

介绍从构思、规划、制作到发布网页的全部流程

专题类

入门与提高

网页制作

北京东方人华科技有限公司 编著



清华大学出版社

软件入门与提高丛书

网页制作入门与提高

北京东方人华科技有限公司 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书循序渐进地介绍了网页制作从构思、规划、制作到发布的全部流程。书中包括了几种目前最流行的网页制作工具,在介绍其相关功能的同时,配以丰富的实例,让用户在实践过程中掌握网页制作的原理和操作技巧,从而领会网页制作的精髓。

第 1 章是网页制作的基本知识;第 2 章介绍如何在 Dreamweaver UltraDev 中处理网页文字和表格;第 3 章、第 4 章介绍了使用 Fireworks 4, PhotoImpact 等工具制作网页图像的方法;第 5 章介绍了使用 Flash 5, Director 8 和 COOL 3D 等软件制作网页动画的方法;第 6 章、第 7 章分别介绍了层和超级链接的概念及设置;第 8 章介绍了使用 Dreamweaver UltraDev 制作动态网页的方法;第 9 章介绍了在 Dreamweaver UltraDev 中建立交互式数据库网页的技巧;第 10 章、第 11 章分别介绍了网页布局,项目管理,站点的上传、测试和维护等内容。

本书示例丰富,讲解明晰,适合于对网页制作感兴趣的广大初中级用户,是一本很好的网页制作培训教材。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作入门与提高/北京东方人华科技有限公司编著. —北京:清华大学出版社, 2000. 12

(软件入门与提高丛书)

ISBN 7-302-04062-1

I. 网… II. 北… III. 主页-制作 IV. TP293.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 75135 号

出 版 者:清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印 刷 者:北京牛山世兴印刷厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:787×960 1/16 印张:22.5 字数:477 千字

版 次:2001 年 6 月第 1 版 2001 年 6 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-04062-1/TP·2391

印 数:0001~8000

定 价:32.00 元

《软件入门与提高丛书》特色提示

- ☑ 精选国内外著名软件公司的流行产品，以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- ☑ 以中文版软件为介绍的重中之重，为中国读者度身定制，从而便捷地掌握国际先进的软件技术
- ☑ 紧跟软件版本的更新，连续推出配套图书，使读者轻松自如地与世界软件潮流同步
- ☑ 明确定位，面向初、中级读者，由“入门”起步，侧重“提高”，愿新手老手都能成为行家里手
- ☑ 围绕用户实际使用之需取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作技巧的指点，使读者深入理解软件的奥秘，举一反三
- ☑ 追求明晰精练的风格，用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如临操作现场，轻轻松松地把软件用起来

丛 书 编 委 会

主 编 李振格

编 委 李幼哲 黄娟娟 刘 彤
吕建忠 应 勤 宋向明

《软件入门与提高丛书》序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又是惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件 and 一本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以全力满足中国用户的需要。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无需参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。以我们的经验，当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导书。一切围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直指目标；对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做，读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

风格特色

本丛书在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外，还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

 **注意**——提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。

 **提示**——提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。

 **技巧**——指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

 **试一试**——精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。

 **故障解析**——分析常见软硬件故障的原因，说明排除故障的方法，使用户能“有病自医”进而“久病成医”，积累诊断和排除的实战经验，最终成为高手。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市，市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印，本丛书自面世以来，已累计售出 210 多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品味、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

本丛书在创作过程中得到了微软中国公司产品部的大力支持，对于他们在软件和技术资料的提供及有关目录的审定方面所给予的协助，我们表示衷心的感谢。

《软件入门与提高丛书》编委会
2001 年 2 月

目 录

引言	1
----------	---

第 1 章 网页制作概述	3
--------------------	---

1.1 网页包括的元素	4
1.1.1 文本	4
1.1.2 图像	5
1.1.3 超级链接	5
1.1.4 表格	5
1.1.5 表单	6
1.1.6 导航栏	6
1.1.7 多媒体元素和其他特殊效果	6
1.2 网页制作工具简介	7
1.2.1 网页编辑工具	7
1.2.2 网页图像与动画制作工具	8
1.3 制作第 1 个网页	10
1.3.1 定义一个本地站点	11
1.3.2 向站点中添加网页 和文件夹	13
1.3.3 编辑网页	13
1.3.4 向网页中添加对象	15
1.3.5 预览网页	19
1.3.6 保存网页	20

第 2 章 网页的文字元素制作	23
-----------------------	----

2.1 文字的输入和编辑	24
2.1.1 输入文字	24
2.1.2 编辑文字	26

2.2 文字的字体和格式	27
2.2.1 文字的字体	27
2.2.2 设置字号	29
2.2.3 设置文字颜色	30
2.2.4 设置文字的样式	31
2.3 文字的对齐和标题的运用	32
2.3.1 文字的对齐和缩进	32
2.3.2 运用标题	34
2.4 新建表格	35
2.4.1 插入表格	35
2.4.2 改变表格的大小和结构	37
2.5 设置表格属性	40
2.6 设置单元格的属性	42
2.7 表格的格式化	43
2.8 表格排序	44

第 3 章 网页图像制作入门	47
----------------------	----

3.1 网页图像概述	48
3.1.1 网页图像格式	48
3.1.2 颜色原理	49
3.1.3 图像下载速度	52
3.1.4 网页图像制作技巧	53
3.2 搜集与管理网页图像素材	54
3.2.1 搜集图像素材	54
3.2.2 使用 ACDSee 管理 网页素材	57
3.2.3 使用 PhotoImpact Album	

管理网页素材	61
--------------	----

第 4 章 网页图像制作与处理 67

4.1 制作主图	68
4.1.1 Fireworks 4 简介	69
4.1.2 建立新文件	71
4.1.3 使用 Fireworks 工具绘图	72
4.1.4 在 Fireworks 中编辑图像	82
4.1.5 添加效果	89
4.1.6 最优化图像	90
4.1.7 分割图像	94
4.1.8 导出为网页图像	97
4.1.9 将图像应用到 Dreamweaver UltraDev 4	99
4.2 制作标题文字	102
4.2.1 文字的输入和编辑	103
4.2.2 标题文字制作技巧	105
4.3 制作网页按钮	106
4.3.1 在 Fireworks 中制作按钮	107
4.3.2 使用 PhotoImpact 5 中文版的 【部件设计器】制作按钮	107
4.4 制作悬停按钮	110
4.4.1 在 Fireworks 中制作 悬停按钮	111
4.4.2 利用 PhotoImpact 制作 悬停按钮	114
4.4.3 在 Dreamweaver UltraDev 4 中 插入悬停按钮	116
4.5 制作导航条图像	116
4.5.1 导航条图像的一般制作 过程	117
4.5.2 应用导航条图像	117
4.6 制作和使用网页背景图像	119
4.6.1 制作背景图像	120

4.6.2 在 Dreamweaver UltraDev 中 应用背景图像	123
--	-----

4.7 制作其他网页元素	125
4.8 制作 GIF 动画	126
4.8.1 Layers 面板和 Frames 面板 简介	126
4.8.2 制作一个两帧切换动画	128
4.8.3 播放动画	130
4.8.4 制作一个简单的文字动画	131
4.8.5 导出动画文件	134

第 5 章 制作网页动画 137

5.1 Flash 5 基础知识	138
5.1.1 Flash 5 简介	138
5.1.2 快速熟悉 Flash 5	138
5.1.3 创建与保存动画	141
5.1.4 设置动画尺寸和背景	142
5.2 绘制动画角色	143
5.2.1 绘制简单的几何图形	143
5.2.2 建立路径	145
5.2.3 绘制线条	149
5.2.4 选取和填充颜色	150
5.2.5 编辑角色	152
5.3 动画制作	158
5.3.1 逐帧动画	158
5.3.2 制作动作渐变动画	159
5.3.3 制作沿路径运动的动画	160
5.3.4 制作外形渐变动画	161
5.3.5 为动画加入声音	163
5.4 符号和蒙板的使用	167
5.4.1 符号功能概述	167
5.4.2 新建符号	168
5.4.3 符号应用实例	172
5.4.4 利用蒙板层制作动画	174

5.5 输出和应用 Flash 动画	176	6.4.2 把表格转换为层	207
5.5.1 输出动画	176	第 7 章 超级链接	209
5.5.2 在 Dreamweaver UltraDev 中 应用 Flash 动画	178	7.1 认识超级链接	210
5.6 制作 Shockwave Director 动画	180	7.2 建立超级链接	211
5.6.1 Director 简介	180	7.2.1 建立网页之间的超级链接	211
5.6.2 创建新的动画	181	7.2.2 建立电子邮件地址的 超级链接	213
5.6.3 添加演员	181	7.2.3 网页中的锚点	214
5.6.4 编辑动画	183	7.2.4 网页上的图像映射	215
5.6.5 设置演员过渡效果	184	7.3 管理超级链接	216
5.6.6 设置演员播放速度	186	7.3.1 设计一个清晰的超级链接	216
5.6.7 输出 Shockwave 动画	186	7.3.2 利用站点地图管理超级 链接	217
5.6.8 在 Dreamweaver UltraDev 中 插入 Shockwave 动画	187	7.4 框架与超级链接	221
5.7 使用 COOL 3D 制作文字动画	188	7.4.1 认识框架	221
5.7.1 COOL 3D 简介	189	7.4.2 建立框架	221
5.7.2 输入文字	189	7.4.3 设置框架和框架集的属性	223
5.7.3 应用样式	190	7.4.4 保存框架和框架集的文件	225
5.7.4 输出动画	191	7.4.5 框架集中的超级链接	225
第 6 章 层的使用	193	第 8 章 动态网页制作	227
6.1 认识层	194	8.1 跳转菜单	228
6.2 创建层	194	8.2 可拖动的层	232
6.3 管理层	196	8.3 可改变背景色的层	236
6.3.1 调整层的大小	196	8.4 制作可翻转的链接按钮	241
6.3.2 移动层	199	8.5 在状态栏中显示的文本信息	243
6.3.3 精确定位层	200	8.6 提示对话框	245
6.3.4 了解层的名称	201	8.7 可显示和隐藏的层	246
6.3.5 调整层与层的相对位置	202	8.8 制作在屏幕上飞翔的小天使	250
6.3.6 显示与隐藏层	203	8.8.1 制作 Timelines 动画	251
6.3.7 层的嵌套	203	8.8.2 更改动画的长度和播放 速度	253
6.3.8 改变层的默认设置	204	8.8.3 使用关键帧编辑动画路径	254
6.4 层与表格的转换	205		
6.4.1 把层转换为表格	205		

8.8.4 使用 Record Path of Layer 命令生成复杂路径的动画.....	255	文件	301
8.8.5 使用多个 Timelines 动画.....	257	10.5 页面布局.....	302
8.9 行为与 Timelines 动画的综合应用..	258	10.5.1 用表格组织页面内容.....	303
第 9 章 数据库网页的制作	265	10.5.2 用框架组织页面内容.....	304
9.1 数据库网页概述.....	266	10.6 典型主页制作实例.....	306
9.2 表单	266	第 11 章 站点管理	311
9.2.1 表单元素简介	266	11.1 上传站点.....	312
9.2.2 表单制作快速入门	271	11.1.1 定义 Dreamweaver UltraDev 上传站点	312
9.3 设计后台数据库.....	274	11.1.2 上传站点	316
9.3.1 Access 数据库的使用	274	11.1.3 Check In/Check Out 功能 介绍	319
9.3.2 配置 ODBC 数据源	277	11.1.4 Design Notes 功能介绍	320
9.4 数据连接	278	11.1.5 上传网页到局域网.....	323
9.4.1 数据连接的准备工作	278	11.2 管理站点.....	325
9.4.2 建立数据连接	281	11.2.1 站点文件管理	325
9.5 数据记录集及其绑定.....	282	11.2.2 远程与本地站点同步.....	329
9.5.1 建立数据记录集	282	11.2.3 检查与修正超级链接.....	331
9.5.2 记录集与控件的绑定	283	11.3 测试本地站点.....	333
9.6 数据的显示	285	11.3.1 测试站点网页的 目标浏览器的兼容性.....	333
9.6.1 构建数据显示网页	285	11.3.2 预览自制的网页.....	335
9.6.2 定义查询	285	11.3.3 检验文件的大小 及下载时间	337
9.6.3 数据显示表格的定义	287	11.4 宣传站点.....	339
9.6.4 设置前后翻页	288	11.4.1 注册好记的域名.....	340
第 10 章 站点设计与项目管理	291	11.4.2 在各大搜索引擎上 登录站点	340
10.1 定义站点设计的目标.....	292	11.4.3 在电子邮件签名中 添加站点地址.....	341
10.2 建立信息体系结构.....	294	11.4.4 到 BBS 上公布站点信息	342
10.3 设计页面	295	11.4.5 与相关站点彼此链接.....	342
10.4 定制模板	297		
10.4.1 创建模板	297		
10.4.2 定义模板的可编辑区域.....	299		
10.4.3 应用模板	300		
10.4.4 修改模板与更新站点			

引 言

1. 网页制作软件简介

随着 Internet 的不断发展,越来越多的公司和个人在 Internet 上拥有了自己的站点,网页制作也成为广大网民的一个热门话题。最初,网页还只是由少量的专业人士使用一些文本编辑器逐行编写 HTML 代码来生成的,对于不懂 HTML 语言的用户来说,自己动手制作网页只能是一个梦想。而现在,随着可视化设计理念与技术的成熟,“所见即所得”的网页制作软件如雨后春笋般地发展起来。使用这些软件制作网页就像使用 Word 编辑文档一样简单,任何人都可以制作出具有专业水准的个性化网页来。这些软件中,最具代表性的有 Microsoft 公司的 FrontPage 和 Macromedia 公司的 Dreamweaver 以及 Adobe 公司的 GoLive 等。其中,Macromedia 公司的 Dreamweaver 以其专业的水准、简洁易用的界面和易学易用的特点而备受用户的喜爱,成为目前最为流行的网页制作软件。

在制作网页时,制作者无一不想使自己的网页更加丰富多彩,在网页中插入图像、动画、动态特效以及多媒体对象。Macromedia 公司的 Flash、Fireworks、Director 以及 Ulead 公司的 COOL 3D、GIF Animator 等软件在这些方面都有不俗的表现,很快便受到网页制作者的欢迎,Flash 和 Fireworks 更是其中的佼佼者,它们与 Dreamweaver 一起,被誉为“网页制作三剑客”。

在 Dreamweaver 刚出台不久,Macromedia 公司又推出了一个全新概念的产品 Dreamweaver UltraDev。该产品是基于 Dreamweaver 的新一代产品,开发人员、编程人员和设计人员可以利用它在多种服务器平台上,在一个工具中完成支持几种语言的动态网页的开发,能产生和编辑用 ASP(Active Server Pages)、JSP(Java Server Pages)和 Cold Fusion 开发的 Web 内容。

2. 本书阅读指南

本书循序渐进地介绍网页制作的操作和技巧,让读者在学习过程中了解并明确从构思、规划、设计直到发布一个网站所需要完成的全部工作及其流程。全书对 Macromedia 公司的 Dreamweaver UltraDev 4、Fireworks 4、Flash 5 等当前最流行的网页制作工具进行了详尽而实用的介绍。在介绍功能的过程中,配以丰富的实例,让用户在实践中学会制作原

理和操作技巧，从而掌握网页制作的精髓。本书主要包括以下内容：

第 1 章介绍网页设计的基础知识，包括网页设计要使用的软件、网页元素组成等，并通过一个简单的例子介绍网页制作的一般过程与网页设计的要点。第 2 章介绍在 Dreamweaver UltraDev 4 中如何处理网页文字和表格。第 3 章介绍网页图像格式、色彩原理、图像素材的搜集和管理。第 4 章介绍使用 Fireworks 4 制作各种网页元素的基本方法和操作技巧，并介绍使用 PhotoImpact 图像制作工具来制作网页图像的方法。第 5 章介绍使用 Flash 5 制作网页动画的基础知识和操作，使用 Director 8 以及 COOL 3D 等软件制作网页动画的技巧。第 6 章介绍在 Dreamweaver UltraDev 4 中使用图层功能设计网页的技巧。第 7 章介绍超级链接的功能，以及在 Dreamweaver UltraDev 4 中设置各种对象的链接操作。第 8 章介绍使用 Dreamweaver UltraDev 4 的行为和时间线功能制作动态网页。第 9 章介绍在 Dreamweaver UltraDev 4 中建立数据库网页的方法与技巧，让用户不用学习 ASP 编程便可设计客户端与服务器端的交互式网页。第 10 章介绍如何进行站点设计、美化网页、规划页面布局和管理等。第 11 章介绍上传站点，以及管理、维护、测试和宣传站点等内容。

本书内容丰富，讲解清晰明确，实用性强，适用于广大初中级用户，同时还是一本很好的培训教材。

3. 本书约定

本书以 Windows 98 / 2000 为操作平台来介绍 Fireworks 4、Flash 5、Dreamweaver UltraDev 4 和 PhotoImpact 5 中文版等网页制作工具的操作，而不涉及在苹果机上使用的方法。为便于阅读理解，本书作如下约定：

- 本书中出现的中文屏幕项均用【】括起来，以示区分；而英文屏幕项省略【】。此外，为了语句更简洁易懂，本书中所有菜单命令之间以竖线“|”分隔，例如单击 File 菜单中的 Save As 命令，就用 File|Save As 来表示。
- 用+号连接的两个或 3 个键表示组合键，在操作时表示同时按下这两个或 3 个键，例如：Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时，按下 V 字母键；Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 和 Alt 键的同时，按下功能键 F10。
- 在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动，右击是指用鼠标右键单击。

第1章

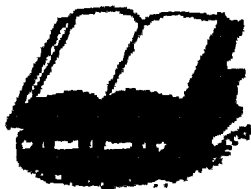
网页制作概述

本章要点

如今,上网冲浪已经成为一种时尚,构成了现代人生活中一道独特而又亮丽的风景线。当用户在网上漫游之际,定会对其漂亮的网页羡慕不已。其实,用户也可以制作自己的个人网页,然后在网上发布。为了能够使用户对网页有一个总体的认识,本章将首先介绍网页的组成元素和一些常用的网页设计软件,然后通过一个简单实用的网页制作实例来介绍网页的整个制作过程,从而为以后设计更复杂的网页打下良好的基础。

本章主要内容

- ① 网页包括的元素
- ② 常用的网页制作工具
- ③ 制作自己的第1个网页



1.1 网页包括的元素

无论是初次领略 Internet 风光的新手,还是经常上网冲浪的老手,在初次设计网页之前,都必须先认识(或重新认识)一下构成网页的基本元素。只有这样,才能在真正的设计工作中得心应手,根据需要合理地组织和安排网页的内容,从而达到期望的目标。

设计网页的目的主要是发布信息,因此,作为信息主要载体的文本和图像也就成了网页的基本组成部分。超级链接是 Web 的核心,是它将万维网中无数的网页链接在一起,如果没有它,Web 就无从谈起。此外,表格、动画、音乐和交互式表单等信息的组织、表现,以及交互元素在网页中也具有举足轻重的地位。

图 1.1 所示是新浪网的首页,在这个网页中,包含了多种网页元素(当然不可能是全部)。下面将详细介绍网页中包含的元素及其在网页中的作用。

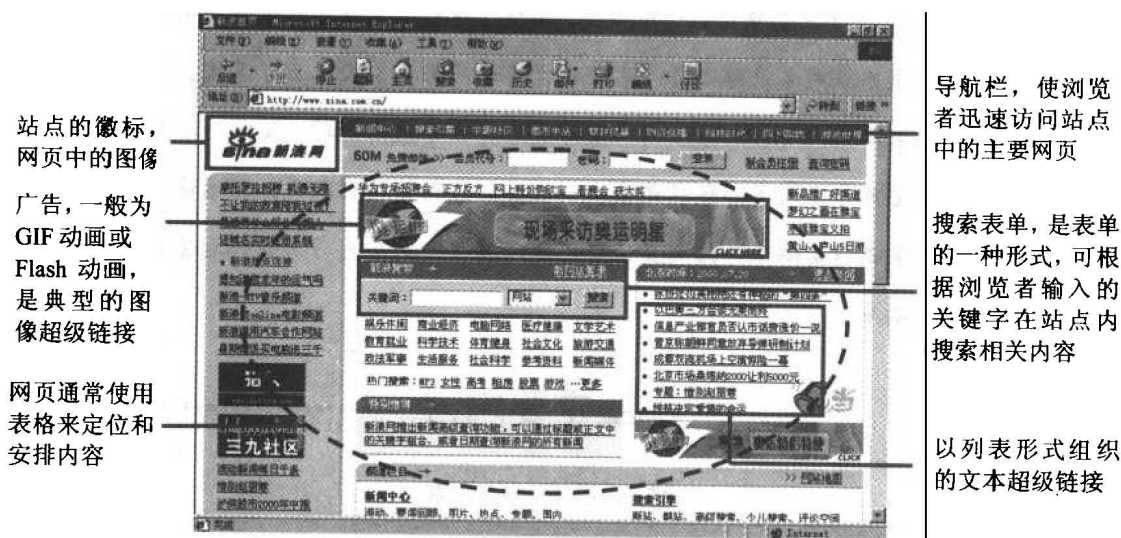


图 1.1 网页元素概览

1.1.1 文本

文本一直是人类最重要的信息载体与交流工具,网页中的信息也以文本为主。与图像相比,文字虽然不如图像那样能够很快引起浏览者的注意,但却能准确地表达消息的内容和含义。为了克服文字固有的缺点,人们赋予了网页中文本更多的属性,如字体、字号、

颜色、底纹和边框等,通过不同格式的区别,突出显示重要的内容。此外,用户还可以在网页中设计各种各样的文字列表,来清晰表达一系列项目。这些功能都给网页中的文本赋予了新的生命力。

1.1.2 图像

图像在网页中具有提供信息、展示作品、装饰网页、表达个人情调和风格的作用。用户可以在网页中使用 GIF、JPEG(JPG)、PNG 3 种图像文件格式,其中使用最广泛的是 GIF 和 JPEG 两种格式。

 **提示:** 当用户使用所见即所得的网页设计软件在网页上添加其他非 GIF、JPEG 或 PNG 格式的图片并保存时,这些软件通常会自动将少于 8 位颜色的图片转换为 GIF 格式,或将多于 8 位颜色的图片转换为 JPEG 格式。

 **注意:** 图像虽然在网页中起着非常重要的作用,但如果网页上加入的图片过多,不仅会影响网页整体的视觉效果,而且下载速度也将明显下降,可能会导致浏览者因失去耐心而离开网站。

1.1.3 超级链接

超级链接技术可以说是万维网流行起来的最主要的原因。它是从一个网页指向另一个目的端的链接,例如指向另一个网页或者相同网页上的不同位置。这个目的端通常是另一个网页,但也可以是一幅图片、一个电子邮件地址、一个文件(如多媒体文件、文档或任意文件)、一个程序或者是本网页中的其他位置。其载体通常是文本、图片或图片中的区域,也可以是一些不可见的程序脚本。

当浏览者单击超级链接时,其目的端将显示在 Web 浏览器上,并根据目的端的类型以不同方式链接。例如,当指向一个 AVI 文件的超级链接被单击后,该文件将在媒体播放软件中打开;如果是指向一个网页的超级链接,则该网页将显示在 Web 浏览器上。

1.1.4 表格

在网页中表格用来控制网页中信息的布局方式。这包括两方面:一是使用行和列的形式来布局文本和图像以及其他的列表化数据;二是还可以使用表格来精确控制各种网页元素在网页中出现的位置。

1.1.5 表单

使用超级链接,浏览者和 Web 站点便建立起了一种简单的交互关系,表单的出现使浏览者与站点的交互上升到一个新的高度。网页中的表单通常用来接收用户在浏览器端的输入,然后将这些信息发送到用户设置的目标端,这个目标既可以是文本文件、Web 页、电子邮件,也可以是服务器端的应用程序。表单的用途有以下几个方面:

- 收集联系信息
- 接收用户要求
- 收集订单、出货和收费细则
- 获得反馈意见
- 设置来宾签名簿
- 让浏览者输入关键字,在站点中搜索相关的网页
- 让浏览者注册为会员并以会员身份登录站点

表单由不同功能的表单域组成,最简单的表单也要包含一个输入区域和一个提交按钮。站点浏览者填写表单的方式通常是输入文本、选中单选按钮与复选框,以及从下拉列表中选择选项等。

根据表单功能与处理方式的不同,通常可以将表单分为用户反馈表单、留言簿表单、搜索表单和用户注册表单等类型。

1.1.6 导航栏

导航栏是用户在规划好站点结构、开始设计主页时必须考虑的一项内容。导航栏的作用就是为了让浏览者在浏览站点时,不会因为迷路而终止对站点的访问。事实上,导航栏就是一组超级链接,这组超级链接的目标就是本站点的主页以及其他重要网页。在设计站点中的诸网页时,可以在站点的每个网页上显示一个导航栏,这样,浏览者就可以既快又容易地转向站点的其他主要网页。

一般情况下,导航栏应放在网页中较引人注目的位置,通常是在网页的顶部或一侧。导航栏既可以是文本链接,也可以是一些图像按钮。

1.1.7 多媒体元素和其他特殊效果

网页中除了以上几种最基本的元素之外,还有动画、声音和视频等一些多媒体元素,以及悬停按钮、Java 特效、ActiveX 等各种特效。它们不仅能点缀网页,使网页更活泼有

趣，而且在网上娱乐、电子商务等方面也有着不可忽视的作用。

1.2 网页制作工具简介

网页内容如此丰富，究竟要用什么工具来进行创作，已经成为广大网页爱好者最关心的话题。现在网页制作软件很多，下面介绍几种各有特色的网页编辑、网页图像与动画制作软件。

1.2.1 网页编辑工具

1. 入门级 —— FrontPage

如果用户习惯使用 Microsoft Office 组件，那么使用 FrontPage 一定会得心应手。作为 Microsoft Office 家族的一员，FrontPage 的界面、功能与 Word 都非常相似；另外，它还可以与其他组件无缝融合；此外，FrontPage 还提供了相当数量的模板和向导，使初学者能够非常容易地设计出美观实用的网页。

FrontPage 最强大之处，是其站点管理与远程发布功能。用户只需在本地对网页进行修改，FrontPage 便会跟踪用户编辑过的文件，在发布时，自动将修改过的网页进行发布，未编辑过的网页可由用户决定是否再次向服务器发送。

2. 专业级 —— Dreamweaver UltraDev

Dreamweaver 与 Flash、Fireworks 一起，被人们喻为“网页制作三剑客”。同 FrontPage 一样，Dreamweaver 也是“所见即所得”的网页编辑软件。它能够很好地支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash 和 Shockwave 等，而且还能通过鼠标拖动的方式从头到尾制作动态的 HTML 效果。Dreamweaver 还采用了 Roundtrip HTML 技术，使用这项技术，网页可以在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间进行自由转换，而 HTML 语法及结构不变。这样，专业设计者可以在不改变原有编辑习惯的同时，充分享受到“所见即所得”带来的方便。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。

在 Dreamweaver 刚发布不久，Macromedia 公司又推出了一个全新概念的产品 Dreamweaver UltraDev。该产品是基于 Dreamweaver 开发的新一代产品，利用它，开发人员、编程人员和设计人员可以在多种服务器平台上、在一个软件中完成支持几种语言的动态网页的开发，产生和编辑用 ASP(Active Server Pages)、JSP(Java Server Pages)和 Cold