



新 编

网页制作

本书编委会 编

人
门
与
提
高



Flash MX
Fireworks MX
FrontPage 2002
Dreamweaver MX



西北工业大学出版社

新编网页制作入门与提高

本书编委会 编

西北工业大学出版社

【内容提要】 本书主要是应计算机基础教育的需要而编写的教材。特点是基于网页设计环境, 强调其实用性和易用性。主要内容有网页制作基础、网页的文字元素制作、简单的图像制作介绍、网页图像制作、使用 Flash MX 制作网页动画、层的使用、超级链接和框架、加入多媒体组件、动态网页制作、数据库网页的制作、站点设计、站点的上传与测试和精彩动画实例。通过本书的学习, 可使读者掌握网页制作的基本知识。

本书思路新颖, 图文并茂, 练习丰富, 可作为各高等院校计算机课程的教材, 也供高等职业学校、高等专科学校、成人高校、民办高校使用。

图书在版编目(CIP)数据

新编网页制作入门与提高/《新编网页制作入门与提高》编委会编. —西安: 西北工业大学出版社, 2003.5
ISBN 7-5612-1644-0

I. 新… II. 新… III. 网页制作—高等院校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 026924 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: 029-8493844

网 址: www.nwpup.com

印刷者: 陕西向阳印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 24.75

字 数: 657 千字

版 次: 2003 年 8 月第 1 版

2003 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 30.00 元

前言

随着因特网的普及以及个人网站的风起云涌，越来越多关于网页制作、网站维护的话题摆到每个网民的面前。如何制作别致的网页？如何制作交互式的网页？如何处理网页中的图片？如何制作生动活泼的网页动画？

在制作网页时，制作者无一不想使自己的网页更加丰富多彩，在网页中插入图像、动画、动态特效以及多媒体对象。Macromedia 公司的 Flash, Fireworks, Director 以及 Ulead 公司的 COOL 3D, GIF Animator 等软件在这些方面都有不俗的表现，很快便受到网页制作者的欢迎。Flash 和 Fireworks 更是其中的佼佼者，它们与 Dreamweaver 一起，被誉为“网页制作三剑客”。

本书循序渐进地介绍网页制作的操作和技巧，让读者在学习过程中了解并明确从构思、规划、设计直到发布一个网站所需要完成的全部工作及流程。全书对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX 等当前最流行的网页制作工具进行了详尽而实用的介绍。在介绍功能的过程中，配以丰富的实例，让用户在实践中学会制作原理和操作技巧，从而掌握网页制作的精髓。相信通过本书的学习都能够对网页制作有一个全新的综合性认识，并成为一名网页制作高手。

由于网络技术日新月异，信息日益膨胀，以及作者、编者的水平和经验有限，书中难免存在错漏和不完善之处，敬请读者批评指正。

编者

目 录

第一章 网页制作基础	1
第一节 因特网简介	2
第二节 网页包括的元素	3
一、文本	3
二、图像和动画	3
三、声音和视频	4
四、超级链接	4
五、表格	4
六、表单	5
七、导航栏	5
八、其他特殊效果	5
第三节 常用网页设计工具	5
一、FrontPage 2002	6
二、Dreamweaver MX	7
三、Flash MX	8
四、Fireworks MX	9
第四节 制作网页	12
一、定义站点	13
二、制作素材	17
习题一	24
第二章 制作网页的文字元素	25
第一节 文字的制作	26
一、输入文字	26
二、编辑文字	28
第二节 文字的字体和格式	29
一、文字的字体	29
二、设置字号	31
三、设置文字颜色	32
四、设置文字的样式	33

第三节 文字的对齐和标题的运用	34
一、文字的对齐和缩进	34
二、运用标题	37
第四节 新建表格	38
一、插入表格	38
二、改变表格的大小和结构	39
第五节 设置表格属性	43
第六节 设置单元格的属性	44
第七节 表格的格式化	45
第八节 表格排序	47
习题二	48
 第三章 简单图像制作介绍	 49
第一节 网页图像简介	50
一、网页图像格式	50
二、颜色原理	51
三、图像下载速度	52
四、网页图像制作技巧	53
第二节 管理网页图像素材	54
一、搜集图像素材	54
二、使用 ACDSsee 管理网页素材	54
三、使用 Windows XP 管理网页素材	60
习题三	62
 第四章 网页图像制作	 63
第一节 Fireworks 简介	64
第二节 工作界面的认识	64
第三节 基本操作	66
第四节 认识绘图工具	67
一、绘制基本几何图形	67
二、绘制自由路径	70
三、绘制直线线段和曲线线段	72
第五节 工具箱和属性面板的使用	73
一、使用工具箱	73
二、属性面板	74
第六节 对象的旋转与变形	75

一、移动对象	75
二、缩放对象	75
三、旋转对象	76
四、翻转对象	77
五、扭曲对象	77
六、倾斜对象	77
七、数值变形	78
第七节 位图绘图工具的认识	79
一、创建位图对象	79
二、选取框、套索与魔术棒的使用	82
三、刷子工具	85
四、铅笔	87
五、橡皮图章	88
六、填充工具	89
第八节 矢量绘图工具的使用	90
一、直线工具	90
二、钢笔工具	91
三、几何图形绘制路径	93
第九节 颜色的设置	94
第十节 图像的优化	96
一、文件导出格式的选择	98
二、GIF 图片的优化	98
三、JPEG 图片的优化	101
第十一节 图像的导出	103
一、导出向导	103
二、导出预览	103
三、导出的类型	105
四、快速导出	105
习题四	106
第五章 使用 Flash MX 制作网页动画	107
第一节 Flash MX 的认识	108
一、初识 Flash MX	108
二、创建新电影并设置电影属性	108
三、了解 Flash MX 界面	109
四、退出 Flash MX	110
第二节 绘图工具	111
一、箭头工具	111

二、次级选择工具	114
三、直线工具	115
四、套索工具	115
五、钢笔工具	116
六、文字工具	120
七、椭圆与矩形工具	121
八、铅笔工具	122
九、笔刷工具	123
十、自由变换工具	124
十一、渐变工具	125
十二、墨水瓶工具	126
十三、油漆桶工具	127
十四、吸管工具	128
十五、橡皮擦工具	128
十六、移动工具	129
十七、放大工具	129
第三节 颜色工具	130
一、颜色概述	130
二、颜色的设置	130
第四节 制作动画	132
一、逐帧动画的认识	132
二、形变动画介绍	135
三、制作形变动画	136
四、对形变动画的控制	138
五、运动动画的认识	140
六、制作一个运动动画	140
七、用引导线制作动画	144
八、运动动画的选项设置	144
九、色彩动画的概述	145
十、色彩动画的认识	145
十一、制作实例	145
十二、蒙版动画的概述	150
十三、制作一个简单的蒙版动画	151
十四、洋葱皮工具的使用	153
第五节 导出与发布动画	156
一、动画的导出	156
二、动画的发布	162
三、发布前的预览	170
习题五	171

第六章 层的使用	173
第一节 层的概念	174
一、层的概念	174
二、层的分类	174
第二节 创建层	175
一、创建普通层	175
二、创建 CSS 层	175
三、创建嵌套层	177
第三节 设置层的属性	178
一、设置层的参数	178
二、层的属性设置	179
第四节 层的基本操作	180
一、在层中添加内容	180
二、选择层	181
三、调整层的大小	182
四、移动层	182
五、显示和隐藏层	182
六、更改层的名称	183
第五节 表格与层	184
一、将层转换成表格	184
二、将表格转换成层	186
习题六	187
第七章 超级链接和框架	189
第一节 文档路径的基本表示方法	190
一、绝对路径	190
二、根目录相对路径	190
三、相对路径	191
第二节 如何创建超级链接	191
一、使用指向文件图标创建超级链接	191
二、使用链接属性面板创建链接	194
三、创建锚点链接	195
四、创建 E-mail 链接	196
第三节 链接的修改、查看和管理	197
一、修改站点地图的布局	197
二、修改链接	198

三、开启链接管理功能	199
四、测试链接	200
第四节 建立框架页面	201
一、框架与框架集	201
二、创建框架	201
三、创建嵌套框架	203
第五节 框架的基本操作	205
一、选定框架集和框架	205
二、保存框架集和框架	206
三、设置框架页面的背景	206
四、替换框架文件	207
五、删除框架	209
第六节 设置框架集与框架的属性	209
一、设置框架属性	209
二、设置框架集属性	209
第七节 创建无框架内容	210
第八节 在框架中使用链接	211
习题七	213
第八章 加入多媒体组件	215
第一节 插入 Shockwave 动画	216
一、插入 Shockwave 动画	216
二、设置 Shockwave 动画属性	217
第二节 插入 Flash 动画	218
一、插入 Flash 动画	218
二、设置 Flash 动画属性	219
第三节 插入 JavaApplet	220
一、插入 JavaApplet	220
二、设置 JavaApplet 属性	220
第四节 插入 ActiveX	221
一、插入 ActiveX	221
二、设置 ActiveX 属性	221
第五节 插入第三方插件	222
一、插入插件	223
二、加入声音文件	223
三、加入日期	225
四、加入计数器	225

习题八	225
第九章 动态网页制作	227
第一节 时间轴和行为概述	228
一、时间轴	228
二、行为	228
第二节 使用时间轴创建动画	229
一、时间轴面板	229
二、使用时间轴创建动画	230
三、编辑时间轴	234
第三节 内置行为	236
一、行为面板	236
二、内置行为	237
第四节 将行为应用到时间轴	237
第五节 为对象添加行为	238
一、为对象添加一个行为	238
二、为对象添加多个行为	239
三、添加新行为	239
第六节 悬停按钮和图像翻转	240
一、悬停按钮	240
二、图像翻转	241
第七节 隐藏/显示层的应用	242
一、实例预览	242
二、实例实现步骤	242
第八节 下拉菜单	244
一、实例预览	244
二、实例实现步骤	245
习题九	245
第十章 数据库网页的制作	247
第一节 数据库网页概述	248
第二节 表 单	248
一、表单元素简介	248
二、表单制作快速入门	252
第三节 设计后台数据库	255
一、Access 数据库的使用	255

二、配置 ODBC 数据源	257
第四节 数据链接	260
一、数据链接的准备工作	260
二、建立数据链接	262
第五节 数据记录集及其绑定	264
一、建立数据记录集	264
二、记录集与控件的绑定	265
第六节 数据的显示	267
一、构建数据显示网页	267
二、定义查询	268
三、设置数据显示表格	269
四、设置前后翻页	270
习题十	271
 第十一章 站点设计	 273
第一节 定义站点设计的目标	274
第二节 建立信息体系结构	276
第三节 认识模板	277
一、模板的基本概念	277
二、认识模板面板	277
三、模板对象面板	278
第四节 创建模板	279
一、创建空模板	279
二、编辑模板内容	279
三、应用模板	281
四、用模板同时更新多个文档	284
第五节 模板的其他功能	285
一、已经编辑了内容的文档如何应用模板	285
二、文档与模板的脱离	287
三、将现有文档储存为模板	288
四、管理模板	289
五、定义可选区	290
六、定义重复区	293
七、嵌套模板	296
八、设置模板的页面属性	299
九、寻找可编辑区	299
十、可编辑标记属性	300

第六节 定制库项目	302
一、认识库项目	302
二、创建库项目	303
三、应用库元素	303
四、修改库元素	304
五、文档脱离库的控制	305
习题十一	306
第十二章 站点的上传与测试	307
第一节 设置站点基本属性	308
一、上传远端时站点的设置	308
二、创建局域网站点的设置	309
第二节 测试本地站点	310
一、站点浏览器的兼容性	310
二、检查链接错误	311
第三节 上传	312
一、上传到远端站点	313
二、上传到本地或局域网站点	313
第四节 取出和存回	314
一、取出	314
二、存回	314
三、取消取出或存回操作	315
第五节 测试文件下载时间	315
第六节 设计附注选项	316
习题十二	316
第十三章 网站制作实战演练	317
第一节 主要网页画面	318
第二节 规划网站目录结构与主页布局	320
第三节 制作网页素材	324
一、利用 Fireworks 制作公司标志	324
二、利用 Fireworks 制作导航条	325
三、利用 Fireworks 处理图片	330
四、使用 Fireworks 制作网页标题动画	334
第四节 制作主页	342
第五节 制作“欢迎”网页	349

第六节 制作“产品介绍”网页	352
第七节 制作“产品查询”网页	359
一、创建数据库并输入数据	359
二、安装 Web 服务器及设置 ODBC 数据源	361
三、创建输入表单及服务器端 ASP 脚本文件	369
第八节 制作“产品订购”网页	372
一、创建表	373
二、创建网页	374
三、创建客户端 JavaScript 程序	375
四、创建服务器端 ASP 脚本文件	378

第一章 网页制作基础

第一章

网页制作基础

也许网页制作对于大部分网民来说并不陌生,但是在网页制作中有哪些注意事项、制作技巧却并非每个做过网页的朋友都知道,况且那些刚刚接触网络的学者也许对网络还一无所知。为了能够使用户对网页有一个总体的认识,本章将首先介绍网页的组成元素和一些常用的网页设计软件,然后通过一个简单实用的网页制作实例来介绍网页的整个制作过程,从而为以后设计更复杂的网页打下良好的基础。

本章要点

1. 因特网简介
2. 网页包括的元素
3. 常用网页制作工具
4. 制作自己的第一个网页

第一节 因特网简介

“因特网”是由英文“Internet”的音译和意译混合而来,也就是我们常说的国际互联网,在短短的十几年间,它获得了飞速的发展,对人类的各方面产生了巨大的影响。特别是在1995年电子商务这个概念的提出和实施以后,因特网创造了许多商界神话,于是有人预言:21世纪,我们将在数字地球上生存!

事实上,由于因特网的产生和发展,我们可以深刻地体会到我们的生活方式已经或者将要发生本质变化。

首先,Internet大大方便了信息的传播与交流,给人类带来一种全新的通信方式,是继电报、电话发明以来人类通信方式的又一次革命。Internet通过全球网络进行资源共享,向人们提供了浩如烟海、包罗万象的信息。用户可以在网上迅速方便地获取或与他人交换信息,这就给每个人收集所需要的信息带来了很大的方便。

其次,Internet改变了人们以往的交流方式,给快速、面对面的交流创造了条件。人们可以不必再为会面而奔波千里,订货和谈判也可以完全在网络上进行,大大节省了开支,其潜在的经济效益是相当可观的。

最后,Internet还给人们带来许多新的生活方式。通过Internet可以在家里上班(时髦名词SOHO即源于因特网),不仅解决了办公地点太远,交通不便等问题,还能让人们获得更多的、更自由的时间。

总之,Internet将是连接你与整个世界的生存工具,它是一个巨大的等待你去发掘的宝藏。

Internet提供的服务种类很多,其中与人们的生活密切相关的有:

(1) WWW服务——万维网(即World Wide Web)服务。万维网是推动因特网的应用爆炸性增长的真正动力,其本质是客户机/服务器计算模型,它通过“超文本传输协议”(HTTP)和“统一资源定位符”(URL)将Internet上不同的信息有机地组织在一起。WWW提供友好的界面,大大方便了信息浏览,也是普通因特网用户接触最多的服务种类。WWW的成功传播需要三项技术:

- 1) 创建网页的语言——HTML(Hyper Text Markup Language)。
- 2) 网页的传送协议——HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)。
- 3) 接收、解释网页数据并显示其内容的浏览器。

(2) FTP服务——文件传输服务。顾名思义就是利用这种服务就可以通过网络传输文件。无论

两台计算机相距多远,只要它们都加入 Internet 并且都支持 FTP 协议,这两台计算机之间就可以进行文件的传送。FTP 可以传送任何类型的文件,如文本文件、二进制文件、图像文件、声音文件等。

(3) E-mail——电子邮件服务。因特网最早流行的一个应用便是在电脑之间传递报文和消息,也可以说是 Internet 上使用最广泛和最受欢迎的服务,它是网络用户之间进行快速、简便、可靠且低成本联络的现代通信手段。通过电子邮件,网络用户可以发送和接收文字、图像和语音等多种形式的信息。只要用户有一个电子邮箱,即 E-mail 地址,就可以享有电子邮件服务。

(4) Telnet——远程登录服务。远程登录是一种独特的 TCP/IP 协议的应用,即可在网络通信 Telnet 的支持下使自己的计算机暂时成为远程计算机的仿真终端。要在远程计算机上登录,首先要成为远程计算机系统的合法用户并拥有相应的账号和口令,然后登录到远程计算机对应的域名或 IP 地址上即可。Telnet 最广泛的应用就是 BBS (公告板服务) 系统,通过 BBS 用户可以直接进行各种信息交流、讨论。

实际上 Internet 提供的服务远远不止这些,像网络电话 (Internet Phone)、网络会议 (Netmeeting)、网络传呼机 (ICQ) 等正在得到应用和推广。

第二节 网页包括的元素

无论是初次接触 Internet 的新手,还是经常上网冲浪的老手,在初次设计网页之前,都必须先认识(或重新认识)一下构成网页的基本元素。只有这样,才能在真正的设计工作中得心应手,根据需要合理地组织和安排网页的内容,从而达到期望的目标。

设计网页的目的主要是发布信息,因此,作为信息主要载体的文本和图像也就成了网页的基本组成部分。超级链接是 Web 的核心,是它将万维网中无数的网页链接在一起,如果没有它,Web 就无从谈起。此外,表格、动画、音乐和交互式表单等信息的组织、表现,以及交互元素在网页中也具有举足轻重的地位。

一、文本

文本一直是人类最重要的信息载体与交流工具,网页中的信息也以文本为主。与图像相比,文字虽然不如图像那样能够很快引起浏览者的注意,但却能准确地表达消息的内容和含义。为了克服文字固有的缺点,人们赋予了网页中文本更多的属性,如字体、字号、颜色、底纹和边框等,通过不同格式的区别,突出显示重要的内容。此外,用户还可以在网页中设计各种各样的文字列表,来清晰表达一系列项目。这些功能都给网页中的文本赋予了新的生命力。

二、图像和动画

图像在网页中具有提供信息、展示作品、装饰网页、表达个人情调和风格的作用。用户可以在网页中使用 GIF, JPEG (JPG), PNG 三种图像文件格式,其中使用最广泛的是 GIF 和 JPEG 两种格式。



当用户使用所见即所得的网页设计软件在网页上添加其他非 GIF, JPEG 或 PNG 格式的图片并保存时,这些软件通常会自动将少于 8 位颜色的图片转换为 GIF 格式,或将多于 8 位