

<<网页设计与网站建设-学用一册通>>

图书基本信息

书名：<<网页设计与网站建设-学用一册通>>

13位ISBN编号：9787121187322

10位ISBN编号：7121187329

出版时间：2013-6

出版时间：电子工业出版社

作者：郭海旺

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

本书详细介绍了如何进行网站的前期策划，如何综合使用Dreamweaver CS6、Photoshop CS6和Flash CS6等工具来建设网站，如何在ASP环境下建设动态网站，以及数据库的创建和网站的策划、维护、宣传与推广等内容。

本书语言通俗易懂，知识系统全面，突出了实战性，采用由浅入深的编排方法，内容丰富，结构清晰，实例众多，图文并茂，适用于以下读者对象：网页设计与制作人员、网站建设与开发人员、大中专院校相关专业师生、网页制作培训班学员、个人网站爱好者与自学读者。

书籍目录

第1篇 建站快速入门 网页设计与网站建设基础2 1.1常见的网站类型3 1.1.1个人网站3 1.1.2企业类网站3 1.1.3娱乐休闲类网站3 1.1.4机构类网站4 1.1.5行业信息类网站4 1.1.6购物类网站5 1.1.7门户类网站5 1.2常用网页设计软件和技术6 1.2.1网页编辑排版软件6 1.2.2网页动画制作软件7 1.2.3网页图像设计软件7 1.2.4网页标记语言HTML8 1.2.5网页脚本语言9 1.2.6动态网页编程语言ASP10 1.3静态网页和动态网页10 1.3.1静态网页10 1.3.2动态网页11 用色彩搭配赏心悦目的网站12 2.1色彩基础知识13 2.1.1色彩的基本概念13 2.1.2网页色彩的冷暖视觉13 2.2常见网页色彩搭配分析15 2.2.1绿色15 2.2.2黄色16 2.2.3蓝色17 2.2.4红色18 2.2.5紫色19 2.2.6灰色20 2.2.7黑色21 2.3页面色彩搭配21 2.3.1网页色彩搭配原理21 2.3.2几种常见的网页配色方法23 第2篇 设计令人流连忘返的静态网页 快速掌握DreamweaverCS6设计基本 网页26

3.1DreamweaverCS6简述28 3.2DreamweaverCS6的工作界面28 3.2.1菜单栏29 3.2.2插入栏29 3.2.3浮动面板29 3.2.4“属性”面板30 3.2.5文档窗口30 3.3创建和管理站点31 3.3.1上机练习——创建本地站点31 3.3.2上机练习——管理本地站点32 3.4插入文本34 3.4.1上机练习——插入普通文本34 3.4.2上机练习——设置文本属性35 3.4.3上机练习——插入特殊字符36 3.5使用列表38 3.5.1上机练习——插入项目列表38 3.5.2插入编号列表39 3.6在网页中插入文件头部内容40 3.6.1插入MEtA信息40 3.6.2设置基础41 3.6.3插入关键字42 3.6.4插入说明42 3.6.5设置刷新42 3.7插入其他对象43 3.7.1上机练习——插入日期43 3.7.2上机练习——插入水平线44 3.8综合应用46 3.9专家秘笈49 设计丰富多彩的图像和多媒体网页51 4.1在网页中插入图像53 4.1.1网页中图像的常见格式53 4.1.2上机练习——插入图像53 4.2 网页图像的应用55 4.2.1 上机练习——鼠标经过图像55 4.2.2 上机练习——插入图像占位符57 4.3插入声音59 4.3.1关于音频文件格式59 4.3.2上机练习——添加背景音乐59 4.4 插入视频61 4.4.1 视频的文件格式61 4.4.2 上机练习——在网页中插入视频62 4.5插入其他媒体文件63 4.5.1上机练习——插入Flash63 4.5.2上机练习——插入JavaApplet65 4.6网页链接的创建67 4.6.1网页链接的基本类型67 4.6.2上机练习——图像热点链接68 4.6.3上机练习——E-mail链接69 4.6.4上机练习——下载文件链接71 4.6.5上机练习——锚点链接72 4.6.6上机练习——脚本链接74 4.6.7上机练习——空链接75 4.7综合应用76 4.8专家秘笈81 使用表格和Spry排版网页82 5.1插入表格83 5.1.1上机练习——插入表格83 5.1.2上机练习——添加内容到单元格86 5.2编辑表格87 5.2.1选择表格及其元素87 5.2.2调整表格和单元格的大小91 5.2.3添加、删除行或列93 5.2.4拆分单元格94 5.2.5合并单元格95 5.2.6剪切、复制、粘贴表格95 5.3设置表格属性96 5.3.1设置整个表格的属性96 5.3.2设置行、列和单元格属性96 5.4使用Spry布局对象97 5.4.1上机练习——使用Spry菜单栏97 5.4.2使用Spry选项卡式面板98 5.4.3使用Spry折叠式99 5.4.4上机练习——使用Spry可折叠面板100 5.5综合应用——制作圆角表格100 5.6专家秘笈103 使用模板和库快速创建网页105 6.1创建模板106 6.1.1上机练习——新建模板106 6.1.2上机练习——从现有文档创建模板108 6.2创建可编辑区域109 6.2.1上机练习——插入可编辑区域109 6.2.2删除可编辑区域110 6.3使用模板创建网页110 6.4创建与应用库项目112 6.4.1上机练习——创建库项目112 6.4.2上机练习——应用库项目114 6.4.3上机练习——修改库项目115 6.5综合应用116 6.6专家秘笈121 使用行为和脚步设计动感特效网页123 7.1动作和事件124 7.1.1动作124 7.1.2事件125 7.2行为的添加与编辑126 7.2.1行为的添加126 7.2.2行为的修改127 7.3使用Dreamweaver内置行为127 7.3.1上机练习——交换图像127 7.3.2恢复交换图像128 7.3.3上机练习——打开浏览器窗口129 7.3.4上机练习——调用JavaScript131 7.3.5改变属性133 7.3.6上机练习——拖动AP元素133 7.3.7上机练习——转到URL135 7.3.8上机练习——弹出信息136 7.3.9上机练习——预先载入图像138 7.3.10上机练习——设置状态栏文本139 7.3.11跳转菜单140 7.3.12显示—隐藏元素142 7.3.13上机练习——检查表单144 7.3.14上机练习——增大/收缩效果146 7.3.15上机练习——挤压效果147 7.4使用JavaScript制作网页特效149 7.4.1上机练习——制作滚动文字公告149 7.4.2上机练习——禁止下载网页图像150 7.4.3上机练习——设置为IE首页152 7.4.4上机练习——添加到收藏夹153 7.5专家秘笈154 使用CSS样式表美化网页156 8.1CSS样式表157 8.2CSS基本语法158 8.3设置CSS属性159 8.3.1设置CSS类型属性159 8.3.2设置CSS背景属性160 8.3.3设置CSS区块属性162 8.3.4设置CSS方框属性163 8.3.5设置CSS边框属性164 8.3.6设置CSS列表属性165 8.3.7设置CSS定位属性165 8.3.8设置CSS扩展属性166 8.4链接到或导出外部CSS样式表167 8.4.1上机练习——创建内部样式表167 8.4.2上机练习——创建外部样式表169 8.4.3上机练习——链接外部样式表170 8.5综合应用172 8.6专家秘笈176 用CSS+DIV灵活布局页面177 9.1 初识DIV178 9.1.1 DIV概述178 9.1.2 CSS+DIV布局的优势178 9.2关于APDiv179

9.2.1APDiv的概念179 9.2.2APDiv面板179 9.2.3创建普通APDiv180 9.2.4创建嵌套APDiv181 9.3设置APDiv的属性181 9.3.1设置APDiv的显示/隐藏属性181 9.3.2改变APDiv的堆叠顺序182 9.3.3为APDiv添加滚动条182 9.3.4改变APDiv的可见性183 9.4CSS定位与DIV布局184 9.4.1盒子模型184 9.4.2元素的定位184 9.5CSS+DIV布局的常用方法187 9.5.1使用DIV对页面整体规划188 9.5.2使用CSS定位188 9.6综合应用——利用模板制作CSS布局网页190 9.7专家秘笈193 第3篇 开发动态数据库网站 动态网站开发基础197 10.1动态网页的特点和制作流程199 10.1.1动态网页的特点199 10.1.2动态网页的制作流程200 10.2在网页中插入交互式表单对象200 10.2.1上机练习——插入表单域201 10.2.2上机练习——插入文本域202 10.2.3上机练习——插入复选框和单选按钮205 10.2.4上机练习——插入列表/菜单207 10.2.5上机练习——插入文件域和按钮208 10.3搭建本地服务器212 10.3.1上机练习——安装IIS212 10.3.2上机练习——配置Web服务器213 10.4创建数据库连接214 10.4.1上机练习——创建ODBC连接214 10.4.2上机练习——使用DSN创建ADO连接215 10.5编辑数据表记录216 10.5.1创建记录集(查询) 216 10.5.2插入记录218 10.5.3更新记录219 10.5.4删除记录220 10.6添加服务器行为221 10.6.1插入重复区域221 10.6.2插入显示区域222 10.6.3记录集分页223 10.6.4转到详细页面224 10.6.5转到相关页面224 10.6.6用户身份验证225 10.7专家秘笈227 设计动态网站常用模块230 11.1设计留言系统231 11.1.1需求分析与设计思路231 11.1.2设计数据库与数据库连接232 11.1.3创建留言列表页面234 11.1.4创建留言详细页面238 11.1.5创建添加留言页面240 11.2设计新闻发布系统244 11.2.1主要功能页面245 11.2.2设计数据库246 11.2.3创建数据库连接248 11.2.4新闻列表页面的制作249 11.2.5新闻详细页面的制作255 11.2.6后台登录页面257 11.2.7删除新闻页面的制作260 11.2.8添加新闻页面的制作262 11.2.9修改新闻页面的制作264 11.2.10新闻管理总页面266 11.3专家秘笈270 第4篇 设计与处理精美的网页图像 使用PhotoshopCS6设计网页中的特效 文字273 12.1使用文字工具274 12.1.1上机练习——文字的输入274 12.1.2上机练习——设置文字属性275 12.1.3上机练习——文字的变形277 12.2 Photoshop图层基本操作278 12.2.1 添加图层278 12.2.2 删除图层278 12.2.3 合并图层279 12.2.4 设置图层样式279 12.3 设计常见的网页特效文字281 12.4专家秘笈288 设计网页中经典图像元素289 13.1 设计网站Logo290 13.1.1 Logo的特点290 13.1.2 Logo设计标准291 13.1.3 综合应用1——网站Logo设计实例291 13.2 网络广告的制作293 13.2.1 网络广告设计技巧293 13.2.2综合应用2——设计网络广告294 13.3设计网站首页298 13.3.1综合应用3——首页的制作298 13.3.2综合应用4——切割输出首页图像304 13.4 设计网页按钮306 13.5制作导航栏309 13.6专家秘笈312 第5篇 设计超炫的网页动画 使用FlashCS6创建基本动画314 14.1FlashCS6工作界面315 14.2时间轴与关键帧317 14.2.1时间轴317 14.2.2时间轴中的图层318 14.2.3关键帧318 14.3创建基本动画319 14.3.1综合应用1——逐帧动画319 14.3.2综合应用2——补间动画322 14.4创建引导动画324 14.4.1引导动画的创建原理324 14.4.2综合应用3——创建引导动画324 14.5创建遮罩动画327 14.5.1遮罩动画的创建原理327 14.5.2综合应用4——创建遮罩动画327 14.6创建有声动画330 14.6.1Flash中可使用的声音文件类型330 14.6.2添加声音330 14.6.3编辑声音332 14.6.4综合应用5——创建声音动画333 14.7专家秘笈335 使用FlashCS6创建交互动画336 15.1ActionScript概述337 15.1.1ActionScript的发展史337 15.1.2ActionScript3.0的特点338 15.2ActionScript3.0语句中的参数339 15.2.1ActionScript中的专业术语339 15.2.2ActionScript3.0基本语法341 15.3常用ActionScript语句343 15.3.1for循环343 15.3.2while和dowhile循环343 15.3.3条件语句344 15.3.4特殊条件判断344 15.4代码的输入344 15.5ActionScript的编辑环境345 15.6利用ActionScript制作交互网页动画346 15.6.1综合应用1——创建跳转到其他网页动画346 15.6.2综合应用2——创建网页导航动画348 15.6.3综合应用3——创建鼠标特效353 15.6.4综合应用4——制作发光旋转效果356 15.6.5综合应用5——制作响应鼠标效果360 15.7专家秘笈364 第6篇 网站的策划与安全管理 网站的整体策划366 16.1为什么要进行网站策划367 16.2怎样进行网站策划368 16.2.1网站策划的原则368 16.2.2网站策划的关键点369 16.3如何确定网站的定位370 16.4确定网站的目标用户371 16.5网站的内容策划372 16.5.1网站内容策划的重要性372 16.5.2如何做好网站内容策划372 网站页面设计策划374 17.1网站栏目和页面设计策划376 17.1.1网站的栏目策划376 17.1.2网站的页面策划377 17.2网站导航设计378 17.2.1导航设计的基本要求378 17.2.2全局导航的基本要素379 17.2.3辅助导航的设计要点379 17.2.4导航设计要点380 17.3网站页面版式风格设计381 17.3.1网站内容的排版381 17.3.2网站网页的布局形式382 17.3.3网站界面设计的兼容性384 17.3.4界面布局与内容的相关性384 17.4网站视觉元素设计385 17.4.1让文字易辨识385 17.4.2让图片更合理386 17.4.3让表单更易用387 17.4.4让按钮更易点击388 网站的安全与运营维护390 18.1Web服务的高级设置391 18.1.1设置用户391 18.1.2NTFS权限的设置393 18.1.3目录和应用程序访问权

限的设置394 18.1.4匿名和授权访问控制395 18.1.5备份与还原IIS396 18.2反黑客技术397 18.2.1计算机的设置397 18.2.2隐藏IP地址400 18.2.3操作系统账号管理401 18.2.4安装必要的安全软件402 18.2.5做好浏览器的安全设置402 18.2.6网站防火墙的应用403 18.3网站运营404 18.3.1网站运营的工作内容404 18.3.2网站运营的关键问题405 18.4网站日常维护与管理406 第7篇 完整商业网站的建设 网站建设规范和基本流程408 19.1网站建设规范409 19.1.1组建开发团队规范409 19.1.2开发工具规范409 19.1.3超链接规范409 19.1.4文件夹和文件命名规范410 19.1.5代码设计规范411 19.2网站建设的基本流程411 19.2.1网站的需求分析412 19.2.3确定网站整体风格412 19.2.4收集资源413 19.2.5设计网页图像414 19.2.6编辑制作网页415 19.2.7开发动态网站模块416 19.2.8申请域名和服务器空间416 19.2.9测试与发布上传417 19.2.10网站维护418 19.2.11网站的推广418 设计企业宣传展示型网站422 20.1网站前期策划423 20.2网站的版面布局及色彩424 20.2.1草案及粗略布局424 20.2.2确定网站的色彩424 20.3设计网站首页425 20.3.1首页的设计425 20.3.2切割首页431 20.4创建本地站点433 20.5二级模板页面的设计434 20.5.1创建库文件434 20.5.2创建模板436 20.5.3利用模板创建二级页面439 20.6专家秘笈441 设计在线购物网站444 21.1购物网站设计概述445 21.1.1购物网站概念445 21.1.2购物网站的设计要点445 21.1.3主要功能页面446 21.2创建数据库与数据库连接448 21.2.1创建数据库表448 21.2.2创建数据库连接450 21.3设计购物系统前台页面451 21.3.1设计商品分类展示页面451 21.3.2设计商品详细信息页面455 21.4设计购物系统后台管理457 21.4.1设计添加商品页面457 21.4.2设计商品管理页面461 21.4.3制作修改页面465 21.4.4设计删除页面467 21.5专家秘笈470

章节摘录

版权页：插图：可以称为AS虚拟机，类似于JVM，是Flash Player播放器中的一部分。AS语句要想起作用需要通过Flash创作工具或Flex服务器将其编译生成2进制代码格式，而编译过的2进制代码格式将成为SWF文件中的一部分，被Flash播放器执行。

AS1.0起源于ECMAScript标准，由于ECMA的语法的兼容性和Flash Player播放器的大小和渲染引擎的需要，可以说AS的语法来源于ECMAScript。

说到AD不得不说Flash4的AS集合，它曾经让Flash4兼容格式的内容变化多端。但是从一定程度上，Flash4的AS不能称为成熟的并且为开发者所承认的脚本语言集合。它的语法方式完全不同于ECMAScript。

虽然在Flash 5的时代可以向它添加一些ECMA效仿的语句上去，但是AS在Flash中是完全与ECMAScript标准相左的。

现在Flash的AS仍然可以被应用在Flash Lite1.1的内容之上。

AS1.0是从Flash 5的时代诞生的，这时的版本就已经具备了ECMAScript标准的语法格式和语义解释。尽管后来的Flash Player5/6的播放器版本（Build）一再更新，使得越来越多的ECMA语法和语义被纳入到AS1.0的API当中去，但是核心语言的编译处理及表现方式都是延续了Flash5的AS1.0的标准。

AS2.0是在MX时代被慢慢引入的，而在MX 2004版本被开发者全面采纳。

AS2.0的运行则是完全在Flash Player6以上的版本中才具备的机制。

AS2.0在Flash6中都可以运行，是因为AS2.0语句在运行时（runtime）环境下仍然采用了AS1.0的模型。这也是为什么AS2.0的运行性能并不比AS1.0优秀的重要原因。

AS2.0的编写方式则是更加成熟，引入了面向对象编程的方式，并且有良好的类型声明，而且分离了运行时和编译时的异常处理。

AS2在格式上遵从了ECMA4 Netscape的语言方案，但并不是完全兼容ECMAScript标准。

虽然基于AS2.0的开发方式在众多开发者眼中褒贬不一，但不可否认的是，AS2.0为AS3.0的诞生铺设了一条康庄大道。

AS3.0的规范已经出来了，而AS3.0也是未来Flash开发脚本的核心。

AS3.0的播放器只有从Flash Player 8.5以上版本开始支持，也就是我们现在用到的Flex 2.0 Beta才可以对AS3.0进行编译的工作。

AS3.0有着很多不同之处，它将全面支持ECMA4的语言标准，意味着AS3.0将具有ECMAScript中的Package命名空间namespace等多项AS2.0不具备的特点。

AS3.0将全面支持E4X，也就是支持ECMAScript for XML的标准。

AS3.0将采用全新的AVM来进行解释，与AS1/2的AVM将完全不同，编译器也完全和AS2.0的编译器不同。

此外，AS3的API将更加直观，会去除很多容易让人混淆的部分，添加对ECMA全面的兼容性，目的就是让基于AS3的内容更加快速与强壮。

ActionScript 3.0较之于ActionScript 2.0在核心语言方面融入ECMAScript以遵守其标准，并且引入了一些新的改进的功能区域。

一所有这些特点在ActionScript 3.0语言参考中都有详细的介绍和讨论，另外一些开发者还总结了几个新特点。

编辑推荐

《学用一册通:网页设计与网站建设》语言通俗易懂，知识系统全面，突出了实战性，采用由浅入深的编排方法，内容丰富，结构清晰，实例众多，图文并茂，适用于以下读者对象：网页设计与制作人员、网站建设与开发人员、大中专院校相关专业师生、网页制作培训班学员、个人网站爱好者与自学读者。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>