

773.729243
147

Dreamweaver 4、Flash 5、Fireworks 4

网页设计培训教程

肖金秀 廖疆星 冯沃辉 陈霄峰 编著

地 质 出 版 社

• 北京 •

内容简介

Macromedia 公司的软件套件 Dreamweaver、Flash、Fireworks 被人们称为制作网页的“梦幻组合”、“三剑客”。它们以良好的无缝集成性能成为当今专业网页制作的首选工具。本书全面介绍这三个软件的使用方法，同时用这三个软件制作出大量的精彩实例，读者在学习这些实例的制作过程中可以做到理论和实践相结合。

无论您是网页制作的初学者，还是对网页制作具有一定的水平，相信学习本书以后，您能够对网页制作有一个综合性的认识，同时成为一名网页制作的高手。本书可作为网页制作初学者自学及培训班的教材，同时，也可作为大专院校师生的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计培训教程 / 肖金秀等编著. — 北京: 地质出版社, 2001 3

ISBN 7-116-03379-3

I. 网... II. 肖... III. 主页制作-教材
IV. TP393 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 07764 号

责任编辑: 刘丹 杨键 何蔓

出版发行: 地质出版社

社 址: 北京海淀区学院路 29 号, 100083

电 话: 010-82310758; 82324580

网 址: zbs@gph.com.cn

传 真: 010-82310759

印 刷: 广东出版技校彩印厂印刷

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 26.5

插 页: 4

字 数: 611 千字

印 数: 1-3000 册

版 次: 2001 年 3 月北京第一版·第一次印刷

定 价: 38.00 元

ISBN 7-116-03379-3 / T·84

(凡购买地质出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 本社发行处负责调换)

前 言

以前，在制作网页的时候，通常使用 FrontPage、Photoshop 和一些 GIF 动画软件。Macromedia 公司新软件 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 的推出，在网页制作领域里掀起了一场不小的变革，也许您已经注意到，现在的网页变得比以前精彩多了，原因就是很多网页设计者都采用这些新软件来制作网页。

从功能来讲，Dreamweaver 和 FrontPage 各有千秋，但 Dreamweaver 自己有明显的特点：Dreamweaver 引入了图层的概念，可以在 Dreamweaver 中直接制作一些动画效果；Dreamweaver 支持最新的 DHTML（动态 HTML）标准和 CSS（拆分风格表单）规范；Dreamweaver 具有插件增加功能，用户可以安装各种插件来增强自己 Dreamweaver 的功能；Dreamweaver 4 中又新增了资源管理器，内建 O'Reilly 参考手册，整合 SourceSafe 和 WebDAV，集成 Macromedia Exchange；同时，灵活方便的操作界面，也是很多人选用 Dreamweaver 的一个原因。

与其说 Flash 是一个动画网页制作工具，还不如说它是一个功能强大的多媒体制作工具更为恰当。利用 Flash 可以制作出非常精彩的多媒体作品，包括动画的制作、声音效果的添加等；Flash 对 Internet 的大力支持，主要表现在它采用了一种新的技术——流控制技术，就是边下载边播放的技术，不用等整个动画的 Movie 下载完，就可以开始播放，对于一个 Internet 冲浪者来讲，这是一件很有吸引力的事情；同时 Flash 采用矢量图形的制作方法，这样对一幅图形进行任意的缩放，它的质量并不会变化，而且文件大都很小。

Fireworks 与 Photoshop 等图形处理软件的设计思想很相似，但它又有很多自己的特色。Fireworks 对制作基于网络的图形有特殊的支持。Fireworks 是第一个完全为网页制作者设计的软件。作为一款为网络设计而开发的图像处理软件，Fireworks 能够自由地导入各种图像（如 Macintosh 的 PICT、FreeHand、Illustrator、CorelDraw 8 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF），甚至是 ASCII 的文本文件，能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript，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（Export 功能）；并且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。Fireworks 4 比起 3.0 的确增强不少让人心跳的功能。

本书共有十一章，可分为五个部分：

- 1) 第一章综述网页设计制作的基本知识，介绍了有关网页设计制作所用到的各种软件的知识。
- 2) 从第二章到第四章集中讲述 Dreamweaver 4 的技术应用。
- 3) 从第五章到第七章集中讲述 Flash 5 的技术应用。
- 4) 从第八章到第十章集中讲述 Fireworks 4 的技术应用。
- 5) 第十一章列举了几个综合实例，介绍如何将这三个软件结合起来制作一个完整的网页。

本书主要介绍三个软件的常用方法，同时配有许多实例的制作过程，让读者边学理论边上机实践。相信学完本书后，您可以快速地成为一名网页制作的高手。

由于水平有限，时间仓促，缺点错误在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2001 年 2 月

目 录

第一章 网页设计概况	1
1.1 网页设计的基础知识	1
1.2 HTML 介绍	1
1.3 动态网页	3
1.3.1 CGI	3
1.3.2 ASP	4
1.3.3 PHP	4
1.3.4 JSP	5
1.4 网页设计工具的发展情况	6
1.4.1 FrontPage 2000	7
1.4.2 Dreamweaver 4	8
1.4.3 两种工具的对比	8
1.5 Macromedia 制作网页的三大利器	9
1.5.1 Dreamweaver 4 简介	10
1.5.2 Flash 5 简介	12
1.5.3 Fireworks 4 简介	16
综合练习	19
一、基础题	19
二、上机操作	19
第二章 Dreamweaver 4 网页设计基础	20
2.1 Dreamweaver 4 工作界面	20
2.1.1 主菜单	20
2.1.2 工具面板	21
2.1.3 Dreamweaver 4 新增的工具条	23
2.1.4 自定义的快捷键	27
2.1.5 排版式的网页设计	28
2.1.6 更强大的 Flash 支持	30
2.1.7 集中的资源管理	31
2.2 定义站点	33
2.3 页面操作基础	36
2.3.1 页面的常规操作	36
2.3.2 导入 Word 文件	41
2.3.3 HTML 源文件的操作	43
2.4 插入网页元素	44
2.4.1 插入文本	44
2.4.2 插入图像	46

目 录

2.4.3 插入水平线、时间与特殊字符	47
2.5 表格	49
2.5.1 创建新表格	49
2.5.2 表格嵌套	51
2.5.3 表格的操作	51
2.5.4 修饰表格	54
2.6 与 Fireworks 集成	54
2.7 表单	56
2.7.1 创建表单域	56
2.7.2 文本域	57
2.7.3 单选框与复选框	58
2.7.4 列表/菜单	59
2.7.5 按钮	60
2.7.6 其他表单组件	62
2.7.7 设置表单属性	63
2.8 链接	63
2.8.1 相对路径与绝对路径	63
2.8.2 创建链接	64
综合练习	66
一、基础题	66
二、上机操作	67
第三章 Dreamweaver 4 网页设计应用	69
3.1 应用样式	69
3.1.1 级联样式表 (CSS)	69
3.1.2 用 CSS 来操纵和修改	72
3.1.3 控制网页中文字的定位	73
3.1.4 改变列表前的标识符号	75
3.1.5 用 Dreamweaver 4 创建 CSS 样式	76
3.1.6 HTML 样式	80
3.1.7 CSS 样式应用技巧	82
3.1.8 样式实例	83
3.2 应用层与时间线	86
3.2.1 层的一般应用	86
3.2.2 层的管理	90
3.2.3 层与时间线的应用	93
3.3 应用行为事件	95
3.3.1 行为事件简介	95

目 录

3.3.2	调用 Behaviors.....	96
3.3.3	调用 JavaScript.....	97
3.3.4	改变属性	97
3.3.5	检查浏览器.....	98
3.3.6	检查插件	99
3.3.7	控制 Shockwave 或 Flash 电影.....	100
3.3.8	拖动层	100
3.3.9	转到网址	101
3.3.10	跳转选单	101
3.3.11	跳转菜单.....	102
3.3.12	打开浏览器窗口	102
3.3.13	播放声音	103
3.3.14	弹出消息	104
3.3.15	预先载入图像.....	104
3.3.16	设置导航条图像.....	105
3.3.17	设置框架中的文本	107
3.3.18	设置图层中的文本	108
3.3.19	设置状态栏中的文本	108
3.3.20	设置文字域中的文本	109
3.3.21	显示/隐藏层.....	109
3.3.22	滚动图像	110
3.3.23	检查表单	110
3.3.24	时间线	111
3.4	表格特效	112
3.4.1	创建表格	112
3.4.2	利用预置的格式创建表格.....	114
3.4.3	对表格进行排序	115
3.5	列表.....	116
3.5.1	无序列表	116
3.5.2	有序列表	118
3.5.3	嵌套列表	119
3.5.4	自定义列表.....	119
3.6	资源管理器 Assets	120
3.6.1	多资源的管理	120
3.6.2	图片管理	121
3.6.3	颜色管理	122
3.6.4	链接管理	123
3.6.5	Flash 管理.....	124

目 录

3.6.6 脚本管理	125
3.7 模板的集成	125
3.7.1 模板的概念	126
3.7.2 创建模板	126
3.7.3 修改模板	128
3.7.4 应用模板	131
3.8 库的集成	133
3.8.1 库元素的使用	133
3.8.2 创建部件库项目	133
3.8.3 修改部件库项目的默认显示参数	134
3.8.4 修改编辑库项目	135
3.8.5 库的属性	137
综合练习	138
一、基础题	138
二、上机操作	139
第四章 Dreamweaver 4 技巧与实例	140
4.1 显示/隐藏图像	140
4.2 制作垂直滚动板	143
4.3 跟随光标	146
4.4 卷帘效果	147
4.5 行为使用技术	150
4.5.1 变换图像一	150
4.5.2 变换图像二	152
4.6 制作滚动菜单	154
4.6.1 滚动菜单制作实例一	155
4.6.2 滚动菜单制作实例二	157
4.6.3 滚动菜单制作实例三	158
4.7 制作滑动菜单	160
4.7.1 滑动菜单制作实例一	161
4.7.2 滑动菜单制作实例二	166
第五章 Flash 5 网页设计基础	170
5.1 Flash 5 基础知识	170
5.2 工作界面	170
5.3 面板介绍	171
5.4 绘图工具的使用	171
5.4.1 画笔工具	171

目 录

5.4.2	文字工具	173
5.4.3	箭头工具和选取工具	173
5.4.4	靠齐工具	173
5.4.5	套索工具	174
5.4.6	笔刷工具	174
5.4.7	墨水瓶工具.....	175
5.4.8	油漆桶工具.....	175
5.4.9	滴管工具	175
5.4.10	橡皮擦工具.....	176
5.4.11	抓手工具.....	176
5.4.12	放大镜工具.....	176
5.5	对象的处理	176
5.5.1	对象的编辑.....	177
5.5.2	对象的修改.....	178
5.5.3	对象的变形.....	180
5.5.4	对曲线的修改.....	181
5.6	制作渐层文字	182
5.7	显示模式的切换.....	183
	综合练习	184
	一、基础题	184
	二、上机操作	184
第六章	Flash 5 网页设计应用	185
6.1	层的应用	185
6.1.1	层的概念及作用	185
6.1.2	层的建立、编辑和删除	186
6.1.3	层的状态及属性设置	187
6.1.4	使用导引层.....	188
6.1.5	使用图层遮照	189
6.2	帧的应用	190
6.2.1	帧的基本介绍	190
6.2.2	帧属性的设置	193
6.2.3	动作设置	194
6.2.4	时间轴的一些设置	198
6.2.5	关于“洋葱皮”的使用.....	198
6.3	组件的应用	199
6.3.1	组件的基本认识	199
6.3.2	组件的重要用途	202

目 录

6.3.3 组件实体属性	202
6.3.4 关于组件库	206
综合练习	206
一、基础题	206
二、上机操作	206
第七章 Flash 5 技巧与实例	207
7.1 闪亮的文字	207
7.2 蹦跳的小球	211
7.3 动感“I Love You”的制作	214
第八章 Fireworks 4 网页设计基础	219
8.1 Fireworks 基础知识	219
8.2 Fireworks 4 新增功能	219
8.3 工作界面	220
8.4 工具箱	222
8.4.1 选择工具	223
8.4.2 图形工具	226
8.4.3 文本工具	229
8.4.4 路径工具	230
8.4.5 热点工具	232
8.4.6 切割工具	232
8.4.7 其他工具	232
8.5 面板	235
8.5.1 面板的基本操作	235
8.5.2 几个重要的面板	235
8.6 转存	239
8.6.1 使用转存向导	239
8.6.2 转存图像中的部分区域	242
8.6.3 转存格式比较	243
综合练习	243
一、基础题	243
二、上机操作	244
第九章 Fireworks 4 网页设计应用	245
9.1 编辑模式概述	245
9.2 图片编辑模式	246
9.2.1 选取位图区域	246
9.2.2 选取颜色相似区域	250

目 录

9.2.3 区域复印	252
9.2.4 画圆角矩形	252
9.3 添加生动效果	252
9.4 Fireworks 4 的文本编辑	254
9.4.1 完整的文字格式化功能	255
9.4.2 导入文本	256
9.4.3 Stroke&Fill 文本处理	258
9.4.4 文字与路径关联	261
9.5 字体效果	264
9.5.1 制作斜面字体	264
9.5.2 制作透明字体	268
9.5.3 “福”字的制作	270
9.6 合成图像	274
综合练习	277
一、基础题	277
二、上机操作	277
第十章 Fireworks 4 技巧与实例	280
10.1 制作首页	280
10.2 制作主页标题	287
10.3 网页元素制作实例	292
10.3.1 空心字	292
10.3.2 遮照效果文本	294
10.3.3 文字按路径排列	295
10.3.4 改变字符形状	296
10.3.5 制作网页背景图像	298
10.3.6 制作遥控器式导航条	305
10.4 制作宣传画	314
10.5 苹果电脑广告	318
10.6 浏览器广告	320
10.7 网易壁纸	327
10.8 普通广告海报实例	331
10.9 公司网页制作实例	337
第十一章 网页制作综合实例	349
11.1 个人主页制作	349
11.1.1 制作网页的标题、按钮和图形	349
11.1.2 用 Flash 5 制作嵌入个人主页的动画	357

目 录

11.1.3 用 Dreamweaver 4 制作个人主页	362
11.2 企业主页制作实例	370
11.2.1 用 Fireworks 制作网页中的标题、按钮和简单动画	370
11.2.2 用 Flash 5 制作嵌入企业主页的动画	372
11.2.3 用 Dreamweaver 4 编辑企业主页	376
11.3 综合网页制作	381
11.3.1 实例页面介绍	381
11.3.2 定义站点	384
11.3.3 编辑页面	386
11.3.4 建立完整页面布局	391
11.3.5 编辑表格	395
11.3.6 使用模板	401
11.3.7 使用行为和时间线	403
11.3.8 定制网页的过渡功能	410
11.3.9 检查站点	412

第一章 网页设计概况

本章主要介绍了网页设计的基础知识、HTML 介绍、动态网页 (CGI、ASP、PHP、JSP)、网页设计工具的发展情况以及 Macromedia 制作网页的三大利器。

1.1 网页设计的基础知识

近年来, Internet 飞速发展。不但企业和政府机构纷纷建立自己的网站, 在 Internet 上开展业务, 树立形象, 而且还有不少个人在网上建立自己的个人主页, 这使得主页制作成为当今的热门技术。概括起来, 网页的制作包括以下几个部分:

1. 图形、图像处理、制作

在网页上插入一些精美、适当的图片是必要的, 否则, 不会有人光顾您的网页。因此在设计您的网页之前, 应收集或制作一些好看、适用的图片, 一般在 WWW 上 jpg 和 gif 格式的图片传输较快, 位图 bmp 文件占空间较大, 传输较慢。

可以先在图形处理软件, 如 Photoshop 中制作、处理好图片后, 使用时再导入到网页编辑软件中。

2. 动画制作

传统的做法是在 HTML 中嵌入用 Java 程序编写的动画, 但这要求开发者对 Java 语言的编程要熟悉。随着软件业的发展, 现在制作漂亮的动画就轻松多了, 有很多制作动画的软件。

比如 Flash, 用它制作出来的动画小巧迷人, 只需作为一个*.swf 文件导出, 然后再导入到网页编辑器中, 这样, 在浏览器中就可以浏览到动画了。

这是不是要比编程轻松多了?

3. 文本编写

您的网页中需要大量文字, 这就要在网页编辑器中用 HTML 语言中的标签编写。可以利用网页编辑工具的“所见即所得”功能, 直接写入文字。

4. 框架设计

框架是网页的常用形式, 它可以使网页更为清晰, 可以把不同的页面超链接在同一框架中, 使得页面空间更紧凑。

在 HTML 中用<frame></frame>标签编写。

5 应用表格

表格是网页中很活跃的一种元素, 它的应用可使网页更紧凑和灵活。在 HTML 中用<table></table>标签编写。

1.2 HTML 介绍

其实, 当您在网上浏览、聊天、购物的时候, 所见到的眼花缭乱、各式各样的网页都

是 HTML 语言的杰作。就是说，任何一个网站，无论它有多么丰富、多么漂亮，无论开发者使用的是哪种网页开发工具，它一般是用 HTML 语言写成的。下面就向您简单介绍一下 HTML。

HTML 语言的全称是 Hyper Text Markup Language（超文本标记语言），它是在 World Wide Web（万维网）上使用的语言。

HTML 支持 Web 上所有的文档格式化，可单击超级链接、图形图像、多媒体文档、表单等。

HTML 语言的可爱之处不仅在于它的功能强大，更在于它简单易学。就算是计算机的初学者都可以迅速掌握其用法，编制出网页来。

HTML 是由很多标记组成，每一个标记的语句均以“<”开始，而以“/>”结束的，并且每种标记都有很多属性，正确、灵活使用标记的属性能制作出精美的主页。

下面举一个简单的例子，让我们来看看由 HTML 语句编写出来的网页。打开 Windows 的“记事本”编辑器，在其中写下如图 1-1 所示的语句。

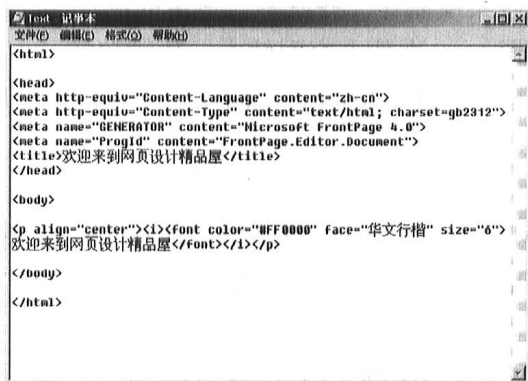


图 1-1

在 FrontPage 中把它转化成 html 文件后，在 IE 中就可以浏览到页面，如图 1-2 所示。

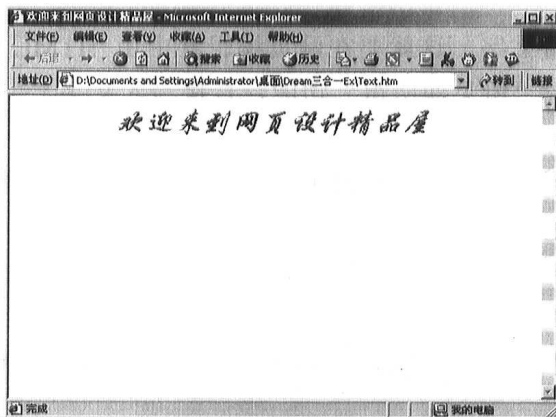


图 1-2

但如果我们使用网页编辑工具 FrontPage 2000 就可以不必自己写 HTML 语句，而只需在 FrontPage 2000 的“Normal”标签页中只需像图 1-3 那样，设置字体大小、颜色等属性，在 IE 中同样浏览到上图的效果。这是不是比自己编写 HTML 语句来得更快速、方便

呢？



图 1-3

1.3 动态网页

最初，网页都是静态的，比如只有文字、图形、图像等，用户只能被动地接受这些信息。随着网络的发展，现在的网页决不是仅仅停留在静态上了，而是发展到动态网页了。那么，什么是动态网页呢？简单来说，就是服务器通过 HTML 表单收集用户的信息，用户也可以通过网页得到自己想要的信息，例如图 1-4 所示的表单。

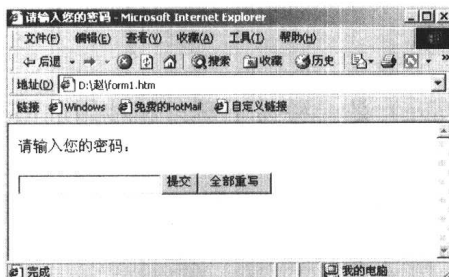


图 1-4

前面我们说，HTML 是编写网页的语言，但是，仅用 HTML 是不能编写出动态网页的。所以，我们下面简单介绍另外几种技术。

1.3.1 CGI

CGI 是公用网关接口（Common Gateway Interface）的缩写，它是用于 Web 服务器和外部应用程序之间信息交互的标准接口。更明确地说，CGI 仅是在 WWW 服务器上可执行的程序代码，它的工作就是控制信息要求而且产生并传回所需的文件，提供同客户端 HTML 页面的接口。

CGI 的特点：运行速度快，兼容性好。可以用任何一种您熟悉的高级语言如 C、C++、VB、Perl 来编写 CGI 程序。

应用 CGI，可给我们提供很多 HTML 不能做到的功能。利用 CGI 可以借助与其他系

统的结合而增强 WWW 服务器的功能,例如,与数据库管理系统(DBMS)的结合,可使 WWW 服务器提供或记录信息。

1.3.2 ASP

什么是 ASP 呢?ASP 是 Active Server Pages (动态网页)的缩写,是微软推出的用以取代 CGI 的技术。简单地说,ASP 是一套服务器端的脚本运行环境。通过 ASP 可以结合 HTML 网页、ASP 指令和 ActiveX 元素建立动态、交互、高效的 Web 服务器应用程序。

ASP 优于 CGI 的地方是不用学习一门专门的编程语言来创建 CGI 应用程序,它提供了创建交互页的简便方法,只要将一些简单的指令嵌入到 HTML 文件中,就可以从表单中收集数据。ASP 还可以利用 ADO (Active Data Object, 微软开发的一种数据访问模型)方便地访问数据库,使得开发基于 WWW 的应用系统成为可能。

ASP 的特点有:

- 1) 使用 VBScript、JavaScript 等简单的脚本语言,并结合 HTML 语言,即可完成网站应用程序的编写。并可以在诸如 Windows 的记事本一般的文本编辑器中进行编写。
- 2) 不需编译,直接在服务器端执行。
- 3) ASP 设计的网页与浏览器无关,只要用户端使用的浏览器能执行 HTML 码就可以了,而这是几乎所有浏览器都满足的。
- 4) 有一定安全性。ASP 源程序不会被传到用户端的浏览器,避免 ASP 程序被别人抄袭。

1.3.3 PHP

PHP (Personal Home Page) 是一种易于学习和使用的服务器端脚本语言。只需要很少的编程知识就能使用 PHP 建立一个真正交互的 Web 站点。

应用 PHP 有许多好处。然而,也有其不利之处,主要是因为 PHP 是开放源码项目,没有什么商业支持,执行速度缓慢(直到 PHP 4 之前)。但是 PHP 的邮件列表是很有用的,而且除非你正在运行像 Yahoo!或者 Amazon.com 这样的极受欢迎的站点,你才不会感觉出 PHP 的速度与其他的有什么不同。

PHP 优点有:

1. 学习过程

与 Java 和 Perl 不同,不必把头埋进 100 多页的文档中努力学习才可以写出一个像样的程序。只要了解一些基本的语法和语言特色,就可以开始 PHP 编码之旅。然后在编码过程中如果遇到什么麻烦,还可以再去翻阅相关文档。

PHP 的语法类似于 C、Perl、ASP 或者 JSP。对于对上述之一的语言较熟悉的人来说,PHP 太简单了。相反的,如果你对 PHP 了解较多,那么你对于其他几种语言的学习都很简单了。

2. 数据库连接

PHP 可以编译成具有与许多数据库相连接的函数。PHP 与 MySQL 是现在绝佳的组合。还可以自己编写外围的函数间接存取数据库。通过这样的途径,当更换使用的数据库时,

可以轻松地更改编码以适应相应的变化。**PHPLIB** 就是最常用的可以提供一般事务需要的一系列基库。

3. 可扩展性

就像前面说的那样, **PHP** 已经进入了一个高速发展的时期。对于一个非程序员来说, 为 **PHP** 扩展附加功能可能会比较难, 但是对于一个 **PHP** 程序员来说并不困难。

4. 面向对象编程

PHP 提供了类和对象。基于 **Web** 的编程工作非常需要面向对象编程能力。**PHP** 支持构造器、提取类等。

5. 可伸缩性

传统上网页的交互作用是通过 **CGI** 来实现的。**CGI** 程序的伸缩性不很理想, 因为它为每一个正在运行的 **CGI** 程序开一个独立进程。解决方法就是将经常用来编写 **CGI** 程序的语言的解释器编译进你的 **Web** 服务器 (比如 **mod_perl**、**JSP**)。内嵌的 **PHP** 可以具有更高的可伸缩性。

6. 更多特点

PHP 的开发者们为了更适合 **Web** 编程, 开发了许多外围的流行基库, 这些库包含了更易使用的层。可以利用 **PHP** 连接包括 **Oracle**、**MS-Access**、**MySQL** 在内的大部分数据库。可以画图, 编写程序、下载或者显示 **E-mail**, 你甚至可以完成网络相关的功能。选择你的 **PHP** 安装版本, 然后再选择需要的有关功能。

1.3.4 JSP

在 **Sun** 正式发布 **JSP** (**Java Server Pages**) 之后, 这种新的 **Web** 应用开发技术很快引起了人们的关注。**JSP** 为创建高度动态的 **Web** 应用提供了一个独特的开发环境。按照 **Sun** 的说法, **JSP** 能够适应市场上包括 **Apache Web Server**、**IIS 4.0** 在内的 85% 的服务器产品。

JSP 与 **Microsoft** 的 **ASP** 技术非常相似。两者都提供在 **HTML** 代码中混合某种程序代码、由语言引擎解释执行程序代码的能力。在 **ASP** 或 **JSP** 环境下, **HTML** 代码主要负责描述信息的显示样式, 而程序代码则用来描述处理逻辑。普通的 **HTML** 页面只依赖于 **Web** 服务器, 而 **ASP** 和 **JSP** 页面需要附加的语言引擎分析和执行程序代码。程序代码的执行结果被重新嵌入到 **HTML** 代码中, 然后一起发送给浏览器。**ASP** 和 **JSP** 都是面向 **Web** 服务器的技术, 客户端浏览器不需要任何附加的软件支持。

JSP 的优点如下:

1. 将内容的生成和显示进行分离

使用 **JSP** 技术, **Web** 页面开发人员可以使用 **HTML** 或者 **XML** 标识来设计和格式化最终页面。使用 **JSP** 标识或者小脚本来生成页面上的动态内容 (内容是根据请求来变化的, 例如请求账户信息或者特定的一瓶酒的价格)。生成内容的逻辑被封装在标识和 **JavaBeans** 组件中, 并且捆绑在小脚本中, 所有的脚本在服务器端运行。如果核心逻辑被封装在标识和 **Beans** 中, 那么其他人, 如 **Web** 管理人员和页面设计者, 能够编辑和使用 **JSP** 页面, 而不影响内容的生成。

在服务器端, **JSP** 引擎解释 **JSP** 标识和小脚本, 生成所请求的内容 (例如, 通过访问

JavaBeans 组件，使用 JDBCTM 技术访问数据库，或者包含文件），并且将结果以 HTML（或者 XML）页面的形式发送回浏览器。这有助于作者保护自己的代码，而又保证任何基于 HTML 的 Web 浏览器的完全可用性。

2. 生成可重用的组件

绝大多数 JSP 页面依赖于可重用的，跨平台的组件（JavaBeans 或者 Enterprise JavaBeans™ 组件）来执行应用程序所要求的更为复杂的处理。开发人员能够共享和交换执行普通操作的组件，或者使得这些组件为更多的使用者或者客户团体所使用。基于组件的方法加速了总体开发过程，并且使得各种组织在他们现有的技能和优化结果的开发努力中得到平衡。

3. 采用标识简化页面开发

Web 页面开发人员不会都是熟悉脚本语言的编程人员。Java Server Page 技术封装了许多功能，这些功能是在易用的、与 JSP 相关的 XML 标识中进行动态内容生成所需要的。标准的 JSP 标识能够访问 JavaBeans 组件，设置或者检索组件属性，下载 Applet，以及执行用其他方法更难于编码和耗时的功能。

通过开发定制化标识库，JSP 技术是可以扩展的。今后，第三方开发人员和其他人员可以为常用功能创建自己的标识库。这使得 Web 页面开发人员能够使用熟悉的工具和如同标识一样的执行特定功能的构件来工作。

4. 将内容的生成和显示进行分离

与 Servlets 相比，JSP 能提供所有 Servlets 功能，但它比用 println 书写和修改 HTML 更方便。此外，你可以更明确地进行分工，Web 页面设计人员编写 HTML，只需要留出地方让 Servlets 程序员插入动态部分即可。

5. 页面的内置脚本语言基于 Java 编程语言

由于 JSP 页面的内置脚本语言是基于 Java 编程语言的，而且所有的 JSP 页面都被编译成为 Java Servlet，JSP 页面就具有 Java 技术的所有好处，包括健壮的存储管理和安全性。

6. JSP 为 Java 平台的一部分

作为 Java 平台的一部分，JSP 拥有 Java 编程语言“一次编写，各处运行”的特点。随着越来越多的供应商将 JSP 支持添加到他们的产品中，您可以使用自己所选择的服务器和工具，更改工具或服务器并不影响当前的应用。

1.4 网页设计工具的发展情况

最初制作网页必须在文本编辑器中编写 HTML 语句，这样，开发者就必须十分熟练地掌握 HTML 的格式以及各种标签的属性。因此，要制作出一个漂亮的主页，必须具有一定的网络知识和网站创建经验。

自从 FrontPage 问世以来，网页制作就变得简单多了。FrontPage 是微软开发的编写网页和创建站点的软件，它的内部含有大量的模板。使用模板，用户只需选择命令、设置属性就可以创建一个好看的站点了。

但是，FrontPage 也有它的缺点，比如表格定位不准确；使用模板创建的网页显单调