



高职高专“十一五”计算机类专业规划教材



网页设计与 制作实用教程

马绍惠 主编



Computer



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



赠电子课件

高职高专“十一五”计算机类专业规划教材

网页设计与制作实用教程

主 编 马绍惠

副主编 田 更 张 磊

参 编 杨安民 郭祖华 湛湘倩

王崇科 梁 娟 刘 丹

魏 勇 邓 静 解瑞云

赵 春 王海涛



机械工业出版社

本书主要介绍了 Macromedia 公司最新推出的网页设计软件 Dreamweaver 8、Web 动画制作软件 Flash 8 和 Web 图像处理软件 Fireworks 8, 同时在附录中列出了这 3 个软件在使用过程中的常见问题及操作技巧。

全书共分 19 章。第 1~8 章介绍了 Dreamweaver 8 的主要功能和操作方法, 如站点的建设与管理, 表格、表单、框架、时间轴、层、行为、模板和库的使用方法及应用技巧等; 第 9~14 章介绍了如何利用 Flash 8 绘制图形、创建 Flash 基础动画及 Web 交互动画的方法与技巧; 第 15 章列举了多个 Flash 动画实例, 以强化对前面内容的掌握; 第 16~18 章介绍了 Fireworks 位图和矢量图的编辑方法、图像处理中层的管理、帧的编辑等一些高级操作技巧。

本书附有大量生动典型的实例, 每章有小结及练习题, 并在第 19 章给出了与本书配套的上机操作实训, 为上机实验提供了便利。

本书语言通俗精炼、实例丰富、选材新颖、思路清晰, 实用性和实践性较强。适宜用作高职高专院校计算机及相关专业网页制作方面的教材, 也可作为广大网页制作爱好者的自学用书。

为方便教学, 本书配备电子课件等教学资源。凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网 www.cmpedu.com 免费下载。如有问题请致信 cmpgaozhi@sina.com 或致电 010-88379375 咨询。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作实用教程/马绍惠主编. —北京: 机械工业出版社, 2008. 10

高职高专“十一五”计算机类专业规划教材

ISBN 978-7-111-25426-3

I. 网… II. 马… 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 165733 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 王玉鑫 责任编辑: 王玉鑫 张 芳

版式设计: 霍永明 责任校对: 姜 婷

封面设计: 马精明 责任印制: 杨 曦

北京瑞德印刷有限公司印刷 (三河市胜利装订厂装订)

2009 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·16.5 印张·402 千字

0001-4000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-25426-3

定价: 27.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294

购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话: (010) 88379543

封面无防伪标均为盗版

前言

随着计算机网络技术的发展,人类正快速进入一个前所未有的、网络化、信息化的社会。由于互联网的迅猛发展,以及全球范围内信息化的逐步实现,网络已遍及人们生活的每个角落,逐渐改变着人们的生活、学习和工作方式,并进一步引起了产业结构的变化。

越来越多的企业、事业单位、行政机关和个人通过建设自己的网站,制作网页来宣传自己的形象,展示自我风采。同时也不断地从其他网站上获取自己所需要的信息。因而掌握网站构建和网页制作技术是新世纪青年不可缺少的素质。时代的发展呼唤更多的网页设计与制作人员加入到这个前景广阔的工作中来。

为了适应当今时代对技术人才的需求,配合中、高等职业教育在新世纪对教育教学改革的要求,尽快培养出大批既有较扎实的专业理论知识,又有较强的网页、网站制作与管理技能的高素质人才,特意编写了本书。

本书在内容上涵盖了 Macromedia 公司的 Dreamweaver 8、Flash 8 和 Fireworks 8 三个软件,这三个软件是目前 Macromedia 公司最新推出的专业网页制作的优秀套件,在功能上有着非常紧密完善的结合,被称为“网页三剑客”。

其中 Dreamweaver 8 是一种即插即用的网页编辑软件,它界面美观,操作简便,易学易用,具有较强的网页编辑和网站管理能力,可导入 Fireworks 图像、Flash 影片等;Flash 8 是一款动画设计与编辑软件,利用它制作的动画文件只需几 KB 就可以实现许多令人心动的效果,用在网页设计上不仅可以使网页更加生动,而且体积小、下载速度快;Fireworks 8 是一款专业的网络图形设计和处理工具,它是编辑矢量和位图的综合工具。Fireworks 和 Dreamweaver 紧密结合,与 Macromedia 公司的其他图形程序和 HTML 编辑器结合使用,为网站的制作提供了一套完整的方案。

本书的特色是内容精简实用,可读性、实践性强,语言通俗,讲解细致,实例丰富,分析透彻。在编写过程中,结合网络发展的技术要求,摒除了部分陈旧的理论说教,重点强调工作技能的培养,便于读者尽快地将所学知识运用到实际工作当中。各章节内容承前启后、循序渐进,并通过大量的实例、习题和实验操作,一步步引导学生将所学的知识运用到实际工作和生活中。

以实践为核心,以实践为目的本书编写的宗旨。对于每一个知识点的讲解,避免用过多的、枯燥乏味的理论讲述,而是先用浅显易懂的小实例讲述知识点,再用颇具实用价值的、融合了其他知识点的多个实例引导并激发学生进一步学习的兴趣。

本书的所有例题都已经过实际运行,读者可以参照本书所配光盘比较运行效果。

本书由马绍惠主编,由田更、张磊任副主编,参编人员有杨安民、郭祖华、谌湘倩、王崇科、梁娟、刘丹、魏勇、邓静、解瑞云、赵春、王海涛。由于时间仓促以及编者水平有限,书中难免会有缺点和不足之处,敬请广大读者批评指正。您的意见和建议请发至邮箱:sham2011@163.com。

目 录

前言

第1章 概述	1
1.1 网络的基础知识	1
1.2 网站制作的基础知识	2
1.3 网页制作的常用工具	3
1.3.1 网页编辑工具	3
1.3.2 Web 图像与动画制作工具	4
1.4 网站的制作流程	4
1.4.1 网站的分析与规划	4
1.4.2 网站的制作	5
1.4.3 网站的维护	5
1.5 本章小结	6
思考与练习	6
第2章 初识 Dreamweaver 8	7
2.1 Dreamweaver 8 的工作界面	7
2.2 Dreamweaver 常规参数的设置	9
2.2.1 常规参数的设置	9
2.2.2 字体编码方式的设置	10
2.3 查找帮助信息	11
2.3.1 启动帮助系统	11
2.3.2 使用帮助系统	12
2.4 本地站点的建立和页面属性的设置	12
2.4.1 本地站点的建立	12
2.4.2 页面属性的设置	14
2.5 用 Dreamweaver 制作简单的网页	16
2.5.1 创建空白文档	16
2.5.2 保存文档	16
2.5.3 关闭文档	16
2.5.4 打开现有文档	17
2.5.5 网页的预览	17

2.6 本章小结	17
思考与练习	17

第3章 文本与图像	18
3.1 文本的编辑	18
3.1.1 文本的插入	18
3.1.2 文本属性的设置	19
3.2 图像的操作	21
3.2.1 图像的插入	21
3.2.2 图像属性的设置	23
3.3 鼠标经过图像的制作	25
3.4 本章小结	26
思考与练习	27
第4章 站点管理与超级链接	28
4.1 站点管理	28
4.1.1 站点的概念	28
4.1.2 站点地图属性的设置	28
4.1.3 “文件”面板	30
4.2 超级链接	31
4.2.1 超级链接概述	31
4.2.2 文本或图像与外部文档的链接	32
4.2.3 创建电子邮件链接	34
4.2.4 命名锚记	34
4.2.5 空链接	35
4.2.6 创建图像映射图与 HTML 文件的链接	36
4.2.7 链接的检查与修复	36
4.3 本章小结	37
思考与练习	37
第5章 表格、框架、层、行为与网页布局	39
5.1 表格	39
5.1.1 表格的插入、选择与编辑	39
5.1.2 表格格式的设置	43



5.2 框架.....	45	7.4 本章小结.....	84
5.2.1 框架的概述	45	思考与练习	84
5.2.2 框架的创建、保存和删除	45	第8章 时间轴	85
5.2.3 设置框架与框架集的属性	46	8.1 时间轴与时间轴面板.....	85
5.3 层.....	47	8.2 时间轴与动画.....	86
5.3.1 层的概念	47	8.2.1 沿直线运动的动画	86
5.3.2 层的基本操作	47	8.2.2 沿曲线运动的动画	87
5.3.3 层的“属性”面板与“层” 面板	48	8.2.3 录制层路径动画	87
5.4 行为.....	50	8.2.4 动画的删除复制和移动	88
5.4.1 行为与行为面板	50	8.3 时间轴应用实例.....	89
5.4.2 行为的设置	50	8.4 本章小结.....	91
5.5 网页布局.....	54	思考与练习	91
5.5.1 布局单元格与布局表格	54	第9章 初识 Flash 8	92
5.5.2 网页布局的调整	56	9.1 Flash 的基础知识	92
5.6 本章小结.....	56	9.2 Flash 8 的工作界面	92
思考与练习	57	9.2.1 标题栏和菜单栏	94
第6章 表单与样式表	58	9.2.2 “工具”面板	94
6.1 表单.....	58	9.2.3 Flash 的面板	95
6.1.1 表单的概念	58	9.2.4 层与时间轴	96
6.1.2 创建表单域与设置表单域的 属性	58	9.3 Flash 8 系统默认属性的 设置.....	97
6.1.3 插入表单对象	59	9.3.1 绘画参数的设置	97
6.1.4 表单应用实例	63	9.3.2 其他参数的设置	98
6.2 样式表.....	65	9.4 本章小结	100
6.2.1 CSS 样式面板	66	思考与练习.....	100
6.2.2 创建和编辑样式表	67	第10章 图形的编辑与处理	102
6.3 本章小结.....	73	10.1 绘图辅助工具.....	102
思考与练习	73	10.1.1 查看工具	102
第7章 模板与库	74	10.1.2 标尺、网格和辅助线	102
7.1 模板.....	74	10.2 主要的绘图工具.....	103
7.1.1 模板的概念	74	10.3 图形的编辑工具.....	106
7.1.2 模板的创建与应用	74	10.3.1 “选择”工具和“部分”选取 工具	106
7.1.3 模板的管理与更新站点	78	10.3.2 橡皮擦、颜料桶、墨水瓶、滴管与 填充变形工具	107
7.2 库.....	78	10.3.3 对象的变形	109
7.2.1 库项目的创建与删除.....	78	10.4 实例介绍.....	111
7.2.2 库项目的应用	79	10.5 本章小结.....	113
7.2.3 更新站点	80	思考与练习.....	113
7.3 综合实例.....	80		



第 11 章 元件与实例	115	13.2.1 模拟时钟的控制	153
11.1 元件的创建	115	13.2.2 容器中弹跳的小球	155
11.1.1 元件、库和实例的概念	115	13.3 动画的测试与发布	160
11.1.2 元件符号的分类	117	13.3.1 动画的测试	160
11.1.3 创建图形元件的实例	118	13.3.2 动画的预览与发布	160
11.1.4 创建影片剪辑元件的实例	119	13.4 本章小结	161
11.1.5 创建按钮元件的实例	122	思考与练习	162
11.2 元件实例属性的编辑及实例	123	第 14 章 声音的加入	163
11.2.1 元件实例属性的编辑	123	14.1 声音的导入	163
11.2.2 元件实例属性编辑的实例	125	14.2 将声音加入影片	164
11.3 本章小结	126	14.3 声音的编辑	165
思考与练习	127	14.4 本章小结	167
第 12 章 基础动画制作	128	思考与练习	167
12.1 动画制作基础	128	第 15 章 Flash 综合实例	168
12.1.1 动画的概念	128	15.1 图形制作	168
12.1.2 时间轴与关键帧	128	15.1.1 气泡的制作	168
12.1.3 动画的分类	129	15.1.2 立体文字的制作	170
12.2 基础动画的制作	130	15.2 初级动画制作实例	172
12.2.1 逐帧动画的制作	130	15.2.1 碰撞的小球	172
12.2.2 动作动画的制作	131	15.2.2 探照灯	173
12.2.3 形状动画的制作与实例	132	15.3 高级动画制作实例	175
12.3 Flash 动画提高	133	15.3.1 鼠标跟随特效	175
12.3.1 添加引导层的动画	133	15.3.2 海底中上升的气泡	178
12.3.2 遮罩动画的制作	135	15.4 本章小结	179
12.4 综合实例	136	思考与练习	180
12.5 本章小结	139	第 16 章 Fireworks 8	181
思考与练习	140	16.1 Fireworks 8 的基础知识	181
第 13 章 Flash 交互动画制作	141	16.2 Fireworks 8 的工作环境	181
13.1 ActionScript 基础	141	16.2.1 Fireworks 8 的工作界面	181
13.1.1 ActionScript 脚本的常量、变量、运算符和表达式	141	16.2.2 Fireworks 8 的工作模式	183
13.1.2 ActionScript 的语法规则	143	16.3 中文 Fireworks 8 的基本操作	184
13.1.3 ActionScript 脚本语言的基本控制语句	144	16.3.1 文档的创建、打开与保存	184
13.1.4 “动作”面板	145	16.3.2 标尺、网格和辅助线	184
13.1.5 ActionScript 预定义的类	150	16.4 本章小结	186
13.1.6 常用的行为命令与函数	151	思考与练习	186
13.2 交互动画实例	153	第 17 章 图形编辑	188
		17.1 Fireworks 的绘图工具	188
		17.1.1 位图工具	188



17.1.2 矢量工具	193	18.4 实例介绍	220
17.2 样式	199	18.5 本章小结	222
17.2.1 应用样式	199	思考与练习	222
17.2.2 编辑样式	200	第 19 章 操作实训	223
17.3 文本的创建与编辑	201	实验一 Dreamweaver 入门及基本 操作	223
17.3.1 文本的输入	201	实验二 超级链接的应用	224
17.3.2 文字的变形	202	实验三 表格、层与行为的应用	226
17.3.3 路径文字	203	实验四 表单的练习	230
17.4 图像的特效处理	204	实验五 Flash 入门及基本操作	231
17.4.1 蒙板处理	204	实验六 元件及符号的操作	234
17.4.2 滤镜处理	205	实验七 Flash 基础动画的创建	236
17.4.3 对象的排列对齐与组合	207	实验八 动画综合训练	240
17.4.4 实例介绍	209	实验九 Fireworks 入门及基本 操作	244
17.5 本章小结	212	实验十 Fireworks 图形编辑	246
思考与练习	212	附录	249
第 18 章 Fireworks 动画	214	附录 A Dreamweaver 网页制作常见 问题及技巧	249
18.1 元件	214	附录 B Flash 影片制作常见问题及 制作技巧	250
18.1.1 元件的创建与分类	214	附录 C Fireworks 图形制作常见问题及 制作技巧	251
18.1.2 元件的编辑	215	参考文献	253
18.2 层与帧的操作	215		
18.2.1 层的基本操作	215		
18.2.2 帧的基本操作	216		
18.3 动画的制作与输出	218		
18.3.1 动画的制作与预览	218		
18.3.2 动画的导出与优化	218		

第1章 概述

随着计算机技术和网络技术的发展,作为第四媒体的互联网得到迅猛发展,使全球信息得以共享。通过网站进行形象宣传、信息交流是一种趋势。

本章的学习目标:掌握学习网站制作应必备的一些网络和网页的基础知识,熟悉一些常用的网页制作工具的特征,了解网站的制作流程。

进行网站建设,必须要清楚所建立的网页和网站到底是由什么组成的,建好后的网站要放在什么地方,以什么形式存放,网页如何被浏览,在网站使用过程中如何进行更新与维护等,要解决上述问题就必须了解一些网站制作应必备的网络与网页的基础知识。

1.1 网络的基础知识

1. 互联网

互联网(Internet)是目前全球最大的计算机通信网,它通过电话线、光纤传输材料等通信线路,使用一定的通信规范,把位于世界各地具有独立工作能力的计算机连接起来,使之能够实现网络通信、资源共享。

2. 全球信息网

全球信息网(World Wide Web-WWW)是一个大型的、分布式的、全球性的、交互的、动态的、跨平台的超媒体图形信息系统,是Internet中最流行、最主要的信息服务方式,用户通过Internet能够浏览、查询和共享全球信息网服务器站点上所有的超媒体信息。

3. 网页

网页是全球信息网的基本文档,是在网络上用来同其他用户交流信息的最基本的组成部分。网页界面的构成元素主要有文字、超链接和图像,另外还有声音、视频图像和动画等多媒体元素,以及由JavaScript、ActiveX控件制作的特殊效果和交互功能,以丰富网页内容,增强网页功能。

4. 超文本标记语言

超文本标记语言(Hyper Text Markup Language-HTML)是互联网上非常流行的网页设计语言。HTML能独立地运行于各种操作平台上,不受操作系统的影响,自1990年起就一直被用作全球信息网的信息表示语言。由HTML语言编写的文件被称为HTML文件,它的扩展名是.htm或.html。

5. 浏览器

浏览器是用于浏览网页的应用程序,它在接收HTML页面时采用的是HTTP协议。目前使用较为广泛的浏览器有Microsoft公司的IE浏览器和Netscape公司的浏览器。尽管它们



使用不同的 HTML 文件标准,但在使用时均只需在浏览器的地址栏中输入相应的统一资源定位 (Uniform Resource Locator-URL) 地址即可。

6. 静态网页

所谓静态网页是指网页的内容固定不变,当浏览器通过 Internet 的超文本传输协议 (HTTP) 向网站服务器请求提供网页的内容时,网站服务器收到请求后,传送事先准备好的 HTML 文件。网页内容只包含标准的 HTML 代码,要改变网页内容,只能重新进行手工编辑。

7. 动态网页

动态网页中网页的内容具有交互性,它会依照不同的使用者、不同的时间而改变。

1.2 网站制作的基础知识

1. 超文本

超文本 (Hyper Text) 就是指在文档中设置了超链接的文本,它所链接的对象也是纯文本。使用了超链接的文字带有下画线,当鼠标移至其下方时,鼠标指针会变成手形,单击已定义好的超链接的关键字,便可显示与其相关的说明文字。

2. 超媒体

超媒体 (Hyper Media) 是超文本的一种扩展,它将所链接的信息类型扩展到了全新视角的多媒体,综合了文字、影像、图片、动画、声音等文件,使得超链接不再是单纯的文本跳转,而且可以显示图形,播放动画、音乐,也可以播放视频信息。

3. 超链接

超链接 (Hyper Link) 用来实现不同网页间的相互跳转,它是全球信息网上使用最多的一种技术。超链接用以实现超文本、超媒体以及与其他媒体之间的链接。

4. Web 图像

较为常用的 Web 图像格式有 BMP、TIFF、GIF、PNG、JPG/JPEG、PSD、PDF 等,但网络对网页的容量和质量要求是非常高的,因此目前网上流行的格式主要是 JPG、GIF 和 PNG。

BMP (Windows-BitMap) 格式是 DOS 和 Windows 兼容计算机系统标准的 Windows 图像格式,是微软公司的专用格式,可以指定是否采用压缩格式。它支持位图颜色、RGB、索引颜色和灰度模式,但不支持 Alpha 通道。

TIFF (Tag Image File Format) 格式的图像又称为标记图像文件,它是一种支持压缩格式的位图图像文件,可以被所有的图像编辑软件、绘图软件和排版软件所支持,并且几乎所有的扫描仪都可以生成 TIFF 格式的图像。TIFF 格式的图像经常用于计算机平台和应用程序之间的交换文件,它支持位图颜色、CMYK、RGB、索引颜色和灰度模式,但不支持带 Alpha 通道的位图颜色和索引颜色文件。

GIF (Graphics Interchange Format) 格式是一种在各种图形处理软件上均能够处理的、常用于网络传输的图形文件格式,经过无损压缩,支持动画。它仅支持 8 位图像色彩的索引颜色,也就是 256 种颜色,适合于对色彩数目要求不高的卡通图像等。虽然 GIF 格式的图像体积小,适宜在网络上传输,但由于它是一种专利产品,因而在一些商业网站上它的使用受到一定的限制。



PNG 格式的图像是 GIF 格式图像的非专利替代品,能存储 32 位信息的位图文件,其图像质量要比 GIF 格式图像的质量好。它也采用无损压缩,通过对像素行和列的扫描,获得较好的压缩效果。显示速度很快,但不支持动画。它支持位图颜色、RGB、索引颜色和灰度模式,但不支持带 Alpha 通道的位图颜色和索引颜色文件。

JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group) 格式的图像又称作联合图片专家,是 24 位的图像文件格式,也是一种高效率的压缩格式,通过损失极少的、不易被人眼所察觉的颜色信息,可以将图像体积减少至原大小的 10% 左右,从而减少下载时间。它支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式,但不支持 Alpha 通道。JPG/JPEG 格式的图像在打开时会自动解压缩,适合于存储照片之类的色彩丰富的图像。

JPG、GIF 和 PNG 三种格式图像的特性比较见表 1-1。

表 1-1 JPG、GIF 和 PNG 的特性比较

特性	JPG/JPEG	GIF	PNG
是否无损压缩	否	是	是
主要色彩模式	RGB	Indexed 最多 256 色	RGB 或 256 色
图像类型	清晰度要求较高的图片或照片等	色彩数量少,清晰度高的小型图片、图标等	皆适合
缺点	图像不支持透明	色彩数量少	文件尺寸过大

PSD 格式的图像是 Photoshop 软件的专用格式文件,它支持位图颜色、CMYK、RGB、索引颜色和灰度模式,支持 Alpha 通道,还可以保存图像的层信息等。但体积较大,不适宜在网上传输。

PDF 格式的图像是一种可移植的文档格式,可以包含位图、矢量图形和电子文档。它支持位图颜色、CMYK、RGB、索引颜色、灰度模式和 Lab 颜色模式。

1.3 网页制作的常用工具

1.3.1 网页编辑工具

1. 用记事本编辑网页

作为文本文件的 HTML 文件,可以直接用文本编辑工具记事本来编辑。使用记事本可以方便地编写 HTML 代码和脚本程序代码,但文件的扩展名要保存为 .htm 或 .html。

对于初学者来说,用记事本逐字逐句地编辑网页,不仅难于掌握,而且学习速度也较慢。相比而言,所见即所得的网页编辑工具 FrontPage 和 Dreamweaver 功能更为强大,操作方便易学,能大大提高网页制作人员的工作效率。

2. 用 FrontPage 编辑网页

FrontPage 是 Microsoft 推出的一款优秀的专业化网页设计软件,它以设计开发基本的 HTML 文档为基础,设计特性丰富,能自动地将输入的数据及其格式转换为 HTML 代码。但所转换的代码有些复杂,不便阅读,并且设计出来的网页框架在预览时容易出现错位现象。

3. 用 Dreamweaver 编辑网页

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的一款所见即所得的网页编辑工具,它采用浮动面



版的设计风格,其直观性与高效性是 Frontpage 所无法比拟的。Dreamweaver 也能将输入的数据及其格式转换为 HTML 代码,且冗余代码相对较少。

Dreamweaver 与 Flash、Fireworks 三者组合为专业网页制作的优秀套件,并称为 Macromedia 的网页制作梦幻组合。由于是同一公司的产品,因而在功能上有着非常紧密完善的结合。

1.3.2 Web 图像与动画制作工具

较为常用的 Web 图像与动画制作工具有 Photoshop、Flash、Fireworks、The Logo Creator 和 Image Optimizer 等。

1. Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司推出的目前应用最广泛的平面图像处理软件,它界面友好,功能强大,具有极强的灵活性。Photoshop 采用专业的图像编辑标准:层、通道、路径、滤镜、蒙板等图像处理技术,可以得到极佳的设计效果。它支持大部分的图像格式,适用于打印、图像修复、Web 浏览或其他用途的图像设计处理。

2. Flash

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款动画设计与编辑软件,利用它制作的动画文件只需几 K 字节就能实现许多令人心动的效果,用在网页设计上不仅可以使网页更加生动,而且体积小、下载速度快。Flash 不仅是一个图形编辑、动画制作软件,还包括 Flash 动画播放插件,采用流的形式,可以一边下载一边播放。它还支持 Alpha 通道。

3. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司推出的专业的网络图形设计和处理工具,是编辑矢量和位图的综合工具。Fireworks 有针对性地提出了开发网页的整套方案,通过它既可以编辑网页图像,又可以创建网页动画,从而避免了同一作品的图形制作与动画制作在不同的软件之间频繁切换的繁琐。

Fireworks 和 Dreamweaver 结合紧密,可与 Macromedia 公司的其他图形程序和 HTML 编辑器结合使用,为网站的制作提供了一套完整方案。

4. The Logo Creator

The Logo Creator 是一个专业的 LOGO 设计制作工具,它功能强大,界面友好,容易使用,内置了大量的 LOGO 模板。

5. Image Optimizer

Image Optimizer 是一款功能较强大的图像优化软件,它可以在不影响图像品质的情况下,将 JPG、GIF、PNG、BMP、TIF 等格式的图像文件体积减小。在压缩的过程中,可以根据需要设定压缩率,而且可以通过预览功能预览图像压缩后的品质。利用软件的批量向导功能,一次能压缩较多的图像文件。

1.4 网站的制作流程

网站的制作流程主要分为三个阶段:网站的分析与规划、网站的制作、网站的维护。

1.4.1 网站的分析与规划

网站分析与规划阶段的主要任务是对网站的内容、功能需求进行分析总结,然后在此基



基础上确定网站建设的主题和基本要求,明确网站建设的目的,从而形成网站的准确定位。

接下来就可以对网站进行规划了,规划的内容主要从两方面考虑:目录层次结构和网站架构。

网站目录层次结构是否合理,直接影响着后期站点的管理维护。因此,网站目录结构的规划一定要全面考虑,仔细推敲,合理规划。

网站的架构包括网站的风格、用色、版式、布局、栏目划分等。好的网站架构不仅能使网站的界面友好漂亮、简洁明快,而且还方便浏览,能增加可读性。网站架构的设计除了重点考虑网站的内容及类型外,还要考虑浏览人群的文化程度、职业背景等。

网站架构设计的结果要用草图勾勒出来,并且尽量具体化,栏目划分要合理,重点要突出。如果划分不好的话,进入具体设计阶段后再进行框架的调整,可能会导致前功尽弃,事倍功半。

这一阶段的最后一步工作是素材的准备,主要包括图标、LOGO、广告语和内容介绍等搜集工作。

1.4.2 网站的制作

网站规划完成后,就可以进入具体的网站制作阶段。在这一阶段主要是对具体的网页及其特效进行设计与制作,包括:界面的设计与制作、界面的切割与导出、模板的建立和具体网页的设计等。

网站界面的设计与制作可以使用 Photoshop 或 Fireworks,但 Fireworks 要比 Photoshop 更加灵活自由,更加专业。在设计过程中要注意尽量使用不同的图层进行编辑,以方便分类和管理,力求简约和精致,不要忽略每个细节。

为了方便下载,需要对所设计的界面进行切割和导出。在切割时要遵循以下原则:

- 1) 注意切割框架的完整性,一般的切割类型有国字型、T 字型等。
- 2) 对于要输入文字的区域、大面积色块、单独的图片以及 flash 动画等要单独切割成非图片格式,以备插入。
- 3) 若添加内容不固定,需要变动的区域要注意其伸缩性切割。如果有图案,要保证可以重复排列。
- 4) 切片结合要紧密。在切割时,切片与切片之间不要留有空隙。
- 5) 一些自动生成或需要改变图片外观的切片切割完毕后,要另存为 Web 页,导出为 HTML 文件,以便使用 Dreamweaver 进行编辑。

模板的使用既可以减少工作量,提高效率,又可以保证站点风格的一致性。在 Dreamweaver 中对导出的 HTML 文件进行编辑,并进行背景颜色的设置、CSS 样式的添加,根据需要可设置为不同的模板。

有了模板再进行具体网页的设计就简单了,引用模板后,只需要在不同的页面添加相应的文字,或添加不同的广告与动画就可以了。

1.4.3 网站的维护

网站设计完成并经过测试以后,就可以将站点上传到服务器,建立 Web 站点供用户浏览了。但这并不意味着网站的制作工作结束了,建成后的网站还要由专业人员进行定期的更



新与维护。网络最大的优势在于其所传递信息的实时性，只有及时更新、快速反映才能吸引更多的用户访问站点并反复浏览。

1.5 本章小结

掌握互联网、全球信息网、网页、HTML、浏览器、超文本、超媒体、超链接和 Web 图像等网络与网页的基本知识是进行网站制作的基础。

目前网上流行的 Web 图像格式主要有三种：体积小、支持动画的 GIF 格式；采用 32 位真彩、支持图像压缩的 PNG 格式；高品质且压缩比率较大的 JPG 格式。

PNG 格式的图像，其图像质量要比 GIF 格式图像的质量好，可以用它来减少文件的大小，显示速度很快，但不支持动画。JPG 是 24 位的图像文件格式。

静态网页和动态网页的区别在于动态网页具有交互性，它会依照不同的使用者、不同的时间而改变。

记事本、FrontPage 和 Dreamweaver 都可以进行网页编辑。静态网页的设计语言是超文本标记语言 HTML，用 HTML 语言编写的文件是 HTML 文件，它的扩展名是 .htm 或 .html。

网站的制作流程主要分为三个阶段：网站的分析与规划、网站的制作、网站的维护。

思考与练习

1. 填空题

- 1) _____是目前全球最大的计算机通信网。
- 2) 目前较为常用的三种 Web 图像格式有 _____、_____与 _____，其中 _____格式支持动画。
- 3) 常用的网页编辑工具有 _____、_____与 _____等。
- 4) 支持透明背景的图像类型有 _____与 _____等。
- 5) 静态网页的设计语言是 _____，用 _____语言编写的文件是 HTML 文件，它的扩展名是 _____。

2. 简答题

- 1) 静态网页与动态网页的区别是什么？
- 2) 网站的制作流程是什么？
- 3) 超文本与超媒体相同吗？怎样区分？

第2章 初识 Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 是集网页制作和网站管理于一身的、所见即所得的网页编辑器，支持最新的 Web 技术，利用它可以快速创建 Web 页面而无需编写任何代码。

本章的学习目标：了解 Dreamweaver 8 的工作环境和参数设置，重点掌握本地站点的建立、Dreamweaver 页面的创建等，熟练掌握 Dreamweaver 的基础知识。

Macromedia 公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 是目前网站建设者与维护人员使用最多的网页制作优秀套件，被称为网页制作梦幻三组合。这三个软件工具在功能上有着非常紧密完善的结合，同时又有合理的分工。Dreamweaver 主要完成网站的设计与管理工作，Flash 主要完成 Web 动画的制作，Fireworks 主要完成 Web 图像的处理。这三个软件虽然功能不同，但是用户界面较为统一，简单易学。

Dreamweaver 8 是 Macromedia 最新推出的版本，用于对 Web 站点、Web 页面的开发设计与管理。它集网页制作和网站管理于一身，功能强大，代码简洁，为网页设计者提供了一套所见即所得的、可视化的网页编辑器。

2.1 Dreamweaver 8 的工作界面

在首次启动 Dreamweaver 8 时会出现一个“工作区设置”对话框，如图 2-1 所示。该对话框有两个选项，用户可以选择一种工作区布局。

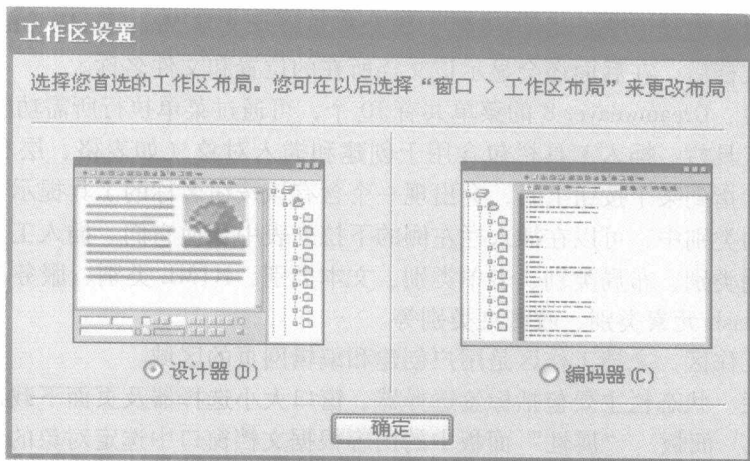


图 2-1 “工作区设置”对话框

在该对话框左侧的“设计器”工作区是一个使用多文档界面的集成工作区，其全部文



档窗口和面板都被集成在主窗口中，并将面板组叠放在窗口右侧，以方便用户操作；右侧的“编码器”工作区布局同样是集成工作区，是为方便用户编写代码而设计的。作为初学者选用“设计器”工作区比较合适。以后的章节中如不特殊说明都是以“设计器”工作区为例讲述的。

打开 Dreamweaver 8 的工作界面，主要包括标题栏、菜单栏、插入工具栏、文档工作区、状态栏、“属性”面板和控制面板等，如图 2-2 所示。

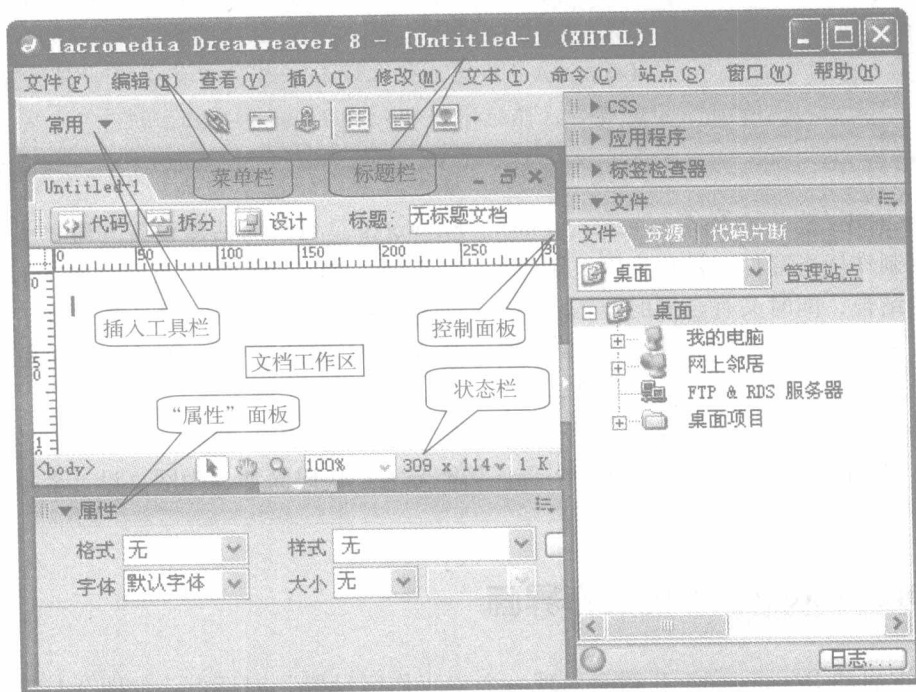


图 2-2 Dreamweaver 8 工作界面

(1) 标题栏 启动 Dreamweaver 8 后，标题栏将显示文字 Macromedia Dreamweaver 8，新建或打开一个文档后，在后面还会显示该文档所在的位置和文件名称。

(2) 菜单栏 Dreamweaver 8 的菜单共有 10 个，可通过菜单执行所需功能。

(3) 插入工具栏 插入工具栏包含用于创建和插入对象（如表格、层和图像等）的按钮。当鼠标指针指到某个按钮上时，会出现一个含有该按钮名称的工具提示信息。这些按钮被组织到不同的类别中，可以在插入栏左侧的下拉列表中切换它们。插入工具栏中包含的类别主要有：常用类别、布局类别、表单类别、文本类别、HTML 类别、服务器代码类别、应用程序类别、Flash 元素类别、收藏夹类别等。

(4) 文档工作区 文档工作区是用户创建和编辑网页的区域。

(5) 状态栏 状态栏主要包括标签选择器、窗口大小选择器及页面下载速度指示器等。

(6) “属性”面板 “属性”面板中的内容根据文档窗口中选定对象的不同而不同。利用“属性”面板可以对文档中选定对象的属性进行精确的调整。

(7) 控制面板 插入工具栏、“属性”面板和各种可以停靠的面板统称为控制面板。可以利用控制面板来控制对相应文档的操作。



2.2 Dreamweaver 常规参数的设置

2.2.1 常规参数的设置

通过对常规参数的设置可以改变 Dreamweaver 8 界面的外观、面板、站点、状态栏等属性特征。单击“编辑”→“首选参数”菜单命令，可打开“首选参数”对话框，如图 2-3 所示。

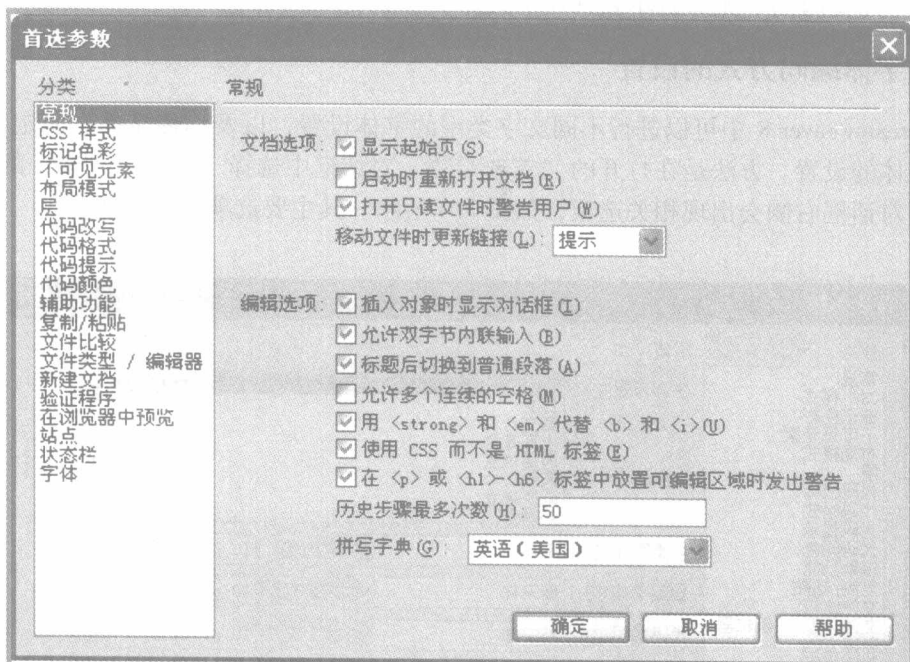


图 2-3 “首选参数”对话框

在打开的对话框中选择“分类”列表中的“常规”选项，则对话框右侧会出现相关选项（见图 2-3）。其主要选项的意义如下：

（1）文档选项 如果选中“显示起始页”选项，则在启动 Dreamweaver 时会显示起始页；若选中“启动时重新打开文档”选项，则会在 Dreamweaver 再次启动时重新打开上一次关闭程序时最后一次编辑过的文档；若选中“打开只读文件时警告用户”选项，则在打开一个只读文件时 Dreamweaver 会发出警告信息；若选中“移动文件时更新链接”选项，当移动、重命名或删除网页时 Dreamweaver 会自动更新网页中的链接。随着站点内容的增多，Dreamweaver 的这项功能显得尤为重要。

（2）编辑选项 若选中“插入对象时显示对话框”选项，则在插入图片、表格等对象时会弹出附加信息对话框，否则只能在“属性”面板中进行设置；若选中“允许双字节内联输入”选项，则可以在文档窗口中直接输入双字节文本；若选中“标题后切换到普通段落”选项，则在按下“Enter”键时，将产生一个标签<p>标记的段落；若选中“允许多个