



Brought to you by:

Jeff Ahlquist	Diana Smedley
Matt Bendiksen	Dennis Griffin
Eric Wolff	John Ahlquist
David Morris	Steven Johnson
Jaime Barajas	Jeff Doar
Janetta Sobotie	Doug Benson

Special Thanks To:

Documentation:
Randy Varnell
Rocky Angelucci
Sherri Harte
Robin Hunt-Smith
Stuart Manning

macromedia®
Version 3.0
Demonstration Version
Windows 98 4, 10
30MB RAM

精彩网页制作

Dreamweaver 3
Fireworks 3
Flash 4

三剑客

甘登岱 王定 主编



机械工业出版社
China Machine Press

精彩网页制作三剑客

Dreamweaver 3 Fireworks 3 Flash 4

甘登岱 王 定 主编



机械工业出版社
China Machine Press

由Macromedia公司开发的Dreamweaver、Fireworks及Flash号称网页制作的梦幻组合，它们涵盖了网页制作与网站管理（Dreamweaver）、网页图像处理（Fireworks）及网页动画制作（Flash）等与网页相关的所有方面，本书即结合这三个软件全面介绍网页的设计方法。

本书共包括5章，第1章介绍了网页制作基本常识，其中介绍了与网页制作相关的一些术语，并给出了一个网页制作与发布的完整实例；第2章至第4章详细介绍了Dreamweaver 3、Fireworks 3及Flash 4的使用方法；第5章介绍了网页设计的一些技巧。

全书内容丰富、自成体系、实例众多，是广大网页制作爱好者不可多得的一本好书。同时，本书也可供大专院校及各类培训班作为教材。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

JS209/06

精彩网页制作三剑客：Dreamweaver3、Fireworks 3、Flash 4 / 甘登俗，王定主编.
北京：机械工业出版社，2000.7
ISBN 7-111-08162-5

I. 精… II. ①甘… ②王… III. ①主页 制作 应用软件，Dream Weaver 3 ②主页制作 软件工具，Fire works 3 ③动画 设计 图形软件，Flash 4 IV. TP393 .092 ② TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第35497号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037）

责任编辑：姚 蕾

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2000年7月第1版·2000年10月第3次印刷

787mm×1092mm 1/16·21.25印张

印数：12 001-17 000册

定价：33.00元

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

前言

读者只要随意到一些科技书店浏览一番，就会发现各类计算机图书可谓琳琅满目，应有尽有。但是，面对品种如此丰富的图书市场，却总感到欠缺些什么。一方面，很多人员经过少则几星期，多则几个月的培训后，回到单位却发现，老师讲的时候似乎都能明白，但让自己独立工作时却什么也不会；另一方面，很多培训班的教师也不断反映，尽管图书种类非常之多，但要选出适合自己要求的图书却是如此困难。那么，问题究竟出在什么地方呢？

在生活中，大家都明白“学以致用”的道理。但是，尽管道理人人都明白，但做起来恐怕就是另外一回事了。例如，很多作者在写作计算机图书时完全从软件本身的功能出发，很少考虑该软件在实践中的应用。针对这种情况，我们特别组织编写了本套丛书。该丛书的主要特点如下：

- 牢牢把握“用”字当头的原则。应该说，随着计算机软件的飞速发展，各类计算机软件的功能也在迅速扩充。当然，在这些新增功能中，有些功能确定真有用处。但是，不可否认的是，某些软件只是为了升级而增加一些华而不实的功能。因此，我们在介绍各类软件时，完全从该软件的“用”字出发，并据此对书中要讲的内容进行取舍。
- 在所有书籍的第 1 章中，均首先介绍软件的特点、应用领域，并给出一个内容全面、步骤完整的操作实例。
- 在介绍某些功能时，首先介绍该功能的使用要点，然后给出一个或多个具体实例。这样做的好处是：真正使读者做到寓操作于学习，寓学习于操作之中，使两者能得到较好的融合。通过具体的操作实例，读者可充分体会某些功能的用法；而通过前面给出的说明，读者还能明白，利用该功能还能干些什么。
- 各章及小节的标题尽量避免采用某些学术意味太浓的文字，而尽可能使其意义明确、浅显易懂。
- 将语言的生动性与讲述的严谨性很好地统一起来。在写作时，尽量避免使用大段的文字说明或深奥的术语，而使读者感到枯燥乏味。同时，力争做到叙述深入浅出、语言生动活泼。

当然，尽管我们在编写本套丛书时尽可能遵循上述原则。但是，由于各种条件的限制，加之作者水平有限，仍有可能存在这样或那样的问题。因此，希望读者能在阅读本丛书时能不断给我们提出宝贵意见，以便我们在以后的工作中进行改进。

本书由甘登岱、王定主编，此外，参与编写的还有曹家红、王晓东、付秋敏、侯柏龙、韩松涛、刘盛龙、和强、刘柏、罗健全、吴景春、郭彦、甘露、周永发、朱立志、朱春远、谭天忠、王增夺、徐平、赵敏等。

编者

2000 年 6 月

目 录

第 1 章 网页制作基础.....	1
1.1 网页基本常识.....	1
1.1.1 制作网页需不需要学习 HTML 语言.....	1
1.1.2 网页设计中最重要的是什么.....	1
1.1.3 制作网页需要学习哪些东西.....	2
1.1.4 学习网页制作的途径.....	3
1.1.5 网页制作的基本步骤.....	3
1.1.6 创建 Web 站点的基本建议.....	4
1.2 主页制作全程演示.....	6
1.2.1 准备材料及规划目录结构.....	6
1.2.2 规划站点.....	16
1.2.3 设置网页尺寸.....	17
1.2.4 设置网页布局.....	19
1.2.5 保存网页、页面属性及框架属性.....	20
1.2.6 设置 Layer 窗口属性.....	24
1.2.7 制作嵌套层并输入和设置文本.....	26
1.2.8 创建新网页及模板运用.....	29
1.2.9 创建超级链接.....	37
1.2.10 将选定网页设置为网站主页.....	37
1.3 网页发布.....	39
1.3.1 申请免费主页空间.....	39
1.3.2 在主页中增加计数器及其他必要内容.....	40
1.3.3 设置站点属性.....	44
第 2 章 Dreamweaver 3.0 全面进阶.....	47
2.1 认识 Dreamweaver.....	47
2.1.1 什么是 Dreamweaver?	47
2.1.2 Dreamweaver 的特点.....	48
2.2 Dreamwaver 3 先睹为快.....	49
2.2.1 HTML 编辑方面的改进与增强.....	49
2.2.2 站点管理方面的改进.....	51
2.2.3 在创建和编辑对象与页面元素方面的改进.....	52
2.2.4 更顺畅的工作流程.....	53
2.3 认识 Dreamweaver 的操作界面.....	54

2.3.1	网页编辑器的组成	55
2.3.2	站点管理器的组成	56
2.4	网站的建立与管理	56
2.4.1	建立本地网站	57
2.4.2	网站的打开、删除、复制与重定义	58
2.4.3	文件与文件夹的新建、打开、删除与重命名	59
2.4.4	站点地图的打开与显示调整	59
2.4.5	链接的新建、修改、删除与更新	61
2.4.6	文件的下载、上传与同步更新	62
2.5	页面基本设置	62
2.5.1	标尺、网格与捕捉	62
2.5.2	使用辅助设计图片	64
2.5.3	设置系统缺省设置	65
2.5.4	页面属性设置	66
2.5.5	颜色选取及 Web 安全色	67
2.6	文字格式设置及样式运用	67
2.6.1	手工设置文字格式	67
2.6.2	文本的断行	68
2.6.3	使用 HTML 标记设置文本格式	69
2.6.4	使用 HTML 样式格式化文本	69
2.6.5	使用 CSS 样式表格式化文本	70
2.7	链接与导航	73
2.7.1	绝对路径与相对路径	74
2.7.2	创建通用链接的方法与步骤	74
2.7.3	链接到文档中命名位置的方法	75
2.7.4	创建 E-Mail 链接	76
2.7.5	创建虚拟链接及脚本链接	77
2.7.6	创建跳转菜单	78
2.7.7	使用导航条	80
2.8	在网页中插入水平线、日期对象及图片	82
2.8.1	使用水平线	83
2.8.2	插入日期对象	83
2.8.3	插入图片对象	84
2.8.4	插入 Rollover 图片对象	88
2.8.5	使用图片映射	89
2.8.6	用于图像的行为	89
2.9	使用表格	90
2.9.1	在网页中插入表	90
2.9.2	在表元中增加内容	92

2.9.3	输入外部数据	92
2.9.4	表元素的选择方法	93
2.9.5	表格的格式化	94
2.9.6	单元格的复制、粘贴与清除	96
2.9.7	调整表格的整体尺寸、列宽与行高	97
2.9.8	行、列的增加、删除与表格的嵌套	98
2.10	使用层灵活设计网页	99
2.10.1	创建层与嵌套层	99
2.10.2	层属性面板及层控制面板	99
2.10.3	激活、选择、移动、对齐层及调整层尺寸	101
2.10.4	层与表的相互转换	102
2.11	使用时间线制作动态网页	102
2.11.1	利用时间线创建动画示例	102
2.11.2	认识时间线设置面板	104
2.11.3	通过拖动路径来创建时间线	105
2.11.4	时间线、图片及层属性的修改	106
2.11.5	控制时间线的行为	108
2.12	使用框架	108
2.12.1	创建框架集及框架的删除	109
2.12.2	框架集及框架的选择与设置	111
2.12.3	框架内容的更新	112
2.12.4	框架的保存	113
2.13	使用行为制作交互式网页	113
2.13.1	行为运用示例	113
2.13.2	行为、事件、动作与行为面板	116
2.14	可在网页中插入的媒体元素	119
2.14.1	在网页中插入 Shockwave 电影	119
2.14.2	在网页中插入 Flash 电影	119
2.14.3	在网页中插入 Aftershock 对象	120
2.14.4	在网页中插入 Generator 对象	120
2.14.5	在网页中插入 Netscape Navigator 插件	120
2.14.6	在网页中插入 ActiveX 控件	120
2.14.7	在网页中插入 Java applet	120
2.14.8	使用行为控制媒体元素	120
2.15	模板和库的使用	120
2.15.1	使用模板	121
2.15.2	使用库	124
2.16	在网页中插入表单	126
2.16.1	创建表单的步骤	127

2.16.2	增加对象到表单	127
2.16.3	表单对象的特点	128
2.16.4	表单的处理	129
第 3 章	Fireworks 3 使用详解	130
3.1	Fireworks 3 概览	130
3.1.1	Fireworks 的特点	130
3.1.2	Fireworks 3 的新功能	131
3.1.3	Fireworks 初次体验	133
3.2	Fireworks 3 基本操作	155
3.2.1	Fireworks 工作区	155
3.2.2	Fireworks 文档显示与优化	156
3.2.3	工具箱、工具栏与控制面板的使用	157
3.2.4	画面显示与调整	158
3.2.5	对象选择方法	160
3.2.6	两类对象与两种编辑模式	161
3.2.7	为对象指定行为	165
3.2.8	创建 JavaScript 翻转按钮	167
3.2.9	创建动画的方法	170
3.2.10	颜色与透明	171
3.2.11	操作的撤消与恢复	173
3.2.12	图像、画布与分辨率	174
3.3	对象绘制与编辑	176
3.3.1	进入对象模式	176
3.3.2	绘图工具的应用	176
3.3.3	对象编辑	179
3.3.4	描边与填充属性设置	185
3.3.5	对象层次安排、成组及图层运用	186
3.3.6	符号与样例	189
3.3.7	文本创建与编辑	189
3.3.8	创建和编辑位图图像	191
3.4	效果、融合及蒙版的运用	195
3.4.1	使用效果	195
3.4.2	调整混合模式	196
3.4.3	使用蒙版	198
3.5	图像优化与输出	200
3.5.1	图像优化的步骤	200
3.5.2	预览优化设置和行为	201
3.5.3	图像输出	201

3.6 创建热点和图像映射	201
3.6.1 选择图像映射源图形	202
3.6.2 创建热点与链接	202
3.6.3 编辑热点	203
3.6.4 设置图像映射选项	203
3.6.5 输出图像映射	203
3.7 切割图像	205
3.7.1 热点与切片比较	205
3.7.2 绘制切片对象	205
3.7.3 创建简单切片图像	207
3.7.4 增加与切片的交互性	208
3.7.5 命名切片	208
3.7.6 在切片图像中混合文件格式	208
3.7.7 创建文本切片	208
3.7.8 创建替换切片	209
3.7.9 利用切片创建 JavaScript 翻转图片	209
3.8 创建按钮	209
3.8.1 什么是按钮	210
3.8.2 创建按钮	210
3.9 创建动画	212
3.9.1 创建动画的准备工作	212
3.9.2 管理帧	213
3.10 在 Dreamweaver 中使用 Fireworks 文档	213
第 4 章 Flash 4 使用详解	214
4.1 Flash 的用途及新功能简介	214
4.1.1 Flash 4 的工作环境	215
4.1.2 Flash 应用举例	219
4.2 工具的使用与图像导入	224
4.2.1 使用绘图工具	224
4.2.2 图像导入	234
4.3 图层编辑	239
4.3.1 使用图层	239
4.3.2 使用导向图层	243
4.3.3 使用蒙版层	244
4.4 使用图符	245
4.4.1 图符的分类	245
4.4.2 创建图符	247
4.4.3 使用图符	251

4.5 制作动画	258
4.5.1 认识帧	258
4.5.2 设置帧的属性	259
4.5.3 制作动画	261
4.6 制作有声动画	269
4.6.1 设置声音	269
4.6.2 应用声音	270
4.7 动画的交互性	279
4.7.1 Flash 的动作	279
4.7.2 创建交互性动画	286
4.8 Flash 动画制作实例	298
4.8.1 制作直线伸长的动画	298
4.8.2 制作字母的变形	301
4.8.3 制作图像的放大缩小	304
4.8.4 制作图像的平面旋转	307
4.8.5 制作图像沿一定线路移动	309
4.8.6 制作动态网页	313
第 5 章 网页设计提高篇	329
5.1 网页设计时应注意哪些问题	329
5.2 如何利用广告交换宣传你的网页	330
5.3 网站推广技巧 8 则	332
5.3.1 导航台注册技巧	332
5.3.2 目标电子邮件宣传技巧	334
5.3.3 讨论组 BBS 宣传技巧	335
5.3.4 网站合作技巧	335
5.3.5 网络广告技巧	335
5.3.6 制造事件技巧	336
5.3.7 传统方式推广技巧	336
5.3.8 访问流量分析技巧	337
5.4 什么样的站点有价值	337

第1章 网页制作基础

网页制作，在许多朋友看来，好象不过是用工具生成并加上一些文字、链接、图片或声音等就是一个网页，此言不差，但算不算一个合格的网页呢？因此，本章首先简要介绍一些有关网页的基本常识。

1.1 网页基本常识

网页究竟是什么？网页又叫主页，是用一种 HTML 的标志语言来表示的，它将我们要表示的信息用 HTML 语言表示出来，这就形成了 HTML 代码。浏览器的工作主要是将这些标记语言“翻译”过来，并照定义的格式显示出来，这就是我们所真正看到的网页。

1.1.1 制作网页需不需要学习 HTML 语言

在网页制作工具还很缺少且功能并不很强大的时候，要做网页就必须熟悉这些 HTML 代码，最常用的就是用写字板来编写 HTML 标记代码。这样做网页对一些非计算机专业的朋友来说太专业了。

现在好了，由于功能强大的网页编辑制作工具 FrontPage、Dreamweaver、HomeSite 等的出现，网页制作变得简单，生成的网页效果更为丰富，使得网页用户可将精力放在网页内容的组织与创意上，而不再是如何编辑代码上。

由此看来，从事网页设计是不是大可不必去钻研 HTML 语言了？在笔者看来，如果你是一位对 HTML 语言不感兴趣、但很喜欢创意设计的朋友，是可以回避 HTML 代码的，因为凭上述这些工具进行设计是可以胜任的，这些工具都能自动生成 HTML 代码。但是，假如需要做一些页面控制，并且遇上工具令人讨厌的时候，就不得不打开代码窗，去动手修改那一串串比较抽象的符号了。另外，如果你想写脚本语言程序或编制复杂的网页（例如对服务器端数据进行处理），就必须了解 HTML 语言。因此，建议读者不管对 HTML 语言是否感兴趣，能学一些、懂一些最好！

1.1.2 网页设计中最重要的是什么

强大的网页设计工具使人们不再面对恼人的代码，“网页设计师”才真正名符其实，这真是一个大解放！网页设计实际上正变为怎样为页面进行“形象设计”。不言而喻，美术设计尤为重要！如果美感太差或者说对美术不在行的话，虽然有技术但也做不出漂亮的有创意的主页。就拿 Flash 动画制作来说吧，虽然懂得不少技术，但做出来的东西就是不

吸引人，也就是人们常说的只有“匠气”而无“灵气”。因为，网页的灵魂就在于创意！

由此看来，如果你热衷于网页设计这项职业的话，建议在图形设计等方面多下功夫，这才是根本。

1.1.3 制作网页需要学习哪些东西

要制作网页，用户除了要了解一些基本的 HTML 语言知识外，一般说来，还需要掌握一种或几种图形工具、网页制作工具及网页动画工具的使用。

现在用于图形、图像设计及处理的工具很多，如 Photoshop(最新版本为 5.5)、CorelDraw(最新版本为 9.0)、Fireworks(最新版本为 3.0)、Freehand(最新版本为 9.0)、Illustrator(最新版本为 8.0)、PhotoExpress(最新版本为 3.0)等；动画制作工具也很多，如 Flash(最新版本为 4.0)、Cool3d(最新版本为 3.0)、3DS MAX(最新版本为 3.0)、ImageReady(最新版本为 2.0)等；网页制作工具主要有 Dreamweaver 及 FrontPage 等，这两个工具各有千秋，难分伯仲。Dreamweaver 功能要强一些，冗余代码少，站点管理、特效实现等轻而易举。FrontPage 2000 较以前版本也有很大改进。两个制作工具学起来都比较简单，都提供了图形化的设计界面。

由于 Fireworks、Flash、Dreamweaver 这三个软件均由 Macromedia 公司推出，因此，这三个软件在配合上可谓天衣无缝。更主要的是，利用这三个软件，已基本上能完成制作网页所涉及的所有任务了。于是，很多人便将这三个软件称为网页制作黄金组合或梦幻组合，应该说是名至实归。

但是，上面所说的内容只适用于比较单纯的网页设计。那么，是不是技术就变得很不重要了呢？不是，只是技术在另外一些方面显得尤为重要。如果我们要对页面写一些控制过程、需要在服务器端进行一些数据处理，那么编程就是技术型网页制作人员的天下了！网页程序设计语言主要包括：

- ★ 脚本语言：脚本语言是动态 HTML 的生命力之所在，也是一种面向对象的解释性程序语言，现在有 JavaScript 与 VBScript。前者比后者的资历老，IE 与 NS 两种浏览器都支持，所以，对于一般的不涉及服务器端的脚本编程，JavaScript 是首选。这里有一个建议：学习脚本语言时请一定要将 DHTML 的对象模型搞清楚，这样才能很好地进行实际编程。
- ★ CGI 语言与服务器端脚本语言：CGI 是公用网关接口的缩写，CGI 程序运行在服务器端，对用户端提交的请求进行处理。我们浏览服务器上的网页时，自己就是一个用户，如果要在线进行数据查询、提交等，这些处理都是在服务器端即服务器上进行的。CGI 程序可用任何编译型语言进行编写，如 Delphi、C++等。而服务器端编程语言如 ASP、Perl、PHP、coldFusion 等程序并不是严格的 CGI 程序，只能算是一种在服务器端运行的脚本语言。ASP、Perl、PHP、coldFusion 等比较常用，只是针对不同的系统平台以及应用的领域不同。几种语言均用得较广，ASP 是针对 Win NT 平台的，Perl、PHP 针对 Unix、Linux 与 Win NT 等，读者可根据自己的实际情况选用一种。一定要注意，服务器端脚本语言与数据库的结合是一个比较重要的方面，学习时要多留心。

1.1.4 学习网页制作的途径

建立个人站点不失为一个综合的训练与学习的绝佳途径！建立个人站点涉及网站内容的架构、组织、制作、宣传、运作等。要想成为一个优秀的个人网站，必须不断地学习与提高。现今从事网页制作职业的人员大都来自个人站点，这种锻炼一是比较全面、二是能学到不少单纯地制作页面所不能学到的知识。

当然了，另外的方法还有多学习别人的制作，特别是一个大型站点与优秀的个人网站，学习页面布局、用色、创意、内容的组织与架构等，这样才能敏感地察觉自身的不足！

1.1.5 网页制作的基本步骤

制作一个好主页并不是一件容易的事，它包括个人主页的选题、内容采集整理、图片的处理、页面的排版设置、背景及其整套网页的色调等很多方面。下面谈一下制作主页的要领。

1. 标题

在个人主页中，标题起着很重要的作用，它在很大程度上决定了整套个人主页的定位。一个好的标题必须有概括性、简短、有特色、容易记，还要符合自己主页的主题和风格，决不要取一个名不符实的“好名字”，别人第一次上了当，下次再也不会光顾了。

2. 内容的采集

选好标题后，开始采集内容，内容必须与标题相符。在采集内容的过程中，应注重特色。所谓特色，应该是有一些自己的东西，不能跟平常所看到的企事业单位的网页相比。个人主页中的特色，应该突出自己的个性，把自己的兴趣、爱好尽情地发挥出来。因为在网络上不受限制，没有人在你的创作内容上指手划脚、品头论足，你的主页就是你在网络上的一个小小家园，在那里，你可以放上自己喜欢的任何东西（当然不能有违法的内容），包括自己平时写的一些文章、一些好听的歌、一段幽默小品、一些好的作品。把这些内容按类别进行分类、设置栏目，让人一目了然。栏目不要设置太多，最好不要超过 10 个，层次上最好少于五层，拳头栏目最好能直接从首页到达，保证用各种浏览器都能看到主页最好的效果。

3. 图片

做个人主页不能只用文字，必须在主页上适当地加一些图片，增加可观看性。一张处理得好的图片不需要多做任何解释，就能让人一目了然，让人去思考，去了解它。当然处理得不好以及无关紧要的图片最好不要放上去，否则让人觉得是累赘，同时也影响网页的传输速度。图片不仅要好看，还要在保证图片质量的情况下尽量缩小图片的大小（即字节数），在目前网络传输速度不是很快的情况下，图片的大小在很大程度上影响了网页的传输速度。那么如何精简图片的大小呢？一般来说，颜色较少的（即在 256 色以内）图片最好把它处理成 GIF 图像格式，如果是一些色彩比较丰富的图片，最好把它处理成 JPG

图像格式，因为 GIF 和 JPG 各有各的压缩优势，应根据具体的图片来选择压缩比。

4. 网页排版

网页页面整体的排版设计也是不可忽略的，要让读者在狭小的电脑屏幕上阅读，很重要的一个原则是合理地运用空间，让自己的网页疏密有致，井井有条，留下必要的空白。不要把整个网页都填得密密实实的，没有一点空隙，这样会给人一种压抑感。

5. 背景

网页的背景并不一定非要用白色，选用的背景应该和整套页面的色调相协调。合理地应用色彩是非常关键的，比如说你做的个人主页是属于感情类的，那最好选用一些玫瑰色、紫色之类的比较淡雅的色彩，而不要用黑色、深蓝色这类比较灰暗的色彩。黑色是所有色彩的集合体，比较深沉，能压抑其它色彩，在图案设计中黑色经常用来勾边或点缀最深沉的部位。

6. 其他

如果你想使自己的网页更有特色一些，可适当地加一些网页制作的技巧，诸如声音、动态网页、Java、Applet 等，当然这些小技巧最好不要加太多，否则会影响网页的下载速度。另外可考虑一下主页主力站点的速度和稳定性，不妨考虑建一两个镜像站点，这样不仅能照顾到不同地区网友对速度的要求，还能做好备份，以防万一。

等你的个人主页做得差不多了，可别忘了在主页上放一个留言板、一个计数器。前者能让你及时获得参观者的意见和建议，及时得到网友反馈的信息；后者能让你知道主页参观者的统计数据，可以及时调整设计，适应不同的浏览器和参观者的要求。

7. 宣传

最后一步就是宣传你的个人主页，应该在各个搜索引擎上登录，这项工作可以交给网上专门免费提供这类服务的一些站点替你做。此外也不妨同访问量大的一些站点做友情链接，使网友通过他们的网站来访问你的个人主页。

1.1.6 创建 Web 站点的基本建议

由于你所创建的 Web 站点是供用户参观与访问的，因此，使 Web 页面界面友好、易于浏览是一件非常重要的事情，下面就给出一些建议和提示。

1. 与 640×480 的监视器兼容

设计 Web 页面时，一定要用 640×480 的浏览器来观察。大部分浏览器使用这种分辨率的监视器来遨游 Web。尽管在更高分辨率的监视器上一些 Web 页面可能看上去很具吸引力，但在 640×480 的模式下可能会黯然失色。做一点小小的努力，你可以创建一个 640×480 友好的 Web 页面。重新设定 Web 浏览器窗口大小到 640×480 后，浏览你的 Web 站点。

2. 避免作用过长的 URL

无论什么时候, 应该避免不必要的长 URL。它们难以记忆和键入, 也难以在信函广告之类的文档中宣传。

3. 创建标准的按钮栏

为你的 Web 页面建立标准的按钮栏是一个好主意。然后, 无论什么时候, 无论在哪里, 都应确保包含一个指向主页页面和反馈提交页面的链接。

4. 建立 Web 站点的分布图

Web 站点的分布图对于用户的浏览来说是非常有帮助的。这样, 通过总览你的 Web 站点上的 Web 页面, 用户可以直接进入他们所感兴趣的 Web 页面。在建立 Web 站点分布图时, 使用每个页面的标题及对该页面的一个较短的描述, 这样, 当用户查找 Web 页面时相对容易一些。

5. 增加一个 What'sNew (最近更新) 页面

What'sNew 页面对于任意一个 Web 站点来说都是非常重要的。但是, 大部分的 Web 站点却没有。一个 What'sNew 页面使得浏览用户能够快速找到最新信息。

6. 创建帮助链路

在 Internet 上有许多多媒体文件格式, 并非每一个人对于所有的多媒体文件格式都能有一个帮助应用程序。

有些需要安装特定的帮助应用程序, 有些则需要用户去下载并安装各种 Plugin (插件)。Plugin 是一些能够增强 Web 浏览器功能的可下载软件, 它可以处理浏览器起初并不支持的特定格式的对象。在使用多种多媒体格式时, 一定要创建可用来下载必要帮助应用程序的链接。

7. 使用框架

正确使用框架, 可以使得 Web 站点的浏览变得容易。

8. 容易访问的反馈表单

通过在所有 Web 页面中创建一个标准的按钮栏, 并加上一个反馈按钮, 将使得用户向你提供反馈信息变得容易。

9. 合法性

在设置一个 Web 站点时, 应该有一定的法律意识。遵循一些规则, 可以避免不必要的法律纠纷。需要记住的是普通的版权也适用于 Web 出版, 版权法并不因为信息传播媒体的改变而改变。

10. 创建声明页面

建立一个指向 Web 页面上声明页面的链接是一个好主意，该页面声明你的公司（或顾客）并不授权任意一件产品或其他的公司，只是为了交流信息和开发 Web。所以，如果有人不喜欢你所链接的东西（即使你对于链接的另一端的内容没有任何责任），他或她也无法向你抱怨或对你采取法律行动。

11. 使用来自其他 Web 站点的图片时

在使用各种组织的商标图案时必须当心，如果你想用这些图片，首先应该确认得到许可。从包含所需要图片的 Web 站点的负责人那里，你可以征求图片使用的许可。

如果你非常在意你的 Web 站点，可以向版权部门注册，并设一个价格。而且，你也应该在你的网页中包含一个版权符号“©”。

从其他站点得到图片，把它们加入到你自己的 Web 页面中也可能使你陷入麻烦。如果想得到一些东西，应该首先发一个电子邮件寻求许可。如果对方拒绝，你只能访问一些公共的图片图标文档库，在那里可以尽取所需。

1.2 主页制作全程演示

总的来说，制作个人主页一点都不难，无论你是电脑高手还是初学者，一天就可以做好自己的主页。只要分三步走，明天就可以让全世界看到你的主页。下面，我们便以本书准备详细介绍的 Dreamweaver 3 为例，向读者展示一个完整的网站制作、调整与发布的全过程。该网站的主页如图 1-1 所示。在制作该网页时，涉及了站点管理、框架制作与设置、层制作及设置、链接设置、模板运用等 Dreamweaver 的几乎所有功能。因此，步骤显得稍微长一些，请耐心等待。

应该说，只要能按照下面提供的步骤完整地走下来，你的网页制作水平就不仅是入门级了。

1.2.1 准备材料及规划目录结构

要制作网页，用户首先做一个小小的计划（不用很详细），准备在主页上登载什么？网页如何布局？其中使用了哪些图片？

在考虑好这些问题后，应首先在某个驱动器的根目录下创建一个目录（本例为“E:\Longyin”）。由于我们准备在网页中介绍有关动画制作、网页制作、图像处理等方面的电脑知识，因此，我们在 Longyin 目录下再创建 Animation、Imageprocess、Web、Book、Aboutme 等子目录。

此外，为了使文件安排比较清晰，大多数用户都会将页面文件及图片文件分开放置。例如，用户可在 Longyin 及各子目录下分别为图片文件创建一个子目录 Image（不是必须的，如果图片非常少的话，也可不创建）。图 1-2 所示为本例创建的目录结构。



图 1-1 网页示例

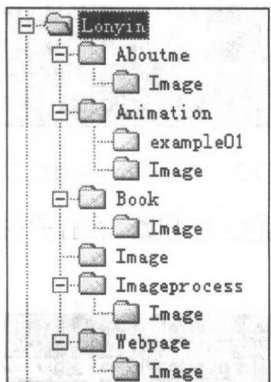


图 1-2 站点目录结构

其中，目录名和文件名可以任意（不过，由于有的主机要识别大小写，因此，如果在网页调试时有问题的话，可将目录名及文件名都改为小写）。

接下来请将制作网页时所需要的图片复制到相应的 **Image** 目录中。此时请注意如下几点：

- ✱ 网上只能使用 **JPG** 和 **GIF** 两种图像格式，其他诸如 **BMP** 和 **TIF** 等很通用的格式都不能用在网上。
- ✱ 在网页中还可插入 **.wav**、**.mid** 音频文件，**.avi** 视频文件，以及由 **Flash** 制作的 **.swf** 动画文件等。但是，如果在网页中插入了 **.swf** 动画文件，浏览者必须在系统中安装了 **Flash Player** 才能播放动画。不过，浏览者可直接到 **Macromedia** 公司的网站 **www.macromedia.com** 去下载。
- ✱ 在使用图片时，应注意图片的尺寸不要过大，否则，即使在 **Dreamweaver** 中通过拖拉控制点缩小了图像，但其容量并不会改变，从而影响浏览者下载网页的速度。