



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

网页制作 (Macromedia 平台)

职业技能培训教程

Dreamweaver MX
Fireworks MX
Flash MX 三合一

(高级网页制作员级)

全国计算机信息高新技术考试 编写
教材编写委员会



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



中華民國教育部審定 九年級下學期 國文教科書

教育部審定 九年級下學期 國文教科書

職業技能培訓教程

1. Introduction to the Course 國文

2. Preparation 國文

3. Study 國文 三合

（教育部審定 九年級下學期）

教育部審定 九年級下學期 國文教科書
（教育部審定）



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材

网页制作 (Macromedia 平台)

职业技能培训教程

Dreamweaver MX

Fireworks MX

Flash MX 三合一

(高级网页制作员级)



电子科技大学出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的全国计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机职业技能考试,考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式,测定应试者的计算机应用操作能力,以适应社会发展和科技进步需要。

本书分8章。介绍了 Dreamweaver MX,Fireworks MX,Flash MX 的高级应用技能。分别介绍了利用这三个软件开发网站的高级技能技巧,每部分都通过实例来巩固和实践所学技能,最后通过综合使用三个软件创建网站来强化和提高综合应用技能。

本书所需素材请从网站 (www.b-xr.com) 下载。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作 (Macromedia 平台) 职业技能培训教程: Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX / 全国计算机信息高新技术考试教材编写委员会编写. —成都: 电子科技大学出版社, 2004.5

ISBN 7-81094-413-4

I. 网… II. 全… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 003773 号

网页制作 (Macromedia 平台) 职业技能培训教程 Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX 三合一 (高级网页制作员级)

全国计算机信息高新技术考试教材编写委员会 编写

-
- 出 版 : 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号 邮编: 610054)
北京希望电子出版社 (北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 100080)
北京市海淀区中关村南大街16号 100081
网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwmm@bhp.com.cn yb@bhp.com.cn
电话: 010-62520290, 62521724, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921 (发行)
010-82675588-318, 62532258, 62562329 (门市) 010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)
- 责 任 编 辑 : 李健 范二朋
发 行 : 新华书店经销
印 刷 : 北京媛明印刷厂
开 本 : 787mm×1092mm 1/16 印张 16.25 字数 365 千字
版 次 : 2004 年 5 月第一版
印 次 : 2004 年 5 月第一次印刷
书 号 : ISBN 7-81094-413-4/TP·246
印 数 : 0001-3000 册
定 价 : 28.00 元
-

国家职业技能鉴定专家委员会

计算机专业委员会名单

主任委员：路甬祥 王 选

副主任委员：陈 冲 陈 宇 周明陶

委 员：（按姓氏笔画排序）

王 林 冯登国 关东明 朱崇君 李 华 李明树

李京申 求伯君 何新华 宋 建 陆卫民 陈 禹

陈 钟 陈 敏 明 宏 罗 军 金志农 金茂忠

赵洪利 钟玉琢 徐广卿 徐建华 鲍岳桥 雷 毅

秘 书 长：赵伯雄

全国计算机信息高新技术考试

教材编委会名单

主任委员：陈宇 陆卫民 明宏

副主任委员：徐建华 金志农 杨波

委员：（按姓氏笔画排序）

丁文花 王维新 甘登岱 代勤 皮阳文 朱诗兵

朱崇君 孙志松 李东震 李建明 李顺福 何敏男

何新华 汪琪美 张发海 张灵芝 陈捷 陈朝

罗军 郑明红 段倚虹 姚红军 袁玉明 顾明

栾大成 郭淑珍 蔡红柳 廖彬山

本书执笔人：孔长征 李震 姜岭 苑司印 李剑梅 刘伟

赵磊 孔万里 左琨 冯璟飞 王放 李凤亭

李素莲

全国计算机信息高新技术考试简介

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能考试。根据劳动和社会保障部职业技能开发司、劳动和社会保障部职业技能鉴定中心劳培司字[1997]63号文件，“考试合格者由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一核发计算机信息高新技术考试合格证书。该证书作为反映计算机操作技能水平的基础性职业资格证书，在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证；在其他就业和职业评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。通过计算机信息高新技术考试，获得操作员、高级操作员资格者，分别视同于中华人民共和国中级、高级技术等级，其使用及待遇参照相应规定执行；获得操作师、高级操作师资格者参加技师、高级技师技术职务评聘时分别作为其专业技能的依据。”

开展这项工作的主要目的，就是为了推动高新技术在我国的迅速普及，促使其得到推广应用，提高应用人员的使用水平和高新技术装备的使用效率，促进生产效率的提高；同时，对高新技术应用人员的择业、流动提供一个应用水平与能力的标准证明，以适应劳动力的市场化管理。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求。因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分模块和系列，各系列按等级分别独立进行考试。

目前划分了五个级别：

序号	级别	与国家职业资格对应关系
1	高级操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格一级
2	操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格二级
3	高级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格三级
4	操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格四级
5	初级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格五级

目前划分了 15 个模块，36 个系列：

序号	模块	模块名称	编号	平台
1		初级操作员	001	Windows/Office
2	00	办公软件应用	002	Windows 平台 (MS Office)
			003	Windows 平台 (WPS)
3	01	数据库应用	011	FoxBASE+平台
			012	Visual FoxPro 平台
			013	SQL Server 平台
			014	Access 平台
4	02	计算机辅助设计	021	AutoCAD 平台
			022	Protel 平台
5	03	图形图像处理	031	3D Studio 平台
			032	PhotoShop 平台

序号	模块	模块名称	编号	平台
5	03	图形图像处理	034	3D Studio MAX 平台
			035	CorelDRAW 平台
			036	Illustrator 平台
6	04	专业排版	041	方正书版、报版平台
			042	PageMaker 平台
7	05	因特网应用	051	Netscape 平台
			052	Internet Explorer 平台
			053	ASP 平台
8	06	计算机中文速记	061	听录技能
9	07	微型计算机安装调试维修	071	IBM-PC 兼容机
10	08	局域网管理	081	Windows NT 平台
			082	Novell NetWare 平台
11	09	多媒体软件制作	091	Director 平台
			092	Authorware 平台
12	10	应用程序设计编制	101	Visual Basic 平台
			102	Visual C++ 平台
			103	Delphi 平台
13	11	会计软件应用	111	用友软件系列
			112	金蝶软件系列
14	12	网页制作	121	Dreamweaver 平台
			122	Fireworks 平台
			123	Flash 平台
			124	FrontPage 平台
15	13	视频编辑	131	Premiere 平台
			132	After Effect 平台

根据计算机应用技术的发展和实际需要,考核模块将逐步扩充。

全国计算机信息高新技术考试密切结合计算机技术迅速发展的实际情况,根据软硬件发展的特点来设计考试内容和考核标准及方法,尽量采用优秀国产软件,采用标准化考试方法,重在考核计算机软件的操作能力,侧重专门软件的应用,培养具有熟练的计算机相关软件操作能力的劳动者。在考试管理上,采用随培随考的方法,不搞全国统一时间的考试,以适应考生需要。向社会公开考题和答案,不搞猜题战术,以求公平并提高学习效率。

全国计算机信息高新技术考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理,每一个考核模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。为适应计算机技术快速发展的现实情况,不断跟踪最新应用技术,还建立了动态的职业鉴定标准体系,并由专家委员会根据技术发展进行拟定、调整和公布。

考试咨询网站: www.citt.org.cn 培训教材咨询电话: 010-62630301, 010-62520290

出版说明

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要,提高劳动力素质和促进就业,加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作,授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能鉴定考试。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要,职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求,因此,全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征,划分了模块和平台,各平台按等级分别独立进行考试,应试者可根据自己工作岗位的需要,选择考核模块和参加培训。

全国计算机及信息高新技术考试特别强调规范性,劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理。每一个考试模块都制订了相应的鉴定标准和考试大纲,各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲,并使用统一教材,以避免“因人而异”的随意性,使证书获得者的水平具有等价性。

为保证考试与培训的需要,每个模块的教材由两种指定教材组成。其中一种是汇集了本模块全部试题的《试题汇编》,一种是用于系统教学使用的《培训教程》。

本书是网页制作模块(Macromedia 平台) Dreamweaver MX,Fireworks MX,Flash MX 三合一高级操作员级的培训教材,为了适应该模块的考试内容,本书对分别对 Dreamweaver MX,Fireworks MX,Flash MX 中各种高级功能、命令和应用方法技巧进行了较深入的介绍。

全书的结构安排合理,尽量使用较为通俗的语言,较少使用晦涩、难懂的专业术语。在每章之后均有与本章知识相关的综合实例和操作习题,供巩固学习之用。

本书不但是劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材,同时也可作为高等院校、技校、职高和社会电脑培训班的教材。

参与本书编写工作的有:孔长征、李震、姜岭、苑司印、李剑梅、刘伟、赵磊、孔万里、左琨、冯璟飞、王放、李凤亭、李素莲。

关于本教程的不足之处,敬请批评指正。

目录

第1章 基本操作	1
1.1 网站基础	1
1.1.1 网站构建概述	1
1.1.2 网页制作流程	2
1.2 系统配置	3
1.2.1 Web 应用程序概述	3
1.2.2 配置测试服务器	4
1.2.3 设置虚拟目录	6
1.2.4 测试系统	9
1.3 定义站点	10
1.3.1 设置本地站点信息	11
1.3.2 设置远程站点信息	12
1.3.3 设置测试服务器信息	13
1.4 连接数据库	14
1.4.1 数据库的基本知识	14
1.4.2 ODBC 数据源管理器	15
1.4.3 DSN 概述	16
1.4.4 创建 ODBC 连接	16
1.5 综合实例	18
1.5.1 建立并设置本地根文件夹	18
1.5.2 定义站点	18
1.5.3 创建 ODBC 连接	19
1.6 小结	20
1.7 习题	20
第2章 网页制作	21
2.1 页面布局	21
2.1.1 使用表格布局页面	21
2.1.2 在布局视图中布局页面	22
2.1.3 使用框架布局页面	22
2.2 代码片断的创建与使用	24
2.2.1 代码片断的概述	24
2.2.2 代码片断的创建	24
2.2.3 代码片断的使用	31
2.2.4 代码片断的修改	32
2.3 库项目的创建与使用	33
2.3.1 库项目的概述	33

2.3.2 创建库项目	33
2.3.3 使用库项目	35
2.3.4 编辑与更新库项目文档	36
2.4 模板	39
2.4.1 模板的概念	39
2.4.2 创建模板	40
2.4.3 定义可编辑区域	42
2.4.4 运用模板创建页面	43
2.4.5 更新	44
2.4.6 将文档从模板中分离	46
2.5 综合实例	46
2.5.1 代码片断和库项目的创建	46
2.5.2 创建库项目	48
2.5.3 模板的创建与设置	49
2.5.4 利用模板、库、代码片断生成 页面	50
2.5.5 编辑模板页面	51
2.6 小结	52
2.7 习题	52
第3章 Dreamweaver MX 程序设计	53
3.1 Dreamweaver MX 程序设计基础	53
3.1.1 基本术语	53
3.1.2 动态页的工作方式	55
3.2 建立数据库连接	55
3.2.1 创建系统 DSN	55
3.2.2 在 Dreamweaver MX 中建立连接 字符串	58
3.3 定义记录集	59
3.3.1 记录集概述	59
3.3.2 创建记录集	59
3.4 动态数据绑定	63
3.5 应用服务器行为	64
3.5.1 显示多条记录	65
3.5.2 移动记录	66
3.5.3 显示与隐藏记录	67
3.5.4 页面之间信息传递	67

3.5.5 操作数据库中的表	68
3.5.6 用户身份验证	71
3.6 综合实例	74
3.6.1 建立数据库连接	74
3.6.2 使用记录集	74
3.6.3 应用服务器行为	75
3.7 小结	77
3.8 习题	78
第4章 页面图像制作和优化	79
4.1 页面图像基础	79
4.2 页面图像的绘制	80
4.3 创建按钮与菜单	83
4.3.1 创建按钮	83
4.3.2 创建菜单	87
4.4 图像切片的使用	95
4.4.1 创建切片对象	95
4.4.2 使切片交互	97
4.5 图像的导出	101
4.5.1 保存 Fireworks 文件	101
4.5.2 导出结果	102
4.5.3 导出 Fireworks HTML	103
4.6 综合实例	103
4.6.1 导入图像	104
4.6.2 绘制页面图像	105
4.6.3 创建按钮	106
4.6.4 设定交互图像	108
4.6.5 页面图像的优化	109
4.7 小结	110
4.8 习题	110
第5章 Flash MX 动画设计	111
5.1 FLASH 简介	111
5.2 基本概念	112
5.2.1 位图与矢量图	112
5.2.2 时间轴	113
5.2.3 层的概念	114
5.2.4 舞台和工作区	116
5.2.5 帧的概念	117
5.2.6 场景的概念	118
5.2.7 交互的概念	119

5.3 文件操作	119
5.3.1 新建文件	119
5.3.2 打开文件	119
5.3.3 保存文件	120
5.3.4 设置文件	121
5.3.5 发布文件	121
5.4 编辑	122
5.4.1 选取对象	122
5.4.2 变形对象	123
5.4.3 复制对象	124
5.4.4 移动对象	124
5.4.5 排列对象	124
5.5 元件、实例和库	125
5.5.1 什么是元件	125
5.5.2 建立元件	126
5.5.3 建立实例	132
5.5.4 查看实例信息	134
5.5.5 库	136
5.6 动画制作	137
5.6.1 动画的基本概念	137
5.6.2 逐帧动画实例	142
5.6.3 补间动画实例	144
5.6.4 补间形状实例	147
5.7 综合实例	149
5.7.1 新建源文件	149
5.7.2 布置时间轴	150
5.7.3 制作动画	150
5.7.4 制作影片剪辑	151
5.7.5 发布影片	151
5.8 小结	151
5.9 习题	152
第6章 Flash MX 交互界面开发	153
6.1 动作脚本中的术语	153
6.2 添加动作	155
6.2.1 为帧添加动作	155
6.2.2 为对象添加动作	156
6.2.3 动作脚本的执行	156
6.3 数据类型	157
6.3.1 字符串	157

6.3.2	数值.....	159	6.8.3	打包成可执行文件.....	194
6.3.3	布尔型.....	160	6.9	综合实例.....	195
6.3.4	MovieClip 对象.....	160	6.9.1	制作按钮元件.....	195
6.3.5	对象.....	160	6.9.2	定义按钮的状态.....	196
6.3.6	数组对象.....	161	6.9.3	添加音效.....	197
6.3.7	未定义.....	162	6.9.4	添加动作.....	197
6.3.8	检测数据类型.....	162	6.9.5	导出影片.....	197
6.4	动作脚本的语法.....	164	6.10	小结.....	198
6.4.1	点操作符.....	164	6.11	习题.....	199
6.4.2	界定符.....	165	第 7 章	网站的维护.....	200
6.4.3	字母的大小写.....	165	7.1	优化网站.....	200
6.4.4	注释.....	166	7.1.1	整理 HTML.....	200
6.4.5	关键字.....	166	7.1.2	优化文档.....	200
6.4.6	常量.....	166	7.2	本地测试.....	202
6.4.7	操作符.....	166	7.2.1	不同浏览器的测试.....	202
6.4.8	条件语句.....	169	7.2.2	不同操作系统的测试.....	203
6.4.9	变量.....	170	7.2.3	站内搜索的使用.....	203
6.4.10	函数.....	173	7.2.4	链接测试.....	206
6.5	数据访问.....	177	7.2.5	修改链接.....	208
6.5.1	时间轴的构造.....	177	7.3	上传测试.....	208
6.5.2	层次关系.....	178	7.4	综合实例.....	209
6.5.3	消息传递.....	178	7.4.1	检查并修改链接.....	210
6.5.4	目标路径.....	178	7.4.2	搜索、优化源代码.....	211
6.5.5	定位对象.....	179	7.5	小结.....	212
6.6	动作.....	179	7.6	习题.....	212
6.6.1	关于动作和方法.....	180	第 8 章	综合应用.....	213
6.6.2	载入和卸载外部动画.....	180	8.1	构建页面框架.....	213
6.6.3	MovieClip 对象的属性.....	181	8.1.1	建立框架页.....	213
6.6.4	拖曳影片剪辑.....	181	8.1.2	命名框架.....	215
6.6.5	复制影片剪辑.....	182	8.1.3	超级链接框架目标的指定.....	216
6.6.6	标识影片剪辑.....	182	8.1.4	设置框架页的属性.....	216
6.6.7	动态影片剪辑.....	182	8.1.5	设置框架属性.....	217
6.7	事件.....	183	8.2	保存页面.....	218
6.7.1	事件处理机制.....	184	8.2.1	保存框架页文件.....	218
6.7.2	on 动作和按钮的状态.....	185	8.2.2	保存框架.....	219
6.7.3	应用实例.....	185	8.3	布局页面.....	220
6.8	发布影片.....	188	8.3.1	定义样式.....	220
6.8.1	导出影片.....	188	8.3.2	使用配色方案.....	221
6.8.2	发布设置.....	190	8.3.3	设置页面属性.....	221

8.3.4	填充页面	223
8.4	软件结合使用	226
8.4.1	Fireworks MX 的使用	226
8.4.2	Flash MX 的使用	228
8.5	设置相关链接	229
8.5.1	超级链接的建立	229
8.5.2	超级链接的框架目标的指定	230
8.5.3	框架源文件的指定	230
8.6	综合实例	231

8.6.1	构建页面框架	231
8.6.2	保存页面	234
8.6.3	布局页面	234
8.6.4	软件结合使用	237
8.6.5	设置相关链接	241
8.7	小结	243
8.8	习题	243
附录	实例使用说明	244

1.1	绪论	1
1.2	网页设计概述	2
1.3	网页设计的发展	3
1.4	网页设计的作用	4
1.5	网页设计的要求	5
1.6	网页设计的基本概念	6
1.7	网页设计的基本术语	7
1.8	网页设计的基本流程	8
1.9	网页设计的基本工具	9
1.10	网页设计的基本方法	10
1.11	网页设计的基本步骤	11
1.12	网页设计的基本规范	12
1.13	网页设计的基本原则	13
1.14	网页设计的基本技巧	14
1.15	网页设计的基本经验	15
1.16	网页设计的基本总结	16
1.17	网页设计的基本展望	17
1.18	网页设计的基本附录	18
1.19	网页设计的基本参考文献	19
1.20	网页设计的基本索引	20
1.21	网页设计的基本目录	21
1.22	网页设计的基本附录	22
1.23	网页设计的基本参考文献	23
1.24	网页设计的基本索引	24
1.25	网页设计的基本目录	25
1.26	网页设计的基本附录	26
1.27	网页设计的基本参考文献	27
1.28	网页设计的基本索引	28
1.29	网页设计的基本目录	29
1.30	网页设计的基本附录	30
1.31	网页设计的基本参考文献	31
1.32	网页设计的基本索引	32
1.33	网页设计的基本目录	33
1.34	网页设计的基本附录	34
1.35	网页设计的基本参考文献	35
1.36	网页设计的基本索引	36
1.37	网页设计的基本目录	37
1.38	网页设计的基本附录	38
1.39	网页设计的基本参考文献	39
1.40	网页设计的基本索引	40
1.41	网页设计的基本目录	41
1.42	网页设计的基本附录	42
1.43	网页设计的基本参考文献	43
1.44	网页设计的基本索引	44
1.45	网页设计的基本目录	45
1.46	网页设计的基本附录	46
1.47	网页设计的基本参考文献	47
1.48	网页设计的基本索引	48
1.49	网页设计的基本目录	49
1.50	网页设计的基本附录	50
1.51	网页设计的基本参考文献	51
1.52	网页设计的基本索引	52
1.53	网页设计的基本目录	53
1.54	网页设计的基本附录	54
1.55	网页设计的基本参考文献	55
1.56	网页设计的基本索引	56
1.57	网页设计的基本目录	57
1.58	网页设计的基本附录	58
1.59	网页设计的基本参考文献	59
1.60	网页设计的基本索引	60
1.61	网页设计的基本目录	61
1.62	网页设计的基本附录	62
1.63	网页设计的基本参考文献	63
1.64	网页设计的基本索引	64
1.65	网页设计的基本目录	65
1.66	网页设计的基本附录	66
1.67	网页设计的基本参考文献	67
1.68	网页设计的基本索引	68
1.69	网页设计的基本目录	69
1.70	网页设计的基本附录	70
1.71	网页设计的基本参考文献	71
1.72	网页设计的基本索引	72
1.73	网页设计的基本目录	73
1.74	网页设计的基本附录	74
1.75	网页设计的基本参考文献	75
1.76	网页设计的基本索引	76
1.77	网页设计的基本目录	77
1.78	网页设计的基本附录	78
1.79	网页设计的基本参考文献	79
1.80	网页设计的基本索引	80
1.81	网页设计的基本目录	81
1.82	网页设计的基本附录	82
1.83	网页设计的基本参考文献	83
1.84	网页设计的基本索引	84
1.85	网页设计的基本目录	85
1.86	网页设计的基本附录	86
1.87	网页设计的基本参考文献	87
1.88	网页设计的基本索引	88
1.89	网页设计的基本目录	89
1.90	网页设计的基本附录	90
1.91	网页设计的基本参考文献	91
1.92	网页设计的基本索引	92
1.93	网页设计的基本目录	93
1.94	网页设计的基本附录	94
1.95	网页设计的基本参考文献	95
1.96	网页设计的基本索引	96
1.97	网页设计的基本目录	97
1.98	网页设计的基本附录	98
1.99	网页设计的基本参考文献	99
1.100	网页设计的基本索引	100

2.1	网页设计的基本概念	101
2.2	网页设计的基本术语	102
2.3	网页设计的基本流程	103
2.4	网页设计的基本工具	104
2.5	网页设计的基本方法	105
2.6	网页设计的基本步骤	106
2.7	网页设计的基本规范	107
2.8	网页设计的基本原则	108
2.9	网页设计的基本技巧	109
2.10	网页设计的基本经验	110
2.11	网页设计的基本总结	111
2.12	网页设计的基本展望	112
2.13	网页设计的基本附录	113
2.14	网页设计的基本参考文献	114
2.15	网页设计的基本索引	115
2.16	网页设计的基本目录	116
2.17	网页设计的基本附录	117
2.18	网页设计的基本参考文献	118
2.19	网页设计的基本索引	119
2.20	网页设计的基本目录	120
2.21	网页设计的基本附录	121
2.22	网页设计的基本参考文献	122
2.23	网页设计的基本索引	123
2.24	网页设计的基本目录	124
2.25	网页设计的基本附录	125
2.26	网页设计的基本参考文献	126
2.27	网页设计的基本索引	127
2.28	网页设计的基本目录	128
2.29	网页设计的基本附录	129
2.30	网页设计的基本参考文献	130
2.31	网页设计的基本索引	131
2.32	网页设计的基本目录	132
2.33	网页设计的基本附录	133
2.34	网页设计的基本参考文献	134
2.35	网页设计的基本索引	135
2.36	网页设计的基本目录	136
2.37	网页设计的基本附录	137
2.38	网页设计的基本参考文献	138
2.39	网页设计的基本索引	139
2.40	网页设计的基本目录	140
2.41	网页设计的基本附录	141
2.42	网页设计的基本参考文献	142
2.43	网页设计的基本索引	143
2.44	网页设计的基本目录	144
2.45	网页设计的基本附录	145
2.46	网页设计的基本参考文献	146
2.47	网页设计的基本索引	147
2.48	网页设计的基本目录	148
2.49	网页设计的基本附录	149
2.50	网页设计的基本参考文献	150
2.51	网页设计的基本索引	151
2.52	网页设计的基本目录	152
2.53	网页设计的基本附录	153
2.54	网页设计的基本参考文献	154
2.55	网页设计的基本索引	155
2.56	网页设计的基本目录	156
2.57	网页设计的基本附录	157
2.58	网页设计的基本参考文献	158
2.59	网页设计的基本索引	159
2.60	网页设计的基本目录	160
2.61	网页设计的基本附录	161
2.62	网页设计的基本参考文献	162
2.63	网页设计的基本索引	163
2.64	网页设计的基本目录	164
2.65	网页设计的基本附录	165
2.66	网页设计的基本参考文献	166
2.67	网页设计的基本索引	167
2.68	网页设计的基本目录	168
2.69	网页设计的基本附录	169
2.70	网页设计的基本参考文献	170
2.71	网页设计的基本索引	171
2.72	网页设计的基本目录	172
2.73	网页设计的基本附录	173
2.74	网页设计的基本参考文献	174
2.75	网页设计的基本索引	175
2.76	网页设计的基本目录	176
2.77	网页设计的基本附录	177
2.78	网页设计的基本参考文献	178
2.79	网页设计的基本索引	179
2.80	网页设计的基本目录	180
2.81	网页设计的基本附录	181
2.82	网页设计的基本参考文献	182
2.83	网页设计的基本索引	183
2.84	网页设计的基本目录	184
2.85	网页设计的基本附录	185
2.86	网页设计的基本参考文献	186
2.87	网页设计的基本索引	187
2.88	网页设计的基本目录	188
2.89	网页设计的基本附录	189
2.90	网页设计的基本参考文献	190
2.91	网页设计的基本索引	191
2.92	网页设计的基本目录	192
2.93	网页设计的基本附录	193
2.94	网页设计的基本参考文献	194
2.95	网页设计的基本索引	195
2.96	网页设计的基本目录	196
2.97	网页设计的基本附录	197
2.98	网页设计的基本参考文献	198
2.99	网页设计的基本索引	199
2.100	网页设计的基本目录	200

第 1 章 基本操作

Macromedia Dreamweaver MX 是一款专业的 HTML 编辑器,用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。随着网络技术的不断发展,网络应用已经渗透到了人类社会的各个角落。网站,更是人们关注的热点。在创建网站之前,有必要了解 WWW 的运作原理,了解网站构建和网页制作的来龙去脉。

本章重点

- 理解网页制作的流程
- 理解开发 Web 应用程序所需的系统配置
- 熟练掌握设置虚拟目录的方法
- 熟练掌握 Dreamweaver MX 站点的定义
- 了解数据库相关知识
- 学会如何创建 ODBC 连接

1.1 网站基础

1.1.1 网站构建概述

在 Dreamweaver MX 中,“站点”既可以表示位于 Internet 服务器上的远程站点,也可以表示位于本地计算机上的本地站点。一般创建网站的流程为“定义站点”→“构建网站页面”→“测试与上传”。首先需要在本地计算机上构建一个本地站点,创建合理的站点结构,使用合理的组织形式来管理站点中的文档,并对站点进行必要的测试。准备好之后,再将构建好的站点中的网页上传到 Internet 服务器上,以便他人浏览。

合理的布局网站结构能够加快网站的设计、提高工作效率。假如设计的不合理,将所有的网页以及页面所需要的图像、数据库、样式表等相关内容存储在一个目录下,这样便给文件的存取带来极大的不便,当站点的规模越来越大时,管理起来就会更加困难。通常合理的办法是用文件夹来分类存放和管理文档。

在构建和规划站点结构时,一般应该遵循如下规则。

1. 用文件夹分类保存文档

用文件夹合理构建文档的结构。首先为站点创建一个根文件夹(根目录),然后创建多个子文件夹,将整个网站中所需要的文档分门别类存储到相应的文件夹下,必要时,可以创建多级子文件夹。文件夹的命名尽量使用较有意义的名称,如网站中所有的图像文件都存放在 Images 文件夹中。

2. 使用合理的文件名称

使用合理的文件名非常重要,特别是当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大概内容。

尽管中文文件名对于中国人来说更清晰易懂,但是还是要尽量避免使用。因为大多数 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,而且浏览网站的用户也有可能使用英文操作系统,中文的文件名同样可能导致浏览错误或访问失败。如果对英文不太熟悉,可以改用汉语拼音。

很多 Internet 服务器采用 Unix 操作系统,它是区分字母的大小写的。例如 Index.HTML 和 index.HTML 是完全不同的两个文件,而且可以同时出现在一个文件夹中。因此,建议在构建的站点中,全部使用小写的文件名称。

3. 模板和库

使用 Dreamweaver 的模板和库,可以在不同的文档中重复使用页面布局和页面元素,给网页的维护带来很大的方便。因此,在规划站点时也应考虑模板和库的使用。

1.1.2 网页制作流程

网页制作可按下面的步骤来做。

1. 设置页面属性

在页面属性对话框中,可以完成标题栏、背景图案、背景颜色、文本色彩、链接的颜色、激活链接的颜色、访问后链接的颜色、页面的版面设置、文档的编码方式(比如简体中文、繁体中文等)以及底图等等的设置。页面属性对话框如图 1-1 所示。

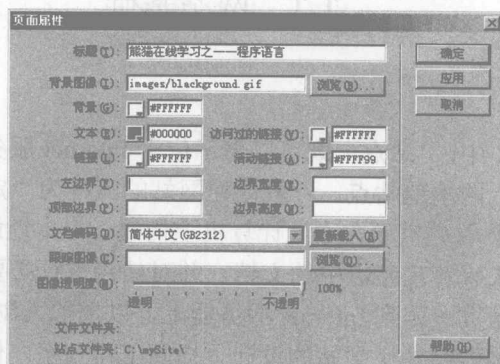


图 1-1 “熊猫在线”的页面设置

2. 插入表格

规划和排版网页中的文字或其他元素,大多数使用表格。表格在网页制作中有着不可替代的作用,不仅可以布局,而且还可以给文本和图形定位。表格的制作需要经验和创造力,巧妙地使用表格会使网页更加完美。

在设计“熊猫在线”时所绘制的表格如图 1-2 所示。

3. 填写内容

填写内容也就是向页面内添加文本和图片等网页元素。在插入文本时恰当地运用 CSS,不仅可以减少网页的代码,而且比较容易更新。

插入内容的操作比较简单,但又比较烦琐,一定要认真,以免出现错误。

图 1-3 所示的是填写内容后的“熊猫在线”页面。

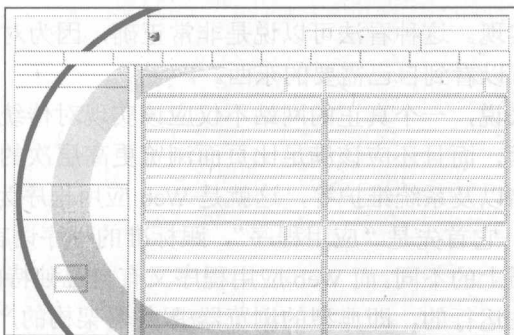


图 1-2 熊猫在线的表格制作



图 1-3 内容的插入

4. 添加超链接和交互

链接是网页的灵魂，而交互能使网页更加丰富多彩。

在添加链接时要注意路径问题。关于交互方面的知识将在第三章中做详细讲述。

5. 添加其他内容

也就是插入网站标志、更新列表、搜索、友情链接、广告条、邮件列表、计数器和版权信息等内容，它们是网站首页的重要组成部分。如果不是首页面，则可以根据需要增加或删除。

完成这五步后，一个网页就做好了。

1.2 系统配置

要开发 Web 应用程序，仅安装一套 Dreamweaver MX 是不够的。这一节主要介绍用于开发 Web 应用程序所需的计算机系统配置，帮助用户了解什么是 Web 应用程序的开发环境。

1.2.1 Web 应用程序概述

对于大多数上网浏览的人来说，可以把网站理解为传统媒体的电子化，开发网站也就

是对传统媒体电子化的实现。这种看法可以说是非常正确, 因为对于大多数上网浏览者来说, 他们关心的是最终可以看到自己需要的东西。

但对于网站开发者来说, 一个真正的网站不仅应该实现对传统媒体的电子化、给用户提供他们希望看到的東西, 而且还应该满足比页面浏览更高层次的需要。例如进行信息收集、数据传递、数据存储以及系统维护等, 这就是 Web 应用程序为什么要存在的原因。

所谓 Web 应用程序, 它首先是“应用程序”, 跟标准的程序语言 (如 C、C++ 等) 编写出来的程序没有什么本质上的不同。而 Web 应用程序又有自己独特的地方, 它是基于“Web”的, 而不是采用传统方法运行的, 即典型的浏览器/服务器架构的产物。计数器、留言板、聊天室论坛, 这些都是最常见的 Web 应用程序。下面是几种 Web 应用程序最常见的体系结构。

1. 单机架构

最传统的应用程序架构是单机架构, 在这种架构下, 所有的应用程序都在本机运行, 所有的数据也都保存在本机上, 这种架构要求本机具有良好的性能和较大的磁盘空间, 以便实现数据的高效处理和存储。

2. 工作站/服务器架构

这种架构的特点是在服务器上保存数据, 而在工作站上处理数据。所有的工作站通过网络连接到服务器上, 读取其上的数据, 然后利用运行在工作站上的应用程序对数据进行处理, 最终将处理结果保存在服务器上, 以供他人共享。在这种架构中, 服务器只是起到了一个数据中转的作用。

在基于网络的应用程序架构中, 工作站/服务器 (Workstation/Server, 简称 W/S) 架构是最传统的应用程序架构, 通常被应用在小型的局域网上。

3. 客户机/服务器架构

为了解决工作站/服务器架构过于依赖工作站性能和网络传输量的缺点, 客户机/服务器架构 (Client/Server, 简称 C/S) 逐渐成为当前网络架构的主流。

这种架构的特点是由客户机向服务器发出操作指令, 而数据的处理在服务器上执行, 处理的结果返回给客户机, 用户就可以利用安装在客户机上的应用程序对结果进行二次处理。

4. 浏览器/服务器架构

为了解决客户机/服务器架构在广域网上的应用局限, 浏览器/服务器架构 (Browser/Server, 简称 B/S) 成为越来越多企业的选择。该架构实际上是客户机/服务器架构的一种延伸, 针对广域网的特点, 对客户机/服务器进行了改进, 主要体现在以下三方面:

第一, 这种架构采用 Internet 上标准的通信协议 (通常为 TCP/IP 协议) 作为客户机同服务器通信的协议。

第二, 在服务器上进行处理, 就处理的结果生成网页, 以方便客户端直接下载。

第三, 在客户机上对数据的处理被进一步简化, 用浏览器作客户端的应用程序, 以实现数据的显示。

1.2.2 配置测试服务器

开发 Web 应用程序首先要配置一台能够提供 Web 服务的计算机, 由于该计算机要用作