

---

## 内容提要

Adobe Web Collection 是由 Adobe 公司开发的，用于制作动态的、交互式 Web 站点的专业工具包。它包含了 Photoshop、Illustrator、LiveMotion 和 GoLive 4 个软件。

本书全面、综合地介绍了 Adobe Web Collection 中各个软件的使用方法以及在设计、编辑和维护一个优秀 Web 站点中的应用。

全书共分为 6 篇共 25 章。内容涵盖了 Adobe Web Collection 的基本要点，尤其侧重于介绍在网页制作方面的应用和一些高级技巧，其中用 Photoshop 编辑高质量的图片，Illustrator 用于优化矢量图片，LiveMotion 用于制作常用的动画效果；GoLive 对 Web 页面做整体的设计和编辑。

通过本书提供丰富的实例和软件的综合应用，使你做到举一反三，设计出有创意、又有效率和极具专业水准的网页。

本书既可以作为 Adobe 系列软件使用的教材，也可以作为网页设计者的参考手册。

# 前 言

Adobe Web Collection 是由 Adobe 公司开发的，用于制作效果强烈、交互式 Web 站点的专业工具包。它实际上就是 Adobe 公司四个著名程序 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe LiveMotion 和 Adobe GoLive 的组合。它们具备了设计、编辑和维护一个优秀 Web 站点所需的一切功能。其中 Photoshop 主要编辑一些高质量的图片，Illustrator 主要是创建和优化矢量图片，LiveMotion 主要用于制作网页上常用的动画效果，而 GoLive 则对整个 Web 页面做整体的设计和编辑。由此可见，利用 Adobe 的这 4 种产品，可以使 Web 页面的创建、设计、修改一体化，大大提高页面的设计效率和质量。

本书的目的主要就是系统地介绍 Adobe 这 4 种产品在 Web 页面设计方面的应用，使读者在阅读本书之后，能独立地利用这四种产品设计具有动感效果、交互效果的页面。

本书的内容总共分为 6 篇 25 章。第 1 篇主要介绍了网页制作的基本知识和 Adobe Web Collection 的总体认识，第 2 篇是讲述如何利用 Photoshop 来处理图片，第 3 篇讲述了在 Illustrator 中创建 Web 图片；第 4 篇重点介绍了利用 LiveMotion 制作动画效果；第 5 篇系统讲解了在 GoLive 中进行网页编排，生成网页及其管理网站；第 6 篇主要介绍了 Adobe Web Collection 的综合实例。另外，在每一章最后，我们都给出了一个运用本章知识制作的小例子，使读者能够及时地巩固所学的知识点。

本书中所介绍的软件均是 Adobe 公司的最新版本，它们分别是 Photoshop 6.0、Illustrator 9.0、LiveMotion 1.0 和 GoLive 5.0。

在本书的编写过程中，徐孝根同志对本书的编排以及诸多细节方面提供了很多宝贵的意见，作者在此表示衷心的感谢。另外，本书的出版得到了科海培训中心的鼎力支持，在此一并表示感谢。

由于作者水平有限，再加上本书创作时间仓促，难免书中存在疏漏和错误之处，敬请读者批评指正。

作者

2001 年 4 月

## 第一篇 网站设计综述

### 第1章 网页设计与 Adobe Web Collection

- 1.1 网页的基本概念
  - 1.1.1 什么是网页
  - 1.1.2 网页的类型
- 1.2 网页的设计
  - 1.2.1 网站的规划
  - 1.2.2 网页设计的准则
  - 1.2.3 网页设计的工具
- 1.3 网页的发布
  - 1.3.1 发布前的测试
  - 1.3.2 网页的发布
- 1.4 Adobe Web Collection 概述
- 1.5 Adobe Web Collection 的工作流程
- 1.6 Adobe Web Collection 的系统要求

## 第二篇 图像处理专家——

### Photoshop 6.0

#### 第2章 Photoshop 6.0 简介

- 2.1 Photoshop 6.0 概述
- 2.2 Photoshop 6.0 工作界面
  - 2.2.1 工具箱
  - 2.2.2 “Layers” 面板

#### 第3章 Photoshop 6.0 基本操作

- 3.1 图像基本操作
  - 3.1.1 Photoshop 图像基本知识
  - 3.1.2 输入图像文件
  - 3.1.3 查看图像
  - 3.1.4 更改图像画布大小
- 3.2 绘图
  - 3.2.1 设置前景颜色与背景颜色
  - 3.2.2 画图选项设置
  - 3.2.3 使用画图工具
  - 3.2.4 绘制几何形状
  - 3.2.5 擦除操作
- 3.3 选取
  - 3.3.1 使用画布选取工具
  - 3.3.2 使用套索工具

- 3.3.3 使用魔棒工具
- 3.3.4 使用“Color Range”命令
- 3.3.5 选取路径和矢量对象

#### 3.4 图像编辑

- 3.4.1 恢复操作
- 3.4.2 复制图像
- 3.4.3 剪裁图像
- 3.4.4 图像扭曲
- 3.4.5 图像润色

#### 3.5 保存图像

- 3.5.1 设置保存参数与选项
- 3.5.2 保存图像

#### 3.6 小结与实例

### 第4章 通道、蒙板与图层

#### 4.1 使用通道

- 4.1.1 查看通道
- 4.1.2 新建通道
- 4.1.3 分离与合并通道
- 4.1.4 复制与删除通道

#### 4.2 使用蒙板

- 4.2.1 快速蒙板
- 4.2.2 通道中添加蒙板

#### 4.3 使用图层

- 4.3.1 创建图层
- 4.3.2 创建剪辑组
- 4.3.3 链接与合并图层
- 4.3.4 复制与删除图层
- 4.3.5 移动、排列与分布图层
- 4.3.6 使用图层蒙板
- 4.3.7 使用图层效果

#### 4.4 小结与实例

### 第5章 滤镜

#### 5.1 滤镜使用方法

- 5.1.1 滤镜基本使用规则
- 5.1.2 预览与应用滤镜
- 5.1.3 滤镜使用技巧

#### 5.2 Photoshop 6.0 滤镜简介

- 5.2.1 艺术效果滤镜
- 5.2.2 模糊滤镜
- 5.2.3 画笔效果滤镜
- 5.2.4 扭曲滤镜
- 5.2.5 杂点滤镜
- 5.2.6 块化滤镜

- 5.2.7 渲染滤镜
- 5.2.8 锐化滤镜
- 5.2.9 素描滤镜
- 5.2.10 风格化滤镜
- 5.2.11 纹理滤镜
- 5.2.12 视频滤镜
- 5.2.13 其他滤镜
- 5.2.14 版权保护滤镜

### 5.3 小结与实例

## 第 6 章 设计 Web 图像

- 6.1 Web 图像设计基础
  - 6.1.1 Web 图像简介
  - 6.1.2 ImageReady 3.0 简介
  - 6.1.3 设计 Web 图像技巧
- 6.2 切片操作
  - 6.2.1 切片简介
  - 6.2.2 创建切片
  - 6.2.3 选取切片
  - 6.2.4 转换切片
  - 6.2.5 移动与调整切片
  - 6.2.6 复制与删除切片
  - 6.2.7 排列与锁定切片
  - 6.2.8 对齐与分布切片
  - 6.2.9 分割与组合切片
  - 6.2.10 设置切片选项参数
- 6.3 制作图像映像
  - 6.3.1 创建图像映像
  - 6.3.2 选取与排列图像映像
  - 6.3.3 移动与调整图像映像
  - 6.3.4 复制与删除图像映像
  - 6.3.5 对齐与分布图像映像
  - 6.3.6 设置图像映像选项参数
- 6.4 创建翻转图像
  - 6.4.1 创建翻转状态
  - 6.4.2 创建翻转效果
- 6.5 使用 Web 照片库
- 6.6 小结与实例

## 第三篇 矢量绘图利器——

### Illustrator 9.0

## 第 7 章 Illustrator 9 简介

- 7.1 Illustrator 9 概述
  - 7.1.1 功能强大的 Illustrator
  - 7.1.2 Illustrator 的主要特点
  - 7.1.3 Illustrator 9 的新增功能
- 7.2 Illustrator 9 的工作界面
  - 7.2.1 主菜单
  - 7.2.2 工具箱
  - 7.2.3 面板
  - 7.2.4 状态栏

## 第 8 章 创建和编辑对象

- 8.1 矢量图和位图
- 8.2 基本绘图
  - 8.2.1 绘制自由路径
  - 8.2.2 编辑绘图路径
  - 8.2.3 利用钢笔工具绘图
  - 8.2.4 绘制形状
  - 8.2.5 使用 Paintbrush 工具绘图
- 8.3 对象的基本操作
  - 8.3.1 选择对象
  - 8.3.2 移动对象
  - 8.3.3 复制和删除对象
  - 8.3.4 组合对象
  - 8.3.5 锁住和隐藏对象
- 8.4 变换对象
  - 8.4.1 旋转、缩放、镜像和切向变换
  - 8.4.2 变换面板
  - 8.4.3 利用滤镜和效果变换对象
- 8.5 混合效果
  - 8.5.1 创建混合效果
  - 8.5.2 在填充的对象之间创建混合效果
- 8.6 创建复杂几何图形
  - 8.6.1 利用 Pathfinder 面板创建图形
  - 8.6.2 复合路径
- 8.7 小结与实例

## 第 9 章 图形效果

- 9.1 透明度
- 9.2 混合
  - 9.2.1 混合模式
  - 9.2.2 分离混合模式
- 9.3 渐变效果
  - 9.3.1 创建渐变填充效果
  - 9.3.2 使用渐变工具来调节渐变

9.4 渐变网格	
9.4.1 创建渐变网格对象	
9.4.2 编辑网格对象	
9.4.3 在网格上添加颜色	
9.5 图案效果	
9.5.1 图案的拼贴方式	
9.5.2 创建几何图案	
9.5.3 定义纹理图案	
9.5.4 修改图案	
9.5.5 改变拼接方式	
9.5.6 变换图案填充的对象	
9.6 样式	
9.6.1 使用样式面板	
9.6.2 使用样式库	
9.7 小结与实例	
第 10 章 文本操作与特效字	
10.1 输入文字	
10.1.1 在任意点输入文字	
10.1.2 在对象中输入文字	
10.1.3 沿路径输入文字	
10.1.4 清除文本路径	
10.1.5 显示隐藏字符	
10.2 设置文字属性	
10.2.1 设置字体风格	
10.2.2 设置字体的大小	
10.2.3 设置文字基线间的距离	
10.2.4 设置字符的间距	
10.2.5 设置文字在水平和垂直方向上的大小	
10.3 文本变换	
10.4 创建文本图形	
10.4.1 将文本转化为图形	
10.4.2 对文本应用效果	
10.5 改变文字的方向	
10.5.1 使用文本属性面板改变文字方向	
10.5.2 使用菜单命令来改变文字方向	
10.5.3 使用 Wari-Chu 选项	
10.6 编辑文本段落	
10.6.1 输入文本文件	
10.6.2 创建文本的行和列	
10.6.3 设置文本段落	
10.7 小结与实例	

10.7.1 立体字	
10.7.2 具有渐变效果的阴影字	
10.7.3 沿路径变化的字	
第 11 章 创建 Web 图片	
11.1 输出 Web 图片	
11.2 创建图片中的链接	
11.3 优化图片	
11.3.1 查看优化图片	
11.3.2 优化的文件类型及优化选项	
11.3.3 指定图片的大小	
11.4 创建透明和具有背景色的图片	
11.4.1 创建具有背景色的图片	
11.4.2 减小浏览器抖动	
11.5 保存优化图片	
11.6 小结与实例	

## 第四篇 动画制作新秀——

### LiveMotion 1.0

第 12 章 LiveMotion 1.0 简介	
12.1 LiveMotion 1.0 概述	
12.2 LiveMotion 的界面简介	
12.2.1 主菜单	
12.2.2 工具箱	
12.2.3 面板	
第 13 章 LiveMotion 1.0 基本操作	
13.1 版面操作	
13.1.1 打开和创建版面	
13.1.2 修改版面设置	
13.1.3 查看版面	
13.2 创建基本对象	
13.2.1 创建几何对象	
13.2.2 创建文本对象	
13.2.3 输入图片对象	
13.2.4 创建声音对象	
13.3 编辑对象	
13.3.1 选择对象	
13.3.2 调整对象堆栈顺序	
13.3.3 复制和粘贴对象属性	
13.3.4 对齐和排列对象	
13.3.5 组合对象	

- 13.4 对象变换
  - 13.4.1 变换概念
  - 13.4.2 对象变换
  - 13.4.3 修改几何形状的属性
  - 13.4.4 裁减对象
  - 13.4.5 应用几何形状
  - 13.4.6 使用 通道
  - 13.4.8 分组屏蔽
- 13.5 小结与实例
- 第 14 章 制作动画对象
  - 14.1 LiveMotion 1.0 中的动画基础
    - 14.1.1 动画术语
    - 14.1.2 时间线窗口
  - 14.2 创建动画对象
    - 14.2.1 动画对象及其属性
    - 14.2.2 关键帧
    - 14.2.3 创建对象属性的动画
    - 14.2.4 改变对象动画持续时间
    - 14.2.5 创建分组动画
    - 14.2.6 创建独立动画
  - 14.3 查看动画
    - 14.3.1 使用播放控制预览动画
    - 14.3.2 临时手动预览
    - 14.3.4 预览版面动画
  - 14.4 保存动画
    - 14.4.1 存为动画库
    - 14.4.2 保存动画样式
    - 14.4.3 存为 Flash 格式
  - 14.5 设置位图对象的着色区域
  - 14.6 使用声音
    - 14.6.1 添加声音
    - 14.6.2 设置声音属性
    - 14.6.3 创建声音属性动画
  - 14.7 小结与实例
- 第 15 章 制作交互性对象
  - 15.1 创建对象的翻转效果
    - 15.1.1 对象状态
    - 15.1.2 创建简单翻转对象
    - 15.1.3 创建远程翻转
    - 15.1.4 创建复杂的动画翻转
  - 15.2 添加声音
    - 15.2.1 在对象状态中附加声音
    - 15.2.2 附加外部声音文件

- 15.3 使用行为
  - 15.3.1 行为简介
  - 15.3.2 创建控制行为
  - 15.3.3 创建导航行为
  - 15.3.4 创建其他行为
- 15.4 小结与实例

## 第 16 章 输出版面

- 16.1 输出格式
- 16.2 优化与预览版面
  - 16.2.1 优化版面
  - 16.2.2 预览版面
- 16.3 输出版面和对象
  - 16.3.1 输出版面
  - 16.3.2 链接输出
  - 16.3.3 输出文件的类型
- 16.4 小结与实例
  - 16.4.1 制作 GIF 动画
  - 16.4.2 输出动画

## 第五篇 网页排版大师——

### GoLive 5.0

## 第 17 章 GoLive 5.0 基础

- 17.1 GoLive 5.0 功能介绍
- 17.2 GoLive 5.0 工作界面
  - 17.2.1 菜单栏
  - 17.2.2 工具栏
  - 17.2.3 文档窗口
  - 17.2.4 调色板
  - 17.2.5 检查器

## 第 18 章 页面基本操作

- 18.1 创建页面
  - 18.1.1 新建页面
  - 18.1.2 设置页面参数
  - 18.1.3 设置页面显示属性
- 18.2 编辑页面
  - 18.2.1 基本编辑操作
  - 18.2.2 使用版面栅格
  - 18.2.3 使用颜色
  - 18.2.4 添加文本
  - 18.2.5 创建表格

18.2.6 创建链接	第 21 章 设计动态交互页面
18.2.7 插入水平线和分隔符	21.1 浮动框
18.2.8 添加 HTML 主题标签	21.1.1 浮动框简介
18.2.9 拼写检查	21.1.2 创建浮动框
18.3 智能对象与图片操作	21.1.3 浮动框的定位与转换
18.3.1 智能对象简介	21.1.4 管理多个浮动框
18.3.2 添加智能对象	21.2 创建 DHTML 动画
18.3.3 插入图片	21.2.1 时间线编辑器
18.3.4 图片设置	21.2.2 创建基本动画
18.3.5 创建图片映像	21.2.3 相对运动与复杂动画
18.4 页面预览与保存	21.2.4 制作多重场景
18.4.1 预览页面	21.3 使用动作
18.4.2 保存页面	21.3.1 创建动作
18.5 小结与实例	21.3.2 GoLive 5.0 自带动作简介
第 19 章 框架与窗体	21.4 应用 JavaScript 和 Java Applets
19.1 使用框架	21.4.1 创建 JavaScript
19.1.1 框架简介	21.4.2 设置 JavaScript 参数
19.1.2 创建框架	21.4.3 创建 Java Applets
19.2 使用窗体	21.5 添加滚动字幕和 W3C 对象控件
19.2.1 创建窗体	21.5.1 添加滚动字幕
19.2.2 添加窗体元素	21.5.2 使用 W3C 对象
19.3 小结与实例	21.6 创建鼠标翻转效果
第 20 章 CSS 样式单	21.6.1 创建翻转按钮
20.1 CSS 样式单简介	21.6.2 添加动作
20.1.1 基本语法规则	21.7 添加音频和视频剪辑
20.1.2 基本特征	21.7.1 创建插件程序
20.2 创建 CSS 样式单	21.7.2 设置插件参数
20.2.1 创建标签选择柄	21.7.3 创建 QuickTime 插件
20.2.2 创建类别选择柄	21.7.4 创建 Real 插件
20.2.3 创建标识选择柄	21.7.5 创建 SWF 插件
20.3 定义样式属性	21.8 小结与实例
20.3.1 字体属性	21.8.1 DHTML 动画实例
20.3.2 文本属性	21.8.2 弹出式导航菜单
20.3.3 块属性	第 22 章 编辑 QuickTime 电影
20.3.4 位置属性	22.1 QuickTime 电影编辑工具
20.3.5 边界属性	22.1.1 电影浏览窗口
20.3.6 背景属性	22.1.2 时间线窗口
20.3.7 列表和其他属性	22.1.3 工具栏与“Movie”菜单
20.4 应用 CSS 样式单	22.2 制作 QuickTime 电影
20.4.1 使用内部样式	22.2.1 创建 QuickTime 电影
20.4.2 引用外部样式	22.2.2 设置电影属性与参数
20.4.3 管理样式	22.3 创建视频曲目
20.5 小结与实例	22.3.1 添加视频曲目

- 22.3.2 设置视频曲目属性
- 22.4 创建文本曲目
  - 22.4.1 添加文本曲目
  - 22.4.2 设置文本属性
- 22.5 创建其他曲目
  - 22.5.1 添加声音和音乐曲目
  - 22.5.2 添加图片曲目
  - 22.5.3 添加 HRFE 曲目
  - 22.5.4 添加章节曲目
  - 22.5.5 添加文件夹曲目
  - 22.5.6 添加滤镜曲目
- 22.6 小结与实例
- 第 23 章 站点基础
  - 23.1 创建新站点
    - 23.1.1 创建空白站点
    - 23.1.2 基于模板创建站点
    - 23.1.3 导入站点
  - 23.2 站点工具
    - 23.2.1 站点窗口
    - 23.2.2 站点工具栏
    - 23.2.3 “Inspector” 面板
    - 23.2.4 站点视图
  - 23.3 添加站点内容
    - 23.3.1 添加空页面与空链接
    - 23.3.2 组织层次结构
  - 23.4 小结与实例
- 第 24 章 管理站点
  - 24.1 查看站点
    - 24.1.1 查看文件
    - 24.1.2 使用“View Controller” 面板
    - 24.1.3 设置站点参数
  - 24.2 站点维护
    - 24.2.1 删除文件与无用对象
    - 24.2.2 更新标签
    - 24.2.3 整理站点
  - 24.3 文件名和路径
    - 24.3.1 更改文件名规则
    - 24.3.2 创建绝对链接路径
  - 24.4 发布站点
    - 24.4.1 检查文件
    - 24.4.2 检查页面错误
    - 24.4.3 检查链接
    - 24.4.4 设置 FTP 访问

- 24.4.5 连接 FTP 服务器
- 24.4.6 上传站点
- 24.5 查找替换
  - 24.5.1 在文档中查找替换
  - 24.5.2 查找 HTML 标签
  - 24.5.3 通配符
  - 24.5.4 查找文件
  - 24.5.5 设置查找参数
- 24.6 小结与实例

## 第六篇 综合实例

### 第 25 章 综合实例

- 25.1 Photoshop 图像动画实例
- 25.2 使用智能对象实例
- 25.3 使用临摹图实例
- 25.4 综合应用 Web Collection 设计 Web 页面实例
  - 25.4.1 素材准备
  - 25.4.2 图像处理
  - 25.4.3 动画制作
  - 25.4.4 页面排版

# 第 1 篇 网站设计综述

## 第 1 章 网页设计与 Adobe Web Collection

随着 Internet 和 WWW ( World Wide Web ) 技术的普及和发展,设计个性化的网页逐渐成为计算机应用的主要发展方向。一个设计精良的网页,不仅能传达网页设计者的信息,而且还可以给人以赏心悦目的感觉。

为了达到更好的设计效果,在利用 Adobe Web Collection 制作网页之前,我们有必要首先介绍一些网页设计的基本方法和规则。使用户能在动手制作之前,能对自己的网页和网站设计有一个总体的认识。随后,我们将简单介绍 Adobe 公司的网页制作的一体化工具——Adobe Web Collection 的最新版本,使用户能够对这个集成的软件包有一个高屋建瓴的认识。

通过本章的学习,可以了解到以下内容:

- 网页的基本概念
- 网页的设计
- 网页的发布
- Adobe Web Collection 概述
- Adobe Web Collection 的工作流程
- Adobe Web Collection 的系统要求

### 1.1 网页的基本概念

WWW 是建立在标准化网络结构之上的,并且采用客户机/服务器 ( Client/Server ) 的体系结构。将网页作为 WWW 应用的载体,使其成为人们传达信息的重要手段。

#### 1.1.1 什么是网页

网页是由 HTML 语言组成。HTML ( Hypertext Markup Language ) 是一种超文本标记语言,可以在 Internet 上传输。用浏览器下载文件时,把 HTML 文件中的标志进行翻译和解释,从而用户可以在屏幕上看到经修饰过的文字、图像、链接,并听到声音。

网页传输的基本过程是:用户利用网页浏览器(如 Microsoft Internet Explorer、Netscape Communicator)等通过 HTTP 协议发向 URL (统一资源定位)所指向的服务器。在服务器收到请求后,根据请求的性质和服务器所能提供的服务,确定在服务器上进行何种处理,

然后将处理后的结果用 HTML 格式文件返回浏览器。浏览器收到返回的 HTML 文件后，根据 HTML 格式对其进行解释，并将解释的结果在本地计算机上输出。如果在浏览的网页中需要视频或者音频等文件，则需要相应的浏览器插件来解释。

Internet 中的网页是存放在各个 Web 服务器中的。而 Web 服务器也是连接在 Internet 上的计算机，由于它存放了大量的网页，所以它也被称为网站或者站点。每一个网站都有一个网页（Homepage），用户进入该网站后，首先访问到的是该网站的网页，然后简单地单击网页上的链接就可以访问相应的网页了。

网页是重要的信息载体，随着网络上视频和声频技术的发展，越来越多的信息被设计到网页当中，在 Internet 上广泛传播。它不仅成为商业公司的宣传手段，大众的传媒工具，而且还可以成为信息查询、远程教学等重要手段。

由此可见，网页就是存放于 Internet 中各个 Web 服务器上的文档，它以 HTTP 协议在网络上传播，是 Internet 最重要的应用之一。

### 1.1.2 网页的类型

在 Internet 中，由于网页上信息不同，网页也分为多种类型。一般来说，主要分为以下 6 类：

#### 信息类网页

该类网页主要由一些新闻媒体创建，其用途主要是在网上实时发布一些新闻和信息，使其新闻影响力能大大加强。

#### 科技类网页

该类网页主要由一些科研机构创建，涉及天文、地理、建筑、工程、计算机、医药等各个科技领域，主要是显示一些最新的科技动态，科学技术等。

#### 教育类网页

该类网页主要由一些大学以及一些研究机构创建，它的目的主要是介绍各个大学的情况以及一些网上教学的实现。

#### 娱乐类网页

该类网页主要由一些娱乐机构创建，它的主要目的是发布娱乐信息，介绍娱乐动态，以及实现一些网上的娱乐节目，如网上音乐、网上聊天、网上交友等等。

#### 商业类网页

该类网页应该是 Internet 中最多的一类网页，它们主要由各个公司创建，用于宣传公司产品，实现电子商务等等。

#### 综合类网页

该类网页主页是由一些专门的网站公司创建，它们可以涵盖信息的各个方面，并且提供专门的搜索引擎，以供网络浏览者查询相应的网页。

## 1.2 网页的设计

有的人认为,网页设计仅仅是利用一些网页设计工具,设计出一定的页面即可。其实,这并不全面,它只是设计的一个方面,真正的网页设计包括了目标设计、结构分析、网页制作等多个方面。

### 1.2.1 网站的规划

一般来说,一个可以在 Internet 上浏览的网页并不是一两页,而是由多个页面组成的整体。所以,网页的制作就应该按照网站的设计来考虑。网站规划的具体步骤为:

- (1) 先确定网站的目标,即确定建立网站的原因和建立网站的类型,以及预测可能访问的用户。
- (2) 设计网站的原型系统,如网站的结构、信息的组织与管理、采用数据库或文件系统存储信息等。
- (3) 设计画面的布局、系统的内部结构、实现方法和维护方法等。结构设计采用从上到下,由高到低,逐步求精的方法来实现。

### 1.2.2 网页设计的准则

由于网页设计的需要和目标的不同,网页设计的方法也多种多样,但是,为了达到理想的网页设计效果,用户可以参考以下设计准则:

- 每一页都应该放一些有价值的信息。网页浏览者每次访问一个网页的时候,都希望从中获取一些有用的信息,如果网页设计者总是设计一些没有什么内容的页面,就会使网页浏览者感到失望,从而丧失继续访问该站点的兴趣。或者为了得到某个信息,浏览者必须点击好几层页面才能够得到需要的信息,就会使他们感到特别的繁琐。这样内容空洞的页面,无疑是网页设计中必须避免的。
- 页面内容的大小要得当。试想一下,如果一个页面不仅特别长,而且存在无数个超链接和按钮,那么就会使网页浏览者感到眼花缭乱,无所适从。所以对于一些信息量特别大的网站,就必须有效地组织信息间的结构,使其有序地放置在页面上,页面滚动的次数也不应该太多。
- 提供多个版本的网页。网上的用户来自四面八方,他们具有不同的语言、不同的计算机类型、不同的操作系统、不同的浏览器。因此,如果一个网页要供多种类型的浏览者浏览,就必须准备多个版本的网页。例如,世界上有很多浏览者使用 Microsoft Internet Explorer,还有很多浏览者使用 Netscape Communicator,而有些网页在这两种浏览器上的解释是不一样的,他们可能或多或少都会存在一些差异。所以,要保持网页的一致性,就必须尽可能地为多个浏览器准备不同的版本。
- 要保持网页风格的统一。对于一种类型的主页,总是应该有一定的风格,有的以文字为主,有的以图片为主。为了使网页表达的内容更加清晰,网页设计者在设

计的时候，就必须做到风格的统一。另外，对于每个网页中的布局，也应该保持一致，如标记和导航条的放置，都应该有统一的位置。

- 图片的选择应该合适。在网页中，图片占有很重要的地位。图片的使用，不仅可以使网页的表现力更加丰富，而且可以避免文字乱码的出现。但是如果图片使用过多，就可能造成网页下载的时间过长，使用户没有耐心等待。所以，设计网页时就应该在表现力和下载时间上求得一个平衡点，在保证下载时间的基础上尽可能地用图片来显示信息。
- 注意颜色的搭配。在浏览一些商业网站时我们可以看到，他们大多数运用了白色、蓝色、黄色或者其他颜色的搭配，使整个网页显得典雅、温馨又不失活泼。更重要的是，这样可以大大的加快网页下载的速度，使整个网页能更有效地在 Internet 上浏览。所以，在设计网页的时候，就应该特别注意颜色间的搭配，不仅使表现的内容更加清晰，而且使浏览者在视觉上感到比较舒适。
- 文字要简明扼要。网页的访问者在浏览主页的时候，通常都是为了获得某些信息，而不会对一些无关的内容感兴趣。所以，设计者应该将网页的内容以言简意赅的语言表达出来，若使用一些冗长的文字，不仅使整个网页显得很累赘，而且使浏览者如在雾中，无法在很短的时间内找到需要的信息。
- 保持排版格式尽量简单。由于有些用户的浏览器版本比较低，仅仅能解释 HTML 中很少的一些格式控制标签。当页面中存在一些高级的排版方式时，这些浏览器就可能无法解释，从而造成格式上的混乱。所以，为了使网页能面向更多的用户，就必须使排版格式尽量简单。另外，在字体的使用上也应该尽量使用那些常用的字体，这样，在不同的系统上，就可能看到相同的效果。
- 合适地选择多媒体元素。随着网络技术的不断发展，越来越多的表现形式出现在网页中，如动画、视频、声音等等，这些都使网页的表现力更加丰富。但是需要注意的是，在下载这些多媒体元素的时候，往往需要更多的时间，有时候时间过长，造成浏览者没有耐心等待。所以，在设计页面的时候，不要一味地追求页面的花哨，而是要根据实际的需要来合理地选择一些多媒体的表现形式，真正做到为了内容而使用，而不是为了使用而使用。

当然，在网页的设计中，还会存在很多需要注意的细节，以上只是一些普遍适用的原则。用户在实际运用时，应该根据需要来灵活掌握。

### 1.2.3 网页设计的工具

随着 WWW 技术的发展以及 HTML 语言的不断完善，随之而产生了众多的网页编辑器。从网页编辑器的基本性质可以分为 3 类，它们分别是：

#### 编程型的工具

此类工具的主要特点就是直接按照 HTML 的语法规则书写网页，这是网页编辑的最基本方法。网页设计者可以根据需要，完全地控制代码，以 HTML 中丰富的标记符来确定最终页面的效果。并且随着各种编辑工具的出现，也不需要设计者一行一行地输入 HTML 程序，而是可以利用一些向导和图形化工具来生成相应的代码。

但是这类工具也有很多缺点，比如不太直观，设计者不能在设计阶段浏览页面，不能直接在页面中进行修改。而且由于是大量的 HTML 代码，因此出现错误也不太容易发现。所以，它对于 HTML 文档的书写者要求较高。

这类工具最主要的代表有 HotDog、HotSite 等等。

#### “所见即所得”的工具

所谓“所见即所得”，就是指 HTML 文档在编辑过程中的显示与文件最终在浏览器中显示是一样的，它也称为可视化编程工具。这也正是这类工具最大的特点所在。在网页编辑的过程中，设计者只需将各种文字、图片、表格按照一定的规则放置在设计界面上，其相应的 HTML 代码由编辑器自动生成。这类工具的最大特点就是直观，使设计者在编辑阶段就可以看到最终的编辑结果，具有方便性、易学性、高效性等优点。而且对于初学者尤其适合，他们并不需要去了解 HTML 的具体语法结构，只要像编辑 Word 文件编辑好整个页面就可以了。

但是正是它屏蔽了 HTML 代码，就使控制页面的显示不太灵活。而且有时候，编辑和显示之间还存在一定的误差，却不能用 HTML 代码来控制。

这类工具软件的最主要代表有 FrontPage、PageMill 等等。

#### 编程与图形结合性的工具

这类工具继承了前面两类工具各自的优点，然后有机的结合在一起。它不仅可以实现“所见即所得”的网页编辑，而且可以在由编辑器生成的 HTML 代码上自己进行修改，使得网页的编辑不仅简单，而且灵活。正是因为如此，才使得这一类工具逐渐成为网页设计不可缺少的工具趋势。这类工具软件的最主要代表是 Dreamweaver 和 GoLive。

另外，在编辑网页的时候，还要用到很多图形工具和动画工具。在 Adobe Web Collection 中，就包含了 Photoshop、Illustrator、LiveMotion 等工具，他们和 GoLive 一起，成为网页编辑的一体化工具。这些内容我们在后面将详细讨论。

## 1.3 网页的发布

制作网页的目的就是为了让 Internet 上的用户能够访问这些网页，得到相应的信息。那么在主页制作完毕之后，就应该将网页发布到 Internet 上。

### 1.3.1 发布前的测试

在发布一组网页之前，首先应该对需要发布的网页进行测试。测试的内容主要包括：

#### 网页内容

因为网页是传达信息的载体，所以检查一个网页是否正确，首先应该检查它的内容是否正确。如文本是否存在遗漏或者错误，图片是否模糊等等。

#### 显示效果

因为有时候编辑的效果不一定和显示的效果一致，所以有必要认真检查网页的格式是

否正确，字体设置是否合适以及链接是否正确等等。如果发现存在错误，就必须重新对网页进行修改或者直接编辑其 HTML 源代码。

#### 下载时间

网页是在 Internet 上传播的，所以在发布网页之前，就必须考虑到网页下载的速度。如果一个网页下载的时间非常长，那么就可能导致浏览者无法耐心等待。如果在测试的过程中，发现下载时间超过了一定的范围，就必须检查其可能的原因，如图片过多，多媒体元素过多等等。

#### 兼容性

由于世界各地的浏览者使用不同种类和不同版本的浏览器，所以就有可能造成同一个网页在不同的浏览器中出现不同的显示方式。在发布网页之前，最好将该网页放在各种主要浏览器中浏览，看看效果是否一致。如果不一致，最好的办法就是为该网页准备不同的版本。

### 1.3.2 网页的发布

网页的发布和推广主要有以下几种方式：

- 在相应的网络管理机构进行登记，注册特定的 URL，然后自己架设 Web 服务器，将网页存放在 Web 服务器上，那么 Internet 上的用户就可以根据特定的 URL 来访问该网页了。
- 选择提供网页服务的 ISP。在 ISP 登记之后，就可以直接将自己的网页上传到 ISP 的服务器上，并且获得特定的 URL。在国内外，都有很多免费的网页服务，如国内的网易（<http://www.nease.net>）和新浪网（<http://www.sina.com.cn>）等等。
- 将网页提交给搜索著名的搜索引擎。如 Yahoo、Sohu 等等，这样就可以使其他用户利用关键字检索到你的网页，扩大网页的知名度。
- 利用其他媒体进行推广。如报纸、广播、电视等等，使更多的人了解你的网页，从而在 Internet 上来访问你的网页。

## 1.4 Adobe Web Collection 概述

Adobe Web Collection 是由 Adobe 公司开发的，用于制作动态的、交互式 Web 站点的专业工具包。它具备了设计、编辑和维护一个优秀 Web 站点所需的一切功能，可以使 Web 页面的创建、设计、修改一体化，大大提高页面的设计效率和质量，是业界极力推崇的高级 Web 设计工具包。

Adobe Web Collection 实际上是一个 4 位一体的高级专业工具，它包括 Adobe 公司 4 个最有名的软件，即 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe LiveMotion 和 Adobe GoLive。利用这 4 个软件，不仅可以创建和编辑具有专业水准的图片，效果强烈的 Web 动画，而且还可以编辑网页，建立站点等功能，具有创建和管理 Web 站点的一切功能。它强大的一体

化流程，真正地体现了一个 Web 站点从创意、设计到实现的全部过程。利用它，设计者可以创建出个性鲜明、生动活泼的动态页面。

Adobe Web Collection 的特点主要有：

#### 强大的制作工具

Adobe Web Collection 包括 4 个功能强大的 Web 设计和制作工具，它们分别是 Photoshop、Illustrator、LiveMotion 和 GoLive，其作用分别是：

- Photoshop 是主要的 Web 图片制作工具。利用它，不仅可以创建和编辑高质量的图片，而且还可以利用滤镜等功能，创造出各种丰富多彩的平面效果。它也是业界最为推崇的平面图像处理工具。
- Illustrator 是 Web 中矢量图片和分层图片编辑的最佳工具。由于随着网页中越来越多矢量图片的增加，如何生成一幅具有专业水准的图片，成为当前网页设计中面临的问题。而 Illustrator 的产生，则为各种矢量图片的创建和编辑提供了最佳的解决方案。它不仅可以直接生成一些优秀的矢量图片，而且还可以创建分层的图形，并按照 Photoshop 的格式将其导出，或者直接生成 GIF 或者 JPEG 文件。
- LiveMotion 是 Web 页面中动画与交互效果编辑的利器。它作为 Adobe 系列产品的后起之秀，以其强大的动画制作功能，迅速地占据了 Web 页面动画制作的领域。而且它和 Photoshop 以及 Illustrator 实现无缝连接，使得由图片到动画设计一体化。它与 Macromedia 公司的 Flash 软件各有千秋，成为 Web 动画制作的主要工具。
- GoLive 则是一款优秀的编程与图形结合的网页设计工具。它不仅可视化地生成文本、图片、按钮、表格等元素，而且还可以利用 HTML 灵活地控制页面，使其符合用户的需求。

#### 高效的工作流程

我们知道，设计一个优秀的网页是一个非常复杂的过程，不仅要处理大量的文本和图片，生成活泼的动画，而且还要将这些内容有序地编排在一个页面中。如果要发布网页，还要牵涉到站点的创建和管理。而 Adobe Web Collection 这个集成的工具包就可以快速实现所有的 Web 实际、制作和管理的任务。从图像处理和多浏览器排版到站点管理以及统计报告，Adobe Web Collection 提供了一个运用自如的集成工具包，使用户能高质量、高效率地完成网页设计和制作的任

#### 易学的软件操作

Adobe Web Collection 中的 4 个产品都是由 Adobe 公司开发的，它们有很多命令、工具、面板和快捷键都是公用的，所以可以使用户快速入门，迅速掌握各个软件的使用方法。如果一个用户对于 Photoshop 已经相当的熟悉了，那么就会发现，在其他 3 个产品中有很多操作是相同的，只要注意各个软件不同的地方就行了。这样，就可以使用户在很短的时间内触类旁通，掌握各个软件的使用方法，开发出具有专业水准的网页，最大限度地提高工作效率。

#### 集成的工作环境

Adobe Web Collection 有一体化的集成工作环境。比如在 LiveMotion 中进行动画设计

的时候，可以在 Photoshop、Illustrator 中输入对象，使设计者并不需要在 LiveMotion 中重新创建，使网页的设计达到事半功半的效果。

总之，Adobe Web Collection 是网页制作最优秀的工具包之一，它的出现，使网页的制作更加流程化、简单化、专业化，可以和 Macromedia 公司的网页设计“三剑客”（Fireworks、Flash 和 Dreamweaver）相媲美。利用它，我们会发现，建立一个生机勃勃的网站是多么的容易。

目前，Adobe Web Collection 中各个软件的最新版本是 Photoshop 6.0、Illustrator 9.0、LiveMotion 1.0 和 GoLive5.0。本书中将重点对以上版本的各个软件进行介绍。

## 1.5 Adobe Web Collection 的工作流程

Adobe Web Collection 的工作流程如图 1-1 所示。

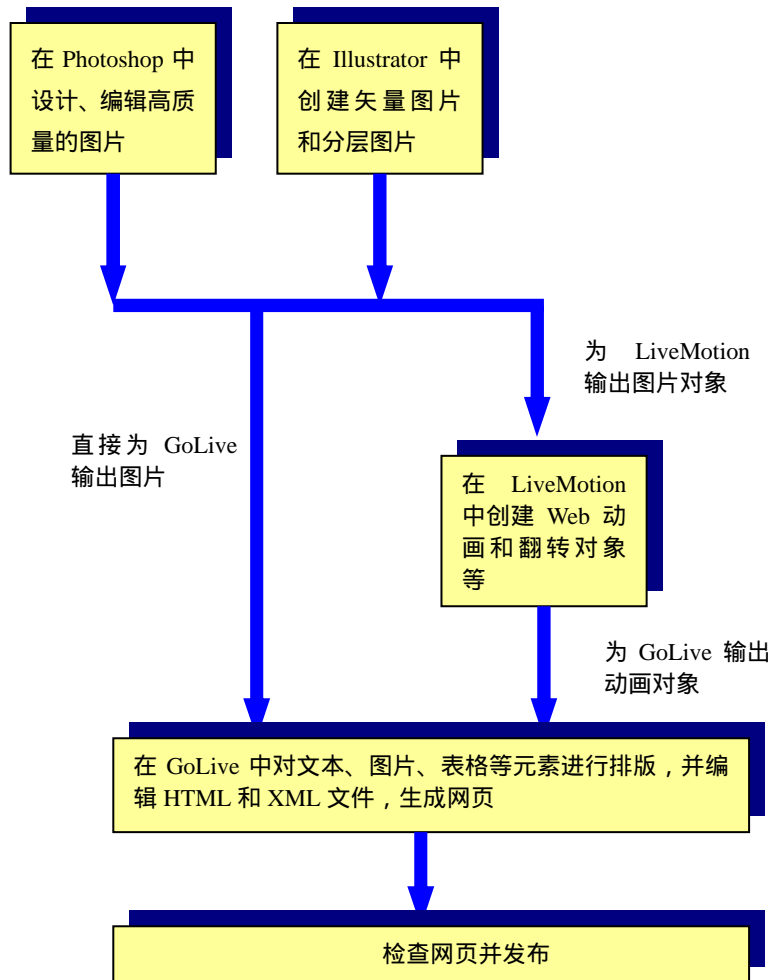


图 1-1 Adobe Web Collection 的工作流程

从流程图中,我们可以看到,利用 Adobe Web Collection 设计高质量的网页,主要分为4个基本步骤:

- (1) 网页基本素材制作阶段。在本阶段中,主要是利用 Photoshop 和 Illustrator 两种图形编辑软件,对图片进行一些处理,使图片具有一些特殊的效果。同时,还可以利用这两种软件,直接绘制图形,然后进行处理。另外,在 Illustrator 中,可以直接创建矢量图形和分层图片。
- (2) 网页动画制作阶段。如果用户需要在自己的网页中添加一些动画效果,那么就可以利用 LiveMotion 来编辑动画。由于 LiveMotion 和 Photoshop、Illustrator 整合得很好,动画需要的一些基本图片素材就可以直接从 Photoshop 和 Illustrator 中输入。另外,网页中经常使用的一些翻转效果也可以利用 LiveMotion 来制作。
- (3) 网页排版设计阶段。将一些基本素材准备好了之后,就可以用 GoLive 对网页进行排版设计。网页中需要的文本、表格、表单等元素可以直接在 GoLive 中编辑,而图片元素可以从 Photoshop 或者 Illustrator 中输入,动画元素可以从 LiveMotion 中输入。用户只需在可视化的编辑环境下编辑自己的网页即可。另外,如果需要,也可以直接对网页的 HTML 以及 XML 源代码进行编辑,以达到用户的需求。
- (4) 网页发布阶段。网页设计完毕之后,就应该将网页发布到 Internet 上。首先应该在不同的情况下检查设计的网页,看看是否符合用户的设计要求,然后通过 ISP 等手段,发布自己的网页。另外,在 GoLive 中,还提供了站点创建和管理等功能,使用户能更有效、更有序地管理自己的网页。

通过以上的 workflows 我们可以看到,Adobe Web Collection 确实是一款优秀的网页设计一体化工具包。

## 1.6 Adobe Web Collection 的系统要求

由于在 Adobe Web Collection 中,有 Photoshop 和 Illustrator 等图形处理软件,所以它对于系统的要求比较高。一般推荐用户使用以下的软硬件配置:

- 奔腾 200MHz 以上的微处理器。
- 至少 64M 内存。
- 至少 265M 硬盘空间安装 4 种应用软件。
- 至少 256 色的显示器。
- 安装 Window 95、Windows 98、Windows NT 4.0 Service Pack 3 或者版本更高的操作系统。
- 安装 Microsoft Internet Explorer 4.0 (或更高版) 或者其他浏览器。
- 最好将计算机连接到 Internet 上。