

Dreamweaver CS3实用教程

- 第1章 网站的设计与制作简述
- 第2章 Dreamweaver CS3的基本操作
- 第3章 使用表格规划网页布局
- 第4章 插入文本和图像
- 第5章 插入多媒体内容和超链接
- 第6章 使用框架、层和时间轴
- 第7章 使用CSS样式和插入行为
- 第8章 使用表单
- 第9章 使用模板和库
- 第10章 发布、管理和维护站点
- 第11章 综合实例

第1章 网站的设计与制作简述

Dreamweaver CS3是一款专业的网页制作软件，它具有简单易学、操作方便以及适用于网络等优点。通过对Dreamweaver CS3的学习，即使没有任何网页制作经验的用户，也能很容易上手，制作出精美的网页。本章主要介绍了网页的基本概念、网页设计的构思和设计流程，以及Dreamweaver CS3的新增特色功能和工作环境等。

教学重点与难点

- ◆ AutoCAD的基本功能
- ◆ 网页制作的基础知识
 - 网页和网站的概念
 - 网页的基本元素
- ◆ 网页的设计构思
- ◆ 申请网站
- ◆ Dreamweaver CS3的基础知识
- ◆ Dreamweaver CS3的工作环境

1.1 网页的基础知识

随着互联网的迅猛发展，网络已经逐渐成为人们工作和生活中不可缺少的一部分。通过网络，可以获得、交换和存储连接到网络上的各计算机上的信息。网络上存放信息和提供服务的地方就是网站。

- ◆ 网页和网站的概念
- ◆ 网页的基本元素
- ◆ 网页的常见类型

1.1.1 网页和网站的概念

网页(web)，也就是网站上的某一个页面，它是一个纯文本文件，是向浏览者传递信息的载体，以超文本和超媒体为技术，采用HTML、CSS、XML等语言来描述组成页面的各种元素，包括文字、图像、音乐等，并通过客户端浏览器进行解析，从而向浏览者呈现网页的各种内容。

网站(Website)，它是指在互联网上，根据一定的规则，使用HTML等工具制作的用于展示特定内容的相关网页集合，它建立在网络基础之上，以计算机、网络和通信技术为依托，通过一台或多台计算机向访问者提供服务。平时所说的访问某格站点，实际上访问的是提供这种服务的一台或多台计算机。

1.1.2 网页的基本元素

网页是一个纯文本文件，通过HTML、CSS等脚本语言对页面元素进行标识、然后由浏览器自动生成的页面。构建网页的基本元素包括文本、图像和超链接，其他元素包括声音、动画、视频、表格、导航栏、表单等如图1-2所示。



1.1.3 网页的常见类型

目前，常见的网页有静态网页和动态网页两种。静态网页的URL通常以.htm、.html、.shtml、.xml等形式为后缀，而动态网页的URL一般以.asp、.jsp、.php、.perl、.cgi等形式为后缀。

1.2 网页制作基础知识

制作一个优秀的网页，首先需要了解设计网页的一些原则，根据网页所要展示的内容，进行网页的设计构思、布局、配色，然后制定好网页的制作流程。选择工作空间。

- ◆ 网页的设计原则
- ◆ 网页的设计构思
- ◆ 网页的布局
- ◆ 网页的配色

1.2.1 网页的设计原则

网页的设计不仅涉及各种软件的操作技术，还关联到设计者对生活的理解和体验。网页设计就是要把适合的信息传达给适合的观众，要设计出一个既好看又实用的网页，就必须遵循一些必要的原则。

1.2.2 网页的设计构思

在制作网页之前，首先要进行网页的设计与构思，主要包括网页的主题、网页的命名、网站标志、色彩搭配和字体等要素。

1.2.3 网页的布局

网页布局的好坏是决定网页美观与否的一个重要方面。通过合理的布局，可以将页面中的文字、图像等内容完美、直观地展现给访问者，同时合理安排网页空间，优化网页的页面效果和下载速度。反之，如果页面布局不合理，网页在浏览器中的显示将十分糟糕，页面中的各个元素显示效果可能会重叠或丢失。因此，在对网页进行布局设计时，应遵循对称平衡、异常平衡、对比、凝视和空白等原则。常见的网页布局形式包括： π 型布局、T型布局、“三”型布局、对比布局和POP布局等。

1.2.4 网页的配色

颜色的使用在网页制作中起着非常关键的作用，色彩成功搭配的网站可以令人过目不忘。但要再网页设计中自由掌握色彩的搭配，首先需要了解一些网页配色的基础理论知识。

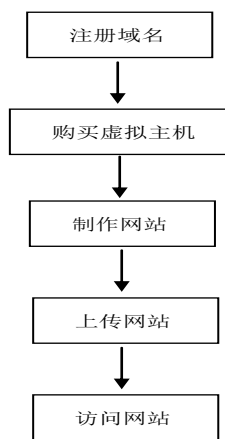
1.3 申请网站

随着网络的发展，许多个人都拥有自己的网站，例如如火如荼的个人博客、个人空间等，都是个人网站。使用Dreamweaver CS3制作好网页后，也可以发布到自己的网站上去。

- ◆ 申请网站步骤
- ◆ 注册域名
- ◆ 申请空间

1.3.1 申请网站步骤

申请网站，或者要做网站，首先需要注册域名，也就是俗称的网址。然后购买虚拟主机也就是网络空间，之后进入到网页制作阶段，可以自己制作网页，也可以请专业的网页制作人员制作，最后将制作好的网页直接上传到虚拟主机上，使用浏览器访问注册的域名，即可访问网站，具体步骤如图所示。



1.3.2 注册域名

域名是用来表示一个单位、机构或个人在Internet上有一个确定的名称或位置。域名的通俗的说法叫网址，例如sina.com.cn、sohu.com等就是域名。它是由一串用点分隔的名字组成的，通常包含组织名，而且始终包括两到三个字母的后缀，以指明组织的类型或该域所在的国家或地区。没有域名，不能访问到网站，所以注册域名是申请网站的第一步。

1.3.3 申请空间

注册域名后，域名类似网络上的门牌号码，只是个地址，没地方存放网站。所以还需要购买虚拟主机或者申请网络空间，将网站上传到网络空间上才能访问。

1.4 Dreamweaver CS3的基础知识

Dreamweaver系列软件集合了网页制作和网站管理于一身的“所见即所得”的网页制作软件，它强大的功能和清晰的操作界面深受广大网页设计者的欢迎。Dreamweaver CS3作为Dreamweaver系列中的最新版本，在增强了面向专业人士的基本工具和可视技术外，同时提供了功能强大、开放式且基于标准的开发模式，可以轻而易举地制作出跨平台和浏览器的动感效果网页。

- ◆ Dreamweaver CS3简
- ◆ Dreamweaver CS3的新增功能
- ◆ Dreamweaver CS3的工作界面

1.4.1 Dreamweaver CS3简介

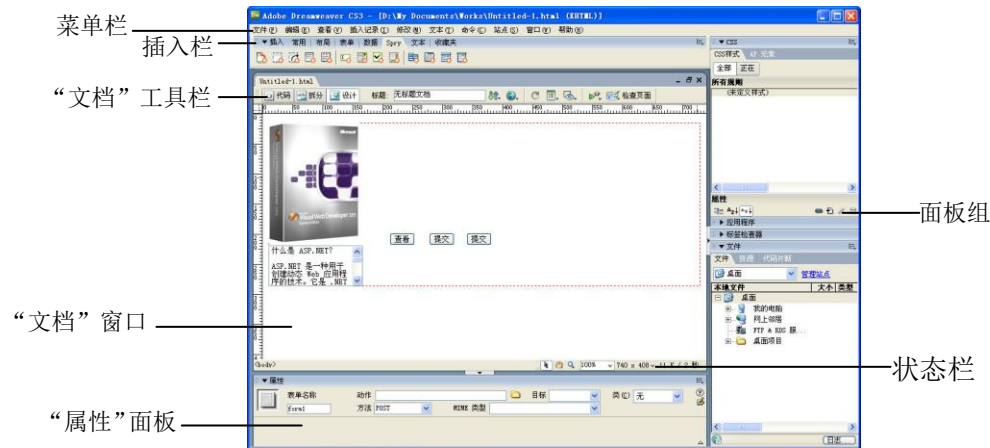
Dreamweaver CS3是Adobe公司最新推出的网页制作软件，用于对网站、网页和Web应用程序进行设计、编码和开发，广泛用于网页制作和网站管理。

1.4.2 Dreamweaver CS3的新增功能

Dreamweaver CS3作为Dreamweaver系列中的最新版本，与之前版本相比较，在保留了原有的众多功能的基础上，增加了一些新的功能。

1.4.3 Dreamweaver CS3的工作界面

Dreamweaver CS3的工作界面秉承了Dreamweaver系列产品一贯的简洁、高效和易用性，大多数功能都能在工作界面中很方便地找到。它的工作界面主要由“文档”窗口、“文档”工具栏、菜单栏、插入栏、面板组和“属性”面板组成，如图所示。



第2章 Dreamweaver CS3的基本操作

Dreamweaver CS3是一款专业的网页制作软件，可以制作单独的网页文件，但制作网页的根本目的是为了构建一个完成的网站。Dreamweaver既是一个网页的创建和编辑工具，又是一个站点创建和管理的工具。因此，在创建网页之前必须规划和设计好网站。本章主要讲述了Dreamweaver CS3的一些基本操作，包括规划和创建站点以及网页文件的基本操作。

教学重点与难点

- ◆ 命令的使用
- ◆ 规划和创建站点
- ◆ 创建本地站点
- ◆ 管理站点
- ◆ **Dreamweaver CS3**网页文件的基本操作
- ◆ 使用可视化向导
- ◆ 设置页面头部信息

2.1 规划和创建站点

规划站点的目的在于明确创建站点的方向并采用的方法，同时也是确定本地站点所要实现的功能。规划时要明确网站的主题，搜集需要的信息等。规划站点主要是规划站点的结构。创建站点既可以创建一个网站，又可以创建一个本地网页文件的存储地址，规划好站点后即可开始创建站点。

- ◆ 站点的概念
- ◆ 规划站点

2.1.1 站点的概念

网站建立在互联网基础之上，以计算机、网络和通信技术为依托，通过一台或多台安装了系统程序、服务程序及相关应用程序的计算机，向访问者提供相应的服务。网站中的服务具体通过网页来实现，根据网站提供服务的不同，网站可分为政府网站、新闻网站、搜索网站、电子商务网站等。

2.1.2 规划站点

创建Web站点的第一步是规划。为了使网站在完成后能够达到最佳效果，在利用Dreamweaver CS3建立任何Web站点之前，应根据需求对站点的结构进行设计与规划。

2.2 创建本地站点

在创建站点之前，一般在本地将整个网络完成，然后再将站点上传到Web服务器上。因此，在开始创建网页之前，最好的选择是用Dreamweaver建立一个本地站点。。

- ◆ 创建本地站点
- ◆ 创建远程站点
- ◆ 管理站点

2.2.1 创建本地站点

创建本地站点，可以更好地利用站点对文件进行管理，尽可能地减少错误，例如链接和路径出错等。创建本地站点，可以使用站点定义向导快速创建。



2.2.2 创建远程站点

设置站点远程信息的目的是使Dreamweaver CS3能够向远程文件夹所在的网站服务器(远程站点)上传或下载文件。在完成Dreamweaver站点的本地信息设置以后,就可以开始设置站点的远程文件夹(根据开发环境的不同,远程文件夹是存储用于进行测试、协作、生产、部署等文件的位置)。

2.2.3 管理站点

创建好站点后，根据需要创建各频道、栏目文件夹等，对于创建好的站点，也可以进行再次编辑，或删除和复制这些站点。

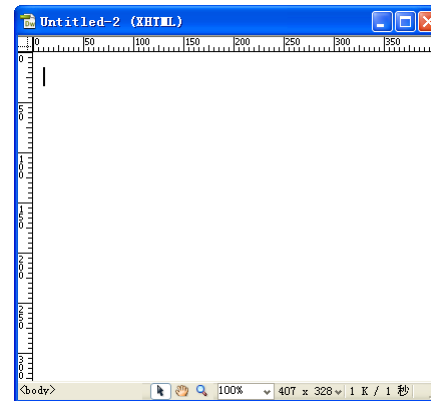
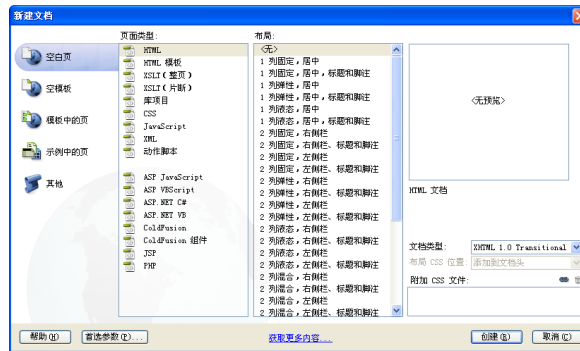
2.3 网页文档的基本操作

创建了本地站点后，就可以创建文档并将保存在站点文件夹中。在创建和编辑文档时，Dreamweaver CS3会自动生成文档的HTML代码和JavaScript代码，使用Dreamweaver代码编辑器可以测试和编辑这些代码。Dreamweaver CS3提供了多种创建文档的方法，可以创建一个新的空白HTML文档，或使用模板创建新文档。同时，还提供了功能强大的“新建文档”对话框来满足用户创建不同类型的文档的需求。

- ◆ 创建网页文档
- ◆ 打开和保存网页文档

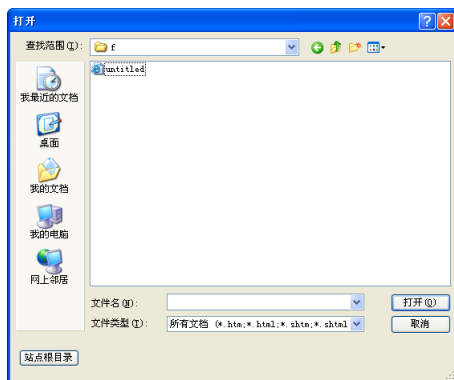
2.3.1 创建网页文档

在Dreamweaver CS3中创建网页文档，选择“文件” | “新建”命令，或按下Ctrl+N键，打开“新建文档”对话框，如图所示。选择“空白页”选项卡，在“页面类型”列表框中选择HTML选项，在“布局”列表框中选择“无”选项，单击“创建”按钮，即可创建一个空白网页文档，如图所示。



2.3.2 打开和保存网页文档

在使用Dreamweaver CS3制作网页时，打开和保存文档是最常用的命令。



“打开”对话框



“另存为”对话框

2.4 使用可视化向导

Dreamweaver CS3提供了“标尺”、“网格”和“跟踪图像”3种可视化向导，用于辅助设计和估计网页在浏览器中的外观。

- ◆ 使用“标尺”和“网格”
- ◆ 使用“跟踪图像”
- ◆ 设置文档头部信息

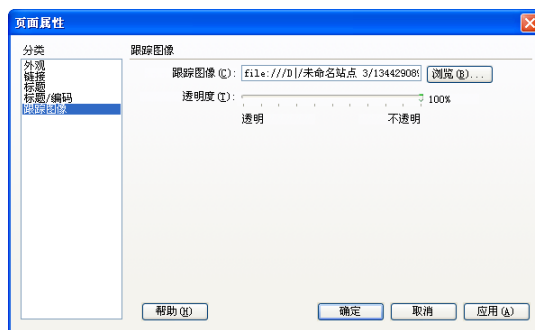
2.4.1 使用“标尺”和“网格”

在设计页面时需要设置页面元素的位置或对齐页面元素，Dreamweaver CS3提供了“标尺”和“网格”功能。选择“查看”|“标尺”|“显示”命令，可以在文档中显示“标尺”，选择“查看”|“网格”|“显示网格”命令，可以在网页文档中显示网格，如图所示。重复操作，可以隐藏显示标尺和网格。



2.4.2 使用“跟踪图像”

在Dreamweaver CS3中，使用跟踪图像功能可以载入某个网页的布局(或图片)，然后借助该网页的布局来安排正在制作的网页布局。选择“查看”|“跟踪图像”|“载入”命令，打开“选择图像源文件”对话框，如图2-33所示。



2.4.3 设置文档头部信息

每一个网页都是由HTML脚本所组成的*.html文件，一个完整的HTML网页文件包含head和body两个部分，head部分包括许多不可见的信息，例如语言编码、版权声明、关键字等，使用Dreamweaver CS3，可以设置这些信息。

第3章 使用表格规划网页布局

网页的布局设计时，表格是常用的工具之一，表格在网页中不仅可以排列数据，还可以对页面中的图像、文本、动画等元素进行准确的定位，是页面显得整齐有序、分类明确，便于访问者浏览。使用表格布局网页，在不同平台和不同分辨率的浏览器中都能保持原有的布局。本章主要介绍使用表格规划网页布局。

教学重点与难点

- ◆ 创建图层
- ◆ 认识表格
- ◆ 制作表格
- ◆ 编辑表格
- ◆ 使用表格规划网页布局

3.1 认识表格

网页要向浏览者提供的信息是多样化的，包括文字、图像、Flash动画等。如何使这些网页元素在网页中的合理位置上显示出来，使网页变得有条理和美观，是设计人员在着手设计网页之前必须考虑的事情。表格的作用就在于帮助设计者高效、准确地定位各种网页数据，直观、鲜明地表达设计者的思想。

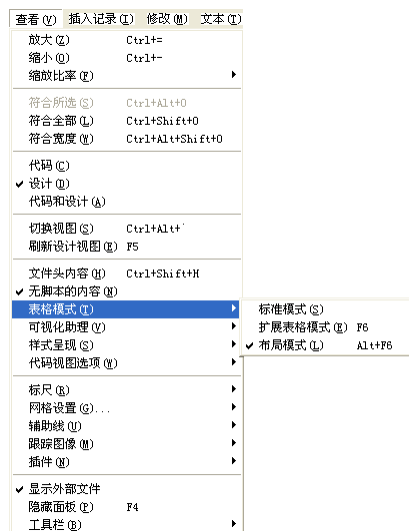
- ◆ 网页中的表格
- ◆ 表格的视图模式

3.1.1 网页中的表格

在网页文档中，表格被用于整理复杂的数据内容，安排网页文档的整体布局。利用表格来设计网页的布局，可以不受网页形态的限制，并在不同分辨率下维持原有的页面布局。典型的利用表格设计的网页。

3.1.2 表格的视图模式

Dreamweaver CS3提供了3种表格视图模式，可以根据实际需要选择不同的视图模式。选择“查看”|“表格模式”命令，在弹出的菜单中可以选择“标准模式”、“扩展表格模式”和“布局模式”，如图所示。



3.2 使用表格

Dreamweaver CS3中，表格可以用于制作简单的图表，使用表格来显示数据，可以更加方便地进行查看、修改以及分析等目的。

- ◆ 插入表格
- ◆ 插入表格内容


3.2.1 插入表格

表格不仅可以为页面进行宏观的布局，还可以使页面中的文本、图像等元素更有条理。

要在网页中创建表格，选择“插入记录”|“表格”命令，或者单击“常用”插入栏上的“表格”按钮，打开“表格”对话框，如图所示。



3.2.2 插入表格内容

在文档中插入表格后，就可以在表格中输入表格内容。将光标移至表格单元格中，然后插入表格内容即可，可以添加文本或插入图像等网页元素。

如果要定位和移动光标插入点，可以单击鼠标，也可以使用键盘上的方向键移动，按下**Tab**键，可以在单元格之间进行切换。

3.3 编辑表格

创建表格后，可以对表格进行编辑，包括合并和拆分单元格、添加和删除单元格、设置单元格和表格属性等，并且可以导入和到处表格。

- ◆ 选择表格
- ◆ 编辑表格和单元格
- ◆ 表格的其他操作

3.3.1 选择表格

要对网页元素进行编辑或设置，首先需要选择表格。在Dreamweaver CS3中，可以一次选择整个表、行或列，也可以选择连续的单元格。

3.3.2 编辑表格和单元格

在HTML页中的表格，可以设置表格单元格的属性来改变外观，也可以对网页中的表格及单元格进行调整大小、添加及删除行列、合并拆分单元格等操作。

3.3.3 表格的其他操作

在Dreamweaver CS3中，还可以对表格进行排序、数据的倒入和到处等操作。

3.4 使用表格规划网页布局

在网页设计中，页面布局是一个非常重要的部分。有了好的布局，整个网页才可能美观、大方、实用。Dreamweaver CS3提供了多种方法来创建和控制网页布局，使用表格的“布局模式”就是最常用、最实用的方式之一。

表格的“布局模式”来源于表格，但是在布局模式中简化了使用表格进行网页布局的过程，避免了使用传统的方法创建基于表格的页面布局时经常出现的一些问题，如定位不准、不易调整等。

- ◆ 使用布局单元格和表格
- ◆ 设置布局表格和单元格格式

3.4.1 使用布局单元格和表格

表格除了可以罗列数据，还可以进行页面定位。但是，创建表格最初是为了显示表格数据，而不是用于对Web页布局，因此使用表格进行页面定位或是设计布局并不是非常方便。除此以外，使用表格还存在一些其他问题。为了解决这一问题、简化使用表格进行页面布局的过程，Dreamweaver CS3在表格中提供了“布局模式”。

在“布局模式”中，可以在页面上方便地绘制布局单元格，灵活地将这些单元格移动到所需的位置，还可以创建固定宽度的布局 and 自动伸展为整个浏览器窗口宽度的布局，从而减少了繁琐的参数设置与定义，可以更高效、快速地制作结构复杂的版面。

3.4.2 设置布局表格和单元格格式

在Dreamweaver CS3中，可以使用“属性”面板来改变布局模式中的任何布局单元格和布局表格的外观，例如背景、元素对齐方式等。

第4章 插入文本和图像

文本与图像是网页制作中最重要的两大元素。文本组成了大部分网页的结构；而图像在页面中的恰当运用，不仅使得网页更加美观，而且令网页表达信息更加直观，吸引了浏览者。本章主要介绍了在通常网页制作过程中如添加并设置各种文本、图像元素。通过本章知识的学习，用户可以掌握各种编辑网页文本与图像的方法，包括设置文本的格式、使用统一样式、添加按钮、插入背景照片、创建鼠标指针经过图像、导航条等。

教学重点与难点

- ◆ 绘制点
- ◆ 插入文本
- ◆ 编辑文本
- ◆ 插入图像
- ◆ 编辑图像
- ◆ 创建网页导航条

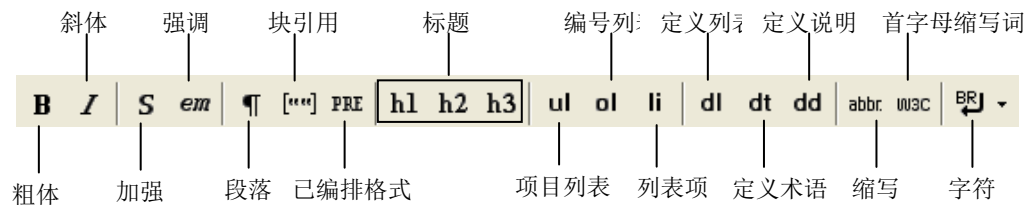
4.1 插入文本

文本是网页中最常见也是运用最广泛的元素之一，是网页内容的核心部分。在网页中添加文本与在Word等文字处理软件中添加文本一样方便，可以直接输入文本，也可以从其他文档中复制文本，还可以插入水平线和特殊字符等。


- ◆ 认识“文本”插入栏
- ◆ 插入文本
- ◆ 插入水平线和日期

4.1.1 认识“文本”插入栏



使用“文本”工具栏，可以快速插入各种类型的文本。单击插入栏上的“文本”选项卡，打开“文本”插入栏，如图所示。



4.1.2 插入文本

在Dreamweaver CS3中输入文本是非常简单的，其输入方式与其他文本处理软件中的文本输入方式十分类似。

4.1.3 插入水平线和日期

水平线对于信息的组织很有用，在页面中，可以使用一条或多条水平线来可视化分隔文本和对象，使用段落更加分明和更具层次感。在Dreamweaver CS3中，还可以插入日期对象，可以任何格式插入当前的日期(可以包括时间)，并且在每次保存文件时都会自动更新该日期。

4.2 编辑文本

对于插入的文本，可以进行相应的编辑，使枯燥的文本更显生动。编辑文本的操作主要指设置文本的基本格式，例如文本字体、字体颜色、对齐方式等。

- ◆ 设置文本格式
- ◆ 查找和替换文本

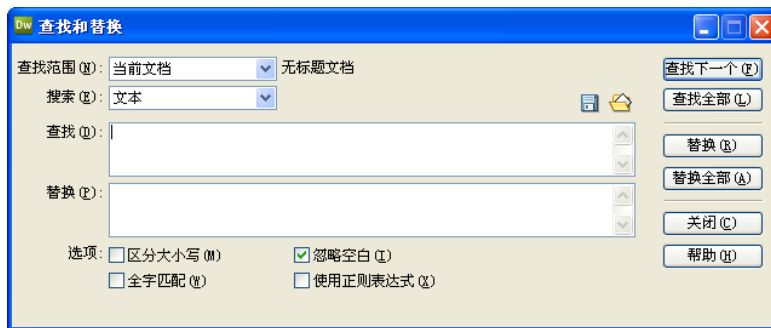
4.2.1 设置文本格式

设置文本格式，可以使文本更加条理清楚、主次分明。可以在文本的“属性”面板中进行相应的设置，完成文本格式的设置。

4.2.2 查找和替换文本

在建立Web站点过程中，有时需要更新或者简单地修改某些文本内容。DreamweaverCS3提供的查找与替换功能，可以快速打开指定的网页、文件夹或站点的文本、HTML源代码、标签所在的位置，同时还可以对查找到的内容进行替换。

要使用查找与替换功能，可以选择“编辑”|“查找和替换”命令，打开“查找和替换”对话框，如图所示，该对话框中各选项具体作用如下。



4.3 插入图像

图像是网页上最常用的对象之一，制作精美的图像可以大大增强网页的视觉效果。图像所蕴涵的信息量对于网页而言越加显得重要。在网页中插入图像通常是用于添加图形界面(例如按钮)、创建具有视觉感染力的内容(例如照片、背景等)或交互式设计元素(例如鼠标指针经过图像或图像地图)。

- ◆ 网页中常见的图像格式
- ◆ 在网页中插入图像

4.3.1 网页中常见的图像格式

图像是网页中非常重要的内容。在Dreamweaver CS3中，可以在页面中插入图像，并利用软件自带的功能设置各种图像效果，例如导航栏、链接和鼠标经过效果等。

网页中常用的图像文件格式有JPEG(JPG)、GIF和PNG这3种。

4.3.2 在网页中插入图像

如果网页中的内容全是密密麻麻的文字，无论有多精彩的内容，都容易产生厌烦感。所以任何精美的网页中可能没有文本，但不可能没有图像等多媒体元素，这足见图像在网页中的作用。在网页中适当地插入图像可以使网页增色不少，更重要的是可以借此直观地向浏览者表达信息。

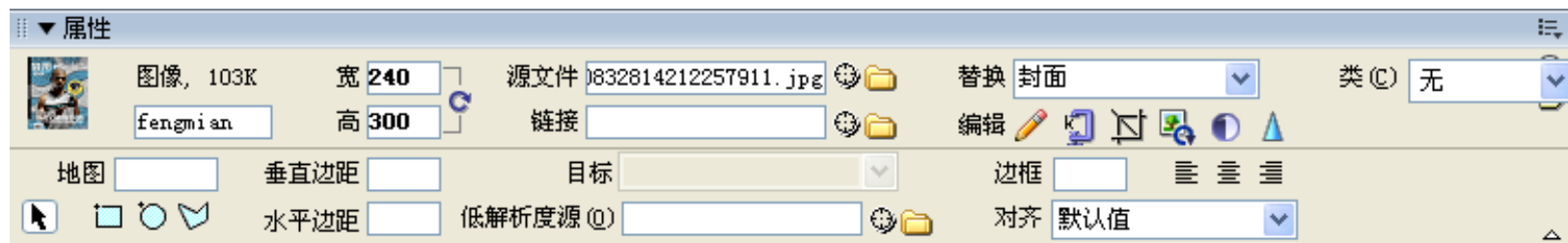
4.4 编辑图像

在网页中插入图像后，需要设置图像属性和排列图像与文本之间的位置，这将直接影响网页的整体效果。

- ◆ 设置图像属性
- ◆ 使用图像编辑器

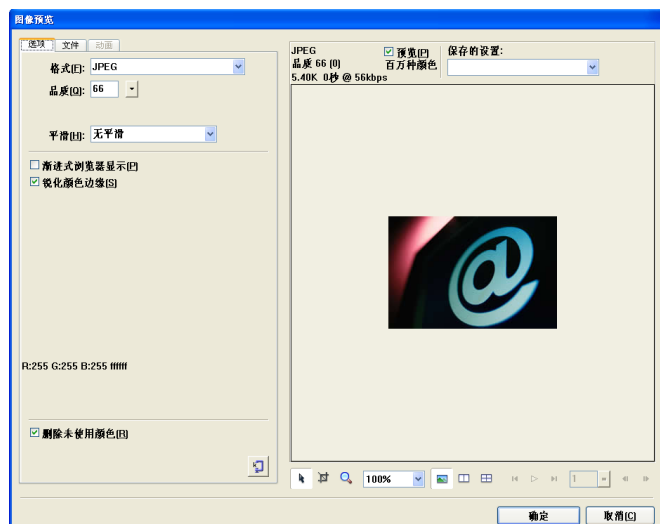
4.4.1 设置图像属性

设置图片属性，主要包括设置图片的大小、对齐方式、边距等。



4.4.2 使用图像编辑器

图像编辑器，主要分为内图像编辑器和外部图像编辑器。



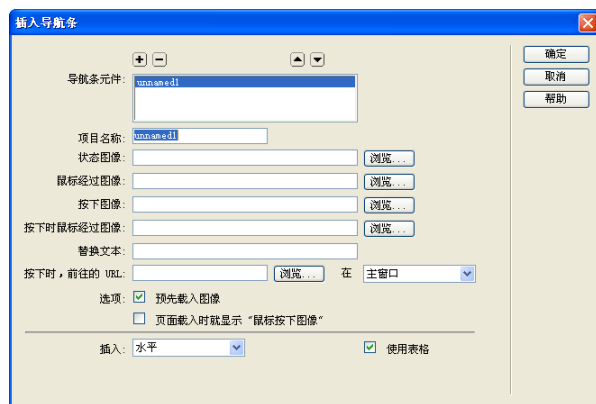
4.5 创建网页导航条

“导航条”由一个或多个图像组成，它的显示随着动作的改变而改变，因此，在使用导航条命令之前，应首先创建一个用于导航条的图像集。

- ◆ 插入导航条
- ◆ 编辑导航条

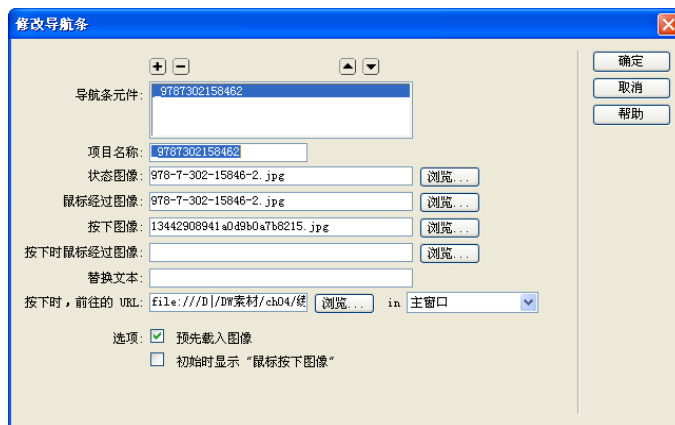
4.5.1 插入导航条

要在网页文档中插入导航条，“插入”栏中的“常用”选项卡，打开“常用”插入栏，单击“图像”按钮右边的下拉箭头，在弹出的菜单中选择“导航条”命令，打开“插入导航条”对话框，如图所示。



4.5.2 编辑导航条

用户在文档创建导航条后，选择“修改”|“导航条”命令，打开“修改导航条”对话框，如图所示。在该对话框中可以添加图像，或从导航条中删除图像。用于更改图像或图像组、更改单击项目时所打开的文件、选择在不同的窗口或框架中打开文件以及重新排序图像。



第5章 插入多媒体内容和超链接

随着网络的发展，多媒体在网络上得到了更广泛的应用，因此，对网页设计提出了更高的要求。在Dreamweaver CS3中，可以快速、方便地为网页添加声音、影片等多媒体内容，使网页更加生动，还可以插入和编辑多媒体文件和对象，例如Flash动画、Java Applets、ActiveX控件等。网站都是由许多网页组成的，网页之间通常又是通过超链接方式相互建立关联的。超链接的应用范围很广，利用它不仅可以链接到其他网页，还可以链接到其他图像文件、多媒体文件及下载程序，也可以利用它在网页内部进行链接或是发送E-mail等。在Dreamweaver CS3中，可以将文档中的任何文字及任意位置的图片设置为超链接。超链接类型有页间链接、页内链接、E-mail链接、空链接及脚本链接等。

教学重点与难点

- ◆ 选择对象
- ◆ 插入多媒体内容
- ◆ 认识超链接
- ◆ 创建超连接
- ◆ 管理超链接

5.1 插入多媒体内容

在网页中的插入多媒体内容主要包括Flash动画、音频文件、视频文件，插入这些对象可以增强网页的互动性。

- ◆ 插入Flash动画
- ◆ 插入其他媒体对象
- ◆ 插入音频和视频

5.1.1 插入Flash动画

目前，Flash动画使网页上最流行的动画格式，大量用于网页中。在Dreamweaver中，Flash动画也是最常用的多媒体插件之一，它将声音、图像和动画等内容加入到一个文件中，并能制作较好的动画效果，同时还使用了优化的算法将多媒体数据进行压缩，是文件变得很小，因此，非常适合在网上传播。

5.1.2 插入其他媒体对象

在Dreamweaver CS3中，除了插入Flash动画、按钮、文本对象外，还可以插入Shockwave影片、JavaScript、ActiveX控件。

5.1.3 插入音频和视频

现在浏览器能支持的多媒体文件越来越多，文件也越来越小，但表现的效果却越来越好。在网页中，还可以插入声音和视频文件，并可以在浏览器中播放。

5.2 创建超链接

超链接是Web的精华。没有超链接，就无法通过单击的方式遨游Web世界，而如果没有了单击的功能，Web就会是死水一潭。超链接的应用范围很广，利用它不仅可以链接到其他网页，还可以链接到其他图像文件、多媒体文件及下载程序，也可以利用它在网页内部进行链接或是发送E-mail等。在Dreamweaver CS3中，可以将文档中的任何文字及任意位置的图片设置为超链接。

- ◆ 认识超链接
- ◆ 超链接的类型
- ◆ 创建超链接的方法

5.2.1 认识超链接

超链接与URL及网页文件的存放路径是紧密相关的。URL可以简单地称为网址，顾名思义，就是Internet文件在网上的地址，定义超链接其实就是指定一个URL地址来访问它指向的Internet资源。同时，认识从作为链接起点的文档到作为链接目标的文档之间的文件路径，对于创建链接至关重要。一般来说，链接路径可以分为绝对路径与相对路径两类。

5.2.2 超链接的类型

在Dreamweaver CS3中可以创建各种超链接。为了在本地站点内移动或重命名文档或其他链接文件时，依然可以自动更新指向文档的链接Dreamweaver通常使用文档相对路径创建指定站点中其他网页的链接。在Dreamweaver CS3中，可以创建 页间链接：利用该链接可以跳转到其他文档或文件，如图形、电影、PDF或声音文件。页内链接：也被称为锚记链接，利用它可以跳转到本站点指定文档的位置。E-mail链接：使用该链接，可以启动电子邮件程序，允许用户书写电子邮件，并发送到指定地址。空链接及脚本链接：它允许用户附加行为至对象或创建一个执行JavaScript代码的链接。

5.2.3 创建超链接的方法

在Dreamweaver CS3中，可以随时随地在所需的位置创建各种超级链接，并且可以通过多种方法来创建超链接，可以在“属性”面板中创建、使用菜单命令创建或使用指向文件图标来创建超链接。

5.3 创建各种类型的超链接

在对超级链接有着一定初步了解的基础上，将分类介绍各种超级链接的方法，包括创建文本超链接、图像超链接、锚点链接、E-mail链接和图形热点链接。

- ◆ 创建文本超链接
- ◆ 创建图像超链接
- ◆ 创建页内超链接
- ◆ 创建E-mail链接
- ◆ 创建虚链接和脚本链接
- ◆ 创建图形热点链接

5.3.1 创建文本超链接

当光标移至浏览器中的文本链接时，光标会变成一只手的形状，此时单击链接便可以打开链接所指向的目标网页。要创建文本超链接，首先选中要设置超链接的文本，在“属性”面板中单击“链接”文本框右侧的文件夹图标，打开“选择文件”对话框，选择要链接的文件，单击“确定”按钮，即可将文件添加到“链接”文本框中，如图所示。也可以在“链接”文本框中输入链接的URL地址。



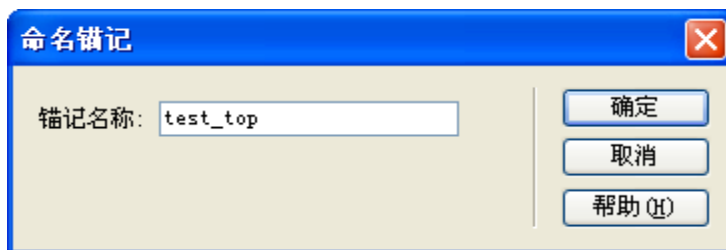
5.3.2 创建图像超链接

创建图像超链接的方法与创建文本超链接的方法相同。选中要创建超链接的图像，打开“属性”面板，单击“链接”文本框右侧的文件夹图标，打开“选择文件”对话框，选择要链接的文件，单击“确定”按钮，即可将文件添加到“链接”文本框中，也可以在“链接”文本框中输入链接的URL地址。

5.3.3 创建页内超链接

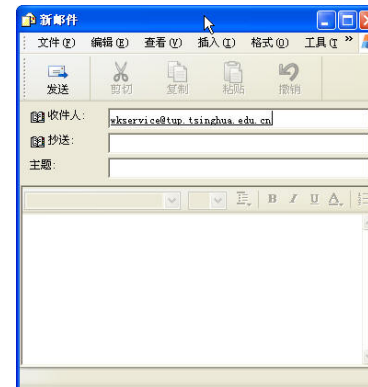
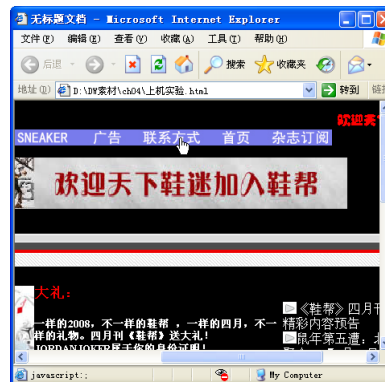
创建页内超链接是通过使用“命名锚记”(用于标记位置的标识)来完成的,因此,“页内超链接”又称为“命名锚记链接”。通过对文档中指定位置的命名,允许利用链接打开目标文档时直接跳转到相应的命名位置。

创建“命名锚记链接”的过程分为两步,首先加入一个命名锚记,可以将光标置于文本中需要创建超链接的位置,然后选择“插入记录”|“命名锚记”命令,或者单击“插入”栏中的“常用”选项卡,打开“常用”插入栏,单击“命名标记”按钮,打开“命名锚记”对话框,如图所示。在“锚记名称”文本框中“输入锚记”的名称text_top,然后单击“确定”按钮即可。



5.3.4 创建E-mail链接

E-mail链接是一种特殊的链接，单击E-mail链接，可以打开一个空白通讯窗口。在E-mail通讯窗口中，可以创建电子邮件，并发送到指定的地址，如图所示。



5.3.5 创建虚链接和脚本链接

虚链接实际上是一个未设计的链接，使用虚链接可以激活页面上的对象或文本。一旦对象或文本被激活，当光标经过该链接时，可以附加行为来交换图片或显示层。要创建虚链接，选中所需创建链接的文字或图片后，打开“属性”面板，在“链接”文本框中输入javascript:(javascript一词后依次接一个冒号和一个分号)或是一个#号即可。

脚本链接是指执行JavaScript代码或调用JavaScript函数。创建脚本链接后，在不离开当前页面的情况下可以了解关于某个项目的一些附加信息。常用于执行计算、表单验证或其他任务。

5.3.6 创建图形热点链接

在创建图形链接的过程中，当图片比较大，或是要创建链接的区域是不规则区域，或是只给图片中部分区域创建链接，在这些情况下，可以将图片分为几个区(又称为“热点”)，单击不同的区域可以打开不同的链接，这样的链接就称为“图形热点链接”。在图像的“属性”面板中可以方便地创建图形热点链接。

5.4 管理超链接

超链接是网页中不可缺少的一部分，通过超链接可以使各个网页链接起来，使网站中众多的网页构成一个有机的整体，通过管理网页中的超链接，可以对网页进行相应的管理。

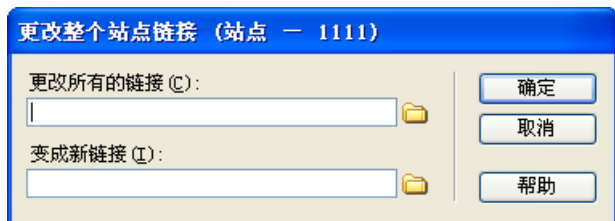
- ◆ 自动更新链接
- ◆ 更改超链接
- ◆ 在“站点地图”中创建和修改链接

5.4.1 自动更新链接

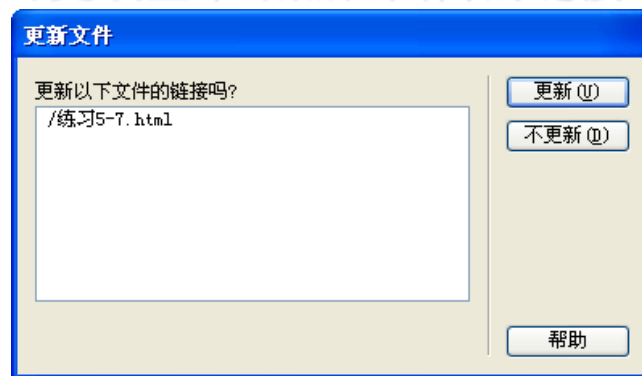
在站点内移动或重命名文档时，**Dreamweaver**会自动更新指向该文档的链接，将整个站点存储在本地磁盘上时，自动更新链接功能最适用，但要注意⁰³的是，**Dreamweaver**不会更改远程文件夹中的相应文件。为了加快更新速度，**Dreamweaver**会创建一个缓存文件，用来存储跟本地文件夹有关的所有链接信息，在添加、删除或更改指向本地站点上的文件的链接时，该缓存文件会以可见方式进行更新。

5.4.2 更改超链接

除了自动更新链接外，还可以手动更改所有创建的超链接，以指向其他位置。要手动更改所有创建的超链接，打开一个文件，选择“站点”|“改变站点链接范围的链接”命令，打开“更改整个站点链接”对话框，如图所示。在“变成新链接”文本框中输入链接的文件，单击“确定”按钮，打开“更改文件”对话框，如图所示，单击“更新”按钮，即可更改整个站点范围内的链接。



“更改整个站点链接”对话框



“更改文件”对话框

5.4.3 在“站点地图”中创建和修改链接

可以在“文件”面板中添加、更改和删除链接来修改站点结构。
Dreamweaver会自动更新“文件”面板以显示对站点所做的更改。

第6章 使用框架、层和时间轴

在制作网页时，可以使用框架进行定位。使用框架可以把网页分成几个部分，每个部分都是一个独立的HTML页，将这些HTML页聚集在一起，就形成了框架集。而使用层可以定位在页面上的任意位置，可以并存、重叠层，可以在层上插入文本、图像、表单等对象。与层密切相关的另一项功能是时间轴功能，使用时间轴可以创建动画效果。

教学重点与难点

- ◆ 使用捕捉、栅格和正交功能定位点的方法
- ◆ 认识框架
- ◆ 使用框架设置网页布局
- ◆ 使用层
- ◆ 使用时间轴

6.1 认识框架

在网络带宽十分有限的情况下，如何提高网页的下载速度，是设计网页时必须考虑的问题。如果多个网页拥有相同的导航区，只是内容有所不同，则可以考虑使用框架来设计网页布局。这样浏览者在查看不同内容时，便无需每次都下载整个页面，而可以保持导航部分不变，只下载网页中需要更新的内容部分即可，从而能够极大提高网页的下载速度。这样的网页也称为框架页，其最典型的应用便是当前十分流行的各种论坛(如天涯、搜狐论坛等)。

- ◆ 框架网页的概念
- ◆ 使用框架
- ◆ 设置框架和框架集的属性

6.1.1 框架网页的概念

框架页面通过框架将网页分成多个独立的区域，在每个区域可以单独显示不同的网页，每个区域可以独立翻滚。正是基于框架页面的这种特点，使用框架可以极大丰富网页设计的自由度，在不同的页面部分设置不同的网页属性，尤其是对于页面间的链接，可以使页面的结构变化自如。

6.1.2 使用框架

使用框架可以方便地实际网页的定位，与其他定位方式不同的是，使用框架可以将一个浏览器窗口划分为多个区域，在每个区域都可以显示不同的HTML文档。一个框架显示包含导航控件的文档，而另一个框架显示含有内容的文档，这是使用框架的一个极其典型的例子。

6.1.3 设置框架和框架集的属性

在制作网页的过程中，使用框架的属性检查器可以定义框架名称、源文件、页边距等属性，使用“框架集属性检查器”可以定义框架集边线颜色、宽度等属性。

6.2 框架的其他操作

创建好框架网页后，可以在框架中创建链接，还可以建立`<noframes>`和`</noframes>`标记之间的提示信息，提示如何访问基于框架的网页。

6.3 使用Iframe

Iframe是Inline Frame的缩写，也是框架的一种形式。但它与框架不同的是，Iframe可以嵌在网页的任意部分，因而也被称作内联框架或者浮动框架。

- ◆ 插入Iframe
- ◆ 编辑Iframe

6.3.1 插入Iframe

在Dreamweaver CS3环境中插入Iframe，通常可以通过三种方法。

将光标定位在准备插入的目标区域，选择“插入记录”|HTML|“框架”|IFRAME命令即可。

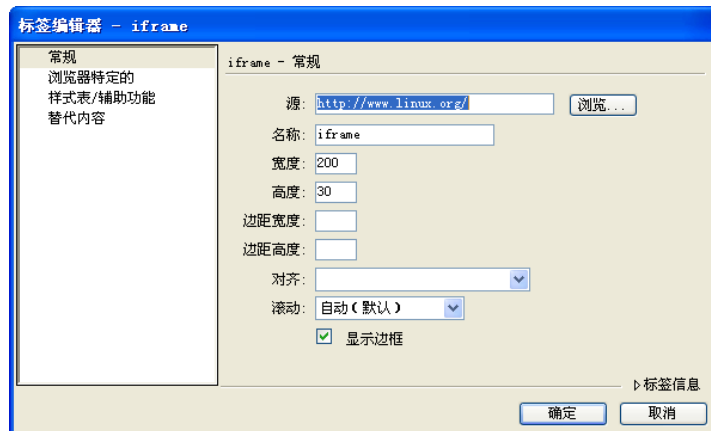
将光标定位在准备插入的目标区域，选择“插入”栏中的“布局”选项卡，单击Iframe按钮即可。

进入页面代码视图，在需要插入Iframe的标签中间输入Iframe标记。例如，如图6-24所示，在一个目标单元格标签内插入Iframe，输入：

```
<td><iframe src="http://www.linux.org/" name="iframe" width="600" height="30" scrolling="auto"></iframe> </td>
```

6.3.2 编辑Iframe

在Dreamweaver中，编辑Iframe最常用作法是在代码视图中直接编辑Iframe标签。如果不熟悉HTML环境，可以在“标签编辑器”对话框中对Iframe标签进行编辑设置。在代码视图中右击需要编辑的标签，在弹出菜单中选择“编辑标签”命令，或者选择选择“修改”|“编辑标签”命令，打开“标签编辑器”对话框，如图所示。



6.4 使用层

层在Dreamweaver CS3中指的是带有CSS样式的Div或Span代码，用于网页元素的精确定位。由于一个页面中可以拥有多个层，而不同的层之间可以相互重叠，通过设置透明度来决定每个层是否可见或者可见的程度，因而层可用来实现许多特效。例如新浪、163等许多网站都采用层来定位广告和分屏显示。启用指针输入。

- ◆ 层的概念
- ◆ 创建层
- ◆ 层的基本操作
- ◆ 转换表格和层
- ◆ 设置层参数

6.4.1 层的概念

层就像是包含文字或图像等元素的胶片，按顺序叠放在一起，组合成页面的最终效果。层可以精确地定位页面上的元素，并且在层中可以加入文本、图像、表格、插件等元素，还可以嵌套层。

在Dreamweaver中运用成，为设计者提供了强大的网页控制能力。层不但可以作为一种网页定位技术，也可以作为一种特效形式出现。熟练掌握层的使用方法，是网页制作中最重要关节之一。

6.4.2 创建层

要在网页文档中创建层，创建完一个层后，在“代码”视图中会自动插入HTML标签。层的常用标签有<Div>和两种，默认是使用<Div>标签来创建层。

6.4.3 层的基本操作

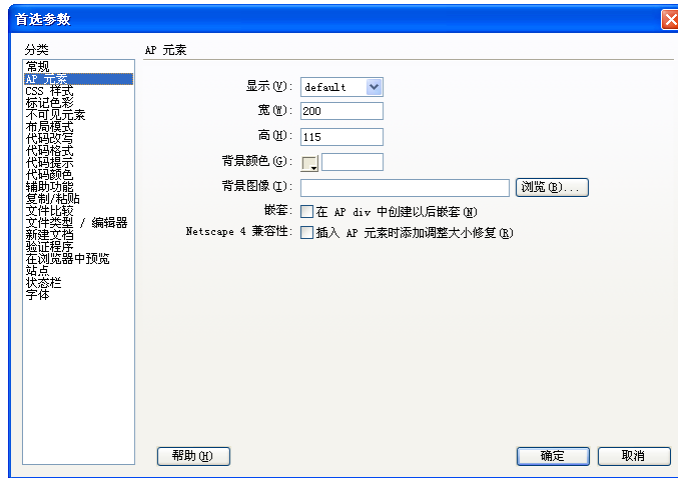
层的基本操作包括选择层、为层添加滚动条、改变层的可见性、在层中插入对象、调整层的大小等。

6.4.4 转换表格和层

要改变网页中各元素的布局，最方便的方法就是将元素置于层内，然后通过移动层来改变网页的布局。要使用这种方法改变网页布局，首先要将表格转换为层。**Dreamweaver CS3**允许使用层来创建布局，然后将层转换为表格，以使网页能够在浏览器中正确浏览；也可以将网页中的表格转换为层。

6.4.5 设置层参数

在Dreamweaver CS3的“首选参数”对话框可以设置层参数。选择“编辑”|“首选参数”命令，打开“首选参数”对话框，在“分类”列表框中选择“AP元素”选项，打开该选项对话框，如图所示，在该对话框中，各参数选项具体作用如下。



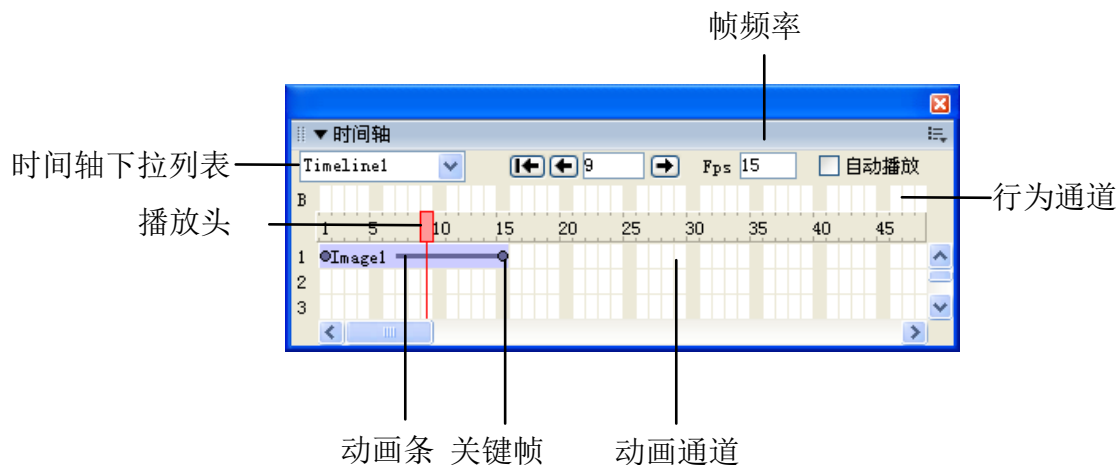
6.4 使用时间轴

在Dreamweaver CS3中，可以不使用ActiveX控件、插件或Java程序，而在“时间轴”面板中创建一系列帧，然后改变每帧中层的位置、尺寸、可见性及重叠顺序等属性，从而创建出动画效果，或者利用时间轴在特定的时间改变层中的对象或执行特定行为。

- ◆ “时间轴” 面板
- ◆ 创建时间轴动画
- ◆ 编辑时间轴

6.5.1 “时间轴” 面板

“时间轴” 面板用于显示层和图像随时间变化的属性。选择“窗口”|“时间轴”命令，打开“时间轴”面板，如图所示，在该面板中，各组成部分具体作用如下。



6.5.2 创建时间轴动画

使用时间轴创建动画，主要是通过改变对象在文档中的位置、大小、可见性以及层的重叠顺序等方法来实现的。时间轴动画只能移动层对象，要使图像、文本等对象产生动画效果就必须将对象放置在层中。

6.5.3 编辑时间轴

编辑时间轴主要包括修改时间轴、复制和粘贴动画等操作。

第7章 使用CSS样式和插入行为

精美的网页离不开CSS技术，使用CSS技术，可以有效地对页面的布局、字体、颜色、背景和其他效果实现更加精确的控制。CSS样式的全名为Cascading Style Sheet，它可以定义HTML标签，按列表的语法将许多文字、图片、表格、表单、图层等设计加以格式设定。在HTML语法中，常常需要用到一些设定颜色、字体大小或框线粗细之类的标签，而CSS在开始制作网页时就将这些设定做好，不需要在制作网页文档时再反复写入同样的标签。行为是以系列使用JavaScript程序预定义的页面特效工具，是JavaScript在Dreamweaver中内置的程序库。利用行为，可以制作处各式各样的特素效果，例如播放声音、弹出菜单等。

教学重点与难点

- ◆ 绘制与编辑多线
- ◆ 认识CSS样式
- ◆ 创建CSS样式
- ◆ 设置CSS样式
- ◆ 认识行为
- ◆ 插入行为

7.1 认识CSS样式

CSS样式是**Cascading Style Sheets**(层叠样式单)的简称，也可以称为“级联样式表”，它是一种网页制作的新技术，利用它可以对网页中的文本进行精确的格式化控制。

在**CSS**样式之前，**HTML**样式被广泛应用，**HTML**样式用于控制单个文档中某范围内文本的格式。而**CSS**样式与之不同，它不仅可以控制单个文档中的多个范围内文本的格式，而且可以控制多个文档中文本的格式。

要管理一个非常大的网站，使用**CSS**样式，可以快速格式化整个站点或多个文档中的字体、图像等网页元素的格式。并且，**CSS**样式可以实现多种不能用**HTML**样式实现的功能。

- ◆ **CSS**的基本概念
- ◆ **CSS**样式面板和常用类型
- ◆ 创建**CSS**样式
- ◆ 应用**CSS**样式

7.1.1 CSS的基本概念

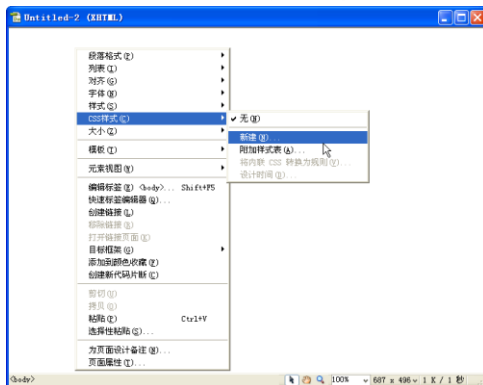
CSS，是用来控制一个网页文档中的某文本区域外观的一组格式属性。使用**CSS**能够简化网页代码，加快下载速度，减少上传的代码数量，从而可以避免重复操作。**CSS**样式表是对**HTML**语法的一次重大革新，它位于文档的<head>区，作用范围由**CLASS**或其他任何符合**CSS**规范的文本来设置。对于其他现有的文档，只要其中的**CSS**样式符合规范，**Dreamweaver**就能识别它们。

7.1.2 CSS样式面板和常用类型

CSS常用的类型有外部样式表和内部样式表两种，要创建样式表，可以在“CSS样式”面板中创建。

7.1.3 创建CSS样式

在Dreamweaver CS3中，可以创建一个CSS样式，然后应用于文档的某个部分，完成文本的格式化。要创建CSS样式，可在文档编辑窗口中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“CSS样式”|“新建”命令，如图所示，打开“新建CSS规则”对话框，如图所示。



选择“CSS样式”|“新建”命令



“CSS规则定义”对话框

7.1.4 应用CSS样式

创建了CSS样式表后，就可以利用该样式表快速设置页面上的样式，使网站具有统一的风格了。在Dreamweaver CS3环境下，对文档指定元素应用CSS样式可以在“属性”面板中设定、在标签处设定、在“标签检查器”面板组的“属性”面板中和右击文档选择快捷菜单设定。

7.2 管理CSS样式

如果要对CSS样式进行编辑、删除、链接或者新建等操作，可以在“CSS样式”面板中找到相应的操作按钮。

- ◆ 链接和导入CSS样式
- ◆ 编辑和删除CSS样式
- ◆ 设置其他CSS样式
- ◆ CSS样式冲突

7.2.1 链接和导入CSS样式

单击“CSS样式”面板中的“附加样式表”按钮，打开“链接外部样式表”对话框。单击对话框中的“浏览”按钮，打开“选择样式表文件”对话框，如图所示，在对话框中选择需要链接的外部CSS样式文件，然后单击“确定”按钮，将CSS样式文件倒入到“链接外部样式表”对话框中，选中“添加为”选项区域中的“链接”单选按钮，单击“确定”按钮，在“CSS样式”面板的列表中将显示链接的CSS文件。



7.2.2 编辑和删除CSS样式

打开“CSS样式”面板，选中要编辑的CSS样式，单击“编辑样式表”按钮，打开“CSS规则定义”对话框，可对在CSS面板中选中的CSS样式进行编辑，如图所示。



7.2.3 设置其他CSS样式

除了设置CSS文本样式外，还可以设置“背景”、“区块”、“方框”、“边框”、“列表”、“定位”和“扩展”样式。

7.2.4 CSS样式冲突

当相同的文本上应用两种或多种**CSS**样式时，可能会产生冲突，并导致不可预料的结果。浏览器显示样式格式依照以下规则。

如果两种样式同时应用于相同文本，浏览器会将两种样式的所有格式都显示出来，除非样式格式发生冲突。例如，一种样式指定文本的颜色为蓝色，另一样式则指定文本颜色为红色。

如果应用于同一个文本的两种样式发生冲突，则浏览器会显示最内部的样式设置格式(即最靠近文本的样式)。

如果存在直接冲突，则**CSS**样式(由**class**属性决定的样式)会覆盖基于**HTML**标记的样式格式。

7.3 认识行为


行为是指在网页中进行的一系列动作，通过这些动作，可以实现用户同网页的交互，也可以通过动作使某个任务被执行。在Dreamweaver中，行为由事件和动作两个基本元素组成。通常动作是一段JavaScript代码，利用这些代码可以完成相应的任务；事件则由浏览器定义，事件可以被附加到各种页面元素上，也可以被附加到HTML标记中，并且一个事件总是针对页面元素或标记而言的。

- ◆ 行为的概念
- ◆ 使用行为
- ◆ 更改行为


7.3.1 行为的概念

行为是Dreamweaver CS3中重要的一个部分，通过行为，可以方便地制作出许多网页效果，极大地提高了工作效率。行为由两个部分组成，即事件和动作，通过事件的响应进而执行对应的动作。

7.3.2 使用行为

在Dreamweaver CS3中，可以将行为附加给整个文档、链接、图像、表单元素或其他任何HTML元素。并由浏览器决定哪些元素可以接收行为，哪些元素不能接收行为。在对附加行为动作时，可以一次为每个事件关联多个动作，动作的执行按照在“行为”面板的动作列表中的顺序执行。

7.3.3 更改行为

在添加行为之后，可以更改触发动作的事件、添加或删除动作以及更改动作的参数。这时应首先选择一个有附加行为的对象，接着选择“窗口”|“行为”命令打开“行为”面板具体操作方法如下。

要编辑动作的参数，双击该行为名称，然后更改相应对话框中的参数并单击“确定”按钮。

要更改动作的顺序，可以在选中该行为后单击上下箭头按钮。

要删除某个行为，可以在选中该行为后单击按钮或按 **Delete** 键。

7.4 常用Dreamweaver内置行为

Dreamweaver CS3提供了24个行为动作，基本可以满足网页设计的需要。还可以在Macromedia Exchange Web站点以及第三方开发人员站点上找到更多的动作。也还可以自己编写行为动作。

- ◆ 图像操作类行为
- ◆ 控制类行为
- ◆ 导航栏和状态栏行为
- ◆ 检查类行为
- ◆ 其他行为

7.4.1 图像操作类行为

图像操作类行为主要是与图像有关的行为，包括预先载入图像、交换图像和恢复交换图像。

7.4.2 控制类行为

控制类行为主要是与控制有关的行为，包括拖动层、控制Shockwave或Flash和显示-隐藏层。

7.4.3 导航栏和状态栏行为

导航类行为主要是与导航有关的行为，例如设置导航栏图像等。状态栏行为主要可以在浏览器窗口中的状态栏显示文本消息。

7.4.4 检查类行为

检查类行为主要是与检查、检测有关的行为，包括检查浏览器、检查插件和检查表单。

7.4.5 其他行为

除了一些常用的行为外，还可以使用以下一些行为，主要包括调用JavaScript和改变属性。

第8章 使用表单

表单是Internet用户与服务器进行信息交流的重要工具，在网页中有着广泛的应用，如留言板、搜索引擎、注册程序等。通常，一个表单中会包含多个对象，也称为控件。一个完整的表单包括表单对象和应用程序两个基本组件。其中，表单对象在网页中起描述作用，应用程序则是服务器端或客户端的脚本，通过它实现对用户信息的处理。本章将主要介绍在Dreamweaver 8中制作和编辑表单的方法。

教学重点与难点

- ◆ 创建表单
- ◆ 插入表单对象

8.1 创建表单

表单在网页中时提供给访问者填写信息的区域，从而可以收集客户端信息，使网页更加具有交互的功能。一般将表单设置在一个HTML文档中，访问者填写相关信息后提交表单，表单内容会自动从客户端的浏览器传送到服务器上，经过服务器上的ASP或CGI等程序处理后，再将访问者所需的信息传送到客户端的浏览器上。使用Dreamweaver CS3可以创建带有文本域、密码域、单选按钮、复选框、弹出菜单、可单击按钮以及其他表单对象的表单。

- ◆ 表单的概念
- ◆ 认识表单对象
- ◆ 插入表单

8.1.1 表单的概念

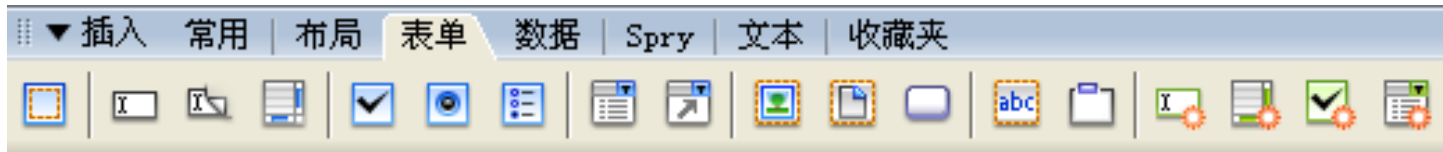
表单是由窗体和控件组成的，一个表单一般包含用户填写信息的输入框和提交按钮等，这些输入框和按钮叫做控件。

表单用 `<form></form>` 标记来创建的，再 `<form></form>` 标记之间的部分都属于表单的内容。`<form>` 标记具有 `action`、`method` 和 `target` 属性。

8.1.2 认识表单对象

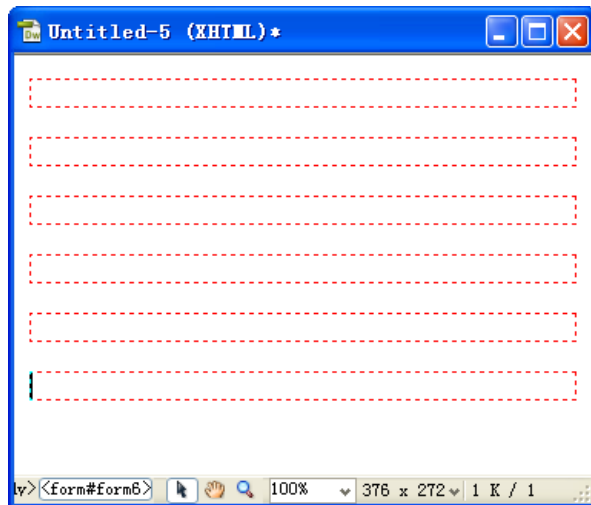
在Dreamweaver CS3中，表单输入类型称为表单对象。可以在网页中插入表单并创建各种表单对象。

要在网页文档中插入表单对象，选择“插入记录”|“表单”命令，或单击“插入”工具栏中的“表单”选项卡，打开“表单”插入栏，如图所示。单击要插入的对象类型按钮，或将拖入文档窗口中即可。



8.1.3 插入表单

表单对象是在表单的基础上存在的，所以要添加表单对象，首先应该创建表单。这时可以选择“插入记录”|“表单”|“表单”命令，或单击“插入”工具栏中的“表单”选项卡，打开“表单”插入栏，单击“表单”按钮，在文档中插入一个表单，如图所示。



8.2 插入表单对象

表单是表单对象的载体，网页在提交数据时就是通过检测表单内表单对象的信息来完成的。本节重点讲述在文档中使用“表单域”来创建文本域、多行文本域、文件上传和隐藏域的方法。

- ◆ 插入文本域和隐藏域
- ◆ 插入复选框和单选按钮
- ◆ 插入列表和表单
- ◆ 插入表单按钮

8.2.1 插入文本域和隐藏域

文本域是一个重要的表单对象，可以输入相关信息，例如用户名、密码等。“隐藏域”在浏览器中是不被显示出来的文本域，主要用于实现浏览器同服务器在后台隐蔽地交换信息。在提交表单时，该域中存储的信息将一起被发送到服务器。

8.2.2 插入复选框和单选按钮

复选框和单选按钮是预定义选择对象的表单对象。用户可以在一组复选框中选择多个选项；单选按钮也可以组成一个组使用，提供互相排斥的选项值，在单选按钮组内只能选择一个选项。

8.2.3 插入列表和表单

列表和菜单也是预定义选择对象的表单对象，使用它们可以在有限的空间内提供多个选项。列表也称为“滚动列表”，提供一个滚动条，允许访问者浏览多个选项，并进行多重选择。菜单也称为“下拉列表框”，仅显示一个选项，该项也是活动选项，访问者只能从菜单中选择一项。

8.2.4 插入表单按钮

表单按钮用于控制对表单的操作。当输入完表单数据后，可以单击表单按钮，提交服务器处理；如果对输入的数据不满意，需要重新设置时，可以单击表单按钮，重新输入；还可以通过表单按钮来完成其他任务。



第9章 使用模板和库

在进行批量网页制作的过程中，很多页面都会使用到相同的图片、文字或布局。为了避免不必要的重复操作，减少用户的工作量，可以使用 Dreamweaver CS3提供的模板和库功能，将具有相同布局结构的页面制作成模板，将相同的元素制作作为库项目，以便随时调用。本章将主要介绍在 Dreamweaver 8中创建与编辑模板和库的方法。

教学重点与难点

- ◆ 设置文字样式
- ◆ 使用模板
- ◆ 定义模板的区域
- ◆ 使用模板创建文档
- ◆ 创建和编辑库项目

9.1 使用模板

在Dreamweaver CS3中有多种创建模板的方法，可以创建空白模板，也可以创建基于现存文档的模板，除此之外，还可以将现有的HTML文档另存为模板，然后根据需要加以修改。

- ◆ 创建模板
- ◆ 编辑模板
- ◆ 定义模板区域和设置模板参数

9.1.1 创建模板

模板也是一个HTML文档，只不过在HTML文档中增加了模板标记。在Dreamweaver CS3中，模板的扩展名为.dwt，并存放在本地站点的Templates文件夹中。模板文件夹只有在创建模板的时候才会由系统自动生成。

9.1.2 编辑模板

编辑模板，主要包括删除、修改、重命名模板等操作。选择“窗口”|“资源”命令，打开“资源”面板，单击“模板”按钮，在模板列表中会显示现有的模板。

9.1.3 定义模板区域和设置模板参数

模板定义了文档的布局结构和大致框架，模板中创建的元素在基于模板的页面中通常是锁定区域，或称为非编辑区域，要编辑模板，必须在模板中定义可编辑区域。在使用模板创建文档时只能够改变可编辑区域中的内容，而锁定区域在文档编辑过程中始终保持不变。

9.2 使用模板创建文档

在Dreamweaver CS3中，可以以模板为基础创建新的文档，或将一个模板应用于已有的文档。

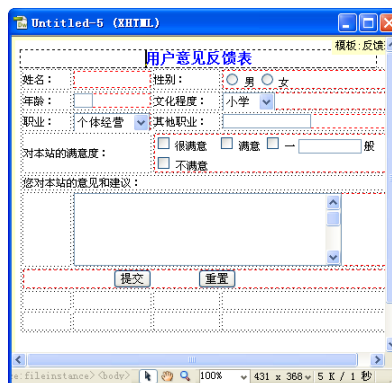
- ◆ 创建基于模板的文档
- ◆ 在现有文档上应用模板
- ◆ 从模板中分离文档
- ◆ 更新基于模板的页面

9.2.1 创建基于模板的文档

要创建基于模板的新文档，选择“文件”|“新建”命令，打开“新建文档”对话框，单击“模板中的页”选项，打开该选项对话框，如图所示。在“站点”列表框中选择模板所在的站点，在“站点的模板”列表框中选择所需创建文档的模板，单击“创建”按钮，即可在文档窗口中打开一个基于模板的新页面，在该页面中可以创建新的文档，如图所示。



“模板中的页”选项对话框



打开基于模板的新页面

9.2.2 在现有文档上应用模板

在Dreamweaver CS3中，可以在现有文档上应用已创建好的模板。要在现有文档上应用模板，首先在文档窗口中打开需要应用模板的文档，然后选择“窗口”|“资源”命令，打开“资源”面板，在模板列表中选中需要应用的模板，单击面板下方的“应用”按钮，此时会出现以下两种情况。

如果现有文档是从某个模板中派生出来的，则Dreamweaver CS3会对两个模板的可编辑区域进行比较，然后在应用新模板之后，将原先文档中的内容放入到匹配的可编辑区域中。

如果现有文档是一个尚未应用过模板的文档，将没有可编辑区域同模板进行比较，于是会出现不匹配情况，此时将打开“不一致的区域名称”对话框。这时可以选择删除或保留不匹配的内容，决定是否将文档应用于新模板。可以选择未解析的内容，然后在“将内容移到新区域”下拉列表框中选择要应用到的区域内容。

9.2.3 从模板中分离文档

用模板设计网页时，模板有很多的锁定区域(即不可编辑区域)。为了能够修改基于模板的页面中的锁定区域和可编辑区域内容，必须将页面从模板中分离出来。当页面被分离后，它将成为一个普通的文档，不再具有可编辑区域或锁定区域，也不再与任何模板相关联。因此，当文档模板被更新时，文档页面也不会随着被更新。

9.2.4 更新基于模板的页面

当改变文档模板时，系统会提示是否更新基于该模板的文档，同时也可以使用更新命令来更新当前页面或整个站点。

9.3 创建、管理和编辑库项目

库用来存放文档中的页面元素，如图像、文本、Flash动画等。这些页面元素通常被广泛使用于整个站点，并且能被重复使用或经常更新，因此它们被称为库项目。

- ◆ 创建库项目
- ◆ 管理和编辑库项目

9.3.1 创建库项目

在Dreamweaver CS3文档中，可以将任何元素创建为库项目，这些元素包括文本、图像、表格、表单、插件、ActiveX控件以及Java程序等。库项目文件的扩展名为`.litA`多行文字，所有的库项目都被保存在一个文件中，且库文件的默认设置文件夹为“站点文件夹\Library”。

9.3.2 编辑多行文字

在Dreamweaver CS3中，可以方便地管理和编辑库项目。在“资源”面板中选择已建好的库项目后，可以直接将其插入到任何新建的网页文档中。

第10章 发布、管理和维护站点

本章介绍网站的测试、调试和上传方法，如何利用站点地图、设计备注等工具来管理站点，以及站点的维护方法和技巧。**Dreamweaver CS3**包含大量管理站点的功能，还具有与远程服务器进行文件传输的功能。可以使用站点窗口来组织本地站点和远程站点上的文件，将本地站点结构复制到远程站点上，也可以将远程站点结构复制到本地系统中。

教学重点与难点

- ◆ 测试和发布站点
- ◆ 管理站点
- ◆ 维护网站

10.1 测试和发布站点

网站设计完成后，如果希望网络上的计算机能够访问到自己的网站，就必须将网站发布到Web服务器上。

- ◆ 测试站点
- ◆ 发布站点

10.1.1 测试站点

站点设计完成后，在上传到服务器之前，对其进行本地测试和调试是十分必要的，以保证页面的外观和效果，网页链接和页面下载时间与设计要求相吻合，同时也可以避免网站上传后出现这样或那样的错误，给网站的管理和维护带来不便。网站的测试主要包括以下几个方面的内容。

10.1.2 发布站点

完成网站的创建和测试工作后，下一步就是通过将文件上传到远程文件夹来发布该站点。远程文件夹是存储文件的位置，这些文件用于测试、生产、协作和发布，具体取决于用户的环境。

10.2 管理网站

网站在上传到Internet上的Web服务器上以后，可以根据站点的实际情况对其进行管理和控制。可以将本地站点结构复制到远程站点上，也可以将远程站点结构复制到本地系统中。当在本地站点创建了链接关系并链接到远程站点后，就可以向远程站点传递文件，因为两个站点的结构是完全相同的。

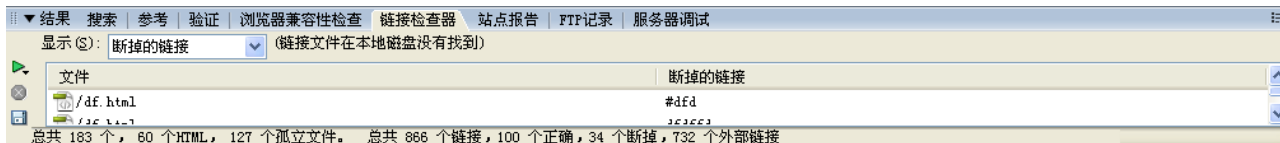
- ◆ 同步本地和网络站点
- ◆ 标识和删除未使用的文件
- ◆ 站点管理地图
- ◆ 在设计备注中管理站点信息
- ◆ 管理站点资源

10.2.1 同步本地和网络站点

在完成Dreamweaver站点的创建工作，并将本地站点内的站点文件上传至Web服务器上后，可以利用Dreamweaver CS3的同步功能在远程和本地站点之间进行文件同步，既可以更新某一个页面，也可以更新整个站点。

10.2.2 标识和删除未使用的文件

在使用Dreamweaver对站点进行管理的过程中，可以利用软件的链接检查功能标识并删除站点中其他文件不再使用的文件。



10.2.3 站点管理地图

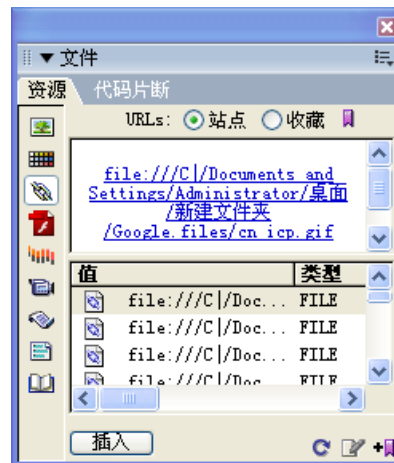
在Dreamweaver CS3中，使用站点地图可以用图形的方式查看站点结构，显示网页之间的链接关系。通过站点地图，可以向站点中添加新文件以及添加、修改或删除链接等。

10.2.4 在设计备注中管理站点信息

设计备注是Dreamweaver中与站点文件相关联的备注，它存储于独立的文件中。可以使用设计备注来记录与文档关联的其他文件信息，例如图像源文件名称和文件状态说明。

10.2.5 管理站点资源

站点资源包括存储在站点中的各种元素，例如图像或视频文件。使用“资源”面板，可以查看和管理当前站点中的资源。在该面板中能够显示与“文件”面板中的活动站点文件相关联的站点资源。



10.3 维护站点

网站的内容不是永久不变的，要想使自己的网站保持活力，跟上时代发展的脚步，就必须经常性地对站点的内容进行更新和维护。当有了先进的网页开发工具和技术时，还可以对网站的外观和风格进行重新设计。

- ◆ 上传和下载
- ◆ 存回和取出系统
- ◆ 导入和导出站点

10.3.1 上传和下载

在完成Dreamweaver站点的规划与创建工作后，不仅可以对本地站点进行操作，也可以对远程站点进行操作。单击“文件”面板上的“上传文件”按钮和“获取文件”按钮，可以将本地文件夹中的文件上传到远程站点，也可以将远程站点上的文件下载到本地文件夹。

10.3.2 存回和取出系统

随着站点规模的不断扩大，对站点的维护也变得非常困难，要想一个人来维护站点几乎是不可能的，这时就需要多人共同协作维护。并且，为了确保一个文件在同一时刻只能由一个人对其进行修改和编辑，这就需要借助于 Dreamweaver CS3 的存回和取出功能。

10.3.3 导入和导出站点

在Dreamweaver中，可以将站点导出为包含站点设置的 XML 文件，并在以后将该站点导入Dreamweaver。这样可以实现在Internet网络中的各个计算机之间移动站点，或者与其他用户共享站点的设置。

10.4 网站的宣传

互联网上的网站何止千万，如何使浏览者快速找到自己的网站，提高网站的访问流量，提高知名度，是网站宣传所要解决的问题。常用的推广宣传手段有：注册搜索引擎、友情链接、网站广告、**BBS**论坛、电子邮件推广等。

- ◆ 注册搜索引擎
- ◆ 链接和广告
- ◆ 其他宣传方法

10.4.1 注册搜索引擎

搜索引擎的作用是使浏览者在浩瀚的互联网上迅速获取自己所需的信息，据CNNIC调查，浏览者获知新网站有76%左右是通过搜索引擎，因而，对于每一个新成立的网站，注册搜索引擎是其首要选择。

10.4.2 链接和广告

友情链接也称为交换链接，主要是与自己站点内容相近、访问量相当的站点建立相互间的友情链接，或在各自站点上放置对方的**Logo**或网站名称，以扩大站点影响力。对于一些商业型网站，花费一定数量的金钱在门户网站或其他知名网站上发布广告是十分必要的。

10.4.3 其他宣传方法

BBS论坛、QQ群发方式、赠与方式。

第11章 综合实例

本章结合了全书针对网页制作上的内容，通过几个实例介绍使用 DreamweaverCS3制作网页的方法，例如网页的整体布局、对象行为和表单效果的应用、创建超链接等操作。在制作网页的过程中，可以综合、系统地回顾前面各章节所介绍的内容。

教学重点与难点

- ◆ 创建本地站点
- ◆ 规划网页布局
- ◆ 制作网页

11.1 制作个人网站主页模板

通过创建个人网站主页模板的制作过程，练习创建本地站点，规划网页布局，然后制作个人网站主页，并将主页保存为模板。

- ◆ 创建本地站点
- ◆ 规划网页布局
- ◆ 制作网页

11.1.1 创建本地站点

本段介绍了创建本地站点的方法。

11.1.2 规划网页布局

本段介绍了使用框架规划网页布局。

11.1.3 插入块

本段介绍了制作网页的方法，制作的网页如图所示。



11.2 制作网站注册页面

通过制作表单网页，制作网站注册页面，如图所示。

Microsoft Internet Explorer

地址: D:\WWW素材\html\通行证\通行证.html

通行证

用户名: * 由字母a-z(不区分大小写)、数字0-9、点、减号或下划线组成。
* 只能以数字或字母开头和结尾, 例如: beijing.2008
* 用户名长度为4-18个字符

登录密码: 密码长度6-16位, 字母区分大小写

重复登录密码:

密码保护问题: 您最喜欢的歌曲 答案长度6-18位, 字母区分大小写, 一个汉字占两位。用于修改

您的答案:

出生日期: 年 月 日 用于修改帐号密码, 请填写您的真实生日

性别: 男 女

真实姓名:

保密邮箱: 填写、验证保密邮箱, 通行证安全有保障

我已看过并同意《[网络服务条款](#)》

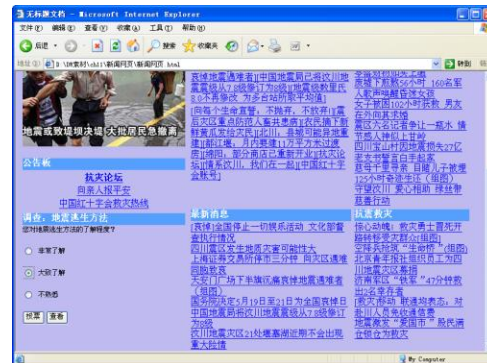
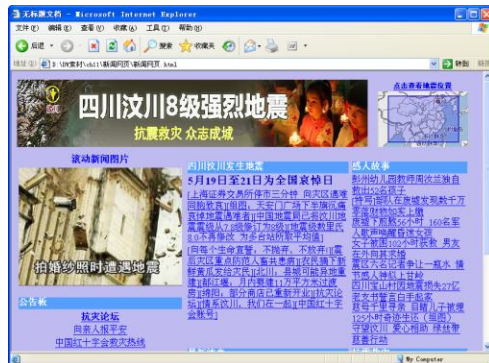
11.3 制作游戏类网页

通过插入表格，规划网页布局，创建超链接，制作游戏类网页，如图所示。



11.4 制作新闻网页

参照某网站新闻页面，在“布局模式”中规划网页布局，插入页面内容，制作新闻网页，如图所示。



11.5 上传网页

制作好网页后，可以将它上传到网络中，以供在网络中的其他用户访问。要上传网页，首先需要注册一个域名地址，然后申请一个免费空间，较为便利的方法就是申请一个免费的文件上传空间，将网页文档上传到空间中，设置相应的域名地址。在IE浏览器中输入正确的URL地址，即可连接到该网页。