



21st CENTURY  
案例型规划教材

21世纪全国高职高专计算机案例型规划教材

# Dreamweaver

## 网页设计与制作案例教程

主 编 吴 鹏 李国娟 贾艳萍  
副主编 吴葳葳 于晓荷 罗慧兰



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS

21 世纪全国高职高专计算机案例型规划教材

# Dreamweaver 网页设计与 制作案例教程

主 编 吴 鹏 李国娟 贾艳萍

副主编 吴葳葳 于晓荷 罗慧兰



北京大学出版社  
PEKING UNIVERSITY PRESS

## 内 容 简 介

Dreamweaver 是目前最为流行的可视化 Web 开发工具,其功能强大且简单易学。本书从初学者的角度出发,以 Dreamweaver CS3 为开发工具,通过综合实例和章节案例,详细介绍了网页设计和站点管理的方法和技巧。本书共分 16 章,主要内容包括 Dreamweaver 基础,在页面中插入图、文、声像、超链接等媒体,应用框架、Div+CSS、模板等进行页面布局,内置行为和插件的应用,以及表单和 Spry 框架的具体应用等。

本书层次分明,语言流畅,图文并茂,案例丰富,可作为高职高专院校计算机类专业的教材,也可供从事网页设计和开发的人员参考和使用。

本书配有电子教案,读者可以登录 [www.pup6.com](http://www.pup6.com) 下载电子教案、源程序及相关素材文件。

### 图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver 网页设计与制作案例教程/吴鹏,李国娟,贾艳萍主编.—北京:北京大学出版社,2010.6  
(21 世纪全国高职高专计算机案例型规划教材)

ISBN 978-7-301-16854-7

I. ①D… II. ①吴… ②李… ③贾… III. ①主页制作—图形软件, Dreamweaver —高等学校:技术学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 091268 号

书 名: Dreamweaver 网页设计与制作案例教程

著作责任者: 吴 鹏 李国娟 贾艳萍 主编

责任编辑: 李彦红

标准书号: ISBN 978-7-301-16854-7/TP·1109

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电子邮箱: [pup\\_6@163.com](mailto:pup_6@163.com)

印 刷 者: 北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 22.5 印张 516 千字

2010 年 6 月第 1 版 2010 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 41.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024

电子邮箱: [fd@pup.pku.edu.cn](mailto:fd@pup.pku.edu.cn)

## 21 世纪全国高职高专计算机案例型规划教材

### 专家编写指导委员会

|     |           |                        |
|-----|-----------|------------------------|
| 主 任 | 刘瑞挺       | 南开大学                   |
| 副主任 | 安志远       | 北华航天工业学院               |
|     | 丁桂芝       | 天津职业大学                 |
| 委 员 | (按拼音顺序排名) |                        |
|     | 陈 平       | 马鞍山师范高等专科学校            |
|     | 褚建立       | 邢台职业技术学院               |
|     | 付忠勇       | 北京政法职业技术学院             |
|     | 高爱国       | 淄博职业学院                 |
|     | 黄金波       | 辽宁工程技术大学职业技术学院         |
|     | 李 纓       | 中华女子学院山东分院             |
|     | 李文华       | 湖北仙桃职业技术学院             |
|     | 李英兰       | 西北大学软件职业技术学院           |
|     | 田启明       | 温州职业技术学院               |
|     | 王成端       | 潍坊学院                   |
|     | 王风华       | 唐山工业职业技术学院             |
|     | 薛铁鹰       | 北京农业职业技术学院             |
|     | 张怀中       | 湖北职业技术学院               |
|     | 张秀玉       | 福建信息职业技术学院             |
|     | 赵俊生       | 甘肃省合作民族师范高等专科学校        |
| 顾 问 | 马 力       | 微软(中国)公司 Office 软件资深教师 |
|     | 王立军       | 教育部教育管理信息中心            |

# 前 言

Dreamweaver 原本是由 Macromedia 公司所开发的著名网站开发工具。2007 年 4 月, Adobe 公司发布了 Dreamweaver CS3。两大公司的强强联合, 实现了 Dreamweaver、Flash 和 Photoshop 三者之间的无缝结合, 构成了“网页设计三剑客”的黄金组合。Dreamweaver CS3 作为业界领先的 Web 开发工具, 是一个可视化的集网页制作和站点管理两大利器于一身的超重量级的创作工具, 堪称网页设计的代名词。

本书从初学者的角度出发, 以 Dreamweaver CS3 为开发工具, 通过综合实例和章节案例, 详细介绍了网页设计和站点管理的方法和技巧。作为案例型教材, 本书采用大案例(一个项目, 即综合实例)+小案例的编写思路, 即整体采用 Project-driven training(项目驱动、项目实战)的思路, 而各章以综合实例作为重点, 紧紧围绕综合实例展开, 再辅以章节知识点特别是重点、难点的小案例来讲解。各个案例统一按如下环节展开: 案例说明→操作步骤→技术实训→案例拓展→本节知识点。相关操作步骤之后给出了大量“提示”、“说明”、“思考”、“练一练”(练习题), 这些都是编者的项目实践经验的结晶, 也非常适合高职教育“教、学、做”一体化的教学模式。

本书内容根据教育部高职高专规划教材指导思想与原则的要求, 充分考虑了高职高专学生的培养目标和教学特点。在内容的组织上, 本着由浅入深、循序渐进的原则, 注重基本知识和基本概念的介绍, 结合案例重点介绍实用性较强的内容, 对难度过大的内容只作少量介绍, 使学生有的放矢, 掌握所学内容。

本书注重培养学生的实际应用技能和综合解决问题的能力, 使学生能熟练掌握和运用理论知识解决实际问题, 达到学以致用目的, 能真正地为培养新世纪的实用型人才出一份力。

建议课时为 68 课时, 其中理论教学为 32 课时, 实验教学为 32 课时, 综合实训 4 课时; 如果能以教、学、做一体化模式组织教学, 效果更佳。

建议采用案例教学和团队教学法进行教学, 应注重培养学生的创新思维能力和团队协作能力。其前导课程为计算机基础, 相关课程为 Photoshop、Flash 和 JavaScript, 而后继课程为动态网页设计。

本书由吴鹏、李国娟和贾艳萍担任主编, 吴葳葳、于晓荷和罗慧兰担任副主编。其中, 第 1 章、第 2 章、第 3 章、第 14 章和第 15 章由吴鹏编写; 第 4 章、第 9 章和第 12 章由于晓荷编写; 第 5 章和第 7 章由贾艳萍编写; 第 6 章和第 8 章由罗慧兰编写; 第 10 章和第 11 章由李国娟编写; 第 13 章和第 16 章由吴葳葳编写。全书由吴鹏负责统稿。

限于编者水平, 书中难免有疏漏之处, 恳请读者批评指正。

编 者

2010 年 3 月



# 信息技术的案例型教材建设

(代丛书序)

刘瑞挺/文

北京大学出版社第六事业部在 2005 年组织编写了两套计算机教材,一套是《21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材》,截至 2008 年 6 月已经出版了 80 多种;另一套是《21 世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》,至今已出版了 50 多种。这些教材出版后,在全国高校引起热烈反响,可谓初战告捷。这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大,编辑队伍茁壮成长,经济效益明显增强,与各类高校师生的关系更加密切。

2007 年 10 月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21 世纪全国高职高专计算机案例型教材建设和教学研讨会”,2008 年 1 月又在北京召开了“21 世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。这两次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署,制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量;在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。这两次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗?

是的。著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿(Rene Descartes, 1596~1650)说得好:“由一个例子的考察,我们可以抽出一条规律。”(From the consideration of an example we can form a rule.)事实上,他发明的直角坐标系,正是通过生活实例得到的灵感。据说是在 1619 年夏天,笛卡儿因病住进医院。中午他躺在病床上苦苦思索一个数学问题时,忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。当时天花板是用木条做成正方形的格子。笛卡儿发现,要说出这只苍蝇在天花板上的位置,只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时,可以用(4, 5)来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。他高兴地跳下床,喊着“我找到了,找到了”,然而不小心把国际象棋撒了一地。当他的目光落到棋盘上时,又兴奋地一拍大腿:“对,对,就是这个图”。笛卡儿锲而不舍的毅力,苦思冥想的钻研,使他开创了解析几何的新纪元。千百年来,代数与几何井水不犯河水。17 世纪后,数学突飞猛进的发展,在很大程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

这个故事,听起来与阿基米德在浴池洗澡而发现浮力原理,牛顿在苹果树下遇到苹果落到头上而发现万有引力定律,确有异曲同工之妙。这就证明,一个好的例子往往能激发灵感,由特殊到一般,联想出普遍的规律,即所谓的“一叶知秋”、“见微知著”的意思。

回顾计算机发明的历史,每一台机器、每一颗芯片、每一种操作系统、每一类编程语言、每一个算法、每一套软件、每一款外部设备,无不像闪光的珍珠串在一起。每个案例都闪烁着智慧的火花,是创新思想不竭的源泉。在计算机科学技术领域,这样的案例就像大海岸边的贝壳,俯拾皆是。

事实上,案例研究(Case Study)是现代科学广泛使用的一种方法。Case 包含的意义很广,包括 Example 例子,Instance 事例、示例,Actual State 实际状况,Circumstance 情况、事件、境遇,甚至 Project 项目、工程等。

大家知道在计算机的科学术语中,很多是直接来自日常生活的。例如 Computer 一词早在 1646 年就出现于古代英文字典中,但当时它的意义不是“计算机”而是“计算工人”,即专门从事简单计算的工人。同样的,Printer 的意义当时也是“印刷工人”而不是“打印机”。正是由于这些“计算工人”和“印刷工人”常出现计算错误和印刷错误,才激发查尔斯·巴贝奇(Charles Babbage, 1791—1871)设计了差分机和分析机,这是最早的专用计算机和通用计算机。这位英国剑桥大学数学教授、机械设计专家、经济学家和哲学家是国际公认的“计算机之父”。

20 世纪 40 年代,人们还用 Calculator 表示计算机。到电子计算机出现后,才用 Computer 表示计算机。此外,硬件(Hardware)和软件(Software)来自销售人员,总线(Bus)就是公共汽车或大巴,故障和排除故障源自格瑞斯·霍普(Grace Hopper, 1906—1992)发现的“飞蛾子”(Bug)和“抓蛾子”或“抓虫子”(Debug)。其他如鼠标、菜单……不胜枚举。至于哲学家进餐问题、理发师睡觉问题更是操作系统文化中脍炙人口的经典。

以计算机为核心的信息技术,从一开始就与应用紧密结合。例如,ENIAC 用于弹道曲线的计算,ARPANET 用于资源共享以及核战争时的可靠通信。即使是非常抽象的图灵机模型,也受到“二战”时图灵博士破译纳粹密码工作的影响。

在信息技术中,既有许多成功的案例,也有不少失败的案例;既有先成功而后失败的案例,也有先失败而后成功的案例。好好研究它们的成功经验和失败教训,对于编写案例型教材有重要的意义。

我国正在实现中华民族的伟大复兴,教育是民族振兴的基石。改革开放 30 年来,我国高等教育在数量上、规模上已有相当大的发展。当前的重要任务是提高培养人才的质量,为此,培养模式必须从学科知识的灌输转变为素质与能力的培养。应当指出,大学课堂在高新技术的武装下,利用 PPT 进行的“高速灌输”、“翻页宣科”有愈演愈烈的趋势,我们不能容忍用“技术”绑架教学,而是让教学工作乘信息技术的东风自由地飞翔。

本系列教材的编写,以学生就业所需的专业知识和操作技能为着眼点,在适度的基础知识与理论体系覆盖下,突出应用型、技能型教学的实用性和可操作性,强化案例教学。本套教材将会融入大量最新的示例、实例以及操作性较强的案例,力求提高教材的趣味性和实用性,打破传统教材自身知识框架的封闭性,强化实际操作的训练,使本系列教材做到“教师易教,学生乐学,技能实用”。有了广阔的应用背景,再造计算机案例型教材就有了基础。

我相信北京大学出版社在全国各地高校教师的积极支持下,精心设计,严格把关,一定能够建设出一批符合计算机应用型人才培养模式的、以案例型为创新点和兴奋点的精品教材,并且通过一体化设计实现多种媒体有机结合的立体化教材,为各门计算机课程配齐电子教案、学习指导、习题解答、课程设计等辅导资料。让我们用锲而不舍的毅力,勤奋好学的钻研,向着共同的目标努力吧!

**刘瑞挺教授** 本系列教材编写指导委员会主任、全国高等院校计算机基础教育研究会副会长、中国计算机学会普及工作委员会顾问、教育部考试中心全国计算机应用技术证书考试委员会副主任、全国计算机等级考试顾问。曾任教育部理科计算机科学教学指导委员会委员、中国计算机学会教育培训委员会副主任。PC Magazine《个人电脑》总编辑、CHIP《新电脑》总顾问、清华大学《计算机教育》总策划。

# 目 录

|                                             |    |                                          |     |
|---------------------------------------------|----|------------------------------------------|-----|
| 第 1 章 初识 Dreamweaver CS3 .....              | 1  | 5.2 案例: 创建一个新闻页面.....                    | 74  |
| 1.1 安装和运行 Dreamweaver CS3 .....             | 2  | 5.3 案例: 创建一个简单的版权页面.....                 | 82  |
| 1.2 Dreamweaver CS3 的工作界面 .....             | 7  | 5.4 案例: 创建友情链接列表.....                    | 87  |
| 1.3 Dreamweaver CS3 的特点和新增功能 ..             | 15 | 5.5 本章小结 .....                           | 94  |
| 1.4 Dreamweaver CS3 的帮助系统及<br>在线资源 .....    | 19 | 5.6 思考与实训 .....                          | 94  |
| 1.5 本章小结 .....                              | 21 | 5.7 习题 .....                             | 95  |
| 1.6 习题 .....                                | 21 | 第 6 章 在页面中插入图像 .....                     | 97  |
| 第 2 章 本地站点的搭建与管理 .....                      | 23 | 6.1 页面图像概述 .....                         | 98  |
| 2.1 Web 站点与虚拟目录 .....                       | 24 | 6.2 案例: 制作网页导航菜单.....                    | 98  |
| 2.2 案例: 创建虚拟目录 dw.....                      | 26 | 6.3 案例: 制作网站相册 .....                     | 107 |
| 2.3 案例: 创建和管理本地站点<br>Dreamweaver 案例教程 ..... | 28 | 6.4 案例: 制作图像查看器 .....                    | 112 |
| 2.4 案例: 创建第一个网页 hello.html .....            | 33 | 6.5 页面配色方案 .....                         | 115 |
| 2.5 本章小结 .....                              | 44 | 6.6 本章小结 .....                           | 120 |
| 2.6 思考与实训 .....                             | 44 | 6.7 思考与实训 .....                          | 120 |
| 2.7 习题 .....                                | 45 | 6.8 习题 .....                             | 121 |
| 第 3 章 旅行商务网概览 .....                         | 47 | 第 7 章 插入 Flash 等多媒体对象 .....              | 123 |
| 3.1 建设旅行商务网的目的 .....                        | 48 | 7.1 影音声像多媒体对象概述.....                     | 124 |
| 3.2 网站总体设计 .....                            | 48 | 7.2 案例: 插入 Flash 媒体内容.....               | 126 |
| 3.3 站点的主要功能模块 .....                         | 50 | 7.3 案例: 插入 Shockwave 电影 .....            | 133 |
| 3.4 本书学习路线图 .....                           | 54 | 7.4 案例: 应用 ActiveX 控件为网页<br>添加音频和视频..... | 136 |
| 3.5 本章小结 .....                              | 56 | 7.5 案例: 插入 Java Applet .....             | 143 |
| 3.6 思考与实训 .....                             | 57 | 7.6 本章小结 .....                           | 150 |
| 3.7 习题 .....                                | 57 | 7.7 思考与实训 .....                          | 151 |
| 第 4 章 应用表格呈现数据 .....                        | 58 | 7.8 习题 .....                             | 152 |
| 4.1 表格概述 .....                              | 59 | 第 8 章 超链接、书签与导航栏 .....                   | 154 |
| 4.2 案例: 使用表格布局的网页 .....                     | 59 | 8.1 超链接概述 .....                          | 155 |
| 4.3 本章小结 .....                              | 71 | 8.2 案例: 创建常规超链接 .....                    | 156 |
| 4.4 思考与实训 .....                             | 71 | 8.3 案例: 创建其他类型的链接.....                   | 160 |
| 4.5 习题 .....                                | 71 | 8.4 超链接的管理与美化 .....                      | 166 |
| 第 5 章 网页文本的编辑 .....                         | 73 | 8.5 导航栏简介 .....                          | 172 |
| 5.1 网页元素概述 .....                            | 74 | 8.6 本章小结 .....                           | 173 |
|                                             |    | 8.7 思考与实训 .....                          | 174 |



|                                               |            |                                                |            |
|-----------------------------------------------|------------|------------------------------------------------|------------|
| 8.8 习题 .....                                  | 174        | 13.2 案例: 设置状态栏文本 .....                         | 259        |
| <b>第 9 章 创建和使用框架 .....</b>                    | <b>176</b> | 13.3 案例: 交换图像 .....                            | 264        |
| 9.1 框架概述 .....                                | 177        | 13.4 案例: 弹出信息窗口和<br>浏览器窗口 .....                | 267        |
| 9.2 案例: 框架网页的制作 .....                         | 177        | 13.5 插件概述 .....                                | 270        |
| 9.3 本章小结 .....                                | 189        | 13.6 本章小结 .....                                | 274        |
| 9.4 思考与实训 .....                               | 189        | 13.7 思考与实训 .....                               | 274        |
| 9.5 习题 .....                                  | 190        | 13.8 习题 .....                                  | 275        |
| <b>第 10 章 使用 CSS 统一页面风格 .....</b>             | <b>192</b> | <b>第 14 章 应用 Spry 框架创建 Ajax<br/>页面效果 .....</b> | <b>277</b> |
| 10.1 层叠样式表 CSS 概述 .....                       | 193        | 14.1 Ajax 与 Spry 框架概述 .....                    | 278        |
| 10.2 案例: 使用 CSS 统一、美化页面 .....                 | 194        | 14.2 案例: 制作选项卡式面板 .....                        | 280        |
| 10.3 案例: 外部样式表 .....                          | 202        | 14.3 案例: 使用 Spry 显示 XML 数据 .....               | 285        |
| 10.4 CSS 样式表实例 .....                          | 205        | 14.4 案例: 添加 Spry 效果 .....                      | 295        |
| 10.5 本章小结 .....                               | 215        | 14.5 本章小结 .....                                | 299        |
| 10.6 思考与实训 .....                              | 215        | 14.6 思考与实训 .....                               | 300        |
| 10.7 习题 .....                                 | 216        | 14.7 习题 .....                                  | 300        |
| <b>第 11 章 使用 AP Div .....</b>                 | <b>218</b> | <b>第 15 章 使用表单制作交互页面 .....</b>                 | <b>303</b> |
| 11.1 AP DIV 概述 .....                          | 219        | 15.1 认识表单 .....                                | 304        |
| 11.2 案例: 页面元素重叠 .....                         | 220        | 15.2 案例: 创建普通表单 .....                          | 305        |
| 11.3 案例: DIV+CSS 布局页面 .....                   | 223        | 15.3 案例: 创建验证表单 .....                          | 318        |
| 11.4 案例: 用时间轴制作动画 .....                       | 230        | 15.4 本章小结 .....                                | 322        |
| 11.5 本章小结 .....                               | 238        | 15.5 思考与实训 .....                               | 323        |
| 11.6 思考与实训 .....                              | 238        | 15.6 习题 .....                                  | 323        |
| 11.7 习题 .....                                 | 239        | <b>第 16 章 规划和管理站点 .....</b>                    | <b>326</b> |
| <b>第 12 章 使用模板与库 .....</b>                    | <b>241</b> | 16.1 网页设计和布局原则 .....                           | 327        |
| 12.1 模板概述 .....                               | 242        | 16.2 网站策划与创建原则 .....                           | 329        |
| 12.2 案例: 模板的使用 .....                          | 242        | 16.3 网站建设的基本流程 .....                           | 333        |
| 12.3 库概述 .....                                | 247        | 16.4 站点管理 .....                                | 336        |
| 12.4 案例: 库的使用 .....                           | 247        | 16.5 使用属性面板管理 Assets .....                     | 337        |
| 12.5 本章小结 .....                               | 251        | 16.6 站点开发工具简介 .....                            | 339        |
| 12.6 思考与实训 .....                              | 251        | 16.7 本章小结 .....                                | 343        |
| 12.7 习题 .....                                 | 251        | 16.8 思考与实训 .....                               | 343        |
| <b>第 13 章 Dreamweaver 的内置<br/>行为和插件 .....</b> | <b>254</b> | 16.9 习题 .....                                  | 343        |
| 13.1 关于行为 .....                               | 255        | <b>参考文献 .....</b>                              | <b>345</b> |

# 第 1 章

## 初识 Dreamweaver CS3



### 教学目标:

本章主要以 Step by Step 的方式介绍 Dreamweaver CS3 的安装和基本配置, 简要介绍 Dreamweaver CS3 的新增功能、工作界面及其帮助系统。

本章的主要内容如下。

- Dreamweaver CS3 的系统需求及其安装。
- Dreamweaver 的基本功能。
- Dreamweaver 的工作界面及其基本操作。
- Dreamweaver 首选参数的基本配置。
- Dreamweaver 帮助系统的使用。



### 教学要求:

| 知识要点                    | 能力要求                                              | 关联知识                                                             |
|-------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Dreamweaver CS3 的安装     | 熟练安装 Dreamweaver CS3                              | 安装 Dreamweaver CS3 的系统需求                                         |
| Dreamweaver 的基本功能       | 了解 Dreamweaver 的基本功能                              | Dreamweaver CS3 的标题栏和菜单栏                                         |
| Dreamweaver 的工作界面及其基本操作 | 认识 Dreamweaver 的工作界面, 熟练掌握各种工具栏、文档窗口以及面板和面板组的基本操作 | Dreamweaver 的五类工具栏<br>Dreamweaver 的三种视图模式<br>Dreamweaver 浮动面板的特点 |
| Dreamweaver 首选参数的基本配置   | 了解 Dreamweaver “首选参数”的基本功能, 掌握基本配置方法              | 利用“首选参数”对 Dreamweaver 进行宏观设置                                     |
| Dreamweaver 帮助系统        | 了解 Dreamweaver 的帮助系统和在线资源                         | 应用帮助系统的意识和习惯                                                     |

本章主要简要介绍 Dreamweaver CS3 的安装，以及 Dreamweaver CS3 的新增功能、工作界面及其帮助系统。

### 1.1 安装和运行 Dreamweaver CS3

Dreamweaver 原本是由 Macromedia 公司所开发的著名网站开发工具。2007 年 4 月，Adobe 公司发布了 Dreamweaver CS3。两大公司的强强联合，实现了 Dreamweaver、Flash 和 Photoshop 三者之间的无缝结合。可以预料，这一黄金组合将成为新的“网页设计三剑客”。

Dreamweaver 字面意思为“梦幻编织工”，国内常称为“网页梦工厂”。Dreamweaver CS3 作为业界领先的 Web 开发工具，是一个可视化的集网页制作和站点管理两大利器于一身的超重量级的创作工具。在静态页面开发领域，Dreamweaver 或将成为网页设计的代名词。

#### 1.1.1 Adobe Creative Suite 3 与 Dreamweaver 及相关软件

Adobe CS3 这个革命性的软件套装包括 6 种版本，17 个新版设计软件。这六大版本如下。

- Design Premium(设计高级版)：为打印、Web、交互和移动设计提供了一套理想的工具包。
- Design Standard(设计标准版)：侧重于专业的打印设计。
- Web Premium(网络高级版)：组合了出类拔萃的 Web 设计和开发工具。
- Web Standard(网络标准版)：供专业的 Web 开发人员使用。
- Product Premium(产品高级版)：是一套适用于视频专业人士的完整的前期制作解决方案。
- Master Collection(大师收藏版)：可以让您在当今最全面的创作环境中跨媒体(打印、Web、交互、移动、视频和影片)进行设计。

上述六大版本，具体组件各不相同，还有一些组件和服务由各个版本共享。其中，Design Premium、Web Premium、Web Standard、Master Collection 4 大版本中均包含 Adobe Dreamweaver CS3，即 Dreamweaver 9.0。相关软件见表 1-1。

表 1-1 Adobe CS3 套装版本与 Dreamweaver 等部分软件以及部分共享组件和服务

|                              | Design  |          | Web     |          | Production | Master     |
|------------------------------|---------|----------|---------|----------|------------|------------|
|                              | Premium | Standard | Premium | Standard | Premium    | Collection |
| Adobe Dreamweaver CS3        | ●       |          | ●       | ●        |            | ●          |
| Adobe Flash CS3 Professional | ●       |          | ●       | ●        | ●          | ●          |
| Adobe Fireworks CS3          |         |          | ●       | ●        |            | ●          |
| Adobe Photoshop CS3 Extended | ●       |          | ●       |          | ●          | ●          |
| Adobe Photoshop CS3          |         | ●        |         |          |            |            |
| 相关共享功能、服务和应用程序               |         |          |         |          |            |            |
| Adobe Bridge CS3             | ●       | ●        | ●       | ●        | ●          | ●          |
| Adobe Device Central CS3     | ●       | ●        | ●       | ●        | ●          | ●          |
| Adobe Stock Photos           | ●       | ●        | ●       | ●        | ●          | ●          |

上述软件的功能自不待言,各共享组件的基本功能是:Adobe Bridge CS3,对媒体进行可视化管理;Adobe Device Central CS3,设计、预览和测试引人入胜的移动内容;Adobe Stock Photos,通过 Adobe 工具来搜索和购买 100 多万幅免版权图像。

Adobe CS3 的产品理念是:Creative freedom(自由创作),通过 Adobe CS3,您尽可以“Take as much as you want”——尽取您所需,“Explore the new way to create”——探索全新的创作之路。

### 1.1.2 Dreamweaver CS3 的系统需求和运行环境

Adobe CS3 将共享的高效功能(如管理可视资源和访问有用的联机服务)与为打印、Web、影片和视频及移动设备设计内容的基本创作工具组合在一起,Dreamweaver CS3 是该系列创意软件套装的产品之一。Dreamweaver CS3 支持 Windows 和 Mac OS X 平台,使 Dreamweaver CS3 能够开发支持最广泛的操作系统、浏览器和服务器技术的项目。

Dreamweaver CS3 在 Windows 系统中运行的系统要求如下。

- Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon、Intel Core Duo(或兼容)处理器。
- Microsoft Windows XP SP2 或 Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise(已为 32 位版本进行验证)。
- 512MB 内存。
- 1GB 的可用硬盘空间(在安装过程中需要的其他可用空间)。
- 1024×768 分辨率的显示器(带有 16bit 视频卡)。
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件(<http://www.apple.com.cn/quicktime/download/>)。

另外,安装时需要 Internet 或电话链接进行产品激活;要使用 Adobe Stock Photos 和其他服务,需要宽带 Internet 链接;若要通过光盘安装,当然还需要 DVD-ROM 驱动器。

**注意** (1) Adobe Dreamweaver CS3 的 Macintosh 版本不提供简体中文、繁体中文或朝鲜语版本,即这些语言只有 Windows 版本。  
(2) 默认情况下,Windows Server 2003 和 Windows XP SP1 不满足 Adobe CS3 安装的系统要求;但在 Windows Server 2003 下却可以安装。

本书介绍是基于 Windows 系统的 Dreamweaver CS3 的应用,所有例程均在 Windows XP Professional SP2+IE 6.0 SP1 环境下开发;同时,也在 Mozilla Firefox 2.0.x、遨游 Maxthon 1.6.x/2.1.x 等国内主流浏览器上测试通过。

此外,除非特别说明,本书以后所提 Dreamweaver 均指 Adobe Dreamweaver CS3。

### 1.1.3 安装 Dreamweaver CS3

安装 Dreamweaver CS3 和安装其他 Windows 的应用软件没有什么大的区别。在安装之前,先关闭其他所有正在运行的 Adobe 应用程序。Adobe Dreamweaver CS3 的安装过程如下。

(1) 将 Dreamweaver CS3 安装光盘插入计算机的 DVD-ROM 驱动器,Dreamweaver 安装程序将自动启动;如果使用安装文件,请双击 Setup.exe。

(2) 经过如下过程:初始化→加载安装程序→系统检查,弹出【许可协议】窗口,如图 1.1 所示,单击【接受】按钮。

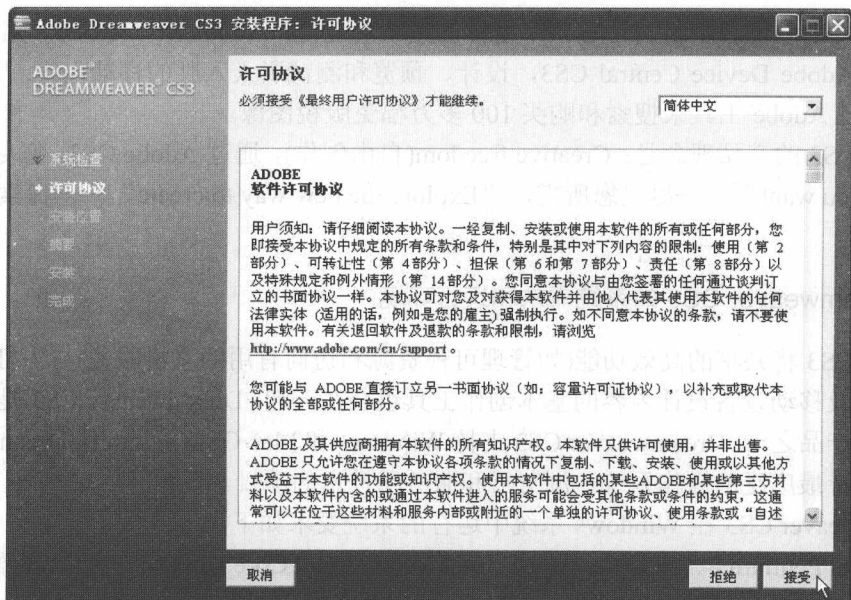


图 1.1 Adobe Dreamweaver CS3 的许可协议

(3) Dreamweaver 自动弹出【安装位置】窗口，酌情选择安装文件夹，如图 1.2 所示，单击【下一步】按钮。

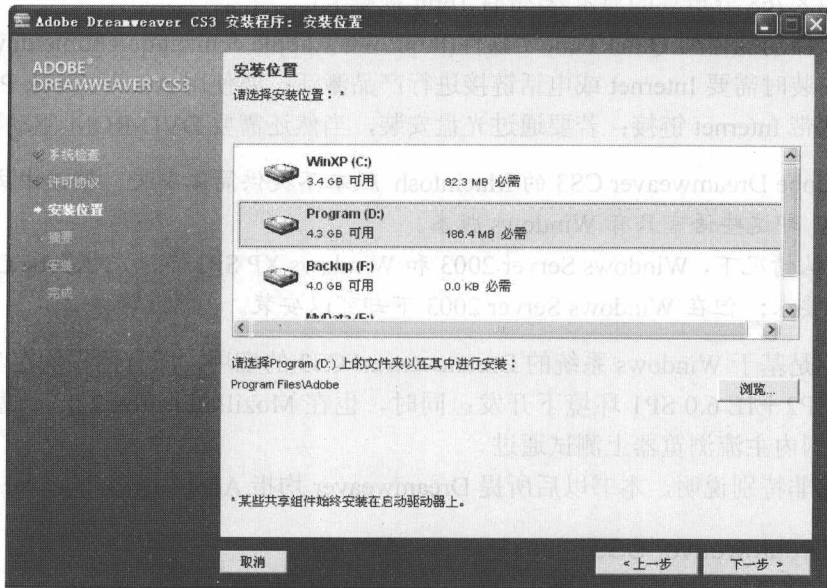


图 1.2 选择 Dreamweaver 的安装文件夹

(4) 出现 Dreamweaver 【安装摘要】窗口，如无疑问，单击【安装】按钮。

(5) Dreamweaver 开始安装，并显示安装进度，视机器配置情况，该过程可能需要十几分钟。

**提示** 安装程序将先安装共享组件，再安装 Adobe Dreamweaver CS3。

(6) 最后显示安装结束的窗口，单击【完成】按钮，Dreamweaver CS3 安装成功。



**提示** 建议将 Dreamweaver 的快捷方式拖到快速启动工具栏,如图 1.3 所示(Word 右侧的图标)。这样可以非常方便地掌控 Dreamweaver 的启动。



图 1.3 Dreamweaver 在快速启动栏中的图标

#### 1.1.4 初次运行 Dreamweaver CS3

安装完成之后,第一次运行 Dreamweaver CS3 时,将首先显示 Dreamweaver 默认编辑器的文件类型窗口,如图 1.4 所示。如无特别要求,保持默认的选项,单击【确定】按钮。

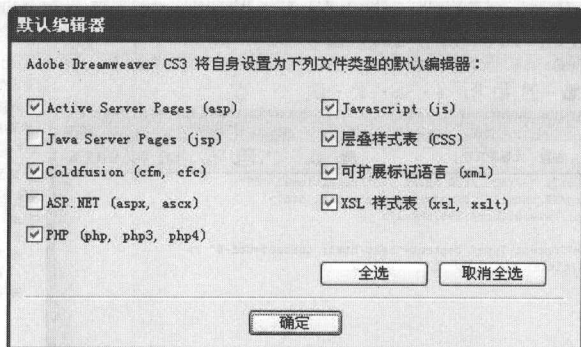


图 1.4 Dreamweaver 默认编辑器的文件类型

**提示** 如果没有激活或注册, Dreamweaver CS3 在启动过程中,系统将提示激活和注册产品副本。按照 Adobe 的规定,必须在安装软件后的 30 天宽限期内激活 Adobe 软件。激活是必须的,但注册是可选的。

Dreamweaver CS3 启动画面闪现之后, Dreamweaver CS3 正式启动并显示一个起始页,如图 1.5 所示。

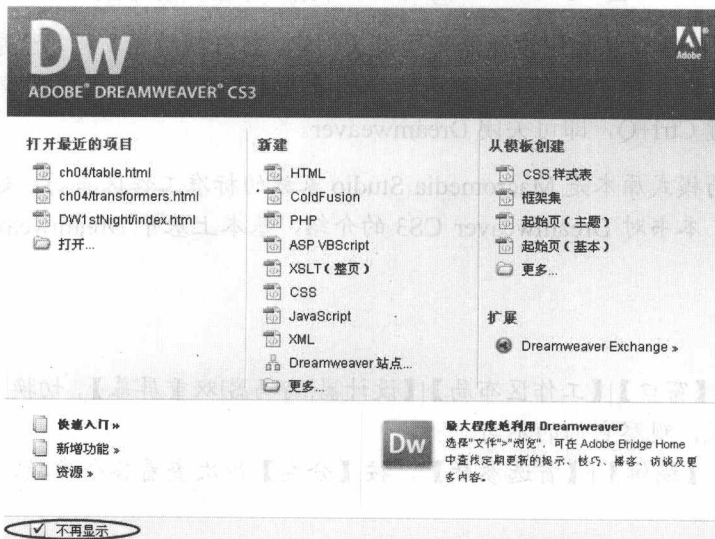


图 1.5 Dreamweaver CS3 的起始页

**提示** (1) 使用起始页, 可以打开最近使用过的项目文件或创建新文档; 快速访问 Dreamweaver 教程、开发人员中心和 Dreamweaver Exchange, 了解关于 Dreamweaver 及其帮助的信息。

(2) 可以在【首选参数】中选择是否【显示起始页】。如果选择【显示起始页】, 则在启动 Dreamweaver 时, 或在打开然后关闭一个文档后都将显示, 起始页如图 1.5 所示。

选择【不再显示】选项禁用起始页, 系统弹出一个提示信息框, 单击【确定】按钮; 再单击起始页中【创建新项目】下的 HTML 选项, Dreamweaver 将创建一个默认网页文件 Untitled-1.html, 如图 1.6 所示。

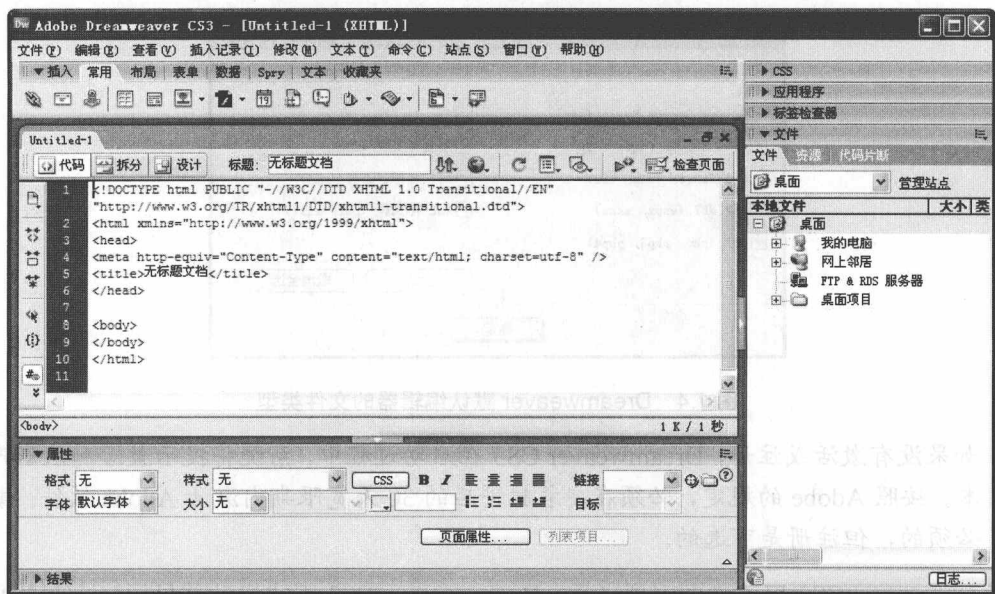


图 1.6 Dreamweaver CS3 的第一个默认网页文件

Dreamweaver CS3 默认使用设计器布局模式创建、打开或编辑文档, 这是一个典型的多文档界面的集成工作区, 单击其右上角红色背景的【关闭】按钮, 或者选择菜单【文件】|【退出】, 或按快捷键 Ctrl+Q, 即可关闭 Dreamweaver。

**提示** 设计器布局模式原本是 Macromedia Studio 家族的标准工作区布局, 建议初学者使用该布局模式。本书对 Dreamweaver CS3 的介绍, 基本上基于 Dreamweaver CS3 的设计器布局模式。



### 【练一练】

(1) 选择菜单【窗口】|【工作区布局】|【设计器|编码器|双重屏幕】, 切换 Dreamweaver CS3 的工作区布局模式, 观察它们的不同。

(2) 选择菜单【编辑】|【首选参数】, 按【分类】依次查看各个参数, 并选择【常规】|【显示起始页】选项。

(3) 退出 Dreamweaver 并重新启动计算机。

## 1.2 Dreamweaver CS3 的工作界面

Dreamweaver CS3 的工作区将其所有关联窗口及面板全部整合到一起, 形成一个紧凑而美观的集成布局, 这样不仅降低了系统资源的占用率, 用户还可以灵活搭配、自由组合, 创建出具有独特个人风格的设计平台。

Dreamweaver CS3 的操作界面主要由标题栏、菜单栏、工具栏、文档窗口、状态栏、属性面板和面板组(控制面板、浮动面板)构成, 如图 1.7 所示。

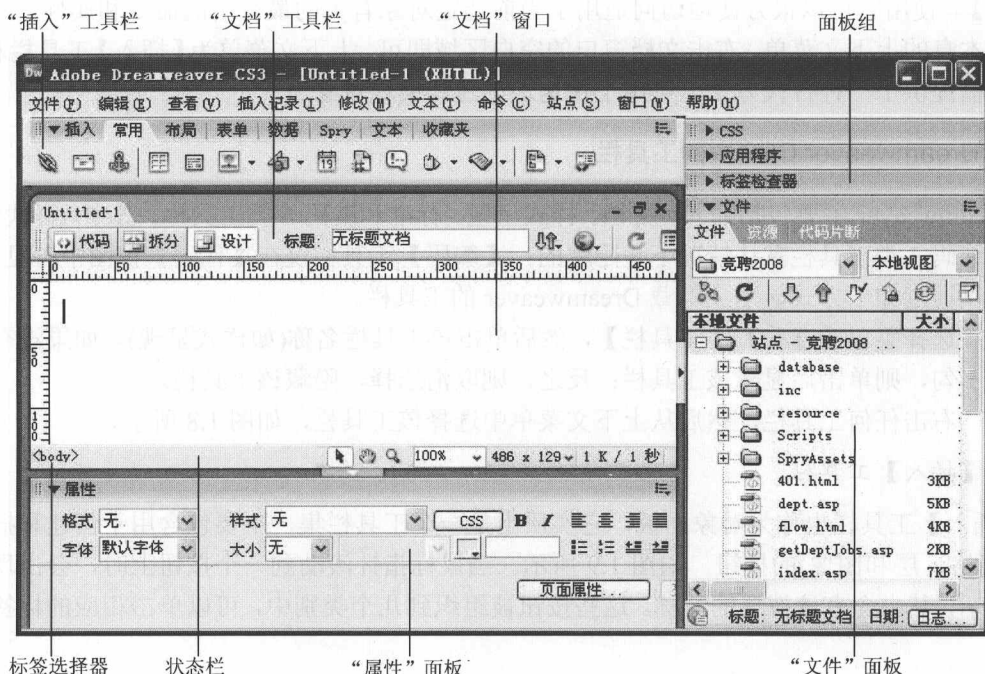


图 1.7 “设计器”风格的 Dreamweaver CS3 工作界面

### 1.2.1 Dreamweaver CS3 的标题栏和菜单栏

与其他 Windows 标准窗口相同, Dreamweaver 界面最上部是蓝色的标题栏, 标题栏下面紧接着菜单栏。Dreamweaver 的菜单栏主要包括 10 个菜单, 其功能见表 1-2。

表 1-2 Dreamweaver 菜单的主要功能

| 菜单名称 | 功 能                                               |
|------|---------------------------------------------------|
| 文件   | 用来管理文件, 包括新建、打开、保存文件、导入、导出、预览及打印等                 |
| 编辑   | 用来编辑文本, 如剪切、复制、粘贴、查找、替换及参数设置等                     |
| 查看   | 用来切换视图模式及显示标尺、网格线等辅助视图功能                          |
| 插入记录 | 用来插入各种元素, 包括 HTML 标记、图像、多媒体组件、表格、表单组件、超链接及模板对象等   |
| 修改   | 实现对页面元素的修改, 如 CSS 样式的编辑、表格单元格的拆分与合并、对象对齐、层和模板的操作等 |

续表

| 菜单名称 | 功 能                      |
|------|--------------------------|
| 文本   | 用来对文本进行操作, 如设置文本格式、检查拼写等 |
| 命令   | 集中列举了所有的附加命令项            |
| 站点   | 用来创建和管理站点, 包括对远程站点的管理    |
| 窗口   | 用来显示与隐藏控制面板、切换和排列文档窗口    |
| 帮助   | 实现联机、在线帮助等功能             |

除了菜单栏菜单外, Dreamweaver 还广泛使用了各种上下文菜单。**【上下文菜单】**, 即**【快捷菜单】**, 使用它可以很方便地访问适用于当前选定对象有关的最有用的命令和属性。若要显示页面本身的上下文菜单, 右击文档窗口的空白区域即可。上下文菜单为**【插入】**工具栏和**【属性】**面板提供了一种替代方法, 可用于快速地创建和编辑对象。

### 1.2.2 Dreamweaver CS3 中的工具栏

Dreamweaver 主要包括插入、文档、样式呈现、标准和编码 5 类工具栏。其中, 样式呈现、标准和编码 3 类工具栏默认情况下是隐藏的; **【编码】**工具栏仅在**【代码】**视图中可见。

可以通过如下方式显示 / 隐藏 Dreamweaver 的工具栏。

- 选择菜单**【查看】|【工具栏】**, 然后单击该工具栏名称(如样式呈现)。如果没有打对勾, 则单击后显示该工具栏; 反之, 则取消选择, 隐藏该工具栏。
- 右击任何工具栏, 然后从上下文菜单中选择该工具栏, 如图 1.8 所示。

#### 1. **【插入】**工具栏

**【插入】**工具栏也称为对象面板, 它实质上是一个工具栏集, 主要包含用于创建和插入对象(如表格、层和图像)的按钮, 如图 1.9 所示。当鼠标指针滚动到一个按钮上时, 会出现一个工具提示, 其中含有该按钮的名称。这些按钮被组织到几个类别中, 可以单击相应的标签进行切换。

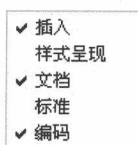


图 1.8 工具栏的上下文菜单

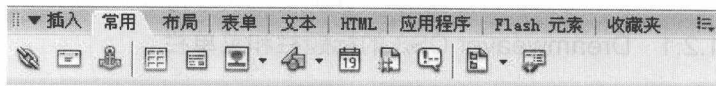


图 1.9 标签形式的**【插入】**工具栏

选择菜单**【窗口】|【插入】**, 或按快捷键 **Ctrl + F2**, 可以显示或隐藏**【插入】**工具栏。

- 注意**
- (1) 如果当前文档包含服务器代码时(如 ASP 或 CFML 文档), 还会显示其他类别(如 ASP 或 CFML、CFFORM)。当启动 Dreamweaver 时, 系统会打开上次使用的类别。
  - (2) 某些类别具有带弹出菜单的按钮。从弹出菜单中选择一个选项时, 该选项将成为该按钮的默认操作。例如, 如果从**【图像】**按钮的弹出菜单中选择**【图像占位符】**, 下次单击**【图像】**按钮时, Dreamweaver 会插入一个图像占位符。每当从弹出菜单中选择一个新选项时, 该按钮的默认操作都会改变。

**【插入】**工具栏按以下的类别进行组织, 随着学习的深入将逐步介绍它们。