



中等职业学校计算机技能型
紧缺人才培养规划教材

计算机软件专业

网页制作三合一 实用教程

王爱赅 杜金 郭海 等编著

www.ptpress.com.cn

免费提供
教学资源

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

macromedia

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材
计算机软件专业

网页制作三合一实用教程

王爱赅 杜 金 郭 海 等 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三合一实用教程 / 王爱赅, 杜金, 郭海等编著. —北京: 人民邮电出版社, 2005.6
中等职业学校计算机技能紧缺人才培养规划教材. 计算机软件专业

ISBN 7-115-13286-0

I. 网... II. ①王...②杜...③郭... III. 主页制作—专业学校—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 039538 号

内 容 提 要

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是 Macromedia 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。它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及电脑爱好者的宠爱。本书介绍它们的最新版本: 中文 Dreamweaver MX 2004、中文 Flash MX 2004 和中文 Fireworks MX 2004。

本书具有结构合理、通俗易懂的特点, 在介绍 3 种软件使用方法的同时, 还提供 62 个实例和使用技巧。每章后附有思考与练习。用较少的篇幅提供较多的信息, 采用案例的教学方式是本书的编写原则。

本书适于作为中职中专、高职高专和培训学校相关课程的教材, 也可以作为网页制作爱好者的自学用书。

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材

计算机软件专业

网页制作三合一实用教程

◆ 编 著 王爱赅 杜金 郭海等

责任编辑 滑 玉

执行编辑 王亚娜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.25

字数: 431 千字

2005 年 6 月第 1 版

印数: 3 001—4 500 册

2006 年 7 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-13286-0/TP · 4585

定价: 24.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

中等职业学校计算机技能型紧缺人才培养规划教材

编 委 会

主 任 武马群

副 主 任 韩立樊 吴清平 王晓丹

委 员 (以汉语拼音为序)

陈道波	陈丽敏	韩祖德	李 红	李文刚	李亚平
刘玉山	潘 皓	沈大林	苏永昌	孙振业	谭建伟
王宇昕	向 伟	许成云	詹 虹	张惠珍	张 平
张世民	周越山	朱荣国	朱同庆		

秘 书 张孟玮 赵鹏飞

丛书前言

实施信息化的关键在人才,在我国各行各业都需要大批的各个层次的计算机应用专业人才。在未来几年内,我国经济和社会发展对计算机应用与软件专业初级人才具有很大的需求,而这些人才的培养主要应由中等职业教育来承担。要培养具备综合职业能力和全面素质,直接在生产、服务、技术和管理等第一线工作的技能型人才,必须在课程开发上,从职业岗位技能分析入手,以教材建设推动中等职业教育教学改革,从而提高中等职业教育质量。

人民邮电出版社根据《教育部等七部门关于进一步加强职业教育工作的若干意见》的指示精神,在深入调查研究的基础上,会同企业技术专家、中等职业学校教师、职业教育教研人员按照专业的“培养目标与规格”教学要求进行整体规划设计了本套教材。本套教材以教育部办公厅、信息产业部办公厅联合颁布的“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”为依据,遵循“以全面素质为基础,以职业能力为本位;以企业需求为基本依据,以就业为导向;适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性;以学生为主体,体现教学组织的科学性和灵活性”等技能型紧缺人才培养培训的基本原则。

本套教材适用于中等职业学校计算机及相关专业,按计算机软件、多媒体应用技术、计算机网络技术及应用等3个专业组织编写。在教学内容的编排上,力求着重提高受教育者的职业能力,具备如下特色特点:

(1) 在具备一定的知识系统性和知识完整性的情况下,突出中等职业教育的特点,在写作的过程中把握好“必须”和“足够”这两个“度”。

(2) 任务驱动,项目教学。让学生零距离接触所学知识,拓展学生的职业技能。

(3) 按照中等职业教育的教学规律和学生认知特点讲解各个知识点,选择大量与知识点紧密结合的案例。

(4) 由浅及深,由易到难,循序渐进,通俗易懂,理论与案例制作相结合,实用与技巧相结合。

(5) 注重培养学生的学习兴趣、独立思考能力、创造性和再学习能力。

(6) 适量介绍有关业内的专业知识和案例,使学生学习后可以尽快胜任岗位工作。

为了方便教师教学,我们提供辅助教师教学的“电子教案、习题答案以及模拟考试试卷”,其中部分教材配备为老师教学而提供的多媒体素材库,并发布在人民邮电出版社网站(www.ptpress.com.cn)的下载区中。

随着中等职业教育的深入改革,编写中等职业教育教材始终是一个新课题;我们衷心希望,全国从事中等职业教育的教师与企业技术专家与我们联系,帮助我们加强中等职业教育教材建设,进一步提高教材质量。对于教材中存在的不当之处,恳请广大读者在使用过程中给我们多提宝贵意见。联系方式: zhangmengwei@ptpress.com.cn

编者的话

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是用于网页制作和网站管理的一套软件，本书介绍它们的最新版本——中文 Dreamweaver MX 2004、中文 Flash MX 2004 和中文 Fireworks MX 2004。

Dreamweaver MX 2004 是一种所见即所得的网页编辑器，它提供了一套功能强大的可视化网页设计工具，将世界一流水平的“设计”和“代码”编辑器合二为一。它操作简便，可以使开发人员和设计师能够快速创建代码规范的应用程序。它可以进行多个站点的管理，设置了 HTML 语言编辑器，支持 DHTML 和 CSS，分类提供页面对象，可净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件，可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件，导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像，导入 Flash 动画、按钮和文字，以及编辑动态页面等。

Flash 是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画和电影的软件，用它可以制作出扩展名为.swf 的动画文件，这种文件可以插入 HTML 里，也可以单独成为网页。而且它制作的文件字节量很少，便于网上传输。目前，它代表着网页和多媒体技术发展的方向。

Fireworks 是一个将矢量图形处理和点阵图像处理合二为一的专业化的 Web 图像设计软件，使 Web 制图发生了革命性的变化。它可以导入各种图像文件，可以直接在点阵图像状态和矢量图形状态之间进行切换，编辑后生成 PNG 图像文件，也可以生成其他格式的文件。它还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像，甚至可以编辑整幅的网页，使图形以最简洁的方式在网上淋漓尽致地体现其魅力。

可以将这 3 个软件看成一个整体，它们具有基本相同的设计思想、基本相同的工作环境和操作方法，都可以直接制作网页，只是侧重面不一样。它们之间有着高度的交互性。在掌握了 Dreamweaver MX 2004 的使用方法后，再学习 Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 会感到非常亲切，并可以快速掌握。这 3 个软件均可以在网上免费下载其试用版本。

本书在介绍 3 种软件使用方法的同时，还提供了 62 个实例和使用技巧。本书具有结构合理、通俗易懂的特点。对于想快速掌握这个软件的人员来说，阅读本书无疑是一个很好的选择。

本书主编为沈大林，主要作者有：王爱赅、杜金、郭海、曾昊、魏雪英、曲彭生、朱学亮、沈昕、张晓蕾、肖柠朴、张磊、王浩轩、张伦、关山、董鑫、赵亚辉、李稚平、王玲、崔元如、季明辉、李征、郝侠、马开颜、郭鸿博、杨旭、张铮、刘宇昕、石淳、陈一兵、关点、毕凌云、赵亚辉、胡野红、耿大伟、耿文杰、李强、闵光岳、康生强、刘庆荣、于金霞、李瑞梅、姜树昕和赵艳霞等。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏，书中难免有偏漏和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 在网页中插入文本和图像	1
1.1 Dreamweaver MX 2004 的工作界面和基本操作	1
1.1.1 工作界面	1
1.1.2 文档窗口	2
1.1.3 标尺和网格	4
1.1.4 “属性”栏和“插入”栏	5
1.1.5 面板的常用操作	6
1.1.6 新建、打开、保存和关闭网页文档	7
1.2 建立本地站点和制作第 1 个网页	9
1.2.1 建立本地站点的方法	9
1.2.2 建立本地站点的文件夹和网页文档	10
1.2.3 项目实施	11
1.2.4 项目拓展	14
1. 撤消与重做	14
2. “页面属性”(外观)对话框中其他属性的设置	14
1.3 “Dreamweaver MX 2004 学习天地”网页	14
1.3.1 文本输入	15
1.3.2 文本属性设置	16
1.3.3 项目实施	17
1.3.4 项目拓展	19
1. 列表属性的高级设置	19
2. 文本拼写的检查	20
3. 文本的查找与替换	20
1.4 “星座图片浏览”网页	20
1.4.1 插入和编辑图像	20
1.4.2 图文混排	23
1.4.3 翻转图和拼图	23
1.4.4 项目实施	25
1.4.5 项目拓展	28
1. 使外部软件作为 Dreamweaver 附属图像处理软件	28

2. 利用 Fireworks 优化图像	29
3. 设置配色方案	29
思考与练习	30
第2章 在网页中插入其他对象	31
2.1 “课程表”网页	31
2.1.1 制作简单的表格与调整表格大小	31
2.1.2 表格属性的设置	32
2.1.3 编辑表格	34
2.1.4 项目实施	35
2.1.5 项目拓展	36
1. 在表格中插入对象	36
2. 格式化表格	36
2.2 “版画图像和 Flash 动画浏览”网页	36
2.2.1 插入 Applet	37
2.2.2 插入 Flash 对象和图像查看器	37
2.2.3 项目实施	40
2.2.4 项目拓展	42
1. 插入水平条	42
2. 插入 Fireworks HTML	42
2.3 “随身听世界”网页	43
2.3.1 插入导航条	43
2.3.2 插入时间和插入插件	44
2.3.3 项目实施	45
2.3.4 项目拓展	45
1. 插入 ActiveX	45
2. 插入 Shockwave 影片	46
思考与练习	47
第3章 框架、层与网页布局	48
3.1 “北京建筑浏览”网页	48
3.1.1 创建和编辑框架	48
3.1.2 框架观察器和框架“属性”栏	49
3.1.3 项目实施	50
3.1.4 项目拓展	52
1. 在框架内插入 HTML 文件	52
2. 保存框架集文件和框架分栏中的网页文件	52
3.2 “咨询公司”网页	53
3.2.1 创建层和层的基本操作	53

3.2.2 层属性的设置	55
3.2.3 项目实施	58
3.2.4 项目拓展	58
1. 在层中插入对象	58
2. 转换层为表格	59
3. 转换表格为层	59
3.3 “中国国际人才发展中心”网页	59
3.3.1 “布局”栏中按钮的作用	60
3.3.2 网页布局的调整与设置	60
3.3.3 项目实施	62
3.3.4 项目拓展	63
1. 布局表格和布局单元格菜单	63
2. 间隔图像	63
3. 自动伸展	64
思考与练习	64
第4章 表单和样式表	66
4.1 “计算机设计竞赛参赛人员登记表”网页	66
4.1.1 表单域和插入表单对象的方法	66
4.1.2 表单对象	67
4.1.3 项目实施	70
4.1.4 项目拓展	71
1. 图像域属性的设置	71
2. 隐藏域属性的设置	72
3. 文件域属性的设置	72
4.2 使用样式表网页	72
4.2.1 创建 CSS 样式表	72
4.2.2 定义 CSS 样式表	73
4.2.3 应用 CSS 样式	76
4.2.4 项目实施	77
4.2.5 项目拓展	79
1. “新建 CSS 样式”对话框中一些选项的含义	79
2. 定义扩展属性中的滤镜效果	79
思考与练习	80
第5章 时间轴、行为和命令	81
5.1 “有移动文字和广告图像”网页	81
5.1.1 “时间轴”面板	81
5.1.2 动画制作	82

5.1.3 项目实施	84
5.1.4 项目拓展	85
1. 动画的更名	85
2. 动画的删除	85
3. 动画的复制	85
4. 动画的移动	85
5.2 “交替变化图像”网页	85
5.2.1 行为控制器	86
5.2.2 动作设置	88
5.2.3 项目实施	89
5.2.4 项目拓展	91
1. 什么是行为、动作和事件	91
2. “打开浏览器窗口”动作	91
3. 时间轴	92
5.3 “图像链接翻转”网页	92
5.3.1 “设置导航栏图像”行为	92
5.3.2 “交换图像”和“恢复交换图像”行为	94
5.3.3 项目实施	94
5.3.4 项目拓展	96
1. 预先载入图像	96
2. 控制 Shockwave 或 Flash	96
3. 转到 URL	97
5.4 “弹出菜单”网页	97
5.4.1 “拖动层”和“显示-隐藏层”行为	97
5.4.2 “跳转菜单”和“跳转菜单开始按钮”行为	98
5.4.3 项目实施	99
5.4.4 项目拓展	100
1. “历史记录”面板	100
2. 利用“历史记录”面板自定义命令	101
3. 记录鼠标操作	101
思考与练习	101
第6章 站点管理、模板与库	103
6.1 检查“我的第1个站点”站点中的链接	103
6.1.1 编辑站点和站点视图设置	103
6.1.2 “文件”面板和“站点”窗口	104
6.1.3 文字或图像的链接	105
6.1.4 建立映射图与 HTML 文件的链接	108
6.1.5 建立其他链接	109

6.1.6 项目实施	110
6.1.7 项目拓展	111
1. 自动检查链接	111
2. 批量替换链接	111
3. 查找与替换	112
4. 检查每个页面下载的时间	113
5. 使用浏览器预览	113
6. 浏览器检查错误	114
6.2 “行在线”网站	114
6.2.1 创建模板	114
6.2.2 使用模板创建新网页	116
6.2.3 “资源”面板	117
6.2.4 库	118
6.2.5 项目实施	119
6.2.6 项目拓展	122
1. 自动更新修改模板	122
2. 手动更新修改模板	122
3. 将页面与模板分离	122
4. 输出没有模板标记的站点	122
5. 将 HTML 标记属性设置为可编辑	122
6.3 发布“行在线”网站	123
6.3.1 申请主页空间	123
6.3.2 定义服务器信息	124
6.3.3 项目实施	125
6.3.4 项目拓展	126
1. 对网站进行更新	126
2. 申请计数器	126
思考与练习	127
第7章 中文 Flash MX 2004 基础	128
7.1 中文 Flash MX 2004 的工作界面	128
7.1.1 面板和工作界面的调整	128
7.1.2 主要工具栏和工具箱	130
7.1.3 舞台工作区和场景	131
7.1.4 时间轴	134
7.1.5 元件、实例和库	136
7.2 创建第 1 个 Flash 影片	138
7.2.1 导入外部素材和输入文本	138
7.2.2 选取对象	141

7.2.3 移动、复制、删除对象和调整一般对象	142
7.2.4 改变对象的形状	143
7.2.5 项目实施	144
7.2.6 项目拓展	147
1. 播放 Flash 动画	147
2. 保存、打开与关闭 Flash 动画	147
3. 改变显示方式	148
4. 导出 Flash 产品	148
5. 发布 Flash 产品	148
思考与练习	149
第 8 章 创建和编辑对象	150
8.1 “欢庆春节”彩珠文字	150
8.1.1 线属性的设置	150
8.1.2 填充属性的设置	152
8.1.3 项目实施	154
8.1.4 项目拓展	155
1. “混色器”面板的菜单的作用	155
2. “颜色样本”面板的菜单的作用	155
8.2 青竹圆月	156
8.2.1 线条和铅笔工具绘图方法	156
8.2.2 钢笔工具绘图方法	156
8.2.3 椭圆、矩形和多角星形工具绘图方法	157
8.2.4 项目实施	158
8.2.5 项目拓展	161
1. 部分选取工具	161
2. 刷子工具绘图方法	162
8.3 自转光环	163
8.3.1 改变图形形状	163
8.3.2 橡皮擦工具	163
8.3.3 精确调整对象的位置与大小	164
8.3.4 项目实施	165
8.3.5 项目拓展	167
1. 优化曲线的定义	167
2. 优化曲线的操作方法	167
8.4 娱乐天地	167
8.4.1 墨水瓶、颜料桶和滴管工具	167
8.4.2 填充变形工具的使用方法	168
8.4.3 项目实施	169

8.4.4 项目拓展	172
1. 组合	172
2. 多个对象的层次排列	172
3. 多个对象的对齐	172
4. 多个对象分散到层	173
8.5 转圈文字	173
8.5.1 对象变形	173
8.5.2 精确调整对象的形状	174
8.5.3 项目实现	175
8.5.4 项目拓展	178
1. 精确调整对象的缩放比例和旋转角度	178
2. 90 度旋转对象	178
3. 翻转对象	178
思考与练习	178
第 9 章 简单动画制作	180
9.1 转圈的模拟指针钟	180
9.1.1 制作 Flash 动画的基本常识与基本操作	180
9.1.2 动作动画的制作	181
9.1.3 项目实现	182
9.1.4 项目拓展	185
1. “跷跷板”动画	185
2. “翻页图画”动画	187
9.2 XYZ 变换	188
9.2.1 形状动画的制作	188
9.2.2 改进形状动画的效果	189
9.2.3 项目实现	190
9.2.4 项目拓展	191
1. 选择帧	191
2. 移动帧、复制帧和调整过渡帧的数量	191
3. 插入帧和删除帧	192
4. 转换为关键帧和动画反向播放	192
5. “弹性地面”动画	192
9.3 移动的电影文字	193
9.3.1 引导层和遮罩层	193
9.3.2 图层关联和图层属性的设置	195
9.3.3 项目实现	196
9.3.4 项目拓展	199
1. “探照灯光”动画	199

2. “过山车”动画	200
9.4 时间轴特效动画	204
9.4.1 时间轴特效的使用	204
9.4.2 编辑图层	205
9.4.3 项目实现	206
9.4.4 项目拓展	207
1. 插入图层文件夹	207
2. “图像切换”动画	208
9.5 可控制的自转地球和自转光环	210
9.5.1 创建图形元件和影片剪辑元件	210
9.5.2 创建按钮元件	211
9.5.3 项目实现	212
9.5.4 项目拓展	214
1. 编辑元件	214
2. 编辑实例	215
3. 实例类型的转换	216
思考与练习	217
第10章 交互动画制作	220
10.1 图像浏览器	220
10.1.1 “动作”面板	220
10.1.2 设置事件与动作	223
10.1.3 时间轴控制全局函数	223
10.1.4 项目实现	224
10.1.5 项目拓展	225
1. 设置按钮事件、按键事件与动作	225
2. 设置影片剪辑元件的事件与动作	226
10.2 变化的文字	227
10.2.1 常量、变量、运算符和表达式	227
10.2.2 文本变量	229
10.2.3 分支和循环语句	230
10.2.4 项目实现	231
10.2.5 项目拓展	233
1. tellTarget 函数	233
2. with 函数	233
10.3 跟随鼠标移动的动画	234
10.3.1 层次结构和目标路径	234
10.3.2 影片剪辑控制全局函数	236
10.3.3 项目实现	237

10.3.4 项目拓展	239
1. getURL 函数	239
2. loadMovie 函数	239
3. loadVariables 函数	240
思考与练习	240
第 11 章 Fireworks MX 2004 基础	242
11.1 Fireworks MX 2004 简介	242
11.1.1 欢迎窗口	243
11.1.2 主要工具栏、“修改”工具栏和工具箱	243
11.1.3 文档窗口	244
11.1.4 文档的操作	245
11.1.5 改变文档的显示属性	248
11.2 “要快乐就跟我来”图像	249
11.2.1 绘制路径和路径的属性设置	249
11.2.2 几何图形与填充属性	251
11.2.3 应用样式和应用效果	252
11.2.4 对象的排列、对齐和组合	253
11.2.5 输入文本与文本编辑	253
11.2.6 项目实现	254
11.2.7 项目拓展	255
1. 文本路径	255
2. 编辑文本路径	255
11.3 “艺术相框”图像	255
11.3.1 滤镜	255
11.3.2 调整图像的色调	255
11.3.3 调整亮度、对比度、色相和饱和度	257
11.3.4 增加杂点和图像的负片效果	257
11.3.5 模糊与锐化图像	257
11.3.6 转换为 Alpha 和查找图像边界	258
11.3.7 项目实现	258
11.3.8 项目拓展	259
1. 层的基本概念	259
2. “层”面板和添加新层	259
3. 编辑层	259
4. 显示/隐藏层和锁定/解锁层	260
5. 蒙版层和共享层	260
6. 新建位图图像	260
思考与练习	260

第12章 动画、按钮和其他操作	261
12.1 “悬停按钮菜单”网页	261
12.1.1 蒙版技术和创建位图的选区	261
12.1.2 创建和编辑切片	263
12.1.3 项目实现	264
12.1.4 项目拓展	266
1. 添加状态栏文本行为	266
2. 添加导航栏行为	266
3. 简单图像变换实例	267
4. 弹出菜单	268
12.2 “游泳卡通人”动画	269
12.2.1 创建按钮和按钮编辑器	269
12.2.2 编辑按钮和按钮的链接导出按钮	271
12.2.3 复制按钮和导出按钮	271
12.2.4 项目实现	272
12.2.5 项目拓展	273
1. 创建热点和编辑热区	273
2. 热区链接地址	274
3. 导出热区文件	274
思考与练习	274

1.1 Dreamweaver MX 2004 的工作界面和基本操作

1.1.1 工作界面

1. 选择工作界面的类型

第一次运行 Dreamweaver MX 2004 后, 会弹出“工作区设置”对话框, 如图 1-1-1 所示, 可以看出, Dreamweaver MX 2004 提供了两种工作区布局(也叫工作界面)。选中某一种工作区名称的单选按钮, 再单击“确定”按钮, 即可进入相应的工作区。

如果要更改工作区设置, 可以进行如下的操作。

(1) 单击“编辑”→“首选参数”菜单命令, 弹出“首选参数”对话框。单击该对话框左边“分类”栏中的“常规”选项。

(2) 再单击“首选参数”对话框内右边栏中的“更改工作区”按钮, 即可弹出如图 1-1-1 所示的“工作区设置”对话框。此时可以重选 Dreamweaver MX 2004 的工作区。

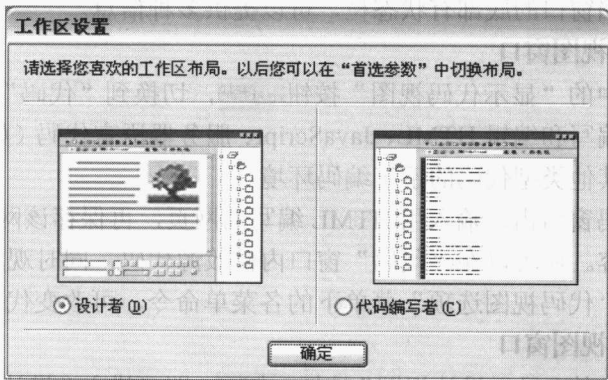


图 1-1-1 “工作区设置”对话框

(3) 重新启动 Dreamweaver MX 2004 后, 就可以更换 Dreamweaver MX 2004 的工作区。

2. Dreamweaver MX 2004 的工作界面

采用“设计者”风格的 Dreamweaver MX 2004 的工作界面如图 1-1-2 所示。

由图 1-1-2 可知, Dreamweaver MX 2004 的工作区主要由标题栏、菜单栏、文档窗口、状态栏、“插入”栏、文档工具栏、标准工具栏和“属性”栏等组成。单击“查看”→“工具栏”→“××”菜单命令, 可打开或关闭“插入”栏、标准工具栏或文档工具栏。单击“窗口”