

网页设计实务

全攻略

黄河 编著



网页设计实务全攻略

黄河 编著

北京大学出版社

内 容 简 介

Dreamweaver 3、Fireworks 3 与 Flash 4 同为 Macromedia 公司最新出品的功能十分强大的 Web 页创作工具，被誉为 Web 页开发领域的“三架马车”。这 3 个优秀软件各有所长，相互之间又可以紧密集成。本书首先详细阐述了使用 Dreamweaver 3 进行页面设计、使用 Fireworks 3 进行 Web 图形处理以及使用 Flash 4 进行 Web 矢量动画创作的方法，然后通过几个规模较大的、具有专业水准的经典 Web 页创作实例，介绍如何将这 3 个软件结合使用，制作专业化的 Web 页。

本书语言浅显、内容丰富、含金量高，是初、中级用户学习网页设计的“实用大全”，也可作为高级用户的不可多得的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计实务全攻略/黄河编著. —北京：北京大学出版社，2000.7
ISBN 7-301-02377-4

I.网... II.黄... III.主页-设计 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2000）第 67401 号

书 名：网页设计实务全攻略

责任编辑：任黎明

标准书号：ISBN 7-301-02377-4/TP·0194

出版者：北京大学出版社

地 址：北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址：<http://cbs.pku.edu.cn>

电 话：出版部 62752015 发行部 62754140 62765126 编辑室 62765127

电子信箱：zpup@pup.pku.edu.cn

排版者：北京东方人华科技有限公司

印刷者：北京大学印刷厂印刷

发行者：北京大学出版社

经销者：新华书店

787 毫米×960 毫米 16 开本 41.875 印张 1014 千字

2000 年 8 月第 1 版 2000 年 8 月第 1 次印刷

定 价：59.00 元

前言

Macromedia 公司是久负盛名的图形及多媒体制作软件公司，其产品(如 Director、FreeHand 等)无一不是各自专业领域的执牛耳者。自从 Macromedia 公司进军 Web 页设计市场后，连续推出了用于 Web 页创作的 Dreamweaver、用于进行 Web 图形处理的 Fireworks 以及用于创作 Web 交互动画的 Flash 等 3 个专业级软件，并且以其简洁实用迅速占领了市场，在 Web 页创作领域迅速流行起来。

Macromedia 公司的这 3 个软件，构成了中小规模站点及个人站点创作的完全解决方案。作为独立的站点及页面设计和创作人员，掌握 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 这 3 个软件都是必要的。掌握了这 3 个软件后，就会在站点开发的各个方面如鱼得水。

首先，在页面开发和站点管理方面，Dreamweaver——“织梦者”，是一个十分专业化、完全可视化的设计工具，它无论对于专业的还是业余的 Web 设计师，都是一个完美的设计工具。Dreamweaver 不仅是第一个把人们从枯燥的 HTML 代码世界带入完全可视化 HTML 页面编辑环境的工具，而且还提供了其他任何页面编辑工具所无法媲美的 JavaScript 代码自动生成功能，使您可以非常轻松地开发设计精美的具有现代气息的交互式动态网页。

其次，在页面修饰、图形处理方面，Fireworks 可以与任何一套专业级图形处理软件相媲美。Fireworks 提供了一种革命性的新方法和许多先进的技术来创建 Web 图形，使以前需要许多工具才能完成的工作可以在 Fireworks 中一次完成。无论是位图处理、路径编辑或者特效添加，甚至动态图形的 JavaScript 编程等工作，都可以轻松地使用 Fireworks 解决。对于使用传统工具难以实现的不规则热点图形的创建，以及切片图等技术，Fireworks 更是提供了完美的解决方案。Fireworks 采用了先进的图形处理技术，使用未来的 Internet 图形标准格式 PNG 作为自己的内置格式，并且它具有与 Dreamweaver 紧密集成的 Web 图形处理功能，使它迅速成为 Web 页图形处理领域的一颗明星。Fireworks 以其完整的功能和新颖的创意，与 Dreamweaver 一起成为了许多网页创作者的两把“利剑”。

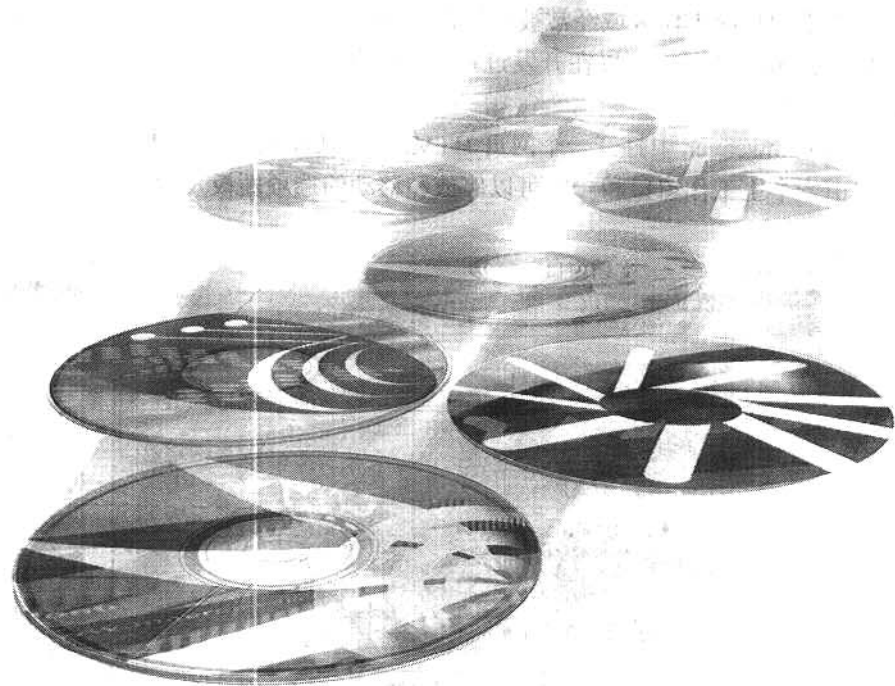
最后，在页面交互性和可视效果方面，Flash 更是无人能及。Flash 是一个专业的矢量图编辑和动画创作专业软件，专门用于制作 Web 页中的电影动画和交互动画。1999 年 6 月发布的 Flash 4，由于具有生动的动画表现力，在应用领域的使用频率迅速增加，从而逐渐成为交互式矢量动画的标准、未来网页的一大主流。使用 Flash，可以制作出

页面中具有交互效果的动画，可以将一个较大的交互动画作为一个页面，这样，Web 设计者甚至可以开发出基于 Web 页的游戏或者其他应用程序。可以说，使用 Flash 开发 Web 页，就像用 C 语言开发系统程序一样，只有想不到的，没有做不到的。

优越的性能和强大的功能使得 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 成为许多专业 Web 开发人员的宠儿。由于在实际 Web 页创作中，经常需要综合应用这 3 个软件，同时完成页面创作、图形处理、动画设计以及交互处理等工作，因此本书首先独立介绍各个软件，分别利用 6 章内容简练地介绍 Dreamweaver 3、Fireworks 3 和 Flash 4，且侧重于介绍 3 个软件之间的联合应用技术，然后在第 4 部分中，使用若干专业级的经典实例，详细讲述了使用这 3 个软件进行综合 Web 页开发的具体步骤和实用技术，是入门级读者非常难得的学习资料，即使对于中高级 Web 开发者，也具有很高的参考价值。

第 1 章

Dreamweaver 基本界面 与 Web 页面基本知识



作为一个优秀的网页制作和网站管理软件，Dreamweaver 3 拥有 Macromedia 软件所特有的优秀操作界面。从表面上来看，Dreamweaver 3 的界面有些复杂和拥挤，但是当用户了解了在 Dreamweaver 中的工作方法后，就会发现，它的界面设计具有很强的科学性、严谨性和艺术性。独到和细致的界面设计可以使工作高效、便捷地完成。

本章首先介绍 Dreamweaver 3 操作界面的基本使用方法和技巧，并使用户在理解 Dreamweaver 工作界面的同时，也大致了解在 Dreamweaver 中的基本工作方法。

1.1 屏幕页面布局

许多网页创作软件的界面拥有大量固定的菜单、工具栏和页面工具，使得在工作过程中真正的页面工作区域经常被压缩得很小。而 Dreamweaver 使用了一些更加灵活和有效的技术，使用户可以在开发过程中始终保持对工作页面的关注，这样可以大大提高工作效率。

在 Dreamweaver 中打开一个网页 HTML 文档后，基本的屏幕页面布局如图 1.1 所示，它由一个主工作窗口和一些可以停放和移动的选项面板及设置窗口组成。



图1.1 基本屏幕页面布局



注意：Dreamweaver 3 的屏幕界面元素还有许多，如果将这些界面元素全部打开，得到的页面布局将比图 1.1 复杂得多。但是图 1.1 所示的界面元素是在 Dreamweaver 中进行工作时最常用的，这也是最基本的屏幕页面布局。

位于最中央的工作窗口被一些用于创建各种网页作品和效果的工具窗口所包围，图 1.1 中显示的屏幕页面布局是 Dreamweaver 3 最基本的屏幕页面布局方式，其中显示的工具面板和窗口都是在创作中经常使用的，下面分别介绍这些基本界面元素的名称和功能：

- **文档窗口 (Document Window)：**文档窗口是 Dreamweaver 的主工作区域。用户设计和创建的网页文档就是在这个窗口中显示和编辑的。
- **Objects 面板 (Objects Palette)：**Objects 面板就像一个百宝箱，其中含有网页中所有可能用到的页面元素，从简单的文本、图像一直到复杂的 ActiveX、交互图像，甚至网页中的隐藏对象(如非间断空格、服务器引用)等。Objects 面板是 Dreamweaver 中使用频率最高的工具。
- **Launcher 面板 (Launcher)：**使用户可以快速打开常用的工具面板和窗口，如 HTML 窗口、属性检查器、Site 窗口、History 面板等。
- **属性检查器 (Property Inspector)：**属性检查器是 Dreamweaver 最核心的工具，使用它可以对任何页面对象进行详细的属性查看和设置。当选定页面中的某个对象时，属性检查器将显示它的所有属性细节，并且可以在属性检查器中对这些属性进行编辑和设置。
- **History 面板 (History Palette)：**History 面板是 Dreamweaver 3 新增的功能。利用 History 面板可以查看在文档窗口中进行的所有操作的历史记录，并可以修改这些历史操作，如撤消一个或多个操作步骤、重复已有的操作步骤等。另外，使用 History 面板还可以将一组常用的操作定义为一个新的命令以供使用，以完成重复的操作，这样可以大大提高工作效率。

除了这些常用的界面元素外，Dreamweaver 3 还拥有许多其他的工具面板和窗口，如 HTML 代码监视器窗口、行为监视器图窗口、样式选项面板等，在实际完成一个完整的网页项目时会常常使用这些工具。由于它们与上面介绍的这些界面元素相比，使用的频率较低、重要性较次，所以本章不再详细介绍。

工具面板和窗口的显示和隐藏，都是由 Window 菜单中的相应命令控制的，当不需要显示某个窗口时，可以通过去掉该命令前的复选标记来隐藏它。

除了文档窗口以外，所有的工具面板和窗口都可以在屏幕上随意移动。用户可以尝试着移动它们，以安排一个合适的工作界面。如果需要恢复 Dreamweaver 默认的界面安排方式，可以单击 Window|Arrange Floating Palettes 命令，恢复屏幕的默认布局。如果

需要将所有的工具面板和窗口暂时全部隐藏，以观察完整的文档窗口，可以单击 Window|Hide Floating Palettes 命令；当需要恢复显示工具面板和窗口时，可以再执行一次该命令。

1.2 文档窗口

文档窗口是 Dreamweaver 的主工作区域，通过在文档窗口中输入文字、插入图片以及其他的各种页面元素，并且进行链接设置等操作，就可以在其中创建新的 Web 页。当需要对已有的 Web 页面进行编辑等操作时，也需要在文档窗口中打开并且完成编辑工作。

文档窗口中的功能远不止这些。在文档窗口中还可以快速查看当前页面的各种属性，使用标记选取器追踪 HTML 元素，以及设置页面尺寸等。本节将介绍文档窗口的各个组成部分以及它们的功能和使用方法。

1.2.1 文档窗口的状态栏

文档窗口顶部的标题栏中显示的是正在编辑的文档名称，也就是页面的标题(title)，如果还未设置标题或者创建了一个新的页面，标题栏将显示 Untitled Document(未命名的文档)。

文档窗口的底部为状态栏，在状态栏中包含了 4 个重要的工具：Tag Selector(标记选取器)、Window Size(页面大小设置菜单)、Download Indicator(下载指示器)和 Mini Launcher(小型装载机)，如图 1.2 所示。

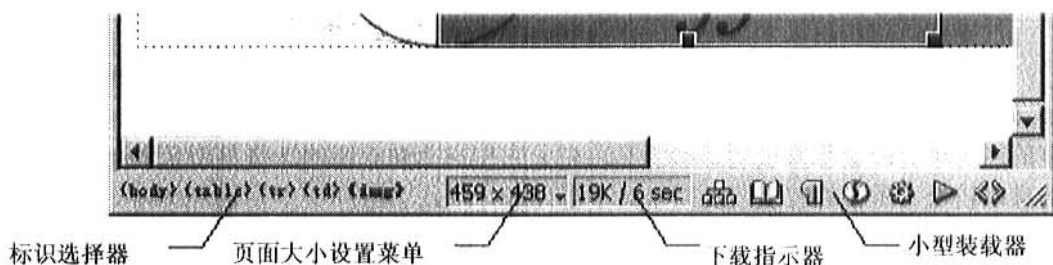


图1.2 文档窗口的状态栏

状态栏中各个工具的功能如下：

- **标记选取器：**标记选取器的应用充分体现了 Dreamweaver 设计的巧妙之处。在标记选取器中显示光标在页面中所处位置的 HTML 标记，比如，

当前光标位于文档主体(body)表格中的一个表格单元内, 状态栏就会显示“<body><table><tr><td>”, 可以用鼠标任意选定其中的一个标记, 单击后所选中的标记会加粗显示, 用户界面内被这个标记作用的所有页面元素将会处于被选取状态。标记选取器方便了用户对 HTML 源代码的控制和操作, 提高了选取的准确度。

- **页面大小设置菜单:** 通过这个菜单将文档窗口设置为不同的显示尺寸, 就可以查看自己设计的网页在不同显示器上浏览的效果。当用户对自己的作品在不同的显示环境下的外观十分关心时, 这个工具可以帮助用户模拟出不同的显示效果。
- **下载指示器:** 该工具将显示当前编辑页面(包括图像、插件、多媒体等)的文件尺寸, 并模拟预先设置的传输速率计算出相应的下载时间, 使用户可以随时掌握自己页面的总容量和下载速度。
- **小型装载器:** 该工具的功能与 Launcher 面板完全一样, 只是在尺寸上缩小了许多。使用方法也与 Launcher 面板完全一样。

灵活使用状态栏中的各个工具, 可以有效节省开发时间, 提高工作效率。

1.2.2 使用标记选取器

如果用户具有一定的 HTML 语言基础, 就会十分欣赏 Dreamweaver 中独特的标记选取器。当光标位于文档中某一位置时, 在标记选取器中将按嵌套顺序列出该处页面的 HTML 标记, 标记是从左到右排列的, 在最左边是包含一切元素的标记, 通常的页面是<Body>标记, 向右逐渐为包含元素最少的标记, 直到不包含任何元素的标记为止。

通过显示用户当前光标处的标记, 可以不断追踪当前 HTML 文档的组成信息。在创建复杂的页面(如嵌套表格)时, 使用标记选取器可以使用户对 HTML 文档的结构有清晰的了解。

当然, 标记选取器的功能并不仅限于列出文档的 HTML 标记。通过选择标记选取器中的 HTML 标记, 可以快速选择这类标记中的元素, 从而方便地编辑和修改它们。如果已经在窗口中打开属性检查器, 还可以在属性检查器中设置选中页面元素的属性。

如图 1.3 所示, 当前光标所处的位置为一个表格中的列表项目, 标记选取器中列出了光标处的所有标记: <body><table><tr><td>。单击选中标记, 标记将以黑体显示, 这时光标处的所有黑体文本也将被选中, 同时在属性检查器中也显示出文本的属性设置, 可以对这些文本进行编辑, 如图 1.3 所示。

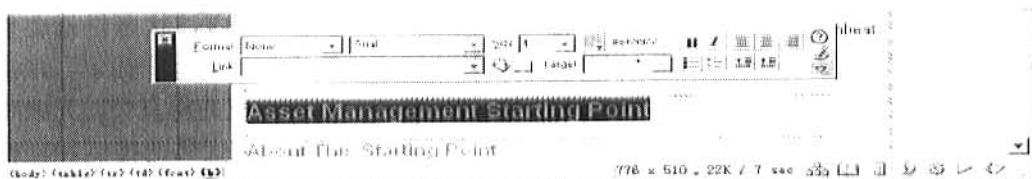


图1.3 文本属性检查器

如果在<tr>标记上单击,使<tr>标记以黑体显示,则此时将选中光标所在的表格中的一个表格行元素,在属性检查器中显示出表格属性,如图1.4所示。

要想删除一个页面中的全部元素,可以在标记选取器中选中<body>标记,然后按下键盘上的 Delete 键,即可将页面中的所有图形、文字、表格等元素全部删除。剩下的只是<head>中的 HTML 元素。

在创作网页的过程中,经常需要选中某个部分或某些元素进行编辑修改,灵活地使用标记选取器可以准确快速地选中需要的元素,而不再使用其他软件中常用的按住鼠标左键拖动的方法来选择对象。

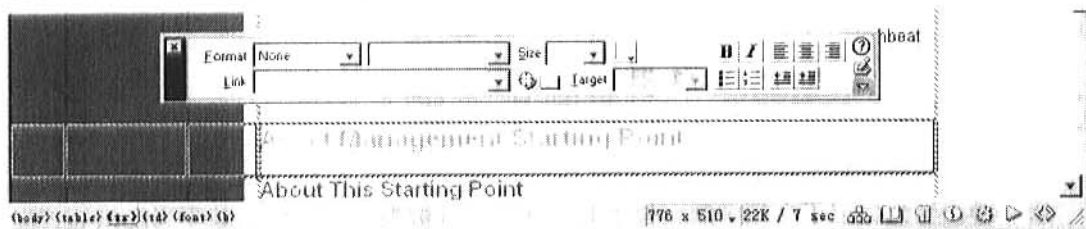


图1.4 选中表格的内容

1.2.3 使用页面大小设置菜单

如果网页放在了 Internet 上,那么全世界任何地方的任何人都有可能访问到它。但正是由于这样,所以不得不考虑页面在具有不同屏幕设置的显示器上的显示效果。用户当然希望自己的作品让每一个人看上去都觉得满意,而不会因为显示器设置而影响浏览效果。

通过使用页面大小设置菜单,可以查看页面在不同显示器上的不同外观。在页面大小设置区域上单击鼠标左键,将打开如图 1.5 所示的页面大小设置菜单,在其中以不同的像素宽和像素高的形式列出了各种显示器设置。

页面大小设置菜单中包括计算机中最常用的 7 种屏幕大小设置,从其中选择一种设置后,文档窗口将以该种设置下的显示效果显示当前页面,使用户可以获得在该种设置下浏览页面的效果。

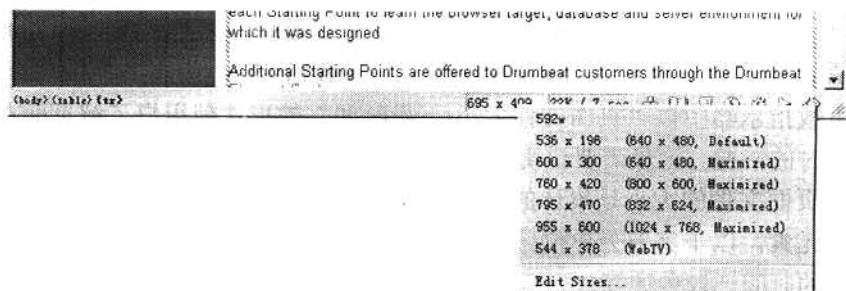


图1.5 页面大小设置菜单

如果单击菜单底部的 Edit Sizes 命令，则将打开如图 1.6 所示的 Preferences 对话框，在其中的 Status Bar 参数设置对话框中设置一种自定义的屏幕显示大小。

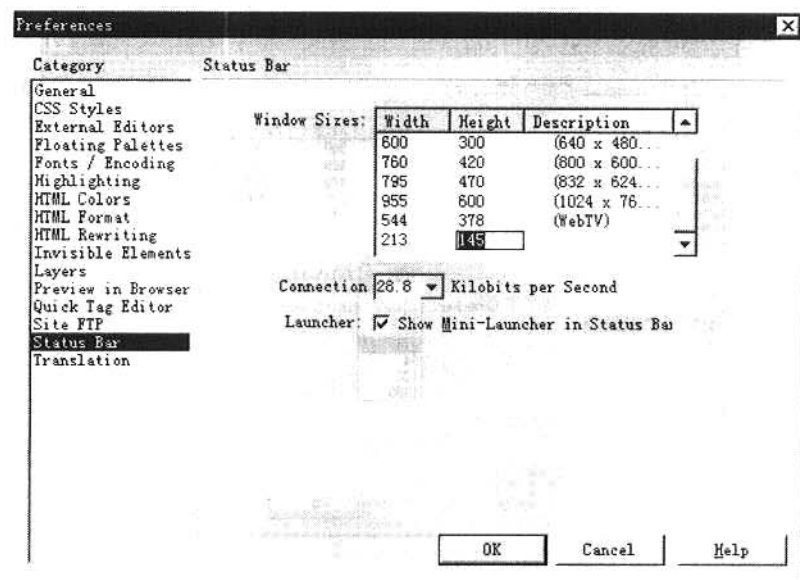


图1.6 设置自定义的屏幕显示大小

1.2.4 使用下载指示器

用户创建好一个十分漂亮的页面后，通常会使用主浏览器进行预览。在欣赏效果的同时，千万不要忘记网络带宽对网页文件大小的限制。在用户自己的计算机上浏览这些页面的速度会十分迅速，但是当这些页面放置到网络上时，下载的速度就成为一个问题。众所周知，从本地硬盘中打开一个页面和从 Internet 中打开一个页面是完全不同的两回

事，另外，浏览者等待页面下载的决心也往往是有限的。因此，Dreamweaver 提供了用来模拟从 Web 中下载页面的情况的工具——下载指示器。

在下载指示器中以“页面文件大小/下载时间”的形式使用户了解页面在 Web 上浏览下载时的情况。这里需要说明以下两点：

- 页面文件的大小是累计的大小，包括页面中所有文字、图形、多媒体文件等元素，以千字节为单位。下载时间是页面以指定的连接速率进行下载所花费的时间，以秒计算。
- 用户可以自定义指定的连接速率，默认的设置 为 18.8 Kbps。

如果需要更改连接速率，请单击 Edit|Preferences 命令，打开 Preferences 对话框，选中 Status Bar 选项后设置 Connection 选项，选择一个合适的连接速率，如 56 Kbps，如图 1.7 所示。

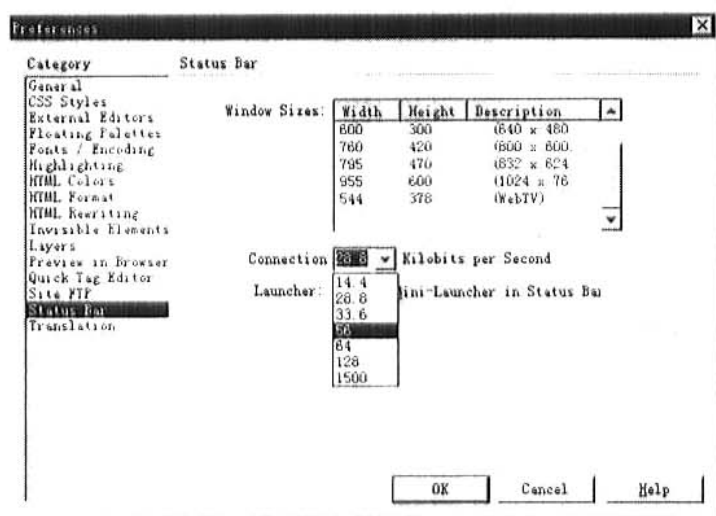


图1.7 设置连接速率



注意：在设置连接速率时，要考虑到大多数浏览用户的条件，并不是每一个用户都具有 56Kbps 的调制解调器。但是如果页面只在 Intranet 中使用，可以设置更高的连接速率。

创建页面过程中最好随时查看下载指示器，一个虽然十分漂亮但是下载时间过长的页面是不会吸引很多人访问的。可以使用 Fireworks 等 Web 图形处理软件对页面中的图形进行优化处理，以减小页面大小和提高下载速度。

页面中需要包含有各种元素，无论是简单的文本和图像，还是复杂的脚本和插件对象，都需要插入到页面中才可以构成一个完整的 Web 页面。在 Dreamweaver 中，所有类型的页面元素的插入都可以通过两种方法完成：一是使用 Insert 菜单，二是使用

Objects 面板。两者相比较，使用 Objects 面板插入页面元素更加直观和便捷。

1.3 使用 Objects 面板

Objects 面板与主菜单中的 Insert 菜单相对应，其中的每个按钮都代表一种可以插入到页面中的元素对象。通过使用 Dreamweaver 3 的 Objects 面板，可以创建网页所需要的几乎所有基本对象，从简单的文字、图像一直到复杂的 ActiveX、多媒体插件等。而且 Objects 面板可以进行完全自定义，用户可以在其中添加自己创建的页面对象，甚至可以创建整个 Objects 面板。

在 Window 菜单中单击 Objects 命令，就会在屏幕中显示 Objects 面板。Objects 面板的组成如图 1.8 所示。

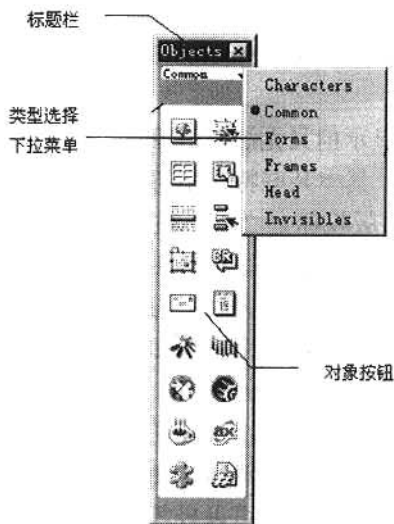


图1.8 Objects面板的组成

要重新定位 Objects 面板在屏幕上的位置，只需将光标置于 Objects 面板顶部的标题栏上，然后将其拖动到一个新的位置即可。Objects 面板可以在屏幕中的放置位置，并不仅仅局限于文档窗口之中。通常将各个面板都放置在文档窗口之外，可以得到更为清晰的空间进行工作。

通过使用类型下拉菜单，可以打开对象类型选择菜单，在其中可以选择一种在 Objects 面板中显示的对象类型。与以前版本相比，Dreamweaver 3 扩充了对象类型，在类型菜单中提供了 6 种不同的对象类型，它们分别是：

- Characters: 特殊字符对象。
- Common: 常用页面元素对象。
- Forms: 交互表单对象。
- Frames: 框架布局对象。
- Head: 头部标记对象。
- Invisibles: 页面隐藏对象。

各个对象类型将在下面各节中逐一详细介绍。

要插入某个对象元素, 首先使用类型选择菜单将该对象所属的类型显示在 Objects 面板中, 然后在 Objects 面板中单击相应的对象元素按钮, 随后将弹出的对象属性对话框, 在对话框中输入对象特征信息, 即可将该对象元素插入到页面中。

1.3.1 特殊字符对象类型

Characters(特殊字符)对象类型是 Dreamweaver 3 中新增的对象类型。

在 HTML 页面中, 称那些想显示但又无法在键盘上找到的字符为“实体(Entities)”。其中某些特殊字符在页面设计中也是经常用到的, 如版权标记“©”、注册符号“®”、商标符号“™”等。在手工编写 HTML 代码的时代, 需要使用字符符号或十六进制数字与“&”和“#”配合, 在页面中插入各种特殊字符, 如 © 代表版权符号, ¥ 代表人民币/日元符号, ® 代表注册符号等。这种工作方式需要用户记住如同天书一样枯燥的特殊符号及数字代码。然而, 使用 Dreamweaver 中的 Characters 对象类型, 可以极其方便地完成特殊字符的插入工作。

在 Characters Objects 面板中包含各种特殊字符对象, 如图 1.9 所示。单击它们可以非常方便地在页面文档的光标处插入特殊字符。

在 Characters Objects 面板中, 可以方便地分辨出各个按钮代表的特殊字符对象, 如表 1.1 所示。

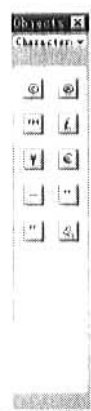


图1.9 Characters Objects面板

表1.1 Characters Objects面板中的各个按钮

对象按钮	说 明
	插入版权符号
	插入注册符号

续表

对象按钮	说 明
	插入商标符号
	插入英镑符号
	插入人民币/日元符号
	插入欧元符号
	插入破折号
	插入左双引号
	插入右双引号
	插入其他特殊字符

如果单击 Insert Other Character 按钮,则将打开如图 1.10 所示的 Insert Other Character 对话框,在该对话框中可以选择插入更多种类的特殊字符。

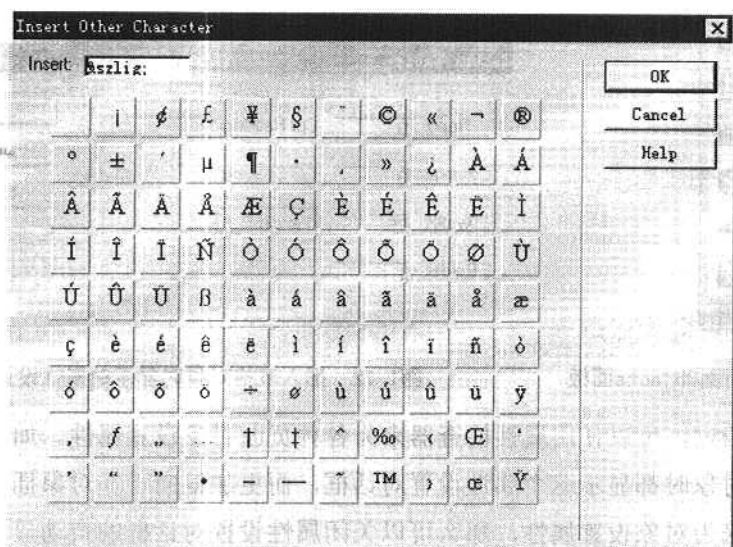


图1.10 Insert other Character对话框

1.3.2 常用对象类型

Common(常用)对象类型中包括除文本以外各种最常用的页面元素,如图形、表格等基本的页面对象。常用页面 Objects 面板如图 1.11 所示。

在 Common Objects 面板中,除了 Insert Horizontal Rule(插入水平标尺)和 Insert Layer 两个按钮外,所有的对象按钮在按下后都将弹出一个对象属性设置对话框,可以在其中为插入的对象设置一些基本的属性信息,如图 1.11 所示,这样就可以直接在页面中插入具有特定属性的对象了。

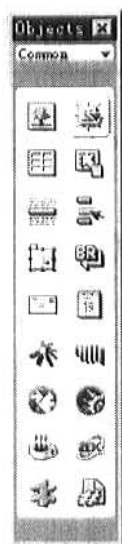


图 1.11 常用页面 Objects 面板

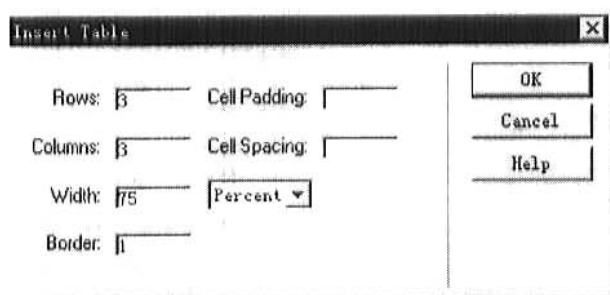


图 1.12 插入表格对象时显示的属性设置对话框

前面介绍过,可以使用属性检查器来为各种页面对象设置属性。如果用户不希望在每次插入对象时都显示这个属性设置对话框,而更加偏向于在对象插入页面后使用属性检查器来为对象设置属性,那么可以关闭属性设置对话框的自动显示功能。单击 Edit|Preferences 命令,从 Category 列表中选择 General 选项后,取消选择 Show Dialog When Inserting Objects 复选框。

表 1.2 列出了 Common Objects 面板中各个对象按钮的功能与说明。