

国家计算机职业技能培训标准教材 >>>

网页设计三合一

标准培训教程

北京洪恩计算机教研中心 组编
李宏明 卢志勇 赵志芳 编著

◎全面针对实际应用 ◎由电脑教育专家和业内资深人士精心编写

- ★ 网页设计概论
- ★ Dreamweaver MX 2004网页设计与制作
- ★ Flash MX 2004网页动画制作
- ★ Fireworks MX 2004网页图像处理
- ★ 网站架设与维护
- ★ 站点的测试与发布
- ★ 网页三剑客综合应用

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

国家计算机职业技能培训标准教材

网页设计三合一标准培训教程

李宏明 卢志勇 赵志芳 编著



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 提 要

本书循序渐进地介绍了网页制作的整个流程,其中包括构思、规划、制作及发布。书中涵盖了目前最流行的网页制作工具,即 Macromedia 公司推出的 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004,被称为网页制作“三剑客”。

本书分为四篇,共 25 章,从网站规划开始,配以丰富的实例,重点介绍使用“网页三剑客”制作网页的方法与技巧。第一篇讲解网页制作的基础知识以及如何使用 Dreamweaver 管理站点并制作网页效果;第二篇讲解如何使用 Flash 制作精彩动画;第三篇讲解如何使用 Fireworks 处理网页图像;第四篇以实例的形式讲解“网页三剑客”的完美结合。同时读者还可以通过每章提供的习题与上机操作,来巩固书中学到的知识,从而使读者在实践过程中掌握网页制作的原理以及操作技巧,最终领会网页制作的精髓所在。

本书实例丰富、重点突出、讲解透彻、习题新颖,适用于社会各类培训班,也适合对网页制作感兴趣的广大初、中级用户阅读,也可作为高职高专相关专业的教材。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一标准培训教程 / 李宏明, 卢志勇, 赵志芳编著. —北京: 北京理工大学出版社, 2006.1

国家计算机职业技能培训标准教材

ISBN 7-5640-0635-8

I.网… II.①李…②卢…③赵… III.主页制作—技术培训—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 127356 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (办公室) 68944990 (批销中心) 68911084 (读者服务部)
(010) 58858208 (北京洪恩计算机教研中心)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

电子邮箱 / chiefeditor@bitpress.com.cn

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司

开 本 / 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张 / 15.5

字 数 / 322 千字

版 次 / 2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

定 价 / 24.80 元 (附 1 张教学光盘)

图书出现印装质量问题, 本社负责调换

为普及计算机技术做贡献

原清华大学校长 张孝文 书赠

前 言

一、本书介绍

首先祝贺您翻开了这本与众不同的教材。实际上，当您翻开它的任何一页时，都会被深深地吸引，并不知不觉地继续看下去。这就是本教材的魅力所在！

本书循序渐进地介绍了网页制作的整个流程，其中包括构思、规划、制作及发布。全书共分为四篇，共 25 章，从网站规划开始，配以丰富的实例，重点介绍使用“网页三剑客”制作网页的方法与技巧。第一篇讲解网页制作的基础知识以及如何使用 **Dreamweaver** 管理站点并制作网页效果；第二篇讲解如何使用 **Flash** 制作精彩动画；第三篇讲解如何使用 **Fireworks** 处理网页图像；第四篇以实例的形式讲解“网页三剑客”的完美结合。同时读者还可以通过每章提供的习题与上机操作，来巩固书中学到的知识，从而使读者在实践过程中掌握网页制作的原理以及操作技巧，最终领会网页制作的精髓所在。

本教材适用于社会各类培训班，也适合对网页制作感兴趣的广大初、中级用户阅读，同时也可以作为高职高专网页制作的优秀教材使用。

为了提高读者的学习效率，我们为该书准备了一张多媒体教学光盘。教学光盘采用全程语音讲解，就像一位电脑高手面对面地向您讲解，您可以边听、边看、边练，使学电脑就像看电影一样的轻松，并且短时间内就能学到大量的电脑知识。

教学光盘除了选取教材中的所有难点和重点进行教学外，还补充了一些教材之外的实例，以扩充大家的知识面，主要内容包括：**Dreamweaver** 中的网站规划、页面的框架、表格的应用和超级链接的应用等，**Fireworks** 中的绘制图形、变形文字的制作、制作不规则的热点和网页图片的切割等，以及 **Flash** 中的元件与实例、按钮的制作、制作交互动画、**Flash** 中声音的应用和动画的发布等。

本书实例丰富、重点突出、讲解透彻、习题新颖，适用于社会各类培训班，也适合对网页制作感兴趣的广大初、中级用户阅读，也可作为高职高专相关专业的教材。

教学光盘可单独购买（电话：010-58858203、58858204）。

二、系列教材介绍

现在电脑已走进千家万户，成为我们工作、学习和生活的得力助手，电脑技术正在改变我们的工作和生活方式，使用电脑也逐渐成为每个人都必须掌握的一种基本技能。为了能适应社会激烈的竞争，抓住未来的就业机会，人们迫切需要在短时间内掌握使用电脑的基本技能。为适应这种需求，各种电脑培训班应运而生，各类学校也将非计算机专业学生的电脑知识和技能教育纳入教学计划，并陆续出台了相应的教学大纲。然而，目前市场上的电脑图书种类虽然繁多，但教学相宜的教材很少。

本套教材正是针对这种情况进行编写的。本系列教材以能力目标的方式为主导线索进行

创作，让读者有目标性地对知识进行掌握，让电脑培训学校在教学过程中有的放矢。

本系列教材的编者都是来自从事计算机教学的老师，以及长期从事知名多媒体电脑教学软件——《开天辟地》和《万事无忧》教学研究和开发的电脑专家，具有非常丰富的教学和实践经验。教材沿袭了洪恩软件通俗易懂和人性化的特点，同时运用了洪恩特有的二维教学法和环境教学法，再配以思维化、口语式的语言，把具有专业艺术性的商业级实例献给您，必能让您在最短的时间掌握最多的知识和技能，在这里我们称之为“时间获知率”，我们努力的目标就是不断追求更高的时间获知率。以下是本系列教材的一些特点：

二维教学法：这是我们根据读者的学习特点和理解规律引入的特殊教学法，我们力图用多种方式，从多个角度来阐述一个问题。主线纵向讲解，辅线横向补充。主线结构完整、思路清晰，让您“眼到即手到”；辅线加深您对内容的理解，巩固学习成果，并使所学的知识能够长久记忆、过目不忘。

环境教学法：学东西不能孤立，须在山外看山、画外看画，当您了解到很多所学内容的背景知识时，您会发现它们不需要学，就自动理解并掌握了。教材中大量的电脑常识、电脑故事、经验集锦和操作技巧，让您沐浴在电脑知识的环境中，充分体验计算机文化的魅力。实际上，在茶余饭后，您信手翻开它，会像看小说似地、无意识地学到很多东西，我们的教材不用“学”，不需要“死记硬背”，而是在轻松自然中掌握。

内容思维化：把思维过程直接记录下来，就是最本质、最直接的知识。本套教材由教学经验丰富的电脑专家编写，运用口语化的语言，通俗易懂，讲求效率，内容经过多次提炼和升华，突出学习规律和学习技巧，是思维化的直接体现。

全方位服务：我们在 <http://www.hongen.com/pcbook> 网站上（电话：010-58858208）为老师准备了教学所需的幻灯片和素材等全套资料，各院校或培训学校还可以根据自己的需求进行定制。另外，我们还为每一本书制作了一套多媒体教学光盘，可作为老师的教学参考和学生的学习参考。

好了，如果您以前曾经几次尝试学习电脑，都未能掌握的话，那么这次您一定会成功。

脚踏实地、精益求精；科教兴国、行胜于言。洪恩软件永远与您在一起。

欢迎给我们提出问题和改进意见，您可直接拨打技术服务热线（010）58858208，或者发邮件到 pcbook@goldhuman.com。

北京洪恩计算机教育研究中心

2006 年 1 月

教材编委会

主 编：李宏明 卢志勇

副主编：肖 亚 姜天鹏 潘全春

编 委：郑庆华 隽青龙 李晓松 赵志芳 辛 建

张晓宜 黄星华 郭春峰 康龙轩 薛广民

于春红 张 弛 张 丹 赵江龙

目 录

第一篇 Dreamweaver MX 2004

第 1 章 网页设计概论	2
1.1 网页设计概念及工具	2
1.1.1 网页设计理念	2
1.1.2 网站的风格	3
1.1.3 网页创意设计	4
1.1.4 网页色彩的搭配	5
1.1.5 常用的网页设计工具	5
1.2 认识 Dreamweaver MX 2004	6
1.2.1 工作界面选择	6
1.2.2 主窗口介绍	6
1.3 习题与上机操作	8
第 2 章 网页设计基础入门	9
2.1 设计草图	9
2.2 站点的建立	9
2.2.1 视图方式	11
2.2.2 表格的简单应用	12
2.2.3 图像的基本操作	12
2.2.4 文本的编辑与基本操作	13
2.2.5 插入水平线和更新日期	15
2.2.6 背景图片和背景音乐	16
2.3 超级链接基础	17
2.3.1 URL 简介	17
2.3.2 超级链接的概念	17
2.3.3 相对路径和绝对路径	18
2.4 习题与上机操作	18
第 3 章 表格的应用	19
3.1 表格的创建与编辑	19
3.1.1 创建表格	19
3.1.2 表格的编辑与排版	20
3.1.3 格式化表格	22
3.2 表格应用——个人主页	23
3.2.1 插入并设置表格	23
3.2.2 插入 Flash 动画并完成页面制作	24
3.3 习题与上机操作	25

第 4 章 超级链接的应用	26
4.1 超级链接的基本操作	26
4.1.1 创建网站内部的链接	27
4.1.2 创建网站外部的链接	27
4.1.3 链接的管理	30
4.2 超链接应用	31
4.2.1 创建锚点链接	31
4.2.2 创建 JavaScript 脚本链接	33
4.2.3 给链接增加提示	34
4.3 习题与上机操作	34
第 5 章 图像和多媒体	35
5.1 网页中的图像格式	35
5.2 设置图像的属性	36
5.2.1 给图像描边	36
5.2.2 设置图文混排	36
5.2.3 给图片增加提示	36
5.2.4 创建图像热区	36
5.2.5 设置图像边距	37
5.2.6 使用图像占位符	37
5.3 图像编辑	38
5.3.1 改变图片的大小	38
5.3.2 图片的编辑（外部编辑器）	38
5.3.3 图像的裁剪	39
5.3.4 改变图像的亮度和对比度	40
5.4 添加多媒体及参数设置	40
5.4.1 设置 Flash 动画的效果	40
5.4.2 插入 Flash 文本对象	41
5.4.3 插入 Flash 按钮	42
5.4.4 给主页添加多媒体类型	42
5.5 习题与上机操作	44
第 6 章 CSS 样式表	45
6.1 创建新样式	45
6.1.1 CSS 样式的类型	45
6.1.2 为调用脚本创建的 CSS 样式	46
6.1.3 定义指定范围内的标签样式	46
6.2 CSS 样式表的应用	47
6.2.1 使文字大小不变	47
6.2.2 设置行间距	48
6.2.3 为图片添加边框效果	49
6.2.4 让背景不跟随内容滚动	50
6.3 习题与上机操作	51
第 7 章 网页布局设计	52
7.1 版式设计	52

7.2 layout (布局) 运用.....	53
7.2.1 绘制布局表格.....	53
7.2.2 绘制布局单元格.....	54
7.2.3 绘制嵌套布局表格.....	54
7.2.4 调整布局单元格和表格.....	55
7.3 层排版.....	55
7.3.1 插入层.....	56
7.3.2 选择、移动层.....	56
7.3.3 调整层大小.....	56
7.3.4 对齐层.....	57
7.4 表格与图层的相互转换.....	57
7.5 习题与上机操作.....	58
第 8 章 行为的应用.....	59
8.1 行为概述.....	59
8.1.1 附加行为.....	60
8.1.2 动作简介.....	61
8.1.3 常见事件类型.....	62
8.2 行为的基本应用.....	63
8.2.1 弹出警示对话框.....	63
8.2.2 网页加载时弹出通告页.....	64
8.2.3 状态栏显示内容.....	65
8.3 创建菜单功能.....	66
8.3.1 简单实用的下拉菜单.....	66
8.3.2 制作跳转菜单.....	67
8.4 习题与上机操作.....	69
第 9 章 模板的应用.....	70
9.1 创建模板.....	70
9.2 编辑模板.....	72
9.3 应用模板.....	73
9.3.1 创建基于模板的页面.....	73
9.3.2 编辑基于模板的页面.....	74
9.4 习题与上机操作.....	75
第 10 章 精彩插件应用.....	76
10.1 添加背景音乐.....	76
10.2 动态改变窗口尺寸.....	77
10.3 新增的 Flash Button 样式.....	78
10.4 插入 Real 视频和音频文件.....	78
10.5 习题与上机操作.....	79
第 11 章 站点的测试与发布.....	80
11.1 站点测试.....	80
11.1.1 自动检测无效链接.....	80
11.1.2 站点报告测试.....	81

11.1.3 检查浏览器的兼容性.....	82
11.2 站点发布.....	82
11.2.1 配置远程站点.....	82
11.2.2 上传和下载功能.....	84
11.3 习题与上机操作.....	85

第二篇 Flash MX 2004

第 12 章 认识 Flash	87
12.1 初识 Flash MX 2004	87
12.1.1 文档选项卡	88
12.1.2 时间轴	88
12.1.3 工具箱	89
12.1.4 舞台	89
12.2 常用面板.....	90
12.2.1 【帮助】面板	90
12.2.2 【动作】面板	90
12.2.3 【属性】面板	91
12.3 设计面板.....	91
12.3.1 【对齐】面板	91
12.3.2 【颜色样本】面板	92
12.3.3 【混色器】面板	92
12.3.4 【信息】面板	92
12.3.5 【场景】面板	92
12.3.6 【变形】面板	93
12.4 开发面板.....	93
12.4.1 【组件】面板	93
12.4.2 【组件检查器】面板	93
12.4.3 【调试器】面板	93
12.4.4 【输出】面板	94
12.4.5 【行为】面板	94
12.4.6 【Web 服务】面板	94
12.5 其他面板.....	94
12.5.1 【辅助功能】面板	95
12.5.2 【历史纪录】面板	95
12.5.3 【影片浏览器】面板	95
12.5.4 【字符串】面板	95
12.6 网格、辅助线和标尺.....	96
12.6.1 使用网格	96
12.6.2 使用标尺	96
12.6.3 使用辅助线	96
12.7 习题与上机操作.....	97

第 13 章 绘图基础	98
13.1 线条工具	98
13.1.1 线条的绘制	98
13.1.2 线条的属性设置	99
13.2 刷子工具	99
13.2.1 笔刷的绘制	99
13.2.2 笔刷的属性设置	99
13.3 椭圆和矩形工具	100
13.3.1 椭圆和矩形的绘制	100
13.3.2 椭圆和矩形的应用	100
13.4 铅笔工具	101
13.5 钢笔工具和部分选取工具	101
13.6 【填充变形工具】的用法	102
13.7 套索工具	103
13.8 橡皮擦工具	104
13.9 习题与上机操作	105
第 14 章 文字编辑	106
14.1 创建文本	106
14.1.1 创建静态文本	106
14.1.2 创建动态文本	107
14.1.3 输入文本	107
14.2 文字特效	108
14.3 习题与上机操作	109
第 15 章 创建动画	110
15.1 设计动画的环境与元素	111
15.1.1 时间轴	111
15.1.2 场景	113
15.1.3 帧内容	114
15.2 逐帧动画	115
15.2.1 逐帧动画的概念和表现形式	115
15.2.2 创建逐帧动画的方法	115
15.2.3 绘图纸功能	115
15.2.4 逐帧动画实例	116
15.3 形状补间动画	118
15.3.1 形状补间动画的概念	118
15.3.2 认识形状补间动画的属性面板	118
15.3.3 使用形状提示	119
15.3.4 形状补间动画实例	120
15.4 动作补间动画	122
15.4.1 动作补间动画的概念	122
15.4.2 认识动作补间动画的属性面板	123
15.4.3 动作补间动画实例	123
15.5 遮罩动画	127
15.5.1 遮罩动画的概念	127

15.5.2	创建遮罩的方法	127
15.5.3	应用遮罩时的技巧	128
15.5.4	遮罩动画实例	128
15.6	引导路径动画	130
15.6.1	创建引导路径动画的方法	130
15.6.2	应用引导路径动画的技巧	130
15.6.3	引导路径动画实例	131
15.7	习题与上机操作	135
第 16 章	元件和实例	136
16.1	元件和实例的概念	136
16.1.1	元件	136
16.1.2	实例	137
16.1.3	几种特殊的“元件”和“实例”	138
16.1.4	元件的类型和创建元件的方法	138
16.2	管理及使用“元件库”	140
16.2.1	元件库的概述	140
16.2.2	元件的管理	140
16.2.3	灵活使用元件库	141
16.3	灵活应用元件和实例	142
16.3.1	元件和实例的内在关系	142
16.3.2	元件和实例的属性	143
16.3.3	打散和组合	144
16.3.4	元件类型的转换与实例对象的交换	145
16.3.5	元件的复制和重复应用	146
16.4	交互动画的灵魂——按钮	148
16.4.1	新建按钮元件	148
16.4.2	绘制按钮	149
16.4.3	创建文字效果	150
16.5	影片剪辑——仿三维空间效果	151
16.6	习题与上机操作	153
第 17 章	声音和视频	154
17.1	Flash 中声音的应用	154
17.1.1	应用声音效果实例	154
17.1.2	声音的属性设置	156
17.1.3	压缩声音	157
17.2	视频的导入与控制	158
17.2.1	支持的视频类型	159
17.2.2	将视频导入到 Flash 中	159
17.2.3	行为对视频对象的控制	161
17.3	习题与上机操作	163
第 18 章	模板和动画发布	164
18.1	Flash 模板	164
18.1.1	演示文稿模板应用实例	164

18.1.2	定制模板	166
18.2	动画的发布	167
18.2.1	发布动画的方法	167
18.2.2	Flash 参数说明	168
18.2.3	HTML 参数说明	169
18.2.4	Flash Player 版本检测的发布设置	171
18.3	习题与上机操作	172

第三篇 Fireworks MX 2004

第 19 章	Fireworks 基础入门	174
19.1	Fireworks 简介	174
19.1.1	Fireworks MX 2004 简介	174
19.1.2	Fireworks 的特色	175
19.1.3	Fireworks MX 2004 新功能简介	175
19.2	Fireworks 快速入门	176
第 20 章	工具与面板详解	177
20.1	工具箱和属性面板详解	177
20.1.1	【属性】面板	183
20.1.2	浮动面板	184
20.2	工具箱和浮动面板	185
20.3	文档窗口详解	186
20.3.1	按钮介绍	186
20.3.2	【状态栏】	187
20.4	操作技巧	187
20.5	习题与上机操作	188
第 21 章	图形的绘制与处理	189
21.1	矢量图绘制	189
21.2	矢量图笔触和填充属性	191
21.2.1	笔触属性	191
21.2.2	填充属性	193
21.2.3	软、硬边及填充的使用技巧	195
21.2.4	效果属性详解	196
21.2.5	不透明度和混合模式	197
21.3	常用矢量图命令详解	198
21.3.1	钢笔工具绘图技巧	198
21.3.2	部分选定工具	198
21.3.3	组合路径制作	199
21.3.4	多边形和特殊图形绘制工具	199
21.3.5	利用自动形状绘制透明胶带	199
21.3.6	改变路径	201
21.3.7	矢量蒙版	201

21.3.8 利用矢量命令绘制时尚手表	201
21.4 各种变形文字的制作	203
21.4.1 文字外形编辑	203
21.4.2 文字效果制作	203
21.4.3 文字排版	204
21.4.4 文本绕路径	204
21.4.5 文本转路径	205
21.5 习题与上机操作	205
第 22 章 网页设计功能	206
22.1 Web 工具详解	206
22.1.1 不规则热点的制作	206
22.1.2 切片功能	207
22.2 元件的应用	209
22.2.1 元件的建立和修改	209
22.2.2 通过补间实例制作效果	211
22.3 习题与上机操作	212
第 23 章 制作广告条动画	213
第 24 章 高级功能的应用	216
24.1 导出格式的分析	216
24.2 导出格式的详细设置	217
24.3 习题与上机操作	220

第四篇 综合应用

第 25 章 综合应用	222
25.1 绘制页面框架图形并切片导出	222
25.1.1 在 Fireworks MX 2004 中绘制页面框架图形	223
25.1.2 切片并导出	223
25.2 编辑插入的 Flash 动画	224
25.2.1 打开切片文件并插入相应元素	224
25.2.2 替换不同的背景音乐	225
25.3 习题与上机操作	228
附录 习题参考答案	229

第一篇



Dreamweaver MX 2004

- ⊕ 网页设计概论
 - ⊕ 网页设计基础入门
 - ⊕ 表格的应用
 - ⊕ 超级链接的应用
 - ⊕ 图像与多媒体
 - ⊕ CSS样式表
 - ⊕ 网页布局设计
 - ⊕ 行为的应用
 - ⊕ 模板的应用
 - ⊕ 精彩插件的应用
 - ⊕ 站点测试与发布
- 

第1章 网页设计概论



教学目标

本章介绍有关多媒体网页的一些基本概念,利用几个具有代表性的精彩网站,分析网页的设计理念 and 风格、网站的创意设计以及网页色彩的搭配。同时介绍网页设计常用的工具。最后讲解了 Dreamweaver 的工作界面和一些功能,以便于以后能更好、更快地去规划和制作网站。



教学重点和难点

- ◆ 了解网页的设计理念
- ◆ 了解网页的创意设计
- ◆ 了解网页色彩的搭配
- ◆ 熟悉 Dreamweaver 的工作环境

1.1 网页设计概念及工具

什么是网页,网页的英文名称为 **Homepage**,是在因特网上广泛流行的一种信息传播形式。它就像一本有目录的画册,其中的每一张画都和其他画有着直接或间接的联系,它们描绘着网页制作者的生活、理想和经验等。

首先来了解一下网页是如何设计的,以及相关的设计制作工具。

1.1.1 网页设计理念

一个网页包含的元素很多,主要包括文字、图像、表格、表单、动画和视频等。而网站是由众多的网页组成的,这些页面是否精彩,直接影响到这个站点能否受到用户的欢迎。作为网页的设计者,最重要的一点是要有创意。没有创意的网站是不成功的。

一般来说,网站设计所需遵循的理念包括以下几方面。

(1) 考虑访问者的带宽问题

一个站点无论设计得多精彩,内容多吸引人,如果忽视下载速度,使访问者浏览站点时要花费大量的时间而不愿意再次访问,这样一来,就会失去大量的访问者。

(2) 版面布局合理

网页作为一种版面,既有文字又有图片。图片和文字都需要同时展示给观众,因此必须根据内容的需要,将这些图片和文字按照一定的次序进行合理的编排和布局,使它们组成一个有机的整体展现给访问者。

(3) 网站标志的设计