

网

页制作MX

中文版

实用教程

胡晓映 编著

入门与提高

1. 简易学习为主线

从基本操作开始介绍, 辅以图文并茂的解说及相关的实际操作, 让您轻松地迈进高手殿堂

2. 实务应用为主线

以实际范例 Step by step, 手把手教会您各项功能及用法, 宛如现场专家对您言传身教

3. 重点学习为主线

本书针对各章节中的内容, 总结出重点并辅以习题让您在阅读后能够立即上手

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



网页制作 (MX 中文版) 入门与提高实用教程

胡晓映 编著

中国铁道出版社

2004 · 北京

内 容 简 介

本书综合大量实例,全面介绍了网页制作的基础知识,进而分别介绍 DreamweaverMX、Flash MX、Fireworks MX、Extension MX 的功能和使用方法,最后综合各章内容,以两个具体实例讲解如何使用 Macromedia Studio MX 进行实际的开发工作。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作(MX 中文版)入门与提高实用教程/胡晓映编著.一北京:中国铁道出版社,2003.5
(入门与提高)

ISBN 7-113-05297-5

I.网… II.胡… III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Flash MX、Extension MX
IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 040878 号

书 名: 网页制作(MX 中文版)入门与提高实用教程
作 者: 胡晓映
出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)
策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏
责任编辑: 苏 茜 刘文龙
封面设计: 孙天昭
印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司
开 本: 787×1092 1/16 印张: 25.25 字数: 606 千
版 本: 2003 年 8 月第 1 版 2004 年 2 月第 2 次印刷
印 数: 5001~8000 册
书 号: ISBN 7-113-05297-5/TP·948
定 价: 35.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

《入门与提高丛书》特色

◆ 简易学习为主线

从基本操作开始介绍,辅以图文并茂的解说及相关的实际操作,让你轻松地迈进高手殿堂

◆ 实务应用为主线

以实际范例 Step by Step,手把手教会你各项功能用法,宛如现场专家对你言传身教

◆ 重点学习为主线

本书针对各章节中的内容,总结出重点并辅以习题让您在阅读后能够立即上手

丛书编委会

主编:姜谷鹏 韩中领

编委:崔 玮 杨海峰 刘小东 温小敏 王亮亮 李昱涛

赵海峰 华 净 张增强 张 星 杨现青 梁 上

郑东晖 宋 怡 胡晓冰 李 厚 陈江龙 王嘉宁

刘 斌 陈 松 孙雄勇 刘 光 郑青松 武 莹

孙 睿 赫 楠 倪明昊 李营炎 陆 磊 尹伟奇

王 龙 苏 瑞 张金霞 朱易昕 张志仁 杨凤刚



前言

世纪之初，Internet 的迅猛发展，信息化的社会方式正逐步席卷全球，越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网页或网站，网络经济逐步成为当今最热门的话题之一。如何通过互联网的世界，制作出美观的网页及网站。如何使自己的网站在激烈的竞争中立于不败之地。这都是每个设计师最关心的问题。一个成功的网站可以很清楚地将网站的内容和特色传递给浏览者，因此，如何设计出与众不同、独树一帜的网站就成了设计者的重要课程，当然要做到这一点，网站设计和网站开发的工具也就成了一项不可忽视的因素。

在众多网站开发工具中，Macromedia 公司推出的三剑客软件一直有着良好的声誉。它不仅是个人网页开发的首选工具，也是许多专业网站的必用工具之一。Macromedia Studio MX 中文版是三剑客软件的最新版本，它包含 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 三个主要软件，功能涵盖了网页制作、站点管理、网页图像处理、网络动画开发等方面。使用 Macromedia Studio MX，几乎不需要其他软件，就能完成从站点设计、素材处理、网页制作的一系列工作，是一款不可多得的网站开发软件组合。更为可喜的是，通过 Macromedia Studio MX 中的 Extension Manager MX，可以无限扩展三剑客的功能，使其始终保持最新。

本书综合大量实例，全面介绍了网页制作的基础知识，进而分别介绍 DreamweaverMX、Flash MX、Fireworks MX、Extension MX 的功能和使用方法，最后综合各章内容，以两个具体实例讲解了如何使用 Macromedia Studio MX 进行实际的开发工作。

三剑客软件的特色之一就是功能全面，高度兼容。使用 Dreamweaver MX 可以完成网页制作和站点设计、建设、管理工作，不仅能制作静态网页，还能很方便地进行 Web 应用程序开发（如 ASP、JSP、PHP 等）；使用 Flash MX 可以制作出精彩的 Flash 动画、网页中的 Flash 按钮、导航条等，还可以制作一些常用的网络多媒体文件；通过 Fireworks MX 可以进行矢量图和位图处理，并具备很多基于网络的图像处理能力，如热区、切片、按钮、弹出菜单等。三个软件高度兼容，通过 Dreamweaver MX 可以对 Flash MX 或 Fireworks MX 编辑的文件进行再处理；同时，在 Flash MX 中也可对 Fireworks MX 制作的图像进行加工。

本书结构清晰、内容由浅入深、知识全面丰富、语言精简、无专业术语、阅读感觉通俗易懂，大量的图文结合为读者节省了阅读时间、降低了学习难度。全书内容涉及广泛并提供了大量实例以方便读者更好的理解和领会。对于无任何网页设计、图像或动画制作经验的初学者及有一定经验的读者，本书都是一本良好的工具。

本书是作者多年从事网页制作的一点心得，编写和出版得到了很多朋友的大力支持，值此图书出版发行之际，向他们表示衷心的感谢。本书是笔者的一点心得。在编写过程中，作者已经尽量努力，惟恐疏漏，但是时间有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者提出中肯的批评意见。我们也会在适当时间进行修订和补充，并发布在天勤网站：<http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

编者

2003 年 5 月

目 录

第一部分 网页制作基础知识

第 1 章 网页制作基础	2
1-1 Internet 与网页	2
1-1-1 什么是 Internet	2
1-1-2 什么是万维网	3
1-1-3 HTML 语言	3
1-1-4 动态网页与 ASP	4
1-1-5 文件路径与 URL	5
1-2 将计算机虚拟成 Web 服务器	6
1-3 梦幻组合——网页制作三剑客	7
1-3-1 Macromedia 网页制作三剑客	7
1-3-2 软件的启动	8
1-3-3 使用帮助	9
1-4 本章小结	12
1-5 本章习题	12

第二部分 Dreamweaver MX ——编织梦幻网页

第 2 章 Dreamweaver MX 基础	14
2-1 Dreamweaver MX 新增功能	14
2-1-1 易用性	14
2-1-2 创新性	15
2-2 Dreamweaver MX 的工作环境	16
2-2-1 标题栏	17
2-2-2 菜单栏	18
2-2-3 工具栏	18
2-2-4 文档窗口	19
2-2-5 状态栏	19
2-2-6 插入面板	20
2-2-7 属性设置面板	21
2-3 Dreamweaver MX 文件操作	21
2-3-1 文件的打开	21

2-3-2 文件的新建	22
2-3-3 存储文档	23
2-4 本章小结	24
2-5 本章习题	24
第 3 章 站点管理	25
3-1 设置站点信息	25
3-1-1 定义站点	25
3-1-2 文件的上传与下载	28
3-2 编辑站点	29
3-2-1 打开本地站点	29
3-2-2 修改站点	30
3-2-3 删除站点	30
3-3 站点地图	30
3-3-1 查看站点地图	31
3-3-2 在站点地图中操作站点文件	31
3-4 本章小结	33
3-5 本章习题	33

第 4 章 创建网页的基本对象 35

4-1 页面的布局及属性的设置	35
4-1-1 页面的布局	35
4-1-2 设置页面的属性	36
4-2 在网页中插入文本	37
4-2-1 设置标题	37
4-2-2 设置一般字体	37
4-2-3 使用属性设置面板	38
4-2-4 输入文本	40
4-2-5 创建列表	40
4-3 在文档中插入图像	41
4-3-1 在文档中插入图像的方法	41
4-3-2 使用翻转图像	41
4-3-3 设置图像的属性	42
4-3-4 使用图像映射	43

4-4	超级链接与导航.....	44	5-7-4	复制层.....	65
4-4-1	创建超级链接的方法与步骤.....	44	5-7-5	调整层的大小.....	66
4-4-2	链接到文档中命名位置的方法.....	45	5-7-6	对齐层.....	66
4-4-3	创建邮件链接.....	45	5-8	层与表格的相互转换.....	66
4-4-4	创建虚拟链接及脚本链接.....	45	5-8-1	将层转换成表格.....	66
4-4-5	使用导航条.....	46	5-8-2	表格转换成层.....	67
4-5	插入水平线.....	47	5-9	层的典型应用实例.....	67
4-6	在网页中使用表格.....	47	5-9-1	显示隐藏的层.....	67
4-6-1	建立表格.....	47	5-9-2	制作下拉菜单.....	71
4-6-2	表格基本操作.....	48	5-9-3	制作购物袋.....	76
4-6-3	表格排序.....	50	5-10	本章小结.....	78
4-6-4	格式化表格.....	51	5-11	本章习题.....	78
4-6-5	表格数据的导出和导入.....	51	第6章	框架和样式表.....	80
4-7	本章小结.....	53	6-1	建立框架.....	80
4-8	本章习题.....	53	6-1-1	建立框架.....	80
第5章	表单与层.....	55	6-1-2	建立嵌套的框架组.....	80
5-1	表单插入面板.....	55	6-1-3	删除框架.....	81
5-2	创建表单.....	56	6-1-4	框架和框架组的文件保存方式.....	81
5-3	创建表单对象.....	57	6-2	选取框架或框架组.....	81
5-3-1	文本域的属性.....	57	6-2-1	选取整个框架.....	81
5-3-2	单选按钮的属性.....	57	6-2-2	选择子框架或嵌套框架.....	82
5-3-3	列表菜单的属性.....	58	6-3	框架和框架组属性.....	82
5-3-4	复选框的属性.....	58	6-3-1	框架属性.....	83
5-3-5	文件域的属性.....	58	6-3-2	框架组属性.....	83
5-3-6	按钮的属性.....	59	6-3-3	设置框架的大小.....	84
5-3-7	跳转菜单的属性.....	59	6-3-4	设置框架和框架组的边框.....	84
5-4	层.....	60	6-3-5	改变框架的背景色.....	85
5-5	创建层与嵌套层.....	61	6-4	链接控制框架的内容.....	85
5-5-1	创建层.....	61	6-5	生成无框架内容.....	89
5-5-2	创建嵌套层.....	61	6-6	HTML 样式表.....	89
5-6	层属性设置面板及层管理面板.....	62	6-6-1	HTML 样式表面板.....	89
5-6-1	层属性面板.....	62	6-6-2	在现有文本基础上建立HTML 样式表.....	89
5-6-2	层管理面板.....	64	6-6-3	建立新的HTML 样式表.....	90
5-7	层的基本操作.....	64	6-6-4	应用HTML 样式.....	90
5-7-1	激活层.....	64	6-7	层叠样式表.....	91
5-7-2	选择层.....	65	6-7-1	新建一个层叠样式表.....	91
5-7-3	移动层.....	65	6-7-2	链接外部层叠样式表.....	92

6-7-3 编辑层叠样式表设置面 板	92	第 8 章 模板和库	122
6-7-4 重新定义 HTML 标识	96	8-1 模板	122
6-7-5 使用 CSS 选择器	97	8-1-1 模板面板	122
6-8 本章小结	99	8-1-2 建立模板	122
6-9 本章习题	99	8-1-3 应用模板建立网页	123
第 7 章 时间轴与行为	101	8-1-4 修改模板并更新站点	123
7-1 时间轴与时间轴面板	101	8-2 库	124
7-2 建立时间轴动画	102	8-2-1 库面板	124
7-3 修改时间轴	103	8-2-2 建立及使用库项目	125
7-4 时间轴综合应用实例	104	8-3 本章小结	126
7-4-1 改变动画源文件	104	8-4 本章习题	127
7-4-2 制作曲线动画	107	第 9 章 动态网页基础	128
7-5 行为与行为面板	109	9-1 Dreamweaver MX 工作流程 ..	128
7-6 使用行为的总体方法	110	9-2 实时数据	129
7-7 Dreamweaver MX 自带 的行为	111	9-2-1 配置实时数据窗口	129
7-7-1 调用 JavaScript	111	9-2-2 刷新实时数据	130
7-7-2 改变属性	111	9-2-3 设置实时数据	130
7-7-3 检查浏览器	112	9-3 数据绑定	131
7-7-4 检查插件	112	9-3-1 创建数据库连接	131
7-7-5 控制 Shockwave 或 Flash	113	9-3-2 编辑或删除数据库连接 ..	132
7-7-6 拖动层	113	9-3-3 定义数据源	133
7-7-7 转到 URL	114	9-3-4 定义记录集	133
7-7-8 跳转菜单	114	9-3-5 定义变量	135
7-7-9 跳转菜单开始	114	9-4 创建动态文本	137
7-7-10 打开浏览器窗口	115	9-5 创建动态图像	139
7-7-11 播放声音	115	9-6 本章小结	140
7-7-12 弹出信息	115	9-7 本章习题	141
7-7-13 预先载入图像	115		
7-7-14 设置导航条图像	116		
7-7-15 设置文本	116		
7-7-16 显示弹出式菜单	118		
7-7-17 显示-隐藏层	120		
7-7-18 交换图像	120		
7-7-19 恢复交换图像	120		
7-7-20 时间轴	120		
7-8 本章小结	120		
7-9 本章习题	121		
		第三部分 Flash MX——网页 动画至尊	
		第 10 章 Flash MX 基础	144
		10-1 Flash 简介	144
		10-2 Flash MX 新增功能	145
		10-2-1 易用性	145
		10-2-2 创新性	145
		10-2-3 规范化	147
		10-3 Flash MX 的工作环境	147
		10-3-1 标题栏	147
		10-3-2 菜单栏	148

10-3-3	工具栏	148
10-3-4	绘图工具箱	149
10-3-5	Flash MX 时间轴窗口 ..	150
10-3-6	Flash MX 工作区	151
10-3-7	Flash MX 组件库	151
10-4	Flash MX 文件操作	151
10-5	本章小结	152
10-6	本章习题	152

第 11 章 图形与文本

11-1	使用 Flash MX 创建图形	153
11-1-1	使用铅笔工具	153
11-1-2	使用直线工具	155
11-1-3	使用钢笔工具	155
11-1-4	使用椭圆工具	156
11-1-5	使用矩形工具	157
11-1-6	使用画笔工具	157
11-2	编辑图形	159
11-2-1	选择对象	159
11-2-2	删除、移动和复制对象	162
11-2-3	改变对象的大小与形状	163
11-2-4	橡皮工具	168
11-2-5	修改线条的属性	169
11-2-6	修改填充色块的属性 ..	169
11-2-7	使用吸管工具	172
11-2-8	调整多个对象的位置 ..	172
11-2-9	控制舞台	173
11-3	色彩编辑	174
11-3-1	颜色选择器的类型	174
11-3-2	自定义颜色	174
11-4	文本的属性设置	175
11-4-1	设置字体与字号	175
11-4-2	设置文本的颜色及样式	175
11-4-3	调整文字间距及设置超链接	176
11-5	设置段落属性	176
11-5-1	设置段落的对齐方式 ..	176
11-5-2	设置边距	177

11-6	文本的输入	177
11-7	文本类型	178
11-8	转换文字类型及变换文字 ..	180
11-9	综合实例	180
11-9-1	图像实例	180
11-9-2	文字动画实例	182
11-10	本章小结	184
11-11	本章习题	184

第 12 章 元件、实例的创建和使用

12-1	创建元件	187
12-1-1	创建元件	187
12-1-2	编辑元件	189
12-1-3	复制元件	190
12-2	导入素材	190
12-2-1	可导入素材的类型	190
12-2-2	导入素材	190
12-3	库的使用和管理	191
12-3-1	公共库	191
12-3-2	库	191
12-4	创建三种类型的元件	193
12-4-1	图形元件	193
12-4-2	按钮元件	195
12-4-3	影片片段元件	198
12-5	创建与编辑实例	200
12-5-1	创建实例	200
12-5-2	改变实例类型	200
12-5-3	改变实例属性	202
12-6	本章小结	202
12-7	本章习题	203

第 13 章 动画与图层

13-1	动画原理	204
13-2	时间轴窗口	204
13-3	帧	205
13-3-1	帧的相关操作	206
13-3-2	时间轴按钮	207
13-4	管理场景	208
13-4-1	场景的添加与切换	208
13-4-2	场景的命名	209
13-4-3	场景的删除及复制	209

13-4-4	窗口的建立和排列.....	209
13-5	创建逐帧动画.....	210
13-6	创建位移运动动画.....	212
13-6-1	直线运动的物体.....	212
13-6-2	沿轨道运动的物体.....	213
13-6-3	物体的转动.....	214
13-6-4	设置运动属性.....	216
13-7	创建形变动画.....	216
13-8	图层的概述.....	218
13-9	创建与编辑图层.....	218
13-10	图层的状态.....	219
13-10-1	隐藏图层.....	220
13-10-2	锁定图层.....	220
13-10-3	线框模式.....	220
13-11	引导图层.....	220
13-11-1	普通引导图层.....	220
13-11-2	运动引导图层.....	221
13-12	遮罩图层.....	221
13-12-1	创建遮罩图层.....	221
13-12-2	中断遮罩链接.....	222
13-13	综合实例.....	222
13-14	本章小结.....	224
13-15	本章习题.....	224
第 14 章	动画配音.....	226
14-1	导入声音.....	226
14-2	向动画中加入声音.....	226
14-2-1	添加声音.....	227
14-2-2	声音编辑控制.....	228
14-3	动画配音.....	230
14-3-1	指定关键帧开始或停止 声音的播放.....	230
14-3-2	为按钮添加声音.....	231
14-4	输出带声音的动画.....	231
14-4-1	设置声音的输出属性... ..	231
14-4-2	输出带声音的动画.....	234
14-5	本章小结.....	234
14-6	本章习题.....	234
第 15 章	发布与输出.....	236
15-1	Flash 电影的优化.....	236

15-2	发布 Flash 电影.....	236
15-2-1	发布设定.....	237
15-2-2	HTML 选项.....	238
15-2-3	GIF 选项.....	241
15-2-4	JPEG 选项.....	243
15-2-5	使用【发布预览】菜单 命令.....	243
15-3	输出 Flash 电影.....	243
15-4	本章小结.....	245
15-5	本章习题.....	246

第四部分 Fireworks MX—— 绘制靓丽网景

第 16 章	Fireworks MX 基础.....	248
16-1	Fireworks MX 简介.....	248
16-2	Fireworks MX 的新增功能... ..	249
16-3	Fireworks MX 的工作环境... ..	250
16-3-1	标题栏.....	250
16-3-2	菜单栏.....	250
16-3-3	常用工具栏.....	250
16-3-4	工具箱.....	251
16-3-5	文档编辑窗口.....	252
16-3-6	修改工具栏.....	252
16-3-7	面板.....	253
16-4	Fireworks MX 文件操作.....	254
16-4-1	创建新文档.....	254
16-4-2	打开、关闭、保存文档	254
16-4-3	图像的导入.....	255
16-4-4	插入其他文件中的对 象.....	255
16-4-5	从扫描仪或数码相机中 导入图像.....	256
16-4-6	显示文档.....	256
16-5	标尺、引导线和网格.....	259
16-5-1	标尺.....	259
16-5-2	引导线.....	259
16-5-3	网格.....	260
16-6	本章小结.....	261
16-7	本章习题.....	261

第 17 章 对象操作与颜色管理..... 262

17-1	画布与图像.....	262
17-1-1	调整画布的大小.....	262
17-1-2	设定画布颜色.....	263
17-1-3	调整图像大小.....	263
17-1-4	修剪画布.....	264
17-1-5	旋转画布.....	264
17-2	选择对象.....	264
17-2-1	选择工具.....	265
17-2-2	选择单个对象.....	265
17-2-3	选择多个对象.....	265
17-2-4	选择被遮挡的对象.....	265
17-2-5	选中文档中的所有对 象.....	266
17-2-6	选择位图对象.....	266
17-2-7	使用图层面板选择对 象.....	266
17-2-8	隐藏对象的路径和边 缘.....	266
17-3	对象的基本操作.....	267
17-3-1	移动对象.....	267
17-3-2	对象的剪切、复制、制 作复本、克隆.....	267
17-3-3	删除对象.....	268
17-3-4	对齐多个对象.....	268
17-3-5	设置对象的叠放次序..	268
17-3-6	组合与取消组合.....	269
17-4	对象的变换.....	270
17-4-1	缩放对象.....	270
17-4-2	倾斜对象.....	271
17-4-3	扭曲对象.....	271
17-4-4	旋转对象.....	272
17-4-5	翻转对象.....	272
17-4-6	任意变形.....	273
17-4-7	数值变形.....	273
17-5	颜色与颜色选择板.....	273
17-5-1	颜色.....	273
17-5-2	颜色选择板.....	274
17-6	混色器.....	276
17-6-1	颜色模型.....	276
17-6-2	选择颜色.....	277

17-6-3	创建新颜色.....	277
--------	------------	-----

17-7	本章小结.....	277
------	-----------	-----

17-8	本章习题.....	278
------	-----------	-----

第 18 章 对象的绘制与编辑..... 279

18-1	矢量图像和位图图像.....	279
------	----------------	-----

18-1-1	矢量图像.....	279
--------	-----------	-----

18-1-2	位图图像.....	279
--------	-----------	-----

18-1-3	矢量模式和位图模式..	280
--------	-------------	-----

18-2	矢量对象.....	280
------	-----------	-----

18-2-1	基本矢量对象.....	280
--------	-------------	-----

18-2-2	自由路径.....	282
--------	-----------	-----

18-2-3	笔触和填充效果.....	283
--------	--------------	-----

18-2-4	编辑路径.....	288
--------	-----------	-----

18-2-5	联合、相交、打孔、裁 切.....	291
--------	----------------------	-----

18-3	位图图像.....	292
------	-----------	-----

18-3-1	创建位图图像.....	292
--------	-------------	-----

18-3-2	选择位图区域.....	292
--------	-------------	-----

18-3-3	调整选取框.....	295
--------	------------	-----

18-3-4	位图操作.....	298
--------	-----------	-----

18-4	文本.....	300
------	---------	-----

18-4-1	输入文本.....	300
--------	-----------	-----

18-4-2	文本属性.....	301
--------	-----------	-----

18-4-3	将文本附加到路径.....	302
--------	---------------	-----

18-4-4	将文本转换为路径.....	303
--------	---------------	-----

18-5	元件与实例.....	304
------	------------	-----

18-5-1	创建元件.....	304
--------	-----------	-----

18-5-2	添加实例.....	305
--------	-----------	-----

18-5-3	元件操作.....	305
--------	-----------	-----

18-5-4	元件的导出、导入.....	306
--------	---------------	-----

18-6	本章小结.....	307
------	-----------	-----

18-7	本章习题.....	308
------	-----------	-----

第 19 章 对象的处理..... 309

19-1	滤镜.....	309
------	---------	-----

19-1-1	调整颜色类滤镜.....	309
--------	--------------	-----

19-1-2	模糊类滤镜.....	312
--------	------------	-----

19-1-3	锐化类滤镜.....	312
--------	------------	-----

19-1-4	其他类滤镜.....	313
--------	------------	-----

19-2	特效.....	314
------	---------	-----

24-1	“游民部落”站点的规划 ...	364
24-1-1	站点栏目设置	364
24-1-2	站点的文件结构	364
24-2	创建站点“游民部落”	365
24-3	制作“游民部落”站点的引导 页	367

24-3-1	利用 Flash MX 制作欢迎动画	367	24-4-2	利用 Fireworks MX 制作栏目标题	380
24-3-2	利用 Fireworks MX 制作网站 LOGO	371	24-4-3	利用 Dreamweaver MX 制作首页	381
24-3-3	利用 Dreamweaver MX 制作引导页	374	24-5	将“游民部落”站点的文件上传至服务器	383
24-4	制作“游民部落”站点的首页	377	24-6	本章小结	384
24-4-1	利用 Fireworks MX 制作弹出菜单	377	24-7	本章习题	385
			本书部分习题答案		386



网页制作基础知识

第1章 网页制作基础

为了适应世界网络化的浪潮，Macromedia 公司推出了以 Dreamweaver、Flash、Fireworks 为代表的网页制作三剑客软件。

本部分首先介绍一些网络和网页制作的基本知识，然后简要介绍 Macromedia 公司推出的梦幻组合——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks。这是一套专门用于网页制作和站点管理的软件，有梦幻网页三剑客之称。它们涵盖了网页制作与站点管理（Dreamweaver）、网页动画制作（Flash）及网页图像处理（Fireworks），是使用最多的网页制作工具之一。

第1章 网页制作基础

世纪之初, Internet 的迅猛发展, 信息化的社会方式正逐步席卷全球, 越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网页或网站, 网络经济逐步成为当今最热门的话题之一。如何通过互联网的世界, 制作出美观的网页及网站。如何使自己的网站在激烈的竞争中立于不败之地。这都是每个设计师最关心的问题。一个成功的网站可以很清楚地将网站的内容和特色传递给浏览者, 因此, 如何设计出与众不同、独树一帜的网站就成了设计者的重要课程, 当然要做到这一点, 网站设计和网站开发的工具也就成了一项不可忽视的因素。

本章首先介绍一些网络和网页制作的基本知识, 然后简要介绍 Macromedia 公司推出的梦幻组合——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks。它们涵盖了网页制作与站点管理 (Dreamweaver)、网页动画制作 (Flash) 及网页图像处理 (Fireworks), 是使用最多的网页制作工具之一。

1-1 Internet 与网页

将地理位置不同的多个计算机系统通过通信线路连接在一起, 由网络软件实现网络资源共享和互相通信的整个信息系统叫计算机网络。计算机网络按照覆盖地域的大小分为局域网 (LAN) 和广域网 (WAN)。Internet 一词来源于英文 Interconnect Networks, 即“全球互联网”, 简称“互联网”, 在我国也称作“因特网”。万维网 (WWW) 是 Internet 的一部分, 它基于超文本 (Hypertext) 结构体系, 靠网页 (Page) 传播信息。比较常见的网页类型有超文本标记语言 (HTML) 和 ASP 语言。此外 PHP、CGI、JavaScript、VBScript 也是网页制作中常常听到的术语。

1-1-1 什么是 Internet

Internet 即国际计算机互联网, 也被称为全球信息资源网。它是由符合 TCP/IP 协议的网络组成, 包括美国政府的各联邦网、局域网、校园网、其他国家的各种网络等。Internet 上的信息存放在世界各地的数百万台计算机上, 供网上的用户交流和使用。

20 世纪 60 年代中期, 美国国防部开发了 ARPANet, 主要任务是连接多个子网。为了达到此目的, 专家们不断修改支持网络的协议, 最终选择了 TCP/IP 协议系列, 并将此协议公布给 California 大学的 Berkeley 学院。Berkeley 的研究者将 TCP/IP 集成进了 Unix 操作系统中, 并开发了针对 TCP/IP 的程序接口、工具、应用程序, 大大推动了基于 TCP/IP 的互连技术的发展。

到了 20 世纪 80 年代初, ARPANet 取得巨大成功。但是由于其隶属于美国国防部, 不允许那些没有获得许可的学校接入和使用。于是, 美国国家科学基金会 NSF (National Science Foundation) 亦采用 TCP/IP 技术, 建立了 CSNet。到了 1984 年, NSF 将六个超级计算机中心连接起来, 加上一些地区性网络, 组成了 NSFNet。这样, 美国主要的大学及研究机构与为数很少的几个超级计算机中心建立了连接, 实现了计算资源的共享。NSFNet 也获得了巨大的成功。

1983 年 1 月, 当 TCP/IP 成为 ARPANet 唯一的正式协议后, 连接 ARPANet 的计算机用户迅速增长。在 ARPANet 与 NSFNet 互相连通后, 这种增长达到了指数级别, 而且还连接了欧洲、美洲、太平洋区域的网络。这样, 逐渐形成了现在的 Internet。

随着计算机和通信技术的发展,计算机网络由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的国际互联网络 Internet。Internet 已成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。它提供的主要服务有:电子邮件(E-mail)、新闻组(News Group)、远程登录(Telnet)、文件传输(FTP)、电子公告(BBS)和网页浏览(WWW)。

1-1-2 什么是万维网

万维网,即 WWW(World Wide Web),是 20 世纪末出现的新技术。它由欧洲粒子物理研究所(CERN)的 Tim Berners-Lee 开发。万维网基于超文本(Hypertext)结构体系,目的是让大家在不同地方用一种简洁的方式共享信息资源。万维网的引入打破了 Internet 仅供专业人员使用的传统,使得成千上万的非专业用户也能加入 Internet。

作为 Internet 的一部分,万维网使得浏览 Internet 变得非常简单,只要用鼠标点击,就可以显示图文并茂的网页,甚至可以有声音、视频、动画等。这也使得万维网成为 Internet 上最受欢迎、最富生命力和使用最多的组成部分。

万维网采用超文本传输协议(即 HTTP,英文 Hyper Text Transport Protocol 的缩写),通过网页达到信息资源的交流与共享。万维网的网页使用超文本标记语言(即 HTML,英文 Hyper Text Markup Language 的缩写)编写。随着互连技术的发展,新的动态网页技术(如 ASP、PHP、ASP.Net)使得万维网焕发出新的活力。

1-1-3 HTML 语言

HTML 的英文全称是 Hyper Text Markup Language,直译为超文本标记语言,它由 W3C 组织商讨制定。HTML 语言不是一个程序语言,而是一种描述文档结构的标记语言。HTML 与操作系统平台的选择无关,只要有 Web 浏览器(Browse)就可以运行 HTML 文件,显示网页内容。

HTML 由标记(Tag)组成,通过标记来确定网页的结构与内容。下面是一个典型的 HTML 文件,它的扩展名为.htm(或.html):

```
<html>
<head>
<title>你好,万维网!</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
</head>
<body bgcolor="#FFFF99">
<p align="center">
<font color="#FF0000" size="6">你好,万维网!</font>
</p></body>
</html>
```

像 HTML 文件中的<html></html>、<head></head>和<body></body>就是标记,它们通常写在尖括号“<>”内。

除了标记,在 HTML 中还常常引用脚本语言(Scripting Language),如 JavaScript 和 VBScript。使用脚本语言,可以制作出网页特效和一些简单的动态效果。

制作网页实际上就是编辑 HTML 文件。随着 HTML 技术的不断发展和完善，随之而产生了众多网页编辑器，从网页编辑器基本性质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），两者各有千秋。所见即所得网页编辑器的优点就是直观性，使用方便，容易上手，在所见即所得网页编辑器进行网页制作和在 Word 中进行文本编辑不会感到有什么区别，但它同时也存在难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果的缺点。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）中便可以体现出来。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，由于非所见即所得编辑器的先天条件就注定了它的工作效率太低。

常见的 Dreamweaver、FrontPage、Go Live、HomeSite 都是所见即所得的网页编辑工具，而 Word、Notepad、UltraEdit 等文本编辑工具都可作为非所见即所得的网页编辑器。

1-1-4 动态网页与 ASP

静态网页实际上是图文结合的界面，浏览者可以在网页上阅读信息，但无法做进一步的查询、发表意见、电子商务、聊天、问卷调查、留言等动作。这些显然不能满足使用者越来越多的要求。为此，新的动态网页方案在万维网上逐渐风靡起来。所谓“动态网页”指的是浏览器端和服务端可以互动，即服务器可以根据浏览者的请求作出相应的动作或回复。常见的动态网页有 ASP、PHP 和 CGI，其中 ASP（Active Server Pages）是微软（Microsoft）用来建立动态网页的解决方案。

ASP 是一种服务器端的应用程序，用来建立并执行交互式的 Web 服务。ASP 程序包含脚本语言、嵌入 HTML（Embedded HTML）、COM 组件调用等三个部分。通常的 ASP 程序是嵌入进 HTML，因此普通的 HTML 文件可以很快的转换成 ASP 页面。

ASP 程序只能在 Web 服务器端执行。当浏览器向服务器发出请求运行 ASP 程序时，服务器会读取该程序，然后执行程序并转化为 HTML 文件，再将 HTML 文件传送给浏览器。浏览器接收到 HTML 文件后，便会将执行结果显示在浏览器上，如图 1-1 所示。

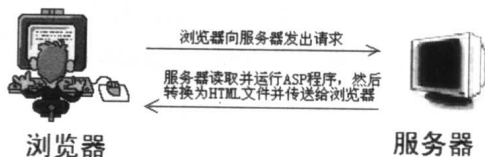


图1-1 ASP程序的执行过程

在 HTML 文件中，嵌入的 ASP 程序用 <% 和 %> 符号括起来，且扩展名为 .asp。下面是一个含有 ASP 程序的 HTML 文件。

```

<%@Language=VBScript%>

<html>

<body>现在时刻为: <%=Time() %></body>

</html>
    
```

ASP 程序放置在服务器端，浏览器接收到的只是 HTML 文件，图 1-2 显示了上面的 ASP 程序在浏览器中的显示效果。执行 IE 中的【查看/源文件】命令可以看到浏览器接收到的 HTML 文件，如图 1-3 所示。

动态页与静态页最大的区别是运行脚本的位置不同，其他方面与静态页类似。这两种页