

计算机应用能力培养丛书

Dreamweaver MX 2004

网页制作简明教程

管 正 编著



清华大学出版社

计算机应用能力培养丛书

Dreamweaver MX 2004

网页制作简明教程

管正 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Macromedia 公司强大的网页制作软件——Dreamweaver MX 2004 中文版的操作方法和网页制作技巧。本书共分 16 章, 分别为 Dreamweaver MX 2004 网页制作基础、设计和规划站点、创建网页文档、使用文本和图像、插入各种媒体对象、创建超链接和导航、使用表格和 CSS 样式、使用框架和框架集、使用布局模式、使用层、使用表单、使用行为、使用模板和库以及站点管理。最后的实训部分既强化了前面所学的知识, 又突出训练了读者动手制作网页的能力。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练、实例丰富, 具有很强的实用性, 既适合作为高等院校、高职高专学校“网页制作”课程的教材, 也适合作为各类培训的“网页制作”教材, 同时也是广大初中级 Dreamweaver MX 2004 用户很好的自学书籍。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术, 用户可通过在图案表面涂抹清水, 图案消失, 水干后图案复现; 或将表面膜揭下, 放在白纸上用彩笔涂抹, 图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver MX 2004 网页制作简明教程/管正 编著. —北京: 清华大学出版社, 2005.9

(计算机应用能力培养丛书)

ISBN 7-302-11640-7

I. D… II. 管… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver MX 2004—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 094162 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

组稿编辑: 王 军

文稿编辑: 杜一民

封面设计: 康 博

版式设计: 康 博

印 装 者: 北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185 × 260 印张: 17.25 字数: 420 千字

版 次: 2005 年 9 月第 1 版 2005 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-11640-7/TP · 7603

印 数: 1 ~ 6000

定 价: 22.00 元

前 言

高职高专教育以就业为导向,以技术应用型人才为培养目标,担负着为国家经济高速发展输送一线高素质技术应用人才的重任。近年来,随着我国高等职业教育的发展,高职院校数量和在校生人数均有了大幅激增,已经成为我国高等教育的重要组成部分。

根据目前我国高级应用型人才的紧缺状况,教育部联合六部委推出“国家技能型紧缺人才培养培训项目”,并从2004年秋季起,在全国两百多所学校的计算机应用与软件技术、数控项目、汽车维修与护理等专业推行两年制和三年制改革。

为了配合高职高专院校的学制改革和教材建设,清华大学出版社在主管部门的指导下,组织了一批工作在高等职业教育第一线的资深教师和相关行业的优秀工程师,编写了适应新教学要求的计算机系列高职高专教材——《计算机应用能力培养丛书》。

《计算机应用能力培养丛书》主要面向高等职业教育,遵循“以就业为导向”的原则,根据企业的实际需求来进行课程体系设置和教材内容选取。根据教材所对应的专业,以实用为基础,以“必须”为尺度,为教材选取理论知识;注重和提高案例教学的比重,突出培养人才的应用能力和解决实际问题的能力,满足高等职业教育“学校评估”和“社会评估”的双重教学特征。

每本教材的内容均由“授课”和“实训”两个互为联系和支持的部分组成,“授课”部分介绍在相应课程中,学生必须掌握或了解的基础知识,每章都设有“学习目标”、“实用问题解答”、“小结”、“习题”等特色段落;“实训”部分设置了一组源于实际应用的上机实例,用于强化学生的计算机操作使用能力和解决实际问题的能力。每本教材配套的习题答案、电子教案和一些教学课件均可在该丛书的信息支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/GZGZ>)上下载或通过 Email(wkservice@tup.tsinghua.edu.cn)索取,读者在使用过程中遇到了疑惑或困难可以在支持网站的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会提供相应的技术支持。

为了适应网络时代人们对网页制作、网站管理的需求,Macromedia 公司推出了最新版本的 Dreamweaver MX 2004 中文版,该版本在原有版本的基础上进行了较大的改进,增强了动态跨浏览器验证、内建了图形编辑引擎、更加紧密整合 Macromedia 的其他工具。从技术角度分析,加强了模板功能,增强的代码编辑器,完备的建站向导及站点管理等。它以强大的功能及易用性成为制作网站的专业人员以及广大网页制作爱好者的首选工具,利用它可以轻而易举地制作出跨越不同平台和浏览器而且充满动感的网页。

本书依据教育部《高职高专教育计算机公共基础课程教学基本要求》编写而成。全书共分16章,第1~2章分别介绍了 Dreamweaver MX 2004 网页制作基础、站点设计和规划;第3~6章分别介绍了网页文档的创建方法、使用文本与图像、使用各种媒体元素以及使用超链接的方法;第7~8章分别介绍了在网页中插入表格和 CSS 样式的方法;第9~11章分别介绍了使用框架和框架集、布局模式和层的方法;第12~14章分别介绍了表单的

制作、添加行为、使用模板和库的方法；第 15 章介绍了站点的管理；第 16 章实训，介绍了几种不同类型的网页的设计方法。

由于计算机科学技术发展迅速，再者受自身水平和编写时间所限，书中如有错误或不足之处，欢迎广大读者对我们提出意见或建议。

作 者
2005 年 8 月

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 2004

网页制作基础 1

- 1.1 网页制作基础知识 1
 - 1.1.1 网页的概念 1
 - 1.1.2 网页的基本构成元素 2
 - 1.1.3 网页的设计构思 4
 - 1.1.4 网页的布局 6

- 1.2 Dreamweaver MX 2004 使用基础 7
 - 1.2.1 Dreamweaver MX 2004 的功能 8
 - 1.2.2 Dreamweaver MX 2004 的用户界面 9

- 1.3 一个简单的网页实例 16
- 本章小结 18
- 习题 18

第 2 章 设计和规划站点 20

- 2.1 网站建设的基本流程 20
 - 2.1.1 策划和设计网站 20
 - 2.1.2 规划站点 21
 - 2.1.3 布局和编排网页 21
 - 2.1.4 填充网页内容 21
 - 2.1.5 建立动态站点 21
 - 2.1.6 测试和发布站点 21
- 2.2 站点的整体规划 21
 - 2.2.1 明确目标和用户需求 22
 - 2.2.2 选择目标观众 22
 - 2.2.3 为兼容的浏览器创建站点 22
 - 2.2.4 组织站点结构和创建设计图 23
 - 2.2.5 设计结构简单的导航图 23
 - 2.2.6 计划和收集资源 24
- 2.3 创建站点 24
 - 2.3.1 创建本地站点 24

- 2.3.2 设置本地文件夹 26

- 2.3.3 设置远程文件夹 27

2.4 编辑站点 27

- 2.4.1 编辑本地站点 28

- 2.4.2 编辑远程站点 28

- 2.4.3 删除站点 29

- 本章小结 30

- 习题 30

第 3 章 创建网页文档 32

3.1 创建文档 32

- 3.1.1 创建空白文档 32

- 3.1.2 创建基于 Dreamweaver 设计文件的文档 33

- 3.1.3 创建模板文档 34

- 3.1.4 打开与保存文档 35

3.2 网页制作的常用操作 35

- 3.2.1 设置页面属性 36

- 3.2.2 使用颜色 36

- 3.2.3 在文档窗口中选择元素 38

- 3.2.4 使用【标尺】和【网格】 40

- 3.2.5 使用跟踪图像 40

3.3 查看和编辑头部内容 41

- 3.3.1 显示文档 41

- 3.3.2 插入头部元素 42

- 3.3.3 设置头部元素 43

- 本章小结 45

- 习题 45

第 4 章 使用文本与图像 47

4.1 输入文本 47

- 4.1.1 输入特殊字符 47

- 4.1.2 输入日期 49

4.1.3 复制和粘贴 HTML 源代码	49	6.2 创建超链接	86
4.2 编辑文本	50	6.2.1 创建超链接的类型和方法	86
4.2.1 使用【文本】属性检查器	51	6.2.2 创建页间超链接	87
4.2.2 使用上下文菜单	53	6.2.3 创建页内超链接	89
4.3 插入与编辑图像	54	6.2.4 创建 E-mail 超链接	91
4.3.1 网页中常用图像格式	54	6.2.5 创建空链接及脚本链接	92
4.3.2 插入图像	55	6.2.6 创建图形热点链接	92
4.3.3 设置图像的属性	56	6.3 在站点地图中管理链接	94
4.3.4 对齐图像	58	6.4 创建导航条	95
4.3.5 调整图像	60	6.4.1 插入导航条	96
4.4 插入其他图像元素	60	6.4.2 编辑导航条	96
4.4.1 插入图像占位符	61	本章小结	97
4.4.2 插入鼠标经过图像	62	习题	98
4.4.3 插入 Fireworks 文件	63	第 7 章 使用表格	100
本章小结	66	7.1 在页面中使用表格	100
习题	66	7.1.1 表格的 3 种视图模式	100
第 5 章 制作多媒体页面	68	7.1.2 插入表格	101
5.1 插入音频和视频文件	68	7.1.3 在表格的单元格中添加内容	102
5.1.1 添加背景音乐	68	7.2 编辑表格和单元格	103
5.1.2 使用媒体格式及插件	69	7.2.1 选择表格元素	103
5.1.3 设置插件属性	70	7.2.2 调整表格的大小	105
5.2 插入 Flash 对象	72	7.2.3 更改列宽和行高	105
5.2.1 Flash 的文件类型	72	7.2.4 添加及删除行和列	106
5.2.2 插入 Flash 按钮对象	72	7.2.5 拆分和合并单元格	107
5.2.3 插入 Flash 文本对象	75	7.2.6 设置表格属性	108
5.2.4 插入 Flash 电影	76	7.2.7 设置单元格、行和列属性	109
5.2.5 设置 Flash 对象属性	77	7.2.8 剪切、拷贝和粘贴单元格	110
5.3 插入其他媒体对象	78	7.3 表格的其他操作	110
5.3.1 插入 Shockwave 电影	78	7.3.1 使用预置表格	110
5.3.2 插入 ActiveX 控件	79	7.3.2 排序表格	111
5.3.3 插入 Java 程序	81	7.3.3 导入和导出表格式数据	112
本章小结	82	本章小结	114
习题	82	习题	114
第 6 章 使用超链接	84	第 8 章 使用 CSS 样式	116
6.1 认识 URL、链接路径	84	8.1 CSS 简介	116

8.2 使用【CSS 样式】面板	117
8.2.1 创建 CSS 样式	117
8.2.2 定义文本样式	119
8.2.3 定义背景样式	119
8.2.4 定义区块样式	120
8.2.5 定义方框样式	121
8.2.6 定义边框样式	122
8.2.7 定义列表样式	123
8.2.8 定义定位样式	123
8.2.9 定义扩展样式	124
8.2.10 CSS 样式综合练习	125
8.3 编辑 CSS 样式	128
8.3.1 修改 CSS 样式	129
8.3.2 删除 CSS 样式	129
8.3.3 复制 CSS 样式	129
本章小结	129
习题	130
第 9 章 使用框架和框架集	131
9.1 使用框架	131
9.1.1 框架和框架集	131
9.1.2 创建预定义的框架集	132
9.1.3 创建和编辑框架集	133
9.1.4 创建嵌套框架集	134
9.1.5 选择框架或框架集	135
9.1.6 保存框架和框架集文件	135
9.2 设置框架和框架集的属性	136
9.2.1 设置框架属性	136
9.2.2 设置框架集属性	136
9.3 使用链接控制框架内容	138
9.4 处理浏览器不能显示的框架	139
本章小结	140
习题	140
第 10 章 使用布局模式	142
10.1 使用表格的布局模式	142
10.1.1 布局单元格和表格	142
10.1.2 创建布局单元格和表格	143
10.1.3 在布局单元格中添加内容	144

10.1.4 创建嵌套布局表格	146
10.1.5 将布局单元格靠齐到网格	146
10.1.6 移动和调整布局单元格 和表格	147
10.1.7 设置布局宽度	148
10.1.8 使用间隔图像	149
10.2 设置布局单元格和表格的格式	149
10.2.1 设置布局单元格的格式	149
10.2.2 设置布局表格的格式	150
10.2.3 设置布局模式参数	152
10.3 布局模式的典型示例	152
本章小结	153
习题	154
第 11 章 使用层	156
11.1 创建层	156
11.1.1 创建层和嵌套层	156
11.1.2 使用【层】面板	157
11.1.3 层的 HTML 代码	158
11.2 编辑层	159
11.2.1 选择和移动层	159
11.2.2 调整层的大小及对齐方式	159
11.2.3 将层对齐网格	161
11.2.4 删除及复制层	161
11.2.5 改变层的重叠顺序	162
11.2.6 设置层属性	162
11.3 转换表格和层	163
11.3.1 将表格转换为层	164
11.3.2 将层转换为表格	164
11.3.3 防止层的重叠	165
11.4 设置层参数	165
11.5 层的典型示例	166
本章小结	168
习题	168
第 12 章 表单的制作	170
12.1 使用表单	170
12.1.1 表单对象	170

12.1.2 创建表单并设置表单属性	171	14.3 使用模板创建文档	211
12.2 使用表单对象	172	14.3.1 创建基于模板的文档	211
12.2.1 创建文本域	173	14.3.2 在现有文档上应用模板	212
12.2.2 创建隐藏域	174	14.3.3 从模板中分离文档	213
12.2.3 创建文件上传域	174	14.3.4 更新基于模板的页面	213
12.2.4 创建复选框	176	14.4 创建、管理和编辑库项目	214
12.2.5 创建单选按钮及单选按钮组	177	本章小结	215
12.2.6 创建列表和菜单	179	习题	216
12.2.7 创建跳转菜单	181	第 15 章 上传和维护站点	218
12.2.8 创建文本表单按钮	182	15.1 空间和域名	218
12.2.9 创建图形提交按钮	183	15.2 使用站点窗口	219
12.3 验证表单数据	184	15.2.1 使用站点窗口工具栏	219
本章小结	186	15.2.2 设置站点参数	220
习题	186	15.3 管理站点地图	221
第 13 章 使用行为	188	15.3.1 使用站点地图	221
13.1 行为	188	15.3.2 在站点地图中使用页面	222
13.1.1 事件和动作	188	15.3.3 从站点分支查看站点	223
13.1.2 使用【行为】面板	189	15.3.4 保存站点地图	223
13.1.3 使用行为	190	15.4 建立远程站点	224
13.1.4 更改行为	192	15.4.1 设置远程服务器	224
13.2 使用 Dreamweaver 的内置行为	192	15.4.2 确定远程站点主机目录	225
13.2.1 图像操作类行为	192	15.4.3 上传和下载文件	225
13.2.2 菜单、导航类行为	193	15.4.4 使用“存回”和“取出”功能	226
13.2.3 检查类行为	197	15.5 站点的其他常用操作	227
13.2.4 设置文本类行为	199	15.5.1 检查链接	227
13.2.5 控制类行为	201	15.5.2 更改所有链接	227
13.2.6 其他行为	203	本章小结	228
本章小结	206	习题	228
习题	206	第 16 章 实训	230
第 14 章 模板和库	208	16.1 制作网站“清雅书屋”的首页	230
14.1 创建模板	208	16.2 制作网站“清雅书屋”的注册页面	236
14.2 定义模板区域	209	16.3 制作网站“游戏 Game”的首页	244
14.2.1 定义可编辑区域	210	16.4 制作网站“信息家园”的首页	249
14.2.2 设置模板参数	210	16.5 申请网页空间并上传网页	256

第 1 章

Dreamweaver MX 2004 网页制作基础

本章主要介绍网页制作的基础知识, 以及 Dreamweaver MX 2004 的使用基础。通过本章的学习, 完成以下学习目标:

- ☒ 了解网页的概念
- ☒ 了解网页的基本构成元素
- ☒ 掌握网页的设计构思
- ☒ 掌握网页的布局
- ☒ 了解 Dreamweaver MX 2004 的用户界面
- ☒ 掌握简单网页的制作

1.1 网页制作基础知识

如今, 因特网已经遍及社会的各个角落, 上网已经成为很多人日常生活的一部分。拥有自己的个人主页, 不但可以在学习或工作的相关领域与别人进行更多的交流, 而且也会为自己带来更多的发展机会。用户只要掌握了创建网页的相关知识, 再利用网页制作工具软件就可以制作出拥有精彩效果的动态多媒体网页。本节首先介绍制作网页的基础知识。

1.1.1 网页的概念

想要学习网页制作, 首先要知道什么是网页。通常, 因特网上的一个网站会有很多信息需要发布, 需要分栏目和有层次的展示。可以利用网页制作工具将这些内容制作成一系列 HTML(超文本标识语言)文档, 每一个文档构成一个显示窗口, 这样的文档就是网页。网页实际是一个文件, 它存放在世界上某个角落的某一台计算机中, 而这台计算机是与因特网相连的。网页通过网址(URL)来识别与存取, 当在浏览器中输入网址后, 经过一段复杂而又快速的处理, 网页文件会被传送到自己的计算机中, 然后再通过浏览器解释网页的内容, 再显示到计算机显示器的屏幕上。通常的网页, 都是以 htm 或 html 后缀结尾的文件, 俗称 HTML 文件。

一个 HTML 网页文件包含了许多 HTML 标记符, 这些标记符是一些嵌入式命令, 提供网页的结构、外观和内容等信息。Web 浏览器利用这些信息来决定如何显示网页。下面这段代码就是网页源代码的基本组成结构。

```
<HTML>
```

```
<head>
  <title>标题</title>
</head>
<body>
  正文
</body>
</HTML>
```

1.1.2 网页的基本构成元素

为了使读者更好地了解和学习网页设计，本小节中将重点介绍网页的基本构成元素及其特点。

1. 文字与图片

文字与图片是网页最基本的元素。用户在浏览网页时，浏览器会根据网页文件的代码，将文字或图片正确地显示出来。在一个网页中，文字和图片的比例要运用适当，文字太多会降低网站的吸引力；图片太多，又会使网页的浏览速度大大下降，浏览者可能还没等到网页内容全部出现，就已经跳转到别的网页去了。

目前，网络上使用最广泛的是 JPEG 和 GIF 两种图像格式，它们的体积小，压缩率比较高，方便网络用户的浏览。其他诸如 BMP 和 TIF 等常用格式的图像基本不应用在网页中，但是用户可以使用 Fireworks 或 Photoshop 等图像编辑软件对其进行图像格式转换和优化输出。

2. 动画与视频影像

如果网页上只有静止的文字和图片，未免显得有些沉闷。因此，为网页添加一些动画进行点缀，必定会使网页增色不少。

用户通常看到的网页动画，都是动态的 GIF 格式图片(Animated GIF)。动态 GIF 的原理十分简单，就是高速显示多幅静态图片，从而形成动画播放效果。同时，动态 GIF 的制作也相当简单。用户可以使用 Fireworks 或 GIF Animator 等软件方便地制作动态 GIF。

如果需要在网页上添加一些大型或复杂的动画，则可以借助 Flash 软件制作 Flash 动画。利用 Flash 软件，用户可以制作出交互性很强的动画，甚至是网络游戏。注意，浏览者要观看网页中的 Flash 动画，需要在浏览器上安装 Flash 播放器插件程序。

视频影像是一种非常直观有效的表现方式，但由于网络速度所限，下载一个视频文件需要花费很多时间。现在借助边下载边播放的串流技术可以解决这个问题。基于视频串流技术常见的文件格式有 Real Video 和 Apple QuickTime，他们各有所长，其中，Real Video 在网页制作中运用的最多。

3. 声音文件

在多媒体技术广泛运用的今天，网页可以变得有声有色。适当地在网页上加点音乐效果，会使网页更具备吸引力。

目前，网络上常用的音乐格式有 MIDI、WAV、MP3 和 Real Audeo 等，其特点如下所示：

- MIDI 格式：该文件格式的特点是占用空间小，一般为十几 KB 到几十 KB 不等，适于网上传播，其缺点就是音色单调。要欣赏网页中的 MIDI 文件，浏览者的电脑

里必须安装带硬波表的声卡或软波表程序。

- **WAV 格式**: 该文件格式为常见的无压缩声音文件, 其特点是适应性强, 在所有带声卡的电脑中都可以播放, 其缺点是占用空间大, 甚至大到几十 MB。在制作网页时, 该格式文件通常用于辅助制作 Flash 动画。
- **MP3 格式**: 该文件格式是目前非常流行的压缩音乐文件, 占用空间比 WAV 小, 缺点是必须先下载后才可以收听。
- **Real Audio 格式**: 该文件格式是网上常用的声音格式, 它比 WAV 和 MP3 的音质稍差, 但占用空间却很小, 而且该格式有一个优点, 它支持流媒体技术, 可以边下载边播放。

4. 超链接

超链接是指从一个网页指向另一个目的端的链接, 简单地说就是指向另一个网页或者相同网页上的不同位置。这个目的端通常是另一个网页, 或者是一幅图片、一个电子邮件地址、一个文件、一个程序等。

超链接广泛地存在于网页的图片或者文字中, 并提供与图片和文字相关内容的链接, 在超链接上单击, 即可链接到相应地址(URL)的网页。将指针移动到网页上有链接的地方时, 鼠标指针会变成小手形状。可以说超链接是网页的主要特色。

5. 网页中的程序

用户如要设计一些复杂或用途更多的大型网页, 例如大型的门户网站、拍卖网站或购物网站等, 就需要更专业、更高级的网页程序支持, 如 Java、Java Script、VB Script、ActiveX、ASP、JSP、PHP 等。一般中小型企业网站, 通常都很少用到这些技术, 即使是使用也仅限于一些简单的应用。

下面是一些与网页程序设计相关的语言的特点介绍:

- **Java Script 和 VB Script**: 它们都是一种解释性的脚本语言, 用户可以直接在 HTML 网页中插入 Java Script 和 VB Script 脚本。其中, Java Script 和 VB Script 的最大特点是能够方便地操纵网页上的元素, 并与 Web 浏览器交互使用。同时, Java Script 和 VB Script 可以捕捉访问者的操作并作出相应的反应。也就是说, 通过 Java Script 和 VB Script 技术, 网页可以直接处理访问者的请求(如表单的输入), 而不用通过网络在客户机与服务器之间来回传递数据。
- **Java**: 这是一种面向对象的编程语言, 主要用于设计网络应用程序的开发。传统的编程语言往往都与具体的实现环境有关, 如果换了环境就需要对程序进行改动。而 Java 语言能使开发的软件不加修改地运行在不同的机器上, 只要所用的机器能提供 Java 语言解释器即可。
- **ASP、JSP 和 PHP**: ASP 是 Active Server Page(动态服务器主页)的缩写, 可以用来创建动态、交互式 Web 服务器端应用程序。ASP 网页的扩展名为 .asp, 其中可以包括 HTML 标记、文本和脚本命令, 可以调用 ActiveX 组件来执行任务, 例如连接到数据库或进行商务计算。浏览器从 Web 服务器上请求 .asp 文件时, ASP 脚本开始运行, 并将生成的 HTML 也传送给浏览器。由于脚本在服务器上而不是在客户端运行, 所以不必担心浏览器能否处理脚本。JSP 与 PHP 的作用和 ASP 基本相同。

6. 表单

表单的用途很多,包括搜集客户意见、资料登记、服务申请、网上购物等,都需要使用到表单功能。如图 1-1 所示为某网站的用户注册表单。

表单看似简单,其实需要一些专门的后台处理程序,将搜集到的资料进行处理才能用作其他的用途,如上面介绍的 ASP、JSP 等。例如,在图 1-1 中当用户输入用户名、密码并选择合适的选项后,单击“确定”按钮,浏览器将这些数据上传到服务器中。当服务器收到这些数据后,将调用相关的程序进行处理,并将处理结果返回到浏览器。

7. 插件

插件也是网页中的一种程序,它是用遵循一定规范的 API(应用程序编程接口)编写出来的,Web 浏览器能够直接调用插件代码。插件软件安装后,就自动成为浏览器的一部分,处理特定类型的文件。插件的使用,增加了对不同类型 Web 文件的支持,从而能进一步使用 Web 多媒体的特性。插件能够插入到网页中随网页传送到客户端,并在客户端执行。但是,它只能在 Web 浏览器的窗口上运行,并且插件是与平台有关的。

8. 框架网页

框架网页是一种特殊类型的网页,在这类网页中,显示区域被框架划分为多个独立区域。例如,图 1-2 所示的框架网页就包含了三个框架。

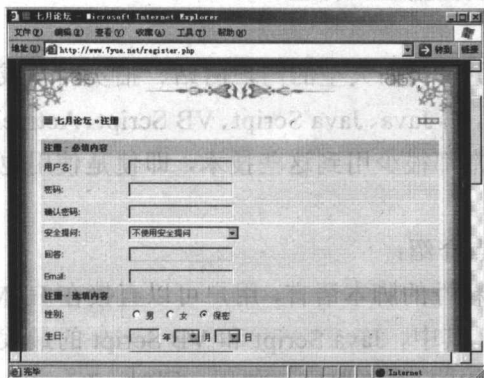


图 1-1 表单实例



图 1-2 框架网页实例

框架网页实际上包含了多个网页文件,一个是主框架网页,该网页定义了各框架的名称、位置及尺寸等,它不会在浏览器中显示出来。另外,每个框架实际上也都是一个独立的网页文件。在制作框架网页时,既可以直接将已经制作好的网页放入框架,也可以为每个框架制作新网页。

使用框架网页的好处是可以加快浏览速度,当用户单击框架中的超链接时,可以设置链接网页在框架中打开的位置。但是,由于浏览器对框架网页支持不佳且框架网页下载较慢,因此,框架网页在实际工作中很少被应用。

1.1.3 网页的设计构思

在制作网页时,用户必须掌握网页的设计构思方法。在网页的设计构思中需要认真考虑的问题有:网页的主题、网页的命名、网页标志、色彩搭配和字体等要素。

1. 网页的主题

所谓主题也就是网页的题材。网络上的题材五花八门，常见的题材主要有：科技、自然、生活、娱乐、体育、影视、旅游、文学、游戏、留学、教育和计算机技术、网页/网站开发等，几乎涵盖了社会生活的方方面面。题材虽多，但确定题材要遵循一定的原则。一般来说，确定题材应该遵循如下原则：

- 题材要小而精。即网页的定位范围不宜过大、内容要精。许多初学者都力争制作一个什么内容都有的站点，把自认为好的所有东西都放在上面，但是结果往往会事与愿违。这样的站点给人的感觉是没有主题、没有特色。
- 最好选择自己比较感兴趣的，了解得也比较多的题材。这样在制作时，才不会觉得无聊或者力不从心。兴趣是制作网站的动力，没有兴趣和热情，很难设计出好的网页。

2. 网页命名

网页的名称应该是网页主题的概括，从一个网页的名称就应该看出这个网页的题材。一般来说，网页的命名应遵循以下原则。

- 名称要合理、合法、易记。名字最好要朗朗上口，要紧贴网页的主题，不能给人以名不副实的感觉。
- 名称要能体现网页的主题，凝练、概括性强。
- 网页名称的字数宜控制在6个字以内(如“雅虎”、“搜狐”和“网易”等)。网页名称字数少，便于其他站点链接，因为一般友情链接的小标志(Logo)的尺寸是88×31，而6个字的宽度是78左右，刚好合适。
- 名称要有个性，体现出一定的内涵，能给浏览者更多的冲击力和想像力。

3. 网站标志

网站标志(Logo)，是站点特色和内容的集中体现，简称为站标，一般放在主页和链接页上，就如同商品的品牌一样。标志可以是中文文字、英文字母，可以是符号、图案，可以是动物或者人物等。标志的设计创意应立足于网页的名称和内容。

4. 色彩搭配

网站给人的第一印象来自视觉冲击，确定网站的色彩是相当重要的一步。不同的色彩搭配会产生不同的效果，并可能影响到访问者的情绪。一般来说，适合于网页标准色的颜色有蓝色、黄/橙色、黑/灰/白色3大系。

一个网站的标准色彩不宜过多，太多会让人眼花缭乱。标准色彩应该用于网站的标志、标题、主菜单和主色块，以给人整体统一的感觉，其他色彩也可以使用，但只能作为点缀和衬托，绝不可以喧宾夺主。不同的颜色会给浏览者不同的心理感受。每种色彩在饱和度和透明度上略微变化就会让人产生不同的感觉。

在色彩运用上比较成功的例子有：IBM的深蓝色、肯德基的红色条和Windows视窗标志上的红蓝黄绿色块。图1-3所示的是一个很特别的颜色搭配，它采用了白/灰色系，给人以简洁、温和、高雅的感觉。



图 1-3 网页效果

5. 字体

同标准色彩一样, 标准字体一般指用于标志、标题和主菜单。默认的网页字体一般是宋体。

为了体现网页的特有风格, 也可以根据需要进行选择一些特别字体, 如飘逸的华文行楷、返朴归真的隶书和亲切随意的手写体等。总之, 要根据自己的网页所要表达的内涵, 选择与主题相符合的字体。目前, 常见的中文字体有二三十种, 常见的英文字体有近百种, 网络上还有许多专用英文艺术字体供下载, 所以要寻找一款满意的字体并不是很困难。

1.1.4 网页的布局

在网页布局过程中, 应该遵循的原则有: 对称平衡、异常平衡、对比、凝视和空白等。一般来说, 网页的布局有下面几种常见的结构。

1. π 型结构布局

所谓 π 结构是指页面顶部为“网站标志+广告条+主菜单”, 下方左面和右面为链接、广告或其他一些内容, 下方的中间部分是主题内容的布局, 其整体效果类似于符号 π , 所以称之为 π 型布局。这种布局的优点是充分利用版面, 信息量大; 缺点是页面拥挤, 不够灵活。如图 1-4 所示为 π 结构网页。

2. T 型布局

这是一个形象的说法, 是指页面的顶部是“网站标志+广告条”, 左面是主菜单, 右面是主要内容。这种布局的优点是页面结构清晰、主次分明, 是初学者最容易上手的布局方法; 缺点是规矩呆板, 如果不注意细节上的色彩, 很容易让人“看之无味”。如图 1-5 所示为 T 型布局的网页。

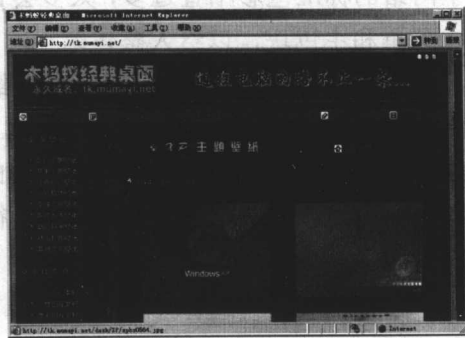
图 1-4 π 结构的网页效果

图 1-5 T 型布局的网页效果

3. “三”型布局

这种布局多用于国外站点，国内用得不多。特点是在页面上由横向两条色块，将页面整体分割为3部分，色块中大多放广告条与更新和版权提示。如图1-6所示为“三”型布局的网页。

4. POP 布局

POP引自广告术语，是指页面布局像一张宣传海报，以一张精美图片作为页面的设计中心。如图1-7所示为POP布局的网页。

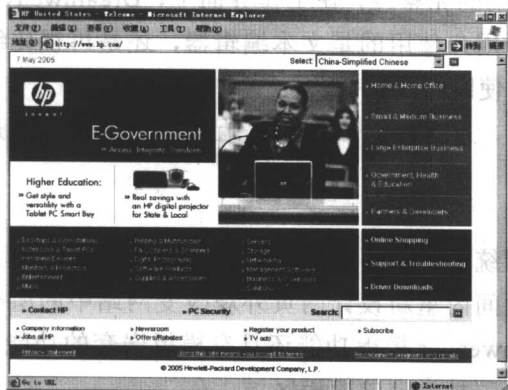


图 1-6 “三”型布局的网页效果



图 1-7 POP 布局的网页效果

5. Flash 布局

这种布局是指整个网页就是一个Flash动画，它本身就是动态的，画面一般比较绚丽、有趣，是一种比较新潮的布局方式。如图1-8所示为Flash布局的网页。



图 1-8 Flash 布局的网页效果

1.2 Dreamweaver MX 2004 使用基础

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的“所见即所得”网页编辑器，它以强大的功能及易用性成为制作网站的专业人员以及广大网页制作

爱好者的首选工具,利用它可以轻而易举地制作出跨越不同平台和浏览器而且充满动感的网页。目前, Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司推出的最新版本。

1.2.1 Dreamweaver MX 2004 的功能

使用 Dreamweaver MX 2004 不仅可以制作出任何结构复杂的静态网页,而且其在以下几个方面有着强大的功能。

1. 完美的操作界面

Dreamweaver 是用于网页设计和站点管理的可视化文本编辑器。它做到了“所见即所得”,简化了设计过程。针对可视化设计缺乏代码的完整性,在工作界面上, Dreamweaver 把可视化编辑器和文本编辑器集成在一起。无论用户使用的是文本编辑器,还是可视化编辑器, Dreamweaver 都能提供充分得力的工具,使网站设计更加简单易行。

同时, Dreamweaver 有着丰富的操作面板组、人性化的工具栏。无疑 Dreamweaver 是当今世界上最好用的网页编辑器之一。

2. 强大的模板功能

Dreamweaver 中的模板和库可以帮助用户用统一的版面设计创建网页。使用模板也为用户维护站点提供了方便,用户可以在极短的时间内重新设计网页外观改变网站中的所有网页,大大提高了用户的工作效率。同时 Dreamweaver 模板功能还具有模板嵌套的功能,并且拥有可编辑区域、可重复区域和可选择区域三种类型的模板区域。

3. 创建动态网页

服务器端脚本技术是一种非常有用的东西,将它和客户端脚本技术联合起来应用可以制作出功能极其强大的页面。Dreamweaver 支持多种当前流行的服务器脚本技术,如 ASP、JSP、ColdFusion 以及 ASP.NET 和 PHP 等。用户使用 Dreamweaver 可以创建各种基于上述服务器脚本技术的动态 Web 站点。

对于初学者来说,即使完全不懂各种编辑动态网页的脚本语言,也可以在 Dreamweaver 的可视化开发环境中快速创建包含动态内容的 Web 站点,并且能够轻松实现网页与数据库的连接,通过添加 Server Behavior(服务器行为,在服务器上运行的脚本),使网页具有操作数据库的能力,例如对记录的读取、查询、添加、修改等操作。

4. 强大的代码编辑功能

Dreamweaver 具有强大的编码提示功能。手工编码时,软件能够根据当前输入的代码,自动显示相关的关键字甚至对话框供用户选择输入。这种编码提示功能大大提高了代码输入的速度和编程效率,尤其是对开发动态网页及初学者。

同时, Dreamweaver 还具有标记选择器和标记编辑器。使用标记选择器,用户可以在网页代码中插入新的标记(Tag)。使用标记编辑器,用户可以对网页代码中的标记进行编辑,添加标记的属性或修改属性的值等。

5. 完备的建站向导和网站管理

Dreamweaver 拥有一个完备的建站向导,运用该向导和它集成的开发环境能快速开发出采用 HTML、XHTML、XML、ASP、ASP.NET、JSP、PHP 和 ColdFusion 等技术的站点,并可以方便地进行测试。