



高职高专“十一五”规划教材
计算机系列·计算机应用技术专业

网页制作三剑客

卫世浩 主 编
周 黎 副主编
刘 健 主 审

国防科技大学出版社



教育部 111 年度「教育資訊
系統建設」及「網路學習平台」

網頁制作三劍客

主編 呂 明
編 廖 淑嫻
編 廖 淑嫻

教育部審定

高职高专“十一五”规划教材

计算机系列·计算机应用技术专业

网页制作三剑客

卫世浩 主 编

周 黎 副主编

刘 健 主 审

国防科技大学出版社

【内容简介】本书是为高职高专院校计算机及其相关专业而编写的网页制作的教材。

本书较为系统、全面地介绍了利用网页三剑客制作网页的相关内容,主要包括网站设计基础知识、表单的运用、层与行为、使用模板创建页面、利用 CSS 样式表美化页面、网站的管理、测试与发布、制作网页元素、Flash 对象的创建与编辑、制作动画、Flash 8 动画的交互功能等内容。本教材内容丰富,文字叙述简明易懂,注重实用性和可操作性,并通过大量的实例使读者轻松掌握使用网页三剑客进行网页制作。

本书适合作为高职高专院校计算机应用专业的网页制作课程的教材,也可供相关专业的师生及网页制作人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作三剑客/卫世浩主编. —长沙:国防科技大学出版社,2008.6
(高职高专“十一五”规划教材·计算机系列)
ISBN 978-7-81099-511-5

I. 网… II. 卫… III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 062453 号

出版发行:国防科技大学出版社

电 话:(0731)4572640

网 址:<http://www.gfkdcbs.com>

责任编辑:徐 飞 特约编辑:韦爱荣

印 刷 者:北京振兴源印务有限公司

开 本:787mm×1 092mm 1/16

印 张:22.5

字 数:562 千字

版 次:2008 年 6 月第 1 版 2008 年 6 月第 1 次印刷

定 价:36.00 元

高职高专“十一五”规划教材·计算机系列

编审委员会

- 顾问** 郑启华 清华大学教授
计算机教育资深专家
- 主任** 黄维通 清华大学计算机科学与技术系
全国计算机基础教育研究会副秘书长
- 副主任** 李俊 清华大学信息科学技术学院
骆海峰 北京大学软件与微电子学院
梁振方 上海交通大学电子信息与电气工程学院
- 委员** (以姓氏笔画为序)
- | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 卫世浩 | 王玉芬 | 王军号 | 王建平 | 卢云宏 |
| 付俊辉 | 朱广丽 | 刘庆杰 | 刘春霞 | 江枫 |
| 李永波 | 李光杰 | 李克东 | 李学勇 | 张春飞 |
| 张岩 | 郑义 | 姚海军 | 高国红 | 徐桂保 |
| 殷晓波 | 程华安 | 谢广彬 | 詹林 | |
- 课程审定** 张歆 清华大学信息科学技术学院
战扬 北京大学软件与微电子学院
- 内容审定** 倪铭辰 清华大学信息科学技术学院
谢力军 北京大学软件与微电子学院
李振华 北京航空航天大学计算机学院

出版说明

高职高专教育作为我国高等教育的重要组成部分,承担着培养高素质技术、技能型人才的重任。近年来,在国家和社会的支持下,我国的高职高专教育取得了不小的成就,但随着我国经济的腾飞,高技能人才的缺乏越来越成为影响我国经济进一步快速健康发展的瓶颈。这一现状对于我国高职高专教育的改革和发展而言,既是挑战,更是机遇。

要加快高职高专教育改革的步伐,就必须对课程体系和教学模式等问题进行探索。在这个过程中,教材的建设与改革无疑起着至关重要的基础性作用,高质量的教材是培养高素质人才的保证。高职高专教材作为体现高职高专教育特色的知识载体和教学的基本工具,直接关系到高职高专教育能否为社会培养并输送符合要求的高技能人才。

为促进高职高专教育的发展,加强教材建设,教育部在《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》中,提出了“重点建设好3000种左右国家规划教材”的建议和要求,并对高职高专教材的修订提出了一定的标准。为了顺应当前我国高职高专教育的发展潮流,推动高职高专教材的建设,我们精心组织了一批具有丰富教学和科研经验的人员成立了高职高专“十一五”规划教材编审委员会。

编审委员会依据教育部高教司制定的《高职高专教育基础课程教学基本要求》和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》,调研了百余所具有代表性的高等职业技术学院和高等专科学校,广泛而深入地了解了高职高专的专业和课程设置,系统地研究了课程的体系结构,同时充分汲取各院校在探索培养应用型人才方面取得的成功经验,并在教材出版的各个环节设置专业的审定人员进行严格审查,从而确保了整套教材“突出行业需求,突出职业的核心能力”的特色。

本套教材的编写遵循以下原则:

(1) 成立教材编审委员会,由编审委员会进行教材的规划与评审。

(2) 按照人才培养方案以及教学大纲的需要,严格遵循高职高专院校各学科的专业规范,同时最大程度地体现高职高专教育的特点及时代发展的要求。因此,本套教材非常注重培养学生的实践技能,力避传统教材“全而深”的教学模式,将“教、学、做”有机地融为一体,在教给学生知识的同时,强化了对学生实际操作能力的培养。

(3) 教材的定位更加强调“以就业为导向”,因此也更为科学。教育部对我国的高职高专教育提出了“以应用为目的,以必需、够用为度”的原则。根据这一原则,本套教材在编写过程中,力求从实际应用的需要出发,尽量减少枯燥、实用性不强的理论灌输,充分体现出“以行业为导向,以能力为本,以学生为中心”的风格,从而使本套教材更具实用性和前瞻性,与就业市场结合也更为紧密。

(4) 采用“以案例导入教学”的编写模式。本套教材力图突破陈旧的教育理念,在讲解的过程中,援引大量鲜明实用的案例进行分析,紧密结合实际,以达到编写实训教材的目的。

标。这些精心设计的案例不但可以方便教师授课,同时又可以启发学生思考,加快对学生实践能力的培养,改革人才的培养模式。

本套教材涵盖了公共基础课系列、计算机系列和机电系列的主要课程。目前已经规划的教材系列名称如下:

公共基础课系列

- 公共基础课

机电系列

- 机械类
- 数控类
- 电子信息类

计算机系列

- 计算机公共基础课
- 计算机专业基础课
- 计算机网络技术专业
- 计算机软件技术专业
- 计算机应用技术专业

对于教材出版及使用过程中遇到的各种问题,欢迎您通过电子邮件及时与我们取得联系(联系方式详见“教师服务登记表”)。同时,我们希望有更多经验丰富的教师加入到我们的行列当中,编写出更多符合高职高专教学需要的高质量教材,为我国的高职高专教育做出积极的贡献。

高职高专“十一五”规划教材编审委员会

序

21 世纪是科技和经济高速发展的重要时期。随着我国经济的持续快速健康发展,各行各业对高技能专业型人才的需求量迅速增加,对人才素质的要求也越来越高。高职高专教育作为我国高等教育的重要组成部分,在加快培养高技能专业型人才方面发挥着重要的作用。

与国外相比,我国高职高专教育起步时间短,这种状况与我国经济发展对人才大量需求的现状是很不协调的。因此,必须加快高职高专教育的发展步伐,提高应用型人才的培养水平。

高职高专教育水平的提高,离不开课程体系的完善。相关领域人才的培养需要一批兼具前瞻性和实践性的优秀教材。教育部高教司针对高职高专教育人才培养模式提出了“以就业为导向”的指导思想,这也正是本套高职高专教材的编写宗旨和依据。

如何使高职高专教材既突出行业的需求特点,又突出职业的核心能力?这是教材编写的过程中必须首先解决的问题。本系列教材编委会深入研究了高职高专教育的课程和专业设置,并对以往的教材进行了详细分析和认真考察,力图在不破坏教材系统性的前提下,加强教材的创新和实践性内容,从而确保学生在学习专业知识的同时多动手,增强自己的实践能力,以加强“知”与“行”的结合。

同时,本系列教材在编写过程中还充分重视群体和类别的差异性,面对不同学校和专业方向的定位差异,精心设计了与其相配套的辅助实验指南及相关的习题解答等。通过这些栏目的设计,使本系列教材内容更加丰富,条理更为清晰,为老师的讲授和学生的学习都提供了很大的便利。

经过编委会的辛勤努力,本套教材终于顺利出版了,相信本套教材一定能够很好地适应现代高职高专教育的教学需求,也一定能够在高职高专教育计算机课程的改革中发挥积极的推动作用,为社会培养更多优秀的应用型人才。

全国计算机基础教育研究会副秘书长



前 言

随着信息化技术的迅速发展和计算机的全面普及,计算机信息技术的应用已经渗透到了社会生活的各个领域。从而促使网页技术进入了一个全新的阶段,现在的网页再也不是图片和文字的堆砌,更多的是追求动态效果和交互性。Adobe 公司的网页三剑客软件 Fireworks、Flash、Dreamweaver 正是交互性网页制作的利器。其最新的版本 8.0 不仅继承了前期版本的优点,同时经过进一步地扩展、整合,使网页设计和网站建设的功能更加强大和完善。

Fireworks 8 是专业的网页图形图像设计软件,除了继承前期版本在图形绘制和图像优化方面的特点以外,大大增强了在位图图像处理方面的功能,使其功能与 Photoshop 更加接近。其在网页设计方面的大量应用,以及与 Dreamweaver 和 Flash 的整合使用使其在专业网页图像设计中,扮演着不可或缺的重要角色。

Flash 8 是专门的矢量二维动画制作软件,其最主要的特点是提供了强大的交互功能。越来越多的个人和商业网站都采用了 Flash 技术,其在网页广告、动画片、MTV、交互游戏等方面的广泛应用为 Flash 的爱好者提供了学习和发展的平台。

Dreamweaver 8 作为网页设计软件的代表,其重要性不言而喻。强大的网页制作和站点管理是其核心功能。该软件直观的可视化编辑界面、方便的代码编写控制、完整的站点规划管理,以及简单的动态效果设计,都使得设计人员操作起来得心应手。

图像、动画的应用以及网页的设计是一个网站必不可少的条件。本书整合了三个软件在网站应用中的实际特点,分三部分详细介绍了 Dreamweaver 8、Fireworks 8、Flash 8 在网页制作方面的应用。本书共分 14 章,各章内容安排如下:

第 1 章介绍了网站的前期策划;第 2 章~第 7 章介绍了 Dreamweaver 软件的应用,其中包括了站点的建立、图像和文本的应用,表单的应用、页面的布局、层与行为的应用、模板的应用、CSS 样式的应用,以及网站上传等;第 8 章和第 9 章介绍了 Fireworks 软件的应用,其中包括了图像的编辑、GIF 动画的制作、图像的交互应用,以及图像的优化等。第 10 章~第 13 章介绍了 Flash 软件的应用,其中包括了图形的编辑、动画的创建、ActionScript 语言的应用等。第 14 章通过一个具体的实例详细介绍了网站的整体制作过程。

本书内容丰富,文字叙述简明易懂,注重实用性和可操作性,对书中重点内容或需要注意的地方,都特别注明,提醒读者注意,方便学习和理解掌握。同时为了让读者对网页设计有一个更加直接地认识,在文中设置了“课前体验”、“实训”以及“职场点拨”板块,这些都是作者多年从事网页设计和网站开发的工作经验,目的就是为了让读者能够更快地上手。当然,网页设计是一个需要不断使用、不断总结、不断创新的过程,需要日积月累。

本书适合作为高职高专院校计算机及其相关专业的教材,也可作为社会上各类网页制作培训班的培训教材及网页制作人员的学习参考书。

由于编者水平有限,再加上时间仓促,不足之处在所难免,恳请广大专家和读者不吝赐教,批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 网站设计基础	1
课前体验 网站前期规划	1
1.1 认识网站与网页	3
1.1.1 网页与网站的概念	3
1.1.2 网站的相关术语	3
1.1.3 网站的类型	4
1.1.4 动态网页与静态网页	8
1.1.5 网页的组成元素	9
1.1.6 HTML 简介	10
1.2 网站的开发流程	12
1.2.1 确定网站内容	12
1.2.2 确定网页的结构	12
1.2.3 确定网页的版面布局	12
1.2.4 确定网站的风格与配色	13
1.2.5 利用软件制作网页	14
1.2.6 网站的测试与发布	15
1.3 网页制作常用工具	16
1.3.1 网页三剑客	17
1.3.2 其他常用工具	18
职场点拨	19
习题 1	19
第 2 章 初识 Dreamweaver 8	21
课前体验 公司简介页面制作	21
2.1 Dreamweaver 8 入门	27
2.1.1 启动 Dreamweaver 8	27
2.1.2 Dreamweaver 8 工作界面	27
2.2 创建站点	31
2.2.1 建立本地站点	32
2.2.2 管理本地站点	32
2.2.3 搭建网站结构	35
2.3 页面属性设置	36
2.4 网页的布局	38
2.4.1 表格布局	39

2.4.2	框架布局	41
2.4.3	层布局	45
2.5	网页元素的运用	45
2.5.1	文本的应用	45
2.5.2	图像的应用	47
2.5.3	插入 Flash 动画	49
2.6	网页超链接的建立	49
实训	制作网页的版权信息	51
职场点拨		53
习题 2		54
第 3 章	表单的应用	55
课前体验	制作用户注册页面	55
3.1	表单	60
3.1.1	表单的基本概念	60
3.1.2	创建表单	62
3.1.3	设置表单属性	62
3.2	表单域	63
3.2.1	创建文本域	63
3.2.2	创建复选框	65
3.2.3	创建单选按钮或单选按钮组	66
3.2.4	创建列表/菜单	67
3.2.5	创建跳转菜单	69
3.2.6	创建图像域	70
3.2.7	创建文件域	70
3.2.8	创建按钮	71
3.2.9	创建隐藏域	72
实训	制作用户登录界面	72
职场点拨		77
习题 3		77
第 4 章	层与行为	78
课前体验	制作弹出窗口	78
4.1	层的应用	80
4.1.1	创建层	80
4.1.2	设置层的属性	81
4.1.3	层的基本操作	82
4.2	使用行为	85
4.2.1	“行为”面板	85
4.2.2	添加行为	87

4.2.3 常用行为	88
实训 制作弹出对话框	93
职场点拨	94
习题 4	95
第 5 章 模板与库	96
课前体验 制作网站库文件	96
5.1 模板的应用	98
5.1.1 模板与模板对象	98
5.1.2 创建模板	100
5.1.3 编辑模板	101
5.1.4 创建基于模板的网页	102
5.1.5 页面与模板的脱离	103
5.1.6 更新页面	103
5.2 库的应用	104
5.2.1 创建库文件	104
5.2.2 修改库文件	104
5.2.3 更新库文件	104
5.2.4 应用库文件	105
职场点拨	105
习题 5	105
第 6 章 CSS 样式	106
课前体验 使用 CSS 样式美化页面	106
6.1 CSS 样式简介	110
6.2 创建样式	110
6.2.1 CSS 样式的基本语法	110
6.2.2 CSS 样式面板	110
6.2.3 创建内部样式表	111
6.2.4 创建外部样式表	113
6.3 应用样式	115
6.3.1 应用内部样式表	115
6.3.2 应用外部样式表	116
6.4 常用 CSS 样式设置	117
6.4.1 “类型”设置	117
6.4.2 “背景”设置	117
6.4.3 “区块”设置	118
6.4.4 “方框”设置	119
6.4.5 “边框”设置	119
6.4.6 “列表”设置	120

6.4.7 “定位”设置	120
6.4.8 “扩展”设置	121
实训	121
职场点拨	124
习题 6	125
第 7 章 网站测试与发布	126
课前体验 申请免费空间	126
7.1 在 Dreamweaver 8 中进行站点测试	127
7.1.1 检查站点	127
7.1.2 检查辅助功能	128
7.1.3 检查目标浏览器	128
7.1.4 检查链接	129
7.1.5 验证标记	130
7.2 上传网站或网页	130
7.2.1 在 Dreamweaver 8 中上传网站或网页	130
7.2.2 申请域名和空间	131
职场点拨	132
习题 7	133
第 8 章 初识 Fireworks 8	134
课前体验 绘制网页导航条	134
8.1 Fireworks 8 的工作界面	136
8.2 文档的操作	137
8.2.1 创建新文档	137
8.2.2 修改文档属性	137
8.2.3 导入文档	140
8.2.4 导出文档	141
8.3 位图的创建与编辑	143
8.3.1 层的类型	143
8.3.2 关于位图	144
8.3.3 选区的创建	145
8.3.4 修改选区	146
8.3.5 创建位图	148
8.3.6 编辑位图	149
8.3.7 调整图像颜色和色调	154
8.3.8 模糊位图	159
8.3.9 锐化位图	160
8.3.10 应用阴影和光晕	160
8.4 矢量图的创建与编辑	161

8.4.1	线形	161
8.4.2	矩形和椭圆	162
8.4.3	多边形和星形	162
8.4.4	绘制路径	163
8.4.5	切割路径与将路径转为选区	165
8.4.6	使用“渐变”工具创建填充	166
8.4.7	变形和扭曲填充	167
8.4.8	设置硬边边缘、消除锯齿边缘或羽化填充边缘	167
8.4.9	联合、相交、打孔与裁切	167
8.5	文本的创建与编辑	169
8.5.1	使用文字工具输入文字	169
8.5.2	文字常用属性修改	170
8.6	蒙版(遮罩)的应用	173
8.6.1	遮罩的创建	173
8.6.2	编辑遮罩	176
	职场点拨	181
	习题 8	181

第 9 章	使用 Fireworks 制作网页元素	183
	课前体验 制作交互式导航条	183
9.1	GIF 动画	186
9.1.1	使用帧制作动画	186
9.1.2	使用元件制作动画	188
9.1.3	创建补间动画	190
9.2	制作热点	191
9.2.1	创建热点	191
9.2.2	制作精确热点	192
9.2.3	为热点添加链接	193
9.3	制作切片	193
9.3.1	创建切片对象	193
9.3.2	查看并显示切片和切片辅助线	194
9.3.3	编辑切片	195
9.4	创建翻转图像	196
9.4.1	创建简单的翻转图	197
9.4.2	使用切片创建复杂的翻转图	198
9.5	创建按钮和导航条	200
9.5.1	创建具有两种状态的按钮	201
9.5.2	创建具有 3 种或 4 种状态的按钮	202
9.5.3	按钮的编辑	202
9.6	创建弹出菜单	204

9.6.1	弹出菜单编辑器	204
9.6.2	创建弹出菜单	207
9.6.3	创建弹出菜单内的子菜单	209
9.6.4	设计弹出菜单的外观	210
9.6.5	添加弹出菜单样式	212
9.6.6	设置高级弹出菜单属性	212
9.6.7	控制弹出菜单和子菜单的位置	213
9.6.8	编辑弹出菜单	214
9.7	优化与输出	215
9.7.1	使用 JPEG 蒙版	215
9.7.2	使用优化面板与 2 幅、4 幅视图	216
9.7.3	导出单个图像	217
9.7.4	导出 HTML 文档	218
9.7.5	导出动画	219
实训	制作网页轮替图	219
职场点拨		221
习题 9		221

第 10 章 Flash 8 入门 223

10.1	Flash 8 的工作界面	223
10.1.1	舞台	224
10.1.2	工具箱	224
10.1.3	时间轴	224
10.1.4	场景	225
10.1.5	“属性”面板	226
10.1.6	其他常用面板	226
10.2	Flash 的基础操作	227
10.2.1	新建文档并设置属性	228
10.2.2	外部对象的导入	229
10.2.3	动画的预览与发布	231
10.3	Flash 动画基础	232
10.3.1	元件与实例	232
10.3.2	层	233
10.3.3	帧	234
职场点拨		234
习题 10		234

第 11 章 Flash 对象的创建与编辑 236

课前体验	绘制波浪变形文字	236
11.1	绘图工具	238

11.1.1	“线条”工具与“铅笔”工具	238
11.1.2	“钢笔”工具	239
11.1.3	“矩形”工具和“椭圆”工具	239
11.1.4	“多角星形”工具	240
11.2	填充和笔触设置	240
11.2.1	渐变色和位图填充	240
11.2.2	填充效果的修改	241
11.2.3	使用“墨水瓶”工具修改笔触	243
11.2.4	使用“颜料桶”工具填充图形	243
11.2.5	使用“滴管”工具复制填充和笔触	243
11.3	图形的编辑	245
11.3.1	Flash 中矢量图形的组成特点	245
11.3.2	图形的选取与组合	245
11.3.3	图形的对齐与分布	247
11.3.4	图形的缩放	247
11.3.5	图形的外观整形	248
11.4	创建文本	249
11.4.1	Flash 8 中的文本类型	249
11.4.2	创建文本	250
11.4.3	设置文字属性	250
11.4.4	将文字转换为填充图形	251
	职场点拨	251
	习题 11	252
第 12 章 制作动画		254
	课前体验 “旋转箭头”动画	254
12.1	元件和实例	256
12.1.1	元件与实例概述	257
12.1.2	元件的类型	257
12.1.3	元件的应用	258
12.1.4	管理元件	260
12.2	制作逐帧动画	263
12.2.1	逐帧动画概述	263
12.2.2	逐帧动画实例——挥动翅膀的蜻蜓	263
12.3	制作形状补间动画	265
12.3.1	形状补间动画概述	265
12.3.2	形状补间动画实例——“弹性矩形”动画	266
12.4	制作动作补间动画	267
12.5	制作路径引导动画	268
12.5.1	路径引导动画概述	268

12.5.2	路径引导动画制作要点	268
12.5.3	路径引导动画实例——气泡	268
12.6	制作遮罩动画	270
12.6.1	遮罩动画概述	270
12.6.2	遮罩动画制作要点	271
12.6.3	遮罩动画实例——流边书	271
12.7	制作有声动画	272
12.7.1	声音的导入与添加	273
12.7.2	声音的同步方式	275
12.7.3	编辑声音	276
12.8	Flash 动画的优化、导出和发布	276
12.8.1	动画的优化	277
12.8.2	动画的导出	277
12.8.3	动画的发布	279
实训	墙上的移动字	282
职场点拨		286
习题 12		287

第 13 章 Flash 8 动画的交互功能

课前体验	五彩波浪	288
13.1	ActionScript 基础	290
13.1.1	ActionScript 简介	290
13.1.2	“动作”面板	291
13.1.3	添加 ActionScript	291
13.2	ActionScript 基本语法	293
13.2.1	“.”语法	293
13.2.2	“{ }”和“()”语法	294
13.2.3	“//”语法	294
13.3	变量	294
13.3.1	创建变量	295
13.3.2	变量的赋值	295
13.3.3	使用输入文本框和动态文本框	296
13.3.4	变量的数据类型	296
13.3.5	运算符	297
13.4	ActionScript 中的基本动作语句	300
13.4.1	Goto	300
13.4.2	Play/Stop	300
13.4.3	FSCommand	301
13.4.4	LoadMovie/UnloadMovie	302
13.4.5	StartDrag/StopDrag	302