



银领工程

高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材

网页设计与制作 (第二版)

周立 主编



高等教育出版社
Higher Education Press

银领工程

高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材

网页设计与制作

(第二版)

周 立 主编

高等教育出版社

内容提要

本书是高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材之一,是在第一版的基础上修订而成的。

本书采用目标驱动的方式编排授课内容,分为四大部分,共13章。第一部分为Flash 电影动画篇,包括Flash 简介、Flash 基本动画的制作方法、Flash 动画制作的常用手法,并给出了Flash 动画综合制作方法实例;第二部分为Fireworks 图像处理篇,包括Fireworks 基础知识、Fireworks 的应用介绍,并单设一章讲解了Fireworks 的综合应用;第三部分为Dreamweaver 网页制作篇,包括Dreamweaver 简介、网页的布局方法以及网页的交互、行为和其他技术;第四部分为综合应用技术篇,讲解了网页制作“三剑客”的连用和网站策划,并设计了综合实训。本书还配有多媒体助学课件。

本书可作为高等职业学校、高等专科学校、成人高校、民办高校及本科院校举办的二级职业技术学院电子商务及其他相关专业的教学用书,也可供五年制高职、中职学生及社会从业人员使用。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作 / 周立主编. —2 版. —北京: 高等教育出版社, 2005. 6
ISBN 7-04-017293-3

I. 网... II. 周... III. 主页制作 - 高等学校: 技术学校 - 教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 033790 号

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 北京蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 国防工业出版社印刷厂

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>

开 本 787×960 1/16
印 张 19.5
字 数 350 000

版 次 2002 年 7 月第 1 版
2005 年 6 月第 2 版
印 次 2005 年 6 月第 1 次印刷
定 价 29.80 元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 17293-00

出版说明

为了认真贯彻《国务院关于大力推进职业教育改革与发展的决定》，落实《2003—2007 年教育振兴行动计划》，缓解国内劳动力市场技能型人才紧缺现状，为我国走新型工业化道路服务，自 2001 年 10 月以来，教育部在永州、武汉和无锡连续三次召开全国高等职业教育产学研经验交流会，明确了高等职业教育要“以服务为宗旨，以就业为导向，走产学研结合的发展道路”，同时明确了高等职业教育的主要任务是培养高技能人才。这类人才，既要能动脑，更要能动手，他们既不是白领，也不是蓝领，而是应用型白领，是“银领”。从而为我国高等职业教育的进一步发展指明了方向。

培养目标的变化直接带来了高等职业教育办学宗旨、教学内容与课程体系、教学方法与手段、教学管理等诸多方面的改变。与之相应，也产生了若干值得关注与研究的新课题。对此，我们组织有关高等职业院校进行了多次探讨，并从中遴选出一些较为成熟的成果，组织编写了“银领工程”丛书。本丛书围绕培养符合社会主义市场经济和全面建设小康社会发展要求的“银领”人才的这一宗旨，结合最新的教改成果，反映了最新的职业教育工作思路和发展方向，有益于固化并更好地推广这些经验和成果，很值得广大高等职业院校借鉴。我们的这一想法和做法也得到了教育部领导的肯定，教育部副部长吴启迪专门为首批“银领工程”丛书提笔作序。

我社出版的高等职业教育各专业领域技能型紧缺人才培养培训工程系列教材也将陆续纳入“银领工程”丛书系列。

“银领工程”丛书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

高等教育出版社

2004 年 9 月

再版前言

本书是以 Macromedia 公司的 Flash MX 2004、Fireworks MX 2004、Dreamweaver MX 2004 为基础, 针对非计算机专业学习电子商务的高职高专学生以及其他相关专业学生和自学者而编写的, 以实际完成网页制作为目的的教材。本书的编写特点是: 尽量用通俗简练的文字介绍网站、网页设计与制作的基本常识; 采用目标驱动、实例制作的方式编排授课内容; 由浅入深、循序渐进地使读者先会用、再用好, 最后得到提高。本书注重概念的理解、制作基本技术的掌握和技巧的提高, 具有举一反三的作用。

本书分成四部分。第一部分介绍 Flash MX 2004 电影动画, 第二部分介绍 Fireworks MX 2004 图像处理, 第三部分介绍 Dreamweaver MX 2004 网页制作, 第四部分介绍综合应用技术。本书也适用于其他相关专业在网页设计与制作方面的学习和训练。

本次再版将授课次序更改为 Flash、Fireworks、Dreamweaver, 从电影动画、图像处理到网页制作, 采用由兴趣入手逐步到应用为主的授课方式, 此外, 将第一版 HTML 规范一章砍去, 放到本书所附的多媒体课件中。

1. 教学建议

网页设计与制作是一门适合直观教学方法的课程, 而本书是以目标导向方式编写的, 更适合直观教学方法。因此, 特提出如下教学环境及方法: 采用在计算机房人手一机的边教边学的集中授课方式; 理论学时与操作学时比为 1:1.5 或 1:2, 实际上机课时不够的需要课外补足; 课程结束, 以一周实训巩固所学知识为最好; 也建议采用给定题目和素材指定时间完成一定要求的机试考核方式。

2. 各章学时安排建议 (64 学时)

课程安排应先讲第 12 章网站策划, 以便尽早将各章的学习纳入为网站建设制作各种素材、技术的准备。Flash MX 2004, 由制作电影、动画开始, 由于它简单、易学, 容易引起兴趣, 容易出成果, 所以应以它作为这门课程的开始。而后学习 Fireworks MX 2004 的图像、动画制作和处理技术。在有了对动画、美工的了解并完成收集、整理和加工进行网站建设的素材后, 再进行

Dreamweaver MX 2004 的网页设计与制作效果最好。具体课程安排建议:

授课进度表

章 节	学时	授 课 内 容	其他
第 1 章 Flash 简介	1+1	界面、工具、各种面板、操作注意事项	
第 2 章 Flash 基本动画的制作方法	4+4	形状动画、形状动画的精确控制, 动作动画、元件	
第 3 章 Flash 动画制作的常用手法	6+6	导线(路径)、遮罩、外部对象的导入与处理、按钮与影片剪辑、场景与跳转	可以 8+8
第 4 章 Flash 动画综合制作方法实例	5+5	激光刻字、文字处理、Flash 的发布、简单 Flash 脚本	可以 3+3
第 5 章 Fireworks 基础知识	1+1	工作窗口的介绍、工具的介绍、Fireworks 的一些概念、图像的一些常识	
第 6 章 Fireworks 的应用介绍	4+4	图像的基本操作、动画与弹出菜单、制作实例	
第 7 章 Fireworks 的综合应用	3+3	网页设计与制作、网页制作中的一些技术	
第 8 章 Dreamweaver 简介	2+2	安装与设置、界面与工具、创建站点、普通网页的制作、图像的导入与处理、超级链接	
第 9 章 网页的布局方法	3+3	布局技术、框架页、表格与描绘层	
第 10 章 网页的交互、行为和其他技术	2+2	表单、行为设置、CSS 样式表、模板技术、站点整理	
第 11 章 网页制作“三剑客”的连用	1+1	Dreamweaver 与 Fireworks 的连用、Dreamweaver 与 Flash 的连用	
第 12 章 网站策划	1~2	Internet 知识、网站策划、策划报告书写(光盘)	
总学时	32+32	注: 第 13 章授课的内容可以插在课程中进行, 32+32 表示: 授课学时+上机学时	

本书的第一篇、第三篇以及多媒体助学课件由周立、贺红编写, 第二篇和第四篇由王晓红编写, 最后由周立统稿。本书的多媒体助学课件由周全参与创意、制作。本书由毛汉书教授审阅, 在此表示衷心感谢。

网页设计与制作技术发展很快, 限于作者水平, 书中难免有不足和疏漏之处, 欢迎广大读者批评指正。本书主编电子信箱: zhjb1@263.net, 网站: www.zhjb1.net。

编 者
2005 年 2 月

第一版前言

信息产业的发展,促使相关技术也得到相应的发展。电子商务作为未来商务、流通等领域的热门专业在 1999 年开始得到飞速发展,而基于网上的网站建设、网页制作和发布也得到了重视。本书就是为电子商务网站建设、网页设计与制作而编写的高等职业教育教材。

本教材以 Macromedia 公司的号称网页制作“三剑客”或“梦幻组合”的 Dreamweaver、Fireworks、Flash 软件为基础,针对非计算机专业的高职高专以及相关专业本科学生学习电子商务而编写的。它是以实际完成网页的制作为目的的教材。本书作者一直从事网站的设计、策划和网页制作工作,因此能把握住常规网页设计与制作工具的讲授方法。本书的编写特点是:尽量用通俗易懂的文字介绍网站、网页设计与制作的基本常识;采用目标驱动的方式编排授课内容;由浅入深、循序渐进地使学生先会用、再用好,最后得到提高。

为便于学生更好地学习,本教材附一张配套光盘。书中所有的例子均收入配套光盘中。此外,该光盘还收集有关网页设计制作的一些相关软件及其设置与操作过程需注意的问题说明,书中未讲到的其他 Dreamweaver、Fireworks、Flash 作品以及一些图片素材和某些著名网站的首页等。

本教材分成四篇。第一篇讲述 Dreamweaver 4.0 网页制作方法,第二篇讲述 Fireworks 4.0 图画、动画的制作方法,第三篇讲述 Flash 5.0 动画制作方法,第四篇讲述网页制作综合应用技术。通过本教材和配套光盘的学习,将使学习者在网页设计与制作等方面得到提高。

教学建议:网页设计与制作是一门适合直观教学方法的课程,并且本书是以目标导向方式进行编写的,更适合直观教学方法。特提出如下教学环境及方法:采用人手一机的边教边学的方式。授课学时:操作学时为 1:1.5 或 1:2。实际上机课时不够的需要课外补足。

教材各章学时安排建议

章节	课时	上机	主 讲 内 容	重 点	相关点
第 1 章	1	1.5	Dreamweaver 基础知识、各种工具栏及使用、建立本地站点；Internet 基础知识，站点介绍，网站网页的概念，文件夹、文件命名规律，建站方案	Dreamweaver 的站点管理、建站基础；实时上 Internet 浏览理解站点和网页	第 10 章 10.3 第 11 章 11.2~11.3
第 2 章	3	5	简单网页、图形插入、锚点的概念、翻转图、导航栏、超级链接	生成首页和其他页面，完成超级链接	
第 3 章	2.5	4	表格、表格布局的应用及概念、框架的概念及制作	框架的概念以及框架间超级链接的关系	
第 4 章	4	6	层表格、层、动态页面、交互及表单、行为控制、弹出式菜单	层、表单、行为控制	
第 5 章	3	6	模板的生成和引用、站点管理、测试与发布	主讲内容均是重点	第 10 章 10.1
第 6 章	1	1	安装、界面、各种工具栏		
第 7 章	2	4	Logo、按钮、生成 JavaScript 程序	导出 HTML 页面	第 10 章 10.1
	3	4	翻转图、小动画、图片切割	构思、创意和制作	
	2	5	综合技术应用	学会利用 Fireworks 进行网页布局	
第 8 章	1	1	Flash 安装、基本概念、工具等	各种图像的概念，舞台、场景、层、帧的概念	
	1	1	Shape（形状变化）		
	1	1	Motion（动作变化）		
第 9 章	0.5	0.5	导线	中心、必须对准导线	
	0.5	0.5	遮罩	遮罩层与其下的对象	
	0.5	0.5	对象的导入	导入的对象及处理	
	1	2	按钮与鼠标事件	帧停止、响应鼠标事件，交互的基本方法	
	3.5	5	高级制作技术	影片片段、组合后的场景动画、制作技巧及拓展思路、发布	
第 10 章	1	2	模板、应用及其他		
第 11 章	6	12	HTML 规范	了解 HTML 规范	
第 12 章	1 周 (32 学时)		综合实训	站点策划、文件夹、文件名、网页结构（层）、链接关系等	

本书的第一篇、第四篇由周立编写，第二篇和第三篇分别由徐继红、吴纯编写，最后由周立统稿。光盘由周立和贺红共同制作。本书由毛汉书教授审阅，在此表示谢意。

本书编者 E-mail: zhjb@public.east.net.cn, Web Site: zhjb.myrice.com。

编 者

2002 年 4 月

目 录

第一部分 Flash 电影动画

第 1 章 Flash 简介.....3	3.4 其他技术介绍.....63
1.1 Flash 基本介绍.....3	3.5 按钮与影片剪辑（片段）.....67
1.2 Flash 的操作界面.....6	3.6 场景以及跳转.....70
1.3 Flash 操作的一些基本概念.....9	3.7 本章要点和概念.....71
1.4 本章要点和概念.....14	思考与练习题.....72
第 2 章 Flash 基本动画的 制作方法.....16	第 4 章 Flash 动画综合制作 方法实例.....73
2.1 形状动画.....16	4.1 激光刻字的效果.....73
2.2 形状动画的精确控制.....26	4.2 几种文字的处理效果.....80
2.3 动作动画.....29	4.3 菜单与跳转.....86
2.4 本章要点和概念.....37	4.4 关于 Flash MX 2004 的 一些说明.....92
思考与练习题.....38	4.5 简单脚本（Action）介绍.....96
第 3 章 Flash 动画制作的 常用手法.....39	4.6 本章要点和概念.....103
3.1 导线（路径）.....39	思考与练习题.....104
3.2 遮罩.....49	Flash 综合制作题.....105
3.3 外部对象的导入和处理.....58	

第二部分 Fireworks 图像处理

第 5 章 Fireworks 基础知识.....109	第 6 章 Fireworks 的应用介绍.....124
5.1 概述.....109	6.1 基本操作技术.....124
5.2 Fireworks 基础知识.....112	6.2 动画和弹出菜单的制作.....147
5.3 本章要点和概念.....122	6.3 实例.....154
思考与练习题.....122	6.4 本章要点和概念.....160

思考与练习题	161	7.2 网页的设计与制作	164
第 7 章 Fireworks 的综合应用	162	7.3 本章要点和概念	180
7.1 网页设计前的准备	162	思考与练习题	181

第三部分 Dreamweaver 网页制作

第 8 章 Dreamweaver 简介	185	9.3 表格和描绘层的简单应用	226
8.1 安装与设置	186	9.4 本章要点和概念	230
8.2 Dreamweaver 的界面	186	思考与练习题	231
8.3 Dreamweaver 的工具	187	第 10 章 网页的交互、行为	
8.4 创建站点	191	和其他技术	232
8.5 普通网页制作	195	10.1 表单	232
8.6 图像的导入和处理	203	10.2 网页中的行为设置	237
8.7 超级链接的设置	207	10.3 CSS 样式表技术	250
8.8 本章要点和概念	211	10.4 模板技术	257
思考与练习题	211	10.5 站点整理	263
第 9 章 网页的布局方法	213	10.6 本章要点和概念	268
9.1 布局技术	213	思考与练习题	269
9.2 框架页面	220		

第四部分 综合应用技术

第 11 章 网页制作“三剑客”	第 12 章 网站策划	283
的连用	12.1 建立网站的基本步骤	283
11.1 Dreamweaver 与 Fireworks	12.2 网站策划	286
的连用	第 13 章 综合实训	288
11.2 Dreamweaver 与 Flash 的	13.1 网站策划	288
连用	13.2 网页制作	289
11.3 本章要点和概念	13.3 测试与发布	290
思考与练习题	13.4 考核标准	290
附表 1 Fireworks 的常用菜单快捷键及其功能		292
附表 2 Fireworks 工具箱中各种工具的功能列表		296

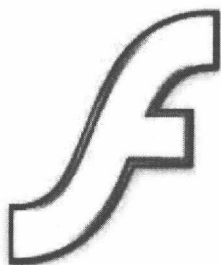
第一部分 Flash 电影动画

第 1 章 Flash 简介

第 2 章 Flash 基本动画的制作方法

第 3 章 Flash 动画制作的常用手法

第 4 章 Flash 动画综合制作方法实例



macromedia

FLASHMXProfessional
2004

Copyright (c) 1993-2003 Macromedia, Inc. and its licensors.
All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo, Flash,
and Macromedia Flash are trademarks or registered
trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or
other countries. Other marks are the properties of their
respective owners.

Version 7.0.1

第 1 章 Flash 简介

本章知识点

理解 Flash 的诸如舞台、场景、帧、层、时间轴等的概念；理解各种帧的概念；了解 Flash 软件的应用场合，Flash 的基本操作界面和各种工具、面板。

本章技能点

操作界面、工具箱、各种浮动面板的应用。

1.1 Flash 基本介绍

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，功能十分强大。

Flash 利用矢量图形技术，即使较小的文件，也可以包含较长时间的动画和声音，并且无论采用多大尺寸的屏幕都能保证影像的质量。用 Flash 制作的电影采用内置的 Action Script 语句，可以做出互动性很强的动画和电影，使得浏览 Flash 动画的用户可以随心所欲地参与过程，提高了动画的应用，而本书所采用的 2004 版还支持数据库操作语言，从而使功能更强了。

Flash 影片是一种数据流控 (Stream) 式文件，所谓数据流控就是边下载边播放的技术。当浏览一个 Flash 电影时，即使后面的内容还没有完全下载到硬盘，也可以开始欣赏动画，这样就避免了用户长时间的等待，因此被广泛应用于网页设计和多媒体制作中。

要使用 Flash，必须首先把它安装到系统中。对于有一定计算机操作技术基础的读者，安装一般的应用软件并不难，因此本节不作详细的介绍。如果手里有 Flash MX 2004 的安装包或光盘，可以按照安装过程每一步的提示，将 Flash MX 2004 软件安装到自己的系统中。

1. Flash 的界面

Flash 的基本工作界面包括标题栏、菜单栏、工具箱、舞台（制作场景）、时间轴窗口、辅助工具箱等几部分，如图 1.1 所示。它们可以按照需要打开或不显示，以便提高有效窗口的利用面积。

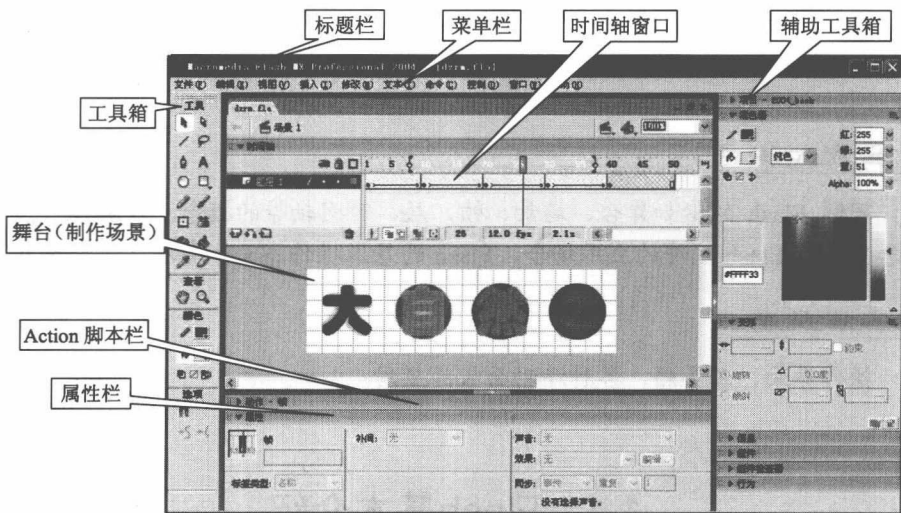


图 1.1 Flash 的界面

为了更好地学习，下面介绍常用的工具和操作注意事项，并且统一本书的一些操作与术语，以便参考其他相关书籍。

2. 工具箱

Flash MX 2004 的工具箱面板通常位于窗口的左边，如图 1.2 所示。如果用鼠标拖曳它，可以把它放置到其他位置，或者单独成为一个窗口。工具箱面板的上半部分共有 18 个基本工具，分成工具、查看和颜色三组，用鼠标单击相应的按钮，就选中了该工具。其中矩形工具有两个子选工具，鼠标左键按着展开箭头“▼”一秒钟后，将弹出如图 1.2 右边所示的子选工具。各个工具都有快捷键，当应用其中的某一工具时，按下其他工具快捷键可以快速切换到对应的工具。图 1.2 的下半部分是工具参数区和对应工具的选项，选择不同的工具，参数区和选项是不一样的。工具箱面板中工具的使用会在以后的章节里再作介绍。除非声明，本书所说的工具箱面板就指它。

操作注意：

记住“选择工具”，其他工具用完之后要回到“选择工具”，以便操作和防止出错。

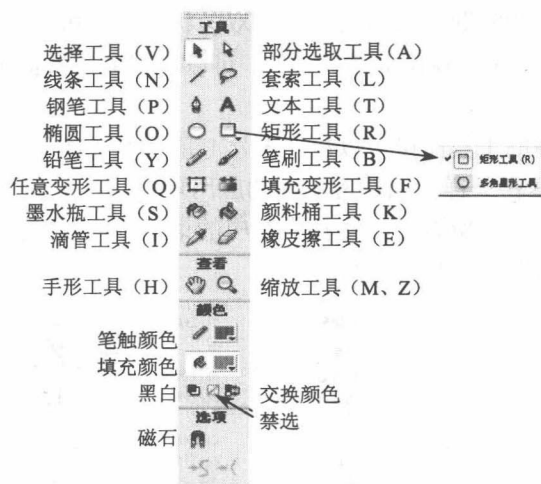


图 1.2 工具箱面板

为了学习方便，将部分选取工具、线条工具、钢笔工具、铅笔工具、墨水瓶工具和笔触颜色理解为主要用于绘制修改边框类的线条（笔触、路径、轮廓等）形状的；而椭圆工具、矩形工具、笔刷工具、颜料桶工具和填充颜色主要用于填充实体；任意变形工具、填充变形工具、滴管工具、套索工具、文本工具、橡皮擦工具等以及其他工具为专用或通用工具。

关闭和打开工具箱面板的快捷键是 Ctrl+F2，或选择菜单“窗口/工具”。

3. 辅助工具（浮动工具栏）

辅助工具是用于修改、编辑场景中对象的工具，如图 1.3 所示。

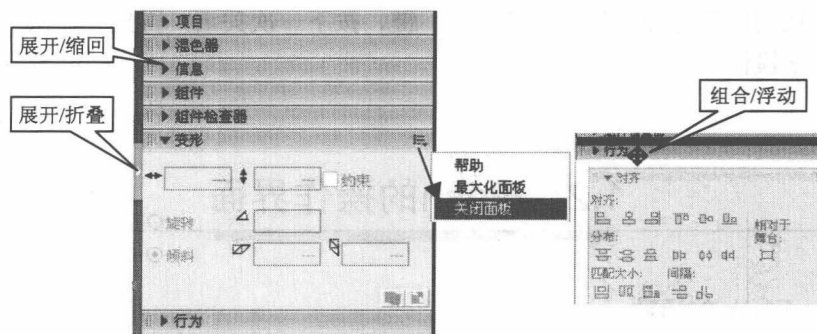


图 1.3 辅助工具面板

辅助工具面板通常是有明确应用目的的专用工具，例如图 1.3 中展开的变形工具就是为场景中的对象设置宽和高、旋转、倾斜以及复制的工具组。

用鼠标左键按住辅助工具面板左上的双竖状手柄，可以将辅助工具面板组合或浮动出来；而单击“展开/折叠”按钮，可以将辅助工具面板组折叠或展开，以便操作。

除此之外，辅助工具面板可以放在图 1.1 所示界面的下边或上边，就像属性栏和 Action 脚本栏一样，以适应不同的应用场合。

Flash MX 2004 的所有工具栏都有对应的菜单项，以便操作，它们的位置如图 1.4 所示，其他的工具栏就不介绍了。

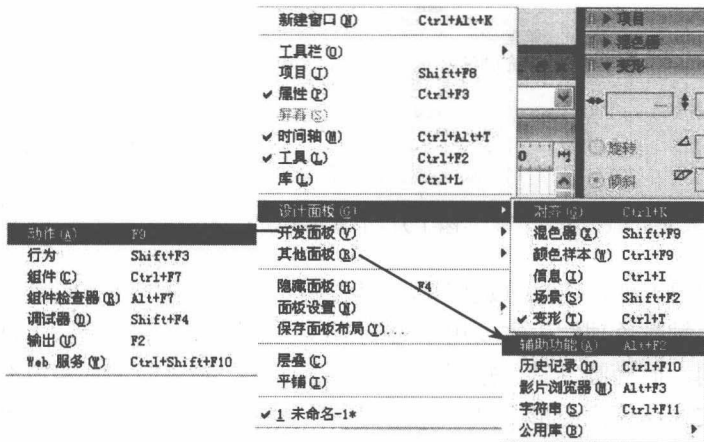


图 1.4 菜单、窗口与辅助工具面板

若把 Flash MX 2004 的各种工具面板组合到制作界面中，将使制作场景的面积变小，为了克服此问题，Flash MX 2004 提供了一个快捷键，可以将所有工具面板关闭或打开，此快捷键是 F4 键，按下一次关闭，再按下一次打开恢复成原来模样。

1.2 Flash 的操作界面

1. Flash 的场景

在 Flash 中，舞台和场景是进行创作的主要工作区域，打开一个新文档实际是创建一个新舞台，而默认的第一个编辑窗口就是第一个场景，一个舞台可以有多个场景与之对应。矢量图形制作编辑、动画的制作和展示都在场景中进行。在场景中，除了作品中的图形对象外，还可以设置一些用于图形绘制和