



21世纪高校计算机应用技术系列规划教材

谭浩强 主编

网页设计三合一实训教程

王兴玲 马晓峰 编著

13



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



21 世纪高校计算机应用技术系列规划教材

谭浩强 主编

网页设计三合一实训教程

王兴玲 马晓峰 编 著

内 容 简 介

本教材以当今最为流行的网页制作工具软件 Macromedia Dreamweaver、Flash、Fireworks 为平台,采用 MX 2004 版本,系统地讲述了网页制作、动画制作和图像处理等内容。

考虑到网页制作课程的实用性,本书在每一章中均提供了应用实例。在应用实例中,除展示有针对性的综合实例外,还给出了实现每个实例的操作步骤及相应提示,使读者能够及时看到实际操作效果,并举一反三。每章后附有大量上机练习和思考题,使读者在学习后,能及时方便地进行复习,也为教师教学提供了很大的便利。

本教材应用面广,适合作为高职高专教材,同时也可作为所有非计算机专业本、专科学生的教材。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一实训教程/王兴玲,马晓峰编著. —北京:中国铁道出版社,2007.7

(21 世纪高校计算机应用技术系列规划教材. 实训教程系列)

ISBN 978-7-113-08048-8

I. 网… II. ①王… ②马… III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 133574 号

书 名: 网页设计三合一实训教程

作 者: 王兴玲 马晓峰

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 秦绪好

责任编辑: 侯 颖 王雪飞

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京市彩桥印刷有限责任公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23.25 字数: 535 千

版 本: 2007 年 10 月第 1 版 2007 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-08048-8/TP·2406

定 价: 30.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

21 世纪高校计算机应用技术系列规划教材

主 任：谭浩强

副主任：陈维兴 严晓舟

委 员：（按姓氏音序排列）

安淑芝	安志远	陈志泊	韩 劼	侯冬梅
李 宁	李雁翎	林成春	刘宇君	秦建中
秦绪好	曲建民	尚晓航	邵丽萍	宋 红
宋金珂	王兴玲	魏善沛	熊伟建	薛淑斌
张 玲	赵乃真	訾秀玲		

序

PREFACE

21 世纪是信息技术高度发展且得到广泛应用的年代, 信息技术从多方面改变着人类的生活、工作和思维方式。每一个人都应当学习信息技术、应用信息技术。人们平常所说的计算机教育其内涵实际上已经发展为信息技术教育, 内容主要包括计算机和网络的基本知识及应用。

对多数人来说, 学习计算机的目的是为了利用这个现代化工具工作或处理面临的各种问题, 使自己能够跟上时代前进的步伐, 同时在学习的过程中努力培养自己的信息素养, 使自己具有信息时代所要求的科学素质, 站在信息技术发展和应用的前列, 推动我国信息技术的发展。

学习计算机课程有两种不同的方法: 一是从理论入手; 一是从实际应用入手。不同的人有不同的学习内容和学习方法。大学生中的多数人将来是各行各业中的计算机应用人才。对他们来说, 不仅需要“知道什么”, 更重要的是“会做什么”。因此, 在学习过程中要以应用为目的, 注重培养应用能力, 大力加强实践环节, 激励创新意识。

根据实际教学的需要, 我们组织编写了这套“21 世纪高校计算机应用技术系列规划教材”。顾名思义, 这套教材的特点是突出应用技术, 面向实际应用。在选材上, 根据实际应用的需要决定内容的取舍, 坚决舍弃那些现在用不到、将来也用不到的内容。在叙述方法上, 采取“提出问题-解决问题-归纳分析”的三部曲, 这种从实际到理论、从具体到抽象、从个别到一般的方法, 符合人们的认知规律, 且在实践过程中已取得了很好的效果。

本套教材采取模块化的结构, 根据需要确定一批书目, 提供了一个课程菜单供各校选用, 以后可根据信息技术的发展和教学的需要, 不断地补充和调整。我们的指导思想是面向实际、面向应用、面向对象。只有这样, 才能比较灵活地满足不同学校、不同专业的需要。在此, 希望各校的老师把你们的要求反映给我们, 我们将会尽最大努力满足大家的要求。

本套教材可以作为大学计算机应用技术课程的教材以及高职高专、成人高校和面向社会的培训班的教材, 也可作为学习计算机的自学教材。

由于全国各地区、各高等院校的情况不同, 因此需要有不同特点的教材以满足不同学校、不同专业教学的需要, 尤其是高职高专教育发展迅速, 不能照搬普通高校的教材和教学方法, 必须要针对它们的特点组织教材和教学。因此, 我们在原有基础上, 对这套教材作了进一步的规划。

本套教材包括以下五个系列:

- 基础教育系列
- 高职高专系列
- 实训教程系列
- 案例汇编系列
- 试题汇编系列

其中基础教育系列是面向应用型高校的教材，对象是普通高校的应用型专业的本科学生。高职高专系列是面向两年制或三年制的高职高专院校学生的，突出实用技术和应用技能，不涉及过多的理论和概念，强调实践环节，学以致用。后面三个系列是辅助性的教材和参考书，可供应用型本科和高职学生选用。

本套教材自 2003 年出版以来，已出版了 70 多种，受到了许多高校师生的欢迎，其中有多种教材被国家教育部评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。《计算机应用基础》一书出版 3 年内发行了 45 万册。这表示了读者和社会对本系列教材的充分肯定，对我们是有力的鞭策。

本套教材由浩强创作室与中国铁道出版社共同策划，选择有丰富教学经验的普通高校老师和高职高专院校的老师编写。中国铁道出版社以很高的热情和效率组织了这套教材的出版工作。在组织编写及出版的过程中，得到全国高等院校计算机基础教育研究会和各高等院校老师的热情鼓励和支持，对此谨表衷心的感谢。

本套教材如有不足之处，请各位专家、老师和广大读者不吝指正。希望通过本套教材的不断完善和出版，为我国计算机教育事业的发展和人才培养作出更大贡献。

全国高等院校计算机基础教育研究会会长

“21 世纪高校计算机应用技术系列规划教材”丛书主编

谭浩强

：民个五不超回林博本

：民育基

：民步高期高

：民群群

：民系工

：民系工

本教材是中国铁道出版社出版的由谭浩强主编的实训教程系列教材之一。本套丛书从培养应用型、技能型人才的目标出发,强调掌握应用计算机的实际能力,突出应用技能,强调实践环节,使读者能够学以致用。根据这一指导思想,本教材以实用为主线,以实例为先导,着力于培养学生制作网页的实际能力。

本教材以当今最为流行的网页制作工具软件 Macromedia Dreamweaver、Flash、Fireworks 为平台,采用 MX 2004 版本,系统地讲述了网页制作、动画制作和图片处理等内容。

本教材融入先进的教学理念和独特的教学方法,力求内容取舍得当,章节结构合理。在内容上作了大胆的取舍,摒弃了面面俱到的知识点介绍,从实用的角度出发,省略了部分应用性较差的内容。

按照谭浩强教授提出的“提出问题-解决问题-归纳分析”的编写教材三部曲,本教材以典型实例为引导,然后进行归纳总结,最后再给学生布置上机练习。在每个实例中,辅以详尽的操作步骤,让学生按照操作步骤实现典型实例,增强成就感,激发学习兴趣。本教材中的实例分析透彻,每个实例在操作过程中经常出现的问题均有相应的提示,并辅以技巧和练习,引导学生去思考,使学生做到举一反三。每一章的结构安排如下:

- 操作实例
- 归纳与提高
- 习题

考虑到该课程与网站的密切关系,本教材还列举了网上一些实用、精美的网页,以引起学生制作网页的兴趣,使学生从中获得网页制作方面的灵感,并以此为契机,创作出精美的网页。

每章后附有大量上机练习和思考题,读者在学习完这些章节后,能及时方便地进行复习,也为教师教学提供了很大便利。另外,为方便教师组织教学,还配有相应的电子教案,并提供了相关的源程序和素材。

本教材中的 Dreamweaver 篇和 Flash 篇由王兴玲编写,Fireworks 篇由马晓峰编写。

本教材定位于非计算机专业学生,所以在编写的过程中力求反映非计算机专业教学和学生学习的特点,以实用技术和典型样例为突破点,引导学生较快地掌握网页设计与制作技术并方便地应用于各自专业的学科领域。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏和不足之处,恳请专家和读者批评指正。

编者

2007 年 10 月

目录

CONTENTS

Dreamweaver 篇

第 1 章 认识网页与 Dreamweaver	3
1.1 浏览网页	3
1.1.1 【操作实例 1】——实训准备	3
1.1.2 【操作实例 2】——浏览并观察网页文件	3
1.1.3 【操作实例 3】——欣赏精彩网页	5
1.1.4 【操作实例 4】——分析网页作品	9
1.2 初识 Dreamweaver 软件	10
1.2.1 【操作实例 1】——认识 Dreamweaver 的工作界面	10
1.2.2 【操作实例 2】——浮动面板组	12
1.2.3 【操作实例 3】——网页文档编辑区	13
1.2.4 【操作实例 4】——视图	13
1.3 了解 Dreamweaver 站点	14
1.3.1 【操作实例 1】——创建“WebSite”本地站点	14
1.3.2 【操作实例 2】——编辑“WebSite”站点	16
1.3.3 【操作实例 3】——“站点”面板的使用	17
1.4 了解 Dreamweaver 文件	18
1.4.1 【操作实例 1】——创建网页文件	18
1.4.2 【操作实例 2】——创建文件夹	19
1.4.3 【操作实例 3】——编辑文件	19
1.4.4 【操作实例 4】——保存与预览文件	19
1.4.5 【操作实例 5】——打开网页文件	19
1.5 归纳与提高	20
1.5.1 网页制作相关概念	21
1.5.2 制作及发布站点的一般流程	23
1.6 知识拓展	25
1.6.1 网页编辑软件	25
1.6.2 与网页制作相关的图形处理工具	26
1.6.3 与网页制作相关的动画制作工具	26
习题	27
第 2 章 网页布局	28
2.1 布局表格	28
2.1.1 【操作实例 1】——布局表格	28

2.1.2	【操作实例 2】——布局表格综合实例	30
2.1.3	【操作实例 3】——细线表格	34
2.1.4	【操作实例 4】——立体化表格	36
2.1.5	【操作实例 5】——快速格式化表格	38
2.1.6	【操作实例 6】——1 像素的分割线条	39
2.1.7	上机练习	41
2.2	归纳与提高	43
2.2.1	布局视图参数的预设置	44
2.2.2	布局表格	44
2.2.3	布局单元格	48
2.2.4	常规表格	49
2.3	框架	51
2.3.1	【操作实例 1】——制作左右框架网页	51
2.3.2	【操作实例 2】——制作上下框架网页	54
2.3.3	上机练习	55
2.4	归纳与提高——框架与框架集	57
2.4.1	框架与框架集定义	57
2.4.2	框架和框架集的基本操作	57
2.4.3	框架及框架集的修改	58
2.4.4	设置框架与框架集的属性	59
2.4.5	在框架集中使用链接	60
2.4.6	创建无框架内容	60
	习题	60
第 3 章	文字、图像及超链接	62
3.1	插入文字	62
3.1.1	【操作实例 1】——设置页面属性	62
3.1.2	【操作实例 2】——插入文字	64
3.2	归纳与提高——文字	66
3.2.1	插入一般文字	66
3.2.2	插入特殊字符	66
3.2.3	插入日期	66
3.2.4	插入分隔线	66
3.2.5	文字的编辑	67
3.2.6	创建文字列表	67
3.2.7	通过“属性”面板设置文字属性	68
3.3	插入图像	69
3.3.1	【操作实例 1】——插入图像	69
3.3.2	【操作实例 2】——剪切、亮度/对比度调节、锐化图像	71

211	3.3.3 【操作实例 3】——创建鼠标经过图像.....	73
181	3.4 归纳与提高——图像.....	74
811	3.4.1 网页图像格式.....	74
811	3.4.2 获取网页图像.....	75
811	3.4.3 插入图像.....	75
051	3.5 插入超链接.....	77
251	3.5.1 【操作实例 1】——超链接.....	77
125	3.5.2 【操作实例 2】——锚点链接.....	79
051	3.5.3 【操作实例 3】——热点链接.....	81
851	3.6 归纳与提高——超链接.....	82
125	3.6.1 路径.....	82
851	3.6.2 启动链接管理.....	83
051	习题.....	83
	第 4 章 层叠样式.....	86
251	4.1 CSS 样式.....	86
184	4.1.1 【操作实例 1】——用 CSS 样式设置网页中的字体.....	86
184	4.1.2 【操作实例 2】——去掉网页中超链接的下划线.....	87
184	4.1.3 【操作实例 3】——外部样式应用.....	89
136	4.1.4 【操作实例 4】——实现虚线效果的水平线.....	92
137	4.1.5 【操作实例 5】——利用样式表美化表格.....	94
140	4.1.6 【操作实例 6】——Alpha 滤镜特效.....	96
143	4.1.7 【操作实例 7】——Glow 滤镜特效.....	97
144	4.1.8 【操作实例 8】——Chroma 滤镜特效.....	99
144	4.1.9 【操作实例 9】——样式综合应用.....	99
145	4.1.10 【操作实例 10】——设置整个网页的字体.....	102
041	4.2 归纳与提高.....	103
020	4.2.1 CSS 层叠样式表的创建与编辑.....	104
120	4.2.2 外部样式表的链接、导入和编辑.....	104
120	习题.....	106
	第 5 章 行为.....	108
124	5.1 行为应用.....	108
221	5.1.1 【操作实例 1】——控制状态栏信息.....	108
221	5.1.2 【操作实例 2】——打开浏览器窗口.....	109
001	5.1.3 【操作实例 3】——下拉菜单.....	111
501	5.2 归纳与总结.....	113
103	5.2.1 行为的基本概念.....	113
501	5.2.2 Dreamweaver 内置的基本行为.....	113
101	5.2.3 “行为”面板.....	114

5.2.4 行为的基本操作.....	115
习题.....	116
第6章 层.....	118
6.1 应用层.....	118
6.1.1 【操作实例1】——拼图.....	118
6.1.2 【操作实例2】——拖动小鸟.....	120
6.1.3 【操作实例3】——层对齐.....	122
6.1.4 【操作实例4】——层叠放.....	125
6.1.5 【操作实例5】——益智游戏.....	126
6.2 归纳与提高.....	128
6.2.1 层的基本概念.....	128
6.2.2 层的基本操作.....	128
6.2.3 层的“属性”面板.....	130
6.2.4 层的基本属性设置.....	131
习题.....	132
第7章 时间轴.....	134
7.1 赏析三维动画作品.....	134
7.1.1 【操作实例1】——飞动的图片.....	134
7.1.2 【操作实例2】——海面上的鱼儿欢快地游来游去.....	136
7.1.3 【操作实例3】——幻灯片效果.....	137
7.1.4 【操作实例4】——动态地图.....	140
7.1.5 【操作实例5】——制作用鼠标可到处拖动的滚动板.....	142
7.2 归纳与提高.....	144
7.2.1 时间轴的基本概念.....	144
7.2.2 时间轴的基本操作.....	145
习题.....	149
第8章 表单.....	150
8.1 表单应用.....	150
8.1.1 【操作实例1】——制作简单表单.....	150
8.1.2 【操作实例2】——制作客户反馈表单.....	152
8.2 归纳与提高.....	154
8.2.1 表单概述.....	155
8.2.2 表单的创建及编辑.....	155
习题.....	160
第9章 模板、库、插件及动态.....	162
9.1 模板.....	162
9.1.1 【操作实例1】——浏览模板网页.....	162
9.1.2 【操作实例2】——创建模板网页.....	164

9.1.3	【操作实例 3】——应用模板	165
9.1.4	【操作实例 4】——修改模板及更新基于模板的网页文档	166
9.1.5	【操作实例 5】——上机练习	166
9.2	库	166
9.2.1	【操作实例 1】——创建库项目	166
9.2.2	【操作实例 2】——插入库项目	167
9.2.3	【操作实例 3】——修改库和更新站点	168
9.3	插件	168
9.3.1	【操作实例 1】——图片渐隐渐显	169
9.3.2	【操作实例 2】——滚动字幕	170
9.3.3	【操作实例 3】——滚动区域	171
9.3.4	【操作实例 4】——上机练习	173
9.4	嵌入 Flash 媒体元素	173
9.4.1	【操作实例 1】——插入 Flash 按钮	173
9.4.2	【操作实例 2】——插入 Flash 文本	174
9.4.3	【操作实例 3】——插入 Flash 动画	175
9.4.4	【操作实例 4】——插入 Flash 媒体元素的基本概念	177
9.4.5	【操作实例 5】——上机练习	177
	习题	178

Flash 篇

第 10 章	认识动画与 Flash	183
10.1	赏析 Flash 动画作品	183
10.1.1	【操作实例 1】——实训准备	183
10.1.2	【操作实例 2】——运行并观察 Flash 动画	183
10.1.3	【操作实例 3】——分析三维动画作品	186
10.2	初识 Flash 软件	187
10.2.1	【操作实例 1】——认识 Flash 的工作界面	187
10.2.2	【操作实例 2】——命令面板	189
10.2.3	【操作实例 3】——场景、元件和舞台	189
10.2.4	【操作实例 4】——图形工具箱	190
10.3	了解 Flash 文件	190
10.3.1	【操作实例 1】——打开 Flash 文件	190
10.3.2	【操作实例 2】——观察动画的内容与动作	194
10.4	归纳与提高	196
10.4.1	动画的基本原理与基本概念	196
10.4.2	传统动画与计算机动画	197

10.4.3	Flash 动画的特点	198
10.4.4	Flash 动画制作流程	198
10.4.5	Flash 动画的应用	199
10.5	知识拓展	199
10.5.1	3ds max 软件	200
10.5.2	Maya 软件	201
	习题	202
第 11 章	图形、元件与实例	203
11.1	图形制作实例	203
11.1.1	【操作实例 1】——制作一个蓝色的月牙	203
11.1.2	【操作实例 2】——制作一个带绿叶的桃子	204
11.1.3	【操作实例 3】——制作彩虹文字	206
11.1.4	【操作实例 4】——多彩文字	207
11.1.5	【操作实例 5】——框线文字	208
11.1.6	【操作实例 6】——扩充及修补文字	209
11.1.7	【操作实例 7】——立体文字	211
11.1.8	【操作实例 8】——足球	212
11.2	Flash MX 2004 “图形”工具栏介绍	213
11.3	基本绘图工具的应用	214
11.3.1	直线工具和笔触样式	214
11.3.2	圆形工具和椭圆工具	214
11.3.3	钢笔工具和铅笔工具	215
11.3.4	画笔工具	216
11.4	辅助绘图工具的应用	216
11.4.1	箭头工具和部分选取工具	216
11.4.2	颜色的设置	217
11.4.3	墨水瓶工具和油漆桶工具	218
11.4.4	套索工具	220
11.4.5	任意变形工具和填充变形工具	220
11.4.6	滴管工具和橡皮工具	222
11.5	图形对象的编辑	223
11.5.1	对象的变形处理	223
11.5.2	对象的组合与拆分	224
11.6	文字工具的应用	224
11.6.1	文字的输入和格式化	224
11.6.2	文字转为图形	224
11.7	元件与实例	225
11.7.1	元件	225

11.7.2 实例	226
11.8 归纳与提高	228
11.8.1 Flash 对象	228
11.8.2 修改对象属性	230
11.8.3 整形	230
11.8.4 变形	230
11.8.5 对齐对象	230
11.8.6 改变对象的叠放顺序	231
习题	231
第 12 章 Flash 动画	232
12.1 形状动画	232
12.1.1 【操作实例 1】——线条的缩放	232
12.1.2 【操作实例 2】——图形变文字	233
12.1.3 【操作实例 3】——变幻的字符	235
12.2 动作动画	236
12.2.1 【操作实例 1】——闪烁的灯光效果	236
12.2.2 【操作实例 2】——屏幕拉开	238
12.2.3 【操作实例 3】——小球的加速下降和减速上升	239
12.2.4 【操作实例 4】——风吹效果	240
12.2.5 【操作实例 5】——淡入淡出（色彩特效）	242
12.2.6 【操作实例 6】——翻书的效果	243
12.2.7 【操作实例 7】——水滴效果	245
12.3 引导层动画	246
12.3.1 【操作实例 1】——随风飘落的花朵	246
12.3.2 【操作实例 2】——沿轨迹运动的小球	248
12.4 逐帧动画	249
12.4.1 【操作实例 1】——10 秒倒计时	249
12.4.2 【操作实例 2】——抖动的字	251
12.4.3 【操作实例 3】——激光文字	251
12.4.4 【操作实例 4】——尾巴上下甩动的鱼	255
12.5 遮罩层	255
12.5.1 【操作实例 1】——漂动的填充物	255
12.5.2 【操作实例 2】——霓虹灯效果	257
12.5.3 【操作实例 3】——探照灯效果	258
12.5.4 【操作实例 4】——彩色滚动屏幕	259
12.5.5 【操作实例 5】——放大镜	261
12.5.6 【操作实例 6】——画卷展开	263
12.6 归纳与提高	266

12.6.1	“时间轴”面板及应用	266
12.6.2	帧的基本类型与操作	268
12.6.3	图层及基本操作	269
12.6.4	逐帧动画	271
12.6.5	形状渐变动画	271
12.6.6	动作补间动画	273
习题		275
第 13 章	Flash 交互动画	279
13.1	交互动画	279
13.1.1	【操作实例 1】——跟随鼠标移动的小球	279
13.1.2	【操作实例 2】——雨滴效果	281
13.1.3	【操作实例 3】——按钮组件交互	284
13.1.4	【操作实例 4】——按钮实例交互	286
13.1.5	【操作实例 5】——游动的鱼	288
13.2	归纳与提高	293
13.2.1	动画的基本概念	293
13.2.2	动作面板	293
13.2.3	ActionScript 基本命令	295
习题		297
Fireworks 篇		
第 14 章	认识 Fireworks MX 2004	303
14.1	Fireworks MX 2004 的启动和退出	303
14.2	Fireworks MX 2004 的工作环境	304
14.3	Fireworks MX 2004 的文档操作	308
14.4	归纳与提高	310
习题		311
第 15 章	Fireworks MX 2004 的矢量绘图	312
15.1	矢量绘图实例	312
15.1.1	【操作实例 1】——制作奥迪车标志	312
15.1.2	【操作实例 2】——制作网站标志	315
15.1.3	【操作实例 3】——制作文字图章	316
15.1.4	【操作实例 4】——使用钢笔工具绘制任意路径	317
15.2	归纳与提高	318
习题		318
第 16 章	Fireworks MX 2004 的位图编辑	320
16.1	位图编辑实例	320

16.1.1	【操作实例 1】——选区操作	320
16.1.2	【操作实例 2】——替换部分像素	321
16.1.3	【操作实例 3】——替换某类颜色	322
16.2	其他部分绘图和编辑工具	322
16.3	归纳与提高	324
习题		324
第 17 章	Fireworks MX 2004 的蒙版和滤镜操作	325
17.1	制作蒙版特效	325
17.1.1	【操作实例 1】——位图蒙版特效	325
17.1.2	【操作实例 2】——矢量蒙版特效	327
17.2	滤镜的使用	328
17.3	归纳与提高	330
习题		330
第 18 章	Fireworks MX 2004 的动画制作	332
18.1	动画制作实例	332
18.1.1	【操作实例 1】——制作简单动画	332
18.1.2	【操作实例 2】——制作补间动画	333
18.1.3	【操作实例 3】——制作逐帧动画	334
18.2	归纳与提高	337
习题		337
第 19 章	Fireworks MX 2004 的网页元素制作	338
19.1	网页元素制作实例	338
19.1.1	【操作实例 1】——切片和热点	338
19.1.2	【操作实例 2】——制作网页按钮	340
19.1.3	【操作实例 3】——制作网页菜单	342
19.1.4	【操作实例 4】——制作网站首页	344
19.2	归纳与提高	349
习题		350

Dreamweaver 篇

本篇以网站建立的流程为主线,循序渐进地介绍了网站建立和网页制作的基本原理和实用技术,使读者既能在宏观上把握网站建立和网页制作的一般步骤,又能在细节上掌握网页设计和制作的各种技能和实用技巧。

本篇以当前最流行的专业网页制作工具 Dreamweaver MX 2004 为背景,采用任务驱动的方式,以典型实例为引导,介绍了网页制作的常用技术和关键技术。全篇内容共分9章,各章主要内容如下:

第1章介绍网站开发基本知识,通过实例让读者熟悉 Dreamweaver MX 2004 的界面和基本使用方法,并对网页制作的步骤和方法有一个初步的认识。

第2章介绍网页布局排版技术。

第3章介绍简单的网页制作方法,如插入图片、文字、超链接等。

第4章介绍 CSS 层叠样式表。

第5章介绍行为的应用。

第6章介绍层的应用。

第7章介绍时间轴的应用。

第8章介绍表单的应用。

第9章介绍模板、库和插件。

通过对这9章的学习,可以基本掌握从网站规划、网页布局、色彩搭配、导航条设计到网页特效制作的方法和技巧。