



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

丛书主编 谭浩强

高等院校计算机应用技术规划教材

应 用 型 教 材 系 列

网页设计与制作

高文胜 任丽敏 编著



清华大学出版社

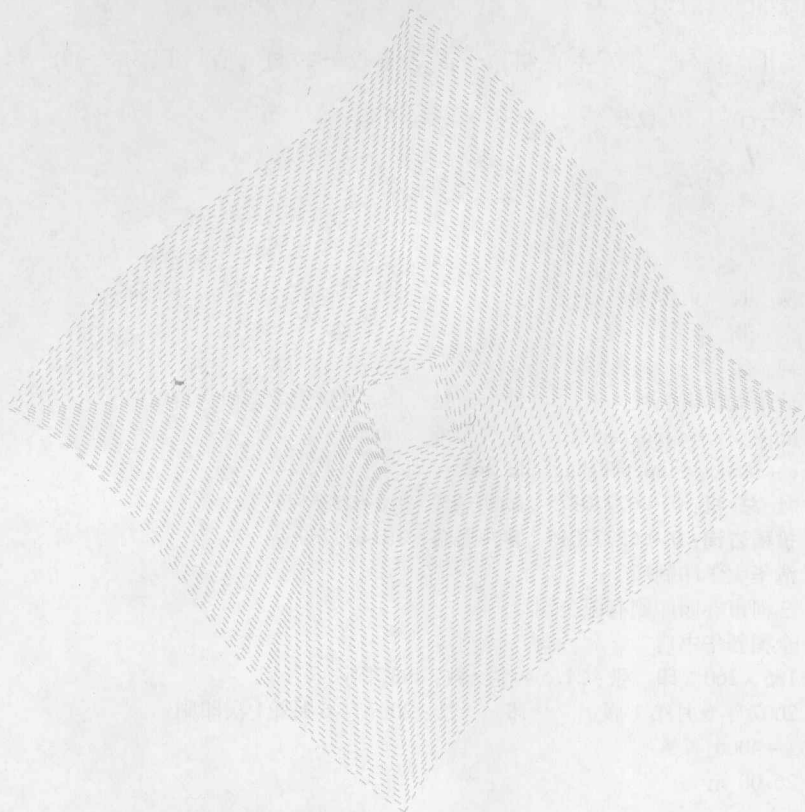
丛书主编 谭浩强

高等院校计算机应用技术规划教材

应 用 型 教 材 系 列

网页设计与制作

高文胜 任丽敏 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书结合具体实例,在 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 三大软件操作基础之上,结合美术设计理论完成网页的实际设计,使读者充分掌握网页设计的创意与构思,掌握网页主题选择、网页形象设计、网页色彩搭配和界面设计。本书主要特点是:入门快,网页设计实用性强;系统性强,理论与实际结合性强;内容丰富,学习目标明确,针对性强。本书可以帮助学生在设计作品的品位、审美等方面得到大幅度的提高。

本书不仅有配套教材的网络素材案例,还在网页设计案例与练习章节中将设计内容、步骤、难点讲解等进行了文字说明。

本书可作为高等院校计算机多媒体设计专业的教材,也可作为艺术设计专业的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/高文胜,任丽敏编著. —北京:清华大学出版社,2007.6

高等院校计算机应用技术规划教材. 应用型教材系列

ISBN 978-7-302-15121-0

I. 网… II. 高… 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 059525 号

责任编辑:谢 琛 束传政

责任校对:李 梅

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:21.5 字 数:493 千字

版 次:2007 年 6 月第 1 版 印 次:2007 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:26.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:023072-01

编辑委员会

《高等院校计算机应用技术规划教材》

主 任 谭浩强
副 主 任 焦金生 陈 明 丁桂芝

委 员 (按姓氏笔画排序)

王智广	孔令德	刘 星	刘荫铭
安志远	安淑芝	孙 慧	李文英
李叶紫	李 琳	李雁翎	宋 红
陈 强	邵丽萍	尚晓航	张 玲
侯冬梅	郝 玲	赵丰年	秦建中
莫治雄	袁 玫	訾秀玲	薛淑斌
谢树煜	谢 琛		

序

《高等院校计算机应用技术规划教材》

进入 21 世纪,计算机成为人类常用的现代工具,每一个有文化的人都应当了解计算机,学会使用计算机来处理各种的事务。

学习计算机知识有两种不同的方法:一种是侧重理论知识的学习,从原理入手,注重理论和概念;另一种是侧重于应用的学习,从实际入手,注重掌握其应用的方法和技能。不同的人应根据其具体情况选择不同的学习方法。对多数人来说,计算机是作为一种工具来使用的,应当以应用为目的、以应用为出发点。对于应用性人才来说,显然应当采用后一种学习方法,根据当前和今后的需要,选择学习的内容,围绕应用进行学习。

学习计算机应用知识,并不排斥学习必要的基础理论知识,要处理好这二者的关系。在学习过程中,有两种不同的学习模式:一种是金字塔模型,亦称为建筑模型,强调基础宽厚,先系统学习理论知识,打好基础以后再联系实际应用;另一种是生物模型,植物并不是先长好树根再长树干,长好树干才长树冠,而是树根、树干和树冠同步生长的。对计算机应用性人才教育来说,应该采用生物模型,随着应用的发展,不断学习和扩展有关的理论知识,而不是孤立地、无目的地学习理论知识。

传统的理论课程采用以下的三部曲:提出概念—解释概念—举例说明,这适合前面第一种侧重知识的学习方法。对于侧重应用的学习者,我们提倡新的三部曲:提出问题—解决问题—归纳分析。传统的方法是:先理论后实际,先抽象后具体,先一般后个别。我们采用的方法是:从实际到理论,从具体到抽象,从个别到一般,从零散到系统。实践证明这种方法是行之有效的,减少了初学者在学习上的困难。这种教学方法更适合于应用型人才。

检查学习好坏的标准,不是“知道不知道”,而是“会用不会用”,学习的目的在于应用。因此希望读者一定要重视实践环节,多上机练习,千万不要满足于“上课能听懂、教材能看懂”。有些问题,别人讲半天也不明白,自己一上机就清楚了。教材中有些实践性比较强的内容,不一定在课堂上由老师讲授,而可以指定学生通过上机掌握这些内容。这样做可以培养学生的自学能力,启发

学生的求知欲望。

全国高等院校计算机基础教育研究会历来倡导计算机基础教育必须坚持面向应用的正确方向,要求构建以应用为中心的课程体系,大力推广新的教学三部曲,这是十分重要的指导思想,这些思想在《中国高等院校计算机基础课程2006》中作了充分的说明。本丛书完全符合并积极贯彻全国高等院校计算机基础教育研究会的指导思想。

这套《高等院校计算机应用技术规划教材》是根据广大应用型本科和高职高专院校的迫切需要而精心组织的,其中包括3个系列:

(1) 应用型教材系列。适用于培养应用性人才的本科院校和基础较好、要求较高的高职高专学校。

(2) 高职高专教材系列。面向广大高职高专院校。

(3) 实训教材系列。应用型本科院校和高职高专院校都可以选用这类实训教材。其特点是侧重实践环节,通过实践(而不是通过理论讲授)去获取知识,掌握应用。这是教学改革的一个重要方面。

本套教材是从1999年开始出版的,根据教学的需要和读者的意见,几年来多次修改完善,选题不断扩展,内容日益丰富,先后出版了60多种教材和参考书,范围包括计算机专业和非计算机专业的教材和参考书;必修课教材、选修课教材和自学参考的教材。不同专业可以从中选择所需要的部分。

为了保证教材的质量,我们遴选了有丰富教学经验的高校优秀教师分别作为本丛书各教材的作者,这些老师长期从事计算机的教学工作,对应用型的教学特点有较多的研究和实践经验。由于指导思想明确、作者水平较高,教材针对性强,质量较高,本丛书问世7年来,愈来愈得到各校师生的欢迎和好评,至今已发行了240多万册,是国内应用型高校的主流教材之一。2006年被教育部评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材,向全国推荐。

由于我国的计算机应用技术教育正在蓬勃发展,许多问题有待深入讨论,新的经验也会层出不穷,我们会根据需要不断丰富本丛书的内容,扩充丛书的选题,以满足各校教学的需要。

本丛书肯定会有不足之处,请专家和读者不吝指正。

全国高等院校计算机基础教育研究会会长

《高等院校计算机应用技术规划教材》主编

谭浩强

2006年10月1日于北京清华园

· IV ·

前言

近

年来,随着 Internet 的发展,网络技术的应用日益深化,网页制作、网站建设越来越流行,各种网页和网站建设软件层出不穷。在众多的软件中,Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 软件以其强大的功能、友好的界面、方便简易的操作、开放的代码编写环境与完备的网页编辑和动画设计脱颖而出,成为网站建设和网页编辑软件中的佼佼者,这三个软件也被大家习惯统称为网页三剑客。

本书面向实际应用,综合运用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 的各项功能,以实例的方式阐述了这些软件在网页设计领域中的具体应用,同时介绍了相关领域的设计常识。

全书先简要介绍了基本操作,然后以网络公司设计任务为背景,通过大量的网页制作实例,系统介绍了网页创意与构思、网页的首页、网页的字体、版面布局的基本常识和设计方法。

全书共分 16 章,分别从网页设计流程、网页设计效果图后期处理表现及其他领域中的应用等方面解读,基本涵盖了实际工作中常见问题的解决方法。各章的主要内容如下:

第 1 章介绍网页主题和名称、网页形象设计、网页设计的流程及网页设计原则。

第 2 章详细介绍 Flash MX 2004 的基本工作环境、新增功能与特性。

第 3 章详细介绍图形的绘制和基本工具的使用。

第 4 章详细介绍动画制作基础知识,动画声音和视频的制作。

第 5 章详细介绍 ActionScript 交互式脚本的编写,动画的导出和发布。

第 6 章介绍色彩的基本知识和网页设计色彩的搭配。

第 7 章详细介绍 Fireworks MX 2004 的基本工作环境和新增功能。

第 8 章详细介绍位图图像与矢量图像的编辑。

第 9 章详细介绍动画的制作。

第 10 章介绍网页的界面设计概论、字体设计、首页设计和版面设计。

第 11 章详细介绍 Dreamweaver MX 2004 的基本工作环境和新增功能。

第 12 章详细介绍网站基本架构和新站点的建设。

第 13 章详细介绍静态网页编辑方法。

第 14 章详细介绍模板的建立和应用。

第 15 章详细介绍 CSS 样式表的创建和使用。

第 16 章详细介绍 HTML 语言的编写方法。

笔者在网页设计领域中积累了多年的实践经验,潜心钻研各种软件之间的使用技巧和使用方法等,并应用于教学中。在案例操作过程中,力求使读者在具体操作步骤上得到提高,设计理念上有很大的创新。

本书由浅入深地介绍了网页中矢量动画的制作、图形图像处理技术、网站建设与网页编辑技术,以大量案例配合讲解,图文并茂、内容翔实、循序渐进。书中每章后都配有相应的习题,可以帮助读者检验并巩固前面所学的内容。本书的网络素材案例网址: www.gaowensheng.com。

本书的编写得到了谭浩强创作室谭浩强教授和天津职业大学丁桂芝教授的多次帮助,并提出很多有价值的建议,在此表示衷心的感谢。

本书由任丽敏主编,高文胜编写第 1 章、第 6 章和第 10 章,任丽敏编写第 2 章到第 5 章,丁力编写第 7 章到第 9 章,刘建编写第 11 章到第 16 章,限于作者水平,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。由于不同汉化版本软件有所区别,书中软件界面可能与读者使用版本软件不尽相同,不便之处,敬请谅解。

作 者

2007 年 4 月

目录

▶ 第1章 网页设计	1
1.1 网页的主题和名称	1
1.1.1 网页主题题材的选择	1
1.1.2 网页的名称	2
1.2 定位网页形象设计	3
1.2.1 设计网页的标志	3
1.2.2 定位网页的版式和栏目	4
1.3 定位网页的目录结构和链接结构	6
1.3.1 目录结构	6
1.3.2 链接结构	7
1.4 网页设计流程	8
1.4.1 收集网页前期资料及所需文档	8
1.4.2 策划文档和网页设计规范	9
1.4.3 开始制作网页	10
1.5 网页设计原则	11
1.6 网页设计注意事项	15
1.6.1 超链接颜色和导览按钮	15
1.6.2 超链接的文字	15
1.6.3 其他链接	15
1.6.4 网站建设的误区	17
1.7 课后习题	18
▶ 第2章 Flash MX 2004 入门	19
2.1 系统需求	19
2.2 安装	19
2.3 新增特点	23
2.4 工作环境	24

2.5 课后习题	28
----------------	----

第3章 Flash MX 2004 绘图基础

3.1 绘图工具的使用	29
3.1.1 线条工具	29
3.1.2 铅笔工具	30
3.1.3 钢笔工具	31
3.1.4 椭圆工具和矩形工具	31
3.1.5 刷子工具	33
3.2 选取工具的使用	34
3.2.1 选择工具	34
3.2.2 套索工具	34
3.3 变形工具的使用	35
3.3.1 任意变形工具	35
3.3.2 填充变形工具	36
3.4 文字工具的使用	37
3.5 外部图像的导入	37
3.6 常用面板的使用	38
3.6.1 “信息”面板	38
3.6.2 “对齐”面板	38
3.6.3 “变形”面板	39
3.6.4 “混色器”面板	39
3.6.5 “行为”面板	39
3.7 课后习题	40

第4章 Flash MX 2004 动画基础

4.1 图层的使用	41
4.2 元件和实例	42
4.2.1 创建元件	43
4.2.2 编辑元件	44
4.2.3 创建实例	44
4.3 逐帧动画	44
4.3.1 创建逐帧动画	44
4.3.2 导入外部动画	46
4.4 形状补间动画	47
4.4.1 创建形状补间动画	47
4.4.2 使用文字创建形状补间动画	48
4.4.3 使用形状提示	50
4.5 动作补间动画	52

4.5.1	更改坐标属性的动作补间动画	52
4.5.2	更改缩放属性的动作补间动画	54
4.5.3	更改旋转属性的动作补间动画	55
4.5.4	更改旋转动画的中心轴	57
4.5.5	更改透明度属性的动作补间动画	58
4.6	遮罩动画	59
4.6.1	图形遮罩动画	59
4.6.2	文字遮罩动画	60
4.7	引导线动画	62
4.7.1	常规引导线动画	62
4.7.2	封闭引导线动画	64
4.8	动画的导出和发布	66
4.8.1	动画的导出	66
4.8.2	动画的发布	67
4.9	课后练习	78
 第5章 Flash MX 2004 脚本基础		82
5.1	动作脚本介绍	82
5.1.1	动作脚本基础	82
5.1.2	“动作”面板的使用	84
5.2	时间轴控制动作	85
5.2.1	play 和 stop 命令的使用	86
5.2.2	gotoAndPlay 命令的使用	91
5.2.3	gotoAndStop 命令的使用	93
5.3	声音的控制	96
5.3.1	声音的导入和引用	96
5.3.2	使用“行为”控制声音	99
5.3.3	声音的属性	100
5.3.4	压缩声音	101
5.4	浏览器/网络控制动作	103
5.4.1	fscommand 命令的使用	104
5.4.2	getURL 命令的使用	106
5.5	动态文本和输入文本	108
5.5.1	创建动态文本和输入文本	108
5.5.2	使用变量控制动态文本和输入文本	109
5.5.3	使用选择结构	111
5.6	影片剪辑控制动作	114
5.6.1	startDrag 和 stopDrag 命令的使用方法	116
5.6.2	getProperty 和 setProperty 命令的使用方法	118

5.6.3	duplicateMovieClip 和 removeMovieClip 命令的使用方法	120
5.6.4	使用循环结构	123
5.7	课后习题	125
第6章 网页设计的色彩搭配		128
6.1	色彩的基本知识	128
6.1.1	色彩的产生	128
6.1.2	颜色分非彩色和彩色两类	129
6.2	颜色的原理与传达	129
6.2.1	视觉效果	129
6.2.2	加色法和减色法	129
6.2.3	色彩的传达	130
6.3	网页色彩的搭配技巧	131
6.3.1	网页色彩的特性与色彩搭配的技巧	131
6.3.2	非彩色的搭配	132
6.3.3	色彩的搭配	132
6.3.4	色彩的使用技巧	133
6.3.5	色彩管理	134
6.3.6	色彩模式	135
6.4	课后习题	136
第7章 Fireworks MX 2004 入门		137
7.1	系统需求	137
7.2	安装	137
7.3	新增特点	140
7.4	工作环境	143
7.4.1	创建画布	143
7.4.2	Fireworks 的工作环境	144
7.4.3	标尺、辅助线和网格	147
7.5	课后习题	149
第8章 Fireworks MX 2004 绘图基础		150
8.1	位图工具	151
8.1.1	“选取框”工具	151
8.1.2	“套索”工具	152
8.1.3	“魔术棒”工具	153
8.1.4	“刷子”工具和“铅笔”工具	154
8.1.5	“橡皮擦”工具	154

8.1.6	“模糊”工具	155
8.1.7	“橡皮图章”工具	158
8.1.8	“滴管”工具	161
8.1.9	“油漆桶”工具	161
8.2	矢量工具	162
8.2.1	“直线”工具	162
8.2.2	“钢笔”工具	162
8.2.3	“矩形”工具	164
8.2.4	“自由变形”工具	166
8.2.5	“刀子”工具	168
8.2.6	组合路径	168
8.2.7	对象的变形和修改	169
8.3	笔触和填充	171
8.3.1	笔触的使用	171
8.3.2	填充的使用	173
8.4	文字编辑	175
8.4.1	编辑文本	175
8.4.2	将文本附加到路径	177
8.4.3	文本转换为路径	178
8.5	特殊效果	178
8.5.1	蒙板效果	178
8.5.2	混合效果	179
8.5.3	动态效果	181
8.5.4	第三方滤镜	182
8.6	课后习题	183
► 第9章 Fireworks MX 2004 动画制作		188
9.1	热点、切片和按钮	188
9.1.1	“热点”工具	188
9.1.2	“切片”工具	189
9.1.3	按钮元件	190
9.1.4	交换图像	193
9.1.5	弹出菜单	195
9.2	元件动画	200
9.2.1	图形元件的使用	200
9.2.2	动画元件的使用	201
9.3	逐帧动画	203
9.4	动画的导出	204
9.5	课后习题	206

▶	第 10 章 网页界面设计	209
	10.1 界面设计概论	209
	10.1.1 界面设计的意义	209
	10.1.2 界面设计分类分析	209
	10.1.3 界面设计的原则	211
	10.1.4 界面设计的审美	212
	10.2 网页的字体设计	215
	10.2.1 字符集的设定	215
	10.2.2 字体的使用	216
	10.2.3 网页设计中的文字运用	218
	10.3 网页的首页设计	221
	10.3.1 确定首页的功能模块	221
	10.3.2 设计首页的版面	221
	10.4 网页的版面设计	224
	10.4.1 版面布局形式	225
	10.4.2 版面布局的技巧	227
	10.4.3 版面设计步骤	229
	10.5 课后习题	230
▶	第 11 章 Dreamweaver MX 2004 入门	231
	11.1 系统需求	231
	11.2 安装	231
	11.3 新增特点	235
	11.4 工作环境	237
	11.4.1 启动 Dreamweaver	237
	11.4.2 Dreamweaver 工作区	238
	11.5 课后习题	241
▶	第 12 章 Dreamweaver MX 2004 站点设置	242
	12.1 关于 Dreamweaver 站点	242
	12.2 建立 Dreamweaver 站点	242
	12.3 管理 Dreamweaver 站点	247
	12.4 发布 Dreamweaver 站点	248
	12.5 课后习题	251
▶	第 13 章 Dreamweaver MX 2004 页面编辑	252
	13.1 建立静态页面	252
	13.2 文档基本操作	253

13.2.1	设定页面属性	253
13.2.2	插入网页文本	257
13.2.3	插入图像	258
13.2.4	插入鼠标经过图像	262
13.2.5	插入 Flash 元素	263
13.2.6	插入水平线和日期	265
13.3	制作超链接	266
13.3.1	创建网页链接	266
13.3.2	创建下载文件链接	267
13.3.3	创建电子邮件链接	268
13.3.4	链接到文档的指定位置	268
13.3.5	图片热点链接	269
13.3.6	选择链接目标	270
13.4	表格和框架	270
13.4.1	使用表格	270
13.4.2	布局表格	276
13.4.3	框架网页	278
13.5	表单的使用	284
13.5.1	创建表单	284
13.5.2	插入文本域	285
13.5.3	插入复选框	286
13.5.4	插入单选按钮	287
13.5.5	插入列表/菜单	287
13.5.6	插入跳转菜单	289
13.5.7	插入文件域	290
13.5.8	插入按钮	290
13.6	行为	291
13.6.1	交换图像	291
13.6.2	弹出信息	292
13.6.3	打开浏览器窗口	293
13.6.4	显示弹出式菜单	295
13.6.5	拖动层	296
13.6.6	显示一隐藏层	298
13.7	安装第三方插件	299
13.8	课后习题	301

► 第 14 章 Dreamweaver MX 2004 模板 304

14.1	创建模板	304
14.2	编辑可编辑区域	305

14.3	应用模板	306
14.4	更新模板	307
14.5	课后习题	308
▶	第 15 章 Dreamweaver MX 2004 样式表的使用	309
15.1	创建自定义样式	309
15.1.1	“类型”分类	310
15.1.2	“背景”分类	310
15.1.3	“区块”分类	311
15.1.4	“方框”分类	312
15.1.5	“边框”分类	313
15.1.6	“列表”分类	313
15.1.7	“定位”分类	314
15.1.8	“扩展”分类	315
15.2	使用和编辑样式	315
15.3	重定义 HTML 标签	317
15.4	编辑超链接样式	318
15.5	外部 CSS 样式文件的使用	319
15.6	课后习题	320
▶	第 16 章 Dreamweaver MX 2004 HTML 基础	322
16.1	HTML 语言介绍	322
16.1.1	HTML 文档结构	322
16.1.2	超文本中的标签	323
16.1.3	<body>属性	323
16.2	HTML 代码编辑	324
16.2.1	字体属性	324
16.2.2	链接属性	324
16.2.3	图像属性	325
16.2.4	表格属性	325
16.3	课后习题	326
	参考文献	327

第1章

网页设计

1.1 网页的主题和名称

1.1.1 网页主题题材的选择

设计一个站点,首先遇到的问题就是定位网站主题,如图 1.1 所示。所谓主题,就是网站的题材。网络上的网站题材千奇百怪,琳琅满目。只要想的到,就可以把它制作出来。例如,娱乐类可分为体育、电影和音乐等几大类。音乐按格式可分为 MP3、VQF 和 Ra,按表现形式可分为古典、现代和摇滚等。以上所述都只是最常见的题材,除此之外还有许多专业的、另类的、独特的题材可供选择,例如中医、热带鱼、天气预报等,并且各个题材相互联系和交叉结合还可以产生新的题材,例如企业论坛、经典影视播放。如此这样分下去,题材可以有成千上万。

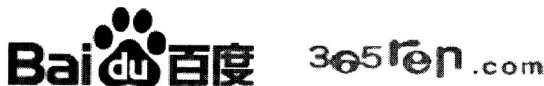


图 1.1 题材

1. 主题应简明易懂

主题定位要小,内容要突出,如图 1.2 所示。如果制作一个包罗万象的站点,把所有认为精彩的内容都放在上面,往往会事与愿违,给人的感觉是很平常,没有主题,也没有特色,因为网络的最大特点就是新和快,即使有再多的精力也很难维护它。目前最热门的个人主页总是天天更新,有些甚至数小时更新一次。最新的调查显示,网络上的“主题站”比“万全站”更受人们喜爱,这就好比专卖店和百货商店,如果需要购买某方面的东西,肯定会选择去专卖店。