

计 算 机 科 学 与 技 术 系 列 教 材

网页设计教程

主 编 刘 全



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

计算机科学与技术系列教材

网页设计教程

主 编 刘 全

副主编 万 波 胡瑞鹏 朱 慧

彭勇军 张 浩 黄金文

汇编语言程序设计

离散数学

离散数学题解

计算机操作系统

计算机导论

数据结构

计算机组成原理

苗 文 林 编 著

王 王 编 著

林 林 编 著



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

网页设计教程/刘全主编. —武汉:武汉大学出版社,2007.11
计算机科学与技术系列教材
ISBN 978-7-307-05987-0

I. 网… II. 刘… III. ①超文本标记语言,HTML—主页制作—程序设计—高等学校—教材 ②主页制作—应用软件,Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004—高等学校—教材
IV. TP312 TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 167829 号

责任编辑:林 莉 责任校对:王 建 版式设计:支 笛

出版发行:武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)

(电子邮件:wdp4@whu.edu.cn 网址:www.wdp.whu.edu.cn)

印刷:湖北金海印务公司

开本:787×1092 1/16 印张:21.875 字数:522 千字

版次:2007 年 11 月第 1 版 2007 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-307-05987-0/TP·282 定价:33.00 元

版权所有,不得翻印;凡购买我社的图书,如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请与当地图书销售部门联系调换。

计算机科学与技术系列教材

编 委 会

主 任:何炎祥,武汉大学计算机学院院长,教授

副 主 任:康立山,中国地质大学(武汉)计算机学院院长,教授

陆际光,中南民族大学计算机科学学院院长,教授

编 委:(以姓氏笔画为序)

王江晴,中南民族大学计算机科学学院副院长,教授

王春枝,湖北工业大学计算机学院副院长,教授

牛冀平,黄冈师范学院计算机系主任,副教授

石曙东,湖北师范学院计算机科学与技术系主任,教授

朱 英,桂林电子工业学院计算机系副教授

孙扬波,湖北中医学院信息技术系信息管理与信息系统教研室主任

刘腾红,中南财经政法大学信息学院副院长,教授

陈少平,中南民族大学电信学院副院长,教授

杜友福,长江大学计算机科学学院院长,教授

陆 迟,江汉大学数学与计算机科学学院计算机系主任,副教授

闵华松,武汉科技大学计算机科学与技术学院副院长,副教授

陈佛敏,咸宁学院信息工程学院计算机系主任,副教授

陈建新,孝感学院计算机科学系主任,副教授

李禹生,武汉工业学院计算机与信息工程系副主任,教授

李晓林,武汉工程大学计算机科学与工程学院副院长,副教授

张焕国,武汉大学计算机学院教授

张唯佳,湖北省信息产业厅信息化推进处处长

余敦辉,湖北大学数学与计算机科学学院计算机系副主任

肖 微,湖北警官学院信息技术系副教授

钟 珞,武汉理工大学计算机科学与技术学院院长,教授

钟阿林,三峡大学电气信息学院计算机系主任

姜洪溪,襄樊学院电气信息工程系副主任,副教授

桂超,湖北经济学院计算机与电子科学系副主任,副教授

黄求根,武汉科技学院计算机科学学院院长,教授

阎菲,湖北汽车工业学院计算中心主任,副教授

韩元杰,桂林电子工业学院计算机系教授

谢坤武,湖北民族学院信息工程学院计算机系主任,副教授

戴光明,中国地质大学(武汉)计算机学院副院长,教授

魏中海,华中农业大学理学院计算机系副教授

执行编委:黄金文,武汉大学出版社副编审



内 容 简 介

本书以目前最受用户欢迎的 Dreamweaver MX、Flash、Fireworks 三种软件的最新版本为主要介绍对象,详细地介绍了网页设计与制作的基本原理和方法,全书由 10 章组成,分为 4 个部分,它们分别是网页基础及 HTML 语言、Dreamweaver MX 2004 网页设计、Flash MX 2004 动画设计及 Fireworks MX 2004 网页图像处理等部分。

本书内容安排循序渐进,讲解通俗易懂,操作步骤介绍清楚,且把基础知识与实践操作紧密联系在一起,达到即学即用的目的。

本书可作为高等学校网页制作与设计课程的教材或参考书,也可作为相关培训班的培训教材,还适合于网页设计与制作爱好者和初学者作为参考书。



前言



Dream weaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 是由 Micromedia 公司开发的、用于网页制作和网站管理的一套软件,有网页梦幻组合之称,它们以强大的功能和易学易用的特性,受到越来越多的网页制作专业人员及电脑爱好者的青睐。其中, Dreamweaver MX 2004 主要用于创建和编辑网页以及创建和管理站点, Fireworks MX 2004 主要用于制作和编辑网页中的图形图像, Flash MX 2004 主要用于制作网页中的动画。

本书分为 10 章,全面地介绍了 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 及 Fireworks MX 2004 的常用方法和操作技巧,内容上注重深入浅出、循序渐进。其中第 1 章详细介绍了网页制作基础知识,第 2~3 章详细介绍了中文版 Dreamweaver MX 2004 的入门知识及网页的制作,第 4 章介绍了 CSS 技术,第 5~6 章详细介绍了中文版 Fireworks MX 2004 的基本操作、切片及热点等内容,第 7~8 章介绍了中文版 Flash MX 2004 的基础知识与基本操作,第 9~10 章介绍了网站规划与网页设计的综合实例。

对于本教材的编写,我们努力做到以下几点:

- (1) 章节顺序安排合理,叙述文字通俗易懂,概念正确,条理清楚。
- (2) 实例丰富,操作步骤详细、明了。
- (3) 在实例安排上,充分考虑到实用性,达到即学即用的目的。

本书可作为普通高等院校计算机及相关专业的本科教材使用,亦可作为高职院校计算机、网络及电子商务专业的教学用书。

《网页设计教程》由江汉大学刘全副教授主编。其中第 1 章由江汉大学万波老师编写,第 2、3 章由武汉工业学院胡瑞鹏老师编写,第 4 章由湖北大学知行学院张浩老师编写,第 5、6 章由中国人民解放军通信指挥学院(武汉)训练部彭勇军老师编写,第 7 章和第 8 章第 1 节由江汉大学刘全老师编写,第 8 章第 2 节由黄金文老师编写,第 9、10 章由湖北大学知行学院朱慧老师编写,最后由刘全老师统稿。

在教材的编写过程中,自始至终都得到了江汉大学数学与计算机学院领导和武汉大学出版社的重视与关心,在此表示衷心的感谢!

由于作者水平有限,加之编写时间仓促,书中难免有不足之处,恳请读者批评指正。

作 者

2007 年 5 月



目 录

前 言	1
第 1 章 网页制作基础知识	1
1.1 基本知识	1
1.2 HTML 语言入门	2
1.2.1 HTML 标记	2
1.2.2 结构标记	2
1.2.3 常用标记及属性	3
第 2 章 Dreamweaver MX 2004 基础	13
2.1 Dreamweaver MX 2004 简述	13
2.2 Dreamweaver MX 2004 工作区的介绍	13
2.2.1 选择 Dreamweaver MX 2004 工作区	13
2.2.2 菜单栏	16
2.2.3 插入工具栏	16
2.2.4 文档窗口和状态栏	17
2.2.5 面板的基本操作	18
2.2.6 属性面板	21
2.2.7 历史记录面板	22
2.2.8 标尺和网格	23
2.3 网页文档的基本操作	25
2.3.1 网页的建立、打开、关闭和保存	25
2.3.2 建立站点	26
2.3.3 打开和关闭网页	31
2.3.4 网页页面属性的设置	31
2.3.5 保存网页	32
2.3.6 预览网页	32
2.4 在网页中插入文本和编辑文本	33
2.4.1 在网页中插入文本	33
2.4.2 插入水平线	34
2.4.3 插入特殊字符	35
2.4.4 插入日期时间	36
2.4.5 文本属性的设置	37



2.5 在网页中插入图像及编辑图像	38
2.5.1 插入图像	38
2.5.2 设置图像属性	39
2.5.3 制作鼠标经过图像	40
2.5.4 创建超链接	42
2.5.5 图像的映射	50
2.6 在网页中插入多媒体对象	52
2.6.1 添加背景音乐	52
2.6.2 插入 Flash 对象	53
2.7 在网页中使用表格	58
2.7.1 插入表格	59
2.7.2 添加内容到表格单元格	59
2.7.3 调整表格	61
2.7.4 表格属性	65
第3章 Dreamweaver MX 2004 深入与提高	68
3.1 层	68
3.1.1 创建层	68
3.1.2 层的基本操作	69
3.1.3 设置层属性	73
3.1.4 在层中插入对象	74
3.2 框架	74
3.2.1 创建框架集	75
3.2.2 编辑框架	79
3.2.3 框架网页中创建超链接	82
3.3 模板	82
3.3.1 创建一个模板	82
3.3.2 创建模板的可编辑区	84
3.3.3 创建基于模板的网页	85
3.3.4 将模板应用于页面	85
3.4 表单	86
3.4.1 表单的基本概念	86
3.4.2 表单域创建	87
3.4.3 表单对象	88
3.4.4 表单对象的使用	89
3.5 库	98
3.5.1 创建库项目	98
3.5.2 在页面中使用库项目	99
3.5.3 修改库项目以及更新站点	100
3.6 “行为”简介	102



3.6.1 “行为”面板	102
3.6.2 附加行为	103
3.6.3 交换图像与恢复交换图像实例	103
3.6.4 弹出信息实例	105
3.6.5 打开浏览器窗口实例	105
第4章 级联样式表 (CSS) 技术	107
4.1 CSS 简介	107
4.2 样式的定义	107
4.2.1 基本语法	107
4.2.2 伪类别	110
4.2.3 层叠顺序	111
4.2.4 属性单位	111
4.3 使用样式	112
4.3.1 标签中使用 style 属性	112
4.3.2 使用 STYLE 标签	112
4.3.3 使用 LINK 标签	113
4.4 CSS 属性	114
4.4.1 字体与文本属性	114
4.4.2 颜色及背景属性	115
4.4.3 布局属性	116
4.4.4 定位及显示属性	118
4.4.5 列表属性	118
4.4.6 鼠标属性	119
4.5 Dreamweaver MX 2004 中 CSS 样式的类型	119
4.5.1 类	120
4.5.2 标签	120
4.5.3 高级	120
4.6 Dreamweaver MX 2004 中使用 CSS 样式美化页面	120
第5章 Fireworks MX 2004 入门	123
5.1 Fireworks MX 2004 的新增功能	123
5.2 用 Fireworks MX 2004 的配置要求	124
5.2.1 Fireworks MX 2004 的系统安装要求	124
5.2.2 安装 Fireworks	125
5.3 图形设计基础	125
5.4 Fireworks MX 2004 新面板全接触	127
5.4.1 创建新文档	128
5.4.2 Fireworks 的工作界面	129
5.4.3 打开和导入文件	132



5.4.4	保存 Fireworks 文件	133
5.4.5	修改画布	134
5.4.6	使用网格和辅助线	136
5.4.7	关于重新取样	138
5.4.8	修剪文档	139
5.4.9	使用上下文菜单	139
5.4.10	使用“历史记录”面板撤消和重复多个动作	140
5.5	用“工具”面板	140
5.5.1	更改工具选项	141
5.5.2	从某个工具组中选择一种工具	141
5.5.3	使用“属性”检查器	141
5.5.4	使用面板	142
5.6	位图区的绘图工具	146
5.6.1	选区工具	146
5.6.2	自由笔刷工具	150
5.6.3	图像修改工具	152
5.6.4	色彩填充工具	155
5.6.5	橡皮图章工具系列	157
5.6.6	路径工具	162
5.6.7	路径修改工具	166
5.6.8	形状工具	168
5.7	矢量编辑	172
5.7.1	改变路径	172
5.7.2	对象的操作	174
5.7.3	对象的变形	178
5.7.4	对象的排列	178
5.7.5	对象的对齐	179
5.7.6	对象相互结合	180
5.7.7	蒙版效果	182
5.8	特效和样式	186
5.8.1	使用与编辑特效	186
5.8.2	使用与导入滤镜	188
5.8.3	建立样式	190
5.9	文字编辑	195
5.9.1	文本属性窗口	195
5.9.2	编辑文本	196
5.9.3	将笔触、填充和效果应用到文本	200
5.9.4	变形文本	200
5.9.5	导入文本	202
5.9.6	文字附加到路径	202



5.9.7 文字转为路径	204
第6章 Fireworks MX 2004 深入与提高	206
6.1 选择和变形对象	206
6.1.1 选择对象	206
6.1.2 选择像素	207
6.1.3 编辑所选对象	211
6.1.4 变形和扭曲所选对象和选区	212
6.1.5 组织对象	216
6.2 使用位图	217
6.2.1 使用位图	218
6.2.2 创建位图对象	218
6.2.3 绘制、绘画和编辑位图对象	219
6.2.4 修饰位图	220
6.2.5 调整位图颜色和色调	222
6.2.6 模糊和锐化位图	226
6.3 应用颜色、笔触和填充	229
6.3.1 使用“工具”面板的“颜色”部分	229
6.3.2 组织样本组和颜色模式	229
6.3.3 使用颜色框和颜色弹出窗口	231
6.3.4 使用笔触	231
6.3.5 使用填充	232
6.3.6 应用渐变和图案填充	232
6.4 层	236
6.4.1 激活层	237
6.4.2 添加和删除层	237
6.4.3 查看层	238
6.4.4 组织层	238
6.4.5 保护层和对象	238
6.4.6 在“层”面板中合并对象	239
6.4.7 共享层	240
6.4.8 使用“网页层”	240
6.4.9 关于导入 Photoshop 组合层	240
6.5 切片	240
6.5.1 创建切片对象	241
6.5.2 查看并显示切片和切片引导线	243
6.5.3 编辑切片	244
第7章 Flash MX 入门	276
7.1 Flash MX 2004 的简介	276



7.1.1	Flash MX 2004 的特点	276
7.1.2	Flash MX 2004 的用户界面	276
7.1.3	帧的基本操作	282
7.2	图层	283
7.2.1	图层的基本操作	283
7.2.2	层的属性设置	285
7.2.3	制作遮罩层动画	286
7.2.4	运动引导层	288
第 8 章 Flash MX 2004 深入与提高		291
8.1	元件与实体	291
8.1.1	元件的类型	291
8.1.2	创建元件	291
8.1.3	创建与编辑实体	292
8.2	创建动画	292
8.2.1	制作逐帧动画	293
8.2.2	创建补间形状动画	295
8.2.3	创建补间动作动画	296
第 9 章 网站设计与制作综合实例		299
9.1	实例说明	299
9.1.1	技术要点	299
9.1.2	素材准备	299
9.2	设计制作过程	299
第 10 章 网站的发布		321
10.1	申请免费的空间及域名	321
10.2	上传网页	323
10.3	非经营性网站 ICP 备案方法	325
主要参考文献		333



第1章 网页制作基础知识

网页的设计与制作是一门综合技术。一个好的网站是技术与艺术的结晶,本章首先将对一些与 Internet 相关的术语作浅显的解释,便于读者对 Internet 传递信息的基本原理有一定的了解,最后对 HTML(超文本标记语言)的基本知识进行阐述,从而为后面章节的学习奠定基础。

1.1 基本知识

1. WWW

WWW(World Wide Web, 万维网)是 Internet 上基于客户机/服务器体系结构的分布式多平台的超文本超媒体信息服务系统,它是 Internet 的最主要的信息服务,简单地说,Web 是一个大型的相互链接的文件所组成的集合体,它的范围包括了整个网络世界。

2. 浏览器

上网不仅需要硬件设备,也需要有网络浏览器。网络浏览器是在 Internet 中使用的特殊软件,用户通过浏览器连接到 Web 服务器上,才能阅读 Web 服务器上的文件。常用的网络浏览器软件有两种,即微软公司的“Internet Explorer”(简称 IE)和网景公司的“Netscape”。

3. Web 服务器

Web 服务器是在网络中为实现信息发布、资料查询、数据处理等诸多应用搭建的一个基本平台,简单地说它是存储 Web 数据的地方,目前的 Web 服务器软件有微软公司的 Internet 信息服务器(IIS)、Apache Web 服务器和个人 Web 服务器(PWS)。

4. URL

URL 是“Uniform Resource Locator”的缩写,通常翻译为“统一资源定位器”,也就是人们常说的网址,一个完整的 URL 地址通常由通信协议名、Web 服务器地址、文件服务器中的路径和文件名 4 部分组成,如 <http://www.microsoft.com/intl/cn/file1.html>,其中 http://是通信协议名, www.microsoft.com 是 Web 服务器地址, /intl/cn/是文件在服务器中的路径, file1.html 是文件名。

5. 超文本

超文本是一种可以指向其他文件的文字或图片,这种“指向”称为超链接,人们可以通过这种超级链接打开另一个相关的文本。

6. 网页与网站

网页也叫 Web 页,就是在浏览网站时,显示在屏幕上的内容,它实际上是按照网页文档规范编写的一个或多个文件,这些文件保存在特定的计算机的目录中,网页经过网址(URL)来进行识别与存取。通过浏览器解释网页内容,并显示在用户屏幕上。

网站是指存放在 Web 服务器上的完整信息的一个集合体,即若干个网页文件经过规划



组织后彼此相连而形成的完整结构的信息服务系统，网页是网站的基本信息单位，其中将网站的入口页或起始页称为主页。

1.2 HTML 语言入门

HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 语言不是一种编程语言，而是一种描述性的标识语言，这些标记语言用来定义 HTML 文档中信息的格式和功能。它与操作系统平台的选择无关，只要有浏览器就可以运行 HTML 文档，显示网页的内容。使用 HTML 语言制作网页文件，是学习制作网页的基础，它有利于使用网页制作工具，编辑修改网页和提高网页的制作水平。

1.2.1 HTML 标记

HTML 文档由标记和被标记的内容组成。设计者利用标记定义 Web 文档的逻辑结构，而文档的实际显示则通过浏览器解释显示。虽然各种标记的效果差别很大，但总的表示形式却大同小异，大部分 HTML 标记的形式如下：

`<标记名>相应内容</标记名>`

例如，将段落“我的网页”设置为二级标题：

`<H2>我的网页</H2>`

需要注意的几点：

- (1) 标记名用尖括号括起来，即起始标记和结果标记分别放在它起作用的元素两边，结束标记与起始标记基本相同，只是结束标记在标记名前面多了一个斜杠。
- (2) 我们把必须成对出现的标记称为双标记，而只需单独使用的就能完整表达意思的标记称为单标记。

(3) 对同一段要标记的内容，可以用多个标记来共同作用产生一定的效果。

(4) 大部分标记可以包含属性域，其位置是从标记名之后空一格的地方开始，在结束符(>)之前结束，其语法格式如下：

`<标记属性 1="属性值" 属性 2="属性值 2"… >相关内容</标记>`

例如：`<H1 ALIGN="LEFT">左对齐标题</H1>`

其中 ALIGN 属性表示对齐方式。该标记表示为以 1 级标题左对齐的方式显示“左对齐标题”内容。

1.2.2 结构标记

结构标记是向浏览器提供关于文档特性的信息，虽然结构标记也是 HTML 文档的一部分，但它并不显示在浏览器中，用来定义 HTML 文档结构等内容。

标准的 HTML 文档应包括五大结构标记。

例 1-1 以下文件 L01-01.htm 中的代码显示了 HTML 的文档的基本结构。如图 1-1 所示。

```
<DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 FINAL/EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>我的主页结构</TITLE>
```



```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<P>我的主页</P>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

其中<!DOCTYPE>标记向浏览器说明文档遵循的 HTML 版本

<HTML>标记表示该文档为 HTML 文档

<HEAD>标记位于<HTML></HTML>标记之间,在<BODY>标记之前,包含了文档的标题及文档使用的脚本及样式的定义。它可以忽略,但一般不予忽略。

<TITLE>标记位于<HEAD></HEAD>标记之间用来显示浏览器标题栏中的标题,它不在浏览窗口中显示。

<BODY>标记位于</HEAD>和</HTML>之间,用来放置浏览器中显示的信息即包含了网页的全部内容。

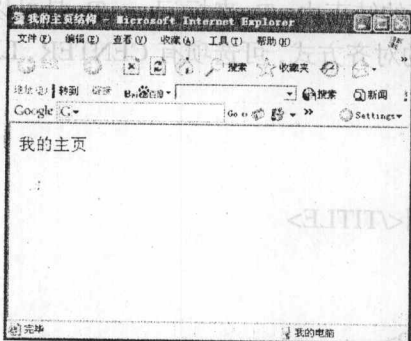


图 1-1 HTML 文档结构

1.2.3 常用标记及属性

1. 换行

在 HTML 文档中,无法用多个<ENTER>来调整文档段落的格式,因此在 HTML 标记中就有强制换行标记
,它是一个单标签。如图 1-2 所示。

例 1-2 <HTML>

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>换行标记的使用</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
通知<BR>
```

```
今天下午开会<BR>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

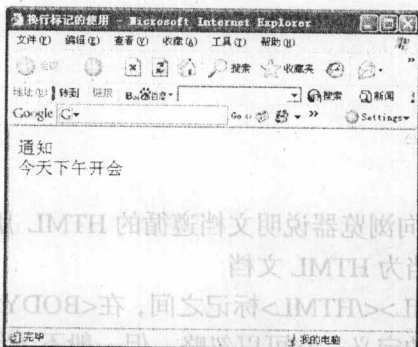


图 1-2 换行标记的使用

2. 段落标记<P>…</P>

为了版面清晰,有时候需要把文字分段,文字段落之间常用<P></P>来做标记,文档段落的开始由<P>来标记,段落的结束由</P>来标记。</P>是可以省略的。另外,<P>可以带一个参数 ALIGN,表示段落的对齐方式,可选项有 CENTER、LEFT、RIGHT,默认为 LEFT。如图 1-3 所示。

例 1-3 <HTML>

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>段落标记的使用</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<P>这段是左对齐文本</P>
```

```
<P ALIGN=CENTER>这段是居中对齐文本</P>
```

```
<P ALIGN=RIGHT>这段是右对齐文本</P>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

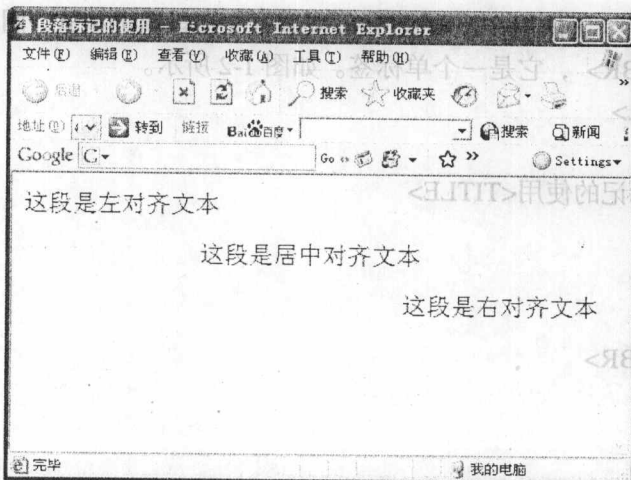


图 1-3 段落标记的使用