

Dreamweaver Flash Fireworks 三合一教程

沈大林 主编
关 点 李 征 李瑞梅 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

Dreamweaver Flash Fireworks 三合一教程

沈大林 主编

关 点 李 征 李瑞梅 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和网站管理的一套软件,有网页梦幻组合之称。它们越来越受到广大多媒体和网页制作的专业人员以及电脑爱好者的宠爱。

本书精要地介绍了上述三种软件的使用方法,涉及到了三个软件的所有主要内容,尤其对 Dreamweaver 3、Dreamweaver 4 和 Flash 5 介绍得比较详细。本书在介绍三种软件使用方法的同时,还提供了大量实例以及使用技巧。本书由进行这三种软件教学的老师和网页制作的工程师配合编写而成。它具有合理的结构和通俗易懂的特点。本书使用较少的篇幅,提供较多的信息。对于想快速掌握这三种软件各类人员来说,阅读本书无疑将是一个最佳的选择。

本书适用于学习图形图像的高校计算机和非计算机专业的老师和学生使用,也可以作为短训班的培训教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver Flash Fireworks 三合一教程/沈大林主编;关点,李征等编著. — 北京:电子工业出版社,2001.5
ISBN 7-5053-6624-6

I. D… II. ①沈… ②关… ③李… III. 主页制作—图形软件,Dreamweaver Flash Fireworks—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 022149 号

书 名: Dreamweaver Flash Fireworks 三合一教程

主 编: 沈大林

编 著 者: 关 点 李 征 李瑞梅

责任编辑: 施玉新 syx@phei.com.cn

特约编辑: 苏子栋

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 28.5 字数: 730 千字

版 次: 2001 年 5 月第 1 版 2001 年 7 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6624-6
TP·3681

印 数: 3000 册 定价: 32.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换;
若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

前 言

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是 Macromedia 公司开发的，用于网页制作和网站管理的一套软件，有网页梦幻组合之称。它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及电脑爱好者的宠爱。

Dreamweaver 是一种所见即所得的网页编辑器。它操作简便，可进行多个站点的管理，设置了 HTML 语言编辑器，支持 DHTML 和 CSS，分类提供了页面对象，可净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件，可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件，导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像以及导入 Flash 动画、按钮和文字等等。

Flash 是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画和电影的软件，用它可以制作一种扩展名为 .swf 的动画文件；这种文件可以插入 HTML 里，也可以单独成为网页。而且它制作的文件字节量很少，有利于网上传输。目前，它代表着网页和多媒体技术发展的方向。

Fireworks 是一个将矢量图形处理和点阵图像处理合二为一的专业化的 Web 图像设计软件。它可以导入各种图像文件，它还是一个全功能的 Web 设计工具，可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像，甚至可以编辑整幅的网页。

Flash 和 Fireworks 不但用于网页制作，而且还应用于交互式多媒体软件的开发。Flash 文件不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用，而且还可以独立地制作多媒体演示、多媒体教学和多媒体其他应用软件等。

本书精要地介绍了上述三种软件的最新版本的使用方法，涉及到了三个软件的所有主要内容，尤其对 Dreamweaver 3、Dreamweaver 4 和 Flash 5 介绍得比较详细。本书在介绍三种软件使用方法的同时，还提供了大量实例以及使用技巧。考虑到一些读者已经了解一些 Dreamweaver 3 和 Fireworks 3 的使用方法，所以在介绍 Dreamweaver 4 和 Fireworks 4 时，采用了与 Dreamweaver 3 和 Fireworks 3 对照的讲解方法。这样，本书既适合初学者，又适合了解一些过去版本使用方法的读者。本书还在附录中提供了 Dreamweaver 3 和 Dreamweaver 4 菜单的中文含义及作用，便于读者查询。

本书由进行这三种软件教学的老师和网页制作的工程师配合编写而成。它具有结构合理和通俗易懂的特点。使用较少的篇幅，提供较多的信息，是本书的一个重要编写原则。对于想快速掌握这三种软件各类人员来说，阅读本书无疑将是一个最佳的选择。

本书主编为沈大林，审校由洪小达和张小蕾完成。参加 Dreamweaver 部分的主要编写人员有陈方林、李瑞梅、常河、李希明、董华、杨立梅、孙立华、沈昕、曹锋、曹永冬和席川金；参加 Flash 部分的主要编写人员有沈大林、关点、封昕兰、谢常维、杨瑞霞和米宏元；参加 Fireworks 部分的主要编写人员有李征、郭路鹏、冯书楷和王立杰。参加编写工作和提供实例的人员还有：牛英会、李华清、李志雄、封呈显、王泽、郝侠、郭开民、朗冬生、章晓曼和徐学宁以及新昕教学工作室的其他工作人员。董环老师对全书做了较细致加工审校，再此一并表示感谢！

作者的网站是：www.ouryour.com，E-mail 地址是 Flash@ouryour.com。

编 者

目 录

第1章 Dreamweaver 概述	1
1.1 Internet 和 HTML	1
1.1.1 什么是 Internet	1
1.1.2 什么是万维网	1
1.1.3 HTML 语言	2
1.1.4 输入 HTML 文档	2
1.1.5 浏览所设计的网页	3
1.1.6 HTML 程序文档中所用标记的含义	3
1.1.7 文件的路径名和 URL	5
1.2 Dreamweaver 的工作界面简介	5
1.2.1 菜单栏	7
1.2.2 快捷面板	7
1.2.3 状态栏	8
1.2.4 属性栏	10
1.2.5 对象面板	10
1.3 网页文件的基本操作	11
1.3.1 新建网页与打开和编辑网页	11
1.3.2 保存与关闭网页	12
1.4 建立本地站点和页面属性的设置	12
1.4.1 建立本地站点	12
1.4.2 页面属性的设置	14
1.5 用 Dreamweaver 制作第一个网页	17
1.5.1 第一个网页的显示效果	17
1.5.2 第一个网页的制作过程	17
1.5.3 观察与编辑 HTML 程序源代码	18
第2章 在网页中插入对象	20
2.1 在页面中插入文本	20
2.1.1 文字标题格式、字体与字号的设置	20
2.1.2 文字的对齐与缩进设置	21
2.1.3 文字风格与颜色的设置	22
2.1.4 文字的列表设置	22
2.1.5 文字的复制、移动与拼写检查	24
2.1.6 文字的查找与替换	24
2.2 在网页中插入图像	26
2.2.1 在网页中加载图像的方法	26
2.2.2 在网页中编辑图像的方法	26
2.2.3 使用图像处理软件编辑网页图像	27

2.2.4	图文混排	28
2.3	描图、翻转图与拼图	29
2.3.1	描图	29
2.3.2	翻转图	30
2.3.3	拼图	31
2.4	在网页中插入表格	33
2.4.1	制作简单的表格与调整表格大小	33
2.4.2	选择整个表格与表格的单元格	34
2.4.3	设置表格的属性	34
2.4.4	编辑表格	37
2.4.5	在表格中插入对象与表格数据的排序	39
2.4.6	使用表格样式	40
2.5	插入其他对象	42
2.5.1	插入 Shockwave 影片	42
2.5.2	插入 Flash 电影	43
2.5.3	插入 Fireworks 图像	43
2.5.4	插入插件	44
2.5.5	插入导航条 (Navigation Bar)	45
2.5.6	插入 Java Applet	46
2.5.7	插入 ActiveX	47
2.5.8	插入特殊字符	48
2.5.9	插入水平分割线	48
2.6	插入 Dreamweaver 4 新增的 Flash 按钮和文本对象	49
2.6.1	插入 Flash 按钮对象	49
2.6.2	插入 Flash 文本对象	50
2.7	Dreamweaver 4 新增的网页规划	50
2.7.1	“Layout” (规划) 栏中图标按钮的作用	51
2.7.2	网页规划的调整与设置	52
2.8	网页实例	55
2.8.1	网页实例效果	55
2.8.2	网页实例的制作过程	56
第 3 章	框架与层	58
3.1	在网页中创建框架	58
3.1.1	创建框架与保存框架	58
3.1.2	在框架内插入 HTML 文件内容与保存框架文件	59
3.2	改变框架属性	60
3.2.1	框架观察器	60
3.2.2	改变框架属性	60
3.3	层的属性与创建层	62
3.3.1	设置层的默认属性与创建层	62

3.3.2	改变层的属性	64
3.4	标尺和网格	66
3.4.1	标尺	66
3.4.2	网格	67
3.5	利用层属性栏和层监视器设置层的属性	68
3.5.1	利用层属性栏设置层的属性	68
3.5.2	利用层监视器设置层的属性	70
3.6	在层中插入对象和层的转换	72
3.6.1	在层中插入对象	72
3.6.2	层与表格的相互转换	72
3.6.3	兼容低版本浏览器的转换	74
3.7	框架与层的网页实例	74
3.7.1	框架与层网页实例的显示效果	74
3.7.2	框架与层网页实例的制作过程	76
第 4 章	站点管理与链接	78
4.1	站点管理器	78
4.1.1	调出站点管理器与设置站点管理器的属性	78
4.1.2	站点地图	79
4.2	建立与本地 HTML 和图像文件的链接	80
4.2.1	文字或图像与外部 HTML 和图像文件的链接	80
4.2.2	文字或图像与 HTML 文件锚点的链接	83
4.2.3	建立映射图与 HTML 文件的链接	84
4.3	建立电子邮件、无址和脚本链接及远程登录	86
4.3.1	建立电子邮件链接	86
4.3.2	建立无址链接	86
4.3.3	建立脚本链接与远程登录	87
4.4	用站点管理器检查与修改站点	87
4.4.1	查找与替换	87
4.4.2	链接的检查与修复	89
4.4.3	检查网页的兼容性	91
4.4.4	检查每个页面下载的时间	92
4.4.5	在浏览器中预览网页	93
4.5	设置服务器与发布站点	94
4.5.1	站点服务器的设置	94
4.5.2	防火墙参数的设置	95
4.5.3	发布站点	95
第 5 章	表单与样式表	98
5.1	表单	98
5.1.1	创建表单域与设置表单域的属性	98
5.1.2	插入表单对象与其他对象	99

5.2	样式表	104
5.2.1	CSS 样式表编辑器	105
5.2.2	创建 CSS 样式表与编辑样式表对话框	106
5.2.3	定义 CSS 样式表	108
5.2.4	HTML 样式表的创建与应用	115
5.3	表单与样式应用实例	117
5.3.1	表单应用实例	117
5.3.2	样式应用实例	119
第 6 章	时间线与行为	122
6.1	时间线面板与直线移动动画的制作	122
6.1.1	时间线面板	122
6.1.2	直线移动动画的制作	123
6.2	复杂动画的制作	124
6.2.1	用加入关键帧的方法制作沿曲线路径移动的动画	124
6.2.2	用鼠标拖曳的方法制作沿曲线路径移动的动画	125
6.2.3	动画的删除、复制、移动和更名	126
6.3	行为控制器与动作设置	127
6.3.1	行为控制器	127
6.3.2	动作设置	131
6.4	时间线与行为应用实例	143
6.4.1	交替变化图像	143
6.4.2	图像链接翻转	145
6.4.3	活动菜单	147
第 7 章	模板、库与综合实例	149
7.1	模板	149
7.1.1	创建模板	149
7.1.2	定义模板的可编辑区域	150
7.1.3	编辑模板可编辑区域和取消页面不可编辑区域	152
7.1.4	使用模板制作网页	153
7.1.5	修改模板更新网页	154
7.2	库	155
7.2.1	创建库项目	155
7.2.2	使用库项目和库项目引用的属性栏	156
7.2.3	修改库项目和更新页面	156
7.3	网页制作实例——建立典型的企业网站	157
7.3.1	网站策划	157
7.3.2	美术设计	158
7.3.3	网站制作	159
7.3.4	网站更新	162
7.4	网页制作实例——“我的网站”	163

7.4.1	建立本地站点	163
7.4.2	上传(或发布)站点	166
7.5	网页制作实例——电子商务网站	169
7.5.1	中燃网站策划	169
7.5.2	电子商务应用网页设计	170
第 8 章	创建 Flash 5 对象	171
8.1	Flash 5 的基本工作环境与基本操作	171
8.1.1	常用工具栏与舞台	172
8.1.2	绘图工具箱	173
8.1.3	时间线窗口	174
8.1.4	创建 Flash 新电影和设置电影的基本属性	176
8.1.5	播放与存储 Flash 动画	177
8.1.6	改变显示方式	178
8.2	线和填充物的设置	178
8.2.1	线型的设置	178
8.2.2	线颜色的设置	180
8.2.3	填充色的设置	181
8.3	绘制直线与曲线	185
8.3.1	使用直线和铅笔工具绘制图形	185
8.3.2	使用钢笔工具绘制图形	186
8.4	绘制矩形、椭圆和笔刷图形	187
8.4.1	椭圆工具与矩形工具	187
8.4.2	笔刷工具	188
8.5	使用文本、手抓和放大镜工具	190
8.5.1	文本工具	190
8.5.2	手抓工具和放大镜工具	192
8.6	外部素材的导入与图像处理	193
8.6.1	外部素材的导入	193
8.6.2	打碎点阵图和点阵图的矢量化	194
8.6.3	点阵图属性的设置	196
第 9 章	编辑对象与符号	198
9.1	使用黑色箭头、白色箭头和套索工具	198
9.1.1	黑色箭头工具	198
9.1.2	精确调整对象	200
9.1.3	白色箭头工具	202
9.1.4	套索工具	202
9.2	使用墨水瓶、油漆桶和吸管工具	204
9.2.1	墨水瓶工具	204
9.2.2	油漆桶工具	205
9.2.3	吸管工具	208

9.3 使用橡皮擦工具、多对象编辑和绘图属性设置	208
9.3.1 橡皮擦工具	208
9.3.2 多个对象的编辑	209
9.3.3 优化曲线和改变图形形状	211
9.3.4 绘图属性设置	213
9.4 符号与实例	214
9.4.1 了解符号与实例	214
9.4.2 创建图形和电影片段符号	217
9.4.3 创建按钮符号	219
9.4.4 编辑符号和实例	220
第 10 章 绘制图形实例	224
实例 1 矩形按钮图形	224
实例 1.1 实例显示效果	224
实例 1.2 实例制作过程	224
实例 2 迎接 2000 年奥运会	225
实例 2.1 实例显示效果	225
实例 2.2 实例制作过程	226
实例 3 带阴影的立体彩球	228
实例 3.1 实例显示效果	228
实例 3.2 实例制作过程	229
实例 4 五角星与扑克图形	230
实例 4.1 实例显示效果	230
实例 4.2 实例制作过程	231
实例 5 变形七彩文字	234
实例 5.1 实例显示效果	234
实例 5.2 实例制作过程	235
实例 6 光荣榜	237
实例 6.1 实例显示效果	237
实例 6.2 实例制作过程	238
实例 7 梦幻组合	241
实例 7.1 实例显示效果	241
实例 7.2 实例制作过程	241
实例 8 纸袋与杯子	244
实例 8.1 实例显示效果	244
实例 8.2 实例制作过程	244
第 11 章 图层与动画制作	248
11.1 图层	248
11.1.1 创建与编辑图层	248
11.1.2 导向图层	251
11.1.3 遮罩图层	252

11.2	制作动画	254
11.2.1	制作 Flash 动画的基本常识与基本操作	254
11.2.2	运动过渡动画	255
11.2.3	变形过渡动画	257
11.2.4	编辑动画	258
11.3	导入与编辑声音	259
11.3.1	导入声音	259
11.3.2	声音的属性与声音的输出	261
11.3.3	编辑声音	263
11.4	交互式动画	265
11.4.1	事件与动作	265
11.4.2	设置鼠标事件、按键事件、帧事件与电影片段事件	267
11.5	ActionScript 语言	269
11.5.1	ActionScript 简介	269
11.5.2	ActionScript 的编程界面	269
11.5.3	ActionScript 语言的常量与变量	272
11.5.4	ActionScript 语言的语句、表达式、运算符和点操作符	275
11.5.5	分支语句与循环语句	278
11.5.6	常用的 Action 命令	281
11.5.7	面向对象的编程	284
11.5.8	ActionScript 的函数	285
11.5.9	Flash 5 的内置函数	287
11.5.10	Flash 5 的内置对象	289
第 12 章	动画实例	293
实例 1	滚动的足球	293
实例 1.1	实例显示效果	293
实例 1.2	实例制作过程	294
实例 2	变色变形的文字	298
实例 2.1	实例显示效果	298
实例 2.2	实例制作过程	299
实例 3	电影文字	302
实例 3.1	实例显示效果	302
实例 3.2	实例制作过程	303
实例 4	探照灯与圆形图像的动态切换	306
实例 4.1	实例显示效果	306
实例 4.2	实例制作过程	308
实例 5	跟随鼠标移动的小球	315
实例 5.1	实例显示效果	315
实例 5.2	实例制作过程	315
实例 6	立体方块与球	319

实例 6.1 实例显示效果	319
实例 6.2 实例制作过程	319
实例 7 围绕球旋转的文字	322
实例 7.1 实例显示效果	322
实例 7.2 实例制作过程	322
实例 8 礼花	323
实例 8.1 实例显示效果	323
实例 8.2 实例制作过程	324
实例 9 网页	326
实例 9.1 实例显示效果	326
实例 9.2 实例制作过程	327
实例 10 猜字母游戏	330
实例 10.1 实例显示效果	330
实例 10.2 实例制作过程	331
实例 11 拼字母游戏	334
实例 11.1 实例显示效果	334
实例 11.2 实例制作过程	335
实例 12 简单的数字指针钟	339
实例 12.1 实例显示效果	339
实例 12.2 实例制作过程	339
第 13 章 Fireworks 的工作环境	346
13.1 概述	346
13.2 Fireworks 工作环境	346
13.2.1 菜单栏	346
13.2.2 工具栏	346
13.2.3 状态栏	347
13.2.4 工具箱	347
13.2.5 文档窗口	349
13.2.6 面板	349
13.3 Fireworks 工作环境设置	350
13.3.1 选择 General(常规)选项卡	350
13.3.2 选择其他选项卡	351
第 14 章 Fireworks 图像与文字编辑	352
14.1 对文档的操作	352
14.1.1 文档的基本操作	352
14.1.2 打开存储文档	352
14.1.3 画布与图像	352
14.1.4 文档的属性	353
14.1.5 文档的显示视图方式	354
14.1.6 文档的导出	354

14.2	对图像的基本操作	355
14.2.1	线与路径	355
14.2.2	绘制几何图形	356
14.2.3	对象的排列与组合	358
14.3	对文本的编辑	359
14.3.1	输入文本与文本编辑	360
14.3.2	文本沿路径排列	361
14.4	图像效果编辑	362
14.4.1	画笔着色	362
14.4.2	编辑填充区域	364
第 15 章	图像的综合处理	369
15.1	图层处理	369
15.1.1	图层的基本操作	369
15.1.2	图层的属性	370
15.2	混合处理和蒙版	371
15.2.1	混合处理	371
15.2.2	蒙版处理	372
15.3	滤镜	373
15.3.1	调整图像的色阶	374
15.3.2	调整图像的亮度和对比度	375
15.3.3	调整色度和饱和度	376
15.3.4	图像的极相	376
15.3.5	模糊与锐化图像	377
15.3.6	转换成 Alpha	378
15.3.7	提取图像的边界	379
15.4	制作动画	379
15.4.1	帧的基本操作	379
15.4.2	动画播放	381
15.4.3	合并图像形成动画	383
15.4.4	导出动画	384
第 16 章	切割图形与制作按钮	386
16.1	切割图形	386
16.1.1	创建和编辑切片	386
16.1.2	导出切片	386
16.2	切片动画	387
16.2.1	创作切片动画	387
16.2.2	导出切片动画	388
16.3	图像热区与映射	389
16.3.1	创建热区和编辑热区	389
16.3.2	热区链接地址	390

16.3.3 导出热区图像	391
16.4 制作按钮	392
16.4.1 创建按钮	392
16.4.2 编辑按钮	393
16.4.3 按钮 URL 的链接和导出按钮	394
16.4.4 导出按钮	394
第 17 章 Fireworks 实例创作	395
实例 1 科技兴国	395
实例 1.1 实例显示效果	395
实例 1.2 实例制作过程	395
实例 2 欢迎点击	396
实例 2.1 实例显示效果	396
实例 2.2 实例制作过程	396
实例 3 动画“欢迎点击”	397
实例 3.1 实例显示效果	397
实例 3.2 实例制作过程	397
实例 4 “日吃月进”	400
实例 4.1 实例显示效果	400
实例 4.2 实例制作过程	400
实例 5 “蒙板”的应用	402
实例 5.1 实例显示效果	402
实例 5.2 实例制作过程	402
实例 6 “滤镜”的应用	403
实例 6.1 实例显示效果	403
实例 6.2 实例制作过程	403
实例 7 上网“Cool”	405
实例 7.1 实例显示效果	405
实例 7.2 实例制作过程	405
实例 8 动画 NEW 图标	407
实例 8.1 实例显示效果	407
实例 8.2 实例制作过程	407
实例 9 制作按钮	408
实例 9.1 实例显示效果	408
实例 9.2 实例制作过程	408
第 18 章 梦幻三合一	410
18.1 Dreamweaver 4 与 Flash 5 的完美集成	410
18.1.1 在 Dreamweaver 4 中插入 Flash 5 的 SWF 动画	410
18.1.2 利用 Dreamweaver 4 制作 Flash 版本检测页面	412
18.1.3 Web 页面导航条	415
18.2 Fireworks 4 与 Flash 5	417

18.2.1	利用 Fireworks 4 编辑 Flash 5 中的图像	417
18.2.2	利用 Fireworks 4 直接导出 SWF 文件	418
18.3	Dreamweaver 4 和 Fireworks 4	419
18.3.1	在 Fireworks 4 中绘制图形	419
18.3.2	将 Fireworks 4 中的图层导入到 Dreamweaver 4 的图层中	419
18.3.3	利用 Fireworks 4 编辑 Dreamweaver 4 中的 Image 对象	422
附录 A	Dreamweaver 3 与 Dreamweaver 4 主菜单的中文含义	425
附录 B	Dreamweaver 站点管理器菜单的中文含义	435

第 1 章 Dreamweaver 概述

1.1 Internet 和 HTML

1.1.1 什么是 Internet

将地理位置不同并具有独立工作能力的多个计算机系统通过通信线路互连在一起, 由网络软件实现网络资源共享和互相通信的整个信息系统叫计算机网络。计算机网络按照覆盖的地域大小, 可分为局域网(即 LAN)和广域网(即 WAN)。Internet 一词来源于英文 Interconnect networks, 即“互联各个网络”, 简称“互联网”, 我国推荐名称为“因特网”。既然是各个网络互联, 则这些网络就应包括局域网和广域网等不同规模和构型的网络。

20 世纪 60 年代, 美国国防部所属的高级研究规划署 ARPA 研究并建立了实验性军用计算机网络 ARPANET。以后, ARPANET 网络的应用由军事领域延伸到教育领域, 科学家们开始使用 ARPANET 网络交换信息, 共享研究成果。1983 年, TCP/IP 协议(即传输控制协议和网际间协议)的建立, 使计算机通信有了统一的标准。这是计算机网络发展史上的一个里程碑, 网络从此进入高速发展的时代。

1986 年, 美国国家科学基金会 NSF (National Science Foundation) 开始将美国各地的研究人员、各大学和研究机构的计算中心连接到了分布在不同地区的五个超级计算中心。至此, NSFNET 网络越来越多地被高等院校、科研机构、政府部门、商业集团、实验室和个人等所使用, 逐渐取代了 ARPANET 网络。到了 1992 年, 连在 NSFNET 网络上的主机已经达到了 100 万台。可见, 是 NSFNET 网络使 Internet 迅速推广到全球范围。

随着计算机和通信技术的发展, 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、无所不能的国际互联网络 Internet。Internet 已经成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。它提供的服务主要有: 电子邮件(E-mail)、文件传输(FTP)、电子公告(BBS)、远程登录(Telnet)和网页浏览(WWW)。Internet 正以人们难以想象的速度迅猛发展。

1.1.2 什么是万维网

万维网也叫 WWW, 是 World Wide Web (全球信息网) 的缩写。它是欧洲粒子物理研究所(CERN)的科学家 Tim Berners-Lee 发明的。他提出了超文本(Hypertext)的结构体系, 目的是让大家在不同地方用一种简捷的方式共享信息资源。WWW 制定了一套标准, 有容易掌握的超文本 HTML 语言、统一的资源定位符 URL 和超文本传输协议 HTTP。

超文本由若干互连的超媒体文件组成, 它是通过超链接把一些具有超媒体特性的信息链接起来的一种新型的信息管理技术。超媒体不但包括了文本内容, 还包括图像、动画、声音和视频等。超链接就是通过超文本中的链接点(也叫“参考点”或“热点”)建立与其他超媒体文件的链接, 用鼠标单击参考点即可调出与之相链接的其他超媒体文件(即网页)。

万维网提供了非常丰富的信息, 各种信息按不同的类型以网页文件的形式分别存放在万

维网服务器上,供计算机工作人员、电脑爱好者和相关的人员选择查阅。万维网使得浏览 Internet 的信息变得非常简单。从此,Internet 的用户群由学术人员为主体变为由非专业人员为主体。万维网已经成为当前 Internet 上最受欢迎、最为流行和最新的信息检索服务系统。

1.1.3 HTML 语言

HTML 的英文全名为 HyperText Markup Language,直译为超文本标记语言。它不是一种程序语言,而是一种描述文档结构的标记语言。它与操作系统平台的选择无关,只要有浏览器就可以运行 HTML 程序,显示网页内容。HTML 使用了一些约定的标记(tag),对万维网(WWW)上的各种信息进行标记。浏览器会自动根据这些标记,在屏幕上显示出相应的内容,而标记符号不会在屏幕上显示出来。自从 1990 年它首次用于网页制作后,几乎所有的网页都是由 HTML 或以其他语言(如 JavaScript 等)镶嵌在 HTML 文档中编写的。

使用 HTML 编写 HTML 文档(即制作网页文件),是学习制作网页的基础。虽然目前有许多“所见即所得”、操作方便的网页制作工具(如 FrontPage 和 Dreamweaver 等),不需要直接用 HTML 编写 HTML 文档,但是很多时候,了解一些 HTML 语言知识,有利于学习网页制作工具,编辑修改网页和提高网页制作水平。

目前,较流行的浏览器有 Netscape 公司的 Netscape Navigator 和微软公司的 Internet Explorer(即 IE)。要注意,不同的浏览器对同一个 HTML 文件的解释可能会不太一样。

1.1.4 输入 HTML 文档

编写 HTML 文档可以在 Windows 记事本内或用 DOS 环境中的 Edit 编辑器输入。在存盘输入文件名时,一定要输入 HTML 文档的扩展名:.htm 或.html。要注意:HTML 文档中的各种英文标记要在英文输入方式下输入。为了便于管理,可在磁盘根目录下建立一个名字为“网页”的文件夹,用来存储 HTML 文档。再在该文件夹下建立一个名字为“GIF”的文件夹,用来存储网页中的 GIF 图像文件。下面给出一个用 HTML 编写的程序实例(名字为:HTML1.htm)。

<HTML>	
<HEAD>	如何制作图文并茂的网页
<TITLE>用 HTML 编写的网页</TITLE>	
</HEAD>	如何显示文本与标题
<BODY BGCOLOR=#EEEE55>	如何显示图像与动画
<CENTER><H3>用 HTML 编写的网页	如何制作列表与表格
</H3></CENTER>	
	如何建立超文本链接
制作网页--HTML 介绍 	如何进行文档格式化
<PRE> HTML 的英文全名为 HyperText	如何设置页面的框架
Markup Language,直译为超文本标记语言。它	如何插入表单和音乐
不是一种程序语言,而是一种描述文档结构的标	
记语言,它与操作系统平台的选择无关,只要有	</BODY>
浏览器就可以运行 HTML 程序,显示网页内容	</HTML>
</PRE>	