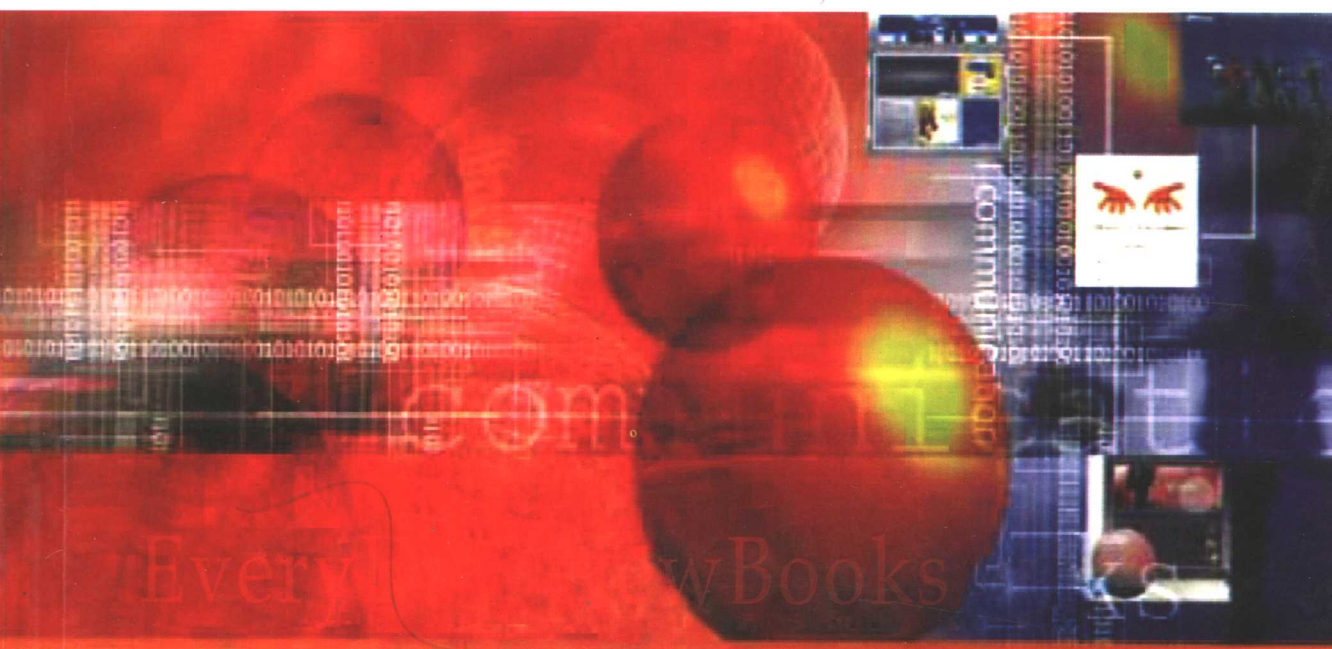




任学文 范 严 主编

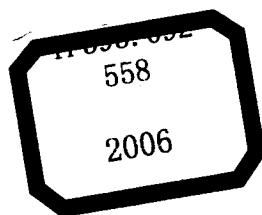
网页设计

与制作



科学出版社

www.sciencep.com



网页设计与制作

任学文 范 严 主编

北 京

内 容 简 介

本书系统地介绍了网页的构思、规划、制作和网站建设的全过程。全书分为3篇共9章。第一篇是基础篇(第1~3章),介绍了Internet和WWW的基本知识、网站建设的概论以及制作网页的基本语言HTML;第二篇是应用篇(第4~6章),介绍了目前主流的网页设计工具FrontPage 2000和Dreamweaver MX 2004,以及网站发布和维护方面的知识;第三篇是提高篇(第7~9章),介绍了目前最常用的网页制作辅助工具Fireworks MX 2004和Flash MX 2004,以及一个简单网站主页设计的过程。

本书可作为高等院校“网页设计与制作”课程的教材和网页制作培训班的教材,也可作为网页设计制作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/任学文, 范严主编. - 北京: 科学出版社, 2006
ISBN 7-03-015592-0

I. 网… II. ①任…②范… III. 主页制作 - 高等学校 - 教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第103247号

责任编辑: 杨瑰玉 / 责任校对: 王望容
责任印制: 高 嵘 / 封面设计: 宝 典

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

湖北京山德新印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2006年8月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2006年8月第一次印刷 印张: 19 3/4

印数: 1~4 000 字数: 483 000

定价: 29.80 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

《网页设计与制作》编者名单

主 编 任学文 范 严

副主编 涂 伟 程海云

编 者 (按姓氏笔画为序)

王凤虎 任学文 范 严 涂 伟

曹星星 程 琳 程海云

前 言

随着计算机网络的普及, 计算机网络应用日趋丰富, 网络体现出越来越大的作用, 利用因特网(Internet)足不出户就可以获取所需要的信息, 因特网为人们打开了一扇了解世界的大门, 构筑了一条走向信息世界的高速公路, 为世界各地的人们提供电子邮件、文件传输、远程登录、信息浏览(WWW)等服务。网页和网站是因特网的重要组成部分。对于公司和企业, 可以利用网站来展示企业形象, 宣传企业, 推广产品并进行电子商务活动, 带来无限商机; 对于个人, 可以按照爱好和兴趣建立一个具有独特风格的网站, 通过它来展示自我, 共享资源; 对于政府机关, 可以利用网站宣传政策法规和进行网络办公, 实现电子政务。因此, 人们都想在网上安个“家”, 拥有一个自己的网站。制作出精美的网页来吸引浏览者的目光, 提高网站的知名度, 是大家追求的目标, 而这一切都依赖于网页设计与制作技术的运用。

目前, 许多高等院校都开设了“网页设计与制作”课程, 它已经成为信息管理、电子商务和计算机网络等专业的必修课, 并且也受到了其他专业学生的喜欢, 成为选修率很高的一门课程。但是, 制作网页、构建网站不是一蹴而就的, 是一个需要付出艰辛劳动的复杂过程, 在这个过程中所涉及的软件和工具很多。

我们在多年教学实践的基础上, 本着知识系统、全面、实用的原则, 在重视实践能力培养的指导思想下编写了此书, 以帮助初学者在最短的时间内快速掌握最实用的网页设计与制作知识, 并能亲手设计出自己的网站。

本书全面介绍了网页设计与制作技术, 由浅入深, 系统地介绍了网页的构思、规划、制作和网站建设的全过程。全书分为3篇9章和一个附录。

第一篇是基础篇(第1~3章), 介绍网页制作的基础知识, 包括Internet和WWW的基本知识、网站建设的概论, 重点介绍了制作网页的基本语言——HTML。

第二篇是应用篇(第4~6章), 介绍了如何使用网页设计工具FrontPage 2000和Dreamweaver MX 2004制作网页, 包括网页布局、超链接、表格制作、插入图片、制作表单、框架技术、层和样式的使用等, 还介绍了网站发布和维护方面的知识。

第三篇是提高篇(第7~9章), 介绍了目前最常用的网页制作辅助工具Fireworks MX 2004和Flash MX 2004, 如何使用Fireworks制作网页需要的图像, 以及如何使用Flash制作动画。第9章通过一个综合实例, 帮助读者进一步系统地掌握网站开发和网页设计的方法。

附录中提供了一些非常实用的网页特效源代码。本书力求做到结构合理, 内容全面系统, 语言简洁生动, 图文并茂, 实例新颖, 实用性和可操作性较强。

本书由任学文、范严主编, 涂伟、程海云任副主编, 程琳、曹星星、王凤虎参与了本书各章案例的设计、编写和调试工作。

由于作者水平有限, 书中难免有不足和错误之处, 敬请读者批评指正。

编 者

2006年6月

• i •

目 录

第一篇 基础篇

第 1 章 Internet 和 WWW	3
1.1 Internet 简介	3
1.1.1 什么是 Internet	3
1.1.2 Internet 的起源	3
1.1.3 中国 Internet 的发展	4
1.1.4 Internet 的功能和应用	4
1.2 WWW 简介	6
1.2.1 WWW 的起源	6
1.2.2 Web 的特点和结构	6
1.2.3 WWW 的基本概念	7
1.3 常见网络浏览器——IE	11
思考与练习题	14
第 2 章 网站建设概论	16
2.1 网站概论	16
2.1.1 网站的种类	16
2.1.2 网站建设的步骤	17
2.1.3 网站设计的原则	18
2.2 网页设计概论	20
2.2.1 网页设计的原则	20
2.2.2 网页版面布局的设计	25
2.2.3 网页色彩的设计	27
2.2.4 图形与文字的设计	28
2.2.5 首页的设计	30
2.3 网页制作工具概述	30
2.3.1 网页设计的常用工具	31
2.3.2 网页设计的辅助美化工具	31
思考与练习题	32
第 3 章 HTML 简介	33
3.1 HTML 概述	33
3.1.1 简单的 HTML 实例	33
3.1.2 HTML 的基本概念	34
3.1.3 HTML 的基本结构	34
3.1.4 编写文件的注意事项	36

3.2 HTML 的文本格式标记	36
3.2.1 标题格式标记	36
3.2.2 文字格式标记	37
3.2.3 字型设置标记	38
3.2.4 段落标记	39
3.2.5 强制换行标记	39
3.2.6 预排格式标记	39
3.2.7 文本堆砌方式标记	39
3.2.8 插入水平线标记	39
3.3 HTML 的表格标记	40
3.4 HTML 的图像标记	41
3.5 HTML 的超链接标记	43
3.6 HTML 的表单标记	43
3.7 HTML 的框架标记	44
3.8 其他标记	45
3.9 DHTML、XML 简介	46
思考与练习题	48

第二篇 应用篇

第4章 FrontPage 2000 基础知识	51
4.1 FrontPage 2000 概述	51
4.1.1 FrontPage 2000窗口介绍	51
4.1.2 制作一个简单页面	55
4.1.3 保存网页并预览	56
4.2 网站的创建和管理	56
4.2.1 网站的创建	56
4.2.2 建立个人站点	57
4.2.3 网站的管理	57
4.2.4 网页的基本操作	60
4.3 网页的文字处理	61
4.3.1 网页标题的建立	62
4.3.2 文字的添加	62
4.3.3 文字的修饰	62
4.4 网页图像的基本操作	63
4.4.1 图像的添加	63
4.4.2 图像的编辑	64
4.4.3 图像的保存	64
4.4.4 设置网页的背景	65
4.5 建立超链接	66
4.5.1 文本超链接	66

4.5.2 图像超链接	66
4.5.3 电子邮件超链接	68
4.6 建立表格	69
4.6.1 表格的创建	69
4.6.2 表格的编辑	69
4.6.3 表格的嵌套	72
4.7 建立表单	72
4.7.1 表单的构成	72
4.7.2 使用模板创建表单	73
4.7.3 使用向导创建表单	75
4.7.4 自定义表单	75
4.8 框架的使用	78
4.8.1 框架的创建	78
4.8.2 框架的保存	81
4.8.3 框架的基本操作	82
4.8.4 框架的属性设置	83
4.9 一些引起特殊效果的运用	84
4.9.1 插入滚动字幕	84
4.9.2 创建交互式按钮	85
4.9.3 横幅广告器	86
4.10 网站的测试与发布	87
4.10.1 网站的测试	88
4.10.2 网站的发布	88
4.10.3 维护站点	89
4.11 FrontPage 2000 综合实例	90
思考与练习题	94
第5章 Dreamweaver MX 2004 基础知识	95
5.1 Dreamweaver MX 2004 简介	95
5.1.1 Dreamweaver MX 2004 概述	95
5.1.2 Dreamweaver MX 2004 的工作界面	96
5.2 Dreamweaver MX 2004 的站点管理	99
5.2.1 站点的创建	99
5.2.2 站点的配置	103
5.2.3 站点的管理	104
5.2.4 网页的创建	105
5.3 建立框架	107
5.3.1 框架技术	107
5.3.2 框架的创建	108
5.3.3 框架的属性设置	112
5.3.4 模板的使用	113

5.4 网页的文字处理	116
5.4.1 文字的添加	116
5.4.2 页面的修饰	117
5.5 网页的图像处理	119
5.5.1 图像的添加	119
5.5.2 图像的修饰	120
5.6 建立超链接	121
5.6.1 为文字添加超链接	121
5.6.2 为图像建立超链接	122
5.6.3 建立电子邮件超链接	123
5.6.4 建立锚点	123
5.6.5 快速检查网页链接	124
5.7 建立表格	124
5.7.1 表格的创建与编辑	125
5.7.2 表格的嵌套	127
5.7.3 用表格进行页面布局	127
5.8 建立表单	128
5.8.1 表单的创建	128
5.8.2 表单元素的添加	129
5.8.3 一个表单制作的实例	130
5.9 层的运用	131
5.9.1 层的基本概念	131
5.9.2 层的基本操作	132
5.9.3 层的属性设置	132
5.9.4 层和表格之间转换	133
5.10 Dreamweaver 中样式表和行为的运用	133
5.10.1 CSS 样式表	133
5.10.2 行为的运用	141
5.11 插入多媒体对象	143
5.11.1 插入和设置 Flash 动画	144
5.11.2 插入 Flash 按钮	145
5.11.3 插入 Flash 文本对象	146
5.11.4 插入 Shockwave 影片	147
5.11.5 插入 Java 小程序	147
5.11.6 向页面添加声音	147
5.12 测试和发布网站	148
5.12.1 测试网站	148
5.12.2 发布网站	149
5.13 网页制作实例	152
思考与练习题	154

第 6 章 网站的发布与维护	156
6.1 发布网站前的准备	156
6.1.1 本地测试	156
6.1.2 WWW 服务器的选择	157
6.1.3 申请域名和网页空间	157
6.2 网站的发布	160
6.2.1 上传网站	160
6.2.2 在线测试站点	162
6.3 网站的宣传	163
6.3.1 登录搜索引擎	163
6.3.2 广告交换	163
6.3.3 网络广告	164
6.3.4 利用网络工具	165
6.4 网站的日常管理和维护	166
思考与练习题	166

第三篇 提高篇

第 7 章 Fireworks MX 2004 基础知识	169
7.1 Fireworks MX 2004 概述	169
7.1.1 Fireworks MX 2004 的功能特点	169
7.1.2 Fireworks MX 2004 工作界面	170
7.1.3 Fireworks MX 2004 的基本操作	172
7.2 文本的编辑和运用	176
7.2.1 文本的创建和编辑	176
7.2.2 文字的变形和整形	182
7.2.3 路径文本	184
7.3 图像的编辑	184
7.3.1 矢量图的编辑	185
7.3.2 位图的编辑	187
7.3.3 效果的处理	189
7.3.4 层	191
7.3.5 蒙板	193
7.3.6 图像合成	194
7.4 Web 图像的处理	196
7.4.1 图像热点	196
7.4.2 图像切片	198
7.4.3 制作按钮	203
7.4.4 制作导航栏	206
7.5 动画的制作	208
7.5.1 关于 GIF 动画	208

7.5.2 制作步骤	208
7.6 图像的优化和导出	211
7.6.1 优化图像	212
7.6.2 导出图像	212
7.7 Fireworks 与 Dreamweaver 的协同工作	215
7.7.1 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 图像	215
7.7.2 在 Dreamweaver 中编辑 Fireworks 图像	217
思考与练习题	218
第 8 章 Flash MX 2004 基础知识	219
8.1 Flash MX 2004 概述	219
8.1.1 Flash MX 2004 的新增功能	219
8.1.2 Flash MX 2004 的工作界面	220
8.2 时间轴	238
8.2.1 时间轴概述	238
8.2.2 时间轴构成	239
8.2.3 时间轴特效	242
8.3 Flash 的简单动画制作	244
8.3.1 Flash 动画的基本类型	244
8.3.2 制作动画的一般过程	244
8.3.3 引导动画	245
8.3.4 遮罩动画	250
8.3.5 编辑动画	253
8.4 元件以及交互动画的基本类型	255
8.4.1 元件的制作	255
8.4.2 交互动画的制作	263
8.5 声音的导入	265
8.5.1 声音的类型	265
8.5.2 声音的应用	266
8.5.3 声音的属性设置	267
8.5.4 压缩声音	270
8.5.5 使用“行为”控制声音回放	273
8.6 影片的优化、测试与发布	275
8.6.1 影片优化	275
8.6.2 加速显示的速度	276
8.6.3 Flash 的发布	276
思考与练习题	279
第 9 章 综合实例	281
9.1 网页的布局设计和实现手段	281
9.2 使用 Fireworks 制作 Logo 图片	281
9.3 Fireworks 制作导航图片	283
• viii •	

9.4 Fireworks 制作栏目图片.....	284
9.5 Flash 制作 banner.....	284
9.5.1 制作闪光文字效果.....	284
9.5.2 制作爆炸字效果.....	288
9.6 Dreamweaver 制作网页.....	291
附录 一些常用的特效代码.....	294
参考文献.....	302

第一篇 基础篇

第 1 章 Internet 和 WWW

本章主要介绍 Internet 和 WWW 的一些基本知识, Internet 的概念、Internet 的起源和发展以及 Internet 的功能和应用, WWW 的简介, 帮助读者了解常见网络浏览器 Internet Explorer, 以及 Web 的一些基本概念和知识。主要包括:

- Internet 的概念、起源
- 中国 Internet 的发展
- Internet 的功能和应用
- WWW 的简介
- 常见网络浏览器 IE

1.1 Internet 简介

1.1.1 什么是 Internet

描述 Internet 最简单的一句话就是: Internet 是通信。它是计算机网络的集合。对某些人来讲, Internet 是传送电子邮件的通道, 而对另外一些人来说, 它是他们交友、玩游戏、辩论、工作和环游世界的理想工具。但是, Internet 又不仅仅只是通信。从一个角度来说, 它是大大小小计算机网络的广泛集合, 从另一个角度来说, 所有人的参与使得 Internet 成为宝贵的信息资源。

Internet 中所有计算机是怎样相互“交谈”的呢? 它们使用了一种标准的计算机语言(技术上称为协议), 这种协议称为 TCP/IP(传输控制/网间协议), 它是一种计算数据(电信号)打包、寻址的标准方法。

Internet 上的计算机有一些专用程序, 它允许用户利用 TCP/IP 进行通信, 当用户得到一个 Internet 账号, 也就租用了使用 TCP/IP 的计算机中的一部分空间, 该计算机可供许多人同时使用, 它允许各用户使用电话线、调制解调器(Modem)等将用户的个人计算机连到该计算机上。

Internet 是世界上最大的计算机网络, 它连接了全球不计其数的网络与电脑, 也是世界上最为开放的系统。Internet 仍在迅猛发展着, 在发展中不断得到更新并被重新定义。

1.1.2 Internet 的起源

Internet 起源于美国 1969 年开始实施的 ARPANET 计划, 其目的是建立分布式的、存活力极强的全国性信息网络。1972 年, 由 50 个大学和研究机构参与连接的 Internet 最早的模型 ARPANET 第一次公开向人们展示。到 1980 年, ARPANET 成为 Internet 最早的主干。20 世纪 80 年代初, 两个著名的科学教育网 CSNET 和 BITNET 又先后建立。1984 年, 美国国家科学基金会(NSF)规划建立了 13 个国家超级计算中心及国家教育科研网(NSFNET), 替代 ARPANET 的主干地位。随后, Internet 开始接受其他国家和地区接入。

Internet 的发展要归功于美国国家科学基金会的介入。它为鼓励大学和研究机构共享他们昂贵的 4 台计算机主机,采用 TCP/IP 协议,建立了 NSFNET 广域网。由于美国国家科学基金会的资助,很多大学和研究机构纷纷把自己的局域网并入到 NSFNET 中,从 1986 年到 1991 年,并入 Internet 的计算机子网从 100 个增加到 3000 多个,几乎每年都以 100% 的速度增长。

随着 Internet 商业化的成功,它在通信、资料检索、客户服务等方面发挥了巨大的潜力。现在,Internet 是目前世界上规模最大、用户最多、影响最广的计算机网络。它可通达上百个国家和地区,大约连接着上万个网络、数亿台计算机主机。而且,每天有数千台计算机加入其中,全世界有数以万计的人在直接或间接用 Internet 收发电子邮件,Internet 上的数据每月以惊人的速度增长。

1.1.3 中国 Internet 的发展

Internet 在中国起步虽然时间不长,但却保持着惊人的发展速度,而本地化、中文化成为业界追求的目标。目前中文站点不断涌现,特别是中国公众多媒体骨干的建成,促使各地网络服务商加入并提供越来越便利、快速、廉价的 Internet 接入服务,以期为中文读者提供更多的网上信息资源。Internet 将成为电视、电话等之后,又一项给我们生活方式带来巨大变化的科技力量。

1987 年 9 月 20 日,钱天白教授发出我国第一封电子邮件“越过长城,通向世界”,揭开了中国人使用 Internet 的序幕。回顾 Internet 在我国的发展,大致可分为两个阶段:第一阶段(1987~1993 年),我国的一些科研部门通过 Internet 联网,与国外的科技团体进行学术交流和科技合作,以 E-mail 收发为主要业务;第二阶段从 1994 年开始,我国实现了与 Internet 的 TCP/IP 连接,从而实现了 Internet 的全面开通,获得了 Internet 的全功能服务。中国四大主干互联网分别是中国公用计算机互联网(CHINANET)、中国金桥信息网(CGBNET)、中国教育和科研计算机网络(CERNET)和中国科技网(CSTNET),1997 年底,国内四大网络实现互联互通。

1.1.4 Internet 的功能和应用

通过 Internet,可以快捷方便地交换信息,访问各个领域的资深专家,获得电子杂志、游戏、音乐、电影等资讯。可以说,要想通过 Internet 获得信息,唯一的限制就是你的想像力。而且,网络 Java、Push 技术、虚拟现实、视频会议等 Internet 新技术,进一步促进了 Internet 在更多领域的应用。

Internet 发展迅猛,提供的服务在不断增加,应用领域也不断扩大,而且日益渗透到人们的生活和工作中,成为日常交流中不可缺少的组成部分。这里所列出的是一些基本服务与应用的概况。

1. 电子邮件(E-mail)

E-mail 是 Internet 中使用最广泛的服务程序。它是一个多功能的个人通讯工具,既可以写信、发信、看信、回信、转信,也可以用来当作文件传输工具,或者用来订阅电子杂志,甚至可以借助一些 FTP-mail 服务系统取得 Internet 中众多的 FTP 文件传输的服务。与日常的通信方式相比,E-mail 具有方便、价格低、速度快、一信多发等优势。

2. 新闻讨论组(newsgroup)

在日常生活中,朋友之间的交流,往往只限于一些热门话题,诸如汽车、时装、爱情等,

如果有某种比较特殊的爱好,或有某些比较专业的学术问题,要找到“知音”就相当困难了。

在 Internet 上完全可以解决这个难题,所有这些甚至更多的信息都能在 USENET 网络新闻组中找到。Internet 中有近万个 USENET,在这些新闻组中,具有某一种相同兴趣的朋友们,可以相互交流,互通消息。

3. 商业应用(business application)

Internet 是一种不受时间与空间限制的交流方式,是一个促进销售、扩大市场、推广技术、提供服务的非常有效的途径。厂商可以将产品的介绍在网上发布,附带详细的图文资料,实效性强,费用经济。Internet 也是提供技术服务的极好方式。

4. 文件传输 FTP

Internet 存在有大量软件与文件,利用方便的 FTP(文件传输协议 file transfer protocol 的缩写)登陆到其他电脑上,下载所需的软件和文件,几乎可以让人不出家门,便获得各种免费软件和其他文件。

5. 万维网(WWW)

Internet 上有一种资源的增长速度数十倍于 Internet 的整体增长速度,这种资源就是 World Wide Web,经常被人称做万维网,简称 WWW。万维网上凝聚 Internet 的精华,展示 Internet 最绚丽的一面,上面载有各种互动性极强、精美丰富的多媒体信息。独有的“链接”方式,使用户只需点按一下相关单词、图片或图标,就可以迅速从一个网站进入另一个网站。借助强大的浏览软件,用户可以在万维网中进行几乎所有的 Internet 活动。

6. 实时聊天(chatting)

用户可以进入提供聊天室的服务器,与世界各地的人通过键盘、声音、图画等多种方式进行实时交谈。如现在较为流行的 ICQ、OICQ、SinaPager、MSN、雅虎通等软件均可提供网络交流服务。

7. 在线游戏(online game)

在网上用户可以与一个远隔重洋的人下棋,也可以与分布在世界各个角落的人玩游戏。如流行的“联众网络游戏”等。

8. 网络电话(Web phone)

用市话费用拨打国际长途,这是网络电话的优势之一。例如,Internet Phone 5.0 是利用 Internet 打电话的优秀软件,支持声音和视频,通过它不仅可以打国际长途电话,也可以打电视电话,而且费用比一般的国际长途电话节省 95%以上。

9. 虚拟现实

虚拟现实(virtual reality, VR)是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机技术。它是由计算机生成的视觉、听觉、触觉等作用于使用者,使之产生身临其境的交互式视景的仿真。它综合了计算机图形学、图像处理与模式识别、智能接口技术、人工智能、传感技术、语音处理与音响技术、网络技术等多门学科。

10. 视频会议

随着网络技术的迅速发展,现在我们可以借助一些软件在 Internet 上实现视频会议。它与以前意义上的电视会议相比,具有传播范围更广,传输速度更快,价格更低廉的特点。Internet 视频会议大多采用点对点方式,有的软件也提供了一对多的传输方式,即多台站点可以同时看到一台站点的输出。

总之,对于以缩短距离、建立联系为目的的视频会议来说,Internet 视频会议是一个廉价