

中文版 ZHONGWENBAN

Studio MX

八维计算机学校 总策划

王 艳 主编

2004

网页制作标准教程

Flash MX 2004
Fireworks MX 2004
Dreamweaver MX 2004



上海科学普及出版社

中文版 Studio MX 2004 网页制作标准教程

王艳 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Studio MX 2004 网页制作标准教程 / 王艳主编.
上海: 上海科学普及出版社, 2004. 7
ISBN 7-5427-2827-X

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 045463 号

组 稿 铭 政
责任编辑 徐丽萍

中文版 Studio MX 2004 网页制作标准教程

王 艳 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销	北京市燕山印刷厂印刷
开本 787×1092 1/16	印张 24.75 字数 663000
2004 年 7 月第 1 版	2004 年 7 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2827-X / TP · 572

定价: 32.00 元

内 容 提 要

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和站点管理的一套软件，有网页制作梦幻组合之称，它们越来越受到广大多媒体和网页制作专业人员以及电脑爱好者的喜爱。本书系统地介绍了利用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 进行网页设计的方法，全书共分 20 章，内容包括：网页制作的基础知识、Dreamweaver MX 2004 基础、站点管理、创建网页的基本对象、行为与表单的使用、使用框架和样式表、模板和库、动态网页基础、使用 Flash MX 2004 制作动画、交互式动画制作、用 Fireworks MX 2004 编辑文本、图形的导出与优化等。在第 20 章通过一个综合实例，把三个软件有机地结合起来使用，制作了一个完美的网站。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练、实例众多、图文并茂，适合于电脑初中级用户学习，既可作为大中专院校相关专业的教材，也可作为计算机网站开发人员及网页制作爱好者的参考书。

前 言

世纪之初，随着 Internet 的迅猛发展，社会生活的信息化正逐步席卷全球，越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网页或网站，网络经济逐步成为当今最热门的话题之一。如何通过互联网的世界，制作出美观的网页及网站，如何使自己的网站在激烈的竞争中立于不败之地，这些都是每个设计师最关心的问题。一个成功的网站可以很清楚地将网站的内容和特色传递给浏览者，因此，设计出与众不同、独树一帜的网站也就成了设计者的主要目标。当然，要做到这一点，网站设计和网站开发的工具也就成了一项不可忽视的因素。

Macromedia 公司推出的网站制作梦幻组合——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks，涵盖了网页制作与站点管理（Dreamweaver）、网页动画制作（Flash）及网页图像处理（Fireworks）等方面，是目前使用最多的网页制作工具之一，它们越来越受到广大多媒体和网页制作专业人员以及电脑爱好者的青睐。

本书系统地介绍了 Macromedia 公司最新推出的产品：Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004，以及利用这三款软件进行网页设计和网页元素创建的方法。全书共分 20 章，第 1 章系统地介绍了有关网页制作的基础知识；第 2~9 章为 Dreamweaver 部分，主要内容包括：Dreamweaver MX 2004 基础、站点管理、创建网页的基本对象、表单与层、框架与样式表、时间轴与行为、模板与库以及动态网页基础；第 10~14 章为 Flash 部分，主要内容包括：Flash MX 2004 简介、文本与素材、图层与元件的应用、Flash MX 2004 中的动画以及交互式动画的制作；第 15~19 章为 Fireworks 部分，主要内容包括：Fireworks MX 2004 基础知识、文本的编辑、元件与动画的设计以及颜色、滤镜与图层、图形的导出与优化；第 20 章为网站制作综合实例。

本书具有如下特点：

- ★ 结构清晰：每章都是先介绍知识点，然后通过具体的实例使读者进一步掌握所学知识。
- ★ 语言通俗易懂：用最容易理解的语言讲述了深刻的理论知识。
- ★ 讲解深入细致：考虑到初学者可能会遇到一些问题，我们在讲到具体操作时力求细致，让读者能够正确、快速地掌握这些操作。
- ★ 精选大量实例：本书中的每个知识点后面都附有相应的实例，这些实例对读者创建大型网站都是非常实用的。

全书语言生动活泼、实例典型实用、讲解全面细致，希望能给广大读者提供尽可能多的帮助。本书面向电脑初中级读者，既可作为高等院校相关专业的教材，也可作为网站开发人员和网页制作爱好者的参考书。

本书由八维计算机学校策划、王艳主编，参与编写的还有杜同顺、王文增、林锋、魏霞和于晓利等。由于编者水平有限，加之时间仓促，书中不足和疏漏之处在所难免，欢迎广大读者和专家批评指正。联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编 者

2004 年 4 月

目 录

第 1 章 网页制作基础..... 1

- 1.1 Internet 与网页..... 1
 - 1.1.1 什么是 Internet..... 1
 - 1.1.2 什么是万维网..... 2
 - 1.1.3 网页如何工作..... 2
 - 1.1.4 HTML 语言..... 2
 - 1.1.5 动态网页与 ASP..... 3
 - 1.1.6 文件路径与 URL..... 4
 - 1.2 制作网站的方法与步骤..... 5
 - 1.2.1 创建一个网页..... 5
 - 1.2.2 制作网站的步骤..... 5
 - 1.3 将计算机虚拟成 Web 服务器..... 6
 - 1.3.1 使用 PWS 将计算机
虚拟成 Web 服务器..... 6
 - 1.3.2 使用 IIS 将计算机
虚拟成 Web 服务器..... 7
 - 1.4 梦幻组合——网页制作三剑客..... 8
 - 1.4.1 Macromedia 网页制作三剑客..... 8
 - 1.4.2 软件的安装与启动..... 9
 - 1.4.3 使用帮助..... 12
- 本章小结..... 15

第 2 章 Dreamweaver MX 2004 基础..... 16

- 2.1 Dreamweaver MX 2004
新增功能..... 16
 - 2.1.1 简洁高效的设计和
开发界面..... 16
 - 2.1.2 新式的页面布局和
设计环境..... 17
 - 2.1.3 强大和开放的编码环境..... 18
- 2.2 Dreamweaver MX 2004 的
工作环境..... 18
 - 2.2.1 标题栏..... 19
 - 2.2.2 菜单栏..... 19
 - 2.2.3 工具栏..... 20

- 2.2.4 文档窗口..... 21
 - 2.2.5 状态栏..... 21
 - 2.2.6 【插入】面板组..... 21
 - 2.2.7 【属性】面板..... 22
 - 2.3 Dreamweaver MX 2004 的
文件操作..... 22
 - 2.3.1 打开文件..... 22
 - 2.3.2 新建文件..... 23
 - 2.3.3 保存文件..... 25
 - 2.4 参数设置..... 26
 - 2.4.1 设置常规参数..... 26
 - 2.4.2 设置字体参数..... 28
- 本章小结..... 29

第 3 章 站点管理..... 30

- 3.1 设置站点信息..... 30
 - 3.1.1 定义站点..... 30
 - 3.1.2 文件的上传与下载..... 34
 - 3.2 编辑站点..... 34
 - 3.2.1 打开本地站点..... 34
 - 3.2.2 修改站点..... 35
 - 3.2.3 删除站点..... 35
 - 3.3 站点地图..... 36
 - 3.3.1 查看站点地图..... 36
 - 3.3.2 在【文件】面板中
操作站点文件..... 36
- 本章小结..... 39

第 4 章 创建网页的基本对象..... 40

- 4.1 页面的布局及属性的设置..... 40
 - 4.1.1 页面的布局..... 40
 - 4.1.2 设置页面的属性..... 41
- 4.2 在网页中插入文本..... 42
 - 4.2.1 设置标题..... 43
 - 4.2.2 设置一般字体..... 43
 - 4.2.3 使用【属性】面板..... 44

4.2.4 输入文本	46
4.2.5 创建列表	48
4.3 在文档中插入图像	49
4.3.1 在文档中插入图像的方法	50
4.3.2 插入翻转图像	50
4.3.3 设置图像的属性	51
4.3.4 使用图像映射	52
4.3.5 建立图像地图	53
4.3.6 创建网站相册	55
4.4 超链接与导航	56
4.4.1 创建超链接	56
4.4.2 链接到文档中的命名锚记	58
4.4.3 创建邮件链接	59
4.4.4 创建虚拟链接及脚本链接	60
4.4.5 使用导航条	60
4.5 插入水平线	61
4.6 在网页中使用表格	62
4.6.1 建立表格	62
4.6.2 表格基本操作	63
4.6.3 表格排序	65
4.6.4 格式化表格	66
4.6.5 表格数据的输出和导入	66
本章小结	68

第5章 表单与层

5.1 【表单】面板	69
5.2 创建表单	70
5.3 创建表单对象	71
5.3.1 文本域的属性	71
5.3.2 单选按钮的属性	71
5.3.3 列表/菜单的属性	72
5.3.4 复选框的属性	72
5.3.5 文件域的属性	73
5.3.6 按钮的属性	73
5.3.7 跳转菜单的属性	74
5.4 层	74
5.5 创建层与嵌套层	75
5.5.1 创建层	75
5.5.2 创建嵌套层	76
5.6 层属性设置面板及层管理面板	77

5.6.1 层属性设置面板	77
5.6.2 层管理面板	78
5.7 层的基本操作	79
5.7.1 激活层	79
5.7.2 选择层	79
5.7.3 移动层	80
5.7.4 复制层	80
5.7.5 调整层的大小	80
5.7.6 对齐层	80
5.8 层与表格的相互转换	81
5.8.1 将层转换成表格	81
5.8.2 将表格转换成层	82
5.9 层的典型应用实例	82
5.9.1 显示隐藏的层	82
5.9.2 制作下拉菜单	86
5.9.3 制作购物袋	93
本章小结	95

第6章 框架与样式表

6.1 建立框架	96
6.1.1 建立框架	96
6.1.2 建立嵌套的框架组	96
6.1.3 删除框架	97
6.1.4 框架和框架组的文件保存方式	97
6.2 选取框架或框架组	98
6.2.1 选取整个框架	98
6.2.2 选择子框架或嵌套框架	98
6.3 框架和框架组属性	99
6.3.1 框架属性	100
6.3.2 框架组属性	100
6.3.3 设置框架的大小	101
6.3.4 设置框架和框架组的边框	101
6.3.5 改变框架的背景色	102
6.4 用链接控制框架的内容	102
6.5 生成无框架内容	106
6.6 层叠样式表	107
6.6.1 新建一个层叠样式表	107
6.6.2 链接外部层叠样式表	108
6.6.3 设置层叠样式表	108

6.6.4 重新定义 CSS 样式	112	第 9 章 动态网页基础	139
6.6.5 使用 CSS 选择器	113	9.1 Dreamweaver MX 2004	
本章小结	115	工作流程	139
第 7 章 动态网页效果与行为	116	9.2 实时数据	140
7.1 行为与【行为】面板	116	9.2.1 配置实时数据窗口	140
7.2 使用行为的总体方法	117	9.2.2 刷新实时数据	141
7.3 Dreamweaver MX 2004		9.2.3 设置实时数据	142
自带的行为	118	9.3 数据绑定	142
7.3.1 调用 JavaScript	118	9.3.1 创建数据库连接	143
7.3.2 改变属性	118	9.3.2 编辑或删除数据库连接	144
7.3.3 检查浏览器	119	9.3.3 定义数据源	145
7.3.4 检查插件	120	9.3.4 定义记录集	145
7.3.5 控制 Shockwave 或 Flash	120	9.3.5 定义变量	147
7.3.6 拖动层	121	9.4 创建动态图像	152
7.3.7 转到 URL	122	本章小结	153
7.3.8 跳转菜单	122	第 10 章 Flash MX 2004 简介	154
7.3.9 跳转菜单开始	123	10.1 Flash 快速入门	154
7.3.10 打开浏览器窗口	123	10.1.1 Flash 简介	154
7.3.11 播放声音	124	10.1.2 Flash MX 2004 新增功能	155
7.3.12 弹出信息	124	10.2 工作环境与基本概念	157
7.3.13 预先载入图像	124	10.2.1 Flash MX 2004 工作环境	157
7.3.14 设置导航栏图像	125	10.2.2 基本部件的使用	161
7.3.15 设置文本	126	10.2.3 基本概念	164
7.3.16 显示弹出式菜单	127	10.3 Flash MX 2004 的优势	165
7.3.17 显示-隐藏层	130	10.3.1 万维网的标准	165
7.3.18 交换图像	130	10.3.2 Flash 的速度优势	165
7.3.19 恢复交换图像	131	10.3.3 Flash 作品设计的优势	166
本章小结	131	10.4 Flash 的导出与发布	166
第 8 章 模板与库	132	10.4.1 发布设置	166
8.1 模板	132	10.4.2 Flash 文件的导出	173
8.1.1 【模板】面板	132	10.5 HTML 标记与模板的使用	173
8.1.2 建立模板	132	10.5.1 HTML 标记	173
8.1.3 管理模板	133	10.5.2 HTML 标记中的	
8.1.4 应用模板建立网页	134	参数设置	175
8.1.5 修改模板并更新站点	135	10.5.3 模板的使用	176
8.2 库	135	本章小结	176
8.2.1 【库】面板	135	第 11 章 基本绘图、文本与素材	178
8.2.2 建立及使用库项目	136	11.1 Flash MX 2004 的基本绘图	178
本章小结	138	11.1.1 使用铅笔和线条工具	178



11.1.2 使用椭圆和矩形工具	180
11.1.3 其他工具	181
11.2 文本的应用与实例	189
11.2.1 输入文字	189
11.2.2 编辑文本	189
11.2.3 设置文本的属性	189
11.2.4 文字特效	190
11.3 实体的操作	194
11.3.1 实体的选取	194
11.3.2 实体的叠放	196
11.3.3 实体的组合	196
11.3.4 实体的打散	196
11.4 素材在 Flash MX 2004 中的编辑以及应用	196
11.4.1 外部素材的引入	197
11.4.2 素材的类型	197
11.4.3 素材的编辑	197
本章小结	199

第 12 章 图层与元件的应用

12.1 图层的使用	200
12.1.1 图层的基本概念	200
12.1.2 图层的创建	200
12.1.3 图层的一些编辑功能	201
12.2 元件的使用与实例的创建	209
12.2.1 元件与实例的区别	209
12.2.2 元件的类型	210
12.2.3 创建元件	210
12.3 Flash MX 2004 中的 音频与视频	214
12.3.1 声音的导入	215
12.3.2 声音文件的使用	215
12.3.3 导入视频文件	219
本章小结	221

第 13 章 Flash MX 2004 中的动画

13.1 动画的原理	222
13.2 【时间轴】面板	222
13.2.1 动画在【时间轴】 上的显示	223
13.2.2 动画的播放速度	223

13.3 帧的特点	223
13.3.1 动画中的帧	223
13.3.2 由帧连接的逐帧动画	224
13.4 动画的制作	225
13.4.1 频闪的静态动画	225
13.4.2 利用【动作】功能 设计运动渐变动画	226
13.4.3 利用【形状】功能设计 颜色与图形的渐变动画	227
13.4.4 新年贺卡	228
13.4.5 旋转的字	230
13.4.6 百叶窗效果	232
13.4.7 实现手写字	234
13.4.8 划变效果	235
13.4.9 十字叉效果	236
13.4.10 滚动的字	238
本章小结	241

第 14 章 交互式动画的创作

14.1 交互式动画的基本概念	242
14.1.1 基本概念	242
14.1.2 交互动作的实现	242
14.2 按钮事件	243
14.3 Flash MX 2004 中的 变量和函数表达式	243
14.3.1 常量	243
14.3.2 变量	243
14.3.3 函数	244
14.3.4 表达式及运算符	245
14.4 ActionScript 语言及 交互动画的设计	245
14.4.1 面向对象	245
14.4.2 ActionScript 中的术语	246
14.4.3 ActionScript 中的语法	246
14.4.4 ActionScript 中的语句	248
14.4.5 交互动画的制作	250
本章小结	261

第 15 章 Fireworks MX 2004 基础知识

15.1 Fireworks MX 2004 新增功能	262
-----------------------------------	-----

15.2 基本操作	263	17.3 动画简介与编辑	298
15.2.1 画布及其属性	263	17.3.1 【层】面板与【帧】 面板简介	299
15.2.2 使用标尺、辅助线和网格	266	17.3.2 帧的操作	299
15.3 矢量对象的绘制与基本 实例的创作	269	17.3.3 动画的编辑	299
15.3.1 矢量图形对象与位图图形	269	17.4 动画实例与输出	300
15.3.2 矢量图形对象的 基本概念	270	17.4.1 动画实例	300
15.3.3 矢量图形的绘制	272	17.4.2 利用【导出】对话框 导出 GIF 动画	306
15.4 位图的操作	274	17.4.3 利用【导出向导】 导出 GIF 动画	307
15.4.1 位图编辑模式	274	17.5 创建热区	308
15.4.2 像素的选取	275	17.5.1 创建热区	308
15.4.3 位图的编辑	276	17.5.2 显示/隐藏热区	310
本章小结	278	17.5.3 热区操作	310
第 16 章 文本的编辑	279	17.5.4 设置热区的属性	310
16.1 文本简介	279	17.5.5 导出含有热区的图像	311
16.1.1 文字的两种形式	279	17.6 切片	312
16.1.2 Fireworks 中的 文本处理特效	280	17.6.1 创建切片	312
16.2 文本的编辑	280	17.6.2 显示/隐藏切片	314
16.2.1 文本的输入	280	17.6.3 切片操作	314
16.2.2 文本的移动和变换	280	17.6.4 设置切片的属性	314
16.2.3 设置文本的属性	281	17.6.5 导出切片	315
16.3 文本的特殊应用	282	本章小结	318
16.3.1 图标效果	282	第 18 章 颜色、滤镜与图层	319
16.3.2 文本与路径的叠加	282	18.1 笔触艺术特效	319
16.4 文本特效处理实例	283	18.1.1 笔触属性的设定	319
16.4.1 立体效果文字	283	18.1.2 内置笔触	320
16.4.2 浮雕效果文字	284	18.2 填充纹理特效	325
16.4.3 特殊造型文字效果	285	18.2.1 编辑和保存描边效果	325
16.4.4 空心文字特效	287	18.2.2 虚线线框效果	327
16.4.5 图像文字特效	287	18.3 滤镜的使用和效果	328
16.5 文本的导入	288	18.4 图层应用	331
本章小结	289	18.4.1 图层技术	332
第 17 章 元件与动画、热区与切片	290	18.4.2 对象成组技术	332
17.1 元件的创建与使用	290	18.4.3 蒙版	333
17.2 按钮与导航条的创建与使用	293	本章小结	334
17.2.1 按钮的创建与使用	293	第 19 章 图形的导出与优化	335
17.2.2 导航条的创建与使用	297	19.1 【优化】面板	335



19.1.1 【优化】面板与使用	
内置优化模式	335
19.1.2 预览窗口	336
19.2 GIF 图形优化技术	
与优化实例	336
19.2.1 GIF 格式图像的优化设置	337
19.2.2 GIF 格式图形的调色板	337
19.2.3 调色板的色彩位数	338
19.2.4 效果损失设置	338
19.2.5 透明效果设置	338
19.2.6 仿色背景色彩设置	338
19.2.7 背景色彩设置	338
19.3 JPEG 图形优化技术与	
优化实例	340
19.3.1 JPEG 格式图形	
的优化设置	340
19.3.2 压缩质量设置	340
19.3.3 平滑处理效果	340
19.4 导出图像文件	342
19.4.1 导出预览	342
19.4.2 导出向导	344
19.4.3 导出	345
本章小结	346

第 20 章 网页制作综合实例	347
20.1 用 Dreamweaver 规划站点	347
20.1.1 定义站点	347
20.1.2 使用站点地图	
管理站点	348
20.2 在 Fireworks 中制作图片	350
20.2.1 制作个人主页的	
背景图片	351
20.2.2 优化并导出背景图片	354
20.3 制作个人主页中的动画	356
20.3.1 制作个人主页标志动画	356
20.3.2 制作个人主页标题动画	358
20.4 制作首页及模板	361
20.4.1 制作首页	361
20.4.2 制作模板	371
20.5 制作论坛页面	372
20.5.1 数据库准备	372
20.5.2 制作论坛首页	376
20.5.3 制作版面主页	377
20.5.4 显示相关版面的话题	378
20.5.5 显示话题内容	380
20.5.6 发言页与回复页的制作	382
本章小结	384

第1章 网页制作基础

本章首先介绍一些网络和网页制作的基本知识,然后简要介绍 Macromedia 公司推出的网页制作梦幻组合——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks。该组合涵盖了网页制作与站点管理 (Dreamweaver)、网页动画制作 (Flash) 及网页图像处理 (Fireworks) 等内容,是目前使用最广泛的网页制作工具之一。

1.1 Internet 与网页

将地理位置不同的多个计算机系统通过通信线路连接在一起,由网络软件实现网络资源共享和相互通信的整个信息系统称为计算机网络。计算机网络按照覆盖地域的大小分为局域网 (LAN) 和广域网 (WAN)。Internet 一词来源于英文 Interconnect Networks,即“因特网”。万维网 (WWW) 是 Internet 的一部分,它基于超文本 (Hypertext) 结构体系,利用网页 (Page) 传播信息。比较常见的网页编写语言类型有超文本标记语言 (HTML) 和 ASP 语言。此外,PHP、CGI、JavaScript、VBScript 也是网页制作中常常听到的术语。

1.1.1 什么是 Internet

Internet 即国际计算机互联网,标准中文译名为因特网。它由符合 TCP/IP 协议的网络组成,包括美国政府的各联邦网、局域网、校园网、其他国家的各种网络等。Internet 上的信息存放在世界各地的数百万台计算机上,供网上的用户交流和使用。

20 世纪 60 年代中期,美国国防部开发了 ARPANet,主要任务是连接多个子网。为了达到此目的,专家们不断修改支持网络的协议,最终选择了 TCP/IP 协议系列,并将此协议公布给 California 大学的 Berkeley 学院。Berkeley 学院的研究者将 TCP/IP 协议集成进了 Unix 操作系统中,并开发了针对 TCP/IP 协议的程序接口、工具、应用程序,大大推动了基于 TCP/IP 协议的互联网技术的发展。

到了 20 世纪 80 年代初,ARPANet 取得巨大成功,但是由于其隶属于美国国防部,不允许那些没有获得许可的学校接入和使用,因此,美国国家科学基金会 NSF (National Science Foundation) 亦采用 TCP/IP 技术,建立了 CSNet。到了 1984 年,NSF 将六个超级计算机中心连接起来,加上一些地区性网络,组成了 NSFNet。这样,美国主要的大学及研究机构与为数很少的几个超级计算机中心建立了连接,实现了计算机资源的共享,NSFNet 也获得了巨大的成功。

1983 年 1 月,当 TCP/IP 协议成为 ARPANet 唯一的正式协议后,连接 ARPANet 的计算机用户迅速增长。在 ARPANet 与 NSFNet 互相连通后,这种增长达到了指数级别,而且还连接了欧洲、美洲、太平洋区域的网络。这样,就逐渐形成了现在的 Internet。





随着计算机和通信技术的发展, 计算机网络逐渐由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的互联网络 Internet。Internet 已成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。它提供的主要服务有: 电子邮件 (E-mail)、新闻组 (News Group)、远程登录 (Telnet)、文件传输 (FTP)、电子公告 (BBS) 和网页浏览 (WWW)。

1.1.2 什么是万维网

万维网, 即 WWW (World Wide Web), 是 20 世纪末出现的新技术。它由欧洲粒子物理研究所 (CERN) 的 Tim Berners-Lee 开发。万维网基于超文本 (Hypertext) 结构体系, 目的是让大家在不同地方用一种简洁的方式共享信息资源。万维网的引入打破了 Internet 仅供专业人员使用的传统, 使得成千上万的非专业用户也能加入 Internet。

作为 Internet 的一部分, 万维网使得浏览 Internet 变得非常简单, 用户只要用鼠标点击, 就可以浏览图文并茂的网页, 甚至可以有声音、视频、动画等。这也使得万维网成为 Internet 上最受欢迎、最富生命力和使用最多的网络组成部分。

万维网采用超文本传输协议 (即 HTTP, 英文 Hyper Text Transport Protocol 的缩写), 通过网页达到信息资源的交流与共享。万维网的网页使用超文本标记语言 (即 HTML, 英文 Hyper Text Markup Language 的缩写) 编写。随着互联技术的发展, 新的动态网页技术 (如 ASP、PHP、ASP.Net) 使得万维网又焕发出新的活力。

1.1.3 网页如何工作

在编写网页的时候, 不管其编写过程是如何进行的, 最后所得到的都是一个 HTML 文件, 它可以在 Web 服务器上发布。一个 HTML 文件包含了出现在网页上的所有文字, 以及一些 HTML 标记。这些标记是 HTML 文件中的一些代码, 它告诉浏览器应该做什么事情。例如说, 如果在一个字的前面有一个 标记, 而在其后有一个 标记, 这就告诉浏览器, 在显示网页的时候这个字需要以粗体显现。

除了控制网页的格式外, HTML 文件中的标记将每一个大块文本当作网页的一个特定元件。例如, HTML 标记可区分出作为网页主题的一行文本、作为段落的成块文本、作为链接的特定的行或者文字等。其他的 HTML 标记指定网页在显示时, 浏览器需要在网页内嵌入的内嵌图像的文件名。

1.1.4 HTML 语言

HTML 的英文全称是 Hyper Text Markup Language, 直译为超文本标记语言, 它由 W3C 组织商讨制定。HTML 语言不是一个程序语言, 而是一种描述文档结构的标记语言。HTML 与操作系统平台的选择无关, 只要有 Web 浏览器 (Browser) 就可以运行 HTML 文件, 显示网页内容。

HTML 由标记 (Tag) 组成, 通过标记来确定网页的结构与内容。下面是一个典型的 HTML 文件, 它的扩展名为 .htm (或 .html):



```

<html>
<head>
<title>你好，万维网！</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
</head>
<body bgcolor="#FFFF99">
<p align="center">
<font color="#FF0000" size="6">你好，万维网！</font>
</p></body>
</html>
  
```

除了标记，在 HTML 中还常常引用脚本语言（Scripting Language），如 JavaScript 和 VBScript。使用脚本语言，可以制作出网页特效和一些简单的动态效果。

制作网页实际上就是编辑 HTML 文件。随着 HTML 技术的不断发展和完善，随之产生了众多网页编辑器，按网页编辑器基本性质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（即原始代码编辑器），两者各有千秋。所见即所得网页编辑器的优点就是直观性强，使用方便，容易上手，在利用所见即所得网页编辑器进行网页制作和在 Word 中进行文本编辑不会感到有什么区别。该类编辑器同时也存在难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果的缺点，也就是说在所见即所得网页编辑器中制作的网页放到浏览器中很难完全达到真正想要的效果，这一点在结构复杂一些的网页（如分帧结构、动态网页结构及精确定位）中便可以体现出来。非所见即所得的网页编辑器，就不存在这个问题，因为所有的 HTML 代码都在用户的监控下产生，但是，由于非所见即所得编辑器的先天条件就注定了它的工作效率太低。

常见的 Dreamweaver、FrontPage、Go Live、HomeSite 都是所见即所得的网页编辑工具，而 Word、Notepad、UltraEdit 等文本编辑工具都可作为非所见即所得的网页编辑器。

1.1.5 动态网页与 ASP

静态网页实际上是图文结合的界面，浏览者虽可以在网页上阅读信息，但无法做进一步的查询、发表意见、电子商务、聊天、问卷调查、留言等动作，这显然不能满足使用者越来越多的要求。为此，新的动态网页方案在万维网上逐渐风靡起来。所谓“动态网页”指的是浏览器端和服务端可以互动，即服务器可以根据浏览者的请求做出相应的动作或回复。常见的动态网页有 ASP、PHP 和 CGI，其中 ASP（Active Server Pages）是微软（Microsoft）用来建立动态网页的解决方案。

ASP 是一种服务器端的应用程序，用来建立并执行交互式的 Web 服务。ASP 程序包含脚本语言、嵌入 HTML（Embedded HTML）、COM 组件调用等三个部分。通常的 ASP 程序是被嵌入进 HTML 的，因此普通的 HTML 文件可以很快地转换成 ASP 页面。

ASP 程序只能在 Web 服务器端执行。当浏览器向服务器发出请求运行 ASP 程序时，服务器会读取该程序，然后执行程序并转化为 HTML 文件，再将 HTML 文件传送给浏览器。浏览器接收到 HTML 文件后，便会将执行结果显示在浏览器上，如图 1-1 所示。

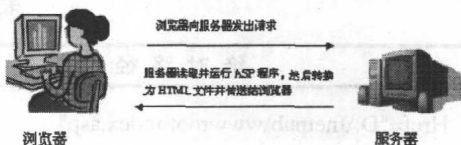


图 1-1 ASP 程序的执行过程

在 HTML 文件中, 嵌入的 ASP 程序用 “<%” 和 “%>” 符号括起来, 且扩展名为 .asp。下面是一个含有 ASP 程序的 HTML 文件。

```
<%@Language=VBScript%>
<html>
<body>现在时刻为: <%=Time()%></body>
</html>
```

其中有 “<%” 和 “%>” 的部分即为嵌入的 ASP 程序。ASP 程序放置在服务器端, 浏览器接收到的只是 HTML 文件, 如图 1-2 所示显示了上面的 ASP 程序在浏览器中的显示效果。在 IE 浏览器中选择【查看】|【源文件】菜单命令可以看到浏览器接收到的 HTML 文件, 如图 1-3 所示。

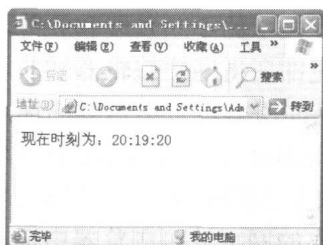


图 1-2 浏览器端的显示效果

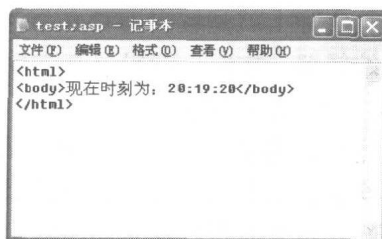


图 1-3 浏览器接收到的 HTML 文件

动态网页与静态网页最大的区别是运行脚本的位置不同, 其他方面与静态网页类似。这两种网页都可以使用 VBScript 或 JavaScript 脚本语言, 但是静态网页的脚本不能在服务器上运行, 而动态网页的脚本可以在服务器上运行。它们都存放在服务器上, 等待提交给 Web 浏览器。

在服务器上运行的程序称为脚本或服务器端的脚本, 可以使用数据库等多种网络资源。在 Dreamweaver MX 2004 中, 服务器端的脚本称为服务行为。

一个 Web 页在提交给浏览器之前, 服务器端的脚本可以发指令给服务器, 服务器根据指令的具体内容从数据库中提取合适的数据, 并把这些数据插入 HTML 语言中, 插入完成后再提交给浏览器。

1.1.6 文件路径与 URL

下面介绍文件路径与 URL。

文件路径

文件路径是指文件的存储位置, 有绝对路径和相对路径之分。绝对路径需写出全部的路径, 系统按照全部路径进行文件查找。常用的绝对路径及含义如表 1-1 所示。

表 1-1 绝对路径及含义

绝对路径	含 义
Href="D:\inetpub\wwwroot\index.asp"	D 盘 Inetpub 目录下 wwwroot 子目录中的 index.asp 文件
Href="http://www.myhomepage.com/new/index.htm"	域名为 www.myhomepage.com 的服务器 new 目录下的 index.htm 文件

相对路径则以当前文件所在的路径和子目录为起始目录,进行相对的文件查找。在网页的制作过程中,通常使用相对路径,这样可以保证文件移动后,不会产生错误链接(Broken Links)现象。常用的相对路径及含义如表 1-2 所示。

表 1-2 相对路径及含义

相 对 路 径	含 义
Href="index.htm"	当前目录下的 index.htm 文件
Href="new/index.htm"	当前目录中 new 子目录下的 index.htm 文件
Href="../index.htm"	当前目录的上一级目录下的 index.htm 文件

URL

URL (Uniform Resource Locator) 即统一资源定位符,它是一种通用的地址格式,指出了文件在 Internet 中的位置。当用户查询信息资源时,只要给出 URL 地址,服务器便可以根据它找到网络资源的位置,并将其传送给浏览器。

一个完整的 URL 地址由协议名、Web 服务器地址、文件在服务器中的路径和文件名四部分组成。例如: <http://www.macromedia.com/exchange/update/index.htm>, 其中 http:// 是协议名(HTTP 协议), www.macromedia.com 是 Web 服务器的地址, /exchange/update/ 是文件在服务器中的路径, index.htm 是文件名。URL 中的路径一定是绝对路径。

1.2 制作网站的方法与步骤

本节将简单介绍制作网站的方法和步骤。

1.2.1 创建一个网页

制作网页最原始的方法是使用 HTML 语言,但这种方法要求网页开发者记住大量繁琐的标记符。为了缩短用户制作网页的时间,提高网页制作效率, Netscape 公司在 Netscape Navigator Gold3.02 版中内嵌了可视化网页制作工具,紧接着微软公司在 Office 97 中也增加了网页制作的功能。

随着 HTML 技术的不断发展和完善,产生了众多网页编辑器,目前常用的有微软公司的 FrontPage 和 Macromedia 公司推出的网页制作三剑客。用 FrontPage 编写网页就像用 Word 写文章一样简单,很适合于初涉网络又想马上拥有一个不错的个人站点的“菜鸟”。Macromedia 公司的网页制作三剑客由 Dreamweaver、Flash、Fireworks 三款软件构成,适合专业网站的开发和制作。本书将主要介绍网页制作三剑客软件的使用方法和操作技巧。

1.2.2 制作网站的步骤

(1) 设计网站。包括选题和构思,首先确定有哪些页面,每个页面显示什么信息。



(2) 搜集素材。素材包括文字、图形与图像、声音、动画、视频文件等。

(3) 根据设计方案和搜集的素材编辑网页并建立预想的超链接。

(4) 发布网页。这是网站开发最关键的一步，做好了网页，只有发布在 Internet 上，才能让别人访问。

(5) 维护网站。这一点是不容忽视的，网站发布以后，要定期维护和更新，才能吸引更多的访问者。

1.3 将计算机虚拟成 Web 服务器

在制作网页前，应将计算机虚拟成 Web 服务器，以调试制作好的网页。本书主要介绍通过 Dreamweaver MX 2004 来创建网页和网站。不过，仅有 Dreamweaver MX 2004 还无法创建动态网页，还必须建立一个 Web 服务器环境和数据库运行环境。它们之间的关系为：动态网页必须通过 Web 服务器中的服务器程序来对数据库内容进行操作，而服务器程序只有通过数据库驱动程序才能够处理数据库。

Dreamweaver MX 2004 支持 ASP、JSP、Cold Fusion 和 PHP MySQL 四种服务器技术，所以在使用 Dreamweaver MX 2004 之前必须选定一种技术，本书介绍的就是最常用的 ASP 服务器技术，这就表示 Dreamweaver MX 2004 使用 ASP 来编写脚本语句。要使用 ASP，必须安装支持 ASP 的网站服务器，如 PWS (Personal Web Server 的缩写) 或 IIS (Internet Information Services 的缩写)。它们可以将计算机虚拟成 Web 服务器，分别用于 Win98/Me 和 Win2000/NT/XP/Server 2003 系统的计算机。下面分别介绍这两种服务器的安装。

1.3.1 使用 PWS 将计算机虚拟成 Web 服务器

下面介绍在 Windows 98 的环境下安装 PWS 4.0，具体的操作步骤如下：

(1) 将 Windows 98 光盘放入光驱中，打开光盘中的 PWS 文件夹，双击 Setup.exe 程序，执行安装程序，弹出如图 1-4 所示的安装程序界面。单击【下一步】按钮，弹出选择安装方式的对话框，如图 1-5 所示。

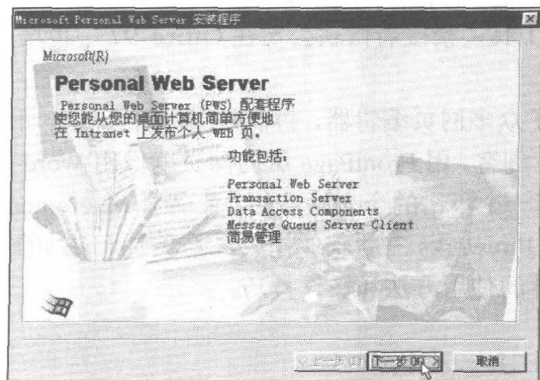


图 1-4 PWS 安装程序界面

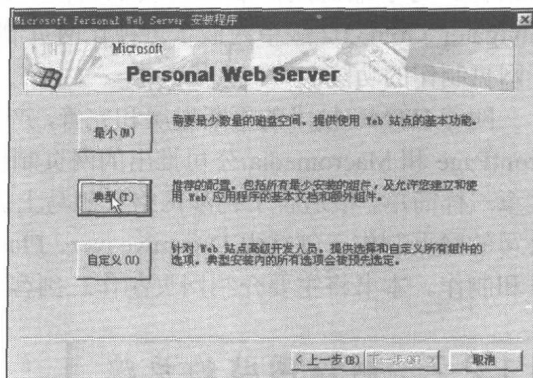


图 1-5 选择安装方式对话框