

丛书特色

- ▶ 结构清晰，简单易学
- ▶ 知识全面，内容实用
- ▶ 动手操作，实例引导

# 乐安居

## 网页设计与制作

# 培训教程

于冰 等编著





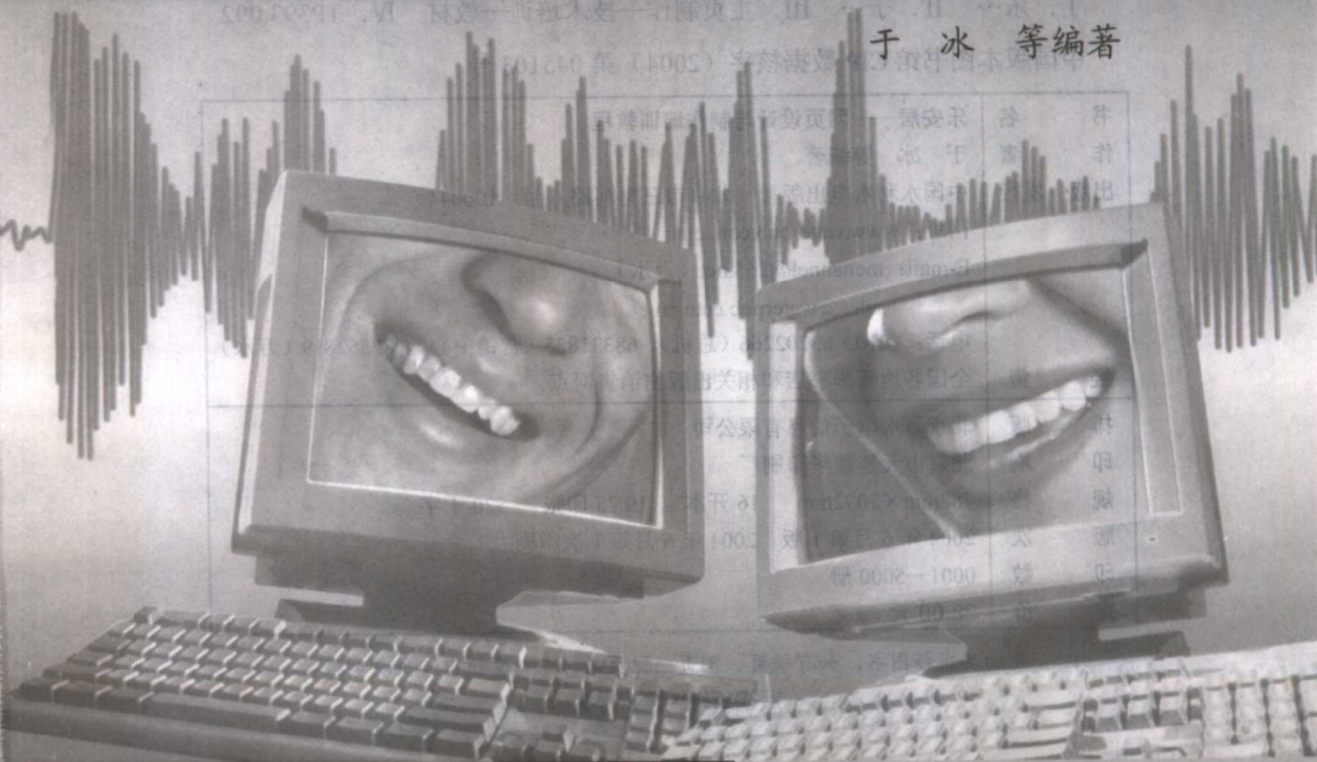
新手上路 e 点通培训教程丛书

# 乐安居

## 网页设计与制作

# 培训教程

于冰 等编著



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

## 内 容 提 要

谈到今天流行的网页制作工具,大家会提到微软公司的 Frontpage 2002 和 Macromedia 公司出品的 Studio MX 2004。Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 一经推出就以其强大的功能和方便的操作从众多软件中脱颖而出,被广大用户盛赞为网页制作三剑客。本书共分 22 章,包括了网页制作基础、FrontPage 2002、Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 等内容,并在最后给出了各主要部分的综合实例,供读者在实际上机操作过程中巩固所学习的知识。全书由浅入深,使读者能够快速入门并掌握这些优秀的网页制作工具。

本书内容紧凑、实例丰富、结构严谨、深入浅出,不论是对初学网页制作的用户,还是对已经接触过其他网页制作工具或已经使用过这些工具前期版本的用户都会有所帮助。

## 图书在版编目(CIP)数据

乐安居——网页设计与制作培训教程 / 于冰等编著. —北京:中国水利水电出版社, 2004.5

(新手上路 e 点通培训教程丛书)

ISBN 7-5084-2108-6

I. 乐… II. 于… III. 主页制作—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 045103 号

书 名	乐安居——网页设计与制作培训教程
作 者	于 冰 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263 net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 19.25 印张 520 千字
版 次	2004 年 6 月第 1 版 2004 年 6 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	28.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

## 《新手上路 e 点通培训教程丛书》特色

### ◆ 结构清晰，简单易学

从基本操作开始介绍，由浅入深、由易到难。整本书结构清晰，适用于初中级读者。

### ◆ 知识全面，内容实用

章节划分详细，尽可能覆盖软件的常用内容和方向。课前有目标和重难点讲解，课后有总结和练习题，便于读者学习和总结。

### ◆ 动手操作，实例引导

选择最常用的内容，通过对典型实例的详尽剖析，引导读者边操作边学习，循序渐进。

## 丛书编委会

主编：水晶 朱易昕 张金霞

编委：卢盾 赵立洋 黄荣升 何博 韦杰太 兰旭东

王强 吴晓军 谢伟 王亮亮 王津 周亚玲

张颖 陈志春 张扬 吉庆祥 武莹 陈默

夏兰 孙朝静 陶有东 石波 王妍 刘斌

于冰 林辉鹏

## 前 言

随着 Internet 的飞速发展, 网页制作、网站建设越来越流行, 越来越多的人开始从事这一行业。用于网页设计的软件也层出不穷。其中, Macromedia 公司推出的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 一经推出, 就以其强大的功能和方便的操作从众多软件中脱颖而出, 被广大用户盛赞为网页制作三剑客。2003 年 11 月, Macromedia 又推出了三剑客的 MX 2004 版, 希望能够给用户带来全新的感受。另外, 微软公司的 FrontPage 2002 也以其优越的网站管理能力和便捷的使用而得到广大网页制作者的厚爱。

FrontPage 2002 是微软的产品, 是 Office XP 中的一个组件, 和大家经常使用的 Word 有类似的界面和操作。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读者使用。当然, FrontPage 中也有面向高级用户的功能, 身为网页高级编辑的你同样会在使用中被深深地吸引。

最新的 Dreamweaver MX 2004 组合了著名的可视排版工具 Dreamweaver、快速 Web 应用程序开发工具 Macromedia Dreamweaver UltraDev 和 Macromedia HomeSite 的扩展代码编辑支持。Dreamweaver MX 2004 开发环境支持 ColdFusion、HTML、XHTML、ASP、ASP.NET、JSP 和 PHP 等, 还支持 XML 和 Web 服务。可以说, 网页制作的所有流行元素 Dreamweaver MX 2004 都支持。Flash 已经是公认的发布网站广告信息最有效的方法, 而 Flash MX 2004 除了本身在制作 Flash 动画上具有绝对优势外, 还可导入任何标准的动态视频电影文件。用户可以操纵、缩放、旋转或倾斜任何视频对象, 也可以通过使用 ActionScript 使之产生交互。Fireworks MX 2004 可以创建从简单图形按钮到复杂变换效果的任何内容, 并具有流畅的开发环境。新版本在创建弹出式菜单时更容易, 用户能实现的控制也更多, 从而简化了导航栏的制作。用户可以制作横向或纵向的 JavaScript 弹出式菜单, 可以使用标签样式的按钮导航栏外观或其他创新布局。

本书在配合各种应用操作讲解的同时, 又在其中穿插进行了操作实例的串讲及分析, 全书内容覆盖这几个当前流行的网页编辑工具应用的各个要点, 知识面广泛, 注重条理性, 过程步骤清晰完善而且易于操作。读者只要按照书中的讲解一步步操作, 最终一定能完成对整体步骤的学习和实践。

为了读者可以从零开始学习网页制作, 并为后续的学习打下良好基础, 本书第 1 章对网页制作的基本概念进行了比较全面的讲解, 这样能够使读者放心地学习, 而不用担心由于自己的基础知识不够完备而出现不能领会书中所阐述的名词的现象。本书编写由浅入深, 并在讲解过程中添加了许多实际操作步骤及相关实例, 既照顾到了初学者, 也为有网页制作基础的读者提供了有益的参考。建议读者在学习过程中适当配合上机实践, 相信会达到更好的学习效果。

本书针对初中级用户，讲解明晰，示例丰富。所介绍的每个网页制作软件独立成篇，用户既可以根据需要选择学习，也可以自行安排学习顺序。由于编写时间较为仓促，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请广大读者提出宝贵意见。

编者

2004年3月

# 目 录

## 前言

<b>第 1 章 网页制作基础</b>	1	<b>2.2 文字图像处理</b>	23
1.1 什么是网页	1	2.2.1 创建文字	23
1.1.1 Internet 与 WWW	1	2.2.2 处理文字字体	23
1.1.2 网站与网页	3	2.2.3 处理文字段落	24
1.1.3 网页的本质	3	2.2.4 处理动态文字	24
1.2 网页制作工具	4	2.2.5 创建图像	25
1.2.1 网页编辑工具	4	2.2.6 处理图像	26
1.2.2 素材处理与创作工具	6	2.2.7 处理动态图像	26
1.3 如何制作网页	6	<b>2.3 使用表单</b>	27
1.3.1 网站规划	6	2.3.1 创建表单	27
1.3.2 设计站卢	7	2.3.2 修改表单	27
1.3.3 制作网页	8	<b>2.4 上机实验</b>	28
1.3.4 网站发布与维护	8	2.4.1 创建一个表单	28
1.4 HTML 简介	8	2.4.2 创建一个文字图像 Web 页	28
1.4.1 什么是 HTML	8	<b>2.5 课后练习</b>	29
1.4.2 创建 HTML	9	<b>第 3 章 制作 Web 页</b>	30
1.4.3 应用 HTML	11	3.1 Web 页布局	30
1.5 使用 CSS 样式	12	3.1.1 使用表格来布局 Web 页	30
1.5.1 什么是 CSS 样式	12	3.1.2 使用框架来布局 Web 页	31
1.5.2 创建和应用 CSS 样式	13	<b>3.2 级联样式表设计</b>	33
1.5.3 常用 CSS 样式属性	13	3.2.1 创建样式表	33
1.5.4 创建和链接外部 CSS 样式表	14	3.2.2 使用样式表	34
1.6 上机实验	15	3.2.3 分配样式表	35
1.6.1 做一个简单 CSS 样式表	15	<b>3.3 表格设计</b>	35
1.6.2 做一个简单的 HTML 文件	16	3.3.1 创建表格	35
1.7 课后练习	16	3.3.2 设置表格属性	36
<b>第 2 章 FrontPage 2002 入门</b>	18	3.3.3 拆分或合并表格	36
2.1 FrontPage 2002 简介	18	3.3.4 删除表格	37
2.1.1 FrontPage 2002 新功能	18	<b>3.4 主题设计</b>	37
2.1.2 菜单栏和工具栏的设置	22	3.4.1 新建主题	37
2.1.3 视图	22	3.4.2 应用主题	38

3.4.3 删除主题	39	5.4 上机实验	56
3.5 上机实验	39	5.4.1 发布一个站点	56
3.5.1 创建一个含 CSS 的 Web 页	39	5.4.2 查看站点数据	57
3.5.2 创建一个布局复杂的 Web 页	40	5.5 课后练习	57
3.6 课后练习	40	<b>第 6 章 Dreamweaver MX 2004 入门</b>	<b>59</b>
<b>第 4 章 制作 Web 站点</b>	<b>42</b>	6.1 Dreamweaver MX 2004 的工作环境	59
4.1 创建和导入 Web 站	42	6.1.1 Dreamweaver MX 2004	
4.1.1 创建 Web 站点	42	新增功能简介	59
4.1.2 导入 Web 站点	43	6.1.2 窗口结构	61
4.1.3 重命名 Web 站点	44	6.1.3 文档工具栏	62
4.2 创建导航结构	44	6.1.4 工作区的其他元素	63
4.2.1 什么是导航栏	44	6.1.5 状态栏	64
4.2.2 认识导航结构	45	6.1.6 标尺和网格	66
4.2.3 为站点设置导航结构	45	6.2 环境参数和快捷键设置	67
4.2.4 添加导航栏到网页	46	6.2.1 环境参数设置	67
4.3 创建目录和站点结构图	46	6.2.2 快捷键设置	70
4.3.1 创建目录	46	6.3 课后练习	71
4.3.2 创建站点结构图	47	<b>第 7 章 使用表格设计网页布局</b>	<b>72</b>
4.4 添加动态元素	48	7.1 创建和编辑表格	72
4.4.1 添加计数器	48	7.1.1 插入表格	72
4.4.2 添加 Java 小程序	48	7.1.2 修改表格	73
4.5 上机实验	49	7.1.3 合并和拆分表格	74
4.5.1 创建一个站点	49	7.1.4 向表格中添加颜色	74
4.5.2 创建站点的导航栏	49	7.1.5 更改表格的行高和列宽	75
4.6 课后练习	50	7.2 在布局视图中设计 Web 页	76
<b>第 5 章 管理 Web 站点</b>	<b>51</b>	7.2.1 绘制一个布局单元格	76
5.1 报表和使用率分析	51	7.2.2 添加多个布局单元格	76
5.1.1 访问和分析数据	51	7.3 编辑布局单元格	77
5.1.2 查看报表	51	7.3.1 移动布局单元格	77
5.1.3 查看服务器信息	53	7.3.2 调整布局单元格的大小	78
5.2 任务	53	7.4 上机实验	78
5.2.1 创建任务	53	7.4.1 使用表格来布局一个网页	78
5.2.2 分配任务	54	7.4.2 使用布局视图创建网页	80
5.2.3 查看和删除任务	54	7.5 课后练习	82
5.3 发布和维护站点	55	<b>第 8 章 动态网页设计</b>	<b>83</b>
5.3.1 发布 Web 站点	55	8.1 行为	83
5.3.2 管理发布过程	56	8.1.1 使用行为面板	83



8.1.2	各种动作的使用	84	10.2.4	查看站点地图中的一个分支	129
8.2	使用时间轴	89	10.2.5	保存站点地图	129
8.2.1	时间轴的基本操作	89	10.3	上机实验	129
8.2.2	时间轴的综合应用	91	10.3.1	检查站点链接	129
8.3	上机实验	92	10.3.2	修改错误链接	129
8.3.1	滚动字幕	92	10.4	课后练习	131
8.3.2	下拉菜单	94	<b>第 11 章</b>	<b>Flash MX 2004 入门</b>	<b>132</b>
8.4	课后练习	96	11.1	Flash MX 2004 的工作环境	132
<b>第 9 章</b>	<b>CSS 的应用</b>	<b>98</b>	11.1.1	Flash MX 2004 的工具箱	132
9.1	层叠样式表	98	11.1.2	Flash MX 2004 的时间轴窗口	132
9.1.1	CSS 简介	98	11.1.3	Flash MX 2004 的场景	133
9.1.2	层叠式样式表的种类及样式冲突	100	11.1.4	Flash MX 2004 的标尺和网格线	134
9.2	层叠样式表的基本设置	101	11.1.5	Flash MX 2004 的控制面板	134
9.2.1	定义字体属性	102	11.1.6	Flash MX 2004 的新特性	135
9.2.2	定义背景属性	105	11.2	Flash 中首选参数的设置	137
9.2.3	定义文本属性	106	11.2.1	设置常规首选参数	137
9.2.4	定义方框属性	107	11.2.2	设置编辑首选参数	138
9.2.5	定义边框属性	108	11.2.3	设置剪贴板首选参数	139
9.2.6	定义列表属性	108	11.2.4	设置警告首选参数	140
9.2.7	定义位置属性	109	11.2.5	设置动作脚本首选参数	141
9.2.8	定义扩展属性	110	11.3	课后练习	141
9.3	上机实验	110	<b>第 12 章</b>	<b>Flash MX 2004 绘画</b>	<b>143</b>
9.3.1	实例样式	111	12.1	Flash MX 2004 绘图基础	143
9.3.2	实例样式二	113	12.1.1	矢量图与位图	143
9.4	课后练习	115	12.1.2	图层	143
<b>第 10 章</b>	<b>Web 站点管理</b>	<b>116</b>	12.2	绘图工具的使用	144
10.1	建立本地站点	116	12.2.1	简单几何图形的绘制	145
10.1.1	设置本地站点	117	12.2.2	笔画的绘制	145
10.1.2	设置远程站点	118	12.2.3	填充图形的绘制	147
10.1.3	文件的上传与下载	121	12.2.4	调色板的应用	150
10.1.4	设置站点地图布局	123	12.2.5	对 Flash 对象的编辑	151
10.1.5	设置设计备注	123	12.3	上机实验	156
10.2	站点地图	125	12.3.1	锁定填充效果	156
10.2.1	查看站点地图	125	12.3.2	使用不同的橡皮擦模式删除图形	156
10.2.2	在站点地图中管理网页	126			
10.2.3	操作站点文件	127			

12.4	课后练习	156	15.2	编辑动画	187
<b>第13章</b>	<b>文本位图与元件处理</b>	<b>158</b>	15.2.1	填充模式显示	187
13.1	使用文本对象	158	15.2.2	线框模式显示	187
13.1.1	Flash 动画中的文字应用	158	15.2.3	设置游标	188
13.1.2	文本框的创建	159	15.2.4	多帧编辑	188
13.1.3	文字形状的编辑	159	15.3	为动画添加音频	189
13.2	位图的应用	160	15.3.1	导入音频	189
13.2.1	导入位图	160	15.3.2	添加音频	189
13.2.2	转化位图为矢量图	160	15.4	上机实验	190
13.2.3	用位图内容上色	161	15.4.1	金鱼戏水	190
13.3	使用元件	161	15.4.2	变形的字母	192
13.3.1	概念	161	15.5	课后练习	193
13.3.2	元件	162	<b>第16章</b>	<b>Flash 动画的输出与发布</b>	<b>195</b>
13.3.3	按钮元件	166	16.1	输出和发布动画准备	195
13.4	上机实验	168	16.1.1	动画文件优化	196
13.4.1	转换位图为矢量图	168	16.1.2	动画下载性能测试	196
13.4.2	使用位图画一个图形 并对其进行整形	168	16.2	Flash 动画的输出与发布	197
13.5	课后练习	168	16.2.1	动画的输出与发布	197
<b>第14章</b>	<b>Flash MX 2004 动画制作基础</b>	<b>170</b>	16.2.2	Flash 文件的发布设置	200
14.1	层	170	16.2.3	GIF 文件的发布设置	201
14.1.1	创建层和层文件夹	170	16.2.4	JPEG 文件的发布设置	203
14.1.2	编辑层	170	16.2.5	QuickTime 文件的发布设置	203
14.1.3	辅助层	173	16.2.6	预览发布动画	205
14.1.4	蒙板层	174	16.3	上机实验	205
14.2	帧	175	16.3.1	动画输出	205
14.2.1	关键帧	175	16.3.2	发布动画文件	205
14.2.2	编辑帧	176	16.4	课后练习	206
14.2.3	设置帧频	176	<b>第17章</b>	<b>Fireworks MX 2004 入门</b>	<b>207</b>
14.3	上机实验	177	17.1	Fireworks MX 2004 的工作环境	207
14.3.1	倒影字	177	17.1.1	Fireworks MX 2004 窗口 简介	207
14.3.2	水波字	179	17.1.2	优化预览图像	208
14.4	课后练习	180	17.2	Fireworks MX 2004 的新增功能	209
<b>第15章</b>	<b>Flash MX 2004 动画制作进阶</b>	<b>182</b>	17.3	Fireworks MX 2004 工具的应用	210
15.1	动画制作	182	17.3.1	工具栏的使用	210
15.1.1	制作逐帧动画	182	17.3.2	工具面板的使用	212
15.1.2	制作渐变动画	183	17.4	创建与导入文档	213

17 4 1	创建新文档	214	18 4 6	用描点方式绘制自由路径	236
17 4 2	改变文档的显示属性	214	18 5	上机实验	237
17 4 3	旋转与剪切画布	216	18 5 1	绘制点划线	237
17 4 4	导入文档	217	18 5 2	绘制星形	237
17 5	上机实验	218	18 6	课后练习	238
17 5 1	导出 Fireworks 图像文件	218	<b>第 19 章 Fireworks 编辑路径对象</b>	<b>239</b>	
17 5 2	指定图片大小来创建 新文件	219	19 1	编辑路径对象	239
17 6	课后练习	219	19 1 1	选取单个路径对象	239
<b>第 18 章 Fireworks MX 2004 绘图</b>	<b>220</b>		19 1 2	选取多个路径对象	240
18 1	Fireworks MX 2004 的绘图原理	220	19 1 3	选取隐蔽路径对象	240
18 1 1	Fireworks MX 2004 的对象	220	19 1 4	选取所有对象	240
18 1 2	路径	221	19 1 5	移动对象	241
18 1 3	笔触和填充	222	19 1 6	改变选取功能设置	241
18 1 4	Fireworks MX 2004 的 工作模式	222	19 1 7	显示路径和节点	241
18 2	绘制路径对象	222	19.1.8	选取位图	242
18 2 1	设置对象的笔触属性	223	19 2	路径对象的整形	242
18 2 2	应用纹理	224	19 2 1	调整节点	242
18 2 3	创建自定义的笔触属性	225	19 2 2	直接整形	244
18 2 4	保存笔触属性	227	19 3	路径对象的操作	247
18 2 5	改变路径对象的笔触位置	227	19 3 1	路径对象的接合	247
18 3	设置对象的填充属性	228	19 3 2	局部删除路径对象	248
18 3 1	编辑单色填充	228	19 3 3	简化路径	249
18 3 2	应用渐变填充	229	19 3 4	扩展路径	249
18 3 3	渐变填充的编辑	229	19 3 5	插入路径	250
18 3 4	应用图案填充	230	19 4	用油漆桶工具填充	251
18 3 5	填充的变形	230	19 5	上机实验	252
18 3 6	纹理的应用	231	19 5 1	美丽的相框	252
18 3 7	应用“网页抖动”填充	232	19 5 2	同心路径对象	253
18 3 8	设置填充边缘类型	232	19 6	课后练习	254
18 4	绘制基本图形	233	<b>第 20 章 Fireworks MX 2004 图像处理</b>	<b>255</b>	
18 4 1	绘制简单几何图形	233	20 1	图像编辑基础	255
18 4 2	绘制圆角矩形	234	20 1 1	图像的编辑模式	255
18 4 3	绘制 n 角形及其他多边形	234	20 1 2	创建位图图像	256
18 4 4	绘制星形	234	20 2	使用位图选区	257
18 4 5	绘制自由形状路径	235	20 2 1	应用位图选取工具	257
			20 2 2	选取工具的属性设置	259
			20 2 3	调整选取范围	260

20 3	编辑位图	262	21 3 1	编辑文本对象	275
20 3 1	用铅笔工具和画笔工具 编辑像素	263	21 3 2	路径文本	276
20 3 2	用油漆桶工具编辑像素	263	21 4	上机实验	277
20 3 3	克隆位图像素	264	21 4 1	制作投影字	277
20 3 4	羽化选区边缘	265	21 4 2	制作浮雕字	277
20 3 5	删除像素	265	12 5	课后练习	278
20 3 6	裁切位图	266	<b>第 22 章 Fireworks MX 2004 应用进阶</b>	<b>279</b>	
20 4	上机实验	267	22 1	按钮制作	279
20 4 1	删除图像中的背景	267	22 1 1	创建按钮	279
20 4 2	羽化图像边缘	267	22 1 2	复制按钮	282
20 5	课后练习	268	22 1 3	制作悬停按钮	283
<b>第 21 章 Fireworks 文本处理</b>	<b>269</b>		22 1 4	添加效果	284
21 1	创建文本	269	22 1 5	自动化处理	285
21 1 1	输入文本	269	22 2	应用蒙板和热区	286
21 1 2	移动文本块	270	22 2 1	应用蒙板	286
21 2	编辑文本	270	22 2 2	创建热区	287
21 2 1	编辑文本的基本属性	271	22 3	制作动画	287
21 2 2	调整文本的间距和字符宽度	272	22 3 1	认识动画对话框	288
21 2 3	文本的走向和方向	272	22 3 2	制作位图动画	288
21 2 4	对齐文本	273	22 4	上机实验	290
21 2 5	设置文本填充颜色	274	22 4 1	制作渐变按钮	290
21 2 6	平滑文本边缘	274	22 4 2	制作投影按钮	290
21 2 7	进行段落控制	275	22 5	课后练习	291
21 3	文本对象处理	275	<b>本书部分习题答案</b>	<b>292</b>	



# 第 1 章 网页制作基础

## 教学目标

家是每个人所渴望的，在当今信息时代每个人都需要了解别人以及被别人了解。你在互联网上安一个家。这样就等于在更广阔的空间里为朋友间的了解和沟通架起了一座宽阔的桥梁。你想在网上安个家吗？如果想，那么就让我们用最新的技术最新的软件工具帮助你实现这个梦想吧！

## 教学重点与难点

- 互联网的基本概念
- 网页制作的基本概念
- HTML 的基本概念
- CSS 的基本概念

## 1.1 什么是网页

### 1.1.1 Internet 与 WWW

#### 1. 什么是 Internet

Internet 的含义是国际互联网，它是异构网互联的产物。同时它又是一组全球信息资源的名称，这些资源的量非常大，大得不可思议。不仅没有人通晓 Internet 的全部内容，而且也没有人能说清楚 Internet 的大部分内容。

Internet 的基础建立于 20 世纪 70 年代发展起来的计算机网络群之上。一开始是由美国国防部资助的称为 ARPANET 的网络，而最原始的 ARPANET 早已被扩展和替换了，现在的商用部分由 Internet 所取代。第一个应用 Internet 类似技术的试验网络只用了四台计算机，建立于 1969 年。

**说明：**实际上，Internet 就像一个全球论坛，像一个全球性图书馆。任何人，在任何时间、任何地点都可以加入进来，Internet 永远向你敞开大门，不管你是什么人，总是受欢迎的。无论你是否穿了不适合的衣服，是有色人种，或者宗教信仰不同，甚至并不富有，Internet 永远不会拒绝你。

使用 Internet 就是坐在计算机屏幕前获取信息。你可以在办公室、学校或是家里通过任何一种计算机来进行。随着科技的飞速发展，新一代终端接入设备层出不穷，我们每一个人都能更容易地使用多种方式去接触 Internet 了。

最典型的，可以从电子邮件着手。你可以得到信件，答复需要回答的信件，或者发送一封信给在另一个城市的朋友。也可以在飞机上、汽车中与众多的游戏玩家一起进入惊心动魄的网络游戏世界。也可以读一些世界范围内各种专题研讨的文章，其中可能有来自一个幽默小组的笑话。或许可以帮你准备周末正餐的食谱，也许你正在参加有关星球旅行、哲学、文学或航空等话题的讨论。

## 2. WWW的出现

1989年3月,在欧洲粒子物理实验室,即CERN, Tim Berners-Lee 提出一项计划,目的是使科学家们能很容易地翻阅同行们的文章。此项计划的后期目标是使科学家们能在服务器上创建新的文档。为了支持此计划, Tim 创建了一种新的语言来传输和呈现超文本文档,这种语言就是超文本标注语言 HTML (Hyper Text Markup Language),它是标准通用标注语言 SGML (Standard Generalized Markup Language) 的一个子集。SGML 早已被证明是开放式的语言。

用于操纵 HTML 和其他 WWW 文档的协议被称为超文本传输协议 HTTP (Hyper Text Transfer Protocol),遵照 Internet 的习惯,几乎所有协议的名称都以 TP 结尾。而相应的服务器则被称为超文本传输协议守护进程 HTTPD (Hyper Text Transfer Protocol Daemon)。

HTTP 使用了统一资源定位器 URL (Uniform Resource Locator) 这一概念。简单地说,URL 就是文档在环球信息网上的“地址”。URL 用于标识 Internet 或者与 Internet 相连的主机上的任何可用的数据对象。URL 中的 U 常常被认为表示“统一”,实际上在许多重要文档中也是这样引用的。如图 1.1 所示。

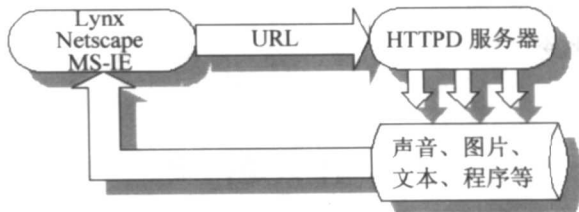


图 1.1 统一资源定位器

**提示:** 在 URL 概念背后有一个基本思想,即提供一定信息条件下,应能在 Internet 中的任何一台机器上访问任何可用的公共数据。

URL 的标准格式如下: protocol://machineaddress:port/path/filename, 这些信息由以下基本部分组成:

- Protocol: 所使用的访问协议。
- Machineaddress: 数据所在的机器地址。
- Port: 请求数据的数据源端口。
- Path: 通向数据的路径。
- Filename: 包含了所需数据的文件的名称。

例如,想要访问中国科学院的 Web 站点,其 URL 为: http://www.cas.ac.cn。

1992年7月,WWW 在 CERN 内部得到了广泛应用。从此 WWW 被广泛接受,在 Internet 上开始有所影响。到 1993 年 1 月,全世界已有 50 个为人所知的 WWW 服务器,各种浏览器软件开始发行。1993 年 2 月,伊利诺斯大学 Urbana-Champaign 分校的国家超级计算机中心 NCSA (National Center for Supercomputing Applications) 发行了一个新的浏览器软件。从此,WWW 已初具规模。

**说明:** WWW (World Wide Web, 环球信息网) 的正式定义是: WWW is a wide-area hypermedia information retrieval initiative to give universal access to large universe of documents.

简而言之,WWW 是一个以 Internet 为基础的计算机网络,它允许用户在一台计算机上通过 Internet 存取另一台计算机上的信息。从技术角度上说,环球信息网是 Internet 上那些支持 WWW

协议和超文本传输协议 HTTP 的客户机与服务器的集合,通过它可以存取世界各地的超媒体文件,内容包括文字、图形、声音、动画、数据库以及各式各样的软件。从理论上来说,环球信息网包括整个数亿人以上的 Internet 世界,它包含所有的 Web 站点、Gopher 信息站、FTP 文件库、Telnet 公共存取账号、News 新闻讨论区以及 Wais 资料库。所以,环球信息网可以说是当今全世界最大的电子资料世界,已经可以把 World Wide Web 当成是 Internet 的同义词了。

**说明:**事实上,一般我们日常所说的“上 Internet”,其实指的就是连上 World Wide Web。

环球信息网之所以称为互联网,完全是因为它的资源可以互相连接的缘故,全世界目前大概有数百万个 Web 站,每个 Web 站都可以通过超链接(Hyper link)与其他 Web 站连接,任何人都可以设计自己的 HomePage,并放上 Web 站,然后在自己的 HomePage 上产生链接来与其他人的 HomePage 连接或是连到其他的 Web 站;别人也一样可以连到你的 HomePage 或是你的 Web 站,整个信息网就这样编织起来了,形成了一个巨大的环球信息网。

### 1.1.2 网站与网页

#### 1. 什么是网页

网页实际上是一个文件,它存放在世界某个角落的某一台计算机中,而这台计算机必须是与互联网相连的。网页通过网址(URL)来识别和存取,当我们在浏览器中输入网址后,经过一段复杂而又快速的程序处理过程,网页文件会被传送到你的计算机上,再通过浏览器解释网页文件的内容,最后展示到你的眼前。

#### 2. 构成网页的元素

文字与图片是构成一个网页的两个最基本的元素。可以简单地理解为:文字就是网页的内容,图片就是网页的美观。

除此之外,网页的元素还包括动画、音乐、程序等。揭开网页的神秘面纱,在网页上单击鼠标右键,选择菜单中的“查看源文件”命令,即可通过记事本看到网页的实际内容。网页实际上只是一个纯文本文件,它通过各式各样的标记对页面上的文字、图片、表格、声音等元素进行描述(例如字体、颜色、大小),而浏览器则对这些标记进行解释并生成页面,于是就得到你现在所看到的画面。网页文件中存放的只是图片的链接位置,而图片文件与网页文件是相互独立存放的,甚至可以不在同一台计算机上。

#### 3. 网页的类型

通常我们看到的网页都是以 htm 或 html 后缀结尾的文件,俗称 HTML 文件。不同的后缀分别代表不同类型的网页文件,例如以 CGI、ASP、ASPX、PHP、JSP 等为后缀的文件。

#### 4. 什么是网站

网站就是互联网上一块固定的面向全世界发布消息的地方。它由域名(也就是网站地址)和网站空间构成。衡量一个网站的性能通常从网站空间大小、网站位置、网站连接速度、网站软件配置、网站提供的服务等几方面考虑。如果将一个网站类比为—栋房屋或许更容易理解一些。

### 1.1.3 网页的本质

在自由的互联网世界里,存在着各式各样的网页,它们都承载着不同的目的,体现着设计师的想法。根据这些目的和想法,我们会发现它们本质上大致可以分为两个不同的极端。在这里,我们借助“图书馆”和“画廊”这两个不同的形态来形容这两个极端。“图书馆式”的网站将信息资料

有条理地、分门别类地进行整理，并尽量采用明了的检索方法来提供服务。在设计上的要求是单纯与简洁。这类网站，可操作性是绝对优先的。另一类也就是“画廊式”的网站，它追求的是唯美、纯粹的艺术表现。个性与创新在这种形式上是至高无上的。

**提示：**互联网上的所有网页本质上都是在纯艺术与纯商业这两点连线间的某个位置上存在着。

当制作网页时，你的网页将被放置在连线间的哪个部分，是一个非常重要的问题，你必须清楚地认识到自己要做一个什么类型的网站，并确定这个网站应在的方位，这是网页设计的第一步。在这里要努力平衡美学思想与信息情报的关系，妥协与迷茫是难免的。在所有网页里都存在着形式与可操作性的平衡协调问题。所访问的所有网站都是在图书馆式与画廊式两个极端之间排列着。首先看一下这两个极端的代表网页：一个是搜索引擎 [www.google.com](http://www.google.com)，另一个是纯粹的实验性艺术网站 [www.jodi.com](http://www.jodi.com)。

互联网的不断进化已经远远地超越了它的创造者的构想。Netscape、Sun、Microsoft 等公司在技术领域为互联网的前景绘制着新的蓝图。与此同时，在网页设计界也出现了真正的革命。互联网作为一个新的媒体，它的可能性与限制都在不断发生着变化，但重要的是你的作品处于“图书馆式”与“画廊式”连线的哪一个点上，认清了这一点后，你应该做的就是大胆地去实现你的设计哲学了。

## 1.2 网页制作工具

### 1.2.1 网页编辑工具

古人曰：工欲善其事，必先利其器。制作网页的第一件事就是选定一种网页制作软件。从原理上来讲，用 notepad 或 Netscape 自带的网页编辑器就可以制作。

**提示：**选择一个好的编辑器会令你事半功倍！

下面介绍几种常用的工具。

#### 1. FrontPage 2002

使用 FrontPage 2002 创立主页，会真正体会到“功能强大，简单易用”的含义。页面制作由 FrontPage 2002 中的 Editor 完成，其工作窗口由 3 个选项卡组成，分别是 WYSIWYG (What You See Is What You Get) 的编辑页、HTML 代码编辑页、预览页。FrontPage 2002 的最强大之处是其站点管理功能。在更新服务器上的站点时，不需要创建更改文件的目录，FrontPage 2002 会为你跟踪文件并拷贝那些新版本文件。FrontPage 2002 是既能本地计算机上工作，又能通过 Internet 直接对远程服务器上的文件进行管理的软件。FrontPage 2002 带有图形和 GIF 动画编辑器，支持 CGI 和 CSS。向导和模板都能使初学者在编辑网页时感到更加方便。预置了数十种主题 (Themes)，便于设计者创立页面风格一致的站点。

#### 2. Netscape 编辑器：制作简单的网页

Netscape Communicator 自带有网页编辑器。如果喜欢用 Netscape 浏览器上网，那么使用 Netscape 编辑器是简单的！当用 Netscape 浏览器显示网页时，单击“编辑”按钮，Netscape 就会把网页存储在硬盘中，然后就可以开始编辑了。也可以像使用 Word 那样编辑文字、字体、颜色；改变主页作者、标题、背景颜色或图像；定义锚点；插入链接；定义文档编码；插入图像；创建表格



等，是不是与 FrontPage 2002 还有些像？但是，Netscape 编辑器对复杂的网页设计就显得功能有限了，它连表单创建、多框架创建都不支持。

Netscape 编辑器是网页制作初学者很好的入门工具。如果你的网页主要是由文本和图片组成的，Netscape 编辑器将是一个很好的选择。如果你对 HTML 语言有所了解，能够使用 Notepad 或 Ultra Edit 等文本编辑器来编写少量的 HTML 语句，也可以弥补 Netscape 编辑器的一些不足。

### 3. Dreamweaver MX 2004: 自制动态HTML动画的网页

Dreamweaver 是由 Macromedia 公司推出的一款网页制作的软件，它具有可视化编辑界面，用户不必编写复杂的 HTML 源代码就可以生成跨平台、跨浏览器的网页，不仅适于专业网页编辑人员使用，同时也容易被业余网页制作人员所掌握。另外，Dreamweaver 的网页动态效果与网页排版功能都比一般的软件好用，即使是初学者也能制作出具有专业水准的网页，所以 Dreamweaver 是网页设计者的首选工具。

Dreamweaver 支持动态 HTML，并采用了 Roundtrip HTML 技术，从而奠定了在网页高级设计功能方面的领先地位。在进行网页设计过程中，动态 HTML 技术能够让用户轻松地设计复杂的交互式网页，产生动态效果；Roundtrip HTML 技术可以真正支持 HTML 源代码编辑模式，不会产生冗余代码，使网页渲染速度加快。因此，Dreamweaver 是一种可以满足多层次需求、功能强大的可视化专业级网页设计及制作工具。

**说明：**Dreamweaver 最具挑战性和生命力的是它的开放式设计，这项设计使任何人都可以轻易扩展它的功能。

### 4. Adobe Pagemill: 制作多框架、表单和 Image Map 图像的网页

Pagemill 功能不算强大，但使用起来很方便，适合初学者制作较为美观但不是非常复杂的主页。如果你的主页需要很多框架、表单和 Image Map 图像，那么 Adobe Pagemill 的确是你的首选。Pagemill 的另一大特色是有一个剪贴板，可以将任意多的文本、图形、表格拖放到里面，需要时再打开，很方便。

### 5. Claris Home Page: 快速创建动态的网页

如果使用 Claris Home Page 软件，可以在几分钟内创建一个动态网页。这是因为它有一个很好的创建和编辑 Frame 的工具，不必花费太多的力气就可以增加新的 Frame。而且，Claris Home Page 集成了 FileMaker 数据库，增强的站点管理特性还允许你检测页面的合法连接。缺点是：界面设计过于粗糙，对 Image Map 图像的处理也不完全。

### 6. HotDog Professional: 制作要加入多种复杂技术的网页

HotDog 是较早基于代码的网页设计工具，其最具特色的是提供了许多向导工具，能帮助设计者制作页面中的复杂部分。HotDog 的高级 HTML 支持插入 marquee，并能在预览模式中以正常速度观看。HotDog 对 plug-in 的支持也远远超过其他产品，它提供的对话框允许以手动方式为不同格式的文件选择不同的选项，但对中文的处理不很方便。HotDog 是一个功能强大的软件，对于那些希望在网页中加入 CSS、Java、RealVideo 等复杂技术的高级设计者是个很好的选择。

### 7. HomeSite: 制作可完全控制页面进程的网页

Allaire 的 HomeSite 是一个小巧而全能的 HTML 代码编辑器，有丰富的帮助功能，支持 CGI 和 CSS 等，并且可以直接编辑 perl 程序。HomeSite 的工作界面繁简由人，根据习惯，可以将其设置成像 Notepad 那样简单的编辑窗口，也可以在复杂的界面下工作。

HomeSite 更适合那些比较复杂而精彩页面的设计。如果希望能完全控制你制作的页面的进程，