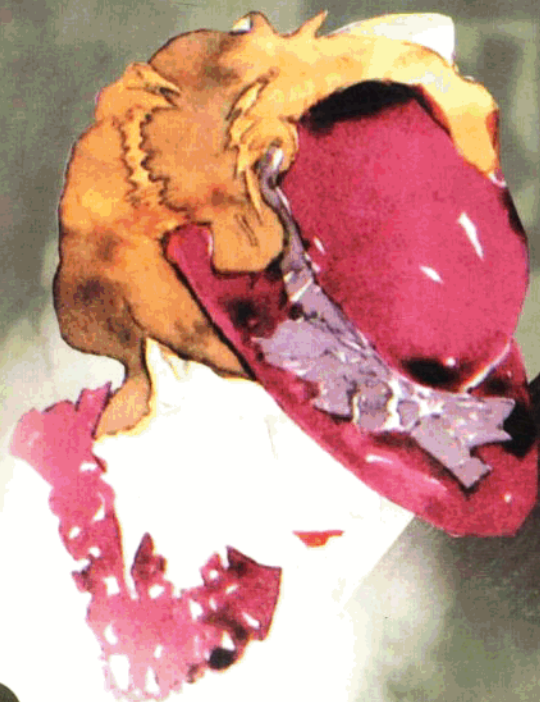


网页制作培训

职业技能培训

多媒体光盘辅助教学

信息技术培训



Dreamweaver Fireworks Flash

网页创意与 制作培训教程

Dreamweaver Fireworks Flash 三剑客

母培新 彭易成 编著

 浦东电子出版社
PeP Pudong ePress

前 言

近年来, Internet 以其惊人的速度向前发展, 已成为许多人日常生活中的重要组成部分。万维网(World Wide Web)从一个简单的信息储藏室, 飞速延伸到信息交流、娱乐、教学、广告和商业等重要的生活领域。

在 Web 快速发展的同时, 网页制作软件也在不断地升级、发展。Macromedia 公司依靠其强大的技术实力和丰富的网络软件开发经验, 近期发布了最新版的系列网页设计软件: Dreamweaver 4.0、Flash 5.0 和 Fireworks 4.0, 在众多的网页制作软件中脱颖而出。

Dreamweaver 4.0 最主要的改进是增强了对 HTML 语法的编辑; 提高了站点管理功能; 让用户轻松加入一些网页元素, 例如: 特殊字符(Special Characters)、导航条、图片; 流线型的工作流程; 定制和扩展用户自己的 Dreamweaver。

Flash 5.0 是 Macromedia 公司专门为网络设计的一个交互性矢量动画设计软件, 网站设计者可以使用 Flash 随心所欲地为网站设计各种动态 LOGO、动画、导航条以及全屏动画, 还可以带有动感音乐, 完全具备多媒体的各项功能。

Fireworks 4.0 作为一款为网络设计而开发的图像处理软件, 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript 等等, 而且 Fireworks 4.0 具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的网络图像生成器(如: Export 功能)。Fireworks 4.0 是第一个完全为网页制作者设计的软件, 它作为一个图像处理软件, Fireworks 4.0 能够自由地导入各种图像(如: Macintosh 中的 PICT、以 GIF、JPEG、BMP、TIFF 格式保存的 Photoshop 图形文件、以及 Freehand、Illustrator、CorelDraw 8 提供的矢量文件图), 甚至是 ASCII 的文本文件, 而且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。

本教程全面系统地向读者介绍了制作网页的全过程, 它不但包括网页的设计制作、网页上图形图像的处理, 而且还配有大量实用的实例程序和网站的建设举例。

本教程所选用的工具软件都是目前的最新版本, 教程中涵盖了网页设计与制作的方方面面, 汇集了这一领域的精华。因此, 本教程是用户工作学习、网站开

发和网页制作的良师益友。

多媒体光盘是根据教程中所讲的 Fireworks、Flash 网络设计软件向读者介绍了它们的一些基本使用方法。在 Fireworks 中介绍了基本绘图工作的使用方法等操作；在 Flash 中介绍了动画的常用制作方法，例如：动画基础知识、动画制作的快速入门、按钮制作、为动画加入声音等。除此之外，Flash 教学部分还提供了一些用 Flash 制作的欣赏图片。

本教程第二章和第三章的内容由母培新编写，第一章和第四章由彭易成编写。

由于作者水平有限，编写本教程过程中错漏之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

作 者

目 录

第1章 基本概念.....1	
1.1 什么是 Internet.....1	
1.2 什么是 Web.....1	
1.3 什么是超文本.....1	
1.4 什么是超链接.....2	
1.5 什么是主页与页面.....2	
1.6 什么是 WWW(万维网).....2	
1.7 什么是 TCP/IP 协议.....3	
1.8 什么是 IP 地址和域名地址.....3	
1.9 什么是 WWW 浏览器.....5	
1.10 HTML 简介.....6	
1.11 JavaScript 简介.....7	
1.12 Java 简介.....7	
第2章 Dreamweaver 4.0.....8	
2.1 Dreamweaver 4.0 简介.....8	
2.1.1 Dreamweaver 4.0 的新增功能.....8	
2.1.2 Dreamweaver 4.0 功能简介.....9	
2.1.3 Dreamweaver 4.0 操作界面简介.....10	
2.1.4 Dreamweaver 4.0 界面及默认值 设置.....14	
2.2 站点管理与创建文档.....16	
2.2.1 建立本地站点.....17	
2.2.2 站点文件的上传与下载.....20	
2.2.3 本地与远程站点文件同步.....21	
2.2.4 登记与注销文件.....22	
2.2.5 检查链接.....23	
2.2.6 本地与远程网站文件管理.....23	
2.3 使用 HTML 标记格式化文本.....24	
2.3.1 使用 HTML 标记.....25	
2.3.2 改变字体和字号.....26	
2.3.3 建立超级文本链接.....26	
2.3.4 使用定位点.....27	
2.3.5 建立列表.....29	
2.4 使用样式表.....31	
2.4.1 HTML 样式表.....31	
2.4.2 层叠样式表 (CSS).....33	
2.4.3 使用样式定义背景面板.....36	
2.4.4 使用样式定义文本块面板.....37	
2.4.5 CSS 样式定义容器面板.....39	
2.4.6 CSS 样式定义边框面板.....39	
2.4.7 CSS 定义列表面板.....40	
2.4.8 综合练习: 订书机.....40	
2.5 在网页中使用图像.....45	
2.5.1 插入图片.....46	
2.5.2 建立翻转图.....46	
2.5.3 复杂翻转图.....47	
2.5.4 修改图像的属性.....49	
2.5.5 图片超级链接和建立映象图.....50	
2.6 在网页中使用表单.....51	
2.7 在网页中使用表格.....53	
2.7.1 建立表格及表格基本操作.....53	
2.7.2 格式化表格与表格排序.....55	
2.7.3 实例表格排序.....55	
2.8 在网页中使用图层.....56	
2.8.1 建立图层.....56	
2.8.2 图层属性面板.....58	
2.8.3 应用图层来设计表格.....59	
2.9 在网页中使用框架.....60	
2.9.1 建立框架.....61	
2.9.2 使用框架建立网页.....62	
2.10 可重用部件.....64	
2.10.1 建立库存部件.....65	
2.10.2 在页面中添加库存部件.....66	
2.10.3 修改库存部件.....67	
2.10.4 给库存部件添加行为.....68	
2.11 模板.....70	
2.11.1 建立模板.....71	
2.11.2 定义可编辑区域.....71	
2.11.3 用模板建立网页.....72	
2.11.4 修改模板后更新网站.....72	
2.12 行为.....73	
2.12.1 Call JavaScript.....74	
2.12.2 在状态栏显示信息 (Set Text Of Status Bar).....75	
2.12.3 打开浏览器窗口 (Open Browser Window).....77	
2.13 等时线.....78	
2.13.1 等时线面板.....78	

2.13.2 一个简单动画.....	78	3.10.1 改变等时线的外观.....	115
2.13.3 使用行为来控制等时线动画的 播放.....	80	3.10.2 移动播放头.....	116
第3章 Flash 5.0.....	82	3.10.3 创建帧标签和电影注释.....	116
3.1 Flash 5.0 有什么新的特征.....	82	3.10.4 在等时线窗口处理帧.....	117
3.1.1 创建作品.....	82	3.11 使用场景.....	117
3.1.2 工作流.....	83	3.12 使用图库.....	118
3.1.3 创建交互性.....	83	3.12.1 库基本操作.....	119
3.1.4 扩展的多产品集成.....	83	3.12.2 在库窗口中使用文件夹.....	120
3.2 Flash 基础.....	84	3.12.3 在库窗口中排序项目.....	120
3.2.1 Flash 基础概述.....	84	3.12.4 在图库中编辑项目.....	120
3.2.2 Flash 工作流.....	84	3.12.5 重命名图库项目.....	120
3.2.3 Flash 中的作品.....	84	3.12.6 删除图库项目.....	121
3.2.4 Flash 中的动画.....	85	3.12.7 查找闲置的库项目.....	121
3.2.5 Flash 中的交互电影.....	85	3.12.8 在图库窗口中更新输入的 文件.....	121
3.3 关于矢量和位图图形.....	85	3.12.9 使用共享图库 1.....	121
3.3.1 矢量图形.....	85	3.12.10 使用共享图库 2.....	121
3.3.2 位图图形.....	85	3.12.11 关于创建和连接共享资源 文件.....	122
3.4 Flash 工作环境.....	86	3.12.12 定义共享库资源.....	122
3.4.1 Flash 5.0 界面.....	86	3.12.13 发送一个共享库到 URL 地址.....	123
3.4.2 绘图工具栏介绍.....	89	3.12.14 在一个共享图库中连接资 源文件.....	123
3.4.3 使用工具条.....	93	3.13 查看舞台.....	123
3.4.4 使用面板.....	94	3.13.1 Zooming (缩放).....	123
3.4.5 使用快捷菜单.....	95	3.13.2 移动舞台的视野.....	124
3.5 菜单详解.....	95	3.14 Drawing (绘画).....	124
3.5.1 File (文件) 菜单.....	95	3.14.1 绘画概述 (Drawing Overview).....	124
3.5.2 Edit (编辑) 菜单.....	100	3.14.2 Flash 绘画和画笔工具.....	124
3.5.3 View (视图) 菜单.....	102	3.14.3 Flash 中的重叠形状.....	125
3.5.4 Insert (插入) 菜单.....	103	3.14.4 画直线、椭圆和矩形.....	125
3.5.5 Modify (修改) 菜单.....	105	3.14.5 使用钢笔工具.....	126
3.5.6 Control (控制) 菜单.....	106	3.14.6 设置钢笔工具的参数.....	126
3.5.7 Window (窗口) 菜单.....	107	3.14.7 使用钢笔工具绘制直线.....	126
3.5.8 Text (文本) 菜单.....	109	3.14.8 用钢笔工具绘制曲线路径.....	127
3.5.9 Help (帮助) 菜单.....	109	3.14.9 调整路径上的锚点.....	128
3.6 舞台和等时线.....	110	3.14.10 用笔刷工具绘画.....	129
3.7 图符和实例.....	111	3.14.11 修改线条或区域轮廓.....	130
3.7.1 图符和交互性电影.....	111	3.14.12 使用箭头工具修改.....	130
3.7.2 图库窗口.....	112	3.14.13 平滑和平滑线条.....	131
3.8 创建一部新电影并设置参数.....	112	3.14.14 优化曲线.....	131
3.9 预览和测试电影.....	113		
3.9.1 在制作环境中预览电影.....	113		
3.9.2 测试电影.....	114		
3.10 使用等时线.....	115		

3.15 创建动画.....	132	3.17.4 给打字动画添加声音.....	184
3.15.1 运动过渡动画.....	132	第4章 Fireworks 4.0.....	186
3.15.2 运动的小球实例.....	133	4.1 Fireworks 简介.....	186
3.15.3 变形过渡动画.....	134	4.2 Fireworks 4.0 的界面.....	186
3.15.4 变形小球实例.....	134	4.3 绘图工具的使用.....	188
3.15.5 创建“帧-帧”动画.....	135	4.4 文字工具以及文字特效.....	189
3.15.6 打字实例.....	136	4.5 笔触.....	191
3.15.7 编辑动画.....	138	4.5.1 使用笔触.....	191
3.16 基本动画制作.....	140	4.5.2 笔触的控制.....	192
3.16.1 字或物体的淡入淡出.....	141	4.5.3 编辑笔触.....	193
3.16.2 跳舞的小球（一）.....	144	4.5.4 铅笔笔触.....	196
3.16.3 跳舞的小球（二）.....	147	4.5.5 基本笔触.....	197
3.16.4 旋转的风车.....	150	4.6 基本图形的制作.....	197
3.16.5 直线运动.....	153	4.6.1 线.....	197
3.16.6 变幻的字符.....	154	4.6.2 面.....	199
3.16.7 文字的输入与输出.....	156	4.6.3 体.....	204
3.16.8 按钮制作（一）.....	158	4.7 编辑向量图形.....	210
3.16.9 按钮（二）.....	160	4.7.1 绘制苹果.....	211
3.16.10 文字效果.....	161	4.7.2 美化苹果.....	212
3.16.11 残影技术.....	166	4.7.3 添加树叶.....	213
3.16.12 Mask（遮蔽）（一）.....	168	4.7.4 调整画布.....	215
3.16.13 Mask（遮蔽）（二）.....	170	4.7.5 保存文件（最佳化影像处理）.....	215
3.16.14 放大镜效果.....	170	4.8 编辑点阵式图形.....	217
3.17 创建交互性动画.....	175	4.9 文字.....	218
3.17.1 弹出式菜单.....	175	4.10 导出文档.....	220
3.17.2 水波纹.....	179	4.11 动画.....	221
3.17.3 拼图游戏.....	181		



第1章 基本概念

1.1 什么是 Internet

从广义上讲, Internet 是遍布全球的联络各个计算机平台的总网络, 是成千上万信息资源的总称; 从本质上讲, Internet 是一个使世界上不同类型的计算机能交换各类数据的通信媒介。从 Internet 提供的资源及对人类的作用这方面来理解, Internet 是建立在高灵活性的通信技术之上的一个已硕果累累、正迅猛发展的全球数字化数据库。

1.2 什么是 Web

Web 就是网络, 全称为 World Wide Web (WWW)。这种网络不仅仅指不同地理位置上的计算机之间的相互连接, 而且包括网络中各个计算机的资源, 如图像、音乐、图书以及所提供的服务(免费电子邮箱、电子刊物等)。

用户要得到各种资源, 享受各种服务, 可以通过这种网络的连接完成数据的传输。当你打开 IE 或 Netscape 浏览器访问某一个站点时, 信息就通过这个网络传输到你的计算机上了。

Web 具有如下一些特点:

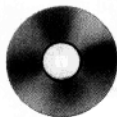
- 1、由不同地理位置上的计算机相互连接形成。
- 2、包含了图形、音乐、影视等多媒体的信息系统。
- 3、交流的基础是基于某种预先规定好的规则, 也就是协议。
- 4、具有时时变化的动态特性。
- 5、方便、快捷。

1.3 什么是超文本

1、超文本和超媒体

常见的文本文件仅仅包含文字信息, 如单词、数字等。还有一些文件不仅包含了文本, 还包含有图像、音频、视频等多媒体信息, 以及到其它地方的链接。这种形式的文本就称为超文本。由于它可视、可听、可感受, 在 Internet 上被人们广泛采用, 如页面文件、帮助文件等等。

在进行 WWW 浏览的时候, 访问的直接对象是超文本文件。超文本指的是包含到其它文本的链接的文本。利用超文本可以快速地在一些相关的文本之间切换, 而这些相关文本可能位于相距万里的两台不同的主机上。超文本不仅仅能完成文本之间的链接, 在浏览的文档中, 除含有文字外, 还包括图片、声音、动画, 包含这些多媒体信息的超文本又叫做“超媒



体”。

超文本的实现是通过一种叫做 HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 的描述语言。HTML 是一种很简单的描述语言, 它的任务就是告诉浏览器软件正在浏览的超文本文档是如何组织的。Html 就像一条纽带, 把各种形式的数据文件 (包括文字、图片、声音等等) 联系在一起, 形成我们在浏览器中看到的界面。

1.4 什么是超链接

链接就像是一些线条, 将各个独立的文本文件连接到一起, 形成一个联系的整体。所以, 链接定义了超文本的结构。位于超文本之中的链接就称为超链接。

在 Web 页面中, 超链接实现了页面之间、站点之间的相互联系, 方便了用户的使用。例如: 利用搜狐搜索引擎, 就可以链接到娱乐、教育、艺术等各种类型的站点。

1.5 什么是主页与页面

“主页”(Home Page), 从广义上讲, Html 文档通过浏览器显示出来的页面都称为主页。也就是说在进行 WWW 浏览的时候, 在浏览器的显示区里看到的就是所访问站点的主页。

在 Internet 上, 页面就是由一个或多个超文本文档组成, 其中包含了一些指向其它页面或站点的超链接。主页就是页面, 只不过是在用户访问时这个页面首先显示而已。所以, 这页的设计、安排就显得尤为重要。

1.6 什么是 WWW(万维网)

WWW 是 World Wide Web 的缩写, 通常译作万维网或者环球网, 它是最新形式, 同时也是最广泛的因特网服务之一。

1989 年, CERN (欧洲粒子物理研究所) 的研究人员为了研究的需要, 希望能够开发出一种共享资源的远程访问系统, 能够提供统一的接口访问各种不同类型的信息数据。包括文字、图像、甚至音频、视频数据。

1990 年末, CERN 的工作人员完成了最早期的浏览器产品, 并于 1991 年开始在内部发行 WWW, 这就是 WWW 的开始。最初的服务类型仅限于超文本和新闻组服务, 随后逐渐加入了其它的因特网服务。

1992 年, CERN 开始向外界公开它们的 WWW 服务项目。由于它迎合了信息技术的多媒体化的趋势, WWW 迅速成为因特网世界的宠儿。大多数的知名公司都在因特网上建立了它们的 WWW 站点。也正是由于大批商业资金的注入, 为因特网的迅速发展创造了极有利的条件, 可以这样说, WWW 的出现标志着因特网发展史上一个闪光的里程碑。

万维网(World Wide Web)也是基于 Internet 的信息服务系统。但是比 Gopher 具有更大的灵活性、更易于提供信息服务。WWW 以所谓的超文本技术为基础来面向文件的阅览方式,





替代通常的菜单列表方式,能提供具有一定格式的文本和图形。Web 将全球信息资源通过关键字方式建立链接,使信息不仅可按线性方式搜索,而且可按交叉方式访问。

1.7 什么是 TCP/IP 协议

TCP/IP 是 Internet 使用的一组协议(Protocol)。协议有底层和上层之分,底层协议规定了计算机硬件的接口规范,上层协议规定了软件程式必须共同遵守的一些规则以及程序员在写程式时使用的统一标准。TCP/IP 有 100 多个协议,其中用得最广泛的是 SMTP(电子邮件协议)、FTP(文件传输协议)、TELNET(远程登录协议)。其中最重要的两个协议是传输控制协议 TCP(Transmission Control Protocol)和网际互联协议 IP(Internet Protocol)。IP 负责信息的实际传送,而 TCP 则保证所传送的信息是正确的。

1.8 什么是 IP 地址和域名地址

因特网上的主机地址有两种形式,一种是数字形式的,叫做 IP 地址;另一种是文字形式的,叫做域名地址。

1、IP 地址: Internet 上的每台主机(Host)都有一个惟一的 IP 地址。IP 协议就是使用这个地址在主机之间传递信息,这是 Internet 能够运行的基础。IP 地址的长度为 32 位,分为 4 段,每段 8 位,用十进制数字表示,每段数字范围为 1~255,段与段之间用句点隔开,例如: 192.168.1.101。IP 地址由两部分组成,一部分为网络地址,另一部分为主机地址。IP 地址分为 A、B、C、D、E 等 5 类,常用的是 B 和 C 两类。

2、域名地址: 由纯数字组成的 IP 地址记忆起来十分困难,因此人们想到用文字形式,并有一定意义的地址来代替 IP 地址,这就是域名地址。域名地址由多个英文字段组成,字段之间用“.”隔开。各个字段代表不同的含义,一般来说,从右往左,第一个字段代表国家代码(美国的主机地址没有国家代码),第二个字段代表站点性质,第三个字段代表公司或组织名称。

建立 WWW 的目的之一就是建立标准的方式来索引各种资源,而不用考虑资源的类型。为达到这一目的,人们开发了 URL(统一资源定位器)。简单来讲,URL 就是建立一个包含各种资源的索引序列,不论这个资源属于哪一类,都统一用一个 URL 地址来标记它的位置。

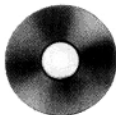
当我们通过万维网客户机来访问 Internet 上的资源时,URL(Uniform Resource Locator,即统一资源定位器)就是用来代表 Internet 设备和资源的一种很方便的方法,它的通用公式如下:

传输协议: 用“//”联系必要的信息。

传输协议,专业术语是“模式”,可以是 HTTP、FTP 等等。简介如下:

(1) HTTP,超文本传输协议,超文本是一种含有与其它文件(或同一文件的其它部分)的非线形连接(即超链接)信息的文本形式。

(2) FTP,文件传送服务。



- (3) Gopher, Gopher 协议, Gopher 菜单或是 Gopher 文档。
- (4) TELNET, 用于远程连接服务的标准协议或实现此协议的软件。
- (5) NEWS, Internet 新闻传输协议。

通过这些模式可以得知:

(1) 用户正在准备访问什么类型的资源, 例如: 万维网网页、文件等等。

(2) 用什么工具来访问 Internet 上的种种资源, 例如: 万维网浏览器、下载文件的文件传输工具或是 Gopher 客户软件等等。而相联系的必要信息的通常格式如下:

<主机名: 域名>/<路径名> / <文件名>

在描述资源类型的模式与计算机以及 Internet 网址之间通过冒号和双斜杠 (: //) 分隔开来, 而 Internet 网址与文件名称又是通过单斜杠 (/) 分隔开来。

下面我们将给出一个具体实例, 以便使读者能更深的理解。

图 1.1 是搜狐的主页。读者朋友们可以仔细观察一下主页的构成和地址的组成情况。



图 1.1

下面我们来具体分析一下它的 URL 构成。

http: 指明用户是在使用万维网浏览器并且借助于超文本传输协议在访问 Internet 上的资源。

http: //www.sohu.com / 表明主机和 Internet 域名。

在下面缺省的部分, 用户可以指明自己想要访问的万维网网页的路径和文件名称, 注意是全名称。几乎所有的万维网网页都遵从这种风格。下面, 我们还将给出各种 Internet 服务的 URL 实例:

http://www.sc.cninfo.net/, 超文本传输协议。

FTP://FTP.cdrom.com/pub/, 文件传送协议。

gopher://pher.scs.unr.edu/, gopher 协议。

Telnet://freenet-ina.cwm.Edu/, 远程传输协议。

现在在 Internet Explorer 浏览器的“地址”栏键入 http、ftp 或是 Telnet, 再加上“: //”,



键入你希望访问的 Internet 网址，最后按“Enter”键。只需几秒钟你眼前就会出现一幅图形优美的万维网网页。

1.9 什么是 WWW 浏览器

进行 WWW 浏览，需要一种软件工具，将纯文本格式的 HTML 语言“翻译”成丰富多彩的画面，就像我们浏览主页时看到的界面那样，这种工具就是“浏览器”。

目前的浏览器市场被两大公司的产品所占据着，它们是网景（Netscape）公司的“航海家”（Navigator）和微软（Microsoft）公司的“探索者”（Internet Explorer）。下面就目前使用普遍的 IE5.0 作一些介绍。

Internet Explorer(IE)是 Microsoft 公司推出的浏览器，它和 Windows 98 操作系统紧密结合，加上与 Windows 98 和 Windows 2000 捆绑销售，所以使用 IE 浏览器的人越来越多。目前 Microsoft 公司推出了 IE5.5 版本。

IE5.5 安装好后，系统使用了默认设置。用户也可以根据自己需要来定制系统设置。依此选择 IE 菜单栏上的“工具”、“Internet 选项(O)”，打开 IE 设置对话框。如图 1.2 所示。

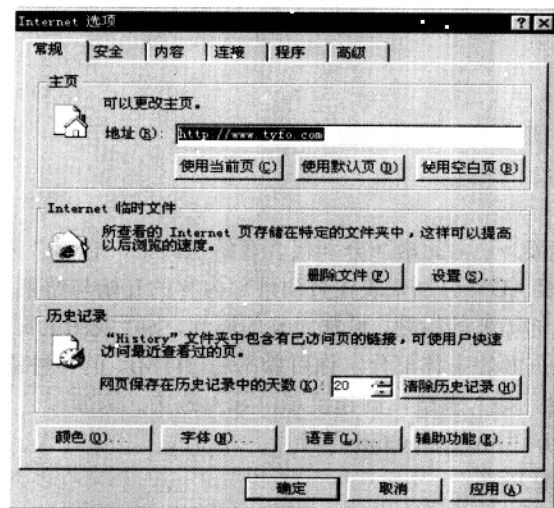


图 1.2

Internet Explorer 设置窗口由六个标签窗口组成。“常规”标签用来设置用户喜爱的主页地址（图中的 <http://www.tyfo.com> 当打开 IE 将自动连接到该主页）、Internet 临时文件夹、访问过的连接在系统中存放的时间等；“安全”标签对 Internet、本地 Internet、可信站点及受限站点区域的安全保护机制进行相应设置；“内容”标签对分级审查、证书、个人信息进行相应设置；“连接”标签对启动 IE 时是否进行拨号连接进行相应设置；“程序”标签指定 html 编辑器、电子邮件、新闻组等的服务程序；“高级”标签可以设置 Web 页显示时是否显示其中的图片、播放动画、视频、声音等，优化系统显示。

1.10 HTML 简介

HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 是一种标记语言。它用来创建与系统平台无关的文档, 就其本身而言, 它是纯文本文件。

在一个页面上, 超文本标记语言 HTML 用于描述网页的正文、图形和其它嵌入的多媒体及它们在页面上的位置。一个网页由一个 ASCII 码文本定义, 这个 ASCII 文件是由若干个用 HTML 语言写成的字符集合构成的。这些字符集合定义了网页的字体、图形、窗体元素、行结束符、Java Applets 等等。当浏览器获取一个网页时, 它就读取 HTML, 于是网页就会显示在浏览器的窗口上。因为所有的网页都是由 HTML 定义的, 所以 HTML 被称为网络的基石。

HTML 有一套严格而又明了易懂的语法规则, 正确地使用这些格式, 你就会轻而易举地创建各种页面。下列代码是创建页面的框架。

```
<! HTML 版本信息>
```

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

此处加入标题。设置属性

```
< / HEAD>
```

```
<BODY >
```

此处加入页面的主要内容。设置属性

```
< / BODY>
```

```
< / HTML>
```

在 HTML 中, <元素>、</元素> 分别代表开始与结束, 它们之间是为需要而加入的内容。如 <HEAD>、</HEAD> 分别代表在页面顶部内容的开始与结束。在 <HEAD> 与 </HEAD> 之间可以加入你需要的标题, 设置元素的属性, 如“我的主页”等字样。在 <BODY> 与 </BODY> 之间是页面的主体部分, 你可以利用 HTML 的各种语言标记来引入各种图形、音乐等多媒体信息, 插入表格, 创建菜单, 导入链接。例如:

```
<body background= "images/hua.jpg" >
```

设置背景为 Hua.jpg 图案。

你完全不要为拼写错一个标记而担心, 因为浏览器的容错机制会忽略你的错误, 正确地输出其它代码。

HTML 的开发工具很多, 例如: Dreamweaver、Frontpage 等等。当然, 你也可以使用写字板 Notepad 或 Microsoft Word 2000 等文本编辑软件来写 HTML 的源代码, 你甚至可以用 DOS 的 Edit 编辑器来编写 HTML 代码, 不过一定要用纯文本的方式存盘。

另外一点要注意的是, 在编制 HTML 的过程中, 你也会需要一些辅助工具, 如图像处理软件的 Fireworks、Flash、Photoshop 等等, 以及声音处理软件 GoldWave 等。合理使用这些辅助工具会大大提高页面的质量和艺术感染力。



1.11 JavaScript 简介

HTML 是一种标记语言，不是编程语言。标记语言设计的目的是给页面元素加上标记，表示页面的这个部分是标题，那个部分是正文文本等。编程语言用于做出决定：如果这个条件为真，则执行过程 X，否则跳过程 X，也许转为执行过程 Y 或 Z。HTML 语言不能做到这一点，这个功能需要在 HTML 文件中插入一段小程序来实现。这段小程序叫做脚本，编写脚本的语言称作脚本语言。JavaScript 就是一种脚本语言，常用的脚本语言还有 VBScript。JavaScript 是一种比较简单的编程语言，使用方法是向 Web 页面的 HTML 文件增加一个脚本，不需单独编译解释。当一个支持 JavaScript 浏览器打开这个页面时，它会读出这个脚本并执行其指令。因此，JavaScript 使用起来比较方便容易，且运行快，适用于较简单的应用，但不能用它编制字处理器之类的软件。Dreamweaver 4.0 提供了向页面中的 HTML 文件插入 JavaScript 脚本的功能。

1.12 Java 简介

Java 是一种功能强大、成熟的编程语言，它的结构类似 C++，但它比 C++ 具有更强的 Internet 网络功能，例如：存取 Internet 网上信息，因此，适用于 Internet 网络编程。但 Java 的使用方法较复杂。



第2章 Dreamweaver 4.0

2.1 Dreamweaver 4.0 简介

Dreamweaver 4.0 最主要的改进是增强了对 HTML 语法的编辑、提高了站点管理功能；让你轻松加入一些网页元素，例如：特殊字符(Special Characters)、导航条以及图片等；流线型的工作流程；定制和扩展你的 Dreamweaver。

2.1.1 Dreamweaver 4.0 的新增功能

Dreamweaver 4.0 加强了 HTML 代码的编辑功能，改进了站点的管理，增加了向页面添加特殊字符、导航栏、映象图等功能，增强了网页开发工作流程管理，并且，允许网页开发人员根据自己的需要构造 Dreamweaver 平台。

1、编辑 HTML 代码

快速 HTML 文档标记编辑器(The Quick Tag Editor)使网页编辑者能快速修改、编辑 HTML 代码，而不必开关 HTML 面板。

快速标签编辑器(The Quick Tag Editor)可以让你快速的修改、添加或删除一个标签，而不用离开编辑窗口。你可以按“Ctrl+T”键调出，如果你用过 Homesite4 就会对此得心应手了。

HTML Styles (字体风格)在 Launcher(快速启动)工具条中可找到。它可以对字体标签(例如：和)制成集，这样你就可选中字体并调整样式，省去了很多重复工作。它与 CSS 不同，它生成的其实就是很多标签的嵌套。

提高了对 HTML 源代码的巡视功能。在查看源代码窗口里，你可以选中 Line Numbers 以便列出每行代码的标号，还可以拖动选取的代码区域放在适合的地方，这在 Dreamweaver 2.0 中是做不到的。

2、站点管理

文件同步允许你快速同步的使服务器上最新变动的文件复制到本地，使最新更新的每个文件在本地及远程服务器上保持一致，你也可以使用这个特性删除一些无用文件。

文件同步功能不仅能自动更新网站文件，而且能自动比较本地和远程服务器上的文件，上传修改过的文件，下载服务器上更新过的文件，保证本地和远程服务器上的文件一致并且都是最新的版本。通过它还可以来删除网站中的孤立文件。

增强了 Flash 动画文件在 Dreamweaver 4.0 中的可管理性，站点管理地图可以准确的显示在 Flash 文件中的连接，同时你还可以使用 Link Checker 来检查这些连接的正确性。

3、建立和编辑网页元素

通过对象面板可以向网页中添加特殊符号。

利用框架对象可以简单快捷地事先布置好框架。

通过对象面板可以轻松地向网页添加导航栏、弹出菜单、电子邮件链接等。





可以在文档窗口建立修改图像而不必像早期版本一样通过开关图像编辑器来编辑图像。

4、网页开发工作流程管理

通过设计说明来为网页、图片及其页面对象加入注释，而在网页上看不到这些注释，也不会网页上加入任何代码。

Dreamweaver 4.0 的“输入和优化 Word HTML 文档”功能，可以输入和优化 Word HTML，删除不必要的符号，将 Ms Word 的专用符号转化为 Dreamweaver 所专用的符号。

历史面板能够记录每个操作步骤，提示无法记录的外部编辑器的操作步骤。通过面板上的步骤列表，能够撤消、重复、传递某些操作步骤以及自定义命令。

在其它应用软件中建立的数据，只要用分隔符（如：表格符、逗号、冒号、分号或其它分隔符）分隔格式保存的，都可以输入到 Dreamweaver 中。

5、构造和扩展 Dreamweaver 平台

Dreamweaver 允许自定义菜单和快捷键。

2.1.2 Dreamweaver 4.0 功能简介

Dreamweaver 4.0 是目前最佳的网页制作工具，它不仅具有网页制作的所见即所得的功能，还可以应用以下最新技术制作网页：

1、站点建立与管理

Dreamweaver 4.0 包含一个站点管理器（Site Manager），用它可以在计算机上建立一个网页站点。可以将这个站点的所有文件放在这个站点进行统一管理。还可以用它来进行远程站点管理。

2、格式化文本

Dreamweaver 4.0 格式化文本有三种：

第一种方式是使用 HTML 标记改变文本的字体、颜色，为超级文本建立链接等；

第二种方式是使用层叠；

第三种方式是使用层叠样式表 CSS（Cascading Style Sheets）。与第一种方式相比，CSS 对文本的格式化更精确、更高级、更全面，如可使链接变为紫色且无下划线，而第一种方式则无此功能。层叠式样式表的另一个优点是使文本与样式分开，使改变文本格式更方便。这一优点需待详细学习层叠式样式表之后才能理解；第四种方式是使用 HTML 样式表，它在本质上与第一种方式相同。

3、图片（Image）

可以方便地向网页插入图片，并控制图片的大小和位置。

4、表格（Table）

可方便地建立表格，调整其大小、行列数、颜色、表格线形式等。表格的另一用途是定位页面元素，美化页面。

5、图层（Layer）

一个网页可以分割成任意多个部分，每个部分就是一个图层。图层可以单独放置在网页的任一地方，可以重叠、移动、变化、隐藏、显示。图层与稍后介绍的行为和等时线联用可使不同的图层在不同情况下和不同时间显示或隐藏，从而达到动画效果，这正是 Dreamweaver 4.0 的优秀之处。



6、框架 (Frame)

使用框架可以将浏览器分割成几个部分，每部分可以包含一个不同的页面。

7、表单 (Form)

表单是页面的一个元素，表单内又包含若干与用户进行交互的元素，如文本域，可让用户输入文本。采用这种方法，网络服务器可以收集用户输入的信息，与用户进行交互式操作。因此，表单是制作动态网页的重要元素。

8、可重用部件 (Reusing Library)

可重用部件的概念类似编程语言中的公共函数。当同一页面元素要在多个页面中使用时，可将这一元素做成可重用元素，在不同页面中调用它。这样，可以实现多幅网页的同一元素一次建立和更新，提高统一性和网页开发效率。

9、等时线 (Timeline)

等时线提供了简单的控制面板以创造 DHTML 动画，在时间轴中自动产生 JavaScript 来改变 Layer 的位置，可见与否和图形来源等等，设计出无需 Java 或 Plugin 的动画。

10、行为 (Behaviors)

行为是事件 (Event) 和动作 (JavaScript Action) 的组合。事件由浏览器为每一页面元素定义。例如：当鼠标移动到某个链接上面时，就会产生 OnMouseover 事件。当鼠标移出某个链接时，就会产生 OnMouseout 事件。当鼠标单击某个链接时就会产生 OnClick 事件。注意，不同的页面元素对应不同的事件，上面 3 个事件都是与鼠标按钮相关联的。而 On load 事件则在图片或文档被装载时发生，它就与图片或文档相关。所谓的动作就是一个预先写好的 JavaScript 程序。例如：开启一个新的浏览器窗口，播放一段音乐或改变一幅图片的来源等等。Dreamweaver 还提供了改变 Layers、Timeline 等的动作 (Action)，行为就是两者的组合，如果我们把某种元素的一个事件和一段 JavaScript 程序 (动作) 组合成一个行为，然后把它赋给一个页面元素，那么，当这个元素的指定事件发生时，触发动作被执行，即 JavaScript 程序被运行。有时，一个事件会触发多个动作。这时，用户可以设定这几个动作的执行顺序。

2.1.3 Dreamweaver 4.0 操作界面简介

下面简单介绍一下 Dreamweaver 4.0 的使用方法，目的是使读者尽快入门，便于学习后面的章节。

Dreamweaver 4.0 的用户界面令人耳目一新，这也使得有些人认为它不太适合初学者。其实，对于网络这样的新生事物，谁又不是初学者呢？只要下一点功夫，每一个人都可以很快从初学者成为高手。其实，Dreamweaver 4.0 的开发者已经充分地为用户着想，已经把 Dreamweaver 4.0 用户界面做成非常友好。下面就简单介绍一下：

1、文档窗口 (Document Window)

运行 Dreamweaver 4.0 程序后就会打开文档窗口，如图 2.1 所示。它是编排网页的区域，与浏览的结果近似，但仍有一些差异。左下方有一些 HTML 标记，通过它可以快速选择网页中的对象。右下角有一些图标，单击这些图标可以打开其它操作面板。

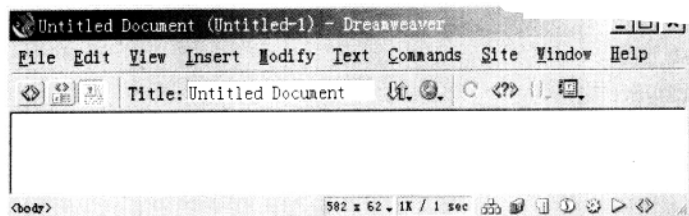


图 2.1

2、对象面板 (Object Palette)

选择菜单 Window/Objects, 可以打开对象面板, 它的作用是在光标位置插入对象。单击对象面板上方的小三角形箭头可切换不同页, 有 “Characters”、“Common”、“Special”、“Forms”、“Frames”、“Head” 和 “Invisibles” 7 个页。每页中有不同类型的对象, 分别如图 2.2 中所示。使用 Insert 菜单中的命令也可以实现插入各种对象的目的, 与使用对象面板是一样的。使用菜单还是使用对象面板, 完全视用户的习惯而定。

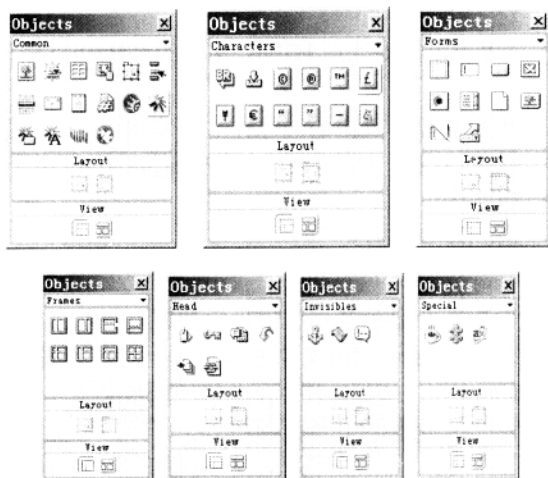


图 2.2

(1) Characters (符号) 页的用途是向网页中增添特殊符号。例如, 单击版权按钮, 可以增添版权符号 “©”; 单击注册商标按钮, 可以添加注册商标符号 “®”。该页上大多数的符号, 需要到浏览器中观察效果, 这些符号在文档窗口中不显示。

(2) Common (基本对象) 页中包括了最常用的一些对象。功能如下:

- 在光标位置插入一幅图片, 并会弹出一个对话框以设定该图片的源文件。
- 在光标位置插入一个表格。
- 在光标位置插入一个现成的数据表格。
- 在光标位置插入一条横隔线。
- 在光标位置插入一个导航栏。
- 建立一个图层, 并可通过鼠标在文档窗口中设定图层的位置和大小。
- 插入一个自然段之内的换行符, 单击它等于按 Shift+Enter 键。
- 插入 E-Mail 链接。