

网页 设计与制作 快速学

刘立伟 主编 郭晓阳 副主编

FAST LEARNING OF
WEB DESIGN

打造网页设计实用方法与体系
精心解析大量实例以快速上手

将视觉设计作为网页设计先导
代码与脚本学习助力独立设计



化学工业出版社

网页 设计与制作 快速学

刘立伟 主编 郭晓阳 副主编

FAST LEARNING OF
WEB DESIGN



化学工业出版社

· 北京 ·

本书从实用的角度讲解了包括网页视觉设计、静态网页设计和Flash网页设计在内的网页设计方法与体系。网页视觉设计是网页设计的基础；静态网页设计包括Dreamweaver软件使用、HTML代码和CSS样式等基础内容；Flash网页设计在讲解Flash软件使用和动画设计内容的基础上，重点介绍了Action脚本驱动的文件链接、场景转换以及各类模块设计等Flash网页设计相关内容。

本书实例丰富、图文并茂，体系完整、深入浅出，可供设计与艺术相关专业的学生作为教材或参考书使用，还可供从事网络媒体设计与开发的专业人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作快速学 / 刘立伟主编. -- 北京 :
化学工业出版社, 2015. 1
ISBN 978-7-122-22150-6

I. ①网… II. ①刘… III. ①网页制作工具 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第248407号

责任编辑：徐 娟
责任校对：陶燕华



出版发行：化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印刷：北京永鑫印刷有限责任公司
装订：三河市宇新装订厂

787mm×1092mm 1/16 印张 11 字数 240千字

2015年1月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888 (传真：010-64519686) 售后服务：010-64518899

网 址：<http://www.cip.com.cn>

凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：39.00元

版权所有 违者必究

前言

时下是全媒体时代，传统媒体与新媒体逐渐融合。网页设计技能逐渐成为平面设计师与网站开发者的一项必修技能，也是高校专业教学的重要组成部分。大部头的网页设计参考书很多，但对于高校设计与艺术类专业而言，这些书目往往不适合在有限的教学课时中使用。学生更需要一种便于理解的、从设计思维出发的方式进入到网页设计的世界，这是编写本书的一个初衷。

本书从以下三个方面尝试设计与艺术类专业网页设计的内容教学探索。

首先，本书以实例制作与解析作为内容主体，设计实例的体量与难易程度适合课堂教学，每个实例经过精心编写都与所在章节的知识点紧密联系，不相关的内容与步骤尽量省略，以便突出重点。

其次，本书作为编者数年教学实践的经验总结，包含了大量的实用方法和设计心得，这是与普通软件书籍相区别的特色。结合课堂教学与实例文件，读者的学习效率与实践能力都会有大幅度的提高。

最后，本书形成了一种原创性的网页设计学习体系，即以全媒体时代作为普及性的学习背景，以网页视觉设计作为设计基础，最后落实到静态网页设计和 Flash 网页设计的层面上，避免了学习的盲目与片面。

总的来说，本书实例丰富、图文并茂，体系完整、深入浅出，可供设计与艺术相关专业的学生作为教材或参考书使用，还可供从网络媒体设计与开发的专业人员参考。

本书由刘立伟任主编，郭晓阳任副主编。参与本书编写的还有曹健丽、盖玉强、马赆辕、杜美易、许甲子等，他们有着多年的媒体设计与教学科研工作经验，为本书的最终成稿付出了巨大努力，在此深表感谢。

本书实例中涉及的公司名称和相关内容版权归各自所有者，具体宣传内容与本书无关，本书只是用来作为设计学习的示范之用。此外，书中部分图片和设计作品来源于网络，因条件所限，无法一一致谢，在此一并向原作者表示敬意。由于编者水平所限，书中纰漏在所难免，欢迎业界同仁和广大读者批评指正！

编者

2014年10月

目 录

第一篇 网络媒体与视觉设计

第一章 网络媒体设计概述	002
第一节 网络媒体时代设计特征	002
一、媒体概念与分类	002
二、网络媒体的发展	002
三、网络媒体的主要特征	003
第二节 实用网页设计简述	005
一、网页设计的媒体时代内涵	005
二、实用网页设计体系构建	005
第三节 常用软件与技术	007
一、实用网页设计软件	007
二、实用网页技术	008
第二章 网页视觉与版式设计	010
第一节 网页基本要素设计	010
一、点与像素	010
二、线	011
三、面	012
四、色彩	013
五、字体	014
第二节 网站整体版式设计	015
一、常见网站类型	015
二、版式设计要点	016
三、版式设计实例	018

第二篇 静态网页设计

第三章 静态网页设计基础	022
第一节 图文设计与超链接	022
一、静态网页与动态网页	022
二、Hello world 网页设计	023
三、设计视图样式设定	025
四、插入图片	026
五、超链接	028
六、HTML 简介	031
第二节 无表格网页设计	031
第三节 表格网页设计	033
一、表格设计基础	033
二、表格的嵌套设计	035
三、基于表格的网页设计	037
第四章 CSS 样式设计	040
第一节 CSS 样式简介	040
一、CSS 概念与代码格式	040
二、CSS 的级联特征	042
三、CSS 的整合控制	043
第二节 CSS 样式软件操作实例	045
一、基本 CSS 样式设计实例	045
二、超链接 CSS 样式设计实例	049
第三节 CSS 编写实战	050
一、基本内容设计	050
二、CSS 样式编写	051
第五章 基于图片版式的网页设计	056
第一节 裁切图片	056
一、图片裁切原理	056

二、利用切片工具划分裁切范围	056
三、生成裁切图片	059
第二节 针对裁切图片设计表格	061
一、依据切片结构设计并嵌套表格	061
二、设定单元格尺寸	063
第三节 单元格内容编排与样式设计	064
一、单元格内容编排	064
二、CSS 样式编写	066
第四节 网页收尾阶段设计	071
一、网页背景设计	071
二、图片的解释文字	073
三、关键字和网页描述	073
第六章 Div+CSS 布局网页设计	075
第一节 Div+CSS 布局网页设计基础	075
一、Div+CSS 布局网页简介与特点	075
二、Div 元素与样式链接基本格式	076
第二节 相关 CSS 设计方法	077
一、CSS 文件调用方法	077
二、无序标签 和 的使用	078
三、背景图片变换	079
四、表单元素 CSS 设计	080
五、CSS hack	082
第三节 Div 网页设计实例	082
一、HTML 网页结构与内容设计	083
二、CSS 样式编写	085
第四节 静态网页设计小结	089
一、相关设计概念与方法总结	089
二、HTML 代码与 CSS 样式总结	094
三、网站发布	099

第三篇 Flash 网页设计

第七章 Flash 软件基础	102
第一节 基本工具	102
一、基本形状工具组	102
二、钢笔工具组	103
三、选择系列工具	104
四、笔触与填充系列工具	105
五、调整工具组	105
六、文本工具	107
七、平移与缩放画布相关快捷键	107
第二节 基本菜单与命令	108
一、“文件”菜单	108
二、“编辑”菜单	108
三、“视图”菜单	109
四、“修改”菜单	110
五、“文本”菜单	111
六、“窗口”菜单	112
七、“帮助”菜单	112
第三节 图层与时间线面板	113
一、图层	113
二、帧与时间线	114
第八章 Flash 动画设计	117
第一节 Flash 动画设计基础	117
一、元件和实例	117
二、时间线嵌套与补间动画	119
三、引导层与运动引导层	120
四、遮罩	121
五、遮罩与补间动画配合	122

第二节	Flash 动画模块设计	124
一、	画面淡入淡出设计	125
二、	字体动画	126
三、	背景变化	128
四、	模拟 3D 旋转效果	129
五、	光感设计	130
第三节	Flash 广告设计	130
第九章	Flash 交互设计	131
第一节	按钮与菜单设计	131
第二节	弹出与滚动设计	134
一、	弹出框基本设计	134
二、	“扔砖块”练习	136
三、	弹出框淡入淡出设计	137
四、	滚动内容设计	139
第三节	音效控制	142
一、	音效基本控制	142
二、	音效淡入淡出控制	145
第四节	ActionScript 小结	146
第十章	Flash 页面结构设计	150
第一节	Flash 网页基本结构设计	150
一、	基本结构模型设计	150
二、	模块内容深入设计	152
第二节	场景转换与文件链接	154
一、	影片剪辑场景转换	154
二、	多 swf 文件链接	157
第三节	网站预加载与封装	161
一、	预加载器设计	161
二、	Flash 网站的封装	165
参考文献		167

第一篇 网络媒体与视觉设计

第一章 网络媒体设计概述

第二章 网页视觉与版式设计

网页设计是与媒体时代紧密联系的一项设计技能,它包含时代特征、视觉设计与技术支持等多方面的内容。实用网页设计从设计师的角度来定义和构建网页设计相关知识体系,强调媒体时代性对于网页设计的根本性影响,将网页视觉设计作为首先要解决的设计问题,包含了版式设计、色彩安排以及交互界面等设计内容,最终体现在网页版式设计作品中,为后续的网页设计打下基础。

第一章 网络媒体设计概述

第一节 网络媒体时代设计特征

一、媒体概念与分类

媒体是传播信息的媒介，也是宣传的载体或平台，主要包括传统媒体和新兴媒体两大类。传统媒体包括电视、报纸、广播等；新兴媒体则包含了与信息技术密切相关的计算机桌面与程序展示、数字杂志、数字报纸、数字广播、数字电视、数字电影、手机短信与 APP、移动电视、互联网、触摸媒体等形式。新兴媒体中有很多都是传统媒体的数字升级版，比如数字电视、网络电台、手机报等。在诸多新媒体类型中，网络媒体与大众的联系最为紧密，与网络媒体相关的设计理念与方法也更为完善。

网络媒体是具备数字化内核的信息传播渠道。最常见的网络媒体形式即互联网，也称因特网(internet)。互联网是将两台或两台以上的计算机客户端、服务端通过相关技术连接起来，用户可以突破地域限制进行文字、图像、视频等内容的生成和交流。随着信息技术的不断发展，互联网还成为了物联网建设的重要组成部分，与人们的工作、生活联系将更为密切。手机与平板电脑作为新兴的媒体形式，虽然有着诸多特色，但其本质仍然以网络互联作为主要形式，依然可以从网络媒体的角度来进行整体研究。

传统媒体和新兴媒体形式结合起来构成了“全媒体”的概念。全媒体的提法体现了媒体形式不断变化的现状和媒体内容、渠道、功能层面不断融合的过程。同时，全媒体概念侧重于强调新媒体的兴起与日益上升的状态，体现出传统媒体的“新媒体化”。

二、网络媒体的发展

在众多媒体形态中，网络媒体这种较为新兴的媒体形态日益发挥着不可替代的作用，围绕网络媒体的时代特征的研究将对网页设计与制作产生影响。

互联网诞生于美国，总体上经历了一条从军用、科研再到商用、民用的发展轨迹。

1961 年，麻省理工学院(MIT)的伦纳德·克兰罗克(Leonard Kleinrock)教授在学术论文中率先提出了一种互联网的标准通信方式，为计算机连接创造了可能性。随后，美国建立了连接四所院校的阿帕网(ARPAnet)。到了 1972 年，阿帕网的网点数达到了 40 个，并出

现了Email、FTP和Telnet等重要应用。1974年,“互联网之父”罗伯特·卡恩(Robert E. Kahn)和文顿·瑟夫(Vinton Cerf)提出了TCP/IP协议(TCP, Transmission Control Protocol, 网际传输协议; IP, Internet Protocol, 传输控制协议),成为互联网的最主要技术特征。20世纪80年代,美国国家科学基金会(NSF)促成了互联网从军用到大学的普及。1995年,美国三大私营电信公司Sprint、MCI和ANS取得了相关网络的经营权,互联网进入商业化时代。

早期互联网主要依靠技术精通的专业人员进行操作。随着蒂姆·博纳斯-李(Tim Berners-Lee)开发出万维网(WWW, world wide web)及其附属的浏览器软件,用户可以通过这个窗口方便地访问互联网中的文本、声音、图像与视频,互联网进入了大众时代。随着互联网商业化进程的加速,雅虎、eBay、谷歌、Facebook等知名互联网企业也逐步登上了信息时代的舞台,它们提供的各类服务已经成为信息时代大众工作和生活不可缺少的部分。

从内容构建与用户关系的角度看,互联网经历了Web1.0、Web2.0等时期。早期网站主要围绕着互联基础的构建和相关技术的优化升级,形式以门户网站、公司网站和个人网站为主,这就是Web1.0时代,也被称为“dot-com”时代。Web1.0最大的特征就是信息传递的单向性,即大众以获取信息为主,参与性不强。本世纪初,以维基百科、博客、微博为代表的Web2.0出现并流行开来,特别是以Facebook、Twitter为代表的社会化媒体网站更加强调内容在用户间的分享、聚合以及特定主题下人际关系的连接。总的来说,Web2.0以及社会化媒体网站提供了一个开放式的平台,用户不再仅仅是信息的接受者,反而更多地参与到信息的构建和传播中。

三、网络媒体的主要特征

网络媒体除了完成一般意义上的信息展示与传播功能之外,还具备一些不同于传统媒体的新媒体特征,把握这些特征对于网页设计会有一定的帮助。

(1) 基于界面设计的交互体验。人们在浏览网页的时候,可以通过相关界面与网络服务器交流,获取感兴趣的信息,这种交流有着鲜明的交互特性。

数字技术领域的交互是指围绕数字产品、数字设计的相关对象之间的相互交流与双向互动。交互设计即针对“输入-输出”模型的设计,其目的是为了用户面对数字设备可以方便地输入信息并获得反馈,整个过程在良好的版式与界面中有条理地展开。从1946年第一台电子计算机ENIAC需要操作人员不断扳动开关与其进行交流,到如今iOS、安卓(Android)等智能手机操作系统为用户带来的方便,数字交互也在不断变化。

在网络媒体的交互界面中,由于鼠标、触摸的参与,相关图形、模块与流程设计要以提升用户体验(UX, user experience)为首要目标。用户体验设计的核心是用户,即要让用户来评判设计。如果UX设计得不成功,用户会很快抛弃产品及其所在平台。举个例子,如果某款手机操作系统的界面设计得十分糟糕,那么用户很可能转而使用其他手机品牌与系统。用户体验设计随时代发展而有着阶段性的特色。比如,时下苹果公司领导的扁平化设计风潮

较为流行，用户体验界面图形与色彩简约凝练，字体清晰，交互模块简约易操作。这种用户体验设计面向交互服务，其演进动力部分来自于设计方的主动引导，但主体仍然是用户使用习惯不断累积并寻求升级的必然结果（图 1-1）。



图 1-1 Facebook 的一项名为“Introducing Paper”的研究将人们传统的阅读习惯与数字界面有机地联系起来（图片来自相关视频截屏）

（2）基于信息传播的社会化媒体形态。传统媒体和早期网络媒体的信息发布与接收有着较强的定位性，参与者被划分为作者或读者、广播者或受众，其信息发布与被动接收的角色分界很清晰。社会化媒体时代，信息传播形态有了根本性转变，美国《在线（Online）》杂志将这种传播形态描述为“由所有人向所有人进行的传播”，这种传播形态直接促成了社会化媒体（social media）的发生、发展。

社会化媒体的流行包含了网络媒体所具备的一种为大众理解、学习并掌握的可能性，这种技术层面的友好让网络媒体设计、网络媒体营销等成为一种日渐流行的技能门类。探讨网络媒体设计，离不开针对社会化媒体特性的理解，如果脱离了用户，网络媒体设计将成为无源之水，其设计本身也就失去了活力。社会化媒体的本质是人的真实社会身份的网络映射，因此，社会化媒体用户的意见对于网络媒体而言也将非常重要，包括设计在内的各类事情都要经受快速、真实的大众批评而不断完善。

（3）典型公司的媒体特征构建与推动。在网络媒体时代，典型公司以及个人（如 IT 领袖）也会直接或间接地影响媒体设计风格，这是讨论网页设计影响因素不能忽略的一部分。换句话说，在主流公司的网站和相关产品中可以快速地把握整个媒体时代的视觉风格，可将其看作是一种重要参考。

典型公司的视觉与样式主张如实反映了时代的主流特征，如冰山一角，水面之下是对整个新兴媒体时代特质的把握。比如，可以通过各大门户网站的科技板块以及公司与个人传记来进一步熟悉 IT 与互联网时代的人文精神。这种对时代性的把握是网页设计的软性基础，长时间的习惯性关注与思考会对设计师的设计思维起到潜移默化的影响。这种软性因素往往被很多网页设计初学者忽略，导致其设计出的作品不接地气，自说自话。脱离了时代潮流，也就脱离了用户兴趣关注的焦点，设计价值就会打折扣。

第二节 实用网页设计简述

一、网页设计的媒体时代内涵

网页设计随着网络媒体时代发展而不断优化和更新，有着一定时代性内涵。

一方面，网页设计是全媒体时代的重要设计门类之一。时下，全媒体的概念勾勒出的媒体发展新趋势正在成为媒体以及设计行业致力研究的重要内容。传统媒体范畴中的设计已经趋向经典化，有着相对稳定、完善的理论体系；到了新兴媒体时代，由于设计媒介的变化，以网页设计为代表的新兴设计形式除了继承相应的传统规则，自身也具备鲜明的特点。从这个角度来说，在全媒体背景下，网页设计担负着继承传统、发展特色的双重任务。

另一方面，社会化媒体主导地位的确立使得网页设计的功能发挥有了一定的微妙变化。社会化媒体强调用户内容主动创建以及社会化关系的网络映射，支持这种内容创建的技术体系一般都较为稳定和成熟，有着一定的入门门槛。对于设计师以及个体编程爱好者而言，参与到主流社会化媒体开发与设计的机会要小得多，网页设计相关软件的使用、HTML 代码和 CSS 样式这些静态页面设计方法仍然是其学习与实践的主体内容。尽管如此，公司、个人与团体在建设官方网站的时候依然要考虑内容安排、视觉艺术性等事项，网页设计的基本价值没有消失，个人和小团体设计的成本优势和设计灵活性无可替代。如果将前端代码与样式也纳入到设计的大概念中，设计师独立完成静态网页设计的可能性仍然存在，与编程人员的配合还可以将设计拓展到功能更为丰富的网站范畴。

社会化媒体属于网络用户驻留与互动的密集区，即便是肯德基、联想这样的主流网站也会在社会化媒体网站中开辟官方账号，组织粉丝活动，发布热点信息。这种用户交流模块的分野使得网页设计的任务更为纯粹，可以集中精力围绕视觉设计合理安排、打造更好的用户体验。因为网络媒体时代发展的原因，网页设计视觉也在不断地变化。比如，社会化媒体网站的菜单体系往往都很简约，布局疏朗却直指功能核心。这种社会化媒体的设计思路在时下影响了很多网站的视觉设计，体量较大的按钮、字体和简洁的导航体系让网站看上去更加轻盈，拉近了与用户的距离。

总的来说，时代的发展正在改变网页设计的视觉追求与功能发挥，但绝不是将其削弱，更不会将其取消，这是学习网页设计首先要弄清楚的问题。网页设计是一门较为综合的设计类别，承接经典设计理论并付诸于新兴媒介，是全媒体时代进行设计实践的适宜对象。

二、实用网页设计体系构建

考虑到社会化媒体的时代性和传统网页设计的基础性，所谓“实用”的网页设计应该包括以下几个方面的内容，体现从务虚到务实的渐进层级（图 1-2）。

（1）了解网络媒体时代，打好软性设计基础。了解网络媒体发展的时代性是网页设计

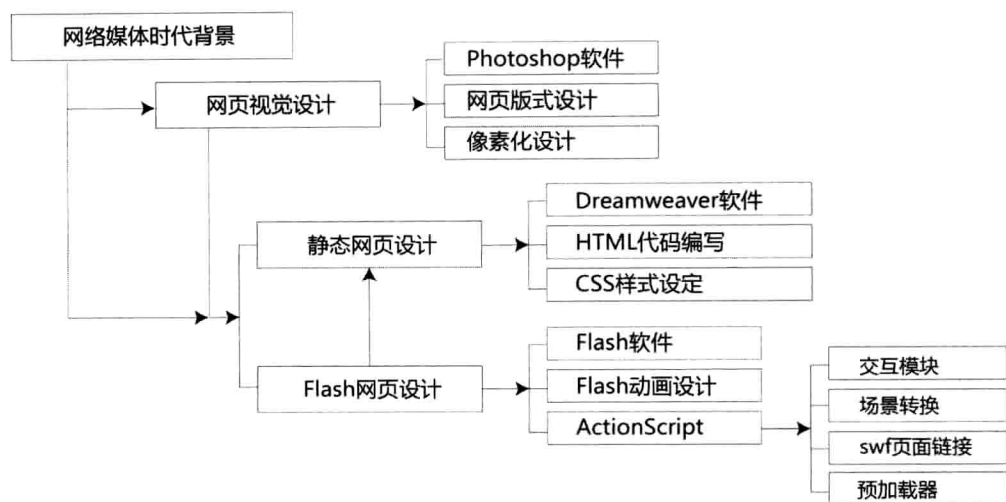


图 1-2 实用网页设计的知识体系

的软性任务。视觉表现从来不是凭空出现的事物，而是与时代密切相关。比如月份牌年画的诞生和艺术特色与 19 世纪中期上海被迫辟为国际通商口岸这个时代背景有着密切的联系，体现着中国设计“近代化”的时代结果。同样，对于网络媒体而言，在 Web1.0 时代，用户与网站之间的关系以信息的单向传递为主，那么网站设计往往追求“大而全”，以便将尽可能多的内容提供给用户。社会化媒体时代，用户主动参与的结果导致了网站设计的简洁性，去除了海量信息，避免冲淡主体功能性，用户可以非常直观、方便地参与到内容创建之中。

(2) 将网页版式与视觉设计放在设计实践的首位。在实践阶段，要将视觉设计放到网页设计的主要目标上来。传统的看法认为网页设计的主要内容是学会相关软件，这是非常片面的。以 Photoshop 软件为例，即便掌握了软件使用，却未必可以设计出可用的网页版式。对于设计专业的同学而言，版式设计等相关课程的学习为网页版式设计技能提供了保障。对于自学者而言，视觉设计相对而言就成了容易被忽视的部分，需要下更多的力气来丰富、完善相关学习内容。当前，强调视觉设计也有着一定的时代意义。新的世纪，随着科学发展和社会进步，人们的生活、工作、学习追求也会跃上新的台阶，设计有望突破象牙塔，从专业技能转向大众需求，即便不是科班出身，也有可能通过一系列的训练掌握相关的设计技能和审美法则。总之，专业之别不应该成为网页设计的限制，也不应该成为忽视网页版式设计的理由。

(3) 软件与相关技术是实现网页形态的保证。在媒体时代性和视觉设计之后，实用网页设计落实到软件使用、代码编写等技术性层面。按照本书的编写内容，这个层面包括了静态网页设计和Flash网页设计两个部分。在静态网页模块中，从 Adobe Dreamweaver 软件入手，以设计视图的“所见即所得”的平台开始设计学习。随着学习的深入，逐渐接触 HTML 代码与 CSS 样式编写内容，为基于图片版式的网页设计打下基础。经过这一阶段的学习，可以掌握独立设计静态网页的本领，也可以与编程人员进行配合，完成基于服务器编程的其他网站

设计。有了静态网页的学习基础，可以进入到 Flash 软件、动画以及广告的学习阶段，最后涉及 ActionScript 支持的内容模块与场景转换等内容，将动画与互动模块整合成 Flash 网页。静态网页是实用网页设计的基础，Flash 网页设计学习一方面为静态网页提供动画与交互模块素材，另一方面也可以自成 Flash 网站体系，但最终仍然以页面形式装载和显示。

第三节 常用软件与技术

一、实用网页设计软件

“工欲善其事，必先利其器”。网页设计离不开软件的使用，从实用角度来看，与网页设计联系紧密的软件有 Adobe Dreamweaver、Adobe Flash、Adobe Photoshop 等。此外，记事本与相关音视频软件也会参与到网页设计的内容创建之中，只是因篇幅所限，本书不做专门讲述。由于 ActionScript 2.0 的编写环境限制，为了统一演示软件版本，本书实例展示所采用的 Adobe 系列软件均为 CS6 版本。

1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop（后简称 Photoshop）是 Adobe 公司出品的一款流行的图像处理软件。实际上，除了图像处理功能之外，该软件在矢量图形设计、图片动画设计、网页辅助设计等方面都发挥着重要的作用。目前，该软件的最新版本为 Photoshop CC 2014，进一步强化了软件的云平台理念（图 1-3）。

2. Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver（后简称 Dreamweaver）软件是由 Macromedia 公司出品的一款网页设计软件，也是早期知名的“网页设计三剑客”之一，另两种软件是该公司出品的 Flash 和 Fireworks。2005 年 4 月，Macromedia 公司被 Adobe 公司并购，Dreamweaver 软件版本也随之升级至 CS3.0。目前，Dreamweaver 的最新版本为 Dreamweaver CC 2014。

3. Adobe Flash

Adobe Flash（后简称 Flash）软件主要面向动画制作和内容交互，还可以将其看做是一种技术标准 and 平台，在网络视频制作和传输体系中有着广泛的应用。目前，该软件的最新版本为 Flash CC 2014。

4. 其他软件

除了以上实用设计工具之外，Windows 操作系统自带的“记事本”软件在网页设计中也 very 常用。记事本所生成的 txt 纯文本格式可以将源文本的特殊样式删除，包括颜色、段落、字体等等，起到样式“过滤器”的作用，避免造成网页文字版式的混乱。此外，如果在网页设计中需要用到图标、视音频等内容，还需要 Adobe Audition、Adobe Premiere 等相关专业软件的帮助。

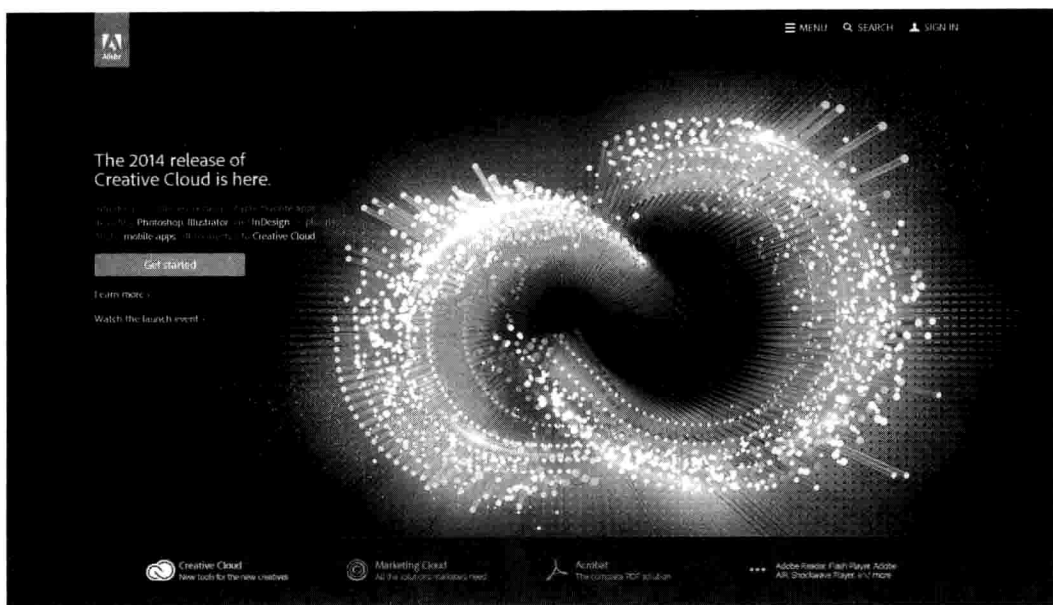


图 1-3 Adobe.com 首页，展示了最新推出的 Creative Cloud 2014 版系列设计软件以及相关案例（截图时间：2014 年 7 月 8 日）

二、实用网页技术

1. HTML

HTML 是超文本标记语言（HyperText Markup Language）的英文首字母缩写。HTML 代码体现在 Dreamweaver 软件的“代码”视图中，与“设计”视图相呼应。应该说，HTML 代码还不属于程序编写范畴，但和程序编写有着密切的关系。HTML 代码作为一项基础技能可以培养设计师严谨的设计习惯，因为某些时候，同一单词字母大小写的区别都会造成设计错误。学习 HTML 代码可以做到从根本上掌握网页设计的结构、内容与样式，做到既能设计、又能修改，这是设计视图操作无法企及的优势。

2. CSS

CSS 是层级样式单（Cascading Style Sheet）的英文首字母缩写，是控制网页样式的代码集合。可以在网页中内置样式单，也可以新建 CSS 文件以控制多个页面。CSS 样式控制理念的引入使网页样式实现更系统，修改起来也更方便。时下，CSS 已经成为网页设计的必备元素，与 HTML 代码有着紧密的关联性（图 1-4）。

3. ActionScript

ActionScript，即 Action 脚本，是内置于 Flash 软件环境中的一种脚本语言，作用于时间线与设计对象以实现动态与交互效果，体现出一定的面向对象编程特征。ActionScript 的最新版本已经是 3.0，但对于初学者而言，ActionScript2.0 语法简单、实例丰富，入门更快。本书针对 ActionScript2.0 进行讲解，并期望读者以此为基础顺利进入到高版本的学习阶段。