

21世纪高等院校计算机教材系列

网页设计与制作教程

●刘瑞新 张兵义 冯 柯 等编著



购书可获得增值回报
提供教学用电子教案



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



21 世纪高等院校计算机教材系列

网页设计与制作教程

刘瑞新 张兵义 冯 柯 等编著



机械工业出版社

本书从站点的规划和网站的整体设计思路入手,按照从整体布局到具体实现的方式,结合实例,详细介绍了静态网页设计和制作的过程,内容涵盖了各种方法和技巧。通过本教材的学习,使学生掌握网页设计与制作的技能,并轻松地创建出具有个性化的个人和商业网站。

本书可作为大学、高职院校计算机、网络及电子商务等专业的教学用书,同时也可作为网页制作的培训教程及网页制作爱好者或相关从业人员的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作教程 / 刘瑞新等编著. —北京:机械工业出版社, 2005.8
(21世纪高等院校计算机教材系列)

ISBN 7-111-17040-7

I. 网... II. 刘... III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第084190号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 李馨馨

责任印制: 石 冉

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005年8月第1版·第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·19印张·466千字

0001—5000册

定价: 27.00元

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

出版说明

计算机技术是一门迅速发展的现代科学技术，它在经济建设与社会发展中，发挥着非常重要的作用。近年来，我国高等院校十分注重人才的培养，大力提倡素质教育、优化知识结构，提倡大学生必须掌握计算机应用技术。为了满足教育的需求，机械工业出版社组织了这套“21世纪高等院校计算机教材系列”。

在本套系列教材的组织编写过程中，我社聘请了各高等院校相关课程的主讲老师进行了充分的调研和细致的研讨，并针对非计算机专业的课程特点，根据自身的教学经验，总结出知识点、重点和难点，一并纳入到教材中。

本套系列教材定位准确，注重理论教学和实践教学相结合，逻辑性强，层次分明，叙述准确而精炼，图文并茂，习题丰富，非常适合各类高等院校、高等职业学校及相关院校的教学，也可作为各类培训班和自学用书。

参加编写本系列教材的院校包括：清华大学、西安交通大学、北方交通大学、北京邮电大学、北京化工大学、北京科技大学、山东大学、首都经贸大学等。

机械工业出版社

前 言

对于应用操作类课程（如网页制作，程序设计，Office），教育界一直在呼吁应该采用“任务驱动，案例教学”的教学方法来编写教材和实施教学。本教材的作者作为教学第一线的教师，深感教学和教材改革对培养学生学习能力、兴趣的重要性，经过反复教研和多个学期的教学实践，逐渐形成了本教材的教学体系。本教材采用任务驱动，案例教学的方法，以网页设计的过程为主线，结合大量实例进行讲解。另外，为了使學生快速掌握所学内容，在任务中都配有相关练习，教师可以边讲边做，学生可以边学边练，使學生快速掌握网页开发技术的有关概念和操作方法，增强处理实际问题的能力。

本教材主要特点如下：

1. 任务驱动案例教学

任务驱动案例教学法是由教师（教材）根据当前教学主题设计并提出“任务”，针对提出的任务，采取演示或讲解等方式，给出完成任务的思路、方法、操作和结果，然后引导学生边学边练，并完成相应的学习任务的教学方法。

本书采用任务驱动的案例教学方式，以网页设计为中心，以实例为引导，把介绍知识与实例设计、制作、分析融于一体，自始至终贯穿于本教材的主题之中。

本教材每个章节均以具有代表性、实用性、趣味性的实例引导，即先给出实例的最终结果，在分析实例的基础上，再详细介绍具体的实现过程。在实例的设计、制作过程中，把知识点融会于实例之中，使學生能够快速掌握概念和操作方法。

2. 编写体系与结构合理

制作网页的方法主要有 3 种：编写代码法、使用可视化工具软件法、编写代码法与可视化工具软件法的联合使用。

经验表明，学习网页制作应该从编写代码入手，在熟悉了代码之后，再学习可视化工具软件（顺序不可颠倒）。只有这样，才能理解网页的制作原理，快速、高效地跨入网页制作高手的行列。

本教材就是基于这种思想来编排的，全书分为 3 个部分，第 1 部分主要介绍代码，包括 HTML、CSS 和 JavaScript；第 2 部分主要介绍可视化工具软件，包括 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004；第 3 部分是综合应用，通过一个网站设计、制作实例，把全书内容贯穿在一起。

这样的教材编排方法，也为學生继续学习动态数据库网站的制作打下了坚实的基础。有关动态数据库网站制作方面的教材，可参阅机械工业出版社的《ASP 编程基础及应用教程》（ISBN 7-111-14764-2）。

3. 案例设计精巧

由于案例是教材的主体，案例设计的好坏是教材成败的关键。采用任务驱动案例教学法的难点就在于案例的设计，即在编写教材时，怎样在各章节中设计出相互关联而又相对独立的案例（即一个任务），并且案例又要呈现阶梯式。

我们在处理本书时，把教材目标的全部内容细分为一系列知识点，通过“由简到繁、由

易到难、循序渐进、深入浅出、承前启后”的案例去具体实现，使学生真正学会解决实际应用问题的方法。

在设计案例时，注重每个知识点、统筹兼顾，为教师和学生设计、构造出一系列典型的可操作的案例。所有案例都源于实际设计过程中最常见、最实用的方法，让学生在完成“任务”的同时掌握知识与方法。

4. 内容取舍得当

由于受到课时和软件版本等限制，本书紧紧围绕实际“任务”，只介绍必要的、常用的、重要的知识和技能，同时给学生独立思考、探索和自我开拓的余地。为此，我们对网页设计和制作的内容进行了合理取舍，精选出最本质、最实用、最常用的内容介绍给学生，以引导学生掌握网页制作的精髓。

5. 配备教学资源

为了便于教师教学，本教材配有教学课件，可从机械工业出版社的网站 <http://www.cmpbook.com/> 下载。

为了方便学生练习，本教材的制作素材（图片、源代码等）也可从上面网站下载。

本书由刘瑞新、张兵义、冯柯等编著，其中杨国良编写了第 1、9、10 章，冯柯编写了第 7、8 章，其他章节由刘瑞新、张兵义、卢珂、杨桦、李莉、陈宇、陈秀敏、周倩、李自豪、梁燕涛、刘荣、杨发中、李冠军、孙利娟、贾燕玲、张丽娜、刘婕、马伟、常温花、李子剑编写，全书由刘瑞新统稿。书中错误和疏漏之处，敬请师生批评指正。

本书涵盖内容较广，具有指导性强、示例典型、技术新颖及内容丰富等特点。本书可作为大学、高职院校计算机、网络及电子商务等专业的教学用书，同时也可作为网页制作的培训教程及网页制作爱好者或相关从业人员的自学用书。

编 者

目 录

出版说明

前言

第1章 网页、网站制作基础	1
1.1 网页与网站的概念	1
1.2 Web 标准	1
1.2.1 为什么要建立 Web 标准	1
1.2.2 什么是 Web 标准	2
1.3 网页制作的常用软件	3
1.3.1 常用网页制作软件	3
1.3.2 常用网页图形制作软件	4
1.3.3 常用网页动画制作软件	5
1.4 构成网页的基本元素	6
1.5 网站建设的流程	8
1.6 习题	9
第2章 网页制作基础语言——HTML	10
2.1 HTML 简介	10
2.2 HTML 文档的基本结构	11
2.2.1 标记及其属性	11
2.2.2 HTML 的基本结构	12
2.3 网页文件的创建过程	13
2.3.1 编辑和保存网页	14
2.3.2 预览网页	14
2.4 段落标记	16
2.4.1 注释标记<!--...-->	16
2.4.2 强制换行和不换行标记 、<nobr>...</nobr>	16
2.4.3 段落标记	17
2.4.4 定位标记	17
2.4.5 水平线标记<hr>	18
2.5 文字标记	19
2.5.1 标题文字标记<h#>...</h#>	19
2.5.2 字体标记...	20
2.6 超链接	23
2.6.1 锚点标记<a>...	23
2.6.2 指向其他页面的链接	23
2.6.3 指向本页中的链接	25

2.6.4 指向下载文件的链接	26
2.6.5 指向电子邮件的链接	27
2.7 图片	27
2.7.1 网页的背景	27
2.7.2 图片标记	28
2.7.3 用图片作为超链接	30
2.8 列表	30
2.8.1 无序列表标记 	30
2.8.2 有序列表标记 	32
2.9 表格	33
2.9.1 简单表格	33
2.9.2 表格内文字的对齐方式	35
2.9.3 表格在页面中的对齐方式	36
2.9.4 表格的颜色和图片背景	37
2.10 字幕、音频和视频	37
2.10.1 字幕标记<marquee>	37
2.10.2 音频	38
2.10.3 视频	39
2.11 框架（多窗口页面）	40
2.11.1 建立框架	40
2.11.2 框架间的链接	43
2.12 表单	44
2.12.1 表单的标记<form>...</form>	44
2.12.2 文字和密码的输入	45
2.12.3 重置和提交	45
2.12.4 复选框和单选钮	46
2.12.5 选择栏	46
2.12.6 多行文字的输入<textarea>...</textarea>	48
2.13 习题	48
第3章 高效定制网页样式——CSS	51
3.1 CSS 简介	51
3.2 在网页中插入样式表的方法及定义	52
3.2.1 内部样式表	52
3.2.2 行内样式	57
3.2.3 链入外部样式表文件	58
3.2.4 导入外部样式表文件	59
3.3 多重样式表的层叠	60
3.4 样式表的属性单位	62
3.4.1 长度、百分比单位	62

3.4.2 颜色单位	63
3.5 样式表的常用属性	63
3.5.1 字体属性	64
3.5.2 文本属性	66
3.5.3 控制 BOX 的属性	67
3.5.4 布局属性	72
3.5.5 背景属性	73
3.5.6 定位属性	76
3.5.7 定位锚伪类	78
3.6 习题	80
第 4 章 网页特效——JavaScript	81
4.1 JavaScript 简介	81
4.2 在网页中插入 JavaScript 的方法及定义	81
4.2.1 在 HTML 文档中嵌入脚本程序	81
4.2.2 链接脚本文件	83
4.2.3 在标记内添加脚本	83
4.2.4 多脚本网页	84
4.3 JavaScript 的基本数据类型和表达式	85
4.3.1 基本数据类型	85
4.3.2 常量	85
4.3.3 变量	86
4.3.4 运算符和表达式	86
4.4 JavaScript 的程序结构	88
4.4.1 简单语句	88
4.4.2 程序控制流程	90
4.4.3 函数	95
4.5 基于对象的 JavaScript 语言	100
4.6 JavaScript 的内置对象	104
4.6.1 数组对象	105
4.6.2 字符串对象	107
4.6.3 日期对象	109
4.6.4 数学对象	110
4.7 自定义对象	112
4.8 DOM 对象及编程	113
4.8.1 窗口对象	114
4.8.2 文档对象	117
4.8.3 位置对象	118
4.8.4 历史对象	118
4.9 JavaScript 的对象事件处理程序	119

4.9.1 对象的事件	119
4.9.2 常用的事件及处理	120
4.9.3 错误处理	126
4.9.4 表单对象与交互性	127
4.10 习题	132
第5章 网页制作工具 Dreamweaver MX 2004 基础	133
5.1 Dreamweaver MX 2004 简介	133
5.1.1 Dreamweaver MX 2004 的启动和主工作区	133
5.1.2 Dreamweaver MX 2004 的参数设置	136
5.2 站点管理	139
5.2.1 本地站点和远端站点	139
5.2.2 建立本地站点	139
5.2.3 管理本地站点	142
5.3 制作第一个网页	144
5.3.1 制作网页的一般过程	144
5.3.2 设置页面属性	147
5.3.3 网页基本元素	149
5.4 超链接	151
5.4.1 超链接的基本概念	151
5.4.2 在 Dreamweaver 中设置超链接	151
5.5 使用图像	156
5.5.1 插入图像	156
5.5.2 图像映射	159
5.5.3 制作鼠标经过图像	161
5.6 使用多媒体对象	162
5.6.1 添加背景音乐	162
5.6.2 使用声音与视频	163
5.7 使用表格	165
5.7.1 插入表格	165
5.7.2 添加内容到表格单元格	166
5.8 习题	168
第6章 Dreamweaver MX 2004 深入与提高	169
6.1 图层与行为	169
6.1.1 图层的基本操作	169
6.1.2 图层与行为结合制作网页特效	174
6.2 时间线	177
6.2.1 时间线面板	177
6.2.2 创建时间线动画	178
6.2.3 通过拖动路径创建曲线动画	180

6.2.4 使用时间线改变图像属性	181
6.2.5 使用时间线改变图层属性	183
6.3 表单	185
6.3.1 表单的基本概念	185
6.3.2 表单对象的使用	186
6.3.3 检查表单	192
6.4 框架	194
6.4.1 框架类型和框架面板	194
6.4.2 使用框架排版	195
6.5 样式表	199
6.5.1 Dreamweaver 中 CSS 样式的类型	199
6.5.2 Dreamweaver 中使用 CSS 样式表美化页面	200
6.6 模板和库	205
6.6.1 模板的基本概念	205
6.6.2 利用模板创建页面	205
6.6.3 用模板更新整个站点	208
6.6.4 库	209
6.7 其他网页特效	209
6.7.1 Java 特效	210
6.7.2 插入 Flash 按钮对象	210
6.7.3 插入 Flash 动画	211
6.7.4 插入 Shockwave 电影	211
6.8 习题	211
第 7 章 网页图形处理工具 Fireworks MX 2004	213
7.1 Fireworks MX 2004 的基本概念	213
7.1.1 创建新文档	213
7.1.2 Fireworks MX 2004 的工作界面	214
7.1.3 打开和导入文件	215
7.1.4 修改画布	216
7.1.5 矢量图和位图的概念	216
7.2 图像的优化	218
7.3 图像的切片	220
7.3.1 创建矩形切片	221
7.3.2 创建多边形切片	221
7.4 图像的导出	222
7.4.1 导出一个图像	222
7.4.2 导出一个区域的图像	222
7.4.3 导出切片	223
7.5 制作动态按钮	223

7.5.1 按钮的基本概念	223
7.5.2 动态按钮的制作	224
7.6 制作下拉菜单	227
7.7 习题	230
第8章 网页动画制作工具 Flash MX 2004	231
8.1 Flash MX 2004 简介	231
8.1.1 Flash MX 2004 的特点	231
8.1.2 Flash MX 2004 的用户界面	232
8.2 Flash MX 2004 的基本知识	232
8.2.1 Flash MX 2004 的基本概念	232
8.2.2 动画的基本概念	234
8.3 动画制作	235
8.3.1 逐帧动画的制作	236
8.3.2 运动渐变动画的制作	237
8.3.3 形状渐变动画的制作	243
8.3.4 遮罩动画的制作	246
8.3.5 引导层运动动画的制作	248
8.3.6 MTV 制作基础	252
8.4 动画的测试、优化与发布	255
8.4.1 动画的测试	255
8.4.2 优化动画文件	256
8.4.3 动画文件的发布	256
8.4.4 动画文件的导出	258
8.5 习题	259
第9章 网页、网站设计与制作综合实例	260
9.1 实例创意和效果展示	260
9.2 实例说明	260
9.2.1 技术要点	261
9.2.2 素材准备	261
9.3 设计过程	261
9.3.1 规划站点	261
9.3.2 制作网页	262
9.3.3 测试和上传网站	274
9.4 习题	276
第10章 网站的测试和发布	277
10.1 申请域名	277
10.1.1 申请域名的形式	277
10.1.2 域名申请的步骤	278
10.2 申请站点空间	279

10.2.1 网站空间的类型	279
10.2.2 如何申请个人网站空间	280
10.3 申请计数器和留言板	280
10.3.1 申请计数器	281
10.3.2 申请留言板	282
10.4 本地站点的测试	282
10.4.1 检测浏览器的兼容性	282
10.4.2 检查站点的链接错误	284
10.4.3 在浏览器中预览	285
10.5 网站的发布	285
10.5.1 设置远程站点	285
10.5.2 连接服务器	286
10.5.3 文件的上传和下载	286
10.6 网站的推广宣传	287
10.6.1 登录搜索引擎	287
10.6.2 其他推广方法	288
10.7 习题	288

第1章 网页、网站制作基础

网页的设计与制作是一门综合技术，一个好的网站是技术与艺术的结晶。本章介绍网页与网站设计与制作的基本知识，包括 Web 标准、网页制作的常用软件、网站建设流程等。

1.1 网页与网站的概念

WWW (World Wide Web, 万维网) 是 Internet 上基于客户/服务器体系结构的分布式多平台的超文本超媒体信息服务系统，它是 Internet 的最主要的信息服务，允许用户在一台计算机上通过 Internet 存取另一台计算机上的信息。

网页 (Web Page) 是按照网页文档规范编写的一个或多个文件，它可以在 WWW 上传输，并被浏览器翻译成页面显示出来。网页一般由一个超文本文件以及相关的图形和脚本文件组成，这些文件被保存在特定计算机的特定目录中。几乎所有的网页都包含链接，可以方便地跳转到其他相关网页或是相关网站。网页通常以网页文件及其附属文件的形式存在。网页文件是 WWW 的基本文档，它通常是用 HTML 标记语言设计的。其他网页元素，如图像、声音等都是以独立文件方式存在的，通过在网页文件中设置一些链接形成引用关系。

网站 (Web Site) 是一组相关网页以及有关的文件、脚本和数据库等内容的有机集合，即若干个网页文件经过规划组织后彼此相连而形成完整结构的信息服务体系。网页是网站的基本信息单位。网站通过 WWW 上的 HTTP 服务器提供服务。网站上的网页集合以及其他文件的入口页或起始页称为主页 (Home Page)。

WWW 由众多网站组成。网站存放在世界某个角落的某台计算机中，而这台计算机必须是与互联网相连的。网页经由网址 (URL) 来识别与存取，URL 指明了特定的计算机和路径名，用户通过它可对信息资源进行访问，当用户在浏览器中输入网址后，在 HTTP 协议下将资源在节点间传输，网页文件会被传送到用户的计算机中，然后再通过浏览器解释网页的内容，展示给用户。

另外，网站也是互联网信息服务类企业的代名词，如新浪、搜狐等。

1.2 Web 标准

1.2.1 为什么要建立 Web 标准

我们知道，典型的浏览器有 Netscape 和 IE 两种，在 1996~1999 年期间，为了兼容 Netscape 和 IE，网站不得不为这两种浏览器编写不同的代码，因此需要建立一种普遍认同的标准来结束这种无序和混乱。商业公司 (Netscape、Microsoft 等) 也终于认识到统一标准的好处，因此在 W3C (World Wide Web Consortium, <http://www.w3.org/>) 的组织下，Web 标准开始被建立 (以 1998 年 2 月 10 日发布 XML 1.0 为标志)，并在 Web 标准组织的督促下推广执行。

1.2.2 什么是 Web 标准

Web 标准是一些规范的集合,是由 W3C 和其他标准化组织共同制定的,以用它来创建和解释网页的基本内容。这些规范专门为那些在网上发布的可向后兼容的文档而设计,使其能够被大多数人访问。

自 2000 年起,大部分新发行的浏览器版本都开始支持网站标准。主流的网页编辑工具也开始全面支持网站标准,甚至一些软件几乎完全由 XML 文件组成,例如 Dreamweaver MX。一些著名的大型商业网站开始采用网站标准来重新构建,有些网站则拒绝非标准浏览器浏览它们的网站。众多的设计网站和个人网站更是标准推广的先行者,纷纷转向采用 XHTML+CSS 来建立。2004 年 2 月 4 日,XML 1.1 推荐标准正式发布,标志着网站设计的标准时代已经到来。

网页主要由三部分组成:结构 (Structure)、表现 (Presentation) 和行为 (Behavior)。对应的标准也分三方面:结构标准语言主要包括 XHTML 和 XML,表现标准语言主要是 CSS,行为标准主要包括对象模型 (如 W3C DOM)、ECMAScript 等。这些标准大部分由 W3C 起草和发布,也有一些是由其他标准组织制定的,如 ECMA (European Computer Manufacturers Association) 制定的 ECMAScript 标准。

1. 结构标准语言

(1) XML

XML (Extensible Markup Language, 可扩展标识语言) 目前推荐遵循的是 W3C 于 2000 年 10 月 6 日发布的 XML 1.0 (www.w3.org/TR/2000/REC-XML-20001006)。XML 最初设计的目的是弥补 HTML 的不足,以强大的扩展性满足网络信息发布的需要,后来逐渐用于网络数据的转换和描述。

(2) XHTML

XHTML (Extensible HyperText Markup Language, 可扩展超文本标识语言) 目前推荐遵循的是 W3C 于 2000 年 1 月 26 日推荐的 XHTML 1.0 (<http://www.w3.org/TR/xhtml1>)。XML 虽然数据转换能力强大,完全可以替代 HTML (HyperText Markup Language, 超文本标识语言),但面对成千上万采用 HTML 编写的已有站点,直接采用 XML 还为时过早。于是,2000 年底,W3C 又制定了 XHTML 1.0。XHTML 是 HTML 向 XML 过渡的一个桥梁,是一个引导人们逐步走向规范、走向 XML 的过渡方案。XHTML 虽然有“X”但它并不能扩展,只是在 HTML 的基础上严格遵循 XML 规范。

2. 表现标准语言

当讨论 Web 标准时,总是提及结构和表现分离的重要性。结构是文档中的主体部分,由语义化、结构化的标记组成。表现是赋予内容的一种样式,在大多数情况下,表现就是文档看起来的样子。尽可能地把结构和表现相分离,这样当表现变化时,不用去更改结构。

CSS (Cascading Style Sheets, 层叠样式表) 目前推荐遵循的是 W3C 于 1998 年 5 月 12 日推荐的 CSS2 (<http://www.w3.org/TR/CSS2/>)。W3C 创建 CSS 标准的目的是以 CSS 取代 HTML 表格式布局、帧和其他表现的语言。纯 CSS 布局与结构式 XHTML 相结合能帮助设计师分离外观与结构,使站点的访问及维护更加容易。

3. 行为标准

(1) DOM

根据 W3C DOM 规范 (<http://www.w3.org/DOM/>), DOM (Document Object Model, 文档对象模型) 是一种与浏览器、平台、语言的接口, 它使用户可以访问页面其他的标准组件。简单理解, DOM 解决了 Netscape 的 JavaScript 和 Microsoft 的 JScript 之间的冲突, 给予 Web 设计师和开发者一个标准的方法, 让他们来访问站点中的数据、脚本和表现层对象。

(2) ECMAScript

ECMAScript 是 ECMA (European Computer Manufacturers Association, 欧洲计算机制造协会) 制定的标准脚本语言。目前推荐遵循的是 ECMAScript 262 (<http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>)。

1.3 网页制作的常用软件

虽然可以用 HTML、CSS、JavaScript 等标记、代码设计网页, 如果想高效地进行网页制作, 第一件事就是选定一种网页制作软件, 即为网站的建设选择一些合适的开发工具, 下面介绍一些目前主要的开发工具。

1.3.1 常用网页制作软件

“工欲善其事, 必先利其器”, 掌握好网页制作工具, 才能高效地按照规划制作出漂亮的页面。许多软件公司推出了网页编辑软件, 从编辑方式上可以将网页编辑软件分为“所见即所得”网页编辑器和“非所见即所得”网页编辑器(即源代码编辑器)。

“所见即所得”网页编辑器的优点是直观、使用方便、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 中进行文本编辑不会感到有太大区别, 但其缺点是难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果。也就是说在“所见即所得”网页编辑器中制作的网页放到浏览器中是很难完全达到真正想要的效果, 这一点在结构复杂一些的网页(如分帧结构、动态网页结构及精确定位)中便可体现出来。“非所见即所得”的网页编辑器, 就不存在这个问题, 因为所有的 HTML 代码都在用户的监控下产生, 但是, “非所见即所得”编辑器的先天条件注定了它的工作效率太低。

现在比较常用的网页设计工具主要有 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和微软公司的 FrontPage, 它们都是所见即所得的直观设计工具。其他辅助软件有 Adobe 公司的图像处理工具 Photoshop 和 Macromedia 公司的 Fireworks 等。

1. Dreamweaver

Dreamweaver 是目前使用最广泛的网页编辑工具之一, 它是 Macromedia 公司推出的网页编辑工具, 它是一个所见即所得的网页编辑器, 支持最新的 DHTML (Dynamic HTML, 动态 HTML) 和 CSS 标准。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非常简单。Dreamweaver 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功能, 可以说, 它是一个集网页创作和站点管理功能于一身的创作工具。很多专业网页设计师都在使用它。

Dreamweaver 的最新版本是 Dreamweaver MX 2004, 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。

利用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能，用户可以快速地创建页面而无需编写任何代码。不过，如果用户更喜欢用手工直接编码，Dreamweaver 还包括许多与编码相关的工具和功能。借助 Dreamweaver 还可以使用服务器语言（例如 ASP、ASP.NET、ColdFusion 标记语言、JSP 和 PHP）生成支持动态数据库的 Web 应用程序。

Dreamweaver 与 Flash、Fireworks 并称为网页制作三剑客，这三个软件相辅相承，是制作网页的最佳选择。其中，Dreamweaver 主要用来制作网页文件，Flash 用来制作网页动画，而 Fireworks 用来处理网页中的图形。

2. FrontPage

FrontPage 是 Microsoft 公司开发的设计网页和管理网站的软件，除了所见即所得的编辑功能之外，也可以直接编辑 HTML 标记，让设计者可以轻松地编辑网页。FrontPage 2000/2002/2003 版本支持最新的网页标准，如 XML，CSS2 等。

FrontPage 还可以利用 Office 套件中的其他软件（如 Access 数据库软件、Excel 电子报表软件、Word 文字编辑软件等）的功能，实现功能上的互补，从而使制作网页更加方便自如。例如，先利用 Excel 制作一个电子报表，然后使用 FrontPage 的表格调用功能，就能方便地发布数据报表。

FrontPage 的易用性是它的特色，其工作窗口与操作习惯与 Word 一致，用户只要会使用 Word，就能比较容易地使用 FrontPage。

3. Visual Studio.Net

Microsoft Visual Studio.NET 是一套完整的集成开发环境，Visual Studio.NET 中包含了 Visual Basic、Visual C++、Visual C#和 Visual J#等程序设计语言，用于设计 ASP Web 应用程序、XML Web Services、桌面应用程序和移动应用程序。

4. EditPlus

EditPlus 是一款功能强大的文字处理软件，它可以充分地替换记事本，同时也提供网页制作及程序设计等许多有用的功能。EditPlus 支持 HTML、CSS、PHP、ASP、Perl、C/C++、Java、JavaScript、VBScript 等多种语法的着色显示。EditPlus 程序内嵌网页浏览器，包含 FTP、HTML 编辑、URL 突显、自动完成、剪贴文本、行列选择、强大的搜索与替换、多重撤销/重做、拼写检查、自定义快捷键等功能。

EditPlus 是一款非常方便的 HTML 编辑器，除了可以用颜色标记 HTML 标记外，还内建完整的 HTML4 和 CSS2 指令功能，可以直接预览编辑好的网页，对于习惯用记事本编辑网页的设计者，它可节省一半以上的网页制作时间。

1.3.2 常用网页图形制作软件

1. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司发布的一款专门用于网络图形设计的图形编辑软件，它大大简化了网络图形设计的工作难度，无论是专业设计师还是业余爱好者，使用 Fireworks 都可以轻松地制作出尺寸较小的图形、GIF 动画，还可以轻易地完成大图切割、动态按钮、动态翻转图等。

Fireworks 的最新版本是 Fireworks MX 2004，利用 Fireworks MX 2004 中的新增功能，