

详细讲解了 Dreamweaver、Flash、Photoshop  
在网页设计方面的应用

# Dreamweaver CS6 Flash CS6 Photoshop CS6 网页设计 完全学习手册

金景文化 编著

155

个实战案例，灵活理解软件应用的方法与  
技巧，提高学习效率

175

集教学录像，通过书盘结合快速掌握软件  
操作技巧



多媒体同步视频教学光盘

175 集教学视频录像，帮助您掌握软件  
应用方法与网页设计要点；所有 155 个  
实战案例的素材文件及效果文件，可直接  
修改为己用。

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

详细讲解了 Dreamweaver、Flash、  
在网页设计方面的应用

# Dreamweaver CS6 Flash CS6 Photoshop CS6 网页设计 完全学习手册

金景文化 编著

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS6、Flash CS6、Photoshop  
CS6网页设计完全学习手册 / 金景文化编著. — 北京 :  
人民邮电出版社, 2014. 1  
ISBN 978-7-115-33054-3

I. ①D… II. ①金… III. ①网页制作工具—手册  
IV. ①TP393.092-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第223356号

## 内 容 提 要

优秀的网页设计师应该熟悉网页设计制作的系列流程,并且在实际工作中面对各种任务时都要有自己的解决方案和应对技巧。本书以初学者学习网页设计制作的先后顺序为线索,逐步讲解了初学者需要掌握的网页设计制作知识,对概念和功能的介绍较为形象、生动。全书结合实例进行讲解,详细地介绍了制作步骤和软件应用技巧,并配有相关知识的操作提示和技巧,使读者能很好地学习并掌握。

本书共25章,分为入门篇、Dreamweaver CS6篇、Photoshop CS6篇、Flash CS6篇和综合商业案例篇,清晰地展示了本书的主要内容,将知识点根据读者学习的难易程度,以及在实际工作中应用的轻重顺序来安排,真正地为学习者考虑,也让不同程度的学习者有针对性地学习。

本书结构清晰、内容全面、实例经典、技术实用,适合想要涉足网页设计领域的读者特别是网页设计专业的大中专学生阅读。随书光盘中包含了书中所有实例的素材和源文件,以及所有实例的视频教学,方便读者学习和参考。

---

◆ 编 著 金景文化

责任编辑 杨 璐

责任印制 方 航

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 31.75

字数: 1 060 千字

印数: 1—4 000 册

2014年1月第1版

2014年1月河北第1次印刷

---

定价: 59.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

# 前言

随着时代的发展，网络已经是人们日常生活不可或缺的一部分。对于网页爱好者而言，当每次打开计算机，看到各种不同类型、不同风格、不同内容的网站时，是不是也想拥有属于自己的网站，也想掌握网页设计制作的知识呢？

Dreamweaver、Photoshop和Flash这3款软件以强大的功能和易学易用的特性，被称为网页三剑客，是多媒体网站设计制作的梦幻组合。本书将讲解如何将这3款软件完美结合制作出优秀的网页作品。

## 内容安排

本书共25章，分为5篇，入门篇、Dreamweaver CS6篇、Photoshop CS6篇、Flash CS6篇和综合商业案例篇，循序渐进地向读者介绍了网页设计制作软件的相关知识点和操作方法。

**入门篇（第1～第2章）：**讲解了有关网页设计制作的相关基础知识，包括什么是网页设计、网页开发常用软件和技术、网站建设的基本流程、以及常见的网站类型和网页配色的相关知识等。通过该部分内容的学习，可以使读者对网页设计与制作有更加深入的了解。

**Dreamweaver CS6篇（第3～第10章）：**详细讲解了Dreamweaver CS6软件的操作方法和各知识点，包括网页文本的基本操作、创建站点、在网页中添加文本、在网页中插入图像、在网页中插入多媒体元素、各种不同类型网页链接的创建方法，另外还讲解了使用AP Div与行为实现网页特效、CSS样式与Div+CSS布局、表格和框架布局、模板和库、在网页中插入表单元素等网页制作高级功能。通过该部分内容的学习，读者可以掌握Dreamweaver CS6软件的操作和网页制作过程中的各方面知识。

**Photoshop CS6篇（第11～第16章）：**讲解了Photoshop CS6的工作界面和文件的基本操作方法，详细讲解了Photoshop CS6中各种绘图工具、文本、图层的使用方法和技巧，重点讲解了网页图像的处理方法和技巧。通过该部分内容的学习，读者可以掌握Photoshop CS6的使用方法，以及常见网页元素的设计和表现方法。

**Flash CS6篇（第17～第23章）：**对Flash CS6中的绘图工具、修改工具、填充工具等基本工具的使用方法进行了简单讲解，并对文本与对象的操作、元件与“库”面板、ActionScript 3.0、测试、发布与导出动画等内容进行了讲解，重点讲解了各种不同类型的Flash动画的制作方法。通过该部分内容的学习，读者可以掌握Flash CS6软件的使用方法，并能够制作出网页中常见的动画效果。

**综合商业案例篇（第24～第25章）：**通过两个不同类型的典型商业网站案例，按照从页面设计、切割出网页所需素材、制作网页中的Flash动画、制作HTML页面这样的整体流程，全面分析和讲解了网页设计的制作方法和技巧。通过该部分内容的学习，读者可以掌握网页设计制作的流程，并掌握设计制作的方法和技巧。

## 本书特点

本书不但讲解了每一种软件的使用方法，还讲解了如何将这3个软件相互配合，充分发挥各自的特点，设计制作出精美的网页，具有很强的实用价值。

### • 全面剖析三大网页设计制作软件

本书基于最新版的网页设计制作软件编写，分别对Dreamweaver CS6、Photoshop CS6和Flash CS6这3款软件的基础知识和基本操作进行了详细讲解，帮助读者掌握网页制作、图像处理、动画制作的基本技能。

### • 清新的阅读环境

本书认真考虑读者的需求，将内容版式设计得清新、典雅，知识点与案例相结合，像一位贴心的老师手把手进行教导。

### • 技巧和知识点的归纳总结

本书在知识点和实例的讲解过程中结合作者长期的网页设计与教学经验列出了大量的提示、技巧，使

读者更容易理解和掌握相关的知识点。

- **多媒体光盘辅助学习**

为了增强读者的学习兴趣，本书配有多媒体教学光盘。教学光盘中提供了本书中所有实例的相关素材、源文件和视频教学，使读者可以更方便地做出相应的效果，并能够快速地将其应用于实际工作中。

## **读者对象**

本书适合想进入网页设计领域的读者与网页设计专业的大中专学生阅读，同时对专业设计人士也有很高的参考价值。希望读者通过对本书的学习，能够早日成为优秀的网页设计师。

本书由张晓景执笔，另外李晓斌、解晓丽、孙慧、程雪翩、王媛媛、胡丹丹、刘明秀、陈燕、王素梅、杨越、王巍、范明、刘强、贺春香、王延楠、于海波、肖闾、张航、罗廷兰等也参与了部分编写工作。本书在写作过程中力求严谨，如有疏漏之处望广大读者批评指正。

编者  
2013年7月



# 入门篇

## 第1章 了解网页设计 ..... 2

1.1 什么是网页设计..... 2	1.1.1 网页设计概述..... 2	1.1.2 网页与网站..... 3	1.1.3 静态网页与动态网页..... 4	1.1.4 网页设计中的术语..... 4
1.2 网页设计元素及版式..... 5	1.2.1 网页构成元素..... 5	1.2.2 网页的设计构思..... 7	1.2.3 网页设计版式..... 8	
1.3 网站开发常用软件和技术..... 9	1.3.1 Dreamweaver CS6——网页编辑软件..... 9	1.3.2 Photoshop CS6——网页图像处理软件..... 9	1.3.3 Flash CS6——网页动画制作软件..... 10	1.3.4 HTML——网页标记语言..... 10
	1.3.5 JavaScript——网页特效脚本语言..... 10	1.3.6 ASP、PHP、JSP——动态网页编程语言..... 10		
1.4 网站建设的基本流程..... 11	1.4.1 前期网站策划..... 11	1.4.2 规划站点结构..... 11	1.4.3 收集网站相关素材..... 11	1.4.4 网页的版式与布局分析..... 11
	1.4.5 确定网页的主色调..... 12	1.4.6 设计网站页面..... 12	1.4.7 切割和优化网页图像..... 12	1.4.8 制作网站HTML页面..... 12
	1.4.9 开发动态网站模块..... 13	1.4.10 申请域名和服务器空间..... 13	1.4.11 测试并上传网站..... 13	1.4.12 网站的更新与维护..... 13
1.5 本章小结..... 13				

## 第2章 网站的分类与配色 ..... 14

2.1 常见的网站类型..... 14	2.1.1 个人网站..... 14	2.1.2 企业类网站..... 14	2.1.3 行业信息类网站..... 15	2.1.4 影视音乐类网站..... 15
	2.1.5 休闲游戏类网站..... 15	2.1.6 电子商务类网站..... 16	2.1.7 综合门户类网站..... 16	
2.2 网页配色基础..... 16	2.2.1 色彩模式..... 17			

2.3 网页配色方法.....	2.3.1 网页配色基础.....	2.3.2 网页配色的原则.....	2.3.3 网页配色的基本方法.....
2.4 常见的网页配色.....			
2.5 本章小结.....			

# Dreamweaver CS6篇

## 第3章 Dreamweaver CS6入门 ..... 3.1

3.1 初识Dreamweaver CS6.....	3.2 Dreamweaver CS6的新增功能.....
3.1.1 全新的“管理站点”对话框.....	3.2.1 全新的“管理站点”对话框.....
3.1.2 认识Dreamweaver CS6工作界面.....	3.2.2 Business Catalyst站点和Business Catalyst工作区布局.....
	3.2.3 流体网格布局页面.....
	3.2.4 为单个元素应用多个类CSS样式.....
	3.2.5 CSS过渡效果.....
	3.2.6 Web字体.....
	3.2.7 改进的图像优化功能.....
	3.2.8 支持jQuery 1.6.4和jQuery Mobile 1.0.....
	3.2.9 新增jQuery Mobile色板.....
	3.2.10 集成PhoneGap Build.....
3.3 认识Dreamweaver CS6工作界面.....	3.3.1 Dreamweaver CS6工作区布局.....
	3.3.2 菜单栏.....
	3.3.3 文档工具栏.....
	3.3.4 状态栏.....
	3.3.5 “插入”面板.....
	3.3.6 “属性”面板.....
	3.3.7 其他浮动面板.....
3.4 网页文件的基础操作.....	3.4.1 实战——创建空白文件.....
	3.4.2 实战——打开网页文件.....
	3.4.3 实战——预览网页.....
	3.4.4 保存和关闭网页.....
3.5 创建站点.....	3.5.1 实战——创建本地静态站点.....
	3.5.2 实战——创建站点并设置远程服务.....
	3.5.3 实战——创建Business Catalyst站点.....
3.6 站点的管理.....	3.6.1 使用“文件”面板切换站点.....
	3.6.2 “管理站点”对话框.....
3.7 本章小结.....	

## 第4章 在网页中插入基础网页元素



4.1.1	设置外观 (CSS)	46
4.1.2	设置外观 (HTML)	47
4.1.3	设置链接 (CSS)	47
4.1.4	设置标题 (CSS)	48
4.1.5	设置标题和编码	49
4.1.6	设置跟踪图像	49
4.1.7	实战——控制网页整体属性	50
4.2	在网页中添加文本	51
4.2.1	实战——在网页中输入文本	51
4.2.2	设置文本属性	52
4.2.3	文本换行与分段	53
4.2.4	实战——插入水平线	54
4.2.5	实战——插入时间	55
4.2.6	实战——插入注释	56
4.2.7	实战——插入特殊字符	58
4.2.8	实战——创建项目列表	58
4.2.9	实战——创建编号列表	59
4.3	在网页中插入图像	60
4.3.1	网页图像的格式	60
4.3.2	实战——在网页中插入图像	61
4.3.3	设置图像属性	62
4.3.4	实战——插入图像占位符	65
4.3.5	实战——插入鼠标经过图像	66
4.4	在网页中插入多媒体元素	67
4.4.1	实战——插入Flash动画	67
4.4.2	设置Flash动画属性	68
4.4.3	实战——插入FLV视频	69
4.4.4	实战——插入Shockwave动画	70
4.4.5	实战——为网页添加背景音乐	71
4.4.6	实战——在网页中插入视频	73
4.4.7	实战——应用JavaApplet实现网页特效	74
4.5	本章小结	75
<b>第5章 创建网页链接</b> 76		
5.1	什么是超链接	76
5.1.1	相对路径	76
5.1.2	绝对路径	76
5.1.3	外部链接和内部链接	77
5.1.4	“超链接”对话框	77
5.2	创建基础超链接	78
5.2.1	实战——设置文字超链接	78
5.2.2	实战——设置图像超链接	79
5.3	创建特殊的网页链接	80
5.3.1	实战——创建空链接	80
5.3.2	实战——创建脚本链接	81
5.3.3	实战——创建下载链接	82
5.3.4	实战——创建E-Mail链接	83
5.3.5	实战——创建锚记链接	84
5.3.6	实战——创建热点链接	86
5.4	管理网页超链接	88
5.4.1	自动更新链接	88
5.4.2	在站点范围内更改链接	88
5.4.3	检查错误的链接	89

5.5	本章小结	89
-----	------	----

## 第6章 使用AP Div与行为实现网页特效 90

6.1	认识AP Div	90
6.1.1	什么是AP Div	90
6.1.2	认识“AP元素”面板	90
6.2	使用AP Div排版	90
6.2.1	插入AP Div	91
6.2.2	设置AP Div属性	91
6.2.3	实战——使用AP Div排版	92
6.2.4	实战——使用AP Div溢出排版	93
6.3	行为的概念	95
6.3.1	事件	95
6.3.2	动作	95
6.4	为网页添加行为	95
6.4.1	实战——交换图像	96
6.4.2	实战——弹出信息	97
6.4.3	恢复交换图像	98
6.4.4	实战——打开浏览器窗口	98
6.4.5	实战——拖动AP元素	99
6.4.6	实战——改变属性	100
6.4.7	实战——设置效果	102
6.4.8	实战——显示/隐藏元素	103
6.4.9	实战——检查插件	105
6.4.10	实战——检查表单	106
6.4.11	实战——设置容器的文本	107
6.4.12	实战——设置文本域文字	109
6.4.13	设置框架文本	110
6.4.14	实战——设置状态栏文本	110
6.4.15	实战——调用JavaScript	111
6.4.16	实战——跳转菜单	112
6.4.17	跳转菜单开始	113
6.4.18	转到URL	113
6.4.19	预先载入图像	113
6.5	本章小结	114

## 第7章 CSS样式与Div+CSS布局 115

7.1	什么是CSS样式	115
7.1.1	认识CSS样式	115
7.1.2	“CSS样式”面板	115
7.1.3	CSS样式的基本写法	117
7.2	创建CSS样式	117
7.2.1	实战——创建标签CSS样式	118
7.2.2	实战——创建类CSS样式	119
7.2.3	实战——创建ID CSS样式	121
7.2.4	实战——创建复合CSS样式	123
7.2.5	实战——创建伪类CSS样式	125
7.3	设置CSS样式属性	128
7.3.1	实战——设置文本样式	128
7.3.2	实战——设置背景样式	130
7.3.3	实战——区块样式	131
7.3.4	实战——方框样式	133

7.3.5 实战——边框样式	134	8.6.4 实战——Spry可折叠面板	173
7.3.6 实战——列表样式	136	8.6.5 实战——Spry折叠式	175
7.3.7 实战——定位样式	138	8.6.6 实战——Spry工具提示	178
7.3.8 实战——扩展样式	139	8.7 本章小结	179
7.3.9 过渡样式	141		
7.4 CSS样式的特殊应用	142	<b>第9章 模板和库的运用</b>	<b>180</b>
7.4.1 实战——CSS类选区	142	9.1 使用模板	180
7.4.2 实战——Web字体	144	9.1.1 模板的特点	180
7.5 关于Div+CSS布局	146	9.1.2 实战——创建模板	180
7.5.1 什么是Div	146	9.1.3 实战——定义可编辑区域	181
7.5.2 插入Div	147	9.1.4 实战——定义可选区域	182
7.5.3 Div+CSS的优势	148	9.1.5 实战——定义可编辑可选区域	183
7.6 块元素和行内元素	149	9.1.6 定义重复区域	184
7.6.1 块元素	149	9.1.7 可编辑标签属性	184
7.6.2 行内元素	149	9.2 应用模板	184
7.7 CSS盒模型	149	9.2.1 实战——创建基于模板的页面	184
7.7.1 什么是CSS盒模型	149	9.2.2 删除页面中所使用的模板	188
7.7.2 实战——margin (边界)	150	9.2.3 更新模板及基于模板的网页	188
7.7.3 实战——padding (填充)	152	9.3 在网页中使用库项目	189
7.7.4 实战——border (边框)	153	9.3.1 实战——创建库项目	189
7.8 常用CSS定位方式	154	9.3.2 实战——插入库项目	191
7.8.1 CSS定位属性	154	9.3.3 库项目的编辑和更新	192
7.8.2 浮动定位	155	9.3.4 库项目属性	193
7.8.3 相对定位	155	9.4 本章小结	193
7.8.4 绝对定位	156		
7.8.5 固定定位	156	<b>第10章 在网页中插入表单元素</b>	<b>194</b>
7.9 本章小结	156	10.1 关于表单	194
		10.1.1 表单概述	194
<b>第8章 使用表格与框架布局</b>	<b>157</b>	10.1.2 认识表单元素	194
8.1 插入表格	157	10.2 插入表单元素	195
8.1.1 在网页中插入表格	157	10.2.1 实战——插入表单域	195
8.1.2 设置表格属性	157	10.2.2 实战——插入文本域	196
8.1.3 设置单元格属性	158	10.2.3 实战——插入密码域	198
8.2 选择表格元素	159	10.2.4 实战——插入多行文本域	199
8.2.1 实战——选择整个表格	159	10.2.5 插入隐藏域	200
8.2.2 实战——选择单元行或单元列	159	10.2.6 实战——插入复选框	201
8.2.3 实战——选择单元格	160	10.2.7 实战——插入单选按钮	202
8.3 表格特殊处理	161	10.2.8 实战——插入列表/菜单	203
8.3.1 实战——导入表格式数据	161	10.2.9 实战——插入跳转菜单	205
8.3.2 实战——表格排序	162	10.2.10 实战——插入图像域	207
8.4 创建框架网页	163	10.2.11 实战——插入文件域	208
8.4.1 创建框架集	163	10.2.12 实战——插入按钮	209
8.4.2 保存框架和框架集文件	164	10.3 实战——Spry验证表单	210
8.4.3 设置框架集属性	164	10.3.1 实战——使用Spry验证登录框	211
8.4.4 设置框架属性	165	10.3.2 设置Spry验证属性	212
8.5 选择框架和框架集	165	10.4 本章小结	213
8.5.1 在“框架”面板中选择框架或框架集	166		
8.5.2 在文档窗口中选择框架或框架集	166	<b>Photoshop CS6篇</b>	
8.6 使用Spry构件创建网页常见效果	166	<b>第11章 Photoshop CS6入门</b>	<b>215</b>
8.6.1 关于Spry构件	166	11.1 认识Photoshop CS6工作界面	215
8.6.2 实战——Spry菜单栏	167		
8.6.3 实战——Spry选项卡式面板	170		





11.1.1 Photoshop CS6工作区	215	13.1.2 实战——使用“矩形选框工具”	250
11.1.2 菜单栏	216	13.1.3 实战——使用“椭圆选框工具”	252
11.1.3 选项栏	217	13.1.4 实战——使用“单行选框工具”	253
11.1.4 文档窗口	217	13.1.5 套索工具组	254
11.1.5 状态栏	219	13.1.6 魔棒工具组	254
11.1.6 面板	219	13.1.7 修改选区	255
11.2 图像的类型和分辨率	220	13.2 修改图像	257
11.2.1 位图	220	13.2.1 橡皮擦工具组	257
11.2.2 矢量图像	220	13.2.2 图章工具组	257
11.2.3 分辨率	221	13.2.3 仿制图章工具	258
11.3 文件的基本操作	221	13.2.4 实战——使用“仿制图章工具”	258
11.3.1 新建文件	221	13.2.5 图案图章工具	259
11.3.2 打开文件	223	13.2.6 实战——使用“图案图章工具”	259
11.3.3 导入文件	223	13.2.7 修复工具组	260
11.3.4 置入文件	223	13.3 调整网页图像的颜色	262
11.3.5 保存文件	223	13.3.1 实战——调整图像的亮度	262
11.3.6 导出文件	223	13.3.2 实战——调整图像颜色	263
11.3.7 关闭文件	224	13.3.3 实战——调整图像的色调	264
11.4 图像编辑的辅助操作	224	13.4 实战——设计网站宣传广告	265
11.4.1 实战——使用标尺	224	13.5 本章小结	267
11.4.2 实战——使用参考线	225		
11.4.3 使用智能参考线	226		
11.4.4 使用网格	227		
11.4.5 实战——使用注释工具	227		
11.5 本章小结	228		
<b>第12章 使用Photoshop CS6绘制图像</b>	<b>229</b>		
12.1 调整图像	229	<b>第14章 使用文本和图层</b>	<b>268</b>
12.1.1 调整图像大小	229	14.1 输入文本	268
12.1.2 调整画布大小	230	14.1.1 文字工具组	268
12.2 基本绘图工具	231	14.1.2 实战——输入横排文字	269
12.2.1 画笔工具	231	14.1.3 实战——输入直排文字	270
12.2.2 铅笔工具	232	14.2 编辑文本	272
12.3 矢量绘图工具	233	14.2.1 设置文字格式	272
12.3.1 矩形工具	233	14.2.2 实战——创建变形文字	273
12.3.2 椭圆工具	234	14.2.3 实战——创建路径文字	275
12.3.3 圆角矩形工具	234	14.3 使用“图层”面板	277
12.3.4 直线工具	235	14.3.1 认识“图层”面板	277
12.3.5 自定形状工具	236	14.3.2 新建图层	279
12.4 钢笔工具	237	14.3.3 复制图层	281
12.4.1 使用“钢笔工具”	237	14.3.4 删除图层	281
12.4.2 添加和删除锚点	238	14.3.5 调整图层顺序	281
12.4.3 选择路径与锚点	239	14.3.6 链接图层	282
12.4.4 调整路径	239	14.3.7 合并图层	282
12.4.5 变换路径	240	14.4 添加图层样式	283
12.5 实战——设计房地产网站logo	240	14.4.1 实战——投影、内阴影图层样式	283
12.6 本章小结	248	14.4.2 实战——外发光、内发光图层样式	284
		14.4.3 实战——斜面和浮雕图层样式	285
		14.5 实战——设计网站导航栏	286
		14.6 本章小结	290
<b>第13章 修改图像的形状和颜色</b>	<b>249</b>		
13.1 创建与编辑选区	249	<b>第15章 网页动画制作与切片输出</b>	<b>291</b>
13.1.1 选框工具组	249	15.1 创建与编辑切片	291
		15.1.1 创建切片	291
		15.1.2 实战——使用“切片工具”创建切片	291
		15.1.3 编辑切片选项	292
		15.1.4 实战——选择和移动切片	293

15.1.5 删除切片	294
15.2 图像的优化与输出	295
15.2.1 优化图像	295
15.2.2 输出图像	298
15.3 创建GIF动画	299
15.3.1 认识“时间轴”面板	299
15.3.2 实战——创建GIF动画	300
15.3.3 实战——存储动画	303
15.4 实战——为网页创建切片并输出网页	304
15.5 本章小结	306

## 第16章 常用网页元素的设计 307

16.1 网站Logo	307
16.1.1 网站Logo的特点	307
16.1.2 实战——设计生活服务类网站Logo	308
16.2 网站按钮	314
16.2.1 网站按钮的特点	314
16.2.2 实战——绘制水晶质感按钮	315
16.3 网站广告	321
16.3.1 网站广告的优势	321
16.3.2 实战——设计网站弹出广告页面	321
16.4 网站导航菜单	329
16.4.1 网站导航菜单的要求	329
16.4.2 实战——设计游戏网站导航菜单	330
16.5 本章小结	334

# Flash CS6篇

## 第17章 Flash CS6入门 336

17.1 Flash动画基础	336
17.1.1 Flash动画基础	336
17.1.2 Flash动画术语	337
17.1.3 Flash动画的应用及发展前景	337
17.2 认识Flash CS6工作界面	340
17.2.1 Flash CS6工作区	340
17.2.2 菜单栏	341
17.2.3 舞台	343
17.2.4 时间轴	343
17.2.5 工具箱	344
17.2.6 “属性”面板	345
17.3 新建Flash文件	346
17.3.1 新建空白Flash文件	346
17.3.2 新建Flash模板文件	346
17.3.3 设置Flash文档属性	348
17.4 打开和保存Flash文件	349
17.4.1 打开Flash文件	349
17.4.2 直接保存Flash文件	349
17.4.3 另存为Flash文件	349
17.4.4 另存为Flash模板文件	350
17.4.5 关闭Flash文件	350
17.5 本章小结	350

## 第18章 使用Flash中的绘图工具 351

18.1 使用基本绘图工具	351
18.1.1 矩形工具和基本矩形工具	351
18.1.2 椭圆工具和基本椭圆工具	353
18.1.3 多角星形工具	355
18.1.4 线条工具	356
18.1.5 铅笔工具	356
18.1.6 刷子工具	357
18.1.7 喷涂刷工具	357
18.1.8 橡皮擦工具	359
18.1.9 实战——绘制可爱卡通小兔	359
18.2 高级绘图工具	363
18.2.1 钢笔工具	363
18.2.2 调整锚点和锚点转换	364
18.2.3 添加和删除锚点	365
18.2.4 实战——绘制卡通铅笔人	365
18.2.5 使用Deco工具	369
18.2.6 实战——绘制梦幻般精美图形	369
18.3 设置颜色	371
18.3.1 填充颜色和笔触颜色	371
18.3.2 设置颜色	372
18.4 使用“颜色”面板	373
18.4.1 填充纯色	373
18.4.2 填充渐变颜色	374
18.4.3 填充位图	375
18.5 墨水瓶工具和颜料桶工具	376
18.6 本章小结	377

## 第19章 文本与对象的操作 378

19.1 文本的类型	378
19.1.1 传统文本	378
19.1.2 TLF文本	378
19.2 创建文本	379
19.2.1 实战——创建静态文本	379
19.2.2 实战——创建动态文本	380
19.2.3 实战——创建输入文本	381
19.3 文本的编辑处理	382
19.3.1 选择和移动文本	382
19.3.2 为文本设置超链接	383
19.3.3 实战——检查拼写	383
19.3.4 查找和替换	384
19.3.5 实战——分离文本	384
19.3.6 实战——分散到图层	386
19.4 对象的基本操作	388
19.4.1 选择对象	388
19.4.2 移动对象	390
19.4.3 复制对象	391
19.4.4 删除对象	392
19.5 对象变形操作	392
19.5.1 变形点	393
19.5.2 自动变换对象	393
19.5.3 缩放对象	394



19.5.4	旋转和倾斜对象	394
19.5.5	扭曲对象	395
19.5.6	封套对象	396
19.6	本章小结	396

## 第20章 元件与“库”面板 397

20.1	认识“时间轴”面板	397
20.2	关于帧	398
20.2.1	帧	398
20.2.2	关键帧	398
20.2.3	空白关键帧	398
20.2.4	关于帧频	399
20.3	帧的编辑操作	399
20.3.1	插入帧	399
20.3.2	选择帧	400
20.3.3	复制帧	401
20.3.4	移动帧	401
20.3.5	删除和清除帧	402
20.3.6	翻转帧	402
20.3.7	帧的转换	402
20.3.8	帧标签	403
20.4	元件基础	403
20.4.1	什么是元件	403
20.4.2	元件的类型	404
20.5	创建元件	404
20.5.1	创建图形元件	404
20.5.2	创建影片剪辑元件	405
20.5.3	创建按钮元件	405
20.5.4	转换为元件	405
20.5.5	实战——制作基础按钮动画	406
20.5.6	实战——制作马儿奔跑动画	407
20.6	使用“库”面板	409
20.6.1	认识“库”面板	409
20.6.2	管理库项目	410
20.6.3	使用公共库	411
20.7	使用动画预设	412
20.7.1	预览动画预设	412
20.7.2	实战——使用动画预设制作文字入场动画	412
20.8	本章小结	415

## 第21章 制作Flash动画 416

21.1	逐帧动画	416
21.1.1	逐帧动画的特点	416
21.1.2	实战——制作眩光文字动画	416
21.2	形状补间动画	419
21.2.1	形状补间动画的特点	419
21.2.2	实战——制作闪耀的太阳动画	420
21.3	补间动画	423
21.3.1	补间动画的特点	423
21.3.2	实战——制作雪人滑雪动画	424
21.4	传统补间动画	427

21.4.1	传统补间动画的特点	427
21.4.2	实战——制作网站活动广告条	427

21.5	引导动画	431
21.5.1	引导动画的特点	431
21.5.2	实战——制作蝴蝶飞舞动画	431
21.6	遮罩动画	435
21.6.1	遮罩动画的特点	435
21.6.2	实战——制作网站开场动画	435
21.7	本章小结	438

## 第22章 使用ActionScript 3.0 439

22.1	了解ActionScript	439
22.1.1	ActionScript的发展	439
22.1.2	ActionScript 3.0的特点	440
22.2	ActionScript 3.0基础	440
22.2.1	ActionScript 3.0中的变量和数据类型	440
22.2.2	ActionScript 3.0语法	442
22.3	常用ActionScript语句	443
22.3.1	播放控制	444
22.3.2	播放跳转	444
22.3.3	条件语句	444
22.3.4	循环语句	446
22.4	代码的输入	447
22.4.1	在时间轴上输入代码	447
22.4.2	创建ActionScript文件	448
22.5	对象处理	449
22.5.1	属性	449
22.5.2	方法	449
22.6	实战——制作网站宣传栏动画	449
22.7	本章小结	453

## 第23章 测试、导出与发布动画 454

23.1	优化与测试Flash动画	454
23.1.1	优化Flash动画	454
23.1.2	实战——测试Flash动画	455
23.2	导出Flash动画	456
23.2.1	实战——导出Flash动画	456
23.2.2	实战——导出图像	457
23.3	发布Flash动画	458
23.3.1	发布为Flash影片	458
23.3.2	发布为HTML页面	459
23.3.3	发布为GIF图像	461
23.3.4	预览发布效果	462
23.3.5	发布Flash动画	462
23.4	实战——制作网站欢迎动画并发布	462
23.5	本章小结	468

## 综合商业案例篇

## 第24章 设计制作电子商务网站 470

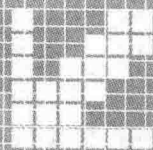
24.1	电子商务网站的特点	470
------	-----------	-----

24.1.1	电子商务网站的分类	470
24.1.2	电子商务网站的设计原则	471
24.2	<b>使用Photoshop设计网站首页</b>	471
24.2.1	实战——设计网站首页	471
24.2.2	实战——切割页面素材	479
24.3	<b>实战——制作网站中的Flash动画</b>	482
24.4	<b>实战——使用Dreamweaver制作网站页面</b>	486
24.5	<b>本章小结</b>	495

以下内容见光盘

第25章	<b>设计制作游戏网站</b>	496
25.1	<b>游戏网站的特点</b>	496

25.1.1	游戏网站的分类	496
25.1.2	游戏网站的设计原则	497
25.2	<b>使用Photoshop设计网站首页</b>	498
25.2.1	实战——设计网站首页	498
25.2.2	实战——切割页面素材	508
25.3	<b>制作网站中的Flash动画</b>	511
25.3.1	实战——制作游戏按钮动画	511
25.3.2	实战——制作导航菜单动画	518
25.4	<b>实战——使用Dreamweaver制作网站页面</b>	525
25.5	<b>本章小结</b>	535



# 入门篇

➤ 第1章 了解网页设计

➤ 第2章 网站的分类与配色

想要成为网页设计高手，制作出精美的网站页面，不仅需要能够熟练的使用网页设计制作的相关软件，掌握网页设计相关的一些基本概念和设计常识也是非常有必要的，这样可以使读者对网页设计有更加深入的了解。本章主要讲解有关网页设计的相关知识，包括网页设计的概念和术语、网页设计的元素和版式、网站开发常用的软件和技术以及网站建设的基本流程等。

## 1.1 什么是网页设计

作为上网的主要依托，网页因人们频繁地使用网络而变得越来越重要，这使得网页设计也得到了发展。网页讲究的是排版布局，其目的就是提供给每一个浏览者一种布局更合理、功能更强大、使用更方便的形式，使他们能够愉快、轻松、快捷地了解网页所提供的信息。

网页设计是近年来兴起的设计领域。由于互联网是继报纸、广播、电视之后的又一全新的媒介，因此网页设计代表着一种新的设计思路。同时，网页设计也是一种为客户服务的理念，一种对网络特点的把握和对网络限制条件的理解。

### 1.1.1 网页设计概述

随着时代的发展、科学的进步、需求的不断提高，网页设计已经在短短数年内跃升成为一个新的艺术门类，而不再仅仅是一门技术。相比其他传统的艺术设计门类而言，它更突出艺术与技术的结合、形式与内容的统一、交互与情感的诉求。

在这种时代背景的要求下，人们对网页产生了更深层次的审美需求。网页不仅要把各种信息简单地、清晰地表达出来，更要通过各种设计方法与技术技巧，让受众能更多更有效地接收网页上的各种信息，从而对网站留下深刻的印象，催生消费行为，提升企业品牌形象。

随着互联网技术的进一步发展普及，当今时代的网站，更注重审美的要求和个性化的视觉表达，这也对网页设计师提出了更高层次的要求。一般来说，平面设计中的审美观点以及利用各种色彩的搭配营造出不同氛围、不同形式的美，都可以套用到网页设计上来。

但网页设计也有自己的独特性，在颜色的使用上，它有自己的标准色——“安全色”；在界面设计上，要充分考虑到浏览者使用的不同浏览器、不同分辨率的各种情况；在元素的使用上，它可以充

分利用多媒体的长处，选择最恰当的音频与视频相结合的表达方式，给用户以身临其境的感觉和比较直观的印象。说到底，这还只是一个比较模糊抽象的概念，在网络世界中，有许许多多设计精美的网页值得去学习、欣赏和借鉴，如图1-1所示。



图1-1 精美网页欣赏



图1-1 精美网页欣赏(续)

图1-1所示的网页，也仅仅是互联网海洋中众多优秀网页作品的一朵朵小浪花而已，但从以上作品中不难看出，一般好的网站应该给人有这样的感觉：干净整洁、条理清晰、引人入胜。优秀的网页设计作品是艺术与技术的高度统一，它应该包含视听元素与版式设计两项内容；以主题鲜明、形式与内容相统一、强调整体为设计原则；具有交互性、持续性、多维性、综合性、艺术与技术结合的紧密性等特点。

### 1.1.2 网页与网站

网页是Internet的基本信息单位，英文为Web Page。一般网页上都会有文本和图片等信息，而复杂一些的网页上还会有声音、视频、动画等多媒体内容。进入网站首先看到的是其主页，主页集成了指向二级页面以及其他网站的链接。浏览者进入主页后可以浏览相应的网页内容并找到感兴趣的链接，通过单击该链接可以跳转到其他网页，图1-2所示为腾讯网站首页面。



图1-2 腾讯网站首页面

**提示**

在网页中，文本内容是最常见的，早期的网页就是全部由文本构成的。随着技术的发展，网页中逐步添加了图像、动画、音乐、视频等多媒体内容，从而使网页更加美观，更具有视觉冲击力。

容来决定，比如由多少个网页构成、如何分类等。当然一个网站也可以只有一个网页即首页，但是这种情况很少见，也不向大家推荐。

网站，英文为Web Site。简单来说网站是多个网页的集合，其中包括一个首页和若干个分页。首页是访问这个网站时打开的第一个网页。除了首页，其他的网页即是分页，图1-3所示为新浪网站的一个分页——“新闻中心”。虽然网站是多个网页的集合，但它又不是简单的集合，这要根据该网站的内



图1-3 新浪网站“新闻中心”分页面



### 1.1.3 静态网页与动态网页

静态网页是相对于动态网页而言的，并不是说网页中的元素都是静止不动的。静态网页是指浏览器与服务器端不发生交互的网页，但网页中的GIF动画，Flash动画等也都会发生变化。

静态网页的执行过程大致为：

- 浏览器向网络中的服务器发出请求，指向某个静态网页。
- 服务器接到请求后传输给浏览器，此时传送的只是文本文件。
- 浏览器接到服务器传来的文件后解析HTML标签，将结果显示出来。

动态网页中除了包含静态网页中的元素外，还包括一些应用程序，这些程序需要浏览器与服务器之间发生交互行为，而且应用程序的执行需要服务器中的应用程序服务器才能完成。目前的动态网页主要使用ASP、PHP、JSP和.NET等程序。

### 1.1.4 网页设计中的术语

在相同的条件下，有些网页不仅美观、大方，而且打开的速度也非常的快，而有些网页却要等很久，这就说明网页设计不仅仅是需要页面精美、布局整洁，很大程度上还要依赖于网络技术。因此网站不仅仅是设计者审美观、阅历的体现，更是设计者知识面、技术等综合素质的展示。

下面向大家介绍一些与网页设计相关的术语，只有了解了网页设计的相关术语，才能够制作出具有艺术性和技术性的网页。

#### ● 因特网

因特网，英文为Internet，整个因特网的世界是由许许多多遍布全世界的电脑组织而成的，一台电脑在连接上网的一瞬间，它就已经是因特网的一部分了。网络是没有国界的，通过因特网，随时可传递文件信息到世界上任何因特网所能包含的角落，当然也可以接收来自世界各地的实时信息。

在因特网上查找信息，“搜索”是最好的办法。比如可以使用搜索引擎“百度”，它具有强大的搜索功能，只需在文本框中输入几个查找内容的关键字，就可以找到成千上万与之相关的信息，如图1-4所示。



图1-4 搜索到的相关信息

#### ● 浏览器

浏览器是安装在电脑中用来查看因特网中网页的一种工具，用户都要在电脑上安装浏览器来“阅读”网页中的信息，这是使用因特网的最基本的条件，就好像要用电视机来收看电视节目一样。目前大多数用户所用的Windows操作系统中已经内置了浏览器。

#### ● URL

URL是Universal Resource Locator的缩写，中文为“全球资源定位器”，是网页在因特网中的地址和访问方式，通过URL可以找到特定的网页。例如通过“搜狐”的URL：www.sohu.com，可对搜狐的主页进行访问，如图1-5所示。



图1-5 浏览器地址栏中输入的站点URL

#### ● HTTP

HTTP是Hypertext Transfer Protocol的缩写，中文为“超文本传输协议”，是一种最常用的网络通信协议。如果想链接到某一特定的网页，就必须通过HTTP协议，不论使用哪一种网页编辑软件，在网页中加入什么资料，或是使用哪一种浏览器，利用



HTTP协议都可以看到正确的网页效果。

### ● TCP/IP

TCP/IP是Transmission Control Protocol/Internet Protocol的缩写，中文为“传输控制协议/网络协议”，是因特网所采用的标准协议。只要遵循TCP/IP协议，不管电脑是什么系统或平台，均可以在因特网的世界中畅行无阻。

### ● FTP

FTP是File Transfer Protocol的缩写，中文为“文件传输协议”，与HTTP协议相同，它也是URL地址使用的一种协议名称，以指定传输某一种因特网资源。HTTP协议用于链接到某一网页，而FTP协议则是用于上传或是下载文件。

### ● IP地址

IP地址是分配给网络上计算机的一组由32位二进制数值组成的编号，来对网络中计算机进行标识。为了方便记忆地址，采用了十进制标记法，每个数值小于等于225，数值中间用“.”隔开。一个IP地址相对一台计算机并且是唯一的，这里提醒大家注意的是所谓的唯一是指在某一时间内唯一。如果使用动态IP，那么每一次分配的IP地址是不同的，在使用网络的这一时段内，这个IP是唯一指向正在使用的计算机的；另一种是静态IP，是固定将这个IP地址分配给某计算机使用的。网络中的服务器使用的就是静态IP。

### ● 域名

IP地址是一组数字，记忆起来不够方便，因此人们给每个计算机赋予了一个具有代表性的名字，这就是主机名。将由英文字母或数字组成的主机名和IP对应起来就是域名，它能方便大家记忆。

域名和IP地址是可以交替使用的，但一般域名还是要通过转换成IP地址才能找到相应的主机，这就是上网的时候经常用到的DNS域名解析服务。

### ● 虚拟主机

虚拟主机（Virtual Host/Virtual Server）是使用特殊的软硬件技术，把一台计算机主机分成一台台“虚拟”的主机，每一台虚拟主机都具有独立的域名和IP地址（或共享的IP地址），有完整的Internet服务器（WWW、FTP、Email等）功能。在同一台硬件、同一个操作系统上，运行着为多个用户打开的不同的服务器程序，互不干扰；而各个用户拥有自己的一部分系统资源（IP地址、文件存储空间、

内存、CPU时间等）。虚拟主机之间完全独立，并可由用户自行管理，在外界看来，每一台虚拟主机和一台独立的主机的表现完全一样。

虚拟主机属于企业在网络营销中比较简单的应用，适合初级建站的小型企事业单位。这种建站方式，适合于企业宣传、发布比较简单的产品和经营信息。

### ● 租赁服务器

租赁服务器是通过租赁ICP的网络服务器来建立自己的网站。

使用这种建站方式，用户无须购置服务器只需租用服务器的线路、端口、机器设备和所提供的信息发布平台就能够发布企业信息，开展电子商务。它能替用户减轻初期投资的压力，减少对硬件长期维护所带来的人员及机房设备投入，使用户既不必承担硬件升级负担又同样可以建立一个功能齐全的网站。

### ● 主机托管

主机托管是企业将自己的服务器放在ICP的专用托管服务器机房，利用他们的线路、端口、机房设备为信息平台建立自己的宣传基地和窗口。

使用独立主机是企业开展电子商务的基础。虚拟主机会被共享环境下的操作系统资源所限，因此，当用户的站点需要满足日益发展的要求时，虚拟主机将不再能满足用户的需要，这时候用户需要选择使用独立的主机。

## 1.2 网页设计元素及版式

现代的网页如同门面，小到个人主页，大到公司、政府部门，以及国际组织等，在网络上无不以网页作为自己的门户。当进入某一个网站时，首先映入眼帘的是该网站的网页界面，如页面的框架与构图、导航系统的设置、内容的安排、按钮的摆放、色彩的应用等，这一切都是网页设计的范畴，也都是网页设计师的工作，称之为网页艺术设计。

### 1.2.1 网页构成元素

网页实际上就是一个文件，这个文件存放在世界上某个地方的某一台计算机中，而且这台计算机