

网页制作短训教程

WANGYE ZHIZUO DUANXUN JIAOCHENG



计 算 机 教 程
青 苹 果 电 子 图 书 系 列

网页制作短训教程

目 录

第 1 章 网页制作基础知识	1
1.1 网页简介	1
1.2 HTML 语言概述	2
1.2.1 什么是 HTML 语言	2
1.2.2 HTML 文件的基本结构	2
1.2.3 HTML 文件的排版标记	4
1.2.4 超链接	9
1.2.5 框架	14
1.2.6 图片与多媒体	18
1.2.7 表单	22
1.2.8 META 标记的使用	27
1.3 动态网页简介	28
1.3.1 JavaScript 简介	28
1.3.2 CSS 简介	29
第 2 章 网页制作工具	31
2.1 易学易用的网页工具——FrontPage 2000	31
2.1.1 FrontPage 2000 窗口界面介绍	31
2.1.2 FrontPage 2000 网页排版	34
2.1.3 FrontPage 2000 使用列表	37
2.1.4 FrontPage 2000 添加图片与多媒体	39
2.1.5 FrontPage 2000 插入表格	44
2.1.6 FrontPage 2000 创建超链接	48
2.1.7 FrontPage 2000 使用表单	49
2.2 网页排版天王——Dreamweaver 3.0	54
2.2.1 Dreamweaver 3.0 操作界面介绍	54
2.2.2 Dreamweaver 3.0 历史面板详解	58
2.2.3 创建本地站点	60
2.2.4 网页排版	63
2.2.5 插入图片	64
2.2.6 插入表格	67
2.2.7 创建包含框架的网页	71
2.2.8 创建超链接	73
2.2.9 创建表单网页	74
2.2.10 应用层	77
2.2.11 样式表	82
2.2.12 动态网页的实现	85
2.2.13 模板、库及插件	88
2.2.14 Dreamweaver 的 Check In/Out 功能	91
第 3 章 其他辅助工具软件	94

3.1 网页图像利器——Fireworks 3.0	94
3.1.1 Fireworks 简介	94
3.1.2 Fireworks 3.0 的工作界面	94
3.1.3 静态切割图像	98
3.1.4 制作导航条	100
3.2 网页动画大师——Flash 4.0	109
3.2.1 Flash 4.0 涉及的基本概念	109
3.2.2 Flash 4.0 的工作界面	110
3.2.3 电影特效文字制作	111
3.2.4 装载进度指示条的制作	116
第 4 章 网页的制作与上传	123
4.1 主页的设计和效果图的制作	123
4.1.1 主页的设计	123
4.1.2 效果图的制作	124
4.1.3 利用 Fireworks 进行图片的分割	125
4.2 利用 Dreamweaver 制作网页	125
4.2.1 设置网页的页面属性	125
4.2.2 利用表格进行网页布局	128
4.2.3 加入链接	130
4.2.4 用层来点缀	132
4.2.5 实现层的显示/隐藏	132
4.2.6 一个令人讨厌的问题	134
4.2.7 最后一招，运用 CSS 样式表	135
4.2.8 我们的成果	137
4.3 主页的上传	138
4.3.1 CuteFTP	138
4.3.2 申请主页空间	142
4.3.3 用 CuteFTP 上传主页	144
第 5 章 最新网页制作技术	147
5.1 ASP 技术	147
5.2 PHP 技术	152
5.3 XML 技术	154

内 容 提 要

本书是一本关于网页制作的短训教程。介绍了网页制作基础知识（HTML）、网页制作工具软件（FrontPage 2000 和 Dreamweaver 3.0）、网页制作辅助软件（Fireworks 3.0 和 Flash 4.0）、网页制作与上传、最新网页制作技术（ASP、PHP、XML）等内容。

全书结构清晰、语言明快，是各类网页制作短训班的最佳教材。

第 1 章 网页制作基础知识

我们已经步入了计算机网络时代。无论是电视、广播，还是户外广告，计算机网络已深入到生活的每一个角落。每个人都在谈论计算机网络，几乎每天都不可避免的受到它的冲击，你感觉到了吗？

当你在 Internet 网上冲浪时，是否被形式各异、五彩缤纷的各种网页所吸引呢？你是否也想制作出自己的网页，真正实现“网上安家”的梦想呢？本书讲述的就是如何制作出精美的网页。作为全书的开始，本章将首先介绍一些关于网页制作的基本概念和基本常识。

1.1 网页简介

如果在浏览器（如微软 Internet Explorer，简称 IE）的地址栏中键入某网站的网址，例如搜狐网站的网址 <http://www.sohu.com>，然后按 Enter 键，这时在网页浏览器中显示的即为该网站的站点主页（homepage），如图 1-1 所示。



图 1-1 搜狐网站主页

在主页中，有一些以不同颜色显示的语句或者是当鼠标置于其上时变为手形光标的图片，这些语句和图片即为超链接。

单击超链接时，浏览器窗口中会显示另一幅网页（webpage）。例如单击图 1-1 所示搜狐主页中的“看搜狐奥运 为中国加油”超链接，浏览器会显示有关 2000 年悉尼奥运新闻的网页，如图 1-2 所示。

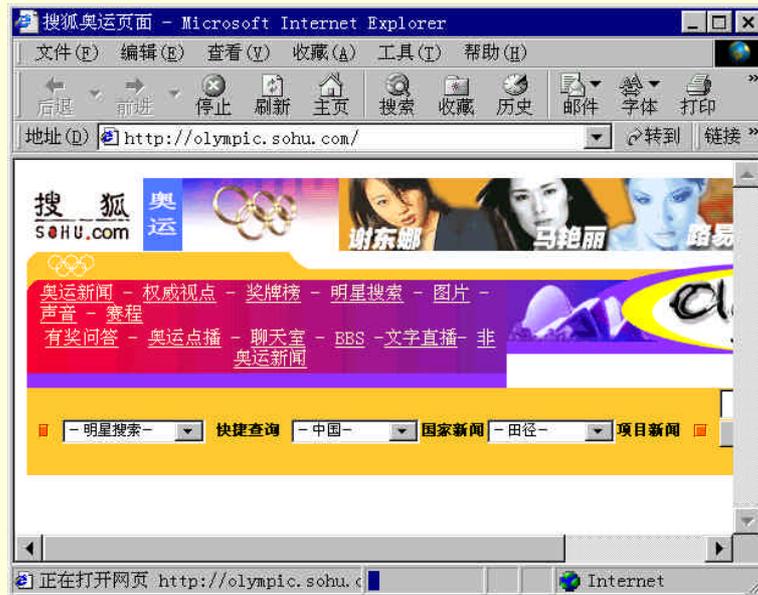


图 1-2 超链接的网页

一个站点，通常包含多个网页，这些网页通过超链接而互相关联，每一个网页即为一个 HTML 文件，该文件中可能包括文本、图像、声音文件和超文本链接，正如我们在网页浏览器中看到的那样。

在众多的网页中，总有一个网页是被指定为该站点的“门户网页”，即为该站点的主页（homepage），它通常被命名为 index.html 或 default.html。它是站点访问者在网页浏览器的地址栏中键入该站点的网址时，默认的显示在浏览器中的网页。

站点的主页对于一个网站来说至关重要，一般来说，站点主页应该是一个画面精美而又言简意赅的简要目录，总括了该站点的所有内容或服务的简要介绍，这样访问者才有兴趣继续浏览下去。

1.2 HTML 语言概述

1.2.1 什么是 HTML 语言

HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言), 不是一种程序设计语言, 而是一种页面描述语言, 它在很大程度上类似于排版语言。

在使用排版语言制作文本时, 需加一些控制标记, 来控制输出的字型、字号等, 以获得所需的输出效果。与此类似, 编制 HTML 文本时也需加一些标记 (Tag), 说明段落、标题、图像、字体等。

当用户通过网页浏览器阅读 HTML 文件时, 浏览器负责解释插入到 HTML 文本中的各种标记, 并以此为依据显示文本的内容。我们把用 HTML 语言编写的文件称为 HTML 文本, HTML 语言即 Web 页面的描述语言。

1.2.2 HTML 文件的基本结构

HTML 文件是标准的 ASCII 文件, 从结构上讲, HTML 文件是由标记及夹在其中的文本内容组成。组成 HTML 文件的标记有许多种, 所起作用也各不相同, 用于指导文件的输出格式。绝大多数标记都有起始标记和结尾标记。在起始标记和结尾标记中的部分是要输出的内容。每一对标记都有可选择的属性, 属性在起始标记内标明。

下面举一个例子来说明 HTML 文件的基本结构。HTML 源文件如下:

```
<html>
<head>
<title>这里写标题</title>
</head>
```

```

<body>
<h5>这是 HTML 文件的主体部分，请注意标记都是成对出现的。</h5>
</body>
</html>

```

该 HTML 源代码可用 Windows 自带的记事本文档编辑，注意存盘时后缀应为 .html。另外，标记符号（即上例中尖括号内的内容）中不能有空格，标记不分大小写。查看输出效果时，启动 IE 浏览器（Netscape 浏览器亦然），选择“文件”菜单下的“打开”命令，选中刚保存的文件，浏览器即显示出效果，如图 1-3 所示。

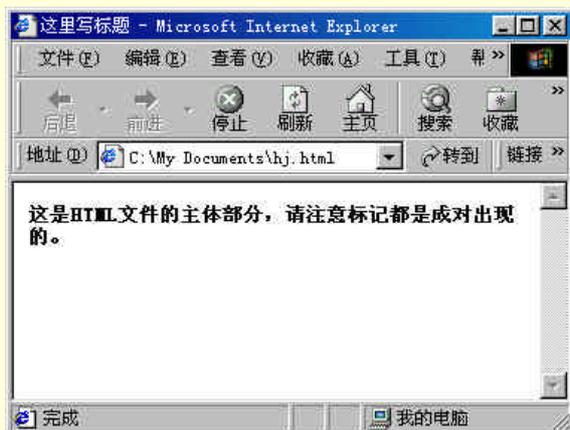


图 1-3 显示效果

源文件的第一行是<html>标记，其结束标记是</html>，它标明此文本为 HTML 文档。每一个 HTML 文件都包含这个标记。

<head>标记为文件头标记，其结束标记是</head>，在文件头标记中，还可再加入其他标记，如<title>标记、<meta>标记等。

<title>标记为标题标记，其结束标记为</title>，其中内容会显示在浏览器的标题栏中。

接下来是<body>标记，它是文件主体标记，结束标记是</body>。其中的内容是浏览器页面中显示的主体内容。其中的<h2>...</h2>标记是说明标题大小的。

从上面的例子中可以看出，一个标记之中可以包含有另外的标记（上例中第六行的标题标记<h2>...</h2>）。实际上，HTML 文件仅由一个 HTML 标记组成，即文件以<html>开始，以</html>结尾，文件中的部分都是 HTML 的内容。HTML 文件的内容有两大部分，即头标记<head>...</head>和体标记<body>...</body>和一些注释组成。头标记和体标记的内容又由其他的标记和文本及注释组成。也就是说，一个 HTML 文件应具有下面的结构：

<html>	HTML 文件开始
<head>	文件头开始
文件头内容	
</head>	文件头结束
<body>	文件体开始
文件体内容	
</body>	文件体结束
</html>	HTML 文件结束

需要说明的是，各种浏览器对 HTML 标记及其属性的解释也不完全一样，本书中所讲的标记、标记的属性及其输出样式是以 IE5.0 浏览器为准的，作者将尽量给出别的浏览器对某一元素的解释。

1.2.3 HTML 文件的排版标记

1.2.3.1 标题标记 (<title>)

title 标记是在文件头中出现的标记，它只能出现在文件头中。title 标记的格式为：

```
<title>文件标题</title>
```

title 标明该 HTML 文件的标题内容，是对整个文件内容的概括。一个好的标题应该能使读者从中判断出该文件的大概内容。文件的标题显示在浏览器标题栏中。

除了标识文件内容外，当将某一 homepage 存入书签或文件时，title 还用作书签名或缺省的文件名。

title 的长度没有限制，但过长的标题会导致折行，一般情况下它的长度不应超过 64 个字符。由于 title 的作用是标明文件内容，所以太短的 title 也是不可取的，比如：introduction 这个题目，读者不可能根据它判断出本文介绍的是什么。一个好的例子是：

```
<title>HTML 语言教程</title>
```

在头标记中还可以出现其他标记，如<isindex>、<meta>等等。这些元素都不是必须的，而且也不常用。

1.2.3.2 标题字体标记 (<hx>)

标题字体标记有 6 种，分别为 h1、h2、...h6，用于表示文章中的各种标题的大小。标记号越小，标题越大。一般情况下，浏览器对标题的解释如图 1-4 所示。

其源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>标题大小示例</title>
</head>
<body>
<h1>这是一号标题的例子</h1>
<h2>这是二号标题的例子</h2>
<h3>这是三号标题的例子</h3>
<h4>这是四号标题的例子</h4>
<h5>这是五号标题的例子</h5>
<h6>这是六号标题的例子</h6>
</body>
</html>
```

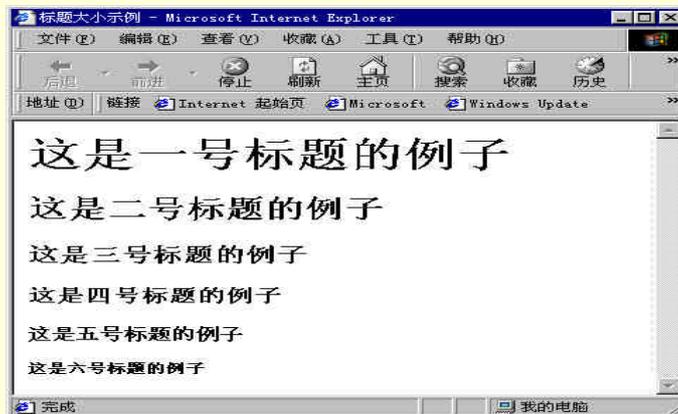


图 1-4 标题大小示例

hx 可以有对齐属性，格式为：<hx align = #>，其中的#表示：

left 文本内容居左

center 文本内容居中

right 文本内容居右

例如下面的例子：

```
<html>
<head>
<title>标题大小示例</title>
</head>
<body>
<h2 align=left>二号标题居左显示</h2>
<h3 align=center>三号标题居中显示</h3>
<h4 align=right>四号标题居右显示</h4>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-5 所示。



图 1-5 文本对齐属性

1.2.3.3 转行标记 (
)

转行标记的格式为：.....

作用为强迫文字转行，所显示的格式并不会因为浏览器窗口大小的改变而改变。

例：源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>文字转行</title>
</head>
<body>
故人西辞黄鹤楼，<br>
烟花三月下扬州。<br>
孤帆远影碧空尽，<br>
唯见长江天际流。<br>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-6 所示。



图 1-6 转行标记

与此相反的标记是关闭转行标记，格式为：`<no>...</no>`

注意它有终止标记。显示效果是关闭由浏览器依其窗口大小自动将文字转行功能，改由滚动条控制。

例：源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>关闭文字转行</title>
</head>
<body>
<no>
故人西辞黄鹤楼，
烟花三月下扬州。
孤帆远影碧空尽，
唯见长江天际流。
</no>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-7 所示。



图 1-7 关闭文字转行

1.2.3.4 段落标记（<p>）

网页浏览器是基于屏幕显示窗口大小的，用户可以随时改变显示区的大小，而 HTML 文件将多个空格以及回车视为一个空格，这是和绝大多数文字处理软件不同的。HTML 的分段完全依赖于段落标记<p>，并且段与段之间会有一个空行。

<p>也可以有多种属性，比较常用的属性是：

align = # #可以是 left、center、right 之一，其含义同上文。

例：源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>段落</title>
</head>
<body>
网页浏览器是基于屏幕显示窗口大小的，用户可以随时改变显示区的大小。<p>
而 HTML 文件将多个空格以及回车视为一个空格，这和绝大多数文字处理软件不同的。<p>
HTML 的分段完全依赖于段落标记。<p>
</body>
</html>
```

显示如图 1-8 所示。

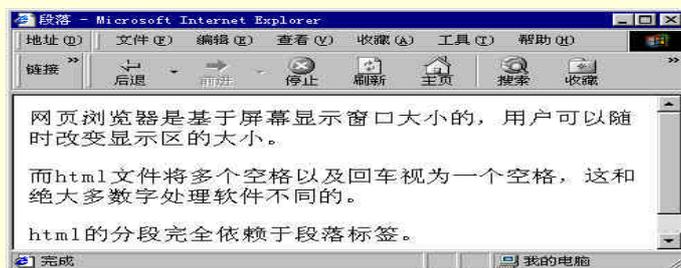


图 1-8 段落的效果

1.2.3.5 预排版标记 (<pre>)

HTML 文件的输出是基于窗口的，因而 HTML 文件在输出时都是要重新排版的；若确实不需要重新排版的内容，可以用<pre>...</pre>标记通知浏览器。浏览器在输出时，对这部分内容的格式不做修改地输出。只要在网页源文件的<pre>...</pre>标记内按照作者的意图输入任意格式的文本，浏览器都会不加修改地输出。

示例源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>预排版标记</title>
</head>
<body>
<pre>
煮豆燃豆其，
    豆在釜中泣。
        本是同根生，
            相煎何太急？
</pre>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-9 所示。



图 1-9 预排版效果

1.2.3.6 居中标记 (<center>)

在 HTML 语言中很多标记有居中对齐方式属性，如 hX、p 等。也可以对整段的文本直接用居中标记。格式为：<center>...</center>。

例如：

```

<html>
<head>
<title>居中标记</title>
</head>
<body>
<h3 align=center>网页浏览器是基于屏幕显示窗口大小的</h3>
<center>

```

网页浏览器是基于屏幕显示窗口大小的，用户可以随时改变显示区的大小。而 HTML 文件将多个空格以及回车视为一个空格，这和绝大多数数字处理软件不同的。HTML 的分段完全依赖于段落标记。

```

</center>
</body>
</html>

```

显示效果如图 1-10 所示。



图 1-10 居中显示

在这里，可以看到浏览器会根据窗口的大小自动调整每行文字的居中显示，用户也可以使用<body>标记中的居中属性，它将对所有网页中的内容执行居中显示。标记格式为<body align=center>...</body>。

1.2.3.7 文字效果标记

(1) 粗体与斜体

粗体标记：...或...

斜体标记：...或<i>...</i>或<cite>...</cite>

(2) 底线与删除线

底线标记：<u>...</u>

删除线标记：`<strike>...</strike>`

(3) 文字闪烁

标记为：`<blink>...</blink>`

注意：IE 浏览器不支持此效果。

(4) 上标与下标

上标标记：`^{...}`

下标标记：`_{...}`

(5) 字型大小与颜色

字型大小标记：`...` N=1~7

字型颜色标记：`...` value 值在 000000 至 FFFFFFF (十六进制) 之间, 其中, 前两位代表红色 (red), 中间两位代表绿色 (green), 后两位代表蓝色 (blue)。

(6) 背景色与背景图

这两个属性标记是放在`<body>`标记中的, 格式为:

`<body bgcolor=#value>` `<body background="src">`

其中, value 为颜色值, 同上文; src 为到图片的链接, 即图片的存放路径。

(7) 文字颜色

格式为：`<body text=#value>` value 为颜色值, 默认的字体颜色为黑色。

文字效果示例, 源文件如下:

```
<html>
<head>
<title>文字效果</title>
</head>
<body>
<b>这是加粗字体</b><br>
<i>这是斜体字型</i><br>
<font size=3><u>这是三号加了底线的字体</u></font><br>
<font color=#ff0000><strike>这是红色加了删除线的字体</strike></font><br>
这是有上标的字体 X<sup>2</sup>+Y<sup>2</sup><br>
这是有下标的字体 H<sub>2</sub>O<br>
</body>
</html>
```

效果如图 1-11 所示。

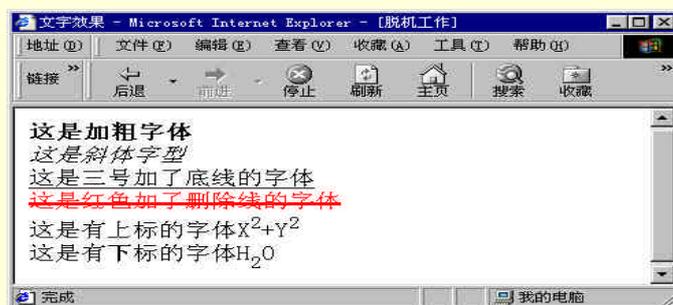


图 1-11 文字效果

1.2.4 超链接

超链接是 HTML 最吸引人们的优点之一。使用超链接可以使顺序存放的文件具有一定程度上随机访问的能力, 这更加符合人类的思维方式。人的思维是跳跃的、交叉的, 而每一个超链接正好代表了作者或者读者的思维跳跃。因而组织得好的超链接不仅能使读者跳过他不感兴趣的章节 (比如一些枯燥的数据), 而且有助于更好

地理解作者的意图。

一个超链接由两部分组成。一是被指向的目标，它可以是同一文件的另一部分，也可以是世界另一端的一个文件，还可以是动画或音乐；另一部分是指向目标的链接指针。

在 Internet 上，各个网络、各台主机的操作系统都不一样，因此必须指定访问该文件的方法。一个超链接 URL 包括了以上所有的信息。它的构成为：

```
protocol:// machine.name[:port] / directory / filename
```

其中：

protocol 是访问该资源所采用的协议，即访问该资源的方法，它可以是：

http 超文本传输协议，该资源是 HTML 文件

file 文件传输协议，用 ftp 访问该资源

ftp 文件传输协议，用 ftp 访问该资源

gopher gopher 协议，该资源是 gopher 文件

news 表明该资源是网络新闻

machine.name 是存放该资源主机的 IP 地址，通常以字符形式出现，如 sun.ihep.ac.cn；

port 端口号，是服务器在该主机所使用的端口号。一般情况下端口号不需要指定。只有当服务器所使用的端口号不是缺省的端口号时才指定。

directory 和 filename 是该资源的路径和文件名。

一个典型的 URL 为：<http://www.ihep.ac.cn> 它表示中科院高能所 WWW 服务器上的起始 HTML 文件。（文件具体存放的路径及文件名取决于该 WWW 服务器的配置情况）

与单机系统绝对路径、相对路径的概念类似，统一资源定位器也有绝对 URL 和相对 URL 之分。上文所述的是绝对 URL。相对 URL 是相对于你最近访问的 URL。比如你正在观看一个 URL 为 <http://www.inep.ac.cn/index.html> 的文件，如果想看同一个目录下的另一个文件 china.html，你可以直接使用 china.html，这时 china.html 就是一个相对 URL，它的绝对 URL 为 <http://www.ihep.ac.cn/china.html>。

1.2.4.1 超链接标记<a>

在 HTML 文件中用超链接标记指向一个目标。其基本格式为：

```
<a href="URL">字符串</a>
```

href 属性中的统一资源定位器（URL）是被指向的目标，随后的“字符串”在 HTML 文件中充当指针的角色，它一般显示为蓝色。当读者用鼠标点这个字符串时，浏览器就会将 URL 处的资源显示在屏幕上。

在编写 HTML 文件时，需要知道目标的 URL。如何才能得到目标的 URL 呢？对于自己主机内的文件，它的 URL 可以根据该文件的实际情况决定。对于 Internet 上的资源，我们在用浏览器观看时，它的 URL 会在浏览器的 Location 一栏中显示出来，把它抄下来写到 HTML 文件中即可。

在编写 HTML 文件时，对有能确定关系的一组资源（比如在同一目录中）应采用相对 URL，这不仅简化你的 HTML 文件，而且便于维护。比如当你需要将某个目录整个搬到另外一个地方或把某一主机的资源移到另一台主机时，用相对 URL 写的 HTML 文件用不着更新其中的 URL（只要它们的相对关系没有改变）。但如果你用绝对 URL 编写 HTML，你就不得不逐字修改每个链接指针中的 URL，这是一件很乏味也很容易出错的工作。对于各个资源之间没有固定的关系，比如你的 HTML 文件是介绍各大学情况的，它所指向的目标分布在全球的主机中，这时就只能用绝对 URL 了。

1.2.4.2 链接至同一文件

上节提到的链接指针可以使读者在整个 Internet 网上方便地链接。但如果编写了一个很长的 HTML 文件，从头到尾地读很浪费时间。这时就可以在同一文件的不同部分之间也建立起链接，使用户方便地在上下文之间实现跳转。

对于一个完整的文件，可以用它的 URL 来唯一地标识它，但对于同一文件的不同部分，应该怎样来标识呢？下面的内容介绍超链接的另外的一个用途-----标识目标。

标识一个目标的方法为：

```
<a name="object-name">text</ a>
```

name 属性将放置该标记的地方标记为"object-name", object-name 是一个全文唯一的标记串, text 部分为链接的提示。这样, 就把放置标记的地方做了一个叫做"object-name"的标记。

做好标记后, 可以用下列方法来指向它:

```
<a href="#object-name">text </a>
```

object-name 是标记名, 这时就可以点取 text 跳转到标记名为 object-name 的部分了。

示例如下:

```
<html>
<head>
<title>超链接的应用</title>
</head>
<body>
<h1><center>唐诗三首</center></h1>
本例说明链接到同一文件的不同部分内容的效果:<p>
按一下会链接至<a href="#春晓">春晓</a><p>
按一下会链接至<a href="#登鹳雀楼">登鹳雀楼</a><p>
按一下会链接至<a href="#静夜思">静夜思</a><p>
<a name="春晓"><h2>春晓--孟浩然</h2></a>
<pre>
    春眠不觉晓, <p>
    处处闻啼鸟。<p>
    夜来风雨声, <p>
    花落知多少。<p>
</pre>
<a name="登鹳雀楼"><h2>登鹳雀楼--王之涣</h2></a>
<pre>
    白日依山尽, <p>
    黄河入海流。<p>
    欲穷千里目, <p>
    更上一层楼。<p>
</pre>
<a name="静夜思"><h2>静夜思--李白</h2></a>
<pre>
    床前明月光, <p>
    疑是地上霜。<p>
    举头望明月, <p>
    低头思故乡。<p>
</pre>
</body>
</html>
```

效果如图 1-12 所示。



图 1-12 超链接示例一

可以看到，在超链接处，字体颜色自动变为蓝色，点击任意一个超链接都会直接转到相应的内容处。

1.2.4.3 链接到不同文件

如果希望被指向的目标在一个新的窗口中显示，只要将超链接目标路径改一下即可。

例如：上一节的 HTML 文件存为 sample1.html，这里给出另一个源文件，存为 sample2.html。当点击 sample2 中的超链接时，会在另一个浏览器窗口中显示文本内容。

```

<html>
<head>
<title>sample2.html</title>
</head>
<body>
这是一个链接到另一个文件的超链接实例，<p>
按一下诗的标题会链至<a href="sample1.html#春晓">春晓</a><p>
按一下诗的标题会链至<a href="sample1.html#静夜思">静夜思</a><p>
</body>
</html>

```

显示效果如图 1-13 所示。



图 1-13 超链接示例二

当点击超链接，会链接到 sample1.html 中的相应内容。

1.2.4.4 图片超链接

图片也可以用作超链接，有两种方式，一种是单图单方超链接，一种是单图多方超链接。

(1) 单图单方超链接

标记格式为：

```
<a href="URL"></a>
```

可以看出，上例中用取代了链接指针中 text 的位置。

``是图片标记，它表明此处显示 URL 指向的图片文件。当将鼠标放置在图片上时，鼠标变为手形，表示这是一个超链接。

下面是一个图片超链接的例子。

```
<html>
<head>
<title>图片超链接</title>
</head>
<body>
<a href="a.html">
</a>
这是图片超链接的示例。<br>
点击图片后，<br>
会链接到以前保存在同一目录下的 a.html 文件。<br>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-14 所示。

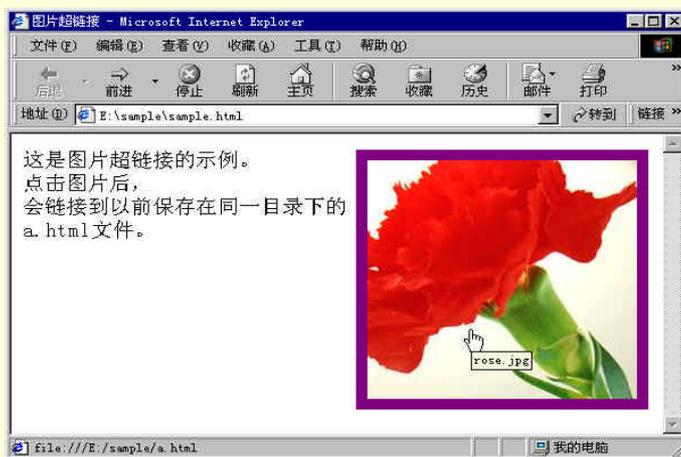


图 1-14 图片超链接

(2) 单图多方超链接

上面介绍的图片超链接的每幅图只能指向一个目标，而单图多方超链接可以把图片分成多个区域，每个区域指向不同的目标。当浏览者点击不同的区域时，会链接到不同的文件。在图片上限制某个区域的做法有两种，一种是服务器端图像地图（Server-side Image Map），一种是客户端图像地图（Client-side Image Map）。

服务器端图像地图需由服务器通过程序去算出超链接目标的图像地图信息，客户端传送图片的 X、Y 坐标给服务器，再由服务器通过程序计算出要链接的 URL 之后，将 URL 传送给客户端。这种做法对各种服务器皆不尽相同，它完全以服务器为中心，制作上比较困难，可靠性也较低。

客户端图像地图可直接将要链接的 URL 及在图片上的对应区域的坐标写在 HTML 文件中。浏览器在读入 HTML 文件后，可自行对照图片上的区域及其链接的 URL。

标记格式为：

```
<map name="图像地图的名称">
<area shape="图片块形状" coords="坐标" href="URL">
<area shape="图片块形状" coords="坐标" href="URL">
.....
</map>

```

其中：

`<map>`为起始标记，说明以下至`</map>`标记均属于图像地图部分，并且在 `name` 属性上给这个图像地图起

一个名字，以便利用这个名字找其中各个区域及对应的 URL。

<area>标记中，

shape 指明区域的形状，如，rect（矩形），circle（圆形），poly（多边形）。

coords 指明各区域坐标，表示方式随 shape 值而有所不同，说明如下：

```
shape="rect" coords="X1,Y1,X2,Y2"
```

其中，X1,Y1 代表矩形左上角的 (X,Y) 坐标，

X2,Y2 代表矩形右下角的 (X,Y) 坐标。

```
shape="circle" coords="X1,Y1,R"
```

其中，X1,Y1 代表圆心坐标，R 为圆的半径。

```
shape="poly" coords="X1,Y1,X2,Y2,....."
```

其中，Xn,Yn 代表多边形的各顶点坐标。

href 属性指明图片块对应的 URL。

在说明了这个图像地图之后，便可以利用 标记来使用它，其中必须加上 usemap 属性，其值为 # 号加上图像地图名字，即插入一个 src 属性指定的图片，并加上 usemap 中说明的区域坐标及对应的 URL。若在图像地图中说明的区域大于图片大小，则超链接只会在图片之内做出反应。至于图片的坐标可用绘图工具如 Photoshop 标定。

例如：

```
<html>
<head>
<title>单图多方超链接测试</title>
</head>
<body>
本例为单图多方超链接的测试。<p>
<map name="testmap">
<area shape="rect" coords="50,30,170,130" href="a.html">
<area shape="rect" coords="250,0,400,200" href="b.html">
</map>

<p>
此图片自 (50,30) 到 (170,130) 的矩形区域，会链接至 a.html 文件。<br>
自 (250,0) 到 (400,200) 的矩形区域，会链接至 b.html 文件。<p>
</body>
</html>
```

1.2.5 框架

1.2.5.1 框架的基本格式

框架将浏览器的窗口分成多个区域，每个区域可以单独显示一个 HTML 文件，各个区域也可相关联地显示某一个内容，比如可以将索引放在一个区域，文件内容显示在另一个区域。

框架的基本结构如下：

```
<html>
<head>
<title>...</title>
</head>
<noframes>...</noframes>
<frameset>
<frame src="URL">
```

```
</frameset>
```

```
</html>
```

<noframes>...</noframes>中的内容显示在不支持框架的浏览器窗口中，因而这里指向一个普通版本的HTML文件，以便使用不支持分框浏览器的用户阅读。

框架由<frameset>指定，并且可以嵌套，分区中各部分显示的内容用<frame>指定。

可以将窗口横向分成几个部分，也可以分成纵向几个部分，还可以混合分框。

1.2.5.2 横向框架

横向框架用<frameset cols=#>指定，#可以是一个百分数，也可以是一整数。前者规定各框占窗口的百分数，后者指定各框的绝对大小。例如，下面的例子 sample2.html 将窗口分成 30%、20%、50%的几个区域，各区域的内容分别为 a.html、b.html、c.html。

sample2.html 源文件如下：

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>框架</title>
```

```
</head>
```

```
<frameset cols="30%,20%,50%">
```

```
<frame src="a.html">
```

```
<frame src="b.html">
```

```
<frame src="c.html">
```

```
</frameset>
```

```
</html>
```

a.html 源文件如下：

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>a.html 文件</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

这是 a.html 文件的内容。

```
</body>
```

```
</html>
```

b.html 源文件如下：

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>b.html 文件</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

这是 b.html 文件的内容。

```
</body>
```

```
</html>
```

c.html 源文件如下：

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>c.html 文件</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

这是 c.html 文件的内容。

```
</body>
```

```
</html>
```

将这三个源文件存在同一根目录下，浏览 sample2.html 文件即可看到效果如图 1-15 所示。



图 1-15 横向框架

1.2.5.3 纵向框架

纵向框架用<frameset rows=#>指定。

将上例 sample2.html 改动如下，即可看到如图 1-16 所示的效果。



图 1-16 纵向框架

sample3.html 源文件如下：

```
<html>
<head>
<title>框架</title>
</head>
<frameset rows="30%,20%,50%">
<frame src="a.html">
<frame src="b.html">
<frame src="c.html">
</frameset>
</html>
```

1.2.5.4 框架的嵌套

将窗口分成纵横几个区域时，相当于框架的嵌套。下面的例子先将窗口分成 20%、80%，然后将右边的区域再分成分别占 40%和 60%的上下两个区域。

源文件如下，显示效果如图 1-17 所示。

```
<html>
<head>
<title>框架</title>
</head>
<frameset cols="20%,80%">
<frame src="a.html">
<frameset rows="40%,60%">
<frame src="b.html">
<frame src="c.html">
</frameset>
</frameset>
</html>
```



图 1-17 框架的嵌套

1.2.5.5 框架与框架中文本的间距

框架与其中的文本间距可以用 `marginwidth=#`和 `marginheight=#`来指定，前者指定文本与框架边缘的横向距离，后者为纵向距离，其单位都为像素，它们均在`<frame>`标记中设定。下面的例子中，将右边框架的左右边距，上下空白都设为 50 个像素。

```
<html>
<head>
<title>框架</title>
</head>
<frameset rows="50%,50%">
<frame src="a.html" marginheight=50 marginwidth=50>
<frame src="b.html" marginheight=50 marginwidth=50>
</frameset>
</html>
```

显示效果如图 1-18 所示。



图 1-18 框架边距

1.2.5.6 框架的边框

框架的边框属性用 `border=#` 属性来设置，它是位于 `<frameset>` 标记中的，单位是 pixel。例如：`<frameset rows="50%, 50%" border=30>...</frameset>`

1.2.5.7 框架超链接

框架之间可以有特定的超链接，比如将某一框的内容输出到另一个框，这样我们就可以把其中一个框作为输出框，另一个框作为选择框。实现这种超链接可以有以下几种形式。

(1) 在分框的 `frame` 标记中标记各个框，标记的方法是在 `<frame>` 中加入 `name` 属性，比如，定义左边的框为输出框，右边框为选择框。

```
<frameset cols="50%,50%">
<frame src="a.html" name=display>
<frame src="b.html" name=index>
</frameset>
```

(2) 在 `b.html` 文件中指定输出到哪个框方法是在 `b.html` 文件中加入下列一行。

```
<base target="display">
```

这便得用鼠标点取 `b.html` 中的超链接，它的输出会显示在左边的框中。

1.2.6 图片与多媒体

1.2.6.1 嵌入图片

一个纯文字的页面是不会吸引任何人的，毕竟，现在的 Internet 上充满了颜色和图片。高质量图片一般用 TIFF 格式保存，但这不太适合于 Internet。需要把图片转化成 JPEG 或 GIF 格式——两种浏览器支持的图片格式（JPEG 适合于照片；GIF 适合于绘图）。在开始用图片装点页面前，有两个事情要注意。一张图片，即使很小，也要花费大量时间下载，因此要使图片在实际尺寸和文件大小上尽可能地小，这样可以加快图片的下载速度。而有些网页中的大图片往往是分为若干个小图片，浏览时这些小图片再拼接起来。

嵌入图片标记是：`` #=图片的 URL，可以用相对路径和绝对路径表示。此标记有 7 项属性，分别为 `width`、`height`、`hspace`、`vspace`、`border`、`align` 及 `alt` 属性。下面一一说明。

1.2.6.2 图片属性

(1) `width` 属性

此属性设定图片的显示宽度，其值可以是数字或百分比，单位是 pixel（像素），默认值是原始宽度。

(2) `height` 属性

此属性设定图片的显示高度，其值可以是数字或百分比，单位为 pixel（像素），默认值是原始宽度。

(3) `hspace` 属性

此属性设定图片在浏览器中显示的水平位置，其值为数字，单位为 pixel，默认值是 0。

例如，`` 指的是图片左右两边各空出 50 个像素的空间。

(4) vspace 属性

此属性设定图片在浏览器中显示的垂直位置，其值为数字，单位为 pixel，默认值是 0。

例如， 指的是图片上下两边各空出 50 个像素的空间。

(5) border 属性

此属性设定图片的边框宽度，其值为数字，单位为 pixel，默认值是 0。

(6) align 属性

此属性设定与图片相邻文字对图片的相对位置，选项可为：

top, middle 或 bottom，依次设定文字位置为向上对齐、居中对齐及向下对齐。

left 或 right，作用依次为文字向左对齐及向右对齐。

(7) alt 属性

此属性作用是，当浏览器的显示图片功能关闭时，以 alt 所设定的文字取代图片显示在原本为图片的位置，这样，浏览者往往可以从这些文字中看出图片所要展示的内容。需要注意的是，文字要用一对引号包含起来，此属性的默认值为不显示任何文字。

下面是一个上述属性的综合实例。

```
<html>
<head>
<title>图片</title>
</head>
<body>

这是图片的示例<br>
请关闭浏览器的显示图片功能<br>
再看效果。<br>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-19 所示。

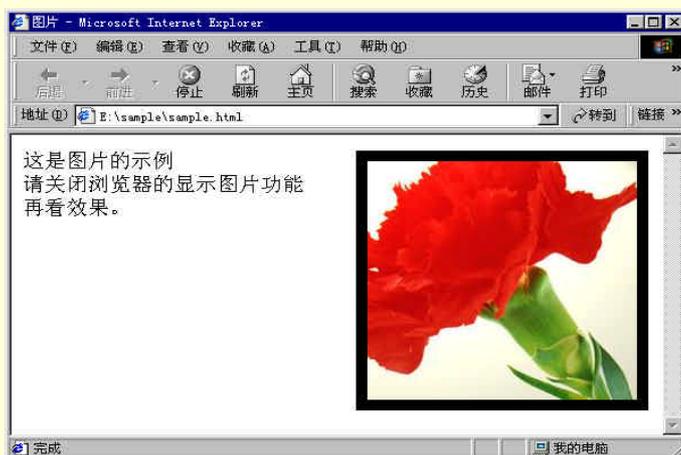


图 1-19 图片示例

1.2.6.3 嵌入声音

在网页中可以嵌入的声音文件可以是后缀为 .wav, .au, .mid 的文件。

1. 使用超链接标记

一种方案是用超链接标记将声音文件放在网页上，这样，当浏览者点击超链接时，浏览器会将这个声音文件先下载到浏览者的机器硬盘上，再调用相应的播放程序播放。但考虑到网络速度问题，声音文件不能太大，否则浏览者会对此失去兴趣。

例如，

```

<html>
<head>
<title>多媒体</title>
</head>
<body>
<h2>点一下将听到美妙的音乐<a href="rose.wav">玫瑰之音</a></h2>
</body>
</html>

```

当点击“玫瑰之音”这个超链接时，IE 浏览器会弹出一个对话框，如图 1-20 所示，询问此声音文件是在当前位置打开还是保存到本地硬盘。若选择在文件的当前位置打开，则浏览器将其保存为临时文件，并自动调用相应播放程序播放之。



图 1-20 文件下载对话框

若选择将该文件保存到磁盘，则会弹出如图 1-21 所示的“另存为”对话框，选定文件保存路径之后，文件被下载到本地硬盘，但不会自动播放。

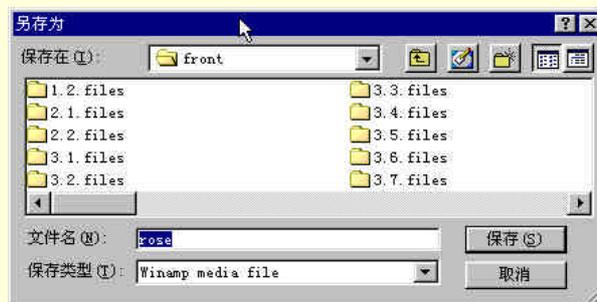


图 1-21 “另存为”对话框

2. 使用自动播放的标记

另一种方案是用自动播放的标记来播放背景音乐，标记为：

```
<embed src="声音文件的 URL" >
```

这个标记有四个属性：

width 属性，指定播放的影音文件的宽度。

height 属性，指定播放的影音文件的高度。

autostart 属性，指定播放的影音文件是否为自动播放，即其值为 true 或 no，默认值为 no。

loop 属性，指定播放的影音文件的次数，其值可为 true 或 no，前者表示始终循环播放，后者表示只播放一次，默认值为 no。

例如：

```

<html>
<head>
<title>多媒体</title>
</head>

```

```

<body>
<table>
<tr><td align=center valign=middle>
<embed src="rose.wav" width=350 height=150 autostart=no loop=true>
</td></tr>
<tr><td align=center>玫瑰之音</td></tr>
</table>
</body>
</html>

```

注意，这里用了一个表格来排版，另外，此标记只有 IE 浏览器支持，Netscape 还不支持。其显示效果如图 1-22 所示。



图 1-22 自动播放

从显示效果看，IE 浏览器会将播放软件的操作界面显示在浏览器界面中，此界面的大小尺寸可用 width 及 height 属性调整，当这两个属性的值为 0 时，播放界面便不会出现了，但应将 autostart 属性设为 true，否则无法播放。在 IE 中有专门支持背景音乐的标记，其格式为 `<bgsound src="音乐文件" loop=#>`。

#号用来设定反复播放的次数，若要无限制地播放，#号的值应设为 Infinite。用此标记代替 `<embed>` 标记后，就不会出现播放软件的界面了。

1.2.6.4 嵌入多媒体

在网页中也可以嵌入以 .mov, .mpg, .dat, .avi 为后缀的动画或影片。可以用超链接的方法实现这个功能。例如，`玫瑰之影`，其具体实现过程同嵌入声音文件的第一种方案相同。

也可以用 `<embed>` 标记来实现多媒体的自动播放，具体过程同嵌入声音文件的第二种方案相同。这里仅给出一个例子。

```

<html>
<head>
<title>多媒体</title>
</head>
<body>
<table>
<tr><td align=center valign=middle>
<embed src="rose.avi" width=200 height=200 autostart=true loop=true>
</td></tr>
<tr><td align=center>玫瑰之影</td></tr>
</body>

```

</html>

其显示效果如图 1-23 所示。



图 1-23 嵌入多媒体

可以看到,以这种方法嵌入多媒体时,浏览器也将显示播放界面。要想浏览器不显示播放界面,只需将 width 及 height 属性值设为 0,再将 autostart 设为 true 即可。

1.2.7 表单

表单网页可以用来收集浏览者的意见和建议,以及实现浏览者与服务器的互动。

1.2.7.1 表单的标记

表单的标记是:

```
<form action="URL" method=*>
...
...
<input type=submit> <input type=reset>
</form>
```

其中,*号代表 GET 或是 POST

表单中提供给用户的输入形式为:

```
<input type=* name=#>
```

其中,*代表 text、password、checkbox、radio、image、hidden、submit、reset 之一;

#代表 Symbolic Name for CGI script,即表单提交之后,表单发给服务器的一个名字信息,供服务器端的 CGI 程序处理。

1.2.7.2 发送与重置

标记格式为:

```
<input type=submit value=#">
<input type=reset value=#">
```

其中,type 表示按钮的动作属性,

前者为发送按钮,#号代表按钮上显示的文本,如“发送表单”等;

后者为重置按钮,#号代表按钮上显示的文本,如“重新填写”等。

1.2.7.3 文字输入和密码输入

标记为:<input type=* value=# size=n1 maxlength=n2>

其中,*为 text 或 password,

#为文本框中的初始值,

n1 为文本框的长度，
n2 为文本框的最大长度。

例如，

```
<html>
<head>
<title>表单</title>
</head>
<body>
这是表单的实例：
<form action=/cgi-bin/post  method=POST>
在这里输入您的姓名：
<input type=text  name=姓名 size=10><br>
在这里输入您的电子邮件地址：
<input type=text  name=电邮 maxlength=15><br>
在这里输入您的主页网址：
<input type=text  name=网址 value=http://><br>
在这里输入您的密码：
<input type=password  name=密码><br>
<input type=submit  value="发送表单">
<input type=reset  value="重新填写">
</form>
</body>
</html>
```

浏览效果如图 1-24 所示。



图 1-24 表单示例一

1.2.7.4 复选框和单选钮

(1) 复选框 (Checkbox) 标记格式：

```
<input type=checkbox>
<input type=checkbox checked>
```

其中，加入 checked 表示该复选框在网页下载之后呈选中状态。

例如：

```
<html>
<head>
<title>表单示例二</title>
</head>
```

```
<body>
```

这是复选框的实例：

```
<form action=/cgi-bin/post method=POST>
```

```
<input type=checkbox name=book1>
```

```
HTML 基础<p>
```

```
<input type=checkbox name=book2 checked>
```

```
FrontPage 2000<p>
```

```
<input type=submit value="发送表单">
```

```
<input type=reset value="重新填写">
```

```
</form>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

浏览效果如图 1-25 所示，其中第二项呈选中状态。

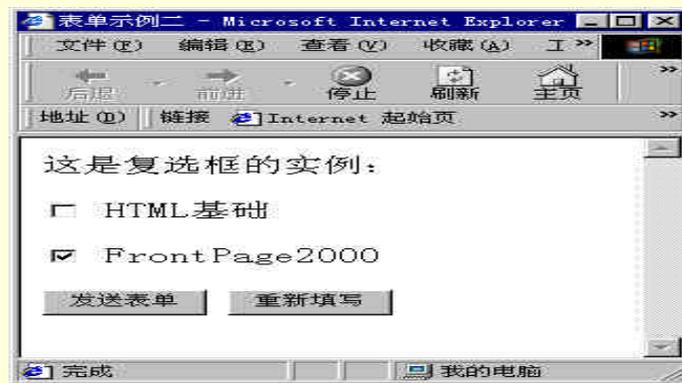


图 1-25 表单示例二

(2) 单选钮 (RadioButton) 标记格式为：

```
<input type=radio >
```

```
<input type=radio checked>
```

例如：

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>表单示例三</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

这是单选钮的实例：

```
<form action=/cgi-bin/post method=POST>
```

```
<input type=radio name=book1>
```

```
HTML 基础<p>
```

```
<input type=radio name=book2 checked>
```

```
FrontPage 2000<p>
```

```
<input type=submit value="发送表单">
```

```
<input type=reset value="重新填写">
```

```
</form>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

浏览效果如图 1-26 所示。



图 1-26 表单示例三

1.2.7.5 隐藏表单的元素

标记格式：`<input type=hidden value=*>`

例如：

```
<form action=/cgi-bin/post method=POST>
<input type=hidden name=add value=hope@hope.jk>
这里是隐藏的内容。<p>
<input type=submit>
<input type=reset>
</form>
```

1.2.7.6 选择菜单框

选择菜单框 (Selectable Menu) 标记格式为：

```
<select name=*>
<option>...
</select>
```

若`<option>`标记变为`<option selected>`则表示该项被默认选中。

例如：

```
<html>
<head>
<title>表单示例四</title>
</head>
<body>
```

这是选择菜单框的实例，在下边的下拉菜单中选择：

```
<form action=/cgi-bin/post method=POST>
<select name=book>
  <option> HTML 基础
  <option selected> FrontPage 2000
</select><p>
<input type=submit value="发送表单">
<input type=reset value="重新填写">
</form>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-27 所示。



图 1-27 表单示例四

若标记加入属性 `multiple`，`<select size=* multiple>`表示用键盘 `Ctrl` 键配合鼠标可实现多选。

```
<html>
<head>
<title>表单示例五</title>
</head>
<body>
```

此下拉菜单中的项目可以多选，只要按住键盘 `Ctrl` 键用鼠标单击选项即可：

```
<form action=/cgi-bin/post method=POST>
<select name=book size=3 multiple>
  <option > HTML 基础
  <option selected> FrontPage 2000
  <option selected >Dreamweaver 3.0
  <option >CuteFTP
</select><p>
<input type=submit value="发送表单" >
<input type=reset value="重新填写" >
</form>
</body>
</html>
```

浏览效果如图 1-28 所示。



图 1-28 表单示例五

1.2.7.7 文本域

标记格式为：

```
<textarea name=* rows=** cols=**> ...</textarea>
```

例如，

```
<html>
```

```

<head>
<title>表单示例六</title>
</head>
<body>
这是文本域的实例，在文本域中可以输入浏览者的意见等内容：
<form action=/cgi-bin/post  method=POST>
<textarea name=comment  rows=5 cols=60>
</textarea>
<p>
<input type=submit  value="发发表单" >
<input type=reset  value="重新填写">
</form>
</body>
</html>

```

浏览效果如图 1-29 所示。

对于很长的行可进行换行的设置，格式为：

```
<textarea wrap=*>...</textarea>
```

*号代表 off 或 soft、hard，前者表示文本不换行，后者表示对文本施行软回车或硬回车的操作，如同 MS-WORD 中的一样，默认设置为不换行。



图 1-29 表单示例六

1.2.8 META 标记的使用

1.2.8.1 动态链接

对于一个网页，可以设置其经过一定的时间自动链接到另一个网页或者另一个站点，这个功能可以由动态链接标记来实现。其格式为：

```
<meta http-equiv="refresh" content="# ; URL=文件名或网址">
```

其中，

http-equiv="refresh" 是指定为动态链接到别的文件或网址；

content 属性中指定具体内容，其中，#号代表延迟的时间，单位是秒。URL 为要动态链接到的文件或网址。

这个标记是属于文件头<head>.....</head>之间的标记。

例如：

```

<html>
<head>
<meta http-equiv="refresh" content="5 ; URL=a.html">
<title>动态链接测试</title>
</head>

```

```
<body>
.....
</body>
</html>
```

当用浏览器浏览此网页时，经过 5 秒钟之后，网页会自动切换到 a.html 网页中去。

1.2.8.2 动态排列文件

此项标记的作用是，当浏览器窗口大小改变时，文字的排版亦会随窗口大小的改变而改变，让文字都显示在窗口中。标记格式为：

```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html ; charset=Big5">
```

其中，charset=Big5 是指对中文的动态排列用 Big5 码来做，也可以为 GB2312、EN (English) 等编码。

这个标记也应放在文件头<head>.....</head>标记中。并且，有此标记之后，文件中的文字不应再出现
等排版控制标记。

1.2.8.3 网页关键词

现在的 Internet 上有成千上万个网站，并且有许多人拥有了自己的个人主页。在这浩如烟海的主页中找到与自己要找的内容相关的站点或个人主页，光靠从书籍报刊上知道的几个网址是远远不够的。但可以通过各大搜索网站，通过输入关键词的方式查到要找的站点。而要想自己的主页被搜索引擎检索到，就必须在自己的主页中加入关键词，并将它提交到搜索引擎。这个功能可以由如下标记来实现：

```
<meta name="keywords" content="Internet , business , game">
```

搜索引擎分为两大类，一类为完全人工登录，比如 Yahoo !；另一类为服务器搜索。以服务器搜索的搜索引擎会包含更多的内容。服务器会搜索网页 META 标记中所设置的描述关键字，把它们加入到搜索数据库中，用来索引你的网页。而这个标记很少有人注意到。在格式中，content 列出了所设置的关键字，这其中的内容可以自行设置，其间用逗号相隔。这里有个技巧，即可以重复某一个单词，这样可以提高自己网站的排行位置。如：

```
<meta name="keywords" content="game , game , game">
```

1.3 动态网页简介

HTML 语言是一种“静态”的网页设计语言，主要提供文本和图片的显示功能，但它很难提供多媒体、二维空间移动、精确定位文字、图片的大小和位置等吸引人的东西。于是，人们就制定了动态网页制作的规范，即 DHTML (Dynamic HTML, 动态 HTML)。

DHTML 是近年来网络发展进程中最振奋人心也最具实用性的创新之一。它是一种通过各种技术的综合发展而得以实现的概念(当然,不同的浏览器,实现的程度也不同),这些技术包括 JavaScript、VBScript、Document Object Model(文件目标模块,简称 DOM)、Layers 和 Cascading Style Sheets(层叠样式表,简称 CSS)等。DHTML 是浏览器自带的功能,并不属于一种专门技术(如 JavaScript, ActiveX),它也不是指标记、插件,或者是一种特别的浏览器。

由于动态网页技术涉及的面比较广,每一项技术都不是简单几句话就可以概括的。这里,只就 JavaScript 及 CSS 作一简单的介绍,有兴趣的读者可参考相关的书籍。

1.3.1 JavaScript 简介

JavaScript 语言是一种新型的 Script(脚本)语言,由 Netscape 通信公司首创,并在其发行的 Netscape Navigator 2.0 及以后版本中予以支持。使用 Netscape 浏览器可以识别嵌在 HTML 中的 JavaScript 语句,能够响应用户点击鼠标、输入表格、页面导航等类似的事件。由于其方便的交互性能,微软在 JavaScript 语言推出之后不久即宣布其 IE 浏览器也支持 JavaScript,并自己开发了一种功能类似的语言,即 VBScript。

JavaScript 是一种面向非程序设计人员编写 Web 页、增加编写交互界面灵活性的一种简洁易懂的语言。嵌入 HTML 文档中的 JavaScript 源代码实际上是作为 HTML 文件的一部分存在的。在浏览者使用 Netscape 4.x 或 IE4.0 浏览器浏览具有 JavaScript 源代码的 HTML 文件时,由浏览器本身对该 HTML 文件进行分析、识别、解

释并执行用 JavaScript 编写的源代码文件。

由于 JavaScript 是嵌在 HTML 文件中的一部分，以一般的文本编辑器就可以连同 HTML 一道进行编辑。下面举一个简单的例子说明之。

```
<html>
<title>This is a test</title>
<head>
<Script Language="JavaScript">
<!-- to hide script contents from old browsers
// end hiding contents from old browsers -->
</Script>
</head>
<body>
This is a test :
<Script Language="JavaScript">
document.write ( "Hello!" )
</Script>
</body>
</html>
```

显示效果如图 1-30 所示。



图 1-30 JavaScript 示例

从例子中可以发现，JavaScript 源代码被嵌在 HTML 文件中，它可以出现在文件头部（Head 标记内）和文件尾部（Body 标记内）。Script 标记的一般格式为：

```
<Script Language="JavaScript">
JavaScript 语句串.....
</ Script>
```

为了使不支持 JavaScript 的浏览器避开识别的 JavaScript 语句串，用 JavaScript 编写的源代码可以用注解括起来，即使用 HTML 的注解标记 `<!-- -->`（如上例所示），而 Navigator 4.x、IE4.0 及其后继版本可以识别放在注解行中的 JavaScript 源代码。

1.3.2 CSS 简介

DHTML 的基础是层叠样式表 CSS（Cascading Style Sheets），样式表是指由 Web 页作者定义的一组显示和定位属性。

CSS 最大的特点是面向对象的网页设计，也就是说，把每一页、每一段落、每个图像和表格都看成是一个对象。然后声明该对象的每个实例。

每个实例都有一种样式（Style），即一组属性或显示指令。只要声明一次，这些属性就会贯穿在整个网页甚至整个站点中。可以给每一种样式赋予一个名字，如 H1、Love 等。如果该样式的名称与一个有效的 DHTML 标记的名称相同，则该样式就自动地作用于该标记的每一个实例；如果给一种样式所起的名称没有相应的 DHTML 标记，就必须人工地将该样式施加到希望它出现的地方。下面举一个简单的例子说明之。

```
<html>
<head>
```

```
<title>样式表示例</title>
<STYLE TYPE="text/css">
<!--
H1 { color : red ; font-size : 27pt ; font-family : impact ; text-align : center ; }
.BACK { background : yellow ; text-align : center ; }
-->
</STYLE>
</head>
<body>
<H1>这是一个样式表的例子</H1>
<P class="BACK">样式表可以是你的网页更加吸引人
</body>
</html>
```

上面的程序段中有两个样式：H1 和 BACK，H1 是一个有效的 DHTML 标记，在程序中由<H1>.....</H1>标记的部分将继承样式 H1 的全部属性；BACK 则是一个非 DHTML 标记，定义它的时候须在前面加上一个圆点，引用时要用<class>来声明，在程序中由<p class>标记的部分将继承样式 BACK 的全部属性。

显示效果如图 1-31 所示。

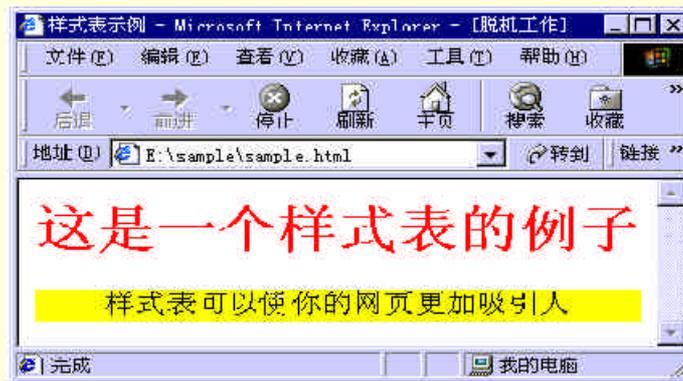


图 1-31 样式表的例子

习 题

1. 什么是网页？什么是超链接？
2. 什么是 HTML 语言？
3. 举例说明 HTML 文件的基本结构，并写出 HTML 源文件。
4. 列举出常用的几种 HTML 文件的排版标记。
5. 什么是 JavaScript？什么是 CSS？

第 2 章 网页制作工具

第 1 章我们介绍了 HTML 语言,但是许多初学者都喜欢使用可视化的网页制作工具。本章讲述目前非常流行的两个网页制作工具——FrontPage 2000 和 Dreamweaver 3.0。

2.1 易学易用的网页工具——FrontPage 2000

FrontPage 2000 是所见即所得的网页制作工具,其提供了丰富的网页模板和详细的制作向导,即便是初级用户利用 FrontPage 2000 也能制作出精美的网页。此外,它还提供了许多先进技术,如主题、共享边界、层叠样式单、动态 HTML、框架、ActiveX、Java Applet 等。

2.1.1 FrontPage 2000 窗口界面介绍

当用户成功启动成功 FrontPage 2000 后,其操作界面如图 2-1 所示。

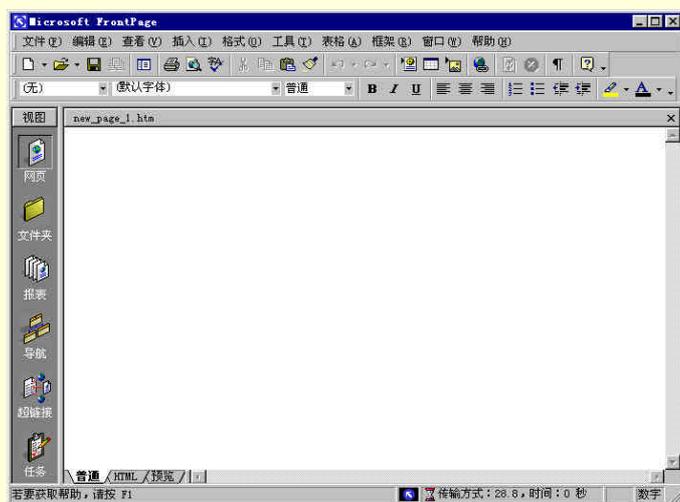


图 2-1 FrontPage 2000 操作界面

FrontPage 2000 的操作界面是由标题栏、菜单栏、常用工具栏、格式工具栏、视图栏、编辑区、状态栏组成。

2.1.1.1 标题栏

标题栏位于窗口的最上一行,从左到右依次为控制图标、窗口标识和窗口按钮 3 部分。

(1) 单击控制图标弹出快捷命令菜单。命令依次为恢复、移动、最小化、最大化、关闭。如果命令呈灰色显示,表示该命令当前不可用。命令右侧括号内带下划线的字母表示弹出此快捷菜单后,直接从键盘键入该字母即可启动该命令。

有些命令右侧有组合键,表示不必弹出此快捷菜单而直接从键盘键入该组合键即可启动该命令。FrontPage 2000 中很多命令都有快捷组合键,而且这些组合键均是各不相同的。

(2) 窗口标识中给出程序名称——Microsoft FrontPage,若有站点打开,则其后会出现该站点的名称,它们之间以短横线分隔。

2.1.1.2 菜单栏

FrontPage 2000 窗口的第二行是菜单栏,其中包含了 FrontPage 2000 的所有菜单命令。选择菜单命令时,可用鼠

标直接单击之，或按一下键盘的 Alt 键，再用左右方向键选择，或按下 Alt 键后，直接键入命令有边括号内的带下划线的字母。这里单击“文件”菜单命令，弹出如图 2-2 所示的命令菜单。



图 2-2 “文件”命令菜单

2.1.1.3 常用工具栏

FrontPage 2000 窗口的第三行为常用工具栏，常用工具栏中的命令是以图标按钮的形式给出的。FrontPage 2000 的常用工具栏中提供了 22 个工具按钮，从左到右依次为新建网页按钮、打开按钮、保存文件按钮、发布站点按钮、文件夹列表按钮、打印按钮、在浏览器中浏览按钮、拼写检查按钮、剪切按钮、复制按钮、粘贴按钮、格式刷按钮、撤消按钮、恢复按钮、组件按钮、插入表格按钮、来自文件按钮、超链接按钮、刷新按钮、停止按钮、全部显示按钮及 Microsoft FrontPage 帮助按钮。

按钮右侧若有黑色向下箭头，表示此按钮可以有多种选项，如图 2-3 所示为打开按钮的两个选项。



图 2-3 打开按钮的选项

若按钮上带黑色向右的箭头，表示当用户单击此按钮时会弹出下一级子菜单或一个对话框，如图 2-4 为单击来自文件按钮弹出的对话框。

用户可以单击常用工具栏最右侧的黑色向下箭头，执行添加或删除按钮命令，在弹出的如图 2-6 菜单中选择或取消在常用工具栏中显示的按钮。



图 2-5 来自文件按钮对话框



图 2-6 添加或删除按钮菜单

2.1.1.4 格式工具栏

FrontPage 2000 窗口的第 4 行为格式工具栏，它为网页的排版带来很大方便。共有 15 个按钮，从左到右依次为样式选项框、字体选项框、字号选项框、加粗按钮、倾斜按钮、下划线按钮、左对齐按钮、居中按钮、右对齐按钮、编号按钮、项目符号按钮、减少缩进按钮、增加缩进按钮、突出显示颜色按钮和字体颜色按钮。用户也可以单击格式工具栏最右侧的黑色向下箭头，执行添加或删除按钮命令，在弹出的菜单中选择或取消在格式工具栏中显示的按钮。

2.1.1.5 视图栏

FrontPage 2000 提供了 6 种视图模式，供用户方便地查看自己的工作情况及进行操作。视图栏在默认情况下显示在工作区的左边，这 6 种视图模式是网页视图、文件夹视图、报表视图、导航视图、超链接视图、任务视图。

2.1.1.6 编辑区

编辑区是编辑网页的工作区域，用户在这里编辑网页内容，查看网页代码，并可查看网页大致的显示效果，这就是在网页视图模式下编辑区所提供的 3 种查看模式：普通模式、HTML 源代码模式、预览模式。

用户可在普通模式下编辑网页内容，在 HTML 源代码模式下编写 HTML 源代码，或通过预览模式下预览所编辑的网页，来查看它在访问者面前出现的样子。但在 FrontPage 2000 预览模式下看到的效果并不全面，有些效果可能不能显示出来，要精确地浏览网页的效果，可选择“文件”/“在浏览器中预览”命令或直接按常用工具栏中的相应按钮.

如果用户在站点中使用了框架，网页视图模式会添加两种查看模式：无框架模式和框架网页 HTML 源代码模式，如图 2-7 所示。如果 Web 浏览器不支持框架，无框架模式将显示此消息在浏览器中。框架网页 HTML 源代码模式中显示此框架网页的 HTML 源代码。



图 2-7 网页中含有框架

FrontPage 2000 提供了两个方便的编辑操作：撤消和恢复编辑。用户可以撤消一次或多次已经做过的编辑操作。如果无法撤消操作，或并没有操作可撤消，则“撤消”命令不可用，呈灰色。

(1) 单击常用工具栏中的“撤消”按钮右边的箭头来查看可撤消的最近操作的列表，然后单击要撤消的操作。当用户撤消某操作时，必须撤消列表中所有在其之上的操作。

(2) 如果用户稍后决定不想撤消一个或多个操作，可单击“恢复”按钮右边的箭头来查看可恢复的最近操作的列表，然后单击要恢复的操作。当恢复某操作时，必须恢复列表中所有在其之上的操作。

2.1.1.7 状态栏

FrontPage 2000 窗口的最下一行为状态栏，在状态栏中会实时给出用户当前操作的提示等信息。例如，如果选择了文件夹视图模式里的一个文件，状态栏将显示该文件的完整路径。如果在网页视图模式里打开一个网页，状态栏就将显示消息通知你该网页正在加载中，以及当站点访问者浏览它时要花多久才能下载该网页。默认情

况下 FrontPage 2000 将显示状态栏。若要隐藏状态栏，可选择“工具”/“选项”，在弹出的如图 2-8 所示的对话框中，选择“常规”选项卡，清除“显示状态栏”前的复选框。若要显示状态栏，则应勾选“显示状态栏”前的复选框。

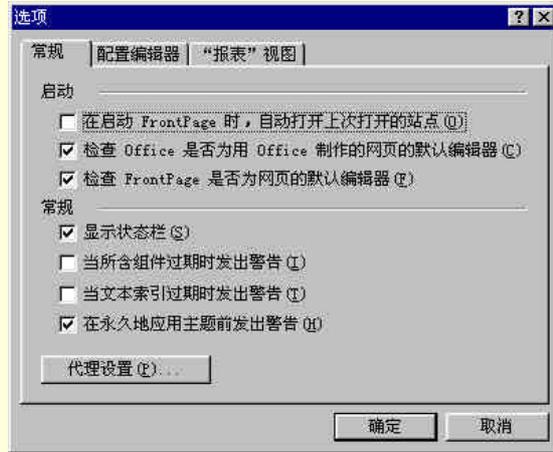


图 2-8 常规选项卡

2.1.1.8 获得帮助

FrontPage 2000 内置了强大的帮助系统，用户遇到的困难一般都可在其帮助系统指导下解决。用户可通过下面的途径之一获得帮助：

1. 通过屏幕提示获得帮助。如果用户不确定某个特殊命令或按钮的功能，或想要知道更多对话框中的某一个选项的有关信息，通过屏幕提示可以获得帮助。要获得关于一个特殊命令或按钮的帮助，选择“帮助”/“这是什么？”命令或按 Shift+F1 键，然后单击想要更多信息的组件。获得关于对话框选项的帮助，单击标记在对话框右上角的问号，然后单击此选项。
2. 通过 FrontPage 2000 帮助文件获得帮助。这是最全面的帮助文件。用户选择“帮助”/“Microsoft FrontPage 帮助”命令，或直接按 F1 键，就会启动 FrontPage 2000 的帮助文件系统。用户可以直接选择相关的求助内容或通过输入关键词的方式查询与问题相关的解决方法。
3. 通过 Internet 求助。为了向用户提供有关 Microsoft Office 2000 功能的最新的帮助信息，一些帮助主题中含有指向 Web 站点、文章以及其他参考信息的链接。通过这些链接可以访问 Microsoft Office 的官方网站。当一个主题有附加信息时，在该主题的尾部会出现彩色的“附加资源”。单击此处便可显示附加信息。如果主题没有附加信息，则“附加资源”链接不可用。

2.1.2 FrontPage 2000 网页排版

在 FrontPage 2000 中，可以更改文本字体、大小、颜色、样式、段落间距和文本的垂直位置，以及添加诸如下划线等的效果。也可以控制段落间距和缩进，添加项目符号和编号以及设置对齐方式。所有这些就像使用字处理软件一样方便、快捷。

2.1.2.1 设置文本字体

用户可以通过选择文本字体、字型、大小和颜色来设置所选文本的字体，也可以将不同的效果应用到文本。步骤为：

- (1) 在网页视图模式下，选择要设置其格式的文本，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“字体”命令，或直接按 Alt+Enter 组合键，则弹出如图 2-9 所示的“字体”对话框。



图 2-9 “字体”对话框

(2) 选择“字体”选项卡，在“字体”、“字型”、“大小”和“颜色”框中，选择需要的选项，在“效果”选项栏中选择一个或多个选项，在“预览”区域中，将即时显示文本在应用设置值之后的效果。

(3) 选择“字符间距”选项卡，在“间距”框中，选择“扩充”或“紧缩”来更改文本字符间的间距，在“间距大小”框中，输入间距大小；在“定位”框中，选择“上移”或“下移”，在“移动量”框中，输入要提升或降低文本的磅数。

(4) 单击“确定”按钮。

用户也可以在网页视图模式下，选中要设置格式的一段文字，然后选择格式工具栏中的样式、字体、字号、加粗、倾斜、下划线等功能按钮来设置文字格式。

2.1.2.2 在文本周围添加边框和阴影

用户可以在文本周围添加边框和阴影，然后设置其属性，例如边框的样式、颜色、边距和宽度等。当添加边框时，它会被应用到整个段落。具体步骤为：

(1) 在网页视图模式下，选择要添加边框的段落；

(2) 选择“格式”/“边框与阴影”命令，弹出如图 2-10 所示的“边框与阴影”对话框；



图 2-10 “边框与阴影”对话框

(3) 选择“边框”选项卡，在“设置”框中：若想要四边边框，选择“方框”项，然后在“样式、颜色和宽度”框中的设置边框的属性；若要创建自定义边框，选择“自定义”项，自定义边框可以在特定边具有边框，而且每边可以有不同的样式、颜色和宽度，也可以在“预览”框中单击按钮，将边框应用到一边或多边上。在“填充”框中的“上”、“下”、“左”、“右”框中，输入磅数值，从而确定文本和其边框间的距离。

(4) 选择“阴影”选项卡(图 2-11)：要为所选文本设置背景颜色，在“背景颜色”框中选择颜色；要为所选文本设置前景颜色，在“前景颜色”框中选择颜色；要为所选文本设置背景图片，在“背景图片”框中键入图片的名称和位置，或单击“浏览”按钮来查找和选择图片；要指定所选段落中图片的水平和垂直位置，选择“垂直位置”、“水平位置”框中的选项；要指定如何在所选文本下平铺图片，选择“重复”框中的选项；要指定背景图片是否相对于浏览器视窗固定，或者随着文档滚动，选择“附件”框中的选项。

(5) 设置完毕后，单击“确定”按钮。



图 2-11 阴影选项卡

2.1.2.3 删除文本格式

若用户对所用的文本格式不满意，可以迅速地删除应用到文本上的格式。当删除文本格式设置后，文本会恢复到其样式的默认设置。步骤为：

- (1) 在网页视图模式下，选择要删除格式的文本；
- (2) 选择“格式”/“删除格式”命令，或直接按 Ctrl+Shift+Z 组合键。

2.1.2.4 设置段落的缩进

段落是由段落标记分隔开的文本块。如果文本行是由换行符分隔开的，则该文本会被认为是一个段落，用户可以通过单击常用工具栏中的“全部显示”按钮，将段落标记和换行符显示出来。用户所应用的格式会影响到所选单词或整个段落。一般的规则是，字体属性可以应用到所选文本，而段落属性（包含项目符号、编号、边框和底纹）会影响到整个段落。用户可以指定所要的段落缩进方式。步骤为：

- (1) 在网页视图模式下，选择一个或多个段落，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“段落”命令，弹出如图 2-12 所示的“段落”对话框；

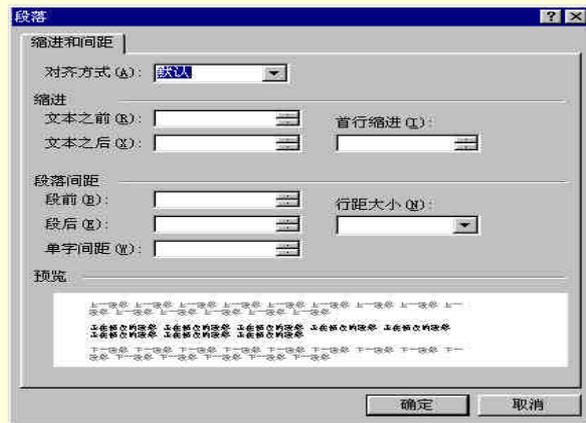


图 2-12 “段落”对话框

- (2) 在各选项中输入相应的参数；
- (3) 单击“确定”按钮。

要迅速地更改所选段落的缩进，可单击格式工具栏上的“减少缩进”按钮或“增加缩进”按钮.

2.1.2.5 使用水平线

水平线可用于分隔文本或用于强调。在添加水平线后，可以通过设置其属性来更改其宽度、高度、对齐方式和颜色等。具体步骤为：

- (1) 在网页视图模式下，选择要插入水平线的地方；
- (2) 选择“插入”/“水平线”命令，这时在插入点就后面出现了一条水平线。

要设置水平线的属性，双击水平线，或选中水平线后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“水平线属性”命令，或从键盘直接按 Alt+Enter 组合键，在弹出的如图 2-13 所示的“水平线属性”对话框中设置。



图 2-13 “水平线属性”对话框中

在此对话框中：

“宽度”用来设置水平线占窗口宽度的百分比或用像素值来指定水平线的宽度。

“高度”用来设置水平线高度，单位是像素。

“对齐方式”用来设置水平线在网页上的对齐方式。

“颜色”框中，如果不要阴影线，可为水平线选择一种颜色。

如果希望水平线以实线方式显示，勾选“实线”复选框。如果希望水平线以阴影方式显示，则清除此复选框。如果用户选择了颜色，水平线会显示为实线，这时将无法应用阴影效果。

2.1.3 FrontPage 2000 使用列表

FrontPage 2000 可以创建以下几种列表：项目符号列表、编号列表、定义列表、目录列表、菜单列表，还可以创建有多重嵌套层次和段落的列表和可折叠列表。

2.1.3.1 创建项目符号列表

项目符号列表可用来制作未排定顺序的项目列表，项目符号可为圆点、方点、圆圈或自定义的项目符号。创建步骤如下：

- (1) 在网页视图模式下，将插入点放在要创建列表处；
- (2) 选择“格式”/“项目符号和编号”命令，弹出如图 2-14 所示的“项目符号与编号方式”对话框；

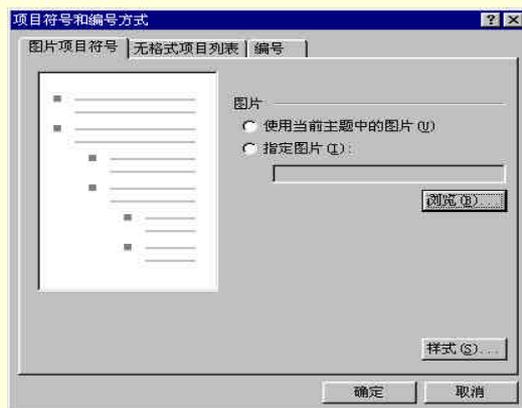


图 2-14 “项目符号与编号方式”对话框

(3) 若要使用图片项目符号来创建自定义项目符号的列表，选择“图片项目符号”选项卡，在“图片”框中选择使用的图片；若要使用标准项目符号，如圆圈或方点，选择“无格式项目列表”选项卡，再选择所要使用项目符号的框；

(4) 单击“确定”按钮。

按 Enter 键换行，输入列表的下一项内容；输入最后一项内容之后，按 Enter 键两次可退出列表。

若要迅速创建项目符号列表，单击常用工具栏中的“项目符号”按钮，此时会使用默认的项目符号列表；如果网页有主题，就使用该主题的项目符号。

2.1.3.2 创建编号列表

编号列表可用来制作连续项目的列表，用户可以选择数字、罗马数字（大写或小写）或是字母（大写或小写）来作为项目的符号。步骤为：

（1）在网页视图模式下，将插入点放在要创建编号列表处；

（2）选择“格式”/“项目符号和编号”命令，在弹出的如图 2-14 所示的项目符号与编号方式对话框中选择“编号”选项卡；

（3）在如图 2-15 所示的编号选项卡中，选中要使用号码样式的框，在右边的“起始编号”框中选择或键入编号列表起始的数字；



图 2-15 编号选项卡

（4）单击“确定”按钮。

按 Enter 键换行，输入列表的下一项内容；输入最后一项内容之后，按 Enter 键两次可退出列表。

若要迅速创建编号列表，单击常用工具栏中的“编号”按钮。

2.1.3.3 创建嵌套列表

用户可以创建有多重嵌套层次的列表，步骤为：

（1）在网页视图模式下，创建列表；

（2）若要将列表项目移到下一个项目符号或编号层次，选中该项目，然后单击常用工具栏中的“增加缩进”按钮两次；若要将项目格式为当前层次上的段落（不加项目符号或编号），则选中该项目，然后单击常用工具栏中的“增加缩进”按钮一次；若要将项目移到上一个层次，则选中该项目，然后单击常用工具栏中的“减少缩进”按钮，单击一次或多次视需要而定。

要修改列表属性，在列表上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“列表属性”命令。弹出如图 2-16 所示的“列表属性”对话框，在其中选择或修改使用的列表样式。



图 2-16 “列表属性”对话框

2.1.3.4 创建可折叠列表

用户可以从多层次项目符号或编号列表创建可折叠列表。一份可折叠列表可以让站点访问者通过双击项目显示或隐藏不同的列表层次。

（1）在网页视图模式下，创建多层次列表；

(2) 若要将整份列表设置为可折叠列表, 则选中整份列表; 若只要将列表中的一个层次设置为可折叠列表, 则选中该层次下的项目。选中之后, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单上选择“列表属性”命令, 在弹出的如图 2-16 所示的“列表属性”对话框中选择“启用可折叠大纲”复选框。如果选取整份列表, 而且想要让列表在第一次用 Web 浏览器打开网页时是在折叠状态, 则勾选“开始时折叠”复选框。

2.1.4 FrontPage 2000 添加图片与多媒体

FrontPage 2000 支持的图片格式有: GIF (标准和动态的)、JPEG (标准和渐进式的)、BMP (Windows 操作系统和 OS/2 操作系统)、TIFF、TGA、RAS、EPS、PCX、PNG、PCD (Kodak Photo CD) 和 WMF。

2.1.4.1 从本地系统中添加图片

用户可以从本地文件系统中选择图片添加当前的网页中, 具体步骤为:

- (1) 在网页视图模式下, 将插入点放置在要插入图片的位置;
- (2) 选择“插入”/“图片”/“来自文件”命令, 或直接单击常用工具栏中的“插入图片”按钮, 弹出如图 2-17 所示的“选择文件”对话框;



图 2-17 “选择文件”对话框

- (3) 从本地系统选择想要的图片文件, 用户可以在“文件类型”框中指定要查看的文件类型;
- (4) 单击“确定”按钮, 则在插入点处插入了一张图片。

保存网页时, FrontPage 2000 会提示用户将图片保存到当前的站点中。若图片不是 GIF 或 JPEG 格式的, 则使用 256 色或更少颜色的图片会自动地转换成 GIF 格式的图片, 而所有其他格式的图片会转换成 JPEG 格式。

2.1.4.2 从站点添加图片

用户可以从当前站点或其他站点中选择图片添加当前的网页中。具体步骤为:

- (1) 在网页视图模式下, 将插入点放置在要插入图片的位置;
- (2) 选择“插入”/“图片”/“来自文件”命令, 或直接单击常用工具栏中的“插入图片”按钮, 弹出如图 2-17 所示“选择文件”的对话框;
- (3) 选择已建站点中的图片文件;
- (4) 单击“确定”按钮, 则在插入点处插入了一张图片。

保存网页时, FrontPage 2000 会提示将图片保存到当前的站点中。若图片不是 GIF 或 JPEG 格式, 则使用 256 色或更少颜色的图片会自动地转换成 GIF 格式的图片, 而所有其他的图片会转换成 JPEG 格式。

2.1.4.3 从全球广域网上的站点添加图片

用户甚至可以从全球广域网上的站点中选择图片添加自己的网页中。步骤为:

- (1) 在网页视图模式下, 将插入点放置到要插入图片的位置;
- (2) 选择“插入”/“图片”/“来自文件”命令, 或直接单击常用工具栏中的“插入图片”按钮, 弹出如图 2-18 所示的“图片”对话框 (若自动弹出选择文件的对话框, 则单击“取消”按钮);



图 2-18 “图片”对话框

(3) 在“URL”框中，键入想要插入图片的 Internet 上的站点位置和图片文件名称，如，<http://www.sample.com/sample.gif>，或单击右边的“使用 Web 浏览器来选择网页或文件”按钮来打开 Web 浏览器并选择所需图片，当切换回 FrontPage 2000 程序窗口时，已访问的站点位置信息自动显示在“URL”框中；

(4) 单击“确定”按钮。

2.1.4.4 在网页中添加剪贴画

FrontPage 2000 包含 Microsoft 剪辑库。用户可以预览剪贴画、图片和视频，然后选择要用在网页上的项目。方法是：

(1) 在网页视图模式下，将插入点放置到要插入图片的位置；

(2) 选择“插入”/“图片”/“剪贴画”命令；

(3) 在 Microsoft 剪辑库中选择所需的剪贴画，在图形上单击鼠标右键，选择快捷菜单上的“插入”命令，则在网页中插入了剪贴画。

2.1.4.5 为网页设置背景图片

当为网页设置了背景图片后，网页中所有的元素——如文本和图形，会出现在当前背景图片上。用户可以使用站点、文件系统、全球广域网或剪贴画中的图片来作为背景图片，也可以将背景图片设置为水印，这时背景图片就不会随网页滚动而滚动。步骤为：

(1) 在网页视图模式下，在网页编辑区中单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“网页属性”命令，弹出如图 2-19 所示的“网页属性”对话框；

(2) 选择“背景”选项卡，在其中，选择“背景图片”复选框，然后在下方的位置信息框中直接输入图片路径或单击“浏览”按钮来选择背景图片。

用户若选择了“水印”复选框，则显示背景图片为水印，此时水印图片不会随文本滚动，而是固定在浏览器背景中；

用户若选择了“用超链接翻转效果”复选框，则会启用超链接的滚动效果，当站点访问者将鼠标指向超链接时会显示出滚动效果，单击其下方的“翻转样式”按钮，可指定使用超链接的滚动效果。



图 2-19 “网页属性”对话框

用户若在打开的站点中工作，也可以选择“从另一网页获得背景信息”复选框，则上方的“背景图片”复选框变为不可用状态，此时可以选择站点中的任一网页，则该网页的背景图片成为当前网页的背景图片。

(3) 单击“确定”按钮。

2.1.4.6 设置图片属性

在网页视图模式下，在插入的图片上单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单上选择“图片属性”命令，或直接按 Alt+Enter 组合键，弹出如图 2-20 所示的“图片属性”对话框；



图 2-20 “图片属性”对话框

在“类型”栏中：

若图片是 GIF 格式，在“类型”框中选择“交错”复选框，可以指定图片在下载过程中是否渐进式的，即图片在下载的过程中逐渐清楚。若选择“透明”复选框可以将图片中设置的颜色变成透明色，清除复选框将图片变成非透明，并将透明色回复到原始颜色。

若图片是 JPEG 格式，可在“质量”框中输入从 1 到 100 之间的数值来指定 JPEG 图片的质量。当“质量”增大时，图片压缩率会减小，图片文件容量加大，但是图片质量提高。当“质量”减小时，图片压缩率增加，图片文件容量变小，但是图片质量降低。默认“质量”设置是 75。在“渐进式变化”框中，输入想要 Web 浏览器做的渐进变化次数，表示当 JPEG 图片在 Web 浏览器中下载完成时，解析图片的处理程序数目；若指定为 0，JPEG 文件不会渐次转现。

在“替代表示”栏中：

用户可以指定图形的低分辨率版本文件，在“低分辨率版本”框中键入低分辨率版本文件的路径，或单击右边的“浏览”按钮栏选择文件；在“文本”框中输入解释性的文本。它表示 Web 浏览器下载最后的版本时，同时显示图形的低分辨率版本。对于大型图片或高分辨率图片该功能很有用。如果图片是图像映射，则使用低速 Internet 连接的站点访问者能单击基于低分辨率图片的热点，而不用去等待整个高分辨率图片完成下载。低分辨率版本图片指定的颜色越少，在 Web 浏览器中它就会显示得越快。因为低分辨率的图片是用来为高分辨率图片占位的，所以不应该更改图片的高度或宽度。

2.1.4.7 为图形设置默认超链接

用户可以为插入的图形设置默认超链接，当 Web 站点访问者单击该图形时，Web 浏览器会显示超链接的目标。步骤为：

(1) 在网页视图模式下，在图片上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“图片属性”命令，弹出如图 2-20 所示的“图片属性”对话框；

(2) 在“默认超链接”栏中，在“位置”框中键入要用作默认超链接的目标的路径，或单击右边的“浏览”按钮，则弹出如图 2-21 所示的“编辑超链接”对话框，在其中选择超链接目标：

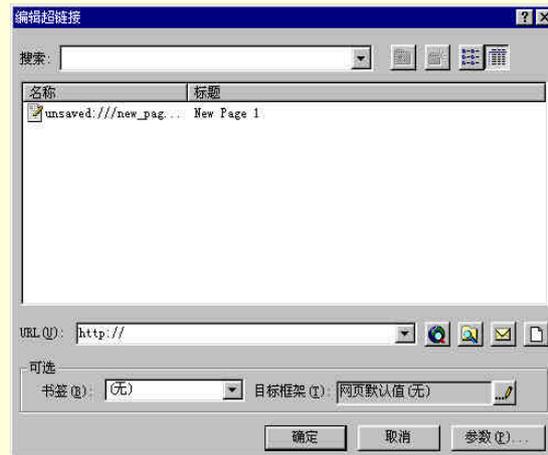


图 2-21 “编辑超链接”对话框

- 若超链接目标在站点上，则浏览到包含网页的站点和文件夹，选定后单击“确定”。
- 若超链接目标在本地局域网上，则单击“从计算机上选择一个文件”按钮，从局域网上浏览到想要的网页，然后单击“确定”。
- 若超链接目标在全球广域网上，则单击“使用 Web 浏览器来选择网页或文件”按钮，在 Web 浏览器中，浏览到想要的网页，然后切回到 FrontPage 2000，则访问过的网页位置将会显示在“URL”框中，单击“确定”。
- 若要超链接目标指向电子邮件，单击“电子邮件”按钮，在弹出的图 2-22 所示的“创建电子邮件超链接”对话框中键入接收消息的电子邮件地址，单击“确定”，然后再次单击“确定”。

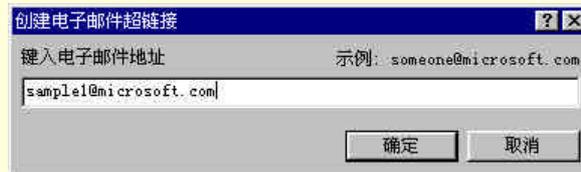


图 2-22 “创建电子邮件超链接”对话框

- 若想要超链接的目标文件显示在指定的框架中，可单击“更改目标框架”按钮，在弹出的如图 2-23 所示的“目标框架”对话框中指定框架，单击“确定”，然后再次单击“确定”。

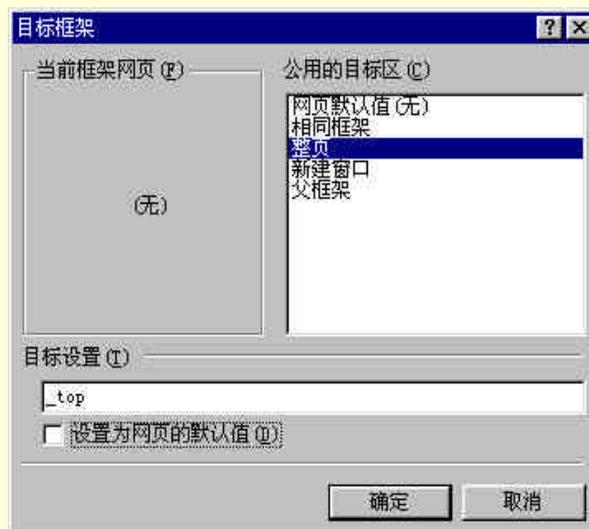


图 2-23 “目标框架”对话框

2.1.4.8 调整图形大小

用户可以通过改变图形的高度和宽度属性来调整图形大小，或者在网页上直接调整其大小。

调整图形大小会更改 HTML 标记（用来告诉 Web 浏览器如何显示图形）；实际的图形文件大小并不会改变。但这样可减少图片下载时间。调整图片的大小后必须重新取样图片，方法是：在网页视图模式下，选中已经调整了大小的图片，然后在“图片”工具栏中，单击“重新取样”按钮.

调整图形大小的具体步骤为：

（1）在网页视图模式下，在图形上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“图片属性”命令，在弹出的如图 2-20 所示的“图片属性”对话框选择“外观”选项卡，如图 2-24 所示；



图 2-24 “图片属性”中的外观选项卡对话框

（2）选择“指定大小”复选框，若要保持原图片的高度与宽度的比例，勾选“保持纵横比”复选框，选择该复选框后在“宽度”或“高度”框中输入像素值或百分比，FrontPage 2000 会自动更改另一框中的数值以保持图形的比例不变。若不选此复选框，则图片比例会改变。

（3）单击“确定”按钮。

用户也可以在编辑区内直接调整图形的大小。在编辑区内选中图形，这时在图形的四边会出现黑色的带控点的边框，然后拖动图形上的控点来调整其大小。要调整图形大小和保持它的比例不变，可拖动四个角上的控点。拖动侧边控点时，该图形将会不按比例变形。

2.1.4.9 图片与文本的混排

用户可以通过设置图形的对齐方式、水平及垂直间距来指定图片和视频在当前网页上与文本的排列方式。方法是：

（1）在网页视图模式下，在图形上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“图片属性”命令，在弹出的如图 2-20 所示的“图片属性”对话框选择“外观”选项卡，如图 2-24 所示；

（2）在“对齐方式”框中，选择某个选项来指定图形在网页上的对齐方式。例如：要使图片对齐网页左边，而文本位在图片右边，可选择“左对齐”选项。

在“水平间距”框中，输入图形与左右文本之间的距离。

在“垂直间距”框中，输入图形与上下文本之间的距离。

若已为图形设置了默认超链接，则 FrontPage 2000 会自动在图形上放入边框，以便提示站点访问者这是图形超链接。用户可以设置这个边框的宽度，或删除边框，边框默认的颜色为黑色。然而，若图形有默认的超链接，则边框颜色将是用户为超链接指定的颜色。在“边框粗细”框中，以像素为单位输入数值来指定边框的宽度。要删除边框，可键入 0。

2.1.4.10 添加视频

用户可以将 Windows Media Player 可播放的任何类型的视频添加到网页上，方法是：

（1）在网页视图模式下，将插入点放置到要插入视频的位置；

（2）选择“插入”/“图片”/“视频”命令；

（3）在弹出的“视频”对话框中选中视频文件；

（4）单击“确定”按钮。

2.1.4.11 设置视频属性

用户可以通过设置视频属性指定在 Web 浏览器中如何播放视频。步骤为：

(1) 在网页视图模式下，在添加的视频上单击鼠标右键，选择单击快捷菜单上的“图片属性”命令；

(2) 在“视频”选项卡中：

- 要在 Web 浏览器中显示视频控件以便站点访问者能控制视频播放，可选择“在浏览器中显示控件”复选框；
- 要让站点访问者的 Web 浏览器在加载网页后立即播放视频，可选择“打开文件时”复选框；
- 要让在站点访问者鼠标指针移过视频时播放视频，可选择“当鼠标悬停于其上时”复选框。在“循环次数”框中，输入要视频播放的次数，或选择“不限次数”来连续播放；
- 要设置播放之间的延迟时间，可在“循环延迟”框中输入以毫秒为单位的延迟时间。

2.1.5 FrontPage 2000 插入表格

2.1.5.1 创建表格

FrontPage 2000 可通过以下方式创建表格。

方式一：通过仅仅指定行数和列数来创建一份简易表格，创建的表格将使用默认的表格属性。创建方法是：在网页视图模式下，将光标移至要创建表格的地方。单击常用工具栏中的“插入表格”按钮，在弹出的级联菜单中拖动鼠标光标，直到所需的行数与列数，然后单击鼠标左键。

方式二：通过绘制表格及其单元格的方式来创建表格，手绘表格时，可以轻松创建不规则的行与列。创建方法是：在网页视图模式下，选择“表格”/“手绘表格”命令，会打开“表格”工具栏，如图 2-25 所示，其中“手绘表格”选项已经被选取，呈凹陷状态。



图 2-25 表格工具栏

在网页编辑区内，使用鼠标从表格的左上角向右下角拖动，以绘制表格的外边框。使用水平和垂直线绘制表格中的单元格。若要删除表格中不想要的线，单击“表格”工具栏上的“清除”按钮，以鼠标按住在要删除的线段上，当此线段变为红色时，表示此线段被选中，放开鼠标则该线段被删除。当完成绘制表格后，单击“表格”工具栏上的“手绘表格”按钮，使其呈突起状态，表示此按钮不被选取，或直接按 Esc 键。

方法三：将文本转换为表格。用户可以将利用分隔字符分隔出行与列的文本转换成表格内容。用户可以使用逗号分隔列，使用段落标记来分隔行。创建方法是：在网页视图模式下，用鼠标拖动的方法选择要转换成表格的文本，然后选择“表格”/“转换”/“文本到表格”命令，弹出如图 2-26 所示的“将文本转换为表格”对话框，在此对话框指定使用的文本分隔符，或选择“无”来创建单一单元格构成的表格。因为 HTML 并不直接支持制表符，建议用户不要使用制表符作为文本分隔符。

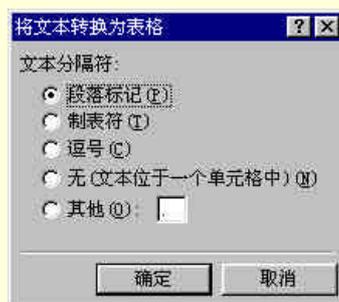


图 2-26 “将文本转换为表格”对话框

方式四：使用菜单命令创建表格。创建方法是：在网页视图模式下，将光标移至要插入表格的地方，选择“表格”/“插入”/“表格”命令，弹出如图 2-27 所示的“插入表格”对话框。



图 2-27 “插入表格”对话框

在此对话框中：

- 在“行数”框中，指定表格的行数，默认值为 2。
- 在“列数”框中，指定表格的列数，默认值为 2。
- 在“对齐方式”框中，选择表格在网页上的位置。
- 键入表格边框宽度数值，单位是像素。如果隐藏表格边框，不让边框显示出来，则键入 0。
- 在“单元格边距”框中键入数字，指定单元格边框与单元格中内容的间隔。
- 在“单元格间距”框中键入数字，指定各单元格间的间隔。

勾选“指定宽度”复选框，可以指定表格的宽度，用户可选择以“像素”为单位，然后键入表格宽度的像素值；或选择“百分比”为单位，然后键入表格所占屏幕宽度的百分比，如果表格出现在当前框架中，则指定的宽度为框架宽度的百分比。

方式五：在单元格中插入表格，方法是：在网页视图模式下，将光标移至要插入表格的单元格中，然后按上述方式一、方式二、方式四插入一个表格。

2.1.5.2 插入表格标题

表格标题可以显示在表格的上方或下方，用户可以设置标题的对齐方式并像设置其他文本一样设置标题文本格式。方法是：在网页视图模式下，选中表格或将光标置于表格中，选择“表格”/“插入”/“标题”命令，则光标自动位于表格上方中央位置，键入表格标题的文本。

若要将标题置于表格的下方，在标题上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“标题属性”命令，或在菜单栏中选择“表格”/“属性”/“标题”命令，在弹出的如图 2-28 所示的“标题属性”对话框中选择“表格底部”项，然后单击“确定”。



图 2-28 “标题属性”对话框

标题默认的对齐方式是居中，要更改标题的对齐方式，选中标题后，单击格式工具栏上的“右对齐”或“左对齐”按钮。

2.1.5.3 设置表格属性

要设置表格属性，选中表格后，选择菜单栏中的“表格”/“属性”/“表格”命令，或在表格上直接单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“表格属性”命令，则弹出如图 2-29 所示的“表格属性”对话框。

在此对话框中：

- 在“对齐方式”框中，选择表格所使用的对齐方式。
- 在“浮动”框中，指定文本是向左还是向右的方式环绕表格，若不需要文本环绕表格，则选择“默认”。

- 在“单元格边距”框中，以像素为单位，键入单元格中内容与内边界的间距。
- 在“单元格间距”框中，以像素为单位，键入表格中各单元格间的间距。
- 在“指定宽度”和“指定高度”复选框中，指定整个表格的宽度和高度，或清除这两个复选框而不指定表格的宽度和高度。
- 在“边框”下的“粗细”框中，键入以像素为单位的表格的边框宽度。在“颜色”框中，为边框设置一种颜色。要设置具有三维效果的双色边框，在“亮边框”和“暗边框”框中，各选择一种颜色。



图 2-29 “表格属性”对话框

表格属性设置完毕后，单击“确定”按钮。

2.1.5.4 表格操作

要在表格中插入或删除行与列，方法如下。

要插入行，则用鼠标选中行后，选择菜单栏中的“表格”/“插入”/“行或列”命令，在弹出的如图 2-30 所示的“插入行或列”对话框中选择“行”，然后键入要插入的行数，并指定其插入位置。单击“确定”。若单击鼠标右键选择快捷菜单中的“插入行”命令，则会在所选行的上方直接插入一个空行。要删除行，选中行后，选择菜单栏中的“表格”/“删除单元格”命令，或单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除单元格”命令，或直接按 Shift+Delete 组合键。



图 2-30 “插入行或列”对话框

要插入列，则用鼠标选中列后，选择菜单栏中的“表格”/“插入”/“行或列”命令，在弹出的如图 2-70 所示的“插入行或列”对话框中选择“列”，然后键入要插入的列数，并指定其插入位置。单击“确定”。若单击鼠标右键选择快捷菜单中的“插入列”命令，则会在所选列的左方直接插入一个空列。要删除列，选中列后，选择菜单栏中的“表格”/“删除单元格”命令，或单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除单元格”命令，或直接按 Shift+Delete 组合键。

要均匀分布行高和列宽，即使得选中的行或列的高或宽相等，方法是：在网页视图模式下，选择要设为相同高度或宽度的行或列。单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“平均分配行高”或“平均分配列宽”命令，或者选择菜单栏中的“表格”菜单中的相应命令，或者在表格工具栏上，单击相应的命令按钮。

要调整表格的大小，方法是：用鼠标按住表格边框并拖动到所需的高度和宽度，这种调整方式比较灵活。或在网页视图模式下，在“表格属性”对话框中的“指定宽度”复选框和“指定高度”复选框中，键入所需的表格

宽度和高度。

2.1.5.5 设置单元格的属性

要设置单元格的属性，选中要设置的单元格后，选择菜单栏中的“表格”/“属性”/“单元格”命令，或在单元格上直接单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“单元格属性”命令，则弹出如图 2-31 所示的“单元格属性”对话框，



图 2-31 “单元格属性”对话框

在此对话框中：

- 在“水平对齐方式”和“垂直对齐方式”框中，为单元格中的内容选择对齐方式。
- 在“行跨距”框中，键入要跨越的单元格行数，即使该单元格占据 N 个单元格的高度，而在其下方的单元格则被挤开，发生了错位，N 表示键入的要跨越的单元格行数。
- 在“列跨距”框中，键入要跨越的单元格列数，即使该单元格占据 N 个单元格的宽度，而在其右方的单元格则被挤开，发生了错位，N 表示键入的要跨越的单元格列数。
- 在“指定宽度”和“指定高度”复选框中，指定该单元格的宽度和高度，或清除这两个复选框而不指定单元格的宽度和高度。勾选“标题单元格”复选框，表示将该单元格设置为标题单元格并强调它们，默认情况下，要强调的地方以加粗的文本表示。勾选“不换行”复选框，表示禁止 Web 浏览器将单元格中的文本自动折行。
- 在“边框”下的“颜色”框中，为边框设置一种颜色。要设置具有三维效果的双色边框，在“亮边框”和“暗边框”框中，各选择一种颜色。
- 在“背景”下的“颜色”框中，为单元格选择一种背景颜色。要在单元格中显示背景图片，则勾选“使用背景图片”复选框，然后键入图片文件的路径，或单击“浏览”按钮选择背景图片。要删除背景图片，只需在“单元格属性”对话框中清除“使用背景图片”复选框即可。

单元格属性设置完毕后，单击“确定”按钮。

2.1.5.6 单元格操作

(1) 插入一个新的单元格。用户可以在一个单元格中插入一个新的单元格，方法是：将光标移至单元格中，选择菜单栏中的“表格”/“插入”/“单元格”命令，新的单元格会插入该单元格左侧。

(2) 拆分单元格。用户可以通过拆分单元格，将一个单元格划分为列或行。方法是：在网页视图模式下，选中要拆分的单元格，选择菜单栏中的“表格”/“拆分单元格”命令，或者单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“拆分单元格”命令，在弹出的如图 2-32 所示的“拆分单元格”对话框中选择“拆分为列”或“拆分为行”，在“列数”或“行数”框中，键入所要拆分成的列数或行数。



图 2-32 “拆分单元格”对话框

(3) 合并单元格。用户可以通过合并两个以上的相邻单元格来得到一个较大的单元格。方法是：在网页视图模式下，选择一行、一列或一组相邻的单元格，选择菜单栏中的“表格”/“合并单元格”命令，或者单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“合并单元格”命令，则所选的区域合并成了一个单元格。

2.1.6 FrontPage 2000 创建超链接

2.1.6.1 创建指向站点中的网页或文件的超链接

在网页视图模式下，键入或选中要用作超链接的文本，选择菜单栏中的“插入”/“超链接”命令，或单击常用工具栏中的“超链接”按钮, 或直接按 Ctrl+K 组合键，则弹出如图 2-73 所示的“创建超链接”对话框，在此对话框中，浏览并选择目标网页或文件，单击“确定”按钮。如果目标网页或文件在当前站点中，则选中文件夹列表中的网页或文件，然后将其直接拖动到需要超链接的打开的网页中即可。

要撤销或改变此超链接，则在此超链接上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“超链接属性”命令，这时弹出如图 2-33 所示的“创建超链接”对话框，但此时“URL”框中已经有了超链接的位置信息，删除即可撤销该超链接，重新输入超链接地址可改变超链接。

用户可以在编辑区内，在“普通”模式下，按住键盘上的 Ctrl 键，用鼠标点击超链接来跟踪超链接，以验证其有效性；或者在“预览”模式下直接单击超链接观看其效果。二者的不同之处是，前者会以源文件的形式打开超链接目标，而后者则在网页中显示超链接的内容。

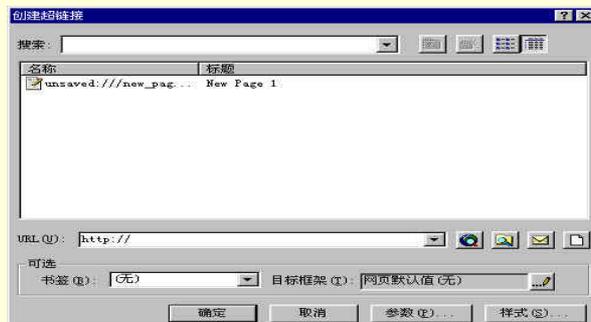


图 2-33 “创建超链接”对话框

2.1.6.2 创建指向电子邮件的超链接

在如图 2-33 所示的“创建超链接”对话框中，单击“制作电子邮件超链接”按钮, 在弹出的“创建电子邮件超链接”对话框中键入接收信息的电子邮件地址。

2.1.6.3 创建指向新网页的超链接

如果超链接指向一个还没有创建的网页，则可以在创建指向它的超链接时创建它。在如图 2-33 所示的“创建超链接”对话框中，单击“创建一网页并链接到该网页”按钮, 则会弹出“新建网页”对话框，若要立即编辑新网页，可单击“确定”按钮，FrontPage 2000 将创建该超链接并且显示新网页让用户编辑。用户只有保存了新网页，创建的新超链接才会起作用。

2.1.6.4 创建指向一个书签的超链接

书签是网页中被标记位置或被标记的选中文本。要向站点访问者显示网页的特定部分时，可以创建一个指向书签的超链接。当站点访问者单击该超链接时，将显示网页的相关部分而不是网页的上端。指向一个书签的超链接也叫做锁定标记，它被显示为在目标 URL 之前附加的井字记号 (#)。具体步骤为：在如图 2-33 所示的“创

建超链接”对话框中选择包含书签的网页后，在“书签”框上，选择要将其作为目标的书签。然后单击“确定”。

2.1.6.5 创建指向全球广域网上的网页或文件的超链接

在如图 2-33 所示的“创建超链接”对话框中，单击“使用 Web 浏览器来选择网页或文件”按钮，在 Web 浏览器中浏览需要的网页，然后切换回 FrontPage 2000 窗口，则访问过的网页的位置信息将会被显示在“URL”框中。或者，直接在“URL”框中输入目标的 Internet 网址。单击“确定”。返回 FrontPage 2000 窗口的编辑区，可看到超链接文本颜色变了，当将鼠标放置在超链接文本上时，在窗口下方的状态栏中会显示出超链接的网址，在 Web 浏览器中的效果也是如此。

2.1.6.6 创建图像映射

图像映射是具有一个或多个热点（超链接区域）的图片，当站点访问者单击图片上的热点时，便会触发该处的超链接。要为整个图形制作热点，可为它设置默认超链接，这在前面已经介绍过。在 FrontPage 2000 中，图片热点区域可为矩形、圆形或多边形。创建图像映射的步骤为：

- (1) 在网页视图模式下，选中用作图像映射的图片；
- (2) 在“图片”工具栏，选择“热点”按钮（包括“长方形热点”按钮、“圆形热点”按钮、“多边形热点”按钮）；
- (3) 在图形上，依所选形状绘制矩形、圆形或多边形区域。要画多边形，可单击多边形的第一个角，然后单击要放置多边形每个角的位置，然后双击完成；
- (4) 当绘制完热点区域时，FrontPage 2000 会自动打开“创建超链接”对话框；
- (5) 在该对话框中指定热点的目标；
- (6) 单击“确定”按钮。

创建图像映射后，可以编辑热点的 URL，或移动、删除热点以及调整热点区域的大小。要编辑热点的 URL，可双击它；要移动热点，可单击热点，然后将其拖动到新位置；要调整热点区域的大小，可单击并拖动选择控点，或者按键盘的方向键；要删除热点，可在选中热点后，按 Delete 键。

2.1.6.7 添加文本热点到图形中

用户可以添加文本热点到图形中。文本热点是已经放在图形中并分配了超链接的文本字符串。添加文本热点到图形中的方法是：在网页视图模式下，选中图片，在“图片”工具栏上，单击“文本”按钮，然后在显示在图片上的文本框内键入文本，双击文本框边缘会弹出如图 2-33 所示的“创建超链接”对话框，在其中设置文本的超链接。对于文本框，可通过拖动控点来调整文本框大小，通过拖动边框来移动文本框。

2.1.6.8 检查超链接

管理 Web 站点工作中的一个重要部分就是检查指向目标的超链接是否有效。超链接被检查过之后，它们的状态将不会更改，直到再次检查超链接或是关闭并再打开站点为止。在检查超链接之前，必须先保存所有已打开的网页。检查的方法是：单击“报表”视图，在报表工具栏单击“验证超链接”按钮，在弹出的如图 2-34 所示的“验证超链接”对话框中选择“验证所有超链接”，然后单击“开始”按钮。则当前站点上所有的超链接的状态都将被显示出来。

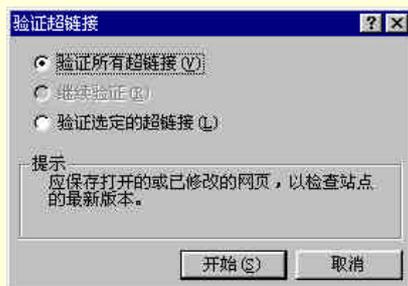


图 2-34 “验证超链接”对话框

2.1.7 FrontPage 2000 使用表单

用户可以使用表单来收集站点访问者的信息，接收要求，收集订单、出货和收费明细，获得回复，设置来宾签

名簿等。站点访问者填表单的方式是输入文本、单击单选按钮与勾选复选框，或从下拉菜单中选择选项。在填好表单之后，站点访问者便送出所输入的数据，该数据就会根据用户所设置的表单处理程序，以各种不同的方式进行处理。

2.1.7.1 创建表单

用户可以在网页上现有表单（如果有的话）外的任何位置创建表单，选择要插入表单的位置后，选择菜单栏中的“插入”/“表单”/“表单”命令，则 FrontPage 2000 会插入一个矩形虚线框区域，在这个区域中可以添加文本和表单域，如文本框、单选按钮、复选框、下拉菜单以及按钮等。此表单中也会包含一个提交按钮和一个重置按钮。

站点访问者在填好表单后单击提交按钮，则所输入的数据就会被提交到用户所设置的表单处理程序，在默认情况下，表单结果会被保存为文本文件。站点访问者可以单击重置按钮，将他们所输入的所有文本删除，并清除所有做过的选择，恢复到表单的初始状态。

用户可以使用表单向导或表单模板来快捷地创建一个含有表单的网页。在 FrontPage 2000 中选择菜单栏中的“文件”/“新建”/“网页”命令，在弹出的“新建”对话框中可以看到，FrontPage 2000 提供了一个表单向导和四个含有表单的模板，它们是表单网页向导及确认表单、意见簿、意见反馈表单、用户注册模板。用户使用模板创建含有表单的网页时，只需选中四个模板之一，单击“确定”即可。这里给出使用向导创建表单的具体步骤：
（1）在新建对话框中选中“表单网页向导”，单击“确定”，则弹出如图 2-35 所示的“表单网页向导”对话框；

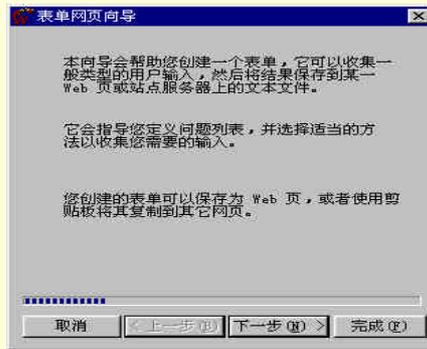


图 2-35 “表单网页向导”对话框

（2）在对话框中单击“下一步”，弹出如图 2-36 所示的“添加表单类型”对话框，在其中单击“添加”按钮；



图 2-36 添加表单类型对话框

（3）弹出如图 2-37 所示的“表单类型选择”对话框，在此对话框中选择所需的表单类型，并在下面的“编辑此问题的提示”框中修改表单的提示性话语，单击“下一步”；

（4）弹出如图 2-38 所示的“表单内容选项”对话框，在此对话框中选择所要显示在表单中的内容，要显示某项内容，勾选其前面的复选框；不显示该项内容，则清除该复选框。选中之后，单击“下一步”；



图 2-37 表单类型选择对话框

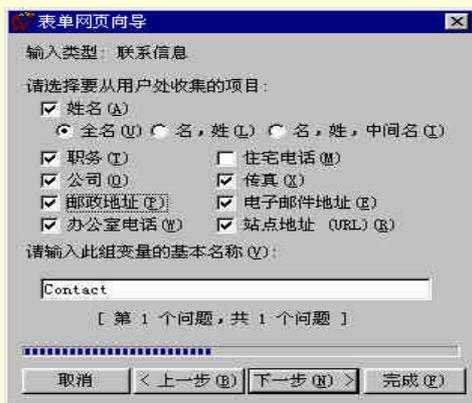


图 2-38 表单内容选项对话框

(5) 返回如图 2-36 所示的“添加表单类型”对话框，此时在表单列表中已经有了刚才添加的表单，依此方法可以添加多个表单。删除列表中的表单，选中之，单击“删除”按钮；要重新修改表单内容，选中之，单击“修改”按钮；若列表中有两个以上表单，重新排列表单在网页中的排列位置，选中一个表单，单击“上移”或“下移”按钮，使表单的位置提前或后移；要将列表中的表单全部删除，单击“清除列表”按钮。单击“下一步”；
 (6) 弹出如图 2-39 所示的“表单显示方式选择”对话框，在此对话框中选择表单内容的显示方式，选中之后，单击“下一步”；



图 2-39 表单显示方式选择对话框

(7) 弹出如图 2-40 所示的“表单结果处理”对话框，在此对话框中，选择表单结果的处理方式，并可修改结果文件的名称。单击“下一步”；



图 2-40 表单结果处理对话框

(8) 弹出如图 2-41 所示的“完成”对话框，单击“完成”按钮。



图 2-41 完成对话框

2.1.7.2 创建搜索表单

如果用户创建的站点是基于服务器的，并且服务器运行有 Microsoft FrontPage 服务器扩展，则 FrontPage 2000 会根据包含在用户站点所有网页中的单字自动创建文本索引。创建搜索表单可让站点访问者对指定单字或短语搜索整个站点。当访问者提交搜索表单，FrontPage 2000 检索文本索引，并且按匹配程度显示指向包含搜索文本的网页的超链接列表。

用户可以用搜索网页模板快捷地创建搜索表单网页，方法是：选择菜单栏中的“文件”/“新建”/“网页”命令，在弹出的新建对话框中选择“搜索网页”模板，单击“确定”即可。

用户也可以在网页中插入搜索表单，方法是：在网页视图模式下，确定创建搜索表单的插入点，然后选择菜单栏中的“插入”/“组件”/“搜索表单”命令，弹出如图 2-42 所示的“搜索表单属性”对话框；



图 2-42 “搜索表单属性”对话框

单击搜索表单属性选项卡：

- “输入框的标记”中，键入可让站点访问者指定想要查找的搜索文本框前的提示性话语。
- “以字符数为单位的宽度”框中，按字符个数键入宽度数值。但更改搜索文本框大小不会影响站点访问者在框中键入的字符数。如果站点访问者输入的字符数超过框可以容纳的大小，多出的字符数会滚动到框的左边，但是站点访问者输入的全部文本都将提交到搜索表单。
- “开始搜索”按钮的标记框中，键入按钮的名称以提示站点访问者单击此按钮可以开始搜索。
- “清除”按钮的标记框中，键入按钮的名称提示站点访问者单击此按钮可以将搜索文本框中输入的文本清除掉。

单击搜索结果选项卡：

- “要搜索的单词列表”中键入关键字“全部”，允许站点访问者搜索站点中没有存放在隐藏文件夹内的全部网页。如果站点有讨论组，可键入讨论组文件夹名称，以允许站点访问者搜索讨论组的输入项。
- 在其他选项中，用户可以选择是否显示时间及文件大小等。

搜索表单不会对大约 300 个一般的英语单词进行搜索，如“a”，“the”等。

2.1.7.3 处理表单结果

用户可以通过以下方式之一处理站点访问者提交上来的表单结果。

方式一：将表单结果保存成文件。用户可以将表单结果保存成纯文本文件(*.txt 文件)或 HTML 网页文件。在默认情况下，此文件位于站点的隐藏目录_private 中。用户可以根据需要更改文件的存放位置和文件名称，也可以选择文本文件的格式，并指定是否在表单结果中包含域名。方法是：在网页视图模式下，在表单上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“表单属性”命令，在弹出的如图 2-43 所示的“表单属性”对话框中，选择“发送到”，此时将显示结果文件的默认文件名和存放位置。用户可以在“文件名称”框输入新的名称和位置，或单击“浏览”按钮来选择文件存放的位置。

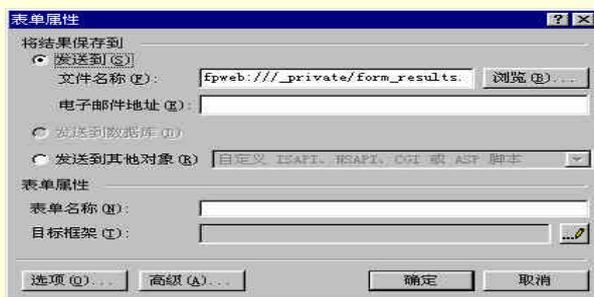


图 2-43 “表单属性”对话框

单击“选项”按钮，在弹出的如图 2-44 所示的“保存表单结果的选项”对话框中选择“文件结果”选项卡，在其中设置所需要保存结果的各项属性。在“保存的域”选项卡中，可选择“要保存的附加信息”如远程计算机名称等。



图 2-44 “保存表单结果的选项”对话框

方式二：用电子邮件接收表单结果。当站点访问者提交表单时，一个包含表单结果的电子邮件就会被传送到用户所指定的电子邮件地址中。方法是：在如图 2-87 所示的“表单属性”对话框的“电子邮件地址”框内，输入要接收表单结果的电子邮件地址。如果只是将表单结果以电子邮件形式接收，而不想再将它保存为文件，可将“文件名称”框中的内容清除。用户也可以单击“选项”按钮，然后在“电子邮件结果”选项卡中设置电子邮件结果的属性。

方式三：使用自定义表单处理程序处理表单结果。用户可以使用自定义脚本（ISAPI、NSAPI、CGI 程序或 ASP 脚本）作为表单处理程序。要用表单处理程序处理表单结果，首先应选定表单处理程序。在文件夹视图模式下，在包含脚本的文件夹上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，在弹出的“属性”对话框中勾选“允许运行脚本或程序”复选框，然后单击“确定”。

切换到网页视图模式，在表单上单击鼠标右键，选择快捷菜单上的“表单属性”命令，在弹出的如图 2-43 所示的“表单属性”对话框中选择“发送到其他对象”，在列表中选择“自定义 ISAPI、NSAPI、CGI 或 ASP 脚本”，

然后单击“选项”按钮，弹出如图 2-45 所示的“自定义表单处理程序的选项”对话框，



图 2-45 “自定义表单处理程序的选项”对话框

在“动作”框内，输入表单处理程序的 URL 信息；

在“方法”框中，选择提交信息给表单处理程序的方法：GET 方法表示将表单的名称/值对进行程序编码，并将该信息赋给一个叫做 QUERY_STRING 的服务器变量。POST 方法直接将名称/值对传送至表单处理程序作为其输入；

若使用默认的编码方法，可将“编码类型”框保留为空白。

2.2 网页排版天王——Dreamweaver 3.0

Macromedia 公司在多媒体方面有相当的影响，其出品的网页制作工具 Dreamweaver 给人一种耳目一新的感觉，它与该公司的其他产品一样具有强大的多媒体处理功能，在设计 DHTML 动态网页和 CSS 层叠式样式表方面表现得极为出色，另外，它还开发了许多独具特色的功能，如行为 (Behaviors)、等时线 (Timeline)、库 (Library) 等，让使用者能够轻松创建动态效果和交互页面。

2.2.1 Dreamweaver 3.0 操作界面介绍

当用户第一次启动 Dreamweaver 3.0 时，其操作界面如图 2-46 所示，

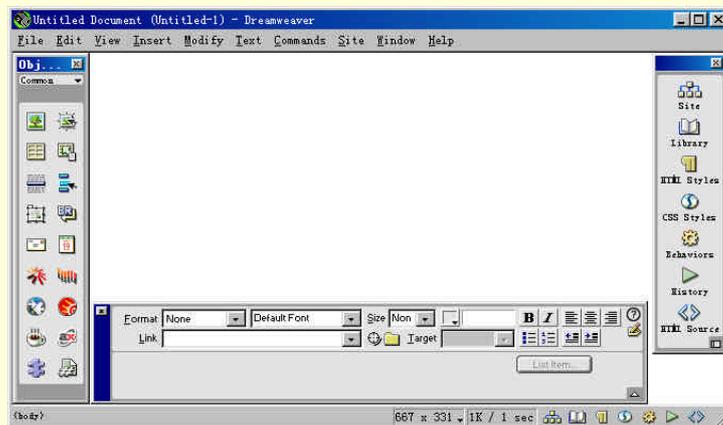


图 2-46 操作界面

在它的操作界面中，除了菜单栏之外，Dreamweaver 主要的编辑功能菜单用 3 条浮动的面板代替，即对象面板 (Object Palette)、属性面板 (Properties Palette)、快速启动面板 (Launcher Palette)，其中快速启动面板中的对象也同时集成在状态栏上。用户可以在菜单栏中的 Window 命令菜单中选择要显示在窗口中的浮动面板，也可以任意移动这些面板的位置，就像在 Photoshop 中一样。

(1) 对象面板中集成了相当于 6 个面板的内容：Characters (字符)、Common (常用对象)、Forms (表单对象)、Frames (框架对象)、Head (头部元素)、Invisible (不可见元素)。这 6 个面板中的内容集成了主菜单中 Insert 中的选项。这 6 个面板可以通过单击对象面板的下拉箭头，在弹出的快捷菜单中切换，图 2-47 所示为切换到 Characters 面板。

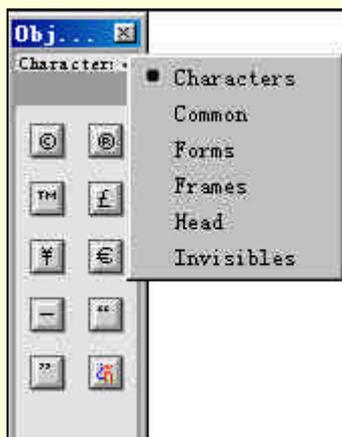


图 2-47 切换对象面板

字符面板包含特殊字符，如版权符号、弯曲的双引号和商标符号等；

常用对象面板包含最常用的对象，如图像、表格和层等；

表单面板包含创建表单和表单元素的按钮；

框架面板包含常用框架结构；

头部元素面板包含添加不同头部元素功能按钮，如 Meta、Keywords 和 Base 标记；

不可见元素面板包含创建文档窗口中不可见对象(如命名锚点)的按钮，选择 View/Invisible Elements 命令，可显示标记这些对象位置的图标。

要修改这些面板的参数，选择 Edit/Preferences 命令，在弹出的如图 2-48 所示的 Preferences 对话框中的 Category (类型) 列表中选择 General 项。

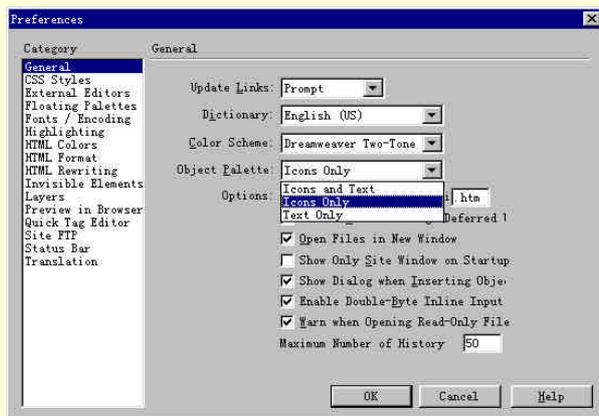


图 2-48 Preferences 对话框

在此对话框中，在 Object Palette 框中选择怎样显示对象面板中的按钮：Text Only (仅显示为文本) Icons Only (仅显示为按钮图标) 或 Text and Icons (显示文本和按钮图标)。图 2-49 为“显示文本和按钮图标”方式的对象面板。

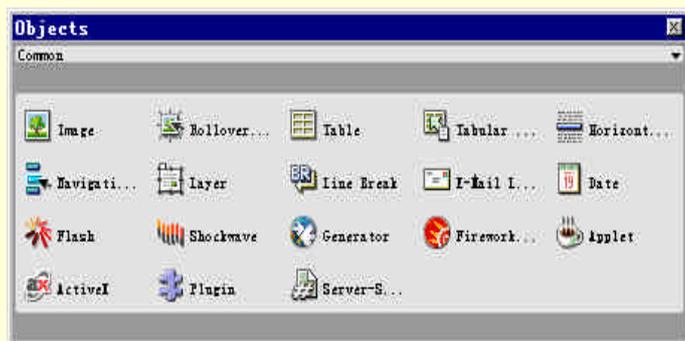


图 2-49 定制对象面板

(2) 属性面板中的选项内容随着选择对象不同而改变, 如若选择了一幅图像, 那么属性面板上将出现图像的相应属性, 若选择了表格, 则相应的变化成表格的相应属性, 属性面板中的选项内容包括了菜单栏中的 Modify 和 Text 中的选项, 不过图像属性的修改在主菜单中是找不到的, 只能打开其属性面板进行操作, 下面对图像属性面板作一简略说明, 详细说明见后面的图片一节。其属性面板如图 2-50 所示。

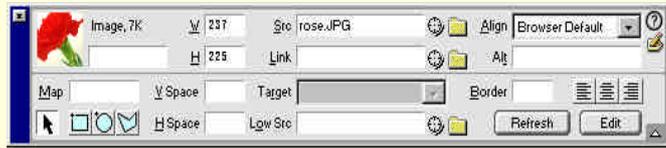


图 2-50 图像属性面板

在属性面板的左上方为图片的预栏图及图片的大小。W 指定图像宽度; H 指定图像高度; Src 设定图像地址; Align 选择图像与文本的对齐方式; Link 超链接的文件名或 URL 地址; Alt 图像说明; Vspace 指定图像上下垂直的间隔; Hspace 指定图像左右水平的间隔; Target 定义链接文件后的框架名; Border 指定图像的边框宽度; Border 右方的三个按钮 用来指定图像在窗口中的位置; 按钮可以用来编辑图像地图; Refresh 按钮可以用来刷新图像; Edit 可以触发外部定义的图像编辑器, 与之相关联的编辑器可以由用户指定。方法是选择菜单栏中的 Edit/Preferences 命令, 在弹出的 Preferences 对话框中, 选择 category 列表栏中的 External Editors 项, 如图 2-51 所示。

在 Extensions 框中选中要指定编辑器的项, 如图中选择了 “.jpg .jpe .jpeg” 项, 在右侧的 Editors 框中, 单击上方的加号按钮 , 在弹出的 Select External Editors 对话框中选中所需的编辑器, 单击“打开”按钮, 则可看到在 Editors 框中添加了选定的编辑器, Dreamweaver 允许用户为同一种文件类型指定多个编辑器, 并且在指定的多个编辑器中指定一个默认的编辑器 (按右上方的 Make Primary 的按钮)。要删除之, 则按减号按钮 。

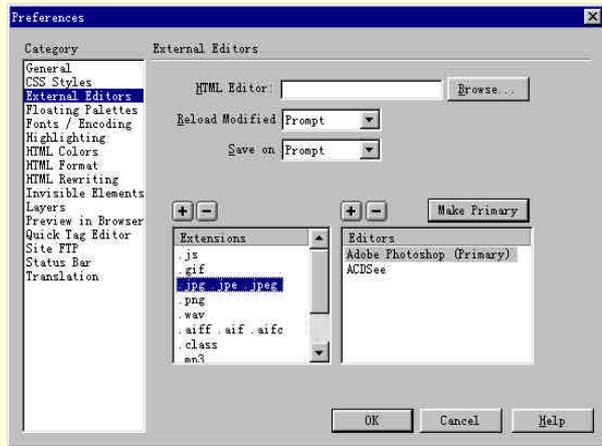


图 2-51 关联编辑器的设定

(3) 快速启动面板包含了 Dreamweaver 中最重要的 6 个功能面板, 它们分别是 Site (站点管理器)、Library (库管理)、HTML Styles (HTML 标记样式编辑器)、CSS Styles (样式表编辑器)、Behaviors (动态网页编辑器)、History (历史面板)、HTML Source (源代码编写器)。如图 2-52 所示。



图 2-52 快速启动面板

当用户单击各功能面板按钮时, 会弹出相应的功能面板供用户使用。Dreamweaver 允许用户将多个功能面板整合到一个面板中, 也可将某一功能面板拉出成为一个独立的面板。如图 2-53 所示为将后五个功能面板整合到一个面板中, 要将某一功能面板拉出成为一个独立的面板, 只需按住相应的面板将其拖出即可。



图 2-53 将多个功能面板整合到一个面板中

用户可以通过浮动面板的设置来指定哪些面板总是显示在文档窗口前面，哪些可以被文档窗口遮挡。也可以设置快速启动面板中包含哪些快捷按钮。选择 Edit/Preferences 命令，在弹出的如图 2-54 所示的 Preferences 对话框中的 Category（类型）列表中选择 Floating Palettes（浮动面板）项。

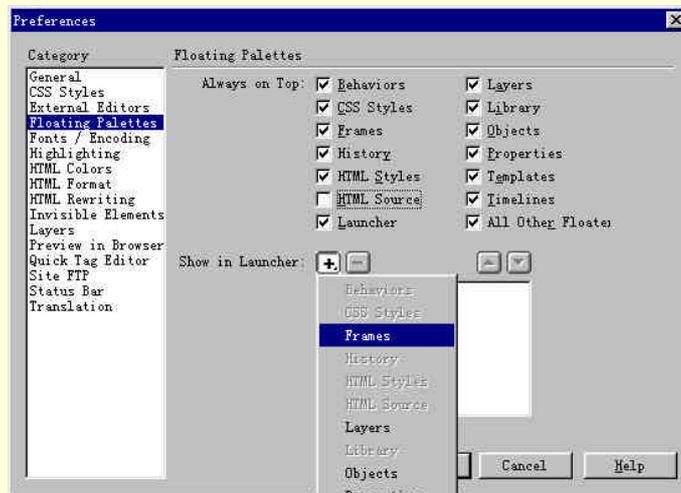


图 2-54 Preferences 对话框

在对话框右边的 Floating Palettes（浮动面板）属性中，Always on Top 栏中的复选框表示，当选择某项前的复选框时，在工作窗口中打开该项面板时，该面板总是浮动在窗口内，除非用户将其关闭，有时这些浮动的面板会遮挡工作区域。当清除某项前的复选框时，若用户在该项面板中工作，则该项面板浮动在窗口上，若用户不在该项面板中工作，则该项面板自动隐藏，以留出更多的空间给用户。

例如，在该对话框中，清除了 HTML Source 前的复选框，当用户单击 OK 按钮后，在工作区中打开 HTML Source 面板时，HTML Source 面板浮动在工作区窗口中，若用户单击编辑区时，则该面板会自动隐藏，当用户再次单击快速启动面板的 HTML Source 按钮时，该面板又显现出来。

在 Show in Launcher 框中，可以指定哪些面板显示在快速启动面板成为快捷按钮。要添加某项面板，单击其上的加号按钮 ，此按钮中有一小三角符号，表示单击此按钮后弹出选择菜单，在此选择菜单中选择要添加的面板；要删除 Show in Launcher 框中的面板，选中之后单击上方的减号按钮 ，右上角的两个上下箭头按钮可以对快速启动面板中的按钮进行排序。

（4）窗口的最下一栏为状态栏，状态栏的左边部分显示当前光标区的 HTML 标记情况，用户可以用鼠标任意选定其中的一个标记，则此标记所控制的相应的网页内容会处于选取状态。这样大大方便了用户对源代码的控制和操作，提高了准确度。状态栏右边 ，第一部分表示当前的用户界面是在什么分辨率下模拟的，用户也可以自己定制需要的分辨率，方法是：单击其中的下拉箭头，在弹出的快捷菜单中选择所需的分辨率 或选择其中的 Editing Sizes 命令，则弹出如图 2-55 所示的 Preferences 对话框，在右边的 Window Sizes 框中编辑所需的分辨率，或修改已有的分辨率，只要在要修改的内容上单击，然后修改之即可。在 Connection 框中选择模拟的网络传输速率，若要将快速启动面板的快捷按钮显示在状态栏中，则勾选下方的 Launcher 复选框，否则清除之。

状态栏中间的部分显示目前编辑的网页文件（包括图像等）共有多少 K 的字节，并模拟一定的传输速率计算出

浏览时的下载时间。

最右边的部分就是快速启动面板的快捷按钮。

要显示或隐藏状态栏，选择 View/Status bar 命令。在 View 命令菜单中可以设置在工作窗口中要显示的控件。Dreamweaver 3.0 中还能够对 HTML 文件的<head>.....</head>中的内容进行方便的编辑，首先选择 View/Head content 命令，则可以在工作窗口的最上方显示<Title>标记控件及<Meta>标记控件，之间的内容，相应的能够通过 Objects 浮动面板中的 Head 目录添加应用标记。

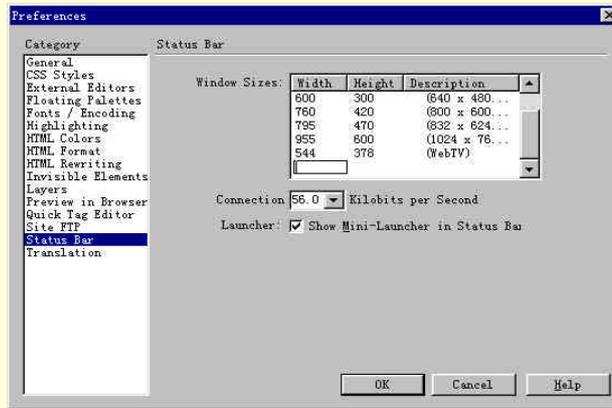


图 2-55 Preferences 对话框

2.2.2 Dreamweaver 3.0 历史面板详解

由于历史面板是 Dreamweaver 3.0 中新增加的十分方便的功能面板，若熟练掌握历史面板的使用，会给网页制作者带来很大的方便。利用它，用户可以撤消或重复执行一步或多步操作，还可创建新的命令来自动完成重复性的操作。因此这里对历史面板给予比较详细的介绍。

选择菜单栏中的 Window/History 命令，或直接按 F9 键，或单击快速启动面板中的 History 按钮，则弹出历史面板，如图 2-56 所示。

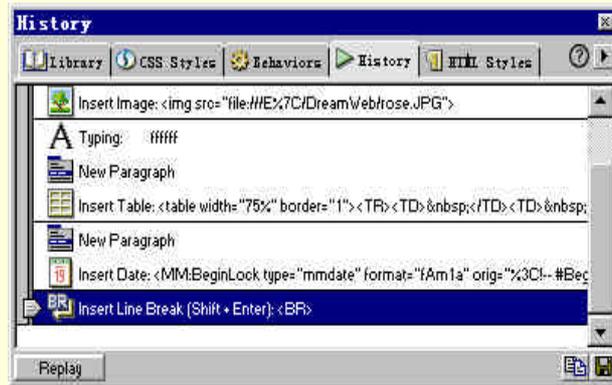


图 2-56 历史面板

历史面板中保留和显示的步骤数目是可以设定的，方法是：选择 Edit/Preferences 命令，弹出如图 4-55 所示的 Preferences 对话框。在 General 选项中，在 Maximum Number of History（最大历史步骤数）处输入历史步骤的最大数，系统的默认值是 50。

在历史面板中，位于左方的滑块跟随用户编辑网页的动作而滑动，当用鼠标移动此滑块之前的某一步骤时，则此步骤后的所有步骤的操作都会被取消，被撤消的步骤变为灰色，要恢复这些步骤的操作，只需将滑块滑到要恢复的步骤处即可；单击下方的 Replay 按钮表示将选中的操作步骤重复执行，用户可以选中多个连续的步骤进行重复（方法是：按住键盘的 Shift 键，用鼠标单击要重复的一系列相邻步骤中的最前和最后一步，然后单击 Replay 按钮）；也可以重复一系列不相连续的步骤，方法是：按住键盘的 Ctrl 键，用鼠标单击要重复的步骤，然后单击 Replay 按钮。

在历史面板的右方滚动条下方有两个特别实用的按钮，左边一个是拷贝步骤按钮，右边一个是将步骤存储为

一个菜单命令按钮, 下面一一介绍。

2.2.2.1 拷贝步骤按钮

当用户在编辑网页时可能同时编辑多个网页文件, 则 Dreamweaver 会为每个网页文件开启一个窗口。每个正在编辑的网页文件都有其自己的操作步骤历史, 用户可以将一个文件中的操作步骤拷贝粘贴到另一个文件中, 则这些被拷贝的步骤的操作会在另一个文件中重现, 这对几个文件编辑相同的内容特别有用。操作步骤如下:

- (1) 在包含想要拷贝步骤的文件的历史面板中选择要拷贝的步骤;
- (2) 单击历史面板中拷贝步骤按钮;
- (3) 打开或切换至另一个网页文件;
- (4) 把插入点置于想要插入内容的地方, 或选择一个对象来应用这些步骤;
- (5) 选择 Edit/Paste (编辑/粘贴) 命令, 或单击鼠标右键, 选择快捷菜单中的 Paste 命令, 粘贴拷贝的步骤。这时, 在此网页的历史面板中增加了一个名为 Paste Steps 的步骤。需要注意的是, Copy Steps 命令与 Copy 命令不同, 不能用 Edit 菜单的 Copy 命令来拷贝历史步骤。另外, 在两个或几个文件之间相互拷贝和粘贴操作步骤的前提是, 所有这些文件都要打开, 因为关闭文件就清除了它的操作历史, 也就无从拷贝了。如果把步骤粘贴到一个文本编辑器或 HTML 源码检查器中, 它们就以 JavaScript 代码出现。

2.2.2.2 利用历史面板创建命令

Dreamweaver 允许把一组操作步骤保存为一个命令, 并把该命令添加到 Commands 菜单中。此后, 即可在 Commands 菜单上选用该命令, 而不会因为退出程序而丢失这些步骤。创建命令的步骤如下:

- (1) 在历史面板中选中一组操作步骤;
- (2) 单击“将步骤存储为一个菜单命令按钮;
- (3) 在弹出的如图 2-57 所示的命令名称对话框中键入命令的名称, 单击 OK 按钮; 则在 Commands 菜单中增加了该命令, 如图 2-58 所示。
- (4) 使用该命令时, 只需选择菜单中的该命令即可。

要编辑或删除该命令, 选择 Commands 菜单中的 Edit Command List 命令, 在弹出的如图 2-59 所示的 Edit Command List (编辑命令列表) 对话框中, 对该命令重新命名或单击 Delete 按钮删除该命令, 然后单击 Close 按钮。



图 2-57 命令名称对话框



图 2-58 Commands 菜单中增加了该命令



图 2-59 编辑命令列表对话框

2.2.3 创建本地站点

Dreamweaver 3.0 的 Site 功能不仅包括了网站结构的树状结构显示、超链接检查、直接 FTP 上传等普通的功能，而且还允许用户在 Site 中直接对网页的部分标记进行修改，检查单个页面对各种版本浏览器的支持情况等等。建立本地站点时要注意，不应使用磁盘根目录作为站点的根目录，也不要使用 Dreamweaver 的安装文件夹。创建本地站点的操作步骤如下：

(1) 选择菜单栏中的 Site/New Site 命令，或单击快速启动面板中的 Site 按钮，在弹出的站点管理器中，选择 Site/New Site 命令，如图 2-60 所示；

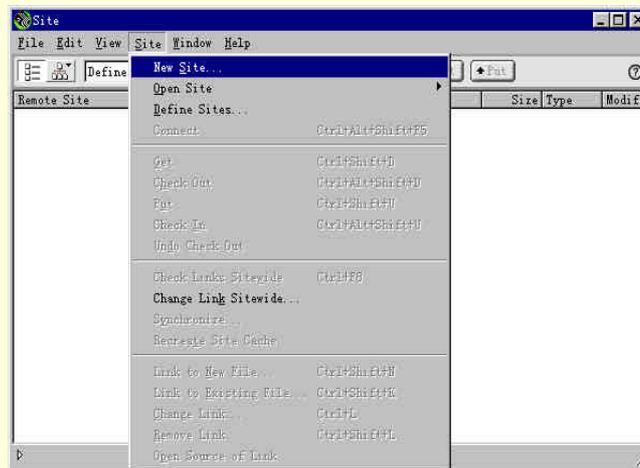


图 2-60 创建新站点

(2) 在弹出的如图 2-61 所示的 Site Definition (站点定义) 对话框中，Category (类型) 列表中 Local Info (本地信息) 被自动选中。

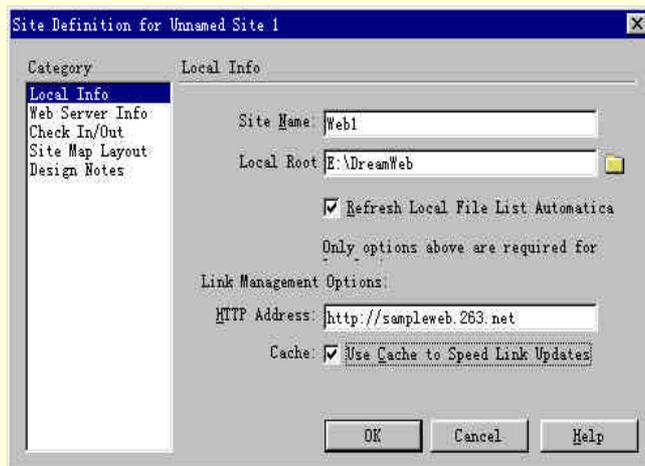


图 2-61 站点定义对话框

在此对话框中：

在 Site Name (站点名称) 框中输入一个站点名。该站点名出现在 Site 管理窗口和 Site/Open Site 子菜单上；

在 Local Root (本地根文件夹) 框中指定本地硬盘上用于存放所有站点文件的文件夹，此文件夹必须为磁盘上已有的文件夹。用户可以在该框中直接输入路径和文件夹名，也可以单击该框右边的文件夹图标，选择想要的文件夹；

Refresh Local File List Automatically (自动刷新本地文件列表) 复选框用来指明当把文件拷贝入到本地站点时是否自动刷新本地文件列表。清除对此项的选择，可以提高 Dreamweaver 拷贝文件的速度，但 Site 站点管理窗口的 Local 框中不自动刷新。需要用户手工刷新 Site 窗口 (单击 Site 窗口的 Refresh 按钮)。

在 HTTP Address (HTTP 地址) 框中，输入网站将要使用的 URL，以便 Dreamweaver 能够检查使用绝对 URL 的站点内的超链接是否正确。

Cache 复选框用来指明是否建立本地缓存来提高超链接更新速度。创建缓存的作用是为站点中现有文件建立一个记录，当用户移动、更名或删除站点中的文件时，Dreamweaver 可以快速更新链接。

(3) 单击 OK 按钮。

若没有选择 Cache 复选框，则弹出如图 6-62 所示的提示对话框，提示用户建立缓存。要建立缓存，单击 Create 按钮，否则单击 Don't Create 按钮。

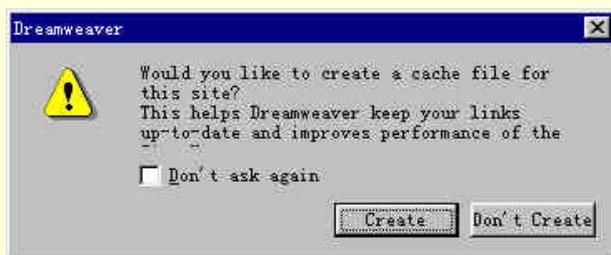


图 2-62 提示对话框

(4) 弹出如图 2-63 所示的 Define Sites 对话框，在其中可以单击 Edit 按钮重新编辑站点参数，单击 New 按钮新建一个站点，单击 Duplicate 按钮创建选中站点的一份拷贝，单击 Remove 按钮删除选中站点。编辑完毕后，单击 Done 按钮。



图 2-63 Define Sites 对话框

(5) 则在 Site 站点管理窗口显示了刚才建立的新站点，如图 2-64 所示。站点管理窗口主要分为左右两个部分。左边部分用于显示远程站点信息，右边部分用于显示本地站点信息，这里只显示了本地根文件夹信息，目前它还是空的。



图 2-64 站点管理窗口

在站点管理窗口可以创建站点结构。在 Local Folder 框中单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择 New Folder（新文件夹）命令，然后输入文件夹名。如此可在新站点中建立多个子文件夹。在单击右键创建新文件夹前选取的是要创建的子文件夹的上一级文件夹。

单击该对话框中的 Site Map 按钮 ，可以为新建的站点创建一个导航图，若在此之前未给站点指定一个主页文件，则会提示用户指定主页文件。单击 Define Site 按钮，在如图 2-65 所示的 Site Definition 对话框中，选择 Site Map Layout 项，在其中指定主页文件，并可设置其他参数。

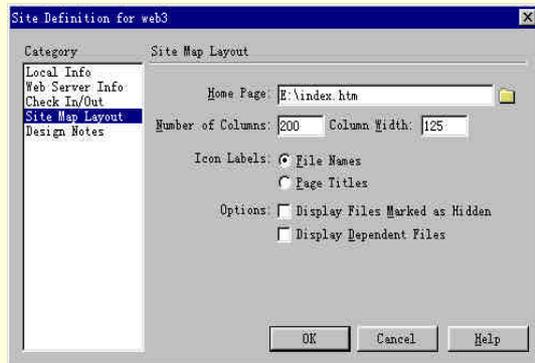


图 2-65 Site Definition 对话框

在如图 2-66 所示的站点地图栏中显示了刚指定的主页文件，选中它，可看到其右上方有一个指定超链接的小按钮，用鼠标单击并按住它拖动到要建立超链接的目标，放开鼠标，则在站点地图中添加了一个超链接。或单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 Link to New File（建立指向新建文件的超链接）或 Link to Existing File（指向已有文件的超链接）命令，为站点地图中添加超链接文件。

用户创建了本地站点后，单击站点地图中的网页可以编辑之，或当编辑了一个网页之后将其保存到该站点中，使之成为该站点的成员之一。

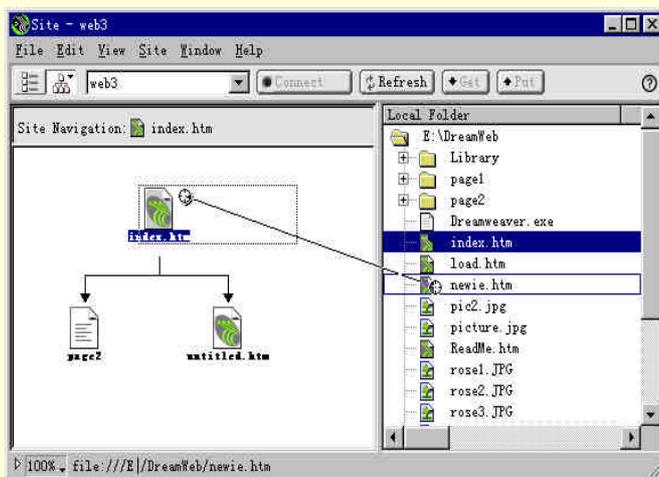


图 2-66 站点地图

2.2.4 网页排版

本节通过一个简单的网页的制作，向读者介绍在 Dreamweaver 3.0 中如何设置文本格式，从而达到网页排版的目的。

当第一次启动 Dreamweaver 时，Dreamweaver 会自动打开一个空白文件供用户编辑。用户也可以选择 File/New 命令来建立一个新的页面，此时 Dreamweaver 会开启一个新的窗口。

在此窗口中键入一个最简单的文本，先键入“HELLO!”这个句子，然后按 Enter 键（注意：在窗口中按 Enter 键相当于 HTML 的分段源代码标记<P>，若只想换行而不分段的话，单击对象面板中的 Insert Line Break 按钮  或按 Shift+Enter 键），然后键入第二行文字“这是一个简单的 Dreamweaver 3.0 的网页演示”。

下面设置文本的属性。

先将第一行文字选中，在属性面板中，在 Format（格式）框中选择 Heading 1 标题格式；在 Size（字体大小）选择字号为 +4，单击  使其加粗，然后单击颜色按钮在弹出的色板中用吸管选择一种红色，全部设置如图 2-67 所示。



图 2-67 第一行文本的属性

再选中第二行文字，选择菜单中的 Text/Style 命令，在弹出的子菜单中选择 Underline 和 Strong 命令，如图 2-68。在 Style 子菜单中的格式在属性面板中是没有的，加斜加粗后，再选中 Dreamweaver 3.0，在属性面板中选中绿色。

然后可以在 Modify/Page Properties 中修改一些网页的总体参数，比如加上背景色、背景图案、链接色定义等。

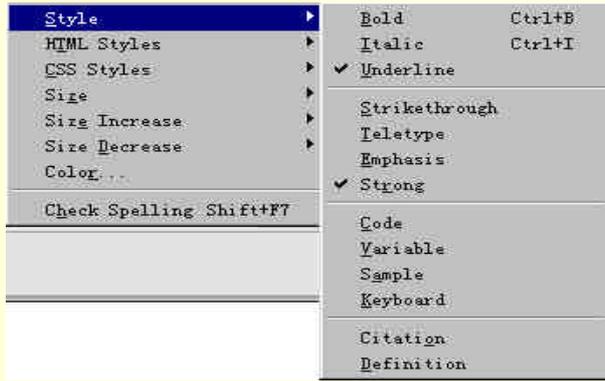


图 2-68 Style 菜单命令

完成后的网页如图 2-69 所示。



图 2-69 一个简单的网页

2.2.5 插入图片

Dreamweaver 和大多数浏览器一样,支持使用 JPEG 和 GIF 格式的图像。此外, Dreamweaver、FrontPage、Microsoft Internet Explorer4.0 及其更高版本和 Netscape Navigator4.0 及其更高版本还支持 PNG 格式的图像。PNG 是 Macromedia 公司(即出品 Dreamweaver、Fireworks 等网页制作软件的大公司)的网页图像编辑软件 Fireworks 本身采用的图像格式。PNG 格式的图片支持 16 兆色,它拥有 GIF 的全部特性(如透明图、GIF 动画等)。

2.2.5.1 插入图片

在网页中插入图片的具体步骤如下:

(1) 在网页中选择插入点,然后单击 Common 对象面板中的 Insert Image 按钮  或选择菜单栏中的 Insert/Image 命令;

(2) 在出现的 Select Image Source 对话框中,选择一个文件,单击 Select 按钮;若选中的图片不在当前工作的站点内,则会弹出如图 2-70 所示的提示对话框,提示用户是否将图片复制到当前站点的根目录下。一般情况下,应将图片复制到站点的根目录下,否则当发布站点后,可能会出现指向图片的超链接的失效而出现意想不到的后果。



图 2-70 提示对话框

2.2.5.2 设置图片属性

插入图片后,单击图片打开图片属性面板,如图 2-71 所示,若读者未打开下半部面板,单击面板右下角的三角箭头即可。

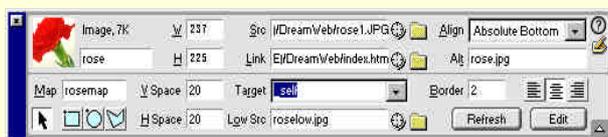


图 2-71 图片的属性面板

(1) 在面板的上半部分中,

左上角显示了所选图片的缩略图,右边显示所选图片的字节大小(7K),在下方的框中输入图片名,以便编写脚本语言(如 JavaScript 或 VBScript)时引用。

在 W 和 H 框中指定图片在浏览器中浏览时所显示的宽度和高度,单位为像素。注意,在这里指定的图片大小的值指的是图片在浏览器中浏览时所显示的大小,并非图片的真实大小。要改变图片的真实大小,单击右下角的 Edit 按钮启动图片编辑程序来缩放图片。

在 Src 框中指定图片的源文件位置信息。在输入框中直接输入文件的路径,或单击右边的文件夹图标,选择想要的图片文件。

在 Link 框中为图片指定超链接的目标,在输入框中直接输入超链接的目标 URL;或打开站点管理窗口,用鼠标按住右边的 Point to File 按钮,拖动指针到站点管理窗口中的一个文件上面;或单击文件夹图标,在当前站点中选择一个文件,若文件不再当前站点中,则 Dreamweaver 会提示将文件拷贝到当前站点中。

在 Align 框中指定图片与网页中其他内容的对齐方式,有 10 个选项,分别介绍如下:

Browser Default: 指定文本与图片底部对齐,为默认的对齐方式;

Baseline 和 Bottom: 将文本与图片底部对齐;

Top: 将文本的第一行与图片上部对齐;

Middle: 将文本的第一行与选定对象的中部对齐;

Text top: 将文本的第一行与图片的上部对齐;

Absolute Middle: 将文本中部和图片中部对齐;

Absolute Bottom: 将文本的底部与图片底部对齐;

Left: 将图片置于窗口的左边,文本置于右边;

Right: 将图片置于窗口的右边,文本置于左边。

在 Alt 框中键入图片的简短解释,即当浏览者关闭浏览器的显示图片功能时,在浏览器窗口中的该图片处显示 Alt 框中的文本。

(2) 在面板的下半部分中,

左下方为创建图像地图的按钮,在 Map 框中输入图像地图的名字,以区别于其他的图像地图,此框的下方的三个按钮为创建热点区域的按钮,在创建图像地图一节中详细介绍。

在 V Space 和 H Space 框中指定在图片的上下左右留出的空白区域的大小,单位是像素。

在 Target 框中指定超链接目标网页显示在的框架或窗口中,有 4 个选项:

_blank: 将超链接目标网页显示在新的浏览器窗口中;

_parent: 将超链接目标网页显示在父框架或包含该超链接的框架窗口中;

_self: 将超链接目标网页显示在包含该超链接的框架或窗口中。此目标是默认值;

_top: 将超链接目标网页显示在整个浏览器窗口中。

在 Low Src 框中指定在高分辨率图片之前载入的低分辨率图片,以便让浏览者对所等待的东西有个大概了解。

在 Border 框中指定图片边框的厚度,单位是像素。

右边的三个按钮为指定图片显示在浏览器窗口中的位置:居左、居中、居右。

单击下方的 Refresh 按钮,可使图片恢复原来的属性。单击 Edit 按钮可启动外部编辑器来编辑图片。

在属性面板中有一个很实用的按钮:Quick Tag Edit (HTML 源代码标记编辑)按钮,单击此按钮可对当前选

定的对象的源代码进行编辑。

另外，用户也可以在编辑窗口中直接用鼠标拖动图片边框改变其大小，改变后的图片大小会即时显示在属性面板的 W 和 H 框中。

2.2.5.3 创建图像地图

图像地图可以用来指向多个超链接目标，创建方法如下：

- (1) 选中作为图像地图的图片；
- (2) 在图片的属性面板中的 Map 框中键入图像地图的名称，单击其下方的三个热点区域编辑按钮之一；
- (3) 在图片中绘制热点区域，如图 2-72 为所绘制的区域形状示意，图中热点区域以浅蓝色显示，并且可以拖动区域边框上的控点来改变区域的大小；

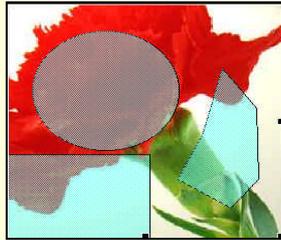


图 2-72 绘制热点区域

- (4) 在图像地图的属性面板中，如图 2-73 所示。在 Link 框中为每一个热点区域指定超链接目标，在 Target 框中指定超链接目标网页显示在的框架或窗口中，在 Alt 框中为所定义的热点区域指定替代文本。

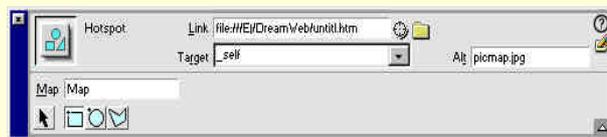


图 2-73 图像地图属性面板

2.2.5.4 创建翻转图像

翻转图像 (Rollover Image) 是指这样一种图像：当鼠标指针掠过该图像时，它会显示另一幅图像。用户可以利用翻转图像实现一定的动画效果。翻转图像实际上是由两幅图片组成：网页首次显示时显示的是第一幅图片，当鼠标指针掠过时显示的是第二幅图片。创建翻转图像可以有两种方法，直接插入两幅图片或利用 Dreamweaver 的 Behaviors (行为) 功能，这里先介绍前一种方法，后一种方法在行为一节中介绍。

用插入方法创建翻转图像的步骤如下：

- (1) 选择要插入翻转图像的位置；
- (2) 单击 Common 对象面板中的 Insert Rollover Image (插入翻转图像) 按钮，或选择菜单栏中的 Insert/Rollover Image 命令。
- (3) 在弹出的如图 2-74 所示的 Insert Rollover Image 对话框中，输入各项参数：在 Image Name 框中输入该翻转图像的名称；

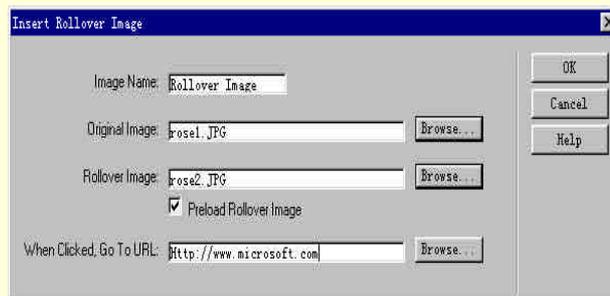


图 2-74 Insert Rollover Image 对话框

在 Original Image 框中输入第一幅图片的路径和文件名，或单击右边的 Browse (浏览) 按钮，选择一幅图片；

在 Rollover Image 域中输入第二幅图片的路径和文件名，或单击右边的 Browse 按钮，选择一幅图片；要使 Dreamweaver 把图片预载入 Web 浏览器的缓冲区，勾选 Preload Rollover Image 选项；要为该翻转图像建立一个超链接，在 When Clicked, Go To URL 框中输入 URL，或单击右边的 Browse 按钮选择一个超链接文件。

(4) 单击 OK 按钮。

2.2.6 插入表格

2.2.6.1 插入一个表格

表格在网页设计中的一个很大的用处是控制网页的版面，如设置文字和图片在页面中的精确位置。在 Dreamweaver 中插入表格的方法是：

- (1) 选定表格插入点；
- (2) 单击 Common 对象面板中的 Insert Table 按钮 ，或选择菜单栏中的 Insert/Table 命令；
- (3) 弹出如图 2-75 所示的 Insert Table (插入表格) 对话框。

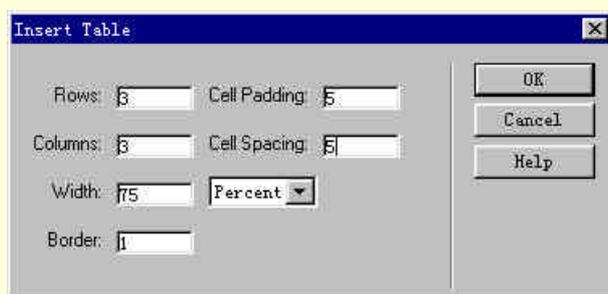


图 2-75 插入表格对话框

在此对话框中：

在 Rows (行) 和 Columns (列) 框中，输入要创建的表格的行数和列数；

在 Cell Padding (单元格填充) 框中，输入单元格中的内容与单元格的边框线之间的间距，单位是像素；

在 Cell Spacing (单元格间距) 框中，输入单元格之间的间距，即单元格边框线的厚度，单位是像素；

在 Width (宽度) 框中，输入整个表格的宽度，单位是 Pixels (像素) 或 Percent (浏览器窗口的百分数)；

在 Border (边线) 框中，输入表格边框线的宽度，单位是像素，如果要隐藏表格边框，输入 0。

(4) 单击 OK 按钮，则建立了一个表格。

建立了一个表格之后，用鼠标单击表格的任意一条边框，或单击状态栏中的 <table> 标记，即可选中该表格，此时按住鼠标左键不放拖动边框上的控点可手工改变表格的宽度或高度。

把鼠标放在每一行的左边，或每一列的上方，待鼠标变成一个小箭头 ，单击左键可选中单独的一行(或一列)，不放开左键继续拖动鼠标，可选择多行(或多列)。

把鼠标置于单元格内任意拖动，可选择一个或多个单元格。

要选择几个不相邻的单元格，按住 Ctrl 键然后用鼠标单击要选择的单元格；要取消选中的单元格，仍按住 Ctrl 键用鼠标单击要取消选择的单元格。

2.2.6.2 设置表格属性

单击表格边框选定整个表格，则弹出如图 2-76 所示的表格属性面板，

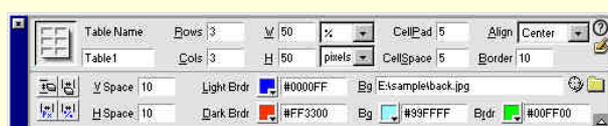


图 2-76 表格属性面板

在此属性面板中：

左上角显示这是表格属性面板，在 Table Name 框中输入表格的名称；

在 Rows (行) 和 Cols (列) 框中, 输入表格的行数和列数;

在 W (宽度) 和 H (高度) 框中, 输入表格宽度和高度, 单位是像素或浏览器窗口的百分数;

在 CellPad (单元格填充) 框中, 输入单元格内容与单元格边框线之间的间隔;

在 CellSpace (单元格间距) 框中, 输入单元格之间的间距;

在 Align (对齐) 框中选择表格与同一段落中的其他内容的对齐方式。选择 Left (左对齐) 使表格与其他元素左对齐, Right (右对齐) 使表格与其他元素右对齐, Center (居中) 使表格相对于其他元素居中对齐。也可以选择浏览器的默认对齐方式 (Default)。

在 Border (边框) 框中, 输入边框的宽度, 单位是像素, 要隐藏表格边框, 输入 0;

在 V Space (垂直间隔) 和 H Space (水平间隔) 框中, 分别输入表格的上下和左右与其他内容间的间隔;

在 Light Brdr (亮边框) 和 Dark Brdr (暗边框) 框中选择边框的颜色, Light Brdr 影响表格上和左边框以及单元格下和右边框的颜色, Dark Brdr 影响表格下和右边框以及单元格上和左边框的颜色, 这样可使表格显示一定的三维效果;

在 Bg (背景) 框中设置表格的背景图片;

在 Bg (背景颜色) 框中设置表格的背景颜色;

在 Brdr (边框) 框中选择整个表格的边框颜色, 当 Light Brdr 和 Dark Brdr 框中已设置了颜色时, 以此项设置优先;

在属性面板的左下方四个按钮, 分别是 Clear Row Heights (清除行高度)  和 Clear Column Widths (清除列宽度)  按钮, 删除表格的行高和列宽值; Convert Table Widths to Pixels (转换表格宽度值为像素值)  和 Convert Table Widths to Percent (转换表格宽度为百分数)  按钮, 用于转换表格宽度的单位。

2.2.6.3 设置单元格属性

当将光标置于表格的一个单元格中时, 其属性面板变为如图 2-77 所示的单元格属性面板。



图 2-77 单元格属性面板

在此属性面板中可以设置单元格中内容的属性:

在 Format 框中指定文本字号和字体;

在 Size 框中指定文字的字号, 在其右边的颜色框中指定文字的颜色, 右边的 5 个按钮 **B** **I** **U** **L** **R** 分别是粗体、斜体、文本居左、文本居中、文本居右;

在 Link 框中为该单元格中的内容指定超链接目标;

在 Target 框中指定超链接目标网页显示的目标框架, 此框只有在 Link 框中指定超链接后才有效;

此行的右边四个按钮  分别为无序清单、有序清单、文本前移、文本后移;

在属性面板的下半部分中:

左下角的有两个小按钮  , 当用户选中多个单元格时, 第一个小按钮变为有效, 作用是将所选的单元格合并为一个单元格; 当选中一个单元格时, 第一个小按钮变为有效, 作用是拆分单元格成两个或两个以上的单元格, 单击之会弹出如图 2-78 所示的拆分单元格的对话框。



图 2-78 拆分单元格对话框

在此对话框中:

在 Split Cell 栏中选择拆分为 Rows (行) 或 Columns (列), 然后在 Number of 框中输入要拆分为多少个单元格。在 Horz 和 Vert 指定单元格内容的浮动位置和方向;

在 W (宽度) 和 H (高度) 框中, 为选定的单元格指定宽度和高度, 要使用百分数, 在输入值后面加上百分号 (%) ;

勾选 No Wrap (不绕排) 复选框, 可禁止单元格内文字绕排;

勾选 Header (表头) 复选框, 将选定的单元格设置为表头, 表头单元格中的内容为粗体且居中对齐;

其余属性同表格属性面板中的一样。

2.2.6.4 表格行列的操作

要改变表格的行列大小时, 将鼠标置于行列的边框上, 待鼠标变为双向箭头 , 按住鼠标左键拖动边框即可。

要在表格中增加行, 选择菜单栏中的 Modify/Table/Insert Row 命令, 或在单元格中单击鼠标右键, 在快捷菜单上选择 Table/Insert Row 命令, 即可在所选行的上方插入一个空行。

要在表格中增加列, 选择菜单栏中的 Modify/Table/Insert Column 命令, 或在单元格中单击鼠标右键, 在快捷菜单上选择 Table/Insert Column 命令, 即可在所选列的左边插入一个空列。

也可以选择其中的 Insert Rows or Columns 命令, 在弹出的如图 2-79 所示的插入行或列对话框中选择插入行或列, 并指定新行 (或列) 出现在选定行 (或列) 的上方 (左边) 或下方 (右边)。

要删除行或列, 选择上述菜单中的 Delete Row 或 Delete Column 命令即可。

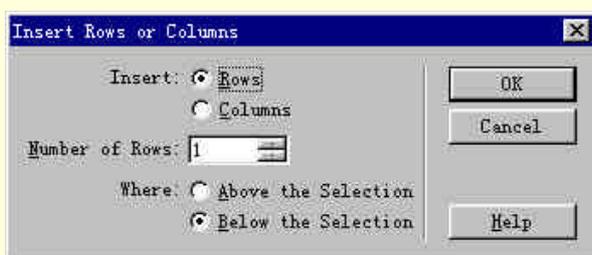


图 2-79 插入行或列对话框

2.2.6.5 定制表格外观

Dreamweaver 提供了一系列预置的表格外观供用户调用。方法是:

- (1) 选定表格, 然后选择菜单栏中的 Commands/Format Table 命令;
- (2) 在弹出的如图 2-80 所示的格式化表格对话框中, 从左边的列表内选择一个表格外观方案, 在右边显示出预览图;

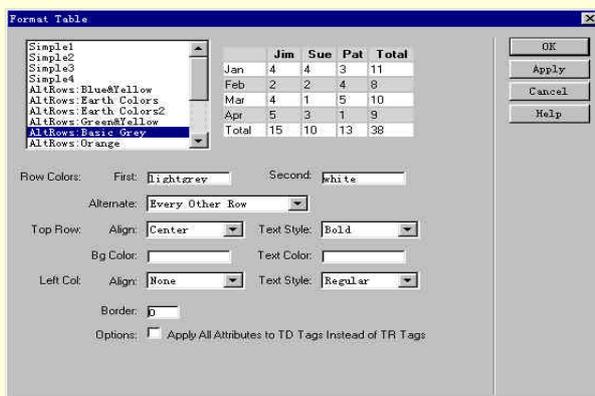


图 2-80 格式化表格对话框

- (3) 要进一步自定义表格外观, 可在对话框的下方的属性中修改:

在 Rows Colors (行颜色) 栏中,
在 First 框中设置第一行的颜色
在 Second 框中设置第二行的颜色

在 Alternate 框中选择颜色隔几行交替显示：

do not alternate, 不交替

Every Other Row, 每隔 1 行交替

Every Two Rows, 每隔 2 行交替

Every Three Rows, 每隔 3 行交替

Every Four Rows, 每隔四行交替

在 Top Row (头行) 栏中,

在 Align 框中选择对齐方式: None (无) Left (左) Center (居中) Right (右)

在 Text Style 框中选择字体样式: Regular (常规) Bold (粗体) Italic (斜体)

Bold Italic (粗斜体)

在 Bg Color 框中输入背景颜色的十六进制颜色代码或颜色名的英文单词

在 Text Color 框中输入文本颜色

在 Left Col (最左一列) 栏中,

在 Align 框中选择对齐方式

在 Text Style 框中选择字体样式

在 Border (边框) 框中输入边框宽度值, 若要隐藏边框线, 输入 0;

要将此外观方案应用于表格列 (TD 标记) 而不是表格行 (TR 标记), 勾选 Apply All Attributes to TD Tags Instead of TR Tags (将所有属性应用于 TD 标记而不是 TR 标记) 复选框;

(4) 单击 Apply (应用) 按钮应用选定的外观而不关闭此对话框, 单击 OK 按钮应用选定的外观并关闭此对话框。

2.2.6.6 表格的排序

Dreamweaver 提供了对表格的简单排序功能, 方法是:

(1) 选定表格, 然后选择菜单栏中的 Commands/Sort Table 命令;

(2) 在弹出的如图 2-87 所示的排序表格对话框中,

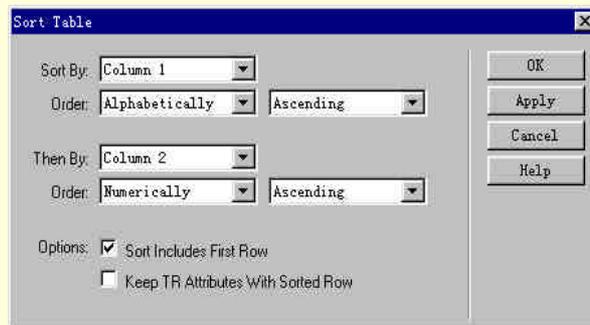


图 2-81 排序表格对话框

在 Sort By (排序按) 框中选择按哪一列排序;

在 Order (顺序) 框中选择按 Alphabetically (字母顺序) 还是按 Numerically (数字顺序) 排序, 然后选择按 Ascending (升序) 或 Descending (降序) 顺序排序;

若要求除了按 Sort By 中指定的列进行排序外, 还要求按另外的列进行次一级的排序, 则在 Then By (然后按) 框中指定用于次级排序的列;

勾选 Sort Includes First Row (排序包含第一行) 复选框, 表示排序时将包括第一行;

勾选 Keep TR Attributes With Sorted Row (保持排序时的 TR 属性) 复选框, 表示排序时保持 TR 标记属性不变;

(3) 单击 Apply (应用) 按钮应用选定的外观而不关闭此对话框, 单击 OK 按钮应用选定的外观并关闭此对话框。

2.2.6.7 表格的嵌套

Dreamweaver 允许表格的嵌套, 即在一个单元格中再插入另一个表格。方法是: 将光标置于要插入表格的单元

格中，再按照插入表格方法插入表格即可，对插入的新表格的设置方法与前述相同。

2.2.7 创建包含框架的网页

2.2.7.1 创建框架和框架集

使用框架(Frame)是为了将网页划分为不同的区域,在每个区域内显示一个独立的网页内容。框架集(Frameset)是指框架(Frame)的集合,它定义了一个网页显示的框架数、框架的大小、载入框架的源网页文件和其他属性。

选择菜单栏中的 View/Frame Borders 命令,可看到在文件窗口四周显示了框架的边框,这时可用以下两种方法之一创建框架集:

方法一是使用菜单命令,如图 2-82 所示。选择菜单栏中的 Modify/Frameset/Split Frame Left 命令,将框架分为左右两个框架,新建立的框架在原框架的左边,也可以选择 Right、Up、Down 来建立新的框架。

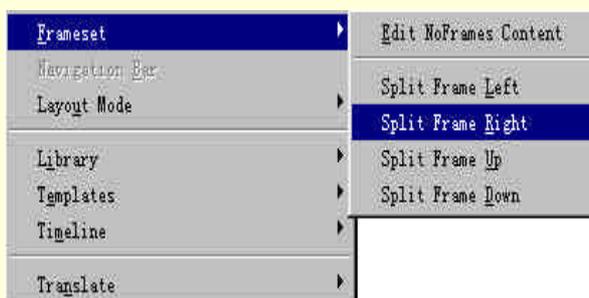


图 2-82 建立框架的菜单命令

方法二是使用手工拆分框架。按住 Alt 键,用鼠标拖动任一条框架边框,可以垂直或水平拆分框架(这时鼠标为双箭头);从一个角上拖动框架边框(这时鼠标为四向箭头),可以把框架拆分为四个框架。

方法三是使用框架对象面板,如图 2-83 所示中的快捷按钮。方法是将光标置于要拆分的框架中,单击框架对象面板中的一种按钮即可,每一种按钮显示了划分框架的数目。



图 2-83 框架对象面板

要删除框架边框,只需拖动框架边框到父框架的边框上即可。

2.2.7.2 选择框架

方法一:在工作窗口内按住 Alt 键,单击某个框架即可选择该框架。直接单击某个框架边框,可选择该框架所属的框架集。当一个框架被选择时,它的边框带有点线轮廓。

方法二:选择菜单栏中的 Window/Frames 命令,或按 Ctrl+F10 键,打开框架面板(图 4-39 所示)。框架面板中显示了各个框架间的层次结构。在框架面板中,框架集边框是粗实线边框;框架边框则是细灰线边框。每个框架用框架名识别。在此面板中直接单击要选择的框架即可选择一个框架。要选择框架集,单击框架集的边框。如图 2-84 中,包含了 5 个框架集,图中选中的是最小的一个框架集,其边框为黑实线显示。

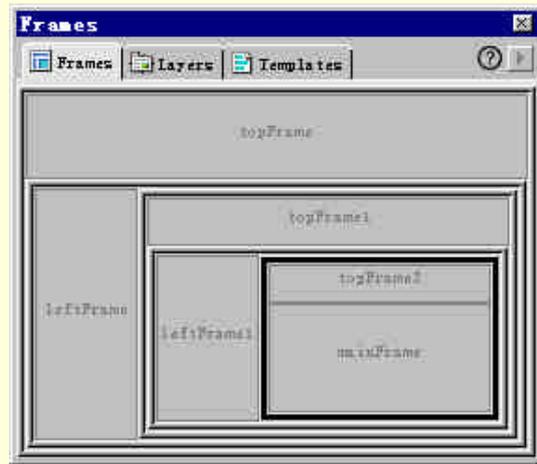


图 2-84 框架面板

2.2.7.3 设置框架属性

框架与框架集的属性面板是不同的，在 Dreamweaver 中选择框架，则其属性面板如图 2-85 所示。



图 2-85 框架的属性面板

在此框架的属性面板中：

在 Frame Name 框中为框架取一个标识名，以便被超链接和脚本语言引用。框架名应该是一个单词，允许使用下划线（_），但不能使用横杠（-）、句点（.）和空格，框架名应以英文字母开头，不能使用脚本语言的保留字，以免冲突；

在 Src 框中，指定在该框架内打开的源文件；

在 Scroll 框中，选择显示滚动条的方式：Yes（始终显示滚动条），No（不显示滚动条），Auto（在需要时自动显示滚动条），Default（采用浏览器的默认值，一般为 Auto）；

勾选 No Resize 复选框，禁止浏览者浏览时拖动框架边框来调整框架的大小；

在 Borders 框中，选择是否显示边框线，默认值为 Yes；

在 Border Color 框中，设置该框架的边框线的颜色；

在 Margin Width 和 Margin Height 框中，指定该框架中的内容与框架边框的左右和上下的间距。

在 Dreamweaver 中选择一个框架集，其属性面板如图 2-86 所示。



图 2-86 框架集的属性面板

在框架集的属性面板中：

左上方显示了框架集的行数和列数；

在 Borders 框中，选择是否显示框架边框；

在 Border Width 框中，指定框架集的边框线宽度；

在 Border Color 框中，指定边框线的颜色；

在右边的 RowCol Selection 框中，选择要设置的框架集的行或者列，然后在前面的 Row 中输入行或列的大小，单位是 Pixels、Percent、Relative（相对比例）。

2.2.7.4 保存框架网页

要保存所有文件（包括框架集和框架文件），选择菜单栏中的 File/Save All 命令，若是新创建的框架网页，则会

弹出保存文件对话框。Dreamweaver 首先保存框架集文件，然后逐个保存框架文件，Dreamweaver 在当前要保存的框架文件的边框上显示阴影线如图 2-87 所示，以提示用户当前保存的是哪个框架。

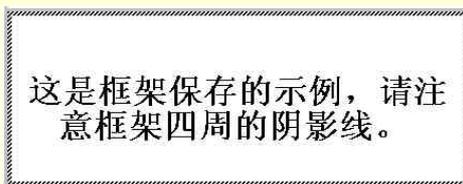


图 2-87 框架保存时的阴影线

若只保存框架集文件，可以选择 File/Save Frameset 命令；或选择 File/Save Frameset As 命令把框架集保存为新文件。

要保存框架中的网页文件，将光标置于该框架内，然后选择 File/Save 命令；或选择 File/Save As 命令把网页文件保存为新文件。

2.2.7.5 创建框架超链接

选中框架中的网页内容（文本或图片），单击鼠标右键，选择快捷菜单中的 Make Link 命令，或选择菜单栏中的 Modify/Make Link 命令，或直接按 Ctrl+L 组合键，在弹出的选择文件的对话框中选择超链接的目标文件，或在 URL 框中输入超链接的目标 URL 信息。

或者，在其属性面板中的 Link 框中指定超链接的目标文件，或直接输入超链接的目标 URL 信息，然后在 Target 框中选择超链接的目标文件显示在哪个框架中。注意：这时此框中多了刚创建的框架的名称项，即可选择显示在刚创建的框架中，如图 2-88 所示。

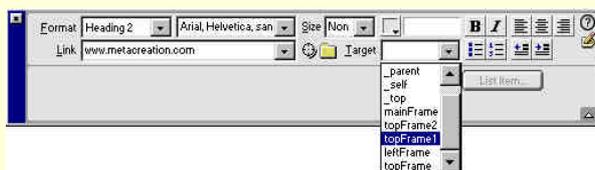


图 2-88 文本属性面板

2.2.7.6 设置无框架替代信息

现在大多数的 Web 浏览器都支持框架网页，但也有一些用户还在使用旧版本的浏览器或是纯文本的浏览器如 Lynx 浏览器，因此有必要为不支持框架网页的浏览器设置替代信息，如提示浏览者本页使用框架，他所使用的浏览器不支持框架，并可给出一个超链接让浏览者链接至其他网页或文件。

选择菜单栏中的 Modify/Frameset/Edit NoFrames Content 命令，则 Dreamweaver 会切换至 NoFrames Content（非框架内容）窗口，在此窗口编辑无框架替代信息，然后再次选择 Modify/Frameset/Edit NoFrames Content 命令，返回到框架网页窗口。

2.2.8 创建超链接

在 Dreamweaver 中，可以为文本和图片创建以下几种超链接：

- 内部超链接：在同一站点内的不同文件之间的链接；
- 外部超链接：不同站点文件之间的链接；
- 锚点超链接：同一网页或不同网页的指定位置的链接；
- 电子邮件超链接：指向电子邮件的链接；

此外，还可创建图像地图，在一张图片中实现多个超链接。

这几种方法除了锚点超链接和电子邮件超链接前面未介绍外，其余的都介绍过了。

2.2.8.1 锚点超链接

锚点超链接用来实现在一个网页中的不同内容之间方便地跳转，以实现单击目录超链接即可跳转至相应的详细内容处。

创建锚点超链接，首先要设置一个锚点，然后建立到锚点的链接。步骤是：

- (1) 选择插入锚点位置；
- (2) 单击 Invisibles 对象面板中的 Insert Named Anchor 锚点按钮，或选择菜单栏中的 Insert/Named Anchor 命令，或按 Ctrl+Alt+A 组合键；
- (3) 在弹出的如图 2-89 所示的锚点名称对话框中，为锚点输入一个名称，单击 OK 按钮；



图 2-89 锚点名称对话框

- (4) 则在窗口中建立了一个锚点，用锚点标记表示。
- (5) 要建立指向此锚点的超链接，选中建立超链接的文本或图片；
- (6) 在其属性面板的 Link 框中，若要链接到当前网页中的锚点，输入井号(#)和锚点名称即可，如 #top1anchor；若要链接到不同网页中的锚点，输入网页的 URL 信息，其后跟上井号(#)和锚点名称即可，如：index.htm#top2anchor。

2.2.8.2 电子邮件超链接

创建电子邮件超链接的步骤为：

- (1) 选中要创建指向电子邮件的超链接的文本；
- (2) 单击 Common 对象面板中的 Insert E-Mail Link 按钮，或选择 Insert/E-Mail Link 命令；
- (3) 在弹出的如图 2-90 所示的电子邮件超链接对话框中，在 Text 框中输入超链接提示的内容，在 E-Mail 框中输入电子邮件地址，单击 OK 按钮；

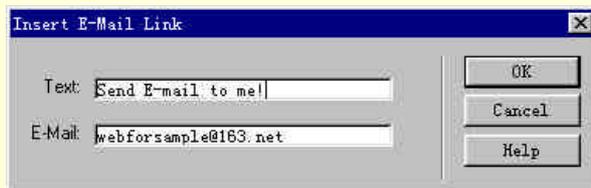


图 2-90 电子邮件超链接对话框

或是在文本的属性面板中的 Link 框中输入“Mailto:”后跟电子邮件地址，如图 2-91 所示。



图 2-91 属性面板中建立电子邮件超链接

2.2.9 创建表单网页

表单是提供交互式操作的重要手段，浏览者可以通过表单输入相关信息，使网页动态地处理浏览者的要求或与服务器进行交流。

2.2.9.1 插入表单

将对象面板切换至 Forms 表单面板，单击表单面板中的 Insert Form 按钮，或选择菜单栏中的 Insert/Form 命令，即可在网页中插入一个表单，插入的表单的范围用红虚线表示，同时显示了表单属性面板，如图 2-92 所示。



图 2-92 表单属性面板

在其他情况下要选择表单，单击表单周围的红色虚线。

在 Form Name 框中，输入表单的名称；

在 Action 框中，输入或选择处理表单信息的应用程序，或输入 Mailto：电子邮件地址，以指定接收表单的方法；

在 Method 框中，选择处理表单数据的方法：

POST：在消息正文中发送表单值，并向服务器发送 POST 请求，

GET：把表单值添加给 URL，并向服务器发送 GET 请求。因为 URL 被限定在 8192 个字符之内，所以长表单不宜使用 GET 方法，

Default：浏览器默认方法。

按照上述方法只是创建了一个空的表单，没有任何内容，用户可以插入 Forms 对象面板中的内容：文本域、按钮、复选框、单选钮、列表/菜单、文件域、图像域、隐藏域及跳转菜单等，依次说明如下。

：Insert Text Field，插入文本域，浏览者在此文本域中可输入任何类型的文本；

：Insert Button，插入按钮，浏览者单击此按钮时执行提交或重置表单之类的动作；

：Insert Checkbox，插入复选框，浏览者可以在一组选项中选择多项；

：Insert Radio Button，插入单选钮，浏览者在一组选项中一次只能选择一项；

：Insert List/Menu，插入列表/菜单，浏览者从一组选项中选择一项或多项。

：Insert File Field，插入文件域，允许浏览者选择自己硬盘上的文件，将其作为表单数据发送；

：Insert Image Field，插入图像域，用来为 Submit（提交）按钮设置图标；

：Insert Hidden Field，插入隐藏域，允许网页制作者插入与用户无关但表单处理程序需要的信息；

：Insert Jump Menu，插入跳转菜单，这种菜单上的每一选项都是一个超链接。

2.2.9.2 设置表单内容属性

在表单中插入的每一项内容都有其各自的属性面板供用户设置其属性，下面依次说明之。

首先给出一个效果示例，如图 2-93 所示。

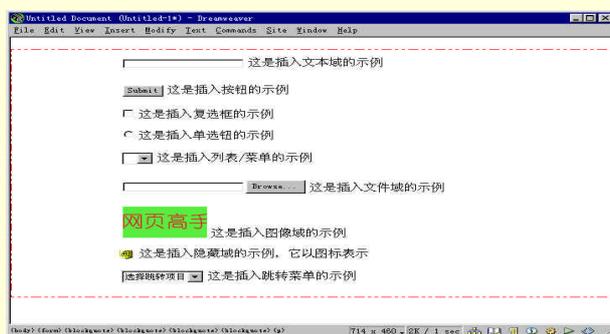


图 2-93 表单内容示例

要修改每一项内容的属性，单击该项内容，打开相应的属性面板。

(1) 设置文本域属性。如图 2-94 为文本域属性面板。



图 2-94 文本域属性面板

在文本域属性面板中，

在 Text Field 框中输入文本域名称；

在 Char Width 框中指定文本域中可显示的最大字符数；

在 Max Chars 框中指定文本域可以输入的最大字符数；

在 Type 栏中选择文本域为单行、多行或密码域：Single line，单行文本域；Multi line，多行文本域；Password，密码文本域，当用户在密码文本域中输入时，输入内容被显示为星号。当选择 Multi line 时，Wrap 复选框变为可选，在其中可以选择文本内容的折行方式。

在 Init Value 框中输入当表单首次被载入时显示在文本域中的初始值。

(2) 设置按钮属性。下面是一个按钮属性面板，如图 2-95 所示。



图 2-95 按钮属性面板

在按钮属性面板中，

在 Button Name 框中为按钮命名；

在 Label 框中修改显示在按钮上的文本；

在 Action 栏中选择按钮被单击时发生什么动作：Submit Form，提交表单；Reset Form，重置表单；None，不产生任何动作。

(3) 设置复选框属性，如图 2-96 所示。



图 2-96 复选框属性面板

在复选框属性面板中，

在 CheckBox 框中输入复选框名称；

在 Checked Value 框中输入复选框的标识。当提交表单时，该值被传送给服务器端应用程序（如 CGI 脚本）。

在 Initial State 栏中选择复选框的初始状态：Checked，已被选中；Unchecked，未被选中。

(4) 设置单选钮属性，如图 2-97 所示。

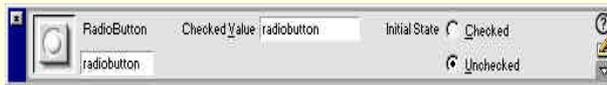


图 2-97 单选钮属性面板

在单选钮属性面板中，

在 RadioButton 框中为单选钮命名，同一组的单选钮的名称必须相同；

在 Checked Value 框中输入单选钮的标识。当提交表单时，该值被传送给服务器端处理程序（如 CGI 脚本），应赋给同组的每个单选钮不同的值；

在 Initial State 栏中选择单选钮的初始状态，Checked，已被选中；Unchecked，未被选中。一组单选钮中，只能有一个按钮的初始状态被设为选中。

(5) 设置列表/菜单属性，如图 2-98 所示。



图 2-98 菜单属性面板

在列表/菜单属性面板中，

在 List/Menu 框中给列表或菜单命名；

在 Type 栏中选定此对象是弹出菜单还是滚动列表。对于列表，可以设置高度（Height）；勾选 Allow multiple 复选框，允许用户从列表中选择多项；

单击 List Values 按钮，弹出如图 2-99 所示的列表值对话框，在此对话框中，单击加号和减号按钮，添加和删除列表中的选项。单击上、下箭头按钮，对列表中的选项排序。单击 OK 按钮，则添加的选项在属性面板的 Initially Selected 框中显示出来，在此框中指定初始的选项。

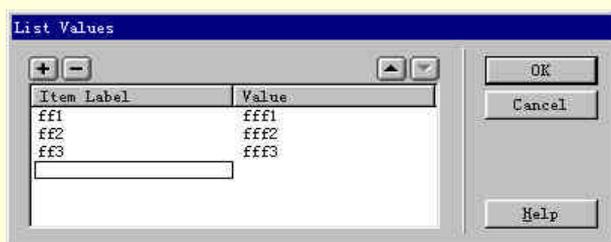


图 2-99 列表值对话框

(6) 设置文件域属性，如图 2-100 所示。



图 2-100 文件域属性面板

在文件域属性面板中，

在 File Field Name 框中输入域名；

在 Char Width 框中输入文件域框中可显示的最大字符数；

在 Max Chars 框中输入文件域框中可以输入的最大字符数；

在 Init val 框中输入文件域的初始值。

(7) 设置图像域属性，如图 2-101 所示。

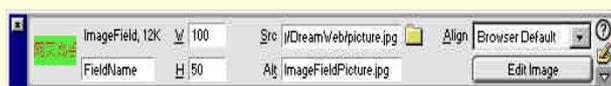


图 2-101 图像域属性面板

在图像域属性面板中，

在左边的 ImageField 框中输入域名；

在 W 和 H 框中输入图像的宽度和高度；

在 Src 框中给图像域指定源文件；

在 Alt 框中为图像指定替代文本；

在 Align 框中选择对齐方式；

单击 Edit Image 按钮启动外部编辑器编辑图像。

(8) 设置隐藏域属性，如图 2-102 所示。

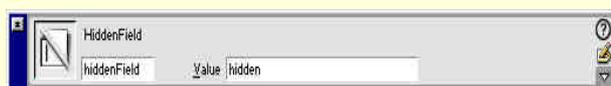


图 2-102 隐藏域属性面板

在隐藏域属性面板中，

在 HiddenField 框中输入域名；

在 Value 框中输入隐藏域的取值。

2.2.10 应用层

层 (Layer) 是建立动态 HTML 的基础，层的概念是在 HTML4.0 中被引入的，它使网页内容在浏览器窗口中得以精确定位。现在有两种层标准：CSS Layers 和 Netscape Layers。前者使用 DIV 和 SPAN 标记定位页面内容，它的属性由环球网协会 (W3C) 的“用层叠样式表定位 HTML 元素”定义，Internet Explorer 4.0 和 Netscape Navigator 4.0 及它们的更高版本均支持该标准。

后者使用 Netscape 的 LAYER 和 I LAYER 标记定位页面内容。Netscape 层的属性由 Netscape 的专有层格式定义。只有 Netscape Navigator 支持用 LAYER 和 I LAYER 标记建立的层。

在 Dreamweaver 中使用 DIV 来创建层，解决了浏览器的兼容问题。

2.2.10.1 创建层

方法一：把光标置于要插入层的地方，选择菜单栏中的 Insert/Layer 命令。

方法二：单击 Common 对象面板中的画层按钮，用鼠标在窗口中拖动画出层。

方法三：单击 Common 对象面板中的画层按钮，按住 Shift 键，在窗口中画出一个层。不释放 Shift 键，可以继续画出新的层。

在一个层内还可以建立另一个层，即层允许嵌套。嵌套的层并不一定是页位于另一层内，这里所说的嵌套是指嵌套的层的 HTML 源代码嵌套在前一个层的源代码内，并称前一个层为父层，嵌套的层为子层。子层随父层移动而移动，并继承父层的可见性。

在层中输入内容，可以在层内单击鼠标左键，然后在光标后输入内容。在层中可以输入文本、图像、插件，甚至其他的层，这跟在网页页面中的操作相同。

对于建立的每一个层，在窗口的插入点处显示一个层标识，当要选择某个层时，单击此层标识，可使相应的层处于选中状态。在层的边框的左上角有一个层移动图标，用鼠标单击并按住该图标可拖动整个层。用鼠标拖动层边框上的控点，可改变层的大小。要准确地调整层的大小，可以利用 Dreamweaver 提供的网格来控制大小。要显示网格，选择菜单栏中的 View/Grid/Show 命令；设定网格的大小、显示方式等，选择 View/Grid/Settings 命令。如图 2-103 为创建的一个层并呈选中状态的示例。

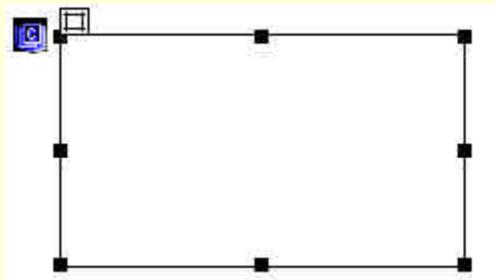


图 2-103 层呈选中状态的示例

2.2.10.2 设置层的参数

通过设置层的参数，可以为新创建的层设置默认值。选择菜单栏中的 Edit/Preferences 命令，在弹出的参数设置对话框的 Category 列表中选择 Layers 项，在对话框的右边设置层的参数，如图 2-104 所示。

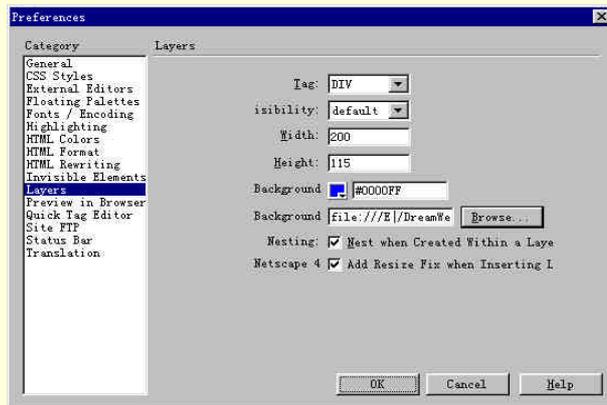


图 2-104 层参数设置对话框

在此对话框中，

在 Tag 框中选择默认的层的标记 :SPAN、DIV、LAYER 和 ILAYER。SPAN 和 DIV 标记用于创建 CSS 层 ;LAYER 和 ILAYER 标记用于创建 Netscape 层。

在 Visibility 框中选择默认的层的可见性：

Default：浏览器的默认值；

Inherit：使用父层的可见性设置；

Visible：层可见；

Hidden：隐藏层；

在 Width 和 Height 框中输入层的默认的宽度和高度。

在 Background Color 框中设置默认的背景颜色。

在 Background Image 框中设置默认的背景图像。

Nesting 复选框设置层是否可以嵌套，此复选框对采用绘画方法创建的层成为嵌套层有效，对采用菜单命令插入的层使之成为嵌套层无效。

Netscape 4 Compatibility 复选框解决 CSS 层对 Netscape 浏览器的兼容性问题。选择此项，当在页面添加层时，Dreamweaver 会在 HTML 源文件的 HEAD 部分自动插入一段 JavaScript，以解决与 Netscape 的兼容问题。用户可以选择菜单栏中的 Commands/Add/Remove Netscape Resize Fix 命令，添加或删除这段 JavaScript。

2.2.10.3 层面板

选择菜单栏中的 Window/Layers 命令或按 F11 键可打开层面板，如图 2-105 所示。在层面板中，显示了网页中建立的所有层，先建立的层位于列表的下部，后建立的层位于列表的上部。使用层面板可以改变层的可见性和叠放顺序（即 Z 顺序）。

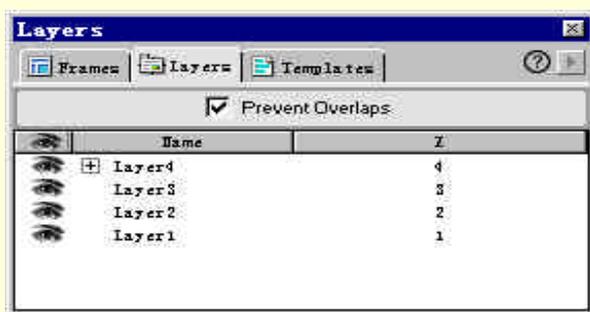


图 2-105 层面板

在层面板上方的项目条中单击眼睛项，使各选项的眼睛图标显现，单击层所在行前面的眼睛图标，睁开的眼睛表示层可见，闭上的眼睛表示层不可见。

在 Name 项的下方为层的列表名称，名称前有加号（+）者，表示此层为父层，包含有子层，单击加号可展开父层。要修改层名，单击之，然后输入新名称。

要改变层的叠放顺序，在 Z 项下方的数字中直接单击数字修改之，数字大的层处于堆叠层的下方，数字小的层处于堆叠层的上方，这样对于浏览者来说，面对一个堆叠层，从上往下的层的 Z 顺序数依次增大。

也可用鼠标拖动的方法改变层的顺序，用鼠标选中要移动的层，拖动鼠标至想要的位置，当出现一条横线时，释放鼠标左键即可，如图 2-106 所示。

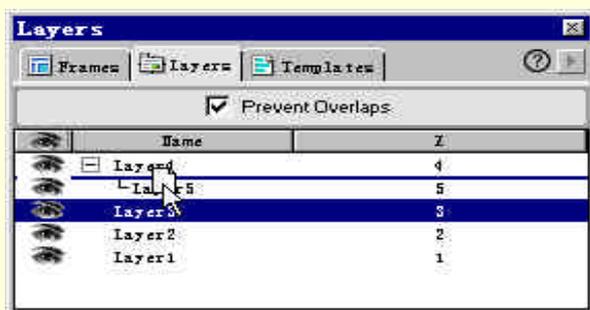


图 2-106 鼠标拖动改变层的顺序

要将某层变为另一层的子层，按住 Ctrl 键，拖动某层到另一层上，当在另一层上出现框线时，放开鼠标即可，如图 2-107 所示。

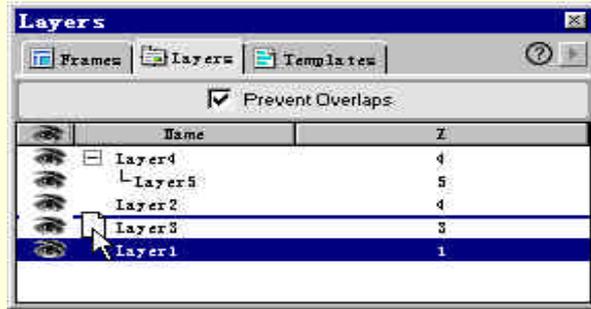


图 2-107 建立父子关系的层

在层面板中，按住 Shift 键，用鼠标单击层，可以选中多个层，这些层可以是连续的或是非连续的。在编辑窗口中，也可以用同样的方法选中多个层。

选中多个层之后，可以同时调整这些层的大小，方法是用上述方法选中多个层后，选择菜单栏中的 Modify/Layers and Hotspots/Make Same Width 或 Make Same Height 命令，调整选定的层的宽度或高度相同。或者选中多个层之后，在属性面板中的 Multiple Layers 选项下输入宽度和高度，输入的值被应用于所有选定的层。

选中多个层之后，可以将它们按某一边对齐，方法是选中多个层之后，选择菜单栏中的 Modify/Layers and Hotspots/Align Left 或 Align Right 或 Align Top 或 Align Bottom 命令，是层分别左对齐、右对齐、上对齐、下对齐。

如果要防止层相互之间的交迭，可选择层面板中的 Prevent Layer Overlaps 复选框。

2.2.10.4 设置层的属性

在 Dreamweaver 中选中层，打开层属性面板，如图 2-108 所示。



图 2-108 CSS 层属性面板

在 Layer ID 框中，输入层标识名称。

在 L 和 T 框中指定层相对于网页页面或父层左边和上边的间距。

在 W 和 H 框中指定层的宽度和高度。

在 Z-Index 框中指定层的 Z 顺序编号。

在 Vis 框中选择层的初始显示状态：

- Default：浏览器的默认设置
- Inherit：继承父层的可见性属性
- Visible：层的内容可见
- Hidden：隐藏层的内容

在 Bg Image 框中指定层的背景图像。

在 Bg Color 框中指定层的背景颜色。

在 Tag 框中选择层是 CSS 层还是 Netscape 层。选择 SPAN 和 DIV 标记创建 CSS 层；选择 LAYER 和 I LAYER 创建 Netscape 层。

在 Overflow 框中（此属性仅适用于 CSS 层）指定如果层的内容超过了它的大小将发生的事件：

- Visible：当内容超出时自动增加层的大小，以便层的所有内容都可见；
- Hidden：当内容超出时保持层的大小，并剪裁掉超出的内容，并不显示滚动条；
- Scroll：给层添加滚动条，当内容超出时用滚动条来控制显示内容；
- Auto：在层的内容超过它的边界时自动显示滚动条；

在 Clip 栏中定义层的可见区大小：在 L（左边距）、T（顶边距）、R（右边距）、B（底边距）框中输入一个数值来指定距层边界的距离；

若是 Netscape 层(选择 LAYER 或 ILAYER 标记),属性面板如图 2-109 所示中还增加显示仅适用于这种层的属性选项:



图 2-109 Netscape 层属性面板

在 Use 栏中, Left、Top 或 PageX、PageY:参照父层或页面定位层

在 Src 框中指定在层内显示的另一个网页文件

在 A/B 框中指定层位于叠放顺序中当前层的上面 (Above) 或下面 (Below), 然后从右边的弹出菜单上选择参照层的名称。注意, A/B 项和 Z-Index 项不能同时赋值。

2.2.10.5 层与表格的互换

使用层能够更方便、精确地定位页面元素,为使不支持层的浏览器能够浏览层内的内容,可先用层来快速创建复杂页面布局,然后再把层布局转换成表格布局。同样,表格也可以转换为层,以便精确调整页面布局。将层转换为表格的方法如下。

- (1) 选择要转换的层,然后选择菜单栏中的 Modify/Layout Mode/Convert Layers to Table 命令;
- (2) 弹出如图 2-110 所示的层转换为表格对话框,在此对话框中设置转换后的表格布局;

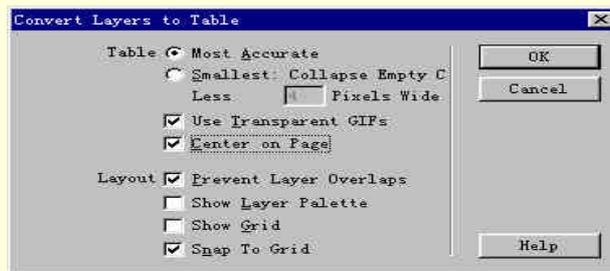


图 2-110 层转换为表格对话框

在对话框的 Table 栏中,

选择 Most Accurate 项表示精确地为每一层建立一个单元格,层与层之间的间隔也建立单元格;

选择 Smallest: Collapse Empty Cells 项表示选择本项生成的表格的空行、空列最少;

选择 Use Transparent GIFs 复选框表示用透明 GIF 图像填充表格的最后一行,这可以使转化后的表格在任何浏览器中看起来都一样的效果;

选择 Center on Page 复选框表示生成的表格在页面上居中对齐,如果不选本项,则表格左对齐。

在对话框的 Layout 栏中,

选择 Prevent Layer Overlaps 复选框可防止层重叠;

选择 Show Layer Palette 复选框,则转换完成后会显示层面板;

选择 Show Grid 复选框,则在转换完成后会显示网格;

选择 Snap To Grid 复选框,启用吸附到网格功能。

- (3) 单击 OK 按钮。

将表格转换为层的方法是:

- (1) 选择要转换的表格,然后选择菜单栏中的 Modify/Layout Mode/Convert Tables to Layers 命令;
- (2) 弹出如图 2-111 所示的表格转换为层对话框,在此对话框中设置转换后的层的属性;



图 2-111 表格转换为层对话框

(3) 单击 OK 按钮。

2.2.11 样式表

层叠式样式表 (CSS, Cascading Style Sheets), 是由 W3C 组织制定的一种非常实用的网页元素定义规则。CSS 能让网页制作者有效地定制、改善网页。其优点是具有很好的兼容性, Microsoft Internet Explorer4.0 和 Netscape Communicator4.0 以上版本的浏览器都支持, 现在 W3C 组织已经发布了 CSS2 标准, 在 Dreamweaver 3.0 中已经具备了对 CSS2 标准的完全支持。一个样式表可以应用到很多网页中去, 使其获得相同的页面布局和外观, 这就意味着一次的劳动成果可以被多次利用。

在 Dreamweaver 的快速启动面板中有两个用于创建样式表的功能按钮, 一个是创建 HTML 标记样式 (HTML Styles) 的按钮 , 一个是创建层叠式样式表 (CSS Styles) 的按钮 .

2.2.11.1 HTML 标记样式

HTML 标记样式 (HTML Styles) 按钮用来创建的样式定义位于 HTML 源文件的标记内, 即相当于在 HTML 源文件中给 HTML 标记设置属性, 如文本的字体、颜色、大小, 段落的对齐方式、标题字号等。创建的 HTML 标记样式会被保存在 HTML Style 面板中如图 2-112 所示, 在每一个网页中均可应用。



图 2-112 HTML Style 标记样式面板

要应用标记样式, 只需在网页中选中文本, 然后选中 HTML Style 面板中的样式, 单击 Apply 按钮即可。若用户勾选 Apply 按钮前的复选框, 则 Apply 按钮呈不可选状态, 这时若单击某个标记样式, 在样式会自动应用到所选的文本上。

要删除某个标记样式, 选中之, 单击右下角的删除按钮 , 或选择右键快捷菜单中的 Delete 命令。

要新建一个 HTML 标记样式, 单击 HTML Style 面板右下方的新建按钮 , 或单击鼠标右键, 选择快捷菜单中的 New 命令, 则弹出如图 2-113 所示的定义 HTML 标记样式对话框。

在此对话框中,

在 Name 框中为创建的 HTML 标记样式输入一个名字。

在 Apply To 栏中选择标记样式应用的对象, 选择 Selection 表示该样式只对选中的文本有效; 选中 Paragraph 表示该样式对光标所在的段落有效。在每个选项的右边括号内图标为各选项的标识。



图 2-113 定义 HTML 标记样式对话框

在 When Applying 栏中选择应用标记样式时产生的操作，选择 Add to Existing Selection 表示将该标记样式添加到选中文本的属性中去，在这之前对选中的文本设置的属性仍然有效，选择此项创建的标记样式的名称前有一加号 (+) 标识；选择 Clear Existing Selection 表示将该标记样式属性覆盖选中文本的属性，在这之前对选中的文本设置的属性无效。

在 Font 栏中设置文本的字体 (Font)、字号 (Size)、颜色 (Color)、格式 (Style)。

若在 Apply To 栏中选中 Paragraph 项，则 Paragraph Attributes 栏变为可选状态，在该栏中设置段落的标题字号 (Format)、对齐方式 (Alignment)。

2.2.11.2 CSS 层叠样式表

单击快速启动面板中的 CSS Styles 按钮，打开 CSS Styles 面板，如图 2-114 所示。在此面板中显示了所有已创建的 CSS 样式表。



图 2-114 CSS Styles 面板

在此面板中，在 Apply To 框中选择要应用样式的对象，然后单击要应用的样式表。

要新建一个样式表，直接单击右下方的新建按钮，或者单击 Open Style Sheet (打开样式表列表) 按钮，则弹出如图 2-115 所示的 Edit Style Sheet (编辑样式表列表) 对话框。

在此对话框中，

在下部的 Style definition 栏中，显示了选中的样式表的样式设置。

要编辑已有的样式表，选中之单击 Edit 按钮。



图 2-115 编辑样式表列表对话框

要制作已有的样式表的副本，单击 Duplicate 按钮。

要删除已有的样式表，选中之单击 Remove 按钮。

要连接到外部的通用样式表，单击 Link 按钮，在弹出的如图 2-116 所示的连接外部样式表对话框中：



图 2-116 连接外部样式表对话框

要新建一个样式表，单击 New 按钮，则弹出如图 2-117 所示的 New Style 对话框，

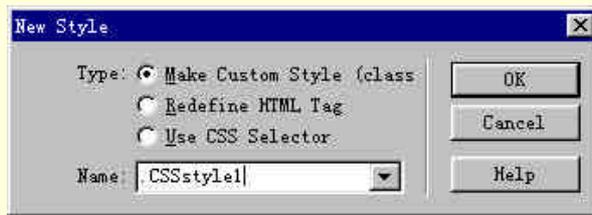


图 2-117 New Style 对话框

在 File/URL 框中输入或选择 CSS 样式表文件；

在 Add As 栏中选择连接方式：选择 Link，表示在当前网页与外部样式表之间建立一个链接；选择 Import，表示将外部样式表导入到当前站点内。

在此对话框中，在 Type 栏中选择创建的样式表的类型：

(1) 选择 Make Custom Style 项，创建自定义的样式表。

在 Name 框中输入样式表的名称，名称前必须有一个小数点 (.) 或井号 (#)。

小数点表明该样式为 class 类，它将对凡是页面中定义为这个名称的内容产生作用，同一个 class 类样式可以被多次调用；井号表明该样式为一个序列式样 (ID Style)，在一个 HTML 文件中，一个序列样式只能被调用一次。单击 OK 按钮，则弹出如图 2-118 所示的样式定义对话框，在 Category 列表中选择要设置的项目，然后在右边的属性框中设置其属性。在属性框中设置的某些属性前带有星号 (*)，表示该属性的效果在 Dreamweaver 中显示不出来，要在浏览器中才能显示出来。

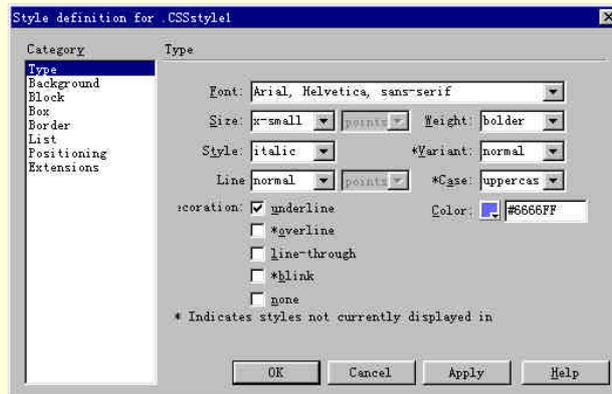


图 2-118 样式定义对话框

(2) 选择 Redefine HTML Tag 项，对 HTML 中的各种标记重新定义属性。如图 2-119 所示，在 Tag 框的下拉菜单中选择要重新定义的标记，然后单击 OK 按钮，则同样弹出如图 2-118 所示的样式定义对话框，在其中设置各项属性。

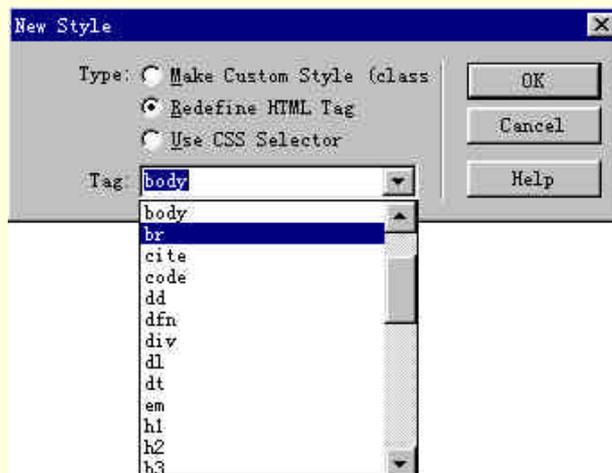


图 2-119 重定义 HTML 标记

(3) 选择 Use CSS Selector 项, 定义两个或两个以上的 CSS 元素的组合样式。在如图 2-120 所示的 Selector 框中选择组合样式: a:active (被激活的超链接的状态)、a:hover (鼠标滑过超链接时的状态)、a:link (超链接的初始状态)、a:visited (已访问过的超链接的状态), 定义这几个元素可以在网页中实现直观的动态超链接效果。

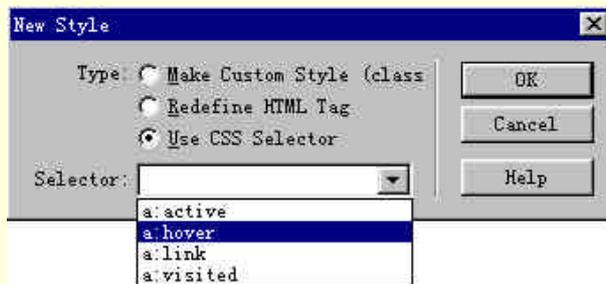


图 2-120 定义组合样式表

2.2.12 动态网页的实现

在 Dreamweaver 中利用等时线 (TimeLines) 和行为 (Behaviors) 功能可以轻松地制作动画, 从而使网页更加吸引人。

2.2.12.1 行为

行为可以感知外界发生的事件 (Events) 并做出相应的响应 (Actions), 这些外界事件包括鼠标的活动, 如鼠标的单击、鼠标掠过页面元素, 以及键盘的情况等各种变化。对不同的页面内容有不同的事件, 例如, 当用户单击一个按钮时, 一个称为 onClick 的事件就会发生。或者, 当鼠标指针掠过一个对象时, 一个称为 onMouseOver 的事件会发生等等。

在快速启动面板上单击 Behaviors 按钮或按 F8 键, 打开 Behaviors 面板, 如图 2-121 所示。

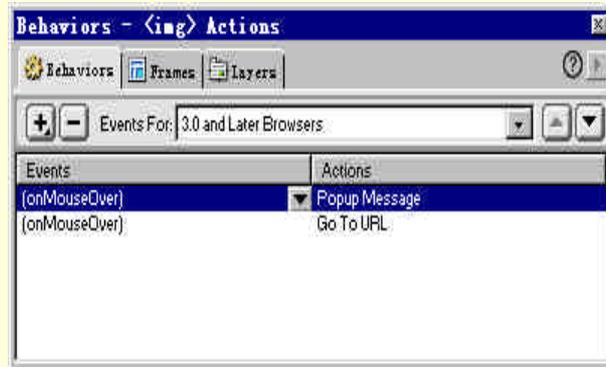


图 2-121 行为面板

在 Events For 框中选择行为所用的 Actions 适合哪一种版本的浏览器。有 4.0 版本的浏览器, 3.0+4.0 版本的浏览器, IE3.0 或 IE4.0, Netscape3.0 或 Netscape4.0。根据 Events for 所指定的浏览器版本, 产生 Action 行为的语言将能够保证是适合该版本浏览器的。

在网页窗口内选择一个对象, 然后在行为面板中单击加号按钮, 在弹出的行为相应的事件中, 选择一种事件, 然后在弹出的对话框中设置事件的属性, 单击 OK 即可为选中的对象创建一个行为。当一个对象有不止一个行为时, 可以单击上下箭头按钮改变事件在列表中的顺序, 发生行为的先后。

在选中的行为中, 单击 Actions 前的向下箭头按钮, 在弹出的菜单中选择事件的类型:

- onload, 当页面被加载时触发行为;
- onClick, 在对象上单击时触发行为;
- onDbClick, 当在对象上双击时触发行为;
- onMouseOver, 鼠标滑过对象时触发行为;
- onMouseOut, 鼠标离开对象时触发行为;
- onMouseDown, 当在对象上按下鼠标时触发行为;

onMouseUp，当鼠标单击对象以后又放开时触发行为；

onKeyPress，敲击键盘任意键时触发行为。

下面举一个例子说明行为的创建过程，这个例子的行为是当网页被下载时，同时打开另一个浏览器窗口，显示另一幅页面。创建方法是：在如图 2-121 所示的行为面板中单击加号按钮，在弹出的菜单中选择 Open Browser Window 命令，则弹出如图 2-122 所示的设置面板，在 URL to Display 框中输入新窗口文件的路径和文件名，在 Window Width 和 Window Height 框中定义新窗口的长宽值，在 Attributes 中选中想要的属性，在 Window Name 框中输入窗口名称。选好以后按 OK 按钮。



图 2-122 行为设置面板

保存网页文件，按 F12 观看效果，则当前页面被下载的同时，也打开了另外一个宽和高分别为 300 和 150，定义为“重要通知”的窗口。

也可以用行为来创建翻转图像，这里选择的行为的效果是，当鼠标掠过时就切换成另一幅图片，鼠标离开则又恢复到原始状态。方法是：

(1) 在页面中加入一幅原始图片并选中该图片，在其属性面板中，为该图片起一个标识名（如 pic1）。这个名字必须符合 JavaScript 中定义变量名的规则，即以字母起头的包含字母或数字的合法变量名。

(2) 在行为面板中按加号按钮选择 Swap Image 行为，在弹出的如图 2-123 所示的对话框中，Images 框中显示了当前页面中的所有图片，选中一幅作为原始图像，在 Set Source to 框中选择用以切换的另一图像文件，并选中 Preload Images 和 Restore Images onMouseOut 两项，表示在鼠标滑出图像时恢复成初始图像。

(3) 按 OK 按钮确定。

(4) 则在 Behaviors 面板中自动地增加了两个事件，如图 2-124 所示，当 onMouseOver 事件发生时，Swap Image 动作被触发；当 onMouseOut 事件发生时，Swap Image Restore 动作被触发。

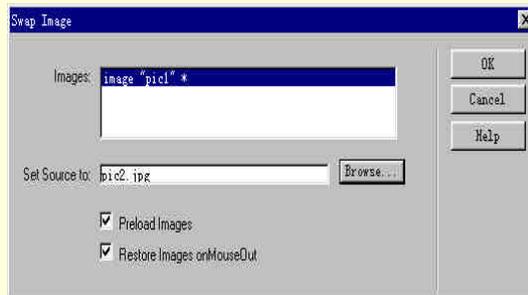


图 2-123 替换图像对话框



图 2-124 行为面板

(5) 保存文件, 注意最好保存的网页文件与相关链的图片在同一跟目录下, 按 F12 键预览页面, 当鼠标滑过原图片 (pic1) 时, 一幅新的图片 (pic2) 替换了原来这一幅。鼠标滑出图片所在区域, 页面则又恢复为原始图像。

2.2.12.2 等时线

等时线通过改变层的位置、大小、可见性以及叠放顺序来创建动画。等时线的动画效果是靠层的移动来实现的。层内可以插入图像、文本或其他类型的内容, 这些内容会随着层的移动而移动。同时也可以在等时线中插入行为。

创建等时线动画的步骤如下:

- (1) 在页面中创建层, 将层移到动画的起始位置;
- (2) 选择 Window/Timelines 命令, 打开等时线面板, 如图 2-125 所示, 在此面板中, 左上方为等时线的名称; 左右箭头之间的框中显示了当前动画所处的帧数; Fps 框中显示了动画每秒显示的帧数; 勾选 Autoplay 复选框, 允许动画在网页下载后自动播放; 勾选 Loop 复选框, 允许动画重复播放, 永不停止; 左边的阿拉伯数字表示等时线的个数。当插入等时线行为时, 在字母 E 所在的行会显示一个插入行为的标记。

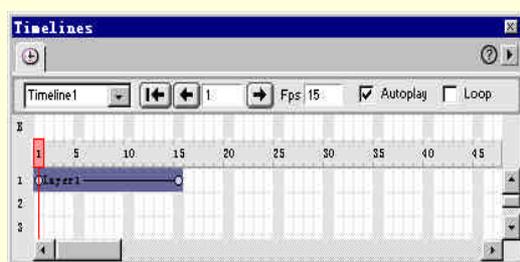


图 2-125 等时线面板

(3) 单击层标记或层边界选中要制作动画的层, 然后选择 Modify/Timeline/Add Object to Timeline 命令, 或在等时线面板中单击鼠标右键, 选择快捷菜单中的 Add Object 命令, 则在等时线面板中添加了一个等时线, 并且创建了一个关键帧 (用小圆圈表示), 相应的层名 (Layer1) 显示在该等时线中, 并且会自动在第 15 帧处插入一个关键帧。

(4) 单击等时线的最后一个关键帧, 把页面上该层移到动画结束的位置, 从动画起始位置到结束位置有一线条显示层的运动轨迹。

(5) 要插入一个关键帧, 在等时线中间单击鼠标选择插入关键帧的位置, 单击鼠标右键, 在快捷菜单中选择 Add Keyframe 命令, 然后在页面中将层移动到合适的位置。

(6) 按住向右的箭头按钮, 预览页面上的动画。

按照上述操作过程, 添加另外的层和图像到等时线中, 创建更为复杂的动画。

要创建具有复杂路径的动画, 在选中层后, 选择 Modify/Timeline/Record Path of Layer 命令, 或在等时线面板中选择右键快捷菜单中的此命令, 然后在页面中拖动层, 创建想要的运动路径, 在动画停止处释放鼠标。则 Dreamweaver 在面板中添加一个等时线, 同时也添加了适当数量的关键帧。

下面举一个等时线的实例, 具体说明之。

(1) 首先在页面上建立一个层, 在层中输入“等时线的示例”6个字, 也可以设定其大小、颜色和字体, 层名为 Layer1, 将该层放置在页面左上角。

(2) 选中起始帧, 单击鼠标右键, 选择 Add Object 命令, 则插入了一个关键帧。

(3) 鼠标按住并拖动第 15 帧的小圆圈, 向右拖动, 使等时线扩展到 40 帧处。

(4) 选中第 40 帧的位置处, 把 Layer1 层拖动至页面右下角。

(5) 当前帧定位到第 20 帧处, 单击鼠标右键从快捷菜单中选择 Add Keyframe 命令, 此时 Layer1 层在页面上显示为定位在第 20 帧的地方, 选定 Layer1 层将其拖动至页面左下角, 原先的直线动画路径就变成了曲线动画路径。

按住向右箭头可以观看动画路径效果。关键帧可向前或向后随意移动, 动画路线也可进一步调整修改以得到满意的、细腻的画面效果。

按同样的方法创建一个路径为从左上角到右上角再到右下角的等时线。

如图 2-126 所示为示例效果，图中显示了层一的路径线。

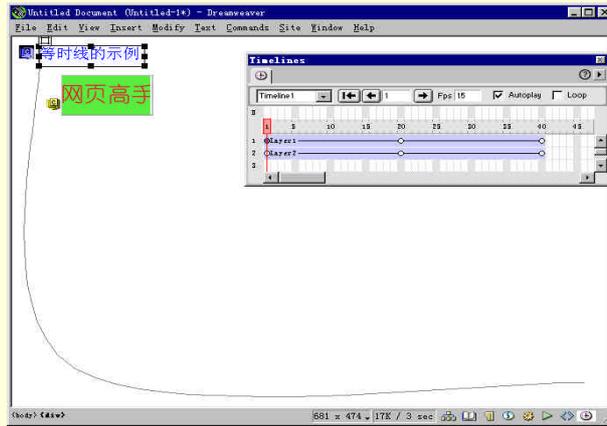


图 2-126 等时线示例

2.2.13 模板、库及插件

2.2.13.1 模板

模板 (Templates) 为用户提供一个标准页面，它的固定模式，例如页面布局、字体排列等不变，只是改变各个页面内容，这有助于用户成批地建立页面风格相同的网页，从而使网站风格得到统一。

在 Dreamweaver 中附带了不少风格别致的模板，用户也可以将自己创建的网页存为模板文件，或者从网上找一些第三方做的模板来用。选择 Windows/Templates 命令，打开 Templates 面板。有可能它是空的，什么都没有，那是因为 Site 定向不对。本地路径为 C:\Program Files\Macromedia\Dreamweaver 3.0\Tutorial\Scaal_site\ (如 Dreamweaver 并不是安装在 C:\Program Files\下面，则做相应的路径改变)。然后打开这个 Site，再按 Ctrl+F11，则在 Templates 面板里至少提供了一个预置的模板：product_page.dwt。双击这个模板打开它，如图 2-127 所示，页面中定义了字体形状、大小和颜色，或者指定了可以插入图像、插件等。

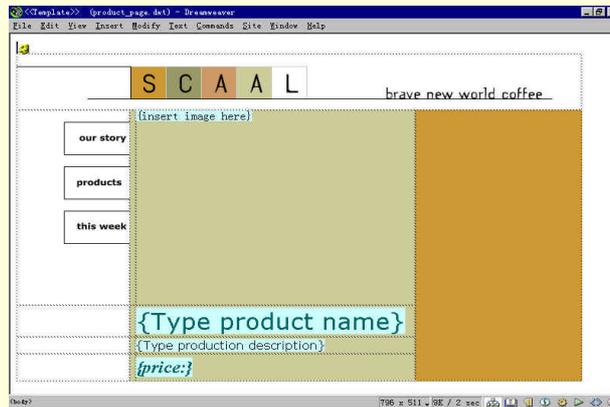


图 2-127 product_page.dwt 模板

当编辑页面的时候，只有可编辑区域才可以更改内容，并且其式样按照事先定义的不变。要建立一个新的可编辑区域，可以把鼠标定义在任意位置，选择 Modify/Templates/New Editable Region 命令，在弹出的如图 2-128 所示的 New Editable Region 对话框中给它一个名字，则在编辑页面的时候，在这里可以输入内容，而其式样并未被模板指定。此外还可以通过选定一些已经设定了式样的内容，然后选择 Modify/Templates/Mark Selection as Editable 命令，建立新的可编辑区域。



图 2-128 可编辑区域名称对话框

要删除某一个可编辑区域，选择 Modify/Templates/Unmark Editable Region 命令，在弹出的如图 2-129 所示的对话框中指定待删区域的名称，单击 OK 按钮即可。

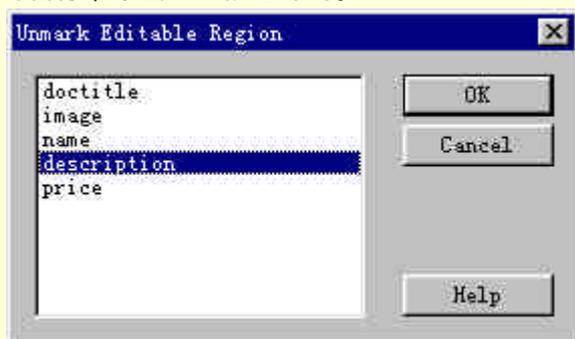


图 2-129 删除可编区域对话框

当用户对模板进行操作之后，模板已有了相应的改动。为以防万一，最好不要损坏原有模板，可以选择主菜单 File/Save as 命令，把这个模板另存为 product1_page.dwt。则以后要根据该模板建立页面，可选择菜单栏中的 File/New From Template 命令，在弹出的如图 2-130 模板对话框中选择模板，单击 Select 按钮。

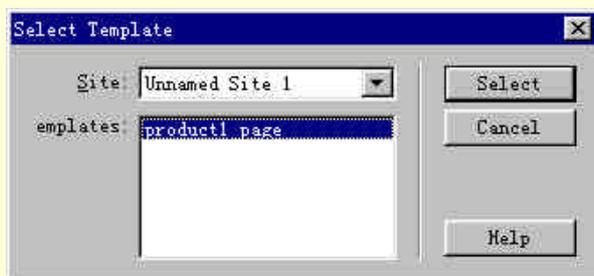


图 2-130 模板对话框中

新建页面与模板的布局、色彩、式样等等都一模一样。用鼠标点击各个部分，发现有些地方可以点得进去并插入内容，即为可编辑区；有些地方则无法插入光标，即被禁止编辑。在可以进行更改的区域内更改页面内容，按此步骤可以建立风格统一而内容不同的系列页面。

页面建立以后，并非意味着它的风格就不能加以改变了，仍然可以进一步通过更改模板来改变页面的风格。切换到刚才的模板，选择主菜单 File/Save，保存模板，弹出的对话框询问是否改变在当前站点中使用该模板的所有文档，选 Yes 表示肯定，Dreamweaver 将自动搜索更新所有的文档，最后有一个对话框，告知具体的统计信息：有多少文档被更新、更新所用的时间，等等。选择主菜单 Modify/Templates/Update pages 命令，也可以达到同样的目的。

如果并不需要更新所有的页面风格，则选择 No。打开所要更新的页面，选中 Templates 面板中的 product1_page，单击面板上的按钮 Apply to Page，页面即按照新的模板式样被更新；或者，选择主菜单 Modify/Update Current Page 命令。

2.2.13.2 库

库中编辑的是网页的一部分固定代码，可以被应用在一系列网页中，因此它的功能与模板显然有着相似之处。

所不同的是，在同一个页面中可以反复使用同一个库，或者使用多个库。例如，可以编辑一个说明版权信息的库，然后把它应用在相应的系列网页中。

按 F6 打开 Library 面板，如图 2-131 所示。上半部分显示了库的预览图，下半部分显示了当前网页中的所有库文件。

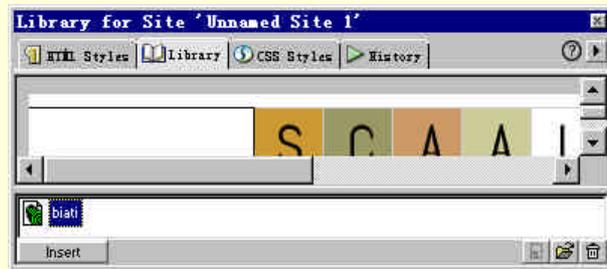


图 2-131 库面板

打开一个有内容的页面，选中当前页面中任何想使它成为库的一个或多个部分，单击 Library 面板右下角的创建按钮，并为它起一个名字。或者，选择主菜单 Modify/Library/Add Object to Library 命令，也可以建立一个新库。库编辑完毕以后，即可将之应用于各个页面。打开需要加入该部分内容的页面，选择插入点，选中要插入的库文件，然后单击 Library 面板左下角的 Insert 按钮。

要修改该库，在面板中双击它，即可对它像对一般的页面处理那样进行编辑修改，最后选择 File/Save 命令保存库的改变。

对使用库的页面进行相应的更新，方法与上面介绍的模板部分相同。选择菜单 Modify/Library/Update Current Page 命令，对当前页面进行更新，或者选择 Update Pages 命令，来更新所有使用该库的页面。

2.2.13.3 插件

Dreamweaver 有着其他所见即所得的编辑器无法比拟的一个强大优势，即它可以自由定制个性化操作界面，留给用户无限广阔的天地，来发挥个人才思。用户可以按照自己的需要来定制人性化的 Dreamweaver 操作空间，它开放的插件环境，网上可供下载的五花八门的插件从各个方面加强 Dreamweaver 主页制作性能，所以 Dreamweaver 的魅力不仅仅来自于它本身，还来自于大众的智慧。

打开 Dreamweaver 安装目录下面的 Configuration 文件夹，可以看到在其下有一系列子目录，如 Behaviors、Objects、Templates 和 BrowserProfiles 等。这些文件夹包含了用来定制 Dreamweaver 外观的 HTML 文件。

打开 Objects 文件夹，其下包含 6 个子文件夹：Characters、Common、Forms、Frames、Head、Invisibles，这 6 个子文件夹与 Objects 面板的下拉选择菜单中的 6 个对象面板是遥相呼应的。每一个子文件夹下面所存放的 HTML 文件及与之对应的 GIF 图片文件，对应 Objects 面板中的一个对象按钮，此对象按钮的图标为此 GIF 图片，按钮的功能由此 HTML 文件决定。

用户可以改变 Objects 面板中对象的排列。假如在 Common 里有极少用到的几个对象按钮，例如 Applet、ActiveX、Plugin 等，而 Forms 里的对象却是经常用到的，为了便于使用，可以把 Forms 路径下面的文件移入 Common 的下面，另外在 Objects 下面新建一个文件夹 Others，把不需要用到的那些对象所对应的 HTML 文件和 GIF 文件转移到 Others 文件夹下面去，最后重新启动 Dreamweaver，则 Objects 对象面板中的内容被重新排列了。

插件实际上是一段由 JavaScript 编写的 HTML 的代码，插件可以随时引入，当然也可以自己制作，以后就可以像引用其他对象那样不断地引用它。

这里介绍如何建立一个简单的 Object。这个非常简单的对象不需要 JavaScript，仅仅包含了 HTML 代码：

- (1) 用 Windows 自带的纯文本编辑工具 NotePad 建立一个新文件；
- (2) 在文件中任意输入以下内容，如：“这是一个简单的作品”；
- (3) 保存该文件为 HTML 文件，把这个文件复制到 Object 文件夹中的任意一个子文件夹，如 Common 文件夹中去，即为对象面板中的一个对象；
- (4) 为这个对象创建一个大小为长、宽各为 18 个像素的 GIF 格式的图片文件，与前面的 HTML 文件保存在同一文件夹下，文件名与 HTML 文件相同，即此图片将添加到对象面板中成为其中的一个按钮，如图 2-132 所示，在对象面板的最后增加了一项按钮；若不创建该图片，则 Dreamweaver 会自动添加一个带问号的图标到对象面

板中,该图标对应的图片的位置为 Dreamweaver 安装目录下的\Configuration\Objects 子目录下的 generic.gif 文件。

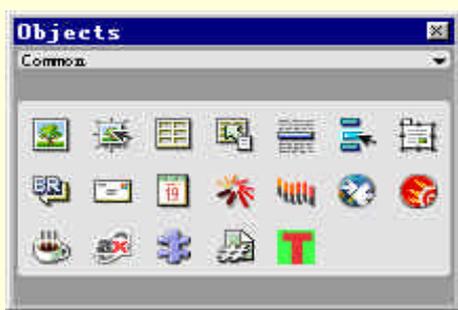


图 2-132 增加对象后的 Common 面板

(5) 保存文件后重新启动 Dreamweaver,则会看到对象面板中添加了一个新的按钮,单击之,则会在网页中加入上述的文本内容,即“这是一个简单的作品”。

这样,就完成了最简单的 Object 制作。

同样的,从网上下载的一些插件,只要将其复制到 Objects 的某一个目录下面就可以用了。

Dreamweaver 的其他部分,例如 Behaviors,它的 Actions 是需要脚本语言制作的,它比 Objects 复杂得多了,这里就不再介绍了,有兴趣的读者可找一些关于 JavaScript、VbScript 等脚本语言的书籍来看。

2.2.14 Dreamweaver 的 Check In/Out 功能

Dreamweaver 作为新一代的网页排版制作软件,除了绝佳的 DHTML 编辑功能和高度的兼容性以外,还提供了强大的网站管理功能,如自动更新超链接、模板与库的使用、内建 FTP 等,另外,最重要的一点,它提供了多人协作网站的管理功能。

要制作管理一个大型的网站,只靠一个人的力量是远远不够的,需要多人协作共同完成。一般的分工可能是:某一个人负责一个(或多个)栏目,他人对该栏目无修改权限。但大多数情况下,首页、次首页及其相关的文件每一个工作者均有权修改,在这种情况下,如果一时疏忽或协同不好,很容易出现两个(或更多)人同时修改同一页面的情况,更新时相互覆盖,造成页面的混乱,甚至可能使得某人长时间的工作付之东流。这种情况下,如果使用 Dreamweaver 的 Check In/Out(签入/签出)功能,将编辑中的网页锁定,则可避免不必要的损失。首先,在 Dreamweaver 中定义站点时,要启动 Check In/Out 功能。方法是:在站点定义对话框中,首先选中 Web Server Info 选项,如图 2-133 所示,在 Server Access 框中选择服务器的种类,如这里选择 Local/Network 选项,然后在下方的 Remote Folder 框中输入上传主页的文件夹,勾选 Refresh Remote File List Automatic 复选框,表示当用 Dreamweaver 发布站点时,会自动刷新服务器端的文件。

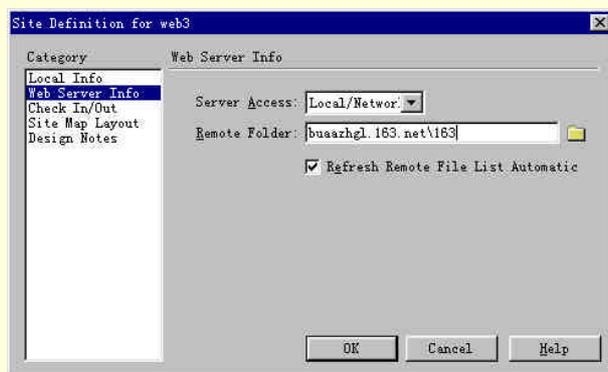


图 2-133 设置服务器类型

在 Category 列表选中 Check In/Out 选项 如图 2-134 所示,在 Options 栏中勾选 Enable File Check In and Check Out 复选框启动该功能;勾选 Check Out Files when Opening 则在打开文件时自动 Check Out 该文件;在 Check Out Name 栏中输入网页编辑者的 ID,以便他人查看方便。

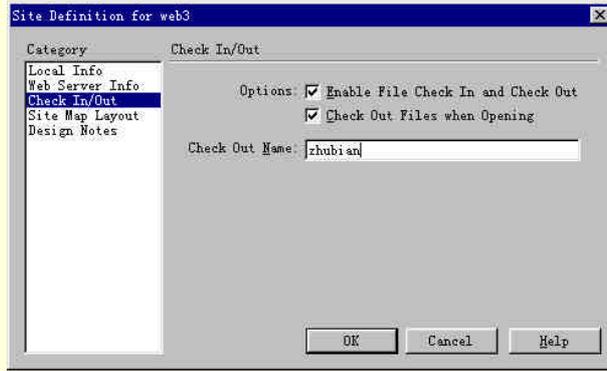


图 2-134 Check In/Out 选项设置

设定完成后，当需要编辑某公共文件时，在 Site 管理窗口中选中该文件，点击 Check Out 按钮或双击该文件，自动进入编辑状态，自动启动 Check Out，此时在编辑者的 Site 管理窗口中远端和本地端窗口中该文件图标后面将跟随一个绿色的，表示该文件已经被 Check Out，在 Check Out By 栏中会显示该编辑者的 ID，如图 2-135 所示。这时，Check In 按钮呈可选状态。

而在其他合作者的 Site 管理窗口中，将会看到一个红色的，表示该文件已经被人编辑，同样地可以查看到编辑者的 ID。

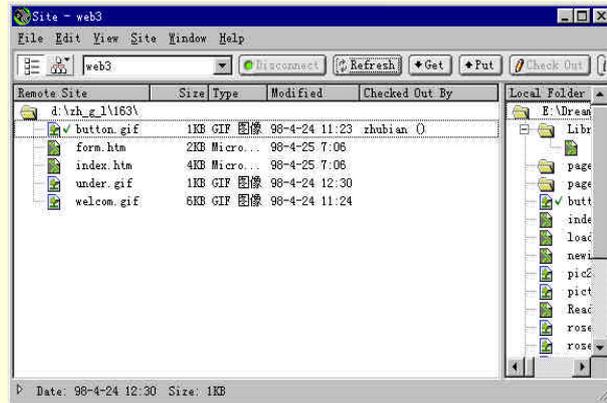


图 2-135 第一个文件正处于编辑状态

当编辑完成后，将文件上传更新，点击 Check In 按钮，解除对该文件的锁定，此时在该文件图标后面出现一个灰色的锁状标识，如图 2-136 所示，表示该文件有人修改过了。

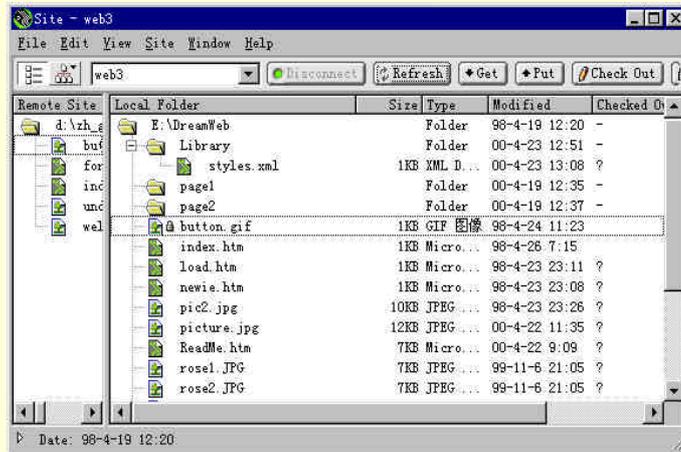


图 2-136 编辑完成后的标识

在 Site 站点管理窗口中，上方的几个按钮功能如下：

Get : Get 按钮，可以将远端的服务器或本地局域网上的文件下载到本地计算机上，这样可以保证所要编辑的文件为最新版本，避免使用本地端的旧版本覆盖他人更新的新版本文件。使用 Get 按钮的下载功能可以将与选中文件相关联的文件如图片、多媒体等一并下载下来。

 Put 按钮，当编辑完成后，单击此按钮可将页面及其相关文件一并上传。

 Refresh 按钮，刷新文件夹，以保证文件处于最新的状态。

习 题

1. FrontPage 2000 可以创建哪几种列表？举例如何创建项目符号列表。
2. 利用 FrontPage 2000 创建表单分哪些步骤？
3. 利用 FrontPage 2000 制作一个个人主页，并在主页中插入图像、声音等多媒体元素。
4. 如何利用 Dreamweaver 实现动态网页？
5. Dreamweaver 的 Check In/Out 功能如何使用？

第3章 其他辅助工具软件

“巧妇难为无米之炊”，网页的制作不仅仅是网页工具的使用，制作前还要收集许多的素材。在收集的过程中会发现并非所有的材料都是现成的，往往所找的材料需进一步的加工，有的个性化的素材还需自己创作。本章讲述的内容就是有关网页素材加工和制作的工具软件。

3.1 网页图像利器——Fireworks 3.0

Fireworks 是 Macromedia 公司专为网页制作者设计的图像处理软件，可以制作出网页所需的各种图形图像元素——包括按钮、动画和其他的插图。

3.1.1 Fireworks 简介

Fireworks 是制作平面图像的软件，在相当多的功能上（尤其是在对点阵图形编辑的处理上）和 Photoshop 是相似的。Fireworks 的优势在于创建、修改和优化 Web 图像，可以说它是专业化的 Web 图形设计和制作利器。

Fireworks 允许自由地导入各种矢量图像或者位图图像（如 Macintosh 的 PICT、FreeHand，Illustrator，CorelDraw 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF），甚至是 ASCII 的文本文件也可以导入，而且 Fireworks 可以辨认矢量图像文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的图层。作为一款为 Web 设计而开发的图像处理软件，Fireworks 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 Javascript 等等，而且 Fireworks 具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的网络图像生成器（Export 功能）。正因为如此，Fireworks 一经推出，便受到了广大 Web 设计制作者们的普遍欢迎。

在 Fireworks 1.0 和 2.0 取得巨大成功之后，Macromedia 公司于 1999 年 11 月发布了 Fireworks 的最新版本 3.0。作为最新版本的 Fireworks 3.0，除了继续保持 Fireworks 系列版本强大的 Web 图形设计制作和编辑处理功能外，还增加了许多全新的功能，如历史面板（History Panel）、工作区内预览等。Fireworks 3.0 与 Macromedia 公司的其他产品（如 Macromedia Dreamweaver™和 Flash™）的集成更为紧密，与其他著名的图形图像处理软件及 HTML 编辑器的兼容性也更好了，可以轻松地导出带有 HTML 和 JavaScript™代码的 Fireworks 图形到正在使用的 HTML 编辑器中。Fireworks 3.0 与它们一起为我们提供了一个真正的完全的 Web 解决方案。

3.1.2 Fireworks 3.0 的工作界面

Fireworks 3.0 的基本工作环境如图 3-1 所示，其中主要包括菜单栏、工具栏、工具箱、编辑区、状态栏、浮动面板、影像播放器。

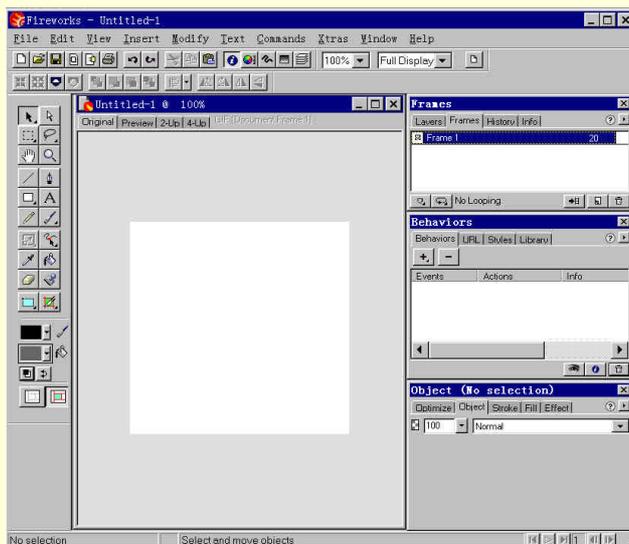


图 3-1 Fireworks 3.0 的基本工作环境

下面简单介绍一下各主要组成部分：

- 编辑区：编辑区是进行图像编辑的场所，如图 3-2 所示。

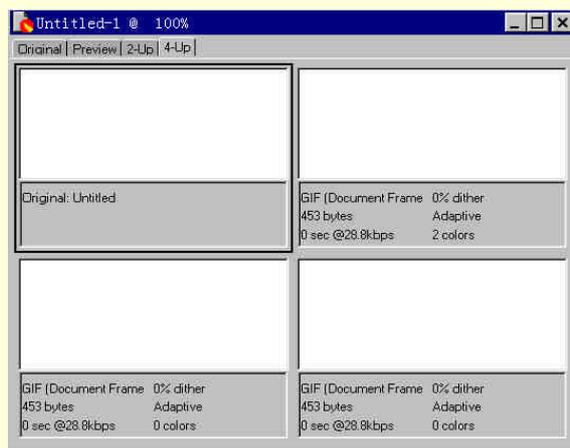


图 3-2 Fireworks 3.0 的基本工作环境

从图 3-2 中可以看到，编辑区是由 4 个选项卡页面组成的窗口，每个页面可以显示不同的内容。其中 Original（原始文档）页面显示了当前正在编辑的 Fireworks PNG 文档；Preview（预览）页面可以在不切换到浏览器的情况下即可显示图像的效果；2-up（双视图）页面与 4-up（四视图）页面其实也都是预览窗口，只不过把窗口一分为二或一分为四，以便让你在同一窗口中即可比较同一幅图形的不同压缩率下的显示效果。

在 2-up 页面中的左边窗口中显示了原图及文件大小，在右边的窗口则显示原图在用 Optimize（优化面板）和 Color Table（彩色面板）这两个面板优化处理后的显示效果和文件大小，以便与原图进行对比。与此类似，在图 2-up 页中，可以显示一幅原图和三幅优化后的图像信息。

- 菜单：Fireworks 工作环境的基本命令部分，包括文件、编辑、显示、插入、修改、文字、命令、插件、窗口、帮助几个子菜单，涵盖了关于制作网页图像的所有命令。

- 工具栏：Fireworks 3.0 的工具栏由 Main（主工具栏）、Modify（修改工具栏）和 View Control（查看控制项）3 个工具栏组成，如图 3-3 所示。这些可以通过单击 Window 菜单下的 Toolbars 子菜单中的各个选项来决定是否在屏幕上显示这些工具栏。

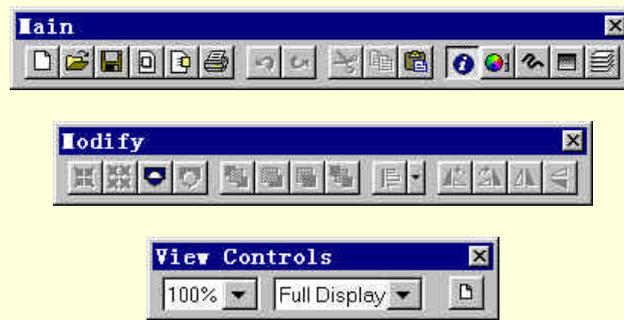


图 3-3 Fireworks 的工具栏

● 工具箱：位于主窗口左部，如图 3-4 所示。工具箱中有很多创建、选择及编辑图形对象的工具。每种工具以一种图标表示。对每种工具用途的理解是学习 Fireworks 的关键。

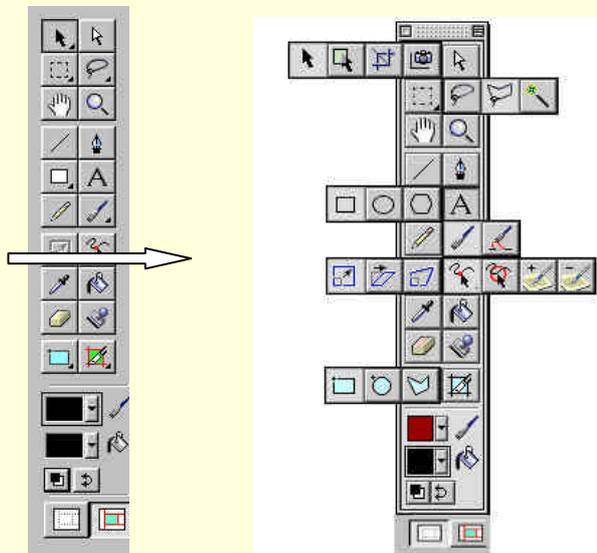


图 3-4 Fireworks 的工具箱

在 Fireworks 3.0 的工具箱中有 37 种工具，每一种工具都提供特定的用途与功能供用户对图像进行创建、选择及编辑。

在工具箱中有的图标右下角有小三角形，表明了在同一位置上可以选择具有相似功能的其他工具，将鼠标移到该位置并按下鼠标左键，就可以看到这个位置里的所有工具，拖动鼠标到相应的隐含工具上并松开鼠标左键，就可以选择该工具，同时在状态栏的提示区内，亦会显示对该工具功能用途的简要说明。

表 3-1 说明了这些工具的简单说明和快捷方式。

表 3-1 工具列表

工具选项	用途	快捷键
Pointer	选择一个对象	v or 0
Select Behind	选择一个对象在另一对象后面	v or 0
Crop	剪切一块	c
Export Area	导出所选部分的文本	j
Subselect	选择一组对象	a or 1
Marquee	在图像编辑模式下选择一块矩形区	m
Ellipse Marquee	在图像编辑模式下选择一块圆形区	m
Lasso	在图像编辑模式下自由选择一块范围	l
Polygon Lasso	在图像编辑模式下选择一块不规则的多边形	l

	Magic Wand	在图像编辑模式下选择一块颜色相近的区域	w
	Hand	用来上下移动查看图形	spacebar or h
	Magnify	放大和缩小	z
	Line	画直线	n
	Pen	画一条隐藏的路径	p
	Rectangle	画矩形	r
	Ellipse	画圆和椭圆	r
	Polygon	画多边形	g
	Text	文本输入	t
	Pencil	画一条任意线段	y
	Brush	画笔	b
	Redraw Path	用来改变路径	b
	Scale	改变对象大小方向	q
	Skew	倾斜\旋转\透视	q
	Distort	扭曲\旋转	q
	Freeform	比较尖锐地改变路径	f
	Reshape Area	比较柔和地改变路径	f
	Path Scrubber (+)	增加压力至选取路径	u
	Path Scrubber (?)	从选取的路径中删除压力	u
	Eyedropper	吸取对象相近的颜色	I
	Paint Bucket	用选中的颜色来填充选中的区域	k
	Eraser	橡皮擦	e
	Rectangle Hotspot	画一个矩形热圈属性区	
	Circle Hotspot	画一个圆形热圈属性区	
	Polygon Hotspot	画一个多边形热圈属性区	
	Slice	建立矩形切片对象	

● 影像播放器：用于控制播放制作的动画 GIF 文件，包括播放、暂停、快进等按钮，可以在 Fireworks 中预览动画效果。

● 浮动面板：利用 Fireworks 的浮动面板，可以控制图像的制作、显示图像的信息等，Fireworks 的面板结合了 Photoshop 和 Flash 的许多功能，像 Photoshop 一样，也包括 History (历史) 面板、Layer (图层) 面板、Stroke (笔触) 面板等，而且还带有 Photoshop 滤镜功能的 Effect (效果) 面板，如图 3-5 所示；

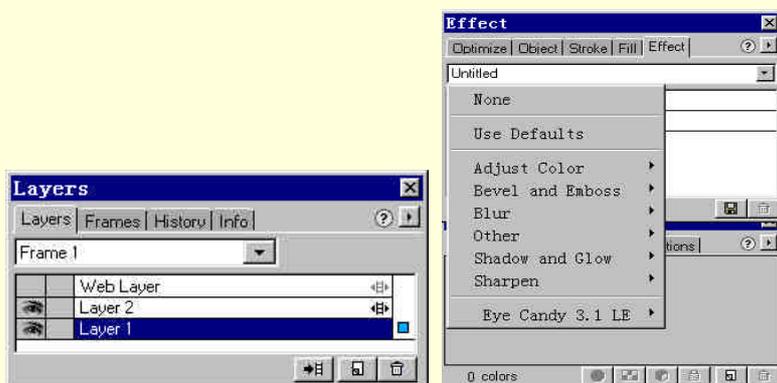


图 3-5 Layer 面板和 Effect 面板

同时，像 Flash 一样，使用 Library 面板可以向文件中添加符号 (Symbol)，使用 Behaviors 和 URL 面板可以设置符号、热区和分割区的动作和 URL 等，如图 3-6 所示，在创建网络图像时，利用这点常常创建具有 JavaScript 翻动效果的图像。

对于每个浮动面板，都可以单击右上角的三角块，在弹出的菜单选项中选择命令重新设置面板的内容；在浮动面板的下面，都带有多个按钮，通过这些按钮可以对该面板中的内容进行新建、删除等操作，如图 3-7 所

示。

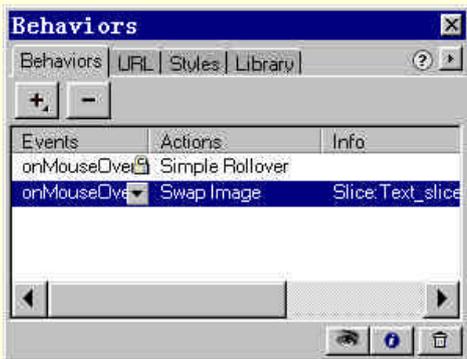


图 3-6 Behaviors 面板



图 3-7 面板的菜单选项

Fireworks 的浮动面板较多，熟练地使用这些面板是制作优秀网页图像的基础，这些面板的具体使用，将在下面的实例中具体说明使用情况。

3.1.3 静态切割图像

当在网页中插入一幅大图时，由于网络传输带宽的限制，大图显示的速度较慢。使用切图的技术把大图分割小图，可以有效的利用剩余带宽，有效的解决这个问题。

实例说明：

本例将制作一幅大图被分割成任意大小、形状的小图的效果。如果使用传统的切图技术（比如使用 Photoshop），需要将图一片片分好，然后在分别保存为不同色深的 GIF 图像，工作量大且容易出错，使用 Fireworks，可以将一整幅图片按照相近的色区切割成多个小图片，并将每个小图片保存为色深较浅的 GIF 图形。这样可以达到又漂亮又快捷的效果。

操作步骤：

(1) 选择“File”菜单下的“Open”选项，在弹出的对话框中选择要进行分割的大图像，单击“Open”按钮，在 Fireworks 编辑窗口的 Original（原始文档）窗口中将其打开，如图 3-8 所示。

(2) 单击工具箱中右下角的分割工具（Slice Tool），在图中按住鼠标左键任意画出想要的切割效果（注意不要将选区重叠），选择图中那些红线表示就是最后生成的表格分栏情况，也就是分割后的图像发布，如图 3-9 所示。也可以单击按钮并按住鼠标左键，在弹出的工具中选择多边形分割工具，使用该工具，可以将大图像分割成任意大小和形状的小图像。



图 3-8 打开大图像



图 3-9 在大图中分割图像

(3) 分割完成后，选择“File”菜单下的“Export Preview”（输出预览）选项，此时弹出如图 3-10 所示的对话框。



图 3-10 输出预览对话框

(4) 在对话框中的“Option”选项卡中选择图像的类型(Format)为 GIF,选择颜色数目为 128,此时将在对话框的右上方显示图像输出格式、尺寸、色深和预计下载时间等信息。

(5) 在对话框中单击“Export”按钮,弹出如图 3-11 所示的输出对话框,在其中设置输出分割文件的类型和 HTML 文件的类型及保存位置。

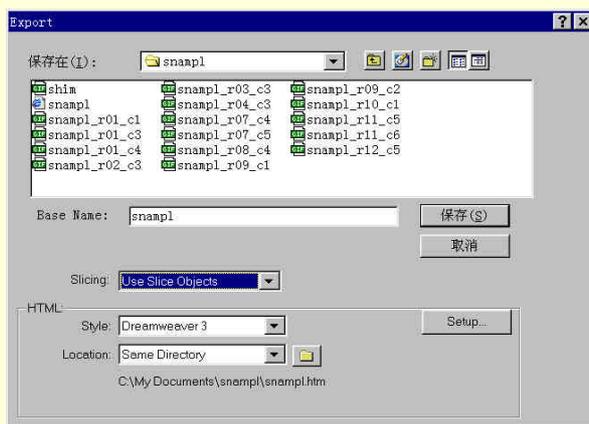


图 3-11 输出对话框

(6) 在对话框中单击“Setup”按钮,弹出如图 3-12 所示的 HTML 属性对话框,在其中通过选择“Auto-Naming”下拉列表中的样式以组织分割小图像的命名方式。其中各项的意义如表 3-2 所示(本例中 Base name 为 snampl)。

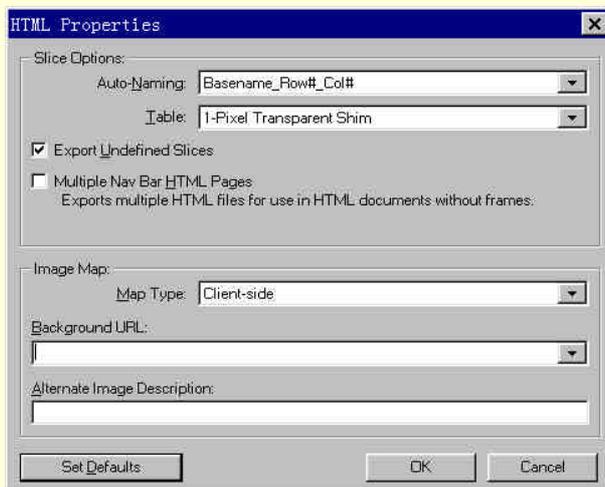


图 3-12 HTML 属性对话框

表 3-2 “Auto-Naming”选项对输出结果的影响

方式	结果	方式	结果
Basename_Row#_Col#	d_r01_c01 d_r01_c02 d_r02_c01	Row#_Col#_BaseName	r01_c01_d r01_c02_d r02_c01_d
BaseName_Numeric	d_01 d_02 d_03	Numeric_BaseName	01_d 02_d 03_d
BaseName_Alphabetical	d_a d_b d_c	Alphabetical_BaseName	a_d b_d c_d

(7) 单击“OK”按钮返回到输出对话框，单击“保存”按钮，Fireworks 将在选择的目录中保存分割后的图像，如图 3-13 所示。单击生成的 snamp1.htm 文件，将在浏览器中显示原图像，如图 3-14 所示。



图 3-13 输出后的图像和 HTML 文件



图 3-14 在浏览器中预览效果

3.1.4 制作导航条

制作网页时，需要制作具有导航作用的导航条，实际是制作具有交互式的按钮，在一般状态下，该按钮呈现一种状态，当鼠标移入按钮时呈现第二种状态，当鼠标移出按钮时呈现第三种状态。一个好的导航条可以给网页增色不少，引人入胜。

实例说明：

导航条的这些效果可以直接使用 Script 语言直接在网页的 HTML 中进行代码编辑。但使用 Fireworks，可以轻松地创建出各种交互式按钮，而不用编写 Script 代码。

操作步骤：

(1) 选择“File”菜单下的“New”选项，在弹出的对话框中设置图像画布的宽度 (Width) 和高度 (Height) 均为 300 Pixels；分辨率 (Resolution) 为 72 Pixels/Inch，背景色为白色 (White)，如图 3-15 所示，单击“OK”按钮，新建文档。

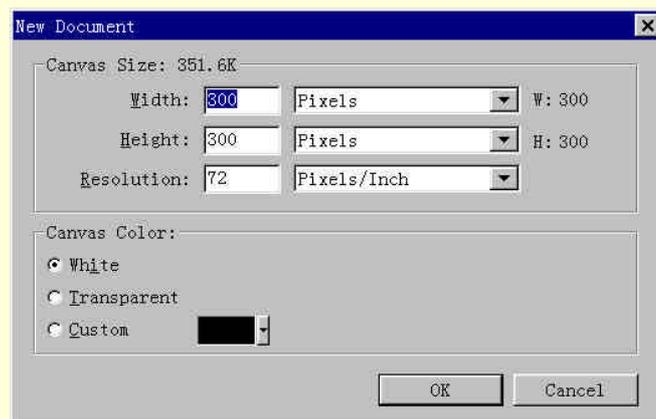


图 3-15 新建文档

(2) 单击工具箱上的填充按钮，在弹出的调色板中选择填充颜色为“#CC9933”，如图 3-16 所示。

(3) 单击工具箱中的 Rectangle（矩形）工具并按住鼠标，在弹出的工具中选择 Ellipse（椭圆）工具；或者使用快捷方式，按住 Shift 键后连续两次按 R 键，选择椭圆工具，如图 3-17 所示。

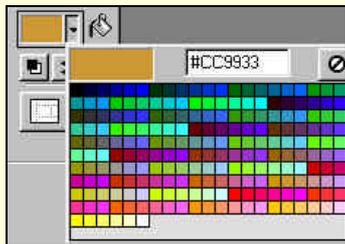


图 3-16 设置填充色



图 3-17 选择椭圆工具

(4) 选择 Stroke 面板（如果该面板没有显示，可以在“Window”菜单中选择该窗口，将其显示），设置笔触为“None”；选择 Fill 面板，设置填充为“Solid”，其他参数如图 3-18 所示。

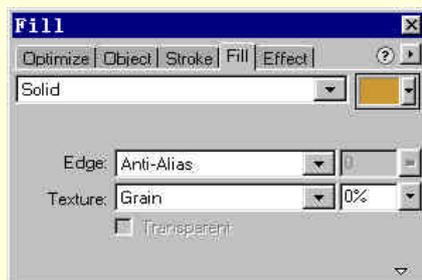
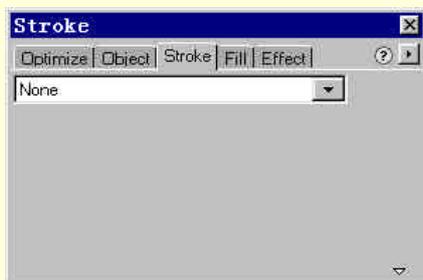


图 3-18 Stroke 面板和 Fill 面板

(5) 利用椭圆工具，编辑窗口中画一个椭圆，如图 3-19 所示。

(6) 选择菜单命令“Insert / Convert To Symbol”，或按 F8 键，弹出如图 3-20 所示的对话框，设置“Name”项为“b1”，设置“Type”项为“Button”。

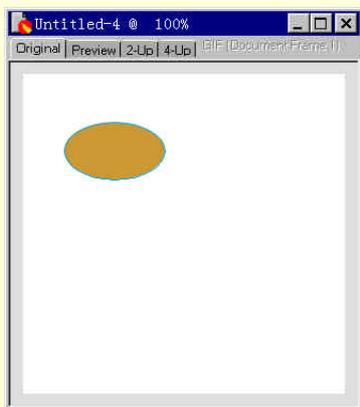


图 3-19 画椭圆

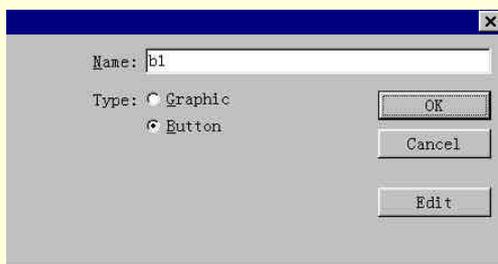


图 3-20 转化椭圆为符号

(7) 单击“OK”按钮，将椭圆转换为一个符号（Symbol），此时这个椭圆区域将变成一个亮绿色并且在左下角有一个小箭头。这个亮绿色象征一个分割区(Slice)。而这个箭头表明这个矩形区域是一个按钮的实例（Instance），这个按钮的原始作品被保存在文档的库（Library）中，如图 3-21 所示。

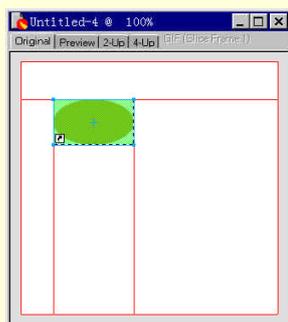


图 3-21 库中的按钮及其实例

(8) 在工具箱中选择箭头工具，双击按钮的实例，或从菜单中选择命令“Modify / Symbol/Edit Symbol”，打开按钮编辑器，如图 3-22 所示。在“Up”选项卡中显示了在普通状态下按钮的显示状态。

(9) 在工具箱中选择文本工具 ，在编辑器中单击鼠标，打开文字编辑器，如图 3-23 所示，在其中选择合适的字体和大小，并输入字符串“Button”，单击“Apply”按钮，将效果应用。

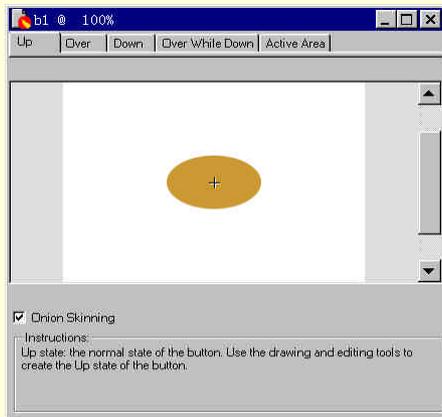


图 3-22 按钮编辑器



图 3-23 文字编辑器

(10) 单击“OK”按钮，此时按钮中将显示输入的字符串，如图 3-24 所示。

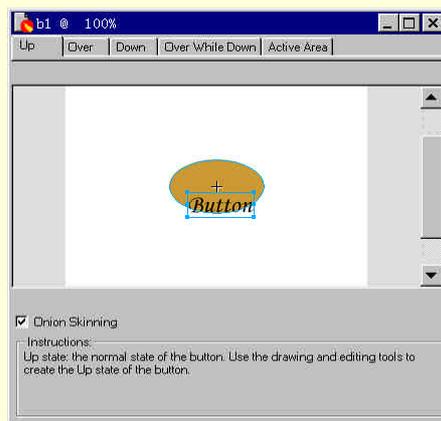


图 3-24 输入文字后的按钮

(11) 在工具箱中选择箭头工具 ，单击选择椭圆区域，然后按下 Shift 键并单击输入的字符串，将两者都选中。选择菜单命令“Modify / Align / Center Vertical”，然后选择菜单命令“Modify / Align / Center Horizontal”，将两者中心对齐，如图 3-25 所示。

(12) 使用箭头工具，单击椭圆按钮，使用快捷键 Ctrl + C，将按钮复制到剪贴板。

(13) 在按钮编辑器中单击“Over”选项卡，该图显示了当鼠标移到按钮上时出现的状态。然后使用快捷键 Ctrl + V，将剪贴板中的按钮复制到“Over”按钮编辑窗口，然后按住左方向键，使复制的按钮左移动 10 个单位，如图 3-26 所示。



图 3-25 对齐文字后的按钮

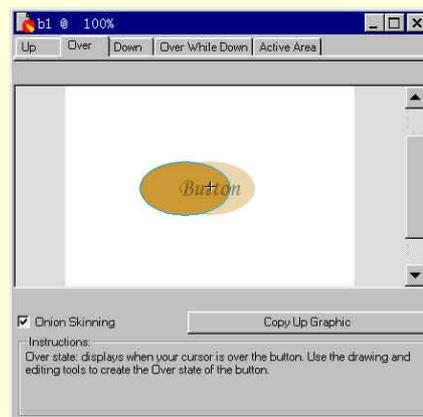


图 3-26 复制并移动按钮

(14) 按照第 9 至第 11 步，在按钮中输入字符串，然后将两者选中并中心对齐，如图 3-27 所示。

(15) 使用箭头工具，选择“Over”状态下的按钮，然后在工具箱中单击填充按钮，在其中选择一种填充的颜色，对按钮进行填充，如图 3-28 所示。



图 3-27 输入字符串

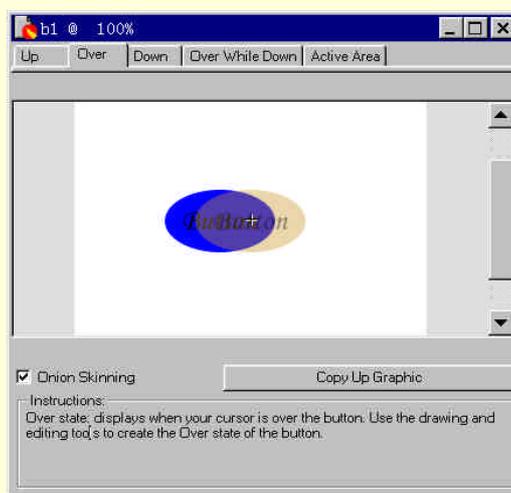


图 3-28 填充按钮

(16) 在按钮编辑器中单击“Down”选项卡，该图显示了当在按钮上按下鼠标时出现的状态。然后使用快捷键 Ctrl + V，将剪贴板中的按钮复制到“Down”按钮编辑窗口，然后按住左方向键，使复制的按钮左移动 5 个单位，如图 3-29 所示（不选“Onion Skinning”选择按钮，将清晰地显示本状态下的图像）。

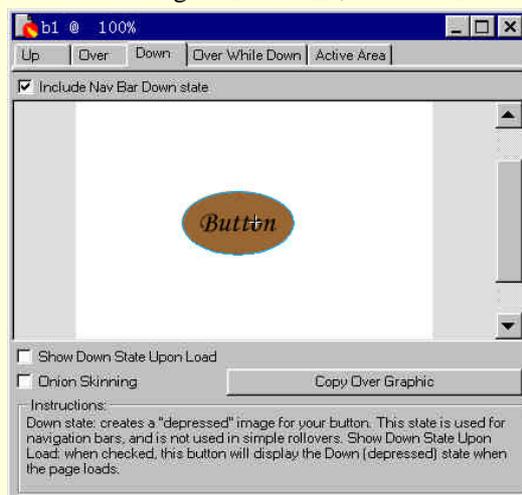


图 3-29 复制按钮

(17) 按照第 14、15 步，设置该状态下的字符串，将两者对齐，并填充按钮的颜色，如图 3-30 所示。

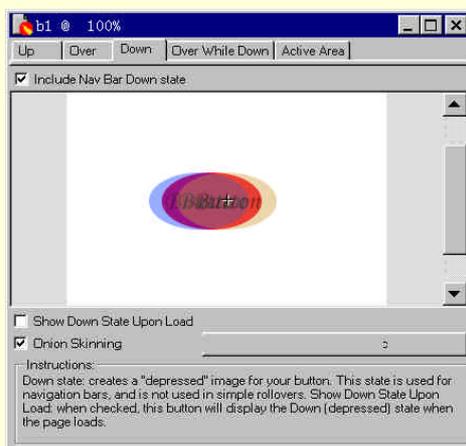


图 3-30 填充按钮

(18) 使用箭头工具，选择“Down”状态下的按钮和字符串，然后使用快捷键 Ctrl + C，将其拷贝到剪贴

板上。

(19) 在按钮编辑器中单击“Over While Down”选项卡，该图显示了当在按钮呈现“Down”状态后，当鼠标移入时出现的状态。然后使用快捷键 Ctrl + V，将剪贴板中的按钮复制到“Down”按钮编辑窗口。

(20) 使用箭头工具，选择椭圆按钮，在工具箱中单击填充颜色按钮，选择一种颜色，填充按钮，如图 3-31 所示。

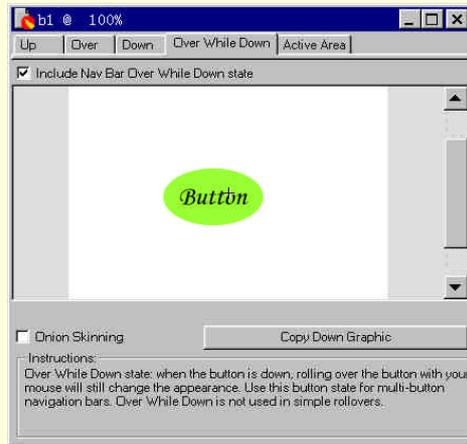


图 3-31 重新填充按钮

(21) 在按钮编辑器中单击“Active Area”选项卡，在工具箱中选择多边形热区工具，沿着按钮的边界，画一个椭圆形的区域，如图 3-32 所示。

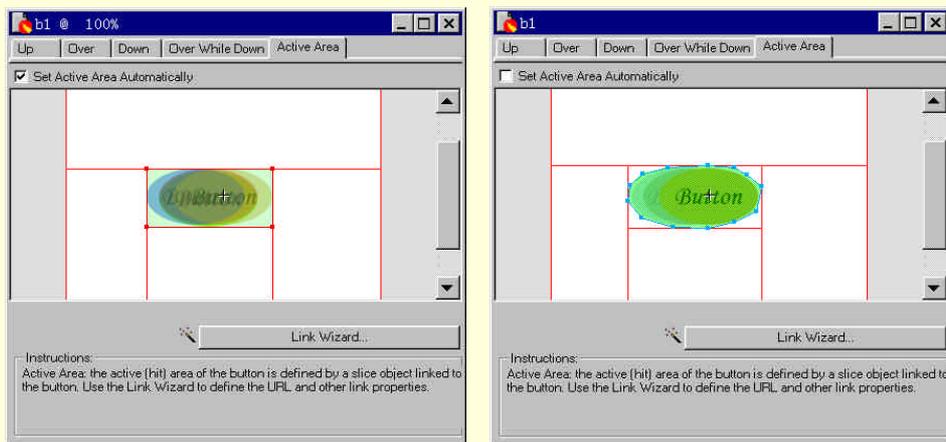


图 3-32 设置热区

(22) 选择 Stroke 面板，设置其中的参数如图 3-33 所示，在工具箱中选择画笔工具，在编辑窗口画一条曲线，如图 3-34 所示。

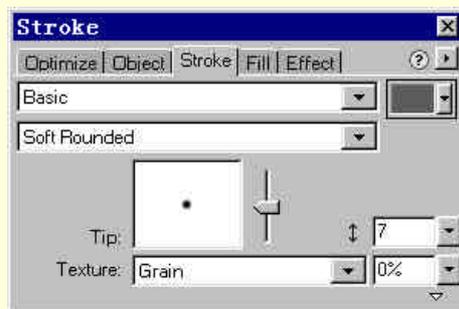


图 3-33 Stroke 面板

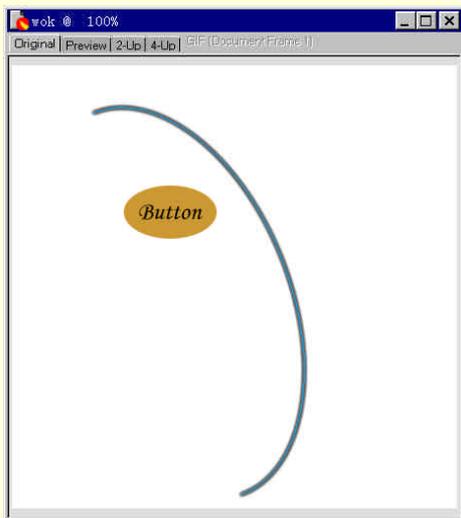


图 3-34 画曲线

(23)使用箭头工具,选择所画的曲线,选择 Effect 面板,在下拉列表中单击,选择其中的命令“ Bevel and Emboss / Inner Bevel”,设置参数如图 3-35 所示,单击面板的空白处,应用效果如图 3-36 所示。

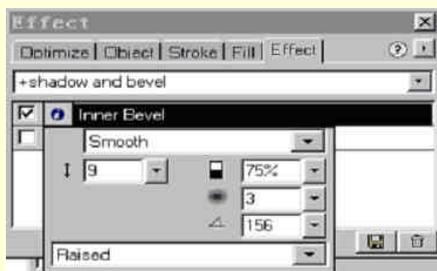


图 3-35 Inner Bevel 参数设置

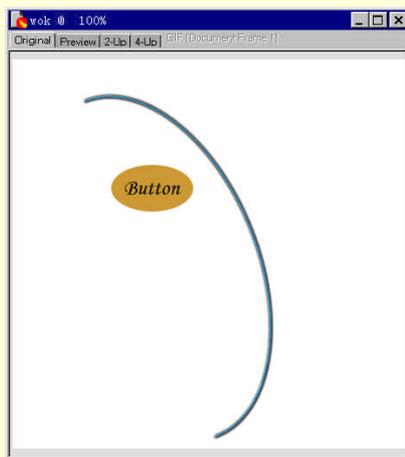


图 3-36 应用 Inner Bevel 后的效果

(24)单击 Effect 面板的下拉列表,选择其中的命令“ Shadow and Glow / Drop Shadow”,设置参数如图 3-37 所示,单击面板的空白处,应用阴影效果如图 3-38 所示。

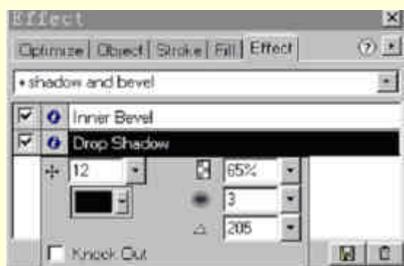


图 3-37 Drop Shadow 参数设置

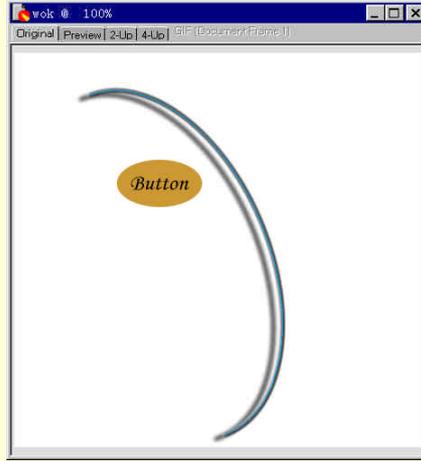


图 3-38 应用阴影后的效果

(25) 选择箭头工具，将编辑窗口中的按钮移动到曲线的起始位置，保持当前选择对象为按钮，在工具箱中单击变形工具，此时按钮四周出现一个调整框，使用鼠标旋转按钮的方向，如图 3-39 所示。

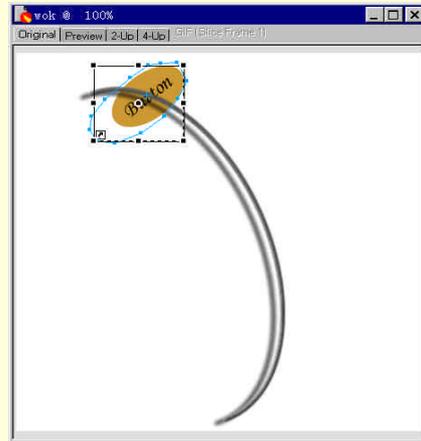


图 3-39 选择按钮

(26) 选择 Library 面板如图 3-40 所示，将其中的 b1 按钮拖动 4 次到编辑窗口中，在编辑窗口中形成 5 个 b1 按钮的实例。

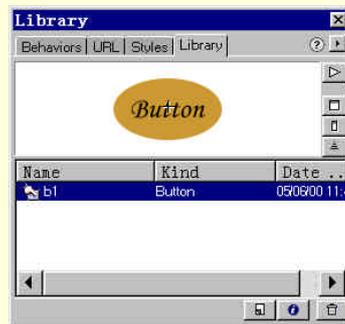


图 3-40 Library 面板

(27) 按照第 25 步，分别将 5 个按钮实例沿曲线分布，并使用变形工具将其分别旋转，如图 3-41 所示。

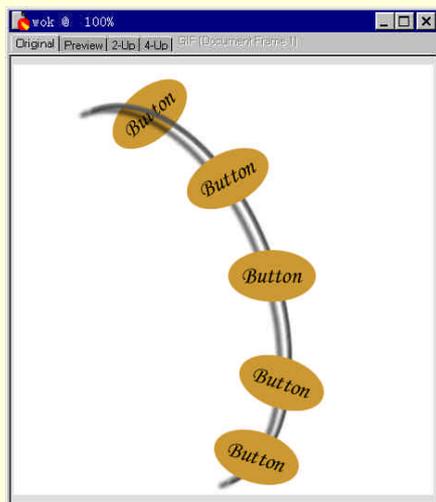


图 3-41 分布并选择按钮实例

(28) 使用箭头工具，按住 Shift 键依次选择按钮实例，选择菜单命令“Modify / Arrange / Send to Back”，图像如图 3-42 所示。

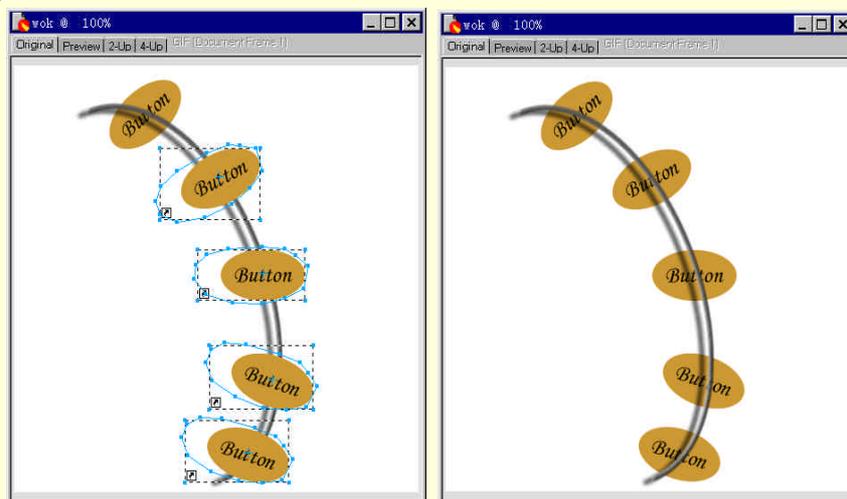


图 3-42 设置曲线和按钮的前后对齐

(29) 双击第一个按钮实例，此时弹出对话框如图 3-43 所示，单击“Current”按钮，将后面的操作只应用到按钮的当前实例。

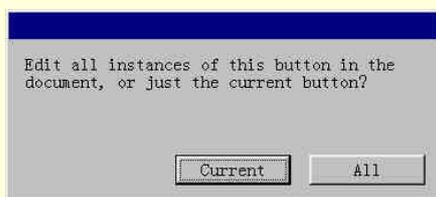


图 3-43 应用效果到当前按钮实例

(30) 在弹出的按钮编辑器中选择“Active Area”选项卡，单击其中的“Link Wizard”按钮，弹出对话框如图 3-44 所示，选择其中的“Link”选项卡，在目标列表中输入单击按钮时的 URL 地址，这里输入为新浪的网址。单击“OK”按钮。

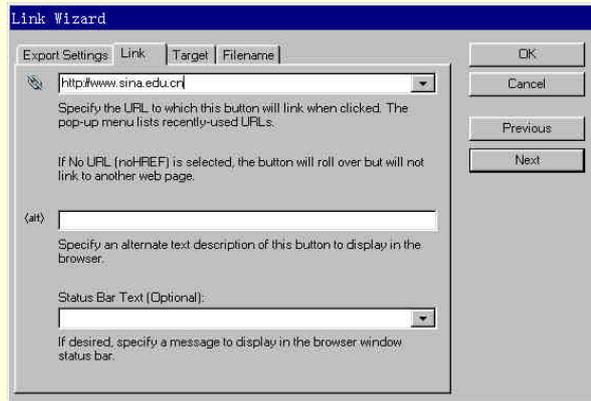


图 3-44 链接向导对话框

(31) 对于其他按钮的实例，按照上面一步设置导向 URL 地址；也可以直接单击按钮，选择 URL 面板，在其中设置 URL 地址，如图 3-45 所示。



图 3-45 使用 URL 面板

(32) 选择菜单命令“ Insert / Image ”，在弹出的对话框中选择一个图像，如图 3-46 所示，单击“ 打开 ”按钮。

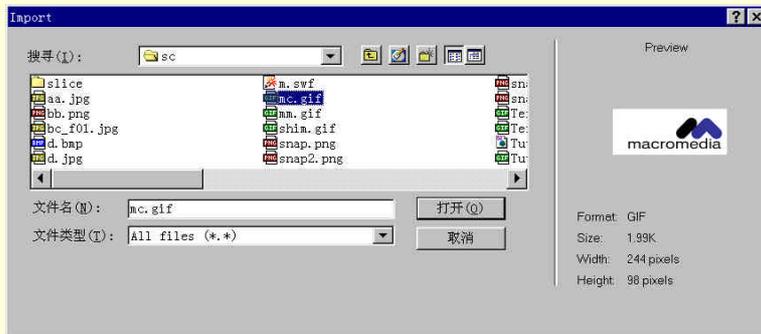


图 3-46 Import 对话框

(33) 使用箭头工具选择输入的背景图像，选择菜单命令“ Modify / Arrange / Send to Back ”，将背景图放置到最后，图像的最终效果图如图 3-47 所示，选择菜单命令“ File / Save ”，将其保存。

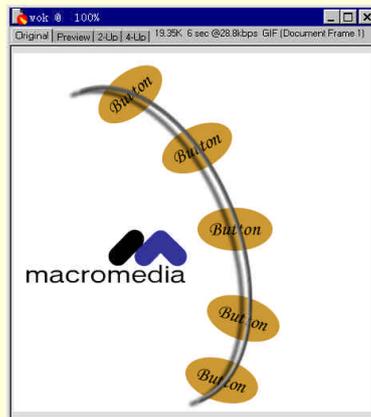


图 3-47 具有导航条的效果图

实例最终导航效果：

如图 3-48、3-49、3-50、3-51 所示。

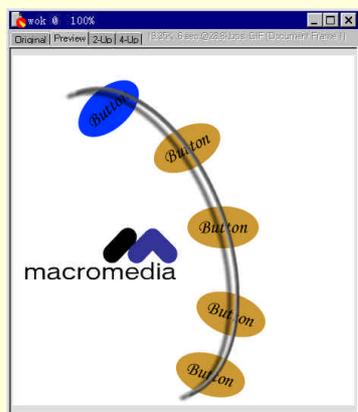


图 3-48 鼠标移入时的状态

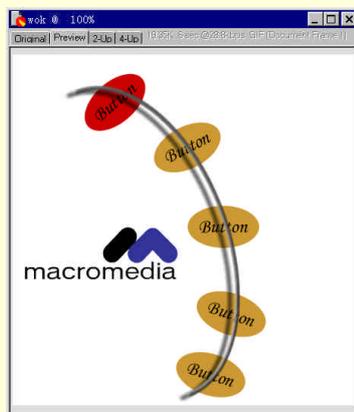


图 3-49 鼠标单击后的状态



图 3-50 单击第一个按钮后引导的网页

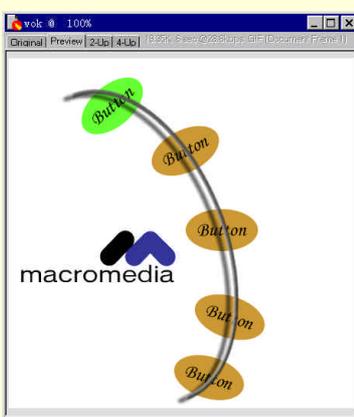


图 3-51 鼠标单击后重新移入时的状态

3.2 网页动画大师——Flash 4.0

Micromedia 公司网页制作套餐中有一款专门制作网页动画的软件，就是 Flash。由于 Flash 电影是针对 WWW 网站的交互性的矢量图形和动画，并且可以压缩后在网上得以高速传输，所以这个软件一诞生就得到了无数网页动画设计师的青睐。可以说，Flash 4.0 是当前最优秀、应用最广泛的网页矢量动画设计软件。

3.2.1 Flash 4.0 涉及的基本概念

Flash 4.0 是专门用于制作矢量动画的专业软件，这里我们需要了解一下矢量图形和位图图形的基本概念和它们之间的区别，方便对后面内容的理解。

(1) 矢量图形。矢量图形使用包含颜色和位置属性的直线或者曲线来描述图像。

比如用矢量图形来描述一片树叶的特征时，树叶包括两部分，一部分是树叶的边缘和叶脉的轮廓，表示成为曲线；另一部分则是树叶内部非轮廓部分的填充颜色，这与树叶内单独的点没有关系。

矢量图形具有独立的分辨率，与显示设备的分辨率无关，我们可以在显示矢量图形的时候，随意放大或者缩小图形但是不影响它的显示质量。这一点在网络上用于制作矢量动画就非常有用，可以用比较小的图形来制作矢量动画，占用较小的存储空间和网络传输带宽；在客户端浏览器下载浏览的时候，可以放大显示动画却不会影响显示质量。

(2) 位图图像。位图图像与矢量图形不同，它需要逐点描述图像的像素特征，并不描述图像的轮廓特征。同样举一个树叶图像的例子，采用位图图像进行描述的时候，需要给出树叶上每个像素点的位置和颜色信息。

位图图像不具有独立的分辨率，它的显示质量要受到具体的显示设备分辨率的制约。这样在放大一幅位图图像的时候，不可避免的会带来图像显示质量的下降，比如图像的边缘变得粗糙等等。采用比位图图像本身的

分辨率低的显示输出设备，也会降低位图的显示质量。在网页动画设计中，位图图像的制约性比较大，制作时要充分考虑图像的分辨率、占用的存储空间和网络传输带宽等因素。

3.2.2 Flash 4.0 的工作界面

Flash 4.0 的基本工作界面如图 3-52 所示，主要包括工作区、菜单、工具栏、工具箱、等时线窗口、库窗口等几个组成部分。

下面简单介绍一下各主要组成部分的：

- 工作区 (Stage)：编辑 Flash 动画的矩形区域，是 Flash 工作环境中的主要部分，用于生成网页动画需要的各个场景。
- 菜单：Flash 工作环境的基本命令部分，包括文件、编辑、显示、插入、修改、控制、库控制、窗口、帮助几个子菜单，涵盖了关于矢量动画设计的所有命令。
- 主工具栏：Flash 工作环境的常用命令组成的工具栏，样式类似于其他图像处理的软件，包含了打开、保存、打印等标准的菜单命令。
- 工具箱：位于主窗口的左部，包括常用的绘图工具和修改工具，如箭头工具、套索工具、直线工具、文字工具等，可以对工具的参数进行调整。
- 等时线窗口：用于显示在同步的时间内分配在不同图层上的图片互相叠合的过程，在窗口中显示出动画的不同帧，在编辑矢量动画时非常有用。
- 库窗口：用于存储和组织在 Flash 中所创建的图标以及导入的声音文件，包括图形、按钮、电影剪辑、声音列表等等，大大简化了 Flash 动画的设计复杂度。

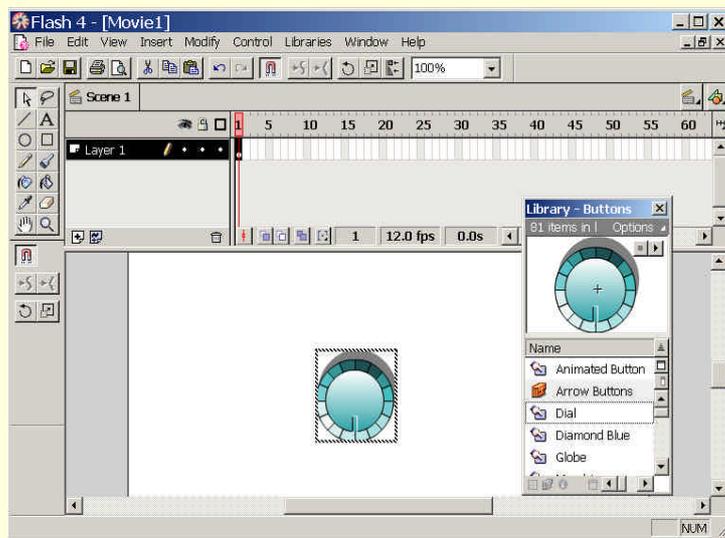


图 3-52 Flash 4.0 的基本工作界面

Flash 4.0 的基本工作环境中除了这几个常用的组成部分之外，还包括显示控制工具栏、颜色控制面板以及监控板。分别如图 3-53、图 3-54、图 3-55 所示，在后面的实例讲解中有所涉及。



图 3-53 显示控制工具栏

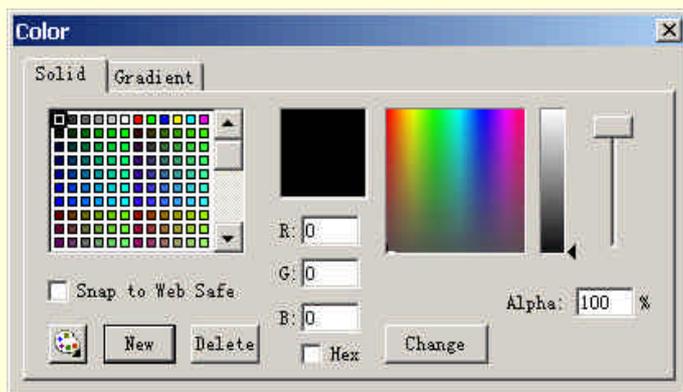


图 3-54 颜色控制面板

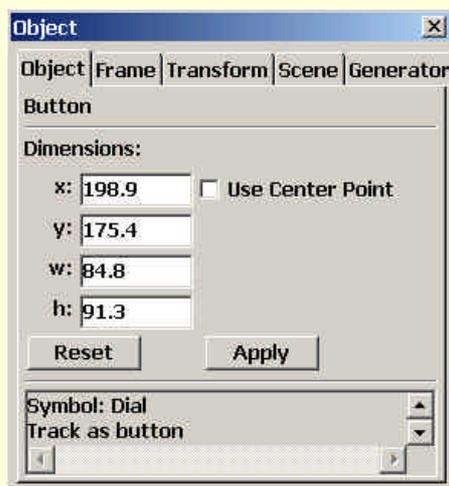


图 3-55 监控板

3.2.3 电影特效文字制作

实例说明：

创作出文字上循环播放电影的效果，这里的电影实际上是几幅图片首尾连接，循环转动实现的动画效果。

操作步骤：

(1) 选择“File”菜单下的“New”选项，创建一个新动画文件。选择“File”菜单下的“Import”选项，打开3幅图片，如图3-56所示。



图 3-56 导入3张图片

(2) 单击工具箱中的箭头工具，分别点中每幅图片，然后单击工具箱中的比例变换工具对每幅图片的大小进行适当调整，使得这3幅图片的高度相等。最后用工具箱中的箭头工具拖动3幅图片使得它们在水平方向

连成一排，如图 3-57 所示。

(3) 单击工具箱中的箭头工具，按住 Shift 键，同时选中这 3 幅图片，然后选择“Insert”菜单下的“Convert to Symbol”选项，将这 3 幅图片转换成为一个图符，命名为“Flower”。得到的效果如图 3-58 所示。

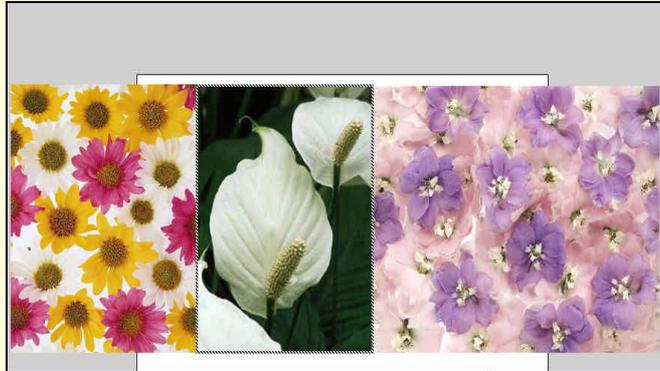


图 3-57 使 3 张图片首尾相接连成一排



图 3-58 将 3 幅图片的整体转换为图符

(4) 选择“Insert”菜单下的“Layer”选项，在工作区中增加一个新图层 Layer2，用于输入文本。单击工具箱中的文本工具，设置适当的字体和文本大小，在工作区中输入文字“Flower”，如图 3-59 所示。



图 3-59 在新图层写入所需文字

(5) 在 Layer1 等时线窗口的第 70 帧用鼠标单击一下，出现蓝色小方块。这时选择“Insert”菜单下的“Frame”选项，将该图层的帧数增加到 70 帧。用同样的方法将 Layer2 图层的帧数增加到 70 帧，如图 3-60 所示。

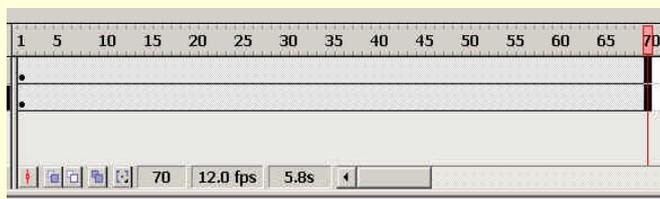


图 3-60 增加两个图层的显示帧数

(6) 在 Layer1 的等时线窗口中单击第 70 帧所在的小方块, 选择 “Insert” 菜单下的 “Key Frame” 选项, 加入一个关键帧。单击工具箱中的箭头工具, 将 Layer1 的 “Flower” 图符拖动到文本的左边缘, 如图 3-61 所示。

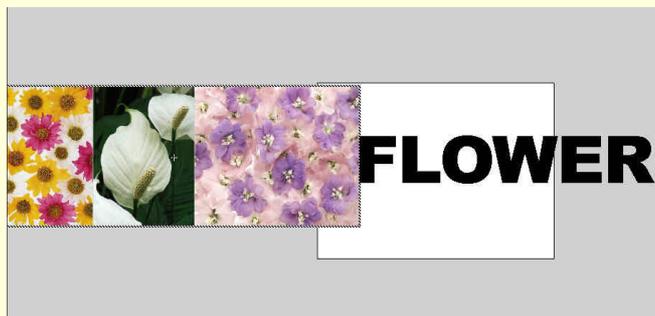


图 3-61 改变图符和文本的相对位置

(7) 在 Layer1 的等时线窗口中单击第 30 帧所在的小方块, 选择 “Insert” 菜单下的 “Create Motion Tween” 选项, 加入中间过渡帧。这时的等时线窗口如图 3-62 所示。

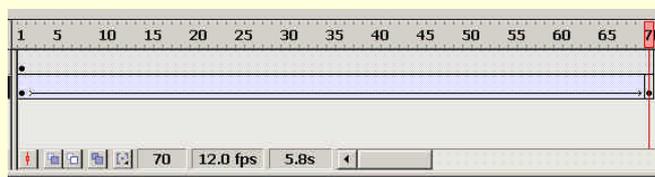


图 3-62 在 Layer1 等时线中加入过渡效果

(8) 在 Layer1 的等时线窗口中单击第 1 帧所在的小方块, 选择 “Edit” 菜单下的 “Copy” 选项, 复制 “Flower” 图符; 然后单击第 70 帧所在的小方块, 选择 “Insert” 菜单下的 “Layer” 选项, 增加一个名为 Layer3 的图层。这时选择 “Edit” 菜单下的 “Paste In Place” 选项, 将刚才复制的图符粘贴到新建的图层当中, 如图 3-63 所示。

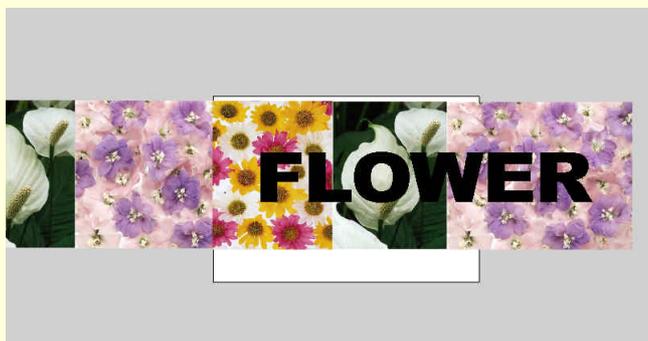


图 3-63 在新建图层上复制图符

(9) 单击 Layer3 图层等时线的第 30 帧, 工作区如图 3-64 所示。

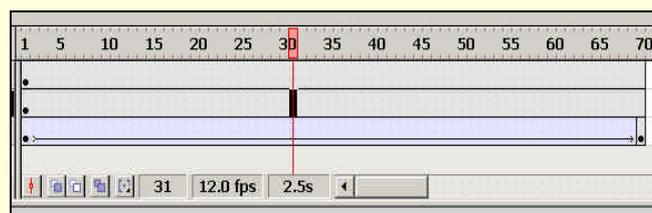


图 3-64 加入 Layer3 后的等时线窗口

(10) 在 Layer3 图层等时线中单击第 30 帧对应的小方块, 选择 “Insert” 菜单下的 “Key Frame” 选项, 加入一个关键帧。这时选择 “Edit” 菜单下的 “Paste In Place” 选项, 将刚才复制的图符粘贴到 Layer3 图层的第 30 帧中来。Layer3 第 30 帧对应的场景如图 3-65 所示。



图 3-65 Layer3 第 30 帧对应的场景

(11) 单击工具箱中的箭头工具，拖动新粘贴的“Flower”图符到 Layer1 图层原图符的右端，如图 3-66 所示。



图 3-66 粘贴“Flower”图符

(12) 在 Layer3 图层等时线中单击第 70 帧对应的小方块，选择“Insert”菜单下的“Key Frame”选项，加入一个关键帧。然后在 Layer3 图层等时线中单击第 50 帧对应的小方块，选择“Insert”菜单下的“Create Motion Tween”选项，加入中间过渡帧。这时可以看到对应的等时线窗口如图 3-67 所示。

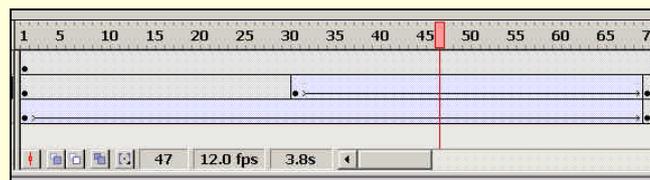


图 3-67 Layer3 加入中间过渡帧

(13) 单击 Layer2 图层名称，然后单击鼠标右键，在右键快捷菜单中选择“Mask”选项，如图 3-68 所示。

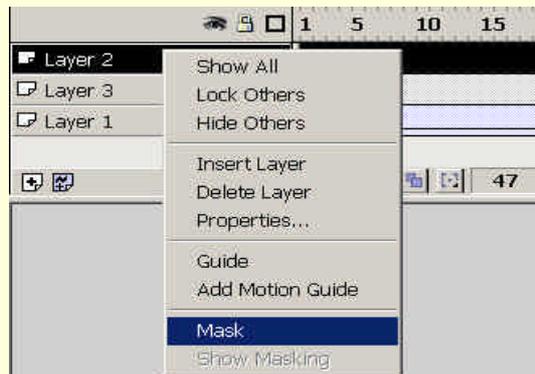


图 3-68 点选 Mask 选项

(14) 这时 Layer2 图层将对 Layer3 产生蒙板效果，如图 3-69 所示。

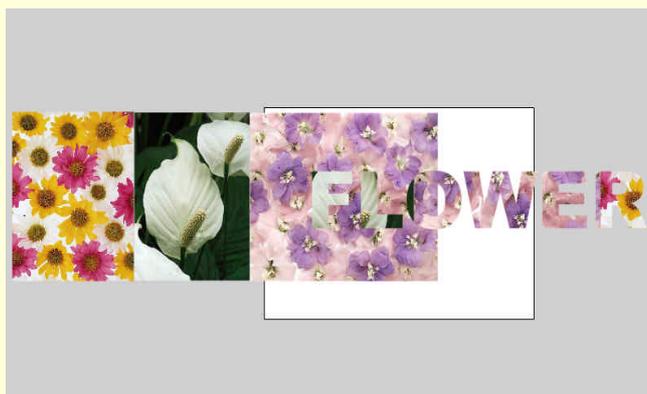


图 3-69 Layer2 对 Layer3 图层的蒙板效果

(15) 用鼠标拖动 Layer1 图层名称到 Layer3 图层和 Layer2 图层之间, 使 Layer2 图层对 Layer1 和 Layer3 图层都产生蒙板效果, 如图 3-70 所示。

(16) 单击 Layer1 图层的名称, 选择“Modify”菜单下的“Layer...”选项, 在打开的对话框中, 选定“Lock”选项, 对 Layer1 图层进行锁定, 可以看到最终的蒙板效果。如图 3-71 所示。

(17) 按下 Ctrl+Enter 键, 可以观赏到精彩的电影文字效果。最后选择“File”菜单下的“Export Movie...”选项, 可以保存动画文字效果为.swf 文件。

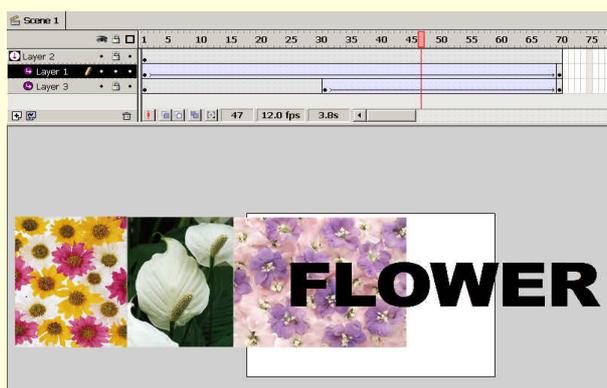


图 3-70 增加对 Layer1 的蒙板效果

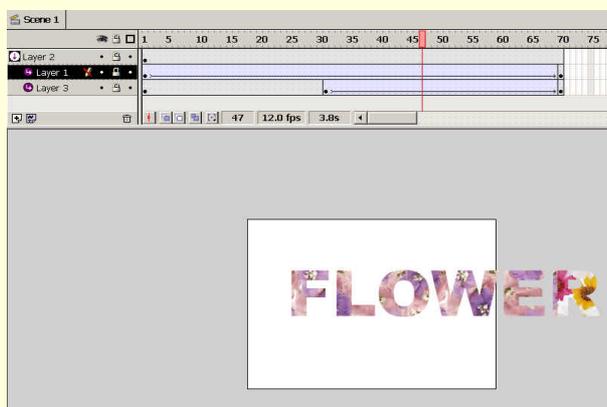


图 3-71 最终蒙板效果图

实例动画最终效果：

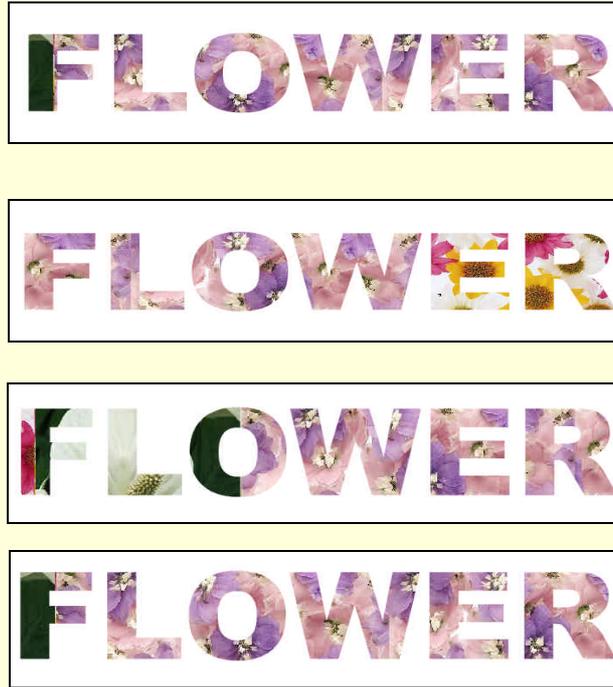


图 3-72 电影文字动画最终效果

3.2.4 装载进度指示条的制作

实例说明：

在很多 Flash 动画中，我们都可以看到在动画正式播放之前通常有一个装载进度指示条，显示目前已经装载的百分比，下面具体介绍一下装载进度条的制作。

操作步骤：

(1) 选择“File”菜单下的“New”选项，创建一个新动画文件。选择“Insert”菜单下的“New Symbol”选项，建立一个新图符，命名为“line”。单击工具箱中的矩形工具，在工作区中绘制出一个长条形，设定边框为透明色，填充色为棕色。绘制出的矩形如图 3-73 所示。

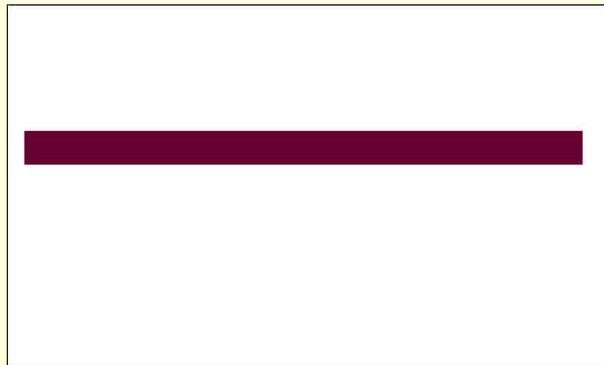


图 3-73 绘制进度条

(2) 回到 Scene1 场景工作模式，在等时线窗口的第 1、2 两帧，按下 F6 键增加两个关键帧。选择“Window”菜单下的“Library”选项，打开库窗口，将刚才创建的“line”图符拖动到第 1 帧工作区的适当位置。单击工具箱中的比例变换工具，更改指示条的大小到合适的大小。

(3) 在指示条实例上单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“Properties”选项，从而打开如图 3-74 所示的对话框，其中可以对图符的属性进行设定。

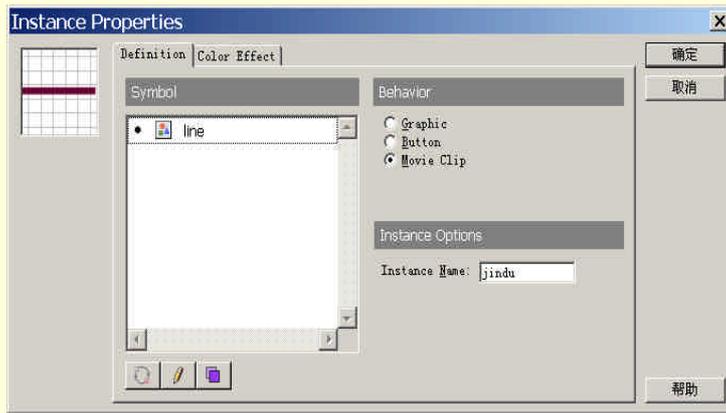


图 3-74 设定图符属性

(4) 如图 3-74 中所示，设定图符的名称为“jindu”，单击确定。然后单击工具箱中的文本工具，选择合适的文本字号和字体，在工作区的适当位置输入文本“装载帧数”、“装载百分比”和“帧”、“%”。然后用箭头工具同时选中所有文本框，选择“Modify”菜单下的“Align...”选项，打开对象排列对话框，如图 3-75 所示进行对象位置的设定，单击“OK”按钮表示确定，就可以较好地排列所有文本，如图 3-76 所示。

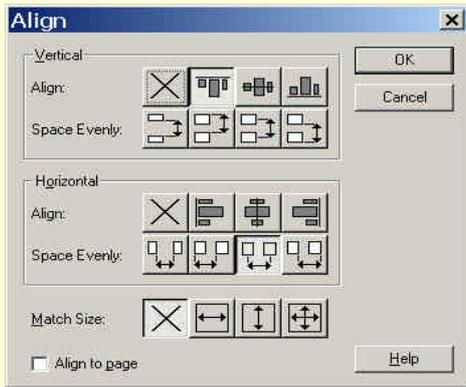


图 3-75 设定文本的排列位置



图 3-76 工作区中排列好的文本

(5) 单击工具箱中的文本工具，然后选择文本区域工作方式，在工作区“帧”前面拖出一个矩形区域。用箭头工具单击这个区域，弹出如图 3-77 所示的文本属性对话框，设定文本的“Variable”属性名称为“number”。

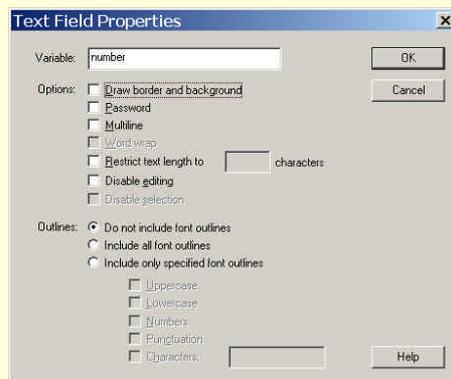


图 3-77 设定文本区域属性

(6) 单击工具箱中的文本工具，然后选择文本区域工作方式，在工作区“%”前面拖出一个矩形区域。用箭头工具单击这个区域，弹出如图 3-77 所示的文本属性对话框，设定文本的“Variable”属性名称为“scale”。这时的工作区就多了两个文本区域框，用于显示装载的帧数以及装载的百分比。如图 3-78 所示。



图 3-78 增加两个文本区域框

(7) 可以看到新增的两个文本区域框边框都是虚线，这是因为在图 3-77 所示的对话框中取消了对“ Draw Border and Background ”选项的选择。现在选择“ Insert ”菜单下的“ Layer ”选项，增加一个名为 Layer2 的图层。

(8) 打开前面制作的电影特效动画，在图层中选中所有的帧，按下 Ctrl+C 键进行复制，然后回到本例中，在 Layer2 图层等时线窗口的第 5 帧进行粘贴，如图 3-79 所示。

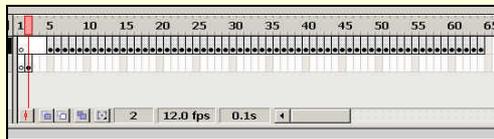


图 3-79 复制成品动画到新图层中

(9) 在 Layer2 图层的第 5 帧单击右键，从弹出的快捷菜单中选择“ Properties ”选项，打开属性对话框，设定 Label 标签中名称为“ begin ”，如图 3-80 所示。



图 3-80 设定第 5 帧的标签

(10) 在 Layer1 图层第 1 帧所在的小方块单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“ Properties ”选项，打开属性控制对话框。单击“ Action ”标签中的加号按钮，在弹出的菜单中选择“ If ”选项，则属性对话框变成了如图 3-81 所示的样子。

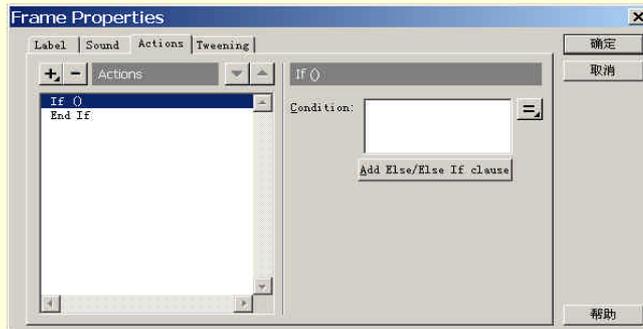


图 3-81 增加 If 事件

(11) 在如图 3-81 所示的对话框中，单击“ Add Else/Else If clause ”按钮，然后单击“ Condition ”输入框

右边的按钮，选择“Expression Editor”选项，如图 3-82 所示。

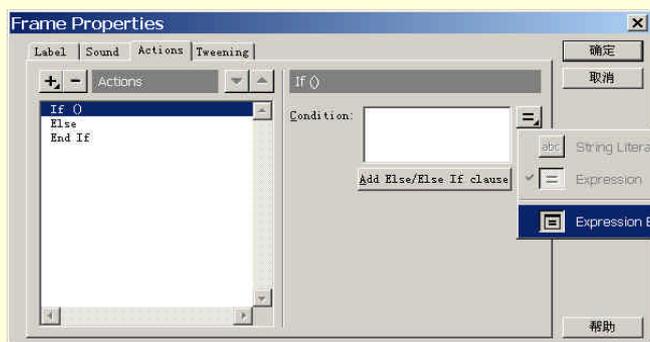


图 3-82 增加 Else 语句

(12) 这时将打开语句编辑器如图 3-83 所示，可以进行语句编辑。

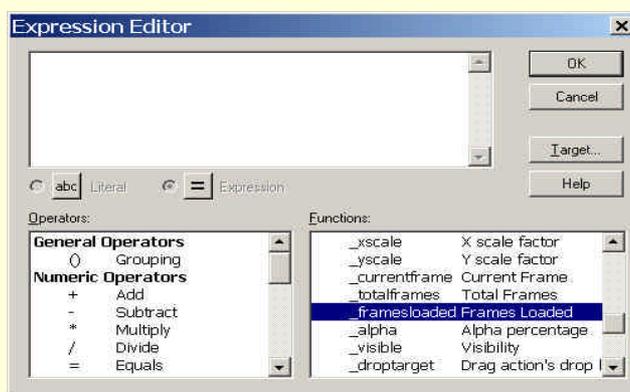


图 3-83 打开语句编辑器

(13) 在图 3-83 所示的语句编辑器文本框中输入表达式“_framesloaded >= _totalframes”，单击“OK”按钮表示确定。可以看到图 3-83 所示的动作属性对话框中增加了新语句，如图 3-84 所示。

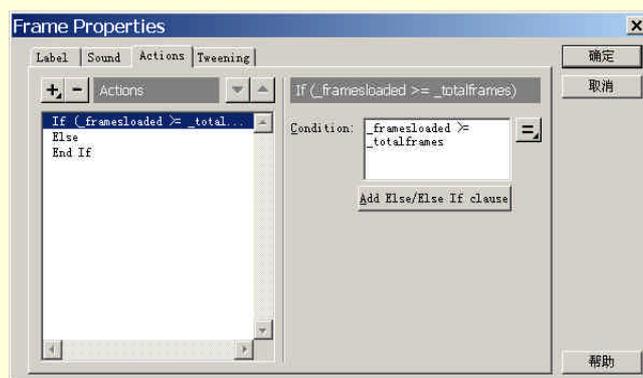


图 3-84 增加了表达式的 If-Else 动作

(14) 在如图 3-84 所示的对话框中单击加号按钮，在弹出的菜单中选择“Go to”选项，然后按照如图 3-85 所示进行“Go to”事件的设定，使得该事件在 Scene1 的标签“begin”得以启动，注意选中“Go to and Play”选项。

(15) 可以看到这时的左侧框中动作语句为：

```
If (_framesloaded >= _totalframes)
    Go to and Play (Scene 1, "begin")
Else
End If
```

这表示当载入的帧数大于总帧数的时候，跳转到 Scene 1 装载动画的标签为“begin”的帧，正式开始播放

装载的动画。

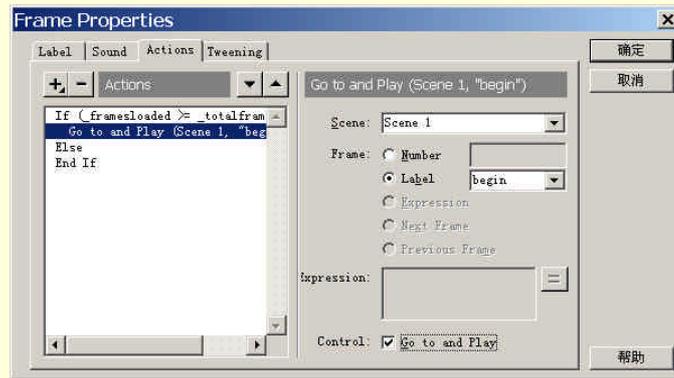


图 3-85 增加 Go to 事件

(16) 在如图 3-85 所示的对话框左侧代码区选中“ Else ”, 然后设定 Else 表达式的参数如图 3-86 右侧所示, 可以看到左侧对应的代码也发生了相应的变化。

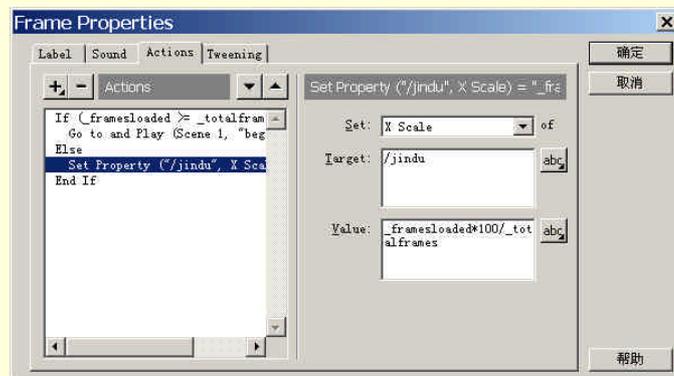


图 3-86 设定 Else 表达式

(17) 在图 3-86 中单击加号按钮, 在弹出的菜单中选择“ Set Variable ”选项, 然后按照如图 3-87 所示进行装载变量的设定, 可以看到对应的左侧代码区也发生相应的变化, 增加了一条设置变量“ number ”的语句。

(18) 在如图 3-87 中单击加号按钮, 在弹出的菜单中选择“ Set Variable ”选项, 然后按照如图 3-87 所示进行装载变量的设定, 但是注意改变“ Variable ”变量为“ Scale ”, “ Value ”变量为“ Int(_framesloaded*100/_totalframes) ”。这时可以看到左侧窗口完整的控制代码如下所示。

```

If (_framesloaded >= _totalframes)
    Go to and Play (Scene 1, "begin")
Else
    Set Property ("/jindu", X Scale) = "_framesloaded*100/_totalframes"
    Set Variable: "number" = _framesloaded
    Set Variable: "scale" = Int(_framesloaded*100/_totalframes)
End If

```

通过这段语句, 可以设定在如图 3-76 所示的工作区中显示装载的帧数“ number ”和装载的百分比“ scale ”。另外, Else 对应语句 Set Property ("/jindu", X Scale) = "_framesloaded*100/_totalframes" 就可以用长方形指示条显示装载的进度情况。

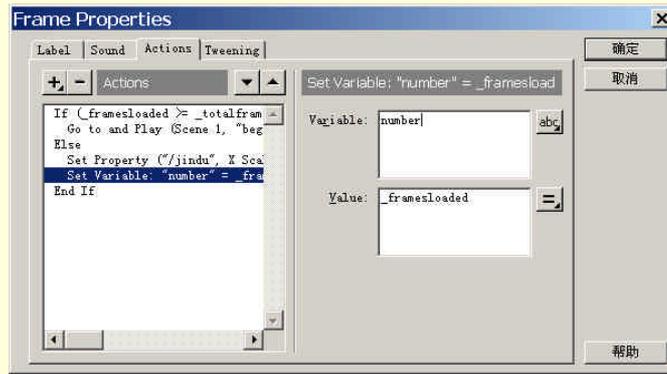


图 3-87 设置变量语句

(19) 语句设定完成之后，在对话框中单击确定。然后在 Layer2 图层的等时线窗口的第 2 帧中单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“ Properties ”选项，打开属性对话框。在“ Action ”标签中单击加号按钮，选择“ Go to ”选项增加“ Go to ”事件，具体设定如图 3-88 所示。

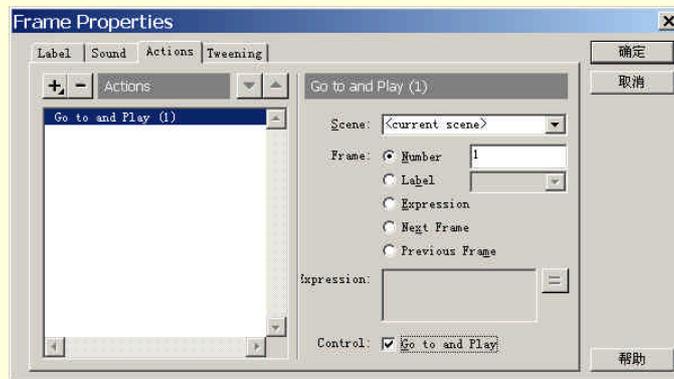


图 3-88 设定第 2 帧的事件

(20) 在如图 3-88 所示的对话框中单击确定，就完成了对第 2 帧事件的设置。可以看到这时对应的等时线窗口中第 1、2 帧发生了相应的改变，如图 3-89 所示。

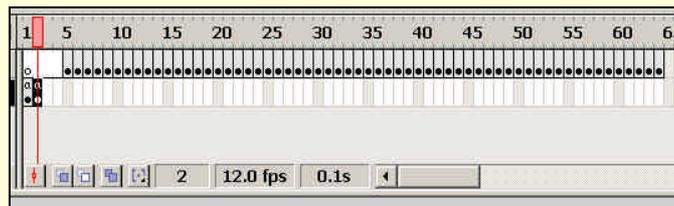


图 3-89 最后状态的等时线窗口

(21) 按下 Ctrl+Enter 键，可以观赏到动画装载显示条的效果。最后选择“ File ”菜单下的“ Export Movie ... ”选项，可以保存动画文字效果为 .swf 文件。

实例动画最终效果：





图 3-90 装载进度显示动画

习 题

1. 熟悉 Fireworks 3.0 和 Flash 4.0 的工作界面。
2. 如何利用 Fireworks 3.0 切割图像？
3. 什么是矢量图形？什么是位图图像？两者有何区别？

第 4 章 网页的制作与上传

在本章中，我们将利用前面所学过的各种网页制作工具软件并将结合 HTML，来制作一个年级主页。在主页的制作过程中，涉及的关键技术有：

- 网页样式表的使用（css）
- 层与 Javascript 的应用

在主页制作好之后，还将讲述 CuteFTP 软件的安装和使用，以及如何申请免费主页空间，最后将实现把制作好的主页上传到网上。

4.1 主页的设计和效果图的制作

在主页的制作之前，我们要根据主页功能上的要求，设计好主页的栏目、版面和效果图，这是主页制作的关键，网页既需要内容上充实又需要页面上美观。

4.1.1 主页的设计

1. 栏目的设计

由于我们是一个毕业了业的年级主页，而且彼此各奔东西，我们的主页为了联系同学之间的感情，让彼此了解大家的最新情况，我们设计了以下的栏目：

最新动态； 网站更新； 个人主页连接； 美好回忆（同学的一些文章，过去的一些文章）； 真我风采（过去和现在的照片展示）； 通讯录（有关同学的通讯地址）； 论坛（在这里发表一些信息、留言）。

对于其他类型的主页或大的网站，还需要设计更多、更复杂的栏目。此时，栏目的设计就要考虑到很多问题，这里就不作讨论。

2. 版面的设计

包括整个版面的风格、版面的布局、颜色的搭配。这是网页设计里很关键的步骤，大量的时间和精力都是花在这里。

在主页的制作过程中，我们把版面左右分开，中间是一串抽象的灯笼，四个灯笼就是四个不同的栏目，左边主要是醒目的标题和年级集体照的局部，符合年级的网页的亲切的感觉。

版面的设计需要我们不断的积累经验，我们可以在上网的过程中，注意一下一些大网站的版面设计，图 4-1 所示为 Chinaren 的网页，图 4-2 所示为新浪网的网页。读者可以分析一下这些网页的版面设计，提高自己的设计水平。



图 4-1 Chinaren 网页



图 4-2 新浪网网页

4.1.2 效果图的制作

1. 素材的收集

把一些背景，静态图片分门别类收集好，网页制作中图片都是用来制作一些小图标，起一种装饰作用，使整个画面更加生动。网页中一般不会用大的图片作背景。

2. 效果图的制作

按照设计人员提出的要求，利用专门的设计软件如 Photoshop，将效果图制作出来，并不断地进行更改，达到另人满意的效果（如果嫌这样太麻烦，可以用 FrontPage 2000 中的模板来制作）。图 4-3 所示为我们最初设计的主页效果图。这只是一个设计蓝图，接下来，将具体讲述如何完成主页的制作。



图 4-3 最初设计的主页效果图

4.1.3 利用 Fireworks 进行图片的分割

分析设计好的效果图,对效果图进行合适的划分。这里我们使用的工具是 Fireworks,分割好的效果图如图 4-4 所示,具体的分割方法见第 3 章。

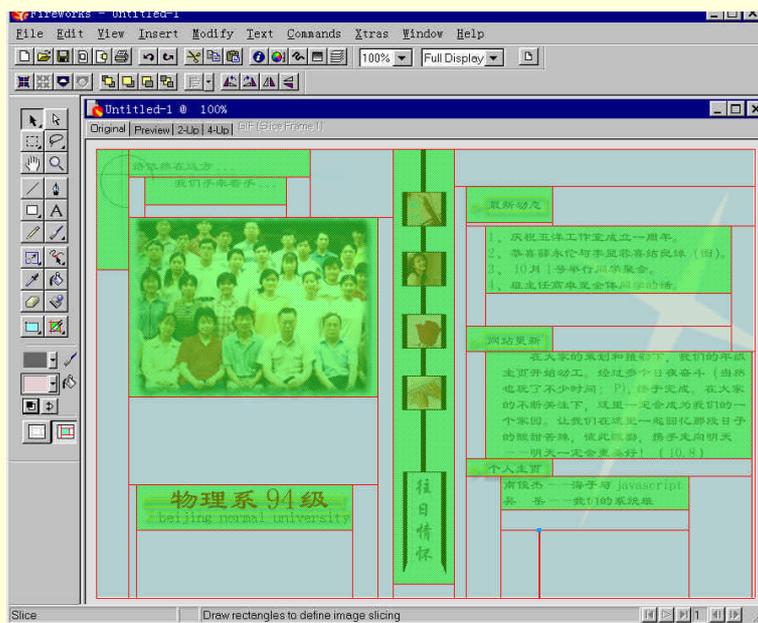


图 4-4 分割好的效果图

这样我们从主页设计,效果图的制作,图片的分割就把网页需要的图片准备好了,下面我们就用 Dreamweaver 来制作网页,就像将一些小零件组装成大的机器一样。

4.2 利用 Dreamweaver 制作网页

4.2.1 设置网页的页面属性

在制作网页之前,我们要先对网页的页面属性进行设置。在新建的网页中,选择 Modify Properties (页面属性) 命令,打开 Page Properties (页面属性) 对话框,如图 4-5 所示。

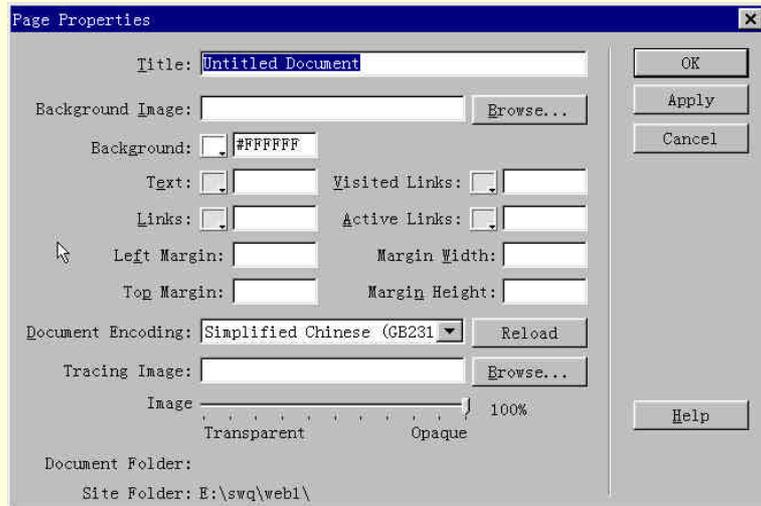


图 4-5 Page Properties (页面属性) 对话框

(1) 设置背景颜色：在 Background (背景) 文本框内键入 #B1CFCF 并单击 Apply 按钮，这时背景色会变成淡蓝色，或者单击 Background 右边的颜色样品框 ，这时会弹出调色板，如图 4-6 所示。可以在其中任选喜欢的颜色，如果还觉得颜色太少，可以单击调色板右下角  图标，这时会弹出 Windows 调色板，如图 4-7 所示，选中想要的颜色，单击“确定”按钮。

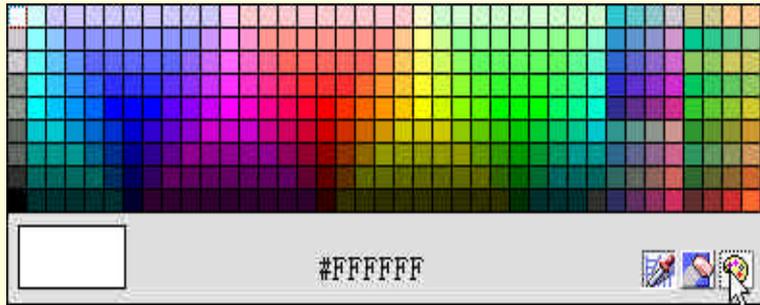


图 4-6 调色板



图 4-7 Windows 调色板

(2) 设置网页标题：在 Page Properties (页面属性) 对话框的 Title (标题) 文本框中键入 “———欢迎光临 94 物理———”。

(3) 设置网页的背景图片：单击 Background Image (背景图片) 右边的 Browse 按钮，弹出 Select Image Source 对话框，如图 4-8 所示。在图片目录下选择需要的背景图片，单击 Select 按钮。

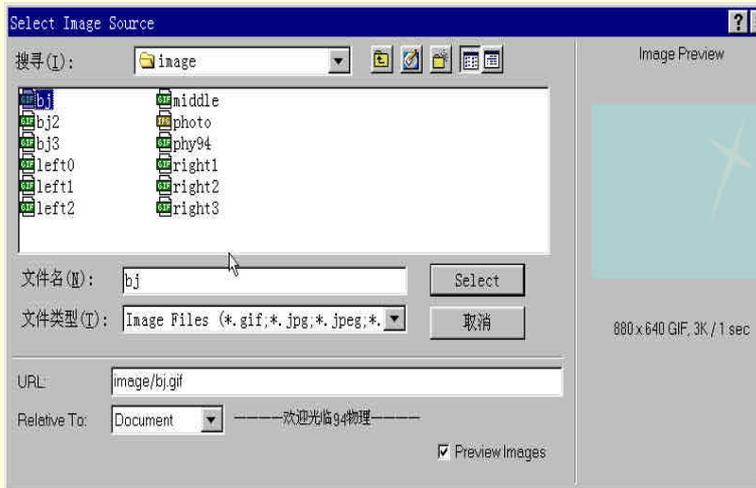


图 4-8 Select Image Source 对话框

(5) 设置 Left Margin : Left Margin 就是网页左边留出的空白距离，我们将它设置为 0。

(6) 设置 Top Margin : Top Margin 就是网页顶上留出的空白距离，我们将它设置为 0。

至此，就完成了对网页属性的设置。设置好的网页属性窗口如图 4-9 所示，设置好网页之后，页面效果如图 4-10 所示。

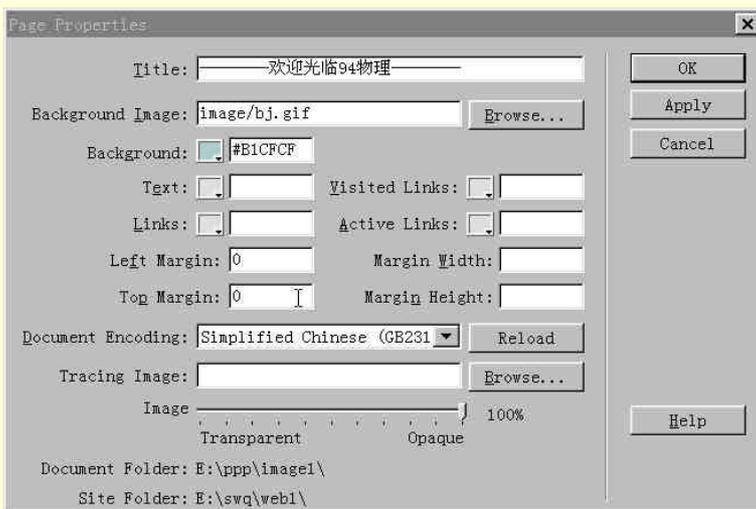


图 4-9 设置好的网页属性窗口

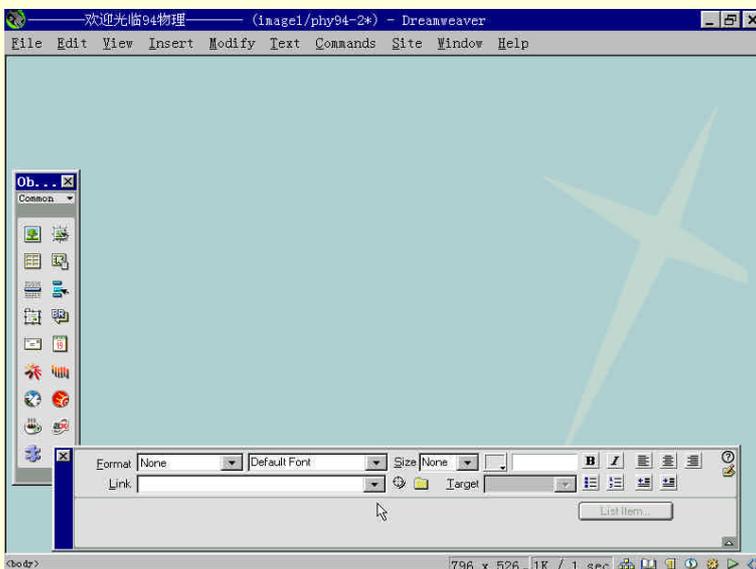


图 4-10 设置后的页面效果

4.2.2 利用表格进行网页布局

在 Internet 的世界里，网页形式丰富多彩、千差万别，但在最基本的都是利用表格进行排版。复杂的网页就是在一个表格的单元格里再插入表格，这样就可以实现各种形似的网页布局。

(1) 表格的创建

选择 Insert 菜单的 Table 命令或点击对象窗口中的  按钮，弹出的对话框如图 4-11 所示，其中可以指定表格的行数、列数、列宽和边线宽度，这时文档窗口的文本光标处会出现一个空白表格。如果一开始不能确定这些参数，也可以使用默认值，后面还可以用属性面板来修改表格的外观。

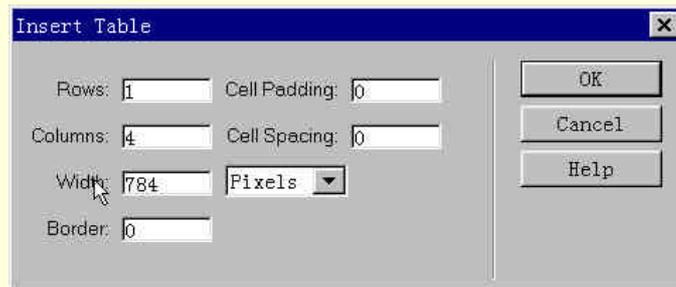


图 4-11 插入表格对话框

单击 Object Windows 中图标  创建的表格，设置属性：Rows 为 1，Columns 为 4，Border 为 0，CellPad 为 0，CellSpace 为 0，width 为 0。表格属性含义如下：

- Rows 和 Cols：设定表格的行数和列数。
- W 和 H：设定表格宽度和高度。可以通过浏览器窗口百分比或使用绝对像素数来定义，例如设定 W 为 75%，即表格的宽度为浏览器窗口宽度的 75%；如果访问者使用 640 像素宽的浏览器窗口，则表格宽度为 384 像素。当浏览器窗口大小变化时，表格的宽度也随之变化，而如果设置表格宽度为 400 像素，那么无论浏览器窗口大小为多少，表格的宽度都不会变。
- CellPad：设定单元格中内容与单元格边线之间的距离，缺省值为 1。
- CellSpace：设定单元格之间的距离，缺省值为 2，如图 4-12 所示。

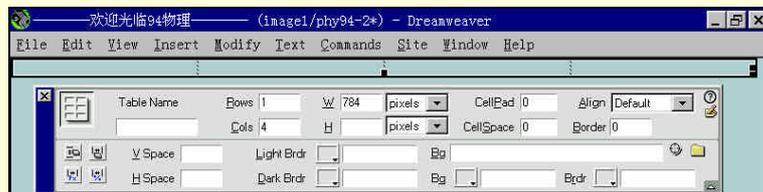


图 4-12 表格、单元格的属性

设置好表格的属性，就需要设置每个单元格的属性，包括：

- Horz：该单元格中文字或图片的水平排布方式，可以设置为 Default，Left，Center，Right 四项之一，分别表示：缺省、左边顶边、居中、右边顶边。
 - Vert：该单元格中文字或图片的竖直排布方式，可以设置为 Default、Top、middle、Bottom、Baseline 五项之一，分别表示：缺省、顶上边、居中、下边顶边、基于底线。
 - W 和 V：是单元格的宽和高。
- 网页排版时，上面四个属性非常重要。

(3) 对象的选取

Dreamweaver 网页中对象有表格和单元格，单元格里又有表格，所以对对象选取非常重要，在这里 Dreamweaver 也体现出它的优势。在 Dreamweaver 的状态栏中可以非常容易选取对象。如图所示 `<body><table><tr><td><table><tr><td>` 状态栏中显示一个大表格中潜逃一个小表格，当前选取的是小表格的一个单元格，如果我们要选取整个小表格只需要点击 `<table>` 即可，如图所示 `<body><table><tr><td><table><tr><td>`。

复杂的表格选取对象就更重要了，如图 4-13 所示。

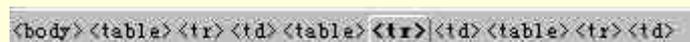


图 4-13 复杂的表格选取对象

(4) 插入图片

将文本光标移到要插入图片的地方，选择 Insert 菜单中的 Image 命令或单击 Object Windows 的图标，在弹出的文件选择对话框中选择要插入的图片，如图 4-14 所示。如果图片不在网站的目录中，将弹出对话框询问是否将图片复制到网站的目录下，应该回答 Yes，否则将来把本地网站目录上载到远程服务器后，就无法显示这幅图片了，Dreamweaver 还会询问将图片复制到网站目录时的名字。在目录窗口下方有一行 Relative To 下拉框，选择 Document 为文档的相对路径，另一个选项是根目录的相对路径，通常选择 Document。

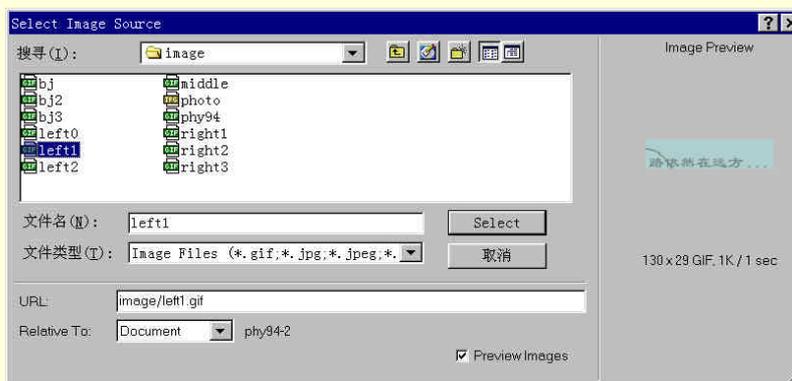


图 4-14 文件选择对话框

插入图片后，根据图片的宽度和高度调整表格、单元格的高度和宽度。

(5) 对比出真知

根据上面叙述的方法，设置表格和单元格的属性，主要是设置 CellPad、CellSpace、Horz、Vert、W 和 V。设置好后，网页按要求排列如图 4-15 所示。

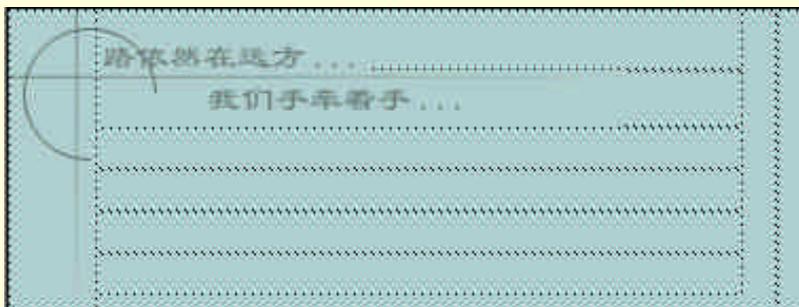


图 4-15 属性设置好的表格和单元格

如果没有修改属性，可以得到图 4-16 所示的效果。

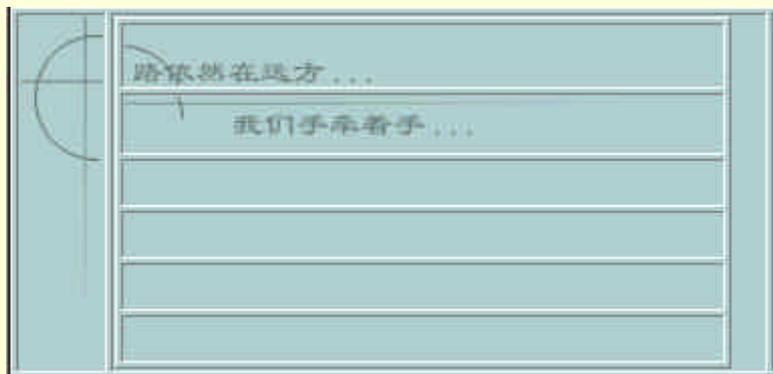


图 4-16 没有修改属性的表格和单元格

从上面可以知道，网页的排版主要是要设置对象的属性。

(6) 一些注意事项

a. 文字排版时大家会发现，当想输入空格时总是输入不进去，这时要使用硬空格，选择 Insert 菜单中的 Non-Breaking Space (Ctrl+Shift+Space) 或 Object Windows 中图标。插入硬空格后，Dreamweaver 中并不能

够马上看见效果，必须再浏览器中才可以看见硬空格的效果。

b. 网页的显示，浏览器在以整个表单都读取下来后才显示表单，所以网页内容很多时，要使网页显示快一点，要设计好版面，用多个并列的表单，大家访问新浪论坛和黄金书屋显示书稿时可以明显感觉到这一点。

c. 在这个网页里，由于以后要用样式表，所以现在不要对文字的大小和颜色进行设置。

加好图片和文字，并设置好属性后，可以看到如图 4-17 所示的网页。



图 4-17 加好图片和文字后的网页

4.2.3 加入链接

上面做的工作使我们的网页“图文并茂”，但对于网页来说还远远不够，为了使网站中的众多网页构成一个有机整体，必须使各网页通过超链接的方式联系起来，也就是说，使访问者能够在各个页面之间跳转。

在建立超链接时要注意 URL 的 3 种方式：

- 绝对地址：例如 www.artech.com.cn/page1.htm。
- 相对于服务器根目录：例如 </page1.htm>，一条斜线（/）开头，说明页面 Page1.htm 在服务器的根目录下。
- 相对于文档：例如 [Page1.htm](#)，说明页面 Page1.htm 在当前文档所在的目录下。在这种方式下，可以用两个点号表示上一级目录，例如 ../Page1.htm 表示页面 Page1.htm 在当前文档的上一级目录中。

(1) 文字链接

用鼠标将要加入链接的文字选取上，使之反白，这时可以看见属性窗口如图 4-18 所示。

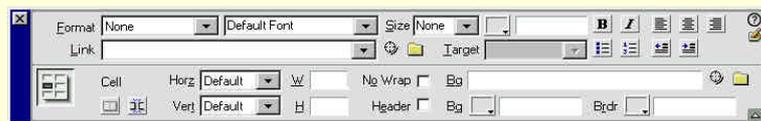


图 4-18 文字属性窗口

单击 Link 框右边的  图标，弹出如图 4-19 所示的对话框，选取正确的链接文件，按 Select 即可。

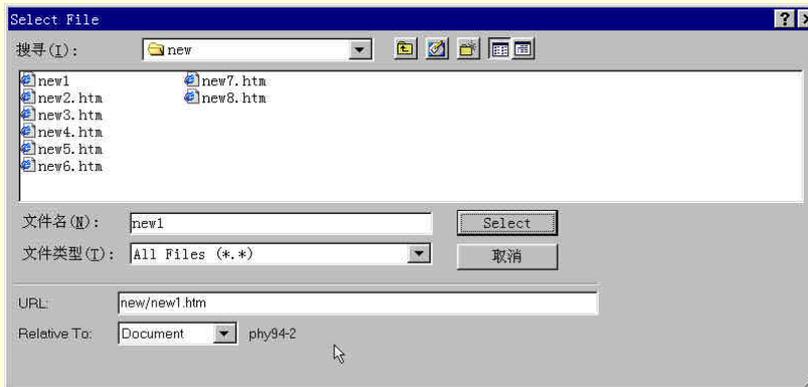


图 4-19 选择文件对话框

(2) 图形链接

在 HTML 中还可以实现功能更强大的超链接，称为“映像图”。所谓映像图就是一幅图片，它被分为若干区域，这些区域称为热点区域，不同的热点区域对应于不同的超链接，

这个网页我们设计中间的四个图标是四个栏目，所以也要划分为四个热点区域对应不同的链接。点取中间竖条图片，属性变为如图 4-20 所示。



图 4-20 图形属性对话框

单击属性面板中的“Map”按钮，这时会打开映像图编辑器，鼠标在“映像图”上变为“”形，这时可以划分热点区域。每一个热点区域可以加入一个链接，如图 4-21 所示。



图 4-21 图形热区属性对话框

设置好链接后我们可以看到网页如图 4-22 所示。



图 4-22 设置好超链接后的网页效果

4.2.4 用层来点缀

图层 (Layer) 是网页制作的新技术, 它给网页设计师提供了强大的网页控制能力, 图层远比表格灵活。图层是网页中的一个区域, 一个网页中可以有多个图层, 图层的最大魅力在于各个图层可以重叠, 并可以决定每个图层是否可见, 也可以定义各图层之间的层次关系。

图层技术属于动态 HTML 范畴, 只有 4.0 版本以上的浏览器才支持, 不过好在现在使用 4.0 版本以下浏览器的访问者已经不太多了, 因此即使使用了图层, 绝大多数访问者浏览你建立的网站也不会有问题。另一方面, Dreamweaver 提供了表格与图层之间的转化功能, 因此使用 Dreamweaver 可以最大程度地兼顾老版本的用户。

在我们这个网页, 我们要利用四个层来做四个栏目的提示画面。

(1) 图层的创建。选择菜单 Insert Layer, 这时文档窗口中就会出现一个黑色矩形框, 这就是插入的图层。或者单击 Object Windows 的  图标, 鼠标会变成十字箭头形状, 这时就通过画框创建图层。

(2) 层的背景。当鼠标移到矩形的框线上时, 鼠标会变成十字箭头形状, 这时单击鼠标, 线框周围出现 8 个黑色实心方块, 左上角还有一个空心方块, 表示这个图层被选中了。这时属性窗口就显示了这个层的属性, 单击 Bg Image 右边的  图标可以选取图层的背景图。如图 4-23 所示。



图 4-23 图层属性对话框

(3) 加入文字。在图层里面单击一下鼠标, 这时所有把柄都消失了, 并在图层中出现了一个闪烁的光标, 此时成为活动图层。在图层中输入一行文字, 例如: “美好回忆”, 可以用硬空格来排版。

(4) 隐藏层。选择菜单 Window Layers, 打开图层面板属性, 如图 4-24 所示 (Prevent Overlaps 选项, 如果选中该选项, 各个图层不能重叠)。

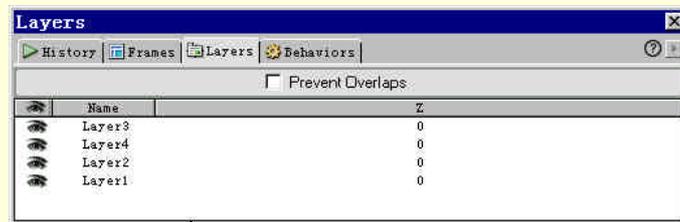


图 4-24 图层面板

图层面板的下侧是各个图层的列表, 共有三列, 中间一列显示各个图层的名称, 左侧一列上端画了一个眼睛。它表示各图层是否可见, 在这一列单击  可以改变各图层显示情况, 右侧一列是表示各层的顺序, 用于重叠。

我们单击  将所有层变为隐藏 .

4.2.5 实现层的显示/隐藏

根据设计, 一开始层是隐藏的, 鼠标移到一个栏目上时, 提示的层能够显示, 鼠标离开后, 提示的层就隐藏。

1. 对象与事件

为了实现这个功能, 我们先做一些准备工作: 简单理解对象和事件。对象是从现实生活中抽象出来的一种编程思想, 在网页制作中也利用了, 如一个气球就是一个对象, 气球的颜色、大小、样式等就是它的属性, 手压住气球和从气球上拿走, 就是发生在气球上的一个事件, 发生不同的事件气球就做出不同的响应。

在网页中对象有: <Body> (整个网页对象), <Table> (一个表格对象), <TR> (一行单元格对象), <TD> (一个单元格对象), <A> (一个链接对象) 等等。每个对象都有各自的响应事件。

在这里, 要利用的是链接对象 (<A>) 的事件, 有 MouseOut、MouseOver、Click 等事件, 分别表示鼠标从这个链接上移出去、鼠标移到这个链接上、单击链接。

根据我们的设计, 就是要鼠标移上一个栏目的链接 MouseOver 时, 显示图层; 移出链接 MouseOut 时, 隐

藏图层。

2. 实现步骤

选中一个栏目的图形热区，选择 Windows 菜单的 Behaviors 菜单项或按快捷键 F8 弹出如图 4-25 所示的 Behaviors 窗口，窗口显示该链接的鼠标事件，当前为空。

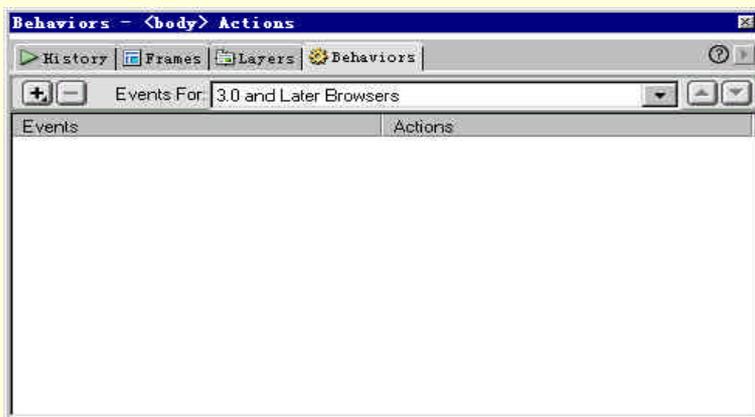


图 4-25 Behaviors 窗口

为了加入一个鼠标事件，单击  图标，弹出如图 4-26 所示菜单。



图 4-26 单击  图标出现的下拉菜单

选取鼠标事件响应方式是 Show-Hide Layers (隐藏/显示图层)，这时又弹出如图 4-27 所示窗口。



图 4-27 Show-Hide Layers 对话框

选择要显示或隐藏的层 (按 Show 或 Hide 按钮)，然后按 OK，这时加入了一个 MoseOver 的事件，功能是显示层 layer1，按同样的方法再加入一个隐藏层 layer1 的事件，并将事件改为 onMouseOut，如图 4-28 所示。



图 4-28 Behaviors 面板

在我们这个网页里有四个栏目，分别要通过鼠标事件控制四个层的显示和隐藏，按照上面的方法，重复其它三个图像热区的鼠标事件的设置。

3. 显示/隐藏层的本质

用 javascript 语言通过图像热区的事件来控制层对象显示或隐藏的属性，感兴趣可以自己看一下下面的源代码：

```
<script language="JavaScript">
<!--
function MM_findObj(n, d) { //v3.0
    var p, i, x; if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
        d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0, p);}
    if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
    for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n, d.layers[i].document); return x;
}

function MM_showHideLayers() { //v3.0
    var i, p, v, obj, args=MM_showHideLayers.arguments;
    for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) if ((obj=MM_findObj(args[i]))!=null) { v=args[i+2];
        if (obj.style) { obj=obj.style; v=(v=='show')?'visible':(v=='hide')?'hidden':v; }
        obj.visibility=v; }
    }
}
//-->
</script>

<MAP NAME="Map"><AREA SHAPE="rect" COORDS="4, 53, 49, 95" HREF="#1111"
ONMOUSEOVER="MM_showHideLayers('Layer1', '', 'show')"
ONMOUSEOUT="MM_showHideLayers('Layer1', '', 'hide')"></MAP>
```

4.2.6 一个令人讨厌的问题

到这时，我们的网页基本上已经完成，按 Ctrl+S 保存好文件以后，我们可以用浏览器打开文件，发现基本上可以按我们设想来显示，但当浏览器的文字大小改为最大时，网页版面被破坏，而且链接文字的颜色不好看，效果图如图 4-29 所示。



图 4-29 未使用样式表的网页效果

难道我们的辛苦就白费了吗？为了解决这个问题，只好拿出最后一招——CSS 样式表的运用

4.2.7 最后一招，运用 CSS 样式表

层叠式样式表 (CSS, Cascading Style Sheets), 是由 W3C 组织制定的一种非常实用的网页元素定义规则。CSS 能让网页制作者有效地定制、改善网页。其优点是具有很好的兼容性, Microsoft Internet Explorer4.0 和 Netscape Communicator4.0 以上版本的浏览器都支持 现在 W3C 组织已经发布了 CSS2 标准, 在 Dreamweaver 3.0 中已经具备了对 CSS2 标准的完全支持。一个样式表可以应用到很多网页中去, 使其获得相同的页面布局 and 外观, 这就意味着一次的劳动成果可以被多次利用。

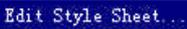
在 Dreamweaver 的快速启动面板中有两个用于创建样式表的功能按钮, 一个是创建 HTML 标记样式 (HTML Styles) 的按钮 , 一个是创建层叠式样式表 (CSS Styles) 的按钮 .

1. 初步理解 CSS

CSS 样式表实际上是事先将对象 <Body>(网页对象)<Table>(表格对象)<TD>(单元格对象) <A>(链接对象) 的文字颜色、大小等属性都事先定义好, 这样即可以减少工作量, 又可以更加准确的控制版面。

2. 实现步骤

在网页空白处按鼠标右键, 弹出如图 4-30 所示菜单。

选取 CSS Styles 菜单中的  项。弹出编辑样式的窗口, 则弹出如图 4-31 所示的 Edit Style Sheet (编辑样式表列表) 对话框。

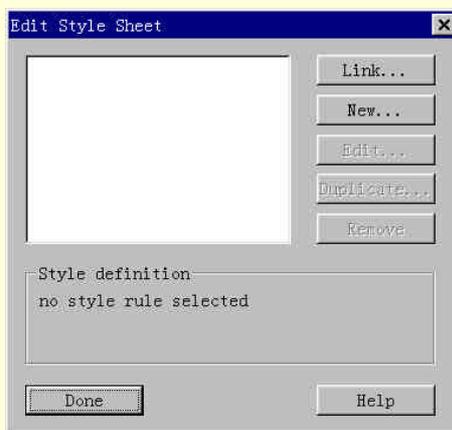
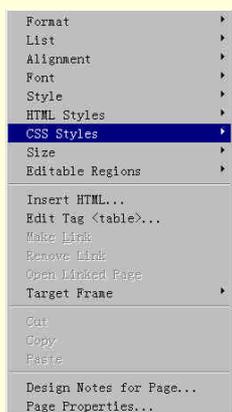


图 4-30 右键快捷菜单 图 4-31 Edit Style Sheet (编辑样式表列表) 对话框

这时样式表列表对话框窗口是空的, 单击 New... (新建) 按钮, 弹出如图 4-32 所示的对话框。

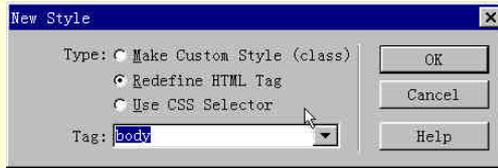


图 4-32 New Style 对话框

在此对话框中，在 Type 栏中选择创建的样式表的类型：

选择 Make Custom Style 项，创建自定义的样式表。

在 Name 框中输入样式表的名称，名称前必须有一个小数点 (.) 或井号 (#)。

小数点表明该样式为 class 类，它将对凡是页面中定义为这个名称的内容产生作用，同一个 class 类样式可以被多次调用；井号表明该样式为一个序列式样 (ID Style)，在一个 HTML 文件中，一个序列样式只能被调用一次。

这个类型的样式表，我们网页不使用。

选择 Redefine HTML Tag 项，对 HTML 中的各种标记重新定义属性。如图 4-33 所示，在 Tag 框的下拉菜单中选择要重新定义的标记，然后单击 OK 按钮，则同样弹出如图 4-32 所示的样式定义对话框，在其中设置各项属性。

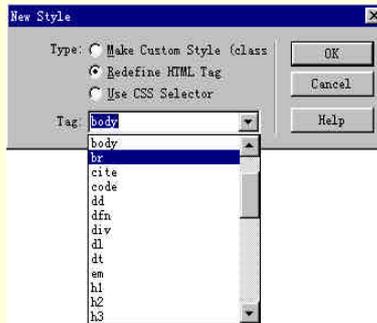


图 4-33 重定义 HTML 标记

这个类型的样式表，我们网页要定义 body 和 td 两个对象。图 4-34 所示是定义 body 样式的对话框。定义 Size 为 10 Points、Color 为 #5E5E5E。td 同样定义。

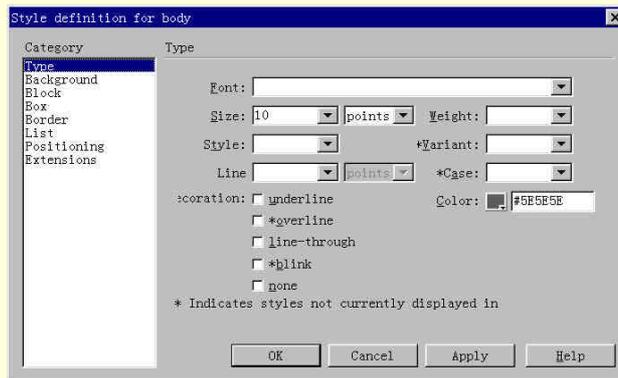


图 4-34 定义 body 样式的对话框。

选择 Use CSS Selector 项，定义两个或两个以上的 CSS 元素的组样式。在如图 4-35 所示的 Selector 框中选择组样式：a:active (被激活的超链接的状态)、a:hover (鼠标滑过超链接时的状态)、a:link (超链接的初始状态)、a:visited (已访问过的超链接的状态)，定义这几个元素可以在网页中实现直观的动态超链接效果。

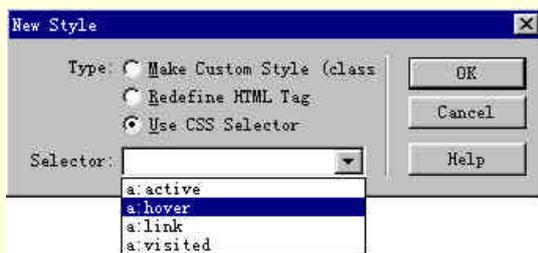


图 4-35 定义组合样式表

这个类型样式表，我们要定义 a:active、a:hover、a:link、a:visited 四个链接属性的样式。

a:active 定义：Size 为 10 Points、Color 为#CC0000。

a:hover 定义：Size 为 10 Points、Color 为#CC0000。

a:link 定义：Size 为 10 Points、Color 为#5E5E5E。

a:visited 定义：Size 为 10 Points、Color 为#5E5E5E。

a:hover 定义对话框如图 4-36 所示。

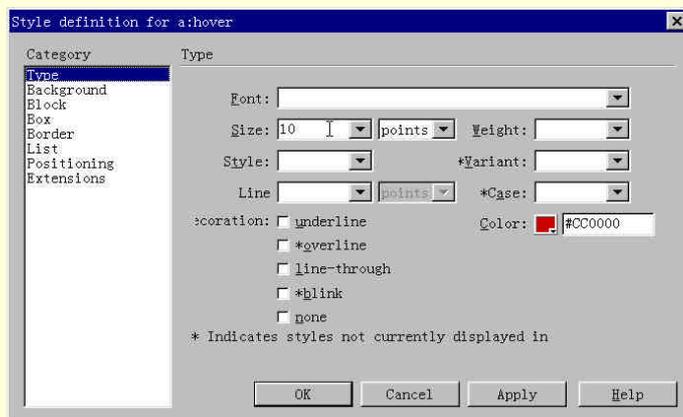


图 4-36 a:hover 定义对话框

定义好这些样式表后，样式表列表框如图 4-37 所示。

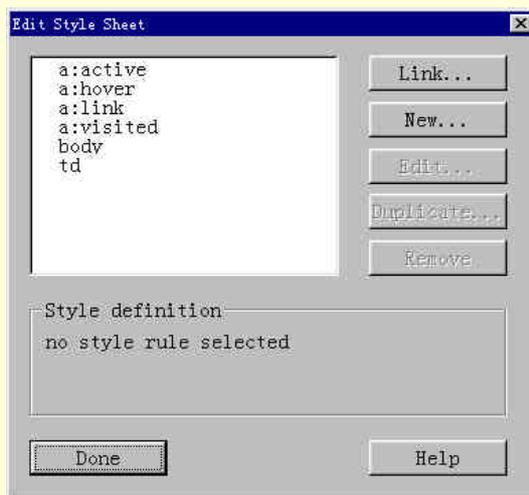


图 4-37 样式表列表框

4.2.8 我们的成果

现在，我们已经完成了所有工作，按 Ctrl+S 存好盘，我们就可以通过浏览器打开文件看看我们的作品（或按 F12 快捷键）。图 4-38 所示是最终使用了层和样式表的效果。



图 4-38 最终的网页效果

4.3 主页的上传

虽然使用 Windows 自带的 FTP 程序可以完成文件的上传，但对于一般非专业的计算机用户来说，可能还是难了一些。有了专门的 FTP 软件，用户上传文件就方便多了。这里首先介绍非常流行的 CuteFTP。

4.3.1 CuteFTP

CuteFTP 是一个不要求用户知道传输协议细节就可以使用的优秀的 FTP 软件。CuteFTP 的主要特点是：

- 直观友好的用户界面。CuteFTP 仿照 Windows 的文件管理器管理文件，因此具有工具栏和上下文帮助等先进特性。

- 本地和远程目录浏览均采用图形化界面。
- 在同一集成环境下查看索引文件，无需调用记事本。
- 暂存已查看的目录和文件，无需反复多次传送同一个目录。
- 自动目录（连同其子目录）下载。
- 灵活的 FTP 站点管理（FTP Site Manage），FTP 地址是以树的形式组织的，用户可以自由设定，每个 FTP 地址都有扩展选择。

- 很棒的停止命令，用户可以中断任何操作而不会影响连接。

CuteFTP 的各个版本的界面和功能基本相似，这里介绍最新版本 CuteFTP 3.5 的安装、配置与使用。

4.3.1.1 安装

CuteFTP 的安装非常简单，直接运行 cute3532.exe 文件即进入安装状态。按照安装提示进行操作，首先选择或输入路径，然后输入你的 E-Mail 地址，最后选择或输入程序组名就会顺利安装完毕。

4.3.1.2 设置与使用

CuteFTP 的使用非常简便，基本上是下面几个步骤：输入地址（如果已输入过，可到 FTP 站点管理器中选取地址入口）、连接、选取文件（或目录）上传或下载。

1. 选项设置

在 FTP 的 File/Settings 菜单的 Options 窗口中包括 6 个选项卡：General、Advanced、Display、Prompts、Firewall、Connection，其中比较重要的是前面两项。

General 选项卡

在 General 中包括以下几部分，如图 4-39 所示。

- 在“Mail address”栏填上用户的 E-Mail 地址。

- 在“Default Download”栏填上默认的下​​载路径。在默认情况下下载的文件将存入此目录下，FTP 站点管理器中的默认路径比此默认路径优先级高，即在 FTP 站点管理器中未设置默认路径的情况下此默认路径才有效。
- 在“Text Files Viewer”输入文本查看工具，可以是书写器、Word 或其他工具，默认情况下是记事本（Notepad）。
- 在“Log File”栏填上日志文件。选择你希望在传送过程中记载的文件类型，如文本文件、FTP 命令、服务器响应和转移文件，还可以从窗口下边的选项中选择。
- 在“Max safe index size”栏填上最大自动下载索引文件的大小。如果索引文件在此值以内则自动下载，否则将给出提示由用户决定是否下载。默认值是 10KB。
- 在“Default Retry”和“Retry Delay”栏填上在首次连接不成功的情况下默认的重试次数和重试延迟时间。

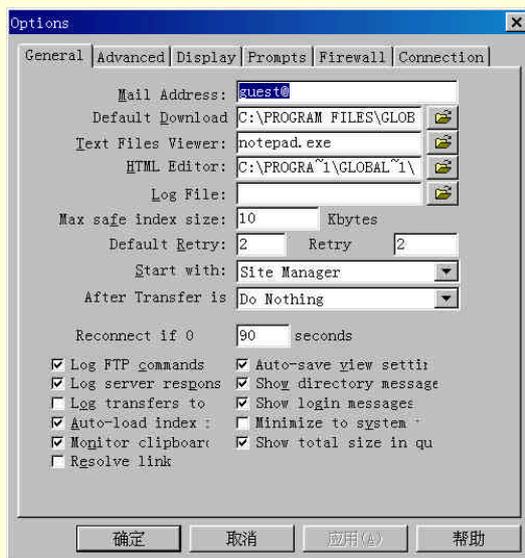


图 4-39 CuteFTP 中 Option 窗口的 General 选项卡

Advanced 选项卡

Advanced 选项卡如图 4-40 所示，其选项功能如下：

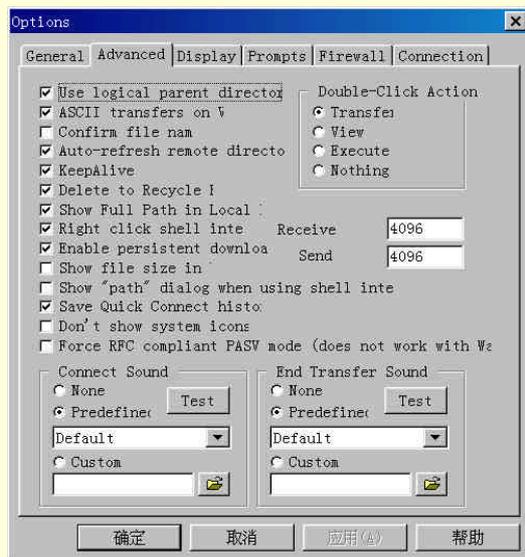


图 4-40 Advanced 选项卡

- Use logic parent directory 复选框选项决定是否使用逻辑目录，即把前一次查看的目录作为上一级目录，

当所连地址有多层子目录时，此功能很有用。默认状态是使用逻辑目录。

- ASCII transfers on View 复选框设定当用户希望查看远程文件时，允许 CuteFTP 转换到 ASCII 传送方式，一般情况下选取此项。
- Confirm file names 复选框选中后，用户需要确认被传送的文件名，可以在传送的同时改变文件名。
- Auto-refresh remote directory 复选框如果被选中，CuteFTP 在文件管理器中进行任何一个操作后，都将自动刷新目录列表。
- Double-Click Action 复选框可以设定用户双击文件名时，CuteFTP 应执行的任务（传送、查看、运行或什么也不做）。
- Connect Sound 域允许用户选择在连通时给出的提示声音。
- End Transfer Sound 域允许用户选择在传送完成时给出的提示声音。

2. FTP 站点编辑器

输入 FTP 站点的地址是使用 CuteFTP 的第一步，用户可把已知的地址分类输入，并给每个地址起一个容易记住的名字，把相关的地址放在同一个目录下，所有目录将以树的形式排列。

图 4-41 所示是站点管理器的地址输入与编辑窗口。

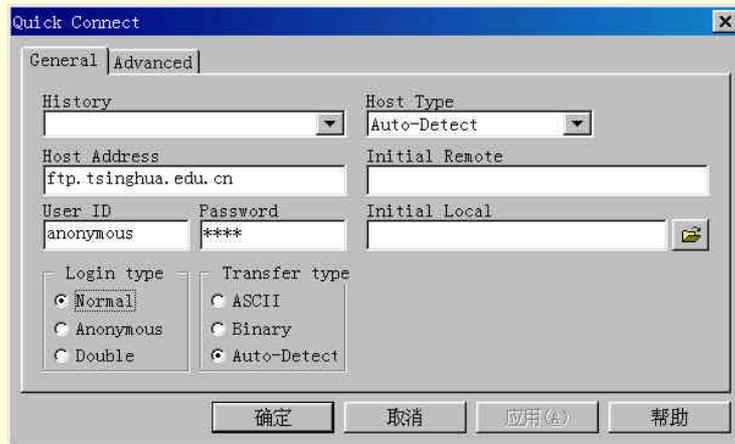


图 4-41 地址输入与编辑窗口

地址编辑窗口包括下面几项。

- 在“History”栏中输入一个有意义和容易记忆的名字，这个名字将在站点管理器中出现，并作为 FTP 地址的入口。
- 在“Host Address”栏中准确输入要连接的远程 FTP 地址，如果 FTP 地址不正确，则 CuteFTP 无法与其连通。
- “User ID”和“Password”栏用于限制非法用户进入，但一般的软件库都是自由进入的，即支持匿名传送，无需输入常规的用户 ID 和密码。
- 在“Login type”域中用户可以指定进入的方式，进入方式有 3 种：Normal 选项使 User ID 和密码有效，这时用户在连接时必须输入 User ID 和密码；Anonymous 选项是常用的选项，任何人都可以匿名进入；Double 选项用于保密系统，用户进入需要 2 步，即先以匿名方式进入，在输入 User ID 和密码后才能进入。
- 在“Transfer type”域中用户需指明传送的方式，传送的方式有 3 种：ASCII 方式用于非 DOS 环境中的文本传送，在此方式下不能传送二进制文件；Binary（二进制）方式适用于任何文件的传送，由于在这种方式下不需作任何转换，因此传送二进制或文本文件都是安全的；Auto-Detect 方式将根据不同文件自动选择不同的传送方式。
- “Initial Remote Directory”栏用于指定远程系统的目录，一般情况下远程目录是未知的，此项可空白。
- “Initial Local Directory”栏指定默认情况下文件下载到本地的完整路径，下载时允许指定目录，如果不指定则使用默认路径。

3. FTP 站点管理器

FTP 站点管理器窗口是 CuteFTP 的一个重要组成部分，如图 4-42 所示。它用于 FTP 地址库的管理和各种

连接参数的指定。运行 CuteFTP 首先启动的是站点管理器，在 FTP 浏览窗口中单击也可启动站点管理器，其操作方法类似文件管理器，一般情况下远程地址的选择在此进行。

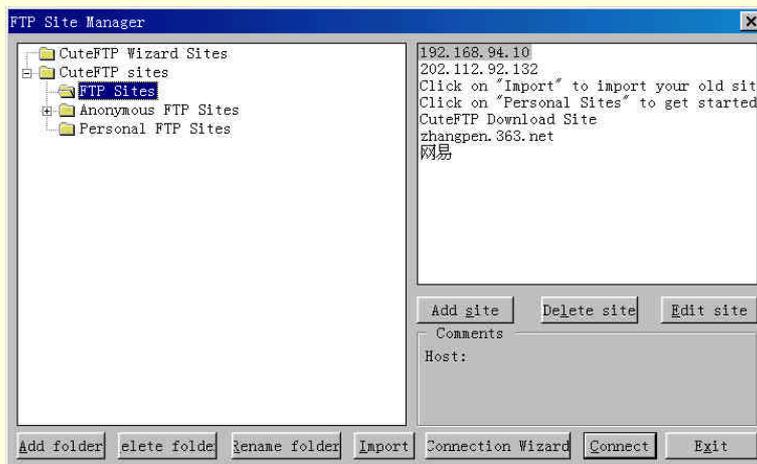


图 4-42 站点管理器窗口

窗口最左边一栏是地址组，它们以树的形式组织在一起，用户可展开或关闭树枝。最右边一栏是当前组的一个地址入口，双击或单击“Connect”按钮将直接连到该地址。选中地址后右击会弹出菜单，用于添加、删除或编辑地址组和地址入口。

4. 连接

从站点管理器右边的窗口中选择要连接的地址，单击“Connect”按钮，在线路较忙时连接可能要等待一段时间，连通后远程目录就会显示在右边的窗口中。

在浏览窗中单击工具条按钮，或使用快捷键 CTRL+C，可以打开快速连接窗口，此时输入站点地址，单击 OK 即可。

5. 浏览窗口

浏览窗口是 CuteFTP 的主要部分，如图 4-43 所示，它包括 4 个部分。

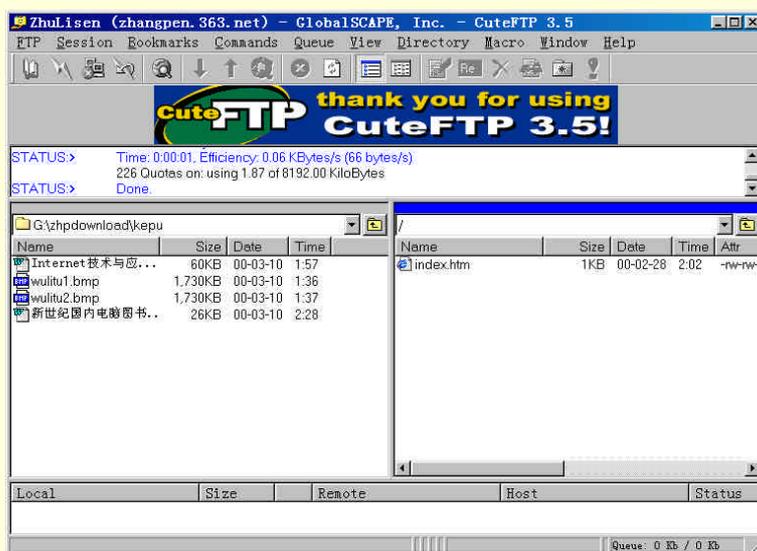


图 4-43 CuteFTP 的浏览窗口

记录窗口。

该窗口在屏幕的上端，所有关于远端的操作都记录在此，通过查看记录窗口内的信息，用户可以清楚地知道当前的操作情况。

本地目录浏览窗口。

该窗口在屏幕的左边，显示当前的本地目录和文件，下载的文件将储存到此目录下。窗口的顶端一行是当

前所在的目录，下面显示的是目录中的文件名。

远程目录浏览窗口。

该窗口在屏幕的右边，也是最重要的一个窗口，它显示远端的目录和文件，允许用户和连通的远程主机通信。窗口顶端一行是被访问的远程服务器当前所在目录，下面显示的是目录中的文件信息。

文件传输状态窗口。

该窗口在屏幕的下部，显示上传或下载的文件传输状态，包括本地文件的目录和文件名、文件大小、远程文件的目录和文件名以及该文件的传输状态。

四个窗口的大小可由用户自由调整，只需按下鼠标左键进行拖动即可。窗口中显示的文件信息可以是文件名或文件全部信息（包括文件名、大小字节数、时间等），远程服务器中的文件显示尽量设置为显示全部信息，以便在下载前清楚文件的大小，估计下载时间。

在系统和远程主机连通后，用户可从浏览窗中选取所需的文件或目录，并可选择不同的传送方式进行传送。一般对于不熟悉的站点，首先阅读它的索引文件（index.txt 中对该远程站点的文件有详细介绍），然后决定对所需的文件进行传送，以免下载很多自己不需要的东西。养成阅读索引文件的好习惯，可以节约时间和费用。

下载文件的方法类似于文件管理器的操作，可以通过使用鼠标选择要下载的文件，并拖动到左边相应的目录上来实现；或选中文件后右击，并从弹出的浮动菜单中选择相应命令进行操作。另外还可以实现自动将目录和子目录一起下载。

上传文件的方法和下载文件差不多，从左边往右边拖动就行了，不过，并不是每个目录都允许随便上传，一般要上传在一个名为 incoming 目录中，请注意不要拖到别人的目录里去了。

4.3.2 申请主页空间

要上传主页首先必须在 Internet 上获得一块属于自己的空间，用以安放和展示自己的主页。

有两种方式可以获得自己的 Internet 空间，一种是租用虚拟主机，另一种是申请免费空间。租用虚拟主机需要花钱，一般用于商业用途，适合公司企业和具有特殊需要的个人。几乎所有 ISP 均提供租用虚拟主机服务，有的 ISP 还提供制作、维护主页的服务。Internet 上也有许多站点提供免费的地址空间，这些站点一般会要求用户在自己的主页上安排它们的广告，不过不要紧，你有足够的自由度来安排、设计自己的家园。

Internet 上提供免费个人主页存放空间的站点很多，用户可以根据自己的需要进行选择。一般来说，这些站点提供的具体服务千差万别：有的仅提供空间，有的还附带提供免费的域名、邮件地址、计数器、聊天室、论坛、留言板、公共网关接口 CGI 等；有的允许将主页用 FTP 方式上传，有的只能通过 E-mail 方式来发送主页；有的不限制你使用空间的大小，有的却只能让你用上 100K。

下面将带你到江苏江阴去申请一个免费主页空间，该站点的网址为：http://www.363.net。启动 IE，进入该网站，如图 4-44 所示。

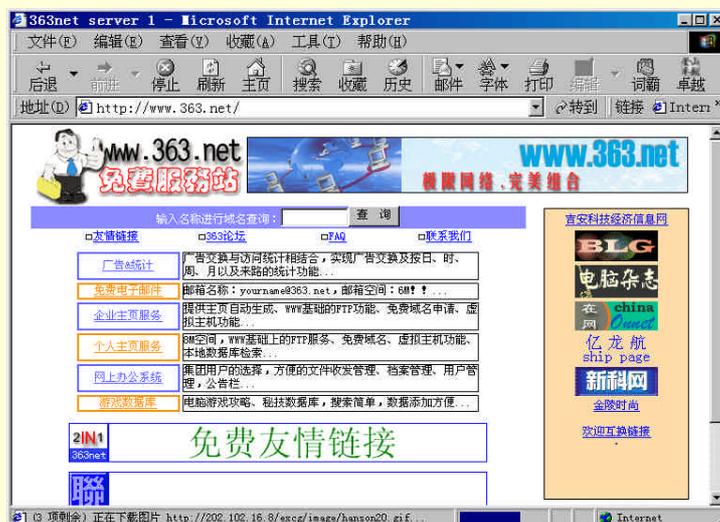


图 4-44 登录网站 www.363.net

在图 4-44 中，单击“个人主页服务”，屏幕如图 4-45 所示。



图 4-45 363 个人主页服务窗口

单击“用户注册”，即可进入个人主页申请窗口，如图 4-46 所示。

填写好用户名称和电子邮件地址之后，单击“完成”按钮，屏幕将出现欢迎信息，表明注册成功，并且提示在收到确认之后十日内按此帐号登录，否则帐号作废。如图 4-47 所示。

一般在申请之后三日内，会收到该网站发给你的电子邮件，提供给你登录所用的帐号。



图 4-46 个人主页申请窗口



图 4-47 注册成功信息

4.3.3 用 CuteFTP 上传主页

网页制作完了,当然就要把它挂上 Internet,让全世界都能看到,这就要找一个主页的存放空间。一般的 ISP 都提供这样的服务,但许多 ISP 要求以 E-mail 的形式寄给网管,由他帮你挂上去。这样主页的维护和更新就相当不方便,而且还会有空间的限制;也有一些 ISP 提供的服务比较全面,如国内的网易(www.nease.net) 国外的地球村(www.geocities.com)等都提供相应的服务,像网易更有高达 20M 的存放空间,传输速度相当快,而且免费提供一个支持 POP3 协议的信箱,更可获得留言簿和计数器,确实相当方便。

网页的上传一般可以分为三种形式:Email、FTP、WWW。三者分别使用相应的软件,如以 FTP 上传可使用 CuteFTP,这样就能把主页上传到指定的目录上。当然在挂上主页后,首先要自行浏览一下,并检查相应的连接。

下面就介绍如何上传主页:

4.3.3.1 设定 CuteFTP

(1) 首先启动 CuteFTP 软件。

(2) 按 F4 进入“FTP 站设定”的窗口,我们先看看左上角,将鼠标移到“FTP sites”的地方,如图 4-48 所示。



图 4-48 FTP 站设定

(3) 然后按下它下面的那一排按钮中的“Add sites”,告诉电脑要新增一个主机站(这个站就是我们要将网页上传的地方),如图 4-49 所示。



图 4-49 添加 FTP 站点

(4) 按下“Add sites”按钮之后,便会看到一个设定窗口,这个窗口主要是设定要上传主机的详细资料,如图 4-50 所示。



图 4-50 FTP 设置

Site Label 栏:这一栏只是让你替服务器(也就是你要放上网页的主机)取个名称,随便怎么填都可以,一般填入一个比较容易识别的名字,就可以直接连到该网页服务器,不需要再输入一堆繁杂的设定了。

Host Address 栏：这一栏非常重要，须填上服务器的所在位置，为了跟前面所讲的相一致，所以就填上“zhangpen.363.net”。

或许有人会问，到底要填上什么呢？如果你是网上申请的免费网址，那么网站应该会告诉你要上传到哪里（也就是免费服务器的主机位置），不然，就问问让你放网页的服务器管理员吧。

User ID 栏：通常连通主机后，服务器会询问你的帐号，也就是你申请服务器的用户名，在这一栏填上你进入服务器的帐号即可。

Password 栏：检查完帐号后就会要求输入密码，这一栏就是要填密码。

如果是拨号上网，这里所谓的帐号密码是指“进入该服务器的帐号密码”，而非拨号上网的帐号密码。通常服务器管理员都会通知你帐号密码是多少，如果是免费网页，就是当初你在申请免费网址时自行设定的那一组帐号密码。

Login type 栏：进入服务器方式设定，通常是“Normal”，也就是说需要帐号密码才进得去，如果选第二项就表示任何人都可以进去。

Transfer type 栏：文件上传模式设定，选第三项“Auto-Detect”比较方便，它会自行侦测文件类型并做出最适合的上传方式。

Host type 栏：这一栏一般选“Auto-Detect”。

Initial Remote Directory：设定服务器端的路径，此项不是必设项。如果设的话，以后再进入时，就不用切换一堆路径，而可以直达你要上传的目录。所以要设定的话，先决条件是，要知道放置网页的路径。

Initial Local Directory：设定自己电脑的初始目录。在本例中设定 G:\Zhpdownload\kepu，这样只要一连通服务器，便会自行切换到 C:\Zhpdownload\kepu 这个目录，就可以不用再找目录了。

一切都准备好后，按下“确定”按钮之后，应该可以看见刚刚设定的服务器名称出现在右上的窗口中，如图 4-51 所示，而它的下方会显现其网络位置，如图 4-52 所示。



图 4-51 服务器名称

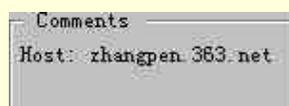


图 4-52 服务器的网络位置

看到之后便表示设定成功了，下次再执行 CuteFTP 时，就可以直接选这里进入了。最后一个步骤是按下“Connect”按钮进行连接，如图 4-3 所示。

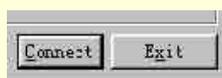


图 4-53 连接服务器

4.3.3.2 连接服务器

接下来屏幕将出现 CuteFTP 的使用界面，其中工具栏如图 4-54 所示。

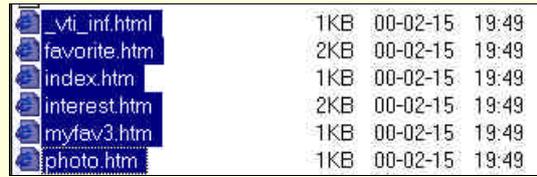


图 4-54 CuteFTP 的工具栏

其实，只要认识几个图标就可以了，其他的并不常用。最重要的就是“往上”、“往下”的两个箭头图标，往上就是上传，往下就是下载。

切换到适当目录。先看看左下方，这是自己电脑的目录。由于所有的网页文件都放在 G:\Zhpdownload\kepu 的目录下，所以，先要切换到 G:\Zhpdownload\kepu 中。由于当初设定内定目录是 G:\Zhpdownload\kepu，所以连通后，左下窗口便会出现 G:\Zhpdownload\kepu 的内容。右下窗口是网页在服务器的存放目录。

接下来，回到左下窗口选取欲上传的文件，（按住 Shift 键再选取文件可以选取多个连续文件，按住 Ctrl 键再选取文件可以选取多个不连续文件），如图 4-55 所示。



_vti_inf.html	1KB	00-02-15	19:49
favorite.htm	2KB	00-02-15	19:49
index.htm	1KB	00-02-15	19:49
interest.htm	2KB	00-02-15	19:49
myfav3.htm	1KB	00-02-15	19:49
photo.htm	1KB	00-02-15	19:49

图 4-55 选取文件

选取完成后，按下工具栏的“往上”键就可以了！

至此，我们就在网上安了一个家，全世界的网民都可以自由访问我们的网页了。

习 题

1. 主页的设计涉及哪几方面内容？
2. 利用 Dreamweaver 新建一个网页，并设定网页的各种属性。
3. 如何申请主页空间？如何将主页上传到网上？

第 5 章 最新网页制作技术

在当今信息社会，互联网正在由一个单纯的信息载体成长为一个包罗万象的虚拟网上世界。本章讲述的是一些最新的网页制作技术，了解这些最新技术可使读者的制作网页水平不断提高。具体内容涉及 ASP、PHP、XML 等；包括 ASP 与 PHP 的数据库应用大大增强了网页的实用性；XML 的自由扩展能力提高了互联网应用的灵活性。

5.1 ASP 技术

ASP，全称 Active Server Pages，即活动服务器页面。ASP 文件是以*.asp 为扩展名的，它的特殊之处在于所有可以在 HTML 文件中使用的标记语言多可以用于 ASP 文件中，而且 ASP 文件通过<%%>标记对把 VB Script 或 Java Script 脚本语言的程序嵌入 ASP 页面文件中，当服务器遇到这对标志时，便将其视为程序来进行解释执行，然后将执行的结果传送到客户机上供用户浏览，并且用户无法看见 ASP 的源文件，因此 ASP 也被称为服务器端脚本文件。

ASP 近乎是一种 HTML (Hypertext Markup Language 超文本标识语言) Script 与 CGI (Common Gateway Interface 通用网关接口) 三者的结合体，但是其运行效率却比 CGI 更高、程序编制也比 HTML 更方便且更有灵活性，程序安全及保密性也比 Script 好。

HTML (Hypertext Markup Language)，超文本标识语言，文件通过这种格式可以在互链网上载送浏览，用户只要使用网页浏览器工具就可以浏览这些文件，目前比较常用的工具包括 Microsoft Internet Explorer 或 Netscape Communicator 等，由于 HTML 文件都是由标签 (tag) 所组成，因此它比较适合制作静态网页，再者，由于先天上的限制 HTML 是无法直接存取数据库的，所以存取数据库的工作大多是依靠 CGI 来处理。ASP 不但可以包含 HTML 标签，也可以直接存取数据库及使用无限扩充的 ActiveX 控件，因此在程序编制上要比 HTML 方便而且更富有灵活性。

CGI (Common Gateway Interface)，通用网关接口，它可以称之为一种机制。因此您可以使用不同的程序编写适合的 CGI 程序，这些程序语言包括 Visual Basic、Delphi 或 C/C++ 等，您将已经写好的程序放在 WEB 服务器的计算机上运行，再将其运行结果通过 WEB 服务器传输到客户端的浏览器上。事实上，这样的编制方式比较困难而且效率低下，因为你每一次修改程序都必须重新将 CGI 程序编译成可执行文件。而 ASP 与 Script (脚本) 的编写方式非常类似，它完全不需要重新编译成可执行文件就可以直接运行，再者 ASP 内置的 ADO 组件，允许用户通过客户端浏览器存取各种各样的数据库。例如：我们在打开数据库时用的 ADO (Active Date Object) 组件，ADO 被用作为 ASP 和相关数据库之间的中介物。而当我们想从 Microsoft Access 数据库检索记录时，你的脚本就要调用 Active DateBase Object，它又从 Access 数据库中请求得到数据。此外，ASP 与 CGI 最大的不同在于对象向导和组件重用，ASP 除了内置的 Request 对象、Response 对象、Server 对象、Session 对象、Application 对象、ObjectContext 对象等基本对象外，另外允许用户以外挂的方式使用 ActiveX 控件。当然，ASP 本身也提供了多个 ActiveX 控件供网页编写者使用，这些组件包括广告轮显组件、文件存取组件、文件连接组件及数据库存取组件等，这些大量扩充且重复使用的组件使 ASP 的功能远大于 CGI。

Script (脚本) 是由一组可以在 WEB 服务器或客户端浏览器运行的命令组合而成。目前，在网页编制上比较流行的脚本语言包括 VBScript 与 JavaScript。这些脚本大都是在客户端运行，因此，客户端可以很清楚的取得脚本的内容。所以，就安全性而言，这些客户端的脚本语言的确有危险。ASP 虽然具有脚本语言的方便性，但由于他是在 WEB 服务器端运行，运行后再将运行结果以 HTML 格式传送至客户端的浏览器。因此 ASP 与一

般的脚本语言相比,要安全的多。

由于 ASP 组件支持 Microsoft 的 COM (Component Object Model), 所以能用很多的语言来编写这些组件, 常见的有 VB, VC, C++, Java。因此, 你就能够用自己比较熟悉的任何一种语言进行网络编程, 构造自己的页面组件, 来扩展你的页面功能。由于 VB 拥有广泛的用户群, 因此脱胎于 VB 的 VBSCRIPT 被大多数人选用。Microsoft Script 的站点位于<http://msdn.microsoft.com/scripting/>。

通过比较可以看出 ASP 技术有以下几个突出的特点:

- ASP 可以和 HTML 或其它脚本语言 (VBScript, JavaScript) 相互嵌套。
- ASP 是一种在 WEB 服务器端运行的脚本语言, 程序代码安全保密。
- ASP 以对象为基础, 因此可以使用 ActiveX 控件继续扩充其功能。
- ASP 内置 ADO 组件, 因此可以轻松的存取各种数据库。
- ASP 可以将运行结果以 HTML 的格式传送至客户端浏览器, 因而可以适用于各种浏览器。

作为一种优秀的网络前向技术, 在进行 ASP 页面的制作前应完成一定的软件系统的安装准备部分:

因为 ASP 通常是配合 WEB 服务器运行的, 而 WEB 服务器通常也需要安装 TCP/IP 协议。但 TCP/IP 协议无法单独运行, 因此必须配合网卡使用, 但如果你是个人单机用户, 而不想购买网卡, 又想运行 ASP 的话, 则需要采用虚拟网络配置的方法欺骗计算机才行。这里以 Windows 系统为例。

(1) 安装“拨号适配器”, 系统会自动安装“Microsoft 网络客户”, “Network 网络客户”, “IPX/SPX 协议”, “NETBEUI”。

(2) 手动安装“TCP/IP 协议”, 并设置“TCP/IP 协议”的属性, 并指定 IP 地址。例如“127.0.0.2”, 子网掩码“255.255.255.0”。

(3) 安装 WEB 服务器。

Microsoft 最早在 IIS3 (INTERNET INFORMATION SERVER, 即互联网信息服务器) 引进 ASP, ASP1.0 是 IIS2->IIS3 升级的最重要部分。Microsoft 提供了一个 asp.exe, 直接安装在 web 服务器上。而在中文版的 IIS4 和 PWS4 (PERSONAL WEB SERVER, 即个人网页服务器) 中, ASP 升级到了 2.0, 功能有了很大的提高。IIS4 包含在 OPTION PACK FOR NT4 中; 简体中文 Windows98 的光盘中, 就包含了 PWS4。IIS4 和 PWS4 还可以从网上免费下载。微软中国首页在<http://www.microsoft.com/china>, 有很多微软官方下载的地址。其中, Microsoft Windows NT 4.0 Option Pack 中 for Win95 的 Option Pack 就包含 PWS4, for NT server 的则包含 IIS4。

如果你的操作系统是 Windows95/98, 则安装 PWS, 在 Windows98 的安装光盘上有, 也可以到微软网站下载。

如果你的操作系统是 Windows NT 4, 则安装 NT OPTION 中 IIS4

如果你的操作系统是 Windows 2000, 则安装 IIS5

如果你的 IIS 是 3.0 以前的版本或你装的 PWS 是 Windows98 以前的版本的话你还需要另外安装 ASP 软件。

如果你用 IIS4.0 或 PWS4.0 以后的版本的话, 则已经带了 ASP3.0

经过这些步骤, 你的计算机上就能编写 ASP 页面了。你既可以手动地通过源代码编辑构造 ASP 页面, 也可以使用现有的集成化编辑器自动地生成 ASP 页面文件。目前, 已有许多公司发布了自己的 ASP 页面开发软件包, 如 Microsoft 公司的 InterDev 软件包, Macromedia 公司的 Dreamwaver Ultradev 软件包和 Adobe 公司的 Golive 软件包等。其中, Visual InterDev 是 Microsoft 为开发 ASP 程序专门推出的集成开发环境, 功能非常强大, 受到广大网页专业设计师的好评。它具有以下优点:

- 可以对 ASP 代码进行颜色识别, 自动完成代码。例如: 你输入“response.”之后, VI 会自动把 response. 的方法列举出来, 供你选择。
- VI 中带有代码库, 调用预先设计好的 DTC (DesignTime Control), 可以非常简单的实现表单处理、数据库操作等等复杂的功能。
- 内置数据库管理工具, 可以直接进行数据库查询、修改工作。
- 内有 RS (Remote Script), 支持服务器、客户机间代码调用。
- 群体开发协作管理功能, 支持多人同时开发一个网站。

ASP 本身具有的内建 (built-in) 对象主要有 5 个, 如表 5-1 所示。

表 5-1 ASP 本身具有的内建 (built-in) 对象

对 象	用 途
Server	用于提供服务器的各种有关信息
Request	用于读取客户机上浏览器提交的信息
Response	用于向客户机上的浏览器传输信息
Application	用于记录各个不同网页之间的共同信息
Session	用于记录各个不同的客户机的连接者的信息

除了以上的对象外,我们还可以使用 ActiveX 对象。与 ASP 的内建对象不同的是使用 ActiveX 对象通常要先建立具体的对象才能被使用。

由于 ASP 页面是以 HTML 为基础,主体还是使用 HTML 代码构成,只是在需要 ASP 动态生成的地方加入 ASP 代码。因此,我们可以从源代码上构造和分析 ASP 页面,下面我们将看到一个广为流行的 ASP 应用:网页在线人数的统计。在浏览网页的时候,我们常常可以看见一些网页上有“当前有 X X 人正在浏览本页”的字样。其在线人数统计的原理是:在一个时段内统计各个不同 I P 的访客总数,就可以得出当前的线上人数了,但这里有一个精确问题需要解决,至于用什么办法来精确地统计,可以采用各种不同的做法。例如:可以用自动提交的页面,隔一段时间读取 C O O K I E S 等等;而在 A S P 中,有一个更好的技巧,就是使用 session 对象来统计访问量。

负责统计访问量的脚本 goba1.asa 源代码如下:

```
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript" RUNAT="Server">
application ("online")=application ("online") +1
End Sub
Sub Session_OnEnd
application ("online")=application ("online") -1
End Sub
sub Application_OnStard
application ("online") =0
End Sub
sub Application_OnEnd
application ("online") =0
End Sub
</SCRIPT>
```

源代码中,当有一个会话发生时(用户浏览网页,向 Web 服务器发出请求)那么,如果自服务器启动后第一个用户的话,就会同时发生 Application_OnStard 和 Session_OnStart 这两个事件,之后,再有别的用户发出请求的话,就只发生 Session_OnStart 这个事件。session 的生存期是多长,是由 Session.timeout=X(分钟)设定的;人数总计是用一个 application 变量来保存。当在第一个会话开始时,在 Application_OnStard 事件中放置一条清空计数器的语句 application ("online")=0,然后,在 Session_OnStart 事件中,放置一条增加在线人数的语句 application ("online")=application ("online")+1,而在 Session_OnEnd 事件相应地放一条减少在线人数的语句,令计数值减一。这样,通过用户访问对变量的影响就能有效的统计出当前页面的平均在线人数了。

统计访问量的脚本输出的统计变量可以通过以下 ASP 脚本 online.asp 生成相应的图片用于页面的显示。其代码如下:

```
<% @language="vbscript" %>
<%
tmp=application ("online")
tmp=Cstr (tmp)
dim disp (20)
dim images (20)
dbbits=len (tmp)
for I= 1 to dbbits
```

```

disp ( I ) =left ( right ( tmp,I ) ,I- ( I-1 ) )
next
for I=dbbits to 1 step -1
images ( I ) =""
response.write "document.write ( "&images ( I ) &" ) ;"
next
%>

```

最后，在被统计页面中适当的位置，只要加入一小段调用代码即可完成在线人数统计功能了。代码如下：

```
<script language="JavaScript" src="http://xxxx.com.cn/online.asp"></script>
```

当前，ASP 技术的核心应用是表现在其页面对数据库强大的操作能力上。这里，我们将给出一个 ASP 页面操作数据库的例子：反馈表，使用户能够对网页的设计或内容提出问题、建议，或表示赞扬。你可以依据这些信息来改进你的站点，使它更加符合用户的要求。建立反馈表主要有两种方法：对小型网站，网站可能只由一人维护，可通过页面表单发送 Email 的动作完成这一功能；而对较大型网站，由于站点维护人员较多，则应通过维护一个反馈数据库的方法来完成。

对于小型网站的方案，可有一个页面文件 feedback.html 独立完成，用户输入的反馈信息将发至 webmaster@web.com。该页面源代码为：

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Feedback</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H1>反馈表</H1>
<H3>请留下您对本网站的建议或意见</H3>
<FORM ACTION=MAILTO:webmaster@web.com>
<TEXTAREA NAME="Feedback" COLS=30 ROWS=10 WRAP=VIRTUAL></TEXTAREA>
<P><INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="提交">
</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>

```

其显示效果如图 5-1 所示。



图 5-1 用户反馈表图例

运用 ASP 页面完成反馈表功能时，应使用 ASP 调用 ADO 组件利用 SQL 结构化查询语言来保存和取出用户的反馈信息，即可构成一个高级反馈表。这个页面的整体需包含以下部分：

- 反馈表：SQL Sever 数据库的一个表，用来存储用户反馈信息。
- 反馈网页：一个 HTML 网页，用户在这个网页中输入反馈信息。
- 接收网页：一个 ASP 网页，对用户输入反馈信息表示感谢，把信息存储在数据库中。

- 显示网页：一个 ASP 网页，从数据库中取出反馈信息并显示。

我们先定义反馈表有四个字段，分别用来存储用户的 Email 地址，IP 地址，反馈输入的时间，和反馈信息的内容。要创建这个表，应从 Microsoft SQL Sever 程序组中启动 ISQL/w。然后，在查询窗口中输入以下的文本并执行：

```
CREATE TABLE Feedback ( Feed_Email VARCHAR ( 50 ),
Feed_IP VARCHAR ( 20 ),
Feed_Date DATETIME Default GetDATE ( )
Feed_Contents TEXT )
```

反馈网页是一个标准的 HTML 网页，它有一个文本框和一个多行文本框，用户可以在文本框中输入他们的 Email 地址，在多行文本框中输入反馈信息。它还有一个用来提交反馈的提交按钮。当提交了反馈后，将显示接收网页。

反馈页面 feedback.htm 是用于接受用户输入信息的，其源代码如下：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Feedback </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR=#FFFFFF>
<CENTER>
<H1>反馈表</H1>
<FORM METHOD="POST" ACTION="acknowledge.asp">
<H3>请留下您对本网站的建议或意见</H3>
<BR>
<INPUT NAME="Email" TYPE="TEXT" SIZE="30" MAXLENGTH="50">
<P><TEXTAREA NAME="Contents" COLS=30 ROWS=10 WRAP=VIRTUAL></TEXTAREA>
<P><INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="Submit Feedback">
</FORM>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

反馈页面的显示与纯 HTML 反馈表的显示相同，但其反馈数据不是通过 Email 途径传递，而是由 ASP 编写的接收页面与反馈数据库进行交互。接收页面有两个作用：首先，它用来对用户反馈信息表示感谢；其次，这个网页负责把反馈信息存储在反馈数据库中。反馈信息的添加是使用 SQL 的 INSERT 语句。

接收页面 acknowledge.asp 文件如下：

```
<% ' Retrieve form fields into variablesEmail=Replace ( Request.Form ( "Email" ), "", "" ) Contents=Replace ( Request.Form
("Contents" ), "", "" )
' Check for empty contentIF Email="" THEN Email="Unknown"IF Contents="" THEN Contents="None"
' Grab the user's IP addressUserIP=Request.ServerVariables ( "REMOTE_ADDR" )
' Create the SQL command stringMySQL="INSERT Feedback ( Feed_Email,Feed_IP,Feed_Contents ) VALUES
("&Email&","&UserIP&","&Contents&") "
' Insert the form data into the Feedback tableSet MyConn= Server.CreateObject ( "ADODB.Connection" ) MyConn.Open
"FILEDSN=d:\Program Files\Common Files\ODBC\Data Sources\MyData.dsn" MyConn.Execute MySQL%><HTML><HEAD><TITLE>
Thank You </TITLE></HEAD><BODY><H2> 谢谢您的意见和建议！</H2></BODY></HTML>
```

显示网页用来显示用户输入的反馈信息，是反馈表完成与用户交互的最后一步。反馈信息取自反馈数据库。

ASP 构造的显示网页 display.asp 文件：

```
<% ' Create ADO objectsSet MyConn=Server.CreateObject ( "ADODB.Connection" ) Set RS= Server.CreateObject
("ADODB.RecordSet" ) MyConn.Open "FILEDSN=d:\Program Files\Common Files\ODBC\Data Sources\MyData.dsn"
' Set the maximum number of records to returnRS.MaxRecords=25
```

```
' Retrieve the recordsRS.Open "SELECT * FROM Feedback ORDER BY Feed_Date DESC", MyConn%>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Display Feedback</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM>
<% ' Display the recordsWHILE NOT RS.EOF%><BR><B>Date Entered:</B> <%=RS ( "Feed_Date" ) %>
<BR><B>Email:</B> <%=RS ( "Feed_Email" ) %><BR><B>IP Address: </B><%=RS ( "Feed_IP" ) %><BR> <TEXTAREA COLS=30
ROWS=10><%=RS ( "Feed_Contents" ) %></TEXTAREA><HR><%RS.MoveNextWEND%>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
<% ' Close the Recordset and ConnectionRS.CloseMyConn.Close%>
```

通过这三个页面与反馈数据库的构造,形成一套完整的反馈数据库交互系统,可以达到反馈表的预想功能,与浏览网页的用户实现顺畅的交互。

ASP 不但能够实现 CGI 的所有功能,而且具有比 CGI 有更快的执行速度。ASP 能够通过脚本构造的应用程序扩展的 DLL 组件,将它的功能无限扩展。这是目前任何一种其它网络语言所无法匹敌的。在可以预见的万维网发展过程中,ASP 将以 CGI 替代品的身份成为万维网的一种优秀技术。

5.2 PHP 技术

PHP, Hypertext Preprocessor, 即超文本预处理器。PHP 是一种服务器内置式的 script 语言,它的出现使得在 Unix 上快速地开发动态 web 成为现实,而且 PHP 是能让你迅速生成动态的网页。

PHP 和 ASP 一样,是一种服务器端的,嵌入式 HTML 脚本语言,而区别于其他客户端脚本(如:JavaScript)的地方是它的页面嵌入代码在服务器端执行,而仅把执行结果作为输出传给客户端。客户端收到的将是这个服务端脚本运行的结果,而无法获得服务端的执行源代码。

PHP 的外表似乎和 ASP 没有太多的区别,但 PHP 的构造却不同于 ASP。PHP 的语法是借用的 C, C++, Perl 等语言的语法,而 ASP 完全用的是 Visual BASIC 的语法;PHP 在编程思想上采用的是面向过程和面向对象的混合,PHP 提供丰富的函数共开发者选择和调用,编写属于自己的类库,而 ASP 则主要是面向对象的编程方法,开发者主要围绕其 Session、Application、Request、Response 等对象做各种处理工作。

作为一种新兴的网络前向技术,PHP 具有许多优势:

首先,PHP 是秉承 Linux 的 GNU 风格,借助与源码公开,使他迅速成为世界上目前应用最为广泛的站点制作语言之一。借助与 C++ 的形式,引用类的概念,使得代码的可重复性应用变的异常简单。加上他和 Linux,Apache 和 MySql 的紧密配合,在网络中的关键性数据库应用也没有问题。同时,PHP 第四代 Zend(PHP4) 的核心引擎正式版也已经发布了,整个程序的核心得到了大幅度的改进,让 PHP 程序的执行速度变得更快,达到甚至超越内嵌 Perl 脚本在服务端的执行速度。PHP 在最佳化之后的效率,已比传统 CGI 或者 ASP 等程序有了更好的表现。而且正因为 PHP 是免费的,因此任何人都可以访问由 PHP 编写的 WEB 站点,下载完整的源代码。更重要的是,用 PHP 编写的代码执行起来会更快,并且有很好的兼容性,能实现同样功能的 PHP 代码,不用改变就可以在不同的 WEB 服务器上,在不同的操作系统下运行。

其次,PHP3 大量采用了 C, Java 和 Perl 语言的语法,并加入了各种 PHP 自己的特征。它与 JavaScript 等语言的一个区别就是 PHP3 是在服务器执行,客户机所看到的是其在服务器上运行的结果,而不需要知道页面的执行源代码,这样既优化了页面的兼容性,又提高了页面的安全性。

PHP3 支持 HTTP 的身份认证、Cookie、GIF 图象创建。它的一个最有代表性的特点是它的数据库层,它使得编写基于数据库的网页变得非常简单。PHP 最大的魅力在于对大范围的数据库提供了支持,这使得编写一个支持数据库的 Web 页面显得难以置信的容易。目前,PHP 所支持的数据库有:Oracle, Sybase, mSQL, MySQL,

Informix, SolidBase, ODBC, Unix dbm, PostgreSQL, AdabasD, FileProVelocis 等。对于上面提到的所有的数据库, PHP 都提供了丰富的数据库操作函数, 用于数据库的连接, 数据记录的查询, 插入和修改等操作, 可以构成完善的数据库系统。

PHP 还提供了丰富的网络函数簇, 利用这些函数, PHP 能轻松地实现与其他协议的交互, 像 IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP。PHP 能够完成网络的底层编程工作, 这使你可以利用 PHP 打开晦涩的网络接口和其他协议交互, PHP 的这一特点使得利用 PHP 开发一个很综合性的网站显得很容易。

和 ASP 一样, PHP 提供了一些常用的函数, 如数学, 货币, 日期时间, 目录和文件操作等, 这些基本功能为不同领域的基本开发工作提供了极大的方便, 有利于互联网的拓展。PHP 还支持动态的生成图像, 并且可以创建 PDF 格式的文档, 这为某些有特殊要求的开发者提供了方便。

令人关注的事, PHP 是电子商务开发者的利器。PHP 提供了加密函数簇, 这些函数为开发对安全性有较高要求的电子商务网站提供了坚实的基础, 和 ASP 不同, PHP 的开发者不用再利用较多的时间, 采用别的开发工具如 VC 或 VB 书写一个复杂的 ActiveX 控件或其他服务器端的程序来实现数据加密等安全性控制, PHP 只需调用几个简单的函数就可以完成这一切事情, 当需要架构一个庞大的电子商务网站而解决数据加密等安全性问题时, PHP 的优势将显得尤为突出。

PHP 还有一个很大的特点, PHP 是功能可扩展的, 开发者如果还嫌 PHP 功能不够强大, 可以在其上写自己的 DLL, 扩展自己定义的功能, 如果有可能的话, 一旦这些功能提交给 PHP 组织获准, 这些功能将成为 PHP 标准功能的一部分, PHP 恐怕就是这么壮大起来的, 这一点是 ASP 所不及的。

作为一种交互性很好的网页嵌入式脚本, PHP 同样可用于加强页面的动态效果。我们同样以访客计数器为范例, 分析一个 PHP 页面的源代码文件。

对于绝大多数网站来说, 访客计数器是页面中必不可少的一部分。虽然很多网站提供免费的计数器, 但有时受到网络的限制, 使用起来不很方便。有了 PHP 这个工具后, 在页面中嵌入一个内置的访客计数器以不是难事。

现在, 我们先介绍一种访客计数器的执行思路: 当一位访问者浏览此页时, 服务器从一个预先准备的访客计数器文档中读取该页已被浏览的次数, 在进行加一操作, 然后存回文档, 并在浏览器中显示更新后的访客计数器的值。下一位访问者浏览此页时, 服务器又重复上述过程, 从而实现了访客计数器的功能。

PHP 没有直接的计数器函数, 但利用它强大的功能, 我们可以很容易地编写一个计数器。下面先介绍几个 PHP 脚本常要用的文件操作函数:

1. 打开文件

```
int fopen ( string filename, string mode );
```

(1) string filename 是要打开的文件名, 必须为字符串形式。例如: "num.txt"。

(2) string mode 是打开文件的方式, 必须为字符形式。文件的打开方式共包含以下几种类型:

'r', 只读形式, 文件指针指向文件的开头。

'r+', 可读可写, 文件指针指向文件的开头。

'w', 只写形式, 文件指针指向文件的开头, 把文件长度截成 0, 如果文件不存在, 将尝试建立文件。

'w+', 可读可写, 文件指针指向文件的开头, 把文件长度截成 0, 如果文件不存在, 将尝试建立文件。

'a', 追加形式 (只可写入), 文件指针指向文件的最后, 如果文件不存在, 将尝试建立文件。

'a+', 可读可写, 文件指针指向文件的最后, 如果文件不存在, 将尝试建立文件。

2. 读文件操作

```
string fgets ( int fp, int length );
```

其中, int fp 是要读入数据的文件流指针, 由 fopen 函数返回数值。

int length 是要读入的字符个数, 实际读入的字符个数是 length-1。

3. 写文件操作

```
int fputs ( int fp, string str, int [length] );
```

(1) int fp 是要写入信息的文件流指针, 由 fopen 函数返回数值。

(2) string str 是要写入文件的字符串。

(3) int length 是写入的长度, 可选, 如果不选 length, 则整个串将被写入。否则, 写入 length 长度个字

符。

4. 关闭文件操作

```
int fclose ( int fp );
```

其中，int fp 是 fopen 函数返回的文件流指针。

将以上几种文件操作函数结合使用，可以迅速构造出一个内嵌访客计数器的页面，以下是页面的 PHP 源代码：(假设计数器文件 num.txt 已存在)

```
<html>
<head>
<title>计数器</title>
</head>
<body>
<?php
$fp = fopen ( "num.txt", "r" );
//只读方式打开 num.txt 文件
$num = fgets ( $fp,5 );
//读取 4 位数字
$num++;
//浏览次数加一
fclose ( $fp );
//关闭文件
$fp = fopen ( "num.txt", "w" );
//只写方式打开 num.txt 文件
fputs ( $fp, $str1 );
//写入加一后结果
fclose ( $fp );
//关闭文件
echo "$num";
//浏览器输出浏览次数
?>
</body>
</html>
```

作为最为广泛的站点制作语言之一，PHP 是完全免费的，你可以从 PHP 官方站点 <http://www.php.net> 处自由下载。同时，网上的 PHP 资源也十分丰富，可以自由的索取和利用。其中，中国 PHP 联盟网站 <http://www.phpx.com> 是一个专门针对 PHP 技术的网站，有较强的技术实力和丰富的代码资源，是研究 PHP 的好去处。

5.3 XML 技术

可扩展标记语言 (Extensible Markup Language)，简称 XML。

在当前的万维网中，几乎所有的 Web 页面都是用 HTML 编写的。HTML 是一种简单易学而又通用的网页源码方案。HTML 句法简明紧凑，加上新标准中扩充的表格、帧、嵌入脚本等功能，使它在 Web 页面的编写中大显身手。但是，随着 Web 应用向广泛而深入的领域拓展，HTML 的弱点也渐渐显示出来了，其主要表现在：

1. 页面链路丢失后不能自动纠正

由于万维网的资源更新很快，许多页面的 URL 地址经常变化，就可能出现链接丢失的情况。当你浏览这些页面时，就会遇到代码为 404 的错误，即该页面的 URL 地址未找到。为此，网页维护人员不得不手工一个个

地更改链接相关页面的 URL 地址，这大大加重了 Web 页面的维护工作量。

2. 动态内容需要下载的部件太多

用 HTML 建立的页面目前还不能对其页面的外观属性，例如色彩、字体、背景等实现更新，你只能重新下载一个新的页面或 Java 部件。但 Java 保存的数据搜索引擎是无法访问的，所以在 HTML 页面中使用 Java 来显示动态内容也不是灵丹妙药。

3. HTML 模式的搜索时间太长

由于 HTML 所构造的页面没有基于数据库的结构，在这样的文档资料中，搜索目标时需要对全部页面的所有内容扫描，往往检索出一大堆与主题词无关的内容，这是由于 HTML 模式的搜索无法区分信息与元信息而造成的。并且，HTML 不支持信息嵌套体系结构，因而限制了全文检索功能。

4. HTML 缺乏对双字节或多国文字的支持

例如：中文信息页面在不同的浏览器平台下会出现格式不齐等问题。

5. HTML 可扩展性差

科学家无法在页面中用标准的 HTML 书写数学公式、化学方程式以及分子晶体结构。

这些缺点给万维网的广泛应用造成了障碍。于是，人们已经开始研究能改进或是替代 HTML 的 Web 页面描述语言。Web 标准化组织 W3C 最后选中了 XML（可扩展标记语言）这一新兴技术，来弥补 HTML 的缺点。

XML 同 HTML 一样，都来源于 Standard Generalized Markup Language（即标准通用标记语言，简称 SGML）。SGML 是一种用标记来描述文档资料的通用语言，它包含了一系列的文档类型定义（简称 DTD），DTD 中定义了标记的含义，因而 SGML 的语法是可以扩展的。SGML 十分庞大，既不容易学，又不容易使用，在计算机上实现也十分困难。鉴于这些因素，Web 的发明者—欧洲核子物理研究中心的研究人员根据当时（1989 年）计算机技术的能力，提出了 HTML 语言。HTML 是标准通用标记语言（SGML）的一种变体，它采用了优化浏览器显示文档视图的严格的规则集合，但 HTML 只使用 SGML 中很小一部分标记，例如：HTML 3.2 标准中定义了 70 种标记。为了便于在计算机上实现，HTML 规定的标记是固定的，即 HTML 语法是不可扩展的，它不需包含 DTD。同样，XML 是一个精简的 SGML，它将 SGML 的丰富功能与 HTML 的易用性结合到 Web 的应用中。XML 保留了 SGML 的可扩展功能，这使 XML 从根本上有别于 HTML。XML 要比 HTML 强大得多，强大的超链再生能力、高度结构化、良好的数据存储格式、完善的字符兼容性、可扩展性好成为 XML 主要的特点。它不再是固定的标记，而是允许定义数量不限的标记来描述文档中的资料，允许嵌套的信息结构。HTML 只是 Web 显示数据的通用方法，而 XML 提供了一个直接处理 Web 数据的通用方法。HTML 着重描述 Web 页面的显示格式，而 XML 着重描述的是 Web 页面的内容。

XML 称为可延伸的标记语言，事实上它并不仅仅是一种标记语言，而且是一种允许用户对自己的标记语言进行自定义扩展的源语言。XML 语言可以让信息提供者根据需要，自行定义标记及属性名，也可以包含描述法，从而使 XML 文件的结构可以复杂到任意程度。

随着万维网的发展，电子商务作为一种新生力量迅速介入互联网。XML 技术的产生促进了网上电子商务的高速成长。网上电子商务是基于电子数据交换（EDI）模式的。电子数据交换虽然在传统上对于公司之间交换交易信息一直发挥着作用，但是，只有进行大规模交易的大型企业才能在使用它时获得巨大的效益。尽管电子数据交换通过 ANSI 和 EDIFACT（标准化组织）实现了标准化，但实施和运行的高成本、对各合作伙伴定制的要求以及需要增值网络提供商等因素阻碍了它被广泛接受。上述原因再加上不同标准组织在接受新标准时的行动迟缓这一事实，促使电子商务软件和平台厂商以及企业用户结成同盟共同寻求解决标准化问题的方案。

目前，扩展标记语言（XML）标准为实现安全、高效的企业对企业电子商务提供了一种开放的标准。作为一种可移植数据机制，XML 显然具有强劲的发展势头。基于 XML 的电子商务的直接好处是它将把新兴企业和中小企业带入到电子商务之中。同时，XML 保证更好地在贸易伙伴之间实现数据的可移植性是未来发展不可阻挡的浪潮。

与 HTML 不同，作为一种可扩展性语言，XML 允许文档开发人员自行创建描述数据的标记，并使开发人员可以创建被称为文档类型定义（DTD）的规则集合。任何标准的 XML 语法分析器都可以读取、解码和检验这种基于文本的自描述文档，并以独立于平台的方式提取数据元素，因此使应用程序可以通过另一种名为文档对象模型（DOM）的标准访问数据对象。

为了使编写的 Web 页面成为有效的 XML 文档，文中每一添加的标记必须记入一个独立的 DTD 文件中。例如：当客户浏览天气预报文档时，相关的 DTD 文件是随着文档一起下载到客户端，客户浏览器就懂得怎样来处理它们，你可以从几个天气报告中计算出平均温度等，最后将结果显示出来。文档类型定义（DTD）的采用为 XML 页面带来了强大的功能主要表现在：

- DTD 文件使 XML 页面能包含更多的内容，表现更复杂的形式。XML 页面信息是结构化的，有些与数据库结构类似，因而更具访问性，其检索结果更有针对性、更准确。

- Web 页面的 URL 地址可以定义在 DTD 文件中，当 Web 主页地址发生变化时，你只需改动 DTD 文件中的定义即可，而不必一一在 HTML 文档中改变 URL 地址，从而使 Web 的维护更方便，用户也不会遇到 URL 地址找不到的信息，这样一来，Web 的应用更稳定。

- 在用户浏览页面时，并不是所有的 DTD 文件都要下载到客户端。

例如：XML 中包含的化学标记语言 CML、数学标记语言 MML 等是不需要 DTD 文件支持的。

除了 DTD 外，XML 中还包括可扩展格式语言 XSL（Extensible Style Language）和可扩展链接语言 XLL（Extensible Linking Language）。

XSL 用于将 XML 数据翻译为 HTML 或其他格式的语言。XSL 提供了一种叠式页面 CSS 的功能，使开发者构造出具有表达层结构的 Web 页面来，以有别于 XML 的数据结构。XSL 也能和 HTML 结合使用，构造叠式页面。XSL 可以解释数量不限的标记，它使 Web 的版面更丰富多彩，例如动态的文本、跑马式的文字。此外，XSL 还处理多国文字、双字节的汉字显示、网格的各种各样的处理等。

XLL 是 XML 的链接语言，它与 HTML 的链接相似，但功能更强大。XLL 支持可扩展的链接和多方向的链接。它打破了 HTML 只支持超级文本概念下最简单的链接限制，能支持独立于地址的域名、双向链路、环路、多个源的集合链接等。XLL 链接可不受文档制约，完全按用户要求来指定和管理。

从总体上看，XML 主要有三个要素：Schema（模式）、XSL（eXtensibleStylesheetLanguage 可扩展样式语言）和 XLL（eXtensibleLinkLanguage 可扩展链接语言）。Schema 规定了 XML 文件的逻辑结构，定义了 XML 文件中的元素、元素的属性以及元素和元素的属性之间的关系，它可以帮助 XML 的分析程序校验 XML 文件标记的合法性；XSL 是用于规定 XML 文档样式的语言，它能在客户端使 Web 浏览器改变文档的表示法，从而不需要再与服务器进行交互通信；XLL 将进一步扩展目前 Web 上已有的简单链接。

XML 是一种元标记语言，没有许多固定的标记，为 WEB 开发人员提供了更大的灵活性。而当我们使用 HTML 时，标记只是简单的表示内容的显示形式，而与表示的内容没有任何关联，为文档的进一步处理带来极大的不便。这里将通过一个简单的例子来介绍 XML 的应用。

范例：一个关于个人简历的网页

如果 HTML 表示，文件内容如下：

```
< HTML >
< BODY >
< TABLE border=1 cellspacing=0>
< TH >姓名</TH>
< TD >李亮</TD>
< TH >性别</TH>
< TD >男</TD>
< TH >生日</TH>
< TD >1978.4.16</TD>
< TR >
< TH >技能</TH>
< TD colspan=5>WEB 开发</TD>
</TABLE >
```

```
</BODY >
```

```
</HTML >
```

在 HTML 代码中，我们无法从标记<TH>或<TD>得知其内容表示什么。

如果用 XML 表示，文件 (*.xml) 内容如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="GB2312"? >
<?xml:stylesheet type="text/xsl" href="resume_template.xsl"? >
< document >
< resume >
< name >李亮</name >
< sex >男</sex >
< birthday >1978.4.16</birthday >
< skill >数据库设计与维护</skill >
< skill >WEB 开发</skill >
</resume >
</document >
```

从内容和结构上看，XML 文件只是一种数据文件，还要将它变为我们通常所看到的网页，即适于在浏览器中解释并显示出来的网页文件形式。因此，如果我们要将 XML 文件所包含的数据提取出来，那么就要建立相应的模板文件 (*.xsl)，从而形成所需的最终网页文件：HTML 代码。

整个 XML 页面的构造过程应遵循以下顺序：

(1) 先设计好页面的内容与格式

(2) 再根据页面构造出 XML 数据源、XSL 模板与 CSS 格式文件。

(3) 将网页中需要从 XML 中获取数据的填充部分用 XSL 模板从 XML 替代，即利用 XSL 模板从 XML 数据源中提取所需的数据来填充页面。换句话说，XSL 模板文件实际上就是 HTML 的一个“壳子”，XML 数据则是利用这个“壳”来生成“传统”的 HTML，从而构造出 XML 网页。

从 XML 数据源中提取相关数据的 XSL 模板是由 XML 提供的模式化查询语言编写而成的。所谓模式化查询语言，就是通过相关的模式匹配规则表达式从 XML 里提取数据的特定语句。

经过格式化后的 XSL 模板文件 (*.xsl) 内容如下：

```
<?xml version="1.0" encoding="GB2312"? >
<xsl:stylesheet xmlns:xsl="http://www.w3.org/TR/WD-xsl" >
<!--根模板-->
<xsl:template match="/" >
< HTML >
< HEAD >
< TITLE >个人简历</TITLE >
</HEAD >
< BODY >
<xsl:apply-templates select="document/resume"/>
</BODY >
</HTML >
</xsl:template >
<!--简历模板-->
<xsl:template match="resume" >
< TABLE border="1" cellspacing="0" >
< CAPTION >
个人简历 (
<xsl:eval >formatIndex ( childNumber ( this ) , "I" ) </xsl:eval >
)
```

```

</CAPTION >
< xsl:apply-templates select="name" / >
< xsl:apply-templates select="sex" / >
< xsl:apply-templates select="birthday" / >
< TR />
< TD >技能< /TD >< TD COLSPAN="5" >
< TABLE cellspacing="0" >
< xsl:apply-templates select="skill" / >
< /TABLE >
< /TD >
< /TABLE >
< BR />
< /xsl:template >
<!--姓名模板-->
< xsl:template match="name" >
< TD >姓名< /TD >
< TD >
< xsl:value-of / >
< /TD >
< /xsl:template >
<!--性别模板-->
< xsl:template match="sex" >
< TD >性别< /TD >
< TD >
< xsl:value-of / >
< /TD >
< /xsl:template >
<!--生日模板-->
< xsl:template match="birthday" >
< TD >生日< /TD >
< TD >
< xsl:value-of / >
< /TD >
< /xsl:template >
<!--技能模板-->
< xsl:template match="skill" >
< TR >
< TD >
< xsl:value-of / >
< /TD >
< /TR >
< /xsl:template >
< /xsl:stylesheet >

```

由于 XML 文件中没有定义标记的显示方式。如果我们在浏览器中查看以上两个文件(建议使用 IE5.0 或更新版本), 将看到 xml 文件以源代码的方式显示出来。为了以网页的形式显示 XML 页面, 需要我们另建一个格式文件 (*.css), 用于说明各个标记在浏览器中的显示方式。

XML 页面的格式文件（本例中为 resume.css）内容如下：

```
resume{ display: block;}
name{ display: block; font-size:120%;}
sex{ display:block; text-indent:2em}
birthday{ display:block; text-indent:2em}
skill{ display:block; text-indent:2em}
```

通过以上例子，读者可以较为深入的理解 XML 页面的组成结构和产生过程。尽管 XML 还处在开发阶段，其标准正在由 W3C 组织制定，但是已经有许多公司表示全力支持 XML，并开发了不少 XML 工具。Adobe 公司的 FrameMaker 可以用来书写 XML 文件。Microsoft 公司推出的 IE 4.0 已经可以显示、处理和编辑 XML 文件，Microsoft 公司作出承诺，要在下一个版本的 Office 软件如 MS Word、Excel 中支持 XML。Netscape、Sun 公司也不甘落后，纷纷表示要在他们的 Web 工具中支持 XML。除了这些著名的公司有所行动外，其他小公司也把 XML 作为一种商机 纷纷投入到 XML 的开发工作中。例如 ArborText 公司的 Cedar 项目旨在开发 XSL ;ArborText 公司和 Microsoft 公司一起向 W3C 提出了 XSL 的标准草案 ;Grif 公司的 Symposia Doc + 则是一个编辑 XML 文件的可见即可得的工具。此外，还有 Copsol 公司的 XML 开发工具，Norbert 公司的 XML 句法分析器，Jade 公司的 XSL 工具包以及支持客户/服务机应用的 Serucie 98 等。随着网络对电子商务的呼声日益增长，在可以预计的将来 XML 技术的发展将势不可挡。

习 题

1. 什么是 ASP？它有何特点？
2. 如何安装和使用 ASP？
3. ASP 的内建对象有哪些？
4. 什么是 PHP？它与 ASP 有何差别？
5. 何谓 XML？它有何特点？