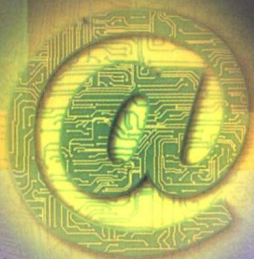


“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

电脑快速上手网页制作系列 3



Dreamweaver MX

Fireworks MX/Flash MX

网页制作三合一 实用基础教程

北京希望电子出版社 总策划
甘登岱 等 编写



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

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列

电脑快速上手网页制作系列 3



Dreamweaver MX

Fireworks MX/Flash MX

网页制作三合一 实用基础教程

北京希望电子出版社 总策划
甘登岱 等 编写



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

内 容 简 介

本书是在广泛征求社会各类网页制作培训班意见和建议的基础上,结合作者对网页制作软件的应用与教学经验特别编写的。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,并可以制作按钮、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。每章都精心设计了上机实践和练习题,以帮助读者巩固所学内容。

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。

本版 CD 为配套电子书。

盘书系列名:“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
电脑快速上手网页制作系列 (3)

盘 书 名:网页制作三合一实用基础教程——Dreamweaver MX/Fireworks MX/Flash MX

总 策 划:北京希望电子出版社

文本著作者:甘登岱 等

责 任 编 辑:高华

CD 制 作 者:希望多媒体开发中心

CD 测 试 者:希望多媒体测试部

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址:北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 100080

网址:www.bhp.com.cn

E-mail:lwmx@bhp.com.cn

电话:010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202 (门市) 010-82675588-501,82675588-201 (编辑部)

经 销:各地新华书店、软件连锁店

排 版:希望图书输出中心 邓伟

CD 生 产 者:北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者:北京媛明印刷厂

开本 / 规格:787 毫米×1092 毫米 1/16 22 印张 506 千字

版次 / 印次:2003 年 3 月第 1 版 2003 年 3 月第 1 次印刷

印 数:0 001—5 000 册

本 版 号:ISBN 7-89498-079-X

定 价:30.00 元(本版 CD)

说明:凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。



前 言

Macromedia 公司出品的 Dreamweaver MX、Fireworks FX 和 Flash MX 各自以其强大的功能和易学易用的特性，在当今的网页制作软件领域独领风骚。其中，这 3 个软件的特点与功能如下：

- Dreamweaver MX 主要用于创建和管理网站，以及创建和编辑网页。
- Fireworks MX 主要用于为网页制作图像、按钮、导航条、动画等素材。
- Flash MX 主要用于制作矢量动画，以使网页看起来更加生动活泼。

本书分三大部分详细介绍了上述 3 个软件的使用法，各部分内容如下：

- 第 1 部分 Dreamweaver MX 精解（1~5 章）。本部分详细介绍了网页制作基本常识，Dreamweaver MX 基本操作，网页布局设计，网页文本的输入与样式设置，在网页中插入图像、水平线和日期对象的方法，网页中链接、跳转菜单和导航条的创建和设置，在网页中使用翻滚图片的方法，使用时间轴创建动态网页与使用行为创建交互式网页的方法，在网页中使用 GIF 动画、Flash 动画，和由 Fireworks 创建的按钮和导航条等外部媒体元素的方法，以及站点的创建和管理等。
- 第 2 部分 Fireworks MX 精解（6~8 章）。本部分详细介绍了在 Fireworks 中绘制与编辑图形的方法，文本的创建与编辑，位图对象的导入与编辑，图层和蒙版应用，画布和图像尺寸调整，热点、切片、按钮、导航条与动画的创建，行为的使用，以及优化和导出图像的方法等。
- 第 3 部分 Flash MX 精解（9~13 章）。本部分详细介绍了矢量对象的绘制和编辑，文本的创建与编辑，外部图形、图像、视频的导入和编辑，运动渐变动画、形状渐变动画和帧-帧动画的创建，层和元件的使用，交互式电影和有声电影的制作，以及电影的测试、发布和导出等。

总的来说，本书的主要特色是：初学者通过本书可学习网页制作的使用法，已经具有一些基础的读者，可以从中了解网页制作的一些新特点，并学习一些网页设计技巧。

全书由甘登岱主编，由刘先枝、郑永红、徐苹、李冬、郭明文、刘珊、张春华、江红、罗健全、谭中发等同志具体编写。



目 录

第1章 网页制作必备知识	3
1.1 网页制作新手需知	3
1.2 网页组成元素及相关术语	4
1.3 站点规划方法	7
1.3.1 决定站点目的	8
1.3.2 选择目标观众	8
1.3.3 为兼容的浏览器创建站点	8
1.3.4 组织站点结构	9
1.3.5 创建设计图	10
1.3.6 设计导航栏	10
1.3.7 计划和收集资源	11
1.4 常见网页制作方法分析	11
本章小结	15
练习与指导	15
第2章 Dreamweaver MX 入门	16
2.1 Dreamweaver MX 功能概览	16
2.2 初识 Dreamweaver MX	17
2.2.1 网页编辑器	17
2.2.2 站点管理器	19
2.3 上机实践——网页设计初步	20
2.3.1 建立本地站点	20
2.3.2 设置页面属性	22
本章小结	24
练习与指导	24
第3章 设计网页	25
3.1 设计网页布局的基本方法	25
3.1.1 使用布局视图设计网页布局	25
3.1.2 使用层设计网页布局	30
3.1.3 使用表格设计网页布局	32
3.1.4 使用标尺、网格与捕捉	38
3.2 使用框架设置网页布局	39
3.2.1 创建框架页及框架的删除	39
3.2.2 选择与设置框架页及框架	41
3.2.3 框架内容的更新	42
3.2.4 框架的保存	43

3.3 应用文字	43
3.3.1 手工设置文字格式	43
3.3.2 使用文本换行符	44
3.3.3 使用 HTML 标记设置文本格式	45
3.3.4 使用 HTML 样式格式化文本	45
3.3.5 使用 CSS 样式表格式化文本	46
3.4 在网页中插入水平线、日期对象 及图片	49
3.4.1 使用水平线	49
3.4.2 插入日期对象	50
3.4.3 插入图片对象	50
3.5 链接与导航	52
3.5.1 绝对路径与相对路径	53
3.5.2 创建通用链接的方法与步骤	53
3.5.3 链接到文档中命名位置的方法	54
3.5.4 创建 e-mail 链接	55
3.5.5 创建虚拟链接及脚本链接	56
3.5.6 创建跳转菜单	57
3.5.7 使用导航条	59
3.6 创建表单	61
3.6.1 创建表单	61
3.6.2 增加对象到表单	63
3.6.3 表单对象的特点	65
3.6.4 表单的处理	65
3.7 上机实践——网站与主页设计	65
3.7.1 规划网站目录结构	66
3.7.2 规划主页布局	66
3.7.3 制作主页	69
本章小结	77
练习与指导	77
第4章 设计动态网页	79
4.1 在网页中使用翻滚图片	79
4.1.1 插入翻滚图片对象	79
4.1.2 使用图片影像	80
4.1.3 用于图像的行为	81



4.2 使用时间轴制作动态网页	82
4.2.1 认识时间轴面板	82
4.2.2 通过拖动路径创建动画	83
4.2.3 修改时间轴、图片及层的属性	84
4.2.4 控制时间轴的行为	85
4.3 使用行为制作交互式网页	86
4.3.1 运用行为	86
4.3.2 行为、事件、动作与行为面板	88
4.3.3 使用行为创建弹出消息框 和打开浏览器窗口	90
4.4 创建滚动字幕	93
4.5 上机实践——创建动态网页的方法	94
4.5.1 利用时间轴创建动画	94
4.5.2 在网页中插入 GIF 动画	96
4.5.3 使用 Fireworks 制作的按钮 和导航栏	97
4.5.4 在网页中插入 Flash 动画	98
本章小结	100
练习与指导	100
第 5 章 网站管理与维护	102
5.1 网站管理	102
5.1.1 管理网站	102
5.1.2 管理文件和文件夹	103
5.1.3 打开与显示调整站点地图	103
5.1.4 设置与新建首页	105
5.1.5 管理网页链接	105
5.1.6 上传、下载与同步更新文件	106
5.2 模板和库的使用	107
5.2.1 使用模板	107
5.2.2 使用库	108
5.3 上机实践——使用模板	110
5.3.1 创建模板	110
5.3.2 基于模板创建文档	112
本章小结	113
练习与指导	113
第 6 章 Fireworks MX 基本操作	116
6.1 Fireworks MX 入门	116
6.1.1 Fireworks MX 功能概览	116
6.1.2 对象的类型与编辑模式	117
6.1.3 熟悉 Fireworks MX 的 工作环境	118
6.1.4 画面显示调整	122
6.1.5 使用标尺、网格与引导线	123
6.2 路径的绘制与编辑	124
6.2.1 路径绘制工具简介	124
6.2.2 路径对象的编辑	126
6.2.3 为路径对象设置描边、填充、 不透明度及效果	130
6.2.4 使用样式	134
6.3 文本的创建与编辑	135
6.3.1 输入与编辑文本	135
6.3.2 对文本设置描边、填充、效果 和样式	136
6.3.3 按路径改变文本的排列方式	136
6.3.4 文本变形	137
6.3.5 将文本转换为路径	138
6.4 编辑位图对象	138
6.4.1 创建位图对象的方法	139
6.4.2 选区制作与调整	139
6.4.3 绘制位图对象	142
6.4.4 图像的擦除、填充、复制 与修饰	143
6.4.5 裁剪位图	146
6.4.6 选区的变形	147
6.4.7 使用滤镜和插件	147
6.5 对象操作	147
6.5.1 对象的选择、移动、复制 与删除	148
6.5.2 移动、复制与删除对象	148
6.5.3 对象层次安排、成组与对齐	149
6.5.4 操作的撤销与恢复	150
6.6 使用图层和蒙版	150
6.6.1 “层”面板组成	151
6.6.2 图层操作	152
6.6.3 设置对象子层的不透明度 和颜色混合模式	152
6.6.4 使用蒙版	153
6.7 调整画布与图像尺寸	155



6.7.1 调整画布尺寸	156	8.1 图像优化	198
6.7.2 画布旋转与裁剪	156	8.2 图像导出	199
6.7.3 图像尺寸调整	157	8.2.1 导出参数设置	200
6.8 上机实践——图像编辑	157	8.2.2 导出选定区域的方法	201
6.8.1 利用 Fireworks 制作公司标志	157	8.2.3 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	201
6.8.2 利用 Fireworks 处理图片	159	8.3 上机实践——导出图像	202
本章小结	162	8.3.1 使用“导出预览”导出图像 ..	202
练习与指导	162	8.3.2 使用“导出向导”导出图像 ..	203
第 7 章 热点、切片、按钮和导航条 .. 164		本章小结	204
7.1 创建热点	164	练习与指导	204
7.1.1 选择热点源图像	164	第 9 章 Flash MX 入门	207
7.1.2 创建与设置热点	164	9.1 使用 Flash MX 的背景知识	207
7.1.3 编辑热点	165	9.1.1 Flash 影片的特点	207
7.1.4 利用拖放行为配置热点	165	9.1.2 Flash 影片中的素材	207
7.1.5 输出热点	167	9.1.3 Flash 影片的创建方法	207
7.2 创建图像切片	167	9.2 熟悉 Flash MX 的工作环境	208
7.2.1 创建与命名切片	167	9.2.1 场景和场景控制面板	208
7.2.2 设置切片的属性	170	9.2.2 时间轴面板	209
7.2.3 利用拖放行为配置切片	170	9.2.3 属性面板	210
7.2.4 输出带切片的文件	170	9.2.4 工具面板与工具栏	210
7.3 为切片或热点附加行为	170	9.2.5 其他控制面板	211
7.3.1 行为运用示例	170	9.3 Flash MX 基本操作	211
7.3.2 行为与事件	172	9.3.1 创建新文档并设置属性	211
7.3.3 为切片或热点创建弹出式菜单 ..	172	9.3.2 使用元件与实例	212
7.4 创建按钮与导航条	175	9.3.3 使用影片浏览器	213
7.4.1 使用元件	175	9.3.4 调整场景显示	213
7.4.2 创建和编辑按钮	177	9.3.5 使用网格、辅助线和标尺	214
7.4.3 创建导航条	180	9.3.6 预览和测试影片	215
7.4.4 使用系统提供的元件与按钮 ..	181	9.3.7 保存 Flash 文件	216
7.5 创建简单 GIF 动画	181	9.3.8 加速显示动画	216
7.5.1 创建动画的准备工作	181	9.4 上机实践——制作水天一色动画 ..	216
7.5.2 帧-帧 GIF 动画示例	182	本章小结	220
7.6 上机实践——制作导航条与动画	183	练习与指导	220
7.6.1 利用 Fireworks 制作导航条	183	第 10 章 对象绘制与编辑	221
7.6.2 使用 Fireworks 制作网页 标题动画	189	10.1 设置图形的描绘与填充效果	221
本章小结	196	10.1.1 使用工具面板指定描绘颜色 和填充颜色	221
练习与指导	196	10.1.2 使用属性面板设置填充颜色与描	
第 8 章 图像优化与导出	198		



绘颜色、宽度和样式.....	221	视频剪辑.....	247
10.1.3 使用混色器控制面板设置描绘 颜色和填充样式.....	222	10.7 创建和编辑文本.....	248
10.1.4 使用“颜色样本”控制面板 设置调色板.....	224	10.7.1 嵌入字体和设备字体.....	248
10.2 绘图工具的特点与用法.....	225	10.7.2 创建文本.....	248
10.2.1 使用铅笔工具和线条工具.....	225	10.7.3 设置静态文本的属性.....	249
10.2.2 使用钢笔工具.....	226	10.7.4 设置动态文本与输入文本 的属性.....	250
10.2.3 使用椭圆工具和矩形工具.....	227	10.7.5 编辑、变换与分解文本.....	251
10.2.4 使用画笔工具.....	227	10.8 编辑对象.....	253
10.3 编辑图形.....	229	10.8.1 选取对象.....	253
10.3.1 使用橡皮擦工具.....	230	10.8.2 移动、复制和删除对象.....	255
10.3.2 使用部分选取工具调整 图形形状.....	231	10.8.3 变形对象.....	256
10.3.3 使用箭头工具调整图形形状.....	231	10.8.4 群组、叠放和对齐对象.....	257
10.3.4 平滑和拉直线条.....	232	10.9 上机实践——制作旋转的花瓣动画.....	258
10.3.5 优化曲线.....	232	本章小结.....	264
10.3.6 将边线转换为填充区.....	233	练习与指导.....	264
10.3.7 扩展填充区域.....	233	第 11 章 使用层和元件.....	266
10.3.8 柔化填充边缘.....	234	11.1 使用层.....	266
10.3.9 使用捕捉功能.....	235	11.1.1 图层的类型及图层管理窗口.....	267
10.4 修改图形的描绘和填充效果.....	235	11.1.2 创建图层和图层文件夹 的方法.....	268
10.4.1 使用墨水瓶工具修改图形 的描绘效果.....	236	11.1.3 图层的编辑操作.....	268
10.4.2 使用颜料桶工具修改图形 的填充效果.....	236	11.1.4 使用引导图层.....	269
10.4.3 使用填充变形工具编辑渐变色 填充与位图填充图形.....	237	11.1.5 使用遮罩图层.....	271
10.4.4 使用滴管工具复制边线或 填充样式.....	240	11.2 认识元件和实例.....	272
10.5 导入外部图形与图像.....	241	11.2.1 元件的类型.....	273
10.5.1 导入图形图像.....	241	11.2.2 使用元件的方法.....	273
10.5.2 设置位图属性.....	242	11.3 创建与编辑元件.....	274
10.5.3 矢量化位图.....	243	11.3.1 创建新元件的方法.....	274
10.5.4 分离位图.....	244	11.3.2 将场景中的元素转换为元件.....	275
10.6 导入视频.....	246	11.3.3 将动画转换为影片剪辑元件.....	276
10.6.1 以嵌入文件方式导入 视频剪辑.....	246	11.3.4 使用其他 Flash 影片中的元件.....	277
10.6.2 以链接方式导入 QuickTime.....		11.3.5 使用公用元件库.....	277
		11.3.6 复制元件.....	277
		11.3.7 编辑元件.....	278
		11.4 创建和编辑实例.....	278
		11.4.1 创建实例.....	279
		11.4.2 设置实例属性.....	279
		11.4.3 分离实例.....	280



11.5 创建与使用按钮元件	280	动画长度	314
11.5.1 按钮的状态	281	12.4.4 将关键帧转换为普通帧	314
11.5.2 创建与使用按钮元件	281	12.4.5 翻转帧	314
11.6 上机实践——制作广告条	285	12.4.6 设置帧频	315
11.6.1 制作元件	286	12.6 创建交互性电影	315
11.6.2 制作渐变的背景图像	292	12.6.1 为按钮分配动作	315
11.6.3 制作动态效果	295	12.6.2 为关键帧分配动作	318
11.6.4 添加文本效果	297	12.6.3 使用动作控制面板	318
本章小结	298	12.7 创建有声影片	320
练习与指导	299	12.7.1 导入声音文件	320
第 12 章 创建动画	300	12.7.2 为影片添加声音	321
12.1 Flash 动画概述	300	12.7.3 编辑声音	322
12.1.1 “帧-帧”动画与“补间” 动画	300	12.7.4 为按钮添加声音	323
12.1.2 动画中的图层	300	12.7.5 在影片中使用声音的 一些技巧	325
12.1.3 “时间轴”中的动画表示	301	12.8 上机实践——制作精美时钟	325
12.1.4 创建关键帧	301	12.8.1 制作基本对象	326
12.1.5 扩展帧的范围	302	12.8.2 编辑动作脚本	332
12.2 创建“补间”动画	302	本章小结	337
12.2.1 将对象分散到图层	302	练习与指导	337
12.2.2 为实例、群组与文字创建 运动渐变动画	304	第 13 章 影片的测试、发布与导出 ..	339
12.2.3 创建沿指定路径运动的动画	308	13.1 测试影片	339
12.2.4 创建形状渐变动画	310	13.1.1 优化影片	339
12.2.5 使用形状提示控制形状渐变	311	13.1.2 测试影片下载性能	339
12.3 创建“帧-帧”动画	312	13.2 发布影片	340
12.4 编辑动画	313	13.3 上机实践——导出影片	341
12.4.1 选择帧	313	本章小结	342
12.4.2 删除、清除、移动与复制帧	313	练习与指导	342
12.4.3 扩展关键帧和改变过渡			

第 1 部分

Dreamweaver MX 精解

Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司推出的一个所见即所得的网页编辑软件，它采用了多种先进技术，能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单无比。

更值得称道的是，Dreamweaver MX 不仅提供了强大的网页编辑功能，而且提供了完善的站点管理机制，是一个集网页创作和站点管理两大利器于一身的超重量级的创作工具。



第1章 网页制作必备知识

本章要点

- ❖ 网页制作新手需知
- ❖ 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

1.1 网页制作新手需知

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、以及制作新网页的过程。

假如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，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，其中包括了自我简介、兴趣爱好及家庭成员等内容。那么目录结构可以按如图 1-1 所示进行安排。

因此，规划站点目录结构实际上是一个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 3 个问题：

- 最好在驱动根目录下创建站点文件夹。
- 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，该操作系统对大小写敏感，且不能识别中文文件名。
- 不要将与网页制作无关的文件放置在站点文件夹中。

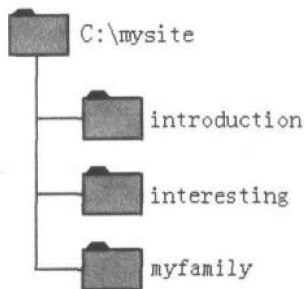


图 1-1 网站目录规划示例

(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及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成主页，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。

1.2 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，在制作网页时将会遇到不少问题。

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（超文本标记语言）文件，一类为网页中使用的图像文件。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 1-2 所示。图像文件则是网页的素材。

```
</script>
</head>

<body onLoad="MM.openBrWindow('file:///D:/MySite/djgg.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: #FF0000; layer-background-color: #FF0000;
border: 1px none #000000; visibility: hidden;" onMouseOut=
"MM.showHideLayers('Layer1','','hide');" onMouseOver=
"MM.showHideLayers('Layer1','','show')">
  <div align="center">
    <p><font color="#FFFFFF" size="4" face="隶书">金企鹤文化发展有限公司</font><font color=
"#FFFFFF" face="隶书"><br>
    <font size="2" face="仿宋_GB2312">该公司是一家从事计算机图书创作的高科技技术公司，
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 and 方向</font></font></p>
  </div>
</div>
<table width="762" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
```

图 1-2 HTML 文件示例

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。

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，只要浏览者用鼠标单击该关键字或图形，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 1-3 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，用鼠标单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。

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 1-3 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。



表单：表单是网页中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栏位来提供相应信息。图 1-4 为网页中的一个简单的表单对象。

图 1-4 表单示例

表格与层：表格（Table）是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。用户可以在表格的单元格中放置任何东西，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。

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 1-5 所示的框架网页就包含了 3 个框架。

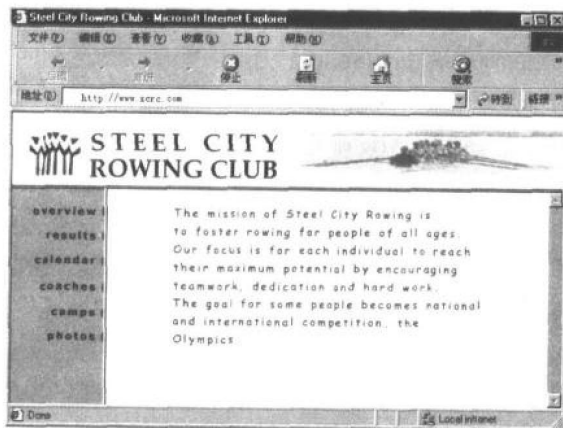


图 1-5 框架网页示例

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，可以设置链接网页在框架中打开的位置。

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。

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 (联合摄影专家小组 Joint Photographic Experts Group) 及 PNG (便携式网络图形) 3 种格式的图像。也就是说，如果网页中使用的图像不是这 3 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。

书签：书签 (Bookmark)，在 Dreamweaver 中被称为“锚记”，并以  符号标识，如图 1-6 所示。书签在 Web 网页上用来指示位置，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。

脚本与脚本语言：脚本即英文的 Scripting。在网页中插入的脚本有 JavaScript 和 VBScript 两种，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。

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。

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 标记中用来将额外的内容分配给被定义对象的值。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。用户可以通过该对象的内容对话框来分配其他的属性。

ASP、JSP 与 PHP：ASP 是 Active Server Page (动态服务器主页) 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 页作为你的客户的界面。

JSP 与 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。



图 1-6 书签示例



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 1-7 所示。

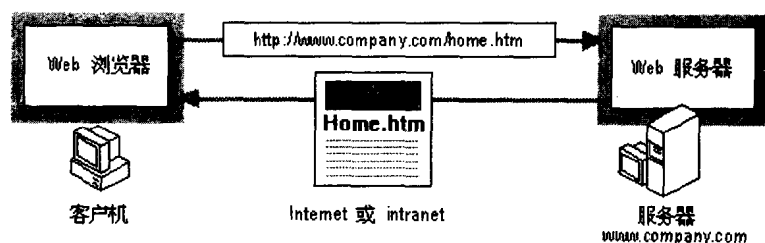


图 1-7 客户机与服务器

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，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。

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。

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。

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，并且插件是与平台有关的。

1.3 站点规划方法

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。

1.3.1 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，网页中应该出现的内容等。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生动、可亲。

1.3.2 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自己的网页。

一旦选择了目标观众，并且决定了他们使用的计算机类型、连接速度和浏览器种类，就能够实现自己的设计。

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在这些机器上工作，尽管它可能不会很好地显示。

1.3.3 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来浏览的。

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