

实用培训教程系列

网页设计

网页设计师

实用培训教程 (MX 2004 版)

徐艳华 祁 春 编著

3.092



清华大学出版社

网页设计

实用培训教程 (第2版)

张松海 编著



实用培训教程系列

网页设计师实用培训教程 (MX 2004 版)

徐艳华 祁 春 编著

清华大学出版社

北 京



5

内 容 简 介

本书介绍了 Macromedia 公司最新推出的新一代网页制作“三剑客”——Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 的使用方法和操作技巧。全书共分 14 章, 内容包括网页制作基础、规划和创建站点、使用表格和图层、使用框架、规划网页的布局、添加动态效果、使用 Fireworks 制作网页图像和按钮、使用 Flash 制作网页动画、设置对象的超链接与图像映射、为站点添加交互表单、应用模板、测试与发布站点等。

本书内容翔实, 结构清晰, 语言流畅, 操作步骤简捷, 具有很强的操作性和实用性, 可作为各类培训班的培训教材, 也可以作为广大网页制作人员的参考书籍。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计师实用培训教程: MX 2004 版/徐艳华, 祁春编著。—北京: 清华大学出版社, 2004.3

(实用培训教程系列)

ISBN 7-302-08077-1

I.网… II.①徐…②祁… III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004—技术培训—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 008215 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客 户 服 务: 010-62776969

组稿编辑: 孟毅新

文稿编辑: 鲍 芳

封面设计: 孔祥丰

版式设计: 康 博

印 装 者: 清华大学印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印 张: 20 字 数: 474 千字

版 次: 2004 年 3 月第 1 版 2004 年 8 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-302-08077-1/TP·5844

印 数: 5001~7000

定 价: 28.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770175-3103 或 (010)62795704

前言



Macromedia Studio MX 2004 是美国 Macromedia 公司推出的新一代网页制作套件, 其中包含广大网友耳熟能详的网页设计“三剑客”—— Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004。作为专业网页设计系列软件套件, Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 之间可以无缝集成, 能够有效地解决网络带宽问题。最新的 MX 2004 版本更是将这 3 个软件的操作界面、常用命令、基本操作等进行了统一, 使其成为 Web 网页设计和网络“流”媒体的最佳方案。

Dreamweaver MX 2004 是一个专业的可视化网页设计工具, 支持 DHTML (动态 HTML) 标准和 CSS 规范。它具有如下特点: 运用图层可准确定位; 利用时间轴可方便地制作动画; 具有插件增加功能, 用户可以安装各种插件来增强 Dreamweaver 的功能; 不会产生冗余代码。方便的操作界面, 简单易学的各种特殊效果和良好的兼容性, 使其越来越受到网页制作爱好者的欢迎。

Fireworks MX 2004 是一个功能强大的图形、图像设计工具, 它对制作基于网络的图形有着特殊的支持, 优化了网页设计流程。在 Fireworks MX 2004 中可以完成从作图、编辑到优化的全部工作。可以创建交互式网页, 自动生成 HTML 代码和 JavaScript。Fireworks MX 2004 通过切割图形使原图像可以在网络上更快地下载和显示, 切割后的图像可以自动拼接, 而且可以对每一个切割图形设置超级链接, 也可以通过改变个别切割图形来更新整个网页图像。使用 Fireworks MX 2004 的文件导出功能, 可以通过更改导出设置来优化图形格式, 使之适于网上传输。

Flash MX 2004 的优势主要体现在强大的多媒体功能上, 动画制作和声音处理非常方便, 也正是这一点使网页制作变得丰富多彩。Flash MX 2004 对 Internet 媒体技术的完美支持, 主要体现在它采用了一种新技术——流控制技术, 其实, 就是边下载边播放的技术, 对于广大网迷们, 这无疑是很具有吸引力的。另外, Flash MX 2004 适应性也非常好, 目前应用广泛的 Internet Explorer 和 NetScape 浏览器都支持 Flash 动画的播放。

本书面向网页制作的初、中级用户, 采用由浅入深、循序渐进的讲述方法, 在内容编写上充分考虑到初学者的实际阅读需求, 通过大量实用的操作指导和有代表性的实例, 让读者直观、迅速地了解网页制作“三剑客”的主要功能, 并通过习题与上机操作来巩固学到的知识。进而, 使读者能够独立地完成网站建设。

本书是集体智慧的结晶。除封面署名的作者外, 参加本书制作的人员还有王定、徐帆、管正、张立浩、陈笑、叶青、孔祥丰、邱丽、王维、张雪群、孔祥亮、成凤进、徐燕萍等。由于作者水平有限, 本书不足之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。

作者

目 录



第 1 章 网页制作基础	1
1.1 网页制作概述	2
1.1.1 Web 的定义与特点	2
1.1.2 Internet 的功能	3
1.1.3 与网页制作相关的术语	4
1.2 常用网页制作工具简介	7
1.2.1 Dreamweaver MX 2004 的功能与界面组成	8
1.2.2 Fireworks MX 2004 的功能与界面组成	9
1.2.3 Flash MX 2004 的功能与界面组成	11
1.2.4 ASP 的功能与特点	13
1.3 网页制作的流程	14
1.4 思考练习	15
1.4.1 填空题	15
1.4.2 选择题	15
1.4.3 问答题	16
第 2 章 创建和规划站点	17
2.1 创建本地站点	18
2.1.1 本地站点和远程站点的关系	18
2.1.2 申请免费站点空间	19
2.1.3 规划站点结构	22
2.1.4 设置站点属性	24
2.2 向站点中添加页面并设置页面属性	27
2.2.1 向站点中添加网页	27
2.2.2 设置网页属性	28
2.2.3 页面辅助工具的设置	33
2.3 站点的域名和空间	34
2.3.1 域名及 DNS	35
2.3.2 域名的种类	35
2.3.3 免费域名	35
2.3.4 付费空间的申请与使用	38
2.4 思考练习	41



2.4.1	填空题	41
2.4.2	选择题	42
2.4.3	简答题	42
2.4.4	上机操作	42
第3章	使用表格和图层规划网页的布局	43
3.1	创建表格	44
3.1.1	插入表格	44
3.1.2	嵌入表格	46
3.1.3	填充表格	47
3.2	操作表格和单元格	49
3.2.1	选择单元格	49
3.2.2	分割与合并单元格	50
3.2.3	设置表格	51
3.3	创建图层	54
3.3.1	插入图层	54
3.3.2	嵌套图层	56
3.4	操作图层	57
3.4.1	激活与选择图层	57
3.4.2	调整图层尺寸	58
3.4.3	改变图层位置	59
3.4.4	对齐图层	59
3.4.5	在图层中添加网页元素	60
3.5	转换图层与表格	61
3.5.1	将表格转换为图层	61
3.5.2	将图层转换为表格	62
3.6	思考练习	63
3.6.1	填空题	63
3.6.2	选择题	63
3.6.3	简答题	64
3.6.4	上机操作	64
第4章	使用框架规划网页的布局	65
4.1	使用框架	66
4.1.1	创建框架与框架集	66
4.1.2	分割框架	67

实

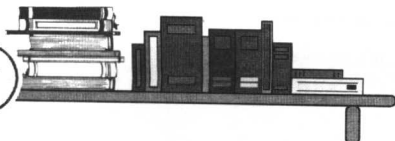
用

培

训

教

程





4.1.3	选择框架	68
4.2	设置框架集属性	69
4.2.1	调整边框	69
4.2.2	调整大小	70
4.3	在框架中添加元素	71
4.3.1	改变框架的背景颜色	71
4.3.2	使用链接控制框架内容	72
4.3.3	保存框架网页	74
4.4	思考练习	75
4.4.1	填空题	75
4.4.2	选择题	75
4.4.3	简答题	75
4.4.4	上机操作	75
第5章	制作网页图像	77
5.1	绘制和编辑图像	78
5.1.1	绘制图像	78
5.1.2	应用图像效果	83
5.2	图像优化	85
5.2.1	图像优化的方法	85
5.2.2	导出图像	86
5.3	制作网页背景	86
5.4	思考练习	90
5.4.1	填空题	90
5.4.2	选择题	90
5.4.3	简答题	91
5.4.4	上机操作	91
第6章	创建按钮、导航条等网页素材	93
6.1	制作按钮	94
6.1.1	创建普通按钮	94
6.1.2	制作悬停按钮	97
6.2	图像映射、切割与事件	99
6.3	制作 GIF 动画	103
6.4	思考练习	108
6.4.1	填空题	108

实

用

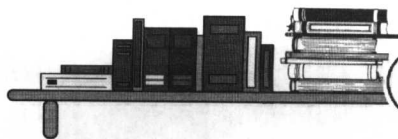
培

训

教

程

V





6.4.2	选择题	108
6.4.3	简答题	109
6.4.4	上机操作	109
第7章	创建动画元素	111
7.1	绘制图形	112
7.1.1	Flash 绘图基础	112
7.1.2	绘制线条	113
7.1.3	绘制填充图形	115
7.2	使用填充工具	117
7.2.1	使用墨水瓶工具	117
7.2.2	使用颜料桶工具	118
7.2.3	使用滴管工具	119
7.2.4	使用“混色器”面板	120
7.2.5	使用颜色样本面板	122
7.3	创建文本	124
7.3.1	文本的类型	124
7.3.2	创建文本	125
7.3.3	创建滚动文本	126
7.3.4	设置文本属性	127
7.4	编辑文本	129
7.4.1	选择文本	129
7.4.2	分离文本	130
7.4.3	为文本添加超链接	130
7.5	导入图像与媒体元素	131
7.5.1	导入图像	131
7.5.2	导入不同格式的图形图像	132
7.5.3	设置位图的属性	134
7.5.4	将位图图像转换为矢量图形	135
7.5.5	导入视频文件	137
7.6	创建与编辑元件	139
7.6.1	创建图形元件	140
7.6.2	创建按钮元件	141
7.6.3	创建影片剪辑元件	143
7.6.4	编辑元件	143
7.7	思考练习	145



7.7.1	填空题	145
7.7.2	选择题	145
7.7.3	简答题	145
7.7.4	上机操作	145
第 8 章	创建交互式动画	147
8.1	使用“动作”面板	148
8.1.1	认识“动作”面板	148
8.1.2	使用“动作”面板选项菜单	150
8.1.3	设置“动作”面板的首选参数	151
8.2	为对象添加动作	152
8.2.1	为关键帧指定动作	152
8.2.2	为按钮指定动作	153
8.2.3	为影片剪辑指定动作	155
8.3	使用 Flash UI 组件	156
8.3.1	使用“组件”面板	156
8.3.2	在文档中添加和设置组件	158
8.4	在影片中添加声音	161
8.4.1	导入声音	161
8.4.2	在影片中添加声音	162
8.4.3	设置声音效果和同步方式	163
8.4.4	为按钮添加音效	164
8.5	优化与发布 Flash 动画	165
8.5.1	优化动画	165
8.5.2	测试动画	166
8.5.3	发布 Flash 动画	168
8.6	思考与上机操作	172
8.6.1	填空题	172
8.6.2	选择题	173
8.6.3	问答题	173
8.6.4	上机操作	173
第 9 章	在网页中添加文本、图像和动画	175
9.1	添加和格式化文本	176
9.1.1	添加文本	176
9.1.2	移动、复制文本	178

实

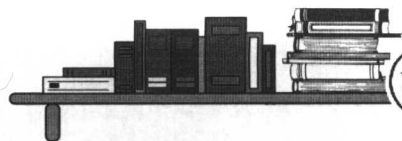
用

培

训

教

程



VII



9.1.3	查找和替换	180
9.1.4	设置文本格式	181
9.2	插入图像	185
9.2.1	在网页中添加图像	186
9.2.2	设置图片属性	187
9.3	插入多媒体元素	192
9.3.1	插入 Flash 动画	192
9.3.2	插入 Fireworks 文件	193
9.3.3	插入 Shockwave 电影及其他媒体对象	194
9.4	习题与上机操作	195
9.4.1	填空题	195
9.4.2	选择题	195
9.4.3	问答题	196
9.4.4	上机操作	196
第 10 章	设置对象的超链接与图像映射	197
10.1	认识超链接	198
10.1.1	URL	198
10.1.2	链接的路径	198
10.2	创建超链接	199
10.2.1	创建链接的类型和方法	199
10.2.2	创建网页之间的超链接	200
10.2.3	创建 E-mail 链接	201
10.2.4	创建页内链接	202
10.3	创建图像映射	204
10.4	创建导航条和跳转菜单	206
10.4.1	创建与编辑导航条	206
10.4.2	创建与编辑跳转菜单	208
10.5	管理链接	209
10.5.1	启用自动更新	210
10.5.2	检查链接	211
10.5.3	测试链接	212
10.6	习题与上机操作	212
10.6.1	填空题	212
10.6.2	选择题	213
10.6.3	问答题	213



10.6.4	上机操作	213
第 11 章	在网页中使用交互表单	215
11.1	表单概述	216
11.1.1	认识表单对象	216
11.1.2	工作流程	217
11.2	创建表单	218
11.2.1	创建单行文本域	218
11.2.2	创建多行文本域	219
11.2.3	创建表单按钮	219
11.3	使用高级表单功能	223
11.3.1	创建图像域	223
11.3.2	创建复选框	224
11.3.3	创建单选按钮	224
11.3.4	创建下拉列表框	227
11.3.5	创建滚动列表	228
11.3.6	创建文件域	230
11.3.7	创建隐藏域	230
11.4	思考练习	231
11.4.1	填空题	231
11.4.2	选择题	231
11.4.3	问答题	231
11.4.4	上机操作	232
第 12 章	为网页上的对象添加行为	233
12.1	行为概述	234
12.1.1	事件和动作	234
12.1.2	使用行为	236
12.1.3	更改行为	237
12.2	添加信息行为	238
12.2.1	设置层文本	238
12.2.2	设置框架文本	239
12.3	添加表单行为	240
12.3.1	提供文本框的帮助	241
12.3.2	验证表单数据	243
12.4	添加浏览器行为	245

实

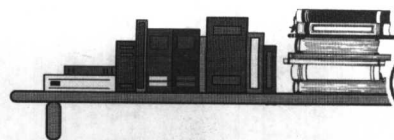
用

培

训

教

程





12.4.1	检查浏览器	246
12.4.2	打开浏览器窗口	247
12.4.3	设置状态栏	248
12.5	添加更多行为	249
12.5.1	播放电影	249
12.5.2	播放声音	250
12.5.3	检查插件	251
12.5.4	添加拖动层	252
12.5.5	改变属性	253
12.5.6	转到 URL	255
12.5.7	扩展 Dreamweaver 的行为	256
12.6	思考练习	257
12.6.1	填空题	257
12.6.2	选择题	257
12.6.3	简答题	257
12.6.4	上机操作	258
第 13 章	应用模板创建网页	259
13.1	模板的创建与设置	260
13.1.1	创建模板	260
13.1.2	编辑模板	261
13.1.3	定义模板的可编辑区域	262
13.1.4	模板参数设置	263
13.2	模板的应用与更新	264
13.2.1	应用模板创建文档	264
13.2.2	从模板中分离文档	265
13.2.3	在现有文档上应用模板	265
13.2.4	更新站点中的模板	267
13.3	创建和管理库项目	267
13.3.1	库面板和库项目属性	267
13.3.2	创建库项目	269
13.4	习题与上机操作	270
13.4.1	填空题	270
13.4.2	选择题	270
13.4.3	问答题	271
13.4.4	上机操作	271



第 14 章 测试与发布站点	273
14.1 利用 IIS 构建测试环境	274
14.1.1 安装和启动 IIS	274
14.1.2 设置主目录	275
14.1.3 启用默认文档	276
14.1.4 创建虚拟目录	277
14.1.5 设置内容过期	279
14.1.6 设置站点权限	280
14.2 在线发布与更新站点	281
14.3 思考练习	282
14.3.1 填空题	282
14.3.2 选择题	282
14.3.3 简答题	283
14.3.4 上机操作	283
附录 A 网页设计综合测试题	285
附录 B 习题与上机操作参考答案	293
附录 C 网页设计综合测试题参考答案	301

实

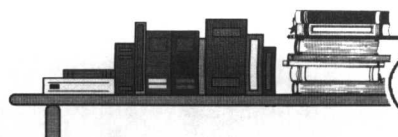
用

培

训

教

程



XI

第1章

网页制作基础

网页制作在许多朋友看来,不过就是用制作工具在页面上添加一些文字、链接、图片或声音等,此言不差,但这算不算一个合格的网页呢?因此,在本书的开始,我们首先来介绍一些有关网页制作的基础知识。

教学目标

通过本章的学习,读者应对制作网页的相关知识有所了解,了解 Macromedia 公司出品的网页三剑客的功能和特点,掌握与网页制作相关的术语和网页制作的 3 个步骤。

教学重点与难点

- ◆ 与网页制作相关的术语
- ◆ “三剑客”的功能与特点
- ◆ ASP 的功能与特点
- ◆ 网页制作的流程





1.1 网页制作概述

网页是一种包含 HTML 格式内容的文本文件，它存放在世界某个角落的某一台计算机中，而这台计算机必须是与互联网相连的。网页经由网址(URL)来识别与存取，当用户在浏览器输入网址后，经过一段复杂而又快速的程序，网页文件会被传送到用户的计算机中，然后再通过浏览器解释网页的内容，再展示到用户的眼前。

1.1.1 Web 的定义与特点

Web 是一种超文本信息系统，它的一个主要的概念就是超文本链接。超级链接使得文本不再像一本书一样是固定的、线性的，而是可以从一个位置跳转到其他位置，可以转到别的话题上。想要了解某一个主题的内容只要在这个主题上点一下，就可以跳转到包含这一主题的文档上。正是由于这种多链接性，人们才把它称为 Web。

1. Web 是图形化的和易于导航的

Web 非常流行的一个很重要的原因是它可以在一页面上同时显示色彩丰富的图形和文本的性能。在 Web 发明之前 Internet 上的信息只局限于文本形式，Web 可以提供将图形、音频、视频信息集合于一体的特性。同时，Web 是非常易于导航的，只需要从一个链接跳到另一个链接，就可以在各页各站点之间进行浏览了。

2. Web 与平台无关

用户无论使用什么系统平台，都可以通过 Internet 访问 WWW(万维网)。浏览 WWW 对用户的系统平台没有什么限制。无论从 Windows 平台、UNIX 平台、Machintosh 还是别的平台我们都可以访问 WWW。

对 WWW 的访问是通过一种叫做浏览器(Browser)的软件实现的。如 Netscape 的 Navigator、NCSA 的 Mosaic、Microsoft 的 Internet Explor 等。



万维网是基于超文本或超媒体技术将许多信息资源链接成的一个信息网，由节点和超链接组成的、方便用户在 Internet 上搜索和浏览信息的超媒体信息查询服务系统。

3. Web 是分布式的

大量的图形、音频和视频信息会占用相当大的磁盘空间，我们甚至无法预知信息的多少。对于 Web 来说，没有必要把所有信息都放在一起，信息可以放在不同的站点上。只需要在浏览器中指明这个站点就可以了。使并不一定在同一个站点的信息，在逻辑上一体化，从用户来看这些信息是一体的。

实

用

培

训

教

程



4. Web 是动态的

由于各 Web 站点的信息包含站点本身的信息。信息的提供者可以经常对站上的信息进行更新。如某个协议的发展状况,公司的广告等。一般各信息站点都尽量保证信息的时效性。所以 Web 站点上的信息是动态的、经常更新的。这一点由信息的提供者保证。

5. Web 是交互的

Web 的交互性首先表现在它的超链接上,用户的浏览顺序和所到站点完全由他自己决定。此外,通过表单的形式可以从服务器方获得动态的信息。用户通过填写表单可以向服务器提交请求,服务器可以根据用户的请求返回相应信息。

1.1.2 Internet 的功能

Internet 实际上是一个应用平台,通过它可以开展很多种应用,下面我们从 7 个方面来说明 Internet 的功能。

1. 信息的获取与发布

Internet 是一个信息的海洋,通过它您可以得到无穷无尽的信息,其中有各种不同类型的书库和图书馆、杂志期刊和报纸。网络还为您提供了政府、学校和公司企业等机构的详细信息和各种不同的社会信息。这些信息的内容涉及到社会的各个方面,包罗万象,几乎无所不有。您可以坐在家了解到全世界正在发生的事情,也可以将自己的信息发布到 Internet 上。

2. 电子邮件(E-mail)

平常的邮件一般是通过邮局传递,收信人要等几天(甚至更长时间)才能收到那封信。电子邮件和平常的邮件有很大的不同,电子邮件的写信、收信、发信都在计算机上完成,从发信到收信的时间以秒来计算,而且电子邮件几乎是免费的。同时,您在世界上任何可以上网的地方,都可以收到别人寄给您的邮件,而不像平常的邮件,必须回到收信的地址才能拿到信件。

3. 网上交际

网络可以看成是一个虚拟的社会空间,每个人都可以在这个网络社会中充当一个角色。Internet 已经渗透到人们的日常生活中,您可以在网上与别人聊天、交朋友、玩网络游戏。“网友”已经成为一个使用频率越来越高的名词,网友您可以完全不认识,他(她)可能远在天边,也可能近在眼前。网上交际已经完全突破传统的交朋友方式,不同性别、年龄、身份、职业、国籍、肤色的人,都可以通过 Internet 而成为好朋友,他们不用见面就可以进行各种各样的交流。

