

新编 Dreamweaver 4.0

应用基础教程

李浩 主编
刘武萍 赵雪章 副主编

冶金工业出版社

新编 Dreamweaver 4.0 应用 基础教程

李浩 主编

刘武萍 赵雪章 副主编

内容简介

Dreamweaver 是目前最受欢迎的网页制作软件, 本书通过大量的实例, 配以丰富的图片, 介绍了 Dreamweaver 4.0 的基础知识和使用方法, 可以使读者尽快掌握该软件。最后通过一个网站的建立与发布实例, 使读者的应用水平得到一个大幅度的提高。

本书语言简洁、内容详实、操作直观, 实例丰富。本书可以作为网页制作初学者和培训班的教材, 也可以作为网页制作工作人员的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Dreamweaver 4.0 应用基础教程 / 李浩主编.

北京: 冶金工业出版社, 2002.6

ISBN 7-5024-3016-4

I. 新... II. 李... III. 主页制作—应用软件,
Dreamweaver 4.0—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 031652 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

中山市新华印刷厂有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2002 年 6 月第 1 版, 2002 年 6 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 15.25 印张; 350 千字; 236 页; 1-2500 册

20.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

1. 关于 Dreamweaver

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和管理网站于一身的所见即所得的网页编辑器，它是一套针对专业网页设计师特别开发的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver 4.0 是目前最新版本，它已经成为网页设计和网页制作的标准。根据 Macromedia 公司的调查，世界上有七成的网站是用 Dreamweaver 设计的。

Dreamweaver 是一个真正的可视化编辑网页的软件，具有强大的编辑、管理和发布站点的功能。学好了 Dreamweaver，就可以制作出自己的精彩网页，并建立自己的网站了。

2. 关于本书

网络现在已经逐渐成为我们生活的一部分。利用网络，足不出户就可以完成购物、订票、接受教育、远程医疗、旅游等活动，还可以在网的信息海洋中寻找所需要的信息。网络经过前几年的飞速发展，现在已经进入到了理性、平稳发展的时期。我国推行的政府上网工程也是以建设政府网站，宣传政府工作为主，很多的企业也认识到建立自己的网站，通过网站宣传企业的形象，推销企业的产品是一个重要途径。网站也是电子商务的重要组成部分。许多个人也建立自己的主页，那是一个自己的世界，并且可以通过它和全世界的人进行交流。

制作精美的网页来吸引浏览者的目光，提高自己网站的知名度，是每个网站所追求的目标。因此，各个政府、企业对网页制作人才的需求也越来越大，网页制作也成为了一个非常吸引人的工作。为了满足人们制作网页、设计网站的需要，我们推出了本书，以飨读者。

3. 本书特点

本书的特点是以实例和图形界面为主，让读者在跟着书中的实例进行制作的过程中，轻松的学会制作网页的各种方法和技巧。在每一章的后面还配有相应的习题，检验读者的学习情况。本书作者长期从事网页制作培训和计算机教学，有丰富的教学经验，了解各种程度的读者在学习时的难点和学习要求，因此，相信该书能为提高你的网页制作水平提供一定的帮助。

4. 本书结构安排

本书的第 1 章介绍了网页设计的基础知识。第 2 章介绍了 Dreamweaver 4.0 的基础知识。第 3 章和第 4 章介绍了 Dreamweaver 4.0 中基本的文字和表格操作。第 5 章介绍了框架网页的设计方法。第 6 章介绍了表单的设计。第 7 章到第 10 章分别介绍了网页的高级制作元素 CSS、层和制作动画用的时间轴以及网页中的多媒体元素。第 11 章介绍了网页中的行为和 JavaScript。在第 12 章通过一个综合实例，详细介绍了制作一个完整的网站的过程。最后在第 13 章介绍了如何将自己制作的网站发布到网络上以及如何管理自己的网站。

本书编写的分工如下：第 1、2、3、11、12 章由李浩编写，第 4、5、6、7 章由刘武萍编写，第 8、9、10、13 章由赵雪章编写。

5. 本书的使用对象

本书可以作为网页制作初学者和培训班的教材，也可以作为网页制作工作人员的参考书。

由于计算机技术的飞速发展，新技术总是层出不穷的出现，加上编写本书的时间又仓促，编者的水平有限，缺点错误之处在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2002 年 5 月

目 录

第 1 章 网页设计基础 1	2.6 菜单栏 40
1.1 计算机网络概述..... 1	2.6.1 “文件”菜单..... 40
1.2 HTML 与 WWW..... 3	2.6.2 “编辑”菜单..... 41
1.3 网页元素的构成及设计原则..... 4	2.6.3 “查看”菜单..... 42
1.3.1 图片..... 4	2.6.4 “插入”菜单..... 43
1.3.2 动画..... 5	2.6.5 “修改”菜单..... 44
1.3.3 声音..... 6	2.6.6 “字体”菜单..... 46
1.3.4 表单..... 7	2.6.7 “命令”菜单..... 47
1.4 设计网站的流程..... 7	2.6.8 “站点管理”菜单..... 47
1.5 设计网页的工具..... 9	2.6.9 “窗口”菜单..... 48
1.5.1 图像制作类工具..... 9	2.6.10 “帮助”菜单..... 48
1.5.2 动画制作类工具..... 10	2.7 属性面板 49
1.5.3 网页编辑类工具..... 11	2.7.1 文本状态..... 49
1.6 WWW 的工作流程..... 12	2.7.2 表格状态..... 50
1.7 HTML 语言..... 14	2.7.3 图像状态..... 51
1.8 HTML 的标记..... 15	2.7.4 层状态..... 52
1.8.1 格式化标记..... 15	2.8 对象面板 53
1.8.2 设置超链接标记..... 16	2.8.1 “标准”面板..... 53
1.8.3 设置网页的背景标记..... 17	2.8.2 “字符”面板..... 54
1.8.4 设置运动的文本标记..... 18	2.8.3 “表单”面板..... 54
1.8.5 表格标记..... 19	2.8.4 “框架”面板..... 55
1.8.6 列表标记..... 21	2.8.5 “文件头”面板..... 55
1.8.7 表单标记..... 23	2.8.6 “隐藏”面板..... 56
小结..... 24	2.8.7 “特殊”面板..... 56
练习题..... 24	小结..... 56
一、选择题..... 24	练习题..... 57
二、填空题..... 25	一、选择题..... 57
三、思考题..... 25	二、填空题..... 57
四、上机题..... 25	三、思考题..... 57
第 2 章 Dreamweaver 4.0 基础 26	四、上机题..... 58
2.1 Dreamweaver 概述..... 26	第 3 章 文字编辑 59
2.2 用 Dreamweaver 设计网页..... 28	3.1 输入文字..... 59
2.3 Dreamweaver 和 HTML..... 30	3.2 设置字体和尺寸..... 59
2.4 META 元素..... 36	3.3 对齐和设置文本格式..... 60
2.5 Dreamweaver 4.0 的界面..... 38	3.4 创建列表..... 61
2.5.1 文件窗口..... 38	3.4.1 创建一个新列表..... 61
2.5.2 状态选项栏..... 39	3.4.2 把已存在的文本创建为列表..... 61
	3.4.3 创建嵌套列表..... 61

目 录

3.5 设置文字样式.....	62	5.3 保存框架.....	87
3.6 设置文字的颜色.....	63	5.4 框架的 HTML 标记.....	88
3.7 插入水平线.....	64	5.5 修改框架的大小数目.....	90
3.8 插入特殊字符.....	65	5.6 使用框架面板和属性面板.....	93
3.9 创建链接.....	66	5.7 设置框架的链接.....	96
小结.....	66	小结.....	97
练习题.....	67	练习题.....	97
一、选择题.....	67	一、选择题.....	97
二、填空题.....	67	二、填空题.....	98
三、思考题.....	67	三、思考题.....	98
四、上机题.....	68	四、上机题.....	98
第 4 章 表格设计.....	69	第 6 章 表单设计.....	99
4.1 表格与网页设计.....	69	6.1 表单和 HTML.....	99
4.2 插入表格.....	70	6.2 创建一个文本框.....	100
4.3 表格和 HTML.....	71	6.3 创建一个列表框.....	102
4.4 用表格方式导入和导出数据.....	72	6.4 创建一个单选按钮.....	103
4.5 表格的选择.....	74	6.5 创建一个复选框.....	104
4.5.1 表格行的选择.....	74	6.6 添加按钮.....	105
4.5.2 表格列的选择.....	74	6.7 创建一个文件域.....	106
4.5.3 整个表格的选择.....	74	6.8 表单制作实例.....	107
4.5.4 相邻单元格的选择.....	75	小结.....	109
4.5.5 不相邻单元格的选择.....	75	练习题.....	110
4.6 格式化表格边框.....	75	一、选择题.....	110
4.7 格式化表格.....	76	二、填空题.....	110
4.8 表格的合并和拆分.....	77	三、思考题.....	110
4.9 对表格应用模板.....	78	四、上机题.....	111
4.10 在表格中插入图形.....	81	第 7 章 CSS 层叠样式表.....	112
4.11 将表格转换为层.....	82	7.1 CSS 概述.....	112
小结.....	83	7.2 新建一个样式.....	113
练习题.....	83	7.3 应用样式.....	114
一、选择题.....	83	7.4 对样式的操作.....	115
二、填空题.....	83	7.4.1 设置样式的类型属性.....	115
三、思考题.....	84	7.4.2 设置样式的背景属性.....	116
四、上机题.....	84	7.4.3 设置样式的字组属性.....	117
第 5 章 框架.....	85	7.4.4 设置样式的 Box 属性.....	118
5.1 框架概述.....	85	7.4.5 设置样式的边框属性.....	118
5.2 创建简单的框架.....	86	7.4.6 设置样式的列表属性.....	119

目 录

7.4.7 设置样式的位置属性	120
7.4.8 设置样式的扩展名属性	121
7.4.9 设置样式表格式化选项	121
7.5 导出及应用样式表	122
7.6 建立新的超链接样式	127
小结	130
练习题	131
一、选择题	131
二、填空题	131
三、思考题	131
四、上机题	132
第 8 章 网页中的层	133
8.1 层的基本概念	133
8.2 创建一个层	134
8.3 层的面板	135
8.3.1 层的属性面板	135
8.3.2 层的控制面板	138
8.4 行为和层	141
小结	144
练习题	144
一、选择题	144
二、填空题	145
三、思考题	145
四、上机题	145
第 9 章 使用时间轴	146
9.1 时间轴基础	146
9.2 生成时间轴动画	147
9.3 时间轴动画的编辑	150
9.3.1 添加与删除动画条	151
9.3.2 控制动画条的长度	151
9.3.3 添加与删除关键帧	151
9.3.4 指定播放速度	151
小结	152
练习题	152
一、选择题	152
二、填空题	153
三、思考题	153
四、上机题	153
第 10 章 在 Dreamweaver 中插入多媒体元素	154
10.1 Web 中的图形格式	154
10.1.1 GIF 格式	154
10.1.2 JPEG 格式	154
10.1.3 PNG 格式	154
10.2 插入图形	155
10.2.1 设置图像位置	156
10.2.2 设置图像与文字的 相对位置	157
10.2.3 设置图像尺寸	158
10.3 设置链接	159
10.4 将图片设置为背景	160
10.5 Web 中的视频	160
10.6 插入简单的视频	161
10.6.1 插入 Flash 电影	162
10.6.2 插入 Shockwave 电影	164
10.6.3 插入 Generator 对象	165
10.6.4 插入 ActiveX 内容	165
10.7 Web 中的音频	166
10.8 插入声音	167
小结	168
练习题	168
一、选择题	168
二、填空题	169
三、思考题	169
四、上机题	170
第 11 章 行为和 JavaScript	171
11.1 行为概述	171
11.2 添加行为	171
11.3 标准的事件	174
11.4 行为应用	175
11.4.1 制作 Flash 按钮	175
11.4.2 制作一个拖曳图层	176
11.4.3 显示和隐藏图层	179
11.4.4 制作“添加到收藏夹”	185

目 录

11.4.5 检查插件	186	练习题	211
11.4.6 制作滑动菜单	187	一、选择题	211
11.5 调用 JavaScript	190	二、填空题	211
小结	192	三、思考题	212
练习题	192	四、上机题	212
一、选择题	192		
二、填空题	193		
三、思考题	193		
四、上机题	193		
第 12 章 网站制作综合实例	194	第 13 章 网站的建立、发布与管理	213
12.1 网站的制作流程	194	13.1 定义一个本地站点	213
12.2 定义一个本地站点	195	13.2 保存文档	215
12.3 整体布局	196	13.3 编辑文档	216
12.3.1 创建站点主页	196	13.4 定义页面的属性	216
12.3.2 设置页标题	197	13.5 添加链接	217
12.3.3 在设计视图中作业	197	13.6 站点结构图	219
12.3.4 绘制布局单元	198	13.7 生成链接	220
12.3.5 调整布局单元大小	199	13.7.1 生成锚链接	220
12.3.6 创建新的布局表格	199	13.7.2 生成 E-mail 链接	222
12.3.7 在布局表格中添加		13.7.3 生成空链接	222
布局单元	200	13.7.4 生成 Script 脚本链接	222
12.3.8 移动布局单元	200	13.8 发布站点	223
12.4 插入图形	201	13.8.1 利用浏览器预览网页	223
12.4.1 插入一般图像	201	13.8.2 测试本地站点	224
12.4.2 插入鼠标经过图像	202	13.8.3 建立远端站点和同步	
12.4.3 设置背景图片	203	更新网页内容	225
12.5 插入文字	204	13.9 站点的管理	225
12.5.1 录入文字	204	13.9.1 站点窗口	226
12.5.2 文字排版	205	13.9.2 站点窗口的格局调整	227
12.5.3 应用颜色和样式	205	13.9.3 使用站点结构图	228
12.6 加入超链接	205	13.9.4 与远程服务器相关的管理	230
12.7 使用 CSS 样式表	206	13.9.5 链接的管理	233
12.8 制作动态的元素	209	小结	235
12.9 页面设置	210	练习题	235
小结	211	一、选择题	235
		二、填空题	235
		三、思考题	236
		四、上机题	236

第1章 网页设计基础

自从第一台计算机在 20 世纪 40 年代被发明以来,到现在计算机网络的发展,已经极大改变了人们的生活。它使人们有了全新的交流方式,有了全新的获取信息的方式。人们可以足不出户就了解天下大事,在地球的一个地方发生的大事,在地球的另一个地方可以在几分钟之内就了解,可以坐在家中购物、接受教育等,这一切都是通过因特网来实现的。而其中应用最广泛的途径则是 Web,简单地说,就是通过网页。在本章,我们将了解设计网页的基本知识。

1.1 计算机网络概述

通过计算机网络,可以实现网上交流,网上购物和接受教育等。那么什么是计算机网络呢?对于这个概念没有一个权威的、标准的定义。我们从计算机网络的发展上来看看看什么是计算机网络,并了解计算机网络的特征以及计算机网络可以做什么。

最早的计算机是单机的,也就是说,一台计算机和其他的计算机之间没有任何的联系。所有的信息的输入、处理和输出都是在一台计算机中实现的。当我们把两台计算机通过线路(有线的和无线的)连接起来时,每台计算机有自己的操作系统,并且在它们之间进行通信,就组成了一个最简单的计算机网络。

计算机网络按范围来分,一般可以分为局域网(在一座大楼里)、城域网(一个城市)、广域网(一个国家和地区)和互联网(全世界的范围)。

如图 1-1 所示,是一个总线型的局域网结构图。

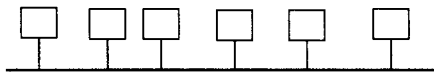


图 1-1

在这种结构中,很多台计算机共享一条主要的通信线路,因此要解决如何共享信道的问题,因为在任何的时刻,只能有一台计算机发送信息,如果两台计算机同时发送,则会因为干扰而无法正常工作。另外,在局域网中,其拓扑结构还可以分为星型和环型。一般来说,不同的拓补网络采用的技术不一样。

局域网发展的最主要原因是一个单位出于共享资源的需要。在同一个网络上的计算机可以共享其他电脑的资源,包括磁盘、打印机等硬件和文件等信息。

真正推动网络发展,且形成今天这样影响人们生活的网络的发展则是 20 世纪 60 年代出于冷战的需要。当时的美国国防部要求开发一种网络系统,可以在核打击下有一定的生存能力。因为传统的电路交换电话网太脆弱,如果损失一条线路,就会造成很大的瘫痪。在国防部高级研究计划局(ARPA)主持研究下开发了基于 TCP/IP 的网络。该网络开发成功后,迅速在各大学和研究所之间广泛应用起来。由于这种网络的巨大应用前景,从 1985 年起,美国国家科学基金会(NSF)开始建立自己的基于 TCP/IP 的全国性的网络。从 1992 年 1 月,因特网协会(Internet society)成立,到目前为止,网络已经影响到了人们生活工

作的每一个方面了。其实从计算机专业上来说,互联网指的是将不同技术标准的网络连接起来的网络。而因特网是特指覆盖了全世界的最大的互联网。它的结构如图 1-2 所示。

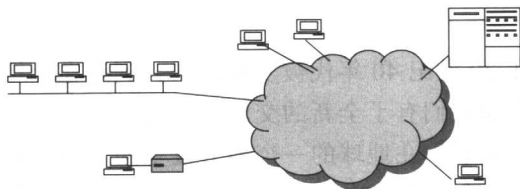


图 1-2

一台电脑连接到因特网,就是说,一台电脑有了自己 IP 地址,并且可以访问因特网上的资源。在这个结构中,有的电脑通过局域网连接到因特网,有的电脑通过调制解调器,然后通过电话线连接到因特网上,还有的直接连接到因特网上,所有的这些连接都是首先连接到路由器上的,在因特网上提供各种信息资源的服务器也是连接到因特网上的。

我们将因特网的通信部分用一朵“云”来表示,意思是在通信部分,其结构非常的复杂,有的是公用电话网,有的是网络公司或行业部门建立的大的全国性的光纤主干网。它们在地域上互相重叠,又互相连接,形成一个大的网络。

在因特网上,有很多的应用,聊天、购物、接受教育和游戏,收发电子邮件等。其中很多应用是基于 Web 的。特别是我们通过登录一些网站,就可以了解一些信息。对用户来说,其过程如下:

首先启动一个应用程序,比如微软公司开发的网络浏览器 IE,它是内置于 Windows 操作系统的,网景公司的 Netscape,该公司曾开发了第一个因特网浏览器 Mosaic,腾讯公司开发的腾讯浏览器。然后我们在地址栏中输入一个网站的域名地址,比如 `www.china.com`,回车之后,就会在浏览器中显示相应的网页。现在来了解一下,在因特网上,这个过程是怎么实现的。

它的实现方式是客户/服务器方式。我们的电脑是客户机,提供信息的电脑是服务器,作为服务器的电脑一般是处理速度快、存储容量大的中型机或大型机,而实际上,你的个人电脑也可以作为 Web 服务器,只要你运行了 Web 服务器程序即可,但是如果要向外界提供服务,你的电脑必须有一个 IP 地址。当我们在应用程序的地址栏中输入域名后,回车,则浏览器将向一个默认的域名服务器发送一个请求,通过域名服务器,得到该域名的 IP 地址,请求信息就可以在因特网上通过 IP 路由,找到 Web 服务器了。Web 服务器受到请求后,就将自己缺省的主页文件(一个 HTML 格式的文件,文件名一般是 `index` 或者 `default`)和相应的图片文件,通过因特网再传送到你的机器,你的浏览器在收到这个文件后,就解释该文件,并将它显示到浏览器窗口中。当你用鼠标单击了一个链接后,重复上面的过程。

通过上面的介绍可以了解到,计算机网络是一些自治的计算机通过通信线路组成的一个集合。自治,就是每台计算机自己管理自己,一台计算机不能控制另一台计算机的启动、运行和停止。网络上的服务大都是一些专门的服务器提供的。网络上一般提供的服务有电子邮件、文件传送、WWW 服务等。我国的因特网建设从 20 世纪 90 年代起到现在,已经有了巨大的发展。根据中国互联网信息中心的调查,到 2001 年 6 月 30 日为止,我国的上网计算机数已达 1002 万台,是三年前 54.2 万台的 18.5 倍;CN 下注册的域名数已达 128362

个, WWW 站点数达 242739 个; 国际线路总容量为 3257M, 上网的人数已经达到 2650 万。

1.2 HTML 与 WWW

WWW 服务是因特网上应用最广泛的服务。对用户而言, 构成 WWW 服务器的主要是网页。我们看见的网页上是有图片、声音、输入框、文字等的。实际上来说, WWW 的全称是 World Wide Web, 即世界范围的网络, 正式的翻译是万维网。从计算机专业方面来说, 就是通过因特网提供的一种应用服务。组成该应用服务的就是一个一个的网页。那么网页到底是什么呢? 最基本来说, 一个网页是一个 HTML 文件。

对于用户来说, 在 Web 页面上看到许多精彩的内容, 不只是有文字, 还有声音和动画, 在网页上, 还看到一个和一般的媒体不一样的特点, 那就是超链接。当用鼠标单击超链接的时候, 将会显示相应的页面。实际上, 可以通过一个页面, 跳转到任意的一个页面上去。

编写 Web 页面语言 HTML 的全称是超文本标记语言。它是全球广域网上描述网页内容和外观的标准。标记描述了每个在网页上的组件, 例如文本段落、表格或图像。该语言是 1989 年由欧洲粒子物理研究室的物理学家 Tim Berners-Lee 提出的。当时是为了研究者之间交换资料的方便。当第一个浏览器 Mosaic (后来的 Netscape) 发布以后, Web 页面的应用深入到普通人的生活中。标记性语言的特点是通过对一些项加上标记, 比如在和之间的文字将会被浏览器解释为粗体字。到目前为止, HTML 语言已发展到 4.0 版本, 并且还有许多特殊的分支。

下面用一个简单的例子说明什么是 HTML 语言, 以及它的工作原理。

打开记事本程序, 然后在其中输入一些文本, 如图 1-3 所示。

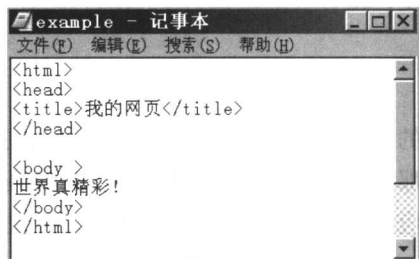


图 1-3

先保存该文件为文本类型, 然后选择“文件”菜单下的“另存为”命令。在文件类型中选择“所有文件*. *”, 输入文件名为“example.htm”, 如图 1-4 所示, 然后保存文件。

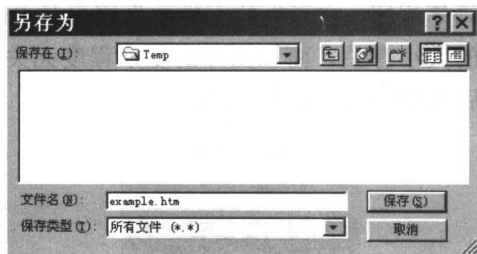


图 1-4

这时在你保存的目录下就有了一个 example.htm 文件。双击它，会发现什么？如图 1-5 所示。

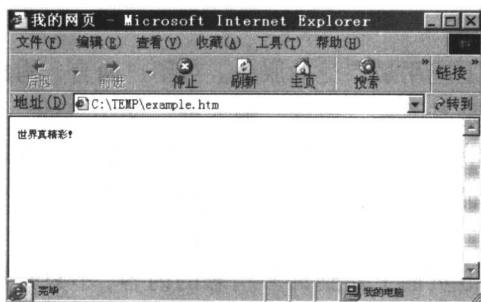


图 1-5

这时会看到，已经制作了一个网页，虽然它非常简单。但是你已经知道，网页文件是可以用记事本这样的文字编辑程序来书写的。实际上，不论多复杂的网页，都可以用记事本这样的程序来书写，但是工作量将非常的大，效率也很低。

在世界各地的 WWW 服务器上充满了各种各样的网页，人们也因此可以上网浏览各种信息。

1.3 网页元素的构成及设计原则

现在我们来讨论一下，组成网页的一般元素。

一般来说，组成网页最基本的元素是文字。但是我们看见的网页一般都是非常复杂漂亮的，网页上面除了文字以外，还有静态的图片，动画、声音、表单甚至还有一些程序等。

1.3.1 图片

现在很难找到没有图片的网页，当然也有，但大多是一些非常学术性的网页。针对大众的网页都有漂亮的图片。那么在网页中应用图片要注意哪些问题呢？计算机能够显示的图片有多种格式。其中有的应用程序有自己特有的格式，并且只有相应的应用程序才能显示出图片文件。

一般来说，计算机的图片可以分为两种主要的模式，一种是位图模式，一种是矢量模式。这两种模式主要是在存储和显示上有一些差别。作为位图模式，计算机将图片的每一个点的颜色信息存储起来，然后可以对它进行显示。典型的位图模式的图形文件格式是 Windows 操作系统自带的画笔程序，它产生的文件的后缀名是 BMP。当选择了图片的颜色后，它的文件只是和图片的大小有关，而和图片的复杂程度无关。例如，我们选择了画笔程序，新建一个文件，然后选择如图 1-6 所示的命令。

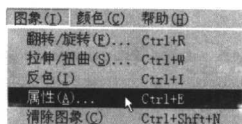


图 1-6

在显示的如图 1-7 所示对话框中，将它设置成为 100×100 像素的图片大小。

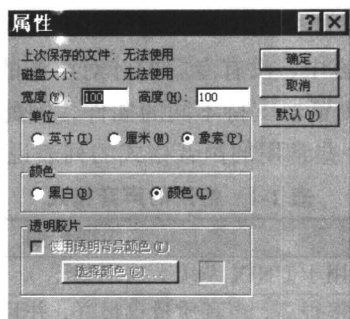


图 1-7

然后单击“确定”按钮。接着单击“保存文件”命令，在保存对话框中，看到文件类型是“24 位位图”，意思是每一个像素的信息用 24 位来保存，也就是 3 个字节。因此，该文件的大小是 $100 \times 100 \times 3 = 30000$ 字节，大约是 30KB。请你保存文件后看看，你的文件大小是否是 30KB。当你在上面绘制了一些图形后，再保存，可以看到文件的大小没有变化。但是，如果你选择保存的是“256 色位图”模式，则每一个位的大小是一个字节，那么文件的大小是大约 11KB。

另外一种图片模式是矢量模式。它是以矢量图来保存图片的。简单地说，比如我们要保存一个圆，则保存一个圆的半径参数、圆心的位置参数即可。可以根据这些参数重新绘制圆。对于这两种图片模式，一般来说，对位图的处理手法要丰富一些，而矢量模式的最大好处是文件的体积小，并且在放大和缩小的时候不失真。

在 Web 页面上使用的图片的格式主要有以下几种：GIF、JPG、BMP 等。其中 GIF 和 JPG 的体积都很小，即使是压缩，也不会小多少。

现在对图片进行处理的软件很多，比较流行的有 Photoshop、Fireworks 等。

1.3.2 动画

动画是主页上的一个重要的表现形式，特别是广告。在屏幕上动画是特别的吸引注意力的。不过要注意的是在一个页面上动画过多却是不好的，它反而分散了浏览者的注意力。

网页动画的原理和卡通动画的原理是一样的，都是利用人类眼睛的视觉暂留特点来形成连续的动画，都是由每一幅独立的图片通过连续放映来形成的。但是由于网络的传输带宽窄的原因，因此要求动画的体积小，所以网页上的动画看起来都比较粗糙。在网页上的动画主要有三种，一种是 Java 动画，就是用 Java 语言写的，还有的就是 GIF 动画和 Flash 动画。

Flash 动画的文件大小比 GIF 动画小，并且是以流的形式播放，也就是说，可以一边下载一边播放，而不必等到全部的文件都下载以后才播放，并且 Flash 是矢量图形。因此用 Flash 制作的动画看起来要流畅得多。但是因为 Flash 动画的播放需要 Flash 插件，因此有的浏览器不支持，但是下载 Flash 插件来安装即可播放了。

制作动画有很多的软件工具。比较著名的有 Macromedia 公司的 Fireworks 和 Flash。也有的软件是特长于制作字体动画的，比如 Cool 3D，在制作特效字体动画方面非常方便。

1.3.3 声音

现在的站点对于声音这种多媒体元素要么用得很少，基本上没有，要么很多，比如一些音乐站点。但是在 HTML 语言中，没有专门的针对声音的标记。因此在网上播放声音都是要靠插件来完成的。不同的浏览器支持不同的插件，因此不同的浏览器能够播放的声音的格式不完全相同。表 1-1 是一些常用的声音格式的列表说明。

表 1-1 常用的声音格式

音频文件扩展名	简要说明
Au	主要用于 UNIX 系统上的浏览器
Mp3	压缩率很高，声音质量也很好，并且可以下载，是网上音乐应用最广泛的一种音乐格式
Ram	是 RealAudio 播放的一种音乐，是一种以流的方式播放的音乐，主要用于 Web 上的实时广播
Swa	是 Shockwave 音频。可以被流式下载和播放
Wav	是由 Microsoft 和 IBM 联合开发的，在 Windows 操作系统中被使用，一般都很短，比如菜单弹出时发出的声音等都是这种格式的

如下例是一个播放声音的 HTML 文件。

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">
  旁边是音乐插件<embed src="tzx101.mp3" width="414" height="200">
</embed>
</body>
</html>
```

如果要使该 HTML 文件能够运行，必须在你保存的 HTML 文件同一个目录下有一个 MP3 文件：tzx101.mp3。当然你可以用你的电脑上的任何一个 MP3 文件或者 WAV 声音文件替换它，但必须要在同一个目录下。用 IE 浏览器打开该 HTML 文件时，如图 1-8 所示。

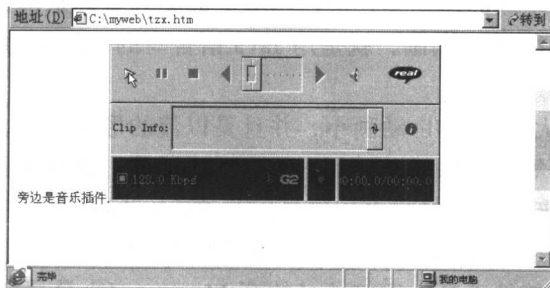


图 1-8

文件中的 `width="414" height="200"` 规定了播放插件的大小。如果你单击其中的播放按钮, 就可以播放该音乐了。但是, 在该例中选择的文件有 3721KB, 却只能播放 4 分钟。因此, 除了专门的音乐网站, 一般的网站都很少采用音乐。拨号上网是很难做到流畅地播放音乐的。

1.3.4 表单

表单是交互式网页中的重要元素。它的作用是将浏览器端的数据传送到服务器端。在网络上它一般应用于会员注册, 网络购物和网上调查等需要用户提供信息的地方。我们一般把输入框和提交信息的按钮等称为表单。如图 1-9 所示的是一个表单的例子。

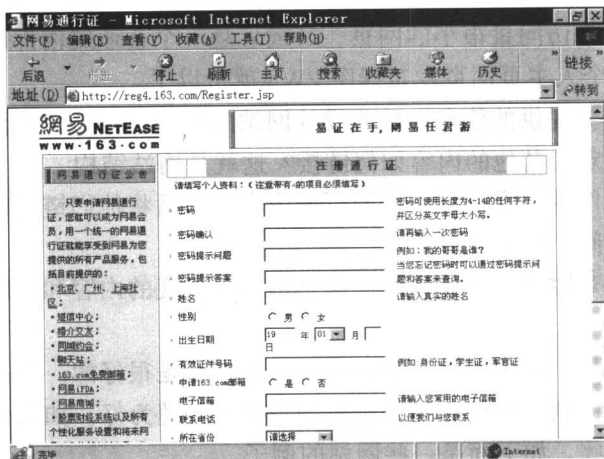


图 1-9

我们在网页的输入框中填入信息, 然后单击网页中的“提交”按钮, 就可以将填入的信息传送到网站服务器中。因此对交互式网页来说, 表单是不可缺少的。在表单式的网页中, 一般都需要服务器有一个程序专门处理从浏览器中传来信息。对于要仔细了解表单的用处, 本书有一个简单的介绍, 如果要详细的了解, 大家可以参考一些关于动态网页的书籍。

1.4 设计网站的流程

我们知道了网页的各个组成部分, 也了解了如何设计网页。多个网页按照一定的结构组织在一起, 就是一个网站。比如我们登录一个门户网站, 首先出现的是主页, 然后我们可以通过主页进入到购物、聊天、新闻等不同的页面, 每一个页面都是一个主页, 所有这些就构成了一个网站。对于一个网站来说, 有一个名字为 `index` 或者 `default` 的文件, 后缀名是 `.htm` 或者 `.asp`, 如果是 `.asp` 则表示这是一个动态网页。然后通过链接, 将其他的文件组织起来。一个 `index.htm` 文件也可以组成一个最简单的网站。从资源管理器的角度来说, 网页是一个文件, 而网站是一个目录, 里面有许多 `HTML` 文件和各种图片、动画和声音的资源文件。

那么如何设计一个网站呢? 其实设计一个网站就像设计一个程序一样, 最好的设计原

则是遵循软件工程的原理。在这里，我们介绍一个简单的流程和要遵循的一些原则。

首先是确定你的主题，或者说你的主页想要表示什么？你将向浏览者提供什么信息和功能？这是最重要的，只有当主题确定下来，你后面的工作才会有指导。就像建筑房屋一样，如果你只是建设一个很简单的棚子，而你又有一点经验，那你完全可以边建边想，但是如果你要建设的是一个高层的大厦，那前期的调查准备工作就必不可少。否则你完成的工作可能和你的想象是完全不一样的。

确定了主题以后，就要根据你希望提供的功能来确定你的网站的规模了。比如是否希望提供数据库的查询？复杂的程度怎么样？对数据库的支持采用什么技术？对服务器的要求怎么样？

如果你的网页是动态网站，就还要考虑采用什么技术来支持。当然，如果你的网页是个人主页，或者是一个访问量很小的网页，又或者是一个企业的内部网，那么采用 NT 的 IIS 或者 Windows 的个人主页网页发布程序 PWS 就可以了。

接着是根据你希望提供的信息和功能设计网站的结构，第一个页面（主页）是什么？它的网页结构如何确定？其他的内容如何链接？这就是网站结构。

收集素材，制作图片，完成每一个网页的内容，最后将他们链接起来，然后上传到你在因特网上的主页空间，就可以了。

在设计网页的外观时，一个重要的原则是网页要体现的内容和主题特别要与网页的外观联系起来。

比如你设计的是一个儿童网站，那么多些卡通图片是很好的。但是，如果你设计的是一个政府机关的网页，则以规则、易读、色调不要太花哨为好。如果你设计的是一个老人网站，则最好字体大些。如下面是一些网站的例子。

新浪网是一个门户网站，因此它的主页上要尽量多的提供各种信息，所以它是以文字为主，再加上一些广告，如图 1-10 所示。



图 1-10

它提供的邮件功能布置在最上面，而各种信息都分门别类的安排在网页的不同地方，并且用不同的背景底色，因此给人的感觉是信息量大，清楚，如图 1-11 所示的是一个儿童