



全国高等专科教育计算机类规划教材

网页设计与制作 实用教程

李舒亮 主编

 **机械工业出版社**
CHINA MACHINE PRESS



全国高等专科教育计算机类规划教材

网页设计与制作实用教程

主 编 李舒亮
副主编 黄 勇 周西柳 刘捡平
参 编 张志平 何 英 章 洁
主 审 刘有珠



机械工业出版社

本书是一本介绍网页设计与制作技术的教程。详细讲解了目前最流行的网页设计软件——网页三剑客的主要功能和操作,同时在附录中介绍了HTML的基本语法。

全书分为16章。第1~10章介绍了 Dreamweaver MX 2004 的主要功能和操作,包括创建站点、表格的应用、框架的应用、CSS 样式、模板和库、插入多媒体对象和数据库的应用等;第11~14章介绍了在 Fireworks MX 2004 中绘制和编辑对象、图像处理、高级操作技巧;第15~16章介绍了利用 Flash MX 2004 绘图、制作网页动画、动作与组件以及动画的发布。

本书讲解清晰,内容全面系统、图文并茂、实例新颖,实用性和可操作性较强。适用于高职高专院校计算机及相关专业,也可作为自学和培训教材使用。

为方便教师教学,本书配有电子教案,请发邮件至 kyL95@163.com 索取。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作实用教程/李舒亮主编. —北京:机械工业出版社,2006.2

全国高等专科教育计算机类规划教材

ISBN 7-111-18500-5

I. 网... II. 李... 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(2006)第009317号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:王玉鑫、孔熹峻 责任编辑:王玉鑫、周莉 版式设计:张世琴
责任校对:刘志文 封面设计:姚毅 责任印制:李妍

北京铭成印刷有限公司印刷

2006年3月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·18.5印张·459千字

0001—3000册

定价:28.00元

凡购本书,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

前 言

随着互联网飞速发展,人类正进入一个前所未有的信息化社会。互联网已经成为世界上覆盖面最广、规模最大、信息资源最丰富的计算机信息网络,它不仅给人们提供了一个全新的获取信息的手段,而且日益影响并改变着我们的生活、学习和工作方式。作为互联网的重要组成部分,网页和网站也得到了极为广泛的应用,企业、公司和机构通过网站来宣传推荐自己的技术和产品,个人主页展示自我风采,人们从不同类型网站来获取需要的信息,可以说掌握网页制作和网站构建技术成为越来越多的人的需求。

网页制作与网站的建设技术是一个系统工程,综合性非常强,它综合了策划创意、平面设计、网络工程、时间空间处理等多方面的知识。网站设计不能停留在内容发布的最基本层面上,应重视设计理念和设计美学。因此,网页要做到识别性强,形象品质好,设计理念清晰,色彩统一和谐,定位准确。

现在各大专院校、职业技术学院和中专学校都开设了网页设计与制作的课程,为了满足教学需要和学生的实际需求,编写了本教材。

主要内容:全书分为16章。第1~10章,讲解了网页制作的基本知识,详细阐述 Dreamweaver MX 2004 的主要功能和操作,包括站点的创建和管理、页面的创建、表格的使用、框架和层、CSS 样式表、表单的应用、模板和库、插入多媒体对象、使用行为和数据库的应用等。

第11~14章详细阐述 Fireworks MX 2004 的主要功能和操作,包括 Fireworks MX 2004 的基础知识、图像编辑、文本的应用、Fireworks 进阶应用等。

第15~16章详细阐述 Flash MX 2004 的主要功能和操作,包括工具箱绘制、动画制作、组件的使用、动画发布等。

另外,附录讲解了 HTML 语言的基本语法,各种标签的语法格式、功能。使读者在掌握可视化开发工具的同时,能熟悉代码,最终成为专业的网页设计人员。

适用对象:本书可作为高等院校、高职高专广大师生的教材,同时也可作为大中专院校相关专业学生的参考书,还可作为网页设计爱好者的自学书。

编写分工:本书由李舒亮任主编,黄勇、周细柳、刘捡平任副主编。李舒亮负责全书的体系结构并编写了第3~5、8~10章及附录,并且对全书进行了统稿。第1~2章由黄勇编写,第11~14章由周细柳编写,第15~16章由刘捡平编写,第6章由张志平编写,第7章由何英编写,章洁编写了第1~10章和第15~16章的习题。

全书由刘有珠主审,提出了许多宝贵意见,在此表示感谢。本书在编写过程中得到领导和同事的大力支持,在此向他们表示最真挚的感谢!

本书所有例题及实例均运行通过。由于计算机技术发展迅速,加之作者水平有限,书中难免会有缺点和不足之处,恳请读者批评指正。

编 者

目 录

前言

第 1 章 Dreamweaver MX 2004

简介 1

1.1 网页的基础知识 1

1.1.1 网页的概念 1

1.1.2 URL 1

1.1.3 FTP 1

1.1.4 HTML 2

1.1.5 网页的分类 2

1.2 Macromedia Studio MX 2004 介绍 3

1.2.1 Dreamweaver MX 2004 4

1.2.2 Fireworks MX 2004 4

1.2.3 Flash MX 2004 4

1.3 Dreamweaver MX 2004 界面介绍 5

1.3.1 Dreamweaver MX 2004 文档窗口 5

1.3.2 窗口项目介绍 5

1.4 定义站点 8

1.5 文件面板 12

1.6 创建文件夹 13

复习思考题 13

第 2 章 创建简单页面 15

2.1 基本操作 15

2.1.1 新建文件 15

2.1.2 保存文件 15

2.1.3 打开文件 16

2.2 在网页中加入文本 16

2.2.1 插入文本 16

2.2.2 通过属性面板对字体进行设置 16

2.3 段落控制 18

2.3.1 设置段落属性 18

2.3.2 对齐文本 19

2.4 在网页中加入图像 19

2.4.1 网页的色彩 19

2.4.2 网页中的图像格式 21

2.4.3 在网页中插入图像 21

2.4.4 设置图像属性 22

2.4.5 水平线 23

2.4.6 鼠标经过图像 24

2.4.7 图像占位符 24

2.5 设置网页背景 25

2.5.1 改变网页的背景色 25

2.5.2 设置背景图像 25

2.6 创建网站相册 26

2.7 超级链接 27

2.7.1 创建文本链接 27

2.7.2 创建电子邮件链接 31

2.7.3 链接到命名锚记 31

2.7.4 空链接 32

2.7.5 创建图像链接 32

2.7.6 图像映射 32

复习思考题 33

第 3 章 表格的使用 34

3.1 创建表格 34

3.1.1 建立表格 34

3.1.2 在表格中添加内容 35

3.2 编辑表格 36

3.2.1 选择表格对象 36

3.2.2 设置表格属性 36

3.2.3 设置行、列与单元格属性 37

3.2.4 增加、删除行或列 38

3.2.5 表格的快速格式化 38

3.2.6 创建细线表格 39

3.3 布局视图模式 41

3.3.1 绘制布局单元格和表格 42

3.3.2 向布局单元格中添加内容 43

3.3.3 调整布局表格和布局单元格 43

3.3.4 设置布局表格和布局单元格的格式	43	5.3.3 设置区块属性	75
3.3.5 使用间隔图	44	5.3.4 设置方框属性	76
3.4 用表格布局网页	45	5.3.5 设置边框属性	79
3.4.1 网页布局的几种常见形式	45	5.3.6 设置列表属性	80
3.4.2 一个完整的页面制作	46	5.3.7 设置定位属性	81
复习思考题	50	5.3.8 设置扩展属性	82
第4章 框架和层	52	5.4 CSS 样式中的过滤器	82
4.1 框架的编辑	53	5.5 样式表的运用举例	87
4.1.1 创建框架	53	复习思考题	92
4.1.2 选中框架或框架集	54	第6章 表单的使用	94
4.1.3 保存框架和框架集文件	54	6.1 表单插入面板	94
4.1.4 设置框架属性	55	6.2 表单的创建	95
4.1.5 设置框架集属性	56	6.3 表单对象的创建	96
4.2 用框架设计页面	57	6.3.1 插入文本字段和文本区域	97
4.2.1 在框架中编辑文件	57	6.3.2 插入单选按钮	98
4.2.2 在框架中打开文件	59	6.3.3 添加列表/菜单	99
4.3 层的创建	60	6.3.4 插入复选框	101
4.3.1 创建层	61	6.3.5 插入文件地址域	102
4.3.2 层面板	61	6.3.6 插入按钮对象	103
4.3.3 嵌套层	62	6.3.7 跳转菜单	103
4.3.4 层的操作	62	复习思考题	105
4.4 格式化层	63	第7章 模板与库	107
4.4.1 设置层的属性	63	7.1 生成模板	108
4.4.2 改变层的可见性	64	7.1.1 新建模板文件	108
4.4.3 层与表格的转换	64	7.1.2 将现有的 HTML 文档转换成模板	109
复习思考题	66	7.2 设置模板的属性	109
第5章 CSS 样式表	67	7.2.1 设置模板的页面属性	109
5.1 CSS 样式表概述	67	7.2.2 定义模板的可编辑区域	110
5.1.1 CSS 样式表简介	67	7.2.3 定义模板的重复区域	111
5.1.2 选择 CSS 样式表	68	7.2.4 定义可选区域	112
5.2 链接和创建样式表	68	7.2.5 定义嵌套模板	113
5.2.1 链接外部样式表文件	68	7.2.6 创建嵌套模板	114
5.2.2 创建新的 CSS 样式	70	7.3 应用模板	114
5.2.3 应用类样式	71	7.3.1 应用模板创建新文档	114
5.2.4 编辑样式	72	7.3.2 修改模板并更新站点	116
5.3 CSS 样式的属性设置	73	7.4 库项目	117
5.3.1 设置类型属性	74	7.4.1 生成库项目	117
5.3.2 设置背景属性	74	7.4.2 库的属性设置	117

7.4.3 修改使用库项目的页面	118	10.2 安装互联网信息服务器(IIS)	151
复习思考题	119	10.3 配置服务器	154
第8章 在网页中插入多媒体对象	121	10.4 重新定义站点	157
8.1 插入Flash动画	121	10.5 创建数据库的链接	159
8.2 插入Shockwave影片	122	10.5.1 创建系统DSN的链接	160
8.3 插入ActiveX控件	123	10.5.2 创建字符串的链接	161
8.4 添加插件	124	10.6 简单的Web应用	162
8.5 插入Fireworks HTML	125	10.6.1 创建记录集	162
8.6 添加Java Applet	125	10.6.2 显示记录	164
8.7 添加声音	126	10.6.3 添加记录	166
8.8 插入其他对象	128	10.6.4 更新记录	167
8.8.1 插入文件头标签	128	10.6.5 删除记录	168
8.8.2 插入特殊字符	130	10.7 综合实例——创建留言板	169
复习思考题	130	复习思考题	180
第9章 使用行为	132	第11章 Fireworks MX 2004 基础	
9.1 行为概述	132	知识	182
9.1.1 行为面板	132	11.1 工作界面简介	182
9.1.2 关于事件	133	11.2 工具栏、工具箱	183
9.2 基本浏览器行为	135	11.3 设计面板布局	184
9.2.1 检查浏览器	135	11.4 软件参数的设置	184
9.2.2 检查插件	136	11.5 创建与导入文档	185
9.2.3 转到URL	137	11.5.1 创建新文档	185
9.2.4 打开浏览器窗口	137	11.5.2 设置文档的显示属性	185
9.2.5 弹出信息	138	11.5.3 文档的打开与导入、 导出	187
9.2.6 调用JavaScript	139	复习思考题	190
9.2.7 播放声音	139	第12章 矢量图像的编辑	191
9.2.8 设置导航栏图像	140	12.1 Fireworks的几个基本概念	191
9.2.9 交换图像	141	12.2 绘制路径对象	192
9.2.10 拖动层	142	12.2.1 路径的概念	192
9.2.11 显示与隐藏层	142	12.2.2 绘制基本图形	192
9.2.12 显示弹出式菜单	144	12.3 编辑路径对象	194
9.2.13 控制Shockwave或Flash	147	12.3.1 描边和填充	194
9.2.14 检查表单	147	12.3.2 选取和移动路径对象	195
复习思考题	148	12.3.3 修改路径对象	196
第10章 数据库的应用	150	12.3.4 多个路径对象的操作	198
10.1 数据库网页基础	150	12.3.5 对路径的其他操作	200
10.1.1 数据库网页的工作原理	150	12.4 创建和编辑文本	200
10.1.2 Web数据库系统的制作 流程	151	12.4.1 创建文本	201

12.4.2 编辑文本	201	15.3.2 文本框的创建	248
12.5 路径文本	203	15.4 位图的应用	249
复习思考题	204	15.4.1 导入位图	249
第13章 位图图像的编辑	205	15.4.2 分离位图	249
13.1 创建编辑位图图像	205	15.4.3 将位图转换为矢量图	250
13.1.1 创建位图图像	205	复习思考题	251
13.1.2 图像部分区域的选取	205	第16章 使用 Flash MX 2004 制作	
13.1.3 编辑位图图像	207	网页动画	253
13.2 图像效果的应用	211	16.1 使用元件	253
13.2.1 调整色调范围	211	16.1.1 概念	253
13.2.2 调整亮度和对比度	213	16.1.2 图形元件	253
13.2.3 调整色相和饱和度	213	16.1.3 按钮元件	253
13.2.4 应用颜色填充动态效果	214	16.1.4 影片剪辑元件	254
13.2.5 应用其他动态效果	214	16.2 层	254
13.3 优化图像的输出	215	16.2.1 设置工作区	254
复习思考题	218	16.2.2 选择图层	255
第14章 Fireworks 进阶应用	220	16.2.3 隐藏和显示图层	255
14.1 元件和实例的概念	220	16.2.4 锁定图层	256
14.2 切片工具的使用	222	16.2.5 添加并命名图层	256
14.3 创建热点和图像映射	224	16.2.6 更改图层的顺序	257
14.4 制作按钮	224	16.2.7 以文件夹的形式组织图层	257
14.5 制作弹出菜单	227	16.2.8 添加遮罩图层	257
14.6 制作蒙板	229	16.2.9 添加引导层	258
14.7 创作动画	231	16.2.10 删除图层	258
复习思考题	233	16.3 帧	258
第15章 Flash MX 2004 入门	234	16.4 制作补间动画	258
15.1 Flash 界面布局	234	16.4.1 创建补间动画	259
15.1.1 什么是舞台	234	16.4.2 创建补间形状	259
15.1.2 使用时间轴	235	16.4.3 在动画中复制和粘贴关	
15.1.3 使用工具栏	235	键帧	260
15.1.4 使用面板和属性检查器	235	16.4.4 创建补间动画的运动路径	261
15.2 用工具箱中的工具绘图	236	16.5 为动画添加音频	262
15.2.1 简单几何图形的绘制	237	16.5.1 导入音频	262
15.2.2 笔触的设置	239	16.5.2 添加音频	262
15.2.3 填充图形的设置和调色板与		16.6 动作脚本和组件	263
混色器应用	240	16.6.1 Flash MX 2004 动作脚本	263
15.2.4 对 Flash 图形对象的编辑	241	16.6.2 组件	267
15.3 文本的添加	248	16.7 准备输出和发布动画	268
15.3.1 Flash 动画中的文字应用	248	16.7.1 动画文件的优化	268



16.7.2 动画下载性能的测试	269	A.4 基本标签	278
16.8 Flash 动画的输出和发布	270	A.5 格式标签	279
16.8.1 Flash 文件的发布设置	270	A.6 图像标签	281
16.8.2 GIF 文件的发布设置	272	A.7 链接标签	281
16.8.3 JPEG 文件的发布设置	274	A.8 表格标签	282
复习思考题	274	A.9 框架标签	283
附录 A HTML 的基本语法	276	A.10 表单标签	285
A.1 HTML 概况	276	A.11 HTML 实体	287
A.2 HTML 文档的结构	276	参考文献	288
A.3 标签的格式	277		

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 简介

学习目标

通过本章学习, 要求掌握有关网页的基本知识, 熟悉 Dreamweaver MX 2004 的界面组成, 了解工具栏、面板组, 学会创建站点、管理站点, 为以后网页制作铺平道路。

1.1 网页的基础知识

1.1.1 网页的概念

网页是 Web 中的基本文档, 是用 HTML 语言或其他语言(如 VBScript、JavaScript、ASP、PHP、JSP)编写的, 通常所说的网站是由一个或多个网页文档组成的, 进入网站时首先打开的页面称为网站的首页, 也称为主页。网页的主要作用是能够把超级链接嵌入其中, 使多个网页通过超级链接的形式关联在一起。

网页中包含文字、图片、声音、动画、表格、影像、表单以及链接等元素, 通过对这些元素的有机组合, 就构成了包含各种信息的网页。其中, 文字是网页中最常用的元素; 图片可以给人以生动直观的视觉印象, 适当运用图片, 可以美化网页; 链接的设计, 可以使我們进行选择性的浏览; 声音、动画等多媒体信息的加入, 使网页更加丰富多彩。

1.1.2 URL

URL(Uniform Resource Locator)即统一资源定位器。它描述了 Web 浏览器请求和显示某个特定资源所需要的全部信息, 包括使用的传输协议, 提供 Web 服务的主机名, HTML 文档在远程主机上的路径和文件名, 以及客户与远程主机连接时使用的端口号, 例如: `http://www.xy.jx.cn/book/index.htm`, 其中 `http` 为传输协议; `www.xy.jx.cn` 为使用的远程主机名; `book/index.htm` 为 HTML 文档的路径和文件名。URL 提供了互联网上资源的准确位置。

1.1.3 FTP

Internet 是一个非常复杂的计算机环境, 有 PC、工作站、Mac、大型机, 连接在 Internet 上的计算机有上千万台, 而这些计算机可能运行不同的操作系统, 有运行 UNIX 的服务器, 也有运行 Windows 的 PC 和运行 MacOS 的苹果机等, 为了解决各种操作系统之间的文件传输问题, 需要建立一个统一的文件传输协议, 这就是现在的 FTP(File Transfer Protocol)。基于不同的操作系统有不同的 FTP 应用程序, 而所有这些应用程序都遵守 FTP, 这样用户就可以把自己的文件传送给别人, 或从其他的用户环境中获得文件。

FTP 是文件传输协议的简称。FTP 使文件和文件夹能够在 Internet 上公开传输。FTP 的

主要作用,就是让用户连接上一个远程计算机(这些计算机上运行着 FTP 服务器程序)查看远程计算机上有哪些文件,然后把文件从远程计算机上下载到本地计算机,或把本地计算机上的文件上传到远程计算机上。

FTP 工作原理:FTP 采用“客户端/服务器端”方式,客户端要在自己的本地计算机上安装 FTP 客户程序。常用的 FTP 软件有 cufteft、leapftp。以下载文件为例,当你启动 FTP 从远程计算机下载文件时,你事实上启动了两个程序:一个本地机上的 FTP 客户程序,它向 FTP 服务器提出下载文件的请求;另一个是启动在远程计算机上的 FTP 服务器程序,它响应你的请求把你指定的文件传送到你的计算机中。

使用 FTP 时首先必须登录,在远程主机上获得相应的权限以后,方可上传或下载文件。也就是说,要想向某一台计算机传送文件,就必须具有那一台计算机的适当授权。有一些主机提供匿名的 FTP 服务。用户可通过它连接到远程主机上,并从其下载文件,而无需成为其注册用户。系统管理员建立了一个特殊的用户 ID,名为 anonymous,Internet 上的任何人在任何地方都可使用该用户 ID。

1.1.4 HTML

超文本标识语言(Hyper Text Markup Language——HTML)是用于创建 Web 文档(即 Homepage 文档)的编程语言。通过它可以往普通文档中加入一些特殊的标签(这些标签具有一定的语法结构),使生成的文档能包含文字、图像、声音、动画等,还能包含其他文档,从而成为超文本文档(Hyper Text Document)。实际上超文本文档中本身是不含有上述多媒体数据的,而是仅含有指向这些多媒体数据的指针,这种指针一般称为链接(Link)。通过超文本文档方式,用户仅仅使用鼠标单击操作,就可以得到所要的文档,而不管该文档是何种类型(普通文档、图像或声音等),也不管它身居何处(本机上、局域网上或未知的某国外计算机上)。HTML 具有以下特点。

通用性:HTML 作为 Internet 上的共同语言和通用的信息描述方式,它把分布广泛的不同类型的信息资源连在一起。为所有的信息系统提供了一个真正的公开的接口。

简易性:HTML 文档的制作简单,这也是 World Wide Web 迅速发展的主要原因之一。HTML 版本升级采取超集的方式,从而当功能更加灵活复杂时,能继续保持其简易的特点。

可扩展性、平台无关性:HTML 可使用在非常广泛的平台上。

支持用不同的方式创建 HTML 文档:任何文本编辑器,从专用的 HTML 编辑器到最新的文档自动生成工具,都可用来创建 HTML 文档(Dreamweaver 是一种可视化的 HTML 编辑器,它能自动生成 HTML 文档)。

1.1.5 网页的分类

1. 静态网页

所谓静态网页,就是该网页文件里没有程序代码,只有 HTML 标记,这种网页文件的扩展名为 .htm 或 .html。静态网页一经制成,内容就不会再变化,不管何时何人访问,显示的都是一样的内容,如果要修改有关内容,就必须修改源代码,然后重新上传到服务器上。静态网页中可以包含动画。

静态网页的工作原理:当你在浏览器里输入一个网址回车后,就向服务器端提出了一个

浏览网页的请求。服务器端接到请求后, 就会找到你要浏览的静态网页文件, 然后发送到你的浏览器上显示出来, 其原理如图 1-1 所示。

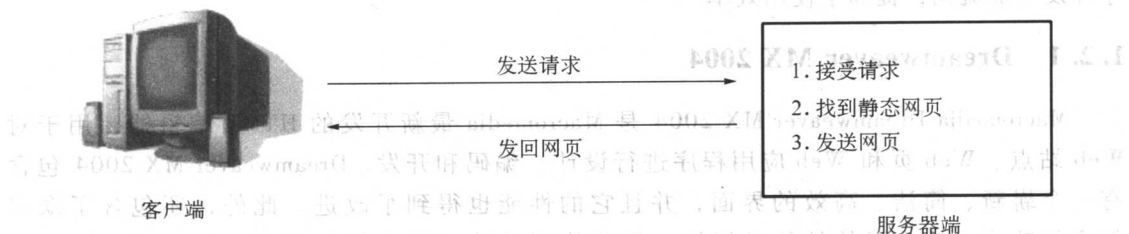


图 1-1 静态网页的工作原理

2. 动态网页

所谓动态网页, 就是该网页文件不仅含有 HTML 标记, 而且含有程序代码, 这种网页的扩展名一般根据不同的程序设计语言来定, 如 ASP 文件的扩展名为 .asp, JSP 文件的扩展名为 .jsp。动态网页能够根据不同的时间、不同的来访者而显示不同的内容, 还可以根据用户的即时操作和即时请求, 内容会发生相应的变化。例如, 常见的 BBS、留言板、聊天室等就是用动态网页来实现的。

动态网页的工作原理与静态网页有很大的不同。当你在浏览器里输入一个动态网页网址回车后, 就向服务器端提出了一个浏览网页的请求, 服务器端接到请求后, 首先会找到你要浏览的动态网页文件, 然后就执行网页文件中的程序代码, 将含有程序代码的动态网页转化为标准的静态网页, 最后将静态网页发送给你, 其原理如图 1-2 所示。

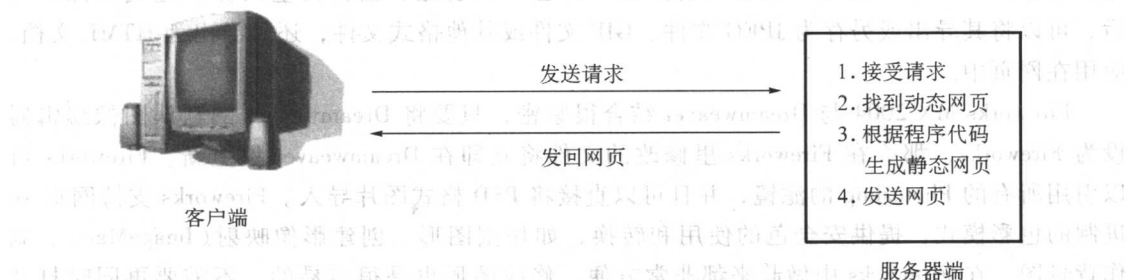


图 1-2 动态网页工作原理

在动态网页中的有一种包含数据库的网页, 用户可以通过网页的形式访问服务器端的数据库, 获取大量的信息, 如电子商务网站。

1.2 Macromedia Studio MX 2004 介绍

Macromedia 公司在图形图像及多媒体开发领域是世界顶级的公司之一, 公司推出的最新的 Macromedia Studio MX 是目前网站创建者和网站维护者用得最多的软件, 在业界被称为网页三剑客。它们在专业网页制作、网页图形处理、矢量动画及 Web 编程等领域占有十分重要的地位。

Macromedia Studio MX 提供了 Web 开发各个方面所需要的专业功能, 包括 Dreamweaver、Flash、Firework 和 FreeHand。所有工具无缝集成并拥有通用的用户界面, 使 Web 和应用程序开发更加流畅, 提高了使用效率。

1.2.1 Dreamweaver MX 2004

Macromedia Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 最新开发的 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。Dreamweaver MX 2004 包含有一个崭新、简洁、高效的界面, 并且它的性能也得到了改进。此外, 还包含了众多新增的功能, 改善了软件的易用性, 无论使用设计环境还是编码环境都可以方便地生成页面。

Dreamweaver MX 2004 开发环境支持 ColdFusion、HTML、XHTML、ASP、ASP. Net、JSP 和 PHP 等。它提供众多功能强劲的可视化设计工具、应用开发环境以及代码编辑支持。使开发人员和设计师能够快捷地创建代码规范的应用程序, 集成程度非常高, 开发环境精简而高效, 开发人员能够运用 Dreamweaver 与他们的服务器技术构建功能强大的网络应用程序衔接到用户的数据、网络服务体系。

在网页三剑客中, Dreamweaver 主要用于素材整理、排版以及后台程序的交互。

1.2.2 Fireworks MX 2004

Fireworks MX 2004 是一款用来设计与制作专业化网页图形的工具。使用 Fireworks, 可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形, 对其进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像。Fireworks 既可以创建和编辑位图, 也可以创建、编辑矢量图像。完成图像处理, 可以将其导出或另存为 JPEG 文件、GIF 文件或其他格式文件, 还可导出为 HTML 文档, 应用在网页中。

Fireworks MX 2004 与 Dreamweaver 结合很紧密, 只要将 Dreamweaver 的默认图像编辑器设为 Fireworks, 那么在 Fireworks 里修改的文件将立即在 Dreamweaver 里更新。Fireworks 可以引用所有的 Photoshop 的滤镜, 并且可以直接将 PSD 格式图片导入。Fireworks 支持网页 16 进制的色彩模式, 提供安全色的使用和转换, 如切割图形、创建影像映射 (ImageMap)、制作背景图, 在 Fireworks 中做起来都非常方便, 修改图形也是很容易的。不需要再同时打开 Photoshop 和 CorelDraw 等各类软件反复切换了。

在网页三剑客中, Fireworks 主要负责网页图像处理、优化、导航的制作等。

1.2.3 Flash MX 2004

Flash 是由 Macromedia 公司开发设计的, 它可以让网页中不再只有简单的 GIF 动画或 Java 小程序, 而是一个完全交互式多媒体网站, 并且具有很多的优势, 如矢量图形、MP3 音乐压缩等。Flash 包含了许多功能, 如组件、动作脚本, 以及可以添加到对象的特殊效果。Flash 已慢慢成为交互式矢量图和 Web 动画的标准。

Flash 的特点:

1) 使用矢量图形和流式播放技术。与位图图形不同的是, 矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量; 流式播放技术使得动画可以边播放边下载, 从而缓解了网页浏览者焦

急等待的情绪。

2) 通过使用关键帧和图层使得所生成的动画(.swf)文件非常小,几千字节的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果,用在网页设计上不仅可以使网页更加生动,而且下载迅速,使得动画可以在打开网页很短的时间里就可以播放。

3) 把音乐、动画、声效、交互方式融合在一起,越来越多的人已经把 Flash 作为网页动画设计的首选工具,并且创作出了许多令人叹为观止的动画(电影)效果。

4) 强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画,通过 Action 和 FS Command 可以实现交互性,使 Flash 具有更大的设计自由度,另外,它与当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver 配合默契,可以直接嵌入网页的任一位置,非常方便。

在网页三剑客中,Flash 主要负责网页动画制作。

1.3 Dreamweaver MX 2004 界面介绍

1.3.1 Dreamweaver MX 2004 文档窗口

1. 选择工作区

Dreamweaver MX 2004 设计了两种工作区布局,分别是“设计者”布局和“代码编写者”布局,在第一次启动 Dreamweaver 时,会遇到“工作区设置”对话框,如图 1-3 所示。“设计者”布局是为初学者设计的;“代码编写者”布局是为喜爱手写代码的用户设计的。这里选择“设计者”。以后想改变布局,可以从菜单栏选择“编辑”/“首选参数”命令,打开“首选参数”对话框,从“分类”栏中选择“常规项”,单击对话框右侧的“更改工作区”按钮,可再次弹出如图 1-3 所示窗口,对布局进行设置。下次启动时将采用新的布局。

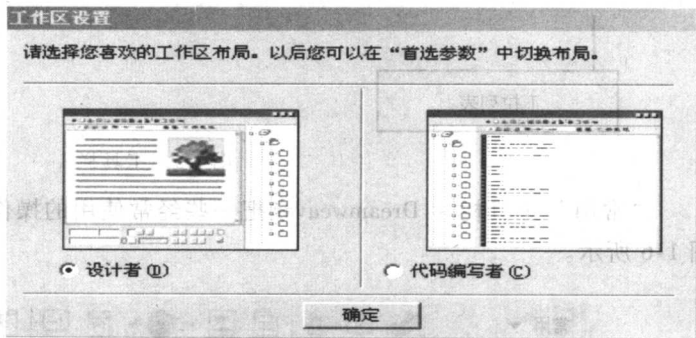


图 1-3 “Dreamweaver MX 2004 工作区设置”对话框

2. Dreamweaver MX 2004 窗口的组成

初次运行 Dreamweaver,创建一个 HTML 文档,就会看到如图 1-4 所示的界面。它主要包括标题栏、菜单栏、工具栏、文档窗口、状态栏和控制面板等。

1.3.2 窗口项目介绍

(1) 菜单栏 有 10 项菜单,它包含了 Dreamweaver MX 2004 里所有的命令。

(2) 工具栏 是一个包含各种工具集的面板,该工具栏的右边是一个下拉列表,通过选择,可显示不同的工具集合。工具栏如图 1-5 所示。

下面对几个主要的工具栏进行介绍。

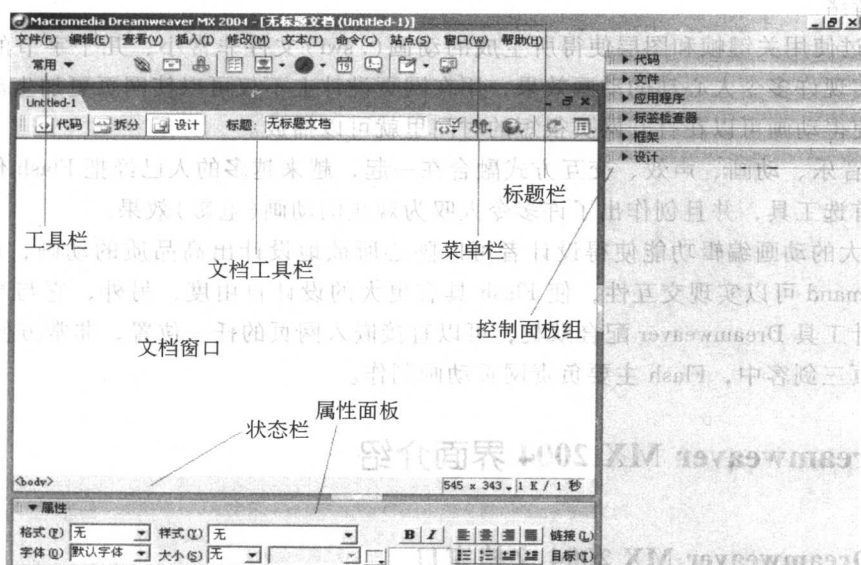


图 1-4 Dreamweaver MX 2004 界面

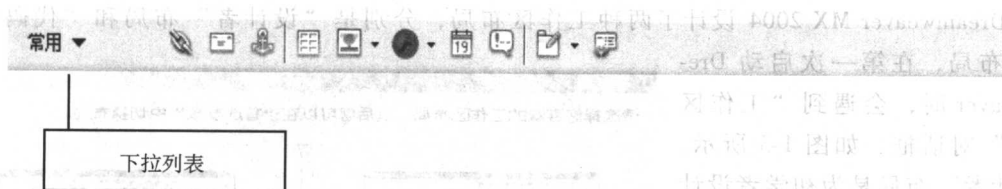


图 1-5 工具栏

“常用”工具栏：Dreamweaver 把一些经常使用的操作做成按钮放在常用工具栏中，如图 1-6 所示。



图 1-6 “常用”工具栏

“布局”工具栏：存放用来布局网页的工具按钮，其中表格有标准模式和布局模式，还有层按钮和框架按钮，如图 1-7 所示。

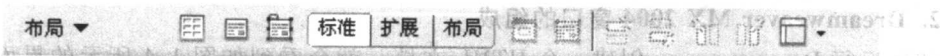


图 1-7 “布局”工具栏

“文本”工具栏：可以对文本进行格式化，使用方法很简单，试一试就可看出字体的变化，如图 1-8 所示。

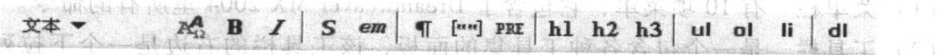


图 1-8 “文本”工具栏

“表单”工具栏：存放了表单中的各种按钮，通过它们可以很方便地制作表单，如图1-9所示。



图 1-9 “表单”工具栏

“HTML”工具栏：有插入“水平线”按钮、“文件头”按钮、“脚本”按钮等，如图1-10所示。“文件头”按钮有6个选项，“关键字”可以为网页定义关键字，让搜索引擎搜索到；“描述”可以为网页作说明，如作者、介绍等；“刷新”可以设定多长时间后刷新网页或跳转到其他网页；“基础”可以为网页设置基本链接，如插入一个目标为_blank，网页中的一切默认链接都将打开新窗口；“脚本”按钮可以插入各种脚本。



图 1-10 “HTML”工具栏

“应用程序”工具栏：用户可以利用这些按钮编辑数据库网页，对后台数据库进行操作，如图1-11所示。

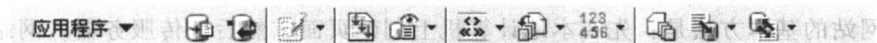


图 1-11 “应用程序”工具栏

“收藏夹”工具栏：可以把经常要使用的项添加到自定义类别中，步骤如下：

- 1) 把光标指向“插入”工具栏的空白处，单击右键，在弹出的菜单中选择“自定义收藏夹”。
- 2) 出现“自定义收藏夹对象”的对话框，从“可用对象”中选择对象添加到收藏夹对象，单击“确定”按钮。

(3) 属性面板—Dreamweaver 中最常用的工具面板，可通过窗口/属性来显示或隐藏。属性面板可以用来显示并修改当前选定的页面元素，并随着所选择对象的不同而自动调整内容，它是 Dreamweaver MX 2004 中最重要的面板，也是方便性、智能性的体现。属性面板如图1-12所示。

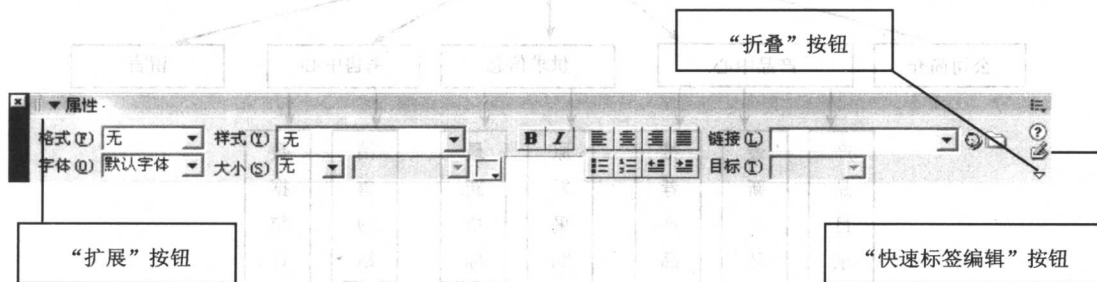


图 1-12 属性面板

“扩展”按钮可以展开或折叠属性面板，“折叠”按钮可以查看更详细的参数属性，“快速标签编辑”按钮在选中一个对象时可编辑相应标签的 HTML 语句；在没有选定对象时单击，可在当前光标位置添加 HTML 语句。

(4) 控制面板 集成了多个面板，放在应用程序窗口的左边，可单击“扩展”按钮把它展开或折叠，也可自由移动。如果想扩大文档的编辑区，可单击面板左边白色的“小三角形”按钮，临时隐藏面板组。也可通过快捷键 F4 关闭面板。

(5) 状态栏 包含标签选择器、窗口大小选择器和下载速度指示器。通过标签选择器可以快速选择网页元素。

(6) 文档窗口 网页设计与编辑的区域。

(7) 文档工具栏 包括文档选择按钮、视图按钮、预览按钮等。单击文档选择按钮可切换到不同的文档进行编辑。视图模式有代码、设计、拆分三种视图，每种视图都有自己的优势，单击即可切换。通过预览按钮可看到网页的编辑效果。

Dreamweaver MX 2004 的窗口是高度集成，所有面板都是浮动的，可随意移动，显示或隐藏、打开或折叠。

1.4 定义站点

建立网站的基本方法是：先在本地计算机上创建页面，然后上传服务器。网站的文件很多，为了对文件进行管理、维护，可把所有的文件都放在一个目录下，这个目录就是所说的站点。建立网站之前，要先在本地计算机上建立站点，规划好站点下的各级子目录，然后才开始创建网页。例如：要为公司建立一个网站，在对公司的日常工作进行了调研、分析，了解他们的工作流程，明确了他们的需求后，开始整体的规划，先选定网站的主题、栏目，然后设计网站的草图。图 1-13 是公司网站的设计草图。

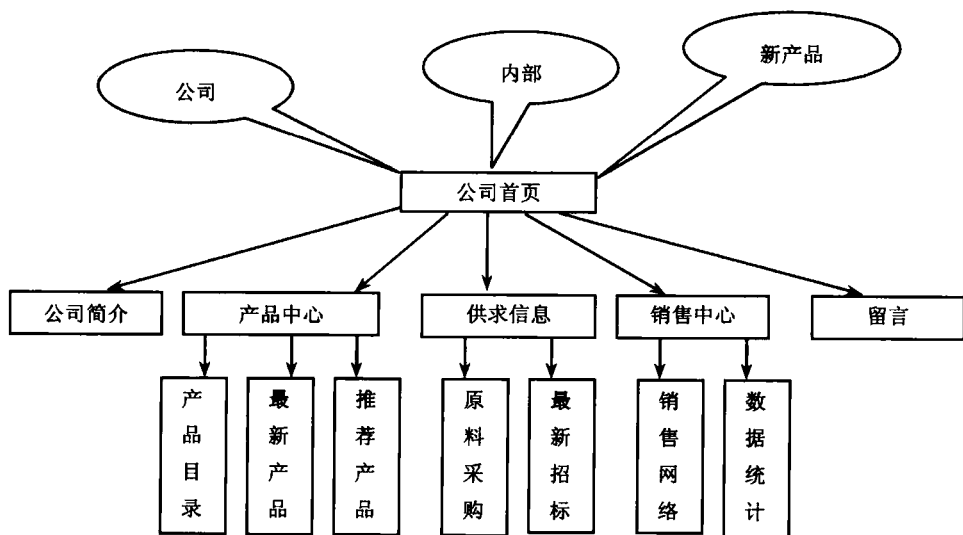


图 1-13 网站设计草图