

中等职业学校计算机系列教材
zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

网页设计与制作

(第二版)

田博文 编著



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

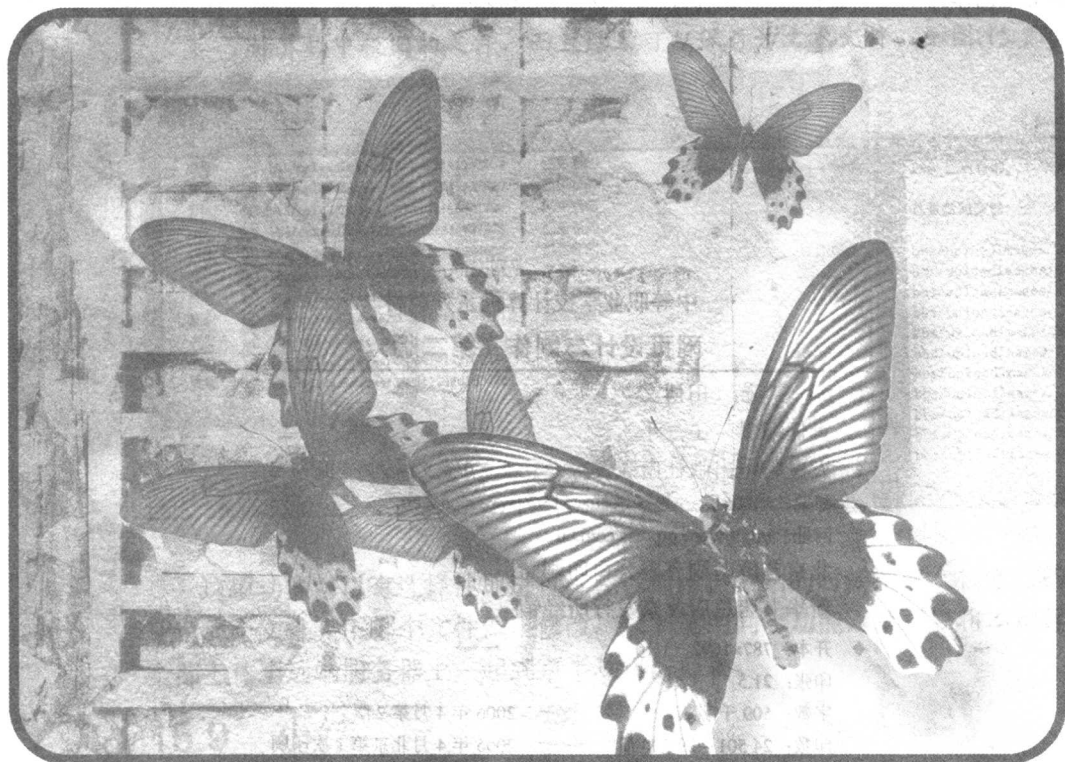
中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

网页设计与制作

(第二版)

田博文 编著



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作 / 田博文编著. —2 版. —北京: 人民邮电出版社, 2006.4
(中等职业学校计算机系列教材)

ISBN 7-115-14488-5

I. 网... II. 田... 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 (2006) 第 023391 号

内 容 提 要

本书主要介绍 Dreamweaver MX 2004 中文版的基本功能, 详细地介绍在网页中插入文本、图像、链接和表单等基本元素的方法和技巧, 并结合实例讲解如何运用 CSS 样式对网页各元素进行控制和美化, 如何运用表格、框架和层等工具对网页进行精致的排版、布局, 如何插入多媒体视频, 如何使用行为功能, 如何使用模板和库来制作网页以及如何使用各种代码编辑器来编辑源代码等, 最后还讲解如何上传网页及网站的维护技巧。另外, 本书还介绍 Flash MX 2004 的基本功能和用法, 使读者能够利用 Flash MX 2004 来创建基本的图形和动画作品。在图像处理方面, 本书还介绍 Fireworks MX 2004 中一些常用的图像处理技术, 基本满足网页制作方面的需求。

本书适合作为中等职业学校“网页设计与制作”课程的教材, 也可以作为网页设计爱好者的入门读物。

中等职业学校计算机系列教材

网页设计与制作 (第二版)

-
- ◆ 编 著 田博文
责任编辑 王 平
 - ◆ 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>
北京艺辉印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21.5
字数: 509 千字 2006 年 4 月第 2 版
印数: 24 501—29 500 册 2006 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14488-5/TP · 5218

定价: 28.00 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系列教材编委会

主 任： 吴文虎

副主任： 马 騄 向 伟 吴必尊 吴玉琨

吴甚其 周察金 梁金强

委 员： 王计多 龙天才 石京学 任 毅 刘玉山

刘载兴 刘晓章 汪建华 何文生 何长健

余汉丽 吴振峰 张孝剑 张 平 张 霆

张 琛 李 红 李任春 李智伟 李 明

李慧中 杨代行 杨国新 杨速章 苏 清

邹 铃 陈 浩 陈 勃 陈禹甸 陈健勇

陈道波 房志刚 林 光 侯穗萍 胡爱毛

郭红彬 税启兵 蒲少琴 赖伟忠 戴文兵

秘 书： 张孟玮 王 平

本书编委： 刘玉英 余杰浩 张 勇 杨速章 杨 琛

肖维明 陈禹甸 周 勇 罗瑞生 姚 跃

洪光英 赵湘民 高 凯 高建华 彭 钧

税启兵

序

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位于“具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者和初中级专门人才”。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要；是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。在编写过程中，我们参照了教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及劳动保障部职业技能鉴定中心制订的《全国计算机高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

2004年本套教材一经出版，在社会上引起了巨大反响，被众多学校的老师所选用。2005年针对本套教材，人民邮电出版社成功举办了全国多媒体电子教学课件大赛，期间得到了全国各地教育行政部门和职教科研机构的支持与帮助；全国各中职学校的老师踊跃参与，参赛作品从内容到形式充分体现了目前中等职业教育课程改革的发展趋势。评选出的优秀课件，我们将作为教学服务资料免费提供给老师。

随着计算机技术的发展，软件版本的不断更新，我们针对老师反馈的普遍问题和学校的课程设置变化，陆续对这套教材进行修订与补充。修订后的教材更加注重中职学校的授课情况，以及学生的认知特点，在内容上加大了与实际应用相结合实例的编写比例，更加突出了基础知识、基本技能，软件版本均采用中职学校使用的最新中文版。同时，修订的教材继续保持原教材的编写风格。

- 软件操作类。此类教材都与一个（或几个）实用软件或具体的操作技术相对应，如 Photoshop、Flash、3ds max 等，实践性很强。对于这类教材我们采用“任务驱动、案例教学”的方式编写，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握所学知识。
- 理论教学类。此类教材需要讲授的理论知识较多，有比较完整的体系结构，操作性稍弱。对于这类教材，我们采用“传统教材+典型案例”的方式编写，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到更实用的知识和技能。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供教学辅助光盘，光盘内容包括：

- 部分理论教学类课程的 PowerPoint 多媒体课件。
- 老师备课用的素材，包括本书目录的电子文档，按章提供的“本章学习目标”、“功能简介”、“案例小结”、“本章总结”等的电子文档。
- 按章提供教材上所有的习题答案。
- 按章提供所有实例制作过程中用到的素材。书中需要引用这些素材时会有相应的叙述文字，如“打开教学辅助光盘中的图片‘4-2.jpg’”。
- 按章提供所有实例的制作结果，包括程序源代码。
- 提供 2 套模拟测试题及答案，供老师考试使用。

在教材使用中老师们有什么意见、建议或教学辅助光盘的索取均可直接与我们联系，联系电话是 010-67184065，电子邮件地址是 wangping@ptpress.com.cn。

中等职业学校计算机系列教材编委会

2006 年 2 月

编者的话

Dreamweaver、Fireworks 和 Flash（俗称“网页制作三剑客”）是网页编辑制作、图像处理和动画制作方面的专用工具，三者既独立存在又相互联系，是网页设计人员的必备工具。其中，Dreamweaver 是一款功能强大、所见即所得的网页编辑器，它涵盖了所有的网页元素，融入了方便的代码编辑技术，使可视化的操作与源代码编辑有机地统一起来，使得制作高水准的网页更加便捷，其提供的强大的 CSS 样式表管理功能，使网页的外观更加精美。使用 Dreamweaver 能够制作出许多需要编程才能达到的效果，因此它一直是网页制作专业人士的首选。Fireworks 作为一款图像处理软件，将与网页相关的图像技术发挥得淋漓尽致，而 Flash 在二维动画制作方面的优越性其他软件所无法替代的。

本书以 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 为蓝本，并结合三者的最新功能，对《网页设计与制作》（第一版）进行了修订。本书在第一版的基础上，增加对层、Div 标签和时间轴的介绍，并强化对 CSS 的功能介绍，丰富模板与库的内容。

本书根据教育部职业教育与成人教育司组织制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》的要求，并以《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》中的“职业资格技能等级三级”（高级网络操作员）的知识点为标准，专门为满足中等职业学校的教学需要而编写。通过学习本书，学生能够掌握网页设计与制作的基本方法和应用技巧，并能顺利通过相关的职业技能考核。

本书的最大特点是采用“任务驱动，案例教学”的形式，充分考虑了中等职业学校教师和学生实际需求，通过具有趣味性的实例来讲解网页设计与制作方面的应用技巧和基本操作方法，使教师教起来方便，学生学起来实用。

本书每章都通过实例介绍一项完整的功能，使学生能够迅速掌握相关操作方法。教师一般可用 32 个课时来讲解本教材内容，然后根据每章的习题，再配以 64 个课时的上机时间，即可较好地完成教学任务。总的讲课时间约为 96 个课时。

每章由以下几个主要部分组成。

- 本章学习目标：它罗列出了本章的主要学习内容，教师可用它作为简单的备课提纲，学生可通过这个学习目标对本章的内容有一个大体的认识，使教师和学生都做到心中有数。
- 功能简介：讲解在制作实例过程中要用到的工具及属性，使学生在学习和操作过程中能知其然，并知其所以然。
- 操作步骤：将精心准备的案例一步一步做出来。案例的制作步骤连贯，不会有大的跳步，做到关键步骤时，会及时提醒学生应注意的问题。
- 案例小结：在每个案例完成后，教师要引导学生进行案例总结，教师最好再找一些同类案例进行简单的案例分析，以拓展学生的思路。
- 习题：在每章的最后都准备了一组练习题，包括填空、选择、问答和操作题等 4 类题目，用以检验学生的学习效果。

本书适合作为中等职业学校“网页设计与制作”课程的教材，也可作为网页设计爱好者的自学参考书。

参加本书编写工作的还有沈精虎、黄业清、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、尹志超。由于作者水平有限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位老师和同学指正。

作者

2006 年 1 月

目 录

第 1 章 基础知识	1
1.1 网络基础知识	1
1.1.1 Internet 与 Intranet	1
1.1.2 局域网和广域网	2
1.1.3 什么是 WWW	2
1.1.4 浏览器与 Web 服务器	3
1.1.5 超级文本	5
1.1.6 URL	5
1.1.7 FTP	6
1.1.8 IP 地址	6
1.1.9 域名	7
1.1.10 HTML	8
1.1.11 VBScript	8
1.1.12 JavaScript	9
1.1.13 ASP	10
1.2 初识网页	10
1.2.1 静态网页	11
1.2.2 动态网页	11
1.3 网上安家	12
1.4 Dreamweaver MX 2004 简介	12
1.5 Dreamweaver MX 2004 的界面	13
1.6 小结	17
1.7 习题	17
第 2 章 创建本地虚拟站点	19
2.1 准备工作	19
2.1.1 了解网站的服务群体	19
2.1.2 确定网站的主题	19
2.1.3 画出结构草图	20
2.1.4 确定网站命名规则	21
2.2 创建虚拟网站	22
2.2.1 定义新站点	22
2.2.2 创建文件夹	26
2.2.3 创建首页文件	27
2.2.4 在站点地图中新建文件	28
2.2.5 在【本地文件】列表框中新建文件	29



2.3	其他功能	31
2.3.1	站点地图布局	32
2.3.2	保存站点地图	34
2.3.3	设计备注	35
2.4	小结	36
2.5	习题	36
第 3 章	文档、文本和链接	37
3.1	新建文档	37
3.2	三种视图方式	39
3.3	网页的源代码	40
3.4	添加文本	41
3.4.1	复制网页中的文本	41
3.4.2	复制 Word 文档中的文本	43
3.5	保存文档	44
3.6	设置文档	45
3.6.1	换行符	45
3.6.2	设置首选参数	45
3.6.3	设置页边距	47
3.6.4	设置文本大小	49
3.6.5	改变字体	50
3.6.6	改变文本颜色	51
3.6.7	段落	52
3.6.8	对齐文本	53
3.7	建立超级链接	54
3.7.1	添加文本链接	54
3.7.2	图像超级链接	57
3.7.3	电子邮件链接	57
3.7.4	下载链接	58
3.7.5	命名锚记	59
3.8	小结	61
3.9	习题	61
第 4 章	Web 图像	63
4.1	网页中的色彩	63
4.2	图像格式	64
4.2.1	GIF	65
4.2.2	JPEG	66
4.2.3	正确地使用 GIF 和 JPEG	66
4.3	Dreamweaver MX 2004 中的图像技术	67
4.3.1	插入图像	68



4.3.2	图像属性参数	69
4.3.3	调整图像与文本的相对位置	70
4.3.4	编辑图片	72
4.4	设置网页背景	73
4.4.1	改变网页背景色	74
4.4.2	设置背景图像	75
4.5	在 Dreamweaver 中巧妙地处理图像	75
4.5.1	给图像添加文字说明	75
4.5.2	图像映射	76
4.5.3	跟踪图像	78
4.6	创建网站相册	79
4.7	小结	81
4.8	习题	81
第 5 章	Fireworks MX 2004 中的图像技术	83
5.1	制作漂亮的文字	83
5.2	制作个性化的网站标志	89
5.3	制作网页背景图像	93
5.4	对图像进行美化	94
5.5	制作 HTML 网页	96
5.6	与 Dreamweaver MX 2004 的配合使用	105
5.7	小结	107
5.8	习题	107
第 6 章	表格	109
6.1	表格的组成	110
6.2	建立表格	110
6.3	表格属性	111
6.4	在表格内添加元素	112
6.5	选择表格	112
6.5.1	选择整个表格	112
6.5.2	选择表格的行与列	113
6.5.3	选择一个单元格	113
6.5.4	选择不相邻的单元格、行或列	113
6.6	编辑表格	113
6.6.1	复制或剪切	113
6.6.2	粘贴表格	114
6.6.3	删除表格内容	114
6.7	增加、删除行和列及拆分、合并单元格	115
6.7.1	增加行、列	115
6.7.2	删除行、列	115



6.7.3 合并单元格	115
6.7.4 拆分单元格	116
6.8 表格的缩放	116
6.8.1 用拖放的方法缩放表格	116
6.8.2 在表格的【属性】面板中改变表格尺寸	116
6.9 格式化表格	116
6.9.1 设置行、列、单元格的属性	117
6.9.2 表格模板	117
6.10 导入、导出表格数据	118
6.11 表格排序	120
6.12 一个完整的页面制作过程	120
6.12.1 页眉的制作	120
6.12.2 左侧导航区的制作	124
6.12.3 制作中间主要区域	127
6.12.4 制作右侧新闻摘要区	130
6.13 小结	131
6.14 习题	131
第 7 章 表单	133
7.1 创建一个反馈表单	134
7.2 测试表单页	139
7.3 表单及表单域的各项属性	140
7.3.1 文本域	141
7.3.2 单选按钮	142
7.3.3 【列表/菜单】域	142
7.3.4 复选框	144
7.3.5 文件域	144
7.3.6 隐藏域	144
7.3.7 按钮	145
7.3.8 图片域	145
7.4 小结	146
7.5 习题	146
第 8 章 框架	147
8.1 建立框架	148
8.1.1 建立框架	148
8.1.2 插入框架	148
8.1.3 添加内容	149
8.1.4 保存框架	152
8.2 选取框架	153
8.2.1 选择一个框架	153



8.2.2 选择框架组.....	154
8.3 框架和框架组的属性.....	154
8.3.1 框架属性.....	154
8.3.2 框架组属性.....	155
8.4 编辑框架.....	155
8.4.1 设置框架和框架组的滚动条.....	155
8.4.2 改变框架的大小.....	156
8.4.3 框架的页面属性.....	158
8.5 框架中链接的目标显示窗口.....	158
8.6 小结.....	159
8.7 习题.....	159
第 9 章 CSS 样式.....	161
9.1 什么是 CSS 样式.....	161
9.2 【CSS 样式】面板.....	162
9.3 CSS 的属性.....	163
9.3.1 类型.....	163
9.3.2 背景.....	164
9.3.3 区块.....	165
9.3.4 方框.....	167
9.3.5 边框.....	168
9.3.6 列表.....	168
9.3.7 定位.....	169
9.4 使用 Dreamweaver MX 2004 中的 CSS 样式编辑器.....	170
9.4.1 类（可应用于任何标签）.....	170
9.4.2 标签（重新定义特定标签的外观）.....	172
9.4.3 高级（ID、上下文选择器等）.....	173
9.4.4 附加样式表.....	175
9.5 小结.....	177
9.6 习题.....	178
第 10 章 插入其他对象.....	181
10.1 插入文件头标签.....	181
10.1.1 插入 Meta.....	181
10.1.2 插入关键字.....	182
10.1.3 插入描述.....	183
10.1.4 插入刷新.....	183
10.1.5 插入基础.....	184
10.1.6 插入链接.....	184
10.2 插入字符.....	185
10.3 插入多媒体.....	186



10.3.1 插入 Flash 动画	186
10.3.2 插入图像查看器	187
10.3.3 插入 ActiveX 来播放视频	189
10.4 小结	195
10.5 习题	195
第 11 章 层、Div 标签、时间轴	197
11.1 层	197
11.1.1 创建层	197
11.1.2 选定层	198
11.1.3 层属性	198
11.1.4 层的默认设置	199
11.1.5 【层】面板	200
11.1.6 关于层的操作	200
11.1.7 缩放层	200
11.1.8 移动层	202
11.1.9 对齐层	202
11.1.10 改变层的可见性	203
11.1.11 改变层的 Z 轴顺序	204
11.1.12 嵌套层	205
11.1.13 实例——拼图游戏	205
11.2 Div 标签	209
11.2.1 层与 Div 标签的异同点	209
11.2.2 综合实例——网页布局	211
11.3 时间轴动画	220
11.3.1 【时间轴】面板	220
11.3.2 创建时间轴动画	221
11.3.3 录制层路径	223
11.3.4 控制动画播放	224
11.3.5 修改关键帧	225
11.3.6 添加、删除帧	225
11.3.7 用时间轴改变图像与层的属性	225
11.3.8 创建时间轴动画应注意的问题	227
11.4 小结	227
11.5 习题	227
第 12 章 Flash MX 2004 基本操作	229
12.1 基础知识	229
12.1.1 电脑动画	229
12.1.2 矢量图形	229
12.1.3 位图图像	230



12.1.4 Flash 动画的特点	231
12.2 Flash MX 2004	231
12.2.1 运行 Flash MX 2004 的计算机配置要求	232
12.2.2 Flash MX 2004 的操作界面	232
12.2.3 Flash MX 2004 的功能简介	237
12.3 创建图形	237
12.3.1 【铅笔】工具	237
12.3.2 【线条】工具	239
12.3.3 【椭圆】工具和【矩形】工具	239
12.3.4 【刷子】工具	240
12.3.5 【文本】工具	241
12.4 编辑图形	242
12.4.1 【墨水瓶】工具	242
12.4.2 【颜料桶】工具	242
12.4.3 【填充变形】工具	242
12.4.4 【滴管】工具	243
12.4.5 【橡皮擦】工具	243
12.4.6 【选择】工具	244
12.4.7 【钢笔】工具	245
12.4.8 【部分选取】工具	245
12.5 素材和元件	245
12.5.1 视频的导入	246
12.5.2 音频的导入	248
12.5.3 元件	249
12.6 创建基本动画	249
12.6.1 运动动画和变色动画	249
12.6.2 变形动画	252
12.6.3 逐帧动画	253
12.7 创建多层动画	253
12.7.1 制作运动引导动画	253
12.7.2 制作遮罩动画	254
12.8 作品的测试和发布	255
12.8.1 作品的测试	256
12.8.2 作品的优化	256
12.8.3 作品的导出和发布	256
12.9 小结	259
12.10 习题	259
第 13 章 模板和库	261
13.1 【资源】面板	261
13.2 库	262



13.2.1 什么是库	262
13.2.2 创建库	262
13.3 模板	263
13.3.1 创建模板	263
13.3.2 可编辑区域	264
13.3.3 重复区域	265
13.3.4 重复表格	265
13.3.5 可选区域	266
13.3.6 嵌套模板	268
13.4 综合实例	268
13.5 小结	277
13.6 习题	277
第 14 章 代码和行为的相关功能	279
14.1 查看源代码	279
14.2 管理标签库	281
14.3 Dreamweaver MX 2004 中的编码	281
14.3.1 使用代码提示加入背景音乐	281
14.3.2 使用代码片段快速创建网页	283
14.3.3 使用标签选择器插入浮动框架	286
14.3.4 使用标签编辑器编辑标签	287
14.3.5 用标签检查器编辑标签	287
14.3.6 使用快速标签编辑器插入 “<marquee>” 标签	288
14.4 历史记录、命令	290
14.5 【行为】面板	293
14.6 事件	294
14.7 动作	295
14.7.1 播放声音	295
14.7.2 打开浏览器窗口	296
14.7.3 弹出信息	297
14.7.4 调用 JavaScript	298
14.7.5 改变属性	299
14.7.6 交换图像	301
14.7.7 检查浏览器	301
14.7.8 检查表单	302
14.7.9 控制 Shockwave 或 Flash	305
14.7.10 转到 URL	306
14.7.11 设置导航栏图像	307
14.7.12 跳转菜单	309
14.7.13 弹出式菜单	310
14.8 小结	312



14.9 习题	313
第 15 章 网页的发布与维护	315
15.1 设置 FTP 上传	315
15.2 发布网页	318
15.3 报告	319
15.4 检查站点范围的链接	320
15.5 改变站点范围的链接	321
15.6 查找和替换	322
15.7 清理文档	323
15.8 同步	324
15.9 小结	325
15.10 习题	326

第1章 基础知识

如果要做一桌丰盛的菜肴，首先要准备好原材料，然后将其进行加工、处理，等一切准备工作就绪之后才轮到大厨上场。设计网页也像做菜一样，网络基础知识就相当于菜肴的原材料，学习必要的基础知识也就是将菜肴的原料进行加工、处理，这是不可或缺的第一步。只有掌握了必要的基础知识，日后才能做出一道“色、香、味俱佳”的网页大餐。

本章学习目标

- 掌握与网络相关的基本定义和概念。
- 熟练掌握网页被执行的详细过程。
- 掌握在网络中建立网站的方法。
- 了解 Dreamweaver MX 2004 的操作界面。

重点和难点

- 静态网页。
- 动态网页。
- 网页被执行的详细过程。
- 浏览器与服务器之间的关系。

1.1 网络基础知识

网络基础知识所包含的内容非常广泛，下面归纳了一些与网页相关的概念和定义，希望读者能够熟记，这对设计网页是非常有帮助的。

1.1.1 Internet 与 Intranet

接触过网络的人对“Internet”和“Intranet”这两个词并不陌生，但有人会将它们混淆。尽管它们“模样”长得很像，但却是有区别的。

1. Internet

Internet 中文叫做“因特网”，它是一种国际互联网。事实上，它是由成千上万个网络以及数以万计的计算机通过特定的通信协议相互连接而成的全球计算机网络系统，是具有信息资源查询和信息资源共享的全球最大的信息资源平台。这种描述较为专业但并不惟一，还有许多关于 Internet 的描述。以下 3 种说法从不同的角度对 Internet 进行了描述。

- Internet 是一个基于 TCP/IP 的网络，通过该协议可以实现不同品牌、不同性能、不同操作系统的计算机之间的互联。
- Internet 是一个虚拟的社会，它有着自己的游戏规则和道德准则。
- Internet 是一个没有国界的计算机网络空间。

要真正了解一件事物，首先要了解它的历史。Internet 的历史并不长，最初的 Internet 并不是以现在的身份出现的，其前身是 ARPAnet（阿帕网），它是一个由美国国防部高级研究计划管理局在 1969 年创建的军用实验网络，建立初期只有 4 台主机。设计 ARPAnet 是为了保证在意外情况下，如断电、通信线路中断或遭到攻击时，网络始终能够正常运行，以确保军方的通信畅通。