

中等职业学校计算机系列规划教材

根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

网页设计与制作 实例教程

武马群 主编
李 波 编著

北京工业大学出版社

中等职业学校计算机系列规划教材

网页设计与制作实例教程

武马群 主编

李 波 编著

北京工业大学出版社

内 容 提 要

Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash, 相互配合, 浑然天成, 被誉为“网页制作三剑客”。

本书详尽地介绍了 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 的基础知识和基本使用技巧, 全书内容详实、层次清晰、实例丰富、详略得当、语言通俗易懂, 是学习与应用“网页制作三剑客”的经典教程。

本书既可作为中职中专有关专业教材, 也可作为各类电脑培训班教材, 还可作为网页制作爱好者、网站开发人员的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作实例教程/李波编著. —北京: 北京工业大学出版社, 2005.6

(中等职业学校计算机系列规划教材/武马群主编)

ISBN 7-5639-1443-9

I. 网... II. 李... 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 056340 号

网页设计与制作实例教程

武马群 主编

李 波 编著

※

北京工业大学出版社出版发行

邮编: 100022 电话: (010) 67392308

各地新华书店总经销

徐水宏远印刷厂印刷

※

2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷

787 mm×1 092 mm 16 开本 印张 18 字数 438 千字

印数: 1~5 000 册

ISBN 7-5639-1443-9/T·222

定价: 25.00 元

《中等职业学校计算机系列规划教材》

编 委 会

主 任：武马群

(北京市高职中专教育研究会副会长、计算机教学研究会理事长

中国计算机学会教育专业委员会常委、高职中专教育研究会理事长

北京信息职业技术学院院长)

副主任：匡 松 罗光春 丁文健

编 委：梁庆龙 张艳珍 王勇杰 李自力 何振林

吕峻闽 缪春池 郭黎明 薛 飞 何 嘉

卫 丹 何 峥 梁浴文 林 珣 何福良

刘 金 蒋义军 涂 宏 曾吉贵 张 力

序

近年来,随着国民经济发展水平的提高和教育改革的不断深入,我国的职业教育发展迅速,进入到了一个新的历史阶段。国家对中等职业教育的改革与发展提出了明确的要求,倡导“以职业能力为本位,以就业为导向”的教育观念,促进中等职业教育更好地满足劳动力市场的需要。

为了适应全面推进素质教育,深化中等职业教育教学改革的需要,提高中等职业学校教学质量,培养“具有综合职业能力强,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”,我们依据教育部制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》,以及教育部等六部委最新制定的《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指导方案》的精神,组织职教专家和一批优秀教师,结合最新的教学改革研究成果,编写了这套中等职业学校计算机系列教材。

本套教材在编写上具有以下特点:

1. 适应中等职业教育课程模块化和综合化改革的需要,本套教材采用模块化结构,运用“任务驱动,案例教学”的方法编写。
2. 联系实际,强化应用。每章前明确学习目标,章末配有习题和上机操作实训,突出实践技能和动手能力的培养。
3. 适应行业技术发展,体现教学内容的先进性和前瞻性。在教材中注意突出本专业领域的新知识、新技术、新软件,尽可能实现专业教学基础性与先进性的统一。

为了方便教师教学,我们免费为使用本套教材的师生提供电子教学参考资料包,包括以下内容:

- ◆ PowerPoint 多媒体课件
- ◆ 习题参考答案
- ◆ 教材中的程序源代码
- ◆ 教材中涉及的实例制作的各类素材

有需要的教师请登录 <http://www.21pcedu.com> 免费下载。在教材使用中有什么意见或建议也可以直接和我们联系,电子邮件地址: scqcwh@163.com。

武马群

前 言

随着 Internet 的普及，网页制作技术也在不断的提高，除了传统的美工技术外，多媒体和交互性技术已经在网页制作中得到了广泛应用。现在，Internet 上的网页正在成指数增长，只要你愿意，你也可以在 Internet 上安家，每个人都可以拥有自己的主页，如此一来，网页制作不再只是少数人的专利，只要选择合适的网页制作工具，任何人都可以通过学习做出专业级效果的网页来。

在多媒体制作和编辑领域久负盛名的 Macromedia 公司迎合了这一需求，在 20 世纪就开发出了 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 3 个软件，由于三者之间优势互补，配合几乎是天衣无缝，因此一经推出便立即引起了极大反响，牢牢占领了网页制作市场，成为诸多专业网页设计师和网页制作爱好者的首选工具，被誉为“网页制作三剑客”。2003 年末，Macromedia 公司再接再厉，推出了其新版本，这 3 个软件的界面进一步整合，操作更加简单，几乎涵盖了当前网页制作的所有技术。

本书就是为读者能够快速掌握这 3 个软件而编写的，全书分为 3 篇。第 1 篇全面介绍了 Dreamweaver MX 2004 的功能及使用方法，对网页设计与网站建设进行了详细的阐述；第 2 篇以丰富的实例引导读者掌握用 Fireworks MX 2004 进行网页图像设计、处理、制作的方法与技巧；第 3 篇通过言简意赅的语言介绍了 Flash MX 2004 的基础知识，并运用生动简洁的实例，讲述了 Flash MX 2004 在动画制作方面的应用。

由于计算机技术发展迅速，加之时间仓促，编者水平有限，本书错误之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编 者

2005 年 5 月

目 录

第 1 章 网页三剑客概述	1
1.1 三剑客的安装与卸载	1
1.1.1 安装及运行环境	1
1.1.2 三剑客的安装	1
1.1.3 三剑客的卸载	3
1.2 三剑客的启动与退出	3
1.2.1 启动 Dreamweaver MX 2004	3
1.2.2 退出 Dreamweaver MX 2004	4
【本章小结】	4
第 2 章 Dreamweaver MX 2004 基础	5
2.1 认识网页	5
2.1.1 什么是网页	5
2.1.2 什么是 HTML	6
2.1.3 HTML 基本语法	6
2.2 Dreamweaver 工作环境	10
2.2.1 Dreamweaver 工作界面	10
2.2.2 设置工作参数	11
2.2.3 单位、标尺与网格	14
2.3 Dreamweaver 的基本操作	14
2.3.1 创建文档	14
2.3.2 打开文档	15
2.3.3 保存与关闭文档	15
2.3.4 使用历史记录	16
2.3.5 命令的管理	17
【上机指导】	17
【本章小结】	19
【习题】	19
【实验】	20
第 3 章 编辑网页	21
3.1 网页文本编辑	21
3.1.1 添加文本	21
3.1.2 格式化文本	22
3.2 网页代码编辑	24

3.2.1	代码检查器	24
3.2.2	代码格式控制	25
3.2.3	代码的整理	25
3.2.4	编辑代码	26
3.3	认识 CSS	27
3.3.1	什么是 CSS	27
3.3.2	CSS 的分类	28
3.4	创建 CSS	28
3.4.1	新建 CSS	29
3.4.2	样式定义参数	30
3.4.3	CSS 样式面板	33
	【上机指导】	35
	【本章小结】	36
	【习题】	36
	【实验】	37
第 4 章	使用网页对象	38
4.1	插入对象	38
4.1.1	插入文件头标签	38
4.1.2	插入水平线	38
4.1.3	插入日期	39
4.1.4	插入电子邮件链接	40
4.1.5	插入超级链接	40
4.1.6	插入命名锚记	42
4.1.7	插入图像	43
4.1.8	插入翻滚图	44
4.1.9	插入导航条	45
4.2	插入多媒体对象	46
4.2.1	插入 Flash 动画	46
4.2.2	插入 Flash 文本或按钮	47
4.2.3	插入 Shockwave 电影	48
4.2.4	插入 Java Applet	48
4.2.5	插入 ActiveX	49
4.2.6	插入插件	49
4.3	插入表单	50
4.3.1	创建表单	50
4.3.2	表单域	51
	【上机指导】	55
	【本章小结】	56
	【习题】	56

【实验】	57
第5章 网页布局设计	58
5.1 网页布局浅析	58
5.1.1 网页布局的基本概念	58
5.1.2 网页布局的方法	60
5.1.3 网页布局类型	60
5.1.4 有关布局的几个问题	61
5.2 使用表格	61
5.2.1 表格的创建	61
5.2.2 表格及单元格的选择	62
5.2.3 格式化表格与单元格	63
5.2.4 编辑表格	64
5.2.5 利用表格进行网页布局	66
5.3 使用布局表格	66
5.3.1 布局表格和布局单元格	67
5.3.2 绘制布局单元格和表格	67
5.3.3 为布局单元格添加内容	68
5.3.4 移动与改变大小	69
5.3.5 格式化布局表格或单元格	69
5.3.6 设置布局宽度	70
5.3.7 使用间隔图像	70
5.4 使用层	71
5.4.1 层面板	71
5.4.2 创建层	72
5.4.3 层的属性设置	72
5.4.4 层的“Z-顺序”	73
5.4.5 层的操作	74
5.4.6 层与表格	75
5.5 使用框架	76
5.5.1 框架与框架集	76
5.5.2 创建框架集	77
5.5.3 选取框架或框架集	78
5.5.4 保存框架和框架集文件	79
5.5.5 框架与框架集属性	79
5.5.6 编辑框架	80
5.6 模板	81
5.6.1 什么是模板	81
5.6.2 创建模板	82
5.6.3 使用模板	84

5.7 库项目	85
5.7.1 库面板	86
5.7.2 创建库项目	87
5.7.3 库项目属性	87
5.7.4 更新库项目	87
【上机指导】	88
【本章小结】	90
【习题】	90
【实验】	91
第6章 行为与时间轴	92
6.1 行为	92
6.1.1 行为的概念	92
6.1.2 行为面板	93
6.2 内置行为的使用	93
6.2.1 交换图像	93
6.2.2 弹出信息	94
6.2.3 打开浏览器窗口	94
6.2.4 拖动层	95
6.2.5 播放声音	96
6.2.6 改变属性	96
6.2.7 显示-隐藏层	96
6.2.8 弹出式菜单	97
6.2.9 设置文本	99
6.2.10 转到 URL	100
6.3 时间轴	100
6.3.1 时间轴简介	100
6.3.2 时间轴面板	101
6.3.3 创建一个时间轴动画	102
6.3.4 通过拖动路径创建时间轴	103
6.3.5 修改时间轴	103
6.3.6 将动画条应用于不同的对象	104
6.3.7 在时间轴中添加行为	104
【上机指导】	105
【本章小结】	108
【习题】	108
【实验】	108
第7章 网站建设	109
7.1 设计网站	109

7.1.1	什么是网站	109
7.1.2	网站的开发流程	109
7.1.3	本地计算机与 Internet 服务器	109
7.1.4	本地站点与远程站点	110
7.2	站点结构与资源管理	110
7.3	创建站点	111
7.3.1	通过向导定义站点	111
7.3.2	通过高级方式定义站点	113
7.4	编辑站点	115
7.4.1	管理站点对话框	115
7.4.2	文件面板	115
7.4.3	上传和下载站点	117
7.5	维护站点	118
7.5.1	同步更新网站	118
7.5.2	使用遮盖功能	119
7.5.3	测试站点	120
7.5.4	查找和替换	124
	【上机指导】	126
	【本章小结】	127
	【习题】	127
	【实验】	128
第 8 章	Fireworks MX 2004 基础	129
8.1	Fireworks MX 2004 简介	129
8.1.1	位图与矢量图	129
8.1.2	交互式图形	130
8.1.3	优化和导出图形	130
8.2	Fireworks MX 2004 工作环境	130
8.2.1	工作界面简介	130
8.2.2	使用界面元素	131
8.2.3	设置首选参数	136
8.3	文档基本操作	138
8.3.1	创建新文档	138
8.3.2	打开和导入文件	138
8.3.3	保存文件	139
8.4	优化与导出	139
8.4.1	关于优化	139
8.4.2	使用“导出向导”	139
8.4.3	使用“导出预览”	140
8.4.4	在工作区中优化	140

8.4.5 从 Fireworks 导出	144
【本章小结】	145
【习题】	145
【实验】	145
第9章 绘图工具的使用	146
9.1 选择与变形对象	146
9.1.1 选择对象	146
9.1.2 选择像素	147
9.1.3 编辑所选对象	150
9.1.4 变形和扭曲所选对象和选区	150
9.1.5 组织对象	150
9.2 位图工具	151
9.2.1 创建位图对象	152
9.2.2 编辑位图对象	152
9.2.3 修饰位图	152
9.2.4 调整位图颜色和色调	153
9.2.5 向图像中添加杂点	154
9.3 矢量工具	155
9.3.1 绘制矢量对象	155
9.3.2 编辑路径	157
9.4 使用文本	158
9.4.1 输入文本	158
9.4.2 编辑文本	159
9.4.3 将笔触、填充和效果应用到文本	159
9.4.4 将文本附加到路径	160
9.4.5 变形文本	160
9.4.6 将文本转换为路径	160
9.4.7 导入文本	160
9.4.8 处理缺少的字体	161
9.5 Web 工具	161
9.5.1 创建和编辑切片	161
9.5.2 使切片交互	163
9.5.3 准备切片以供导出	166
9.5.4 使用热点和图像映射	167
9.6 颜色工具	168
9.6.1 使用工具面板的颜色控件	168
9.6.2 组织样本组和颜色模式	168
9.6.3 使用颜色框和颜色弹出窗口	169
9.6.4 使用笔触	169

9.6.5 使用填充	170
9.6.6 应用渐变和图案填充	171
9.6.7 向笔触和填充中添加纹理	172
【上机指导】	173
【本章小结】	176
【习题】	176
【实验】	176
第 10 章 层、蒙版及资源	177
10.1 使用层	177
10.2 用蒙版掩盖图像	179
10.2.1 关于蒙版	179
10.2.2 用现有对象创建蒙版	180
10.2.3 使用层面板掩盖对象	181
10.2.4 组合对象以构成蒙版	182
10.2.5 编辑蒙版	182
10.3 混合与透明度	183
10.3.1 关于混合模式	183
10.3.2 调整不透明度并应用混合	184
10.4 资源	185
10.4.1 使用样式	185
10.4.2 使用元件	185
10.4.3 使用 URL	186
【本章小结】	186
【习题】	186
第 11 章 动画、按钮、弹出菜单	187
11.1 动画	187
11.1.1 制作动画	187
11.1.2 使用动画元件	187
11.1.3 使用帧	188
11.1.4 补间	189
11.1.5 预览动画	189
11.1.6 导出动画	189
11.1.7 使用现有动画	190
11.1.8 将多个文件用作一个动画	190
11.2 按钮	190
11.2.1 按钮状态及按钮编辑器	191
11.2.2 创建按钮	191
11.2.3 导入按钮元件	192

11.2.4	编辑按钮元件	192
11.2.5	设置按钮交互属性	192
11.2.6	创建导航栏	193
11.3	弹出菜单	193
【上机指导】		194
【本章小结】		198
【习题】		198
第 12 章	效果及自动工具	199
12.1	使用动态效果	199
12.1.1	应用动态效果	199
12.1.2	编辑动态效果	199
12.2	使用自动工具	200
12.2.1	查找和替换	200
12.2.2	批处理	200
【上机指导】		202
【本章小结】		203
【习题】		203
【实验】		204
第 13 章	Flash 快速入门	205
13.1	认识工作界面	205
13.1.1	认识工作界面	205
13.1.2	使用舞台	206
13.1.3	使用时间轴	207
13.1.4	使用帧和关键帧	207
13.1.5	使用层	208
13.1.6	工具栏	209
13.1.7	使用工具面板	209
13.1.8	使用网格、辅助线和标尺	209
13.1.9	使用面板及属性面板	210
13.1.10	设置 Flash 的首选参数	210
13.2	创建第一个应用程序	211
13.2.1	创建新文档	211
13.2.2	添加媒体内容	211
13.2.3	添加导航控件	212
13.2.4	添加动画和基本的交互性	213
13.2.5	测试应用程序	213
13.2.6	发布和查看应用程序	214
【本章小结】		214

【习题】	214
【实验】	214
第 14 章 绘图工具的使用	215
14.1 铅笔工具的使用	215
14.2 线条工具的使用	215
14.3 选择工具的使用	215
14.4 套索工具的使用	216
14.5 钢笔工具的使用	217
14.6 部分选取工具	217
14.7 椭圆工具的使用	217
14.8 矩形工具的使用	218
14.9 任意变形工具	218
14.10 刷子工具的使用	218
14.11 橡皮擦工具的使用	219
14.12 墨水瓶工具的使用	220
14.13 颜料桶工具的使用	220
14.14 滴管工具的使用	220
14.15 填充变形工具的使用	220
【上机指导】	221
【本章小结】	222
【习题】	222
【实验】	223
第 15 章 动画制作基础	224
15.1 元件和实例	224
15.1.1 元件的分类	224
15.1.2 元件的使用	225
15.1.3 创建图形或影片剪辑元件	225
15.1.4 创建按钮元件	225
15.1.5 修改元件	226
15.1.6 重制和修改元件的实例	226
15.1.7 实例	226
15.2 帧	226
15.2.1 帧的基本概念	227
15.2.2 帧的状态及表示方法	227
15.2.3 帧的创建与编辑	228
15.2.4 洋葱皮效果	229
15.3 图层	230
15.3.1 图层属性	230
15.3.2 引导层	231

15.3.3 遮罩层	233
15.4 动画类型	234
15.4.1 运动动画	234
15.4.2 形变动画	235
15.4.3 逐帧动画	237
15.5 使用音频与视频	237
15.5.1 导入声音	237
15.5.2 编辑声音	238
15.5.3 控制声音播放	239
15.5.4 导入视频文件	239
15.5.5 设置视频播放选项	240
15.5.6 控制视频播放	240
【本章小结】	240
【习题】	240
【实验】	241
第 16 章 交互式动画基础	242
16.1 ActionScript 的相关术语	242
16.2 ActionScript 基本语法	243
16.3 ActionScript 中的函数、表达式	244
16.3.1 函数	244
16.3.2 运算符与表达式	245
【上机指导】	246
【本章小结】	248
【习题】	248
【实验】	249
第 17 章 动画实例	250
17.1 探照灯文字的制作	250
17.2 风吹文字效果	251
17.3 翻书效果	252
17.4 制作演示文稿	256
17.5 放大镜的制作	257
17.6 模拟洋葱皮特效	260
17.7 制作动态三角函数课件	261
17.8 滚动文本框的两种做法	264
17.9 制作繁星背景	266
17.10 制作空战游戏	267
【本章小结】	272
【习题】	272

第 1 章 网页三剑客概述

【学习目标】

掌握三剑客的安装、激活、启动、退出、卸载方法。

在众多网页制作、Web 图像处理和网络矢量动画设计软件中，Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash，相互配合，浑然天成，被誉为“网页制作三剑客”。其强大的功能和易用性使其风靡全球，倍受关注和喜爱，特别是其推出的 MX 2004 新版本，更是进行了全面改进，无论是从开发效率还是从功能上看，MX 2004 版本都是非常优秀的。

1.1 三剑客的安装与卸载

1.1.1 安装及运行环境

在 Windows 环境下安装并运行三剑客，需要具备以下条件：

- ① 600MHz Intel Pentium III 处理器或相当的配置。
- ② Windows 98 SE, Windows 2000, Windows XP 或 Windows Server 2003。
- ③ 128 MB 内存（推荐使用 256 MB）。
- ④ 硬盘空间：（Dreamweaver MX 2004 275 MB）、（Fireworks MX 2004 150 MB）、Flash MX 2004（340 MB）。

1.1.2 三剑客的安装

下面以在 Windows XP 中安装三剑客中的 MX 2004 7.0.1 中文版为例。

1. Dreamweaver MX 2004 的安装

（1）在光驱中放入安装光盘，双击安装文件 Dreamweaver MX 2004 Installer.exe，先进行解压缩，接着弹出如图 1-1 所示的对话框。

（2）单击“下一步”按钮，在“许可证协议”对话框中单击“是”按钮接受协议，弹出如图 1-2 所示的对话框，选择安装路径。

默认的安装路径为 C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver MX 2004。单击“浏览”按钮，将弹出“选择文件夹”对话框，可在其中选择或输入目标文件夹路径，若输入的路径在磁盘上不存在，系统在安装前会自动创建。