



职业技术 · 职业资格培训教材

# 网页设计 制作员

(高级)第2版



人力资源和社会保障部教材办公室 组织编写  
上海市职业培训研究发展中心



Welcome to **DjoIncorporation**  
We are a growing consulting firm that bridges technology products and services gap between the United States and clients vary from those in developing to emerging markets. By helping to bridge the technology, financial services or information gap could significantly enhance productivity, efficiency, cost reduction and competitive advantage in their local markets or in a global economy. Through strategic partnerships, affiliations, or subsidiaries with shared resources; we offer our clients the utmost quality with insightful industry experience in providing solutions to perceived complicated business needs. Our business is defined by our core values of integrity, quality, and excellence; these values are a preferred firm by every diverse clients.

**REUTERS**  
British Airways to launch transatlantic carrier; report... Reuters.com  
U.S. auditors bash Air Force over refueling tanker... Reuters.com  
Mexican deal to buy Huntsman on verge of collapse... Reuters.com

中国劳动社会保障出版社



职业技术 · 职业资格培训教材

# 网页设计 制作员

(高级)第2版



主 编 李克非

编 者 程渊敏 陈晓东 蔡 佳 徐慧华

主 审 陈文培



中国劳动社会保障出版社

Get these headlines on your site

**图书在版编目(CIP)数据**

网页设计制作员：高级/上海市职业培训研究发展中心组织编写. —2版. —北京：中国劳动社会保障出版社，2010

1 + X 职业技术·职业资格培训教材

ISBN 978 - 7 - 5045 - 8479 - 3

I. ①网… II. ①上… III. ①主页制作-技术培训-教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 146990 号

**中国劳动社会保障出版社出版发行**

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码：100029)

出版人：张梦欣

\*

北京北苑印刷有限责任公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米 × 1092 毫米 16 开本 22.25 印张 1 印张彩插页 436 千字

2010 年 9 月第 2 版 2010 年 9 月第 1 次印刷

定价：45.00 元

读者服务部电话：010 - 64929211/64921644/84643933

发行部电话：010 - 64961894

出版社网址：<http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话：010 - 64954652

如有印装差错，请与本社联系调换：010 - 80497374

## 内 容 简 介

本教材由人力资源和社会保障部教材办公室、上海市职业培训研究发展中心依据上海 1 + X 网页设计制作员（三级）职业技能鉴定细目组织编写。教材从强化培养操作技能，掌握实用技术的角度出发，较好地体现了当前最新的实用知识与操作技术，对于提高从业人员基本素质，掌握高级网页设计制作员的核心知识与技能有直接的帮助和指导作用。

本教材在编写中根据本职业的工作特点，以能力培养为根本出发点，采用模块化的编写方式。本教材分为上、下两篇，内容分为 8 章，主要内容包括：Flash CS3 的综合应用，脚本编程 JavaScript，Photoshop CS3 综合应用，设计网站总体效果，设计制作网站主要页面效果图，设计网页动画和图像效果，设计制作网页动态效果等，另外，为便于读者掌握本教材的重点内容，专列综合操作案例一章，通过 6 个任务来检验和巩固所学知识与技能。

本教材可作为网页设计制作员（三级）职业技能培训与鉴定考核教材，也可供全国中、高等职业技术学院相关专业师生参考使用，以及本职业从业人员培训使用。

# 前 言

职业资格证书制度的推行，对广大劳动者系统地学习相关职业的知识和技能，提高就业能力、工作能力和职业转换能力有着重要的作用和意义，也为企业合理用工以及劳动者自主择业提供了依据。

随着我国科技进步、产业结构调整以及市场经济的不断发展，特别是加入世界贸易组织以后，各种新兴职业不断涌现，传统职业的知识和技术也愈来愈多地融进当代新知识、新技术、新工艺的内容。为适应新形势的发展，优化劳动力素质，上海市人力资源和社会保障局在提升职业标准、完善技能鉴定方面做了积极的探索和尝试，推出了1+X的鉴定考核细目和题库。1+X中的1代表国家职业标准和鉴定题库，X是为适应上海市经济发展的需要，对职业标准和题库进行的提升，包括增加了职业标准未覆盖的职业，也包括对传统职业的知识技能要求的提高。

上海市职业标准的提升和1+X的鉴定模式，得到了国家人力资源和社会保障部领导的肯定。为配合上海市开展的1+X鉴定考核与培训的需要，人力资源和社会保障部教材办公室、上海市职业培训研究发展中心联合组织有关方面的专家、技术人员共同编写了职业技术·职业资格培训系列教材。

职业技术·职业资格培训教材严格按照1+X鉴定考核细目进行编写，教材内容充分反映了当前从事职业活动所需要的最新核心知识与技能，较好地体现了科学性、先进性与超前性。聘请编写1+X鉴定考核细目的专家，以及相关行业的专家参与教材的编审工作，保证了教材与鉴定考核细目和题库的紧密衔接。

职业技术·职业资格培训教材突出了适应职业技能培训的特色，按等级、分模块单元的编写模式，使读者通过学习与培训，不仅能够有助于通过鉴定考核，而且能够有针对性地系统学习，真正掌握本职业的实用技术与操作技能，



从而实现我会做什么，而不只是我懂什么。

本教材虽结合上海市对职业标准的提升而开发，适用于上海市职业培训和职业资格鉴定考核，同时，也可为全国其他省市开展新职业、新技术职业培训和鉴定考核提供借鉴或参考。

新教材的编写是一项探索性工作，由于时间紧迫，不足之处在所难免，欢迎各使用单位及个人对教材提出宝贵意见和建议，以便教材修订时补充更正。

人力资源和社会保障部教材办公室

上海市职业培训研究发展中心

（此处为大量模糊倒置的印刷文字，内容无法辨识）

# 改版说明

1 + X 职业技术·职业资格培训教材《网页设计制作员（高级）》自 2007 年出版以来，受到了广大从业人员和网页设计爱好者的欢迎，在网页设计制作员职业资格鉴定和职业技能培训中发挥了巨大的作用。随着网页设计制作行业的迅速发展和社会需求的不断变化，对网页设计制作从业人员需要掌握的职业技能有了新的要求。在此形势下，人力资源和社会保障部教材办公室与上海市职业培训研究发展中心联合组织有关方面的专家和技术人员，依据网页设计制作员职业技能鉴定细目，对《网页设计制作员（高级）》教材进行了改版工作，使教材能够适应行业的发展和社会的需要，更好地为从业人员和广大社会读者服务。

第 2 版教材共分上下两篇，上篇为网页设计制作基础，在中级教材的基础上，进一步具体介绍了 Flash CS3、脚本编程 JavaScript，Photoshop CS3 的综合应用；下篇为网页设计制作综合应用，通过具体的案例操作，完成了整个网页设计与制作的各种效果。为了更好地检验和巩固所学知识，第 2 版教材设置了“综合操作案例”，通过 6 个操作任务的逐步讲解，详细地演示了网页设计制作综合技能，设计制作网页动画、图像效果及动态效果，进一步加深读者的印象，真正达到学寓于用的效果。

第 2 版教材以实际案例为基础，手把手地指导读者完成网页设计制作中各个环节所要完成的任务，详细介绍如何合理地利用网页设计软件进行设计与制作，使读者能够制作设计网站的总体效果、动画和图像等各种效果。

第 2 版教材增加了“训练与提高”“考场练兵”等版块。“训练与提高”要求读者在“技能要求”的基础上，完成其他相似步骤的操作，读者可以通过训练，加深印象，提高实际操作能力；“考场练兵”模拟技能考核的考场环境，提供了“试题单”和“参考答案”，读者可以快捷地学习操作和应用，实



战性非常强。

另外，本教材还增加了网页中常用的脚本语言 JavaScript 的相关语法介绍。JavaScript 语言能够很好地增强网页的交互性和用户体验，读者通过对该语言的学习，能够进一步提高网页设计制作能力。

为方便读者更好地使用本教材，本教材提供了与章节相对应的配套素材，读者可在 <http://www.class.com.cn/datas/086036.rar> 下载。

2005 年《(高级) 网页设计制作员》教材编委会在《(高级) 网页设计制作员》教材编委会成立 1 周年之际，出版了《(高级) 网页设计制作员》教材。该教材在《(高级) 网页设计制作员》教材的基础上，增加了 JavaScript 的相关内容，使教材更加完整。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。

本教材共分上下两篇，上篇为网页设计制作员基础知识，下篇为网页设计制作员综合应用。上篇具体介绍了 Flash CS3、脚本编程 JavaScript、Photoshop CS3 的综合应用；下篇为网页设计制作员综合应用，通过具体的案例讲解，完成了整个网页设计制作员的知识。为了更好地检验学习效果，教材在每章末尾设置了“综合案例”，通过 6 个操作任务逐步讲解，详细地演示了网页设计制作员的操作步骤及效果，进一步加深读者对网页设计制作员操作技能的理解。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。

本教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。

本教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。教材在编写过程中，广泛征求了行业专家的意见，力求做到内容翔实、重点突出、循序渐进。

# 目 录

## 上篇 基础知识篇

75	.....	2 元单区卷	
75	.....	2 元单区卷	
77	.....	4 元单区卷	
●	<b>第1章 Flash CS3 的综合应用</b> .....		3
	第1节 Flash CS3 的新增功能 .....		14
80	第2节 Flash Action 基本语法介绍 .....		19
82	学习单元1 Flash Action 语法 .....		19
91	学习单元2 影片剪辑的概述 .....		24
91	第3节 制作交互动画 .....		28
98	学习单元1 数据类型 .....		28
100	学习单元2 Flash ActionScript 控制语句 .....		32
112	学习单元3 Flash Action 函数 .....		40
●	<b>第2章 脚本编程 JavaScript</b> .....		46
131	第1节 JavaScript 基本语法 .....		51
142	学习单元1 JavaScript 数据类型 .....		51
148	学习单元2 变量 .....		55
148	学习单元3 运算符和表达式 .....		57
151	第2节 JavaScript 基本语句介绍 .....		61
151	学习单元1 if 语句 .....		61
151	学习单元2 while 语句 .....		64
160	学习单元3 for 语句 .....		67
160	第3节 JavaScript 处理事件 .....		70
160	学习单元1 单击事件 .....		70



# 目 录

学习单元2	鼠标悬停事件 .....	72
学习单元3	鼠标离开事件 .....	75
学习单元4	其他事件属性 .....	77
<b>第3章</b>	<b>Photoshop CS3 综合应用</b> .....	<b>80</b>
第1节	Photoshop CS3 的新增功能 .....	85
第2节	Photoshop 实际应用 .....	91
学习单元1	Photoshop 的选区操作 .....	91
学习单元2	Photoshop 图像色彩处理 .....	98
学习单元3	Photoshop 文字的应用 .....	108
学习单元4	Photoshop 图层的应用 .....	115
<b>下篇 综合应用</b>		
<b>第4章</b>	<b>设计网站总体效果</b> .....	<b>131</b>
第1节	色彩分析及定位 .....	145
第2节	进行网站设计创意 .....	148
学习单元1	用户需求分析并确认 .....	148
学习单元2	编写网站 UI 设计方案 .....	151
第3节	网站效果的规划处理 .....	157
学习单元1	分析并设计网站的功能模块 .....	157
学习单元2	确定网页设计风格 .....	160
学习单元3	确定网页的动态效果 .....	166



<b>第5章 设计制作网站主要页面效果图</b> .....	176
第1节 用 Photoshop 绘制效果图 .....	181
第2节 制作切片生成网页 .....	192
第3节 用 Dreamweaver 完善网页功能 .....	198
<b>第6章 设计网页动画和图像效果</b> .....	221
第1节 网页主要元素的设计 .....	226
学习单元1 网站主标志的设计 .....	226
学习单元2 导航设计 .....	238
学习单元3 设计制作图像 .....	254
第2节 设计制作 Flash 动画 .....	265
学习单元1 Flash 高级动画制作 .....	265
学习单元2 色彩的搭配及动画创意 .....	270
<b>第7章 设计制作网页动态效果</b> .....	279
第1节 JavaScript 文本特效 .....	281
第2节 JavaScript 时间特效 .....	286
第3节 鼠标特效的实现 .....	291
第4节 窗口特效 .....	298
<b>第8章 综合操作案例</b> .....	305
模块一 网页设计综合技能 .....	306
操作任务 设计网站方案及页面 .....	306
模块二 设计制作网页动画、图像效果及动态效果 .....	330
操作任务1 设计制作页面效果图 .....	330



170	操作任务2 制作网站主标志	339
181	操作任务3 设计网站导航	344
192	操作任务4 设计制作Flash动画	352
198	操作任务5 设计制作并设置网页动态效果	356

221	第8章 网页动画特效	
226	1节 网页主要元素的设计	
226	2节 网站主标志的设计	
238	3节 网站导航设计	
244	4节 动画制作	
252	5节 Flash动画制作	
262	6节 Flash高级动画制作	
270	7节 网页动画特效的配色	

279	第7章 网页特效制作	
281	1节 文本特效	
286	2节 时间特效	
291	3节 鼠标特效的实现	
298	4节 窗口特效	

302	第6章 综合案例	
306	1节 网页综合设计	
306	2节 网页文案设计	
330	3节 网页动画、图像特效及动态效果	
330	4节 网页特效制作	

# 目录

## 上篇

### 基础知识篇

# 引 言

制作一个网站需要很多技术，包括网页图像的设计处理、网页动画的制作、脚本语言的编写、网页风格的创意。在四级教材中已学习了网页设计的基本方法和理论。那么为什么要这样做呢？怎样才能做得更好呢？在本篇的知识介绍中，将循序渐进地学习一个高级网页设计师所必备的技能：程序设计及图像制作。

基础网络应用





## 学习目标

掌握 Flash 基本脚本语言

能够熟练使用 Flash CS3

## 知识准备

Flash 是当前最流行的支持网页并基于矢量图形的动画制作软件。它的主要特点是生成动画体积很小，易于在网上传播，和其他流媒体一样，它可以边下载边播放。在《网页设计制作员（中级）第2版》中已介绍了 Flash CS3 软件的基本功能，现在要进一步深入探讨 Flash 的另一个强大功能：ActionScript。利用它不仅可以动态地控制动画的进行，而且能进行各种计算，甚至进行复杂的用户前后台交互功能。

### 1. ActionScript 常用术语

ActionScript 是 Flash 的脚本语言，与 JavaScript 相似，是一种面向对象的编程语言。要有效地使用编程语言，首先必须了解其中常用的一些特定的术语和规范。下面将针对一些常用的 ActionScript 术语进行介绍。

#### (1) actions (动作)

actions 就是程序语句，它是 ActionScript 脚本语言的灵魂和核心。用于控制在动画播放中相应的程序流程和播放状态。例如，过去曾用过的 stop, play, goto 等都是动作，分别用于控制动画过程中的停止、播放、播放位置的转移等。

#### (2) events (事件)

简单地说，要执行某一个动作，必须提供一定的条件，如需要某一个事件对该动作进行的一种触发，那么这个触发功能的部分就是 ActionScript 中的事件。例如鼠标的移动、单击与放开；键盘上某键的敲击及影片剪辑的下载等都可以作为事件。在后面的例子中会有如下程序：

```
on (press) {  
    gotoAndPlay (2)  
}
```

其中的 press 表示“点击鼠标”这个事件，该事件触发了“移动到第2帧并播放”这个动作。

## 小贴士

因为每种事件都代表有不同的情况发生，所以必须决定程序代码应该写在哪一个事件中，对于同一个按钮或影片剪辑而言，也可以同时指定多个不同的要做的动作。当 ActionScript 不是添加在帧上而是添加在实例中时，请注意对实例的选定。由于动作面板只有一个，因此还要注意不论是帧还是实例动作，在同一面板中编写时都要认真仔细。明确当前编写的程序的目标物，避免发生混淆。

### (3) class (类)

class 是一系列相互之间有联系的数据的集合，用来定义新的对象类型。

### (4) constructor (构造器)

constructor 是用于定义类的属性和方法的函数。例如，要定义一个圆类，只要在构造器函数中定义其圆心的坐标和圆的半径即可。程序如下：

```
function Circle (x, y, radius) {
    this._x = x;
    this._y = y;
    this._radius = radius;
}
```

以后使用这个类时只要调用该函数，并且给这 3 个量赋值，即可得到相应的圆。

### (5) expressions (表达式)

expressions 是语句中能够产生一个值的任一部分。

### (6) function (函数)

function 指可以被传送参数并能返回值的以及可重复使用的代码块。

### (7) identifiers (标示符)

identifiers 是用于识别某个变量、属性、对象、函数或方法的名称。这种名称遵循一定的命名规则，即作为名字的第一个字符必须是字母、下划线或美元符号“\$”三者中的一种，第二个字符以后必须是字母、数字、下划线或美元符号。例如 bestStar 是一个合法的标志符，而 123aaa 不是合法的标志符。

### (8) instances (实例)

instances 是属于某个类的对象，一个类的每一个实例都包含类的所有属性和方法。例如，所有影片剪辑都是剪辑这个类的实例，它们都有诸如 `_alpha` 和 `_visible` 这样的特性，以及 `gotoAndPlay` 和 `getURL` 这样的方法。