

“**双**向**突破**” **1+1** 系列

■ 汉龙主编

网页制作三合一

(Studio MX 2004)

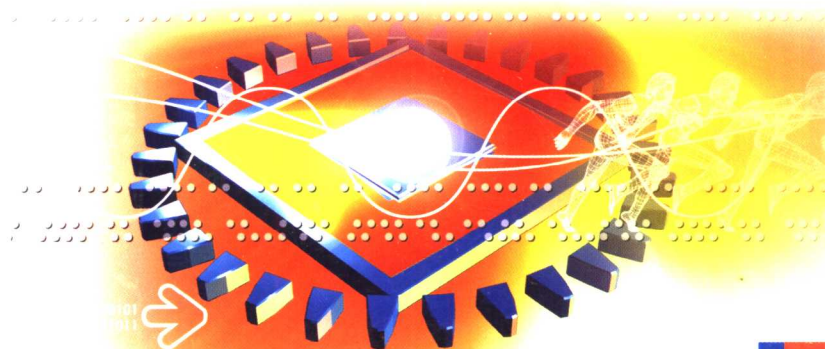
基础与实例

KUAI XUE JIAO CHENG

学 快 教 程

本书内容

- ◎ 网页制作基础
- ◎ Dreamweaver MX 2004 入门
- ◎ 站点管理/图像与多媒体
- ◎ 超链接与导航条
- ◎ 网页布局/动态网页效果
- ◎ Dreamweaver 高级应用
- ◎ Fireworks MX 2004 入门
- ◎ 高级图像处理技术/热点和切片
- ◎ 元件与动画/优化与导出
- ◎ Flash MX 2004 入门
- ◎ 制作Flash动画
- ◎ 图层与元件/交互式动画
- 》 测试与发布动画
- 》 网站制作综合实例
- 》 网站的发布与测试



上海科学普及出版社

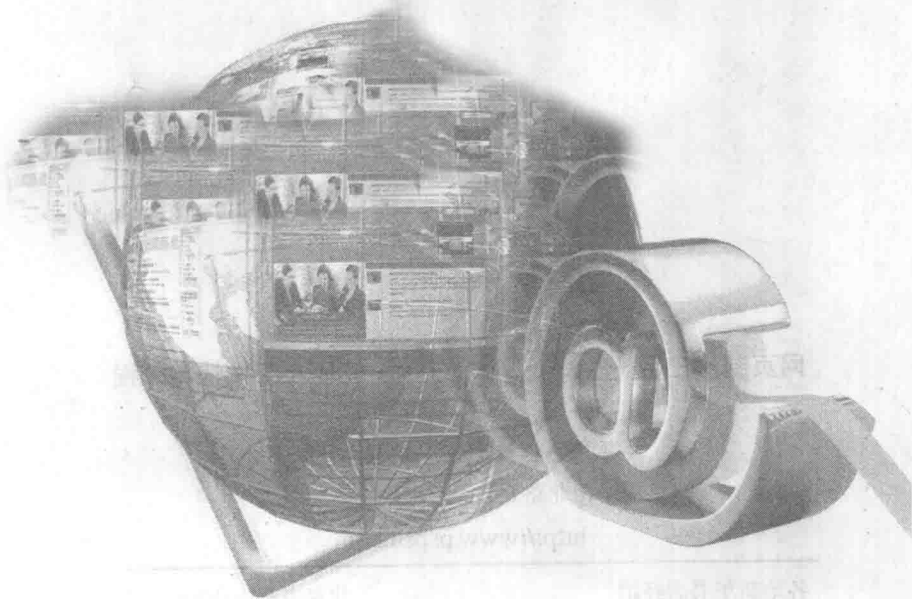
“双向突破 1+1” 系列

网页制作三合一 (Studio MX 2004)

基础与实例

快学教程

■ 汉龙 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三合一 (Studio MX 2004) 基础与实例快学教程 / 汉龙主编. — 上海: 上海科学普及出版社, 2004. 11

ISBN 7-5427-3002-9

I. 网… II. 汉… III. 主页制作—应用软件, Studio MX 2004—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 100669 号

策 划 铭 政
责任编辑 徐丽萍

网页制作三合一 (Studio MX 2004) 基础与实例快学教程

汉 龙 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 22.5

字数 615000

2004 年 11 月第 1 版

2004 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3002-9 / TP · 602

定价: 30.00 元

内 容 提 要

本书以 Macromedia 公司推出的“网页制作三剑客”的最新版本——MX 2004 为主要内容，讲解了网页制作的方法和技巧，让读者深深体会到“三剑客”组合制作网页的巨大魅力。本书内容包括：用 Dreamweaver MX 2004 创建、布局和管理站点；用 Fireworks MX 2004 制作和优化 Web 图像；用 Flash MX 2004 制作网页动画以及如何综合应用“三剑客”制作经典完美的个人站点等。

本书结构清晰、内容详实、实例丰富、图文并茂。每个章节均以实例为主，配合基础知识深入浅出地讲解了每个软件的使用方法及技巧，课后还对重点和难点知识进行总结，配备了单元练习，以指导读者边学边练，加深对软件使用方法和技巧的理解。

本书定位于电脑初、中级用户，同时适合于各类社会计算机培训班学员、办公人员、文员及大中专院校师生使用，也可作为业余爱好者的自学用书。

前言

随着网络技术的不断发展,网络应用日新月异,一些企业和商家也通过制作公司主页来宣传自己的产品、进行网上业务等活动,而且更多的网络用户梦想能够制作具有个人特色的精美网页。Macromedia 公司推出的网页制作软件 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 以其强大的功能和易学易用的特性,赢得了广大网页制作爱好者的喜爱,被称为网页制作领域的“三剑客”。

为了让广大网页制作初学者轻松、愉快地掌握网页制作的方法和技巧,本书精选了大量实例,并使用网页制作三剑客的最新版本 MX 2004 作为开发平台,全面系统地介绍了网页制作的流程和方法。本书的最大特点是内容全面、实例丰富、可操作性强,较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。

全书共分 20 章,全面而详细地介绍了三种软件的基本应用方法、操作技巧以及如何综合应用“三剑客”进行创作,第 1 章首先介绍了网页制作的基础,包括网页和网站的基本概念、HTML 语言以及常用的网页制作工具;第 2~8 章介绍了 Dreamweaver MX 2004 的使用方法和技巧,包括 Dreamweaver MX 2004 工作环境、新增功能、插入多媒体对象、管理站点、页面布局、制作超链接与导航条、应用 CSS 样式以及使用模板、使用行为以及动态网页技术等。第 9~13 章主要介绍了用 Fireworks MX 2004 创建、处理和导出网页图形文件,应用蒙版和热区以及制作动画等知识;第 14~18 章介绍了用 Flash MX 2004 制作和发布动画,包括 Flash 的文本操作、编辑图形和图像、使用元件和图库、创建动画以及添加声音等知识。第 19 章是一个网站制作的综合实例,通过该实例的制作向读者介绍如何综合应用三个软件制作出优美的个人主页。第 20 章主要介绍网页制作完成后对站点的发布、测试与维护。

本书具有如下特色:

- ★ 图文并茂,配合基础知识,精选了大量实例。
- ★ 由“入门”起步,注重“提高”,使新手老手都能成为行家能手。
- ★ 根据用户实际需要,取材谋篇,着重技术精华的剖析和操作技巧的指点。
- ★ 边学边练,在每章最后都配有上机指导,让读者进一步熟悉本章所学内容。
- ★ 清晰精炼的风格、醒目的步骤和生动的屏面使您如临操作现场。

本书适合网页设计的初、中级用户,尤其适用于网页制作培训班的培训教材,也可以作为各类网站开发人员和广大网页制作爱好者提高水平的自学教材。

本书由汉龙主编,参加编写的还有赵艳铎、赖梅艳、张敏、田宝虹、杨森、张健、王宇翔、李天梅、甘柳忠、马玉芳等。由于编者水平有限,书中难免存在一些不足之处,恳请广大读者批评指正。联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

编者

2004 年 10 月

目 录

第 1 章 网页制作基础 1	2.2.3 保存文档..... 24
1.1 基本概念..... 1	2.3 编辑文本..... 25
1.1.1 Internet 与万维网..... 1	2.3.1 插入文本..... 25
1.1.2 网站与网页..... 2	2.3.2 设置文本属性..... 25
1.1.3 网页如何工作..... 2	2.3.3 创建项目列表与编号列表..... 28
1.1.4 静态网页与动态网页..... 2	2.3.4 插入特殊字符..... 29
1.2 超文本标记语言..... 3	2.3.5 插入日期..... 29
1.2.1 一个简单的 HTML 文件..... 4	2.4 上机指导..... 30
1.2.2 用 IE 打开 HTML 文件..... 4	2.4.1 创建个人简介界面..... 30
1.3 制作网站的步骤和方法..... 5	2.4.2 为网页插入日期和版权所有..... 32
1.3.1 总体规划..... 5	2.5 课后练习..... 34
1.3.2 新建站点..... 5	第 3 章 站点管理 35
1.3.3 收集资源..... 6	3.1 新建站点..... 35
1.3.4 布局页面..... 6	3.1.1 使用站点向导定义站点..... 35
1.3.5 编辑文档与超链接..... 6	3.1.2 直接定义站点..... 39
1.3.6 发布站点..... 7	3.2 管理站点..... 39
1.4 网页制作三剑客..... 7	3.2.1 新建站点文件..... 40
1.4.1 三剑客简介..... 7	3.2.2 重命名文件和文件夹..... 40
1.4.2 软件的安装与启动..... 8	3.2.3 移动文件和文件夹..... 41
1.4.3 使用帮助..... 9	3.2.4 删除文件或文件夹..... 41
1.5 上机指导..... 11	3.2.5 使用站点地图..... 41
1.5.1 浏览网页..... 11	3.3 编辑站点..... 43
1.5.2 安装 Dreamweaver MX 2004..... 12	3.3.1 打开已有站点..... 43
1.6 课后练习..... 13	3.3.2 修改站点..... 44
第 2 章 中文版 Dreamweaver MX 2004 入门 14	3.3.3 删除站点..... 44
2.1 Dreamweaver MX 2004 工作环境..... 14	3.3.4 站点文件的导入与导出..... 44
2.1.1 新增功能..... 14	3.4 上机实战..... 45
2.1.2 启动 Dreamweaver..... 16	3.4.1 新建娱乐站点..... 45
2.1.3 工作界面介绍..... 17	3.4.2 管理娱乐站点..... 48
2.2 文件操作..... 21	3.5 课后练习..... 49
2.2.1 新建文档..... 21	第 4 章 图像与多媒体 51
2.2.2 打开已有文件..... 23	4.1 在网页中插入图像..... 51
	4.1.1 插入图像..... 51





4.1.2 设置图像属性	52	6.2.4 表格数据的导入与导出	92
4.1.3 图像的裁剪与优化	53	6.3 分层与定位	94
4.1.4 插入图像占位符	55	6.3.1 创建层	94
4.1.5 创建网站相册	56	6.3.2 设置层的属性	95
4.2 插入多媒体对象	57	6.3.3 层的基本操作	96
4.2.1 添加 Flash 按钮	57	6.3.4 层与表格的相互转换	97
4.2.2 插入 Flash 文本	58	6.4 创建框架网页	98
4.2.3 添加 Flash 动画	59	6.4.1 创建框架和框架集	98
4.2.4 插入声音	60	6.4.2 在框架中打开文档	99
4.2.5 插入 APPLET	61	6.4.3 设置框架集属性	99
4.2.6 添加 ActiveX 控件	62	6.4.4 保存框架和框架集	101
4.3 上机实战	63	6.5 上机实战	101
4.3.1 创建个人相册	63	6.5.1 班级通讯录	101
4.3.2 为网页添加多媒体	65	6.5.2 制作框架网页	104
4.4 课后练习	68	6.6 课后练习	107
第 5 章 超链接与导航条	69	第 7 章 动态网页效果	108
5.1 使用超链接	69	7.1 创建表单网页	108
5.1.1 创建文档链接	69	7.1.1 创建表单	108
5.1.2 创建邮件链接	72	7.1.2 添文本加字段	110
5.1.3 链接到命名锚记	72	7.1.3 添加选择域	112
5.1.4 创建热点链接	73	7.1.4 列表与菜单	113
5.1.5 管理超链接	74	7.2 使用行为	114
5.2 导航条的制作	75	7.2.1 行为与【行为】面板	114
5.2.1 创建导航条	76	7.2.2 Dreamweaver 的自带行为	116
5.2.2 编辑导航条	77	7.3 上机实战	119
5.3 上机实战	77	7.3.1 制作注册页面	119
5.3.1 为网页添加超链接	78	7.3.2 添加弹出广告窗口	122
5.3.2 为网页添加导航条	80	7.4 课后练习	123
5.4 课后练习	83	第 8 章 Dreamweaver 高级应用	124
第 6 章 网页布局	84	8.1 层叠样式表	124
6.1 使用表格	84	8.1.1 新建 CSS 样式	124
6.1.1 插入表格	84	8.1.2 调入外部 CSS 样式	126
6.1.2 设置表格属性	85	8.1.3 编辑 CSS 样式	126
6.1.3 插入嵌套表格	88	8.1.4 应用 CSS 样式	127
6.2 编辑表格	88	8.2 使用模板	128
6.2.1 选择表格对象	88	8.2.1 新建模板	128
6.2.2 表格的基本操作	89	8.2.2 应用模板	130
6.2.3 格式化表格	91	8.2.3 修改模板并更新站点	132

8.3 使用库文件.....132	10.2 填充纹理特效.....165
8.3.1 【库】面板.....132	10.2.1 编辑和保存描边效果.....165
8.3.2 创建及使用库文件.....133	10.2.2 使用动态效果.....166
8.4 动态网页基础.....134	10.3 滤镜与蒙版的使用.....167
8.4.1 动态网页制作的流程.....134	10.3.1 使用滤镜.....167
8.4.2 添加数据源.....135	10.3.2 使用蒙版.....168
8.4.3 数据绑定.....136	10.4 上机实战.....169
8.4.4 创建动态文本.....138	10.4.1 新建样式.....169
8.4.5 创建动态图像.....139	10.4.2 制作相框.....171
8.5 上机实战.....139	10.5 课后练习.....174
8.5.1 创建模板文件.....139	
8.5.2 创建网页计数器.....141	第 11 章 热点和切片.....175
8.6 课后练习.....144	11.1 使用热点.....175
第 9 章 Fireworks MX 2004 入门.....145	11.1.1 创建热点.....175
9.1 Fireworks MX 2004 工作环境.....145	11.1.2 编辑热点.....176
9.1.1 新增功能.....145	11.1.3 导出图像映射.....178
9.1.2 工作界面介绍.....147	11.2 切片.....179
9.2 文件操作.....148	11.2.1 创建切片.....179
9.2.1 新建文件.....149	11.2.2 编辑切片.....180
9.2.2 修改画布.....149	11.2.3 在切片上使用热点.....182
9.2.3 打开及保存文件.....150	11.2.4 导出切片.....184
9.2.4 导入图像.....151	11.3 创建按钮与弹出菜单.....185
9.2.5 使用标尺、辅助线和网格.....152	11.3.1 创建按钮.....185
9.3 路径与文本.....153	11.3.2 创建弹出菜单.....188
9.3.1 路径绘制工具简介.....153	11.4 上机实战.....191
9.3.2 输入文本.....155	11.4.1 布局导航条.....191
9.3.3 设置文本属性.....155	11.4.2 添加下拉菜单.....193
9.3.4 文本附加到路径.....155	11.5 课后练习.....196
9.4 上机实战.....156	第 12 章 元件与动画.....197
9.4.1 文字特效.....156	12.1 使用元件.....197
9.4.2 羽化效果.....158	12.1.1 创建元件.....197
9.5 课后练习.....160	12.1.2 重制元件.....198
第 10 章 高级图像处理技术.....161	12.1.3 编辑元件.....199
10.1 使用样式.....161	12.1.4 导入/导出元件.....200
10.1.1 应用样式.....161	12.2 创建动画.....201
10.1.2 创建和删除样式.....162	12.2.1 使用动画元件.....201
10.1.3 编辑样式.....164	12.2.2 编辑动画.....205
10.1.4 导出和导入样式.....164	12.2.3 导出动画.....205
	12.3 上机实战.....207





12.3.1 制作文字元件	208	15.2 创建动画	244
12.3.2 创建渐变文字	210	15.2.1 创建补间动画	244
12.4 课后练习	211	15.2.2 创建逐帧动画	249
第 13 章 优化与导出	212	15.3 编辑动画	250
13.1 图像的优化	212	15.3.1 选择帧	250
13.1.1 【优化】面板	212	15.3.2 帧的基本操作	250
13.1.2, GIF 图形优化技术	213	15.3.3 扩展帧	252
13.2 图像的导出	215	15.3.4 转换帧	252
13.2.1 导出向导	215	15.3.5 翻转帧	253
13.2.2 导出图像	216	15.3.6 设置帧频	253
13.3 上机实战	218	15.4 上机实战	253
13.3.1 图像的优化	218	15.4.1 七彩文字	253
13.3.2 导出图像	218	15.4.2 分离图片	256
13.4 课后练习	220	15.5 课后练习	258
第 14 章 Flash MX 2004 入门	221	第 16 章 图层与元件	259
14.1 Flash MX 2004 工作环境	221	16.1 使用图层	259
14.1.1 新增功能	221	16.1.1 创建图层	259
14.1.2 工作界面介绍	222	16.1.2 图层的基本操作	261
14.2 常用绘图工具介绍	225	16.1.3 添加遮罩图层	263
14.2.1 绘制几何图形	226	16.1.4 添加引导层	266
14.2.2 使用颜料桶	228	16.2 创建元件和实例	266
14.2.3 应用调色板	229	16.2.1 元件与实例	266
14.3 文本与素材	231	16.2.2 创建元件	267
14.3.1 输入文字	231	16.2.3 重制和修改元件的实例	273
14.3.2 设置文本的属性	231	16.2.4 将场景中的元素 转换为元件	273
14.3.3 文字特效	232	16.3 上机实战	274
14.4 使用位图	234	16.3.1 创建元件	274
14.4.1 导入位图	234	16.3.2 制作倒影效果	275
14.4.2 编辑位图	234	16.4 课后练习	279
14.5 上机实战	236	第 17 章 交互式动画	281
14.5.1 制作线框文本	236	17.1 使用声音	281
14.5.2 彩图文字	237	17.1.1 导入声音	281
14.6 课后练习	238	17.1.2 插入声音	282
第 15 章 制作 Flash 动画	240	17.1.3 编辑声音	283
15.1 Flash 动画基础	240	17.2 基本交互命令	287
15.1.1 逐帧动画与补间动画	240	17.2.1 使用 goto 语句	288
15.1.2 时间轴中的动画表示	241	17.2.2 使用 stop 语句	290
15.1.3 创建关键帧	241		

17.2.3 使用条件语句	292	19.2 制作站点首页	317
17.3 上机实战	294	19.2.1 制作背景图片	317
17.3.1 为按钮添加声音	294	19.2.2 制作标志动画	318
17.3.2 控制影片的播放	295	19.2.3 制作首页	323
17.4 课后练习	297	19.3 上机实战	330
第 18 章 测试与发布动画	299	19.3.1 为首页添加计数器	330
18.1 动画的优化与测试	299	19.3.2 制作模板	332
18.1.1 优化动画文件	299	19.4 课后练习	333
18.1.2 测试动画	300	第 20 章 网站的发布与测试	334
18.2 发布动画	304	20.1 发布前的准备	334
18.2.1 发布设置	304	20.1.1 申请免费主页空间	334
18.2.2 发布预览	310	20.1.2 维护站点	335
18.2.3 导出影片	311	20.1.3 测试站点性能	336
18.2.4 导出图像	311	20.2 发布站点	339
18.3 上机实战	311	20.2.1 用 FTP 上传网页	339
18.3.1 测试动画	311	20.2.2 通过因特网来查看网页	340
18.3.2 导出影片	312	20.3 上机实战	341
18.4 课后练习	313	20.3.1 测试网站性能	341
第 19 章 网站制作综合实例	314	20.3.2 通过 Internet 访问 自己的网页	341
19.1 用 Dreamweaver 规划站点	314	20.4 课后练习	342
19.1.1 定义站点	314	本书部分习题答案	343
19.1.2 规划站点结构	315		



第1章 网页制作基础

田 教学目标

随着 Internet 的迅猛发展,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。如何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,是每个网页设计师最关心的问题。本章主要介绍网页制作的基本知识和网页制作的方法和步骤,另外还介绍了 Macromedia 公司推出的网页制作三剑客的最新版本 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 的安装与启动、帮助环境的使用。通过本章的学习,读者将对网络的一些基本常识和三剑客的功能有所了解。

田 教学重点与难点

- ☒ 网页制作基础知识
- ☒ 制作网站的步骤和方法
- ☒ 网页制作三剑客的安装与启动

1.1 基本概念

计算机技术的飞速发展与渗透,促进了计算机技术与通信技术的结合,形成了今天的计算机网络。

1.1.1 Internet 与万维网

Internet

Internet 一词来源于英文 Interconnect Networks,在我国称作“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。

随着计算机技术和通信技术的发展,计算机网络由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的网际互联网络。Internet 已成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。



专家指点

Internet 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 万维网

万维网即 WWW (World Wide Web), 是 20 世纪末出现的新技术。它基于超文本 (Hypertext) 结构体系, 目的是让大家在不同的地方用一种简捷的方式共享信息资源。作为 Internet 的一部分, 万维网使得浏览 Internet 变得非常简单, 只要用鼠标单击, 就可以显示图文并茂或者配以声音、视频、动画的网页。这也是万维网最受欢迎、最富生命力和使用最频繁的原因之一。

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) 使得万维网焕发出更新的活力。

1.1.2 网站与网页

网站

网站是由一个特定人群和组织控制的一组网页的集合。与简单的网页不同, 网站中的网页结构性较强, 具有层次性, 组织比较严密。通常, 网站都有一个主页, 该页面包括网站的 logo、指向其他网页的链接等内容。

网页

在 IE 浏览器主窗口中通过超链接看到的每一个多媒体画面称为一个网页, 它是组成网站的最小单元, 万维网就是由成千上万的网页组成的。网页通常是多媒体信息的集合, 并带有若干超链接等信息资源, 每个窗口可交替显示多个网页。

1.1.3 网页如何工作

网页不管是如何进行编写的, 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。比如, 如果在一个字的前面有一个 <u> 标记, 而且在其后有一个 </u> 标记, 这些就告诉浏览器, 在显示网页的时候这个字需要加下划线显现。



专家指点

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都当作网页的一个特定元件。

1.1.4 静态网页与动态网页

按网页的表现形式可将网页分为静态网页和动态网页。

* 静态网页实际上是一个图文结合的页面, 浏览者可以在网页上阅读信息, 但无法进行进一步的查询、发表意见、留言等操作。



专家指点

早期的网页都属于静态网页。随着硬件技术的飞速发展和人们需求的提高，这些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。

※ 动态网页指的是一个浏览器端和服务端可以进行信息的交流，即服务器可以根据浏览者的请求作出相应的动作或回复。常见的动态网页有 ASP、ASP.NET、PHP 和 CGI。

ASP/ASP.NET (Active Server Pages) 是微软用来建立动态网页的解决方案，比起其他的动态网页技术，ASP 动态网页技术更成熟、更易学。通常的 ASP/ASP.NET 程序嵌入到 HTML 之中，因此普通的 HTML 文件可以很快地转换成 ASP 页面。

ASP/ASP.NET 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/ASP.NET 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。

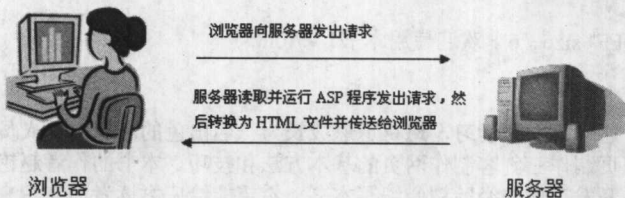


图 1.1 ASP 程序的执行过程

在服务器上运行的程序称为脚本或服务端的脚本，该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，服务器端的脚本会发指令给服务器，服务器根据指令的具体内容从数据库中提取合适的数据，并把这些数据插入到 HTML 语言中，插入完成后再提交给浏览器。

1.2 超文本标记语言

HTML (Hyper Text Markup Language) 由 W3C 组织制定，直译为超文本标记语言。它不是一个程序语言，而是一种描述文档结构的标记语言，是目前 Internet 上用于编写网页的主要语言。

HTML 语言不需要翻译而由浏览器直接解释执行。它的作用是通过一些标签来告诉浏览器怎么显示标签中的内容。HTML 中的标签是不能扩展的，在 HTML 文件中包括了要显示的数据和显示的方法。HTML 文件的扩展名为 .htm 或 .html，其显示结果一样。



专家指点

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。

1.2.1 一个简单的 HTML 文件

网页制作实际上就是编辑 HTML 文件。随着 HTML 技术的不断发展和完善,随之而产生了众多网页编辑器,常见的有 Dreamweaver、FrontPage、HomeSite 和 UltraEdit 等,Word、Notepad 文本编辑工具也可作为网页编辑器。

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

```
<html>
<head>
<title>这是我的第一个网页</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
</head>
<body bgcolor="#FFFF99">
<h2 align="center">
<font color="#0000FF" size="6">欢迎使用本书! </font>
</h2>
<P>
欢迎你购买本书,通过本书的学习,您将迅速成长为一名出色的网页开发人员。
本书主要介绍了网页制作三剑客制作网页的基本方法和技巧。本书的作者赵艳锋根据
自己多年从事网页开发工作的经验精心编写本书,希望能给广大读者朋友带来帮助。
</p>
</body>
</html>
```



专家指点

上述 HTML 文件中的<html></html>、<head></head>和<body></body>就是标记,它们通常写在尖括号“<>”内。

1.2.2 用 IE 打开 HTML 文件

编辑好一个 HTML 文件后,就可以用 IE 浏览器打开浏览其 Web 效果。例如,将前面的“欢迎”的 HTML 文件保存为 test.htm,用 IE 浏览,效果如图 1.2 所示。

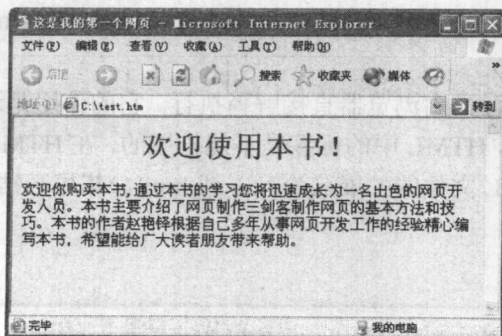


图 1.2 用 IE 浏览网页

1.3 制作网站的步骤和方法

无论是开发软件还是创建网站,真正困扰我们的往往并非软件的使用问题,而是软件技术之外的一些东西。真正决定一个网站是否成功的要素是设计、定位、推广等非技术手段。

1.3.1 总体规划

网站建设的开始就应该有一个整体的战略目标,即确定站点的目标。

首先要有一个总的目标,这个网站到底是要做什么。有的要显示自己的设计水平,这就要求页面美观;有的是为了求职而设计的求职网站,这就要提供足够的信息让别人了解你的工作能力;有的是要为用户服务,这就要求网站有较强的互动性。

确定好网站的目标,还要决定网站的目标观众。其中包括:

※ 目标观众的访问速度:现在很多的在线教育网站采用不同的软件制作在线课件,但是无论如何,视频还不适合目前中国浏览者的网络带宽,使用视频对大多数浏览者来说都无法收到理想的效果。

※ 目标观众的计算机配置:很多浏览者因为计算机配置太低,浏览这些网页就非常吃力,有的甚至无法打开,所以网页上的表格不能过于复杂,单个网页的总下载量尽量不要超过 100KB,使用特效和其他动画也要尽可能少些。

※ 浏览器的版本:这个问题分两方面考虑,一方面考虑品牌的问题,另一方面考虑浏览器版本高低的问题。

※ 插件的问题:对于有些软件,比如 Flash 的插件,根据 Macromedia 官方网站统计,已经有百分之九十以上浏览者的浏览器安装了 Flash 插件,所以就不那么重要了。但是如果网页上使用了视频,就要考虑浏览者是否安装了相应的插件。

1.3.2 新建站点

规划好站点之后,就可以用专门的网页开发软件创建站点了。



专家指点

关于站点的创建,将在随后的第三章中介绍。

刚建立起来的站点是空的,用户首先要设计站点结构。制作专业网站之前要有一个详细的计划,这样虽然会花费一些人力和物力,但总比出了问题之后再修改要好得多。

在网站规划中一个很重要的问题是确定站点结构。设计站点结构,就得确定站点的栏目;设计站点结构,就得确定图片、多媒体文件的存放位置;设计站点结构,就得确定导航条。专业网站中,必须要有导航条。



1.3.3 收集资源

确定好了站点目标和站点结构之后,接下来要做的就是收集有关网站的资源,其中包括以下资源:

- ★ 文字资料:文字是网站的主体。无论是什么类型的网站,都离不开叙述性的文字。离开了文字,即使图片再华丽,浏览者也不知所云。所以,要制作一个成功的网站,必须提供足够的文字资料。

- ★ 图片资料:网站的一个重要的要求是图文并茂。如果单单有文字,浏览者看了不免觉得枯燥无味。文字的解说再加上一些相关的图片,让浏览者能够了解更多的信息,更能增加浏览者的印象。

- ★ 动画资料:在网页上插入动画可以增添页面的动感效果。国内很多网站上的广告,就是通过动画进行宣传的。

- ★ 其他资料:例如计算机网站上的应用软件,音乐网站上的声音文件等。

1.3.4 布局页面

设计好站点结构和收集足够的资源之后,就可以开始布局页面了。在 Dreamweaver MX 2004 中,可以通过以下手段进行排版:

- ★ 利用表格进行排版:表格主要有三个元素——表格、行和列以及单元格,而且表格里还可以嵌套表格。利用表格的这些特点,可以布局出令人满意的页面。

- ★ 层排版:层相对于表格的灵活性决定了它很适合于形式自由的排版。但是直到现在,不同的浏览器下显示出的层排版效果会大相径庭,更何况还有些浏览器不支持层的效果。所以层在排版的作用主要体现在先用层创建网页的轮廓,然后再将层转换为表格。

- ★ 布局视图:利用布局视图进行排版是 Dreamweaver 的新特点。表格排版非常繁琐,而且缺少灵活性,大多数都是横平竖直的构图方式;而层排版对不同的版本浏览器中会有不同的效果。因为这些原因,使得用层排版的网页,最终还是要利用网页制作软件转化换表格。布局排版不是一种新的网页编辑语言,它的一切操作就像绘画一样,想怎么样画就怎么画,不用担心高度和宽度会有冲突,不用担心浏览器看到的效果和编辑窗口中看到的会有差别,不用手工添加图像。

除了以上介绍的几种页面布局的方法,另外还有利用框架进行页面布局的,它是一种用浏览器窗口,显示网页的形式。

1.3.5 编辑文档与超链接

经过上面几个步骤之后,一切准备工作都已就绪,现在就可以像装箱一样把收集到的资料以及制作的组件放到页面布局中为它们指定的位置上了。

按照布局的版面插入各种元素后,网页虽然排版好了,但文字都是同一种字号,同一种风格,同一种颜色;图片有的大有的小。所以,必须要对各种元素进行编辑,例如,用文本【属性】面板对文本字体、字号、颜色、风格等方面进行设置;对图片调整大小以及灰度处



理; 表格的调整; 设置按钮的行为等。对这些元素编辑完后, 会给人以耳目一新的感觉。

链接是网页的灵魂。浏览者在浏览网页时, 单击网页设置的超链接可以跳转到相关的页面, 所以, 一个好的网页是离不开链接的。

1.3.6 发布站点

站点的发布

网站的发布就是把网站上传到因特网上, 以供浏览者浏览。上传网站之前, 必须检查浏览器的兼容性、下载速度、域名和主页空间的申请情况以及网页和站点内的链接情况等。

上传网页一般用 FTP, 上传到服务器中申请的域名下, FTP 可以直接用 Windows 9X 中的 FTP 命令, 也可用 FTP 软件, 如 CuteFTP 和 LeapFTP 等。



专家指点

FTP 具有支持断点续传、多个文件及目录上传、直接窗口拖放等功能。FTP 软件的获取可通过电脑软件供应商或上网下载。

站点的维护

站点发布以后还要经常对站点进行维护。站点的维护是指不断优化网站功能和更新网页内容。维护网站的目的是使网站的结构规划合理、内容与形式统一、主题鲜明, 经常更新网页内容, 让网站与时俱进。

1.4 网页制作三剑客

网页制作三剑客是指 Macromedia 公司推出的用于网页制作和站点管理的一套软件: Dreamweaver、Flash 和 Fireworks, 其最新版本是 MX 2004。

1.4.1 三剑客简介

三剑客的最新版本 MX 2004 (即 7.0) 秉承了以前所有版本的优点, 加入了许多新功能, 支持最新的网络技术, 是一款不可多得的网页制作软件。

※ Dreamweaver MX 2004 是一款所见即所得的网页编辑器。它界面清晰、操作简单, 可以进行多个站点的开发和管理。Dreamweaver MX 2004 支持最新的 ASP.NET 技术, 全面支持动态网页方案和网络数据库。

※ Flash MX 2004 是用于制作和编辑具有较强交互性的矢量动画和电影剪辑的软件, 用它方便地生成.swf 动画文件。Flash 功能强大, 图文声并茂, 并且文件较小, 有利于网上传输。

