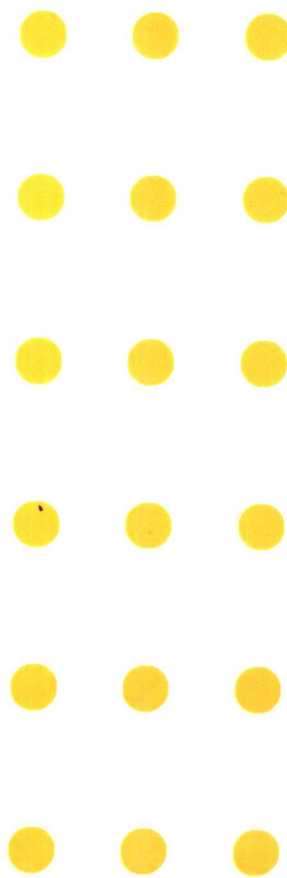


网页设计三合一

MX 中文版 培训教程

王诚君 安学民 编著



清华大学出版社

网页设计三合一培训教程 ——MX 中文版

王诚君 安学民 编著

- 中文版 Dreamweaver MX
- 中文版 Fireworks MX
- 中文版 Flash MX

清华大学出版社
北 京

内 容 提 要

Macromedia 的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 被誉为网页设计三剑客,其强大的功能深受广大网页制作者喜爱。本书详细介绍了三剑客的基本知识和应用技巧,可使读者在最短的时间内掌握网页设计、网站开发的基本要素和方法。

全书共分为 3 大部分 22 章,精心整合了 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 在网站建设中的实际应用。书中首先介绍了使用 Dreamweaver MX 管理网站和编辑网页,接着介绍了使用 Fireworks MX 处理图形图像,最后讲述了使用 Flash MX 制作动画的方法。通过本书的学习,用户可以联合应用这 3 个软件,制作出精美的多媒体交互网站。

本书语言流畅,实例丰富,图文并茂,叙述深入浅出,适合需要了解和掌握网页制作的读者阅读,也可用作大专院校相关专业和各类计算机培训班的教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一培训教程——MX 中文版/王诚君编著. —北京:清华大学出版社, 2004

ISBN 7-302-08174-3

I. 网… II. 王… 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 014373 号

出 版 者: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 科海

文稿编辑: 王诚君

封面设计: 林陶

版式设计: 吴文娟

印 刷 者: 北京科普瑞印刷有限责任公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 25.75 字数: 626 千字

版 次: 2004 年 3 月第 1 版 2005 年 2 月第 5 次印刷

书 号: ISBN 7-302-08174-3/TP·5902

印 数: 13001~15000

定 价: 34.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010) 82896445

前 言

在没有万维网(WWW)技术的时代,网络只是专业人士查询专业资料的工具,万维网的出现彻底改变了Internet(因特网),它集成了文字、图像、音频、视频等多种媒体,把一个五彩缤纷的网络世界展现给世人。上网的人谁不想在网上有一个自己的家呢?在信息化的社会,哪个企业不想通过最方便、最快捷的手段宣传自己的产品和形象呢?这些愿望可以依靠建立自己的网站来实现。

随着计算机软件技术的不断发展,制作用于在万维网上传递信息的网页,已经不再是那些专业制作人员的专利。如何让一个对程序语言不太精通的人制作出精美的网页呢?这就需要选择一款易学易用且功能强大的网页设计软件。Macromedia公司推出的网页设计三剑客Dreamweaver、Fireworks和Flash就是其中的佼佼者,这3个软件既可以独立进行操作,也可以进行完美的“梦幻”组合,相互配合,充分发挥每个软件的特色,非常适合于网页设计与网站建设的需要。

Dreamweaver是专业的HTML编辑器,可用于对网站、网页和网页应用程序进行设计、编码与开发。无论用户喜欢直接编写HTML代码,还是偏爱在可视化编辑环境中制作网页,Dreamweaver都能赋予用户全新的创作体验。

Fireworks是设计与制作专业化网页图像的软件。可用于创建和编辑网页图形,进行动画处理,添加高级交互功能,对大的图片进行优化处理等。

Flash是当前网页制作中最出色的动画制作软件,具有易学易用、开发效率高特点,同时它生成的文件较小,特别适合于网络传播,因此在Internet上得到了广泛的应用。越来越多的个人、商业网站采用Flash技术来制作广告、动画片头以及交互游戏等。

本书从实用的角度出发,列举了大量的实例,详细的操作步骤,全面细致地讲解了Dreamweaver MX、Fireworks MX和Flash MX的使用方法,便于读者在最短的时间内制作出美观大方、具有动态效果和交互性的网页。

由于编者水平有限,加之时间仓促,书中会存在不少错误与不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编 者
2004年2月

目 录

第1部分 中文Dreamweaver MX

第 1 章 初识 Dreamweaver MX 1	
1.1 网页制作基础..... 1	
1.1.1 认识万维网..... 1	
1.1.2 超文本标记语言 HTML..... 1	
1.1.3 网站、网页与主页..... 2	
1.1.4 超级链接..... 2	
1.1.5 URL..... 3	
1.1.6 网页编辑器..... 3	
1.2 Dreamweaver MX 的工作界面..... 4	
1.2.1 选择工作区布局..... 4	
1.2.2 工作界面的组成..... 6	
1.2.3 管理面板和面板组..... 10	
1.2.4 辅助设计工具..... 12	
1.3 规划站点与网页..... 13	
1.4 创建本地站点..... 14	
1.5 创建站点内容..... 17	
1.6 本章小结..... 18	
1.7 习题..... 18	
第 2 章 制作简单的网页19	
2.1 创建网页文件..... 19	2.4.1 插入特殊字符..... 23
2.1.1 创建空白网页..... 19	2.4.2 插入日期..... 24
2.1.2 基于示例文件创建网页..... 19	2.5 设置文本格式..... 25
2.1.3 在打开的网页之间切换..... 20	2.5.1 使用“格式”下拉列表框 设置文本格式..... 25
2.2 保存和关闭网页..... 21	2.5.2 设置文字字体..... 26
2.2.1 保存新建的网页文件..... 21	2.5.3 设置字号..... 27
2.2.2 保存已有的网页文件..... 22	2.5.4 设置文字颜色..... 28
2.2.3 关闭网页文件..... 22	2.5.5 设置样式..... 28
2.3 打开网页文件..... 22	2.5.6 设置对齐方式..... 28
2.4 输入文本..... 23	2.5.7 设置文本缩进..... 29
	2.5.8 使用列表..... 29
	2.6 插入水平线..... 31
	2.7 使用 HTML 样式格式化文本..... 32
	2.7.1 创建 HTML 样式..... 32
	2.7.2 应用 HTML 样式..... 33
	2.7.3 修改 HTML 样式..... 35
	2.8 使用 CSS 样式表..... 35
	2.8.1 创建样式表..... 35
	2.8.2 在网页中应用样式表..... 39
	2.8.3 编辑样式..... 40
	2.8.4 修改背景..... 41
	2.8.5 去除或更换样式表..... 43
	2.9 使用图像..... 43
	2.9.1 常用的图像文件格式..... 43
	2.9.2 插入图像..... 44
	2.9.3 编辑图像..... 46
	2.10 设置页面属性..... 48
	2.11 使用浏览器预览网页..... 49
	2.12 本章小结..... 50

2.13 习题	50	4.9.5 清除布局单元格的高度	82
第 3 章 超级链接的使用	51	4.9.6 移动或调整布局单元格和 布局表格的大小	83
3.1 超级链接简介	51	4.9.7 格式化布局单元格和布局 表格	84
3.2 超级链接的组成	52	4.9.8 设置布局宽度	86
3.3 创建文本超级链接	52	4.9.9 使用间隔图像	87
3.4 创建邮件链接	55	4.9.10 设置布局视图参数	88
3.5 创建锚记链接	55	4.10 本章小结	89
3.6 创建图像链接	57	4.11 习题	89
3.7 创建图像地图	58	第 5 章 框架的使用	90
3.7.1 在图像上创建热点	59	5.1 框架与框架网页	90
3.7.2 修改热点	60	5.2 创建框架和框架集	91
3.7.3 为热点指定链接	60	5.2.1 插入预定义的框架集	91
3.8 创建网站相册	61	5.2.2 设计并插入框架集	92
3.9 本章小结	64	5.2.3 创建嵌套框架	93
3.10 习题	64	5.2.4 选定框架或框架集	94
第 4 章 巧用表格组织网页	65	5.3 设置框架集与框架的属性	95
4.1 利用表格组织网页的示例	65	5.3.1 设置框架集的属性	95
4.2 创建表格	66	5.3.2 设置框架的属性	96
4.3 改变表格的结构	67	5.4 在框架中插入文本或图像	96
4.3.1 选定表格及单元格	67	5.5 保存框架和框架集文件	97
4.3.2 插入行或列	68	5.5.1 保存框架集文件	97
4.3.3 删除行或列	69	5.5.2 保存框架文件	97
4.3.4 合并单元格	70	5.6 为超级链接指定目标框架	98
4.3.5 拆分单元格	70	5.7 处理不能显示框架的浏览器	100
4.3.6 改变表格的大小	71	5.8 本章小结	102
4.3.7 改变表格中行或列的大小	71	5.9 习题	102
4.4 向表格中添加内容	71	第 6 章 表单的使用	103
4.5 修改表格的属性	72	6.1 表单概述	103
4.6 设置单元格的属性	73	6.2 创建表单	104
4.7 创建嵌套表格	74	6.3 添加表单对象	104
4.8 使用其他程序创建的表格	75	6.3.1 添加文本域对象	105
4.9 设计页面布局	77	6.3.2 添加单选按钮	108
4.9.1 切换到布局视图	78	6.3.3 添加复选框	108
4.9.2 绘制布局单元格和布局 表格	79	6.3.4 添加列表	109
4.9.3 绘制嵌套布局表格	81	6.3.5 添加按钮对象	110
4.9.4 向布局单元格中添加内容	81		

6.4 检查表单	111	8.2.4 编辑时间轴动画	137
6.5 本章小结	113	8.2.5 利用拖动制作复杂路径	138
6.6 习题	113	8.2.6 行为与时间轴的综合应用	139
第 7 章 层的使用	114	8.2.7 拼图游戏	142
7.1 层的概述	114	8.3 创建图像交换效果	144
7.2 在网页中插入层	115	8.4 插入 Flash 对象	147
7.3 创建嵌套层	116	8.4.1 使用 Flash 按钮对象	147
7.4 编辑层	116	8.4.2 使用 Flash 文本对象	148
7.4.1 选定层	116	8.4.3 插入 Flash 影片	149
7.4.2 移动层	117	8.5 本章小结	150
7.4.3 改变层的大小	117	8.6 习题	150
7.4.4 对齐多个层	117	第 9 章 应用模板和库项目	151
7.4.5 将层靠齐到网格	118	9.1 应用模板	151
7.4.6 通过层面板定义属性	119	9.1.1 制作模板	152
7.4.7 通过层属性面板定义属性	121	9.1.2 定义模板可编辑区域	153
7.5 在层中插入对象	121	9.1.3 查看可编辑区与锁定区	155
7.6 层与表格的转换	122	9.1.4 使用模板创建网页	156
7.6.1 将表格转换为层	122	9.1.5 将模板应用到已有的网页	158
7.6.2 将层转换为表格	123	9.1.6 修改模板并更新网页	159
7.7 本章小结	124	9.1.7 将网页和模板分离	161
7.8 习题	124	9.2 应用库项目	161
第 8 章 动态网页技术	125	9.2.1 创建库项目	161
8.1 行为的使用	125	9.2.2 向网页中添加库项目	163
8.1.1 行为概述	125	9.2.3 编辑更新库项目	164
8.1.2 了解行为面板	125	9.3 本章小结	165
8.1.3 附加行为	126	9.4 习题	166
8.1.4 编辑行为	130	第 10 章 站点的整理维护与上传	167
8.1.5 使用 Dreamweaver MX 自带行为	130	10.1 检查站点内的链接	167
8.2 使用时间轴制作动画	133	10.2 申请主页空间	167
8.2.1 时间轴面板	134	10.3 上传站点	168
8.2.2 创建要动画的层	135	10.4 宣传站点	170
8.2.3 创建时间轴动画	136	10.5 本章小结	170
		10.6 习题	170

第2部分 中文Fireworks MX

第 11 章 初识 Fireworks MX.....171

- 11.1 图形图像的基本概念 171
- 11.2 Fireworks MX 的界面组成和操作 172
 - 11.2.1 Fireworks MX 的界面组成 172
 - 11.2.2 “主要”工具栏 173
 - 11.2.3 “修改”工具栏 173
 - 11.2.4 帧播放工具栏 174
 - 11.2.5 视域控制栏 174
 - 11.2.6 工具箱 175
- 11.3 使用“属性”面板 176
- 11.4 管理面板和面板组 177
 - 11.4.1 面板的基本操作 177
 - 11.4.2 Fireworks MX 面板简介 179
- 11.5 调整窗口的显示 189
 - 11.5.1 调整图像窗口的位置和大小 189
 - 11.5.2 查看图像 189
 - 11.5.3 多窗口显示 189
 - 11.5.4 改变多窗口的排列方式 190
 - 11.5.5 更改图像窗口的显示方式 191
 - 11.5.6 全图及草图显示 191
- 11.6 本章小结 192
- 11.7 习题 192

第 12 章 Fireworks MX 基本操作193

- 12.1 画布的基本操作 193
 - 12.1.1 创建画布 193
 - 12.1.2 保存文件 194
 - 12.1.3 打开和导入文件 194
 - 12.1.4 修改画布 194
 - 12.1.5 设置图像大小 196
- 12.2 图像的定位工具 196
 - 12.2.1 标尺的使用 196
 - 12.2.2 网格的使用 196

- 12.2.3 引导线的使用 197
- 12.3 绘制矢量图形 197
 - 12.3.1 绘制直线 197
 - 12.3.2 制作简单按钮 198
 - 12.3.3 绘制特殊的图形 199
 - 12.3.4 绘制立体小球 200
 - 12.3.5 绘制五角星或三角形 202
 - 12.3.6 使用钢笔工具 204
 - 12.3.7 绘制心形图案 205
 - 12.3.8 绘制气球 207
 - 12.3.9 绘制自由变形路径 208
- 12.4 编辑路径 209
 - 12.4.1 使用矢量工具进行编辑 209
 - 12.4.2 使用路径操作进行编辑 211
- 12.5 图形对象的变形 214
 - 12.5.1 图形的旋转 214
 - 12.5.2 图形的倾斜 215
 - 12.5.3 图形的扭曲 216
 - 12.5.4 精确控制变形效果 216
- 12.6 图形对象的组织 217
 - 12.6.1 图形对象的组合与分组 217
 - 12.6.2 改变图形对象的堆叠顺序 217
 - 12.6.3 调整图形对象的对齐方式 218
- 12.7 本章小结 218
- 12.8 习题 218

第 13 章 文本处理及特效 219

- 13.1 文本的输入与编辑 219
 - 13.1.1 文本的输入 219
 - 13.1.2 文本的移动 219
 - 13.1.3 设置文本的属性 219
- 13.2 将文本附加于路径 221
- 13.3 将文本转换为路径 223
- 13.4 文本的变形 224
- 13.5 制作立体字 225

13.6 本章小结	226	15.1.6 输出动画	258
13.7 习题	226	15.2 创建与使用按钮	259
第 14 章 位图图像的基本操作	227	15.2.1 创建按钮	259
14.1 位图的选取	227	15.2.2 设置按钮的链接	261
14.1.1 规则区域的选取	227	15.3 创建导航栏	262
14.1.2 不规则区域的选取	229	15.4 创建热点和图像映射	262
14.1.3 选区的调整	231	15.4.1 创建图像热点	262
14.1.4 选区的编辑	234	15.4.2 创建图像映射	263
14.2 绘制和编辑位图对象	235	15.5 创建和使用切片	264
14.2.1 铅笔工具	235	15.5.1 创建切片	264
14.2.2 刷子工具	236	15.5.2 使用切片交换图像	266
14.2.3 滴管工具	238	15.5.3 设置状态栏文本	267
14.2.4 油漆桶或渐变工具	238	15.6 创建弹出菜单	268
14.2.5 擦除位图图像	239	15.7 本章小结	270
14.2.6 克隆图像	239	15.8 习题	271
14.2.7 模糊工具组	240	第 16 章 网页图形图像的优化与导出	272
14.2.8 裁剪位图	241	16.1 图像的优化	272
14.3 调整位图色调与颜色	241	16.1.1 使用内置的优化格式	272
14.3.1 调整色调	242	16.1.2 优化 GIF 格式	273
14.3.2 调整颜色	245	16.1.3 优化 JPEG 格式	276
14.4 模糊与锐化位图	247	16.2 导出图形图像	278
14.4.1 模糊位图	247	16.2.1 导出单个图像	278
14.4.2 锐化位图	247	16.2.2 导出含有切片的文档	278
14.5 蒙板的使用	247	16.3 Fireworks MX 与 Dreamweaver MX 的综合应用	279
14.6 添加图片框	248	16.3.1 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 的 HTML 文件	279
14.7 本章小结	249	16.3.2 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 图像	280
14.8 习题	249	16.3.3 在 Dreamweaver MX 中调用 Fireworks MX	280
第 15 章 Fireworks MX 的高级应用 ...	250	16.3.4 优化插入 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像或动画	282
15.1 创建动画	250	16.4 本章小结	284
15.1.1 动画简介	250	16.5 习题	284
15.1.2 利用多个图像文件制作 动画	250		
15.1.3 制作简单的动画	251		
15.1.4 制作文字淡入淡出的动画 效果	253		
15.1.5 制作太阳升起的动画	255		

第3部分 中文Flash MX

第 17 章 初识 Flash MX285

- 17.1 Flash 简介 285
- 17.2 Flash MX 的工作界面 286
 - 17.2.1 时间轴 287
 - 17.2.2 场景的基本操作 288
 - 17.2.3 调整舞台的显示 289
 - 17.2.4 “库”面板 290
 - 17.2.5 “库”面板中的元件 291
- 17.3 Flash 动画的制作流程 291
 - 17.3.1 设置舞台尺寸和安排场景 292
 - 17.3.2 创建与插入动画元件 292
 - 17.3.3 设置动画效果 294
 - 17.3.4 测试影片 295
 - 17.3.5 动画完成后的输出 296
 - 17.3.6 发布 Flash 影片的参数设置 296
- 17.4 本章小结 301
- 17.5 习题 301

第 18 章 准备动画角色302

- 18.1 使用绘图工具 302
 - 18.1.1 使用“铅笔”工具绘画 302
 - 18.1.2 使用“直线”工具绘画 303
 - 18.1.3 使用“椭圆”和“矩形”工具绘画 303
 - 18.1.4 使用“钢笔”工具修改形状 305
 - 18.1.5 使用“画笔”工具涂色 305
 - 18.1.6 使用“橡皮擦”工具 306
- 18.2 处理图形对象 307
 - 18.2.1 选定对象 307
 - 18.2.2 变形对象 308
 - 18.2.3 创建旋转的风车 310
- 18.3 设置笔触与填充颜色 312
 - 18.3.1 使用工具设置颜色 312
 - 18.3.2 使用混色器设置颜色或

渐变填充色 313

- 18.3.3 使用混色器设置位图填充 314
- 18.3.4 使用墨水瓶修改笔触颜色 314
- 18.3.5 使用颜料桶应用纯色、渐变色或位图填充 315
- 18.3.6 使渐变色或位图填充变形 315
- 18.4 输入与设置文本 316
 - 18.4.1 输入文本 316
 - 18.4.2 创建线性渐变填充字 317
- 18.5 导入插图 318
 - 18.5.1 利用位图创建简单的动画 318
 - 18.5.2 设置位图属性 320
 - 18.5.3 将位图转换为矢量图形 320
- 18.6 本章小结 321
- 18.7 习题 321

第 19 章 创建动画 322

- 19.1 创建逐帧动画 322
 - 19.1.1 倒计时 322
 - 19.1.2 成长的小树 324
 - 19.1.3 频闪的静态动画 326
- 19.2 创建动作补间动画 327
 - 19.2.1 小鸟飞翔 328
 - 19.2.2 渐变字 331
 - 19.2.3 叠影字 333
 - 19.2.4 飞行字 334
- 19.3 创建形状补间动画 338
 - 19.3.1 人脸表情 338
 - 19.3.2 文本变化 340
- 19.4 创建引导层动画 341
 - 19.4.1 拍皮球 342
 - 19.4.2 飞行的天使 344
- 19.5 创建遮罩动画 347
 - 19.5.1 简单的遮罩动画 347
 - 19.5.2 百叶窗效果 349

19.5.3 滚动字幕	353	20.5 习题	375
19.6 本章小结	356	第 21 章 添加声音效果	376
19.7 习题	356	21.1 导入声音	376
第 20 章 创建基本交互式动画	357	21.2 为影片添加声音	376
20.1 按钮元件	357	21.3 声音的压缩	379
20.1.1 创建文字按钮	357	21.4 为按钮添加声音	380
20.1.2 创建图形按钮	359	21.5 本章小结	381
20.1.3 制作动态按钮	362	21.6 习题	381
20.1.4 查看“公用库”中的按钮	364	第 22 章 创建高级交互式动画	382
20.2 Flash 的动作脚本语言 ActionScript	364	22.1 创建自定义光标	382
20.3 交互式动画的应用实例	365	22.2 影片剪辑跟随光标移动	385
20.3.1 停止动画	365	22.3 改变影片剪辑的颜色	387
20.3.2 利用按钮控制动画的 播放与停止	367	22.4 利用按钮滚动文本	389
20.3.3 利用按钮控制电影剪辑的 播放	369	22.5 简单的运算	391
20.3.4 按钮与影片剪辑的综合 应用	372	22.6 利用键盘移动影片剪辑	393
20.4 本章小结	375	22.7 本章小结	400
		22.8 习题	400

第 1 部分 中文 Dreamweaver MX

第 1 章 初识 Dreamweaver MX

Dreamweaver是Macromedia公司开发的集网页制作和站点管理于一身的网页编辑器。无论用户是喜欢直接编写HTML代码的驾驭感，还是偏爱在可视化编辑环境中工作，Dreamweaver都会让用户充分享受更加完美的Web创作体验。

本章将简要介绍网页制作的基础知识、Dreamweaver MX的工作环境、创建本地站点、新建网页等基本内容，让用户初步认识Dreamweaver MX。

1.1 网页制作基础

在学习Dreamweaver的具体操作之前，首先介绍在制作网页时经常涉及到的一些术语，为进一步学习网页的制作方法打下基础。

1.1.1 认识万维网

万维网（World Wide Web，又称WWW、3W或Web）是Internet（因特网）最为重要的应用之一。对于新上网的用户来说，万维网几乎成了Internet的代名词，这是因为万维网的发展十分迅速，其功能已经扩展到其他Internet应用领域，其商业化的速度尤为惊人，许多公司、企业都在万维网上建立了自己的网站，用于宣传产品、树立企业形象。万维网的成功在于它制定了一套标准且易为人们掌握的超文本标记语言HTML、统一资源定位符URL和超文本传输协议HTTP。

与其他网络一样，万维网由客户端和服务端组成。万维网上的所有数据存储在Web服务器上，然后用户利用自己的计算机充当客户端，连接上网去浏览服务器上的信息。

为了获取万维网上的信息，用户必须在自己的计算机上安装浏览器软件，然后运行浏览器，浏览器负责把用户的浏览命令传送到Web服务器上，服务器根据用户的要求把不同的网页信息传输给用户的计算机，浏览器对这些信息进行处理，然后在屏幕上显示出丰富多彩的网页内容。

1.1.2 超文本标记语言HTML

自1990年以来，HTML（Hypertext Markup Language，超文本标记语言）就一直被用作万维网上的信息表述语言，用来描述网页的格式以及与其他网页的链接信息。

HTML语言有如下的优点：



- HTML语言与应用程序的无关性，使用户可以利用各种浏览器查看同一个HTML文件。
- HTML语言可以应用在各种操作系统上，保证了信息跨越计算机平台的传播。
- HTML语言类似于排版语言，就是在需要显示特定内容的地方，放上特定的标签（也可称为标记）即可，该标签用于告诉浏览器如何显示指定的内容。

HTML文件（即网页的源文件）通常带有.HTML或.HTM的文件扩展名，在结构上分为HEAD和BODY两个部分。下面是一个简单的HTML文件的示例。

```
<html>
<head>
<title>无忧站点</title>
</head>
<!--<body bgcolor="#ffffff">-->
<h1><center><b>计算机等级考试</b></center></h1>
<p></p>
</body>
</html>
```

虽然HTML描述了文件的结构格式，但并不能精确地定义文件信息必须如何显示和排列，只是建议浏览器应该如何显示和排列这些信息，最终展示在用户面前的显示结果取决于浏览器本身的显示风格及其对标签的解释能力。因此，同一个HTML文件在不同的浏览器展示的效果可能不完全一样。

1.1.3 网站、网页与主页

也许用户经常在广告上看到诸如www.wuyou.com.cn之类的字样，这实际上就是一个网站的地址。网站就是一个组织（可能是一个公司、学校、机关、部门）或者是个人建立在Internet上的站点。网站通常都是为了特定的目的而创建的，专门为用户提供某个方面的服务。例如，有的网站专门提供新闻信息，有的网站专门提供流行音乐，还有的网站专门提供电影介绍等。

一个网站通常由许多网页组成。网页内容可以包含多种字体和样式的文本、各种图片、电影片断和声音等。本书就是通过Dreamweaver、Fireworks和Flash这3个软件的配合使用，来轻松地制作内容丰富的网页。

主页就是进入网站的第一个网页，也称为首页。该页面也是进入网站中其他网页的“入口”。通过主页上的介绍或说明，用户可以在短时间内了解网站所提供的信息和服务项目。

1.1.4 超级链接

万维网之所以成为Internet中最引人注目、最受欢迎的应用，不仅是因为它提供了多媒体的浏览方式，更在于它使人们只需通过简单的鼠标操作就能够获得更多的信息。在这种交互过程中，超级链接起着十分重要的作用，它是用户在万维网中畅游的航标。在网页中，



超级链接表现为一些标有颜色或下划线的文字或图标，将鼠标指针移到超级链接上时，鼠标指针就会变成小手形（还有一些特定的鼠标指针形状），单击该文字或图标，就可以轻而易举地跳转到当前网站的其他网页或者相关的网站。

1.1.5 URL

当用户要在网络上浏览时，必须给出所需参观的地址。这里讨论的“地址”，有一个正式的名字，叫做URL（Uniform Resource Locator），它的中文名字是“统一资源定位符”。因特网上有许多资源（如万维网、新闻组、FTP等），每种资源都有自己的地址，这样才能从因特网中找到它们。

下面是一个URL的格式：

协议://IP地址或域名/路径/文件名

例如：

<http://dir.sohu.com/literature/classes/novels/index.html>

URL的第1部分（如http://或ftp://）说明要访问的是哪一类资源，使用什么协议。http代表了超文本传输协议，即要访问的是万维网站点；ftp代表了文件传输协议，即要访问的是FTP服务器，可以从中下载许多实用的软件。

URL的第2部分（如www.microsoft.com或dir.sohu.com）是指存放资源的主机的IP地址或域名。

URL的第3部分（如/literature/classes/novels/index.html）是可选项，用来指明所要访问的资源在计算机中的路径和文件名。通常情况下，站点的服务器都会指定一个默认的文件名（如index.html或default.htm等）。因此，如果省略了文件名，则访问该路径下的默认文件。

1.1.6 网页编辑器

随着HTML技术的不断发展和完善，出现了许多网页编辑器。从网页编辑器的基本性质上可以分为“所见即所得”网页编辑器和“非所见即所得”网页编辑器（即原始代码编辑器）。

“所见即所得”网页编辑器的优点就是直观性，使用方便并且容易上手。在“所见即所得”网页编辑器中进行网页制作与在Word中进行文本排版很相似，但它也有一些缺点：

- 难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果。在设计中看起来不错的网页，在浏览器中预览时可能有些变形，这一点在结构复杂一些的网页（例如，使用了较多的框架结构和动态效果）中便可以体现出来。
- 原始代码难以控制，例如，当用户在可视化编辑器中插入图片、表格、使用框架结构时，不能控制HTML原始代码的变化，自动生成的代码结构很混乱，可读性差。

相比之下，“非所见即所得”的网页编辑器就不存在这个问题，但是需要手工编写



HTML代码，必须具有专业的知识和丰富的经验，而且工作效率低下。

为了实现两者的完美结合，既要具备“所见即所得”的高效率和直观性，又能够产生准确的HTML代码，Macromedia公司推出了Dreamweaver系列产品，利用它可以轻易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。下面将介绍Dreamweaver MX的使用方法。

1.2 Dreamweaver MX的工作界面

了解有关网页制作的一些概念后，就可以使用Dreamweaver MX创建网页了。本节主要介绍Dreamweaver MX工作界面的组成，以及各个部分的具体特点和功能。

1.2.1 选择工作区布局

在Windows中，Dreamweaver MX提供了两种可供选择的工作区布局：一种是将全部元素置于一个窗口中的集成布局，另一种是非常类似于Dreamweaver 4的浮动布局。

用户首次启动Dreamweaver时，会出现如图1.1所示的“工作区设置”对话框，让用户选择自己喜欢的工作区布局，这里选中“Dreamweaver MX工作区”单选按钮，并单击“确定”按钮。

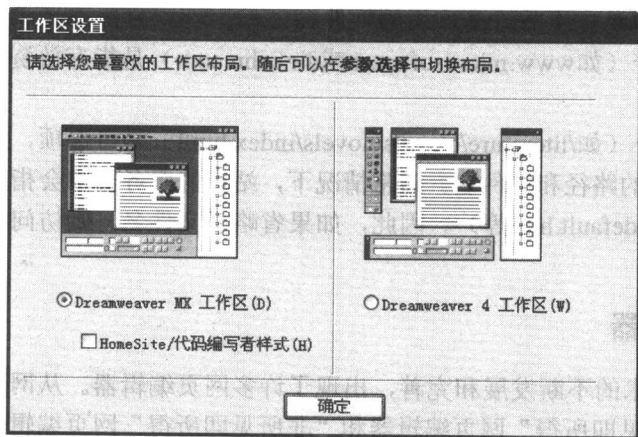


图 1.1 “工作区设置”对话框

接下来，就进入了如图1.2所示的Dreamweaver MX的标准工作界面。它将所有的“文档”窗口和面板集成在应用程序窗口中，并且将面板组停靠在视图右侧。

如果用户想更换到Dreamweaver 4的工作界面，可以按照下述步骤进行操作：

1. 单击“编辑”→“参数选择”命令，出现“参数选择”对话框。
2. 单击“分类”列表框中的“常规”类别，然后单击“更改工作区”按钮，出现如图1.1所示的“工作区设置”对话框。
3. 选中“Dreamweaver 4工作区”单选按钮，并单击“确定”按钮。此时，会出现一个警告对话框，通知用户重新启动Dreamweaver后将应用新的布局。



4. 单击“确定”按钮，退出该警告对话框。
5. 单击“确定”按钮，退出“参数选择”对话框。

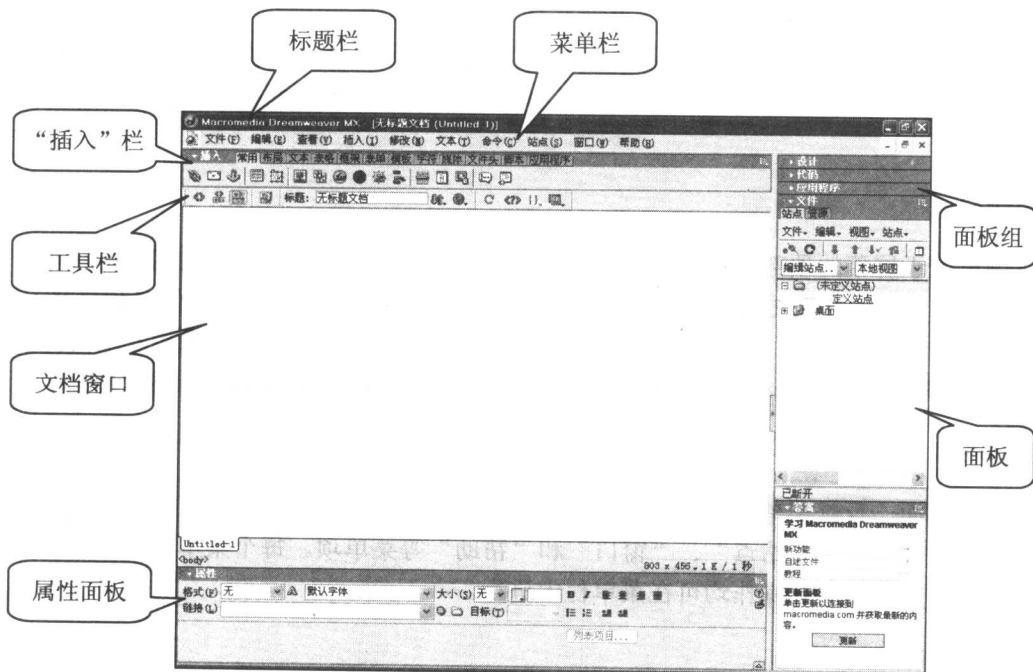


图 1.2 Dreamweaver MX 的标准工作界面

6. 单击“文件”→“退出”命令退出 Dreamweaver 后，再重新启动它，会出现如图 1.3 所示的工作界面。

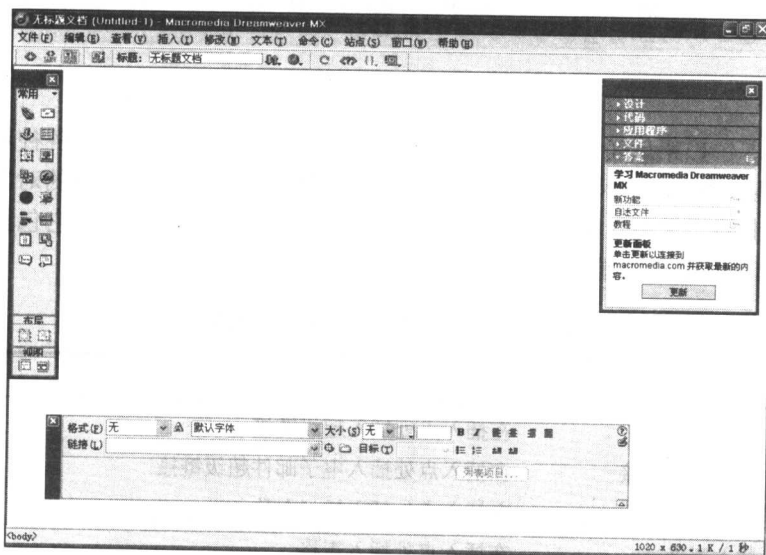


图 1.3 Dreamweaver 4 工作界面

在 Dreamweaver 4 样式的工作区布局中，每个文档都位于自己的单独窗口中。面板组最



初停靠在一起，但是可以将它们取消停靠使其位于自己的窗口中。

1.2.2 工作界面的组成

Dreamweaver MX的工作界面主要由标题栏、菜单栏、“插入”栏、工具栏、文档窗口、属性面板及一些面板组等组成。本节重点介绍前面几个组件，面板和面板组留等下一节介绍。

标题栏

标题栏位于屏幕的顶部，其中包含了控制菜单按钮、应用程序名、当前网页的标题、打开的文档名（如果当前文档中包含未保存的修改部分，则在括号中显示文件名和星号）、“最小化”按钮、“还原”/“最大化”按钮以及“关闭”按钮等。单击标题栏左端的控制菜单按钮，将弹出Dreamweaver控制菜单，其中包含一些用于控制Dreamweaver窗口的命令。

菜单栏

标题栏下面一行是菜单栏，包括“文件”、“编辑”、“查看”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“站点”、“窗口”和“帮助”等菜单项。每个菜单项都有一组自己的命令。对文档的所有操作均可在菜单栏中进行。

“插入”栏

如果视图中未出现“插入”栏，单击“窗口”菜单中的“插入”命令，显示如图1.4所示的“插入”栏。该栏是由Dreamweaver 4的“对象”栏演化而来。如果要隐藏“插入”栏，请再次单击“窗口”→“插入”命令。



图 1.4 “插入”栏

其实“插入”栏集成了“插入”菜单中的许多命令，用于快速插入各种对象。单击栏上方的标签可以切换不同标签页，在每个不同的标签页中包含不同类型的对象。例如，单击“插入”栏上的“常用”标签，显示如图1.4所示的“常用”标签页，它包括了最常用的一些对象。表1.1给出了“常用”标签页中各图标的功能。

表 1.1 “常用”页中的图标及功能

图标	中文名称	功能
	超级链接	在插入点处插入超级链接
	电子邮件链接	在插入点处插入电子邮件超级链接
	命名锚记	在插入点处插入锚记名称
	插入表格	在插入点处插入表格
	描绘层	创建一个图层，并且可以通过鼠标在文档窗口中设置图层的位置和大小