



Contents

目录

-  随我做
-  补充说明
-  代码分析

第一部分 Dreamweaver CS3 基础入门

第 1 章 网页制作基础与 Dreamweaver 特点

- 01 优秀网页的要素 2
 -  页面设计常用软件 4
- 02 页面分辨率与网页编辑器 5
- 03 网页制作流程 7
 -  将文件上传到服务器上 9
- 04 Dreamweaver 的特点 10

第 2 章 开始学习 Dreamweaver CS3

- 01 Dreamweaver CS3 的操作界面 14
- 02 创建本地站点 16
 -  创建新的本地站点 17
- 03 制作并保存文档 20
 -  文档窗口与本书中的界面不同时 21
- 04 设置 Dreamweaver 的操作环境 22

第 3 章 Dreamweaver 中的源代码

- 01 静态页面源代码 26
 -  在源代码中添加注释 29
- 02 动态页面源代码 30
- 03 使用 Dreamweaver 编辑源代码 35
 -  是否一定要使用关闭的标签 36
 -  清理 HTML 代码 38
 -  清理 Word 生成的 HTML 代码 39
 -  如何把 Word 文档转换为 HTML 文件 40

第 4 章 Dreamweaver 页面的整体设置

- 01 设置页面的头部内容 42
 -  <meta> 标签 43
 -  直接用 HTML 代码设置关键字 44
 -  直接用 HTML 代码设置说明信息 44

-  直接用 HTML 代码设置刷新 45
-  直接用 HTML 代码设置基础信息 46
-  直接用 HTML 代码设置链接信息 47
-  设置头部的 META 内容 48
- 02 设置页面的基本属性 50
 -  用 HTML 代码实现外观设置 51
 -  用 CSS 代码实现外观设置 52
 -  用 HTML 代码实现链接 54
 -  用 CSS 代码实现链接 54
 -  用 CSS 代码实现文字效果 56
 -  更改文档的背景、字体颜色、字体大小等 57
 -  利用滴管来选取颜色 59
 -  用 HTML 代码设置页面属性 59
 -  输入文档标题 61
 -  设置用浏览器预览时，是否显示保存修改内容提示对话框 62
 -  插入跟踪图像 63
 -  “页面属性”对话框中只出现 3 个分类项目时的解决办法 65

第二部分 Dreamweaver 基础 页面制作

第 5 章 创建简洁的文本页面

- 01 在网页中使用文本 68
 -  复制文本粘贴到文档中 69
 -  使用 HTML 代码插入特殊符号 71
 -  输入特殊字符 72
 -  插入日期 74
- 02 设置文本属性 75
 -  利用 HTML 代码实现文本属性设置 75
 -  利用 CSS 代码实现文本属性设置 77
 -  更改字体大小 79
 -  像素 (Pixel) 和点数 (Point) 的区别 80
 -  更改字体颜色并使用文本样式 81
 -  在网页中输入空格 82
 -  文本的对齐方式 83
- 03 创建列表 86
 -  利用 HTML 代码创建无序列表 86
 -  利用 CSS 代码创建无序列表 87
 -  利用 HTML 代码创建有序列表 88



④ 创建无序列表 ····· 89	03 插入 FlashPaper 电子文档 ····· 138
④ 创建有序列表 ····· 91	④ 插入 FlashPaper ····· 139
④ 目录列表和定义列表 ····· 93	04 插入 Flash 图像查看器 ····· 140
04 插入水平线 ····· 94	④ 插入 Flash 图像查看器 ····· 142
④ 利用 HTML 代码插入水平线 ····· 94	05 插入视频 ····· 144
④ 在文档中插入水平线 ····· 95	④ 利用 HTML 代码插入音频和视频文件 ····· 147
05 插入滚动文本 ····· 97	④ 在网页文件中插入视频 ····· 148
④ 滚动文本 ····· 98	④ 插入 RM 视频 ····· 149
06 检查拼写 ····· 101	06 插入 Java ····· 150
④ 检查拼写 ····· 102	④ 利用 HTML 代码插入 Java ····· 151
第 6 章 使用图像丰富页面内容	④ 在网页中插入 Java ····· 152
01 网页文件和图像 ····· 104	④ 更多的 Java 特效 ····· 153
02 插入图像 ····· 106	07 插入 ActiveX ····· 154
④ 利用 HTML 代码插入图像 ····· 106	④ 利用 HTML 代码插入 ActiveX 标签 ····· 154
④ 插入图像 ····· 108	第 8 章 布局中的表格使用
④ “图像占位符”功能 ····· 109	01 布局中使用表格的原因 ····· 156
03 改变图像的属性 ····· 111	④ 查看主页中隐藏的表格 ····· 157
④ 利用 HTML 代码设置图像属性 ····· 112	02 制作表格的方法 ····· 158
④ 图像的对齐方式 ····· 113	④ 利用 HTML 代码创建表格 ····· 160
④ 在浏览器预览中不显示图像时的解决方法 ····· 114	④ 制作表格 ····· 162
04 Dreamweaver 的图像编辑功能 ····· 115	④ 调节表格大小 ····· 163
④ 修剪图像 ····· 116	④ 创建嵌套表格 ····· 164
④ 在浏览器上快速打开图像的方法 ····· 117	④ 关于设置表格宽度的单位 ····· 165
④ 使用外部图像编辑器 ····· 117	03 在表格中添加、删除行和列 ····· 166
④ 调节图像亮度和对比度 ····· 118	④ 细线表格框的制作 ····· 168
05 创建鼠标经过图像 ····· 119	④ 选择表格和单元格的各种方法 ····· 170
④ 利用 JavaScript 代码实现创建鼠标经过	④ 合并或拆分表格 ····· 172
图像 ····· 120	04 设置表格和单元格属性 ····· 173
④ 插入轮换图像 ····· 121	④ 利用 HTML 代码创建单元格 ····· 174
④ IE 浏览器中隐藏图像工具栏的方法 ····· 122	④ 设置表格和单元格中的背景颜色 ····· 176
第 7 章 创建多媒体网页	④ 表格和单元格的对齐方式 ····· 178
01 插入 Flash 动画 ····· 124	④ 怎样创建立体表格与圆角表格 ····· 179
④ 利用 HTML 代码插入 Flash 标签 ····· 127	05 将数据导入表格 ····· 182
④ 插入精彩的 Flash 动画 ····· 128	06 排序表格 ····· 184
④ 制作透明的 Flash 动画背景 ····· 130	④ 排序表格 ····· 185
02 插入 Flash 文本和 Flash 按钮 ····· 132	07 使用表格的布局模式 ····· 186
④ 插入 Flash 文本 ····· 134	④ 利用布局表格和布局单元格制作布局 ····· 189
④ 插入 Flash 按钮 ····· 136	④ 布局模式中插入内容 ····· 192
	④ 布局模式中应用背景颜色 ····· 194



什么是扩展表格模式	196
-----------	-----

第9章 页面中的链接功能

01 在文本中应用链接	198
利用 HTML 代码创建链接	199
在文本中创建链接	200
更改文本链接的字体颜色并删除下划线	202
02 在图像中应用链接	204
利用 HTML 代码创建图像映射	205
在图像中创建链接	207
在新窗口中打开链接网页	209
创建图像映射	210
03 利用锚点移动到文档的特定位置	211
利用 HTML 代码将锚点移动位置	212
插入锚点	213
应用链接后更改文件名称的方法	214
04 创建多种多样的链接	215
利用 HTML 代码实现邮件链接	216
创建电子邮件链接、音乐链接、下载链接	217
空链接和脚本链接	218
05 创建导航条菜单	219
关闭窗口链接和设为首页链接	220
创建垂直导航条菜单	221

第10章 利用框架创建整洁的网页

01 框架与框架集	224
框架结构的缺点	225
利用 HTML 代码创建框架	226
创建框架	227
选择框架与框架集	228
在框架中插入文档	229
在框架集中再插入其他框架集	230
02 设置框架与框架集属性	231
利用 HTML 代码设置框架集和框架属性	232
固定框架大小并隐藏滚动条	234
浏览器标题栏中显示框架集标题的方法	235
03 在框架文件中设置链接	236
利用 HTML 代码设置框架名称	237
修改框架名称	238

在框架文件中设置链接	239
------------	-----

04 应用内联框架

利用 HTML 代码创建内联框架	240
创建内联框架	242
链接到内联框架	245

第11章 利用模板和库创建网页

01 利用模板创建重复的网页	248
模板中的可编辑区域	251
用现有文档制作模板	252
利用模板创建新文档	254
修改模板	256
从模板中分离当前文档的方法	258
用页面设计样式来制作模板	259
02 利用库创建每页相似的内容	260
创建库项目	262
应用库项目	263
修改库项目	264

第三部分 Dreamweaver 高级页面制作

第12章 利用表单和表单对象创建表单文件

01 网页编程的流程与表单基础	268
02 创建表单	272
使用 HTML 代码插入表单	273
插入表单标签	274
form 标签中的 enctype 属性	276
03 插入文本域和密码域	277
<input/> 标签	277
创建文本域和密码域	279
04 插入列表 / 菜单表单要素	281
使用 HTML 代码创建列表 / 菜单	281
创建列表 / 菜单表单要素并进行插入	283
列表的“高度”属性	286
05 插入单选按钮和复选框	287
利用 HTML 代码插入单选按钮和复选框	288
插入单选按钮	289
插入复选框	291
插入单选按钮组	292



06	插入文本区域、文件域、按钮·····	293
	利用 HTML 代码实现文本区域、文件域、按钮和图像按钮·····	296
	插入文本区域、文件域·····	297
	文本区域 <textarea> 标签的 wrap 属性·····	298
	插入提交按钮·····	299
07	插入隐藏域、标签、字段集·····	301
	使用 HTML 代码实现隐藏域、标签和字段集·····	302
08	创建跳转菜单·····	303
	JavaScript 代码实现·····	304
	更改跳转菜单的方法·····	305
	插入节省空间的跳转菜单·····	306
09	Spry 验证表单·····	308
	用 JavaScript 代码 Spry 验证表单·····	312
	Spry 验证表单·····	314

第 13 章 利用 CSS 样式表修饰网页

01	样式与样式表·····	316
	利用 CSS 代码创建样式·····	318
02	文本样式·····	319
	利用 CSS 代码创建文本样式·····	320
	利用 <P> 标签修饰文本·····	323
	更改 <P> 标签调节行高·····	325
	在文本链接中指定交换图像效果样式·····	326
	创建所需的黑点形状·····	328
	取消应用在文档中的类样式·····	329
03	背景样式·····	330
	利用 CSS 代码设置背景样式·····	331
	创建能体现出荧光效果的类样式·····	332
	创建不重复显示背景图像的类样式·····	335
04	边框样式·····	337
	利用 CSS 代码设置边框样式·····	337
	在表单文件上应用类样式·····	338
05	其他样式·····	342
	利用 CSS 代码创建其他样式·····	345
	设置图像滤镜效果·····	348
	利用 HTML 代码创建样式表·····	349
06	内部样式表与外部样式表·····	350
	创建外部样式表·····	351

第 14 章 利用图层和时间轴修饰网页

01	什么是图层·····	354
	插入并选择图层·····	355
	选择图层的多种方法·····	356
	在文档窗口中调节图层大小·····	356
	创建嵌套图层·····	357
02	应用多种多样的图层·····	358
	利用 HTML/CSS 代码控制层中的元素·····	359
	更改背景颜色并插入滚动条·····	361
	图层与表格的相互转换·····	364
03	Spry 层特效·····	366
	使用 HTML/JavaScript 代码创建 Spry 层·····	368
	利用 Spry 特效制作下拉菜单·····	371
04	使用时间轴·····	373
	使用 JavaScript 代码设置时间轴·····	374
	制作漂浮效果——层和时间轴的结合·····	376

第 15 章 利用 JavaScript 行为创建动态效果

01	什么是行为·····	380
02	利用行为调节浏览器窗口·····	386
	使用 JavaScript 代码检查浏览器·····	387
	使用 JavaScript 代码打开浏览器窗口·····	388
	使用 JavaScript 代码调用脚本·····	388
	使用 JavaScript 代码访问 URL·····	389
	使打开的新窗口没有工具栏·····	390
	单击文本链接关闭新窗口·····	392
03	利用行为应用图像·····	394
	使用 JavaScript 代码创建随着鼠标的移动来替换图像·····	395
	使用 JavaScript 代码创建预载入图像·····	396
	使用 JavaScript 代码在浏览器中拖动图像·····	397
	使用 JavaScript 代码设置导航栏图像·····	399
	随着鼠标的移动变换图像·····	400
	在浏览器上移动图像·····	402
	<A> onClick 事件和 onClick 事件·····	404
04	利用行为显示文本·····	405
	使用 JavaScript 代码弹出消息框·····	405
	使用 JavaScript 代码设置状态栏文本·····	406
	使用 JavaScript 代码更换图层中的文本·····	407
	使用 JavaScript 代码更换文本域的内容·····	408



使用 JavaScript 代码更换框架内容 ····	409
弹出消息框——弹出信息行为 ·····	410
设置状态栏文本——设置状态栏文本行为 ·	411
更换图层中的文本——设置容器的文本行为 ·····	413
更换文本域中的内容——设置文本域文字行为 ·····	415
05 利用行为控制多媒体 ·····	417
使用 JavaScript 代码检查插件行为 ····	418
使用 JavaScript 代码控制 Shockwave 或 Flash 行为 ·····	419
使用 JavaScript 代码播放声音行为 ····	420
使用 JavaScript 代码改变属性行为 ····	421
确认插件的安装与否——检查插件行为 ·	422
06 利用行为制作菜单 ·····	423
利用 JavaScript 代码制作弹出后消失的菜单 ·····	423
使用 JavaScript 代码制作弹出式菜单 ·	426
创建弹出后消失的子菜单——显示 - 隐藏元素行为 ·····	427
07 利用行为控制表单 ·····	430
使用 JavaScript 代码在下拉菜单中实现跳转 ·····	430
使用 JavaScript 代码在文字链接上实现跳转 ·····	431
使用 JavaScript 代码确认表单 ·····	433
在表单确认必填域——检查表单行为 ···	434
使用插件确认表单 ·····	435
08 元素与时间轴行为 ·····	436
使用 JavaScript 代码创建元素与时间轴行为 ·····	436

控制漂浮图像——控制时间轴播放和停止行为 ·····	437
09 Spry 效果 ·····	439
使用 JavaScript 代码创建 Spry 效果 ···	439
使用 JavaScript 代码创建遮帘行为 ····	440
使用 JavaScript 代码创建增大 / 收缩行为 ·	441
使用 JavaScript 代码创建高亮颜色行为 ·	441
使用 JavaScript 代码晃动行为 ·····	442
使用 JavaScript 代码创建滑动行为 ····	443
使用 JavaScript 代码创建挤压行为 ····	443
高亮文字颜色——高亮颜色行为 ·····	444

第四部分 网页制作综合案例

第 16 章 制作各行业整体页面

01 制作楼盘网站首页 ·····	448
02 制作公司网站页面 ·····	451
03 制作商品展示页面 ·····	456

第 17 章 制作综合性整体网站

01 网站的整体结构 ·····	462
02 排版网页 ·····	464
03 编写 CSS 样式 ·····	467
04 应用并定制 CSS 样式 ·····	474
05 编写 JavaScript 脚本 ·····	478

附录

附录 1 网页设计规范 ·····	490
附录 2 Dreamweaver 及网页设计常见问题 365 个 ·····	498

第一部分

Dreamweaver CS3 基础入门

- 01 网页制作基础与 Dreamweaver 特点
- 02 开始学习 Dreamweaver CS3
- 03 Dreamweaver 中的源代码
- 04 Dreamweaver 页面的整体设置



01

网页制作基础与 Dreamweaver特点

01	优秀网页的要素	2
02	页面分辨率与网页编辑器	5
03	网页制作流程	7
04	Dreamweaver 的特点	10

- 优秀网页的要素包括哪些？

包括避免出现多个弹出窗口、网页的任何位置上都要容易查找菜单、能够容易查找链接、尽量要缩小文件大小、考虑不同的用户环境、重视访问者意见等。

- 网页制作的流程包括哪些？

包括规划网页、准备工作、制作网页、上传网页文件等。

- Dreamweaver 的特点有哪些？

不熟悉 HTML 标签也可以轻松制作网页；可以完美地与 Flash 软件互换；可以使用动态 HTML；用 Dreamweaver 插件可以扩展功能；用 CSS 功能支持版面布局；从页面设计到网页编程可以逐步到位；内置站点管理工具。

01

优秀网页的要素

提示

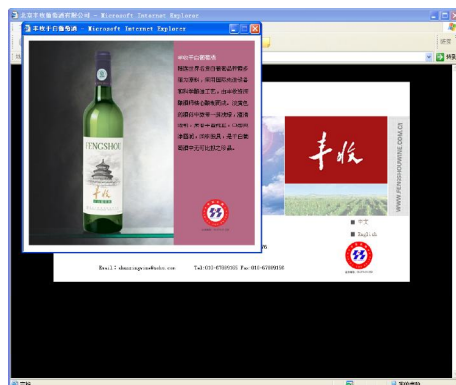
个人网页如果具有此处所说的优秀网页要素固然最好，但通常个人网页中更多反映的是网页制作人的个性和嗜好，因此，不一定要满足在此说明的所有条件。

如何才能称得上是优秀的网页？从不断需要进行更新的网页内容到网页的色彩、版式、构图、技术等，一个优秀的网页所要具备的要素并不仅仅是一两种因素。下面就从页面设计的角度总结出优秀网页所要具备的要素。

避免出现多个弹出窗口

大部分的弹出窗口一般出现在网页中的主界面上，它的目的是传达公告事项或事件。在商业性的网站中有时会同时出现多个弹出窗口。若在一个网页中出现很多弹出窗口或每次进入该网页时反复出现同样的弹出窗口，不仅会给访问者带来诸多不便，甚至会使访问者抵触该网站。

如果一定要通过弹出窗口来传达某些信息，应该把弹出窗口布置在不妨碍访问者视线的位置上，而且要使访问者可以将它设置成弹出过一次后的窗口不再反复出现在相关界面中的形式。



要避免同时出现多个弹出窗口，而且弹出过一次后的弹出窗口应该设置为不再出现的形式。

在网页的任何位置上都要方便内容的查找

菜单网页的访问者都希望使用最简捷方便的方式来查找信息。因此，无论访问者当前在网页的哪个位置，都要让他们容易查找出所需的内容。只有返回到主界面才可以移动到其他页面的网页，在其网页结构上是存在欠缺的。网页规模较大时，最好制作出整理得比较出色的网站图。



不管移动到网页的任何位置，只要将菜单始终放置到相同的位置上，就可以很容易进入其他页面。

能够方便地区分链接

在默认情况下，对网页中的文本应用链接后，字体颜色会变成蓝色并同时出现下划线。但现在大部分网页中一般都不使用这种状态，而是采用消除下划线或改变字体颜色的方式。在这种方式下为了使访问者容易找出链接，当光标进入文本链接上方时，使该部分出现下划线或字体颜色发生变化，从而使链接部分比其他文本更加突出。



当光标进入链接文本上方时，字体颜色发生改变

尽量缩小文件大小

现在的网页中除了图像以外，还插入了Flash动画、视频、音频文件等丰富的多媒体文件，因此打开网页的时候比较耗时。在打开插入了多媒体文件的网页时，载入网页的同时会在访问者的电脑中下载背景音乐、Flash动画、图像文件等，所以文件越小，网页的打开速度越快。因此，既要尽量缩小插入到网页中的图像和多媒体文件的大小，还要在保证文件质量的同时进行最优化操作。



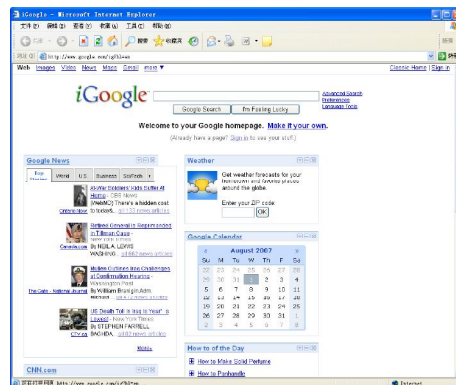
在 Dreamweaver 中预先显示下载当前网页所需要的时间

提示

除了个人网页以外，其他网站应该制作为与浏览器的版本和分辨率无关的形式，无论是什么环境的访问者，都可以正常进入并浏览网页。

考虑不同的用户环境

访问网站时，有时会出现“建议使用 Internet Explorer 5.0 以上的浏览器来浏览本网页”或“请您使用 1024×768 的网页分辨率进行浏览”的提示文字，即只有和网页所提示的事项相符，才可以正常查看相关网页的内容。



搜索引擎网站是考虑不同用户环境的代表性网页

重视访问者意见

网络是可以进行交互式通信的空间，即并不是一个人独自呐喊的空间，而是跟某个人进行沟通的环境。如果网页中没有能反映访问者意见的空间的话，可能会导致访问者不再访问该网页了。因此，最好制作一个能够反映访问者意见或者想法的公告论坛。

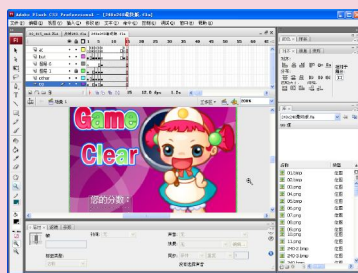


以灵活的咨询方式广为告知的公告论坛

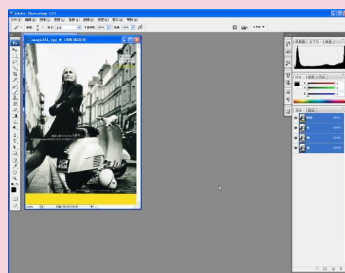
补 | 充 | 说 | 明 | 页面设计常用软件

若想设计精炼而感性的网页，则需要使用作为网页图像和菜单的各种按钮图像、动画单元等。但只是使用 Dreamweaver CS3 软件，很难把这一切准备到位。如果想认真掌握页面设计，就应该学会下面所讲述的几种软件。在掌握这些软件的基础上若能再学习 3D 相关软件或网页程序设计语言，就可谓是锦上添花了。Dreamweaver、Flash、Photoshop 和 Illustrator 都是 Adobe 公司出品的软件。

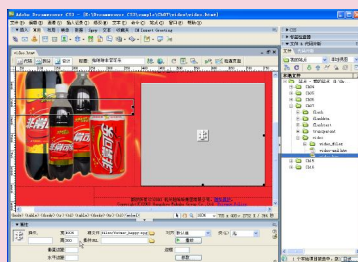
- **Dreamweaver:** 它是一种 WYSIWYG 的网页编辑器。可以把其他软件中制作的图像、动画、文本等合并到一起，构成一个网页文件。如果熟悉 HTML 标签，也可以使用记事本来代替 Dreamweaver。
- **Flash:** 它是制作动态网页时必不可少的软件。有时整个网页都使用 Flash 来制作，有时在网页中只有菜单或值得强调的部分中使用 Flash。这样就可以制作出更富有动态性的网页。
- **Photoshop:** 它是对网页的版面布局和图像进行编辑的软件。一般情况下在该软件中并不是直接画图，而是在现有的图像中应用多种效果或编辑多个图像，来制作另外效果的新图像时主要应用该软件。
- **Illustrator:** 它主要在绘制新图像时使用。因此，可以使用它直接绘制按钮或插图等相关图像。



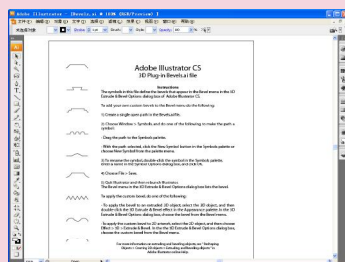
Flash 的操作界面



Photoshop 的操作界面



Dreamweaver 的操作界面



Illustrator 的操作界面

开始学习 Dreamweaver CS3 之前,首先要掌握页面设计的基本常识。下面将一一讲述在制作网页的过程中,最为基本的分辨率以及网页编辑器的类别。

分辨率

制作网页时,最令人困扰的问题之一为“将网页的分辨率指定为多少”。这是因为不同的访问者分别使用不同大小的显示器。14 英寸显示器的最大分辨率为 640×480 、15 英寸显示器为 800×600 、17 英寸显示器为 1024×768 。此处的数字表示的是显示器横向和纵向的像素(Pixel)数。即 640×480 分辨率表示的是将界面横向分成 640 个,纵向分成 480 个以后,在各个点上分别赋予所需的颜色,从而形成图像。

为什么分辨率很重要

例如,浏览以 1024 像素 $\times$ 768 像素的分辨率为使用的是基准制作成的网页时,如果访问者使用的是 800 像素 $\times$ 600 像素分辨率的显示器,则在访问者的显示器上不能显示整个网页界面。这时,需要用户自己在横向上进行滚动。而横向上的滚动操作会给大多数用户带来很多不便,因此,在页面制作中应该要指定适当的分辨率,从而使访问者在不进行左右滚动的情况下可以更加便利地接触网页。



专业游戏网站。游戏爱好者大部分都使用高系统配置,因此网页分辨率指定为 1024 像素 $\times$ 768 像素

提示

大多数网页在 800 像素 $\times$ 600 像素分辨率下,虽然看不到网页的右侧部分,但实际所需的内容都体现在一个界面上,因此可以滚动操作来查看内容。

如何设置分辨率

一种方法是以 800 像素 $\times$ 600 像素的分辨率制作网页后,将网页内容在中间进行排列。此时,在左右两侧的空白处可以插入背景色或标语广告等内容。



网页内容排列到中间位置,分辨率对其显示影响较小

最为普遍的使用方法是使用 1024 像素 × 768 像素的分辨率制作网页，但实际填充内容的部分指定为 800 像素 × 600 像素的分辨率。这种情况下，网页的两侧会出现空白，而通常在该空白处添加一些背景图像或背景色、标语广告等内容，从而进一步统一整个网页的氛围。



在 1024 像素 × 768 像素分辨率下，可以看到插入的背景图像



在 800 像素 × 600 像素分辨率下，虽然看不到背景图像，但显示出实际上所需的全部内容

提示

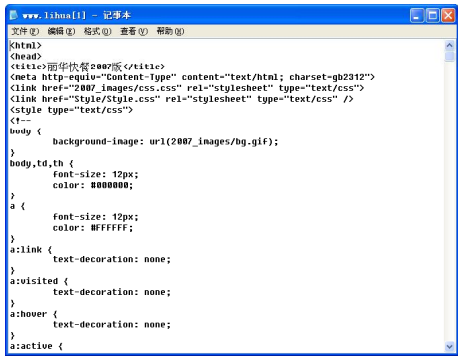
HTML 专用编辑器中如果输错了 HTML 标签，则会出现提示修改的相关标记，因此可以更加容易地制作网页。但是，HTML 专用编辑器也需掌握 HTML 标签才可以使用。

网页编辑器

设计网页并输入内容的相关操作工具称为网页编辑器。而网页编辑器中有直接输入 HTML 的文本编辑器、专门编辑 HTML 的 HTML 专用编辑器，以及不熟悉 HTML 也可以轻松制作网页的 WYSIWYG 编辑器。

文本编辑器

Windows 系统中的“记事本”作为最具有代表性的文本编辑器，可以输入 HTML 标签来制作网页。在使用记事本来制作网页时，要完全掌握 HTML 标签，因此通常都是具有丰富经验的网页制作者使用。它的缺点是输入只要有一点误差，也可能发生错误。



在文本编辑器的记事本上输入 HTML 标签来制作网页的情况

WYSIWYG 编辑器

随着网络用户的剧增，出现了即使不熟悉 HTML 标签也可以制作网页的 WYSIWYG (What You See Is What You Get) 编辑器。WYSIWYG 编辑器就像使用 Word 来制作文件一样，只要输入了内容，就会自动生成 HTML 标签，因此即使是初学者也可以轻松制作出网页。但它的缺点是由于自动生成标签，因此生成的 HTML 代码中添加了一些不必要的标签，从而使文件大小变大。WYSIWYG 编辑器包括 FrontPage、Dreamweaver 等。

制作网页时，首先考虑本网页中要体现的主题，因为要根据它来制作演示图板。接着，准备网页上插入的文字、图像、多媒体文件等所需内容，然后再开始制作网页。下面就详细讲述制作网页的相关顺序。

规划网页

若想制作网页，最先要考虑的是网页的理念（Concept）。也就是要决定网页的主题及构成方式等内容。在不经规划的状态下直接进入制作阶段，就会导致各个文件结构上的不同、需要操作的内容加倍增加等各种各样的问题。在规划中的投入会大幅度缩短制作网页的时间，因此一定要从规划开始制作网页。

提示

网页界面是人机之间的信息界面，交互是一个结合计算机科学、美学、心理学、人机工程学等工业和商业领域的行为，其目标是促进设计，执行和优化信息与通信系统以满足用户的需要。由于现今交互越来越多地考虑人的因素，因而行为和构造就成为用户界面开发过程的两个重要的部分，即交互设计和界面设计，这都关系到用户和界面开发人员。

选定主题

规划网页时，首先需要决定的是该网页中所要包含的主题。一般的企业性网页都会体现企业本身的确切理念，因此制作网页时也随着这种理念来进行设计。而在个人网页中，则需要考虑以下 3 点。

- 网页的目的：制作网页之前首先要想清楚为什么要制作网页。根据制作网页的理由及目的，决定网页的性质。例如，想把自己所具有的信息传达给其他人的时候，可以制作讲座性的网页；想和其他人一起分享个人兴趣的时候，可以制作社团性的网页。
- 网页的有益性：即使是个人网页，也需要为访问者提供有利的信息或可以作为互相能够交流意见的空间。如果自己掌握的信息不充分的时候，也需要从访问者那里收取到一些有用的信息。
- 更新与否：可以说网页的生命力体现在更新的频率上。就算不能经常进行更新，最起码也要在公告栏上持续上传最近信息的同时，活跃与访问者之间的意见交流。

预测访问者

决定了网页的主题以后，再预想一下访问者的趋向。例如，就算是教育性网页，对象有可能是小孩，也可能是成人。如果以小孩为对象的话，最好要使用美丽可爱的基本色进行设计，同时采用比较简单的结构。若为了查看一个文件而需要经过多次链接，往往会使小孩对该网站失去兴趣而转入到其他网站。因此，明确网页的访问者以后，才可以决定设计的方向。



针对小孩的教育性网页



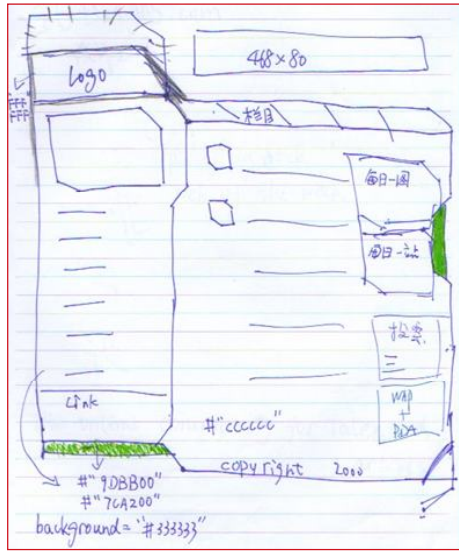
针对成人的教育性网页

提示

网页的版式设计同报刊杂志等平面媒体的版式设计有很多共同之处，它在网页的艺术设计中占据着重要的地位。所谓网页的版式设计，是在有限的屏幕空间上将视听多媒体元素进行有机的排列组合，将理性思维个性化地表现出来，是一种具有个人风格和艺术特色的视听传达方式。它在传达信息的同时，也产生感官上的美感和精神上的享受。同时，网页界面比报刊杂志等平面媒体的版式应该更具功能性。

制作演示图板及流程图

决定了网页的主题和所有针对的访问者以后，再决定菜单。主要考虑的是将菜单主要分为几个；各菜单上是否再设计子菜单，若设计子菜单的话，共要设计几个子菜单等问题。决定主菜单的时候，最好把相似的合并起来共制作 4、5 个左右的主菜单。以“主菜单 > 子菜单 > 子菜单 > 子菜单”的形式细分菜单的时候，访问者需要单击五六次才可以找到所需的信息，因此会给访问者带来诸多不便。决定菜单并考虑整体网页的流程后，简单地画出各页面中的菜单、文本和图像的所在的位置等。这种预先画出页面结构的方式称为演示图板（Storyboard）。



网页的演示图板

完成演示图板后，再画出流程图。所谓流程图（Flowchart）是预先考虑网页中访问者移动流程的方式。如果制作的是菜单不多的个人网页，则不需要过于考虑这些流程。但当制作的是主菜单和子菜单复杂地连接在一起的大规模网页时，则在画出流程图的同时要考虑演示图板的菜单中不需要的菜单和需要添加的菜单。

准备工作

决定网页性质和主题后，下面开始准备设计时所需的内容。

准备填充网页的内容（文本）和其他要素（图像、动画）

准备填充网页的文本和图像，根据需要有时候还会准备动画或 Flash。如果目前还没有信心自己制作出精美图像，则可以使用网络中的免费图像或本书随书光盘中的免费图像。

提示

提供上传网页文件的服务器空间的服务称之为“虚拟主机（Web Hosting）服务”。若想单独拥有网页空间，要使用收费的空间。

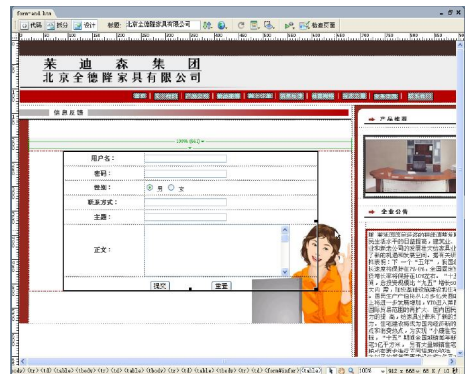
准备上传网页的空间

做好网页中所需的全部文件后，下一步要准备上传这些文件的空间。计算机中的所有文件不可能自动连接到网络，因此为了使所有人都看到网页文件，应该把这些文件移动到服务器（Server）中。

例如，把文件命名为 sample.htm，则将 sample.htm 和该文件中插入的图像、动画文件一起上传到服务器才能让别人看到。访问上传到服务器上的文件只要赋予网址即可。如在 www.21books.com 的服务器中上传 sample.htm 文件，就会生成 www.21books.com/sample.htm。这样，以后每个人都只要输入 www.21books.com/sample.htm 就可下载 sample.htm 文件和它包含的图像、动画文件，从而可查看 HTML 文件。

制作网页

准备好填充网页的文本和图像等后，下面就正式进入制作网页的操作。在前面所述的几种网页编辑器中，本书主要说明利用其中的 Dreamweaver CS3 来制作网页的方法。即使不熟悉 HTML 标签，也可以很容易地制作网页。Dreamweaver 软件的功能并不是固定不变的。它随时可以再下载 Adobe 公司的开发组或普通开发者制作的新添功能，从而扩展软件的功能。Dreamweaver CS3 中强化的 CSS 功能不仅可以节省 CSS 管理中所消耗的时间，而且还可以选择预先制作好的 CSS 版面布局，从而使设计师更加快速的制作出主页。



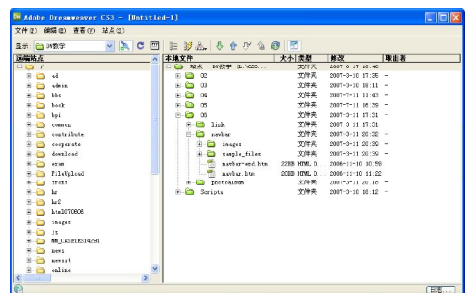
Dreamweaver CS3 上制作网页的状况

提示

只利用 FTP 功能的时候，最好使用 FTP 专用软件 WS_FTP 软件或 ALFTP 软件。

上传网页文件

完成网页后，把 HTML 文件和网页中插入的图像、Flash、动画文件等上传到网页服务器上。上传网页文件时，可以利用 Dreamweaver CS3 中包含的 FTP 功能或其他的 FTP 软件。



Dreamweaver CS3 的网站窗口中给服务器上传文件的状况

补 | 充 | 说 | 明 | 将文件上传到服务器上

如果运营的是个人网页，则可以把 HTML 文件和其文件中插入的图像、动画等文件上传到可提供一些免费提供网页空间的服务器上；如果运营的是企业网页，则可以上传到提供企业服务器上。

Dreamweaver 的特点

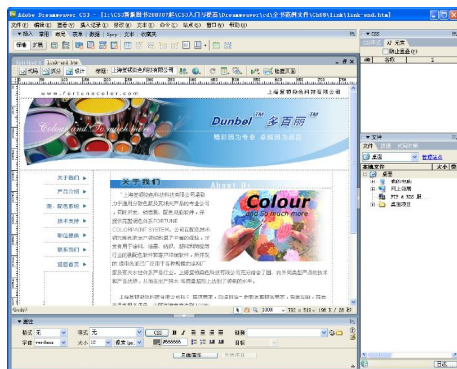
结束制作网页的一些前期准备工作后，就可以利用网页编辑器开始制作网页了。前面曾提到过网页编辑器有很多种类型，但本书中将利用谁都可以轻松操作的 Dreamweaver CS3 来讲述制作网页的方法。下面就来看看深受众人爱戴的 Dreamweaver 到底有什么样的特征。

提示

由于在浏览器上显示时，与 Dreamweaver 文档窗口中编辑的是相同的，因此可以像使用 Word 等文字处理软件一样输入或粘贴文本，也可以插入各种图像或动画文件来制作网页文件。

不熟悉 HTML 标签也可以轻松制作网页

利用 WYSIWYG 编辑器之一的 Dreamweaver，即使不熟悉 HTML 标签，也可以很容易地制作网页。例如，在 Dreamweaver 操作界面的“资源”面板中选择所需的图像或 Flash 动画后，拖动到文档窗口中，就可以很轻松地把它插入到网页中。除此以外，其他各种要素也都是可以通过鼠标来插入或修改，因此即使是初学者也可以很容易地制作出网页文件。



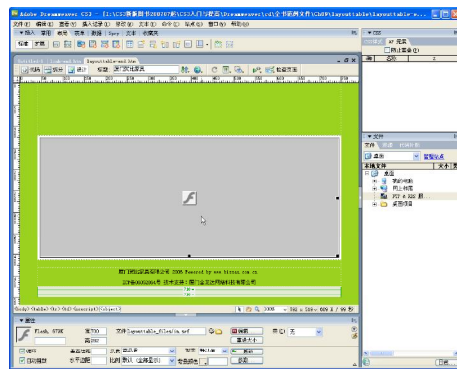
不熟悉 HTML 标签，也可以利用 Dreamweaver 来制作网页



Dreamweaver 中编辑的界面和浏览器中显示的界面是相同的

可以完美地与 Flash 软件互换

Dreamweaver 和 Flash 都是 Adobe 公司的产品，因此在 Dreamweaver 中完全可以控制 Flash 动画。就算不会使用 Flash，也可以在 Dreamweaver 中简单地制作出各种 Flash 按钮或文本形式。在文档窗口中选中 Flash 后在属性面板中单击 < 编辑 > 按钮，就可以直接转移到 Flash 软件中直接编辑文件。



Dreamweaver 是和 Flash 协调最完善的网页编辑器

可以使用动态 HTML

动态 HTML (Dynamic HTML, DHTML) 像 Flash 一样, 即使没有另外的插件程序也可以使静态 HTML 变得更富有动态感。下面, 看一下利用动态 HTML 制作的主页, 从中了解一些动态 HTML 的相关效果。

首先, 请参考下面的网页, 当光标进入到界面上侧的小图像上方时, 就会在其下方出现简单的说明文字, 而光标离开图像上方时, 该说明文字也随即消失。这就是利用动态 HTML 实现的效果。



光标进入图像上方时, 出现说明文字

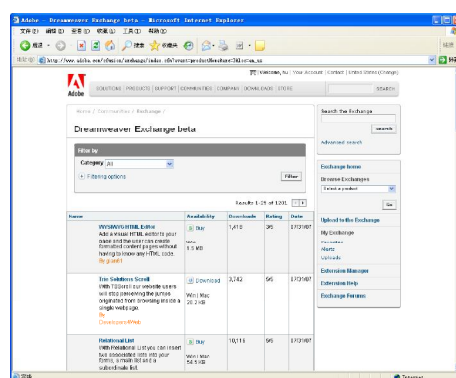


光标离开图像上方时, 说明文字消失

Dreamweaver 软件刚上市的时候, 最引人瞩目的就是“跨浏览器动态 HTML 专用编辑器”这一点。动态 HTML 编辑器的这一点就已经倍受瞩目了, 再加上制作的网页在 Internet Explorer 或其他浏览器中均能同样运行, 这种编辑器怎能不受人爱戴呢?

用 Dreamweaver 插件可以扩展功能

Dreamweaver 软件的功能并不是固定不变的。使用者可以随时下载 Adobe 公司的开发组或普通开发者制作的新增功能, 从而扩展软件的功能。这种新添加的功能称之为插件, 而只添加这些插件, 就可以在网页中应用高级功能了。Dreamweaver 插件可以利用插件管理器来安装。它在 Adobe 网站的 Dreamweaver Exchange 网页中即可下载。



提供 Dreamweaver 插件的 Adobe 网站的 Dreamweaver Exchange 网页