1.1 文字工具	235	16.2.3 应用举例——校正网页中的偏色 图片	271
15.1.2 创建文字的方法	237	16.3 通道	272
15.1.3 文字选区的创建	238	16.3.1 通道的概念	273
15.1.4 文字的变形	238	16.3.2 通道的操作	273
15.1.5 应用举例——特殊文字效果	239	16.3.3 专色通道	276
15.2 图层的应用	242	16.3.4 应用举例——对网页中的图片进行 处理	278
15.2.1 图层的概念	242	16.4 上机及项目实训	281
15.2.2 图层的基本操作	243	16.4.1 制作网页 Banner	281
15.2.3 图层的混合模式	246	16.4.2 改变衣服的颜色	283
15.2.4 应用举例——背景特效制作	249	16.5 练习与提高	283
15.3 上机及项目实训	251	第 17 章 项目设计案例	284
15.3.1 制作水晶按钮	251	17.1 项目目标	284
15.3.2 给头发上色	254	17.2 项目分析	285
15.4 练习与提高	255	17.3 实现过程	285
第 16 章 Photoshop 路径、色彩和通道 在网页设计中的应用	257	17.3.1 使用 Photoshop 制作网页图像 素材	285
16.1 创建路径	257	17.3.2 使用 Flash CS3 制作网页导航条	289
16.1.1 路径的概念	258	17.3.3 使用 Dreamweaver CS3 制作网页	292
16.1.2 路径工具的使用	258	17.4 练习与提高	302

第 1 章 网页制作基础

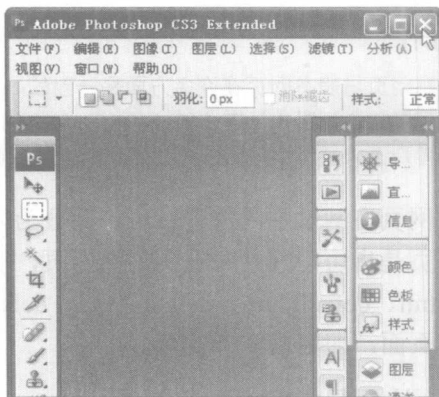
学习目标

- ☑ 了解 HTML 的组成和语法
- ☑ 了解网页制作的常用软件
- ☑ 掌握网页制作软件的启动和退出方法

目标任务&项目案例



启动 Photoshop CS3



退出 Photoshop CS3

随着 Internet 的不断发展,网页已经成为重要的信息载体。在动手制作网页前,首先应了解网页的组成、HTML 的基本语法和制作网页的常用软件。本章将主要讲解网页制作的基本知识,为后面的学习打下坚实的基础。

1.1 网页制作基础知识

Internet 中有许多漂亮、美观的网页,要制作出这样的网页,必须先了解什么是网页,网页的基本组成是怎样的。下面将进行详细讲解。

1.1.1 网页简介

网页又称 Web 页,一般都包含图像、文字和超链接等元素。如图 1-1 所示即为新浪网首页。

按表现形式的不同,网页可分为静态网页和动态网页。其含义和特点分别介绍如下。

🔸 **静态网页:** 静态网页是标准的 HTML 文件,它是采用 HTML (超文本标记语言)



编写的,通过 HTTP (超文本传输协议) 在服务器端和客户端之间传输的纯文本文件,扩展名为.html 或.htm。

📌 **动态网页:** 动态网页是指具有动态效果的网页,由 ASP、PHP、JSP 和 CGI 等程序组成。



图 1-1 新浪网首页

📢提示:

动态网页与静态网页在许多方面是一致的。它们都是无格式的 ASCII 码文件,都包含着 HTML 代码,都可以包含用脚本语言 (如 JavaScript 或 VBScript) 编写的程序代码,都存放在 Web 服务器上,收到客户请求后都会把响应信息发送给 Web 浏览器。

按网页在网站中的位置,可将其分为内页 (Web Page) 和主页 (Home Page)。通常所说的主页是指访问网站时看到的第一页,即首页。首页的名称是特定的,一般为 index.htm、index.html、default.htm、default.html、default.asp 或 index.asp 等。内页是指与主页相链接的其他页面,即网站内部的页面。

1.1.2 什么是 HTML

HTML 是 Hyper Text Markup Language 的简写,即超文本标记语言,是用来描述 Internet 上超文本文件的语言。

📢提示:

HTML 并不是一种编程语言,而是一种页面描述性标记语言。它通过各种标记描述不同的内容,说明段落、标题、图像和字体等在浏览器中的显示效果。浏览器打开 HTML 文件时,将依据 HTML 标记去显示内容。

HTML 能够将 Internet 中不同服务器上的文件连接起来,如将文字、声音、图像、动画和视频等媒体有机组织起来,展示出五彩缤纷的画面。此外,它还可以接收用户信息、与数据库相连、实现用户的查询请求等交互功能。

HTML 文件独立于平台,对多平台兼容,通过网页浏览器能够在任何平台上阅读。

1.1.3 HTML 的组成结构及语法

HTML 文档是由 HTML 元素组成的文本文件。HTML 元素是预定义的正在使用的 HTML 标签,即由 HTML 标签组成 HTML 元素。

HTML 标记的一般格式如下:

<标记符>内容</标记符>

标记符一般需要配对使用,前面的<标记符>表示某种格式或指令的开始,后面的</标记符>表示这种格式的结束,这对标记符之间的内容是被作用的对象。

HTML 文档结构主要由<html>、<head>、<title>、<body>标签和对应的结束标签组成。标签<html>和</html>分别代表 HTML 文档的开始和结束;在<head>和</head>标签之间的文本是头部信息,在浏览器窗口中是不会显示头部信息的;在<title>和</title>标签之间的文本是文档标题,它显示在浏览器窗口的标题栏;在<body>和</body>标签之间的文本是正文,会在浏览器的网页浏览区中显示。

1.1.4 应用举例——使用“记事本”程序编写网页

在“记事本”程序中创建一个名为 index.html 的 HTML 文件(立体化教学\源文件\第1章\index.html)。

操作步骤如下:

- (1) 选择“开始/程序/附件/记事本”命令,打开“记事本”程序,如图 1-2 所示。
- (2) 在打开的“记事本”窗口中输入如图 1-3 所示的代码。

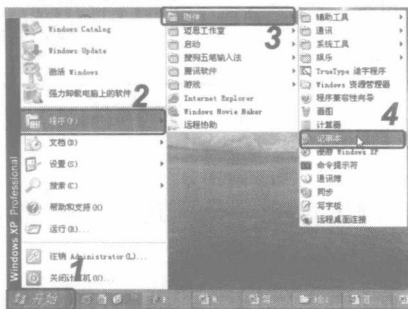


图 1-2 启动“记事本”程序

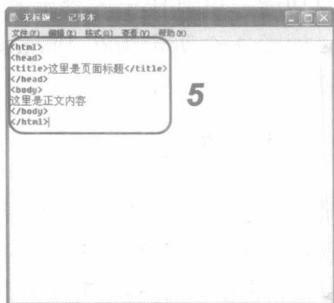


图 1-3 输入代码

(3) 选择“文件/另存为”命令,打开“另存为”对话框,在“保存在”下拉列表框中选择文件保存路径,在“文件名”下拉列表框中输入文件名及扩展名,这里输入“index.html”,在“保存类型”下拉列表框中选择“所有文件”选项,单击“保存(S)”按钮,如图 1-4 所示。

(4) 双击所创建的文件,即可在浏览器中打开文件进行网页效果预览,如图 1-5 所示。

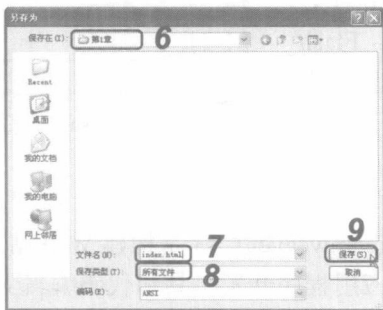


图 1-4 保存文件

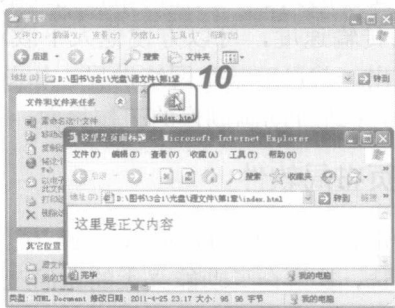


图 1-5 浏览页面