



21世纪高职高专规划教材

网页设计与制作 案例教程

■ 金佳雷 主 编
■ 陈爱民 赵建成 朱葛俊 副主编



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

092

网页设计与制作 案例教程

实用Visual Basic程序设计教程
Visual Basic程序设计案例教程
Visual Basic程序设计上机实训指导
Visual Basic程序设计实训
计算机网络技术
计算机网络技术实训
计算机网络基础与应用
Windows Server 2003服务器配置实用案例教程
实用C语言程序设计教程
SQL Server 2000实用开发教程
计算机辅助设计实用教程 (AutoCAD)
计算机电子电路基础
大学计算机基础
大学计算机基础习题集
微机原理与接口技术实用教程
微机组装与维护
微型计算机硬件技术实用教程
Flash动画设计教程
计算机组装与维修实用教程
数据库原理与技术 (Access)
数字电子技术简明教程
模拟电子技术简明教程
多媒体实用技术基础教程
Web开发技术教程
网页制作技术教程
网页设计与实训
网页设计与制作
C语言程序设计实训教程
Visual Basic数据库应用
局域网设计与组建实用教程
网络综合布线与实训
网络安全技术实用教程
单片机原理及应用实用教程
电气控制与PLC原理及应用
交换与路由技术实用教程
网络安全技术实用教程
网站开发实用教程
网页设计与制作实例教程
网页设计与制作案例教程
ASP.NET实例教程
办公自动化实用技术
汽车专业英语教程

ISBN 978-7-5083-7176-4



9 787508 371764 >

责任编辑/ 张 昱
封面设计/ 左 铭

定价: 24.00元



21世纪高职高专规划教材

网页设计与制作 案例教程

■ 金佳雷 主 编
■ 陈爱民 赵建成 朱葛俊 副主编
■ 芮雪莹 参 编



TP393.092/194



中国电力出版社
www.cepp.com.cn



内容提要

本书以讲解中文版 Dreamweaver 8、Fireworks 8 和 Flash 8 的基本操作为主,通过大量实际例子详细介绍了三个软件的特点及其使用方法,包括用 Dreamweaver8 对网页进行整体的布局、设计和管理;用 Fireworks 8 绘制和优化网页中所用到的图像,制作按钮、导航条以及简单的动画;用 Flash 8 制作网页中的矢量动画和设置交互动作,以及将三个软件相互配合应用等内容。本书采用基于实际案例的应用向导、任务驱动教学方法展开。通过“学习要点”、“具体目标”、“操作步骤”、“本例小结”方式融“教、学、练”三者于一体。

本教材可作为高职高专院校相关专业的教材,也适用于自学网页制作的读者。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作案例教程 / 金佳雷主编. —北京:中国电力出版社, 2008

21 世纪高职高专规划教材

ISBN 978-7-5083-7176-4

I. 网... II. 金... III. 主页制作—高等学校:技术学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 114145 号

丛 书 名: 21 世纪高职高专规划教材

书 名: 网页设计与制作案例教程

出版发行: 中国电力出版社

地 址: 北京市三里河路 6 号

邮政编码: 100044

电 话: (010) 68362602

传 真: (010) 68316497, 88383619

服务电话: (010) 58383411

传 真: (010) 58383267

E-mail: infopower@cepp.com.cn

印 刷: 航远印刷有限公司

开本尺寸: 185mm×233mm 印 张: 16 字 数: 339 千字

书 号: ISBN 978-7-5083-7176-4

版 次: 2008 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 0001—3000 册

定 价: 24.00 元

敬告读者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

前 言

互联网已成为人们日常生活的重要组成部分，网页设计和网站建设也成为 21 世纪人才必备的计算机现代化技能之一。高级的网页制作人才是企业梦寐以求的时代骄子。

网页设计与制作作为高等职业技术学院计算机专业和相关专业的基本技能培养课程，其目的是让学生成为网页设计的高级人才。

本教材遵循“以就业为导向”的原则，以“实用”为基础，以丰富的案例，帮助学生提高应用能力和实际解决问题的能力。

全书共分 10 章，各章的具体内容介绍如下。

第 1 章介绍了构成网页的最基本的元素，学会使用超文本标记语言及 HTML 在网页设计中的作用。

第 2 章介绍了 Dreamweaver 8 的最新工作环境，同时介绍了网站的站点和网页设计的元素。

第 3 章介绍了如何合理规划网页布局和网站设计中层的用法及时间轴的功能。

第 4 章介绍了 CSS 样式表，使用 CSS 样式表可以充分表达设计者的构思，使网页达到和谐、美观、生动的显示效果；介绍了行为和利用行为实现复杂特效与动作的方法。

第 5 章介绍了 IIS 服务器的安装与 Web 服务器的配置。

第 6 章介绍了在图像处理软件 Fireworks 8 中创建与编辑路径对象的操作技巧，处理图像的技巧，文本编排、字行效果以及利用按钮、蒙版、热点、切片等的较为高级的操作。利用这些功能，可实现交互式的动态网页。

第 7 章介绍了 Flash 8 工作环境、工具箱及简单文字特效的制作。

第 8 章介绍了利用 Flash 制作简单的动画。

第 9 章介绍了利用元件制作动画的技巧与方法。

第 10 章介绍了脚本语言，利用脚本语言制作复杂的动画。

本书由常州机电职业技术学院金佳雷任主编，陈爱民、赵建成、朱葛俊任副主编，芮雪莹参编。其中，第 1~3 章由赵建成编写，第 4 章由朱葛俊编写，第 5 章、第 6 章由金佳雷、芮雪莹编写，第 7~10 章由陈爱民编写。

第 6 章 Fireworks 8 基础	114
6.1 Fireworks 基础知识	114
6.2 Fireworks 8 工具的应用.....	116
6.3 简单文字处理	121
6.4 特殊文字处理	125
6.5 创建动画	130
6.6 Fireworks 制作渐变动画.....	132
6.7 利用“蒙版”效果制作旋转动画	135
6.8 层与帧的关系	139
6.9 热点和切片	141
6.10 按钮与弹出菜单.....	145
6.11 图像的优化和导出	152
6.12 产品展示效果图(可口可乐)	157
思考与练习	165
第 7 章 Flash 8 基础	166
7.1 Flash 8 简介.....	166
7.2 Flash 工具的使用.....	172
7.3 文字特效	179
思考与练习	186
第 8 章 Flash 动画制作	188
8.1 创建逐帧动画	188
8.2 创建形变动画	192
8.3 运动渐变	197
思考与练习	203
第 9 章 元件的运用	204
9.1 图形元件	204
9.2 按钮元件	208
9.3 影片剪辑元件	219
思考与练习	222
第 10 章 Flash 脚本语言	223
10.1 Flash 脚本语言基础.....	223
10.2 按钮事件	234
10.3 影片剪辑事件	240
思考与练习	247

第1章 网页制作基础

制作网页是网络时代学习信息技术需要掌握的基本技能之一。本章介绍了网页浏览的相关概念、网页制作技术的发展和网页制作的基本过程,重点通过案例讲述了使用 XHTML 语言制作网页的基本方法。

1.1 网页基础知识

学习要点

了解网页浏览的基本原理、网页制作技术的发展和目前网页制作的常用工具,了解网页设计与制作过程。

1. 网页浏览相关概念

1) WWW

WWW 是 World Wide Web 的简称,译为万维网或全球网,是指在因特网上以超文本为基础形成的信息网。它为用户提供了一个可以轻松驾驭的图形化界面,用户通过它可以查阅 Internet 上的信息资源。WWW 是通过互联网获取信息的一种应用,用户所浏览的网页就是 WWW 的具体表现形式,但其本身并不就是互联网,而只是互联网的组成部分之一。

WWW 采用 Client 客户机/Server 服务器工作模式,一个完整的 Web 系统是由服务器、网页、客户端浏览器组成的。

2) 网页

网页是按照网页文档规范编写的文档,能将文字、图像、声音等各种多媒体文件组合在一起,是一种超文本文档,该文档可用 WWW 方式在网上传播,并可被浏览器识别并显示成 Web 页面。

网页的设计目标是能够使网站所提供的内容更有效地展示于用户面前,虽然由于网站的主要目的不同,其内容也有所不同,但网页组成的要素一般可以概括为网站名称、网页标题、背景、导航、内容、网页的相关记录和时间等。网页基本构成如图 1-1 所示。网页的各构成要素在网页中担任着各自的角色,共同保证信息有效传达,是网页发挥整体作用不可缺少的部分。

网站名称:网站名称是指发布信息的企业、单位或其他主体的名称。例如新浪网(www.sina.com.cn)的首页左上角就醒目地标注着“新浪网”的字样。网站名称一般都以很醒目的形式出现在网站的首页上。



图 1-1 网页的基本构成

标题：标题是表达信息主题的短句。标题有主标题与子标题之分。主标题的功能在于吸引观众视线，表达所要传达的主题。子标题的功能在于补充和延伸主题的意义，表达一定的具体信息。

背景：背景一般是以色彩灰度肌理、抽象连续图案等形式作为整个网页或网页局部区域的视觉构成底纹。背景的感觉效果是建立网页风格的基础。在用图像作背景时，还要注意文字与背景的搭配，不要让文字融于图像当中，干扰阅读。

导航：导航需要帮助用户回答三个基本问题：我在哪里？我去过哪里？我可以去哪里？良好的导航设计可以使用户轻松地驾驭网页，快速找到想要的信息。

内容：内容包括文字、图像、图形、动画、声音、视频等，内容是网页的核心部分，是网页信息的主体。一般要注意其编排的规范性和艺术性。

3) 网站

网站是由多个相关网页有机结合而形成的一个完整的信息集合。网站即 **Web 站点**是由万维网上发布信息的企业、单位或其他主体托管的一组相关网页。**Web 站点**上的网页通常都涉及一个或多个主题，并通过超链接实现互联。网站是一个精致的交互式环境，包含该网站的内容和用户获取内容所需的导航工具。而网站中的每一个网页都是冲浪者与网站进行交互的通道，是网站与用户进行交互的工具。一个网站一般都有一个首页，也常称主页。主页名一般为 `index.htm`、`index.html`、`index.asp`、`index.php` 等；或者为 `default.htm`、`default.html`、`default.asp`、`default.php`、`default.jsp` 等

4) 超文本

超文本 (**Hypertext**) 基本上是一般的文本文件，只是在文本文件中另含有链接 (**Link**) 及其他文件的引用 (**Pointer**)，只要单击这些引用，即可链接其他相关文件。

5) 超文件传输协议

超文件传输协议 (**HyperText Transfer Protocol, HTTP**) 是互联网上应用最为广泛的一种网络传输协议。设计 **HTTP** 最初的目的是提供一种发布和接收 **HTML** 页面的方法。

前基本上只要是文件数据,均可以利用 HTTP 进行传输,例如图像、音频文件(MP3等)、视频文件(rm、avi等)、压缩包(zip、rar等)。所有的 WWW 文件都必须遵守这个标准。

HTTP 是 Web 的核心。HTTP 在 Web 的客户程序和服务器程序中得以实现。运行在不同端系统上的客户程序和服务器程序通过交换 HTTP 消息来彼此交流。HTTP 定义这些消息的结构以及客户和服务器如何交换这些消息。

6) 统一资源定位 URL

URL 是 Uniform Resource Locator 的缩写,也就是通常所说的网址。URL 是在 Internet 的 WWW 服务程序上用于指定信息位置的表示方法,它指定了如 HTTP 或 FTP 等 Internet 协议,并唯一指定 Internet 上具体的计算机、目录或文件位置,如图 1-2 所示。


地址  <http://www.qidian.com/Book/187389.aspx>

图 1-2 URL 示例

2. 网页制作技术的发展

网页制作应该说是技术和艺术结合的工作。网页本身是计算机技术的产物,计算机技术当然在其中起着重要作用;网页又好比是随时可以更新的动态电子杂志,美学、设计、内容编排等方面的因素也在发挥着作用。当然,本书介绍的网页制作是从技术角度进行的。

网络技术发展至今,已经渗透到社会生活的每一个角落,这一切都要归功于 HTML 语言。HTML 语言是一种早期的用于网页制作的编程语言,用于描述超文本文件,以编写程序代码为主,生成一些简单的文本以及图像链接点。HTML 语言有着简单精练的语法、极易掌握的通用性和易学性,但随着网络技术的发展,HTML 语言也发展为 XML 和 XHTML 语言,而直接用网页标签语言来编写网页,只有专业人员才能制作出较好的网页,对非专业人员来说相当困难。不过,现在开发人员已经不再需要手工编写 HTML 文件了,随着技术的发展,通过各种所见即所得的网页编辑器,如 FrontPage、Dreamweaver 等,可以非常轻松地制作出漂亮的网页。

网页制作中还会遇到多媒体信息的处理,如图像、动画、视频、声音等。这些一般需要专门的软件来进行处理。常用的制作和处理静态图像的软件有 Photoshop、Fireworks、CorelDraw 等;制作动态图像的软件有 Flash、Image Ready(在 Photoshop 5.5 以上版本中即带有此软件),Gif Animator 等。

除了对网页在视觉和听觉上有了较高的要求外,人们对网页的功能也提出了新的要求,由此产生了相应的新技术。脚本编程语言如 VBScript、JavaScript(JScrip)、PHP、Perl 等;运行在服务器端的技术如 ASP、PHP、Perl、CGI 等;嵌入技术如 Java Applet、ActiveX 等为动态网页的制作创造了条件。

1) 静态网页

静态网页是指不应用程序而直接或间接制作成 HTML 的网页,这种网页的内容是固定

的,修改和更新都必须要通过专用的网页制作工具,一旦制作处理及上传以后,就不能随意进行变化、修改的网页。

2) 动态网页

动态网页是指使用网页脚本语言,例如 PHP、ASP、ASP.NET、JSP 等,通过脚本将网站内容动态存储到数据库,用户访问网站是通过读取数据库来动态生成网页的方法。网站上主要是一些框架基础,网页的内容大都存储在数据库中。当然,可以利用一定的技术使动态网页内容生成静态网页,这样有利于网站的优化,方便搜索引擎搜索。

动态网页,并不是指那些包含动画、视频等带动态效果的网页,而是指由程序实时生成,可以根据不同条件生成不同内容的网页。

3. 网页设计与制作过程

网页的创作,一般来说,基本上可以分为站点的规划、网页的设计和网页的制作三步。

1) 站点的规划

在制作一个网站时,先要设计主题和风格,如网站要表现哪方面的内容,以什么样的方式表现,制作的目的是什么等。这样,在后面的工作中才会有有的放矢。在还没有着手之前,只需要有一个基本的设想就行了,并不需要方方面面都考虑得很周全、很细致。

在确定了主题与风格之后,下一步的工作,就是要找相关的资料,俗话说,巧妇难为无米之炊。网页的主要作用是作为一种载体来传达信息。包括文字内容、图像,还可以收集一些自己喜欢的音乐或者视频等。对于一个经常制作网页的作者来说,平时就应注意储备一些资料,以备制作各种不同的网页时使用。

将收集好的资料妥善保存,最好分门别类,有条有理,这样在要使用的时候,可以信手拈来,为后面繁重的制作工作提供方便,节约时间。

2) 网页的设计

设计是网页制作过程中非常重要的一个环节。一般包括创意的设计、框架的设计、布局的设计、色彩的设计等。

创意设计是一个作品的灵魂。要把一个网页做得独特而引人入胜,都是靠对网页的创意设计这一步来实现的。

框架设计决定了网页的整体布局,选择什么样的框架要由具体的内容来决定。不同的框架给人不同的感觉,这要看作者对网页整体内容的把握。

布局设计是指根据每个页面的信息量和表达方式来确定如何将各种形式的素材合理地安排在有限页面空间内。布局会大大影响页面的视觉效果,这一步的工作需要考虑得比较细致,要有一定的耐心。

色彩设计包括整个页面的色彩设计和局部元素的色彩设计。对不同的内容,色彩的选择也要有一定的把握,不同的色彩给人的感觉是不同的,如粉红色、金黄色等偏暖的颜色

表现开朗活泼的性格，而淡紫色、白色则表现一种安静、素雅的风格。

3) 网页的制作

网页的制作是最为关键的一个环节。如何把已有的创意表现出来，把期望的效果展示出来，能否做出一个成功的、受人欢迎的网站，都由制作过程中工作的优劣来决定。制作阶段的工作包括整理设计阶段所准备的文字、图像、声音和导航组件等素材，并把它们与代码结合，以便它们能够使用。具体说来，制作过程包括以下几方面的工作：标题的制作，文字与图像的插入与编辑，背景的设置及为网页制作特殊效果和网页排版等。这也是本书所要描述的重点。

1.2 XHTML 文档基础

学习要点

理解 XHTML 语言的作用，掌握 XHTML 文档的基本结构，理解标签和属性的概念，学会利用 XHTML 语言编辑简单的网页。

虽然现在有许多所见即所得的网页制作软件，但不管用什么方法制作的网页实质就是一个 HTML 或 XHTML 文档。使用源代码可以更精确地控制页面的排版，实现更多的功能；还可以通过阅读源代码文档，学习别人设计网页的技巧，所以掌握此 XHTML 语法将更有利于今后的学习和应用。

1. 标签语言简介

计算机标签语言(Markup Language)是指在普通文本中加入一些具有特定含义的标签，以对文本的内容进行标识和说明的一种文件表示方法。加标签后的文档，通过专用的程序解释后给出人们希望的结果。

在 HTML 标签语言家族中，按其发展的时间顺序分别包括 SGML、HTML、XML 与 XHTML。

1) SGML

SGML (Standard Generalized Markup Language) 即标准通用标签语言。其语法可扩展，数据描述功能较强，允许使用者根据数据结构与形态的需求定义出自己的文件格式(Document Type Definition, DTD)，但它复杂、难学，难以用计算机实现。1989年，Web 发明者在 SGML 基础上提出了 HTML 语言。

2) HTML

HTML (Hypertext Markup Language) 即超文本标签语言。它是 SGML 的一种应用，主要是采用 SGML 的规范来定义网页适用的 DTD，是一种专为网页定做的标签语言，是网页设计的基础。目前，Internet 上的大多数网页都是由 HTML 语言所描述的 HTML 文档。

HTML 一直被用作 WWW 信息表示的主要工具，用于创建 HTML 文档，描述网页的内容及格式，建立网页间的超链接等。

HTML 不是编程语言，而是一种标签语言。

HTML 简单、易学、易用、易于实现。但也有难以突破的局限性和缺点，例如不擅长处理机器之间的相互交流和信息传递，链路丢失后不能自动纠正，需要下载的内容太多，搜索不方便，可扩展性差。

3) XML

XML (Extensible Markup Language) 即可扩展标签语言。由于 SGML 太复杂，无法在 Web 上普及应用，而 HTML 太简单，无法满足 Web 上的应用，于是就有了 XML。

XML 是 W3C 组织于 1998 年 2 月发布的标准，目的是定义一种互联网上交换数据的标准，它在 SGML 的基础上，去掉语法定义部分，适当简化 DTD 部分，并增加了部分互联网的特殊成分。但 XML 并非要取代 HTML，因为 XML 与 HTML 被赋予不同的应用，HTML 着重于如何描述将文件数据显示在浏览器中，而 XML 则着重于如何将文件数据以结构化的方式来表示。

4) XHTML

XHTML (Extensible Hyper Text Markup Language) 即可扩展超文本标签语言。

它是 HTML 的“升级”产品。事实上它也属于 HTML 家族，对比以前各个版本的 HTML，它采用 XML 的语法规则重新对 HTML 作规范的制定，具有更严格的书写标准、更好的跨平台能力。W3C 的最终目的就是要以 XHTML 来取代 HTML，本书就讲解 XHTML。

案例一 第一个网页

具体目标

通过记事本制作一个最简单的 XHTML 网页，熟悉 XHTML 网页的基本结构。

操作步骤

(1) 首先请运行记事本，在记事本内输入如下内容：

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
```

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
```

```
<title>最简单的网页</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h3>第一张网页</h3>
```

```
<p>了解 XHTML 文档的基本结构</p>
```

```
<p>理解标签及属性的含义</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

(2) 输入完毕后将文件保存, 命名为 ex1-1.html。(选择“文件”→“另存为”命令。在“文件名”文本框中输入 ex1-1.html, 在“保存类型”下拉列表中选择“所有文件”项, 然后单击“保存按钮”)

(3) 保存之后, 双击该文件, 浏览器就会自动打开这个网页如图 1-3 所示。请确认一下网页是否与该页面相同, 如果相同, 那么就成功地完成了自己的第一个比较简陋的网页。

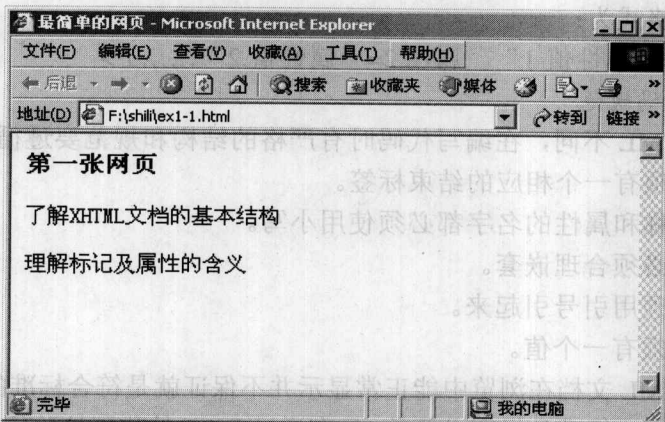


图 1-3 第一个网页

虽然这只是一个简单的页面, 但是它在语法上符合 XHTML 的标准, 作为一个符合 W3C 标准的 XHTML 网页, 它已经具有一个完整 XHTML 文档的基本结构了。下面来理解一下其中基础的 XHTML 知识。

从上面的 XHTML 文档可以看出, 它与普通的纯文本文档最大的不同在于, 除了中文外, 还有用<>包含的东西, 例如<body>, 它们是控制标签, 在浏览器中显示出的内容只有 XHTML 文档中的中文部分, 控制标签部分均没有显示, 它们的作用是控制其他文字在浏览器的显示方式。

由此可知, 一个 XHTML 文档是由字符数据和控制标签组成的, 是一个文本文件, 它由浏览器来解释 XHTML 文档中控制标签的意义, 按照控制标签的功能把文本数据显示在浏览器中。学习 XHTML 语言主要就是学习控制标签的使用。

2. 标签及其属性

XHTML 文档由标签和标签所标记的内容组成。标签 (tag, 在 Dreamweaver 中文版中被翻译为标签) 能产生所需的各种效果。标签名称大都为相应的英文单词首字母或缩写。

标签规定这是什么信息, 或是文本, 或是图像, 但怎样显示或控制这些信息, 则需要

在标签后面加上相关属性，标签要通过属性来制作出各种效果。

故标签的基本格式为：

`<标签 属性 1=“属性值 1” 属性 2=“属性值 2”>受标签影响的内容</标签>`

通常情况下标签都是成对出现的，如上例中：

`<h3>第一张网页</h3>`

可以看到它们只相差一个“/”，把类似`<h3>`的没有/的标签叫做起始标签，而它对应的有“/”的`</h3>`则叫终止标签，终止标签与起始标签只相差一个/符号。当然了，XHTML也有一些标签并不成对出现，它们没有终止标签，把这样的标签叫做单标签，如上例中：

`<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />`

单标签的基本格式为：

`<标签 属性 1=“属性值 1” 属性 2=“属性值 2” />`

3. XHTML 代码规范

XHTML 与 HTML 不同，在编写代码时有严格的结构和规范要遵循。

所有标签都必须有一个相应的结束标签。

所有标签的名称和属性的名字都必须使用小写。

所有的标签都必须合理嵌套。

所有属性都必须用引号引起来。

所有属性都必须有一个值。

编写好的 XHTML 文档在浏览中能正常显示并不保证就是符合标准的，所以验证自己的网页是否符合 XHTML 标准是很有必要的，只有通过 W3C 的代码校验的网页才是正确代码。

验证方法为访问 <http://validator.w3.org/>，单击 Validate by File Upload 标签，如图 1-4 所示，校验结果如图 1-5 所示。

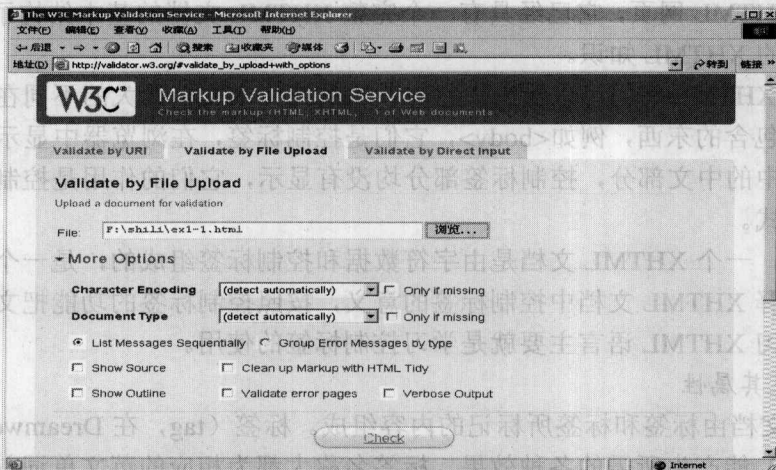


图 1-4 上传文件校验