



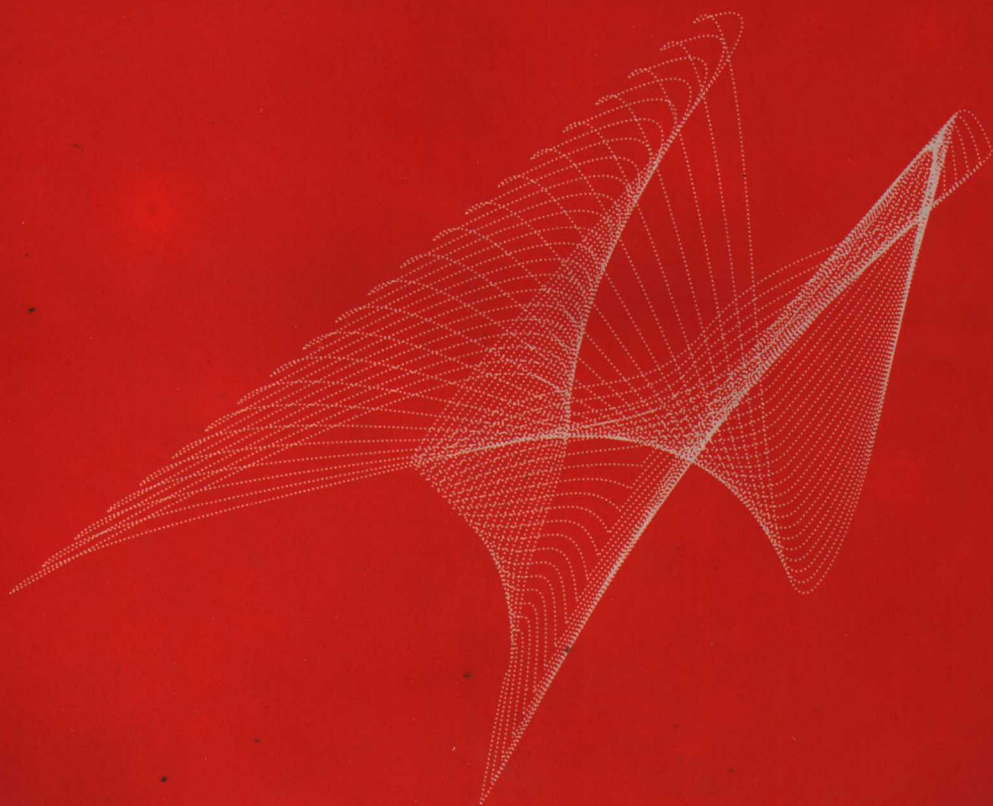
中等职业学校计算机系列规划教材

根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

网页设计与制作

应用基础教程

张富辉 王长安 编



西北工业大学出版社

中等职业学校计算机系列规划教材

网页设计与制作应用基础教程

张富辉 王长安 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为中职中专计算机系列规划教材。主要包括网页制作概述、创建和管理站点、页面布局、Flash 动画制作、Fireworks 图像处理和 ASP 动态网站制作和上传等。书中配有生动典型的实例，章后还附有上机指导以及练习题，这将会使读者在学习和使用“网页制作三剑客”软件制作网页时更加得心应手，做到学以致用。

本书可作为中等职业学校“计算机图形图像处理”课程的教材，同时也可作为平面设计培训班教材及计算机爱好者的自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作应用基础教程/张富辉，王长安编. —西安：西北工业大学出版社，2006.1

ISBN 7-5612-2040-5

I.网… II.①张…②王… III.主页制作—专业学校—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 140417 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：029-88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

印 刷 者：陕西天元印务有限公司

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：16

字 数：419 千字

版 次：2006 年 3 月第 1 版

2006 年 3 月第 1 次印刷

定 价：21.00 元

中等职业学校计算机系列规划教材

编审委员会

主 任： 夏清国

副主任： 王 辉 赵建国 孙玉红

李文宏 张社义

委 员： 王小娟 智永军 周苏红 李 林

杨巧云 张 昊 郭礼军 潘小明

李永胜 孟晓伟

序 言

中等职业学校计算机系列规划教材编审委员会

随着国民经济发展速度的加快,操作能力强、能迅速进入职业角色的中等职业学校的学生越来越受到企业的青睐,甚至还出现了“供不应求”的情况。这就迫切要求中职教材不断更新,始终以就业为导向来培养学生的职业能力。为满足全国中等职业学校计算机及相关专业的实际教学需求,为培养高素质的应用型人才,我们聘请一线的中职骨干教师和技术专家共同组织编写了本套教材。

为了配合目前中职教育的现状及我国经济生活的发展状况,我们依据教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》以及教育部等六部委最新制定的《中等职业学校计算机应用软件技术专业领域技能型紧缺人才培养方案》,调查和研究了众多中职学校计算机及相关专业的教学计划、课程设置和中职教学的实际需要,并根据中职学生的接受能力和就业要求,编写了本套教材。

在本套教材的策划和编写过程中,我们听取了IT专家、中职师生、企事业单位的意见和意见,多次组织了由技术专家及一线中职骨干教师参加的大纲审定会和审稿会,注意总结和吸取了教师提出的意见,博采众长,使之更加适合当前中职教学的实际需求。

本套规划教材的主要特色如下:

◆ 内容实用、体例新颖

本套教材以市面上最新、最广泛的版本为蓝本,与用人单位紧密结合,在体例上采用理论知识与上机指导二合一的模式,大大节省了读者的人力与财力,达到双赢的目的。

◆ 任务驱动、案例教学

本套教材列举了大量的实例,来提高学生的学习兴趣 and 自主能力,让他们在掌握理论的基础上更多地动手进行具体操作。

◆ 老师好教、学生好学

按照中等职业学校的教育课程模块化和综合化的特点,本套教材对每本书的内容都进行了划分,独立成块。每章都在理论知识之后附上上机指导和本章总结。

◆ 简单实用、职业目的

本套教材语言简洁易懂。在理论知识方面只求“够用为度”,以未来职业方向为基础,更重视培养学生的动手能力,并穿插许多小技巧和小知识,真正让学生放下书本就能上岗。

本套教材出版后我们的读者热线常年开通,无论广大读者有任何问题都可以打电话咨询。另外,在教材使用中有什么建议与意见也可以直接和我们联系。

中等职业学校计算机系列规划教材编审委员会

前言

Macromedia 公司的“网页制作三剑客”是网页设计人员的必备工具。其中 Dreamweaver 是一款功能强大、所见即所得的网页编辑器，它融入了方便的代码编辑技术，使可见化的操作与源代码编辑有机地统一起来，使制作高水准的网页变得更加简单，能够制作出许多需要通过编程才能达到的效果。所以，它是网页制作专业人士的首选工具。Flash 在三维动画制作方面是其他软件无法替代的。而 Fireworks 作为一款图像处理软件，将把与网页相关的图像技术发挥得淋漓尽致。

本书对“网页制作三剑客”软件由浅入深地进行讲解，通过大量的操作指导与具有代表性的实例，使读者能快速直观地了解 and 掌握“三剑客”的主要功能与创作技巧。

本书是为中等职业学校计算机及应用专业所编写的配套教材，根据教育部职业教育与成人教育的指导方案的要求而编写。通过本书的学习，读者能够掌握网页制作的基本知识和操作技能，并在实际工作中得以广泛的应用。

本书采用“任务驱动、案例教学”的形式编写，且每一章后都附有应用实例，详细介绍了中文“网页制作三剑客”的功能与应用，具有较强的实用性和指导性。全书共分为 14 章，主要内容如下：

第 1 章 网页制作概述

第 2 章 网页制作基本环境

第 3 章 创建和管理站点

第 4 章 网页中的文本和超链接

第 5~7 章 在 Dreamweaver 中所应用的工具和命令

第 8~9 章 HTML 语言和各模板与库的功能

第 10~11 章 Flash 动画制作和 Fireworks 的图像处理

第 12 章 ASP 动态网站制作和上传

第 13~14 章 通过几个综合实例和上机指导来介绍在“三剑客”中制作网页的方法

本书可作为中等职业学校“计算机图形图像处理”课程的教材，同时也可作为平面设计培训班教材及计算机爱好者的自学参考书。

由于编者水平有限，不足之处在所难免。恳请广大读者将使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

编 者

目 录

第 1 章 网页制作概述	1
1.1 网页制作基础知识	1
1.1.1 初识 Internet	1
1.1.2 制作前的准备	2
1.1.3 网页文件基础元素	3
1.2 常用工具	4
1.2.1 Dreamweaver MX 2004 应用软件	4
1.2.2 Flash MX 2004 应用软件	5
1.2.3 Fireworks MX 2004 应用软件	8
1.3 制作素材	10
1.3.1 资源	11
1.3.2 网页中的文字	11
1.3.3 图像和动画	11
1.3.4 表格	12
1.3.5 表单	12
1.3.6 导航条	13
1.3.7 声音和视频	13
1.3.8 链接	13
1.4 注意事项	14
1.5 站点规划	16
1.5.1 确定站点目的	16
1.5.2 确定用户	16
1.5.3 整体规划	16
1.5.4 网页设计与制作	16
1.5.5 测试网页	17
本章总结	17
习题一	18
第 2 章 网页制作基本环境	19
2.1 系统要求	19
2.2 安装 Web 服务器	19

2.2.1 PWS 安装与设置	20
2.2.2 IIS 安装与设置	24
本章总结	26
习题二	26
第 3 章 创建和管理站点	27
3.1 站点的规划和设计	27
3.1.1 规划站点	27
3.1.2 设计站点	29
3.2 站点的建立与管理	32
3.2.1 创建站点	32
3.2.2 站点资源管理	35
本章总结	36
习题三	36
第 4 章 网页中的文本和超链接	37
4.1 使用文本	37
4.1.1 插入文本	37
4.1.2 设置文本属性	39
4.1.3 检查拼写错误	41
4.2 文档路径	42
4.2.1 绝对路径	42
4.2.2 相对路径	42
4.3 创建超链接	43
4.3.1 创建文本链接	43
4.3.2 创建空链接	44
4.3.3 创建锚链接	45
4.3.4 创建 E-mail 链接	46
4.4 管理链接	47
4.4.1 修改超链接	47
4.4.2 开启链接管理	48
4.4.3 站点地图布局	49
4.4.4 测试链接	51
4.5 应用实例——文本超链接	51
本章总结	52
习题四	52

第 5 章 页面布局	53
5.1 框架的使用	53
5.1.1 了解框架和框架集	53
5.1.2 决定是否使用框架	54
5.1.3 了解嵌套的框架集	55
5.2 表格的使用	58
5.2.1 创建表格	58
5.2.2 编辑表格	59
5.2.3 操作表格	60
5.2.4 使用表格对网页元素的定位	61
5.2.5 使用布局	64
5.3 层的使用	66
5.3.1 插入层	67
5.3.2 操作层	68
5.4 CSS 样式	73
5.5 应用实例——页面布局	81
本章总结	83
习题五	84
第 6 章 表单	85
6.1 表单的概述	85
6.2 创建 HTML 表单	86
6.2.1 使用文本编辑器创建 HTML 表单	86
6.2.2 其他方法创建 HTML 表单	87
6.3 创建表单对象	87
6.3.1 创建文本字段	87
6.3.2 创建隐藏域	89
6.3.3 创建文本区域	90
6.3.4 创建复选框	91
6.3.5 创建单选按钮	92
6.3.6 创建单选按钮组	92
6.3.7 创建列表和菜单	94
6.3.8 创建跳转菜单	95
6.3.9 创建图像域	96
6.3.10 创建文件域	97
6.3.11 创建按钮	98

6.3.12 创建标签	99
6.3.13 创建字段集	99
6.4 应用实例——用户登录表单	99
本章总结	102
习题六	102

第 7 章 插入其他对象

7.1 插入空格	103
7.2 插入水平线	104
7.3 插入特殊字符	104
7.4 插入日期	105
7.5 插入多媒体对象	105
7.5.1 插入 Flash 动画	105
7.5.2 插入 Flash 按钮	107
7.5.3 插入 Flash 文本	108
7.6 插入音频	109
7.6.1 音频文件的格式	109
7.6.2 插入音频文件	110
7.7 应用实例——插入 Flash 动画	111
本章总结	112
习题七	112

第 8 章 HTML 和行为

8.1 认识 HTML	113
8.2 HTML 语法	114
8.2.1 使用记事本制作网页	114
8.2.2 常用标签	116
8.2.3 HTML 源代码编辑窗口	119
8.3 在文档中编辑 HTML 源代码	120
8.3.1 启动快速标签编辑器	120
8.3.2 设置快速标签编辑器	120
8.4 HTML 代码的查找与替换	121
8.4.1 查找	122
8.4.2 查找和替换 HTML 源代码	123
8.5 HTML 源代码进化	124
8.5.1 优化 HTML 代码	124

8.5.2 对 Word 生成的 HTML 文档进行优化	124
8.6 代码片段面板	125
8.6.1 创建自己的代码片断	125
8.6.2 使用代码片断面板插入代码片断	126
8.6.3 编辑和删除代码片断	128
8.7 行为	129
8.7.1 事件	129
8.7.2 动作	131
8.8 应用实例——行为	132
本章总结	134
习题八	134
第 9 章 模板与库	135
9.1 模板	135
9.1.1 创建模板	136
9.1.2 编辑模板	137
9.1.3 应用模板	138
9.2 库	139
9.2.1 创建库项目	140
9.2.2 编辑库项目	141
9.2.3 应用库项目	143
9.3 应用实例——库	143
本章总结	145
习题九	146
第 10 章 Flash MX 2004 软件介绍	147
10.1 基础知识	147
10.1.1 关于 Flash	148
10.1.2 关于 Flash Player	148
10.2 菜单和常用命令	149
10.2.1 文件菜单	149
10.2.2 编辑菜单	150
10.2.3 视图菜单	150
10.2.4 插入菜单	151
10.2.5 修改菜单	151
10.2.6 文本菜单	152
10.2.7 命令菜单	152

10.2.8 控制菜单	153
10.2.9 窗口菜单	153
10.2.10 帮助菜单	154
10.3 创建图形	154
10.3.1 矢量图形和位图图像的区别	155
10.3.2 绘图工具	155
10.3.3 导入图形	161
10.3.4 将位图转换成矢量图	162
10.4 编辑图形	162
10.4.1 移动、复制和删除对象	162
10.4.2 变形对象	163
10.4.3 对齐对象	165
10.4.4 组合对象和分离组合对象	166
10.5 元件	166
10.5.1 元件库	166
10.5.2 元件类型	167
10.5.3 在动画中使用元件的优点	167
10.5.4 创建元件	168
10.5.5 编辑元件	169
10.6 创建动画	172
10.6.1 动画播放速度	172
10.6.2 逐帧动画	173
10.6.3 形状动画	173
10.6.4 动作动画	175
10.7 声音和视频	175
10.7.1 声音的类型	175
10.7.2 事件驱动式声音添加到按钮	176
10.7.3 音频流式声音应用于文档	177
10.7.4 声音的编辑与控制	178
10.7.5 导入视频	180
10.8 发布动画	181
10.9 应用实例——大风车	182
本章总结	184
习题十	184

第 11 章 Fireworks MX 2004 图像处理

11.1 创建新文档	185
------------------	-----

11.2 矢量图形	185
11.2.1 绘制直线	186
11.2.2 绘制矩形	186
11.2.3 绘制圆角矩形	186
11.2.4 绘制椭圆	187
11.2.5 绘制多边形	187
11.2.6 绘制星形	187
11.2.7 自动形状	188
11.3 编辑位图	190
11.3.1 橡皮擦工具	190
11.3.2 模糊工具和锐化工具	191
11.3.3 减淡工具和烙印工具	191
11.3.4 涂抹工具	192
11.3.5 橡皮图章工具	192
11.4 颜色、效果和样式	193
11.4.1 应用颜色	193
11.4.2 使用动态效果	196
11.4.3 使用样式	199
11.5 使用层与蒙版	200
11.5.1 层	200
11.5.2 蒙版	202
11.6 创建 GIF 动画	203
11.6.1 帧	203
11.6.2 添加帧	204
11.6.3 制作动画	204
11.7 应用实例——环绕文字	205
本章总结	206
习题十一	206
 第 12 章 · ASP 动态网站制作和上传	 207
12.1 概述	207
12.1.1 动态网页处理过程	207
12.1.2 相关术语	208
12.2 数据库链接	209
12.2.1 使用 DSN 创建链接	209
12.2.2 创建非 DSN 链接	210
12.3 生成动态页	211

12.3.1 动态页设计流程	211
12.3.2 绑定记录集	211
12.3.3 显示数据库记录	212
12.3.4 插入数据库记录	212
12.3.5 更新数据库记录	213
12.3.6 删除数据库记录	213
12.3.7 筛选数据库记录	214
12.4 快速生成 ASP	214
12.4.1 生成主/详细页	214
12.4.2 生成搜索/结果页	215
12.5 站点测试	215
12.5.1 站点测试指南	216
12.5.2 使用报告测试站点	216
12.5.3 站点浏览器的兼容性	217
12.5.4 检查链接错误	218
12.6 上传站点	219
12.6.1 定义站点	219
12.6.2 上传站点	219
本章总结	220
习题十二	220
第 13 章 综合实例	221
13.1 校徽	221
13.2 制作 LOGO	224
13.3 制作 Flash 的欣赏页面	230
第 14 章 上机指导	235
14.1 创建文档标题	235
14.2 建立站点	236
14.3 阴影文字	237
14.4 图文混排	238
14.5 创建图像映像地图	238
14.6 Flash 文字效果	239
14.7 制作问候按钮	240
14.8 Fireworks MX 2004 制作的字画	242

第 1 章

网页制作概述

【学习目标】

网页设计是一门综合艺术,对于网页设计者来说,在动手制作网页之前,应对网页设计的整体工作流程有一个清晰的认识。网页不仅专业人员可以制作,初学者也能很快学会并能运用各种方便快捷的制作工具来制作自己的网页,本章主要学习网页制作基础知识、常用工具、制作素材、注意事项和站点规划。

【知识要点】

- ◆ 基础知识
- ◆ 常用工具
- ◆ 制作素材
- ◆ 注意事项
- ◆ 站点规划

1.1 网页制作基础知识

本节主要概述 Internet、制作网页前的准备和网页文件基础元素。

1.1.1 初识 Internet

Internet 作为全球计算机互联网络,采用 TCP/IP 协议连接着全球成千上万台计算机,形成一个超大的信息资源系统,用户可以在网上迅速方便地获取信息或与他人交换信息,这就给 Internet 浏览者收集所需要的信息带来很大的方便。

WWW 是 Internet 最著名的功能,它具有超文本信息查询服务的功能,采用客户机/服务器的工作方式。一个 WWW 服务器上可存放多个网站,网站由网页组成,一个网站表达一个主题,网页有动态和静态之分,网页中有交互功能的为动态网页,没有交互功能的为静态网页。它也可以提供包括多媒体剪辑、电台和实况视频在内的超文本内容。通过 Web 浏览器可查看 Web 页上的超文本内容,例如 Microsoft Internet Explorer。Web 站点的最上一层网页一般称为主页,其他页都是主页的分支页。

1.1.2 制作前的准备

随着 Internet 技术的飞速发展, 各行各业都纷纷建立了自己的网站, Internet 给网上用户提供了各种服务, 它们包括 WWW 服务、电子邮件服务、网上传呼、文件传输、在线聊天、网上购物、网络炒股、联网游戏等。

网页的成功与否, 很重要的一个因素就在于它的构思, 富有创意的构思和巧妙的页面布局会让网页具有更强的生命力和观赏性。在网页的设计构思中要认真考虑的问题有网页的主题、网页的命名、网页标志、在网页中的图形处理、文本编写、动画制作、如何应用表格与层和框架设计等。具体制作流程如下:

(1) 确定主题。所谓主题也就是网页的题材。网络上的题材五花八门, 琳琅满目, 题材要小而精。即网页的定位范围不宜过大, 内容要精。许多初学者都力争制作一个什么内容都有的站点, 把所有自认为好的东西都放在上面, 但是结果往往会事与愿违。这样的站点给人的感觉是没有主题、没有特色。再者, 最好选择自己比较感兴趣, 了解比较多的题材。这样在制作时才不会觉得无聊或者力不从心。兴趣是制作网站的动力, 没有兴趣和热情, 很难设计出好的网页。

(2) 命名。网页的名字应该是网页主题的概括, 从一个网页的名称就应该可以看出这个网页的题材。一般来说, 网页的命名应遵循以下原则:

1) 名称要合理、合法、易记。名字最好要琅琅上口, 要紧贴网页的主题, 不能给人名不副实的感觉。

2) 名称要能体现网页的主题, 凝练、概括性强。

3) 网页名称的字数最好控制在 6 个字以内。便于其他站点链接, 因为一般友情链接的小标题的尺寸是 88 px×31 px, 而 6 个字的宽度是 78 px 左右。

4) 网页的名称要有个性, 体现出一定的内涵, 能给浏览者更多的冲击力和想象力。

(3) 制作网站标志。网站标志是站点特色和内容的集中体现, 简称为站标, 一般放在主页和链接页上, 就如同商品的品牌一样。标志可以是中文文字、英文字母、符号、图案、动物或者人物等。

(4) 使用框架设计网页。框架是网页制作的常用形式, 此功能可以使网页制作更为清晰, 也可以把不同的页面超链接在同一框架中, 使得页面空间更加紧凑。在 HTML 中可以使用 <frame> 和 </frame> 标签来编写框架。

 提示: 可以利用某些图形处理软件处理在网页中应用的图片, 例如 Photoshop, Fireworks 等软件, 先制作或处理好图片, 再将其导入到网页编辑软件中。

(5) 网页中的文本编写。网页制作过程中需要大量的文字材料, 这就需要在网页编辑器中用 HTML 语言中的标签来编写。也可以利用网页编辑工具的“所见即所得”功能, 直接输入文字。如: 利用 Dreamweaver 或 FrontPage 2000, 均可以实现直接输入文字的功能, 而不需要编写 HTML 标签。

(6) 网页中图形图像的处理和制作。在网页上常常需要插入一些精美的图片。因此在设计自己的网页之前, 就应收集或制作一些精美的图片。在 WWW 上通常采用 JPEG 和 GIF 格式的图片, 这主要是因为它们的传输速度较快; 而 BMP 位图文件占用空间较大, 传输较慢, 在网页制作过程中很少应用此格式的图片。

(7) 在网页中应用表格与层。表格是在网页上的一行或多行单元格, 用来组织网页的布局或系统地布置数据。它的应用可使网页显得更加紧凑和灵活, 用户可以把任何信息放在表格的单元格中,

包括文本、图形和表单。在 HTML 中采用<table>和</table>标签来编写网页中的表格。

为了使网页设计更方便, Dreamweaver MX 2004 引入了层的概念。用户可以通过制作多个层, 任意布局网页内容。在 Dreamweaver MX 2004 中, 层与表格是可以相互转换的。

(8) 网页中的动画制作。传统的做法是在 HTML 中嵌入用 Java 程序编写的动画, 但随着软件行业的发展, 如今有许多软件也可以制作出漂亮的动画, 如 Flash, 用它制作出来的动画效果小巧迷人, 只需将其作为*.swf 文件导出, 然后再导入到网页编辑区中, 就可以在浏览器中浏览动画了。

1.1.3 网页文件基础元素

静态页面是网页的重要组成部分, 在这里静态页面的定义是没有应用 CGI, ASP, PHP 等网络技术、没有添加动态多媒体的页面。它涉及到的主要内容是文本的排版和字体颜色等的搭配, 图片、表格、帧的应用和版面设计等。

清晰的目录结构有利于站点的维护, 而网站的链接结构是指页面之间相互链接的拓扑结构。研究网站链接结构的目的在于用最少的链接, 使得浏览最有效率。

在进入网页的具体制作之前先了解一些网页文件和网站的重要组成部分:

(1) 网页的目录结构。网页的目录是指建立网页时创建的目录。例如在用 Dreamweaver MX 2004 建立网页时都建立了根目录和 images 子目录。目录的结构是一个容易忽略的问题, 大多数都是未经规划就创建了子目录。当然, 目录结构的好坏, 对浏览者来说并没有太大的影响, 但是对于站点本身的维护、内容的扩充和移植却有着重要的影响。

(2) 文件夹。不要将所有的文件都存放在根目录下, 可以用文件夹来创建子目录。在网站中建立数个不同的子目录以存放不同的文件, 这对于网站的管理、维护和更新意义更大。

(3) 页面标题。页面标题在网页文件的源代码中是<title>和</title>之间的部分, 就好像文章的标题, 页面标题可以定义当前页面或网站的内容。当网络传输速率较慢的时候, 浏览者很可能通过页面标题来判断是否继续等待页面的完整下载, 因此页面标题命名的好坏直接影响页面被浏览的次数。

(4) 文件头。网页的文件头是指标签<head>和</head>之间的源代码部分, 包括页面标题、关键词、页面描述、CSS 样式表文件的链接等。

在 Dreamweaver MX 2004 软件中编辑文件头的方法很简单, 选择 Dreamweaver MX 2004 中的“查看”选项, 选中“文件头内容”选项, Dreamweaver MX 2004 编辑窗口顶部出现一个小框显示当前网页的头部信息, 用鼠标单击需要修改的文件头元素可以在属性控制面板上修改具体设置, 如图 1.1.1 所示。

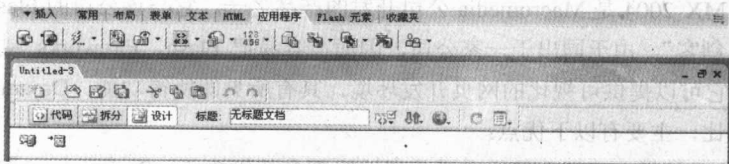


图 1.1.1 显示当前编辑页面的头部信息

(5) 关键词。关键词常用于概括页面和网站的主要内容, 很多搜索引擎都利用 Spider 自动搜索互联网上的网站资源, 该程序通常设定读取页面的关键词来确定是否将搜索到的页面自动添加到搜索引擎站点, 而对于没有关键词或者关键词不能识别的页面, Spider 会轻易放过。因此, 建议为页面添加必要的关键词, 关键词最好是中、英文都有, 英文信息在前面比较好。