

21世纪中等职业技术教育计算机系列教材

韩祖德 古燕莹 编著
孙 浩 韩瑞雨

网页设计制作 与上机指导



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

21世纪中等职业技术教育计算机系列教材

韩祖德 古燕莹 编著
孙 浩 韩瑞雨

网页设计制作 与上机指导



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书讲述利用 Micromedia 公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 三个软件进行网页制作的基本技术和深入应用,以培养中等职业学校学生制作网页的实践技能为目标。

本书内容体现了实际操作中应用技术由浅入深的认识规律。各章以实例为主线,配合详细的操作步骤,讲解网页设计制作技术和成熟的操作技巧。书中还提供了大量内容丰富、操作循序渐进的上机指导,以帮助读者巩固各部分讲授的操作技能。

本书中的教学思路、方法、例题、上机练习均来自中等职业教学第一线,作者丰富的教学经验和创造性的教学手段,使本教材真正达到了内容通俗易懂、学习循序渐进、操作得心应手、效果显而易见。

本书可以作为中等职业学校“网页设计”课程的教材,也可以作为社会各类计算机技能培训学校的教材和参考书,还可以作为计算机用户自学网页设计与制作的参考书。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计制作与上机指导/韩祖德等编著. —北京:清华大学出版社, 2002

21 世纪中等职业技术教育计算机系列教材

ISBN 7-302-05963-2

I. 网… II. 韩… 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(2002)第 078717 号

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 王敏稚

封面设计: 常雪影

版式设计: 刘 路

印 刷 者: 北京振华印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印张:** 31 **字数:** 714 千字

版 次: 2002 年 11 月第 1 版 2002 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05963-2/TP·3550

印 数: 0001~6000

定 价: 36.00 元

《21 世纪中等职业技术教育计算机系列教材》

丛 书 编 委 会

主 编 吴清萍

副主编 韩祖德

编 委 (按姓氏笔画排序)

左喜林	包韶妍	冯 昊	古燕莹	李学宁
李燕萍	张小毅	罗 智	郝俊华	袁胜昔
戚文正	韩立凡	韩 联	谢宝荣	

丛书策划编辑 王敏稚

丛书前言

在新世纪里,职业教育逐渐成为我国国民教育的一种重要形式,职业应用型人才日益为各行各业所急需。继中等职业教育和高等职业教育之后,本科职业教育和研究生职业教育也已提到了议事日程并得到了开展。多年来,中等职业教育已为社会输送了大批的应用型人才,为经济建设和社会发展做出了很大的贡献。可以说,中等职业教育是整个职业教育体系的基础。因此,大力开展中等职业教育教学工作,建设适用的中等职业技术教育教材,是一项非常有意义的工作。

由清华大学出版社出版的《中等职业技术教育计算机教材》丛书自1997年问世以来,得到了全国各地广大师生的广泛使用,产生了很好的社会影响。在我国加入WTO后,对职业学校毕业生计算机知识和技能的掌握程度,尤其是计算机操作能力,提出了更高的要求。为了搞好中等职业教育计算机课程系列教材建设,清华大学出版社从1999年初开始就对各地的职业教育教研部门和职业学校进行了广泛的调研,征求了广大用户的意见和建议,根据中华人民共和国教育部最新颁发的计算机系列课程的教学大纲,在原丛书获得成功的基础之上,编写了这套《21世纪中等职业技术教育计算机系列教材》。

本套教材在编写理念上首先注意借鉴国外的先进教学方法和手段,以“学”为中心进行教学设计,有利于互动教学和任务驱动教学;注重中等职业教育计算机教学的特点,在兼顾知识科学性和系统性的基础上,突出实用性和操作性;教材的结构有利于教师采用建构主义模式教学,在内容选择、语言表达、例题设计上力求符合学生的认知特点,做到深入浅出、层次分明、步骤翔实、易学易用。

侧重上机(或实习)指导,将上机(或实习)指导作为主要内容之一是本系列教材的又一特色。书中提供的上机(或实习)指导,内容通俗易懂,操作循序渐进。部分操作练习提供了详细的参考步骤,其目的是为了举一反三;另一部分操作练习则不提供参考步骤,鼓励学生自己动手实践,牢固地掌握计算机实用技术。

本套教材首批将推出十余种,还将陆续为使用本教材的教师提供配套的“电子教案”、“教学素材”、“题库和模拟考试系统”等作为教学参考资料。例如,首先将提供《Word 2000、Excel 2000与上机指导》一书的“题库和模拟考试系统”(也可用于其他教材)以及《计算机网络应用教程与实习指导》、《网页设计制作与上机指导》的“电子教案”或“教学素材”,随后还将为其他教材配上“电子教案”或有关的参考资料。

本系列教材的主要作者均为从事计算机教育10年以上的计算机高级和特级教师,来自全国部分职业学校计算机教学的第一线,其中既有负责全国中等职业教育计算机教育科研的专家,也有市、区级的计算机名师、学科带头人以及市、区计算机教研员,他们

有丰富的计算机教育、教学经验，并出版过多部计算机教育的书籍。

衷心希望广大师生、教育科研人员和业内人士关心这套教材的建设，多提宝贵意见。如果教材的结构、内容有不妥之处，请及时反映给我们，也可与清华大学出版社的编辑联系，以便再版时作必要的修改和补充。

《21 世纪中等职业技术教育计算机系列教材》

丛书编委会

2002 年 1 月

前 言

中国在加入 WTO 后,对职业学校毕业生计算机知识和技能的掌握程度,尤其是计算机操作能力,提出了更高的要求。

本教材讲述利用 Micromedia 公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 三个软件进行网页制作的基本技术和深入应用,以培养中等职业学校学生制作网页的实践技能为目标。

本书内容体现了实际操作中应用技术由浅入深的认识规律,各章以实例为主线,配合详细的操作步骤,讲解网页设计制作技术和成熟的操作技巧。

本书在注重系统性、科学性的基础上重点突出了实用性和可操作性。在内容的组织上,特别适合任务驱动式教学法。书中还提供了大量内容丰富、操作循序渐进的上机指导,以帮助读者巩固各部分学习的操作技能。

使用本教材进行教学时可参考下面的建议:

(1) 全部课程的教学参考学时数为 108 学时,课时分配: Dreamweaver 52 学时、Flash 30 学时、Fireworks 18 学时,综合练习 4 学时,机动 4 学时。

(2) 也可以将 Flash、Fireworks 的内容提前到“第 4 章 网页中图像的应用”之前讲授,即按照第 1→2→3→10→11→12→13→4→5→6→7→8→9→14→15 章的顺序讲授本课程。

(3) 建议每个教学单元(45 分钟一节课)的讲课时间约为 20~25 分钟,学生操作、练习、讨论交流的时间为 20 分钟左右;上机时间应不少于 60 课时。

(4) 提倡采用建构主义模式教学。建构主义提倡在教师指导下的以学习者为中心的学习,也就是说,既强调学习者的认知主体作用,又不忽视教师的主导作用。现在提倡的情景教学、互动教学、任务驱动教学等的理论基础实际上就是建构主义教学理论。

授课时应以学生为中心,注意留给学生较多的自由空间,在学生操作、练习、讨论交流的过程中要注意提高学生的主观能动性。

(5) 本书的主要内容均属于应用基础知识范畴。应用基础部分操作技能的知识较多,建议采用任务驱动式学习法,以培养学生实际应用能力为主,重点是教会学生运用计算机解决一些实际问题。

教学中应主要采用面向任务和综合练习的方法,使学生在完成“任务”的过程中掌握理论知识与应用软件的操作技能。

(6) 上机实践可以帮助学生理解和巩固基础知识和基本概念,掌握应用技术。可参考本书提供的“上机指导”强化操作技能训练,并尽可能地把相对应的知识点和技能点与教学同步进行。

(7) 建议采用现代教育技术授课，即应用多媒体教学手段来提高课堂教学效率。

有条件的学校全部课程可以直接在机房上课，教、学、练合一。这样既符合学生的认知规律，又可切实提高教学效率。教师还可根据学生的能力和特点，适当增加一些有一定难度的趣味操作供学生练习。

在使用本书的过程中，读者如果发现有疏漏或不妥之处，请及时将发现的问题或意见反馈给我们，以便再版时加以改进。

编 者

2002 年 9 月

目 录

第 1 章 网页制作概述	1
1.1 什么是网页.....	1
1.1.1 Web.....	1
1.1.2 HTML.....	1
1.2 网页包括的主要元素.....	2
1.3 网页制作工具简介.....	4
1.3.1 网页编辑工具.....	4
1.3.2 网页图像与动画制作工具.....	5
习题 1.....	6
第 2 章 网页制作基础	7
2.1 制作网站的流程.....	7
2.1.1 初期规划.....	7
2.1.2 实际制作.....	10
2.1.3 后期维护.....	10
2.2 中文 Dreamweaver 4 的工作界面.....	11
2.2.1 工作界面.....	11
2.2.2 文档窗口.....	12
2.2.3 浮动面板.....	14
2.3 使用面板、菜单和辅助设计工具.....	20
2.3.1 显示和隐藏面板.....	20
2.3.2 调整面板形状.....	20
2.3.3 使用快捷方式.....	21
2.3.4 使用草稿.....	22
2.3.5 使用标尺.....	22
2.3.6 使用网格.....	23
2.4 创建站点.....	23
2.4.1 设置站点存储位置.....	24
2.4.2 建立 Dreamweaver 站点.....	24
2.4.3 建立站点文件夹.....	25
2.4.4 建立网页新文件.....	27
2.4.5 打开站点窗口.....	28
2.5 制作一个简单的网页.....	28

2.5.1	制作网页标题	29
2.5.2	设置导航栏	33
2.5.3	设置网页内容	35
2.5.4	图像和文字的链接	36
2.5.5	设置页面属性	39
2.5.6	保存网页	44
2.5.7	浏览页面	45
2.5.8	设置首页及应用站点地图	46
习题 2		48
上机指导 1	制作一个简单的网页	48
第 3 章	网页中文本的应用	56
3.1	文本应用	56
3.1.1	空格的输入	56
3.1.2	文本的输入	57
3.1.3	文本的断行	61
3.1.4	文本属性的设置	62
3.1.5	创建超级链接	65
3.2	文字样式	66
3.2.1	CSS 样式简介	66
3.2.2	CSS 样式的基本操作	67
3.2.3	CSS 样式应用实例	74
习题 3		86
上机指导 2	网页中文本的应用	86
第 4 章	网页中图像的应用	94
4.1	网页图像基础知识	94
4.1.1	网页图像格式	94
4.1.2	颜色原理	95
4.2	网页图像素材的搜集和管理	97
4.2.1	网页图像素材的搜集	97
4.2.2	使用 ACDSee 管理网页图像素材	98
4.3	图像应用	111
4.3.1	插入图像	111
4.3.2	设置图像属性	112
4.3.3	制作图像的提示信息	116
4.3.4	设置 E-mail 链接	117
4.4	网页中的滚盖图	119
4.4.1	制作滚盖图的图像	120

4.4.2 在网页中创建滚盖图.....	120
4.5 创建图像映射.....	122
4.6 关闭浏览器图片显示功能.....	124
4.7 创建网站相册.....	125
4.8 使用超级链接.....	127
4.8.1 超级链接概述.....	127
4.8.2 制作书签锚点.....	130
4.8.3 创建空链接.....	133
4.8.4 创建跳转菜单.....	134
4.8.5 检查链接的有效性.....	137
习题 4.....	140
上机指导 3 网页中图像的应用.....	140
第 5 章 表格和层.....	154
5.1 表格的应用.....	154
5.1.1 创建表格.....	155
5.1.2 表格的基本操作和属性.....	156
5.1.3 使用格式化表格.....	162
5.1.4 表格的修改和嵌套.....	164
5.2 应用表格设计网页.....	169
5.3 层的应用.....	173
5.3.1 插入新层.....	173
5.3.2 设置层的属性.....	174
5.3.3 调整层.....	175
5.3.4 层和表格的转换.....	179
习题 5.....	180
上机指导 4 网页中表格和层的应用.....	181
第 6 章 行为和时间轴.....	188
6.1 行为.....	188
6.1.1 行为的概念.....	188
6.1.2 显示-隐藏层.....	194
6.1.3 设置浏览器状态栏中的文本信息（设置状态条文本）.....	197
6.1.4 在不退出页面时在层中显示不同的图像（设置层文本）.....	199
6.1.5 在网页浏览器窗口打开或关闭时弹出信息窗口（弹出信息）.....	200
6.1.6 制作音乐网页（播放声音）.....	204
6.1.7 在网页中播放 Flash 电影（控制 Shockwave 或 Flash）.....	205
6.1.8 自定义新打开的浏览器窗口的外形（打开浏览器窗口）.....	207
6.1.9 制作交换图像.....	209

6.2 时间轴.....	211
6.2.1 时间轴的概念	211
6.2.2 一个简单的时间轴动画.....	213
6.2.3 在网页中制作动态文字.....	214
6.2.4 制作在网页上飘动的广告图片	215
习题 6.....	217
上机指导 5 网页中行为和时间轴的应用	217
第 7 章 框架和表单	226
7.1 框架.....	226
7.1.1 创建框架	227
7.1.2 设置框架属性	230
7.1.3 使用超级链接控制框架中的内容	234
7.1.4 框架应用实例	235
7.2 表单基本操作	240
7.2.1 表单和表单对象	240
7.2.2 创建表单	241
7.2.3 插入文本域并设置其属性.....	242
7.2.4 插入单选钮并设置其属性.....	244
7.2.5 插入复选框并设置其属性.....	245
7.2.6 插入文本标签	246
7.2.7 插入弹出菜单或列表并设置其属性.....	247
7.2.8 插入表单按钮并设置其属性.....	250
7.3 表单和表单元素应用实例	252
7.3.1 表单实例	252
7.3.2 创建跳转菜单	258
习题 7.....	259
上机指导 6 网页中框架和表单的应用	259
第 8 章 模板.....	271
8.1 模板概述.....	271
8.2 创建模板和设定可编辑区域	272
8.2.1 创建模板	272
8.2.2 设定模板的可编辑区域.....	274
8.3 应用模板.....	275
8.4 编辑模板和页面更新	277
8.4.1 编辑模板	277
8.4.2 更新基于模板的页面.....	279
习题 8.....	280

上机指导 7 模板操作	280
第 9 章 其他操作	287
9.1 资源管理的运用	287
9.1.1 使用资源管理	287
9.1.2 使用喜好设置	289
9.1.3 使用管理面板	289
9.2 历史记录的使用	290
9.2.1 使用历史记录进行撤销操作	290
9.2.2 步骤的重复、复制和录制操作	293
9.2.3 记录的保存和清除操作	294
9.3 程序代码的编辑	296
9.3.1 程序代码的查看	296
9.3.2 代码窗口简介	298
9.3.3 参考手册简介	298
9.3.4 外部编辑器简介	300
习题 9	302
上机指导 8 其他操作	303
第 10 章 Flash 5.0 操作基础	311
10.1 Flash 5.0 概述	311
10.1.1 概述	311
10.1.2 Flash 动画原理	311
10.2 Flash 的界面与基本概念	312
10.2.1 菜单栏、工具栏与活动面板	312
10.2.2 舞台	314
10.2.3 时间线窗口	316
10.3 图形的绘制与处理	321
10.3.1 绘图工具箱	321
10.3.2 配制颜色	333
10.3.3 图形、声音素材的处理	340
10.4 作品的测试与发布	342
10.4.1 测试与播放 Flash 影片	342
10.4.2 Flash 的文件操作	343
10.4.3 发布 Flash 作品	344
上机指导 9 矢量绘图	344
第 11 章 Flash 5.0 动画制作	346
11.1 组件与实例	346

11.1.1 组件的特点与类型	346
11.1.2 创建组件	347
11.1.3 编辑组件与实例	353
11.2 图层	355
11.3 帧	359
11.4 制作动画	360
11.4.1 基础动画	360
11.4.2 编程动画	366
11.4.3 Flash 动画网页	371
上机指导 10 Flash 动画制作 (1)	379
上机指导 11 Flash 动画制作 (2)	385
第 12 章 Fireworks 操作基础	389
12.1 Fireworks 的工作界面	389
12.2 制作特效文字	392
12.2.1 样式面板的使用	392
12.2.2 用样式面板制作特效文字实例	396
12.3 Fireworks 中的图像处理	398
12.3.1 基本图像的绘制	399
12.3.2 编辑位图图像	401
12.3.3 图像的模糊、锐化和羽化	403
12.3.4 图层和蒙板	405
12.3.5 添加效果	409
12.3.6 热区	410
上机指导 12 Fireworks 的应用 (1)	413
第 13 章 用 Fireworks 制作符号、按钮、菜单和标题动画	416
13.1 符号的创建和使用	416
13.1.1 Fireworks 中符号的概念和创建	416
13.1.2 符号的使用实例	418
13.2 按钮和导航条的制作	421
13.2.1 制作按钮	421
13.2.2 使用按钮制作导航条	426
13.3 制作弹出式菜单	428
13.3.1 切片	428
13.3.2 使用切片制作弹出式菜单实例	432
13.4 制作网页中的标题动画	434
13.4.1 制作基本帧动画	435
13.4.2 制作过渡动画	438

13.4.3 编辑动画	441
上机指导 13 Fireworks 的应用 (2)	445
第 14 章 精彩网页制作	450
14.1 精彩网页实例效果图	450
14.2 Fireworks 4 图形制作	451
14.2.1 标题的制作	451
14.2.2 导航按钮的制作	452
14.2.3 其他图形制作	454
14.3 Flash 5 制作网页动画	457
14.4 用 Dreamweaver 创建主页	459
14.4.1 新建站点、站点文件夹和网页文件	460
14.4.2 制作主页	460
上机指导 14 精彩网页制作	469
第 15 章 网站上传	471
15.1 网站上传	471
15.1.1 保存完整的 Web 站点	471
15.1.2 申请主页空间、注册域名	473
15.1.3 利用 CuteFTP 上传文件到服务器	473
15.2 推销网站	476
15.2.1 利用 E-mail 推销网站	476
15.2.2 利用新闻组 (Newsgroup) 推销网站	476
15.2.3 友情链接	477
15.2.4 注册到搜索引擎	477
习题 10	478
上机指导 15 网站的上传和简单管理操作	478
参考文献	480

网页制作概述

本章学习要点:

如果想在 Internet 上留下自己的足迹, 让别人共享自己的信息, 那么最好的方式便是建立自己的网站和网页。本章介绍网页制作的一些基本知识, 主要内容为:

- ◆ 什么是网页
- ◆ 网页包括的主要元素
- ◆ 网页编辑工具简介
- ◆ 网页图像与动画制作工具简介

1.1 什么是网页

1.1.1 Web

Web, 直译过来就叫“网”, 可以理解为是通过超级链接将各种文档连接起来的一个大规模的信息集合。

网页 (Web 页), 一般指在 Internet 上浏览时出现在地址栏中以.htm (或.html) 结尾的文档。这些文档是用超文本标记语言 HTML 表示出来的, 故通常也称之为 HTML 文档。浏览器的工作主要是将这些标记语言“翻译”过来, 并按照定义的格式显示出来, 因此我们用 IE 等浏览器可以直接访问网页。

各网站向用户提供的最初起始页面叫主页 (Homepage), 也叫首页。主页是进入一个网站的门户, 一般是整个网站的第一页, 主页中通常包括通向其他相关页面的超级链接。

每一个网站, 里面都有很多的网页文件、图片、声音和 Flash 动画等素材。我们通常所说的“做网页”其实只是一个通俗的说法, “做网页”不是根本的目标, 重要的是建立、经营自己的网站。

1.1.2 HTML

Web 页是用超文本标记语言 HTML (Hyper Text Markup Language) 表示出来的。HTML 是一种规范, 一种标准, 它通过标记符 (Tag) 来标记需要显示的网页的各个部分。

通过在网页中添加标记符，告诉浏览器如何显示网页的内容。浏览器按顺序阅读网页文件（HTML 文件），然后根据内容周围的 HTML 标记符解释和显示各种内容。

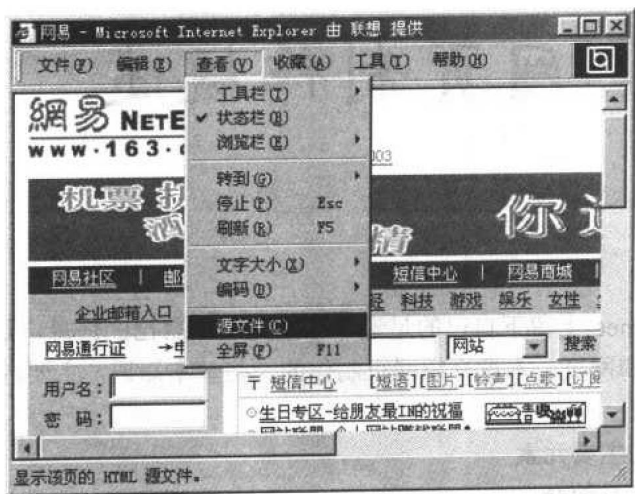


图 1.1.1 使用查看网页源文件命令操作

以 IE 浏览器为例，在浏览时选择“查看”下拉菜单中的“源文件”命令，此时屏幕类似图 1.1.1，系统将自动启动类似图 1.1.2 的记事本，并显示设计该网页的<HTML>语句。

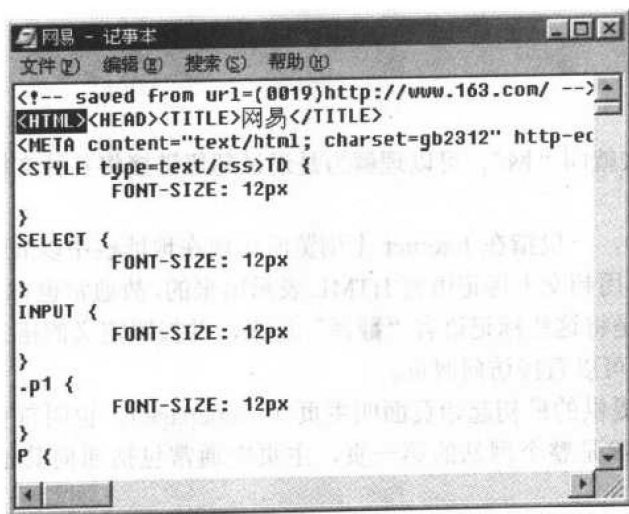


图 1.1.2 查看到的网页源文件

1.2 网页包括的主要元素

网页包括的主要元素有：文本、图像、超级链接、导航栏、表格、表单、多媒体及特殊效果等。图 1.2.1 就是一个包含了多种元素的网页。