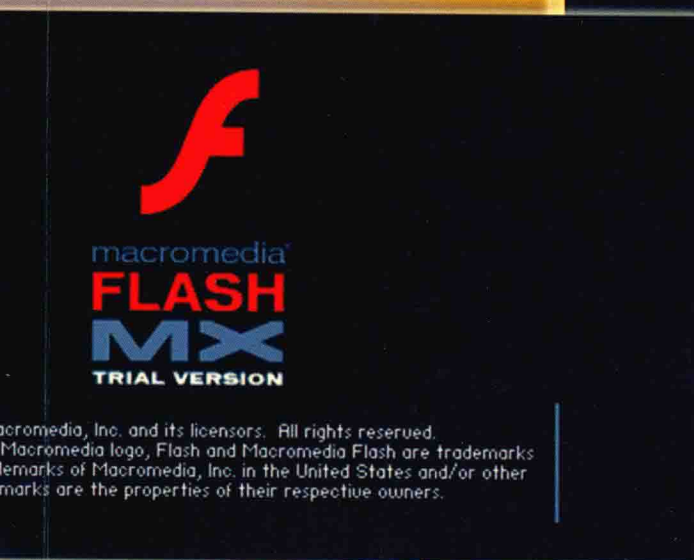




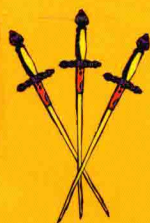
Copyright ©1998-2002 Macromedia, Inc. and its licensors. All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo, and Macromedia Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries. Other marks are the properties of their respective owners.



第3版

郭玲文 主编

精彩网页制作



Dreamweaver MX
Fireworks MX
Flash MX

三剑客

网络实用技术丛书

精彩网页制作三剑客

Dreamweaver MX • Fireworks MX • Flash MX

(第3版)

郭玲文 主编



机械工业出版社
China Machine Press

Macromedia 公司出品的网页制作软件 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX, 被称为网页制作领域的“三剑客”。它们各自以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。其中, Dreamweaver MX 用于对网页进行整体的布局和设计, 以及对网站进行创建和管理; Fireworks MX 用来绘制和优化网页中所用到的图像, 并可制作按钮、导航条以及简单的动画; Flash MX 则主要用于制作网页中的矢量动画。

本书通过对一个网站主页的实例制作, 全面介绍了网页制作的流程和方法, 如网站的规划、网页的布局、网页对象的创建与使用等。同时, 书中在对上述三个软件进行详细介绍的过程中, 给出了大量的实例。

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。本书特别适合学习网页制作的初、中级读者阅读, 也可供各类培训班作为教材使用。

版权所有, 侵权必究

图书在版编目 (CIP) 数据

精彩网页制作三剑客: Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX / 郭玲文主编. 第3版.
- 北京: 机械工业出版社, 2003.2
(网络实用技术丛书)
ISBN 7-111-11575-9

I.精… II.郭… III.主页制作 - 应用软件, Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 004413 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 武恩玉

北京第二外国语学院印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2003 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·23 印张

印数: 0 001-4 000 册

定价: 33.00 元

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换

目 录

第 0 章 网页制作基础	1	1.1.1 创建和编辑页面元素	15
0.1 网页制作入门	1	1.1.2 编辑 HTML	15
0.2 网页组成元素及相关术语	2	1.1.3 站点管理	16
0.3 站点规划	6	1.1.4 插入 Fireworks 文件和 Flash 动画	16
0.3.1 决定站点目的	6	1.1.5 启动和编辑媒体	16
0.3.2 选择目标观众	6	1.1.6 Dreamweaver MX 的定制和扩展	16
0.3.3 为兼容的浏览器创建站点	7	1.2 初识 Dreamweaver MX	16
0.3.4 组织站点结构	7	1.2.1 网页编辑器	17
0.3.5 创建设计图	8	1.2.2 站点管理器	19
0.3.6 设计导航栏	8	1.3 上机实践——网页设计初步	19
0.3.7 计划和收集资源	9	1.3.1 建立本地站点	19
0.4 常见网页制作方法	9	1.3.2 设置页面属性	23
0.4.1 页面布局	10	本章小结	24
0.4.2 使用框架	11	思考与练习	24
0.4.3 输入文本并控制其样式	11	第 2 章 设计网页	26
0.4.4 插入图像	11	2.1 设计网页布局的基本方法	26
0.4.5 设置超链接	11	2.1.1 使用布局视图设计网页布局	26
0.4.6 插入动画	12	2.1.2 使用层设计网页布局	30
0.4.7 应用表单	12	2.1.3 使用表格设计网页布局	33
0.4.8 插入导航条	12	2.1.4 使用标尺、网格与捕捉	39
0.4.9 应用热点和切片	13	2.2 使用框架设置网页布局	40
0.4.10 创建跳转菜单	13	2.2.1 创建框架页及框架的删除	40
0.4.11 应用行为	13	2.2.2 选择与设置框架页及框架	42
0.4.12 创建滚动字幕	14	2.2.3 框架内容的更新	43
0.4.13 创建锚记	14	2.2.4 框架的保存	44
本章小结	14	2.3 应用文字	44
思考与练习	14	2.3.1 手工设置文字格式	44
第 1 部分 Dreamweaver MX 精解		2.3.2 使用文本换行符	46
第 1 章 Dreamweaver MX 入门	15	2.3.3 使用 HTML 标记设置文本格式	46
1.1 Dreamweaver MX 功能概览	15	2.3.4 使用 HTML 样式格式化文本	47
		2.3.5 使用 CSS 格式化文本	48



2.4 在网页中插入水平线、日期对象及 图片	51	3.3.3 使用行为创建弹出消息框和打 开浏览器窗口	95
2.4.1 使用水平线	51	3.4 创建滚动字幕	97
2.4.2 插入日期对象	52	3.5 上机实践——创建动态网页的方法	99
2.4.3 插入图片对象	53	3.5.1 利用时间轴创建动画	99
2.5 链接与导航	55	3.5.2 在网页中插入 GIF 动画	101
2.5.1 绝对路径与相对路径	55	3.5.3 使用 Fireworks 制作的按钮和导 航栏	102
2.5.2 创建通用链接的方法与步骤	56	3.5.4 在网页中插入 Flash 动画	104
2.5.3 链接到文档中命名位置的方法	57	本章小结	105
2.5.4 创建 E-mail 链接	58	思考与练习	105
2.5.5 创建虚拟链接及脚本链接	59	第 4 章 网站管理与维护	108
2.5.6 创建跳转菜单	60	4.1 网站管理	108
2.5.7 使用导航条	62	4.1.1 管理网站	108
2.6 创建表单	65	4.1.2 管理文件和文件夹	109
2.6.1 创建表单	65	4.1.3 打开与显示调整站点地图	109
2.6.2 增加对象到表单	66	4.1.4 设置与新建首页	111
2.6.3 表单对象的特点	68	4.1.5 管理网页链接	111
2.6.4 表单的处理	69	4.1.6 上传、下载与同步更新文件	112
2.7 上机实践——网站与主页设计	69	4.2 模板和库的使用	113
2.7.1 规划网站目录结构	69	4.2.1 使用模板	113
2.7.2 规划主页布局	71	4.2.2 使用库	113
2.7.3 制作主页	73	4.3 上机实践——使用模板	116
本章小结	80	4.3.1 创建模板	116
思考与练习	80	4.3.2 基于模板创建文档	118
第 3 章 设计动态网页	83	本章小结	119
3.1 在网页中使用鼠标经过图片	83	思考与练习	119
3.1.1 插入鼠标经过图片对象	83	第 2 部分 Fireworks MX 精解	
3.1.2 使用图片影像	84	第 5 章 Fireworks MX 基本操作	121
3.1.3 用于图像的行为	85	5.1 Fireworks MX 入门	121
3.2 使用时间轴制作动态网页	86	5.1.1 Fireworks MX 功能概览	121
3.2.1 认识时间轴面板	86	5.1.2 对象的类型与编辑模式	123
3.2.2 通过拖动路径创建动画	87	5.1.3 熟悉 Fireworks MX 的工作环境	123
3.2.3 修改时间轴、图片及层的属性	89	5.1.4 画面显示调整	127
3.2.4 控制时间轴的行为	90	5.1.5 使用标尺、网格与引导线	128
3.3 使用行为制作交互式网页	90	5.2 路径的绘制与编辑	129
3.3.1 运用行为	90		
3.3.2 行为、事件、动作与行为面板	92		



5.2.1 路径绘制工具简介	129
5.2.2 路径对象的编辑	132
5.2.3 为路径对象设置描边、填充、不透明度及效果	137
5.2.4 使用样式	141
5.3 文本的创建与编辑	141
5.3.1 输入与编辑文本	141
5.3.2 对文本设置描边、填充、效果和样式	143
5.3.3 按路径改变文本的排列方式	143
5.3.4 文本变形	144
5.3.5 将文本转换为路径	144
5.4 编辑位图对象	145
5.4.1 创建位图对象的方法	145
5.4.2 选区制作与调整	145
5.4.3 绘制位图对象	148
5.4.4 图像的擦除、填充、复制与修饰	150
5.4.5 裁剪位图	152
5.4.6 选区的变形	153
5.4.7 使用滤镜和插件	153
5.5 对象操作	154
5.5.1 对象的选择、移动、复制与删除	154
5.5.2 移动、复制与删除对象	155
5.5.3 对象层次安排、成组与对齐	155
5.5.4 操作的撤消与恢复	156
5.6 使用图层和蒙版	157
5.6.1 “层”面板组成	157
5.6.2 图层操作	158
5.6.3 设置对象子层的不透明度和颜色混合模式	159
5.6.4 使用蒙版	159
5.7 调整画布与图像尺寸	162
5.7.1 调整画布尺寸	162
5.7.2 画布旋转与裁剪	163
5.7.3 图像尺寸调整	163
5.8 上机实践——图像编辑	164
5.8.1 利用 Fireworks 制作公司标志	164
5.8.2 利用 Fireworks 处理图片	165
本章小结	169
思考与练习	169
第 6 章 热点、切片、按钮和导航条	171
6.1 创建热点	171
6.1.1 选择热点源图像	171
6.1.2 创建与设置热点	172
6.1.3 编辑热点	172
6.1.4 利用拖放行为配置热点	172
6.1.5 输出热点	174
6.2 创建图像切片	175
6.2.1 创建与命名切片	175
6.2.2 设置切片的属性	178
6.2.3 利用拖放行为配置切片	178
6.2.4 输出带切片的文件	178
6.3 为切片或热点附加行为	178
6.3.1 行为运用示例	178
6.3.2 行为与事件	180
6.3.3 为切片或热点创建弹出式菜单	181
6.4 创建按钮与导航条	183
6.4.1 使用元件	183
6.4.2 创建和编辑按钮	185
6.4.3 创建导航条	188
6.4.4 使用系统提供的元件与按钮	189
6.5 创建简单 GIF 动画	190
6.5.1 创建动画的准备工作	190
6.5.2 帧-帧 GIF 动画示例	190
6.6 上机实践——制作导航条与动画	192
6.6.1 利用 Fireworks 制作导航条	192
6.6.2 使用 Fireworks 制作网页标题动画	197
本章小结	204
思考与练习	204
第 7 章 图像优化与导出	206
7.1 图像优化	206



7.2 图像导出	208
7.2.1 导出参数设置	208
7.2.2 导出选定区域的方法	210
7.2.3 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	210
7.3 上机实践——导出图像	210
7.3.1 使用“导出预览”导出图像	210
7.3.2 使用“导出向导”导出图像	211
本章小结	212
思考与练习	212
第 3 部分 Flash MX 精解	
第 8 章 Flash MX 入门	213
8.1 使用 Flash MX 的背景知识	213
8.1.1 Flash 影片的特点	213
8.1.2 Flash 影片中的素材	213
8.1.3 Flash 影片的创建方法	213
8.2 熟悉 Flash MX 的工作环境	214
8.2.1 场景和场景控制面板	215
8.2.2 时间轴面板	215
8.2.3 属性面板	216
8.2.4 工具面板与工具栏	216
8.2.5 其他控制面板	218
8.3 Flash MX 基本操作	218
8.3.1 创建新文档并设置属性	218
8.3.2 使用元件与实例	219
8.3.3 使用影片浏览器	220
8.3.4 调整场景显示	220
8.3.5 使用网格、辅助线和标尺	221
8.3.6 预览和测试影片	222
8.3.7 保存 Flash 文件	223
8.3.8 加速显示动画	223
8.4 上机实践——制作水天一色动画	223
本章小结	228
思考与练习	228
第 9 章 对象绘制与编辑	229
9.1 设置图形的描绘与填充效果	229
9.1.1 使用工具面板指定描绘颜色和填充颜色	229
9.1.2 使用属性面板设置填充颜色与描绘颜色、宽度和样式	229
9.1.3 使用混色器控制面板设置描绘颜色和填充样式	230
9.1.4 使用“颜色样本”控制面板设置调色板	232
9.2 绘图工具的特点与用法	233
9.2.1 使用铅笔工具和线条工具	233
9.2.2 使用钢笔工具	234
9.2.3 使用椭圆工具和矩形工具	235
9.2.4 使用画笔工具	236
9.3 编辑图形	238
9.3.1 使用橡皮擦工具	238
9.3.2 使用部分选取工具调整图形形状	239
9.3.3 使用箭头工具调整图形形状	240
9.3.4 平滑和拉直线条	240
9.3.5 优化曲线	241
9.3.6 将边线转换为填充区	242
9.3.7 扩展填充区域	242
9.3.8 柔化填充边缘	243
9.3.9 使用捕捉功能	244
9.4 修改图形的描绘和填充效果	245
9.4.1 使用墨水瓶工具修改图形的描绘效果	245
9.4.2 使用颜料桶工具修改图形的填充效果	245
9.4.3 使用填充变形工具编辑渐变色填充与位图填充图形	247
9.4.4 使用吸管工具复制边线或填充样式	250
9.5 导入外部图形与图像	250
9.5.1 导入图形图像	250
9.5.2 设置位图属性	252
9.5.3 矢量化位图	252



9.5.4 分离位图	254
9.6 导入视频	255
9.6.1 以嵌入文件方式导入视频剪辑	256
9.6.2 以链接方式导入 QuickTime 视频剪辑	257
9.7 创建和编辑文本	257
9.7.1 嵌入字体和设备字体	258
9.7.2 创建文本	258
9.7.3 设置静态文本的属性	259
9.7.4 设置动态文本与输入文本的属性	260
9.7.5 编辑、变换与分解文本	261
9.8 编辑对象	263
9.8.1 选取对象	263
9.8.2 移动、复制和删除对象	265
9.8.3 变形对象	266
9.8.4 群组、叠放和对齐对象	268
9.9 上机实践——制作旋转的花瓣动画	269
本章小结	275
思考与练习	276
第 10 章 使用层和元件	278
10.1 使用层	278
10.1.1 图层的类型及图层管理窗口	279
10.1.2 创建图层和图层文件夹的方法	280
10.1.3 图层的编辑操作	281
10.1.4 使用引导图层	281
10.1.5 使用遮罩图层	283
10.2 认识元件和实例	285
10.2.1 元件的类型	285
10.2.2 使用元件的方法	286
10.3 创建与编辑元件	286
10.3.1 创建新元件的方法	286
10.3.2 将场景中的元素转换为元件	288
10.3.3 将动画转换为影片剪辑元件	289
10.3.4 使用其他 Flash 影片中的元件	290
10.3.5 使用公用元件库	290
10.3.6 复制元件	290
10.3.7 编辑元件	291
10.4 创建和编辑实例	292
10.4.1 创建实例	292
10.4.2 设置实例属性	293
10.4.3 分离实例	294
10.5 创建与使用按钮元件	294
10.5.1 按钮的状态	294
10.5.2 创建与使用按钮元件	294
10.6 上机实践——制作广告条	298
10.6.1 制作元件	299
10.6.2 制作渐变的背景图像	306
10.6.3 制作动态效果	309
10.6.4 添加文本效果	311
本章小结	313
思考与练习	313
第 11 章 创建动画	315
11.1 Flash 动画概述	315
11.1.1 “帧-帧”动画与“补间”动画	315
11.1.2 动画中的图层	316
11.1.3 “时间轴”中的动画表示	316
11.1.4 创建关键帧	316
11.1.5 扩展帧的范围	317
11.2 创建补间动画	317
11.2.1 将对象分散到图层	318
11.2.2 为实例、群组与文字创建运动渐变动画	319
11.2.3 创建沿指定路径运动的动画	323
11.2.4 创建形状渐变动画	325
11.2.5 使用形状提示控制形状渐变	326
11.3 创建“帧-帧”动画	328
11.4 编辑动画	329
11.4.1 选择帧	329
11.4.2 删除、清除、移动与复制帧	329
11.4.3 扩展关键帧和改变过渡动画长度	329
11.4.4 将关键帧转换为普通帧	330



11.4.5 翻转帧	330	11.7 上机实践——制作精美时钟	341
11.4.6 设置帧频	330	11.7.1 制作基本对象	341
11.5 创建交互性电影	331	11.7.2 编辑动作脚本	348
11.5.1 为按钮分配动作	331	本章小结	353
11.5.2 为关键帧分配动作	333	思考与练习	353
11.5.3 使用动作控制面板	333	第 12 章 影片的测试、发布与导出	355
11.6 创建有声影片	335	12.1 测试影片	355
11.6.1 导入声音文件	335	12.1.1 优化影片	355
11.6.2 为影片添加声音	336	12.1.2 测试影片下载性能	355
11.6.3 编辑声音	338	12.2 发布影片	356
11.6.4 为按钮添加声音	339	12.3 上机实践——导出影片	357
11.6.5 在影片中使用声音的一些技巧	340	本章小结	358
		思考与练习	358

假如您以前没有制作过网页，现在希望尝试一下制作网页带来的快乐，那么，您的工作步骤应首先从规划开始。

(1) 规划 Windows 资源管理器规划网站的目录结构。例如，假如希望创建一个个人站点，其中包括了自我介绍、兴趣爱好及家庭成员等内容，那么每的目录结构可以按图 0-1 所示进行安排。

因此，规划站点目录结构实际上是一个将信息分类管理的过程，用户完全可以根据需要进行安排。不过应特别注意三个问题：

- 首先，最好在启动模板目录下创建站点文件夹。
- 其次，文件夹名称（包括其中的文件名等）最好不要使用大写及中文。这是因为很多网站使用的都是 Unix 操作系统，该操作系统区分大小写，且不能识别中文文件名。
- 最后，不要将与网页制作无关的文件放置在站点文件夹中。

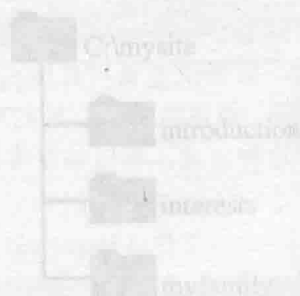


图 0-1 网站目录结构示意

(2) 使用 Dreamweaver 配置站点。由于将来必须将上面创建的文件传到网上，因此制作网页所产生的 HTML 文件及各种图片文件会发送到 ISP (Internet 服务提供商) 处，并且会不断更新文件。因此，用户必须让 Dreamweaver 了解网站配置情况。具体操作方法如下。

(3) 制作网页并将某个网页作为网站的主页。在网页制作工具 Dreamweaver 中，用户可将任何一个网页设置主页。但是，由于很多 ISP 服务商规定网站的主页名为 index.htm，因此，用户最好遵守此规定。

(4) 在某台 ISP 处申请一块“地盘”。此时用户就有了自己的域名（请保留 ISP 授予的 FTP 服务器名称，如：www.163.com）。

(5) 利用 Dreamweaver 将上一节规划好的网页内容上传到所申请的“地盘”上。

制作并上传网页后，网站的工作就算是开始竣工了，其工作大概包括改进已创建的网页、制

第0章 网页制作基础

本章学习目标

- 网页制作新手须知
- 网页组成元素及相关术语
- 站点规划方法
- 常见网页制作方法分析

0.1 网页制作入门

从大的方面讲，网页制作实际上涉及网站维护及网页制作两大任务。由于我们需要不断地更新网站内容，因此网站维护实际上就是一个不断更新网页内容、制作新网页的过程。

假如您从来没有制作过网页，现在希望尝试一下制作网页带来的快乐，那么，您的工作步骤通常包括以下几步：

(1) 使用 Windows 资源管理器规划网站的目录结构。例如，假定希望创建一个个人站点，其中包括了自我介绍、兴趣爱好及家庭成员等内容。那么您的目录结构可以按图 0-1 所示进行安排。

因此，规划站点目录结构实际上是一个将信息分类管理的过程，用户完全可以根据需要进行安排。不过应特别注意三个问题：

- 首先，最好在驱动器根目录下创建站点文件夹。
- 其次，文件夹名称（包括其中的文件名称）最好不要使用大写及中文。这是由于很多网站使用的都是 Unix 操作系统，该操作系统区分大小写，且不能识别中文文件名。
- 最后，不要将与网页制作无关的文件放置在站点文件夹中。

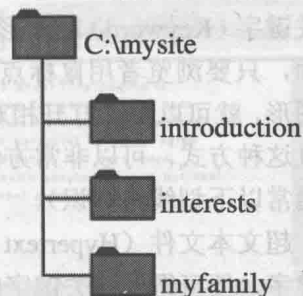


图 0-1 网站目录规划示例

(2) 使用 Dreamweaver 配置站点。由于将来必须将上面创建的文件夹结构，以后制作网页时所产生的 HTML 文件及各种图片文件全部发送到 ISP（Internet 服务提供商）处，并且要不断更新文件。因此，用户必须让 Dreamweaver 了解网站配置情况，以便使其自动完成这些工作。

(3) 制作网页并将某个网页作为网站的入口网页，即主页。尽管在 Dreamweaver 中，用户可将任何一个网页设置主页。但是，由于很多 ISP 要求将主页的名称命名为 index.htm，因此，用户最好遵守此规定。

(4) 在某个 ISP 处申请一块“地皮”，此时用户就有了自己的域名（请您留意 ISP 授予的 FTP 服务器名称、用户名、口令）。

(5) 利用 Dreamweaver 将本计算机上的站点内容上传到所申请的“地皮”上。

制作并上传网页后，以后的工作就是网站维护了，其工作大致包括改进已创建的网页、制



作新网页、同步更新网站内容等，这也是网站内容不断充实的过程。

0.2 网页组成元素及相关术语

制作网页前，了解网页的组成元素是非常必要的，这可使我们在制作网页时做到心中有数。此外，制作网页时，还会经常碰到一些术语，如服务器、客户端、事件与行为、ASP/JSP/PHP等，如果对这些术语不了解的话，在制作网页时将会遇到不少问题。

(1) HTML 文件。

用户通过 Dreamweaver、FrontPage 等软件设计的网页实际上包含了两类文件，一类为 HTML（超文本标志语言）文件，一类为网页中使用的图像、动画等素材文件。HTML 文件定义了网页中各种元素（如文字、图片等）的位置和外观，如图 0-2 所示。图像文件等则是网页的素材。

网络浏览者在浏览网页时实际上是将 HTML 文件及相关图像文件下载到自己的计算机中，然后由浏览器程序对 HTML 文件进行解释，从而显示网页的。

(2) 超链接、超文本及超媒体。

超链接（Hyperlink）是 WWW 上使用最多的一种技巧，它通过事先定义好的关键字（Keyword）或图形来链接其他页面，只要浏览者用鼠标点击该关键字或图形，就可以自动打开相对应的页面。

通过这种方式，可以非常方便地实现不同页面间的跳转。图 0-3 所示即为定义了超链接的文本（通常以下划线来标识）。

超文本文件（Hypertext）是指具有超链接功能的文件，用鼠标点击该文件中已经定义好的关键字，便可得到该关键字的相关解释。这种方式使用户阅读起来更感舒适，类似于早期使用的 Win32 下的 HELP 文件。

```
</script>
</head>

<body onload="MM.openBrWindow('file:///D:/MySite/djsg.htm', 'ad', 'width=320,height=240')">
<div id="Layer1" style="position: absolute; left: 127px; top: 98px; width: 214px;
height: 102px; z-index: 1; background-color: #FFF000; layer-background-color: #FFF000;
border: 1px none #000000; visibility: hidden;" onmouseover=
"MM.showHideLayers('Layer1','','show')>
<div align="center">
<p><font color="#FFFFFF" size="4" face="隶书">金企翰文化发展公司</font><font color=
"#FFFFFF" face="隶书"><br>
<font size="3" face="仿宋_GB2312">该公司是一家从事计算机图书创作的高新技术公司，
拥有计算机图书创作的技术实力和大型现代化的高科技设备，为计算机应用事业的发展做出了巨大的
贡献，并为图书行业的前进开创了新的思路和方向</font></font></p>
</div>
</div>
<table width="762" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
|  |  |
| --- | --- |
|  | |

```

图 0-2 HTML 文件示例

齐鲁MBA考研远程 2元特价好书 Sony摄像机特价热卖 冬天里的一把火
Flash十全大补 西单图书大展销 爱国者USB硬盘大奉送 三星笔记本热卖

图 0-3 定义了超链接的文本

超媒体（Hypermedia）则是一种包含文字（Text）、影像（Movie）、图片（Image）、动画（Animation）、声音（Audio）等媒体的图、文、声、像并茂的文件。

(3) 表单。

表单（Form）是网页中由站点服务器处理的一组数据输入域。访问者单击按钮或图形，提交表单后，数据就会传送到服务器上。表单处理程序是服务器上的一个程序，当访问者传送一个表单后，该程序就开始执行。表单域是网页上的一个数据输入域，访问者可在其中输入文本



或选择项目来提供相应信息。图 0-4 所示为网页中一个简单的表单对象。

代号:	密码:	免费邮箱 v	登录 v	聊天 v	企业邮箱 v	注册新会员 v
--------------------------	------------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------	--

图 0-4 表单示例

(4) 表格与层。

表格 (Table) 是指网页上的一行或多行单元格, 用来组织网页的布局或有系统地布置数据。用户可以放置任何东西在表格的单元格中, 包括文本、图形和表单。

层是设置页面布局的一个非常有效的工具, 用户可以通过制作多个层窗口, 任意布局网页内容。在 Dreamweaver 中, 层与表格可以相互转换。

(5) 框架网页与框架。

框架 (Frame) 网页是一种特殊类型的网页, 在该类网页中, 显示区被框架划分成了多个独立区域, 如图 0-5 所示的框架网页就包含了三个框架。

框架网页实际上包含了多个网页, 一个是主框架网页, 该网页定义了各框架的名称、位置及尺寸等, 它在浏览器中不显示。另外, 每个框架实际上也都是一个独立的网页文件。在制作框架网页时, 既可以直接将已经制作好的网页放入框架, 也可为每个框架制作新网页。

使用框架网页的好处是可以加快浏览速度, 当用户单击框架中的超链接时, 可设置链接网页在框架中打开的位置。

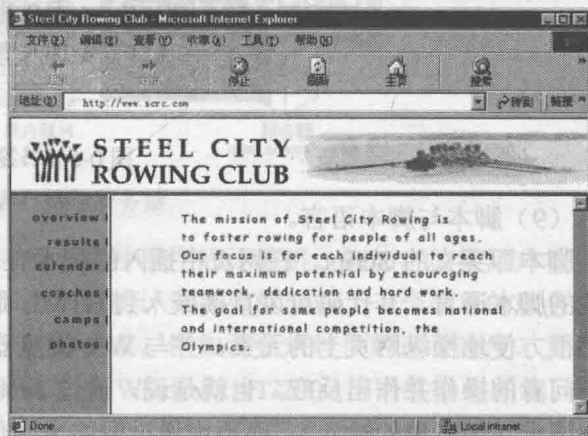


图 0-5 框架网页示例

(6) 动画、帧、视频和电影。

所谓动画, 就是指动态画面。例如, 我们在浏览网页时, 经常会看到跳舞的卡通或者动态变换的字体, 这些都是动画。

动画实际上是由一组静态画面组成的, 连续播放便形成了动画。每个静态画面被称为帧 (Frame)。现在出现了很多动画制作软件, 如 Flash、3DS MAX、Maya 等。

当前, 网上最常使用的动画文件格式是 GIF 动画片。此外, 如果在动画中加入了声音, 动画片文件便成了所谓的视频文件或电影文件。常用的视频和电影文件格式主要有 AVI、MOV、SWF 等。

(7) GIF、JPEG 与 PNG 图像。

目前的图像处理程序非常多, 相应地, 图像文件格式也就多种多样。例如, 大家常用的图像格式就包括 BMP、TIF、GIF、JPEG (JPG)、PSD、EPS、WMF 等。



由于网络对文件的容量要求非常苛刻,因此,在网页中只能使用压缩比非常高的 GIF(图形交换格式)、JPG(静止图像压缩格式)及 PNG(可移植网络图形)三种格式的图像。也就是说,如果网页中使用的图像不是这三种格式,则必须将其转换。

同时,GIF 格式及 JPG 格式又有一些变种,如 GIF 格式又派生出了 GIF 动画、渐进式 GIF, JPG 格式派生出了渐进式 JPG 等。

(8) 书签。

书签(Bookmark),在 Dreamweaver 中被称为“锚记”,并以  符号标识,如图 0-6 所示。书签用来在网页上指示位置,即超链接的目的地。例如,单击某个超链接不是转向某个新网页,而是转到同一网页上的某个位置。在 URL(统一资源定位器,即超链接地址)中,书签之前会有一个“#”符。

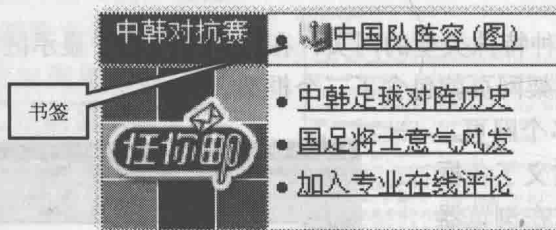


图 0-6 书签示例

(9) 脚本与脚本语言。

脚本即英文的 Script。在网页中插入的脚本有 JavaScript 和 VBScript 等,它们都是一种解释性的脚本语言,其代码可以直接嵌入到 HTML 命令中。JavaScript 和 VBScript 的最大特点是能够很方便地操纵网页上的元素,并与 Web 浏览器交互。同时,JavaScript 和 VBScript 可以捕捉访问者的操作并作出反应。也就是说,通过 JavaScript 和 VBScript,网页可以直接处理访问者的请求(如表单的输入),而不用通过网络来回传递数据。

(10) 动态 HTML 和 XML。

简而言之,动态 HTML 就是一种即使在网页下载到浏览器以后,仍然能够随时变换的 HTML。比如,当光标移至文章段落中时,段落能够变成蓝色,或者网页开头能够滑过电脑屏幕等。HTML 中能够做的一切,在网页下载后还能够再重复。

XML 是一种扩展标记语言,利用它,用户可以很方便地对结构化数据进行描述,对自己的标记语言进行定义。XML 提供了一个直接处理 Web 数据的通用方法,具有广阔的应用前景,特别是对传统的网页制作将有较大的影响。

(11) HTML 标记。

HTML 标记是 HTML 中用来鉴别网页元素的类型、格式和外观的文本字符串,Dreamweaver、FrontPage 会自动地创建代表网页中每个组件的 HTML 标记。

HTML 属性是在 HTML 标记中用来指定元素某些特性值的配置项。当用户创建一个对象时(例如一个段落或图像映射),网页制作软件会自动地将某些属性分配给该对象。用户可以通过



过该对象的内容对话框来分配其他的属性。

(12) ASP、JSP 与 PHP。

ASP 是 Active Server Pages (动态服务器页面) 的缩写, 用来创建动态 Web 页或生成功能强大的 Web 应用程序。ASP 页包括 HTML 标记、文本和脚本命令的文件, ASP 页可调用 ActiveX 组件来执行任务, 例如连接到数据库或进行商务计算。通过 ASP, 可为 Web 页添加交互内容或用 HTML 页构成整个 Web 应用程序, 这些应用程序使用 HTML 页作为客户的界面。

JSP 和 PHP 的作用与 ASP 基本相同, 也都是用来创建动态 Web 页或生成功能强大的 Web 应用程序。

(13) 服务器与客户端。

当用户在浏览网页时, 实际上是由自己的计算机向存放网页的计算机发出一个请求。对方的计算机在收到请求后, 将所需内容发送给发出请求的计算机。相对地, 本地计算机被称为客户计算机, 对方的计算机被称为服务器, 如图 0-7 所示。



图 0-7 客户机与服务器

实际上, 所谓客户机与服务器只是一个运行了某种程序的计算机。例如, 如果用户在自己的计算机中安装并运行了某个服务器程序, 那么, 您的计算机也就变成了一个简单的服务器。实际工作时, 用做服务器的计算机通常都有一定的要求, 例如, 要求较快的运行速度、更大的内存、更高的可靠性, 要求运行 UNIX、NOVELL 或 Windows NT/2000 等网络操作系统。

(14) CSS 样式表。

样式表 CSS 的全称应该是层叠样式表 (Cascading Style Sheets, 简称 CSS)。它用于对布局、字体、颜色、背景和其他文图效果实现更加精确的控制, 具有下述特点:

- 只通过修改一个样式表就可以改变多个页面的外观、格式及文本的样式。
- 在所有浏览器和平台之间的兼容性;
- 更少的编码、更少的页数和更快的下载速度。

因此, 从某种意义上讲, CSS 样式表就像是 Word 中的文档模板, 利用它可控制网页的样式。而且, 只要修改样式表, 所有使用该样式表的网页外观将会相应改变。

(15) 事件与行为。

用户在浏览网页时, 可能有这样一种体会: 当光标移至某处时, 系统会出现一个提示或打开一个小的说明窗口。实际上, 移动光标就是一种事件 (Event), 打开说明窗口就是一种行为 (Behavior)。

总的来说, 事件是指用户所执行的某项动作, 如光标经过、单击、双击或离开某链接对象;



行为则是对事件的响应，指明了发生某事件时希望程序执行什么任务。

(16) 插件。

插件即英文的 Plug-In，它也是程序，是用遵循一定规范的 API（应用程序编程接口）编写出来的，Web 浏览器能够直接调用插件代码。插件软件安装之后，就成为浏览器的一部分，处理特定类型的文件。插件的使用，增加了对不同类型 Web 文件的支持，扩展了 Web 多媒体特性的进一步使用。插件能够插入到网页中，随网页传送到客户端，并且在客户端执行。但是，它只能在 Web 浏览器的窗口上运行，并且插件是与具体平台有关的。

0.3 站点规划

所谓站点，可以看作是一系列文档的组合，这些文档之间通过各种链接关联起来。它们可能拥有相似的属性，例如描述相关的主体，采用相似的设计或实现相同的目的等，也可能只是毫无意义的链接。利用浏览器，就可以从一个文档跳转到另一个文档，实现对整个网站的浏览。

Dreamweaver 中的站点包括 Web 站点（即远程站点）和本地存储站点。当用户希望创建一个 Web 站点时，首先应考虑如何设计和规划站点，以确保它能制作成功。即使用户只是创建一个个人主页，仅仅是为了供朋友和家人一起分享，也需要谨慎地规划站点，使每个人都能浏览该主页。

0.3.1 决定站点目的

在创建网站时，决定站点的目的是第一步。设计者应清楚站点的目的，确定它将会提供什么样的服务，网页中应该出现什么内容等。记下这些目的，以便在站点设计过程中能随时提醒自己。

通常，一个合理的站点规划，可以直接影响站点的质量和将来浏览者的访问流量。此外，对于一个网站来说，应能够经常提供新内容才能吸引浏览者。有时，在网页中插入媒体（如 Flash、Director 等）元素，也可以使网页看上去更加生动、可亲。

0.3.2 选择目标观众

当创建好自己的网页后，还需要判断哪些观众将会访问你的站点，这也许是一个无法预测的问题，而几乎所有的人都希望观众能够浏览他们的站点。但是，要为世界上的每一个人都创建一个适合于他们的网站那是一件非常困难的事，也是不可能的。因为浏览者可能会使用不同的浏览器，不同的连接速度，安装或者没有安装媒体插件程序，所有这些因素都会影响到站点的浏览，这也就是需要去确定目标观众的原因。

为了使站点能够吸引更多的观众，应该充分考虑到观众所使用的计算机类型，使用的操作平台（如 Macintosh、Windows、Linux 等），平均使用的连接速度（56K 调制解调器或 ADSL）以及他们使用的浏览器种类和显示器尺寸等，这些因素都会影响观众访问你的网页。

一旦选择了目标观众，并且确定了他们使用的计算机类型、连接速度和浏览器种类，就能够开始实现你的设计。



例如,如果目标观众是在 Windows 操作系统上使用 17 英寸显示器和 Internet Explorer 4.0 或更高版本,那么应使自己设计的网页能很好地工作在使用 Windows 操作系统的 Microsoft Internet Explorer 浏览器上,并且屏幕尺寸为 800×600 像素。少数观众可能会在 Macintosh 平台上使用 Netscape Navigator 浏览器,此时也要确保自己的网页能够工作在这些机器上,尽管它可能不会很好地显示。

0.3.3 为兼容的浏览器创建站点

创建站点时,应能够了解观众可能使用的浏览器种类,这就需要使站点具有更大的浏览器兼容性。

目前,用户使用的浏览器可能有几十种,并且每一种浏览器都有多个版本。即使是人们普遍使用的 Microsoft Internet Explorer 浏览器和 Netscape Navigator 浏览器,也不能保证所有的用户都能使用最新的版本。当网站放置在 Web 上后,迟早会有观众来使用早期版本的浏览器进行浏览的。

在有些环境下,不需要创建浏览器兼容的站点。例如,如果站点仅仅是供公司内部使用,并且知道所有职员都使用相同的浏览器,这时可以优化站点以更好地适应该浏览器。同样,如果在 CD-ROM 上创建了 HTML 内容,并且在 CD 盘上指定了浏览器,那么,所有的用户应使用该浏览器访问 CD 上的内容。

当站点中包含特殊的版面形式、动画、多媒体和交互性内容时,它们将显示与浏览器兼容性之间的矛盾。因为不是所有的浏览器都能够运行 JavaScript。同时,一个没有使用任何特殊特征的纯文本会很好地显示在任何浏览器中,但如果它包含了一些图形、图案、和交互性内容,将会影响浏览器的显示。

有时,可根据需要为某些重要的网页创建多个不同的版本,如站点主页。例如,可以为同一个网页设置一个有框架版本和一个无框架版本,并在网页中设置一个行为,使它在遇到无显示框架功能的浏览器时能够自动切换到无框架版本。

0.3.4 组织站点结构

合理地组织站点结构,能够加快对站点的设计,提高工作效率,节省工作时间。当创建一个大型网站时,如果将所有的网页都存储在一个目录下,当站点的规模越来越大时,管理起来就会变得很不容易。因此,应合理地使用文件夹来管理文档。

通常,在制作站点时首先在本地硬盘上创建一个文件夹,然后在制作站点过程中,将所有创建和编辑的文档都保存在该文件夹中。当准备发布创建的站点时将这些文件复制到 Web 服务器上,这样就可以在 Web 站点上创建和编辑文件了。如果用户在本地对站点做了修改,那么也可以将其上传到 Web 上,更新自己的站点。

1. 归类站点

在一个相同的文件夹中放置相关的网页。例如,公司新闻发布、联系信息和工作职务等都



可以放置在一个文件夹中，在线目录页可放置在另一个文件夹中，并在需要的时候使用子文件夹，这样的组织方式可以使网站层次清晰，更容易维护。

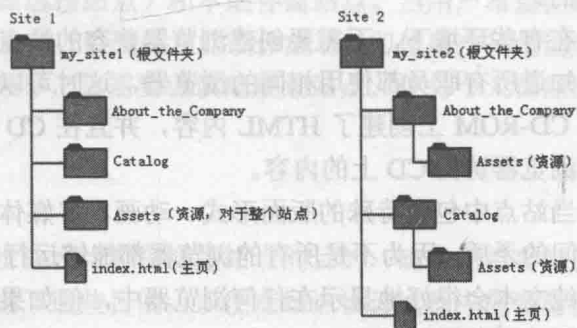
2. 决定项目放置的位置

站点中通常包含图像、动画等多种资源，为了更好地存储资源，用户可采用以下两种方式。

- 一种是整个站点共用一个资源文件夹，所有的文档资源都保存在其中，在该资源文件夹中可以创建若干子文件夹，按照不同的文档，或不同的资源类型分别进行存储。如图 0-8 左图所示。
- 一种是在每个存储不同类型文档的文件夹中都创建一个资源文件夹，然后在其中按类型分门别类地存储资源，如图 0-8 右图所示。

3. 将本地站点和远程站点设置为相同的结构

为了便于维护和管理，可以将本地站点和远程站点设计为相同的结构，这样一来就可以使本地站点上相应文件夹和文件上的操作，都可以同远程站点上的文件夹和文件一一对应。当利用 Dreamweaver 将本地站点上传到 Web 服务器上时，就可以使本地站点内容完全复制到远程站点上。



4. 使用合理的文件名称

图 0-8 资源文件的两种存储方式

使用合理的文件名称非常重要，特别是在网站的规模变得很大时。文件名应该容易理解，让人看了就能够知道网页表述的内容，同时不要使用中文文件名，因为很多 Internet 服务器使用的是英文操作系统，不能对中文文件名提供很好的支持。此外，文件名应尽量采用小写。

0.3.5 创建设计图

使用 Dreamweaver 开始工作之前，如果能设计好站点的样式和版面将节省大量的时间。创建站点设计图就像创建施工图一样，对于有经验的设计者还可以使用如 Freehand 或 Fireworks 等软件来创建合成图样。当拥有了站点设计图后，就可以按照它来建立自己的网站了。

保持页面布局和设计的一致性是非常重要的。通常，要使观众能够轻松地浏览你的站点，就应该设置不同的页面外观，或者在每一个页面中都设置不同的导航栏。

0.3.6 设计导航栏

在站点中，导航栏也是一个重要的组成部分。当设计站点时，应考虑到访问你的站点的观众大多都是有经验的，也应考虑到如何使观众能轻松地从网站的一个地方移动到另一个地方。