

**新编**

# 网页设计应用教程

<http://www.Internet.com>

**Dreamweaver MX**  
**Flash MX**  
**Fireworks MX**

李 浩 刘自华 编著

冶金工业出版社

# 新编网页设计应用教程

( Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX )

李 浩 刘自华 编著

## 内 容 简 介

Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 是 Macromedia 公司开发的专门制作网站的系列软件,也是目前最受欢迎的网页制作软件。本书介绍了用 Dreamweaver MX 制作网页、管理网站,用 Flash MX 制作矢量动画和交互式网页以及用 Fireworks MX 进行专门的网页图像处理的基础知识,还通过大量的实例介绍了这三种软件的高级使用方法和一些技巧,每个实例都有详尽的操作说明。最后通过一个综合实例说明了三个软件如何互相配合使用,设计制作一个网站,使读者的应用水平得到一个全面的提高。

本书语言简洁、内容翔实、操作简练,可作为网页制作初学者自学及培训班的教材,同时也可作为大专院校师生的参考书。

### 图书在版编目(CIP)数据

新编网页设计应用教程 / 李浩等编著. —北京:冶金工业出版社, 2003. 6  
ISBN 7-5024-3285-X

I. 新... II. 李... III. 主页制作—应用软件—教材  
IV. TP393. 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 035112 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

广东惠阳印刷厂印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2003 年 7 月第 1 版, 2003 年 7 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 20.75 印张; 2 插页; 505 千字; 324 页; 1-5000 册

30.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)



图 2-23



图 3-7



图 3-8



图 3-23



图 4-21



图 4-28

小学生十万个为什么  
植物篇.....  
动物篇.....

图 4-36

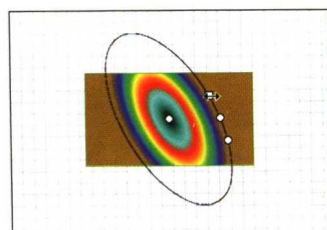


图 5-64

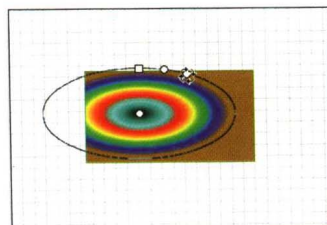


图 5-65

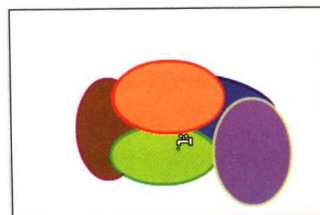


图 5-102

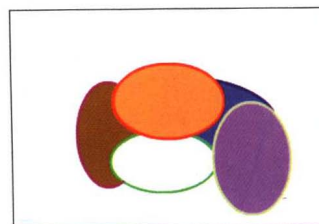


图 5-103

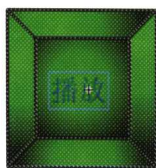


图 6-103

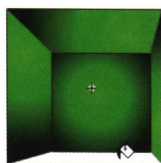


图 6-108



图 6-134



图 6-137

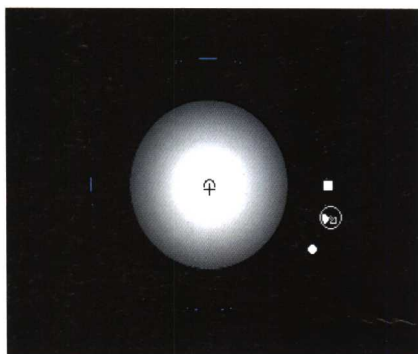


图 7-8

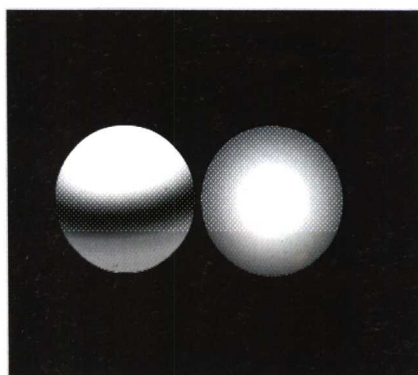


图 7-9



图 7-14

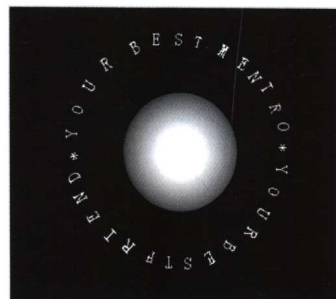


图 7-15

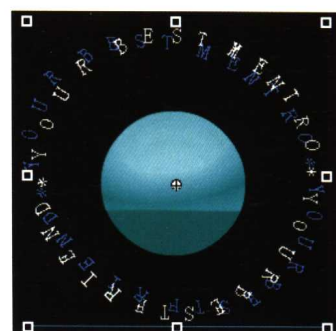


图 7-21



图 7-31

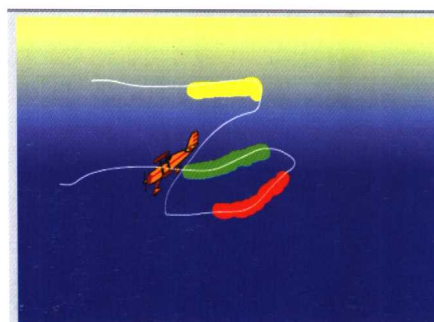


图 7-36



图 7-39

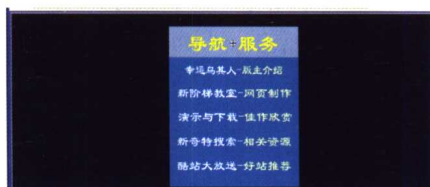


图 7-42

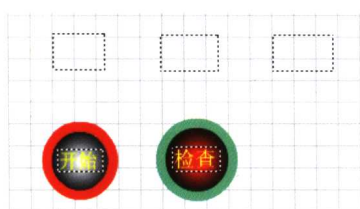


图 7-90

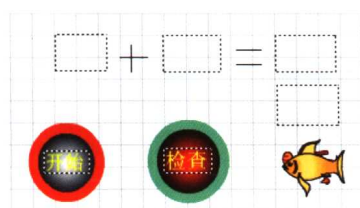


图 7-95

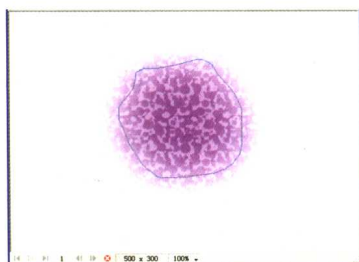


图 8-38

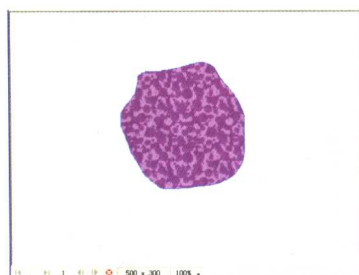


图 8-39



图 9-16

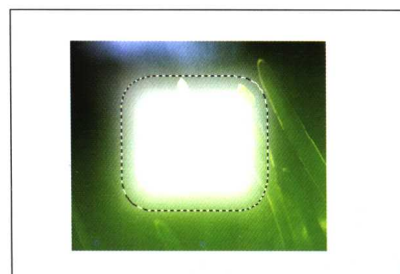


图 9-18



图 9-21

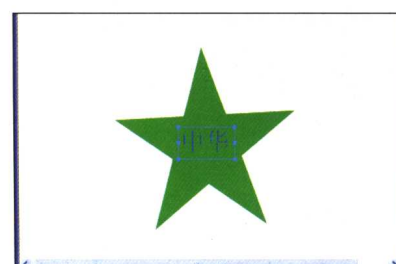


图 9-27



图 9-47

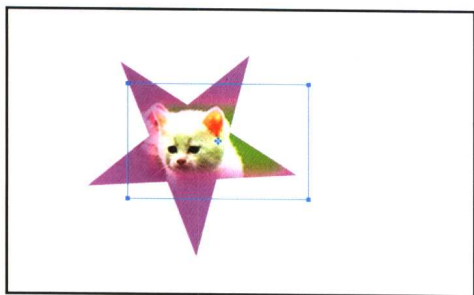


图 9-50



图 9-75



图 9-76



图 9-93



图 9-94



图 10-53

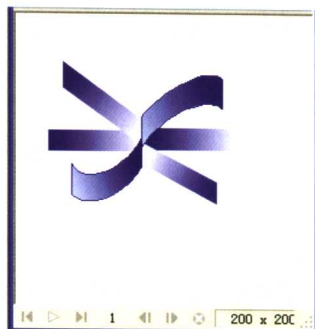


图 10-54



图 11-22



图 11-51



图 11-58

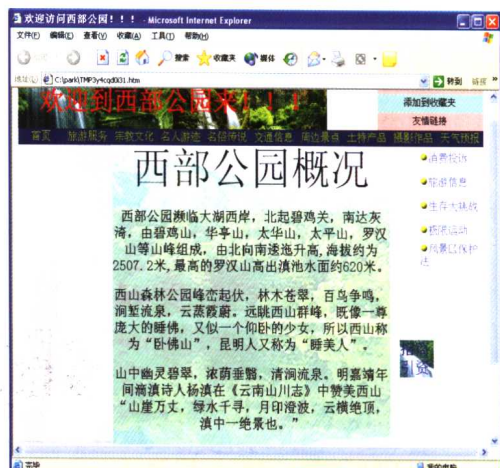


图 11-62

# 前 言

## 一、关于网页设计

网络在我们生活当中无处不在,利用网络,足不出户就可以完成购物、远程医疗、订票、接受教育等活动,可以随时了解最新的新闻。还可以在网络的信息海洋中,寻找所需要的信息。在电子邮件信箱中,经常可以收到各种书讯、商品展览会等信息。很多的企业也认识到建立自己的网站,通过网站宣传企业的形象、推销企业的产品是一个重要途径。

网站同时也是电子商务的重要组成部分。许多人建立了自己的主页,可以通过它和全世界的人进行交流。通过精美的网页来吸引浏览者的目光,提高自己网站的知名度,是每个网站所追求的目标。因此,政府、企业对网页制作人才的需求也越来越大,网页制作也成为一种非常吸引人的工作。编写本书就是为了满足人们学习制作网页、设计网站的知识与技巧的需要。

## 二、关于网页三剑客

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是美国 Macromedia 公司开发的 Web 工具。Dreamweaver 是集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器,用它可以快速的开发出代码高效的网页,并集成了许多的 Java 技术,具有强大的编辑、管理和发布站点的功能。版本目前已经发展到 Dreamweaver MX,已经成为网页发烧友眼中事实上的网页设计标准。Flash 是一个主要用于制作适合在 Web 上应用的动画工具,可以制作出流式播放的动画,是当前因特网动画制作的事实上的标准。而 Fireworks 主要用于制作矢量图形,并且可以直接在图形上设置超链接。

## 三、本书结构

本书共分 11 章,各章主要内容安排如下:

第 1 章:网页制作概述。主要包括网页制作基础知识、网页制作工具以及 Macromedia 公司的三个网页制作软件的基本功能等内容。

第 2 章: Dreamweaver MX 入门。主要包括 Dreamweaver MX 简介、Dreamweaver MX 的界面、创建简单的站点、管理站点、对站点的远程管理以及新建一个文件等内容。

第 3 章: Dreamweaver MX 应用技术。主要包括表格、框架、图层、表单、行为和时间轴等内容。

第 4 章: Dreamweaver MX 实例与技巧。主要包括制作一个比较完善的文档网页、CSS 和网页的布局等内容。

第 5 章: Flash MX 入门。主要包括 Flash MX 简介、Flash MX 的新增功能、Flash MX 的工作界面、绘图工具的使用、填充工具、文字工具、指针工具、套索工具、其他工具、颜色的操作和对文件的操作等内容。

第 6 章: Flash MX 应用技术。主要包括动画制作基础、创建两个简单的动画、帧、编辑动画、层、元件和遮罩等内容。

第 7 章: Flash MX 实例与技巧。主要包括文字的立体环绕效果、在蓝天上写字、弹出式

菜单、控制多个影片的播放、设置密码、加法测试题、动态“欢迎”画面的制作、显示光标的位置以及改变光标形状等内容。

第 8 章：Fireworks MX 入门。主要包括 Fireworks MX 简介、Fireworks MX 的工作界面、控制面板、绘制图形工具、使用自由格式工具以及调整笔画的形状等内容。

第 9 章：Fireworks MX 应用技术。主要包括图形编辑的一般模式、导入文件、导出文件、图像编辑、使用填充面板、变形和扭曲、操作文本以及 Web 设计功能等内容。

第 10 章：Fireworks MX 实例与技巧。主要包括一个简单的实例、制作静态分隔条、制作动态分隔条、制作蓝色的花、创建动画、反光小球的制作以及制作鼠标事件动画等内容。

第 11 章：网站的制作、发布和管理。主要包括网站的制作流程、定义一个本地站点、整体布局、用 Fireworks MX 制作标题、制作 Flash 动画、插入图形、插入文字、使用 CSS 样式表、制作动态的广告、发布站点、站点的管理等内容。

此外，为了巩固读者对知识的掌握，本书每章后面都附有练习题，书的后面还给出了参考答案，以方便读者对照练习。

## 四、本书特点

本书语言简洁、内容翔实、操作简练，以实例和图形界面为主，通过大量的实例讲述了各个知识点，在实例制作的过程中，让读者轻松地学会制作网页的各种方法和技巧。通过本书的学习，能让读者在最短的时间内掌握 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的操作方法，并能设计出精彩的网页。

## 五、适用对象

本书可作为网页制作初学者自学及培训班的教材，同时也可作为大专院校师生的参考书。

李浩负责本书的结构，并完成了第 5、6、7、8、9 章和第 10 章的编写，刘自华完成了第 1、2、3、4 章和第 11 章的编写。

由于计算机技术的飞速发展，新技术总是层出不穷的出现。如果读者在阅读本书时有疑问或不解之处，或有好的建议和意见，可到相关网站进行探讨。网址：<http://www.cnbook.net>。

由于水平有限，时间仓促，缺点错误在所难免，恳请读者批评指正。

编 者  
2003 年 5 月

# 目 录

## 第1章 网页制作概述 .....1

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1.1 网页制作基础知识 .....              | 1  |
| 1.1.1 计算机网络 .....               | 1  |
| 1.1.2 万维网 (WWW) .....           | 3  |
| 1.1.3 超文本 (Hypertext) .....     | 3  |
| 1.1.4 统一资源定位器 (URL) .....       | 3  |
| 1.1.5 服务器与浏览 .....              | 3  |
| 1.1.6 HTML 简介 .....             | 3  |
| 1.2 网页制作工具 .....                | 5  |
| 1.2.1 图像制作类工具 .....             | 5  |
| 1.2.2 动画制作类工具 .....             | 6  |
| 1.2.3 网页编辑类工具 .....             | 7  |
| 1.3 用 Fireworks MX 制作图形 .....   | 7  |
| 1.4 用 Flash MX 制作动画 .....       | 9  |
| 1.5 用 Dreamweaver MX 编辑发布 ..... | 11 |
| 小结 .....                        | 12 |
| 综合练习一 .....                     | 13 |
| 一、选择题 .....                     | 13 |
| 二、填空题 .....                     | 13 |
| 三、思考题 .....                     | 13 |
| 四、上机题 .....                     | 14 |

## 第2章 Dreamweaver MX 入门 .....15

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 2.1 简介 .....                 | 15 |
| 2.2 Dreamweaver MX 的界面 ..... | 15 |
| 2.2.1 属性面板 .....             | 16 |
| 2.2.2 对象面板 .....             | 16 |
| 2.3 创建一个简单的站点 .....          | 17 |
| 2.3.1 定义本地站点 .....           | 17 |
| 2.3.2 保存文档 .....             | 18 |
| 2.3.3 编辑文档 .....             | 19 |
| 2.3.4 定义页面属性 .....           | 20 |
| 2.3.5 在文档中插入层 .....          | 20 |
| 2.3.6 添加链接 .....             | 21 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.3.7 站点结构图 .....     | 22 |
| 2.4 管理站点 .....        | 23 |
| 2.4.1 生成链接 .....      | 24 |
| 2.4.2 链接文件的显示方式 ..... | 25 |
| 2.4.3 链接锚 .....       | 27 |
| 2.4.4 生成电子邮件链接 .....  | 27 |
| 2.5 对站点的远程管理 .....    | 27 |
| 2.6 新建一个文件 .....      | 28 |
| 小结 .....              | 29 |
| 综合练习二 .....           | 29 |
| 一、选择题 .....           | 29 |
| 二、填空题 .....           | 29 |
| 三、思考题 .....           | 30 |
| 四、上机题 .....           | 30 |

## 第3章 Dreamweaver MX 应用技术 .....31

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 3.1 表格 .....                     | 31 |
| 3.1.1 生成表格 .....                 | 31 |
| 3.1.2 格式化单元格 .....               | 33 |
| 3.1.3 在表格中插入图像 .....             | 36 |
| 3.2 框架 .....                     | 36 |
| 3.2.1 建立框架 .....                 | 36 |
| 3.2.2 保存框架 .....                 | 39 |
| 3.2.3 框架属性面板 .....               | 40 |
| 3.2.4 使用框架面板 .....               | 41 |
| 3.2.5 在框架中打开其他的<br>HTML 文件 ..... | 44 |
| 3.3 图层 .....                     | 45 |
| 3.3.1 图层的创建 .....                | 45 |
| 3.3.2 层的属性面板 .....               | 46 |
| 3.3.3 层的控制面板 .....               | 48 |
| 3.3.4 行为和层 .....                 | 51 |
| 3.4 表单 .....                     | 52 |
| 3.4.1 建立表单 .....                 | 53 |
| 3.4.2 表单制作 .....                 | 59 |

|                                       |           |                                |            |
|---------------------------------------|-----------|--------------------------------|------------|
| 3.5 行为 .....                          | 62        | 5.2 Flash MX 的新增功能 .....       | 97         |
| 3.6 时间轴 .....                         | 64        | 5.3 Flash MX 的工作界面 .....       | 98         |
| 3.6.1 时间轴的使用初步 .....                  | 64        | 5.3.1 工具栏 .....                | 99         |
| 3.6.2 添加关键帧 .....                     | 69        | 5.3.2 时间轴 .....                | 101        |
| 3.6.3 按指定路径运动 .....                   | 70        | 5.3.3 标尺、网格和对齐方式 .....         | 101        |
| 小结 .....                              | 71        | 5.4 绘图工具的使用 .....              | 102        |
| 综合练习三 .....                           | 71        | 5.4.1 直线工具 .....               | 102        |
| 一、选择题 .....                           | 71        | 5.4.2 矩形工具 .....               | 104        |
| 二、填空题 .....                           | 71        | 5.4.3 椭圆工具 .....               | 105        |
| 三、思考题 .....                           | 72        | 5.4.4 铅笔工具 .....               | 106        |
| 四、上机题 .....                           | 72        | 5.4.5 画刷工具 .....               | 107        |
| <b>第4章 Dreamweaver MX 实例与技巧 .....</b> | <b>74</b> | 5.4.6 钢笔工具 .....               | 108        |
| 4.1 制作一个比较完善的文档网页 .....               | 74        | 5.5 填充工具 .....                 | 109        |
| 4.1.1 设置默认的主页 .....                   | 74        | 5.6 文字工具 .....                 | 113        |
| 4.1.2 插入文本 .....                      | 76        | 5.7 指针工具 .....                 | 115        |
| 4.1.3 格式化图片 .....                     | 78        | 5.7.1 箭头工具 .....               | 115        |
| 4.2 CSS .....                         | 81        | 5.7.2 选取工具 .....               | 116        |
| 4.2.1 设置字体的大小 .....                   | 83        | 5.8 套索工具 .....                 | 117        |
| 4.2.2 设置行间距 .....                     | 83        | 5.9 其他工具 .....                 | 118        |
| 4.2.3 设置字体修饰 .....                    | 84        | 5.10 颜色的操作 .....               | 119        |
| 4.2.4 导出及应用样式表 .....                  | 84        | 5.11 对文件的操作 .....              | 123        |
| 4.2.5 建立新的超链接样式 .....                 | 88        | 小结 .....                       | 124        |
| 4.3 网页的布局 .....                       | 91        | 综合练习五 .....                    | 124        |
| 4.3.1 在设计视图中作业 .....                  | 92        | 一、选择题 .....                    | 124        |
| 4.3.2 绘制布局单元格 .....                   | 92        | 二、填空题 .....                    | 124        |
| 4.3.3 调整布局单元格大小 .....                 | 93        | 三、思考题 .....                    | 125        |
| 4.3.4 创建新的布局表格 .....                  | 93        | 四、上机题 .....                    | 125        |
| 4.3.5 在布局表格中添加布局单元格 .....             | 94        | <b>第6章 Flash MX 应用技术 .....</b> | <b>126</b> |
| 4.3.6 移动布局单元格 .....                   | 94        | 6.1 动画制作基础 .....               | 126        |
| 小结 .....                              | 95        | 6.2 创建两个简单的动画 .....            | 127        |
| 综合练习四 .....                           | 95        | 6.2.1 会动的正方形 .....             | 127        |
| 一、选择题 .....                           | 95        | 6.2.2 制作色彩的变化 .....            | 129        |
| 二、填空题 .....                           | 96        | 6.3 帧 .....                    | 130        |
| 三、思考题 .....                           | 96        | 6.3.1 定义一个关键帧 .....            | 130        |
| 四、上机题 .....                           | 96        | 6.3.2 帧的属性设置 .....             | 132        |
| <b>第5章 Flash MX 入门 .....</b>          | <b>97</b> | 6.3.3 时间轴的设置 .....             | 133        |
| 5.1 简介 .....                          | 97        | 6.4 编辑动画 .....                 | 134        |
|                                       |           | 6.5 层 .....                    | 139        |

|                                    |            |                                      |            |
|------------------------------------|------------|--------------------------------------|------------|
| 6.5.1 层的初步认识 .....                 | 139        | 8.2.1 “主要”工具栏 .....                  | 210        |
| 6.5.2 层的基本操作 .....                 | 141        | 8.2.2 “修改”工具栏 .....                  | 210        |
| 6.5.3 层的状态 .....                   | 141        | 8.2.3 快捷按钮 .....                     | 210        |
| 6.5.4 层的属性设置 .....                 | 142        | 8.2.4 工具箱 .....                      | 211        |
| 6.5.5 引导层 .....                    | 142        | 8.3 Fireworks MX 的控制面板 .....         | 213        |
| 6.6 元件 .....                       | 144        | 8.3.1 与颜色相关的面板 .....                 | 213        |
| 6.6.1 元件的窗口 .....                  | 144        | 8.3.2 与图层相关的面板 .....                 | 214        |
| 6.6.2 创建影片元件 .....                 | 145        | 8.3.3 属性面板 .....                     | 215        |
| 6.6.3 创建按钮符号 .....                 | 147        | 8.3.4 与资源有关的面板 .....                 | 215        |
| 6.7 遮罩 .....                       | 155        | 8.3.5 查找和替换面板、项目<br>日志面板 .....       | 215        |
| 6.7.1 创建文字与图形的遮罩 .....             | 155        | 8.3.6 优化面板 .....                     | 216        |
| 6.7.2 创建图形与图形的遮罩 .....             | 159        | 8.4 绘制图形工具 .....                     | 216        |
| 小结 .....                           | 161        | 8.4.1 使用直线工具 .....                   | 216        |
| 综合练习六 .....                        | 162        | 8.4.2 使用钢笔工具 .....                   | 217        |
| 一、选择题 .....                        | 162        | 8.4.3 使用矩形工具 .....                   | 220        |
| 二、填空题 .....                        | 162        | 8.4.4 使用画刷工具 .....                   | 221        |
| 三、思考题 .....                        | 162        | 8.5 使用自由格式工具 .....                   | 222        |
| 四、上机题 .....                        | 162        | 8.6 调整笔刷的形状 .....                    | 222        |
| <b>第 7 章 Flash MX 实例与技巧 .....</b>  | <b>168</b> | 小结 .....                             | 223        |
| 7.1 文字的立体环绕效果 .....                | 168        | 综合练习八 .....                          | 223        |
| 7.2 在蓝天上写字 .....                   | 173        | 一、选择题 .....                          | 223        |
| 7.3 弹出式菜单 .....                    | 176        | 二、填空题 .....                          | 224        |
| 7.4 控制多个影片的播放 .....                | 179        | 三、思考题 .....                          | 224        |
| 7.5 设置密码 .....                     | 185        | 四、上机题 .....                          | 224        |
| 7.6 加法测试题 .....                    | 189        | <b>第 9 章 Fireworks MX 应用技术 .....</b> | <b>225</b> |
| 7.7 动态“欢迎”画面的制作 .....              | 194        | 9.1 图形编辑的一般模式 .....                  | 225        |
| 7.8 显示光标的位置 .....                  | 196        | 9.2 导入文件 .....                       | 225        |
| 7.9 改变光标形状 .....                   | 201        | 9.3 导出文件 .....                       | 226        |
| 小结 .....                           | 206        | 9.3.1 导出整个文档 .....                   | 226        |
| 综合练习七 .....                        | 206        | 9.3.2 导出部分图形 .....                   | 227        |
| 一、选择题 .....                        | 206        | 9.4 图像编辑 .....                       | 229        |
| 二、填空题 .....                        | 206        | 9.4.1 选择图像区域 .....                   | 229        |
| 三、思考题 .....                        | 206        | 9.4.2 特效 .....                       | 230        |
| 四、上机题 .....                        | 207        | 9.4.3 使用效果面板 .....                   | 232        |
| <b>第 8 章 Fireworks MX 入门 .....</b> | <b>208</b> | 9.4.4 使用模糊效果 .....                   | 235        |
| 8.1 简介 .....                       | 208        | 9.4.5 使用锐化效果 .....                   | 236        |
| 8.2 Fireworks MX 的工作界面 .....       | 208        | 9.4.6 遮盖 .....                       | 236        |

|                                        |            |                                   |            |
|----------------------------------------|------------|-----------------------------------|------------|
| 9.5 使用填充面板 .....                       | 237        | 11.3.3 绘制布局单元 .....               | 279        |
| 9.6 变形和扭曲 .....                        | 239        | 11.3.4 调整布局单元大小 .....             | 280        |
| 9.7 操作文本 .....                         | 240        | 11.3.5 移动布局单元 .....               | 280        |
| 9.8 Web 设计功能 .....                     | 242        | 11.3.6 创建新的布局表格 .....             | 281        |
| 9.8.1 创建图像链接 .....                     | 242        | 11.3.7 在布局表格中添加布局单元 .....         | 282        |
| 9.8.2 切割图像 .....                       | 244        | 11.4 用 Fireworks MX 制作标题 .....    | 282        |
| 9.8.3 创建鼠标经过事件 .....                   | 245        | 11.5 制作 Flash 动画 .....            | 287        |
| 小结 .....                               | 247        | 11.6 插入图形 .....                   | 288        |
| 综合练习九 .....                            | 247        | 11.6.1 插入一个背景图片 .....             | 288        |
| 一、选择题 .....                            | 247        | 11.6.2 插入 Fireworks MX 动画 .....   | 289        |
| 二、填空题 .....                            | 248        | 11.6.3 插入 Flash MX 动画 .....       | 289        |
| 三、思考题 .....                            | 248        | 11.7 插入文字 .....                   | 290        |
| 四、上机题 .....                            | 248        | 11.8 使用 CSS 样式表 .....             | 291        |
| <b>第 10 章 Fireworks MX 实例与技巧 .....</b> | <b>250</b> | 11.9 制作动态的文字 .....                | 293        |
| 10.1 一个简单的实例 .....                     | 250        | 11.10 制作动态的广告 .....               | 293        |
| 10.2 制作静态分隔条 .....                     | 254        | 11.11 发布站点 .....                  | 295        |
| 10.3 制作动态分隔条 .....                     | 255        | 11.12 站点的管理 .....                 | 296        |
| 10.4 制作蓝色的花 .....                      | 257        | 11.12.1 站点窗口 .....                | 297        |
| 10.5 创建动画 .....                        | 260        | 11.12.2 站点窗口的格局调整 .....           | 298        |
| 10.5.1 创建动画画面 .....                    | 260        | 11.12.3 使用站点结构图 .....             | 299        |
| 10.5.2 设置动画参数 .....                    | 266        | 11.12.4 与远程服务器相关的管理 .....         | 301        |
| 10.6 反光小球的制作 .....                     | 266        | 11.12.5 链接的管理 .....               | 304        |
| 10.7 制作鼠标事件动画 .....                    | 268        | 11.12.6 建立远端站点和同步<br>更新网页内容 ..... | 305        |
| 小结 .....                               | 272        | 小结 .....                          | 306        |
| 综合练习十 .....                            | 272        | <b>参考答案 .....</b>                 | <b>307</b> |
| 一、选择题 .....                            | 272        | 第 1 章 .....                       | 307        |
| 二、填空题 .....                            | 273        | 第 2 章 .....                       | 309        |
| 三、思考题 .....                            | 273        | 第 3 章 .....                       | 311        |
| 四、上机题 .....                            | 273        | 第 4 章 .....                       | 314        |
| <b>第 11 章 网站的制作、发布和管理 .....</b>        | <b>276</b> | 第 5 章 .....                       | 316        |
| 11.1 网站的制作流程 .....                     | 276        | 第 6 章 .....                       | 317        |
| 11.2 定义一个本地站点 .....                    | 276        | 第 7 章 .....                       | 319        |
| 11.3 整体布局 .....                        | 278        | 第 8 章 .....                       | 322        |
| 11.3.1 设置页标题 .....                     | 278        | 第 9 章 .....                       | 322        |
| 11.3.2 布局视图 .....                      | 278        | 第 10 章 .....                      | 323        |

# 第 1 章 网页制作概述

本章重点介绍网页制作的一些基础知识和基本概念，熟悉网页制作的常用工具，为进一步学习当今流行网页的设计制作技术奠定良好的基础。

## 1.1 网页制作基础知识

随着计算机多媒体技术和计算机网络的飞速发展，网络已经不再是计算机专业人士的专利了。网络对人们生活方式的影响越来越重要了。人们可以通过网络完成工作、在网上购物、通过网络与人交流、从网络接受培训和再教育，网络也为人们的生活带来了许多方便。21 世纪将是网络的世纪，是数字化生存的世纪。在网络应用变得越来越广泛的今天，WWW( World Wide Web，万维网)的应用占有十分重要的地位。

网络资源大部分都是以 WWW 的方式出现的。对于大多数人来说，上网最多的就是浏览主页，从网页中获取信息、购物等。自从 HTML 语言制定以来，由于网络应用的巨大需求，各种各样的开发工具也纷纷涌现了。

在早期，人们是用记事本工具来直接书写 HTML 语言的。但是它的使用需要较专业的知识。对于许多非计算机专业的人和初学者来说，应用起来较为困难。并且随着 HTML 语言的不断扩展，人们需要使用大量的代码才能完成一个主页的制作，不仅难度大，制作效率较低。随着各种开发工具的出现，网页制作变得越来越容易了。

开发工具大致可分成两类：一类是图像制作；一类是页面编辑。

### 1.1.1 计算机网络

在开始学习网页制作之前，先来了解一下网络的基础知识。那么，什么是计算机网络呢？可以从计算机网络的发展上来看什么是计算机网络，并了解计算机网络的特征以及计算机网络可以做什么。

最早的计算机是单机的，也就是说，一台计算机和其他的计算机之间没有任何的联系。所有信息的输入、处理和输出都是在一台计算机中实现的。当把两台计算机通过线路（有线的或无线的）连接起来，每台电脑有自己的操作系统，并且在它们之间进行通信，就组成了一个最简单的计算机网络。

计算机网络按范围来分，一般可以分为局域网（在一座大楼里）、城域网（一个城市）、广域网（一个国家和地区）和互联网（全世界的范围）。

图 1-1 所示是一个总线型的局域网结构图。

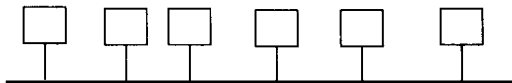


图 1-1

在这种结构中，多台计算机共享一条主要的通信线路。因此要解决如何共享信道的问题，因为在任意时刻，只能有一台计算机可以发送信息，如果两台计算机同时发送，则会因为干扰而无法正常工作。另外，在局域网中，其拓扑结构还可以分为星型和环型。一般来说，不

同拓扑结构的网络采用的技术是不一样的。

局域网发展的最主要目的是共享资源。在同一个网络上的计算机可以共享其他电脑的资源,包括磁盘、打印机等硬件和文件等信息。

真正推动网络发展,而形成今天这样影响人们生活的网络则是由于在 20 世纪 60 年代出于冷战的需要。当时的美国国防部要求开发一种网络系统,可以在核打击下有一定的生存能力。因为传统的电路交换电话网太脆弱,损失一条线路,就会造成很大的瘫痪。在国防部高级研究计划局 (ARPA) 主持研究下而开发了基于 TCP/IP 的网络。该网络开发成功后,迅速在各大大学和研究所之间广泛应用起来。由于这种网络的巨大应用前景,从 1985 年起,美国国家科学基金会 (NSF) 开始建立自己的基于 TCP/IP 的全国性的网络。在 1992 年 1 月,因特网协会 (Internet society) 成立,到目前为止,网络已经影响到了人们生活和工作的方方面面。从计算机技术上来说,互联网指的是将不同技术标准的网络连接起来的网络,而因特网是特指覆盖了全世界的最大的互联网,它的结构如图 1-2 所示。

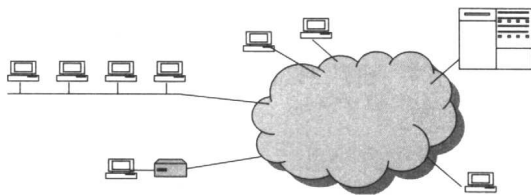


图 1-2

一台电脑连接到因特网,就是说,一台电脑有了自己 IP 地址,并且可以访问因特网上的资源。在这个结构中,有的电脑通过局域网连接到因特网,有的电脑通过调制解调器,然后通过电话线连接到因特网上,还有的直接连接到因特网上,所有的这些连接都是首先连接到路由器上的,因特网上提供各种信息资源的服务器也是这样连接到因特网上的。

我们将因特网的通信部分用一朵“云”来表示,意思是在通信部分,其结构非常的复杂,有的是公用电话网,有的是网络公司或行业部门建立的大的全国性的光纤主干网。它们在地域上互相重叠,又互相连接,形成一个大的网络。当银行将它的数据库连接到因特网上后,我们就可以通过因特网开展银行业务了。在因特网上,有很多的应用,如聊天、购物、接受教育和玩游戏,收发电子邮件等。其中的很多应用是可以基于 Web 的。特别是通过登录一些网站,就可以了解一些信息。对用户来说,其过程如下:

首先启动一个应用程序,比如微软公司开发的网络浏览器 IE,它是内置于 Windows 操作系统的,网景公司的 Netscape,该公司曾开发了第一个因特网浏览器 Mosaic,腾讯公司开发的腾讯浏览器。然后在地址栏中输入一个网站的域名地址,比如 [www.china.com](http://www.china.com),回车之后,就会在浏览器中显示相应的网页。通过网页,可以浏览新闻。现在来分析一下,在因特网上,这个过程是怎么实现的?

它的实现方式是客户/服务器方式。我们的电脑是客户机,提供信息的电脑是服务器,作为服务器的电脑一般是处理速度快、存储容量大的中型机或大型机,而实际上,个人电脑也可以作为 Web 服务器,只要运行了 Web 服务器程序即可,但是如果向外提供服务,电脑必须有一个 IP 地址。当在应用程序的地址栏中输入域名并回车,则浏览器将向一个默认的域名服务器发送一个请求,通过域名服务器得到该域名的 IP 地址,请求信息就可以在因特网上通过 IP 路由找到 Web 服务器了。Web 服务器收到请求后,就将缺省的主页文件(一个 HTML

格式的文件,文件名一般是 index 或者 default)和相应的图片文件通过因特网再传送到你的机器,你的浏览器在收到这个文件后,就解释该文件,并将它显示到浏览器窗口中。当用鼠标单击了一个链接后,重复上面的过程。

从以上内容可以了解到,计算机网络是一些自治的计算机通过通信线路组成的一个集合。自治,就是每台计算机自己管理自己,一台计算机不能控制另一台计算机的启动、运行和停止。网络上的服务大都是一些专门的服务器提供的。网络上一般提供的服务有电子邮件、文件传送、WWW 服务等。我国的因特网建设从 20 世纪 90 年代起到现在,已经有了巨大的发展。根据中国互联网信息中心的调查,到 2001 年 12 月 31 日为止,我国的上网计算机数已达 1254 万台,是三年前 54.2 万台的 23.14 倍;CN 下注册的域名数已达 127319 个,WWW 站点数达 277100 个;国际线路总容量为 7597.5M,上网的人数已经达到 3370 万。

### 1.1.2 万维网 (WWW)

WWW 是“World Wide Web”的缩写,翻译成“万维网”。WWW 实际上是一个大型的文件集合,这些文件分布在世界各地的主机上,并通过因特网连接起来。大家都通过因特网来交换信息。

### 1.1.3 超文本 (Hypertext)

超文本是一些特殊的文字,当在这些文字上单击一下鼠标,就会通过链接跳转到相关的页面。而这个页面可能在本机上,也可能在其余的机器上。

### 1.1.4 统一资源定位器 (URL)

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写,通常翻译为“统一资源定位器”,也就是平常所说的网址。如果在本机上,网址的一般形式为:

C:\PWIN98\HELP\DEVGUIDE.HTM

如果在其他的机器上,网址的一般形式为:

www.263.com

一般都使用本机的 HTML 文件作为链接的对象来测试。

### 1.1.5 服务器与浏览

在正常运行后,所有的网页文件都存放在 Web 服务器上,用户通过浏览程序和 URL 来浏览服务器上的信息。对于企业来说,一般都要租用 ISP 提供的虚拟主机来存放文件。对于个人来说,一般都是通过使用一些网站提供的免费的主页空间来存放自己的主页文件。

### 1.1.6 HTML 简介

所有在浏览器中使用的文件都是用一种叫做 HTML 的语言写的。它的全称是超文本标记语言 (Hyper Text Markup Language)。最早出现的 HTML 是由欧洲的粒子实验室开发的用于相互交流的标记语言,后来被应用于 Internet。HTML 的标准由 W3C 的组织负责制定,目前的版本是 4.0。由于 Microsoft 在浏览器市场上取得了决定性的胜利,新的 HTML 4.0 中融合了 Microsoft 的许多新技术。HTML 语言是 Web 开发的核心,是网页设计中最基本的语言。

在早期,人们一般用记事本等工具直接书写 HTML 代码。后来人们开发了许多的编辑工

具。可一行代码都不写即可制作了一个网页。并且在里面加入了一些复杂的元素,如电影、表格等。而用 Java 语言可以书写在浏览器中执行的程序。它与 HTML 语言一起可以制作出非常丰富多彩的网页。

虽然不会 HTML 语言也可以编写网页,但是,要在编制网页时能够做到非常灵活,则了解 HTML 语言是非常必要的。下面介绍一些 HTML 语言的基本知识。

介绍 HTML 语言时,将它同 Dreamweaver MX 结合起来。先启动一个 Dreamweaver MX 文档。文档窗口是空白的。然后单击“发射台”上的按钮显示文档窗口中相应的 HTML 源文件,显示的文件如图 1-3 所示。



图 1-3

请注意,在源文件中,有许多用括号“<>”括起来的内容,并且是成对出现的。比如第二行的“<html>”和最后一行的“</html>”,第三行的“<head>”和第六行的“</head>”等。这些都称为 HTML 语言的标记。当浏览器读入 HTML 文件后,就根据标记符去执行相应的显示功能或实现某些功能。标记符一般都是成对使用,前面的标记符表示某种格式或某种功能的开始,后面的表示该种功能的结束。比如,图 1-3 中第五行的<title>表示标题的开始,而后面的</title>表示标题结束。现在请将<title>和</title>之间的内容删除掉,然后输入:“这是我的网页”。观察一下文档窗口的变化。从这里可看到,改变浏览器中的内容,只需改变成对的标记中间的内容即可。另外,在 HTML 中,空格是无效的。

完整的 HTML 语言有许多,在此不全部介绍。可参考一些专门介绍 HTML 语言的书籍。但是,如果想知道插入一幅图,HTML 语言是如何书写的,可以先在文档中插入一幅图,然后查看源文件中是如何处理的,这样来学习,是一个很好的方法。比如在一个空白的文档窗口中插入一个图像。步骤如下:

(1) 打开一个空白的文档。单击对象面板中的插入图像按钮,在弹出的对话框中,选择一个图像文件,如图 1-4 所示。

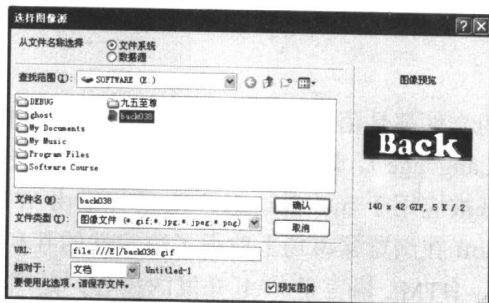


图 1-4