

电脑时代系列丛书

跟我学网页设计

甘登岱 刘金喜 编著

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

跟我学网页设计/甘登岱, 刘金喜编著. —北京: 人民邮电出版社, 2003.1

(电脑时代系列丛书)

ISBN 7-115-10760-2

I. 跟... II. 甘... 刘... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver、Fireworks、Flash
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 101893 号

内 容 提 要

Macromedia 公司出品的网页制作软件 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash, 被称为网页制作领域的“三剑客”。它们各自以强大的功能和易学易用的特性, 赢得了广大网页制作爱好者的喜爱。本书全面介绍了使用 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 制作网页的流程和方法, 如网站的规划、网页的布局、网页对象的创建与使用等。

本书的最大特点是内容全面、可操作性强, 较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。本书特别适合学习网页制作的初、中级读者阅读, 也可供各类培训班作为教材。

电脑时代系列丛书

跟我学网页设计

◆ 编 著 甘登岱 刘金喜

责任编辑 刘建章

执行编辑 于忠慧

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

读者热线 010-67180876

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 20.75

字数: 493 千字 2002 年 月第 1 版

印数: 1 - 000 册 2002 年 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10760- /T .

定价: 28.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

编者的话

在网络技术日益发展的今天，你是否也曾想过亲手制作一个属于自己的网页，然后将其与家人和朋友一起分享呢？本书通过对当今流行的“网页制作三剑客”——Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的详细介绍，一步步教你如何制作出内容丰富、画面优美、动感十足的网页！相信你在看过本书之后，会由衷地产生这样一种感觉：网页制作原来如此简单！

Macromedia 公司出品的 Dreamweaver MX、Fireworks FX 和 Flash MX，各自以其强大的功能和易学易用的特性在当今的网页制作软件领域独领风骚。其中，Dreamweaver MX 用来从整体上对网页进行布局和设计，以及对网站进行创建和管理；Fireworks MX 用来优化网页中所用到的图像，并能够让用户利用其中的绘图工具方便地绘制图像，制作按钮、导航条以及简单的动画；而 Flash MX 则用来制作网页中的矢量动画，以使网页看起来更加生动活泼。

本书通过制作一个复杂的网站主页，将网页从布局设计到插入和设置对象的全部制作过程贯穿起来，其内容共分为 3 大部分，各部分内容如下。

- 第 1 部分：Dreamweaver MX 精解（0~4 章）详细介绍了网页制作基础、网页制作方法分析、站点的创建和管理、网页布局设计、网页文本的输入与样式设置、图像的插入、层动画的制作、行为的运用，以及使用 GIF 动画、Flash 动画和由 Fireworks 创建的按钮和导航条等外部媒体元素的知识。
- 第 2 部分：Fireworks MX 精解（5~7 章）详细介绍了在 Fireworks 中绘制图像，优化和导出图像，文本的创建与编辑，热点、切片、按钮、导航条与动画的创建，以及行为的使用等知识。
- 第 3 部分：Flash MX 精解（8~12 章）详细介绍了矢量对象的绘制和编辑，文本的创建与编辑，运动渐变动画、形状渐变动画和帧-帧动画的创建，交互式电影和有声电影的制作，以及电影的发布和导出等知识。

总的来说，本书的主要特色是：初学者通过本书可学习网页制作的方法，已经具有一些经验的读者，可以从中了解网页制作的一些新特点，并学习一些网页设计技巧。

全书由甘登岱、刘金喜编著，参与编写的还有时如金、郭玲文、刘先枝、郑永红、徐苹、李冬、郭明文、刘珊、张春华、江红、罗健全、谭中发、何新雨、钱东明、沈鹰池、马建章、王重新、齐家和等同志。

编者

2002 年 11 月

目 录

第 0 章 网页制作必备知识	1
0.1 网页制作新手须知	2
0.2 网页组成元素及相关术语	2
0.3 站点规划方法	7
0.3.1 决定站点目的	7
0.3.2 选择目标观众	8
0.3.3 为兼容的浏览器创建站点	8
0.3.4 组织站点结构	9
0.3.5 创建设计图	10
0.3.6 设计导航栏	10
0.3.7 计划和收集资源	11
0.4 常见网页制作方法分析	11
0.4.1 设计页面布局	13
0.4.2 使用框架	13
0.4.3 输入文本并控制其样式	14
0.4.4 插入图像	14
0.4.5 设置超链接	14
0.4.6 插入动画	14
0.4.7 应用表单	15
0.4.8 插入导航条	15
0.4.9 应用热点和切片	15
0.4.10 创建跳转菜单	16
0.4.11 应用行为	16
0.4.12 创建滚动字幕	16
0.4.13 创建锚记	16

第 1 部分 Dreamweaver MX 精解

第 1 章 Dreamweaver MX 入门	18
1.1 Dreamweaver MX 功能概览	19
1.2 初识 Dreamweaver MX	20
1.2.1 网页编辑器	20
1.2.2 站点管理器	22
1.3 网页设计初步	23



1.3.1	建立本地站点	23
1.3.2	设置页面属性	27
第 2 章	设计网页	30
2.1	设计网页布局的基本方法	31
2.1.1	使用布局视图设计网页布局	31
2.1.2	使用层设计网页布局	35
2.1.3	使用表格设计网页布局	38
2.1.4	使用标尺、网格与捕捉	44
2.2	使用框架设置网页布局	46
2.2.1	创建框架及框架的删除	46
2.2.2	选择与设置框架页及框架	48
2.2.3	框架内容的更新	49
2.2.4	框架的保存	49
2.3	应用文字	50
2.3.1	手工设置文字格式	50
2.3.2	使用文本换行符	52
2.3.3	使用 HTML 标记设置文本格式	52
2.3.4	使用 HTML 样式格式化文本	52
2.3.5	使用 CSS 样式表格式化文本	54
2.4	在网页中插入水平线、日期对象及图片	56
2.4.1	使用水平线	57
2.4.2	插入日期对象	57
2.4.3	插入图片对象	58
2.5	链接与导航	61
2.5.1	绝对路径与相对路径	61
2.5.2	创建通用链接的方法与步骤	61
2.5.3	链接到文档中指定位置的方法	63
2.5.4	创建 E-mail 链接	63
2.5.5	创建虚拟链接及脚本链接	64
2.5.6	创建跳转菜单	65
2.5.7	使用导航条	67
2.6	插入表单对象	70
2.6.1	创建表单的步骤	70
2.6.2	增加对象到表单	71
2.6.3	表单对象的特点	73
2.6.4	表单的处理	74
第 3 章	设计动态网页	75
3.1	在网页中使用翻滚图片	76



3.1.1	插入翻滚图片对象	76
3.1.2	使用图片映像	77
3.1.3	用于图像的行为	78
3.2	使用时间轴制作动态网页	79
3.2.1	认识时间轴面板	79
3.2.2	拖动路径创建动画	80
3.2.3	修改时间轴、图片及层的属性	81
3.2.4	控制时间轴的行为	83
3.2.5	利用时间轴创建动画示例	83
3.2.6	时间轴动画小技巧	84
3.3	使用行为制作交互式网页	85
3.3.1	运用行为	85
3.3.2	行为、事件、动作与行为面板	87
3.3.3	创建弹出消息框和打开浏览器窗口	90
3.4	创建滚动字幕	92
3.5	使用外部媒体元素	94
3.5.1	插入 GIF 动画	94
3.5.2	使用 Fireworks 制作按钮和导航栏	95
3.5.3	插入 Flash 动画	96
第 4 章	网站管理与维护	98
4.1	网站管理	99
4.1.1	管理网站	99
4.1.2	管理文件和文件夹	100
4.1.3	显示与调整站点地图	101
4.1.4	设置与新建首页	102
4.1.5	管理网页链接	102
4.1.6	上传、下载与同步更新文件	103
4.2	模板和库的使用	104
4.2.1	使用模板	105
4.2.2	使用库	107

第 2 部分 Fireworks MX 精解

第 5 章	Fireworks MX 基本操作	112
5.1	Fireworks MX 入门	113
5.1.1	Fireworks MX 功能概览	113
5.1.2	对象的类型与编辑模式	114
5.1.3	Fireworks MX 的工作环境	115



5.1.4	画面显示调整	119
5.1.5	标尺、网格与引导线	120
5.2	路径的绘制与编辑	122
5.2.1	路径绘制工具简介	122
5.2.2	路径对象的编辑	125
5.2.3	为路径对象设置描边、填充、不透明度及效果	130
5.2.4	使用样式	133
5.3	文本的创建与编辑	134
5.3.1	输入与编辑文本	135
5.3.2	对文本设置描边、填充、效果和样式	136
5.3.3	按路径改变文本的排列方式	136
5.3.4	变形文本	137
5.3.5	将文本转换为路径	138
5.4	编辑位图对象	138
5.4.1	创建位图对象的方法	139
5.4.2	选区制作与调整	139
5.4.3	绘制位图对象	143
5.4.4	图像的擦除、填充、复制与修饰	144
5.4.5	裁剪位图	147
5.4.6	选区的变形	148
5.4.7	使用滤镜和插件	148
5.5	对象操作	148
5.5.1	对象的选择、移动、复制与删除	148
5.5.2	移动、复制与删除对象	149
5.5.3	对象层次安排、成组与对齐	150
5.5.4	操作的撤消与恢复	151
5.6	使用图层和蒙版	152
5.6.1	“层”面板	152
5.6.2	图层	153
5.6.3	对象子层的不透明度和颜色混合模式	154
5.6.4	蒙版	155
5.7	调整画布与图像尺寸	157
5.7.1	调整画布尺寸	157
5.7.2	画布旋转与裁剪	158
5.7.3	图像尺寸调整	159
第 6 章	热点、切片、按钮和导航条	160
6.1	创建热点	161
6.1.1	选择热点源图像	161



6.1.2	创建与设置热点	161
6.1.3	编辑热点	162
6.1.4	利用拖放行为配置热点	162
6.1.5	输出热点	164
6.2	创建图像切片	165
6.2.1	创建与命名切片	165
6.2.2	设置切片的属性	168
6.2.3	利用拖放行为配置切片	168
6.2.4	输出带切片的文件	168
6.3	为切片或热点附加行为	169
6.3.1	行为运用示例	169
6.3.2	行为与事件	171
6.3.3	为切片或热点创建弹出式菜单	171
6.4	创建按钮与导航条	174
6.4.1	使用元件	174
6.4.2	创建和编辑按钮	175
6.4.3	创建导航条	179
6.4.4	使用系统提供的元件与按钮	180
6.5	创建简单 GIF 动画	180
6.5.1	创建动画的准备工作	180
6.5.2	帧-帧 GIF 动画示例	181
第 7 章	图像优化与导出	183
7.1	图像优化	184
7.1.1	使用“优化”面板	184
7.1.2	使用“导出预览”与“导出向导”对话框	185
7.2	图像导出	187
7.2.1	导出参数设置	187
7.2.2	导出选定区域的方法	189
7.2.3	在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	189

第 3 部分 Flash MX 精解

第 8 章	Flash MX 入门	192
8.1	Flash MX 的背景知识	193
8.1.1	Flash 影片的特点	193
8.1.2	Flash 影片中的素材	193
8.1.3	Flash 影片的创建方法	193
8.2	熟悉 Flash MX 的工作环境	194



8.2.1	场景和场景控制面板	194
8.2.2	“时间轴”面板	195
8.2.3	“属性”面板	196
8.2.4	“工具”面板与工具栏	196
8.2.5	其他控制面板	197
8.3	Flash MX 基本操作	198
8.3.1	创建新文档并设置属性	198
8.3.2	使用元件与实例	199
8.3.3	使用影片浏览器	200
8.3.4	调整场景显示	200
8.3.5	使用网格、辅助线和标尺	201
8.3.6	预览和测试影片	202
8.3.7	保存 Flash 文件	203
8.3.8	加速显示动画	203
第 9 章	对象绘制与编辑	204
9.1	设置图形的描绘与填充效果	205
9.1.1	使用“工具”面板指定线条颜色和填充颜色	205
9.1.2	使用“属性”面板设置填充颜色与“线条”颜色、宽度和样式	205
9.1.3	使用“混色器”控制面板设置线条颜色和填充样式	206
9.1.4	使用“颜色样本”面板设置调色板	208
9.2	绘图工具的特点与用法	208
9.2.1	“铅笔”工具和“直线”工具	208
9.2.2	“钢笔”工具	210
9.2.3	“椭圆”工具和“矩形”工具	211
9.2.4	“画笔”工具	212
9.3	编辑图形	213
9.3.1	使用“橡皮擦”工具	213
9.3.2	使用“部分选取”工具调整图形形状	215
9.3.3	使用“箭头”工具调整图形形状	215
9.3.4	平滑和拉直线条	216
9.3.5	优化曲线	216
9.3.6	将边线转换为填充区	217
9.3.7	扩展填充区域	218
9.3.8	柔化填充边缘	218
9.3.9	使用捕捉功能	219
9.4	修改图形的描绘和填充效果	220
9.4.1	使用“墨水瓶”工具修改图形的描绘效果	220
9.4.2	使用“颜料桶”工具修改图形的填充效果	221



9.4.3	编辑渐变色填充与位图填充效果.....	222
9.4.4	使用“滴管”工具复制边线或填充样式.....	225
9.5	导入外部图形与图像.....	225
9.5.1	导入图形和图像.....	226
9.5.2	设置位图属性.....	228
9.5.3	矢量化位图.....	228
9.5.4	分离位图.....	230
9.6	导入视频.....	232
9.6.1	以嵌入文件方式导入视频剪辑.....	232
9.6.2	以链接方式导入 QuickTime 视频剪辑.....	233
9.7	创建和编辑文本.....	234
9.7.1	使用嵌入字体和设备字体.....	234
9.7.2	创建文本.....	234
9.7.3	设置静态文本的属性.....	235
9.7.4	设置动态文本与输入文本的属性.....	236
9.7.5	编辑、变换与分解文本.....	238
9.8	编辑对象.....	239
9.8.1	选取对象.....	239
9.8.2	移动、复制和删除对象.....	241
9.8.3	变形对象.....	242
9.8.4	群组、叠放和对齐对象.....	244
第 10 章	使用层和元件.....	247
10.1	使用层.....	248
10.1.1	图层的类型及图层管理窗口.....	248
10.1.2	创建图层和图层文件夹的方法.....	249
10.1.3	图层的编辑操作.....	250
10.1.4	使用引导图层.....	251
10.1.5	使用遮罩图层.....	253
10.2	认识元件和实例.....	255
10.2.1	元件的类型.....	255
10.2.2	使用元件的方法.....	256
10.3	创建与编辑元件.....	256
10.3.1	创建新元件.....	256
10.3.2	将场景中的元素转换为元件.....	258
10.3.3	将动画转换为影片剪辑元件.....	259
10.3.4	使用其他 Flash 影片中的元件.....	260
10.3.5	使用公用元件库.....	260
10.3.6	复制元件.....	261



10.3.7	编辑元件	261
10.4	创建和编辑实例	262
10.4.1	创建实例	262
10.4.2	设置实例属性	263
10.4.3	分离实例	264
10.5	创建与使用按钮元件	264
10.5.1	按钮的状态	265
10.5.2	创建与使用按钮元件	265
第 11 章	创建动画	270
11.1	Flash 动画概述	271
11.1.1	“帧-帧”动画与“补间”动画	271
11.1.2	动画中的图层	271
11.1.3	时间轴中的动画表示	272
11.1.4	创建关键帧	272
11.1.5	扩展帧的范围	272
11.2	创建补间动画	273
11.2.1	将对象分散到图层	273
11.2.2	为实例、群组与文字创建运动渐变动画	275
11.2.3	创建沿指定路径运动的动画	278
11.2.4	创建形状渐变动画	280
11.2.5	使用形状提示控制形状渐变	281
11.3	创建帧-帧动画	283
11.4	编辑动画	283
11.4.1	选择帧	283
11.4.2	删除、清除、移动与复制帧	284
11.4.3	扩展关键帧和改变过渡动画长度	284
11.4.4	将关键帧转换为普通帧	284
11.4.5	翻转帧	285
11.4.6	设置帧频	285
11.5	动画制作示例	285
11.5.1	制作元件	286
11.5.2	制作渐变的背景图像	293
11.5.3	制作动态效果	295
11.5.4	添加文本效果	298
11.6	创建交互性电影	300
11.6.1	为按钮分配动作	300
11.6.2	为关键帧分配动作	302
11.6.3	使用“动作”控制面板	303



11.7 创建有声影片	304
11.7.1 导入声音文件	304
11.7.2 为影片添加声音	305
11.7.3 编辑声音	307
11.7.4 为按钮添加声音	308
11.7.5 在影片中使用声音的一些技巧	309
第 12 章 影片的测试、发布与导出	311
12.1 测试影片	312
12.1.1 优化影片的措施	312
12.1.2 测试影片下载性能	312
12.2 发布影片	313
12.3 导出影片	314

第 0 章 网页制作必备知识

在网络技术日益发展的时代，Macromedia 公司借助 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 这 3 个利器，控制了网页制作、网页图像处理以及矢量动画这 3 个主要的网络创作领域。本章我们就介绍制作网页时所应掌握的一些基础知识。

本章学习目标

了解网页组成元素及相关术语，掌握站点的规划方法，能够具备对一个网页各部分的制作方法进行分析的能力。

本章学习重点

- 站点规划方法。
- 网页制作方法分析。

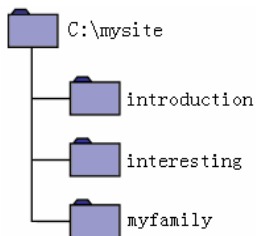


0.1 网页制作新手须知

从大的方面讲，网页制作实际上涉及网站维护及网页制作两大任务。由于我们需要不断地更新网站内容，因此网站维护实际上就是一个不断更新网页内容以及制作新网页的过程。

假如你从来没有制作过网页，现在希望尝试一下制作网页，那么，你的工作步骤通常包括以下几步。

(1) 使用 Windows 资源管理器规划网站的目录结构。例如，假定希望创建一个个人站点，其中包括了自我介绍、兴趣爱好及家庭成员等内容，那么你的目录结构可以按如下图所示进行安排。



规划站点目录结构实际上是一个信息分类管理的过程，用户完全可以根据需要进行安排。不过，应特别注意如下3个问题。

- 最好在驱动根目录下创建站点文件夹。
- 文件夹名称（包括其中的文件名称）最好不要使用大写及中文。这是由于很多网站使用的都是 Unix 操作系统，该操作系统对大小写敏感，且不能识别中文文件名。
- 不要将与网页制作无关的文件放置在站点文件夹中。

(2) 使用 Dreamweaver 配置站点。由于将来必须将上面创建的文件夹结构及以后制作网页时所产生的 HTML 文件及各种图片文件全部发送到 ISP (Internet 服务提供商) 处，并且要不断更新文件，因此用户必须让 Dreamweaver 了解网站配置情况，以便使其自动完成这些工作。

(3) 制作网页并将某个网页作为网站的入口网页，即主页。尽管在 Dreamweaver 中，用户可将任何一个网页设置为主页，但是，由于很多 ISP 要求将主页的名称命名为 index.htm，因此，用户最好遵守此规定。

(4) 在某个 ISP 处申请一块“地皮”，此时用户就有了自己的域名（请你留意 ISP 分配的 FTP 服务器名称、用户名以及口令）。

(5) 利用 Dreamweaver 将本计算机上的站点内容上传到所申请的“地皮”上。

制作并上传网页后，以后的工作就是网站维护了，其工作大致包括改进已创建的网页、制作新网页、同步更新网站内容等，这也是网站内容不断充实的过程。

0.2 网页组成元素及相关术语

制作网页前，了解网页的组成元素是非常必要的，这可使我们在制作网页时做到心中有



数。此外,制作网页时,还会经常碰到一些术语,如服务器、客户端、事件与行为、ASP/JSP/PHP等,如果对这些术语不了解的话,在制作网页时将会遇到不少问题。

1. HTML 文件

用户通过 Dreamweaver、FrontPage 等软件设计的网页实际上包含了两类文件,一类为 HTML(超文本标志语言)文件,一类为网页中使用的图像文件。HTML 文件定义了网页中各种元素(如文字、图片等)的位置和外观,如下图所示。图像文件则是网页的素材。

```

</script>
</head>

<body onLoad="MM_openBrWindow('file:///D:/MySite/djgg.htm','ad','width=320,height=240')">
<div id="Layer1" style="position:absolute; left:127px; top:98px; width:214px;
height:102px; z-index:1; background-color: #FF0000; layer-background-color: #FF0000;
border: 1px none #000000; visibility: hidden;" onMouseOut=
"MM_showHideLayers('Layer1','','hide')" onMouseOver=
"MM_showHideLayers('Layer1','','show')">
  <div align="center">
    <p><font color="#FFFFFF" size="4" face="隶书">金企鹅文化发展公司</font><font color=
"#FFFFFF" face="隶书"><br>
    <font size="2" face="仿宋_GB2312">该公司是一家从事计算机图书创作的高科技技术公司,
拥有计算机图书创作的技术实力和大型现代化的高科技设备,为计算机应用事业的发展做出了巨大的
贡献,并为图书行业的前进开创了新的思路和方向</font></font></p>
  </div>
</div>
<table width="762" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
  <!--DWLayoutTable-->

```

网络浏览者在浏览网页时实际上是将 HTML 文件及相关图像文件下载到自己的计算机中,然后由计算机的浏览器程序对 HTML 文件进行解释,再将网页显示出来。

2. 超链接、超文本及超媒体

超链接(Hyperlink)是因特网上使用最多的一种技巧,它通过事先定义好的关键字(Keyword)或图形来链接其他页面,只要浏览者用鼠标点击该关键字或图形,就可以自动打开相应的页面。用这种方式可以非常方便地实现不同页面间的跳转。下图所示即为定义了超链接的文本(通常以下划线来标识)。

[齐鲁MBA考研远程](#) [2元特价好书](#) [Sony摄像机特价热卖](#) [冬天里的一把火](#)
[Flash十全大补](#) [西单图书大展销](#) [爱国者USB硬盘大奉送](#) [三星笔记本热卖](#)

超文本文件(Hypertext)是指具有超链接功能的文件,用鼠标单击该文件中已经定义好的关键字,便可得到该关键字的相关解释。这种方式让用户阅读起来更感舒适,类似于早期使用的 Windows 32 下的 Help 文件。

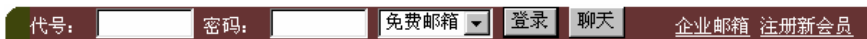
超媒体(Hypermedia)则是一种包含文字(Text)、映像(Movie)、图片(Image)、动画(Animation)、声音(Audio)等元素的图、文、声、像并茂的文件。

3. 表单

表单是网页中站点服务器处理的一组数据输入域。访问者单击按钮或图形提交表单后,



数据就会传送到服务器上。表单处理程序是服务器上的一个程序,当访问者传送一个表单后,该程序就开始执行。表单域是网页上的一个数据输入域,访问者可在其中输入文本或选择项目来提供相应信息。下图所示为网页中一个简单的表单对象。



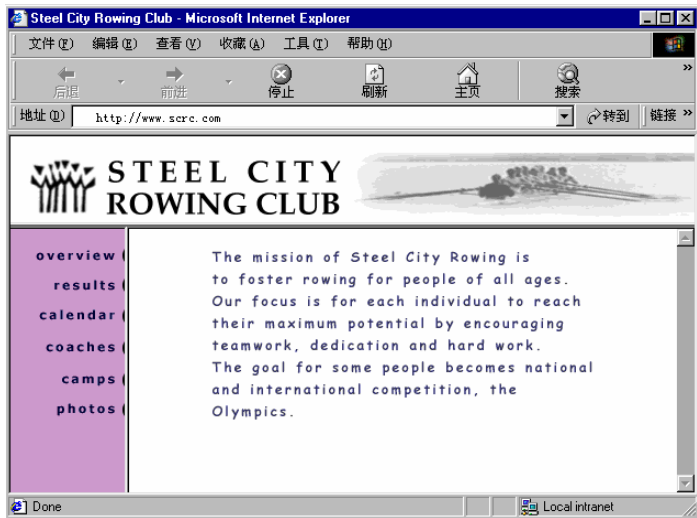
4. 表格与层

表格 (Table) 是网页上的一行或多行单元格,用来组织网页的布局或有系统地布置数据。用户可以在表格的单元格中放置各种元素,包括文本、图形和表单等。

层是设置页面布局的一个非常有效的工具,用户可以制作多个层窗口来任意布局网页内容。在 Dreamweaver 中,层与表格可以相互转换。

5. 框架网页与框架

框架 (Frame) 网页是一种特殊类型的网页,在该类网页中,显示区被框架划分成了多个独立区域,如下图所示的框架网页就包含了 3 个框架。



框架网页实际上包含了多个网页,最主要的一个是主框架网页,该网页定义了各框架的名称、位置及尺寸等,它在浏览器中不显示。另外,每个框架实际上也都是一个独立的网页文件。在制作框架网页时,既可以直接将已经制作好的网页放入框架,也可为每个框架制作新网页。

使用框架网页的好处是可以加快浏览速度,当用户单击框架中的超链接时,可设置链接网页在框架中打开的位置。

6. 动画、帧、视频和电影

所谓动画,就是指动态画面。例如,我们在浏览网页时,经常会看到跳舞的卡通或者动



态变换的字，这些都是动画。

动画实际上是由一组静态画面组成的，这些静态画面连续播放便形成了动画。每个静态画面被称为帧（Frame）。现在出现了很多动画制作软件，如 Flash、3DS MAX、Maya 等。

当前，网上最常使用的动画文件格式是 GIF。此外，如果在动画中加入了声音，动画文件便成了视频文件或电影文件。常用的视频和电影文件格式主要有 AVI、MOV、SWF 等。

7. GIF、JPEG 与 PNG 图像

目前图像处理软件非常多，相应地图像文件格式也就多种多样。例如，大家常用的图像格式就包括 BMP、TIF、GIF、JPEG（JPG）、PSD、EPS 和 WMF 等。

由于网络对文件的大小要求非常苛刻，因此，在网页中只能使用压缩比非常高的 GIF（图形交换格式）、JPG（联合摄影专家小组 Joint Photographic Experts Group）及 PNG（便携式网络图形）3 种格式的图像。也就是说，如果网页中使用的图像不是这 3 种格式，则必须将其进行转换。

同时，GIF 格式及 JPG 格式又有一些变种，如 GIF 格式又派生出了 GIF 动画、渐进式 GIF，JPG 格式派生出了渐进式 JPG 等。

8. 书签

书签（Bookmark）在 Dreamweaver 中被称为“锚记”，并以📌符号标识，如下图所示。书签在 Web 网页上用来指示位置，即指示超链接的目的地。例如，单击某个超链接不是转向某个新网页，而是转到同一网页上的某个位置。在 URL（统一资源定位器，即超链接地址）中，书签之前会有一个“#”符。



9. 脚本与脚本语言

脚本即英文的 Scripting。在网页中插入的脚本有 JavaScript 和 VBScript 两种，它们都是一种解释性的脚本语言，其代码可以直接嵌入到 HTML 命令中。JavaScript 和 VBScript 的最大特点是能够很方便地操纵网页上的元素，并与 Web 浏览器产生交互。同时，JavaScript 和 VBScript 可以捕捉访问者的操作并作出反应。也就是说，使用 JavaScript 和 VBScript，网页可以直接处理访问者的请求（如表单的输入），而不用通过网络来回传递数据。

10. 动态 HTML 和 XML

简而言之，动态 HTML 就是一种即使在网页下载到浏览器中以后，仍然能够随时变换的 HTML。比如，当光标移至文章段落中时，段落能够变成蓝色，或者网页开头能够滑过电脑