

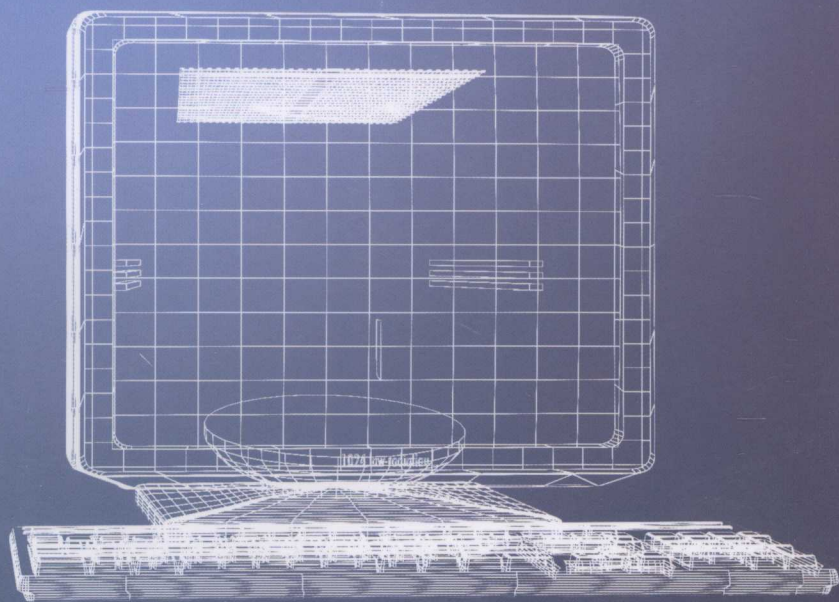


普通高等教育“十一五”国家级规划教材

网页设计与制作 实用教程 (第二版)

刘艳丽 主编

许 晞 秦高德 高 妍 副主编



高等教育出版社

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

网页设计与制作实用教程

(第二版)

刘艳丽 主编

许晞 秦高德 高妍 副主编

高等教育出版社

内容提要

本书为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书围绕已创建的“畅想未来”网站案例,采用“设计目标→页面分析→实训引导→制作过程→归纳总结”的目标式案例教学编写方式,以当今流行的 Dreamweaver 软件为网页制作工具,由浅入深、循序渐进地介绍了网页设计与制作的方法和技巧。

本书充分考虑了应用技能型学生与课程的特点,突出了案例的趣味性、实用性、可行性和完整性。读者只要按照书中实例的操作步骤学习,即可掌握网页设计与制作的技能并轻松地创建出个性化的个人网站。本书配有教学指导文件、电子教案、制作素材、完成页面效果、配套实训以及练习题等教学资源的光盘,读者也可从高等教育出版社的网站上免费下载,网址为 <http://hvj.hep.com.cn>。

本书可作为应用性、技能型人才培养的各类教育“网页设计与制作”课程的教学用书,也可供各类培训班使用,还可供计算机从业人员和网页制作爱好者参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作实用教程 / 刘艳丽主编. —2 版. —北京: 高等教育出版社, 2008.7

ISBN 978-7-04-024514-1

I. 网… II. 刘… 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 (2008) 第 091410 号

策划编辑	冯 英	责任编辑	萧 潇	封面设计	张 志	责任绘图	尹 莉
版式设计	马敬茹	责任校对	杨凤玲	责任印制	尤 静		

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 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京铭成印刷有限公司

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>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

开 本 787×1092 1/16
印 张 24.75
字 数 600 000

版 次 2003 年 8 月第 1 版
2008 年 7 月第 2 版
印 次 2008 年 7 月第 1 次印刷
定 价 34.80 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 24514-00

前 言

基于对当前教材的深入了解和教学实践需要以及技术发展的情况,我们对《网页设计与制作实用教程》第一版教材进行了全面的修改,形成了这本普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

在第一版的基础上,本书做了如下改动:

- (1) 更新软件版本。
- (2) 更新和完善所有的案例。
- (3) 进一步增强案例的综合性、趣味性、衔接性和完整性。
- (4) 合理地调整部分章节的顺序。
- (5) 加强了配套实训和课后练习。

本书具有如下特点。

1. 采用目标式案例教学方式,以完整案例贯穿全书

本书采用“设计目标→页面分析→实训引导→制作过程→归纳总结→举一反三”的目标式案例教学方式编写,全书内容围绕创建的“畅想未来”网站的具体实现而展开,读者只要掌握这些实例,就能对网页的设计和制作有一个完整的了解,顺利地建立起个人网站,从而使读者在学习完本书后非常有成就感。

每章均以具有代表性、实用性、趣味性的实例导入,在分析实例的基础上,展开具体的实现过程,然后详细地介绍该章的相关内容和功能,使读者能够快速把握实际操作思路,并在操作过程中掌握网页设计与制作的方法和要点。

2. 注重网页的设计与制作思想,符合教学规律

本书在内容的安排上由浅入深、循序渐进、逐步拓宽知识点。全书实例从最简单的页面开始,逐渐丰富、完善,最后制作出较复杂的页面。

本书淡化工具介绍,注重网页的设计与制作方法,将网页设计的基本方法和实践技巧有机地融入 Dreamweaver 的讲解中,使学生在网页的制作过程中自然而然地掌握网页设计的基本方法和技巧。

3. 实训题材丰富,充分激发学生的学习兴趣

本书全部由实用性、操作性很强的案例构成,内容翔实,素材丰富。不仅介绍了“畅想未来”网站的具体实现方法,配套实训中还提供了题样丰富多样的实训项目,如“信乐团”网站、“HUNTER”网站、“八音盒文化”网站、“杭州西湖”网站、“游戏人物介绍”网站、“汽车世界”网站等的设计与制作方法,以充分激发学生的学习兴趣。

4. 以实用为目的,具有高职教育特色

本书不追求面面俱到,而是针对高职教育的特点,大胆舍弃不用或根本就不实用的内容,适合“理论够用,重在实践”的高职高专教学。

本书以 Dreamweaver 为主,其他工具为辅,即以 Dreamweaver 制作网页为主线,根据实际需要将内容拓展到 Fireworks、Flash、JavaScript 等相关内容,并采用“拿来主义”,帮助学习者学会并巧妙利用现有的技能。同时,为了满足学生急于动手制作网页的迫切心情。本书编写从“所见即所得”的实用工具出发,根据需要讲解 HTML 语言。

5. 教学资源立体化,便于教师教学,学生自学

本书所有教学指导文件、电子教案、制作素材、完成的页面效果、配套实训以及练习题等配套教学资源都可从开放的教学网站(网址为 <http://jsjjc.szpt.edu.cn/webcourse/>) 免费获得,非常方便教师组织教学,也有利于学生自主学习和探索式学习。

为了便于读者使用本书,本书配套光盘包含 3 个部分:一是完整的“畅想未来”网站案例;二是各章教程的相关素材和结果样例,读者可根据光盘中提供的素材完成教程中的案例制作,并可以参考相应的结果样例;三是各章的配套实训(包括相关素材和结果样例)和练习题,读者可以在学习完本教程的实例后,举一反三,进一步练习和巩固所学内容。

本书分为基础篇和拓展篇两大部分。基础篇主要讲述 Dreamweaver 的使用方法,包括本地站点的创建和管理、各种超链接、表格、框架、图层、时间轴、行为、CCS 样式、表单、模板、发布网页等内容,学生只要掌握了基础篇就可以创建个人网站。同时为了接近专业水准,又开辟了拓展篇。拓展篇包括页面中一些特殊效果的实现方法、使用 Fireworks 处理图像和常见 Flash 动画的制作方法等内容,用于进一步丰富和完善个人网页。教师可灵活组织教学内容,选择相应的章节授课。如果只有 36 学时,则学习基础篇。如果有 72 学时,可学习基础篇+拓展篇。

6. 内容覆盖 Adobe 认证考试和 NIT 认证考试

本书内容基本覆盖了 Adobe 认证考试和 NIT 认证考试,通过学习,读者可为二证的获取打下扎实的基础。

本书主要由深圳职业技术学院计算机与网络基础教研室刘艳丽任主编,许晞、秦高德和高妍任副主编。全书共分 18 章,其中第 2、3、4、6、7、12、13、15、16 章由刘艳丽编写,第 5 章(除 5.6 节)、第 8、9、10、17 章由许晞编写,第 1、11、14、18 由秦高德编写,5.6 节以及第 1 章~第 14 章的配套实训及练习题由高妍编写,张园园也参加了本书的编写工作,全书由刘艳丽负责统稿。

余苏宁教授认真细致地审阅了全稿,并提出了宝贵意见,在此我们深表感谢。编写教材前,我们做了大量的准备工作,并从网上查阅了与“畅想未来”主题相关的资料,在此,对提供资料的网友们表示感谢。

由于编者水平有限,加之时间仓促,书中难免有错漏之处,敬请各位读者和专家批评指正。编者的联系方式: teach_ie@163.com。

编 者
2008 年 6 月

第一版前言

基于对当前教材的深入了解及教学实践需要,我们着手编写了 21 世纪高等学校应用型教材《网页设计与制作实用教程》。本书具有如下特点:

● 实例引导,任务驱动

以网页设计为中心,以实例贯穿全书。每个章节均以具有代表性、实用性、趣味性的实例导入,在分析实例的基础上,展开具体实现的过程,然后详细地介绍该章节的相关内容和功能,使读者能够快速把握实际操作思路,并在操作过程中掌握网页设计与制作的方法和要点。

在编写本书前,作者已构思了一个典型的“畅想未来”网站,整个教材内容围绕这个网站的具体实现而展开,读者只要掌握这些实例,就能对网页的设计和制作有一个完整的了解,从而顺利地建立起个人网站。

● 注重网页设计与制作思想,符合教学规律

本书在内容的安排上,由浅入深、循序渐进、逐步拓宽知识点。全书内容从最简单的页面开始,逐步丰富完善,最后制作出较复杂的高级页面。

本书淡化工具意识,注重网页的设计与制作思想,这样读者在学习的同时,自然而然地便掌握了网页设计的基本方法和技巧。

为彻底解决近年来课堂教学中理论与实践脱节、学生普遍缺乏实际应用能力的问题,本书各章均以实例导入,所有实例均是从网页制作实践中提炼、总结、归纳出来的。讲与练紧密结合,每一章均安排有思考题和上机实训题,不仅符合学生听讲、复习与自学的实际需要,也弥补了大多数网页制作教材重理论讲解、缺少网页制作实例、无上机练习与思考题的不足。

● 以实用为目的,具有高职教育特色

本书不追求面面俱到,而是大胆舍去不用或根本就不实用的内容,适合“理论够用,重在实践”的高职高专教学的特点。

本书以 Dreamweaver 为主,其他工具为辅。即以 Dreamweaver 制作网页为主线,根据实际需要将内容拓展到 Fireworks、Flash、JavaScript 等。

● 配有教学网站,便于教师教学和学生自学

为了便于教师教学,共享教学资源,本书专门配有教学网站,读者可以通过访问该网站下载与本教程配套的实例及素材,网址为 <http://www.szpt.net/computer/WebCources>。

本书内容分为基础篇和拓展篇两大部分,便于教师灵活组织教学内容,选择相应的章节授课。如果只有 36 学时,可只学习基础篇。如果有 72 学时,可学习基础篇和拓展篇。

本书图文并茂,实例丰富,内容翔实,便于学生自主学习和探索式学习。

本书由深圳职业技术学院刘艳丽主编,许晞、曾煌兴任副主编。其中第 2 章、第 3 章、第 4 章、第 5 章、第 6 章、第 15 章由刘艳丽老师编写;第 7 章、第 8 章、第 9 章、第 10 章、第 17 章由许晞老师编写;第 1 章、第 11 章、第 12 章、第 13 章、第 14 章、第 18 章由曾煌兴老

师编写。另郑杰老师也参加了第 16 章的编写工作。最后由刘艳丽副教授负责全书的统稿。此外，余苏宁副教授也在百忙之中认真细致地审阅了主要章节，并提出了宝贵意见，在此我们深表感谢。编写教材前，我们做了大量的准备工作，并从网上查阅了与“畅想未来”主题相关的资料，在此也对提供资料的网友们表示感谢。

由于编者水平有限，加之时间仓促，书中难免有错漏之处，敬请广大读者批评指正。联系方式 E-mail:teach_ie@163.com。

编 者

2003 年 5 月

目 录

基 础 篇

第 1 章 了解网页制作技术.....3	
本章导读.....3	
1.1 了解常用的网页制作工具.....3	
1.2 了解美化网页的主要工具.....5	
1.3 了解网页中的脚本语言.....7	
1.4 了解服务器端主要技术.....8	
1.5 认识 Dreamweaver.....9	
1.6 了解建立网站的基本流程.....14	
本章小结.....15	
配套实训.....16	
练习题.....16	
第 2 章 创建和管理站点.....17	
本章导读.....17	
2.1 创建站点实例.....17	
2.2 建立本地站点.....19	
2.3 搭建站点结构.....23	
2.4 管理和维护站点.....25	
本章小结.....26	
配套实训.....27	
练习题.....27	
第 3 章 制作一个简单的网页.....28	
本章导读.....28	
3.1 简单网页实例.....28	
3.2 设置网页属性.....30	
3.3 在页面中插入基本的网页元素.....32	
本章小结.....48	
配套实训.....48	
练习题.....50	
第 4 章 在网页中建立各种超链接.....51	
本章导读.....51	
4.1 超链接应用实例.....51	
4.2 创建超链接.....53	
4.3 创建锚点链接.....60	
4.4 制作图像地图.....62	
4.5 制作导航条.....65	
本章小结.....69	
配套实训.....69	
练习题.....71	
第 5 章 在网页中使用 CSS 样式.....73	
本章导读.....73	
5.1 CSS 样式美化网页实例.....73	
5.2 利用 CSS 样式美化文本.....75	
5.3 利用 CSS 样式改变超链接.....82	
5.4 CSS 样式综合应用.....88	
5.5 样式冲突.....92	
5.6 利用 CSS 与 Div 进行页面布局.....93	
本章小结.....103	
配套实训.....104	
练习题.....105	
第 6 章 利用表格设计和制作网页.....107	
本章导读.....107	
6.1 利用表格进行页面布局的实例.....107	
6.2 创建表格和表格的基本操作.....110	
6.3 设置表格属性.....121	
6.4 设置表格行、列及单元格属性.....123	
6.5 表格的高级应用技巧.....126	
6.6 利用“布局模式”规划网页.....129	
6.7 表格的其他应用.....132	
本章小结.....135	
配套实训.....135	

练习题	138	第 11 章 用表单收集数据	225
第 7 章 应用框架技术制作网页	139	本章导读	225
本章导读	139	11.1 表单应用实例 1——制作登录网页	225
7.1 框架应用实例	139	11.2 了解创建表单的基本方法	227
7.2 创建框架结构	142	11.3 创建“登录”表单页面	228
7.3 保存框架集网页及编辑框架集页面内容	145	11.4 表单应用实例 2——制作新闻编辑网页	236
7.4 修饰框架集网页外观	148	11.5 创建“新闻编辑”表单页面	238
7.5 设置框架中的链接目标	152	本章小结	245
7.6 利用框架组织页面实例	153	配套实训	245
本章小结	156	练习题	247
配套实训	157	第 12 章 应用模板和库快速设计网页	248
练习题	158	本章导读	248
第 8 章 应用层技术制作网页	160	12.1 模板应用实例	248
本章导读	160	12.2 利用模板创建系列页面	250
8.1 层应用实例	160	12.3 利用模板更新网页	256
8.2 层的基本操作	162	12.4 库项目应用实例	262
8.3 层的管理	170	12.5 利用库项目创建网页	263
8.4 层与表格	175	12.6 利用库项目更新网页	266
本章小结	178	本章小结	269
配套实训	178	配套实训	269
练习题	181	练习题	272
第 9 章 利用时间轴制作动画	182	第 13 章 在网页中应用多媒体	273
本章导读	182	本章导读	273
9.1 时间轴动画实例	182	13.1 多媒体应用实例	273
9.2 认识时间轴	183	13.2 插入 Flash 动画	274
9.3 创建时间轴动画	183	13.3 插入内置的 Flash 对象	277
9.4 使用时间轴改变图像和层属性	188	13.4 插入声音	281
本章小结	190	13.5 了解其他媒体对象	282
配套实训	191	本章小结	284
练习题	193	配套实训	284
第 10 章 为页面元素添加行为	194	练习题	285
本章导读	194	第 14 章 测试和发布网站	286
10.1 为页面元素添加行为实例	194	本章导读	286
10.2 认识行为	196	14.1 测试网页	286
10.3 常见行为	196	14.2 Dreamweaver 的站点设置	290
10.4 行为的综合应用	207	14.3 网站的发布	292
10.5 其他行为	215	14.4 推广你的网站——加入搜索引擎	293
本章小结	220	本章小结	294
配套实训	221	配套实训	294
练习题	224	练习题	295

拓展篇

第 15 章 页面中一些特殊效果的实现方法299	第 17 章 页面中常见 Flash 动画的制作方法337
本章导读.....299	本章导读.....337
15.1 网页特效实例.....299	17.1 补间形状动画与遮罩图层的综合应用.....338
15.2 认识页面的后台代码.....300	17.2 元件与运动引导图层的综合应用.....350
15.3 使用脚本丰富网页.....307	本章小结.....358
15.4 使用插件.....312	配套实训.....359
本章小结.....315	思考题.....361
配套实训.....315	第 18 章 动态网页技术简介362
思考题.....316	本章导读.....362
第 16 章 使用 Fireworks 处理图像317	18.1 简单动态网页实例.....362
本章导读.....317	18.2 了解动态网页技术.....364
16.1 优化和导出图像.....317	18.3 IIS 的安装与配置.....366
16.2 使用 Dreamweaver 和 Fireworks 结合创建网站相册.....321	18.4 Dreamweaver 的站点管理.....370
16.3 在网页中插入 Fireworks HTML 代码.....327	18.5 创建与连接 Access 数据库.....371
本章小结.....334	18.6 创建登录网页和注销网页.....378
配套实训.....335	本章小结.....382
思考题.....336	配套实训.....383
	思考题.....384

基础篇

- 第 1 章 了解网页制作技术
- 第 2 章 创建和管理站点
- 第 3 章 制作一个简单的网页
- 第 4 章 在网页中建立各种超链接
- 第 5 章 在网页中使用 CSS 样式
- 第 6 章 利用表格设计和制作网页
- 第 7 章 应用框架技术制作网页
- 第 8 章 应用层技术制作网页
- 第 9 章 利用时间轴制作动画
- 第 10 章 为页面元素添加行为
- 第 11 章 用表单收集数据
- 第 12 章 应用模板和库快速设计网页
- 第 13 章 在网页中应用多媒体
- 第 14 章 测试和发布网站

第 1 章

了解网页制作技术

本章导读

近年来,信息技术发展和应用突飞猛进,互联网已经成为第四媒体,使全球信息共享成为现实。网上新闻、电子商务、网络大学、网上医疗、网络政府、网络文化等构筑了一个绚丽多彩的网络世界。

随着 Internet 的普及,很多企业、机构和个人都希望在网络上拥有一个开展业务或介绍自己的网站。在制作网页前,不仅需要了解制作网页文档需要采用哪些工具,还要知道网页中使用哪些脚本语言和主要技术。在本章中将通过比较,选出制作网页的主要工具 Dreamweaver,并介绍 Dreamweaver 的主要特点及其使用帮助的方法。最后讨论建立网站的基本流程。

学习目标

- 了解常用的网页制作工具;
- 了解美化网页的主要工具;
- 了解网页中的脚本语言;
- 了解服务器端主要技术;
- 认识 Dreamweaver;
- 了解建立网站的基本流程。

本章重点

- 认识 Dreamweaver;
- 认识 Dreamweaver 8 的用户界面;
- 获取帮助信息;
- 了解建立网站的基本流程。

1.1 了解常用的网页制作工具

在设计网页和管理网站时,选择什么软件作为创作工具,是首先要考虑的重要问题之一。目前用来制作网页的常用工具主要有 FrontPage 和 Dreamweaver。下面先来看看这两个软件各有什么特点,然后再进行比较,以便做出适当的选择。

1.1.1 FrontPage 简介

FrontPage 2003 是微软 Office 办公套装软件中的一个成员,具有全中文操作界面,是一个直观方便、易于操作的软件,而且它和 Office 办公套装软件中其他的应用程序以及微软的其他开发工具能进行良好的协同工作。FrontPage 2003 的界面如图 1.1 所示。

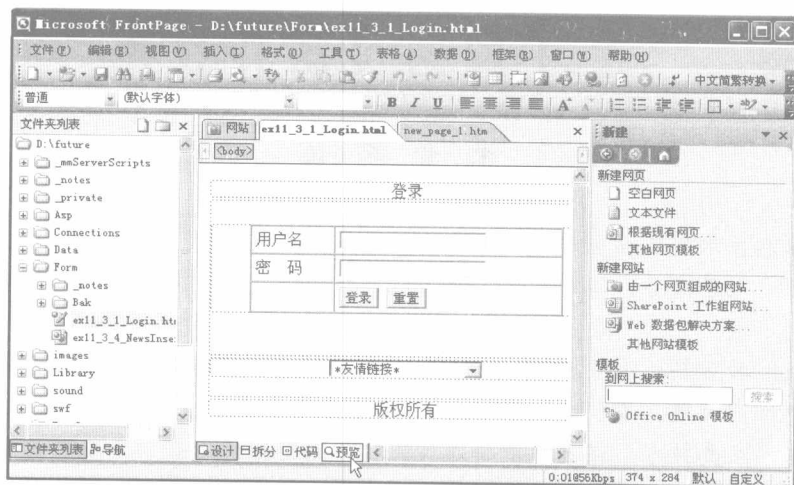


图 1.1 FrontPage 2003 的界面（文件夹视图）

从这个界面可以看到，FrontPage 2003 采用左、中、右三个设计窗格，把网页设计和网站管理两大功能的界面合二为一。操作时只要单击窗口左列显示区的工具按钮，就可以方便地切换网页设计、网站管理等不同的工作状态。同时 FrontPage 2003 还把以前的 Explorer（浏览器）和 Editor（编辑器）集成在一起，使用户在设计网页时不用其他工具就能立即预览设计成果，并可轻松进行修改。

FrontPage 秉承 Microsoft Office 办公软件的所有特点，与我们熟悉的 Word、Excel 等著名软件一脉相承，具有操作简单、直观方便的优点，但 FrontPage 在网页设计方面的专业性也受到一些专家和用户的质疑。

1.1.2 Dreamweaver 简介

Dreamweaver 是 Macromedia 公司出品的一套专业化的网页创作工具，它采用所见即所得的可视化编辑方式，通过特有的行为、模板、时间轴等技术，使用户能够快速高效地创建各种具有专业水平的网页而不需要编写任何代码。

利用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能，用户可以快速创建 Web 页面而无须编写任何代码。用户可以查看所有站点元素或资源并将它们从易于使用的面板直接拖到文档中。用户可以在 Macromedia Fireworks 或其他图形应用程序中创建和编辑图像，然后将它们直接导入 Dreamweaver，从而优化开发工作流程。Dreamweaver 还提供了其他工具，可以简化向 Web 页中添加 Flash 资源的过程。

除了可帮助用户生成 Web 页的拖放功能外，Dreamweaver 还提供了功能全面的编码环境，其中包括代码编辑工具（例如代码颜色、标签完成、“编码”工具栏和代码折叠）；有关层叠样式表（CSS）、JavaScript、ColdFusion 标记语言（CFML）和其他语言的参考资料。Macromedia 具有自由导入导出 HTML 技术，可导入用户手工编码的 HTML 文档而不会重新设置代码的格式，用户可以随后用自己选择的格式设置样式来重新设置代码的格式。

Dreamweaver 还使用户可以使用服务器技术（如 CFML、ASP .NET、ASP、JSP 和 PHP）

生成动态的、数据库驱动的 Web 应用程序。如果用户偏爱使用 XML 数据, Dreamweaver 也提供了相关工具,可帮助用户轻松创建 XSLT 页面、附加 XML 文件并在 Web 页面中显示 XML 数据。

Dreamweaver 可以完全自定义。用户可以自定义的对象和命令,修改快捷键,甚至编写 JavaScript 代码,用新的行为、属性检查器和站点报告来扩展 Dreamweaver 的功能。

Dreamweaver 可以与网页动画软件 Flash 和网页图形处理软件 Fireworks 创建的文件之间实现“无缝连接”,这也正是为什么 Macromedia 公司出品的这三个软件被称为网页制作“梦幻组合”、“网页设计三剑客”的原因。在实际设计时,这三个软件将成为我们网页设计工作中最亲密的伙伴和最得力的助手。

1.1.3 Dreamweaver 和 FrontPage 的简单比较

微软的 FrontPage 曾经一度成为网页设计的标准,然而 Dreamweaver 2 的问世使所有的 Web 站点开发人员都眼前一亮。其高效的开发工具、优秀的代码自动生成器、新颖的页面设计和布局工具都引起人们越来越多的关注。与 Dreamweaver 2 同时代的网页开发工具是 FrontPage 98,这时候的 Dreamweaver 2 在 Web 页面开发和设计上已经超过了 FrontPage 98,但 Dreamweaver 2 的网站管理效率低、维护成本较高。

之后 Dreamweaver 不断推出新的版本,从 Dreamweaver 3 到 Dreamweaver 9, Dreamweaver 的功能越来越完善,赢得了业界权威人士和用户的赞赏。

与此同时,FrontPage 虽然在操作界面上与 Office 其他套件具有一致性,与其他开发工具的协同性较好,但也具有页面布局难于控制、生成大量的垃圾代码和所见非所得的布局工具等缺陷。

如今,越来越多的人选择 Dreamweaver 作为网页创作工具。本书也以 Dreamweaver 为例,介绍网页设计的过程。

1.2 了解美化网页的主要工具

设计网页时,为了使页面具有视觉冲击力,除了输入文字、制作表格外,还应在页面中适当插入图像、动画等,才能使页面显得生动活泼、丰富多彩。但是 Dreamweaver 本身不能制作图像,也不能制作复杂动画,只能将其他软件制作好的图像和动画作为素材与文字资料加以组织编排,形成图文并茂、动感十足的页面。

那么,用什么工具来制作网页中的图像和动画呢?其实,只要是图像处理软件,它所制作的图像文件都可以作为网页的图片素材。目前图像处理的软件很多,比较常用的主要有 Photoshop、CorelDRAW、FreeHand、Director、Fireworks、Windows 中的“画图”程序等。而制作网页动画的工具主要有 Flash、Cool 3D、Gif Animator 等。

前面提到过,Fireworks、Flash 和 Dreamweaver 都是 Macromedia 公司的产品,它们能进行很好的协同工作,三者的黄金组合构成“网页设计三剑客”。下面简单介绍这些工具软件。

1.2.1 图像处理工具 Fireworks

Fireworks 是基于 RGB 颜色模式的图像处理工具,Fireworks 的作品特别适合于屏幕输出,

因此它是为完成网页图像设计而推出的一套较好的解决方案。

Fireworks 在中文里是“爆竹”或“烟花”之意。该软件在处理网页图形方面的优势主要表现在以下几个方面。

(1) Fireworks 可以用很少的步骤生成很小但质量很高的绚丽多彩的 JPEG 和 GIF 图像, 这些图像可以直接应用于网页中, 使制作的网页不再只是枯燥乏味的文字。Fireworks 简化了制作主页和影视图像的流程, 它可以在不降低图像质量的前提下缩减文件的大小, 从而大大提高网站的浏览速度。

(2) 无须借助任何其他工具, Fireworks 本身就可以完成一个图像从生成到最终成为网页元素的所有过程。这使设计者可以把精力集中在设计和创作上, 而不会因为从一个工具转换到另一个工具而分散注意力, 降低工作效率。

(3) Fireworks 修改图像非常方便。一幅图像绘制完成后, 如果发现不满意, 需要修改, 有的软件操作起来非常麻烦。Fireworks 却不同, 它可以根据需要生成位图属性的可编辑路径, 从而保证文本和对象在任何时候都可以进行编辑, 使得图像从创建开始的每一步都可以被修改。

(4) 特别值得一提的是 Fireworks 的文件导出功能。使用该功能可以把制作的图像放在输出预览界面中, 通过更改导出设置来优化图像格式, 使之更适合于网上或影视传输。Fireworks 在输出预览界面中提供了调色板和图像格式等的交互设置, 使设计者可以控制文件输出的全过程。Fireworks 在文件导出时还可以使用动画生成工具或图像映射来制作动态图像及链接, 而这样的效果现在在网站上已经随处可见。

1.2.2 动画制作工具 Flash

目前用来创作动画的软件有很多, 但 Macromedia Flash 由于其独特的魅力成为大多数网页设计者的首选工具。

Flash 的前身是 Future Splash, 这是一个早期在网上比较流行的矢量动画插件, 后来 Macromedia 公司收购了 Future Splash, 并改名为 Flash。收购不久后就发布了 Shock-Flash 插件, 这就是划时代的 Flash 2。从此 Macromedia 公司不断发展 Flash, 直到目前的最高版本 Flash 9。

Flash 的作品也称为 Flash 电影。Flash 电影是一种针对 Web 站点的交互式的矢量图形和动画。网页设计者使用 Flash 可以创建网页导航条、动画小图标、较长的动画和同步声音。并且由于 Flash 电影(通常称为 Shockwave Flash 电影)是压缩的矢量图形, 所以, 它可以在网上迅速传输, 并可按浏览器视窗的大小自动决定显示的比例。

Flash 的优点很多, 主要表现在以下几个方面:

(1) Flash 创建的图像体积很小, 质量却很高。Flash 是完全基于矢量的动画处理技术, 而矢量图形就是用少量的矢量数据来描述一个复杂的对象, 存储时只占很小的空间, 但图像的质量却很高。而且矢量图形可以做到真正的无级放大, 因此图像始终可以完全显示, 并且不会因为放大而降低图像质量。

(2) Flash 使用的是插件的工作方式, 用户只需在浏览器中安装一次 Shockwave Flash 插件, 以后就可以快速启动并观看动画, 而不必像 Java 那样, 每次都要花费大量的时间启动虚拟机。实际上在 IE 5.0 和 Netscape Navigator 4.0 以及更高版本的浏览器中已经自带低版本的 Shockwave Flash 插件, 所以即使不安装最新版本的 Flash 插件, 也可以观看大部分的 Flash

动画。

(3) Flash 采用“流式”动画播放技术,用户不必等到动画全部下载完毕才能欣赏动画,而是可以一边下载一边欣赏,减少了用户的等待时间。

(4) Flash 支持多种不同文件格式的导入,能直接导入 MP3 音乐格式的功能、脚本化音量、镜头平移以及动态音频事件生成功能等。

(5) Flash 使用内置的 ActionScript 语句,结合 JavaScript,可以创作动感十足、互动性很强的动画作品。

1.3 了解网页中的脚本语言

Web 页面之所以能够吸引成千上万的痴迷的浏览者,除了网上丰富多彩、层出不穷的信息,很重要的一点就是它的交互性。它使得浏览者不再只是一个被动的阅读观众,而是可以参与网上的许多活动,这种吸引力显然是不可估量的。

网页交互性的核心技术是脚本语言。描述网页对应的 HTML 本身就是脚本语言,但 HTML 并不是一个用来创建具有互动性的多媒体内容的工具,因为大部分 HTML 语言是用来描述静态元素的。要改变 HTML 的这种不足,必须要依靠其他脚本语言来建立交互性。

能够建立交互性的脚本语言有两种情况。一种是只在服务器端运行的语言,如 Perl 和 PHP,它们组合在一起成为服务器端技术。这些语言功能很强,但它们都需要在处理数据之前从最终用户那里获得数据。这样,用户要进行任何交互操作,他的计算机必须发送数据,再等待服务器响应。因此服务器端语言最大的问题是处理速度远远不能满足用户的需求。另一种在网上经常使用的语言是客户端语言。用户在使用网页的同时,客户端语言已经下载到最终用户的计算机上进行实时处理,这使用户不需要延时就可以使用程序。因此它解决了服务器端语言的网络连接速度问题。然而,必须注意的是,以客户为中心的脚本没有以服务器为中心的脚本稳定。因此,实际上目前这两种脚本都是必要的。

客户端脚本作为程序的一部分插入到 HTML 中,与 HTML 编码一起使用,从而使静态的 HTML 建立互动性。目前最常用的客户端语言是 JavaScript 和 VBScript。

1.3.1 JavaScript

JavaScript 是 Netscape 首创的一种新型脚本语言。用 JavaScript 语言书写的“程序”嵌入到 HTML 脚本中,再由支持 JavaScript 的浏览器进行解释并执行。目前常用的浏览器都能支持 JavaScript。

JavaScript 在很多方面具有像 CGI/Perl 编写脚本的能力,其优点是可以引用主机资源,响应位于服务器 Web 页中相应语法元素要完成的功能,但又可以不与主机服务器进行交互会话。

JavaScript 不仅支持 Sun 公司推出的 Java 小程序(Applet),同时提供了一种嵌入 HTML 文档进行编写的、基于对象的脚本程序设计语言,采用的许多结构与 Java 相似。JavaScript 与 Java 这两种语言相互支持、相互补充,但 JavaScript 不是 Java 的替代语言。嵌入 HTML 中的 JavaScript 源代码无须编译,浏览器可以直接解释并立即执行,因此它在速度上更适合于浏览器的要求。

JavaScript 的主要特点如下。