

基础与实例教程系列

中文版

Dreamweaver MX Fireworks MX Flash MX 基础与实例教程

李东博 岳宝德 杜学知 编著



附赠CD-ROM

实例效果图
实例源文件
相关资源

- ◆ 由资深专业课程教师与设计师共同策划、编著
- ◆ 实例引导，将读者轻松领入网页高级设计制作空间
- ◆ 基础、技能、技巧及实际应用完美结合
- ◆ 结构清晰，讲解全面，适宜作为职业技能培训教材

上海科学普及出版社

TP393.092

L140

中文版

Dreamweaver MX Fireworks MX Flash MX 基础与实例教程

李东博 岳宝德 杜学知 编著

TP 393.092
L140

Q15189/02

上海科学普及出版社

734359

内 容 提 要

Macromedia 公司出品的网页制作软件 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX, 被称作“网页制作三剑客”, 是制作网页、构建网站、处理网页图像以及创建网上动画的必备利器, 这三个软件功能强大、易学易用, 且紧密结合、无缝集成, 实为网页制作人员的最佳选择。

本书分为三大部分, 分别介绍了 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 这三款软件中文版的使用方法和技巧。其中第一部分介绍如何使用 Dreamweaver MX 创建和编辑网页、创建和管理站点, 第二部分介绍使用 Fireworks MX 制作网页图像、按钮、导航条等的方法与技巧, 第三部分介绍如何使用 Flash MX 中文版制作 Flash 矢量动画。书中除了介绍这三款软件的基础知识之外, 每章均辅以本章内容的实例演练, 供读者巩固各章的知识点。本书特别适合网页制作初、中级读者阅读, 也可供各类培训机构作为培训教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 基础与实例教程/李东博等编著. —上海: 上海科学普及出版社, 2004. 1

ISBN 7-5427-2399-5

I. 中... II. 李... III. 主页制作-应用软件, Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX-教材, IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 120576 号

责任编辑 徐丽萍

中文版 Dreamweaver MX Fireworks MX Flash MX 基础与实例教程

李东博 岳宝德 杜学知 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

各地新华书店经销 合肥现代印务有限公司印刷

开本 787×1092 1/16 印张 19 字数 460000

2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2399-5/TP·446 定价: 29.00 元

目 录

第1章 Web基础

1.1 基础知识	1	HTML源代码	4
1.1.1 什么是Internet	1	1.2.2 实例二：快速使用HTML语言 创建网页	4
1.1.2 什么是WWW	2	1.3 本章小结	6
1.1.3 HTML语言简介	3	1.4 思考与练习	6
1.2 实战演练	4		
1.2.1 实例一：快速查看任意网页			

第2章 网站制作流程

2.1 基础知识	7	2.2 本章小结	10
2.1.1 站点规划与设计	7	2.3 思考与练习	11
2.1.2 站点测试与上传	10		

第3章 Dreamweaver MX快速入门

3.1 Dreamweaver MX功能概览	12	3.3 实战演练——网页设计初步	15
3.2 熟悉Dreamweaver MX的 工作环境	13	3.4 本章小结	18
		3.5 思考与练习	18

第4章 设计静态网页 (1)

4.1 基础知识	19	4.2 实例演练——设计个人主页	34
4.1.1 使用文本	19	4.3 本章小结	40
4.1.2 使用图像	26	4.4 思考与练习	40
4.1.3 链接与导航	29		

第5章 设计静态网页 (2)

5.1 基础知识	41	5.1.2 页面布局	44
5.1.1 使用表格	41	5.1.3 使用框架	45

5.2 实例演练——设计【龙行天下】 网站	49	5.3 本章小结	57
		5.4 思考与练习	57

第6章 设计静态网页 (3)

6.1 基础知识	58	6.2 实例演练——设计【龙行天下】 网站的模板	76
6.1.1 使用层	58	6.3 本章小结	83
6.1.2 使用多媒体	65	6.4 思考与练习	83
6.1.3 使用模板	72		

第7章 设计动态网页

7.1 基础知识	84	7.2 实例演练——创建一个用户 注册表单	106
7.1.1 动态HTML行为	84	7.3 本章小结	112
7.1.2 时间轴动画	98	7.4 思考与练习	112
7.1.3 创建交互式表单	105		

第8章 站点管理与维护

8.1 基础知识	113	8.1.4 站点上传	118
8.1.1 创建本地站点	113	8.2 实例演练——创建本地站点	119
8.1.2 管理站点	115	8.3 本章小结	122
8.1.3 站点测试	116	8.4 思考与练习	122

第9章 Fireworks MX快速入门

9.1 基础知识	123	9.1.3 文件基本操作	125
9.1.1 Fireworks MX功能概览	123	9.2 实例演练——简单徽标设计	129
9.1.2 熟悉Fireworks MX的工作 环境	124	9.3 本章小结	133
		9.4 思考与练习	133

第10章 对象基本操作

10.1 关于矢量图和位图	135	10.3.1 创建位图	142
10.2 绘制与编辑矢量图形	137	10.3.2 绘制与编辑位图	143
10.2.1 绘制基本形状	137	10.3.3 修饰位图	145
10.2.2 绘制自由路径	139	10.3.4 使用滤镜	147
10.2.3 编辑路径	140	10.4 对象的选择与变形	147
10.3 位图基本操作	142	10.4.1 选择对象	147

10.4.2 变形对象	147
10.4.3 组织对象	150
10.4.4 应用颜色、笔触和填充	150
10.4.5 处理文本	152

10.5 实例演练——制作贺卡	154
10.6 本章小结	159
10.7 思考与练习	159

第11章 Fireworks MX高级实例

11.1 实例演练——快速制作按钮	160
11.2 实例演练——制作自定义按钮	164
11.3 实例演练——制作弹出式菜单	168
11.4 实例演练——热点和切片	172

11.5 实例演练——制作GIF动画	174
11.6 本章小结	177
11.7 思考与练习	177

第12章 Flash MX快速入门

12.1 Flash MX功能简介	178
12.2 熟悉Flash MX的工作环境	181
12.3 Flash MX基本操作	182
12.3.1 查看舞台和工作区	182
12.3.2 创建新文档并设置属性	184
12.3.3 使用场景和场景面板	185
12.3.4 使用【时间轴】	185
12.3.5 使用帧和关键帧	187

12.3.6 使用图层	189
12.3.7 预览和测试影片	192
12.3.8 使用影片浏览器	192
12.3.9 加速影片的显示	193
12.3.10 保存Flash文件	193
12.4 实例演练——转动的风车	193
12.5 本章小结	196
12.6 思考与练习	196

第13章 Flash MX绘图基础

13.1 绘图工具与填色工具简介	197
13.2 绘制图形	197
13.2.1 绘制直线、椭圆和矩形	198
13.2.2 使用铅笔工具	198
13.2.3 使用钢笔工具	199
13.2.4 使用画笔工具	200
13.2.5 改变线条和形状轮廓	200
13.2.6 擦除	201
13.2.7 修改形状	202
13.2.8 对齐	203
13.3 使用颜色	203
13.3.1 使用工具箱中的笔触和填	

充控件	203
13.3.2 使用属性检查器	203
13.3.3 混色器面板	204
13.3.4 墨水瓶工具	205
13.3.5 颜料桶工具	205
13.4 使用文本	206
13.4.1 创建文本	207
13.4.2 处理文本	207
13.5 实例演练——制作风车工作室	
标志	209
13.6 本章小结	213
13.7 思考与练习	213

第14章 创建动画

14.1 Flash动画概述	214	14.3 创建逐帧动画	220
14.2 使用元件和实例	214	14.4 创建补间动画	221
14.2.1 元件的类型	215	14.4.1 创建动作补间动画	221
14.2.2 创建元件	215	14.4.2 创建形状补间动画	222
14.2.3 编辑元件	216	14.5 使用遮罩层	224
14.2.4 创建实例	217	14.6 实例演练——创建交互性Flash	
14.2.5 编辑实例	218	站点	225
14.2.6 分离实例	219	14.7 本章小结	231
14.2.7 使用库面板	220	14.8 思考与练习	231

第15章 ActionScript基础与应用

15.1 ActionScript简介	232	15.3.3 ActionScript术语	242
15.2 使用动作面板	232	15.3.4 ActionScript语法	244
15.2.1 打开动作面板	233	15.3.5 数据类型	246
15.2.2 切换编辑模式	233	15.3.6 变量	248
15.2.3 使用标准模式	234	15.3.7 运算符	251
15.2.4 使用专家模式	235	15.3.8 使用动作	256
15.2.5 使用动作面板弹出菜单	236	15.3.9 控制结构	256
15.2.6 使用脚本参考面板	237	15.3.10 使用函数	258
15.3 编程基础	238	15.3.11 对象	260
15.3.1 ActionScript与JavaScript之		15.4 实例演练——显示日期和时间	263
间的差异	238	15.5 本章小结	267
15.3.2 关于撰写脚本	239	15.6 思考与练习	267

第16章 影片的测试、发布与导出

16.1 Flash影片的测试	268	设置	271
16.1.1 优化影片	268	16.2.3 选择HTML的发布设置	272
16.1.2 测试影片下载性能	269	16.3 Flash影片的导出	273
16.2 Flash影片的发布	270	16.4 实例演练——导出图像	274
16.2.1 发布影片的基本步骤	270	16.5 本章小结	275
16.2.2 选择Flash影片格式的发布		16.6 思考与练习	275

第17章 制作一个完整的站点

17.1 设计网页蓝图	276	17.2 定义站点	277
-------------------	-----	-----------------	-----

17.3 建立站点结构	278
17.4 制作标志和导航条	278
17.5 制作Flash广告影片	279
17.6 首页的制作	279

17.7 制作其他页面	281
17.8 本章小结	283
17.9 思考与练习	283

附录 快捷键列表

一、Macromedia Dreamweaver MX

中文版标准快捷键列表	284
1. 菜单命令	284
2. 站点面板	286
3. 代码编辑	287
4. 文档编辑	287
5. 站点窗口	288

二、Macromedia Fireworks MX

中文版标准快捷键列表	288
------------------	-----

1. 菜单命令	288
2. 工具	290
3. 其他	291

三、Macromedia Flash MX

中文版标准快捷键列表	292
1. 菜单命令	292
2. 工具	294

第1章 Web 基础

在学习使用 Macromedia Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 进行网页设计之前，先了解一些与网页制作有关的基础知识是非常必要的。

本章主要内容：

- 什么是 Internet
- 什么是 WWW
- HTML 语言简介
- 如何使用浏览器
- 使用 HTML 创建网页

1.1 基础知识

1.1.1 什么是 Internet

Internet 的中文名字为国际互联网，又称因特网。要了解 Internet，就必须先了解局域网。将同一地点的许多计算机使用网线连接在一起，构成一个高效率的计算机网络，所有在网络内的计算机都能享受网络内其他计算机上的资源，比如程序、图文资料等。这种计算机网络因为一般都局限在一定区域中，所以称之为局域网（Local Area Network，简称 LAN），是在日常工作中用得最多的一种小型计算机网络。局域网所覆盖的地理范围比较小，通常不超过几十公里，甚至只在一座建筑物内或者邻近的几座建筑物内。常见的校园网、一座写字楼内部的网络等都属于局域网。

Internet 则不是指单个区域范围内的网络，而是将全世界的各种不同类型的计算机网络连接起来的一个全球性的网络，故也称为环球网。在 Internet 上我们有取之不尽、用之不竭的信息资源。对于 Internet 中各种各样的信息，所有的人都可以通过网络连接来共享。

Internet 实际上是一个应用平台，它的功能如下。

（1）Web 页浏览

目前利用最广泛、最直接的互联网服务就是 Web 页浏览，通过浏览 WWW（万维网）中的网页，可以了解国际国内的新闻，查看最新的股市行情，最新的娱乐消息、科技发明，找到众多的教育与就业信息……几乎想找什么信息就有什么信息。正是有了 WWW，Internet 才变得如此丰富多彩，才能走进千家万户。

（2）信息发布

通过 Internet，不仅可以浏览别人发布在 Web 页上的信息，也可以将自己要发布的信息



制作为 Web 页, 也即网页, 然后发布到 Internet 上, 供全世界的人浏览。本书要介绍的正是如何使用“网页制作三剑客”制作网页, 以及如何将网页发布到网上。

(3) 电子邮件

与传统邮件不同的是, 电子邮件(E-mail)通过 Internet 传输, 写信、发信、收信都在计算机上完成, 一封电子邮件最短在一秒钟之内就可以发送出去, 其效率是传统邮件无法比拟的。而且发送与接收电子邮件几乎是免费的, 所以比传统邮件既节省时间又经济得多。

(4) 网上聊天

通过聊天软件(如 QQ、ICQ 等)或不同网站的聊天室, 可以和世界各地的网友聊天, 网友可能是远在天边的异国朋友, 也可能是与你一起工作的同事, 或者是一起生活的家人。在这里没有年龄、性别、身份、职业、国籍、肤色的限制, 完全突破了交友的传统方式, 人们通过 Internet 互相了解对方, 进行各种各样的交流。

(5) 电子商务

现在网上交易已经成为现实, 网上购物、网上商品销售、网上拍卖、企业级电子商务、网上货币支付等电子商务活动已经搞得有声有色, 几乎所有的专家都预测, 在未来的几年内, 电子商务会飞速发展。在不久的将来, 将可以坐在电脑前进行各种各样的商务活动。

(6) 网络游戏

通过 Internet, 可以与全世界的玩家一起进行游戏对战, 也可以协同作战。网络游戏已经成为信息产业全新的经济增长点, 每年都为开发商带来巨额的利润。通过网络游戏, 可以充分享受 Internet 给人们带来的乐趣。

(7) 网络电话

网络电话也称 IP 电话。它采用 Internet 技术, 利用专门的网络电话软件, 只需支付非常低廉的话费就可通话。Internet 在电信市场上的应用将越来越广泛。

Internet 还有很多其他的功能, 在此不能一一尽述, 而且随着时代的发展, 必然又会出现一些新的应用。

1.1.2 什么是 WWW

WWW (World Wide Web), 称为万维网, 有时也简称为 Web。WWW 是一个基于超文本(HyperText)的信息检索服务工具。我们平常上网浏览到的网页就是这样的超文本, 也就是 HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 文件, 这些网页文件被放置到 WWW 服务器上, 并且都有一定的地址。当浏览某个网站时, 首先要在计算机上安装浏览器, 如 Internet Explorer 或 Netscape, 然后在浏览器中输入网站的地址(即网址), 就可以进入网站进行浏览。在这些网页当中, 都会有超链接, 当将鼠标指针移动到某个地方(如文本或图像)时, 鼠标指针就会变成一个小手形状, 单击它就可以链接到另一个网页, 从而使得浏览者能够在不同的信息之间跳转。人们之所以能够在 Internet 的海洋中穿梭自如, 正是超链接的功劳。

网页就是用 HTML 语言编写而成的文件, 这些文件被放到 WWW 服务器上供人浏览, 而浏览器则是用来解释翻译 HTML 文件并展示给用户的一个工具, 经过浏览器的翻译, 看到的就是美观的网页。而网页设计师的工作就是使用专门的网页设计工具来生成这样的 HTML



文件以及图像、动画文件等，放到 WWW 服务器上供人浏览。

1.1.3 HTML 语言简介

在制作网页之前，如果不了解 HTML 语言，则不可能深入掌握网页制作。Dreamweaver MX 虽然是一个所见即所得的网页编辑软件，但仍需用户了解 HTML 语言的基本原理。

HTML 是一种用于制作超本文档的简单标记语言。用 HTML 语言编写的文档称之为 HTML 文档。在没有专门的网页编辑软件之前，创建网页的惟一方法就是手工建立 HTML 文档。用户可以利用任意的文本编辑器来编写 HTML 文档，如 Windows 中的记事本、写字板等。HTML 与运行的操作平台无关，只要有浏览器就可以运行，即显示网页的内容。

HTML 语言主要通过各种标记来标示和排列对象，可以说 HTML 就是标记的集合，这些标记由“<>”符号包含起来，HTML 网页就是由内容及标记组成的页面。

HTML 文件的基本格式如下：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>标题部分</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
正文部分
</BODY>
</HTML>
```

打开【记事本】输入上述代码，然后将文件以“.htm”或“.html”的扩展名存盘，就可以生成的一个最简单的网页。在这个文件中有 4 对标记，简单介绍如下：

(1) HTML 标记

<HTML>和</HTML>标记在最外层，表明这之间的内容是 HTML 文档。<HTML>表示 HTML 文档的开始，</HTML>表示 HTML 文档的结束。

(2) HEAD 标记

<HEAD>和</HEAD>叫做头文件标记，一般放在<HTML>标记的后面，用于包含当前文档的有关信息，如标题和关键字等。我们将这两个标记之间的内容称为【头部】。一般来说，头部的内容都不会直接出现在网页上，而是以另外的方式出现或起作用。

(3) TITLE 标记

每个 HTML 文档都应该有自己的标题，在使用浏览器浏览网页时，标题文字出现在浏览器的标题栏上。在 HTML 文档中，标题文字位于<TITLE>和</TITLE>标记之间。<TITLE>和</TITLE>标记位于 HTML 文档的头部，也即位于<HEAD>和</HEAD>标记之间。

(4) BODY 标记

<BODY>和</BODY>用于定义 HTML 文档的内容，如文字、图片、列表、段落等，也可以用来定义主页的背景颜色。通常它位于</HEAD>标记之后、</HTML>标记之前，所有出现在网页上的正文内容都应该写在这两个标记之间。

一般来说, HTML 的语法有以下 3 种表达方式:

<标记>对象<标记>

<标记 属性 1=参数 1 属性 2=参数 2...>对象<标记>

<标记>

注意: 标记中的字母不分大小写。

HTML 语言中的其他常用标记将在下文的 1.2 节“实战演练”中结合实例做简单介绍, 在使用 Dreamweaver MX 制作网页的过程中, 也将接触到 HTML 标记, 所以在这里就不做专门讲解了。

1.2 实战演练

1.2.1 实例一: 快速查看任意网页 HTML 源代码

本书中实例均以 Windows XP 操作系统为准, 其他 Windows 操作系统大同小异, 一般不会影响操作步骤。

STEP ① 在 Windows XP 中, 双击桌面上的快捷图标, 运行 Internet Explorer 浏览器(后文简称为“IE”)。

STEP ② 在弹出的 IE 浏览器窗口的【地址】栏右边的文本框中输入网站地址“http://www.macromedia.com/cn/”, 并按回车键, 如果电脑已经上网, 就会打开 Macromedia 公司的官方中文站点。在这里可以浏览 Macromedia 公司的一些软件产品信息, 如图 1-1 所示。

STEP ③ 下面我们看一下如何使用 IE 浏览器查看网页的源文件, 也就是网页的 HTML 源代码。在 IE 浏览器中执行菜单命令【查看】→【源文件】, 这时会弹出如图 1-2 所示的【记事本】程序窗口, 窗口中列出了这个网页的源代码, 可以看到这些代码非常复杂, 与在 IE 浏览器中的样子完全不一样。其实我们在制作网页时, 借助 Dreamweaver MX 的强大功能, 可以轻松地制作出含有大量代码的网页, 有时可能会对代码的某些部分作一些修饰, 而并不需要总是面对这些枯燥的代码。

STEP ④ 单击【记事本】程序及 IE 浏览器右上角的【关闭】按钮, 关闭这两个程序。



图 1-1 访问指定站点

1.2.2 实例二: 快速使用 HTML 语言创建网页

STEP ① 使用最简单的文本编辑器即可创建 HTML 网页。单击 Windows XP 的【开始】菜单, 指向【所有程序】→【附件】→【记事本】, 如图 1-3 所示, 单击打开【记事本】程序。



图 1-2 查看 HTML 源代码



图 1-3 使用【开始】菜单打开【记事本】

STEP 2 在【记事本】窗口中输入如图 1-4 所示的 HTML 代码。将文件保存在桌面上，并命名为“test.html”。在这段代码中，中间多了一对标记“<P>”和“</P>”，它们起分段作用。双击保存在桌面上的“test.html”，在浏览器中浏览这个网页，会看到如图 1-5 所示的结果。

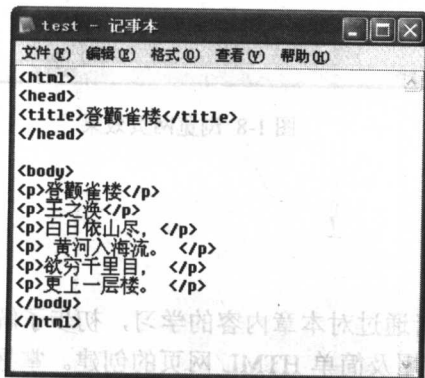


图 1-4 输入 HTML 代码

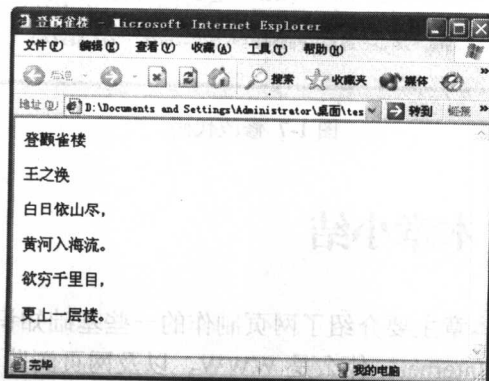


图 1-5 浏览网页效果

如果去掉源文件中的标记“<P>”和“</P>”，用浏览器浏览到的网页效果则会如图 1-6 所示。这时即使源文件中已经使用回车键为文本换行，在浏览器中也不会起作用。

可见，在 HTML 源文件中，标记“<P>”和“</P>”起到了控制文本格式的作用。HTML 语言就是通过这样的标记来控制浏览器显示网页时的外观。

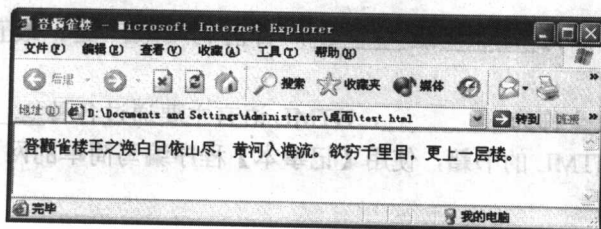


图 1-6 去掉标记“<P>”和“</P>”的网页效果

STEP 3 再来修改代码，如图 1-7 所示。这样源文件看上去复杂了许多，其实也只是多了几

个标记。先看一下在浏览器中显示出的效果,如图 1-8 所示。结合看到的效果,会更加清楚这些标记的作用。在<P align="center">中,“align”是指段落的对齐属性,而“center”是该属性的参数值,表示“居中”,所以在网页中可以看到诗句都居中显示。和标记之间的文本会以粗体显示。和标记用于控制字体属性,比如 color="#0000FF"是指定文本的颜色为蓝色,其中的"#0000FF"是十六进制的颜色值。

通过以上简单的小例子,可以对 HTML 语言有一个大概的了解。由于 HTML 语言中标记繁多,在此不再一一介绍。在使用 Dreamweaver MX 制作网页时,再对涉及到的代码作详细解释。



图 1-7 修改代码

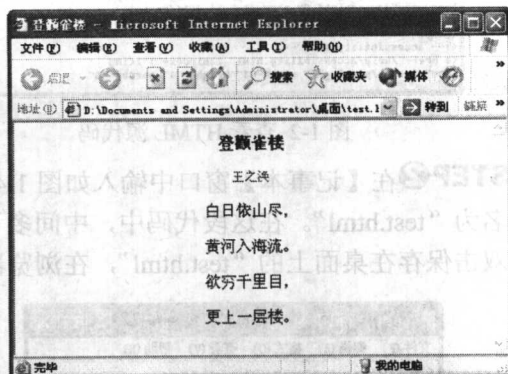


图 1-8 浏览网页效果

1.3 本章小结

本章主要介绍了网页制作的一些基础知识,读者通过对本章内容的学习,初步了解了什么是 Internet、什么是 WWW,以及网页浏览器的使用及简单 HTML 网页的创建。掌握更多的背景知识对于以后的网页制作是非常有帮助的。如果读者希望了解更多的有关 HTML 语言的知识,可以参看其他详细介绍 HTML 语言的相关书籍。

1.4 思考与练习

- (1) Internet 又称为_____或_____,目前利用最广泛、最直接的互联网服务是_____。
- (2) HTML 中文全称为_____,HTML 语言主要通过各种_____来标示。
- (3) 查阅有关 HTML 的书籍,使用【记事本】程序编写简单的网页,并使用 IE 浏览器浏览其效果。

第2章 网站制作流程

熟悉网站制作流程对于网页设计与站点管理是非常必要的。想要制作一个网站，首先应该清楚这个网站的类型是什么，然后要确定这个网站的基本目标与服务对象，明白了这些问题，才可以组织站点结构、创建设计外观及做其他具体的网站制作工作。整个网站制作完毕要先进行测试，测试无误便可以将网站上传到 Internet 上了。

本章主要内容：

- 站点规划与设计
- 站点测试与上传

2.1 基础知识

2.1.1 站点规划与设计

在创建一个 Web 站点之前，为了使自己的站点在将来发布到网上时能够取得成功，应该先对站点进行规划，这一步工作对站点的创建非常有益。一个站点是许许多多文档的集合，这些文档通过超级链接互相关联，它们可能都是在描述同一件事物，也可能是阐述不同的内容。使用浏览器，用户可以从一个文档跳转到另一个文档，从而实现对整个网站的浏览。假若这些文档没有被很好地组织，那么整个站点的管理与维护将变得非常复杂。站点规划可以帮助我们确定网站的目标，组织好站点的结构，从而使网站能够条理清晰，便于用户浏览，也便于开发者的管理与维护。

（1）确定网站目标

这是设计一个 Web 站点的第一步。设计者应该首先确定网站的目标，确定这个网站要提供给用户什么样的信息和服务，网页中应该出现什么内容等，这样在设计站点时就能随时提醒自己，做到有的放矢。

目标的确定与网站的类型有很大的关系。常见的网站类型有如下几种：

- 个人网站：表现自我，发表看法，传递信息等。
- 商业网站：宣传企业，开展电子商务活动，比如展示与销售产品、进行售后服务等。
- 教学网站：提供教学资源、信息、技能训练、教学辅助等。
- 服务网站：如政府机关、医疗卫生、法人、搜索引擎等。

根据要制作的网站类型，制定出不同的规划方案。不同的网站类型风格也不相同，规划的好坏，将直接影响站点的质量与浏览者的访问流量。另外，可以在网页中适当添加一些多媒体内容来吸引浏览者的注意力，如 Flash 动画、声音效果等，使网页有更高的回头率。



(2) 选择目标用户

不同类型的网站目标用户也会不同。可能有些网站并没有特定的浏览者,但有些网站却有其特定的浏览者。如果能够针对网站的目标用户去规划与设计站点,将能够大大提升网站的访问流量。最理想的情况莫过于世界上每个人都访问自己设计的站点,但我们知道那是不可能的。所以要考虑站点主要访问对象是哪些人群,比如教育网站的访问者可能多为教师与学生,在线购物网站的访问者是顾客,女性网站的访问者多为女性等。如果能够确定目标用户,就能够集中精力去规划与设计专门面向这些特定用户的站点,使用户能够访问到更加适合他们的网站。

另外还要考虑目标用户所使用的计算机类型,使用的操作系统平台(如 Windows、Macintosh、Linux 等),网络的连接速度(是 56 Kbps 的调制解调器还是 ADSL),以及所用浏览器的种类及显示器尺寸。所创建的可能是每个人的操作系统和浏览器都相同的内部站点,也可能要面向使用不同操作系统和浏览器的不同地域的人群。所有这些都会影响到网页在用户浏览器中的显示方式。

比如,如果目标用户使用的操作系统是 Windows,使用 17 英寸显示器、Microsoft Internet Explorer 3.0 或更高版本的浏览器。在设计网页时,应该测试站点在屏幕大小为 800×600 像素的 Windows 计算机上使用 Internet Explorer 的效果是否最好。在 Macintosh 平台上使用 Netscape Navigator 的查看者可能较少,但仍然应该确保站点在这些计算机上能够工作,虽然它的显示可能不像对目标用户那样精确。

(3) 兼容的浏览器创建站点

在创建站点时,应该了解用户可能使用不同的浏览器种类,所以在设计站点时应该使站点具有最大的浏览器兼容性。

目前用户使用的浏览器可能有二十多种,而且大多数已经发行了多个版本。即使只考虑使用 Microsoft Internet Explorer 和 Netscape Navigator 的大多数 Web 用户,也不能保证所有这些用户都在使用这两种浏览器的最新版本。网站一经发布到网上,迟早会有使用早期版本浏览器的用户来访问。

当然有时并不需要考虑浏览器的兼容性,比如站点是提供给公司内部使用,而且员工都使用相同的浏览器。这时可以根据浏览器的功能优化站点。同样,如果是创建在 CD-ROM 中分发的 HTML 内容,并且在 CD-ROM 上指定了浏览器,也不需要考虑浏览器的兼容性,因为用户都可以使用该浏览器访问 CD-ROM 上的内容。

大多数情况下,对于设计用于公共查看的 Web 站点,最好使站点可以在尽可能多的浏览器中查看。选择一种或两种浏览器作为目标浏览器,并针对这些浏览器设计站点,但是也要不时地在其他浏览器中尝试浏览本站点,以避免包括太多不兼容的内容。

站点越复杂,跨浏览器兼容的可能性就越小。例如,并不是所有的浏览器都可以运行 JavaScript。同时,一个没有使用任何特殊字符的纯文本会很好地显示在任何浏览器中。如果使用了一些包含图形、动画等的多媒体内容,将使页面在美感上好很多,但却可能会影响浏览器的显示。所以,应尽量在最佳效果设计和最大浏览器兼容性设计之间取得平衡。

一个比较不错的解决办法是提供某些重要页面(如站点的主页)的多个版本。例如,可为此类页面设计一个有框架的版本和一个无框架的版本。然后在网页中设置一个行为,将浏览器不具备框架功能的访问者自动切换到无框架版本。这些工作可以在 Dreamweaver MX 中



完成。

(4) 组织站点结构

从一开始就认真组织好站点的结构,将有助于减少失误并节省时间,从而提高工作效率。当创建一个站点时,如果不考虑文档在文件夹层次结构中的位置就开始创建文档,把所有的网页都存放在一个文件夹中,最终可能会导致一个充满了文件的大而笨重的文件夹。这样站点的管理与维护将变得非常不容易。所以应该合理使用文件夹来管理文档。

通常的作法是在本地硬盘上建立一个文件夹(称之为本地站点),然后在这个文件夹中根据站点的规划创建与编辑文档。可以将同一栏目的文档放置在同一个子文件夹中,并根据内容起有意义的名字,也可以将一些特别的文件,如图像文件、声音文件分别放到专门的文件夹中,如“Images”、“Sounds”,这将有助于站点的管理与维护。而且当需要测试这些文档相互之间的链接时,可以先在本地修改,然后上传到 Web 服务器上。组织站点结构的工作可以直接在 Dreamweaver MX 中完成。

(5) 设计站点外观

确定站点结构之后,就可以根据结构来设计站点的外观,也就是设计站点的样式和布局。这一步工作做好了,可以为以后的设计工作节省大量时间。方法比较简单,可以在草稿纸上绘制站点的草图,也可以直接使用软件(如 Fireworks、Freehand 等)来创建站点的合成图。如同创建建筑施工图,有了站点的实物模型,以后就可以按照它来建立自己的站点。

页面布局与设计保持一致是非常重要的。如果用户在浏览站点时,发现站点经常会变换外观或者导航位置,就会感到困惑。所以应尽量使不同的页面具有相似的外观,尽量使导航条处在相同的位置,以便于用户浏览。

(6) 设计导航条

导航条是需要进行规划的另一方面。在站点中,导航条是一个重要的组成部分。在设计站点时,应该考虑要给访问者留下什么样的印象,应尽量使访问者能够轻松地从一个地方移动到另一个地方。导航条在整个站点内应该保持一致,如果将导航条放在主页的页首,那么应该尽量使所有链接的页面上有相同的导航条。

在创建导航条时,应该注意以下几点:

- 显示当前位置:当前位置信息使用户能够清楚地知道自己到底在访问什么地方,也可以显示当前页面说明的主题。
- 搜索和索引:可以使用户能够快速找到所需要的信息。
- 信息反馈:为访问者提供与网站管理员或设计者联系的方法,以及与公司或站点相关的其他人员相联系的方法。

Dreamweaver MX 提供了创建导航条的方法,在相关章节中将作详细介绍。

(7) 规划和收集资源

知道了站点的结构与布局,就可以创建和收集所需要的资源了。站点中用到的资源可以是图像、文本或媒体(如 Flash、Shockwave 等),图像可以使用 Fireworks 或 Photoshop 等软件创建,也可以通过扫描或其他途径得到。使用 Flash MX 可以创建所需要的动画,使用 Fireworks MX 可能创建多种风格的按钮。不管采用什么方式,都要确保准备好站点所需的所有资源,否则在设计的过程中,可能会因为找不到一幅图像或合适的按钮而经常中断开发过程。