

美国世界商讯机构授权

梦幻网页设计系列

掌握 Dreamweaver 4

网页制作无懈可击

大麦芽工作坊 编著

`<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">`
`tp-equiv="Website-Style" style="Dreamweaver"`
`Rollover Image>Tabular Data>Navigation Bar>Newsletters`
`Flash Button>Flash Text>Shockwave>Generator`



海军出版社

梦幻网页设计系列

掌握 Dreamweaver 4

网页制作无懈可击

大麦芽工作坊

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
http-equiv="Website-Style" style="Dreamweaver 4"="amazing">
Rollover Image>Tabular Data>Navigation Bar>Fireworks HTML
Flash Button>Flash Text>Shockwave>Generator



海洋出版社

2001 · 北京



世界商讯机构

图书在版编目(CIP)数据

掌握 Dreamweaver 4: 网页制作无懈可击 / 大麦芽工作坊编

著. - 北京: 海洋出版社, 2001.4

ISBN 7-5027-5238-2

I. 掌... II. 大... III. 主页制作-应用软件, Dreamweaver 4 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 12124 号

本书由 BNI Business Network Corp. (美国世界商讯机构) 授权海洋出版社在中华人民共和国独家出版发行中文简体字版本。

本图书的标识、图片与版式设计, 系由美国世界商讯机构授权使用。

Licensor: BNI Business Network Corp. USA.

版权所有、不得转载或翻印。

责任编辑: 王宏春

责任印制: 严国晋

执行编辑: 涂晓燕

封面设计: 戎 马

美术编辑: 王晓燕 鲁 帆

出 版: 海洋出版社

<http://www.oceanpress.com.cn>

印 刷: 北京宝岛包装印刷有限公司

发 行: 海洋出版社 / 北京超讯图书经销有限公司

版 次: 2001 年 4 月第一版 2001 年 4 月第一次印刷

开 本: 787 × 1092 (毫米) 1/16

印 张: 19.5

印 数: 1~5000 册

字 数: 450 千字

书 号: ISBN 7-5027-5238-2/TP · 498

定 价: 58.00 元(附赠 1CD)

Dreamweaver 已经成为网页编辑的标准工具了, 你可以由各大软件补习班, 或是招聘网页设计师的相关信息中知道现在编辑网页时, 需要的专业软件是什么? 这股力量绝对不是广告所造就出来的, 而是所谓的“好东西要与好朋友分享”, 以一传十传百的方式, 将 Dreamweaver 的超强功能传播给广大网页设计制作工作者知道的。

好用、易学、使用者广泛以及获得其他厂商的支持, 使 Dreamweaver 这套软件不只是功能强大, 而且其人性化的设计, 整个界面操作起来, 让人觉得轻松而没有阻碍。不管其他公司如何吹嘘自己的软件多简易及强大, Dreamweaver 拥有的广大用户, 就是最佳的证明。

最新版 Dreamweaver 4 在源代码的支持上, 做了很大的改变, 除了你可以在编辑窗口中同时显示源代码窗口及所见即所得的设计窗口外, 甚至可以自动检测 JavaScript 的错误, 让你可以直接查询 HTML、CSS、JavaScript 三个主要程序的语法, 甚至让你直接打开 XML 等等不是 HTML 格式的文本型文件。

在所见即所得的编辑环境上, 更加入了表格的布局编排模式, 让你脱离表格的设置困扰。而你更可以在 Dreamweaver 里面直接制作 Flash 按钮及文字, 完全不需要运行 Flash 来制作。

Dreamweaver 4 的出版, 又再度让网页设计工作者感到惊喜: 减少时间、更快的功能、更贴近程序设计人员的需求、更加简易的编排……还有更多更好的惊喜。就请你自己来发掘吧!

大麦芽工作坊

商标声明

Dreamweaver 是 Macromedia 公司之注册商标

版权声明

本书使用的所有国内外产品与图片是根据整体版面编辑所需, 并未使用注册商标符号与注册商标标准字, 但作者所提及的国内外产品与图片只为促进厂商与用户利益, 并无侵权意图, 特此声明。

光盘内容使用说明

本书的教学范例文件

Dreamweaver 4 试用版(PC/MAC)

Dreamweaver 4 INDEX

目 录

第一章 行前教育

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第一节 | 网页制作流程 | 002 |
| 第二节 | 规划网页版面 | 005 |
| 第三节 | 新增加了什么行头 | 006 |
| 第四节 | 简述工作环境 | 009 |

第二章 建立碉堡

| | | |
|-----|-----------|-----|
| 第一节 | 两个教学文件 | 016 |
| 第二节 | 管理设计中的文件夹 | 018 |
| 第三节 | 设置网站结构图 | 023 |
| 第四节 | 设置 FTP 网站 | 027 |
| 第五节 | 上传网站数据 | 029 |
| 第六节 | 网站文件对比 | 034 |
| 第七节 | 设计者笔记 | 036 |
| 第八节 | 网站报表 | 038 |

第三章 基本工程

| | | |
|-----|------|-----|
| 第一节 | 偏好设置 | 040 |
| 第二节 | 建立网页 | 045 |

| | | |
|-----|--------|-----|
| 第三节 | 网页设置 | 046 |
| 第四节 | 套用网页组合 | 049 |
| 第五节 | 网页辅助工具 | 050 |

第四章 选择编辑模式

| | | |
|-----|-------|-----|
| 第一节 | 设计模式 | 054 |
| 第二节 | 源代码模式 | 064 |

第五章 网页标题

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第一节 | 标题设置 | 076 |
| 第二节 | 语言设置 | 076 |
| 第三节 | 网站或网页关键词 | 077 |
| 第四节 | 网站或网页描述 | 079 |
| 第五节 | 自动执行网页 | 080 |

第六章 文字大考验

| | | |
|-----|---------|-----|
| 第一节 | 文字编排 | 082 |
| 第二节 | 文字设置 | 090 |
| 第三节 | HTML 格式 | 096 |

| | | |
|-----|---------|-----|
| 第四节 | 文字超链接 | 100 |
| 第五节 | CSS 样式表 | 104 |
| 第六节 | 建立分隔线 | 115 |
| 第七节 | 查找或替换文字 | 116 |

第七章 在网页上贴图片

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第一节 | 网页的图片格式 | 120 |
| 第二节 | 插入图片 | 122 |
| 第三节 | 图片与文字的关系 | 126 |
| 第四节 | 编辑图片 | 128 |
| 第五节 | 图片超链接 | 130 |

第八章 多彩多姿的表格世界

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第一节 | 设置表格 | 140 |
| 第二节 | 加入表格数据 | 146 |
| 第三节 | 套用表格模板 | 150 |
| 第四节 | 插入、删除单元格 | 151 |
| 第五节 | 嵌套表格 | 154 |
| 第六节 | 转换表格 | 156 |

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第七节 | 加入文本文件表格 | 157 |
| 第八节 | 输出表格 | 160 |

第九章 用框架来架构遥控器

| | | |
|-----|--------|-----|
| 第一节 | 框架网页概念 | 162 |
| 第二节 | 利用框架模块 | 164 |
| 第三节 | 自己建立框架 | 166 |
| 第四节 | 框架内容 | 170 |
| 第五节 | 框架超链接 | 178 |

第十章 自由自在的图层

| | | |
|-----|--------------|-----|
| 第一节 | 建立图层 | 186 |
| 第二节 | 设置图层内容 | 192 |
| 第三节 | 对齐图层 | 198 |
| 第四节 | 隐藏图层 | 200 |
| 第五节 | 使用蓝图对位 | 201 |
| 第六节 | 图层转表格 | 205 |
| 第七节 | Timeline 时间轴 | 206 |

Dreamweaver 4 INDEX

目 录

第十一章 程序的沟通桥梁 ——程序窗体

| | | |
|-----|--------|-----|
| 第一节 | 基本程序对象 | 214 |
| 第二节 | 超链接式菜单 | 221 |

第十二章 独门暗器 ——行为语法

| | | |
|------|-------------------------|-----|
| 第一节 | 检查浏览器版本 | 226 |
| 第二节 | 检查浏览器外挂程序 | 232 |
| 第三节 | 控制 Shockwave 或 Flash 动作 | 233 |
| 第四节 | 拖放图层 | 235 |
| 第五节 | 超链接 | 238 |
| 第六节 | 超链接菜单 | 240 |
| 第七节 | 打开新窗口 | 240 |
| 第八节 | 播放音乐 | 242 |
| 第九节 | 信息窗口 | 243 |
| 第十节 | 预先下载图片 | 244 |
| 第十一节 | 图片菜单 | 246 |
| 第十二节 | 状态文字 | 247 |

第十三章 多媒体强力火炮

| | | |
|-----|-------------|-----|
| 第一节 | 加入 Flash 动画 | 252 |
|-----|-------------|-----|

| | | |
|-----|---------------------|-----|
| 第二节 | 加入 Director 动画 | 256 |
| 第三节 | 搭配 Fireworks 图片制作伙伴 | 258 |
| 第四节 | 加入 Applet | 261 |
| 第五节 | 加入 QuickTime | 264 |

第十四章 网站藏经阁

| | | |
|-----|----------|-----|
| 第一节 | 数据管理窗口 | 268 |
| 第二节 | 建立数据到网页上 | 271 |
| 第三节 | 建立我的最爱 | 272 |
| 第四节 | 网页模板数据库 | 273 |
| 第五节 | 图片组件数据库 | 280 |

第十五章 奇形怪招

| | | |
|-----|---------|-----|
| 第一节 | 加入时间 | 286 |
| 第二节 | 外来符号 | 287 |
| 第三节 | 建立相册 | 289 |
| 第四节 | 加入注解 | 292 |
| 第五节 | 超链接检查 | 293 |
| 第六节 | 动作记录 | 294 |
| 第七节 | 扩展程序管理员 | 299 |
| 第八节 | 使用快捷键 | 302 |

掌握 Dreamweaver 4

网页制作无懈可击

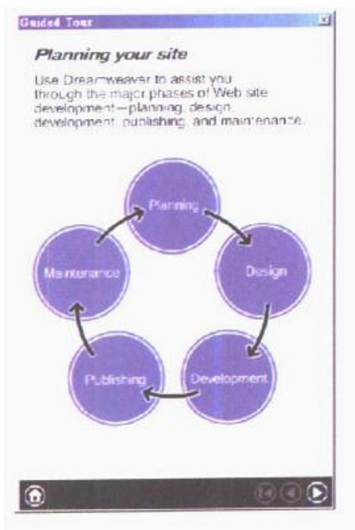
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
http-equiv="Website-Style" style="Dreamweaver 4"="amazing"
Rollover Image>Tabular Data>Navigation Bar>Fireworks HTML
Flash Button>Flash Text>Shockwave>Generator

第一章 行前教育

- 网页制作流程
- 规划网页版面
- 新增加了什么行头
- 简述工作环境

第一节 网页制作流程

笔者是写软件操作书籍的,借着国际市场的流通,笔者的书籍在内地、台湾省及香港特别行政区皆有销售,所以每日必须处理的读者资料真的形形色色,有些读者甚至问到规划网站的整个架构。而在书籍的写作中,规划问题并没有包含在里面,这次借着 Dreamweaver 4 的新书出版,就本节小小的篇幅,略微谈一下规划版面的问题,如果你在接触网络规划上已经有一段时间了,请略过本节,你可以从工作中获得更多宝贵的经验。



► 企划须知

网站的建立,毕竟不像是美术作品,只需要创意指导给个概念方向,就可以在一定的框架中构想美术创意,然后利用手边的工具,将创意画出来,交差了事。

网站的架构会牵涉到行销方面,也就是你要怎么卖商品,这个整组流程及规划,一定要清楚地规划出来,这个不是设计或程序人员所能够掌控的,一定要对商品熟悉的工作伙伴来做主导。



整个行销流程清楚了,就知道需要设计什么宣传活动,要如何做宣传活动!预计花多少的人力在上面!要知道有多少经费来配合!要知道如何展现商品!要知道谁用你的商品,也就是你的消费群!

所以,接下来就需要做市场的分析,实际店铺的贩卖行为,以及网络上相同或相似的网站分析。

其实笔者要说明的就是,先在行销方面思考,你的商品在市场上,是否有一定的需求,也就是足够的市场,然后是否有商品优势,再来考虑是否做这样的网站。

以上纯是对开发一个全新的网站而言,如果是一个已经成型的网站,做后续的推动企划,还是要做一系列的市场分析行为等等。

除非你只是建设一个个人的网站,纯粹是兴趣使然,那么就可以天马行空、我行我素地做企划。

► 网页架构

在经过详细的企划之后,就必须提网站架构了。根据企划案的需求,由首页开始,往下架构出每一个重点区域,再往下就建立出更详细的说明页面。

这个地方可能是比较复杂的地方,一方面需要符合企划的事务,一方面需要考虑到程序网页的操作过程,而另一方面需要考虑使用者的操作习惯。

美术人员需要对企划网站的人员提出美术的实际做法,是否与企划案有所冲突;程序设计人员要事先提出程序设计的实际做法,还有需要相对提出最新的编程技术,是否可以应用到这次企划中来,而美术人员也需要提出最新的网页多媒体做法。

经过与实际制作人员的讨论,企划人员开始修正企划案的内容,以便和实际制作吻合。一般来说,经过这样的讨论,只会提升网站的企划,而不是让企划人员感到不可行才对,除非是企划人员患有严重的网络不熟悉症候群。

经过讨论所完成的网页架构,应该会是一个执行顺畅的项目,而这个时候企划人员也需要和实际制作人员,讨论出制作的时间,以及相对的检测时间。



制作图片

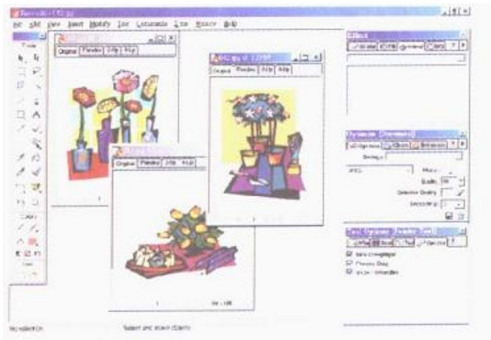
美术人员根据企划的内容及网页架构,开始构思网站的美术设计,除了参考设计书籍之外,参考相类似的网站是必须的功课,以便创造出不同而特殊的网站风格。

不过最基本的美术工作一样是有的,例如商品的照相或扫描,抓取图库的资料等等,将这些工作先交给助理来做处理。当然还有制作出网页文件,你可以利用Dreamweaver的网站结构图来产生文件(请参考第23页第二章第三节建立网站结构图),这也是简易的工作,适合交给助理来做。

网站的美术工作,一定要考虑到网页架构走

向,免得跳来跳去,跳出一个和网站不同风格的网页来。

美术设计方面,有的时候还需要询问程序设计人员的意见,免得设计的东西没有办法套用程序到图形内。



制作程序

美术设计与程序设计是可以分工的,美术设计在规划网页美术部分的时候,程序人员就可以根据企划的网页架构来开始设计程序,所以企划方面的架构非常重要,不然无法达到分工模式。无法分工的网站制作,只会延误时机,变成不是程序先制作,就是美术先制作,最后总有一方要加班熬夜。

程序设计完成的东西,在美术人员做好网页之后,就可以直接套用到里面去,当然这其中还包括网页的编辑品质,是否符合程序的需要。

如果不符合,美术的部分就必须作修改或重新制作,所以程序与美术设计人员一定需要密切地合作,以免出现一再重复而无谓的工作。



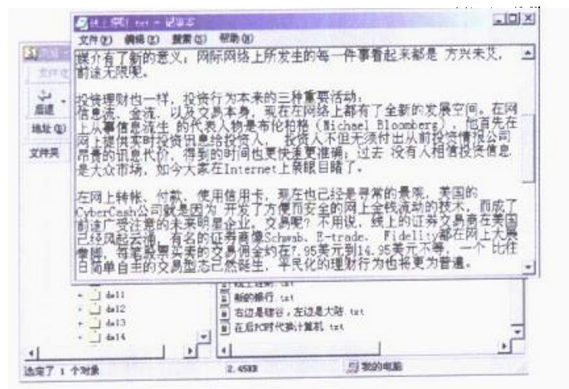
► 建立文字内容

这个部分需要由企划人员,或是编制内的文案人员提供,当然有专业的文案人员是最好的。文案人员可以根据企划的内容,以及企划需要的网站感觉,来做网站的文字建立工作。

当然这包含了事务性的文字,例如商品的说明,公司理念或背景,这些都是需要收集或是采访的部分。

在文案建立的过程中,文案及美术人员也是需要密切合作的,文案可以随时根据美术所提供的图片,来随时修改文字的调性,还有文字内容的长短,也需要随时注意,免得和版面不搭配。

文案所提供給美术设计人员的时间,也是需要配合,免得一直在等文字资料,而迟迟无法进行网页设计。



► 建立多媒体资料

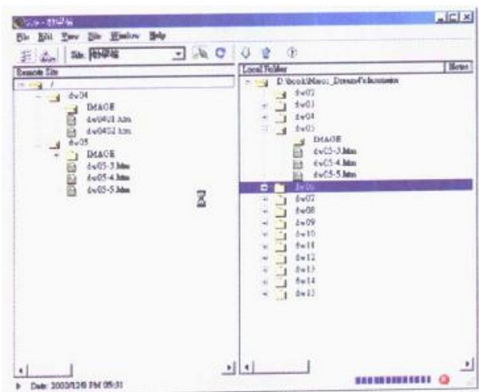
如果网站内容需要有多媒体的部分,就需要做事务性的安排,例如拍照的拍照,收集技术的收集技术,还有做整合的设计师,也需要有这样的配置。

当然这还需要知道,多媒体的应用是做到什么程度,如果只是一小段音乐,倒是简单的事情,如果要像光盘游戏一样的复杂,这可不是做网页美术或程序设计的设计师之工作,或许需要请外面的专业人员来制作。



► 网站管理

网站管理的部分,大部分公司是交给程序部门来做处理,其实只要服务器是稳定的,它的技术性并不高,美术或是企划人员都是可以处理的,只需要完整地知道网站架构,都可以胜任这样的工作。



► 网站行销

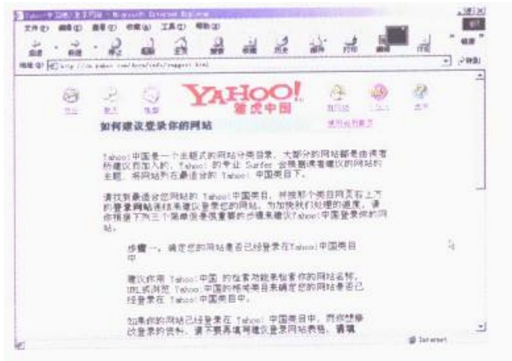
网站的行销工作,是一个网站知名度的关键点。基本上需要登录搜索网站,国内外的搜索网站超过500家以上,光是这一份登录的工作,就会花上好几天的工作,而且未来还需要随时更新搜索网站的资料(如果该网站没有自动更新机制的话)。因为每个网站不是固定的,经营一段时间之后,也需要修改网站的经营策略。

再来就是通过发新闻邮件的方式,来宣传你的网站。这需要去和其他网站做交换的工作,或是委托发新闻邮件的网站,为你散发新闻邮件。

还有就是做网络活动,将你的活动,透过媒体的传播,来达到网站的宣传。

登网络广告,当然也是一种做法,这是在没有其他资源的情况下,只好花钱去买知名度。如果网络广告可以用交换的方式是最好的,以免在网站草创之期,就花掉了一部分经营成本。

其实还有很多的细节,笔者只能大概的描述网页制作流程,你或许会因为经营不同的商品,而有自己的一套作业流程。所以说制作流程只是一个概述,经验才是最重要的,没有实际的经营一个网站,或是制作网页,是无法体会笔者所说的一些经验描述的。

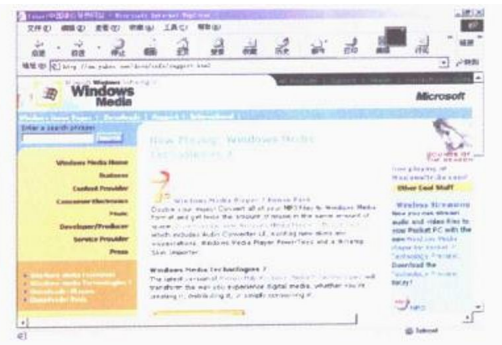


第二节 规划网页版面

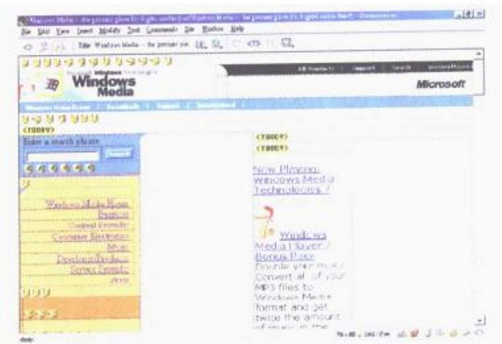
这本书当然是在说明软件的操作方式,不过在这个前提之下,笔者希望你可以在做网页之前,先了解网页的制作模式,其实有两个,一个是Table表格编排模式,一个是Frame框架网页模式。这两个模式互有利弊,不能说哪一种比较好用,如果你不知道笔者在说什么,请看以下的介绍。

► Table 篇

所谓Table就是用表格来编辑网页的意思,以本图例的微软公司的网站首页为例,就是一个典型的Table模式。也就是说,网页内错综复杂的资料,都是放置在表格内的单元格中,有的单元格比较大、有的小、有的长、有的扁。



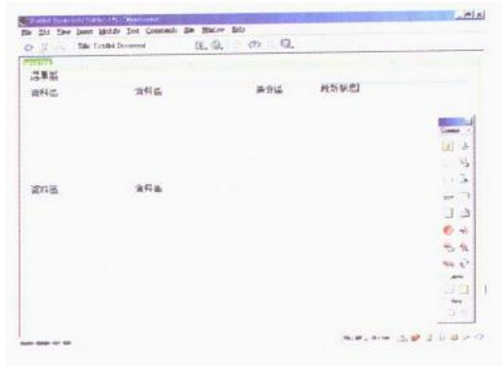
如果我们用Dreamweaver来观看这个表格的结构,你可以看见表格的虚线分割着每一份资料。其实其中包含了表格中的表格,还有些表格是空的,只为了撑开单元格,以便达到编辑的需要。



这个网页的好处是除了表格中的表格之外,网页还可以包含其他的网页,也就是一个网页可以包含着许多的资料,坏处是当你的网页往下移动的时候,就看不见项目菜单了。



Dreamweaver 在这一版的新功能中,也加入了表格的布局编辑模式,读者可以随时切换普通编辑模式或布局编辑模式。

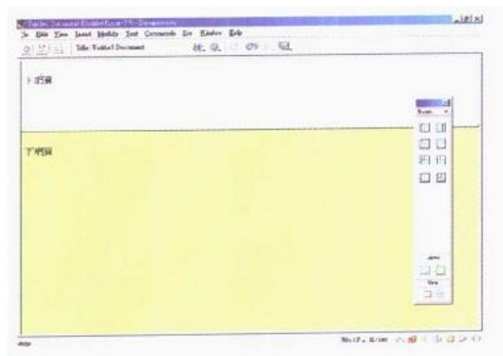


► Frame 篇

Frame 就是利用框架来做网页,这个方式就可以直接避免表格模式网页往下拉时,看不见项目菜单的问题。这是因为框架是将许多的网页集合在一个框架上的做法,不过每一个网页是独立的,不是像 Table 模式一样,将许多表格(或网页)集中在一个网页上。

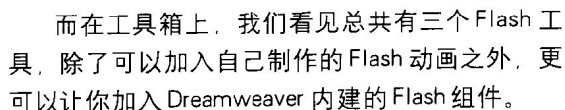
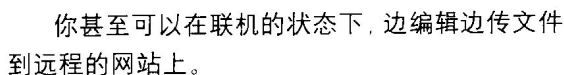
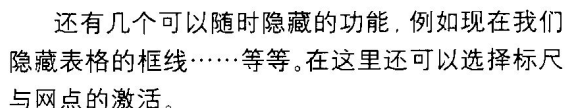
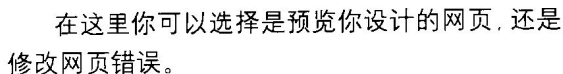
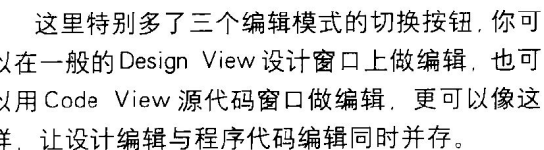
这个做法的好处,是可以固定一个框架放置项目菜单,然后另一个框架放置网站内容。这样选择放置项目菜单的框架,而资料显示在另外一个框架。这就像是在操作电视遥控器一样,放置项目菜单框架不会改变,使用者不需要去寻找项目菜单。

Dreamweaver 的 Frame 编辑方式非常的简单,只需要拉一下网页边缘的框架分隔线,就可以切出框架。



第三节 新增加了什么行头

如果你曾是 Dreamweaver 的老用户,现在一打开 Dreamweaver 4 的编辑窗口,就可以看见多了一条常用工具栏,这里将几个常用的功能放置在这里,让设计过程更加快速。例如将网页的标题设置在 Title 字段上,直接输入名称就可以完成标题设置,这是设计者经常忘记的一个设置工作。



Assets for Site "教学网"

Assets

Images: G Site Favorites

| Name | Size | Type | Path |
|------------|------------|--------|-------------|
| m05-71.gif | 260x 262px | ACDSee | ch-Guangshu |
| m05-72.gif | 71x 71px | ACDSee | ch-Guangshu |
| 0-1.jpg | 128x 128px | ACDSee | ch-Guangshu |
| 0-1.jpg | 128x 128px | ACDSee | ch-Guangshu |
| 0-4.jpg | 128x 128px | ACDSee | ch-Guangshu |

Insert

Reference

Book: CMYK-16MTHA Reference

Tag: RGB

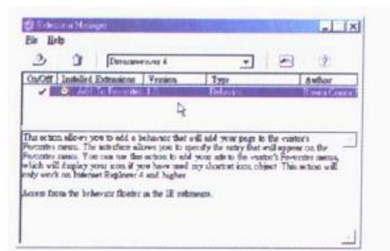
Description

div

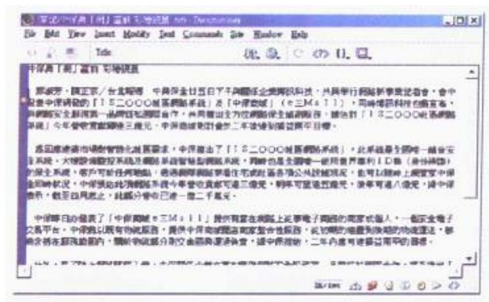
div class='H1' of HTML 4.0
En Tag 16MTHA

The IMHO element displays a graphic in place of whatever image the browser is instructed to handle. Common image MIME types are GIF and JPEG. Images are inline elements, appearing anywhere in the document you specify, including in the middle of a text run. A large number of attributes affecting visual presentation of images are deprecated in HTML 4.0 in favor of style sheet rules. You will be able to use the attributes safely for many browsers. In some cases, however, because of the need to be backward compatible with the large collection of image-based documents already on the Web, Note, that if you intend to use style sheets in HTML 4.0 browser-based documents, you must use the MIME element name DIV or DIV/MIME elements and assign the style sheet to the surrounding element. The work around is to use the MIME element. You no longer can use style sheets in cross-browser documents.

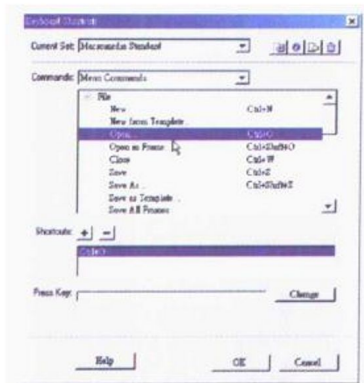
而以前一直是外挂程序的Extension Manager也加入到Dreamweaver 之中, 让你方便管理外挂的程序。



现在在 Dreamweaver 中也可以打开 TXT 纯文本文件, 设计者再也不需要反复的在记事本及 Dreamweaver 之间做复制粘贴的工作了, 而且是可以编辑的一种方式。



现在你查询快捷键, 不需要再打开Help网页来查询, 只需要在 Dreamweaver 的菜单中查询, 而且还可以自行修改快捷键。

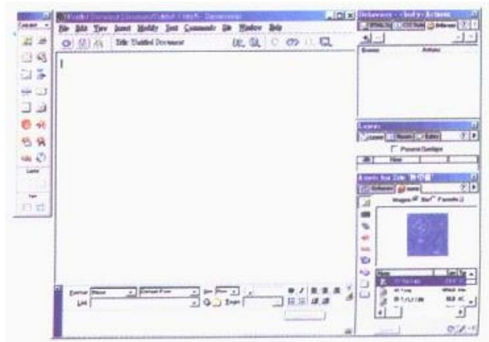
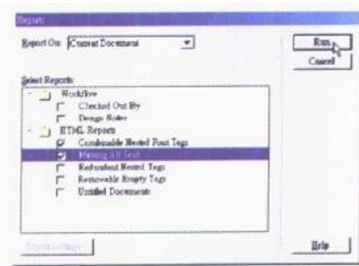


第四节 简述工作环境

在 Dreamweaver 4 这个版本上, 我们发现做了蛮多的修改, 但在大致的操作安排上, 没有做大幅度的修改, 绝大部分的改动都是将设置的操作方式, 改得更接近设计者的操作习惯。

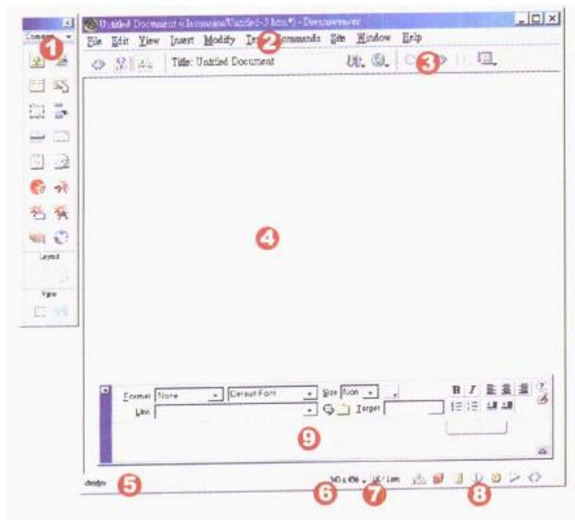
所以基本上老版本的使用者是非常容易上手的, 现在我们看到的画面就是 Dreamweaver 4 的主要界面。我们看见右边一排功能窗口, 这些面板对网页的设计都是非常重要的, 我们会在课程中陆续说明, 在还没说明之前, 为避免干扰, 你可以关掉这些窗口。

多了一个网站报表的功能, 让你可以知道你忘了什么东西。



现在我们来解释一下主要的工作区域结构：

- ❶ 位于左边的直长条形的浮动窗口叫做工具箱，这里面包含 7 个种类的工具，我们稍后会作简介。
- ❷ 与一般程序相同，为菜单命令区，往后的教材里，我们提到的激活菜单就指这个区域内的菜单。
- ❸ 常用工具栏，这里将几个常用的功能按钮放置在这里，让设计过程更加快速。
- ❹ 网页编辑窗口或称为编辑窗口，绝大部分的工作都在这里完成。
- ❺ 卷标语言状态栏，也可以在这里快速的编辑所选取对象的卷标语法（或称作源代码）。
- ❻ 目前编辑的网页窗口大小状态区，只要你调整了工作区域的大小，这里的数值就会通知你目前编辑区域的大小，而你也可以选择这个地方的下拉式菜单，直接调整要编辑的网页窗口大小。
- ❼ 网页下载大小状态区，这里会告诉你目前编辑的网页文件大小，而网友在下载这个网页时需要多少的时间，才可完全下载完毕。
- ❽ 迷你快速激活面板。
- ❾ 属性控制面板，会因为你选择不同对象，而改变这里的控制选项，超过数十种不同的属性控制面板。



► 工具箱

要调出工具箱请激活菜单 Windows → Objects，这样就可以打开工具箱。工具箱共提供了 7 种工具，要切换这些工具，只需按一下工具箱上端的黑色三角按钮，就可以看见下拉式菜单，在这里选择需要的工具。



[特殊符号工具]

请在下拉式菜单中，选择 Characters 选项就可以了。这里所陈列的是一些特殊符号，你可以插入强迫断行命令、空格、版权符号、商标、日元、注册商标、英镑……等等符号，相关操作方式会在各节中说明。

