

实例源码：本书所有实例的原始和最终源文件

视频教学：150分钟重点知识及案例语音视频教学

设计素材：5000多个模板、配色方案、图片、声音等素材

教学资源：300个常见问题解答，网页设计培训幻灯片教案

- 凝聚资深网页设计和培训专家10年行业经验，是学习网页设计与制作的捷径之选
- 150多个实战案例全部取材自成功的个人与商业网站，并经过数千小时的授课检验
- 提供网站设计与开发的完整解决方案，讲解深度和体例编排完全符合教学需求
- 操作性强、资源丰富，不仅适合初学者自学，也是理想的网页设计培训和教学用书

Dw

Fl

Fw

超梦幻劲爆网页

DREAMWEAVER CS3 /

FLASH CS3 / FIREWORKS CS3

完美结合

胡崧 / 编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

DW

Fl

Fw

超梦幻劲爆网页 DREAMWEAVER CS3 / FLASH CS3 / FIREWORKS CS3 完美结合

胡崧 / 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

超梦幻劲爆网页Dreamweaver CS3 / Flash CS3 / Fireworks CS3完美结合 / 胡崧编著. —北京：中国青年出版社，2008

ISBN 978-7-5006-8107-6

I.超... II.胡... III.主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第037753号

超梦幻劲爆网页Dreamweaver CS3 / Flash CS3 / Fireworks CS3完美结合

胡崧 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 84015588

传 真：(010) 64053266

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 邸秋罗 郑 荃

封面设计：张宇海

印 刷：北京机工印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：25.5

版 次：2008年7月北京第1版

印 次：2008年7月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-8107-6

定 价：39.90元（附赠1光盘）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 84015588

读者来信：reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

前言

写作背景

Adobe 公司的网页设计三剑客 Dreamweaver、Flash、Fireworks 是网站建设和网站开发人员必不可少的工具。自 2002 年作者出版了《超梦幻劲爆网页 Dreamweaver MX/Flash MX/Fireworks MX 完美结合》以来,本书作为网页设计图书的经典品牌,经历了 MX 2004 版、8.0 版的不断升级,获得了读者的一致好评。如今本书的最新版本 CS3 版也终于和广大读者见面了,此版本延续了以往的写作风格,秉承了完全由案例贯穿始终的写作思路,并在案例的专业性、软件讲解的深度以及实战经验的总结等各方面做了大幅度的更新与提高,全书整合了作者长达 10 年的商业网站设计开发经验,以及 7 年的多媒体网页教学培训经验,希望读者阅读之后能够有一种融会贯通、一气呵成的感觉。

软件介绍

页面布局和编辑、动画制作和图形图像处理是建设多媒体交互网站的三大核心技术。

Dreamweaver CS3 作为网页设计软件的代表,具有站点管理和页面制作两大核心功能。完全的可视化编辑、优秀的代码控制、完整的站点规划和管理、超乎寻常的动态效果设计,这些都为设计人员提供了得心应手的途径。

Flash CS3 作为网页矢量交互动画软件的代表,提供了图形绘制、动画制作和交互三大功能。越来越多的个人、商业网站采用 Flash 技术,广告 Banner、动画片头、MTV、交互游戏,广阔的应用为 Flash 的学习者提供了广泛的发展平台。

Fireworks CS3 作为网页图像设计软件的代表,在继承了前期版本图形绘制、页面特效功能的同时,大大地发展了位图图像方面的处理功能,而其在网页设计方面的诸多应用,又是无任何软件可与之媲美。

内容简介

本书精心整合了 Dreamweaver CS3、Flash CS3、Fireworks CS3 在网站建设和动画设计等方面的实际应用,分 29 章详细介绍了 3 个软件的使用方法和操作技巧。

第 1~12 章为 Dreamweaver 部分,主要内容包括创建站点、创建简单图文页面、创建网页链接、利用表格布局网页、嵌入表单元素、CSS 样式表的应用、页面的框架结构、使用模板和库、使用层和时间轴、应用行为、使用扩展插件、站点上传。

第 13~21 章为 Flash 部分,主要内容包括绘制动画角色、创建基本图形元件、制作简单动画、使用影片剪辑元件和按钮元件、在动画中使用音频和视频、创建交互动画、使用组件、发布动画。

第 22~28 章为 Fireworks 部分,主要内容包括处理矢量对象、文字设计、位图图像处理、创建交互网页图像、网页图像的优化与发布。

第 29 章综合实例部分,通过一个完整实例讲解了综合运用 3 个软件进行网站构建的全过程。

本书特点

- **系统全面，结构合理：**本书章节结构完全按照教学大纲和认证培训的要求来安排，囊括了网页设计师所必须掌握的所有知识点，教学重点明确、习题丰富，便于教师和读者提纲挈领地掌握重点知识，并复习和巩固所学知识。
- **实例丰富，注重实践：**本书的所有重要知识点都通过实例的方式进行介绍，书中精选了大量具有代表性和实用性的实例，以详细、直观的操作步骤讲解实例制作过程，注重培养读者的动手能力和实际操作能力。
- **专业教学，快速提高：**本书是作者多年设计、写作、教学工作的结晶，旨在将最核心的技术与最快捷的技巧传达给每一个读者，在讲解软件的同时，更融入了先进的设计创意理念，使读者层层递进、步步为营，逐步达到专业设计制作人员的完美境界。

光盘内容

- 本书附赠一张光盘，内含大量丰富而实用的素材资源，可供读者学习使用。
- 本书所有实例的原始文件和最终效果文件
 - 150 分钟本书重点知识音视频教学
 - 300 个网页设计常见问题
 - 网页设计培训教师全套幻灯片教案
 - 100 多种网页配色方案和常用配色辞典
 - 50 套 Flash 库文件、300 个声音素材、Flash 经典广告集锦、1500 多个精美图片素材等
 - 50 组精美网页设计模板、1500 幅网页广告 Banner 欣赏等

读者对象

本书语言通俗易懂，内容丰富全面，讲解由浅入深，适用于以下读者对象。

- 网页设计与制作人员
- 网站建设与开发人员
- 大、中专院校相关专业师生
- 网页制作社会培训、职业培训班学员
- 网站建设与网页设计个人爱好者

感谢所有在本书出版过程中提供支持和帮助的朋友，由于水平有限，加之写作时间仓促，错误和不足之处在所难免，望广大读者及时给予批评和指正。

作者

2008 年 6 月

目 录

第 1 章 从 Dreamweaver 的创建站点及准备工作开始

1.1 构建站点	2
1.1.1 使用向导构建站点	3
1.1.2 设置站点	4
1.2 创建站点内容	5
1.3 页面的准备工作	6
1.3.1 设置页面标题	7
1.3.2 查看和编辑头内容	8
1.3.3 设置页面属性	11
1.4 本章小结	13
1.5 习题	13

第 2 章 建立简单的图文混排页面

2.1 文字页面	16
2.1.1 文字的输入和编辑	16
2.1.2 插入水平线	17
2.1.3 插入日期	17
2.1.4 插入特殊字符	18
2.2 图文混排页面	19
2.2.1 插入并编辑图像	19
2.2.2 插入鼠标经过图像	22
2.2.3 插入导航条	24
2.3 多媒体页面	25
2.3.1 插入 Flash	26
2.3.2 插入 Java Applet 小程序	32
2.3.3 插入插件	33
2.4 本章小结	34
2.5 习题	34

第 3 章 建立网页链接

3.1 创建基本链接	36
3.1.1 创建内部链接	36
3.1.2 创建外部网站链接	37
3.1.3 创建 E-mail 链接	38

3.1.4 创建下载链接	39
3.1.5 创建脚本链接	39
3.1.6 创建空链接	40
3.2 创建锚点链接	40
3.2.1 命名锚记	41
3.2.2 链接到锚记	41
3.3 创建图像映射	42
3.4 创建跳转菜单	43
3.5 本章小结	45
3.6 习题	46

第 4 章 表格版式编排

4.1 从网站相册的创建来认识表格	48
4.1.1 创建网站相册	48
4.1.2 网站相册的修改	49
4.2 表格的基本操作	50
4.2.1 插入表格	50
4.2.2 调整表格结构	51
4.3 使用表格的其他视图	52
4.3.1 使用布局视图	52
4.3.2 使用扩展视图	53
4.4 利用表格排版网页	54
4.4.1 排版首页	54
4.4.2 排版内页	55
4.5 本章小结	59
4.6 习题	59

第 5 章 嵌入表单元素

5.1 创建表单	62
5.1.1 插入表单	62
5.1.2 设置表单属性	63
5.2 创建文本域	64
5.2.1 插入单行文本域	64
5.2.2 插入多行文本域	65
5.2.3 插入密码域	66

5.3 创建复选框和单选按钮	67
5.3.1 插入复选框	67
5.3.2 插入单选按钮	68
5.4 创建列表和菜单	69
5.4.1 插入滚动列表	69
5.4.2 插入弹出式菜单	70
5.5 创建其他表单元素	71
5.5.1 插入文件域	71
5.5.2 插入隐藏域	71
5.5.3 创建标签	72
5.5.4 创建字段集	73
5.6 创建按钮	73
5.6.1 插入标准按钮	73
5.6.2 插入图像提交按钮	74
5.7 使用 Spry 验证表单	75
5.7.1 Spry 验证文本域	75
5.7.2 Spry 验证文本区域	77
5.7.3 Spry 验证复选框	78
5.7.4 Spry 验证选择	79
5.8 本章小结	81
5.9 习题	81

第6章 CSS 层叠样式表的应用

6.1 关于 CSS 样式表	84
6.1.1 CSS 的特点	84
6.1.2 CSS 的样式规则	84
6.1.3 CSS 的类型	85
6.1.4 添加层叠样式表的方法	85
6.2 CSS 在网页中的应用	85
6.2.1 类样式	85
6.2.2 HTML 标签样式	89
6.2.3 高级样式	89
6.3 使用外部 CSS	91
6.3.1 创建外部 CSS	91
6.3.2 附加外部 CSS	92
6.4 CSS 的更多设置	93

6.4.1 文本设置	93
6.4.2 背景设置	94
6.4.3 边框设置	95
6.4.4 扩展设置	97
6.5 本章小结	97
6.6 习题	97

第7章 页面的框架结构

7.1 框架基础	100
7.1.1 关于框架	100
7.1.2 创建框架	101
7.2 创建基本框架网站	102
7.2.1 建立框架	102
7.2.2 设置框架样式	104
7.2.3 链接框架	105
7.3 制作浮动框架网站	107
7.4 本章小结	109
7.5 习题	109

第8章 使用模板和库

8.1 模板	112
8.1.1 创建模板	112
8.1.2 创建基于模板的页面	115
8.1.3 更新模板及页面	116
8.2 库文件	116
8.2.1 创建库文件	117
8.2.2 在页面中使用库文件	118
8.2.3 更新库文件	118
8.3 本章小结	119
8.4 习题	119

第9章 使用层与时间轴

9.1 使用层	122
9.1.1 绘制层	122
9.1.2 层与表格的转换	124

目 录

9.2 使用 Spry 层特效	125
9.2.1 Spry 菜单栏	126
9.2.2 Spry 选项卡式面板	127
9.2.3 Spry 折叠式	128
9.2.4 Spry 可折叠面板	129
9.3 使用时间轴	130
9.3.1 制作直线动画	130
9.3.2 制作曲线动画	131
9.4 本章小结	132
9.5 习题	132

第 10 章 行为的应用

10.1 了解行为	136
10.2 使用图像行为	137
10.3 使用文字行为	138
10.3.1 弹出信息	138
10.3.2 设置状态栏文本	140
10.4 使用浏览器行为	141
10.5 使用表单行为	142
10.6 使用层与时间轴行为	144
10.6.1 拖动 AP 元素	144
10.6.2 显示隐藏元素	145
10.6.3 控制时间轴	146
10.7 使用 Spry 特效行为	147
10.8 本章小结	149
10.9 习题	149

第 11 章 扩展插件

11.1 自动安装扩展插件	152
11.1.1 扩展命令	152
11.1.2 扩展对象	154
11.1.3 扩展行为	154
11.2 手动安装扩展插件	155
11.2.1 扩展命令	155

11.2.2 扩展对象	156
11.2.3 扩展行为	157
11.3 本章小结	157
11.4 习题	158

第 12 章 站点的整理维护与上传

12.1 网站的维护	160
12.1.1 检查目标浏览器	160
12.1.2 检查站点内的链接	161
12.1.3 站点报告	161
12.2 站点的上传	162
12.3 本章小结	163
12.4 习题	163

第 13 章 使用 Flash 创建简单的动画

13.1 Flash 动画制作流程	167
13.2 熟悉简单动画的制作	170
13.2.1 制作提供素材的动画	170
13.2.2 利用模板制作动画	171
13.3 本章小结	173
13.4 习题	173

第 14 章 绘图准备动画角色

14.1 关于矢量图和位图	176
14.2 基本绘图及笔触和填充	176
14.2.1 使用笔触	177
14.2.2 使用填充	178
14.3 位图矢量化	180
14.4 使用滤镜	181
14.5 使用混合效果	182
14.6 本章小结	184
14.7 习题	184

第 15 章 创建基本的图形元件

15.1 元件和实例	186
15.2 创建图形元件	186
15.2.1 转换为元件	187
15.2.2 创建新元件	187
15.3 创建图形元件的实例	188
15.3.1 创建实例	188
15.3.2 更改实例属性	188
15.4 本章小结	190
15.5 习题	190

第 16 章 动画制作技法

16.1 动画原理	194
16.2 认识并创建逐帧动画	194
16.2.1 认识逐帧动画	195
16.2.2 创建逐帧动画	195
16.3 创建补间动画	198
16.3.1 创建运动补间动画	198
16.3.2 创建形状补间动画	200
16.4 创建引导线动画	201
16.5 创建遮罩动画	204
16.6 使用时间轴特效	205
16.7 本章小结	207
16.8 习题	208

第 17 章 使用影片剪辑元件和按钮元件

17.1 使用影片剪辑元件	210
17.1.1 制作影片剪辑元件	210
17.1.2 利用影片剪辑元件制作动画	211
17.2 使用按钮元件	213
17.2.1 制作按钮元件	214
17.2.2 利用按钮元件制作动画	216
17.3 本章小结	217

17.4 习题	217
---------------	-----

第 18 章 在动画中使用音频和视频

18.1 使用音频	220
18.1.1 向动画中添加声音	220
18.1.2 编辑声音	222
18.1.3 压缩声音	224
18.2 使用视频	225
18.3 本章小结	227
18.4 习题	227

第 19 章 创建交互动画

19.1 关于动作脚本	230
19.2 使用 ActionScript 基本动作	231
19.2.1 控制动画播放	231
19.2.2 给动画添加链接	233
19.2.3 使用 FSCommand	234
19.2.4 控制影片剪辑的拖动	237
19.2.5 载入外部影片	238
19.3 使用高级动作配合脚本编写	240
19.3.1 使用表达式与操作符	240
19.3.2 利用变量与程序控制语句	242
19.3.3 使用对象及其属性	244
19.3.4 使用函数	246
19.4 本章小结	249
19.5 习题	249

第 20 章 使用组件

20.1 关于组件	252
20.2 使用组件	252
20.3 本章小结	254
20.4 习题	254

第 21 章 动画的最终发布

21.1 发布动画文件	256
-------------------	-----

目 录

21.2 发布网页文件	257
21.3 发布图像文件	258
21.3.1 发布GIF文件	259
21.3.2 发布JPEG文件	260
21.4 发布可执行文件	261
21.5 本章小结	262
21.6 习题	262

第 22 章 从 Fireworks 创建页面图样开始

22.1 从新建文件创建标志开始	265
22.2 了解图像的基本操作	267
22.2.1 改变画布	267
22.2.2 改变图像	269
22.2.3 使用布局工具	269
22.2.4 使用历史记录面板	270
22.3 本章小结	271
22.4 习题	271

第 23 章 处理矢量对象

23.1 绘制基本形状	274
23.2 绘制不规则形状	274
23.2.1 绘制路径	275
23.2.2 调整路径	276
23.3 路径的基本操作	276
23.3.1 路径的拆分与合并	276
23.3.2 路径的运算	276
23.4 对象的操作	278
23.4.1 变换对象	278
23.4.2 组合对象	281
23.4.3 对象的堆叠次序	281
23.4.4 对象的对齐	281
23.5 利用矢量对象设计图形	281
23.5.1 绘制标志	281
23.5.2 制作播放器图形	283

23.6 本章小结	285
23.7 习题	285

第 24 章 矢量对象的高级处理

24.1 笔触和填充的设置与应用	288
24.1.1 使用笔触	288
24.1.2 使用填充	289
24.2 使用效果和样式	292
24.2.1 使用效果	292
24.2.2 使用样式	293
24.3 图层的使用	293
24.3.1 层的基本操作	294
24.3.2 使用层制作效果	294
24.4 绘制矢量图形实例	299
24.5 本章小结	301
24.6 习题	301

第 25 章 网页中的文字设计

25.1 文字的输入与编辑	304
25.2 将文本附加于路径	305
25.3 将文本转换为路径	306
25.4 本章小结	307
25.5 习题	307

第 26 章 位图图像处理

26.1 选取位图	310
26.1.1 生成位图选区	310
26.1.2 调整选区	312
26.2 修饰位图	313
26.2.1 使用笔触和填充工具	313
26.2.2 使用修饰图像工具	313
26.3 使用位图特效	314
26.3.1 调整颜色	314
26.3.2 查找边缘	317

26.3.3 模糊	317
26.3.4 锐化和杂点	319
26.4 使用位图高级处理	320
26.4.1 位图蒙板	320
26.4.2 路径和选区的转换	321
26.4.3 混合模式	321
26.5 本章小结	322
26.6 习题	322

第 27 章 创建交互网页图像

27.1 元件和实例	326
27.1.1 建立元件	326
27.1.2 使用实例	326
27.2 制作按钮和导航栏	327
27.2.1 制作按钮	327
27.2.2 创建导航栏	329
27.3 制作动画元素	329
27.3.1 制作动画	330
27.3.2 输出动画	331
27.4 使用行为	332
27.4.1 创建弹出菜单	332
27.4.2 设置状态栏文本	334
27.5 创建图像映射	335
27.6 本章小结	336
27.7 习题	336

第 28 章 网页图形图像的优化与发布

28.1 图像的优化	340
28.1.1 使用导出向导	340

28.1.2 优化 GIF 格式	341
28.1.3 优化 JPEG 格式	342
28.1.4 优化其他格式	343
28.2 图像的切片	343
28.3 图像的导出	344
28.4 本章小结	346
28.5 习题	346

第 29 章 三剑客的完美结合

29.1 使用 Fireworks CS3 设计 网页图样	350
29.1.1 设计页面	350
29.1.2 图像的导出	355
29.2 使用 Flash CS3 设计页面中 的动画	356
29.2.1 设计动画一	356
29.2.2 设计动画二	358
29.3 使用 Dreamweaver CS3 排版 网页	360
29.4 本章小结	362
29.5 习题	362

附录一 Adobe 中国认证设计师 (ACCD/ACPE) 考试介绍

附录二 课后习题参考答案

27.1 元件和实例	326
27.1.1 建立元件	326
27.1.2 使用实例	326
27.2 制作按钮和导航栏	327
27.2.1 制作按钮	327
27.2.2 创建导航栏	329
27.3 制作动画元素	329
27.3.1 制作动画	330
27.3.2 输出动画	331
27.4 使用行为	332
27.4.1 创建弹出菜单	332
27.4.2 设置状态栏文本	334
27.5 创建图像映射	335
27.6 本章小结	336
27.7 习题	336

1

Chapter

Dw

Fl

Fw

从 Dreamweaver 的创建站点及准备工作开始



本章重点内容



学习时间



必会知识



重点程度

构建站点

30 分钟

使用向导构建站点；设置站点

★★★

创建站点内容

30 分钟

创建页面；创建文件夹

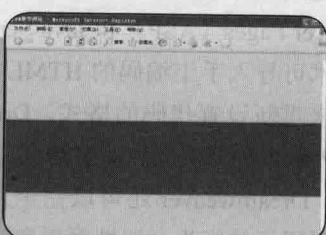
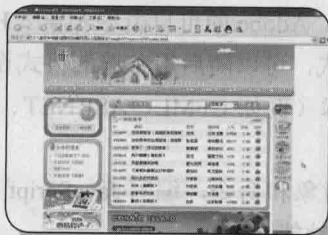
★★

页面的准备工作

45 分钟

设置页面标题；查看和编辑头内容；
设置页面属性

★★★



本章范例文件路径

•Sample\1\site1\



本章习题文件路径

•Exercise\1\1\

•Exercise\1\2\

第 1 章 从 Dreamweaver 的创建站点及准备工作开始

本章主要介绍 Dreamweaver 的创建站点功能，理解在本地计算机的磁盘上建立本地站点，控制站点结构，管理站点中的每个文件。另外，本章还介绍了有关 Dreamweaver CS3 的 HTML 功能，主要介绍了 HTML 语言的基础知识。

Dreamweaver CS3 是一款专业的网页编辑器，用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。无论用户愿意享受手工编写 HTML 代码时的驾驭感还是偏爱在可视化编辑环境中工作，Dreamweaver 都会为用户提供有用的工具，使用户拥有更加完美的 Web 创作体验，如图 1-1 所示为 Dreamweaver CS3 的启动画面。

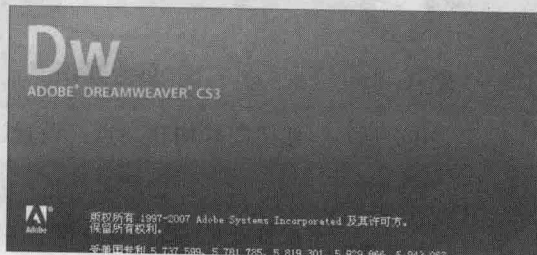


图 1-1 Dreamweaver CS3 的启动画面

利用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能，可以快速地创建页面而无需编写任何代码；可以查看所有站点元素或资源并将它们从易于使用的面板直接拖到文档中；可以在 Fireworks 或其他图形应用程序（如 Photoshop）中创建和编辑图像，然后将它们直接导入 Dreamweaver，或者添加 Flash 对象，从而优化开发工作流程。

Dreamweaver 还提供了功能全面的编码环境，其中包括代码编辑工具（例如代码颜色和标签完成）；有关 HTML、层叠样式表（CSS）、JavaScript、ColdFusion 标记语言（CFML）、Active Server Pages（ASP）和 Java Server Pages（JSP）等的参考资料。Adobe 的可自由导入导出 HTML 技术可导入手工编码的 HTML 文档而不会重新设置代码的格式，可以随后用首选的格式设置样式来重新设置代码的格式。Dreamweaver 可以使用服务器技术（例如 CFML、ASP.NET、ASP、JSP 和 PHP）生成由动态数据库支持的 Web 应用程序。

Dreamweaver 还可以完全自定义。用户可以创建自己的对象和命令，编写 JavaScript 代码，甚至用新的行为、属性面板和站点报告来扩展 Dreamweaver 的功能。

1.1 构建站点

工作在 Dreamweaver CS3 的第一个阶段应该处于站点管理器之中，不管用户是一个新手还是网站建设的专业制作者，规划好站点是构建出清晰脉络结构的前提。

1.1.1 使用向导构建站点

在 Dreamweaver CS3 中可以有效地建立并管理多个站点，构建站点有两种方式，一种是使用向导构建，一种是通过高级设置构建。下面介绍使用向导构建站点的方法。

- 01 启动 Dreamweaver CS3，执行菜单栏中的“站点 > 管理站点”命令，弹出如图 1-2 所示的对话框，单击对话框中的“新建 > 站点”命令，打开站点定义对话框。
- 02 切换到“基本”选项卡，输入站点名称用来在 Dreamweaver 中标识该站点，这里将站点命名为“DW 教学”，如图 1-3 所示。

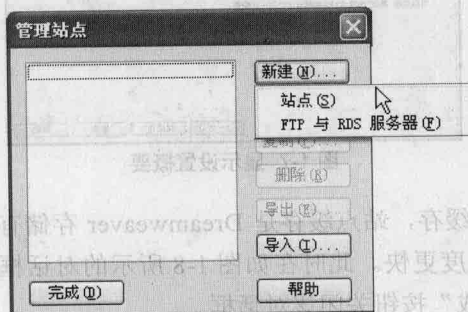


图 1-2 “管理站点”对话框

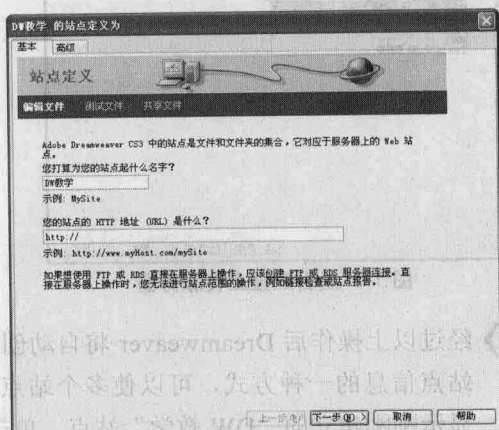


图 1-3 定义站点名称

- 03 单击“下一步”按钮，进入向导的下一个界面。如果选中“否，我不想使用服务器技术。”单选按钮表示目前该站点是一个静态站点，没有动态页；如果选中“是”单选按钮则表明要使用服务器技术构建动态站点，这时可以选择动态页面采用的脚本语言。下面首先从不使用服务器技术的静态网站开始构建，选中“否，我不想使用服务器技术。”单选按钮，如图 1-4 所示。

- 04 单击“下一步”按钮，显示向导的下一个界面，询问要如何使用文件。选中“编辑我的计算机上的本地副本，完成后上传到服务器（推荐）”单选按钮，在下面的文本框中指定一个本地磁盘上的文件夹，Dreamweaver 将在其中存储站点文件的本地版本。单击该文本框右侧的文件夹图标，指定一个空的文件夹，如图 1-5 所示。

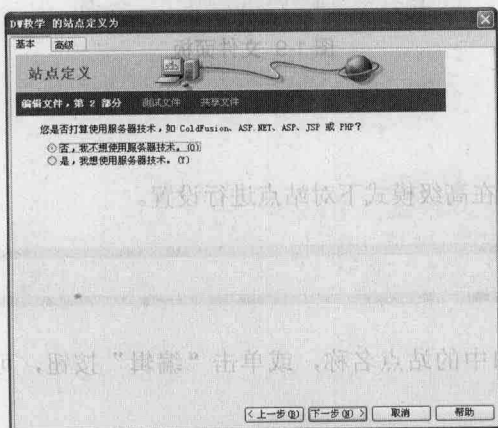


图 1-4 选择是否使用服务器技术

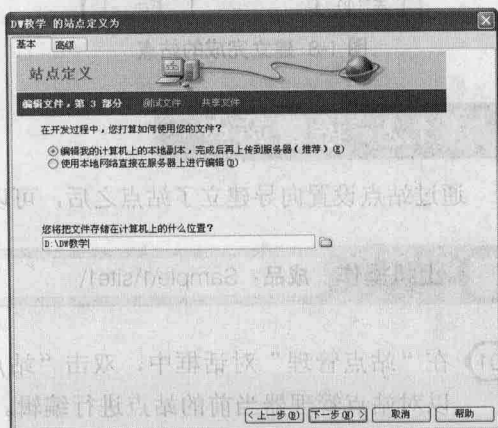


图 1-5 指定站点位置

- 05 单击“下一步”按钮，Dreamweaver 将询问用户是否现在指定站点的上传服务器，由于一般将在整个站点制作完成后再次上传，因此选择“无”选项，如图 1-6 所示。
- 06 单击“下一步”按钮，显示设置概要，如图 1-7 所示。单击“完成”按钮完成设置。目前，本地站点信息对于开始创建页面已经足够了。

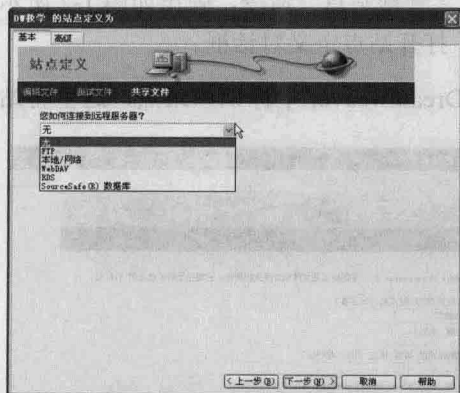


图 1-6 是否配置上传服务器

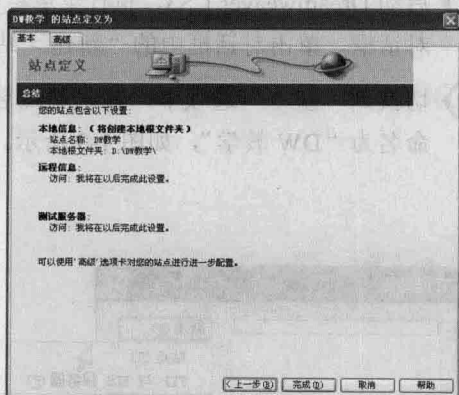


图 1-7 显示设置概要

- 07 经过以上操作后 Dreamweaver 将自动创建站点缓存，站点缓存是 Dreamweaver 存储有关站点信息的一种方式，可以使多个站点操作速度更快。此时在如图 1-8 所示的对话框中显示刚刚建立的“DW 教学”站点，单击“完成”按钮关闭该对话框。
- 08 在文件面板中显示站点中的所有文件和文件夹，但是目前站点中不包含任何文件或文件夹，如图 1-9 所示。

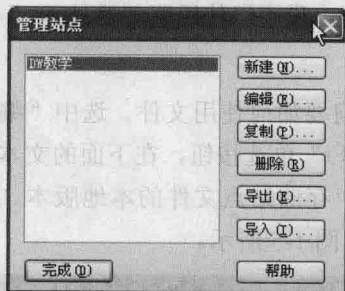


图 1-8 建立完成的站点

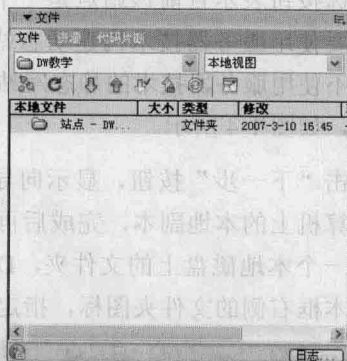


图 1-9 文件面板

1.1.2 设置站点

通过站点设置向导建立了站点之后，可以进一步在高级模式下对站点进行设置。

上机操作 成品：Sample1\site1\

- 01 在“站点管理”对话框中，双击“站点”窗口中的站点名称，或单击“编辑”按钮，可以对站点管理器当前的站点进行编辑。

02 在弹出的如图 1-10 所示的对话框中包含“基本”和“高级”两个选项卡，可以在这两个选项卡之间切换，这里切换到“高级”选项卡。

03 在仅设置本地站点的情况下，可以随时修改刚才设置的站点名称和站点路径等信息。

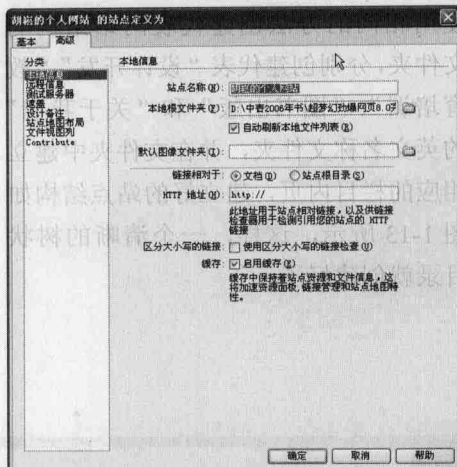


图 1-10 高级设置

至此，如何创建站点就介绍完了，在这里笔者推荐读者使用“高级”方式构建，因为它提供了更多的项目让用户来设置，功能更加强大。

1.2 创建站点内容

刚刚建立的本地站点内部是空的，下一步就是着手添加文件和文件夹。首先要添加首页，首页是浏览者在浏览器中输入网址时，服务器默认地发送给浏览者的该网站的第一个网页。在网站管理器中它是网站结构图的开始，由它引出其他的网页。Dreamweaver CS3 中默认的首页文件名为 index.html。

上机操作 成品: Sample1\site1\

01 在文件面板中单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“新建文件”选项，将新建文件重命名为 index.html，这将作为网站的首页面，如图 1-11 所示。

02 单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“新建文件夹”选项，分别创建 images、media 的文件夹，分别放置图像和多媒体文件，如图 1-12 所示。

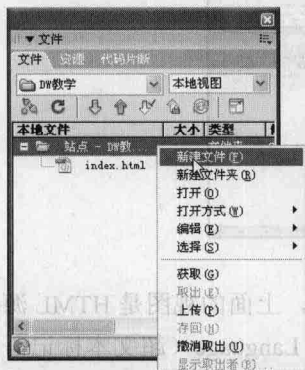


图 1-11 新建站点首页

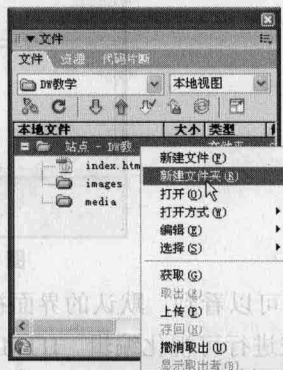


图 1-12 新建文件夹

03 使用相同的方法创建代表网站结构的文件夹,分别创建代表“设计开发”、“教育培训”、“图书出版”和“关于我们”的英文名称文件夹,并在文件夹中建立相应的栏目内页,建立好的站点结构如图 1-13 所示,这样,一个清晰的树状目录就创建好了。



图 1-13 建立好的网站结构

提示

单击面板中的“展开/折叠”按钮 , 还可以将面板放大, 以便进行更为清晰的观察, 如图 1-14 所示。

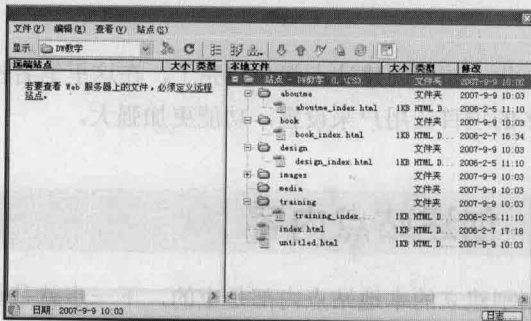


图 1-14 展开的站点管理器

1.3 页面的准备工作

站点建立完成后,下面就可以开始制作页面的准备工作了。双击文件面板中的 index.html 页面,进入到页面的编辑窗口中,如图 1-15 所示。

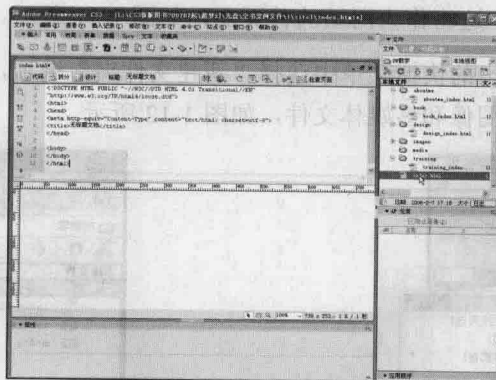


图 1-15 进入页面的编辑窗口

从窗口中可以看到,默认的界面被分成了上下两个部分,上面的视图是 HTML 源代码,下面的视图用来进行可视化编辑。HTML 是 HyperText Markup Language (超文本标记语言)的缩写。超文本使网页之间具有跳转的能力,是一种信息组织方式,使浏览者可以选择阅读的路径,从而可以不需要顺序阅读,而是对自己感兴趣的话题进行浏览。