

- Fireworks MX
- Flash MX
- Dreamweaver MX

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿

网页设计 与制作教程(第2版)

赵祖荫 主编 王行恒 主审
胡耀芳 周晓燕 赵卓群 编著



清华大学出版社

高等学校文科类专业大学计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿

网页设计 与制作教程 (第2版)

赵祖荫 主编 王行恒 主审
胡耀芳 周晓燕 赵卓群 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书从基础知识入手,详细介绍了网页设计与制作中最基本、最实用的知识。全书分为17章,第1章介绍了 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 的主要特点和功能,还介绍了网络技术与网页制作的基础知识,以及平面构成和色彩构成的一些基本概念,第2~6章介绍了 Fireworks MX 的主要功能及使用方法,第7~11章介绍了 Flash MX 的主要功能及使用方法,第12~17章介绍了网页设计软件 Dreamweaver MX 的主要功能及使用方法。

本书提供了丰富的应用实例,而且在每章开始列出了重点学习的内容,结束时给出了小结。

本书可作为高等院校教材,也可作为网页设计与制作技术的自学教材,读者应具有使用 Office 的基础知识。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作教程/赵祖荫主编. —2版. —北京:清华大学出版社,2005.2

(高等学校文科类专业大学计算机规划教材)

ISBN 7-302-10323-2

I. 网… II. 赵… III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 002762 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: 焦 虹

文稿编辑: 张为民

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: 24 字数: 564 千字

版 次: 2005 年 2 月第 2 版 2005 年 8 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10323-2/TP·7027

印 数: 5001~8000

定 价: 29.80 元

序

能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为合格的大学毕业生必须具备的素质。

文科类专业与信息技术的相互结合、交叉、渗透,是现代科学技术发展趋势的重要方面,是不可忽视的新学科的一个生长点。加强文科类专业的计算机教育是培养能够满足信息化社会对文科人才要求的重要举措,是培养跨学科、综合型的文科通才的重要环节。因此,用一定层次、一定内容的计算机科学与技术知识来武装文科类专业(包括哲学、经济学、法学、教育学、文学、历史学等门类和管理学中的一些专业)的学生(包括研究生、本科生和高职高专生),开设具有文科专业特色的计算机课程是十分必要的。

为了指导文科类专业的计算机教学工作,教育部高等教育司组织制订了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求(2003年版)》(下面简称《基要》)。

《基要》把文科类计算机教学的知识结构分为两大部分:一是大学计算机公共基础课;二是在开设计算机公共基础课之后,体现专业特色或与专业教学相结合的后续课。

计算机公共基础课是为了满足文科类专业的共同需要,而后续课是为了满足各文科专业的不同需要。

公共基础课由(1)计算机基础知识(软、硬件平台)、(2)微机操作系统及其使用、(3)多媒体知识和应用基础、(4)办公软件应用、(5)计算机网络基础、(6)Internet 基本应用、(7)电子政务基础、(8)电子商务基础、(9)数据库系统基础和(10)程序设计基础等10个模块构筑。这些内容都是每个文科学生应该掌握的,可为他们在与专业紧密结合的信息技术应用方向上深入学习打下基础。根据这些模块可以组成三本书:一是由模块(1)至(6)组成计算机应用基础;二是由模块(5)至(8)组成网络应用;三是由模块(9)至(10)组成数据库与程序设计。

后续课在深度上超过了公共基础部分的相应模块,或者是开拓了新的应用领域。它在更大程度上决定了学生应用计算机技术解决本专业实际问题的能力与水平。建议至少设置16门后续课。包括:微机组装与维护、计算机网络技术及应用、网页设计基础、动态网页设计——服务器端应用开发、电子政务应用、电子商务应用、法律事务信息处理基础(电子法务概论)、多媒体技术及应用、三维建模与动画设计、数据库基础及其应用、社会统计学分析及应用(非财经类)、经济统计与分析软件应用基础(财经类)、信息处理基础、管理信息系统、财经信息化基础、程序设计及应用。

显然,包括文科在内的大学非计算机专业的计算机教学有着广阔的前景。

清华大学出版社推出的高等学校文科类专业大学计算机规划教材,就是根据

《基要》的要求编写而成的。它可以满足文科类专业计算机公共基础课及其后续课的教学需要。

信息技术的发展日新月异，文科类专业的计算机教学还处在探索和不断完善的阶段，因此对教材中的不足或错误，需要同行和读者的批评指正。

卢湘鸿

于北京中关村科技园

卢湘鸿 北京语言大学信息科学学院计算机科学与技术系教授、教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会副主任。负责教育部高等教育司组织制订的《普通高等学校文科类专业计算机基础课程教学大纲（2000年版）》和《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求（2003年版）》的统稿工作。

• II •

前 言

近年来,网络信息技术在我国得到了快速的发展,互联网作为第四媒体已使全球信息共享成为现实,它正逐步改变着人们的生活和工作方式。电子商务、电子社区、电子政务、网络文化等构筑了一个异彩纷呈的网络世界。正如未来学家托夫勒所言:“谁掌握了信息,控制了网络,谁就拥有整个世界。”面对扑面而来的网络浪潮,每一个社会单元——个人、企事业单位、政府机关纷纷“触网”,建立网站和制作网页来宣传自己的形象,相互交流信息。在这一浪潮中,网络应用技术特别是网页制作技术不再是网络专业技术人员熟练掌握的技术了,普及与推广网络应用技术已经成为各类大、中专院校计算机基础教育改革的重要内容。为配合各类大、中专院校实行面向 21 世纪新概念教学,尽快培养一大批既懂专业基础理论知识,又有较强的计算机应用能力的高素质人才,我们编写了这套网页设计与制作的教材。该套教材包括两册:《网页设计与制作教程》为课堂基本教材;《网页设计与制作实验教程》为辅助教材。

为了使本书的学习者能掌握较为扎实的基础知识,并能学以致用,将学过的知识融会贯通应用于实践,我们在编撰本套教材时注重了知识与技能并重、理论与实践互补,将 Macromedia 公司的 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 三个流行的软件合在一起,向学习者介绍这三个软件的特点和最常用的方法和技巧,使学习者对网页制作的三个软件有一个整体的综合性的了解。在编写过程中我们力求使教材符合下述原则:

1. 实用原则

本套教材从基础知识着手,详细介绍网页制作技术中最基本、最实用的知识,舍弃了网页制作技术中那些过于枯燥难懂的内容,力图解决近年来课堂教学中理论与实际脱节、学生普遍缺乏实际应用能力的问题。教材的各章内容均是从网页制作实践中提炼、总结、归纳出来的;每一章有理论、有实例、有实验,不仅可满足学生听课、复习与自学的实际需要,而且也克服了某些网页制作教材中重理论讲解、无配套实验练习的缺点。

2. 精简原则

本套教材加大了对应用知识的阐述。各章内容安排紧凑,主题与素材的内在联系紧密,避免结构松散、内容臃肿;在语言表达上力求简单明了、通俗易懂,对操作步骤的介绍力戒述而不止;精心设计的每章实验后的思考题可起到加深理解重要知识点的作用。

3. 通用原则

本套教材以普通高校非计算机专业的本科、高职、高专、电大、夜大等学生,以及计算机网络技术培训班和高级中学课外兴趣小组的学生为授课对象,也可作为电脑爱好

者的自学读本。

本套教材的内容设计、知识点的取舍均留有一定的弹性,有适合必教必学的内容,也有可选的教学内容。在使用这套教材时,可只讲三个软件中的某一个软件,也可以三个软件都讲,各类院校可以根据本院校的办学实际情况有所取舍。

本教材分为 17 章,标注*号的章节为选学内容。

第 1 章介绍了 Macromedia 公司的三个软件 Fireworks MX、Flash MX、Dreamweaver MX 的主要特点和功能,还介绍了网络技术与网页制作的基础知识,以及平面构成和色彩构成的一些基本概念。

第 2~6 章介绍了图形处理软件 Fireworks MX 的主要功能及使用方法。这 5 章内容包括 Fireworks MX 工作环境、创建与编辑图像文件的基本操作、矢量图形与文字、位图的创建与编辑、蒙版技术、切片与热区、动画制作技术及图像文件的优化输出等主要知识点。

第 7~11 章介绍了 Flash MX 的主要功能及使用方法。这 5 章内容包括动画文件的创建与编辑、帧与元件、运动渐变动画、形状渐变动画、逐帧动画、层、引导层、遮罩技术、Flash 中加入声音的方法、行为动画等主要知识点。

第 12~17 章介绍了网页设计软件 Dreamweaver MX 的主要功能及使用方法。这 6 章内容包括网页和网站的创建与编辑、超级链接、HTML 样式、CSS 样式、层、表格、框架、表单、模板、库、行为、时间轴等主要知识点。

网页制作和动画设计都离不开图像处理,而精彩的动画又能使网页增色添彩。本教材先从图像处理软件 Fireworks MX 入手,可让读者打下动画设计和网页制作的基础。然后介绍动画设计软件 Flash MX,为制作动感网页作好准备。最后介绍网页制作与设计软件 Dreamweaver MX,可使读者将学过的图像处理和动画设计的知识应用于网页制作。为了使制作的页面具有赏心悦目的效果,本教材用较多篇幅讲述了设计和优化网页的各种方法和技巧,使读者在学习创建网站的同时还可学到平面设计和动画制作的知识。教材中选用了大量精美的实例和习题,可使读者在学习网页制作的同时还能感受到艺术创意的魅力。本教材从基础知识入手,详细介绍了网页设计与制作的最基本、最实用的知识,舍弃许多书本中那种从理论到理论、枯燥难懂的编写方法。本教材在每章开始列出了本章重点学习的内容,使读者能明了重点、有的放矢,在每章结束时给出了小结,让读者能回顾要点、温故知新。从第 2 章开始,每章教学内容后都安排了应用实例的讲解,可使读者通过实例加深对各知识点的理解。

本教材的每章内容基本上是按照一个教学周(4~5 课时)来安排的。带“*”号的章节作为选学内容,可根据实际情况取舍。本套教材课时数的安排为:图形处理和动画制作 Fireworks MX 和 Flash MX(第 1~11 章)为 40~54 课时,网页制作 Dreamweaver MX(第 12~17 章)为 32~36 课时;总课时一般应控制在 72~90 课时内。与本教材配套的《网页设计与制作实验教程》也基本上按照主教材的章节进行编排,每一章中除了提供有难度逐渐增加的实验练习以及详尽的操作参考步骤与操作技巧外,还在每章实验中安排了实验前的复习,帮助读者归纳和梳理学过的知识点,并在实验后安排了加深理解重要知识点的思考题。在每章的实验中,均安排了有一定深度的典型范例分析与解答,

可供读者自学提高或教师上课时选用。

本教材由赵祖荫主编。第 1 章由周晓燕、赵祖荫编写，第 2~6 章由周晓燕编写，第 7~17 章由赵祖荫、胡耀芳、赵卓群编写。全书由赵祖荫拟定大纲和统稿。

教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会委员、华东师范大学的王行恒老师审阅了书稿，并提出了很多有益的建议和指导，编著者在此表示由衷的感谢。

由于时间仓促，作者学识有限，书中不妥与错误之处敬请读者批评指正。

作 者

目 录

第1章 网页设计与制作基础1	
1.1 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的主要功能和特点1	
1.1.1 Dreamweaver MX 的主要 功能和特点.....1	
1.1.2 Fireworks MX 的主要功能 和特点2	
1.1.3 Flash MX 的主要功能和 特点3	
1.2 计算机网络基础知识3	
1.2.1 HTML 文件3	
1.2.2 Web 空间4	
1.2.3 虚拟主机4	
1.2.4 IP 地址和域名4	
1.2.5 统一资源定位器5	
1.2.6 服务器与客户机5	
1.2.7 TCP/IP 协议6	
1.2.8 文件传输协议6	
1.3 图形图像基础知识7	
1.3.1 矢量图形和位图图像7	
1.3.2 常用图像格式及其特点8	
1.4 网页平面设计基础10	
1.4.1 平面构成三要素10	
1.4.2 网页布局构图11	
1.5 网页设计色彩基础11	
1.5.1 色彩属性11	
1.5.2 色彩性格12	
1.5.3 色彩心理13	
1.5.4 Web 安全色13	
1.5.5 网页色彩调和13	
1.6 小结14	
第2章 Fireworks MX 的基础知识15	
2.1 Fireworks MX 的工作环境15	
2.1.1 菜单栏16	
2.1.2 工具箱17	
2.1.3 编辑窗口18	
2.1.4 属性面板18	
2.1.5 浮动面板及其功能18	
2.1.6 快速启动栏20	
2.1.7 状态栏20	
2.1.8 标尺、引导线与网格20	
2.2 Fireworks MX 的基本操作21	
2.2.1 创建新文档21	
2.2.2 打开文档22	
2.2.3 导入文档22	
2.2.4 保存文档23	
2.2.5 导出文档23	
2.2.6 画布的设置24	
2.2.7 修改图像的大小25	
2.2.8 撤销与恢复操作26	
2.2.9 使用历史记录面板26	
2.3 应用实例27	
2.4 小结29	
第3章 矢量绘图与文字30	
3.1 绘制矢量图形30	
3.1.1 绘制直线、矩形和椭圆30	
3.1.2 绘制多边形和星形32	
3.1.3 绘制圆角矩形33	
3.1.4 绘制路径33	
3.2 编辑路径35	
3.2.1 路径的自由变形35	
3.2.2 切割路径36	
3.2.3 重绘路径37	
3.2.4 组合路径38	
3.2.5 显示和隐藏路径40	
3.2.6 简化路径40	
3.3 编辑对象41	
3.3.1 对象的选择41	
3.3.2 对象的复制与删除42	
3.3.3 对象的变形43	
3.3.4 对象的排列和对齐43	
3.4 文本的应用44	

3.4.1	输入与修改文本	44	5.3.2	创建和修改实例	82
3.4.2	文本颜色、笔触、填充和效果的应用	46	5.4	创建动画	83
3.4.3	文本沿路径排列	48	5.4.1	创建逐帧动画	83
3.4.4	变形文本	49	5.4.2	创建补间动画	84
3.4.5	将文本转换为路径	50	5.4.3	使用动画元件创建动画	85
3.5	应用实例	51	5.4.4	使用洋葱皮技术编辑动画	86
3.6	小结	54	5.4.5	导入和修改已有动画	88
			5.5	应用实例	88
			5.6	小结	93
第4章	位图的选择与编辑	55	第6章	切片与文件的优化输出	94
4.1	选择选区	55	6.1	关于切片	94
4.1.1	选取工具	55	6.1.1	创建切片	94
4.1.2	套索工具	56	6.1.2	在切片上设置 URL	97
4.1.3	魔术棒工具	56	6.1.3	导出切片	98
4.2	选区的调整	57	6.1.4	创建图像映射	101
4.2.1	增加和删除选择区域	57	6.2	文件的优化及导出	102
4.2.2	反转选择区域	57	6.2.1	优化及导出 GIF 格式的图像	102
4.2.3	取消选中的像素区域	58	6.2.2	优化及导出 JPEG 格式的图像	106
4.3	修饰位图	58	6.2.3	优化及导出动画	108
4.3.1	克隆像素	58	6.3	应用实例	110
4.3.2	模糊与锐化图像	59	6.4	小结	115
4.3.3	减淡与加深图像	60			
4.3.4	涂抹像素	61	第7章	Flash MX 基础知识	116
4.3.5	裁剪位图	62	7.1	Flash MX 概述	116
4.3.6	滤镜的使用	63	7.1.1	Flash MX 启动与退出	116
4.4	图层及其基本操作	64	7.1.2	Flash MX 工作环境	116
4.4.1	图层的基本操作	65	7.2	Flash MX 基本操作	120
4.4.2	关于网页层	68	7.2.1	创建动画文件	120
4.4.3	图层的不透明度和混合模式	69	7.2.2	文件的打开和导入	120
4.5	蒙版的应用	70	7.2.3	动画文件的测试	121
4.5.1	蒙版的种类	70	7.2.4	文件的输出	121
4.5.2	创建蒙版	73	7.3	Flash MX 的库与共用库	123
4.6	应用实例	73	7.3.1	库与共享元件	123
4.7	小结	75	7.3.2	公用库	125
第5章	动画的创建和编辑	76	7.4	创建动画的一般过程	127
5.1	动画的分类	76	7.4.1	确定主题和准备素材	127
5.2	帧及其应用	76	7.4.2	制作动画	127
5.2.1	帧的基础知识	76	7.4.3	测试和保存动画	128
5.2.2	帧的基本操作	77	7.4.4	发布和浏览动画	129
5.2.3	帧的编辑	78	7.5	应用实例	129
5.3	元件和实例	79	7.6	小结	130
5.3.1	创建和修改元件	79			

第8章 绘制基本图形	131	10.1 声音的导入和编辑	196
8.1 Flash MX 工具箱介绍	131	10.1.1 声音的导入、添加和 停止	196
8.2 基本绘图工具的应用	132	10.1.2 声音的编辑	198
8.2.1 直线工具和笔触样式	132	10.1.3 声音的属性设置	199
8.2.2 矩形工具和椭圆工具	133	10.1.4 为 Flash MX 动画配音	203
8.2.3 钢笔工具和铅笔工具	134	10.2 元件和实例	203
8.2.4 画笔工具	135	10.2.1 元件的种类	203
8.3 辅助绘图工具的应用	137	10.2.2 元件的创建和编辑	204
8.3.1 箭头工具和部分选取工具	137	10.2.3 元件的应用和管理	209
8.3.2 墨水瓶工具和油漆桶工具	139	10.3 元件的应用实例	211
8.3.3 套索工具	141	10.4 小结	215
8.3.4 任意变形工具和填充变形 工具	143	第11章 ActionScript 命令和交互式动画	216
8.3.5 滴管工具和橡皮工具	145	11.1 ActionScript 基础知识	216
8.4 图形对象的编辑	148	11.1.1 动作面板简介	216
8.4.1 网格线和锁定	148	11.1.2 ActionScript 基本命令	220
8.4.2 轮廓线和填充色的处理	149	11.1.3 ActionScript 语法基础	222
8.4.3 对象的变形处理	151	11.1.4 常数、变量、表达式 和函数	224
8.4.4 对象的排列和对齐	154	11.2 动作的基本应用	227
8.4.5 对象的组合与拆分	155	11.2.1 设置帧的动作	227
8.5 文字工具的应用	157	11.2.2 设置按钮的动作	227
8.5.1 文字的输入和调整	157	11.2.3 设置影片剪辑的动作	228
8.5.2 文字的格式化	159	11.2.4 应用实例	228
8.5.3 文字变形与文字转为图形	160	11.3 制作复杂的交互式动画	234
8.6 应用实例	161	11.3.1 获取鼠标位置	234
8.7 小结	165	11.3.2 设置和获取影片剪辑实 例的属性	235
第9章 逐帧动画和渐变动画	166	11.3.3 应用实例	236
9.1 时间轴、帧和图层	166	11.4 小结	239
9.1.1 时间轴面板及其应用	166	第12章 网页设计基础	240
9.1.2 帧的基本类型与操作	169	12.1 Dreamweaver MX 简介	240
9.1.3 图层及其基本操作	170	12.1.1 Dreamweaver MX 的 启动方式	240
9.2 Flash MX 的三种基本动画及其 应用	172	12.1.2 Dreamweaver MX 的 工作环境	241
9.2.1 创建逐帧动画	173	12.2 创建新站点	246
9.2.2 创建形状渐变动画	174	12.2.1 创建一个本地站点	246
9.2.3 创建运动渐变动画	178	12.2.2 创建站点地图	248
9.3 引导层动画及其应用	185	12.2.3 站点中的文件操作	250
9.4 遮罩动画及其应用	188	12.3 网页文件的基本操作	251
9.5 多场景动画的制作	194		
9.6 小结	195		
第10章 声音和元件及其应用	196		

12.3.1	创建、打开和保存 网页文件	251	14.2.2	表格行、列的增加和 删除	290
12.3.2	设置网页的页面属性	252	14.2.3	单元格的拆分和合并	290
12.3.3	设置网页对象的颜色	254	14.2.4	单元格的复制、粘贴、 移动和清除	291
12.3.4	网页文本的输入和 属性设置	255	14.2.5	表格的样式化	291
12.3.5	网页图片的插入和 属性设置	259	14.3	布局表格和布局单元格	292
12.4	简单网页的制作实例	262	14.3.1	创建和调整布局表格与 布局单元格	293
12.5	小结	265	14.3.2	布局视图应用实例	294
第 13 章	网页编辑与超链接	266	14.4	层的基本操作	295
13.1	网页文档的格式化	266	14.4.1	创建和删除层	296
13.1.1	用 HTML 标记格式化 文本	266	14.4.2	激活和选中层	296
13.1.2	用 HTML 样式格式化 文本	268	14.4.3	调整、移动和对齐层	297
13.2	网页图像编辑的基本操作	270	14.5	层的属性设置	297
13.2.1	创建鼠标经过图像	270	14.5.1	设置层的属性面板	297
13.2.2	建立网站相册	271	14.5.2	用层面板管理层	298
13.2.3	利用外部编辑器编辑 图像	272	14.6	层的应用实例	299
13.3	创建超链接	275	14.7	框架的基本操作	300
13.3.1	超链接概述	275	14.7.1	框架的概述	300
13.3.2	创建超链接的方法	275	14.7.2	创建框架与框架集	301
13.3.3	创建锚点链接	276	14.7.3	框架的调整、拆分和 删除	302
13.3.4	创建 E-mail 链接	277	14.8	框架和框架集的选择与属性 设置	302
13.3.5	创建导航条	277	14.8.1	框架和框架集的选择	302
13.3.6	创建跳转菜单	279	14.8.2	框架和框架集的属性 设置	303
13.3.7	创建映射图链接	281	14.9	框架和框架集的保存	304
13.4	应用实例	283	14.10	框架的应用实例	305
13.5	小结	284	14.11	小结	306
第 14 章	网页的定位技术	286	第 15 章	行为与时间轴及其应用	307
14.1	创建表格的基本操作	286	15.1	行为的概述	307
14.1.1	新建表格	286	15.1.1	行为面板及其使用 方法	307
14.1.2	设置表格和单元格的 属性	287	15.1.2	添加和修改行为	308
14.1.3	选取表格和单元格	288	15.1.3	行为的简单应用	309
14.1.4	表格的嵌套	289	15.2	Dreamweaver MX 内置的动作 和事件	311
14.2	表格的编辑与格式化	289	15.3	时间轴的概述	314
14.2.1	改变表格或单元格的 大小	289	15.3.1	使用时间轴面板	315
			15.3.2	创建时间轴动画	316

15.3.3	生成和编辑动画路径	317	16.4.1	创建与保存模板	340
15.3.4	在时间轴中加入行为	320	16.4.2	应用与修改模板	344
15.4	用时间轴改变图像和层的属性	321	16.4.3	更新基于模板的网页文档	345
15.4.1	用时间轴控制层的可见性	321	16.5	库的应用	346
15.4.2	用时间轴控制图片替换	322	16.5.1	创建和应用库项目	347
15.4.3	用时间轴改变层的叠放次序	323	16.5.2	编辑库项目	347
15.4.4	用时间轴改变层的大小	325	16.5.3	用库项目更新网站	348
15.4.5	多条时间轴的管理	325	16.6	资源管理	349
15.5	行为和时间轴的应用实例	326	16.6.1	图像管理	349
15.6	小结	328	16.6.2	颜色管理	351
			16.6.3	超链接管理	352
			16.6.4	Flash 管理	353
			16.7	小结	353
第 16 章	层叠样式、模板与库	329	第 17 章	表单及其应用	355
16.1	层叠样式表概述	329	17.1	交互式表单概述	355
16.2	层叠样式表的创建与编辑	329	17.2	创建表单	355
16.2.1	创建 CSS 样式和 CSS 样式表	330	17.2.1	创建表单的文本域	356
16.2.2	外部样式表链接、导入和编辑	333	17.2.2	建立表单的单选按钮和复选框	358
16.3	CSS 样式表的应用	335	17.2.3	创建表单的列表框	360
16.3.1	滤镜的概述	335	17.2.4	创建表单的提交和重置按钮	361
16.3.2	透明度滤镜 (Alpha) 的应用	335	17.2.5	其他表单域的应用	362
16.3.3	显示滤镜 (RevealTrans) 的应用	338	17.3	表单的应用实例	364
16.3.4	模糊滤镜 (Blur) 的应用	339	17.4	小结	366
16.4	模板的应用	340	附录 A	文件目录说明	367
			参考文献		368

第 1 章 网页设计与制作基础

本章重点:

- Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的功能特点;
- IP 地址和域名、服务器与客户端、URL、HTML 文件等网络知识;
- 网页设计平面和色彩基本知识。

1.1 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的主要功能和特点

Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 三个软件是网页制作的优秀套件,被许多用户称之为网页制作的梦幻组合,又称为网页设计“三剑客”。

在网页设计和网站创建过程中,首先要架构网站的框架目录、组织网站内容,然后再对网页页面、图像、动画进行设计、制作与编辑。Macromedia 公司从实际应用的角度出发,充分考虑到网页设计和网站建设的各项要求,对这三款软件的功能进行了合理的划分: Dreamweaver MX 用于对网页进行整体的布局和设计,以及对网站进行创建和管理; Fireworks MX 用来绘制和优化网页中所用到的图像,并可以制作按钮、导航条以及简单的动画; Flash MX 则主要用于制作网页中的矢量动画。同时这三款软件又是一个有机的整体,不仅有着基本相同的软件界面和操作方法,而且对一些共性的功能都予以了相同的定义,因此大大减少了设计者的学习时间,综合使用这套软件便能够制作出理想的网页。下面介绍这三款软件的主要功能和特点。

1.1.1 Dreamweaver MX 的主要功能和特点

Dreamweaver MX 是集网页制作和网站管理于一身的网页编辑软件,是一套针对专业网页设计者和开发者的可视化网页开发工具。它具有功能强大、代码简洁和操作方便等特点,利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。它较之前版本最大的变化是将 UltraDev、ColdFusion Studio、Homesite 这三个软件合成到了一起。本书主要针对网页设计制作的学习者,所以对于 Dreamweaver MX 强大的后台功能不作过多介绍,主要介绍其静态网页制作功能和强大的网站管理功能。

1. 网页制作方面的功能和特点

(1) 在设计网页时,浮动面板和文档窗口在编辑窗口中可随意移动,这些面板可以组合在一起,也可以折叠或者扩展,并且可以根据需要让其缩到屏幕一边,给工作区增加更大的空间。利用各种浮动面板来调整网页元素的参数,在不关闭浮动面板的情况下可以直接看到修改的结果,真正实现了所见即所得的功能。

(2) 可使用 HTML 标记、HTML 样式、CSS 样式来格式化文本。

(3) 支持使用表格、布局表格和布局单元格、层、框架来规划网页的布局。

(4) 支持用时间轴和行为来制作与控制动感网页。

(5) 可使用单选钮、复选框、列表和文字编辑框制作各种交互式表单, 便于信息交流。

(6) 可以创建批量制作网页的模板, 利用模板建立风格一致的网页, 将网页的内容与页面的设计分开, 使得网页制作更规范、网站更新更迅速。

(7) 可以很方便地将 Flash、Fireworks、Shockwave、Java 和 ActiveX 等软件生成的文件插入到网页上。

(8) Dreamweaver MX 可与 Macromedia 公司出品的其他软件如 Fireworks MX、Flash MX 等密切配合, 从而可以更高效地完成网页制作工作。

(9) 支持多种浏览器, 并且可以选择主要的浏览器。

(10) 支持第三方插件, 任何人可以根据自己的需要扩展 Dreamweaver MX 的功能, 并且可以发布这些插件。

2. 网站管理方面的功能和特点

(1) 在【站点】面板中, 可以快速创建、设计、更新和重组网页, 也可以快速浏览桌面和网络上的资源和文件。

(2) 利用网站管理器能建立、复制和编辑修改网站。

(3) 使用【站点地图】可以有效地管理各网页之间的链接关系, 改变网页文件的位置和名称。

(4) 可上传和下载网站的文件, 并可同步更新站点内容。

1.1.2 Fireworks MX 的主要功能和特点

Fireworks MX 是网络图形图像的处理软件, 它集网页图形图像的创建、编辑、管理于一体, 简化了制作网页图形图像的流程, 能生成大小合适而且质量较好的网页图形。Fireworks MX 具有易学易用、方便快捷、轻巧高效等众多优点, 使用其可以快速创建所需的各种网页图形图像。

Fireworks MX 的主要功能和特点如下。

(1) Fireworks MX 工作环境与 Dreamweaver MX、Flash MX 和谐统一, 具有相同风格的面板、菜单栏、工具箱等。

(2) 提供了强大的矢量图形和位图图像的编辑功能, 可以直接在位图图像和矢量图形两者之间进行自由切换, 可以避免图像在多个应用程序之间来回迁移。

(3) 可以快速创建 Web 导航, 由向导程序自动生成图形和 JavaScript 代码, 并可以在 Dreamweaver MX 中方便地编辑所生成的图形文件。

(4) 可以进行图像的热区与切片制作, 可创建复杂的交互动作和 GIF 动画文件。

(5) 输入输出功能强大, 完全支持 HTML、JavaScript 和图像的输出; 允许导入、导出 Photoshop 文件, 支持层的遮罩控制和保持对象各种效果的可编辑性; 允许对同一图形中的不同区域采用不同级别的压缩, 在保证图像质量的同时减小文件的体积, 有利于图像在网络上的传输。

(6) 提供了一个批处理命令环境, 允许设计者快速地创建并执行批处理任务。

1.1.3 Flash MX 的主要功能和特点

Flash MX 是制作适合网络传输的流媒体动画的专用软件。Flash 动画文件体积小, 可边下载边播放, 还具有多媒体和交互性等特点, 它已成为当前制作高压缩网络动画的一种专业标准。

Flash MX 的主要功能和特点如下。

(1) Flash MX 与 Dreamweaver MX、Fireworks MX 有相同风格的快速启动栏、浮动面板、菜单栏、工具箱等。

(2) 提供了与 Fireworks MX 基本相同的绘图工具, 因此对于掌握 Fireworks MX 的设计者来讲, 在使用 Flash MX 的绘图工具时, 基本上不需要再进行重复学习。

(3) 利用关键帧和元件等技术, 可以轻而易举地制作出各类动画。许多动画仅需制作开头和结尾的关键帧, 就可以由 Flash MX 自动生成中间的部分, 大大减少了设计者的工作强度。

(4) 提供了层技术, 使动画的各组成部分既分又合, 方便了动画的制作和修改。

(5) 支持许多图像、声音、视频格式, 这些多媒体文件均可以直接导入动画中, 从而可使 Flash 动画声像并茂。

(6) 提供了功能比较完善的 ActionScript 脚本语言, 可以为动画加入交互效果。

(7) 在 Flash MX 中处理的文档可以保存为 Flash 5.0 文档的格式、HTML 格式、EXE 可执行文件格式等多种文件格式。

1.2 计算机网络基础知识

随着计算机网络知识和国际互联网的普及, 不少人都想学习网页制作, 想在网络上拥有一个自己的网站。“千里之行始于足下”, 在学习制作网页前有必要先解决以下有关网页制作的基本问题。

(1) 网页是用什么计算机语言编写的, 制作好的网页放在哪里。

(2) 怎样得到网页的存储空间, 以什么形式将网页存入获得的空间中。

(3) 网页是如何被浏览的, 网页存放在网站上怎样更新和维护等。

要制作网页和建立网站, 首先必须要了解和掌握一些有关网络的基础知识, 以及与网页制作相关的名词, 这对于以后学习和应用网页制作软件是会有很大帮助的。下面先来学习一些有关网络和网页的基础知识。

1.2.1 HTML 文件

用超文本标记语言 (Hypertext Markup Language, HTML) 编写的文件称为超文本文件。超文本标记语言主要用于网页设计。自 1990 年起 HTML 语言就一直被用作万维网 (World Wide Web, WWW) 上的信息表示语言, 用于描述网页的格式, 设置它与 WWW 上其他网页的连接信息。它不受各种操作系统的限制, 能够独立地运行于各种操作系统

的平台之上。

HTML 文件是网页的源文件,是由 HTML 标记符号组成的描述性文本。HTML 标记符号可以说明文字、图形、动画、声音、表格、超链接等。HTML 文件的结构包括头部(head)、主体(body)两大部分,其中头部描述浏览器所需的信息,而主体则包含所要说明的具体内容。超文本文件的文件扩展名为 .html 或 .htm。HTML 文件是一种文本文件,学习起来较为简单,一般只要用文字编辑工具(如 Word、NotePad 等)来编辑就可以了。

1.2.2 Web 空间

Web 空间是互联网上存放网站页面内容的计算机的存储空间。获取互联网上 Web 存储空间的方法有多种,主要的方法如下。

(1) 构建专用的网站服务器,这需要购置专用的计算机和软件。这种方法支持信息流量较大、功能要求较高的网站,维护较方便,但建站成本较高。

(2) 服务器托管方式,可将用于存放本网站网页信息的服务器,放置在某个经营“整机托管”业务的网站的数据中心,由专业技术人员将托管的服务器连在互联网上,并对其维护。

(3) 现在很多大的网站上都提供存放网页的免费或收费空间,并可提供域名。学习者可到提供网页空间的网站上申请存放网页的空间和域名,申请成功后就可把制作好的网页存放在虚拟主机上,这样就好像在 Internet 上拥有了自己的服务器和网站。

1.2.3 虚拟主机

虚拟主机(virtual host)是使用特殊的软硬件技术,把一台计算机主机分成一台台“虚拟”的相互独立的主机,每一台虚拟主机都可具有独自の域名和 IP 地址(或共享的 IP 地址),具有完整的 Internet 服务器功能。在同一台服务器、同一个操作系统上,运行着为多个用户打开的不同的服务器程序,互不干扰。而各个用户拥有自己的一部分系统资源(IP 地址、文件存储空间、内存、CPU 时间等)。虚拟主机之间完全独立,在外界看来,每一台虚拟主机和一台独立的主机的表现完全一样。

由于多台虚拟主机共享一台真实主机的资源,每个虚拟主机用户承受的硬件费用、网络维护费用、通信线路的费用均大幅度降低,从而使 Internet 真正成为人人用得起的网络!

1.2.4 IP 地址和域名

任何连在 Internet 上的电脑都称为主机。在网络上,任何一个主机都应该有一个独一无二的证明其身份的号码。这个号码就称为 IP 地址,它可用来辨别网络上各个不同的主机。IP 地址由四组数构成(每组 8 位二进制数,共 32 位),每组数的范围都在十进制 0~255 之间,其通用模式是 0~255.0~255.0~255.0~255。在这四组数中包含了两部分的信息,即网络地址和主机地址。

事实上 IP 地址是一大串枯燥的数字,既难记又不易理解。为了解决这个难题,引入了域名用以替代冗繁的 IP 地址。简单地说,域名就是 IP 地址的一种替代,也是网站在