

网络工程师培训教材丛书

Web前台设计

实例教程

周 颢 马建辉 卢继军 编著
牛允鹏 审

- 网页设计三剑客的基本知识与使用方法
 - Dreamweaver 4.0
 - Fireworks 4.0
 - Flash 5.0
- 网页设计三剑客的综合应用实例
 - 个人网站的创建
 - 商业网站的创建



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

网络工程师培训教材丛书

Web 前台设计实例教程

周 颢 马建辉 卢继军 编著
牛允鹏 审

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书根据作者从事 Web 网页设计和开发的实际经验,结合具体的实例阐述 Web 网页设计开发工具“Dreamweaver 4.0”,“Fireworks 4.0”和“Flash 5.0”的基本知识及其使用方法。本书分为两部分,第一部分通过具体的案例由浅入深、由简到繁地介绍三种工具软件各自的使用方法;第二部分通过创建一个个人网站和一个商业网站,详细地介绍如何将这三种软件有机结合和综合应用。本书引导读者在学用操作步骤和知识点的同时,能参照书中的案例完成自己的作品,掌握三种工具软件的使用。

本书既适合网页设计的初学者使用,也可供高级网页设计者参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Web 前台设计实例教程/周颢等编著. —北京:电子工业出版社,2002.8

(网络工程师培训教材丛书)

ISBN 7-5053-7172-X

I. W… II. 周… III. 万维网—主页—设计—教材 IV. TP393.492

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 055437 号

责任编辑:吴金生 特约编辑:牛 炎

印 刷:北京东光印刷厂

出版发行:电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:26.5 字数:675 千字

版 次:2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

印 数:6000 册 定价:36.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:(010) 68279077

丛书序

近年来,Internet(因特网)技术得到迅速的发展,已经成为计算机产业的一个技术热点。促进 Internet 高速发展的因素之一就是 Web 技术。现在的 Web 技术已经不再局限于单纯地提供信息服务,而是日益成为一个操作平台,为用户提供强大的服务功能,例如网上电子商务、社会信息数据库等。

建立一个完善的网站,不是一个人或者某一种软件就能胜任的。任务的复杂性要求必需是团体合作、集体开发。一个好的 Web 开发团体,应当具有系统管理员、前台页面设计人员和后台编程人员等多种角色,他们应具有 Web 开发的不同方面的知识,以便各司其职、协同工作,完成网站的建设。

对于系统管理员,他要架设 Web 平台和管理服务器,为设计人员和 Web 浏览者提供稳定可靠的环境。他必需了解不同操作系统下 Web 服务器的设置与管理。

对于前台页面设计人员,他要完成页面编辑和设计,为 Web 浏览者提供最佳的视觉效果和良好的交互界面。他应通晓当前最为流行的 Dreamweaver, Fireworks 和 Flash 网页设计软件。

对于后台编程人员,他需处理各种大量的信息,因此需要他精通某种 Web 编程语言(如 ASP 和 JSP 等),熟练掌握网络数据库的管理和操作。

针对上述的需求,我们这个资深的网站建设团体,结合我们长期从事网站建设的经验,编写了本套丛书,奉献给正在或即将从事 Web 管理和开发的技术人员,特别是那些大学毕业后即将从事 Web 建设而又对 Web 的有关知识不甚熟悉的青年朋友们。

本套丛书共分 6 本,具有极强的针对性,涵盖 Web 开发基础、Web 服务器管理、前台页面设计和后台编程等,足以满足 Web 开发团体中各种角色的需要。

《Web 开发技术基础教程》作为本套丛书的基础,介绍网络和 Internet 的基本知识,给出 HTML 语法解释,描述了 DHTML(动态 HTML)技术(包括 CSS 层叠样式表、JavaScript 和 VBScript)。书中以实例的形式讨论网站建设项目开发流程,包含项目分析、系统架构、数据库选取、前台设计与后台编程等各个知识点。

《基于 Windows 的网络服务器管理教程》向读者介绍如何在 Windows 环境下搭建一个稳定而又可靠的服务器平台。通过本书的学习,读者将学会在 Windows 环境下如何设置与管理 IIS、构建 Web 和 FTP 服务器,如何使用和配置微软代理服务器,如何架设 Exchange 2000 服务器实现 Mail 服务器。

《Web 前台设计实例教程》以丰富的实例介绍当前最流行的网页前台设计工具 Dreamweaver, Fireworks 和 Flash。通过本书的学习,你可学会使用 Dreamweaver 进行网页的可视化开发,使用 Fireworks 制作各种美观的网页图形,使用 Flash 制作炫目的网页动画。本书的最后,通过两个大型的综合实例介绍三种软件是如何协同工作、发挥三者的整合功能和实现真正美观靓丽的界面的。

《网络数据库应用与开发教程》介绍 Web 技术中最令人心动的通过浏览器实现各种对

数据库的操作,回答了在网站中选用什么数据库、如何对数据库进行管理和配置,以便通过 Web 技术访问数据库。本书涉及数据库的基本知识、SQL 语言,并对当前 Web 开发中用到的主流数据库 SQL Server 2000 和 Oracle 8i 的管理和配置进行详细的分析和讲解。

Web 强大的功能离不开后台程序的支持。目前 Windows 环境下,微软公司的 ASP 几乎成了网络编程语言的代名词。《网络编程语言 ASP 实例教程》一书根据作者亲自开发商业软件的经验,以实例的方式讲解如何使用 ASP 语言进行网站开发,内容涉及 ASP 基本对象、ASP 内置 Active X 组件、如何定制 ASP 组件及 ASP 如何访问数据库等。

这边 ASP 方兴未艾,那边 JSP 正迎头赶上。JSP 的后台是大名鼎鼎的 Java。广泛的适用平台、良好的可移植性和很高的执行效率,再加上 Sun 公司的支持,JSP 语言正在 Web 开发领域大展拳脚。《网络编程语言 JSP 实例教程》一书结合作者长期使用 JSP 开发大型商业软件的经验,以实例的方式系统地介绍 Java 的基本语法、Web 应用程序的概念与设计方法、JSP 操作 Oracle 数据库、Java Bean 的设计与使用,以及 JavaMail 的应用等。本书的后半部给出了一个大型的综合实例。

有一点提请读者注意,由于本套丛书针对的是已有一定计算机知识的人员,因此,为了文字上的叙述方便和简洁,同时也是为了大家以后能顺利地阅读其他的相关资料,对于一些译文较长的专业术语,在文中用了英文缩写。对于这些英文缩写,大多数在它第一次出现处一般都给出了它的英文全称和中译文,而其他地方则是直接引用。对于大家比较熟悉的专业术语,或者某些专有软件,我们就直接给出了英文,而未加译文。

参与本套丛书的组织、策划、编写和程序调试的人员有严洪华、牛允鹏、迟成文、胡学联、张宁、崔鸿、周颖、周继思、张春阳、卢继军、马建辉、杨思慧、王鹏、李震宇、陈明明、魏海林、牛炎和迟璐等人。

限于我们的水平,书中不足之处在所难免,恳请广大读者批评指正。

2002 年 5 月

前 言

随着网络时代的来临,网页设计变得越来越重要。从内容到形式,人们对网页设计都提出了越来越高的要求。传统的手工编写 HTML 文档的方法,开发难度大,效率低,修改维护困难,已经不适应当前现状的要求。

Macromedia 公司推出的“Dreamweaver”,“Fireworks”和“Flash”三个软件在这种情况下应运而生。利用它们,可以在很短的时间里完成内容丰富、形式可人的网页,大大提高了开发效率,降低了开发难度。

“Dreamweaver”是一种可视化的网页编辑软件,它集网页制作和网站管理于一身,是第一个针对专业网页设计师而设计的可视化网页开发工具,利用它可以轻而易举地制作出跨平台和跨浏览器的充满动感的网页。

“Fireworks”作为第一个彻底的面向网络图形和动画设计的软件,是专门用来设计和制作网络图形的工具软件,它使 Web 作图发生了革命性的变化。

“Flash”是一个矢量图形和交互式动画的制作软件,能够在低数据传输率下实现高质量的矢量图形和交互式动画,而这些动画能够在所有安装了 Shockwave Flash 插件的浏览器中播放。Flash 已经成为网络多媒体发布的首选,并且逐渐成为网络动画的标准格式。

Macromedia 公司对这三个产品非常重视,投入了相当的力量积极扩展其新功能,推出新版本。目前最为流行的版本是 Dreamweaver 4.0, Fireworks 4.0 和 Flash 5.0。

这三个软件都由 Macromedia 公司推出,具有先天的亲缘关系。一方面,这三个软件本身的侧重点各有不同, Dreamweaver 相当于一个管理者的角色, Fireworks 适用于图形设计和简单的动画制作, Flash 则是制作复杂和交互性动画的利器;另一方面,三个软件相互之间可以很好地实现无缝拼接,它们具有统一的操作界面风格,相互之间也可以很方便地调用。可以说,只有熟悉了如何灵活地配合使用这三个软件,才能发挥它们的集体优势,体现出更加强大的功能。也正是由于这个原因,人们将这三个软件称为“网页设计三剑客”。

目前市场上关于这三个软件的书籍大多是针对某一个软件的,而很少介绍如何将这三个软件综合使用。这使得读者在进行三个软件的有机结合时遇到了很大的困难,往往需要自己进行很长时间的摸索。因此,迫切要求有关于三个软件综合使用方面的参考书。

编者在网页设计和网站编程方面做过大量的实际工作。我们在总结以往工作经验的基础上,参考大量的文献资料,结合在实际工作中的心得,编写了本书。在编写的过程中,我们力求做到深入浅出,实用而又全面。本书将原理讲解与实例说明相结合,几乎覆盖了三种软件及其综合使用的各个方面,并在其中穿插介绍了各种使用技巧。读者通过阅读本书,完全可以胜任各种网页设计与网站设计方面的工作。

本书汇集了大量精彩且具有代表性的实例。对各个实例,书中详细介绍了操作步骤和涉及的知识点。读者可以参照书中的实例,一步步地完成自己的作品。详细的实例讲解使得读者可以轻松上手,快速掌握这三个软件的使用。

本书在某些章的结尾,附有“习题与答案”。这是为了帮助读者巩固学到的知识而安排

的。我们相信,经过思考与上机练习,读者必定会对所学到的技术与方法有更深刻的认识。

本书的第1章~第5章由马建辉编写,第6章~第8章由卢继军编写,第9章~第13章由周颢编写,第14章由周颢和李震宇共同编写,第15章由卢继军和王鹏共同编写。李震宇和王鹏二人还参与了综合实例部分的网络调试工作。全书由牛允鹏教授主审。

本书既适合网页设计初学者使用,也适合高级网页设计者参考。

本书若有疏漏之处,敬请各位朋友指正。我们的 E-mail 是 kitewind@sina.com。

作 者

2002 年 4 月

目 录

第 I 篇 使用 Dreamweaver 4.0 进行网页设计和网站管理

第 1 章 初识网页	(3)
1.1 网页实例	(3)
1.1.1 个人网站“星星点灯”	(3)
1.1.2 商业网站“指南针”	(6)
1.2 有关网页制作的基础知识	(7)
1.2.1 网页的基本组成元素	(7)
1.2.2 HTML 简介	(12)
1.2.3 WWW 的工作机制	(13)
1.2.4 网页制作“三剑客”	(14)
小结	(14)
第 2 章 Dreamweaver 4.0 概貌	(16)
2.1 Dreamweaver 4.0 的新增功能	(16)
2.2 Dreamweaver 4.0 的工作环境	(18)
2.2.1 主编辑窗口	(18)
2.2.2 属性检测器	(20)
2.2.3 对象(Objects)面板	(22)
2.2.4 启动(Launcher)面板	(25)
2.2.5 历史(History)面板	(26)
2.2.6 HTML 样式(HTML Styles)面板	(27)
2.2.7 CSS 样式(CSS Styles)面板	(27)
2.2.8 库(Library)面板	(28)
2.2.9 HTML 源代码检查器	(28)
2.2.10 框架(Frames)面板	(28)
2.2.11 层(Layers)面板	(28)
2.2.12 模板(Templates)面板	(29)
2.2.13 快捷菜单	(29)
2.3 用户参数的设置	(30)
2.3.1 常规(General)参数设置	(30)
2.3.2 源代码颜色(Code Colors)参数设置	(32)
2.3.3 源代码格式(Code Format)参数设置	(32)

2.3.4	代码重写(Code Rewriting)设置	(33)
2.3.5	CSS 样式(CSS Styles)设置	(34)
2.3.6	文件类型/编辑器(File Types/Editor)设置	(34)
2.3.7	字体/编码(Font/Encoding)参数设置	(35)
2.3.8	突出显示(Highlighting)参数设置	(36)
2.3.9	面板(Panels)设置	(37)
2.3.10	状态栏(Status Bar)参数设置	(38)
2.3.11	其他设置	(39)
2.4	Dreamweaver 4.0 的菜单简介	(39)
	小结	(40)
第3章	创建新的网页	(41)
3.1	本地站点管理	(41)
3.1.1	新建本地站点	(41)
3.1.2	站点文件管理	(42)
3.1.3	站点地图	(43)
3.2	创建网页	(44)
3.2.1	创建网页的有关操作	(44)
3.2.2	设置页面属性	(46)
3.2.3	网页的预览	(47)
3.3	插入文本	(48)
3.3.1	文本的样式	(48)
3.3.2	文本的颜色	(51)
3.4	插入图像	(52)
3.4.1	插入普通图像	(53)
3.4.2	插入翻转图像	(54)
3.4.3	外部图像编辑器	(54)
3.4.4	设置图像属性	(55)
3.5	插入其他修饰符	(57)
3.5.1	插入项目符号	(58)
3.5.2	插入分隔线	(60)
3.5.3	插入特殊字符	(61)
3.5.4	插入日期和时间	(62)
3.5.5	插入注释文字	(63)
3.5.6	插入行终止符号	(64)
3.6	段落的格式	(64)
3.6.1	创建新段落	(64)
3.6.2	对齐段落	(65)
3.6.3	缩进段落	(65)
3.7	创建超级链接	(66)

3.7.1 文本的超级链接	(66)
3.7.2 图片的超级链接	(67)
小结	(69)
第4章 网页定位技术	(70)
4.1 表格	(70)
4.1.1 创建表格	(70)
4.1.2 设置表格属性	(71)
4.1.3 表格的嵌套	(72)
4.1.4 填充表格	(73)
4.1.5 表格的修改	(73)
4.1.6 表格中行、列及单元格的设置	(77)
4.2 框架与框架集	(80)
4.2.1 创建框架和框架集	(80)
4.2.2 创建嵌套的框架集	(81)
4.2.3 编辑框架	(81)
4.2.4 生成无框架内容	(85)
4.3 图层	(85)
4.3.1 CSS 简介	(85)
4.3.2 层的分类	(87)
4.3.3 创建层	(87)
4.3.4 设置层属性	(88)
4.3.5 有关层的操作	(90)
4.3.6 层的嵌套	(93)
4.3.7 将层转换为表格	(94)
4.4 模板	(95)
4.4.1 模板的概念	(95)
4.4.2 创建模板	(97)
4.4.3 使用模板编辑器	(97)
4.4.4 编辑模板	(98)
4.4.5 自动更新	(98)
4.4.6 在模板中使用样式、时间线及行为	(100)
小结	(100)
第5章 动态 HTML 技术	(101)
5.1 什么是动态 HTML	(101)
5.2 行为的概念	(101)
5.2.1 什么是行为	(101)
5.2.2 行为的附加及修改	(102)
5.3 使用 Dreamweaver 4.0 中的行为	(103)
5.3.1 调用 JavaScript(Call JavaScript)	(103)

5.3.2 改变属性(Change Property)	(104)
5.3.3 检查浏览器(Check Browser)	(104)
5.3.4 检查插件(Check Plugin)	(106)
5.3.5 控制 Shockwave 或 Flash(Control Shockwave or Flash)	(107)
5.3.6 拖动图层(Drag Layer)	(107)
5.3.7 跳转到 URL(Go To URL)	(109)
5.3.8 编辑跳转菜单(Jump Menu)	(109)
5.3.9 打开浏览器窗口(Open Browser Window)	(110)
5.3.10 播放声音(Play Sound)	(111)
5.3.11 弹出信息(Popup Message)	(112)
5.3.12 预载图像(Preload Images)	(112)
5.3.13 设置导航条图像(Set Nav Bar Image)	(113)
5.3.14 设置文本(Set Text)	(114)
5.3.15 替换图像(Swap Image)	(116)
5.3.16 替换图像恢复(Swap Image Restore)	(117)
5.3.17 验证表单(Validate Form)	(117)
5.4 用时间线制作 DHTML 动画	(118)
5.4.1 时间线的概念	(118)
5.4.2 准备图层	(120)
5.4.3 使用时间线创建时间线动画	(120)
5.4.4 通过拖动路径创建时间线动画	(121)
5.4.5 修改时间线的属性	(121)
5.4.6 加入行为	(122)
小结	(124)

第 II 篇 使用 Fireworks 4.0 进行网络图形设计

第 6 章 Fireworks 4.0 快速入门	(127)
6.1 Fireworks 4.0 简介	(127)
6.1.1 Fireworks 的优点	(127)
6.1.2 Fireworks 涉及的基本概念	(127)
6.1.3 Fireworks 4.0 的新增功能	(130)
6.2 Fireworks 4.0 应用程序界面	(132)
6.2.1 Fireworks 4.0 的窗口结构	(132)
6.2.2 使用浮动面板	(134)
6.3 入门实例	(136)
小结	(140)
第 7 章 Fireworks 4.0 实例	(141)
7.1 Fireworks 4.0 功能概览	(141)

7.2 绘图工具的使用实例	(143)
7.2.1 一个网站 Logo 图像的制作	(143)
7.2.2 十字花形按钮的制作	(145)
7.3 创建动画	(150)
7.3.1 简单动画的例子	(151)
7.3.2 复杂动画创作实例之一——淡入、淡出的动画效果	(155)
7.3.3 复杂动画创作实例之二——一个主页标志 (Logo) 的制作	(160)
7.4 热点和切片	(165)
7.4.1 创建热点	(166)
7.4.2 创建切片	(168)
7.5 创建弹出菜单 (Pop-up Menu)	(170)
7.6 应用 Fireworks 4.0 中的遮罩 (Mask)	(174)
7.6.1 创建位图遮罩	(175)
7.6.2 创建矢量遮罩	(176)
7.6.3 区域内遮罩	(177)
7.6.4 多对象遮罩	(178)
7.6.5 对象组遮罩	(179)
7.6.6 文字遮罩	(180)
7.6.7 一个利用遮罩原理生成按钮的实例	(181)
7.7 创建按钮和导航条	(182)
7.7.1 简单二态按钮的制作	(183)
7.7.2 标准四态按钮的制作	(187)
7.7.3 导航条的制作	(188)
7.8 动态翻转图	(192)
7.8.1 关于翻转图的基本概念	(192)
7.8.2 利用拖拽方式制作翻转图	(192)
7.8.3 传统翻转图的制作方法	(195)
小结	(196)
第 8 章 Fireworks 4.0 中文件的导入和导出	(198)
8.1 文件的导入方式	(198)
8.1.1 打开	(198)
8.1.2 用导入方式生成 Fireworks 文档	(199)
8.1.3 在已打开的 Fireworks 文档中导入文件	(202)
8.2 文件的导出	(206)
8.2.1 导出图像实例	(206)
8.2.2 导出的结果	(207)
8.2.3 用导出向导来导出图像	(207)
8.2.4 导出中的优化和预览	(210)
8.2.5 导出一个区域	(211)

8.2.6 导出矢量路径	(213)
小结	(216)

第Ⅲ篇 使用 Flash 5.0 进行动画设计

第9章 Flash 5.0 概述	(219)
9.1 Flash 简介	(219)
9.1.1 Flash 的发展背景	(219)
9.1.2 Flash 的特点	(220)
9.2 初识 Flash 5.0	(221)
9.2.1 Flash 5.0 的新增功能	(221)
9.2.2 Flash 5.0 对计算机环境的要求	(222)
9.2.3 Flash 5.0 的安装	(222)
9.3 Flash 5.0 的工作环境	(223)
9.3.1 基本工作环境介绍	(223)
9.3.2 时间线窗口	(224)
9.3.3 控制面板	(226)
9.4 使用 Flash 5.0 建立一个动画	(229)
9.5 学习资源	(232)
小结	(232)
第10章 基本动画制作	(233)
10.1 动画中的帧	(233)
10.2 运动变形动画示例	(233)
10.2.1 转动的星星	(233)
10.2.2 渐变的星星	(237)
10.3 形状变形动画示例	(238)
10.3.1 一般变形动画	(238)
10.3.2 可控变形动画	(240)
10.4 色彩变化动画	(242)
10.5 逐帧动画	(245)
小结	(247)
第11章 高级动画制作	(248)
11.1 多层动画制作	(248)
11.2 使用引导层	(251)
11.2.1 链接引导层	(251)
11.2.2 非链接引导层	(256)
11.3 使用遮罩层	(256)
11.3.1 遮罩层的基本使用	(256)
11.3.2 水波效果	(260)

11.4 合成声音	(261)
11.4.1 声音的引入	(262)
11.4.2 声音的编辑	(262)
11.4.3 声音属性	(264)
11.4.4 在作品中使用声音	(266)
小结	(268)
第 12 章 交互式动画	(270)
12.1 交互式动画概述	(270)
12.2 Flash 5.0 的变量、函数和表达式	(272)
12.2.1 常量	(272)
12.2.2 变量	(272)
12.2.3 函数	(272)
12.2.4 表达式及运算符	(273)
12.3 播放控制语句	(274)
12.3.1 Go To(跳转)语句	(274)
12.3.2 Stop(停止)语句	(276)
12.3.3 Play(播放)语句	(277)
12.3.4 Toggle High Quality 语句	(279)
12.3.5 Stop All Sounds 语句	(279)
12.4 控制语句	(280)
12.4.1 Set Variable(赋值)语句	(280)
12.4.2 If 与 Else 语句	(281)
12.4.3 While 循环语句	(283)
12.4.4 Comment 注释语句	(284)
12.4.5 Trace(跟踪)语句	(285)
12.4.6 函数调用	(285)
12.5 动画播放控制	(287)
12.5.1 setProperty(调整属性)语句	(287)
12.5.2 duplicateMovieClip 和 removeMovieClip(复制/删除动画片段)语句	(289)
12.5.3 装载/卸载外部动画语句	(291)
12.5.4 tellTarget(控制目标)语句	(294)
12.5.5 getURL(建立 URL 地址链接)语句	(294)
小结	(295)
第 13 章 Flash 作品的输出和发布	(296)
13.1 作品的输出(Export)	(296)
13.2 作品的发布(Publish)	(302)
13.2.1 发布当前作品	(302)
13.2.2 设置发布作品的格式和参数	(303)
13.2.3 发布作品的播放效果预览	(309)

小结	(310)
----------	-------

第IV篇 创作实例

第14章 个人网站创作实例——Starshine	(313)
14.1 个人网站设计概述	(313)
14.1.1 整体规划	(313)
14.1.2 制作流程	(314)
14.1.3 网站设计规则与禁忌	(315)
14.1.4 网站版式结构设计的一般原则	(319)
14.2 个人网站实例	(322)
14.2.1 网站内容结构	(322)
14.2.2 目录结构	(322)
14.2.3 建立网站地图	(323)
14.2.4 网站的版式设计	(323)
14.3 制作引导页	(324)
14.3.1 引导页分类	(324)
14.3.2 制作引导页中的动画	(325)
14.3.3 引导页的最终完成	(329)
14.4 网页元素的制作	(330)
14.4.1 Logo 的设计	(331)
14.4.2 背景图案的制作	(332)
14.4.3 广告条的制作	(333)
14.4.4 小图标的制作	(334)
14.4.5 标题设计	(335)
14.5 制作全局导航条	(336)
14.6 制作首页	(339)
14.7 完成个人网站	(345)
14.7.1 个人影集的制作	(346)
14.7.2 科技版块的制作	(347)
14.8 全面检查网站	(351)
14.9 发布并宣传自己的网站	(351)
14.9.1 发布个人网站	(351)
14.9.2 宣传自己的网站	(353)
小结	(356)
第15章 综合实例——商业网站“指南针”	(357)
15.1 建设商业网站的准备工作	(357)
15.1.1 规划商业网站	(357)
15.1.2 建立商业网站的过程	(359)

15.2	“指南针”网站实例概况	(361)
15.2.1	浏览整个网站	(362)
15.2.2	网站中各文件的层次安排	(366)
15.3	建设商业网站——网页设计与制作	(367)
15.3.1	定义本地站点	(367)
15.3.2	首页设计	(368)
15.3.3	页面布局	(370)
15.3.4	使用模板建设网站	(373)
15.4	建设商业网站——设计和制作网页图像与动画	(376)
15.4.1	个性化风格	(376)
15.4.2	Logo 图像的设计	(376)
15.4.3	设计导航条按钮	(378)
15.4.4	使用 Flash 5.0 制作网站首页动画	(383)
15.4.5	发挥你的美术才能	(385)
15.5	建设商业网站——电子商务实践	(385)
15.5.1	电子商务应用的三种模式	(385)
15.5.2	实现网上旅游预约	(386)
15.5.3	在 Dreamweaver 4.0 中使用 ASP	(389)
15.5.4	如何实现社区特色服务	(397)
15.5.5	站点的维护	(406)

第 I 篇 使用 Dreamweaver 4.0 进行网页设计和网站管理

第 1 章 初识网页

第 2 章 Dreamweaver 4.0 概貌

第 3 章 创建新的网页

第 4 章 网页定位技术

第 5 章 动态 HTML 技术