

新概念

成 昊 编著

网页设计三合一

教程 (MX 中文版)

- ◆ 学习制作网页的方法
- ◆ 掌握 Flash 动画制作技巧
- ◆ 领悟处理网页的真谛



网页设计“三剑客”的多媒体教学课件，让您迅速掌握其操作方法和
使用技巧

全新
升级版

科学出版社
北京科海电子出版社

新概念网页设计三合一教程

(MX 中文版)

成 昊 编著

科 学 出 版 社
北京科海电子出版社
北 京

内 容 提 要

本书以理论结合实践的方式,循序渐进地介绍了 Macromedia 公司的网页制作“三剑客”——Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的使用方法与操作技巧。全书共分 25 章,内容包括网页制作基础,表格、超级链接、框架、表单、层、行为与时间轴、模板与库的使用,站点的维护,动画制作基础,基本动画和交互式动画的制作,各种动画对象的添加,高级交互式动画的创建,动画的发布与导出,Fireworks MX 的基本操作,文本和位图图像的操作,基本动画的创建,Web 设计功能,图像的优化与导出,“三剑客”的综合应用等。

本书内容翔实、语言简洁、结构清晰、实例丰富,具有很强的操作性和实用性,可作为高等院校及各类电脑培训班的教材,也可以作为广大网页制作人员的参考书籍。为方便读者快速掌握“三剑客”的使用方法,随书光盘中提供有 3 个软件的多媒体教程。

图书在版编目(CIP)数据

新概念网页设计三合一教程(MX 中文版)/成昊编著.

—北京:科学出版社,2004.5

(新概念系列)

ISBN 7-03-013450-8

I. 新… II. 王… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 044429 号

责任编辑:王超辉 / 责任校对:王华红

责任印刷:科海 / 封面设计:林陶

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市耀华印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 6 月第一版

开本:16 开

2004 年 6 月第一次印刷

印张:24

印数:1-5000

字数:584 千字

定价:38.00 元(1 本书+2 张多媒体光盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

序

“**电脑培训去科海，电脑图书找科海**”，这是十几年来用户对科海的赞誉。早在 1984 年，科海就出版了第 1 本计算机教材。我们始终坚持精益求精的图书质量，秉承深入细致地为读者服务的宗旨为我国计算机技术的普及发展做贡献，特别是我们的社会类培训教材畅销量达四五百万册，广受读者的青睐。

信息产业的发展，对社会类培训及其教材提出了越来越高的要求，传统的纸质教材只适用于理论讲解，缺乏交互性。而多媒体教学光盘却能提供界面友好的交互式情景教学环境，图文声像并茂地讲解计算机知识；并利用真实环境演示操作过程，直观地教授如何应用电脑。这种**盘书结合**的形式相当于用标准的实践过程引导理论的学习，然后再上机实际操作，从而大大提高了学习的容易程度。

因此，科海版新概念丛书在 2000 年开始规划出版时，就把重点放在了教学思想和教学方式的突破上。我们采用了盘书结合的教学方式，为读者提供了掌握计算机知识的捷径。新概念系列图书的宗旨是“**一张有效提高学习兴趣和学习效率的多媒体光盘**”和“**一本迅速掌握应用软件和应用知识的新概念教材**”。不仅让读者在经济上受益，更重要的是找到学习的方法与工具。

新概念系列迄今出版了 49 种书，全部经多次重印，收到了显著的社会效益与经济效益。我们也通过电话和电子邮件得到了读者的大量反馈信息，读者大都积极评价了这套教材，特别是光盘和图书的结合，给他们的工作和学习带来了很大帮助。

在新概念系列丛书出版 3 周年之际，我们总结过去，规划未来，推出丛书的全新升级版。在保留和发扬新概念系列丛书在教学思想和教学手段上的优势的同时，还侧重在内容和服务上做了比较大的改进。丛书内容的升级主要有五个方面的考虑：一是升级版以入门为主，提高为辅，做到入门与提高合理分配；二是注重图书质量，我们邀请了一批有丰富教学经验的教师作为丛书的作者或编委会成员，使图书的内容更符合实际的需要；三是从工作和学习需要的角度拓展相关知识，如讲解 Photoshop 时适当介绍扫描仪、数码相机、彩色打印机的使用以及彩色印刷的相关知识；教授文秘所需知识时，插入传真机、复印机、刻录机等的使用；四是**增加图书的内容含量**，通过将需要深入或拓展的知识放到光盘中，做到以同样价格提供更多内容；五是**提供大量实际应用中的范例**，而且注意重点选择实际工作和生活中需要完成的案例，帮助读者学以致用。

同时，我们在考虑每一个问题时，都力求从服务读者、服务教师的角度出发，在书中



注重学习步骤和方法，提供大量经验、技巧的提示，设置实战演练、习题；在盘中除了超值的多媒体教学内容外，还放入素材文件；在我们的网站还提供有授课用的 **PPT 幻灯片**；并设立**热线电话和电子邮件信箱**，积极帮助读者解决问题。

当然，一本书的成功，离不开读者的参与；一套书的成功，更是如此。我们期待着您的意见与建议，请发邮件到 khp@khp.com.cn 或通过 www.khp.com.cn 的“科海论坛”与我们联系。

让我们的学习越来越轻松！

前 言

在这个互联网盛行的时代，越来越多的人希望拥有自己的个人主页，以充分展示自我；越来越多的公司希望拥有一个极具吸引力的网站，以进行公司产品和形象的宣传。提起网页设计，人们自然会想到素有网页设计“三剑客”之称的 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 这三款软件，它们是设计与制作网页的最佳拍挡，使用它们可以高效、快捷地完成动态网站的创建，并且让自己的网站更具特色。

本书是为每一位想制作网站的用户而准备的。书中由浅入深地介绍了目前最流行的网页制作工具——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks；系统而全面地讲授了网页与网站的制作技术，可以帮助用户解决一些网页设计与制作方面的难题。

Dreamweaver MX 是网页制作与网站管理工具，其功能非常强大，而且易学易用，为制作商务网站提供了更方便的数据处理能力。几乎所有使用过 Dreamweaver 的用户都会被它深深吸引。Flash MX 集矢量绘图、动画制作、互动设计等功能于一身，用它不但可以制作出非凡的网页动画，还可广泛地用于课件制作、多媒体开发、游戏开发等领域。Fireworks MX 是专业化的 Web 图像处理软件，使用 Fireworks 既可以编辑网页图像，也可以制作网页动画，甚至还可以直接使用 Fireworks 来设计网页。

本书共分 25 章，全面地介绍了 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的常用方法和操作技巧，内容上注重深入浅出，循序渐进。第 1~11 章讲述了 Dreamweaver MX 的使用，重点是网页制作技术的阐述；第 12~18 章介绍了 Flash MX 的使用与网页动画制作技术；第 19~25 章介绍了 Fireworks MX 的使用及网页图形的处理技术。

本书理论与实践相结合，内容全面，语言简洁流畅，结构清晰，实例丰富。对于初学者来说是一本图文并茂、内容翔实、通俗易懂的学习手册；对于从事网页和网站设计与制作的人员来说，本书也有一定的参考价值。同时，本书也可作为高等院校以及社会各类电脑培训班的教材。

由于水平所限，书中难免有不妥之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

编 者

2004 年 5 月

目 录

第 1 篇 用 Dreamweaver MX 设计网页

第 1 章 导论	2	3.1.2 基于示例文件创建网页	24
1.1 网页制作基础	2	3.1.3 在打开的网页之间切换	24
1.1.1 万维网	2	3.2 保存和关闭网页文件	25
1.1.2 超文本标记语言 HTML	2	3.2.1 保存新建的网页文件	25
1.1.3 网站、网页与主页	3	3.2.2 保存已有的网页文件	26
1.1.4 超级链接	3	3.2.3 关闭网页文件	26
1.1.5 URL	4	3.3 打开网页文件	26
1.1.6 网页编辑器	4	3.4 输入文本	27
1.2 规划站点与网页	5	3.4.1 输入普通文本	27
1.3 网页素材的准备与制作	6	3.4.2 插入符号	27
1.3.1 文本素材的处理	6	3.4.3 插入空格	28
1.3.2 图像素材的处理	7	3.4.4 插入日期	29
1.3.3 影像素材的处理	8	3.5 设置文本格式	29
1.3.4 声音素材的处理	9	3.5.1 使用“格式”下拉列表设置文本格式	29
1.3.5 动画的制作	11	3.5.2 设置文字字体	30
第 2 章 初识 Dreamweaver MX	12	3.5.3 设置字号	31
2.1 Dreamweaver MX 简介	12	3.5.4 设置文字颜色	32
2.2 Dreamweaver MX 工作界面介绍	12	3.5.5 设置样式	32
2.2.1 选择工作区	12	3.5.6 设置对齐方式	33
2.2.2 认识 Dreamweaver MX 工作界面 ..	13	3.5.7 设置文本缩进	33
2.2.3 菜单概述	15	3.5.8 使用列表	33
2.2.4 管理面板和面板组	16	3.6 插入水平线	35
2.2.5 辅助设计工具	18	3.7 使用 HTML 样式格式化文本	35
2.3 创建本地站点	19	3.7.1 创建 HTML 样式	36
2.4 创建站点内容	22	3.7.2 应用 HTML 样式	37
3.7.3 修改 HTML 样式	38	3.8 使用 CSS 样式表	38
第 3 章 制作简单的网页	23	3.8.1 创建样式表	39
3.1 创建网页文件	23	3.8.2 在网页中应用样式表	41
3.1.1 创建空白网页	23		



3.8.3 编辑样式	43	5.2 超级链接的组成	70
3.8.4 修改背景	44	5.3 创建文本超级链接	71
3.8.5 去除或更换样式表	45	5.4 创建邮件链接	73
3.8.6 将文档中的样式导出为 CSS 样式 文件	45	5.5 创建锚记链接	74
3.9 使用图像	47	5.6 创建图像链接	76
3.9.1 常用的图像文件格式	47	5.7 创建图像地图	77
3.9.2 插入图像	47	5.7.1 在图像上创建热点	77
3.9.3 编辑图像	49	5.7.2 修改热点	79
3.10 设置页面属性	52	5.7.3 为热点指定链接	79
3.11 使用浏览器预览网页	53	5.8 创建网站相册	80
第 4 章 表格	54	第 6 章 框架	83
4.1 创建表格及表格对象	54	6.1 创建框架页	83
4.1.1 创建表格	54	6.1.1 创建自定义框架页	83
4.1.2 添加表格对象	55	6.1.2 使用预定义框架页	84
4.2 设置表格	56	6.2 框架和框架页的基本操作	84
4.2.1 选取表格元素	56	6.2.1 选择框架和框架页	84
4.2.2 自动套用表格格式	57	6.2.2 保存框架页和框架	86
4.2.3 排序表格	59	6.2.3 设置框架页的属性	86
4.3 设置单元格	60	6.2.4 设置框架的属性	87
4.3.1 对齐单元格内容	61	6.2.5 指定超链接的目标框架	88
4.3.2 设置单元格背景	61	6.3 框架应用实例	89
4.4 表格的基本操作	62	第 7 章 表单的使用	95
4.4.1 添加行与列	62	7.1 表单概述	95
4.4.2 调整表格	63	7.2 创建表单	96
4.4.3 拆分单元格	64	7.3 添加表单对象	97
4.4.4 合并单元格	65	7.3.1 添加文本域	97
4.4.5 删除单元格的内容	65	7.3.2 添加单选按钮	100
4.5 布局表格和布局单元格	65	7.3.3 添加复选框	101
4.5.1 布局视图的切换	65	7.3.4 添加列表	101
4.5.2 绘制布局表格	66	7.3.5 添加按钮	102
4.5.3 绘制布局单元格	67	7.4 检查表单	103
4.5.4 调整布局表格和布局单元格 大小	67	第 8 章 层	105
4.5.5 移动布局表格或布局单元格	68	8.1 创建层	105
第 5 章 超级链接的使用	69	8.1.1 创建普通的层	105
5.1 超级链接简介	69	8.1.2 创建嵌入式层	106
		8.2 层的基本操作	107



8.2.1 选择层	107	9.5.5 拖动鼠标制作复杂路径	127
8.2.2 插入层对象	107	9.5.6 行为与时间轴的综合应用	127
8.2.3 移动层	108	第 10 章 模板与库	131
8.2.4 对齐层	108	10.1 模板	131
8.2.5 把层转换成表格	108	10.1.1 模板概述	131
8.3 设置层的属性	109	10.1.2 创建和修改模板	132
8.3.1 单个层的属性	109	10.1.3 定义可编辑区域	133
8.3.2 多个层的属性	111	10.1.4 使用模板	134
第 9 章 行为与时间轴	112	10.1.5 更新模板并应用	135
9.1 行为简介	112	10.1.6 将文档从模板中分离	137
9.2 “行为”面板的用法	112	10.2 库项目	137
9.3 行为的基本操作	113	10.2.1 库项目概述	138
9.3.1 附加行为	113	10.2.2 创建库项目	138
9.3.2 修改行为	115	10.2.3 使用库项目	139
9.4 使用 Dreamweaver MX 自带的行为	115	10.2.4 库项目的基本操作	139
9.4.1 行为动作	116	第 11 章 站点的维护	143
9.4.2 事件	120	11.1 检查站点内的链接	143
9.5 使用时间轴制作动画	122	11.2 申请主页空间	144
9.5.1 “时间轴”面板	123	11.3 上传站点	144
9.5.2 添加动画层	124	11.4 宣传站点	146
9.5.3 制作时间轴动画	124		
9.5.4 编辑时间轴动画	126		

第 2 篇 用 Flash MX 创建与编辑动画

第 12 章 初识 Flash MX	148	12.3.3 设置动画效果	157
12.1 Flash 的特点	148	12.3.4 测试影片	158
12.2 Flash MX 的工作界面	149	12.3.5 动画完成后的输出	159
12.2.1 时间轴	150	12.3.6 发布 Flash 影片的参数设置	159
12.2.2 场景的基本操作	151	第 13 章 准备动画角色	161
12.2.3 调整舞台的显示	152	13.1 使用绘图工具	161
12.2.4 “库”面板	153	13.1.1 使用“铅笔”工具绘画	162
12.2.5 “库”面板中的元件	154	13.1.2 使用“线条”工具绘画	162
12.3 Flash 动画的制作流程	154	13.1.3 使用“椭圆”和“矩形”工具 绘画	162
12.3.1 设置舞台尺寸和安排场景	155	13.1.4 使用“钢笔”工具修改形状	164
12.3.2 创建与插入动画元件	155		



13.1.5 使用“画笔”工具涂色.....	164	15.1.4 查看“公用库”中的按钮.....	203
13.1.6 使用“橡皮擦”工具进行擦除..	165	15.2 初识脚本编写环境.....	203
13.2 辅助工具一览.....	166	15.3 交互式动画的应用实例.....	204
13.2.1 标尺.....	166	15.3.1 停止动画.....	204
13.2.2 网格.....	166	15.3.2 利用按钮控制动画的播放与 停止.....	206
13.2.3 辅助线.....	168	15.3.3 利用按钮控制电影剪辑的播放	208
13.2.4 快捷键.....	169	15.3.4 按钮与影片剪辑的综合应用.....	210
13.3 处理图形对象.....	169	第 16 章 添加各种对象.....	215
13.3.1 选定对象.....	169	16.1 声音对象.....	215
13.3.2 变形对象.....	171	16.1.1 导入声音对象.....	215
13.3.3 创建旋转的风车.....	172	16.1.2 使用声音对象.....	216
13.3.4 创建星形图案.....	175	16.1.3 润色声音效果.....	217
第 14 章 创建动画.....	177	16.1.4 设置声音同步.....	219
14.1 图层.....	177	16.1.5 声音的压缩.....	219
14.1.1 图层编辑.....	177	16.1.6 午夜惊闪.....	221
14.1.2 图层状态.....	178	16.2 图像应用.....	223
14.1.3 图层属性.....	179	16.2.1 导入图像对象.....	223
14.2 逐帧动画.....	180	16.2.2 使用图像对象.....	225
14.3 形变动画.....	181	16.2.3 设置位图属性.....	227
14.3.1 形变动画的原则.....	181	16.2.4 馋嘴兔子.....	228
14.3.2 基本变形动画.....	182	16.3 文本对象.....	231
14.3.3 转动的三棱锥.....	184	16.3.1 文本对象类型.....	231
14.4 运动动画.....	186	16.3.2 幻影文字.....	233
14.4.1 运动动画的原则.....	187	第 17 章 创建高级交互式动画.....	235
14.4.2 小球弹跳.....	187	17.1 创建自定义光标.....	235
14.4.3 小鸟飞翔.....	189	17.2 小蜜蜂追光标.....	238
14.5 轨迹动画.....	192	17.3 变色的影片剪辑.....	240
14.5.1 轨迹动画的原则.....	192	17.4 用按钮滚动文本.....	241
14.5.2 拍皮球.....	192	17.5 简单的运算器.....	243
14.6 遮罩动画.....	194	17.6 用键盘移动影片剪辑.....	245
14.6.1 遮罩动画的原则.....	195	第 18 章 动画的发布与导出.....	252
14.6.2 探照灯.....	195	18.1 动画的发布.....	252
第 15 章 创建基本交互式动画.....	197	18.1.1 动画发布.....	252
15.1 按钮元件.....	197	18.1.2 应用程序.....	258
15.1.1 创建文字按钮.....	197		
15.1.2 创建图形按钮.....	199		
15.1.3 制作动态按钮.....	201		



18.2 动画的导出	259	18.2.2 导出图像	261
18.2.1 导出影片	259	18.3 动画的优化	261

第 3 篇 用 Fireworks MX 制作与处理图形

第 19 章 Fireworks MX 的基本操作

.....	264
19.1 图形图像的基本概念	264
19.2 Fireworks MX 的界面组成及其操作	265
19.2.1 Fireworks MX 的界面组成	265
19.2.2 “主要”工具栏	266
19.2.3 “修改”工具栏	267
19.2.4 帧播放工具栏	267
19.2.5 视域控制栏	268
19.2.6 工具箱	268
19.2.7 使用“属性”面板	270
19.3 管理面板和面板组	271
19.3.1 面板的基本操作	271
19.3.2 Fireworks MX 面板简介	273
19.4 画布的基本操作	283
19.4.1 创建画布	284
19.4.2 保存文件	284
19.4.3 打开和导入文件	285
19.4.4 修改画布	285
19.4.5 设置图像大小	287
19.5 绘制矢量图形	287
19.5.1 绘制直线	287
19.5.2 制作简单按钮	288
19.5.3 绘制立体小球	289
19.5.4 绘制五角星或三角形	291
19.5.5 使用“钢笔”工具	293
19.5.6 绘制自由变形路径	294
19.6 图形对象的调整	296
19.6.1 图形的旋转	296
19.6.2 图形的倾斜	296
19.6.3 图形的扭曲	297

19.6.4 精确控制变形效果	297
19.6.5 调整图形对象的对齐方式	298
19.6.6 图形对象的组合与分组	299
19.6.7 改变图形对象的堆叠顺序	299
19.7 编辑路径	300
19.7.1 使用矢量工具进行编辑	300
19.7.2 使用路径操作进行编辑	302

第 20 章 位图图像的基本操作

20.1 位图的选取	305
20.1.1 规则区域的选取	305
20.1.2 不规则区域的选取	307
20.1.3 选区的调整	309
20.1.4 选区的编辑	312
20.2 绘制和编辑位图对象	313
20.2.1 “铅笔”工具	313
20.2.2 “刷子”工具	313
20.2.3 “滴管”工具	315
20.2.4 “油漆桶”或“渐变”工具	316
20.2.5 擦除位图图像	316
20.2.6 克隆图像	317
20.2.7 “模糊”工具组	318
20.2.8 裁剪位图	319
20.3 调整位图色调与颜色	319
20.3.1 调整色调	319
20.3.2 调整颜色	323
20.4 模糊与锐化位图	324
20.4.1 模糊位图	324
20.4.2 锐化位图	324
20.5 蒙版的使用	325
第 21 章 文本处理	326
21.1 文本的输入	326



21.2 文本的编辑	327	23.5 创建弹出菜单	353
21.2.1 文本的移动	327	第 24 章 网页图形图像的优化与	
21.2.2 设置文本的属性	327	导出	356
21.2.3 文本的变形	329	24.1 图像的优化	356
21.3 路径文本	329	24.1.1 使用内置的优化格式	356
21.3.1 将文本附加于路径	329	24.1.2 优化 GIF 格式	358
21.3.2 将文本转换为路径	331	24.1.3 优化 JPEG 格式	360
21.4 制作立体字	332	24.2 导出图形图像	362
第 22 章 创建动画	334	24.2.1 导出单个图像	362
22.1 动画简介	334	24.2.2 导出含有切片的文档	363
22.2 利用多个图像文件制作动画	334	第 25 章 Fireworks MX、Flash MX 与	
22.3 制作简单的动画	336	Dreamweaver MX 的综合应用	
22.4 制作文字淡入淡出的动画效果	337	 365	
22.5 制作太阳升起的动画	339	25.1 Fireworks MX 与 Dreamweaver MX	
22.6 输出动画	342	的综合应用	365
第 23 章 Web 设计功能	344	25.1.1 在 Dreamweaver MX 中插入	
23.1 创建与使用按钮	344	Fireworks MX 的 HTML 文件	365
23.1.1 创建按钮	344	25.1.2 在 Dreamweaver MX 中插入	
23.1.2 设置按钮的链接	346	Fireworks MX 图像	366
23.2 创建导航栏	346	25.1.3 在 Dreamweaver MX 中调用	
23.3 创建热点和图像映射	347	Fireworks MX	366
23.3.1 创建图像热点	347	25.2 Flash MX 与 Dreamweaver MX 的	
23.3.2 创建图像映射	348	综合应用	368
23.4 创建和使用切片	349	25.2.1 使用 Flash 按钮对象	368
23.4.1 创建切片	349	25.2.2 使用 Flash 文本对象	369
23.4.2 使用切片交换图像	350	25.2.3 插入 Flash 影片	370
23.4.3 设置状态栏文本	352		

第 1 篇

用 Dreamweaver MX 设计网页

- ▶ 第 1 章 导论
- ▶ 第 2 章 初识 Dreamweaver MX
- ▶ 第 3 章 制作简单的网页
- ▶ 第 4 章 表格
- ▶ 第 5 章 超级链接的使用
- ▶ 第 6 章 框架
- ▶ 第 7 章 表单的使用
- ▶ 第 8 章 层
- ▶ 第 9 章 行为与时间轴
- ▶ 第 10 章 模板与库
- ▶ 第 11 章 站点的维护

导 论

在这个互联网盛行的时代，越来越多的个人和组织建立了自己的网站。你是否也想自己动手搭建一个呢？别着急，请你先看看本章介绍的网页制作基础、网页素材的准备与制作等内容。学完本章后，应能掌握几个制作网页时常用的术语，对网页素材的准备与制作有个基本的了解，然后就可以跟随本书一步一步地建设自己的网站。

1.1 网页制作基础

本节先介绍几个在制作网页时常用的术语，以便为进一步学习网页的制作方法打下基础。

1.1.1 万维网

万维网（World Wide Web，又称 WWW、3W 或 Web）是 Internet（因特网）最为重要的应用之一。对于新上网的用户来说，万维网几乎成了 Internet 的代名词，这是因为万维网的发展十分迅速，其功能已经扩展到其他 Internet 应用领域，许多公司、企业都在万维网上建立了自己的网站，用于宣传产品、树立企业形象。

万维网的成功在于它制定了一套标准且易为人们掌握的超文本标记语言 HTML、统一资源定位符 URL 和超文本传输协议 HTTP。

与其他网络一样，万维网由客户端和服务器端组成。万维网上的所有数据存储在 Web 服务器上，然后用户利用自己的计算机充当客户端，连接上网去浏览服务器上的信息。为了获取万维网上的信息，用户必须在自己的计算机上安装浏览器（软件），然后运行浏览器，浏览器负责把用户的浏览命令传送到 Web 服务器上，服务器根据用户的要求把不同的网页信息传输到用户的计算机，浏览器对这些信息进行处理，然后在用户的屏幕上显示出丰富有趣的网页内容。

1.1.2 超文本标记语言 HTML

自 1990 年以来，HTML（Hypertext Markup Language，超文本标记语言）就一直被用作万维网上的信息表述语言，用来描述网页的格式以及与其他网页的链接信息。



HTML 语言有如下的优点:

- HTML 语言与应用程序的无关性, 使用户可以利用各种浏览器查看同一个 HTML 文件。
- HTML 语言可以应用在各种操作系统上, 保证了信息跨越计算机平台的传播。
- HTML 语言类似于排版语言, 就是在需要显示特定内容的地方, 放上特定的标签 (也可称为标记) 即可, 该标签用于告诉浏览器如何显示指定的内容。

HTML 文件 (即网页的源文件) 通常带有 .html 或 .htm 的文件扩展名, 在结构上分为 HEAD 和 BODY 两个部分。下面是一个简单的 HTML 文件的示例。

```
<html>
<head>
<title>科海站点</title>
</head>
<!--<body bgcolor="#ffffff">-->
<h1><center><b>新概念系列</b></center></h1>
<p></p>
</body>
</html>
```

虽然 HTML 描述了文件的结构格式, 但不能精确地定义文件信息必须如何显示和排列, 只是建议浏览器应该如何显示和排列这些信息, 最终的显示结果取决于浏览器本身的显示风格及其对标签的解释能力。

1.1.3 网站、网页与主页

也许用户经常在广告上看到诸如 www.khp.com.cn 之类的字样, 这实际上就是一个网站的地址。网站就是一个组织 (可能是一个公司、学校、机关、部门) 或者是个人建立在 Internet 上的站点。网站通常都是为了特定的目的而创建的, 专门为用户提供某个方面的服务。例如, 有的网站专门提供新闻信息, 有的网站专门提供流行音乐, 还有的网站专门提供软件下载等。

一个网站通常由许多网页组成。网页内容可以包含多种字体和样式的文本、各种图片、电影片断和声音等。本书就是介绍如何通过 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 这 3 个软件的配合使用, 来轻松地制作内容丰富的网页。

主页就是进入网站后的第一个网页, 也称为首页。该页面也是进入网站中其他网页的“入口”。通过主页上的介绍或说明, 用户可以在短时间内了解网站所提供的信息和服务项目。

1.1.4 超级链接

万维网之所以成为 Internet 中最引人瞩目、最受欢迎的应用, 不仅是因为它提供了多媒体的浏览方式, 更在于它使人们只需通过简单的鼠标操作就能够获得更多的信息。在这种



交互过程中, 超级链接起着十分重要的作用, 它是用户在万维网中畅游的航标。在网页中, 超级链接表现为一些标有颜色或下划线的文字或图标, 将鼠标指针移到超级链接上时, 鼠标指针就会变成小手形 (还有一些特定的鼠标指针形状), 单击该文字或图标, 就可以轻而易举地跳转到当前网站的其他网页或者相关的网站。

1.1.5 URL

当用户要在网络上浏览时, 必须给出所需参观的网页地址。这里讨论的“地址”, 有一个正式的名字, 叫做 URL (Uniform Resource Locator), 它的中文名字是“统一资源定位符”。因特网上有许多资源 (如万维网、新闻组、FTP 等), 每种资源都有自己的地址, 这样才能从因特网中找到它们。

下面是一个 URL 的格式:

协议://IP 地址或域名/路径/文件名

例如:

`http://dir.sohu.com/literature/classes/novels/index.html`

URL 的第 1 部分 (如 `http://` 或 `ftp://`) 说明要访问的是哪一类资源, 使用什么协议。`http` 代表超文本传输协议, 即要访问的是万维网站点; `ftp` 代表文件传输协议, 即要访问的是 FTP 服务器, 可以从中下载许多实用的软件。

URL 的第 2 部分 (如 `www.microsoft.com` 或 `dir.sohu.com`) 是指存放资源的主机的 IP 地址或域名。

URL 的第 3 部分 (如 `/literature/classes/novels/index.html`) 是可选项, 用来指明所要访问的资源在计算机中的路径和文件名。通常情况下, 站点的服务器都会指定一个默认的文件名 (如 `index.html` 或 `default.htm` 等)。因此, 如果省略了文件名, 则访问该路径下的默认文件。

1.1.6 网页编辑器

随着 HTML 技术的不断发展和完善, 出现了许多网页编辑器。从网页编辑器的基本性质上可以分为“所见即所得”网页编辑器和“非所见即所得”网页编辑器 (即源代码编辑器)。

“所见即所得”网页编辑器的优点就是感觉很直观, 使用方便并且容易上手。在“所见即所得”网页编辑器中进行网页制作与在 Word 中进行排版很相似, 但它也有一些缺点: 难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果, 源代码难以控制。

相比之下, “非所见即所得”的网页编辑器就不存在这个问题, 但是需要手工编写 HTML 代码, 必须具备专业的知识和丰富的经验, 而且工作效率低下。

目前常见的网页编辑器有 FrontPage 和 Dreamweaver, 本书中介绍的是 Dreamweaver。



1.2 规划站点与网页

无论是个人站点还是企业站点，一个好的 Web 站点的产生都需要经过精心的设计和规划。因此，在制作站点之前，应该考虑好它的主题，也就是希望通过站点表达什么内容。有了明确的主题后，才能考虑采用何种视觉形式。下面给出站点的一些设计思路。

确定站点的主题，体现自己的特色

一般的个人站点，其目的不外乎是展示自我、交友和技术交流等，因此确定主题时不要落俗。现在许多个人站点的题材包罗万象，内容雷同，难以吸引浏览者的目光。为了使自己的个人站点独具特色，要考虑到浏览者的需要，他们会对什么内容感兴趣，能够向他们提供哪些有价值的信息。题材的选择应该少而精，并且能够坚持定期更新，这样才会受到大家的欢迎。

站点的结构

当你准备建立站点时，应该整体规划一下站点的结构。一般来说，站点的内容少则数页，多则上百页。如果有这么多网页，那么必须先将它们组织起来。例如，先分成数个组，每个组又分成若干个小集合等。类似这样的组织，我们可以把它画成一个结构图。在规划站点时最好先将结构图画好。

站点的结构应该尽量简洁明了，易于浏览者访问每个网页，而不应使他们迷失方向。网页上的链接是必不可少的，可以是同一页面内的跳转，也可以是在不同页面之间进行跳转。因此，要为浏览者设计一条路径，使他们能够在最短的时间内浏览到想看的内容，最好在每页设计一个“返回首页”的链接。

网页的布局

网页的布局起着主导作用，好的布局能够给人一种舒适的感觉。建议用户先制作有代表性的一个网页，将页面的结构、图片的位置、链接的方式设计周全，然后根据此结构去设计其他的网页，再填入相应内容，使人感觉网页的布局和谐统一。

网页的编排

为了达到最佳的视觉效果，应该注意文字的颜色和页面背景的颜色。整体的视觉感受要单纯，不要选用会使页面难以阅读的页面背景。页面文字颜色的设置应与页面背景相匹配。不要采用过大的字体，字与字、行与行的排列不宜过密。

网页设计要求色调明确，过多地使用颜色和只使用很少的一两种颜色都是不可取的。

形式与内容的统一

编排的形式与内容的统一，就是在进行页面编排时，应用不同的形式，充分体现内容的丰富含义，形成不同的效果，便于创建独特新颖的页面。