



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

网页设计制作

—— 网页三剑客8中文版

丛书编委会 主编

清华版
中职教材



教学服务网站
www.heimofang.com

清华大学出版社





工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材 · 计算机专业

网页设计制作

—— 网页三剑客8中文版

丛书编委会 主编

清华版
中职教材



教学服务网站
www.heimofang.com

清华大学出版社
北京

内容简介

本书根据教育部“中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案”及教学大纲,按照新的“工作过程导向”教学模式编写。为便于教师排课、备课、授课以及学生预习、上机练习、复习,本书将教学内容分解落实到每一课时,通过“课堂任务”、“课堂练习”、“知识拓展”和“课后作业”四个环节实施教学。

本书共13章,34课,每课为两个标准课时,共90分钟内容。建议学时安排为一学期,每周4课时,也可以分为两学期授课。

本书讲解内容包括:网页制作基础,创建站点,制作首页,插入对象,创建链接,页面布局,使用框架布局,CSS样式表,行为,表单,模板,Flash 8入门,使用Flash 8,制作动画,使用Flash脚本,Flash 8与Dreamweaver 8结合制作网页,使用Fireworks 8,Fireworks 8图像与文字编辑,图像的综合处理,Fireworks 8与Dreamweaver 8结合制作网页,网站的发布,课业设计等。

本书可作为中等职业学校网页设计课程教材,也可作为各类技能型紧缺人才培训班的教学用书。为便于教学,可从网站下载为教师配备的本书电子教案及题库等资料包。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计制作——网页三剑客8中文版/丛书编委会主编. —北京:清华大学出版社,2006.9
(工作过程导向新理念丛书)

ISBN 7-302-12914-2

I. 网… II. 丛… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver 8, Flash 8, Fireworks 8 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第072456号

出版者:清华大学出版社

印装者:清华大学印刷厂

地址:北京清华大学学研大厦

发行者:新华书店总店北京发行所

<http://www.tup.com.cn>

开本:185×260 印张:17.5 字数:423千字

邮编:100084

版次:2006年9月第1版 2006年9月第1次印刷

社总机:010-62770175

书号:ISBN 7-302-12914-2/TP·8207

客户服务:010-62776969

印数:1~3000

责任编辑:田在儒

定价:19.80元

封面设计:正在文化传播

学科体系的解构与行动体系的重构

——《工作过程导向新理念丛书》代序

职业教育作为一种教育类型，其课程也必须有自己的类型特征。从教育学的观点来看，当且仅当课程内容的选择以及所选内容的序化都符合职业教育的特色和要求之时，职业教育的课程改革才能成功。这里，改革的成功与否有两个决定性的因素：一个是课程内容的选择，一个是课程内容的序化。这也是职业教育教材编写的基础。

首先，课程内容的选择涉及的是课程内容选择的标准问题。

个体所具有的智力类型大致分为两大类：一是抽象思维，一是形象思维。职业教育的教育对象，依据多元智能理论分析，其逻辑数理方面的能力相对较差，而空间视觉、身体动觉以及音乐节奏等方面的能力则较强。故职业教育的教育对象，是具有形象思维特点的个体。

一般来说，课程内容涉及两大类知识：一类是涉及事实、概念以及规律、原理方面的“陈述性知识”，一类是涉及经验以及策略方面的“过程性知识”。“事实与概念”解答的是“是什么”的问题，“规律与原理”回答的是“为什么”的问题；而“经验”指的是“怎么做”的问题，“策略”强调的则是“怎样做更好”的问题。

由专业学科构成的以结构逻辑为中心的学科体系，侧重于传授实际存在的显性知识即理论性知识，主要解决“是什么”（事实、概念等）和“为什么”（规律、原理等）的问题，这是培养科学型人才的一条主要途径。

由实践情境构成的以过程逻辑为中心的行动体系，强调的是获取自我建构的隐性知识即过程性知识，主要解决“怎么做”（经验）和“怎样做更好”（策略）的问题，这是培养职业型人才的一条主要途径。

因此，职业教育课程内容选择的标准应该以职业实际应用的经验和策略的习得为主，以适度够用的概念和原理的理解为辅，即以过程性知识为主、陈述性知识为辅。

其次，课程内容的序化涉及的是课程内容序化的标准问题。

知识只有在序化的情况下才能被传递，而序化意味着确立知识内容的框架和顺序。职业教育课程所选取的内容，由于既涉及过程性知识，又涉及陈述性知识，因此，寻求这两类知识的有机融合，就需要一个恰当的参照系，以便能以此为基础对知识实施“序化”。

按照学科体系对知识内容序化，课程内容的编排呈现出一种“平行结构”的形式。学科体系的课程结构常会导致陈述性知识与过程性知识的分割、理论知识与实践知识的分割，以及知识排序方式与知识习得方式的分割。这不仅与职业教育的培养目标相悖，而且与职业教育追求的整体性学习的教学目标相悖。

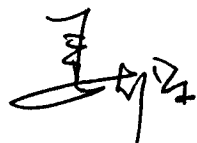
按照行动体系对知识内容序化，课程内容的编排则呈现一种“串行结构”的形式。在学习过程中，学生认知的心理顺序与专业所对应的典型职业工作顺序，或是对多个职业工

作过程加以归纳整合后的职业工作顺序,即行动顺序,都是串行的。这样,针对行动顺序的每一个工作过程环节来传授相关的课程内容,实现实践技能与理论知识的整合,将收到事半功倍的效果。鉴于每一行动顺序都是一种自然形成的过程序列,而学生认知的心理顺序也是循序渐进自然形成的过程序列,这表明,认知的心理顺序与工作过程顺序在一定程度上是吻合的。

需要特别强调的是,按照工作过程来序化知识,即以工作过程为参照系,将陈述性知识与过程性知识整合、理论知识与实践知识整合,其所呈现的知识从学科体系来看是离散的、跳跃的和 discontinuous 的,但从工作过程来看,却是不离散的、非跳跃的和连续的。因此,参照系在发挥着关键的作用。课程不再关注建筑在静态学科体系之上的显性理论知识的复制与再现,而更多地是着眼于蕴含在动态行动体系之中的隐性实践知识的生成与构建。这意味着,知识的总量未变,知识排序的方式发生变化,正是对这一全新的职业教育课程开发方案中所蕴含的革命性变化的本质概括。

由此,我们可以得出这样的结论:如果“工作过程导向的序化”获得成功,那么传统的学科课程序列就将“出局”,通过对其保持适当的“有距离观察”,就有可能解放与扩展传统的课程视野,寻求现代的知识关联与分离的路线,确立全新的内容定位与支点,从而凸现课程的职业教育特色。因此,“工作过程导向的序化”,是一个与已知的序列范畴进行的对话,也是与课程开发者的立场和观点进行对话的创造性行动。这一行动并不是简单地排斥学科体系,而是通过“有距离观察”,在一个全新的架构中获得对职业教育课程论的元层次认知。所以,“工作过程导向的课程”的开发过程,实际上是一个伴随学科体系的解构而凸显行动体系的重构的过程。然而,学科体系的解构并不意味着学科体系的“肢解”,而是依据职业情境对知识实行动态性重构、进而实现新的体系——行动体系的构建过程。不破不立,学科体系解构之后,在工作过程基础上的系统化和结构化的产物——行动体系也就“立在其中”了。

非常高兴,作为中国“学科体系”最高殿堂的清华大学,开始关注占人类大多数的具有形象思维这一智力特点的人群成才的教育——职业教育。坚信清华大学出版社的睿智之举,将会在中国教育界掀起一股新风。我为母校感到自豪!



2006年8月8日

《工作过程导向新理念丛书》编委会名单

(按姓氏笔画排序)

王刚	王成林	冯雁	史玉香	左喜林	刘芳	刘艳
刘保顺	印霞	孙浩	孙振业	成彦	许茹林	吴建家
吴科科	宋静	张乐	杨静	沃旭波	贺洪鸣	赵晓怡
贾清水	高锐	符水波	谢宝荣	韩亚萍	韩祖德	薛卫红

目 录

第1章 网页制作基础1	
第1课 网站基础及常用建站技术1	
1.1 网页与网站基础知识 1	
1.2 常用建站技术 3	
课后作业 6	
第2课 网站制作流程及制作工具6	
2.1 网站制作流程 6	
2.2 网页设计工具 8	
课后作业 9	
第2章 使用 Dreamweaver 8 创建站点 11	
第3课 Dreamweaver 8 主界面及站点的创建 11	
3.1 Dreamweaver 8 主界面 11	
3.2 使用向导创建站点——站点的创建 13	
课后作业 18	
第4课 管理站点及站点中的文件 ... 18	
4.1 管理站点 18	
4.2 管理站点中的文件——使用“文件”面板 21	
课后作业 25	
第5课 文档的新建、保存与打开及属性设置 26	
5.1 文档的新建、保存与打开 26	
5.2 设置页面属性 29	
课后作业 32	
第3章 制作一个简单网页 33	
第6课 使用文本和图像 33	
6.1 制作纯文本网页——网页中插入文本 33	
6.2 制作图文网页——网页中插入图像 36	
课后作业 42	
第7课 网页中使用多媒体和超链接 43	
7.1 制作动画网页——向网页中插入媒体 43	
7.2 制作链接网页——向网页中插入链接 46	
课后作业 52	
第4章 页面布局 53	
第8课 表格的应用 53	
8.1 制作课程表——使用表格 53	
8.2 使用表格设计网页——表格布局 ... 56	
课后作业 60	
第9课 网页的布局 61	
9.1 制作层网页——层 61	
9.2 布局网页框架——使用布局模式 ... 65	
课后作业 70	
第10课 框架布局与样式定义 71	
10.1 制作网站导航网页——框架布局... 71	
10.2 制作背景固定网页——定义样式... 75	
课后作业 80	
第5章 CSS 样式与行为 81	
第11课 滤镜与行为的应用 81	
11.1 光晕效果——CSS 滤镜的应用 ... 81	

11.2 制作网页弹出信息框——应用行为	83
课后作业	89
第 12 课 行为、时间轴、表单	89
12.1 制作浮动广告——行为与时间轴	89
12.2 制作登录框——表单元素	92
课后作业	96
第 6 章 表单与模板	97
第 13 课 使用表单元素与模板	97
13.1 制作注册页面——应用表单元素	97
13.2 创建网站模板——模板定义	101
课后作业	105
第 14 课 网页模板的应用	106
14.1 基于模板创建网页——模板的套用	106
14.2 使用模板制作网页——分离模板	109
课后作业	112
第 7 章 使用 Flash 8	113
第 15 课 Flash 8 工作界面与绘制规则图形	113
15.1 文档新建与保存——动画基础知识及 Flash 8 的工作界面	113
15.2 绘制卡通房子——绘制规则图形	118
课后作业	124
第 16 课 图形的绘制与编辑	125
16.1 绘制面部轮廓图形——绘制不规则图形	125
16.2 绘制心形——编辑图形	127
课后作业	132
第 17 课 “文本”工具与“颜色”工具的使用	133
17.1 立体文字效果——使用文本	133
17.2 美化图形——设置颜色	136

课后作业	141
第 18 课 位图的填充及素材的导入	142
18.1 QQ 之恋——填充位图	142
18.2 制作有声动画——导入图像和声音素材	144
课后作业	148
第 8 章 制作动画	149
第 19 课 导入视频及创建元件	149
19.1 制作视频动画——导入视频素材	149
19.2 制作鼠标动画效果——创建元件	153
课后作业	158
第 20 课 创建动画	158
20.1 一叶扁舟——创建基本动画	158
20.2 制作随风飘落的树叶——创建引导线动画	161
课后作业	165
第 21 课 制作遮罩动画与多层动画	166
21.1 网页公告板——遮罩动画	166
21.2 手写字效果——创建多层动画	169
课后作业	173
第 9 章 使用 Flash 脚本	174
第 22 课 认识脚本编写环境及基本控制脚本	174
22.1 认识脚本编写环境	174
22.2 练习题课件——时间轴控制脚本	176
课后作业	182
第 23 课 影片剪辑属性及按钮控制脚本	182
23.1 永恒的心——影片剪辑属性	182
23.2 滚动文本框——按钮和影片剪辑脚本的配合使用	186

课后作业	191	28.2 制作翻转图像——批处理图像	228
第 24 课 浏览器/网络与影片剪辑 控制脚本	191	课后作业	233
24.1 Flash 相册——浏览器/网络	191	第 29 课 Fireworks 元件和 交换图像行为	234
24.2 制作螺旋效果——影片剪辑 控制脚本	195	29.1 制作 Logo 与 BANNER—— Fireworks 8 元件	234
课后作业	199	29.2 制作变幻图像网页—— 交换图像行为	238
第 10 章 使用 Flash 8 制作网页	200	课后作业	244
第 25 课 使用 Flash 制作网页 中常用对象	200	第 30 课 切片行为及网页制作	245
25.1 制作 QQ 样式登录框——输入 文本框与动态文本框的使用	200	30.1 弹出式菜单——切片行为	245
25.2 loading 制作——下载监视脚本 的使用	203	30.2 制作网页草图——使用 Dreamweaver 编辑 Fireworks 网页	248
课后作业	206	课后作业	254
第 26 课 使用 Flash 8 制作注册 网页	207	第 12 章 网站的发布	255
26.1 制作注册网页——常见组件 的使用	207	第 31 课 申请空间及上传网站	255
26.2 作品的导出和发布	211	31.1 申请空间和域名	255
课后作业	215	31.2 网站的上传	256
第 11 章 应用 Fireworks 8	216	课后作业	259
第 27 课 Fireworks 8 主界面 及图案制作	216	第 13 章 课业设计	261
27.1 文档的新建、保存——Fireworks 8 主界面	216	第 32 课 创建站点设计草图	261
27.2 绘制图案——矢量图形工具	218	32.1 创建站点	261
课后作业	223	32.2 设计网站草图	263
第 28 课 使用位图工具和 “批处理”命令	224	第 33 课 制作首页及子页	266
28.1 制作海报——位图工具	224	33.1 制作首页	266
		33.2 制作子页	269
		第 34 课 课业设计项目	271

第1章

网页制作基础

本章要点

- 网页与网站的基础知识
- 常用的建站技术
- 网站制作流程
- 网页设计工具

第1课 网站基础及常用建站技术

1.1 网页与网站基础知识

课堂讲解①

本节将讲解网页及网站的基本知识，为网页制作及网站建设打下基础。

1. 什么是网页

【任务】了解网页的基本概念。

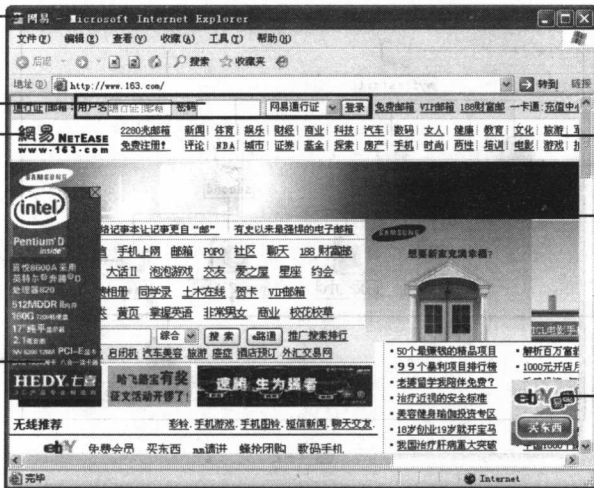
一般在浏览器中打开的文件都是网页，如图 1-1 所示，这些文档是通过超文本标记语言 HTML 表示出来的，所以也称为 HTML 文档。浏览器的工作主要是将网页中超文本标记语言进行“翻译”，并按照定义的格式显示出来。

网站标题“网易”

网页表单

网站标志图像

浮动的多媒体动画元素



添加有超级链接的文本通常带下划线

整个页面是由表格布局的，但用来布局的表格在浏览器中是隐藏的

GIF 或 JPEG 格式的图像

图 1-1

在网站中默认打开的页面称为主页，也叫首页。主页是进入网站的门户，在主页中包括了进入网页中其他各页面的链接。

网页包括的主要元素有：文本、图像、超级链接、表格、表单、多媒体及一些特殊效果等。

- 文本：是网页中最重要的信息载体和交流工具；在制作网页时，可以根据需要设置文本的字体、字号、颜色等属性。
- 图像：是网页中另一种重要的信息表达方式，它可以起到提供信息、展示作品、美化网页以及体现风格等效果。图像在网页中可以用在标题、网站标志、网页广告、网页背景、链接按钮、导航栏等。在网页中使用最普遍的图像格式是 JPEG 和 GIF。在网页中要恰到好处地使用图像，有时图像使用过多不但会影响页面视觉效果，还会影响页面的打开速度。
- 超级链接：是从一个网页指向另一个目的端的链接，链接不但可以指向同一网站内部文档，还可以指向别的网站。超级链接，可以添加到文本上，也可以添加到图像上。单击超级链接后，可以在浏览器中显示所链接的文档内容。
- 表格：网页中的表格主要用来控制页面的布局。
- 表单：用来收集信息实现网页交互功能的网页元素。
- 多媒体及特殊效果：指网页中的声音、动画、视频等多媒体元素及一些编程实现的特殊效果。

2. 网站及其运作原理

【任务】了解网站的构成及其运作原理。

从访问者的角度看，网站是在互联网上一个固定的面向全世界发布消息的地方。它由网站地址和网站空间构成。

网站开发者常常将网站称作站点，在网站开发者看来，网站就是在计算机上创建的一个多级文件夹，并在各文件夹中保存着所有相关网页文件。根据站点文件夹所在位置不同，可以将站点分为本地站点和远程站点，但无论是本地站点还是远程站点一般都会有类似如图 1-2 所示的站点结构图。

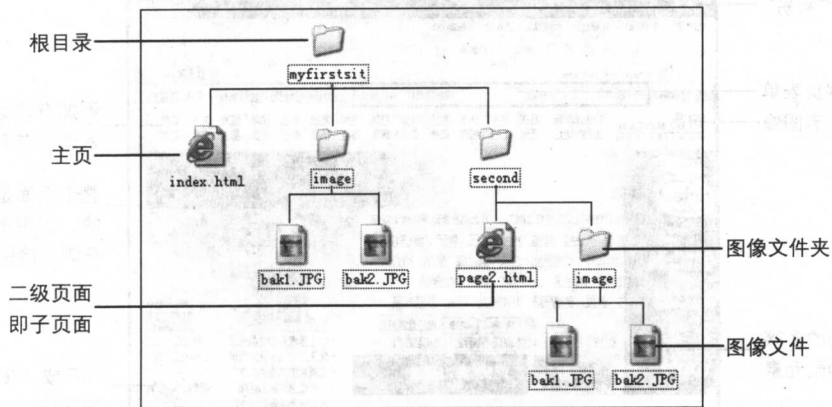


图 1-2

从网站所使用的服务技术上看，网站又可分为静态网站和动态网站。在静态网站中，浏览者通过浏览器发送 URL 请求给网站服务器，服务器查找到需要的超文本文件后便不加处理直接

返回到浏览者的浏览器中显示。在动态网站中,根据网页程序运行地点的不同又可分为客户端动态技术和服务器端动态技术;客户端动态网页技术不需要与服务器进行交互,实现其动态功能的脚本常常直接嵌入到网页中,服务器将网页发送到浏览者的浏览器以后直接响应浏览者的动作,常见的客户端动态技术包括:JavaScript、DHTML、JavaApplet、ActiveX、Flash、VRML等。服务器端动态技术需要服务器和客户端的共同参与,浏览者通过浏览器发出页面请求后,服务器根据发送过来的参数运行服务器端程序,产生结果页面,再将其发送到浏览者的浏览器中显示,常见的服务器端动态技术包括 ASP、PHP、JSP 等。

1.2 常用建站技术

课堂讲解②

本节将对网页排版语言 HTML 进行简单的讲解,并介绍动态网站建设常用的编程语言,了解常用的建站技术。

1. 了解 HTML 语言

【任务】了解 HTML 语言基础知识。

HTML 是网上用于编写网页的主要语言。使用 HTML 语言编写的网页文件也是一个标准的纯文本文件,可以使用文本编辑器将它打开,但是该纯文本文件如果使用浏览器打开就会看到排版整齐的网页。

HTML 语言利用成对出现的标签来描述网页的字体、大小、颜色及页面布局的语言。实际上 HTML 语言并不是一种程序语言,它只是一种排版网页中元素显示的结构语言,易学易懂、非常简单。

HTML 语言发展很快,已走过 HTML 1.0、HTML 2.0、HTML 3.0 和 HTML 4.0 多个版本,现在 HTML 5.0 正在测试,同时 DHTML(动态)、VHTML(虚拟)、SHTML 等也飞速发展起来。作为初学者,不需要完全精通这些语言,只需要对 HTML 语言有一个大概的了解,再通过可视化网页编辑工具软件便可以轻松地制作出精彩的网页。

打开记事本输入如图 1-3 所示文本,然后将它以“测试 HTML.html”为文件名保存,注意保存时一定要将记事本文件的后缀名“txt”改为“html”。在浏览器中打开该文件后的效果如图 1-4 所示。

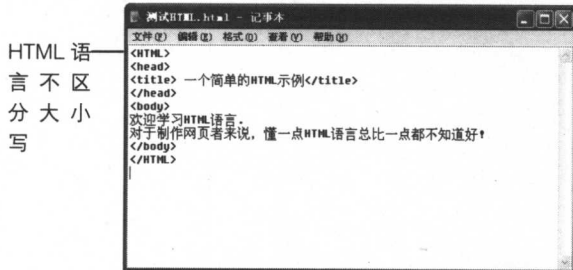


图 1-3

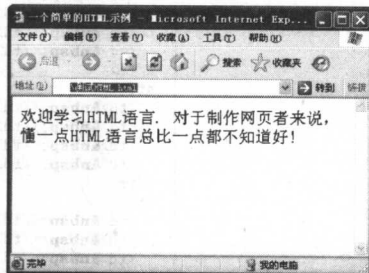


图 1-4

在图 1-3 中看到的一些以“<”和“>”括起来的字母,就是 HTML 中的标签,在图 1-3

中所示的所有标签都是一个正常网页所必需的，下面对各标签进行简单的讲解。

- **<HTML></HTML>** 标签：是 HTML 语言开始和结束的一对标签，任何一个 HTML 文件都要以这对标签开头和结尾，这对标签告诉浏览器，该标签间的代码为 HTML 语言。
- **<head></head>** 标签：是网页头部标签，写在这对标签间的内容一般不显示，只有嵌套于其中的 **<title></title>** 标签中的内容会显示在浏览器顶部的标题栏中。
- **<title></title>** 标签：是标题标签，一般放在 **<head></head>** 标签之间，它所标签的内容将在浏览器的顶部标题栏中显示参见图 1-1，是 HTML 文件的标题，标题的内容可以随意制定，也可以不写。
- **<body></body>** 标签：网页的主体内容应放在这对标签间，而这对标签要放在 **<HTML></HTML>** 标签内部。

2. HTML 语言的标签

【任务】了解 HTML 语言标签及其属性。

HTML 标签用来标记网页元素，以形成文本的布局、文字的格式及五彩缤纷的画面。HTML 的标签分单标签和成对标签两种。成对标签是由首标签 **<标签名>** 和尾标签 **</标签名>** 组成，成对标签的作用域只限于这对标签中的文档。单标签的格式是 **<标签名>**，使用单独标签时在相应的位置插入元素就可以了。

HTML 语言的基本标签是 **<html></html>**、**<head></head>**、**<body></body>**。

- **<html></html>**：创建一个 HTML 文档。
- **<head></head>**：设置文档标题和其他在网页中不显示的信息。
- **<body></body>**：设置网页的主体内容部分。

HTML 语言的标题标签是 **<title></title>**。

- **<title></title>**：标记文档的标题，使它显示在浏览器的标题栏中。

一个四行四列的表格的 HTML 代码如图 1-5 所示。从图 1-5 中可以看出 HTML 语言表格的基本标签是 **<table></table>**、**<tr></tr>**、**<td></td>**。

```
<table width="235" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="25">&nbsp;</td>
<td width="78">&nbsp;</td>
<td width="31">&nbsp;</td>
<td width="101">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
```

图 1-5

- `<table></table>`: 创建一个表格。
- `<tr></tr>`: 表格中的一行。
- `<td></td>`: 表格中的一个单元格。

大多数标签都有一些用于进一步改变所标记内容显示效果的属性, 这些属性一般写在始标签内且各属性之间无先后次序, 属性在没有设置时将会采用其默认值, 属性的格式如下:

`<标签名字 属性1 属性2 属性3 ...>内容</标签名字>`

如图 1-5 所示表现表格属性的标签是 `<table width="235" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" >...</table>`。

3. 常用动态建站技术

【任务】了解常用的动态建站技术。

ASP (Active Server Page) 是由 Microsoft 开发的动态网页技术标准, 其原理通过在 HTML 页面中加入 VBScript 或 JavaScript 代码, 服务器在返回网页之前首先执行这些代码, 产生最终的结果, 再将执行结果以 HTML 的形式返回给客户端浏览器。ASP 网页需要使用服务器技术, IIS 服务器是 ASP 网页最理想的运行平台。需要注意的是 ASP 只能够在 Windows 的服务器软件上运行。

PHP (Personal Home Page) 是一种类似 ASP 的嵌入式动态网站脚本编程语言, 它以其良好的可移植性在不同的服务器平台中运行, PHP 网站构架最佳组合中的 Apache 服务器和 MySQL 数据库都是免费软件, 所以被很多的网站设计人员采用。



知识拓展

下面介绍动态网站及 DHTML 技术的相关知识。

1. 一些动态网站的技术构架

在动态网站中一般都使用数据库技术来保存互动信息的数据, 而常见的动态网站的技术构架有:

Windows 2000 Server+ASP+IIS+SQL Server/Access

Windows 2000 Server/Linux+JSP+Tomcat+ SQL Server/Access/MySQL

Linux+PHP+Apache+MySQL

一般个人测试服务器构架是:

Windows 2000/Windows 2000 Server/Windows XP+ASP/PHP/JSP+IIS/Apache/Tomcat+SQL Server/Access/MySQL

2. DHTML 技术

DHTML (Dynamic HTML) 是动态的 HTML, 它是一种基于传统 HTML 上的客户端动态网页技术。使用 DHTML 制作的网页, 可以不经过服务器的处理, 便可以在浏览器中直接动态更新网页的内容。DHTML 主要包括动态内容、动态排版样式、动态定位、内置数据处理、内置多媒体支持等。

课后作业

1. 填空题

- (1) 网页是由_____语言编写的。
- (2) 常用的可视化网页编辑工具是_____和_____。
- (3) 网站由_____和_____构成。
- (4) HTML 语言是一种_____利用成对出现的_____来描述网页的字体、大小、颜色及页面布局的语言。
- (5) _____标签间的内容不会显示。
- (6) 标签常常分为_____和_____两种。

2. 选择题

- (1) 网站开发者常常将网站称为_____。
A. 网页 B. 站点 C. 超文本 D. 万维网
- (2) 网页的主体内容应放在_____标签间。
A. <html></html> B. <title></title> C. <head></head> D. <body></body>
- (3) 标记 HTML 语言开始的标签是_____。
A. <html></html> B. <title></title> C. <head></head> D. <body></body>
- (4) <title>标签应该嵌套在_____标签中。
A. <html></html> B. <title></title> C. <head></head> D. <body></body>
- (5) 免费的数据库是_____。
A. Access B. SQL Server C. MySQL D. Apache
- (6) 免费的服务器是_____。
A. IIS B. Tomcat C. JSWDK D. Apache

第2课 网站制作流程及制作工具

2.1 网站制作流程

课堂讲解①

网站制作时，一般都按照如图 2-1 所示流程图来进行，本节将对网站制作的流程进行简单的讲解。

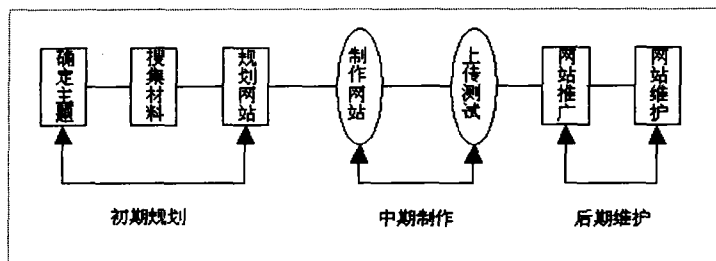


图 2-1

1. 初期规划

【任务】了解网站初期规划的相关知识。

建立网站之前，要有明确的目的，要明白建立网站的用意是什么，接受对象是哪些群体，要为访问者提供怎样的服务，然后对整个网站进行策划。在策划时主要进行主题策划、内容策划、风格策划、网站创意、目录设计、布局规划等。网站的主题指网站所要包含的主要内容。如常见的娱乐休闲、体育、新闻、教育、旅游、医疗等。在确定网站主题时一定要独具创意，并遵循如下原则。

- 主题鲜明、短小精湛。网站必须有一个明确的主题，在主题范围内做到内容大而全、精且深。
- 体现个性、展现特色。在众多的网站中主题具有个性和特色才会吸引注意力。

策划好网站后，就需要围绕网站主题搜集大量的材料。只有让网站内容充实、新鲜独特，才能够吸引浏览者的注意力。搜集的材料越多，网站制作就越容易，也更容易使网站内容充实。材料的来源可以是报纸、光盘、电视，还可以从网上搜集。将搜集好的材料去粗取精、吸取精华，就可以作为自己网页中的内容，但是在搜集材料时需要注意版权方面的问题，以免引来不必要的麻烦。在搜集材料时，还要注意，不要全是别人的东西，应该多添加一些具有自己特色的东西，如自己写的一些文章，创作的动画或图像等。

接下来应该规划网站，规划网站时，首先应该把网站内容列举出来，根据内容列出一个结构化的框架，再根据实际需要设计各页面间的链接及跳转，如图 2-2 和图 2-3 所示为常见的树状链接结构图和星状链接结构图。

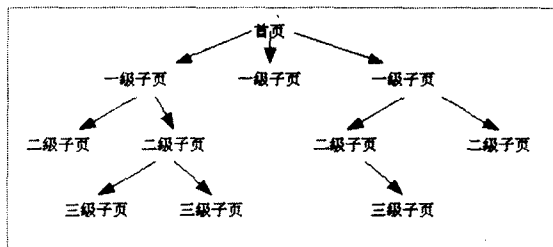


图 2-2

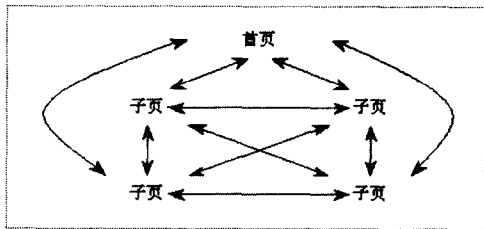


图 2-3

在进行规划时还需要考虑到栏目设置、目录结构和站点风格等，只有将这些内容都考虑到位，制作的网页才有个性、有特色和有吸引力，其中：

- 栏目设置：在不是太多的栏目中要突出主题，使浏览者能更快更明确地了解站点所要传

达的信息内容，还需要设计一个能够让浏览者方便地找到网站中最新内容的栏目。

- **目录结构：**在设计站点目录结构时，要注意按不同的栏目建立不同的子目录，而在不同的子目录中最好建立图像文件目录，以免出现混乱，但是目录的层次尽量不要太深，而且不要使用中文作为目录名称。
- **站点风格：**在站点风格上既要考虑到颜色搭配，还要考虑到版面布局。在颜色搭配上要充分考虑到网站主题及表现的内容，还要想到浏览者的心情、年龄结构，总之要给人以美的感受；在版面布局时，要合理运用空间，让网页井井有条。在布局时一般要将网站标志、主菜单等重要版块放在最显眼、最突出的位置，然后再排放次要模块。还需要注意子页面与首页之间的风格要保持一致。

2. 中期制作

【任务】了解中期制作的相关过程。

在开始制作网站时应该参照如下步骤实施。

- ① 首先创建一个本地站点，用于保存网页及网站中用到的所有文件。
- ② 按照规划材料在站点根目录下创建相关子目录，使站点结构清晰，不至于出现混乱。
- ③ 向站点各级目录中添加所需要的空网页，以便建立站点结构图。
- ④ 设计网页尺寸。为了能让各种显示器都能正常浏览网页，页面一般以 800×600px 分辨率的显示器为标准，而实际网页尺寸应该为 760×420px 左右。
- ⑤ 设置网页属性，包括页面标题、文本大小、文本颜色、链接颜色、链接样式、边距等。
- ⑥ 对网页进行布局，然后插入内容。

网站制作完成后，在上传前应该做一个全面的测试，包括兼容性测试、链接测试和上传后的实地测试。完成本地测试后，应该使用上传工具将网站所有文件上传到服务器中，以便进行远程测试。

2.2 网页设计工具

课堂讲解②

本节讲解常用的网页编辑工具、图像处理工具、动画制作工具。
本课重点对网页制作三剑客的分工进行讲解。

1. 网页编辑工具 Dreamweaver 8

【任务】了解三剑客中的网页编辑工具。

网页编辑工具主要是用来对网页元素进行排版与编辑。现在常用的网页编辑工具不但可以直接编写代码，还可以进行完全可视化操作，三剑客中的 Dreamweaver 8 就是常用的网页编辑工具之一，使用该工具可以在其提供的三种视图中进行网页编辑与修改，如在代码视图中显示着当前网页文档的 HTML 代码，也可以在该视图对网页的 HTML 代码进行编辑，专业的网站工程师一般都在该视图进行代码编辑；拆分视图同时显示当前正在编辑的网页的代码视图和

设计视图, 该视图便于对网页代码进行定位和修改; 设计视图是一种可视化的网页设计视图, 一般初学者都在该视图下进行网页制作。使用该工具还可以对站点进行定义和管理, 在网站建设完成后, 使用该软件可以直接完成发布工作。

2. 图像处理工具 Fireworks 8

【任务】了解三剑客中的图像处理工具。

图像处理工具主要是用来对网页中用到的图像素材进行制作或处理。常用的网页图像处理工具是三剑客中的 Fireworks 8, 使用该工具可以快速地制作和处理网页中图像。该工具与 Photoshop 相比, 其模块化的操作使网页图像制作与处理变得简单, 使没有专业平面设计知识的读者也能完成网页的图像处理与制作, 同时它也是一个优秀的 GIF 动态图像制作工具, 使用该工具可以为网页制作精彩的动态图像。

3. 动画制作工具 Flash 8

【任务】了解三剑客中的动画制作工具。

动画制作工具主要是用来完成网页中动画与广告的制作。常用的动画制作工具是三剑客中的 Flash 8, 网页制作时使用该工具制作一些精彩的小动画, 可以使页面变得更加精美。该软件是目前最流行的、矢量的、具有交互性的图形编辑和平面动画制作软件, 通过其强大的动画制作功能、优秀的视听表现力和完善的交互控制脚本, 不但可以为网页制作动态图像, 而且还可以开发游戏, 制作 MV, 使用 Flash 8 也能够制作出更加个性化的纯 Flash 网站。



知识拓展

课堂讲解中未涉及, 后面课程中不再讲解的应学知识或行业技能。

除了三剑客还有哪些常用的网页制作工具呢?

除了三剑客外, 还有很多网页制作工具, 如 FrontPage 也是比较受欢迎的网页编辑工具, 在图像处理上, 有功能更强大的 Photoshop, 但是该工具在图像处理上太专业化, 一般只有专业人员才使用该软件。在动画制作工具方面, 有很多的小型动画制作工具, 可以快速制作出网页中常用的动画效果, 如 SwiSH 就是比较受欢迎的一个。

课 后 作 业

1. 填空题

- (1) 常用的网页编辑工具是_____, 它提供了 3 种视图分别是_____、_____、_____。
- (2) 常用的网页图像制作与处理工具是_____, 它是_____化的操作使网页图像的制作与处理简单化。