


新起点 电脑教程

计算机职业教育联盟推广使用教材

网页设计四合一 基础教程

与 上 机 指 导



计算机职业教育联盟 主 编
吴文楠 张 旻 王安娜 编 著

- 介绍常用网页设计软件(Dreamweaver、Fireworks、Flash、Photoshop)的功能与应用
- 内容紧扣网页设计主题,体现众多优秀网页作品的实战经验及设计理念
- 充分反映技能型人才培养的特点,使读者能够快速上手、学以致用



清华大学出版社

新起点电脑教程

网页设计四合一基础教程与上机指导

计算机职业教育联盟 主编

吴文楠 张 晗 王安娜 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书共 12 章, 前 4 章主要讲解 Dreamweaver MX 2004 的使用和主要功能及网页文本的编排与链接功能等。第 5 章~第 9 章讲述网页中图像处理的全过程。第 10 章~第 12 章介绍网页中动画的制作过程。本书讲述内容由易到难、由浅入深, 最终达到完成整个网页设计全过程的目的。

本书内容翔实、语言简洁、结构清晰、实例丰富, 具有很强的操作性和实用性, 可作为高等院校及各类电脑培训班的教材, 也可作为广大网页制作人员的参考书。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术, 用户可通过在图案表面涂抹清水, 图案消失, 水干后图案复现; 或将表面膜揭下, 放在白纸上用彩笔涂抹, 图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计四合一基础教程与上机指导/计算机职业教育联盟主编/吴文楠, 张晗, 王安娜编著.

—北京: 清华大学出版社, 2006.1

(新起点电脑教程)

ISBN 7-302-12207-5

I. 网… II. ①计… ②吴… ③张… ④王… III. 主页制作—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 144380 号

出版者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 黄 飞

文稿编辑: 刘 颖

排版人员: 房利萍

印刷者: 清华大学印刷厂

装订者: 三河市化甲屯小学装订二厂

发行者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 22.75 字数: 532 千字

版 次: 2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-12207-5/TP·7863

印 数: 1~5000

定 价: 30.00 元

序 言

一、中国职业培训行业面临的契机和挑战

中国高等职业教育和职业培训服务近年来得到了快速发展,为经济、社会发展做出了巨大的贡献。中国正式成为世界贸易组织(WTO)成员后,整个中国教育界尤其是职业教育界都将面临一个新的契机和挑战。我国的职业教育主要包括学校职业教育和职业培训两种模式。学校职业教育基本是正规学历教育,已经不能适应目前经济的高速发展、职业多变和终身教育的需要。随着入世后就业结构调整和技术技能折旧速度的加快,劳动力跨行业流动更加频繁,职业培训进一步成为涉及面最广、受益面最大的教育,从而越来越成为职业教育的重要组成部分,越来越受到人们的广泛欢迎。

加入 WTO 对中国职业培训将产生积极的影响,至少表现在以下几个方面:

- 加快引进国外优质职业教育资源,有利于推动职业教育办学体制和运作机制改革,提高职业教育的整体水平;
- 有利于吸收国外多种职业教育模式,加快改进职业教育的办学模式、课程体系和教学培训方法,形成具有多元化特色的职业教育体系;
- 引进国外职业资格证书及其培训模式,加快完善我国的职业资格证书制度,有利于培训内容及培训资格的国际化;
- 经济增长和产业结构调整将扩大职业培训和继续教育的市场需求,有利于职业培训的持续发展;
- 加快教育的市场化步伐,有利于推进相关的法制建设进程,改变人们的传统教育观念,提高职业培训的社会地位。

同时,境外职业教育和培训机构的进入必将对职业教育领域造成巨大的冲击。境外职业教育与培训机构十分看好中国的职业培训和继续教育市场。此前由于教育服务业开放方面的原因,多为依托跨国公司在开展经济活动的同时建立培训机构,或通过职业资格证书培训来拓展职业教育市场,入世后放宽境外职业教育培训机构合作办学的条件,并允许其获得多数拥有权,这将大大加快其入境提供职业教育服务的步伐。他们凭借丰富的职业教育和培训经验,及其国际通用的职业资格证书,使中国职业教育服务领域形成新的竞争格局,一批办学条件差、专业设置陈旧及教学水平落后的职业教育和培训机构将被淘汰出局。

二、社会发展对计算机培训行业提出的新要求

IT 行业的发展和激烈的人才竞争对 IT 从业人员的综合素质提出了越来越高的要求,总结起来可以归纳为五种“基本能力”与三项“基本素质”。五种基本能力包括合理利用与支配各类资源的能力;处理人际关系的能力;获取并利用信息的能力;综合与系统分析能力;运用各种技术的能力。三项基本素质包括基本技能、思维方式与个人品质。在市场经

济体制和新技术飞速发展的条件下,计算机人才只掌握一门特定的技能已经远远不够。必须全面强调学生的基础知识、基本能力和基本素质,而且专业面要宽,以适应技术进步与市场的不断变化。例如电脑平面设计师,像2000年以前那样只掌握1~2种常用的平面设计软件已经远远不能胜任工作,还必须具备良好的手绘功底和创意能力,这就对整个计算机培训行业提出了更高的要求。被广大培训机构广泛采用的只重知识传授,不重能力培养的教学模式已不能适应社会对计算机培训行业提出的要求。计算机培训必须进行从知识传授到能力培养的转变,全面提高学生的职业能力,即其在就业后的工作及配合中综合运用知识与技术的能力:能够做到迅速收集、分析、归纳意见与信息,与他人交流思想与信息,制定计划与组织活动,与他人合作共事,解决实际问题,学习和使用最新的技术,成为适合社会进步的人才。

三、计算机培训教学的新模式和新探索

社会对学生的职业能力要求催化出新型的课程结构和教学模式。新型教学模式必须以工作为基础的模仿学习,它是将学生置于一种模拟环境中,呈现给学生的是具有挑战性、真实性和复杂性的问题,使学生在身体和经济不受到损失的前提下,得到较真实的锻炼。新型课程结构必须按照职业能力的要求创建并组织实施新的教学模式。教学以专项能力的培养展开,以综合能力的形成告终,能力的培养既是教学目标,又是评估的依据和标准。在能力标准的制定、考核与评估中,均要有企业或行业参与。

新型课程结构在具体的实施中又派生出两大结构,即模块式结构与阶梯式结构。模块式结构即按照程序模块化的构想和原则设计课程。其特点是每个模块均为独立的教学单元,有特定的目标和评估标准,教学时间相对较短。模块之间组合灵活,基础性模块可与其他功能模块组成任务更复杂的课程,不同模块的增删可调整课程结构的重心,以满足个人和职业需求的变化。上述这些特性适应了新型职业能力的教学要求,部分计算机培训机构已经开始尝试采用这种课程结构。

阶梯式结构最典型的就是所谓的双元培训,它把整个培训课程分为两个阶段,首先集中学习文化课和职业基础课,第二阶段转入职业领域的专业训练和专向深化。这种以较广泛的科学文化和职业理论为基础,逐步深化职业知识与技能的课程结构,在欧洲国家的职业教育体系中采用较多,在中国的计算机培训机构中基本上没有采用。

以上两种课程结构虽模式不同,但目标一致,即意在使学生以较宽厚的基础和实力去迎接未来多变且多元的就业市场。

长城计算机学校充分吸取了国外职业教育机构的经验,并对大量企业进行了科学广泛的调研分析,然后结合模块式和阶梯式两种结构的优点,从2001年起,设计推出了一系列面向就业的计算机培训课程,并且在教学实践过程中不断探索先进的教学方法,如发现式教学法、启发式教学法、体验式教学法、行为导向教学法、任务驱动教学法等,在大量的实践基础上不断完善课程。经过在各地分校和合作学校的长期推广使用,得到了巨大的成功。

清华大学出版社从建社伊始,就致力于高新技术,特别是计算机与信息技术类图书的出版。20多年来,出版社坚持和发展自己的优势与特色,围绕“开展全方位出版,形成总体优势”的指导方针制定选题规划,重点抓教材与专著的出版,形成品牌与规模。为了适

应信息技术飞速发展和广泛应用的特点，出版社及时出版了一大批计算机应用技术的图书并已形成品牌。为了适应各层次，各类专业人员的需要，出版社组织了门类齐全，层次丰富的多种系列丛书，同时配合电子音像出版物，做到全方位、立体化出版。在国内计算机图书的出版中，清华版图书占有明显的优势。清华版计算机图书以其内在的品质，已经在读者心目中树起精品品牌，享有很高的声誉。

为了共同推进国内计算机培训行业的入世步伐，长城计算机学校与清华大学出版社亲密合作，共同开发了《新起点电脑教程》，在总结了百所分校的教学经验的基础上，把教学模式和教学成果推向市场，造福社会，并借以与广大教育、培训业专家交流经验，共同提高。本套丛书贯穿了清华大学出版社一贯的严谨、科学的图书风格，融会了长城计算机学校实用、专业的教学理念，是对计算机教学的一种深入、广泛的探索和总结，也得到了信息产业部领导和专家的首肯。我们相信，此套丛书的出版，必将对整个计算机培训市场的发展和规范起到巨大的推进作用！

四、丛书特点

《新起点电脑教程》丛书定位于计算机初、中级用户。不管是培训班学员还是大中专院校的师生，都可以通过本丛书快速进入计算机科学的大门，学到实用的计算机技能；对于自学者，本套教程也有很大的参考价值，大量使用技巧可供自学者在工作中随时参阅。

本套丛书主要具有如下几个方面的特点：

1. 系统性和丰富性

本丛书的所有课程都是围绕着职业素质训练展开的。我们根据计算机相关职业把计算机教程划分为四大类别：

- (1) **应用类**：主要面向广大计算机家庭用户、企事业单位的文员、秘书和行政助理、打字排版人员等电脑应用人员；
- (2) **设计类**：主要面向平面设计师、网页设计师、三维动画设计师等专业电脑设计人员；
- (3) **网络类**：主要面向网络管理员、系统集成工程师、安全工程师等网络类专业人员；
- (4) **编程类**：主要面向软件开发工程师、软件测试工程师等编程类专业人员。

以上四类内容基本涵盖了计算机应用的主要领域。本丛书的选题既考虑了每门课程本身的完整性，又兼顾了课程间的联系与衔接。每一本书可能都自成一体，完全满足相应课程的教学要求，使得培训学校或读者可以根据需要灵活地进行选择和组合，满足个性化学习的需要。不管读者是什么样的情况，都能在本丛书中找到自己需要的教程。

2. 先进性和探索性

一般的计算机教材往往只注重课程本身的体系结构和语言的科学、准确，术语连篇，让读者感觉高深莫测，而这种做法实际上忽略了人的认知规律：人的学习应该是由具体到抽象、由已知到未知的过程。

本丛书的编写充分融入了教育心理学的最新成果，在内容的安排和教授方法上进行了大胆的尝试。在介绍各个知识点时，大量使用了教学中常用的比喻、类比和举例等方法，在内容的先后顺序上由浅入深、层次分明，使得知识的讲解变得深入浅出，易于理解。

按照成人教育的规律，本丛书每章前配有学习目标以及重点难点，让读者有明确的目标，了解学习过程中应该重点掌握和比较难以理解以及容易混淆的知识点。在正文的实例演示的操作中，还在必要和适当地方加上“注意”、“技巧”等内容，以让初学者少走弯路，快速掌握到知识的精髓。

从教育心理学的角度来看，遗忘率最高的是知识，技能其次，能力最低。技能、实践必须从亲自动手中得来。老师讲的，对于学生往往只是一种平面的、苍白的理解。只有自己亲自动手实践的才是有色彩的、立体的、生动的理解和感受。真正的技能源自动手与实践！所以本丛书每章正文后面都配有上机指导，列举了大量实例，并给出操作步骤和实验结果，供读者上机练习时使用。另在每一章的最后安排了习题，包括填空题、判断题、选择题、简答题、操作题等各种形式，供课后练习和巩固知识之用。

另外，丛书的每一本教材都有配套的幻灯片，培训教师可以从网站上下载，满足教学的需要。每本书大约 15~20 章左右，符合短期培训的课时安排规律；每一章 15~20 页上下，符合授课时的教学内容的量的需要，所以本套丛书完全可以满足各种教学情况。

3. 实用性和专业性

传统教学中的最大的缺点就是理论强于实践，实践和应用脱节。而职业教育的特点要求必须加强对学员自学能力和实践动手能力的培养，在教学中鼓励学员探索和分析归纳创新习惯的养成。并且，将学员学习的技术技能同他将来的工作岗位紧密的结合起来。实现了学员学习与职业间的“无缝连结”。

本丛书的内容是在仔细分析初学者学习电脑的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的，围绕实际应用和就业需要选择内容。丛书选取的大量实例都是在企业的实际工作案例的基础上改编来的，让读者在学习每个知识点时能“避虚就实”，在练习实例的同时，就掌握了相应行业的职业规范，学到真正有用的东西。读者只要按书中的实例和上机指导的方法去做成、做会、做熟，就能举一反三，学以致用，从而能真正完成“专业”的作品和项目，就业时能够迅速进入工作岗位。

本套丛书从策划选题到编写校对，全部由多年从事计算机教学的专业老师和图书出版业专家协同完成，并经过业内资深专家审核。我们希望这里的每一本教程都能成为您在学习计算机的道路上一个新的起点，也成为您人生道路上的一个新的起点！

前 言

随着人们生活水平的提高，Internet 的应用也越来越广泛。当今时代已经是一个网络时代，网络在各个行业已经占据了重要的地位，是人们日常工作和生活中不可缺少的一部分。

网页制作是一种综合性比较强的操作，如果没有一本适合的指导用书，要掌握它并不容易。为了使大家能够更好地学习与制作网页，我们结合多年积累的经验组织编写了本书。

通常，一个优秀网站的设计、制作流程都分为网页图像设计、网页版面设计和网页动画设计三部分，分别需要图像处理软件、网页排版软件和动画制作软件来完成这些设计工作。Dreamweaver、Photoshop、Fireworks 和 Flash 四个软件的组合不仅可以充分发挥设计师的艺术才能，使他们不为技术所累，而且也可以充分发挥开发人员的技術才能，简单、高效地实现网页的各种功能。

全书按易教、易学的原则，站在网页设计与制作的角度，讲述了 Internet 的基础知识、HTML 语言以及 Flash MX 2004、Photoshop CS、Dreamweaver MX 2004 和 Fireworks MX 2004 这 4 个常用的网页制作软件的功能与应用，并着重对网页制作软件的新增功能进行了讲述和应用。

本书分为 12 章，前 4 章主要是讲解 Dreamweaver MX 2004 的使用以及它的一些主要功能，即对网页文本的编排与链接功能等。第 5~第 9 章讲述网页中图像处理的整个过程，第 10~第 12 章介绍网页中动画的制作过程。本书讲述内容由易到难、由浅入深，最终达到完成整个网页设计的全过程。

本书在体系结构安排上，尽可能地将软件功能、使用方法及应用实例相结合，内容精练、叙述简洁、图文并茂，它不是单纯介绍软件操作的技术手册，所有的内容都紧扣网页设计的主题，涵盖众多优秀网页设计的宝贵实战经验，以及丰富的创作灵感和设计理念。即便没有网页基础知识和软件操作经验的读者，只要按照书中的内容一步一步地学习，就能在合上本书时拥有与专业网页设计师同样的设计思路与技术路线，能够独立完成综合多媒体网站的设计与制作，最终达到 Web 专业设计制作人员的完美境界。本书充分体现高职高专培养技能型、操作型人才的特点，使学生在学、用中轻松掌握相应的知识，进而可以制作出精美的网页。

本书适合广大的网站构建者、网页及 Flash 动画爱好者使用。由于作者水平有限，时间仓促，错误和疏漏在所难免，希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 网页设计基础 1	2.2.1 语言基础..... 35
1.1 网页设计的基础知识..... 1	2.2.2 HTML 样式..... 37
1.1.1 网站和网页的关系..... 1	2.3 网页图像的设置..... 38
1.1.2 Web 的特性..... 2	2.3.1 插入图像..... 38
1.1.3 HTML 简介..... 3	2.3.2 设置图像属性..... 41
1.2 网页制作工具简介..... 3	2.3.3 交换图像的使用..... 43
1.2.1 图片处理工具	2.4 链接的设置..... 44
——Photoshop CS..... 3	2.4.1 路径..... 45
1.2.2 网页设计工具	2.4.2 文本的链接..... 46
——Dreamweaver MX 2004..... 7	2.4.3 图像热点区域的超链接..... 47
1.2.3 图像制作工具	2.4.4 检查链接..... 49
——Fireworks MX 2004..... 10	2.5 Dreamweaver 的站点设置..... 50
1.2.4 动画制作工具	2.5.1 FTP 服务站点的设置..... 50
——Flash MX 2004..... 11	2.5.2 本地站点的设置..... 51
1.3 制作网页的基本条件..... 14	2.6 上机指导..... 51
1.3.1 主页题材..... 14	2.6.1 创作邮件超链接..... 51
1.3.2 规划框架..... 15	2.6.2 制作一个不带表格的网页..... 52
1.3.3 资料收集..... 15	2.7 习题..... 55
1.4 网页设计的特点..... 15	第 3 章 网页样式和网页表格 57
1.4.1 网页色彩特点..... 15	3.1 使用样式..... 57
1.4.2 结构方面特点..... 17	3.1.1 样式的定义..... 57
1.4.3 网页风格特点..... 18	3.1.2 CSS 样式..... 57
1.5 上机指导..... 19	3.1.3 样式应用实例..... 59
1.6 习题..... 21	3.2 表格应用..... 63
第 2 章 网页文本和网页超链接 23	3.2.1 创建表格..... 63
2.1 文本编辑..... 23	3.2.2 表格设置..... 65
2.1.1 文档的创建与保存..... 23	3.2.3 单元格的处理..... 66
2.1.2 文本属性的设置与修改..... 25	3.2.4 套用表格..... 68
2.1.3 文本列表的使用..... 28	3.2.5 利用表格排版..... 68
2.1.4 文本的输入..... 30	3.2.6 表格数据处理..... 72
2.2 HTML 基础..... 35	3.3 使用模板..... 73
	3.3.1 创建模板..... 74

3.3.2 使用模板	74	5.2.7 绘图工具	129
3.4 上机指导	76	5.2.8 填充工具	132
3.5 习题	79	5.2.9 修饰工具	134
第 4 章 网页的布局与编辑	81	5.3 网页图像设计常用基本概念	138
4.1 使用层	81	5.3.1 像素	138
4.1.1 插入新层并在【属性】 面板上显示	81	5.3.2 关于矢量图和点阵图	139
4.1.2 嵌套图层	83	5.3.3 网页图像格式	139
4.1.3 设置层编号	85	5.3.4 图像分辨率	139
4.1.4 层与表格的转换	85	5.3.5 通道与颜色深度	140
4.2 框架应用	86	5.3.6 色彩模式	140
4.2.1 创建框架	87	5.4 上机指导	143
4.2.2 设置框架属性	89	5.4.1 自定义新画笔	143
4.2.3 框架应用实例	92	5.4.2 使用图案图章工具	143
4.3 网页布局设计	95	5.4.3 使用颜色替换工具	144
4.3.1 布局表格和单元格的建立	95	5.5 习题	145
4.3.2 设置布局表格和单元格	97	第 6 章 网页图像色彩调整	147
4.4 网站建设技术	100	6.1 选取绘图颜色	147
4.4.1 在 Internet 上建立 Web 站点	100	6.1.1 前景色和背景色	147
4.4.2 上传网站	101	6.1.2 使用【拾色器】 对话框选取颜色	148
4.4.3 网页制作注意事项	106	6.1.3 使用【颜色】面板	148
4.5 上机指导	108	6.1.4 使用吸管工具选取颜色	149
4.6 习题	112	6.2 图像色调调整	150
第 5 章 网页图像处理基础	114	6.2.1 色阶调整	150
5.1 文件与窗口操作	114	6.2.2 自动控制色调	151
5.1.1 创建文件与设置画布尺寸	114	6.2.3 自动对比度	151
5.1.2 图像尺寸与分辨率设置	116	6.2.4 色调曲线调整	152
5.1.3 保存与打开文件	117	6.3 特殊色调调整	153
5.1.4 使用辅助工具	119	6.3.1 颜色反相	153
5.2 使用工具箱工具	121	6.3.2 色调均化	153
5.2.1 移动与裁切工具	121	6.3.3 色调分离	154
5.2.2 几何形状选框工具	122	6.3.4 图像阈值	154
5.2.3 魔术棒工具	124	6.4 图像色彩控制	155
5.2.4 套索工具	125	6.4.1 色彩平衡控制	155
5.2.5 羽化选取范围	127	6.4.2 亮度和对比度控制	156
5.2.6 控制选区范围	128	6.4.3 色相/饱和度控制	156
		6.4.4 替换与可选颜色	157
		6.4.5 变化	158

6.5 上机指导	159	8.2 导航栏特效制作	207
6.5.1 调整图片颜色	159	8.2.1 网格线制作	207
6.5.2 制作霓虹灯字	161	8.2.2 基本轮廓制作	208
6.6 习题	164	8.2.3 立体底面制作	209
第7章 设计网页复合图像	166	8.2.4 添加按钮	210
7.1 使用图层	166	8.2.5 后期处理	212
7.1.1 创建图层	166	8.3 上机指导	213
7.1.2 设置图层顺序	167	8.3.1 绘制平面效果的基本形状	213
7.1.3 复制图层	169	8.3.2 设置界面外观	216
7.1.4 删除图层	170	8.3.3 给界面添加元素	218
7.1.5 创建及转换背景图层	170	8.3.4 为界面添加文字及按钮	221
7.1.6 链接图层	171	8.4 习题	224
7.1.7 合并图层	172	第9章 Fireworks MX 2004 应用	226
7.1.8 创建图层组	173	9.1 Fireworks 基础	226
7.1.9 图层混合模式	175	9.1.1 创建新文档	226
7.1.10 图层属性调节	176	9.1.2 打开和导入文件	227
7.2 通道	178	9.1.3 保存文件	229
7.2.1 【通道】面板	179	9.2 常用工具的使用	230
7.2.2 分离与合并通道	180	9.2.1 选取工具	231
7.2.3 新建与复制通道	181	9.2.2 变形工具	231
7.3 蒙版	182	9.2.3 绘制矢量对象	232
7.3.1 创建临时蒙版	182	9.2.4 使用文本	237
7.3.2 设置快速蒙版	183	9.2.5 实例练习	239
7.3.3 存储蒙版选区	183	9.3 笔触和填充	241
7.4 使用滤镜效果	184	9.3.1 笔触	241
7.4.1 滤镜使用方法	185	9.3.2 填充	242
7.4.2 【像素化】滤镜组	186	9.4 Fireworks MX 2004 动画	244
7.4.3 【扭曲】滤镜组	186	9.4.1 动画制作基础	245
7.4.4 【渲染】滤镜组	187	9.4.2 帧面板的使用	248
7.4.5 【风格化】滤镜组	188	9.4.3 洋葱皮效果	250
7.4.6 【艺术效果】滤镜组	189	9.4.4 动画制作工具	250
7.5 上机指导	190	9.4.5 文字变换至动画	251
7.5.1 制作水晶文字	190	9.4.6 导出动画	254
7.5.2 制作透明按钮	194	9.5 上机指导	256
7.5.3 制作火焰字特效	196	9.5.1 批处理网页源图像文件	256
7.6 习题	201	9.5.2 飞动的鸟	260
第8章 图像综合处理	203	9.6 习题	261
8.1 制作炫目光彩特效	203		

第 10 章 网页动画的制作工具264	11.3 编辑对象..... 300
10.1 创建、打开文档及设置文档属性....264	11.3.1 移动、复制和编辑对象 300
10.1.1 创建文档.....264	11.3.2 扭曲与封套对象 301
10.1.2 打开文档并设置 它的属性.....265	11.3.3 群组与叠法对象 302
10.2 使用网格、辅助线与标尺.....267	11.4 使用按钮元件..... 303
10.3 使用项目面板.....267	11.4.1 使用按钮元件 304
10.4 绘图工具的使用.....269	11.4.2 启用与测试按钮 307
10.4.1 矩形工具.....269	11.5 创建动画..... 307
10.4.2 套索工具.....270	11.5.1 创建帧-帧动画..... 308
10.4.3 部分选取工具.....271	11.5.2 创建补间动画 308
10.4.4 任意变形工具.....273	11.6 上机指导..... 313
10.4.5 刷子工具.....273	11.7 习题..... 317
10.4.6 滴管工具.....274	第 12 章 导入声音与添加动作脚本 319
10.5 创建文本与设置颜色效果.....275	12.1 动画声音..... 319
10.5.1 创建文本.....276	12.1.1 导入声音文件 319
10.5.2 设置颜色效果.....277	12.1.2 声音属性设置 321
10.6 编辑图形281	12.1.3 导出时压缩声音 324
10.6.1 橡皮擦工具.....282	12.2 了解 Actions 脚本 327
10.6.2 扩展填充.....283	12.2.1 常用的脚本术语 327
10.6.3 曲线的优化.....283	12.2.2 使用【动作】面板 328
10.7 上机指导284	12.2.3 动作脚本的编写 329
10.8 习题.....287	12.2.4 为时间轴指定动作 330
第 11 章 动画的制作289	12.2.5 为影片剪辑指定动作 331
11.1 元件与实例289	12.3 Actions 的使用 331
11.1.1 元件类型.....289	12.3.1 获取鼠标位置 331
11.1.2 创建与编辑元件.....290	12.3.2 设置颜色值..... 333
11.1.3 创建与编辑实例.....292	12.3.3 跳到某一帧或场景 334
11.1.4 导入图形.....294	12.3.4 组件的使用 334
11.1.5 导入 Fireworks 的 PNG 文件.....295	12.4 上机指导..... 336
11.2 图层的使用296	12.4.1 用 Dreamweaver 导入动画 336
11.2.1 创建、编辑图层296	12.4.2 星星跟我走 338
11.2.2 使用引导层.....298	12.5 习题..... 341
11.2.3 使用遮罩层.....299	附录 参考答案 343

第 1 章 网页设计基础

教学提示：本章主要介绍网页设计的一些基本知识，让读者了解网页设计常用工具软件中各元素的定义。为日后的网页设计打下扎实的基础。

教学目的：通过本章的学习，可以了解到网站和网页的关系，同时再使用网页制作软件“网页三剑客”与图像处理软件 Photoshop CS，制作出各种比较有个性化的个人网页或企业网站，并能认识到它们的基本使用过程。

1.1 网页设计的基础知识

现在是信息技术的时代，互联网的覆盖与使用也越来越广泛。网页的设置已经不再是专业技术人员的专利了。一般用户同样也可以设置与制作出属于自己的网页，但是在制作之前我们首先要对网站、Internet、HTML 等的知识有初步了解，这样才能更好地设置出比较有自己个性的精美网页。

1.1.1 网站和网页的关系

互联网(Internet)1964 年起源于美国军用网 Apanet, 1984 年开始正式用于民用和经济, 并逐渐开放成为全球性网络, 在短短的时间里取得了巨大的成功。互联网是一个无穷无尽的资源宝库, 网上有数以亿计的众多网站, 它们的拥有者可能是厂家、商家、教育机构、政府组织、社会团体, 也有可能就只是普通的个人用户, 或是兴趣相同的网友们自发组织的小团体。这就决定了网上信息来源的多样性。

在网络上, 除了可以浏览网站获得信息以外, 其他重要应用, 如实时交流、电子邮件、无纸贸易、协作开发等, 也是互联网带来的全新交流概念。从以上互联网的简要介绍, 就知道网站是互联网的基本组成部分, 没有五彩缤纷的网站也就不存在互联网, 网站是一种对全球开放的新型信息媒体, 对于企业来讲, 它是每天 24 小时不停歇的宣传员, 同时也是面向全世界的宣传员, 通过网站能够低成本地将我们的企业、个人带入到无国界的网络世界中, 它将给我们的生活、工作带来巨大的影响。

网站就是在互联网上一块固定的面向全世界发布消息的地方。它由域名(也就是网站地址)和网站空间构成。衡量一个网站的性能通常从网站空间大小、网站位置、网站连接速度、网站软件配置、网站提供服务等几方面考虑。当拥有域名后, 别人就可以通过域名进入你的网站来了解你的信息、与你进行多种沟通。那么登录你的网站后看到的東西就是网页。通过制作人员的制作技术, 可以将任何信息以文字、声音、图像等多种形式的网页体现出

来。精美的网页设计不仅可以生动体现信息内容，同时可以树立良好的企业形象。如果将一个网站类比为—栋房屋，那么网页就好比房屋的墙和砖，它们是组成网站的基本材料。网页通常分为首页和内页两种。

1. 首页

当登录到一个网站时，看到的第一个页面就是该网站的首页。首页是一个网站的第一页，也是最重要的一页。人们都将首页作为体现形象的重中之重，也是网站所有信息的归类目录或分类缩影。所以在制作首页的时候一般都利用精美的图片、动画等手段，力求体现完美的形象。

2. 内页

内页是通过主页进入、浏览的页面。一般主要是通过特定的需求，体现某些特定的信息或实现特定的操作。是体现具体信息的载体，一般数量比较多，制作比较方便，成本较低。

1.1.2 Web 的特性

World Wide Web(即 WWW)是世界上最大的电子信息仓库。它是存储在全世界所有 Internet 计算机中数以百万计彼此关联的文档集合。用户通过浏览器可以访问 Web 站点，从而浏览文本和图形，接收音频和视频信息(即所谓的超媒体)。因此 Web 实际上是一种全球性的通信系统，该系统通过 Internet 使计算机以电子方式相互传送基于超媒体的电子信息。

Web 浏览器是阅读和浏览 Web 的工具，它是通过客户/服务器方式与 Web 服务器交互信息的。一般情况下，浏览器就是客户端，它要求服务器把指定信息传送过来，然后通过浏览器把信息显示在屏幕上。就像从电视上看到画面一样，浏览器实际上是一种允许用户浏览 Web 信息的软件，只不过这些信息是由 Web 服务器发送出来的。目前比较常见的浏览器有：Mosaic——浏览器的鼻祖，Netscape——浏览器市场的先驱，Internet Explorer——浏览器市场的后起之秀，Lynx ——一种用于纯文本链接的很好的浏览器，World View——专用于三维 VRML 站点的浏览器。

Web 支持各种媒体，基于这种特性，Web 成为了 Internet 第一种适用于图形设计的服务，就像 Microsoft 公司设置的操作系统一样，它在工作界面里嵌入来开机的画面，使它脱离了以前枯燥乏味的场面。不仅如此 Web 可以通过超链接进行导航，这就提出一个在 Web 出现之前被忽视的问题——设计问题。在此方面，设计者可以将图形的界面制作得更加流畅、友好与吸引人，使浏览的人感觉到更加舒畅、简单与方便地浏览所需要的信息。如图 1.1 和 1.2 所示。不同风格的网站的设计也是不一样的，—样的是网页的设计都需要抓住浏览者的目光。设计酷、靓、简单的网页会给浏览者留下深刻影响，为网站带来更多访问量。但要注意的是这些看起来很酷、靓、简单的网页中都设计了方便的导航元素。优秀的网页设计具有友好的图形界面，能指引浏览者流畅浏览整个网站，这是任何—个网页设计都必须具备的，否则它就不能称为设计性的网页。

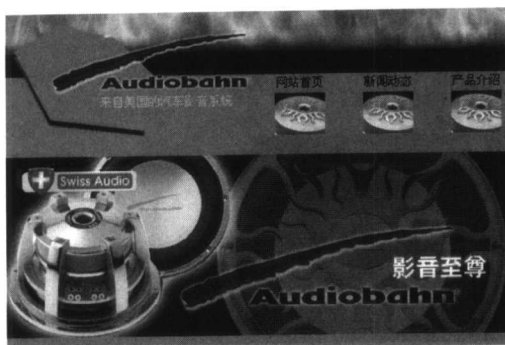


图 1.1 感觉舒畅的网页



图 1.2 简单的网页

1.1.3 HTML 简介

HTML 语言是超文本置标语言(Hyperlink Text Markup Language)的缩写。它是一种描述文档结构的语言,而不能描述实际的表现形式。HTML 语言使用描述性的标记符(称为标签)来指明文档的不同内容。标签是区分文本各个组成部分的分界符,用来把 HTML 文档划分成不同的逻辑部分(或结构),如段落、标题和表格等。标签描述了文档的结构,它向浏览器提供该文档的格式化信息,以传送文档的外观特征。用 HTML 语言写的页面是普通的文本文档(ASCII),不含任何与平台和程序相关的信息,它们可以被任何文本编辑器读取。HTML 文档包含两种信息:一种是页面本身的文本;另一种是页面元素、结构、格式和其他超文本链接的 HTML 标签。

1.2 网页制作工具简介

在网页中,网页的内容主要包括图片与文字。那么在制作网页时,要对网页里的图片进行处理,并对网页中文字内容进行加工。在通常的情况下,制作网页时可以使用 Photoshop 来处理图片,再使用 Macromedia 公司的产品——网页三剑客(Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004)来对网页里的文字或动画进行处理,为网页的设计员提供一个更为简单的操作环境。

1.2.1 图片处理工具——Photoshop CS

Photoshop CS 是 Adobe 公司新开发的一个专业级的图像编辑软件。它具有比较完善的图像处理功能,在处理图像的时候,用户可以尝试图片处理的各种方案,对要处理的图片进行加工和美化。

在使用 Photoshop CS 时,可以选择【开始】|【程序】| Adobe Photoshop CS 命令,如图 1.3 所示。

选择了该命令后,将会弹出 Photoshop CS 的工作界面,如图 1.4 所示,在该工作界面上,用户可以借助 Photoshop CS 的功能,创作出适合于 Web、无线装置或其他介质的精美图像。

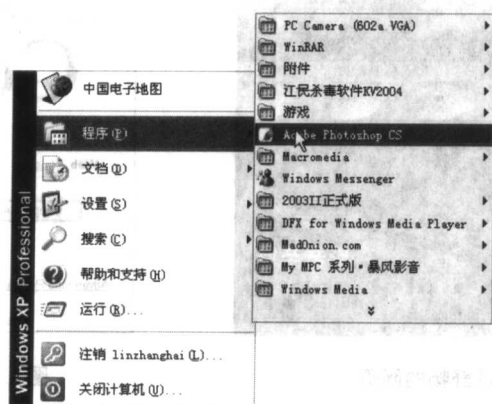


图 1.3 打开 Photoshop 子菜单



图 1.4 Photoshop CS 的工作界面

Photoshop CS 不能自动地新建文件，需要用户手动解决。它的界面与 Macromedia 网页“三剑客”工具也不同，因为 Photoshop CS 的界面是以活动状态放置在窗口里，而“三剑客”工具却是将所有的文档窗口和版面整合到主窗口中，并将面板组放在窗口的右边部分。

在处理图像时，图像一般分为两种形式：位图图像(Bitmap)和矢量图像(Vector)。

位图图像：把整幅图片分成若干个小方块，每一个小方块就是一个像素，比如一张图片的分辨率是 800 像素×600 像素，就是说这张图片的长是 800 个像素，宽是 600 个像素。在处理位图的时候，编辑的是像素而不是对象或形状，即编辑的是每一个点。位图图像的优点：图像逼真，效果可以达到照片级别，可以很真实地表现现实生活中的任何事物。

矢量图像：矢量图像由矢量定义的直线和曲线组成，这种图像最大的特点就是无论图片的大小如何变化，它的清晰度保持不变，变换时保持光滑无锯齿现象，如图 1.5 所示。

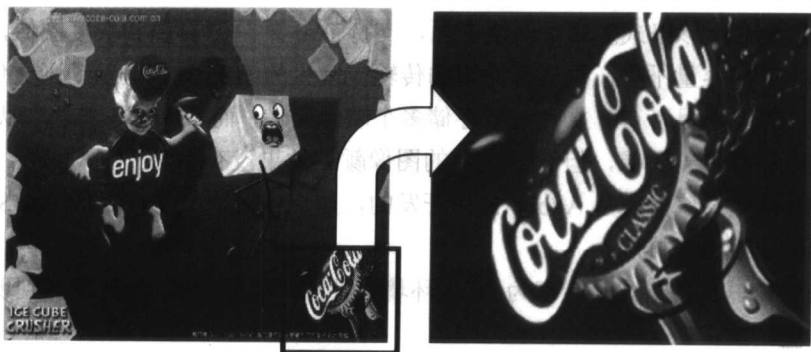


图 1.5 放大后的矢量图像

在 Photoshop CS 中，图像处理完成时，需要对编辑好的图像进行简单的保存。保存图片，可以通过选择【文件】|【存储为】命令，将打开一个【存储为】对话框，如图 1.6 所示。在该对话框的【格式】下拉列表中有多种保存格式。当选择不同的格式保存时，将得到不同的效果。不同的图像文件格式代表着不同的图像信息不管是矢量图像还是位图图像、色彩数、压缩程度等，下面简单介绍几种常用的图像文件格式及其特点。

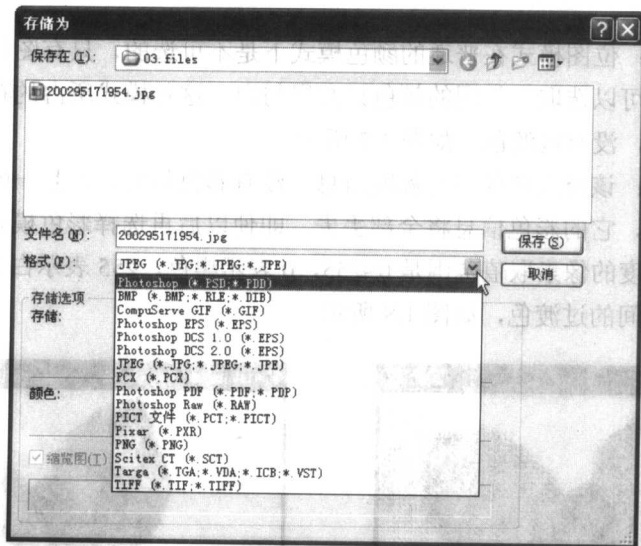


图 1.6 格式的子菜单

- **PSD 格式：**该格式是 Photoshop 中专用的文件格式，可以存储所有 Photoshop 特有的文件信息及色彩模式等，这种格式存储的图像清晰度高，能保留图片的制作过程，以便于以后修改。如果图像文件中包含图层、通道及路径的记录，就必须以 PSD 格式进行存储。
- **BMP 格式：**该文件格式保真度非常高，可以轻松的处理 24 位颜色的图像。但它的缺点就是压缩功能不大，不能对文件大小进行有效地压缩，换句话说，BMP 文件的容量是很大的。
- **JPEG 格式：**该格式是一种高效的压缩图像文件格式，也是有损的压缩，所以 JPEG 格式不适合印刷，但它的兼容性很大，而且跨平台性好，所以应用范围很广。