

全能培训



网页设计与网站建设教程

WEB

《全能培训》编委会 主编
万雷 荣力 谢华 编著



版集团·四川电子音像出版中心

目 录

网页设计与网站建设教程 知识篇

第1章 网页设计基础知识

学习目的	2
本章要点	2
课堂讲解	2
1.1 网页设计概述	3
1.1.1 认识 Internet	3
1.1.2 WWW 的由来和工作原理	3
1.1.3 HTML 与最简单的网页	4
1.1.4 网页常用术语	4
1.2 流行网页制作技术简介	5
1.3 使用合适的网页制作工具	7
1.3.1 常见网页制作工具的比较	7
1.3.2 纵横天下的网页设计三剑客	9
1.3.3 运行三剑客的系统要求	10
案例制作	11
案例制作 1: 如何制作一个简单的网页	11
本章小结	13
课后习题	14

第2章 网站建设的基本操作

学习目的	16
本章要点	16
课堂讲解	16
2.1 网站建设前应做的准备	17
2.1.1 个人建站的前期准备工作	17
2.1.2 企业建站的建议	18
2.2 如何设计站点	18
2.2.1 站点的分类	18

2.2.2 如何规划站点的色彩和设计风格	18
2.2.3 如何布局页面	22
2.3 如何建立企业网站	26
2.3.1 域名的设计与申请	26
2.3.2 信息发布	27
2.4 如何建立个人网站	28
2.4.1 如何选择免费域名	28
2.4.2 如何选择空间和域名	29
2.4.3 如何规划站点	29
2.4.4 如何规划目录	29
案例制作	30
案例制作 1: 如何申请个人免费域名	30
本章小结	32
课后习题	32

网页设计与网站建设教程 精通篇

第 3 章 Flash MX 2004 功能介绍与使用

学习目的	34
本章要点	34
课堂讲解	34
3.1 Flash 网页设计的基本术语	35
3.2 Flash MX 2004 基础和工作环境	36
3.3 如何使用 Flash MX 2004 制作图形	38
3.3.1 直线工具	39
3.3.2 矩形工具	40
3.3.3 铅笔工具和钢笔工具	41
3.3.4 填充工具	42
3.3.5 文本工具	43
3.3.6 橡皮擦工具	44
3.4 如何使用 Flash MX 2004 创建动画	44
3.4.1 创建动画并设置属性	44
3.4.2 Flash MX 2004 动画的创建	45
3.5 如何在动画中添加交互语句	47
3.5.1 动作面板	47

3.5.2 常用交互语句	47
案例制作	52
案例制作 1——如何制作一个简单的网页动画	52
案例制作 2——Flash MX 2004 分布式复制残影效果	54
本章小结	55
课后习题	55

第 4 章 Flash MX 2004 网页设计与动画制作

学习目的	58
本章要点	58
课堂讲解	58
4.1 如何使用 Flash MX 2004 制作网页	59
4.1.1 Flash MX 2004 的文件导入	59
4.1.2 位图转化为矢量图	60
4.1.3 Flash Banner 的制作	61
4.1.4 案例制作 1: 导入 Fireworks MX 2004 的作品	61
4.2 如何使用 Flash MX 2004 制作动画	63
4.2.1 制作运动渐变动画	63
4.2.2 制作形状渐变动画	65
4.2.3 案例制作 2: 制作一个动态按钮	70
4.3 添加声音	72
4.3.1 编辑声音	72
4.3.2 调整声音的播放范围	73
4.3.3 声音音量的控制	74
4.3.4 音效的控制方法	75
4.3.5 案例制作 3: 在动画中添加声音	75
4.3.6 案例制作 4: 使用 Flash 制作文字的淡出效果	77
4.3.7 案例制作 5: 使用 Flash 制作网页游戏	80
4.3.8 案例制作 6: Flash 动画作品的测试和发布	84
案例赏析	87
4.4 案例赏析 1: 《Dangerous》	87
4.4.1 构思	89
4.4.2 导入 MAYA 渲染运动背景画面	90
4.4.3 制作边框	91
4.4.4 制作运动门	92
4.4.5 案例小结	93

4.5 案例赏析 2:《拳皇百道 3》	93
4.5.1 构思	94
4.5.2 时间掐算与帧频	95
4.5.3 制作人物动作	95
4.5.4 将人物导入场景	98
4.5.5 制做背景	100
4.5.6 声音处理	102
4.5.7 合成	103
4.5.8 导出影片	108
案例小节	109
本章小节	110
课后习题	110

第 5 章 Dreamweaver MX 2004 功能介绍与使用

学习目的	112
本章要点	112
课堂讲解	112
5.1 Dreamweaver MX 2004 基础	113
5.1.1 网页建站初步	114
5.1.2 定义一个本地站点	114
5.1.3 如何新建一个网页	116
5.2 添加网页内容	118
5.2.1 插入图像	118
5.2.2 插入超链接	119
5.3 用表格布局页面	119
5.3.1 添加表格	120
5.3.2 设置表格属性	120
5.3.3 设置单元格属性	121
5.3.4 添加、删除行或列	122
5.3.5 合并单元格	122
5.3.6 嵌套表格	122
5.4 框架的应用	123
5.4.1 创建框架	123
5.4.2 保存框架和框架集文件	124
5.4.3 设置框架与框架集属性	125
5.5 层的运用	126

5.5.1 插入层	126
5.5.2 设置层属性	127
5.5.3 嵌套层	128
5.5.4 层的编辑	129
5.5.5 表格与层的转换	130
5.6 利用模板制作网页	132
5.6.1 模板的定义	132
5.6.2 建立模板	133
5.6.3 设置模板可编辑区	134
5.6.4 更新模板文档	135
5.6.5 模板的应用	137
5.7 CSS 样式的使用	138
5.7.1 创建 CSS 样式	138
5.7.2 应用 CSS 样式	140
5.8 编辑 CSS 样式表	140
5.8.1 编辑任意类型的 CSS 样式	140
5.8.2 重制 CSS 样式	141
5.9 定制 CSS 样式的格式	142
5.9.1 设置类型格式	142
5.9.2 设置 CSS 样式背景格式	142
5.9.3 设置 CSS 样式区块格式	143
5.10 动态网页技术	144
5.10.1 使用 JavaScript 行为	144
案例制作	145
案例制作 1: 用 Dreamweaver 制作一个网站首页	145
本章小节	150
课后习题	150

第 6 章 Dreamweaver 网页制作与站点发布

学习目的	152
本章要点	152
课堂讲解	152
6.1 在网页中插入媒体	152
6.1.1 插入 Flash	153
6.1.2 插入 Flash 按钮	154
6.1.3 插入 Flash 文本	155

6.1.4 插入声音	156
6.1.5 添加导航条	157
6.1.6 添加表单对象	159
6.2 Dreamweaver 站点测试	165
6.2.1 测试链接	165
6.2.2 测试兼容性	167
6.2.3 测试下载速度	168
6.3 上传与下载网页	169
6.3.1 站点管理进行上传与下载	169
6.3.2 使用 FTP 工具进行上传与下载	170
案例制作	174
案例制作 1: Dreamweaver 的远程站点管理与维护	174
本章小节	176
课后习题	176

第 7 章 Fireworks MX 2004 功能介绍与使用

学习目的	178
本章要点	178
课堂讲解	178
7.1 Fireworks MX 2004 基础	179
7.1.1 创建文档	180
7.1.2 修改文档属性	181
7.1.3 绘制图像	183
7.2 Fireworks MX 2004 图形图像处理	185
7.2.1 在属性面板中设置填充效果	185
7.2.2 设置边框效果	187
7.2.3 改变矢量图路径	188
7.2.4 修改矢量图	189
7.3 Fireworks MX 2004 文本处理	191
7.4 Fireworks MX 2004 的样式	192
7.5 Fireworks MX 2004 层与蒙版	193
7.5.1 图层的使用	193
7.5.2 删除图层	194
7.5.3 调整层中的顺序	194
7.6 Fireworks 热区与优化图像	194
7.6.1 应用热区	194

7.6.2 应用切片	196
7.6.3 创建切片交互	197
7.6.4 优化图像	198
7.6.5 导出图像	200
案例制作	201
案例制作 1: 利用位图工具和矢量工具制作夜空的星星	201
案例制作 2: 用 Fireworks MX 2004 制作一个网页	205
本章小节	208
课后习题	208

第 8 章 Fireworks MX 2004 高级应用

学习目的	210
本章要点	210
课堂讲解	210
8.1 Fireworks MX 2004 的自动操作	211
8.1.1 创建命令	211
8.1.2 使用命令	211
8.2 相片红眼消除	212
8.3 色彩替换	213
8.3.1 参数介绍	213
8.3.2 实例演示	214
8.4 Fireworks MX 2004 滤镜和特效	215
8.4.1 模糊处理	215
8.4.2 调整颜色	217
8.4.3 锐化	218
8.4.4 杂点	219
8.4.5 Eye Candy 4000	219
8.4.6 Allien Skin Splat	220
案例制作	220
案例制作 1: 用 Fireworks MX 2004 制作水滴	220
案例制作 2: 制作立体效果的网纹字	222
案例制作 3: 制作一个立体水晶效果的星星	224
本章小节	227
课后习题	227

第9章 网站综合开发

学习目的	230
本章要点	230
课堂讲解	230
9.1 网站的规划	230
9.1.1 设计网站的整体风格	231
9.1.2 设计网站要考虑的几个因素	231
9.2 网站的设计	232
9.2.1 网站设计的前期工作	232
9.2.2 网页设计流程	237
9.2.3 网站设计的误区	238
9.3 网站的维护	239
9.3.1 网站服务器的维护	239
9.3.2 网站日志文件管理	240
9.3.3 备份网站内容	240
9.4 网站的要素	241
9.4.1 文字与图片	241
9.4.2 动画	241
9.4.3 音乐	241
9.4.4 视频影像	242
9.4.5 搜索功能	242
9.4.6 留言版、论坛及聊天室	242
9.4.7 提交表单	242
9.4.8 网页程序	242
9.5 商业网站设计主要原则	242
9.5.1 总体设计方案主题鲜明	243
9.5.2 网站的版式设计	243
9.5.3 色彩在网页设计中的作用	243
9.5.4 网页形式与内容相统一	244
9.5.5 三维空间的构成和虚拟现实	244
9.5.6 多媒体功能的利用	245
9.5.7 网站测试和改进	245
9.5.8 内容更新与沟通	245

9.5.9 合理运用新技术	245
9.6 网站设计实例分析	245
9.7 网站的推广	249
本章小节	252
课后习题	252

第 10 章 附录

10.1 附录 1: Macromedia 网页设计师考试大纲	254
10.1.1 Macromedia Web 设计师介绍	254
10.1.2 Macromedia Web 开发工程师介绍	255
10.1.3 Macromedia 互动多媒体工程师介绍	256
10.2 附录 2: 国内著名网页设计站点介绍	257

第1章 绪论

1.1 网站建设概述

网页设计与网站建设教程 知识篇

第1章 绪论

1.1 网站建设概述

1.2 网站建设流程

01

第1章 网页设计基础知识

学习目的

- 了解网页基础知识
- 网页制作技术简介
- 学习如何布局页面

本章要点

- 网页设计概述
- 流行网页制作技术简介
- 使用适合的网页制作工具

课堂讲解

互联网是一个庞大的信息数据库，所有的信息发布都要通过网页来完成。通过本书，我们将逐步讲解网页设计理念和网络建站的技术，并学习开发工具 Macromedia Studio 2004 的详细运用。在后面的章节中，我们将陆续学习 Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 的相关知识，并以案例赏析和案例制作来讲解具体操作步骤和方法。希望读者在读完本书后能够有所收获。

本章在熟悉网页制作基本概念的基础上，讨论如何设计好一个页面，全面总结网页设计的基础知识、流行理念与建站的基本原则。

这里主要介绍网页设计中的一些基础知识,包括互联网的一些基本概念,网页中常用的一些术语等等。

Internet 是一个全球性的计算机互联网络，它把世界各地不同地区不同规模不同硬件结构的计算机子网络连接在一起，所以大家又称它为“国际互联网”、“因特网”、“网际网”等。

Internet 中包含海量的信息,并且不断更新,在不加密的情况下,这些信息都可为网络中的所有人共享。Internet 的发展,极大地提高了信息存储、流通、利用的效率,从而最大限度地扩充了人类掌握和利用信息的能力。Internet 本身不过是一个硬件体系,但它具有广阔的应用领域,如网页浏览、电子邮件、文件传输、电子商务、远程教育与服务、网络电话与电影、网络聊天等等。

WWW 即 World Wide Web 的简称,指万维网。它把许多分立包含信息的页面通过链接相连,当许多页面都彼此相连后,就形成一个巨大的信息网。通过 WWW 的页面进行浏览,是 Internet 上当今应用最广泛的信息获取方式。

在 Internet 诞生之后相当一段时间内，它的应用都只限于少数专业人士之间，其原因就在于当时在网络中获取信息的操作非常繁琐，需要复杂的指令和参数，而且可以获取的信息种类也很贫乏，因此大多数人都被拒之门外。

时代的发展需要一种简单易行、界面友好的资源访问方式,于是 WWW 应运而生。WWW 采用了客户/服务器结构。浏览器是客户端,发送各种信息处理的请求;服务器端是整理和储存各种 WWW 资源的中心,它响应客户端的请求,并将客户所需的信息传送到互联网上。

为了访问网络上的各种信息，需要为各种资源的地址配备统一的命名规则体系，即 URI (Universal Resource Identifier) 通用资源标识。WWW 网络上的所有资源都有用 URI 表示的地址。在浏览器中，人们通常通过 URL (Uniform Resource Locator) 来指向这些资源并打开它。

计算机之间的通信需要特定的传输协议，如文件传输需要 FTP 协议等。在 WWW 应用中，客户端和服务端就是通过 HTTP (Hyper Text Transfer Protocol, 超文本传输协议)，在不断的会话过程中实现信息传输的。

但是并非大家都使用同一种计算机和操作系统，事实上并存有 Windows 2000/NT/XP/2003、UNIX、Linux、Macintosh 等等多种系统。如何才能保证 WWW 服务器上的相同信息在不同的客户机上表现出相同且正确的浏览结果呢？于是各种类型机器都能解读的描述语言诞生了，这就是 HTML——超文本标记语言。

1.1.3 HTML 与最简单的网页

HTML (Hyper Text Markup Language) 利用许多标识符来描述网页的布局、网页中的各种资源对象（如文字、表格、图像、声音等等）和各对象之间的关系。它只是利用标记来描述，而不是一种传统意义上的编程语言，需要经过各种客户端的浏览器解释后才能显示。由于它的全球统一特性，使其在不同的浏览器和操作系统平台上都能够有良好的表现。

每一个网页，实际上就是各种资源对象的集合，以及说明它们内部组织关系的 HTML 文档。这些内容在浏览时被下载到客户端机器上，并由浏览器重新组合而看到相应的页面。HTML 文档是纯文本的，可用任何编辑器产生，但是因为其中标记语法众多，所以就有了许多网页制作工具，以协助 HTML 代码的快速编写。

HTML 并非深不可测，其结构是很容易理解的，只是参数较多而已。但在 HTML 文档中插入 JavaScript、VBScript 等程序脚本内容，就相对复杂一些。而借助网页制作工具，有时可以免去编写程序脚本的麻烦而迅速达到想要的页面效果。不过，要想更好地掌握网页制作技术，还是应该学会直接编写这些脚本程序。

1.1.4 网页常用术语

在进行网页设计之前，需要掌握一些网页设计常用术语，如域名、站点、超级链接、导航条、表单及发布等，以下对这些术语逐一做简单介绍。

1、域名

域名就是一个网站的网址，如新浪的网址 www.sina.com.cn，就是一个域名。

域名是由固定的网络域名管理组织在全球进行统一管理的，要获取域名需要到各地的网络管理机构进行申请。申请域名后，无论在哪里，只要在与 Internet 相连的浏览器的地址栏中输入域名即可登录相应的网站。

2、超级链接

超级链接是指将一个网站中的不同页面链接起来的功能。在网上浏览时单击一个文本、图片等就能跳转到与之相关的页面，这些文本、图片即是超级链接的表现形式。

导航条即相当于一个网站的目录, 导航条通过超级链接与各个站点或网页链接。无论浏览到何处, 单击导航条即可回到起点, 因此导航条相当于网上浏览的指路航标。

站点可以大到一个网站，小到一个网页，它是一个构建在网络上、具有独立名称的逻辑上的独立体。

表单是用于申请或提交某些信息而填写的交互网页。如申请邮箱、短信申请等在网上填写的各个页面即是一个一个的表单。

将制作好的网页上传到网上的过程即是发布。

网络的发展日新月异,新兴的网络技术也层出不穷。下面简单介绍常见的网页制作技术。

HTML 是 Hyper Text Markup Language (超文本标识语言) 的简称, 用来创建可以为运行于不同硬件和操作系统平台上的应用软件所理解的文档。目前通行的标准是 1998 年发布的 HTML 4.0, 比之 3.2 版本的标准, 它扩展了 CSS (样式表)、Script (脚本语言)、Frame (框架结构) 等全新的功能。

ASP 的全称是 Active Server Pages(动态服务器主页), 它可以利用 VB Script 或 Java Script 等脚本语言来设计, 主要用于客户端与服务端端的交互通讯, 包括网络数据库的查询与管理等。其工作原理是客户端发出浏览请求的时候, 服务器自动将 ASP 的程序码解释为标准 HTML 格式的网页内容后再发送到客户端浏览器上显示出来。因为是微软提出的标准, 所以如果服务器使用的不是 Windows 操作系统, 就必须安装一些服务器软件才能提供支持 ASP 的服务。

CGI 全称为 Common Gateway Interface (公共网关接口 CGI), 它是一种编程标准, 它规

定了 Web 服务器调用其他可执行程序（CGI 程序）的接口协议标准。与 ASP 一样，CGI 程序通过读取使用者的输入请求从而产生 HTML 网页。CGI 程序可以用任何程序设计语言编写，如 Shell、Perl、C、Java 等，其中最流行的是 Perl。CGI 程序通常用于查询、搜索或其他的一些交互式的应用，CGI 在每接受一个请求的时候会重复运行程序，占用大量的服务器资源，其运行效率低于 ASP、PHP 等。

3、PHP

PHP 是 Hypertext Preprocessor(超文本预处理器)的缩写，在大多数 Unix 平台，GUN/Linux 和微软 Windows 平台上均可以运行，运行效率比 CGI 要高，并且 PHP 是完全免费的。读者可以从 PHP 官方站点 (<http://www.php.net>) 自由下载。

4、VRML

VRML 是 Virtual Reality Modeling Language（虚拟现实描述模型语言）的缩写。是用于描述三维物体及其连结的网页格式的语言，用户可在三维虚拟现实场景中实时漫游，VRML2.0 在漫游过程中还可能受到重力和碰撞的影响，并可和物体产生交互动作，选择不同视角等。

5、Java

Java 语言是由 Sun 公司开发的一种编程语言，利用 Java 编成的小程序叫做 Java Applet。使用它可在各式各样不同种机器、不同种操作平台的网络环境中开发软件。而且，不论你使用的是哪一种 WWW 浏览器、哪一种计算机、哪一种操作系统，只要 WWW 浏览器上面注明了“支持 Java”，你就可以看到生动的主页。

当初 Java 面世的时候，曾经轰动一时，被认为将会成为 Internet 应用的主要开发语言，但今天，Java 大势已去，原因是 Java 存在客户端的编译运行速度慢，资源消耗大等致命的弱点，再由于 Flash 动画的出现，Java 动画特效方面的地位也一落千丈。现在 Java 多用于服务器端及一些复杂的客户端程序的编写。

6、Java Script 和 VB Script

Java Script 和 VB Script 都是脚本语言，编写容易，不需要太多的编程经验。它们都是通过嵌入或整合在标准 HTML 语言中实现的，即时编译是它的一大特点，即 Java Script 程序被直接加入 HTML 文档里，当浏览器读取到 HTML 文件中 Java Script 程序，就立即解释并执行有关的操作，无需编译器，其运行速度比 Java Applet 要快得多。

现在，Java Script 与 VB Script 脚本已经成为实现动态网页不可或缺的元素，大家经常在网上看到的动态按钮、滚动字幕，大多数都是使用 JavaScript 技术制作的。

7、CSS

CSS 是 Cascading Style Sheets (层叠样式表) 的缩写, 与 HTML 一样也是一种标记语言, 甚至很多属性都来源于 HTML, 而它们也常被嵌入或者直接加入 HTML 中。利用 CSS 技术, 可以有效地对页面的布局、字体、颜色、背景、浏览效果、简单滤镜效果及其他效果进行有效的控制。只要对相应的代码做一些简单的修改, 就可以改变同一页面的不同部分或者页数不同的网页的外观和格式, 例如改变浏览器滚动条的颜色等。

8、DHTML

DHTML 的全称为 Dynamic HTML (动态超文本), 即我们常说的动态 HTML。很多人都误会 DHTML 是一种语言, 其实 DHTML 仅仅是一个概念——通过各种技术的综合发展而得以实现的概念。这些技术包括 JavaScript、VBScript、DOM (Document Object Model 文件目标模块)、Layers (层) 和 CSS 等。DHTML 的目的在于加强网页的交互性, 在本地对用户的操作做一些实时处理, 从而缩短用户响应时间, 也可使网页的界面更丰富多变, 更容易地实现页面设计者的构思。

1.3 使用合适的网页制作工具

与网页制作相关的工具和方法很多, 有网页编制的, 有图像处理的, 有编写程序的, 有优化管理的, 如 Homesite、FrontPage、Dreamweaver、Photoshop、Xara Web Style、Fireworks、Freehand、Flash、Ulead GIF Animator、Java script Editor、Ualtr DEV、Inter DEV……数不胜数。

1.3.1 常见网页制作工具的比较

这里我们只讨论网页制作工具, Dreamwaver、Netscape Navigator Golden、FrontPage、Hotdog、Homesite、Webedit 等都是不错的网页制作软件, 它们各具特色, 比如 Hotdog 专业版附有一些 Java 及 ActiveX 的程序, 可以制作特殊效果的主页, 一些程序员出身的设计者则可能选择更符合他们习惯的 Homesite、Hotdog 等。

这些网页制作软件以往的版本曾分为两大阵营, 一派偏重于图形界面, 追求所见即所得地“搭建”网页, 如 Netscape、Navigator、Golden、FrontPage 等; 一派偏重于直接编写代码, 如 Hotdog、Homesite 等。但随着网络的不断普及, 两大阵营之间也不断融合, 大部分制作软件都已兼具图形和文本两种编辑方式。

现在国内最风靡的网页制作软件是 FrontPage 和 Dreamweaver。总体上看, FrontPage 更适合于初学者, 而 Dreamweaver 更适合熟练人士和专业人士。为何如此说呢? 只要比较一下