

高等学校用书·教材

GAODENG XUEXIAO YONGSHU JIAOCAI

网页设计 与制作

湖北教育学院教材建设委员会 组编

主编 鲁晓成 王志敏

华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

高等学校用书·教材

GAODENG XUEXIAO YONGSHU JIAOCAI

网页设计与制作

湖北教育学院教材建设委员会 组编

主 编 鲁晓成 王志敏

副主编 文中林 雷建军

华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国 武汉

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/湖北教育学院教材建设委员会 组编 鲁晓成 王志敏 主编.
—武汉:华中科技大学出版社,2004年8月
ISBN 978-7-5609-3223-1

I.网… II.①湖… ②鲁… ③王… III.因特网-设计,网页-技术 IV.TP393.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第119126号

网页设计与制作

湖北教育学院教材建设委员会 组编
鲁晓成 王志敏 主编

策划编辑:周晓方

责任编辑:万亚军

责任校对:吴 晗

封面设计:潘 群

责任监印:张正林

出版发行:华中科技大学出版社(中国·武汉)

武昌喻家山

邮编:430074

电话:(027)87557437

录 排:华中科技大学惠友文印中心

印 刷:仙桃市新华印务有限责任公司

开本:787mm×1092mm 1/16

印张:18.25

字数:356 000

版次:2004年8月第1版

印次:2007年8月第3次印刷

定价:29.00元

ISBN 978-7-5609-3223-1/TP·532

(本书若有印装质量问题,请向出版社发行部调换)

湖北教育学院教材建设委员会

主任 严文清
副主任 余吴恩 鲁晓成
委员 (以姓氏笔画为序)

王志民	刘鸿翔	杜卓选	肖明
李明	陈洪波	宋移安	周立人
周和义	邵则遂	杨云	张祖春
袁先溥	侯汉娜	梁治洲	曹曼
黄为秀	熊华生		

内 容 提 要

全书共分 9 章，从 Dreamweaver MX 入门谈起，介绍了网页制作基础（文字的输入与编辑、插入图像与编辑图像、超级链接和管理超级链接、插入表格与编辑表格、建立框架页面）、使用 CSS 样式表、层与行为的使用、表单、网页图像与文字处理、网页中的动画制作、网站建立与管理，最后，还介绍了如何使用 FrontPage 制作网页。每章都给出了精心设计的思考题和练习题，以便于读者进一步理解和巩固所学内容。

本书实例丰富、内容翔实、操作方法简单易学，融基础性、技术性、实用性为一体，不仅适合作为各种大、中专院校及网页设计与开发培训班的教材使用，也可供从事网站设计及相关工作的人员参考。

总 序

教材是教学依据的蓝本，是教育的基本思想和培养目标的具体体现。我们首次组织编写这套系列教材和教辅资料，力求完美体现湖北教育学院的办学思想、育人原则和治学精神，以形成特色，铸造精品。

以学生发展为本进行人性化设计，实现素质教育是教材编写工作的目标追求。教材的编写应遵循学生的身心发展规律，利于引导他们利用已有的知识与经验，主动探索新的知识，培养他们的创新精神和实践能力，促进他们良好个性的发展。教材的编写应充分体现学生观，变学生从教材的被动受体为对教材进行能动实践的创造主体；提供丰富的与学生生活背景有关的资料，从学生已有的经验和兴趣出发，让学生通过亲身体验探索、思考和研究的过程，激发学生的学习兴趣；积极引导把所学知识应用于实际，从本学科角度对某些日常生活、生产和其他学科中出现的问题进行探究。教材不仅只对教育经验进行完美预设，也应该给学生留有发展、创造的空间；不仅传授知识，更要教给学生思考、分析、处理问题的方法，使学生在课余时间也可以自主地进行学习和深化，成为素质教育的“学材”。

最大程度地实现教师的专业创造和教学创新是教材编写的价值追求。教材既是对教师多年教学实践的总结，又是在总结基础上的再创造。因此，在教材的组织编排设计中，要根据社会实践和学科发展的状况，在体系上有所创新，在内容上有所更新，在教法和学法上有所革新。把教师多年来在教学中形成的教学策略和教学方法融合进去，把教师的专业创造、教学创新体现出来，使之成为教师教学科研的平台。

教材还是教师对教学进行构建和创造的主要媒体，在教材的编写手段上，应当针对具体的教学内容，在把握好教学策略和方法的同时，改变那种将所有事实和原理全部直接呈现的方式，便于教师运用启发式教学方式，完善教学过程。

逐步发展多样化的教材形式，是教材编写工作的新领域和努力方向。随着科学技术的发展，教学手段不断进步，教材的概念范围有了新的延伸，正在从静态向动态快速发展，信息技术以其巨大的影响力正在改变着人们获取知识的途径与方式。单纯的文字教

材已不能承载全部的教学任务，满足教学和学生需求。因此，还应当根据本学科的特点和要求，根据学生的身心发展水平，设计、开发、制作出学生学习和技能训练必不可少的网络信息和电子教材，以及与之相配套的练习册、操作材料、图表、实验报告和其他读物，为教学精心打造和提供可利用的课程资源。这是教材编写工作面临的挑战和艰巨任务。

此次教材组织开发是湖北教育学院教材建设的良好开端，要把教材开发作为我院的一项战略性任务继续深入下去，期盼更多的教师加入这个行列，为教学质量的提高做出新贡献。

本套教材在编写出版过程中，得到有关单位、专家、学者的大力支持和帮助，在此谨表谢意。



2004年8月

前

言

在 20 世纪六七十年代，人们见面最多的寒暄语是“吃饭没？”据说，如今最时髦的打招呼语是“上网没？”

互联网，使人们远在天涯，却“近”在咫尺；互联网，使人们可以没有一本书，却依然拥有知识的海洋。互联网形成了势不可挡的 IT 潮流，在当今的人类活动和信息化建设中起着不可或缺的作用。

互联网没有网站不能织成布满世界的大网，而网页则是网站中一颗颗璀璨的明珠。无论是腰缠万贯的百万富翁，还是普普通通的一介平民，在网络的网页上，都拥有相同的起点。谁的网页做得好，谁才是网络空间的真正霸主！

写一本关于网页制作的书，帮助初学者迅速登上网络的舞台，让他们制作的网页令浏览者爱不释手，流连忘返——这是我们多年的一桩心愿。

本书注重实际，为帮助读者掌握网页制作的基本技能，写作此书时特别注意到如下几点：

- (1) 表述概念时力求准确而不冗长，尽可能深入浅出；
- (2) 对于操作过程尽量用附图做简单明了的说明；
- (3) 以大量实例为辅助工具，将读者学习软件功能时的困难一一化解；
- (4) 介绍了大量网页制作的技巧和方法，在本书的最后还附录了 FrontPage 制作网页的基本内容，以帮助那些想简单了解网页制作的读者。

本书主要由王志敏、鲁晓成、文中林、雷建军编写。全书由鲁晓成审定，由王志敏完成统稿。在编写此书的过程中，刘建新教师给予了我们非常大的帮助，在这里一并致谢。

由于作者水平有限，加之时间紧迫，书中不足之处在所难免，敬请读者和专家批评指正。

编者
2004 年 6 月

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 入门	(1)
1.1 网页基础	(1)
1.1.1 什么是网页	(1)
1.1.2 网页中的基本元素	(2)
1.1.3 常用网页设计工具	(4)
1.2 Dreamweaver MX 入门	(5)
1.2.1 Dreamweaver MX 的系统环境	(5)
1.2.2 Dreamweaver MX 界面介绍	(5)
1.2.3 Dreamweaver MX 常用工具	(6)
1.2.4 使用历史记录面板	(10)
1.3 在 Dreamweaver MX 中规划站点	(13)
1.3.1 建立网站的基本步骤	(13)
1.3.2 规划站点	(14)
1.3.3 定义一个本地站点	(14)
1.3.4 向站点中添加网页和文件夹	(15)
1.4 HTML 代码	(16)
1.4.1 关于 HTML 代码	(16)
1.4.2 一个简单示例	(17)
1.4.3 HTML 代码中常用的标签	(18)
1.4.4 设置 HTML 代码格式	(19)
1.4.5 编辑 HTML 代码	(19)
本章思考与练习题	(22)
第 2 章 网页制作基础	(23)
2.1 文字的输入与编辑	(23)
2.1.1 输入文字	(23)
2.1.2 编辑文字	(25)
2.1.3 插入更新日期	(28)
2.1.4 插入水平分隔线	(29)

2.2 插入图像与编辑图像.....	(30)
2.2.1 插入图像.....	(30)
2.2.2 设置图像属性.....	(31)
2.2.3 图像的对齐.....	(33)
2.2.4 使用图像占位符.....	(33)
2.2.5 插入网页背景图像.....	(34)
2.2.6 插入轮换图像.....	(35)
2.3 超级链接.....	(36)
2.3.1 超级链接的概念.....	(37)
2.3.2 超级链接的相对路径与绝对路径.....	(37)
2.3.3 设置文本超级链接.....	(38)
2.3.4 设置图像超级链接.....	(40)
2.3.5 使用导航条.....	(41)
2.4 管理超级链接.....	(43)
2.4.1 利用站点地图建立超级链接.....	(44)
2.4.2 利用站点地图移除链接.....	(46)
2.4.3 利用站点地图更改网页文件名.....	(46)
2.4.4 查看站点地图.....	(47)
2.5 插入表格与编辑表格.....	(47)
2.5.1 创建表格.....	(48)
2.5.2 输入表格内容.....	(48)
2.5.3 表格的嵌套.....	(48)
2.5.4 设置表格属性.....	(49)
2.5.5 使用表格完成网页中的版面布局实例.....	(51)
2.6 建立框架页面.....	(52)
2.6.1 框架与框架集.....	(52)
2.6.2 创建框架.....	(53)
2.6.3 创建嵌套框架.....	(55)
2.6.4 框架的基本操作.....	(55)
2.6.5 设置框架集与框架的属性.....	(58)
2.6.6 创建无框架内容.....	(59)
2.6.7 在框架中使用链接.....	(60)
本章思考与练习题.....	(60)
第3章 使用CSS样式表.....	(62)
3.1 CSS样式表.....	(62)
3.2 创建CSS样式前的参数设置.....	(63)
3.3 创建CSS样式.....	(64)

3.3.1 打开 CSS 样式面板.....	(64)
3.3.2 构建新的 CSS 样式.....	(64)
3.4 CSS 样式表定义面板.....	(65)
3.4.1 文本的定义面板.....	(65)
3.4.2 背景的定义面板.....	(67)
3.4.3 区块的定义面板.....	(68)
3.4.4 区域的定义面板.....	(69)
3.4.5 边框的定义面板.....	(70)
3.4.6 列表的定义面板.....	(71)
3.4.7 位置的定义面板.....	(72)
3.4.8 CSS 的扩展面板.....	(73)
3.5 管理 CSS 样式表.....	(75)
3.5.1 创建文字链接的样式.....	(75)
3.5.2 修改 CSS 样式表.....	(75)
3.5.3 删除 CSS 样式.....	(76)
3.5.4 将 CSS 样式转换成 HTML 标记.....	(76)
本章思考与练习题.....	(77)
第 4 章 层与行为的使用.....	(78)
4.1 层.....	(78)
4.1.1 什么是层.....	(78)
4.1.2 怎样创建层.....	(79)
4.2 层的设置.....	(81)
4.2.1 关于层的基本操作.....	(81)
4.2.2 层的属性面板.....	(81)
4.3 层的管理.....	(82)
4.3.1 层的重命名.....	(83)
4.3.2 层的激活.....	(83)
4.3.3 层的嵌套.....	(84)
4.3.4 控制层的重叠顺序.....	(84)
4.3.5 设置层的可见性.....	(85)
4.3.6 设置层的大小.....	(85)
4.3.7 移动层的位置.....	(86)
4.3.8 对齐层.....	(86)
4.4 层与表格.....	(86)
4.4.1 将层转换为表格.....	(86)
4.4.2 将表格转换为层.....	(88)
4.5 运用层与时间轴制作动态网页.....	(88)

4.5.1	运用层与时间轴制作动画的实例.....	(88)
4.5.2	修改时间轴.....	(93)
4.5.3	在时间轴中改变层与图像的属性.....	(94)
4.6	行为.....	(95)
4.6.1	理解行为.....	(95)
4.6.2	添加行为的基本操作步骤.....	(96)
4.7	常用行为的设定.....	(96)
4.7.1	弹出信息.....	(96)
4.7.2	打开浏览器窗口.....	(98)
4.7.3	设置状态栏文本.....	(99)
4.7.4	检查表单.....	(100)
4.7.5	控制 Shockwave 或 Flash.....	(102)
4.7.6	交换图像.....	(103)
4.7.7	转到 URL.....	(105)
4.7.8	播放声音.....	(106)
4.7.9	显示弹出式菜单.....	(106)
4.7.10	禁止自己的图像被下载.....	(109)
4.8	将层、时间轴和行为结合起来.....	(110)
4.8.1	播放时间轴和停止时间轴.....	(110)
4.8.2	拖动层.....	(111)
	本章思考与练习题.....	(114)
第 5 章	表单.....	(116)
5.1	表单.....	(116)
5.1.1	什么是表单.....	(116)
5.1.2	创建表单.....	(118)
5.2	嵌入表单基本元素.....	(119)
5.2.1	插入单行文本域.....	(119)
5.2.2	插入多行文本域.....	(120)
5.2.3	插入密码域.....	(121)
5.3	创建按钮.....	(122)
5.3.1	插入标准表单按钮.....	(122)
5.3.2	插入图形化提交按钮.....	(123)
5.4	创建单选按钮和复选框.....	(123)
5.4.1	插入单选按钮.....	(124)
5.4.2	插入复选框.....	(125)
5.5	插入列表和菜单.....	(125)
5.5.1	创建滚动列表.....	(126)

5.5.2 创建跳转菜单	(127)
本章思考与练习题	(129)
第6章 网页图像与文字处理	(130)
6.1 Fireworks MX 简介	(130)
6.1.1 初识 Fireworks MX	(130)
6.1.2 Fireworks MX 新功能	(131)
6.2 Fireworks MX 的工作环境	(132)
6.2.1 Fireworks MX 的界面	(132)
6.2.2 菜单栏	(133)
6.2.3 工具栏	(134)
6.2.4 状态栏	(134)
6.2.5 工具面板	(135)
6.2.6 常用面板	(137)
6.3 关于矢量图与位图	(141)
6.3.1 矢量图	(141)
6.3.2 位图	(142)
6.4 练习使用绘图工具	(142)
6.5 编辑网页页面图像	(145)
6.5.1 导入位图图像	(145)
6.5.2 编辑网页图像	(145)
6.6 文字设计	(150)
6.6.1 Fireworks MX 文字设计	(150)
6.6.2 输入文本	(150)
6.6.3 编辑文本	(152)
6.7 对文本应用笔触、填充和效果	(154)
6.7.1 应用笔触	(155)
6.7.2 使用填充	(159)
6.7.3 应用动态效果	(162)
6.8 将文本附加于路径	(165)
6.9 网页图形图像的优化与发布	(167)
6.9.1 文件的优化处理	(167)
6.9.2 使用导出向导	(167)
6.9.3 选择文件的优化格式	(169)
6.9.4 优化 GIF 格式	(171)
6.9.5 优化 JPEG 格式	(174)
6.9.6 文件的导出	(176)
本章思考与练习题	(178)

第 7 章 网页动画制作	(179)
7.1 计算机动画原理	(179)
7.2 Flash MX 工作环境	(180)
7.2.1 初次打开 Flash MX	(180)
7.2.2 调整窗口	(180)
7.2.3 使用汉化的界面	(181)
7.2.4 Flash MX 的常用工具	(182)
7.2.5 Flash MX 的工具箱	(182)
7.3 在 Flash MX 中绘图	(184)
7.3.1 Flash MX 的图形构成	(185)
7.3.2 绘制基本图形	(185)
7.3.3 使用绘图工具	(187)
7.4 Flash 动画制作入门	(194)
7.4.1 做第一个 Flash 动画	(194)
7.4.2 Flash 动画的分类	(196)
7.5 逐帧动画	(196)
7.6 形状渐变动画	(197)
7.6.1 形状渐变动画基础	(197)
7.6.2 绘图纸功能	(199)
7.6.3 颜色变化的形状渐变动画	(200)
7.6.4 添加形状提示控制点	(200)
7.7 移动渐变动画	(203)
7.7.1 基本操作过程	(203)
7.7.2 旋转效果的动画	(205)
7.7.3 改变速度的移动渐变动画	(205)
7.7.4 改变大小的移动渐变动画	(207)
7.7.5 颜色变化的移动渐变动画	(208)
7.7.6 淡入淡出效果的动画	(208)
7.7.7 自定义路径的动画	(209)
7.8 遮罩功能的动画	(211)
7.8.1 遮罩概述	(211)
7.8.2 遮罩动画的特点	(212)
7.8.3 动画图层作为遮罩图层	(212)
7.8.4 动画图层作为被遮罩图层	(214)
7.8.5 遮罩与被遮罩图层均为动画图层	(214)
本章思考与练习题	(215)
第 8 章 网站建立与管理	(216)

8.1 建立网站的基本步骤.....	(216)
8.2 规划站点.....	(218)
8.2.1 确定网站的题材.....	(218)
8.2.2 确定网站的名称.....	(220)
8.2.3 收集建站资料.....	(221)
8.3 设计网站结构.....	(222)
8.3.1 网站的链接结构.....	(222)
8.3.2 构建网站的栏目和版块.....	(224)
8.3.3 设计网站的目录.....	(224)
8.3.4 设计网站的形象.....	(225)
8.3.5 设计网站的标志.....	(226)
8.3.6 规划网站的色彩和文字字体.....	(226)
8.3.7 设计网站的主页.....	(227)
8.3.8 设计网页界面版式.....	(229)
8.4 制作网页.....	(230)
8.4.1 定义本地站点.....	(230)
8.4.2 建立合理的管理结构.....	(231)
8.4.3 主页制作.....	(231)
8.5 建立站点.....	(235)
8.5.1 申请域名和空间.....	(235)
8.5.2 站点的上传.....	(237)
8.6 站点的管理与维护.....	(242)
8.6.1 设置网站管理员.....	(242)
8.6.2 网站维护的主要内容.....	(243)
8.6.3 网站常见故障.....	(245)
8.6.4 网站安全问题.....	(247)
本章思考与练习题.....	(250)
附录 A 用 FrontPage 制作网页.....	(252)
A1 FrontPage2000 界面说明.....	(252)
A2 用 FrontPage 制作网页的基本操作.....	(254)
A2.1 新建一个网页.....	(254)
A2.2 保存网页文件.....	(254)
A2.3 查看网页的 HTML 源代码.....	(256)
A2.4 在 FrontPage2000 中预览网页.....	(256)
A3 插入表格及编辑表格.....	(257)
A3.1 表格的组成.....	(257)
A3.2 表格的基本属性.....	(258)

A3.3	插入表格	(258)
A3.4	增加行和列	(259)
A4	插入文字及文字链接	(260)
A5	插入图片及图片编辑	(262)
A5.1	插入图像	(262)
A5.2	设置图像布局	(264)
A6	动态网页	(266)
A6.1	滚动字幕	(266)
A6.2	悬停按钮	(268)
A6.3	站点计数器	(269)
A7	网页背景编辑	(271)
A7.1	插入背景音乐	(271)
A7.2	设置网页背景	(272)
A8	插入动画	(273)
A8.1	插入 GIF 动画	(273)
A8.2	插入 Flash 动画	(274)

第 1 章

Dreamweaver MX 入门

本章要点

- 掌握网页的基础知识，了解组成网页的基本元素及制作网页的常用软件。
- 熟悉 Dreamweaver MX 的界面组成，掌握常用工具的使用方法。
- 初步了解建立网站的基本步骤并定义一个本地站点。
- 了解 HTML 代码的基础知识。

1.1 网页基础

1.1.1 什么是网页

网页实际上就是 HTML 文件，是一种可以在 WWW 网上传输，并被浏览器认识和翻译成页面的文件。

HTML 是英文“hypertext markup language”的缩写，意为“超文本标记语言”。超文本就是指页面内可以包含图片、链接、音乐等非文字的元素。网页实质上就是由 HTML 语言编写出来的。HTML 语言发展很快，已经经历了 HTML1.0、HTML2.0 和 HTML3.0 多个版本，现在正朝着动态 HTML(DHTML)和虚拟 HTML(VHTML)方面发展。对于一般网页制作者而言，只要掌握 HTML2.0 就可以了。

不论资产上亿的大公司，还是捉襟见肘的穷学生，只要在 Internet 上建立了自己的主页，在网络上的地位都是平等的。实际上，许多个人管理的站点比商业站点更受欢迎。一切在于网页的内容和创意。

如果要制作网页，准备在网络上大显身手，那么需要什么样的硬件和软件呢？

① 硬件：计算机的主频最好在 PII 以上，内存最好在 128 MB 以上，必须有足够大的空间来存放网页素材和网站。如果条件许可，还可以配置一台扫描仪和数码相机，以便于获取和处理图片素材。

② 软件：Dreamweaver MX 是制作网页的主要软件，当然还有 FrontPage 等。此外，处理网页图像与文字可选 Fireworks MX；若要制作网页动画，则 Flash MX 应该是必备软