

新起点 电脑教程

计算机职业教育联盟推广使用教材

网页设计基础教程

与 上 机 指 导

计算机职业教育联盟 主编
张楠 邢谨 编著

- 全面详细介绍Photoshop、Flash、Dreamweaver、Fireworks等工具的使用
- 主要包括网页界面的设计、按钮的设计、动画的制作和交互设计等内容
- 实例丰富、讲解详细，是典型的网页制作模板



清华大学出版社

新起点电脑教程

网页设计基础教程 与上机指导

计算机职业教育联盟 主编

张楠 邢瑾 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书从实用的角度出发,全面、详细、深入地介绍了网页制作准备和实现的全过程,并详细介绍了其中的经验和技巧。本书共分 17 章,主要内容有:网页设计基础、网页制作常用工具概述、网页制作中的图像运用、网页文本的编辑操作与文档编排、网页图像处理基础、图像色彩调整、图像处理综合运用、Web 图像与 GIF 动画、Fireworks MX 入门、Flash MX 动画基础与 Action 特效、交互动画、动态网页与交互行为、动态 Web 应用系统的开发和完整网站的开发与实现。

本书以丰富的实例、详实的上机指导以及作者在制作开发中的技巧和经验,实用、全面、深入地将枯燥的技术理论知识融进丰富多彩的实例教学中,将网页制作开发的各项技术融会于一体,使读者能够迅速掌握网页制作的各方面技术知识,跻身专业网页制作开发队伍。

本书采用最新版本软件进行实例制作和讲解说明,可作为初学者自学手册、高等院校师生教学和专业培训的首选教材。

版权所有,翻印必究。

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

网页设计基础教程与上机指导/张楠,邢瑾编著.—北京:清华大学出版社,2003

(新起点电脑教程)

ISBN 7-302-07802-5

I.网… II.①张…②邢… III.主页制作 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 116043 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:林章波

文稿编辑:刘 颖

封面设计:陈刘源

印 刷 者:北京市清华园胶印厂

装 订 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:28.75 字数:672 千字

版 次:2004 年 2 月第 1 版 2004 年 3 月第 2 次印刷

书 号:ISBN 7-302-07802-5/TP·5686

印 数:5001~10000

定 价:36.00 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

序 言

一、中国职业培训行业面临的契机和挑战

中国高等职业教育和职业培训服务近年来取得了快速发展,为经济社会发展作出了巨大的贡献。中国正式成为世界贸易组织(WTO)成员后,整个中国教育界尤其是职业教育界都将面临一个新的契机和挑战。我国的职业教育主要包括学校职业教育和职业培训两种模式。学校职业教育基本是正规学历教育,已经不能适应目前经济的高速发展、职业多变和终身教育的需要。随着入世后就业结构调整和技术技能折旧速度的加快,劳动力跨行业流动更加频繁,职业培训进一步成为涉及面最广、受益面最大的教育,从而越来越成为职业教育的重要组成部分,越来越受到人们的广泛欢迎。

加入 WTO 对中国职业培训将产生积极的影响,至少表现在以下几个方面:

- 加快引进国外优质职业教育资源,有利于推动职业教育办学体制和运作机制改革,提高职业教育的整体水平;
- 有利于吸收国外多种职业教育模式,加快改进职业教育的办学模式、课程体系和教学培训方法,形成具有多元化特色的职业教育体系;
- 引进国外职业资格证书及其培训模式,加快完善我国的职业资格证书制度,有利于培训内容及培训资格的国际化;
- 经济增长和产业结构调整将扩大职业培训和继续教育的市场需求,有利于职业培训的持续发展;
- 加快教育的市场化步伐,有利于推进相关的法制建设进程,改变人们的传统教育观念,提高职业培训的社会地位。

同时,境外职业教育和培训机构的进入必将对职业教育领域造成巨大的冲击。境外职业教育与培训机构十分看好中国的职业培训和继续教育市场。此前由于教育服务业开放方面的原因,多为依托跨国公司在开展经济活动的同时建立培训机构,或通过职业资格证书培训来拓展职业教育市场,入世后放宽境外职业教育培训机构合作办学的条件,并允许其获得多数所有权,这将大大加快其入境提供职业教育服务的步伐。他们凭借丰富的职业教育和培训经验,及其国际通用的职业资格证书,使中国职业教育服务领域形成新的竞争格局,一批办学条件差、专业设置陈旧及教学水平落后的职业教育和培训机构将被淘汰出局。

二、社会发展对计算机培训行业提出的新要求

IT 行业的发展和激烈的人才竞争对 IT 从业人员的综合素质提出了越来越高的要求,总结起来可以归纳为五种“基本能力”与三项“基本素质”。五种基本能力包括合理利用与支配各类资源的能力;处理人际关系的能力;获取并利用信息的能力;综合与系统分析能力;运用各种技术的能力。三项基本素质包括基本技能、思维方式与个人品质。在市场经

济体制和新技术飞速发展的条件下,计算机人才只掌握一门特定的技能已经远远不够。必须全面强调学生的基础知识、基本能力和基本素质,而且专业面要宽,以适应技术进步与市场的不断变化。例如电脑平面设计师,像2000年以前那样只掌握1-2种常用的平面设计软件已经远远不能胜任工作,还必须具备良好的手绘功底和创意能力,这就对整个计算机培训行业提出了更高的要求。被广大培训机构广泛采用的只重知识传授,不重能力培养的教学模式已不能适应社会对计算机培训行业提出的要求。计算机培训必须进行从知识传授到能力培养的转变,全面提高学生的职业能力,即其在就业后的工作及配合中综合运用知识与技术的能力:能够做到迅速收集、分析、归纳意见与信息,与他人交流思想与信息,制定计划与组织活动,与他人合作共事,解决实际问题,学习和使用最新的技术,成为适合社会进步的人才。

三、计算机培训教学的新模式和新探索

社会对学生的职业能力要求催化出新型的课程结构和教学模式。新型教学模式必须以工作为基础的模仿学习,它是将学生置于一种模拟环境中,呈现给学生的是具有挑战性、真实性和复杂性的问题,使学生在身体和经济不受到损失的前提下,得到较真实的锻炼。新型课程结构必须按照职业能力的要求创建并组织实施新的教学模式。教学以专项能力的培养展开,以综合能力的形成告终,能力的培养既是教学目标,又是评估的依据和标准。在能力标准的制定、考核与评估中,均要有企业或行业参与。

新型课程结构在具体的实施中又派生出两大结构,即模块式结构与阶梯式结构。模块式结构,即按照程序模块化的构想和原则设计课程。其特点是每个模块均为独立的教学单元,有特定的目标和评估标准,教学时间相对较短。模块之间组合灵活,基础性模块可与其他功能模块组成任务更复杂的课程,不同模块的增删可调整课程结构的重心,以满足个人和职业需求的变化。上述这些特性适应了新型职业能力的教学要求,部分计算机培训机构已经开始尝试采用这种课程结构。

阶梯式结构最典型的的就是所谓的双元培训,它把整个培训课程分为两个阶段,首先集中学习文化课和职业基础课,第二阶段转入职业领域的专业训练和专向深化。这种以较广泛的科学文化和职业理论为基础,逐步深化职业知识与技能的课程结构,在欧洲国家的职业教育体系中采用较多,在中国的计算机培训机构中基本上没有采用。

以上两种课程结构虽模式不同,但目标一致,即意在使学生以较宽厚的基础和实力去迎接未来多变且多元的就业市场。

长城计算机学校充分吸取了国外职业教育机构的经验,并对大量企业进行了科学广泛的调研分析,然后结合模块式和阶梯式两种结构的优点,从2001年起,设计推出了一系列面向就业的计算机培训课程,并且在教学实践过程中不断探索先进的教学方法,如发现式教学法、启发式教学法、体验式教学法、行为导向教学法、任务驱动教学法等,在大量的实践基础上不断完善课程。经过在各地分校和合作学校的长期推广使用,得到了巨大的成功。

清华大学出版社从建社伊始,就致力于高新技术,特别是计算机与信息技术类图书的出版。20多年来,出版社坚持和发展自己的优势与特色,围绕“开展全方位出版,形成总体优势”的指导方针制定选题规划,重点抓教材与专著的出版,形成品牌与规模。为了适

应信息技术飞速发展和广泛应用的特点,出版社及时出版了一大批计算机应用技术的图书并已形成品牌。为了适应各层次,各类专业人员的需要,出版社组织了门类齐全,层次丰富的多种系列丛书,同时配合电子音像出版物,做到全方位、立体化出版。在国内计算机图书的出版中,清华版图书占有明显的优势。清华版计算机图书以其内在的品质,已经在读者心目中树起精品品牌,享有很高的声誉。

为了共同推进国内计算机培训行业的入世步伐,长城计算机学校与清华大学出版社亲密合作,共同开发了《新起点电脑教程》,在总结了百所分校的教学经验的基础上,把教学模式和教学成果推向市场,造福社会,并借以之与广大教育、培训业专家交流经验,共同提高。本套丛书贯穿了清华大学出版社一贯的严谨、科学的图书风格,融会了长城计算机学校实用、专业的教学理念,是对计算机教学的一种深入、广泛的探索和总结,也得到了信息产业部领导和专家的首肯。我们相信,此套丛书的出版,必将对整个计算机培训市场的发展和规范起到巨大的推进作用!

四、丛书特点

《新起点电脑教程》丛书定位于计算机初、中级用户。不管是培训班学员还是大中专院校的师生,都可以通过本丛书快速进入计算机科学的大门,学到实用的计算机技能;对于自学者,本套教程也有很大的参考价值,大量实用技巧可供自学者在工作中随时参阅。

本套丛书主要具有如下几个方面的特点:

1. 系统性和丰富性

本丛书的所有课程都是围绕着职业素质训练展开的。我们根据计算机相关职业把计算机教程划分为四大类别:

- (1) **应用类:** 主要面向广大计算机家庭用户、企事业单位的文员、秘书和行政助理、打字排版人员等电脑应用人员;
- (2) **设计类:** 主要面向平面设计师、网页设计师、三维动画设计师等电脑设计专业人员;
- (3) **网络类:** 主要面向网络管理员、系统集成工程师、安全工程师等网络类专业人员;
- (4) **编程类:** 主要面向软件开发工程师、软件测试工程师等编程类专业人员。

以上四类内容基本涵盖了计算机应用的主要领域。本丛书的选题既考虑了每门课程本身的完整性,又兼顾了课程间的联系与衔接。每一本书可能都自成一体,完全满足相应课程的教学要求,使得培训学校或读者可以根据需要灵活的进行选择和组合,满足个性化学习的需要。不管读者是什么样的情况,都能在本丛书中找到自己需要的教程。

2. 先进性和探索性

一般的计算机教材往往只注重课程本身的体系结构和语言的科学准确,术语连篇,让读者感觉高深莫测,而这种做法实际上忽略了人的认知规律:人的学习应该是由具体到抽象、由已知到未知的过程。

本丛书的编写充分的溶入了教育心理学的最新成果,在内容的安排和教授方法上进行了大胆的尝试。在介绍各个知识点时,本丛书大量的使用了教学中常用的比喻、类比和举例等方法,在内容的先后顺序上由浅入深、层次分明,使得知识的讲解变得深入浅出,易

于理解。

按照成人教育的规律,本丛书每章前配有学习的目标以及重点难点,让读者有明确的目标,了解学习过程中应该重点掌握和比较难以理解以及容易混淆的知识点。在正文的实例演示的操作中,还在必要和适当地方加上“注意”、“技巧”等内容,以让初学者少走弯路,快速掌握到知识的精髓。

从教育心理学的角度来看,遗忘率最高的是知识,技能其次,能力最低。技能、实践必须从亲自动手中得来。老师讲的,学生往往只是一种平面的、苍白的理解。只有自己亲自动手实践的才是有色彩的、立体的、生动的理解和感受。真正的技能源自动手与实践!所以本丛书每章正文后面都配有上机指导,列举了大量实例,并给出操作步骤和实验结果,供读者上机练习时使用。另在每一章的最后安排了习题,包括填空题、判断题、选择题、简答题,操作题等各种形式,供课后练习和巩固知识之用。

另外,丛书的每一本教材都有配套的幻灯片,培训教师可以从网站上下载,满足教学的需要。每本书大约15~20章左右,符合短期培训的课时安排规律;每一章15~20页上下,符合授课时的教学内容的量的需要,所以本套丛书完全可以满足各种教学情况。

3. 实用性和专业性

传统教学中的最大的缺点就是理论强于实践,实践和应用脱节的缺点。而职业教育的特点要求必须加强对学生自学能力和实践动手能力的培养,在教学中鼓励学员探索和分析归纳创新习惯的养成。并且,将学生学习的技术技能同他将来的工作岗位紧密的结合起来。实现了学生学习与职业间的“无缝连结”。

本丛书的内容是在仔细分析初学者学习电脑的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的,一切围绕的实际应用和就业需要选择内容,丛书中选取的大量实例都是在企业的实际工作案例的基础上改编来的,让读者在学习每个知识点时能“避虚就实”,在练习实例的同时,就掌握了相应行业的职业规范,学到真正有用的东西。读者只要按书中的实例和上机指导的方法去做成、做会、做熟,就能举一反三,学以致用,从而能真正完成“专业”的作品和项目,就业时能够迅速进入工作岗位。

本套丛书从策划选题到编写校对,全部由多年从事计算机教学的专业老师和图书出版业专家协同完成,并经过业内资深专家审核。我们希望这里的每一本教程都能成为您在学习计算机的道路中的一个新的起点,也成为您人生道路上的一个新的起点!

前 言

进入 21 世纪以后，知识经济的飞速发展对我们的社会产生了巨大的影响。IT 业的飞速发展不仅仅带来了巨大的经济效益，也在逐渐改变着我们的生活，其中影响最为广泛的的就是互联网了。从事 IT 业工作的人都知道，互联网蕴藏着巨大的“金矿”，如何从这个巨大的财富中获得一份属于自己的财富，需要的不仅仅是努力和勤奋，更多的是知识和技术，只有掌握了知识和技术才有可能成为知识经济时代成功的淘金者。如果在学习知识和技术的过程中掌握不了正确的学习方法，就学不到真正有价值的知识和技术。急于求成的心理每个人都有，要学好技术也不是没有好的方法。网页制作是一种操作性很强的技术，如果没有一本合适的书来领航，掌握它也是相当不容易的。因此，我们适时推出了这本方便实用的《网页设计基础教程与上机指导》。

我们编写这本书就是为了帮助那些想快速有效地掌握网页制作开发各个方面技术的读者。本书内容由浅入深、循序渐进、实践性强，全面而又生动地将各个软件的特色功能结合在一起，集中优势力量，以最高效率来实现网页的开发制作，并结合最新版的软件适应最前沿的开发环境。本书主要传授技能性知识，通过实例和上机指导，帮助学员边学边用，从理解到应用，从而增强学习效果；结合每章给出的填空题、选择题、判断题、简答题及操作题，通过练习达到巩固每章所学习知识的目的。本书独具的“注意”、“技巧”、“困难”和“重点”特色小段也会帮助读者解决实际应用中的各种困难问题，提升操作技巧，迅速跻身专业网页制作人员的队伍！读者在阅读本书的过程中会逐步并全面掌握网页制作的各项技术，在最后学习完毕就能自己独立开发制作一个网站了。

技术是不断进步的，掌握好网页制作的基础技术是为了明天制作出更优秀的网站。在这里我们衷心希望亲爱的读者能从本书中获得收益，早日成为专业的网络开发人才。由于时间匆忙，在书中我们难免会有不少纰漏，希望广大读者指正。在本书编写过程中，我们得到来自出版社、亲人和朋友的大力支持，在这里感谢支持我们完成此书的编辑、朋友和我们的父母，谢谢你们的关心与鼓励，以后我们还会以更大的热情为各界读者服务。

编 者

2003.10

目 录

第 1 章 网页设计基础	1	2.3.6 面板组	34
1.1 Internet 基础	1	2.4 Fireworks MX 工作界面	35
1.1.1 了解因特网	1	2.4.1 Fireworks MX 简述	35
1.1.2 Web 的特性	2	2.4.2 操作界面介绍	36
1.2 设计你的网页	5	2.4.3 Tools 面板	37
1.2.1 网页艺术设计的特点	5	2.4.4 与其他应用程序的结合	39
1.2.2 设计元素的合理运用	7	2.5 上机指导	39
1.3 上机指导：优秀网站设计赏析	12	2.5.1 制作一个简单网页	39
1.4 习题	15	2.5.2 制作网页宣传海报	41
第 2 章 网页制作常用工具概述	18	2.5.3 制作变形动画	42
2.1 Dreamweaver MX 工作界面		2.6 习题	44
功能剖析	18	第 3 章 网页文本的编辑和控制	46
2.1.1 Dreamweaver MX 简述	18	3.1 文本编辑	46
2.1.2 操作界面介绍	19	3.1.1 文本输入	46
2.1.3 属性面板和文档工具组	22	3.1.2 文章段落	47
2.1.4 Sites 面板	24	3.2 文本属性设置	48
2.1.5 快捷键编辑器	25	3.2.1 文本属性面板	48
2.2 Photoshop 7.0 工作界面	26	3.2.2 文本格式设置	49
2.2.1 Photoshop 7.0 简述	26	3.2.3 文本列表创建	52
2.2.2 操作界面介绍	27	3.3 CSS 精确控制文档属性	55
2.2.3 工具箱	27	3.3.1 HTML Style 应用	55
2.2.4 【图层】面板	29	3.3.2 CSS 精确定义文字大小	57
2.2.5 【通道】面板	29	3.3.3 CSS 修改与删除	60
2.2.6 【路径】面板	30	3.3.4 文字间距行距控制	62
2.2.7 【历史记录】面板	30	3.3.5 重新定义 HTML 标签	64
2.3 Flash MX 工作界面	31	3.3.6 背景应用浮水印效果	65
2.3.1 Flash MX 简述	31	3.3.7 添加条列式图案	68
2.3.2 操作界面介绍	31	3.4 上机指导：制作多媒体网页文本	71
2.3.3 Tools 面板	32	3.4.1 网页中输入文本	71
2.3.4 Properties 面板	33	3.4.2 文本属性设置	71
2.3.5 Timeline 面板	33	3.5 习题	74

第4章 文本编排和表格运用	76	5.3.2 站点管理器的运用	118
4.1 插入分隔线	76	5.4 习题	121
4.1.1 分隔线的添加	76	第6章 网页图像处理基础	124
4.1.2 属性修改	76	6.1 文件与窗口操作	124
4.2 表格应用	78	6.1.1 文件的创建与画布	
4.2.1 表格插入	78	尺寸设置	124
4.2.2 表格设置面板	79	6.1.2 图像尺寸与分辨率设置	126
4.2.3 单元格设置	80	6.1.3 文件保存与打开	127
4.2.4 表格配色模板	82	6.1.4 图像窗口操作	129
4.2.5 表格排版应用	84	6.1.5 辅助工具使用	132
4.2.6 进一步美化表格	87	6.2 图像范围工具	135
4.2.7 排版视图工具	88	6.2.1 移动工具与裁切工具	135
4.2.8 标尺与辅助线	92	6.2.2 魔术棒选取工具	139
4.3 框架运用	93	6.2.3 套索工具	140
4.3.1 建立框架结构	93	6.2.4 羽化选取范围	141
4.3.2 设置框架属性	94	6.2.5 选区范围控制	142
4.3.3 框架超链接	96	6.3 上机指导合成图像	144
4.4 上机指导	98	6.3.1 抠图	144
4.4.1 制作边框为1像素的表格	98	6.3.2 笔刷与填充工具运用	146
4.4.2 无缝表格制作	100	6.3.3 橡皮图章与减淡、加深	
4.5 习题	102	工具运用	149
第5章 在网页中插入图片	104	6.4 习题	151
5.1 网页属性设置	104	第7章 网页图像色彩调整	154
5.1.1 网页基本设置	104	7.1 关于颜色	154
5.1.2 插入网页背景图像	106	7.1.1 颜色调节	154
5.2 图像插入与应用	108	7.1.2 颜色模式	156
5.2.1 插入图像	108	7.1.3 选取颜色	158
5.2.2 图像属性面板介绍	110	7.2 图像色调调整	162
5.2.3 图像文字排列方式	110	7.2.1 色阶调整	162
5.2.4 文字代替图像	112	7.2.2 自动控制色调	163
5.2.5 低分辨率到高分辨率		7.2.3 自动对比	163
图片显示	113	7.2.4 色调曲线调整	163
5.2.6 图像超链接	113	7.3 特殊色调调整	165
5.2.7 图片交替	114	7.3.1 颜色反相	165
5.2.8 图像编辑器设定	114	7.3.2 色调均化	165
5.3 上机指导：制作首页和站点管		7.3.3 色调分离	166
理器的运用	116	7.3.4 去色	166
5.3.1 制作首页	116		

7.3.5 图像阈值	166	9.2.2 【切片】面板	217
7.4 图像色彩控制	167	9.2.3 创建切片	218
7.4.1 色彩平衡控制	167	9.3 图像映射	221
7.4.2 亮度和对比度控制	168	9.3.1 图像映射工具	221
7.4.3 色相与饱和度控制	168	9.3.2 【图像映射】面板	222
7.4.4 替换颜色与可选颜色	169	9.3.3 创建图像映射	222
7.4.5 变换颜色	171	9.4 制作动画	223
7.5 上机指导: 图像特效处理	171	9.5 优化和输出图像	227
7.5.1 图片颜色调整	171	9.6 上机指导	231
7.5.2 制作霓虹灯字	173	9.6.1 制作跑动的运动员	231
7.6 习题	176	9.6.2 制作图像切片	233
第 8 章 综合处理图像	179	9.7 习题	234
8.1 酷图制作范例	179	第 10 章 Fireworks 快速入门	236
8.1.1 图层叠加特效	179	10.1 Fireworks 基础	236
8.1.2 网格线制作	182	10.1.1 创建新文档	236
8.1.3 羽化效果	182	10.1.2 打开和导入文件	237
8.1.4 文字添加	183	10.1.3 保存文件	238
8.2 导航栏制作范例	184	10.1.4 常用工具介绍	239
8.2.1 基本轮廓制作	184	10.1.5 使用文本	248
8.2.2 立体底面制作	185	10.2 文件优化和导出	250
8.2.3 添加按钮	186	10.2.1 关于优化	250
8.2.4 后期处理	188	10.2.2 使用导出向导	251
8.3 透明按钮制作范例	188	10.2.3 快速导出	252
8.4 上机指导: 复古式金属界面制作	191	10.3 Fireworks 与其他程序的结合	252
8.4.1 界面制作前期规划	191	10.3.1 与 Adobe Photoshop 结合	252
8.4.2 顶部装饰物制作	192	10.3.2 与 Macromedia Dreamweaver MX 结合	252
8.4.3 中心工作区制作	198	10.3.3 与 Macromedia Flash MX 结合	253
8.4.4 宝石装饰	204	10.4 上机指导	253
8.4.5 底部支架	207	10.4.1 文件优化	253
8.5 习题	212	10.4.2 切割图像	256
第 9 章 Web 图像与 GIF 动画	214	10.4.3 网络相册制作范例	257
9.1 ImageReady 7.0 简介	214	10.5 习题	258
9.1.1 ImageReady 7.0 简介	214	第 11 章 Flash 动画制作基础	260
9.1.2 ImageReady 7.0 的 操作界面	214	11.1 Flash 基础	260
9.2 切片	216	11.1.1 创建新文档	260
9.2.1 切片工具组	216		

11.1.2 舞台属性设定.....	261	13.2 互动菜单制作范例.....	308
11.1.3 导入图像和保存文档.....	262	13.2.1 导航菜单制作.....	308
11.1.4 预览和发布影片.....	264	13.2.2 子菜单制作.....	309
11.2 制作基础动画.....	264	13.2.3 弹出菜单制作.....	311
11.2.1 创建基本元件.....	264	13.3 文本滚动显示.....	314
11.2.2 物体 Motion 运动范例.....	267	13.3.1 文本制作.....	314
11.2.3 制作遮罩动画.....	271	13.3.2 滚动条制作.....	315
11.2.4 制作变形动画.....	275	13.4 上机指导: 鼠标控制交互 游戏范例.....	317
11.2.5 Shape 节点精确控制 变形动画.....	276	13.5 习题.....	327
11.2.6 制作引导线动画.....	278		
11.3 上机指导: 完成 Banner 动画制作.....	280	第 14 章 动态网页制作基础	329
11.4 习题.....	283	14.1 图层动画.....	329
第 12 章 Flash 动画及 Action 应用	285	14.1.1 建立图层.....	329
12.1 了解 Actions 脚本.....	285	14.1.2 图层属性.....	330
12.1.1 动作脚本术语了解.....	285	14.1.3 嵌套图层.....	332
12.1.2 使用动作面板.....	286	14.1.4 同时编辑多个图层.....	332
12.1.3 为帧指定动作.....	288	14.1.5 兼容性问题.....	333
12.1.4 为按钮指定动作.....	289	14.1.6 图层与表格的转换.....	334
12.2.5 为影片剪辑指定动作.....	289	14.2 时间轴动画范例.....	335
12.2 鼠标行为.....	290	14.2.1 时间轴简介.....	335
12.2.1 鼠标跟随.....	290	14.2.2 图片置换动画.....	336
12.2.2 自定义鼠标.....	291	14.2.3 添加动画路径.....	338
12.2.3 获取鼠标位置.....	292	14.3 超强 CSS 滤镜应用.....	344
12.3 Action 控制残影效果.....	293	14.3.1 CSS 调整图片透明度.....	345
12.3.1 制作基本元件.....	294	14.3.2 CSS 制作文字阴影.....	346
12.3.2 添加 Actions 指令.....	294	14.3.3 讲解滤镜的效果和参数.....	346
12.4 上机指导: 制作 Loading 动画.....	297	14.4 上机指导: 制作在线试镜 浮动广告.....	348
12.4.1 制作 Loading 下载动画.....	297	14.5 习题.....	352
12.4.2 精确显示 Loading 下载动画.....	298	第 15 章 网页中的交互技术	354
12.5 习题.....	302	15.1 插入 Flash.....	354
第 13 章 交互动画制作	304	15.1.1 插入 Dreamweaver MX 中自带的 Flash 按钮.....	354
13.1 Flash 按钮制作范例.....	304	15.1.2 插入 Flash 文本对象.....	356
13.1.1 制作按钮.....	304	15.1.3 插入 Flash 动画.....	358
13.1.2 为按钮添加行为.....	306	15.2 网页超链接.....	358
		15.2.1 超链接的路径.....	359

15.2.2 超链接基础.....	360	16.3 上机指导：用户系统的实现.....	396
15.2.3 E-mail 超链接.....	363	16.4 习题.....	405
15.2.4 中文不兼容解决.....	366	第 17 章 完整网站开发与实现.....	407
15.2.5 锚点超链接.....	366	17.1 网站设计定位.....	407
15.2.6 图像映射.....	369	17.1.1 网站定位.....	407
15.2.7 下载设置.....	370	17.1.2 网站风格.....	407
15.2.8 自动换页.....	371	17.1.3 制作脚本.....	407
15.3 行为.....	372	17.2 Intro 引导页制作.....	408
15.3.1 Behaviors 简介.....	372	17.2.1 在 Photoshop 中 制作引导页.....	408
15.3.2 基本操作.....	376	17.2.2 在 Photoshop 中切割并 输出图像.....	412
15.4 上机指导：行为运用.....	378	17.3 主页面制作.....	413
15.4.1 变色网页.....	378	17.3.1 界面雏形制作.....	413
15.4.2 打开新窗口.....	380	17.3.2 界面深入制作完成.....	418
15.4.3 显示或隐藏元件.....	381	17.3.3 切割图像.....	421
15.5 习题.....	383	17.4 上机指导.....	422
第 16 章 动态 Web 开发与实现.....	386	17.4.1 次级页面制作.....	422
16.1 动态 Web 应用基础.....	386	17.4.2 利用 Dreamweaver 上传文件.....	429
16.2 表单的运用.....	387	17.5 习题.....	431
16.2.1 表单的广泛应用.....	387	附录 参考答案.....	433
16.2.2 插入文本框.....	388		
16.2.3 插入单选/复选框.....	391		
16.2.4 插入条列式选单.....	393		
16.2.5 插入按钮.....	394		

第 1 章 网页设计基础

教学提示：设计出精美、富有动感、实用的网页，构架自己的网站是本书追求的目标。这不仅仅是熟练掌握相关软件的问题，首先应该掌握一定的网页设计基础，以便后面顺利进行具体的设计制作。在本章中读者将学习到有关网页设计及建站的基本知识。

教学目标：通过本章的学习，要求读者了解 Internet 的一些基础知识及 Web 的特性等，还需要掌握网页设计的基础知识、特点和运用方法。

1.1 Internet 基础

在实际生活中，我们常常能听到 Internet、因特网、Web 等名词，那它们究竟代表什么意思，与网页设计又有什么关系。在本节中将介绍的并不是 Web 诞生和发展中那些复杂的技术理论知识，这些知识对网站设计和制作的最终效果并没有直接的影响。我们只需了解什么是 Web，以及 Internet 的相关一些知识和术语。

1.1.1 了解因特网

在学习网页制作之前，我们先来了解一下，究竟什么是因特网？

因特网也叫互联网，即我们通常说的 Internet。它是一种基于 TCP/IP 协议的全球网络信息服务和查询系统。Internet 提供的服务包括 3 种：基本服务、交互服务和扩充服务。

这个巨大的网络将全球成千上万台计算机连接在一起，为人们提供了广阔的信息源。因特网工作原理简单地讲，指两台或两台以上计算机之间的信息交换。提供信息的计算机通常称为服务器，需要信息的计算机称为客户端。人们通过客户端上安装的浏览器软件，(如 Internet Explorer 或 Netscape Navigator)向网络上的服务器查询自己需要的信息。浏览器根据服务器文件系统中的名称确定请求的文件，并要求服务器进行发送。接收到需要的文件后，浏览器会将文件显示给站点访问者，如图 1.1 所示。

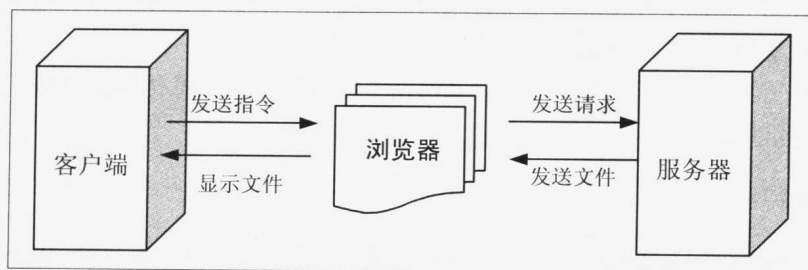


图 1.1 因特网信息交换原理

Internet 最早始于 20 世纪 60 年代美国国防部的一项实验,是用于美国国防部与其承包商和大型高等院校研究人员进行通信的一种方式,通过电缆连接。之后出现了 TCP/IP 协议,这种协议定义了计算机在网络中的对话方式。要注意的是 TCP/IP 是一个分散式的系统,也就是说每台计算机中都必须拥有这种协议才能与网络中任何同样具有 TCP/IP 协议的计算机实现对话。

Internet 是世界范围内相互连接的计算机所组成的非正式集合。Internet 并不是单独的出现在某地方、在某台计算机内,或是说由几台计算机所组成的,它也不受任何网络管理者的监督和管理,不受国家和个人的控制。

1991 年,欧洲物理实验室 CERN 的科学家设计了一种访问 Internet 上信息的系统,这就是万维网(World Wide Web),简称 Web。这个系统促进了 Internet 的迅速发展和普及,在全球范围内掀起 Internet 狂潮。在域名中常见的 WWW 就是 World Wide Web 的缩写。

与其他 Internet 服务一样,Web 不是指某一个网络,也不是给予某一台计算机或几台计算机。它是一种组织信息的方式,使世界上任何一台计算机都可以访问它,当然,为了实现对话,每台计算机都应具有 TCP/IP 协议一样,在 Web 上访问和传送信息也有相应的协议,这就是 HTTP (Hypertext Transfer Protocol, 超文本传送协议)。任何一个网站的网址前面都有一个 http:// 的标识,表示所有网站都是遵循这个协议的,不然将无法访问 Web。

当然这些都是隐藏在网站、网页后的行为。对于大多数用户,我们上网就是去各个网站上浏览所需的网页。网站是网页的集合,网页又是由文本信息、图形、声音、动画和视频文件等元素构成的。

而网页制作人员的主要任务就是将文本、图像和其他对象有效地组合在一起。在出现专门的网页设计和制作工具之前,文本编辑器(例如 Windows 的“记事本”)一直是用来创建网页的工具。这种网页制作方式的特点是不容易产生多余代码,能完全控制页面显示。但是这种方法要求制作人员熟悉大量的 HTML 标记,这对于许多不会源代码编辑的非专业人员来说是十分困难的。值得庆幸的是如今有多种专门的网页设计工具可供选择,常见的网页编辑软件包括 Macromedia Dreamweaver、Macromedia Flash、Macromedia Fireworks、Microsoft FrontPage、Hotdog、Adobe Golive 和 Adobe Photoshop 等。我们利用这些软件可以轻松实现网页制作,并将工作重点从一些非设计行为转向设计行为,更强调网页设计的艺术性与个性。

一般来说,网页可以按内容划分为信息展示页面和功能实现页面。在信息展示页面中包含各种展示图片和说明性文字,并通过这些来向浏览者传达某种信息。功能实现页面是指浏览者将自己的信息结果通过服务器行为进行反馈。

通过上面的讲述,我们可以认识到:Internet 和 Web 是信息传递的载体,网站和网页是实现信息传递的媒体。

1.1.2 Web 的特性

网页作为 Internet 的技术产物,它有其自身的技术条件和特性,掌握 Web 的一些基本特点,对于学习网站的制作大有帮助。

1. Web 是基于超文本语言的

Web 相对其他的 Internet 服务一个重大突破就是超文本标记语言(Hypertext Markup Language, 简称超文本语言)的使用, 当你打开一个 Web 网页时, 可以将它保存到你的计算机上, 然后用文本工具打开这个网页文件, 或是直接用浏览器查看它的源文件, 你会在起始位置看到和下列文字相似的内容:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX</TITLE>
.....
```

通过一些简单的语言标签(Tags), 就能编织出各种形形色色的 Web 网页, 但它们都是基于同一种语言(超文本语言)的。超文本语言的先进之处在于, 即使是最简单的文字处理软件或程序, 也能按一定的语言规范编写出 Web 网页, 只要你将其保存为 Htm 或 Html 文件, 就能被浏览器阅读。你可以用最先进所见即所得网页制作软件来自动生成代码制作网页, 也可以用文本工具精确地手动修改每一处的属性。

超文本语言的优势不仅仅在于它的跨平台可编辑性, 它还为 Web 网页引入各种媒体元素, 如图像、声音、视频和动画等。事实上, 超文本语言和浏览器并不能读取、显示和播放这些媒体元素, 如果你曾仔细研究过一个多媒体网页的源文件肯定会发现, 在源文件中只是简单地标记了媒体元素的读取路径而已, 或是再加上尺寸大小限定等。而浏览器在读取到网页的这段代码时, 就会用帮助应用程序(Help Application)的软件读取, 特殊格式的媒体文件可以通过加载 ActiveX 控件使浏览器可以播放或显示网页中的这些媒体元素。举个简单的例子, 如果你的计算机上没有安装 QuickTime 这个播放器相应浏览器的助手应用程序, 那么你想打开苹果公司网站上包含视频文件的网页, 将看不到任何视频; 如果你没有安装 Flash 的 ActiveX 控件, 你想欣赏网上那些精美的 Flash 动画也将无法实现。这种看似麻烦的浏览方式却为超文本语言取得了对媒体的最大支持度! 因为它只需标记媒体的读取路径, 如何读取就是访问者的计算机的事了。

这种最简单的代码的作用就是得到全世界最广泛的支持度! 它跨越了不同语言、平台和操作系统等障碍, 将 Web 的风采展现在地球上任何一个角落的计算机上。超文本语言的诞生, 不仅仅是 Web 得以发展和广泛传播的关键, 也是 Internet 发展的重要里程碑。

在 Dreamweaver MX 中, 可以很方便地切换网页的编辑模式, 提高工作效率, 图 1.2 中的左图是图文编辑模式, 右图则是超文本代码编辑模式。

2. Web 是交互的

什么是交互? 举个例子来说就是你找一个人问路, 去某地怎么走? 然后那人告诉你该往东走还是往西走……Web 一样可以实现, 你给出你的请求, 然后 Web 给出你需要的信息。很多人应该都用过 Sohu 或 Yahoo 的搜索引擎, 你告诉服务器你想看到的网站的信息, 然后服务器给出你想看的网站的网址, 这就是一个交互行为。传统的纸上出版物, 是无法响应用户的请求的, 这是 Web 的另一大优势。



图 1.2 Dreamweaver MX 中网页的编辑模式

要注意的是, 与传统的纸上出版物不同的是, Web 是非线性的。我们看书的习惯是从头到尾按顺序获得信息, 而 Web 不一样, Web 让访问者在一堆信息中选择自己感兴趣的信息, 然后跳转到下一个 Web 页面, Web 页面之间的读取顺序不是固定的, 如图 1.3 所示。这样做的好处在于, 用最短的时间获得最有用的信息, 这一点也是 Web 成为无可取代的电子出版物之首的巨大优势。

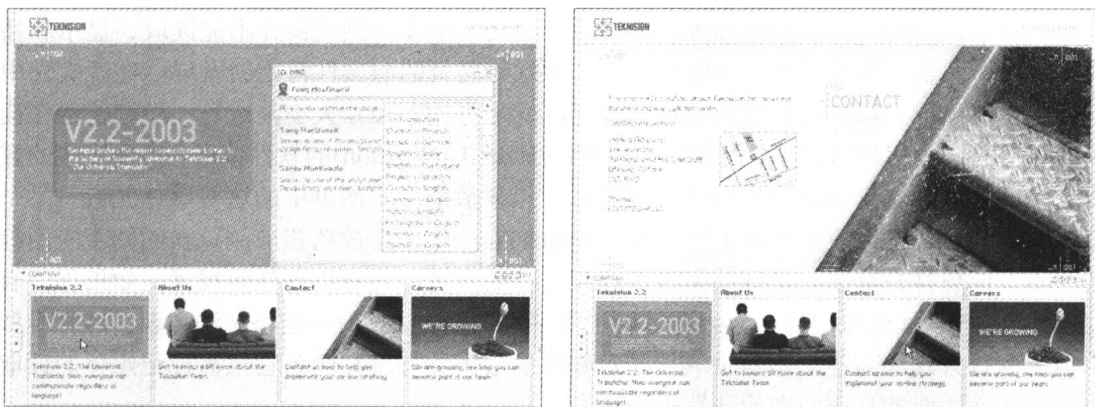


图 1.3 Web 的非线性是 Web 设计与传统平面设计区别的重要特性

3. Web 的可设计性

前面讲过 Web 支持各种媒体, 基于这种特性, Web 成为 Internet 第一种适用于图形设计的服务, 就像 Microsoft 公司设计的图形界面操作系统界面 Windows 一样, 一扫枯燥乏味的文字信息的传递。不仅如此, Web 可以通过超链接进行导航, 这就提出一个在 Web 出现之前被忽视的问题——设计问题。相信大家都用过多媒体光盘, 优秀的设计会制作出流畅、友好、吸引人的图形界面, 帮助使用者愉悦、方便地浏览所需的信息。而 Web 设计在某种程度上已成为一种界面设计, Web 设计对浏览者具有重要的视觉导航效用, 通过对图形、文字和各种媒体元素的合理运用和安排, 使浏览者迅速方便地找到自己需要的信息, 如图 1.4 和 1.5 所示。不同风格网站的设计也是不一样的, 一样的网页的设计都需要抓住浏览者的目光。酷、炫、靓的网页会给浏览者留下深刻印象, 为网站带来更多访问量。但要注意的, 这些看起来很炫很酷的网页中都设计了方便的导航元素, 优秀的网页设计具