

基础与实例教程系列

中文版

Dreamweaver MX

基础与实例教程

刘海疆 李春亮 孙卫国 编著



附赠CD-ROM

实例效果图
实例源文件
相关资源

- ◆ 由资深专业课程教师与设计师共同策划、编著
- ◆ 实例引导，将读者轻松领入Dreamweaver MX高级设计、制作空间
- ◆ 基础、技能、技巧及实际应用完美结合
- ◆ 结构清晰，讲解全面，适宜作为职业技能培训教材

上海科学普及出版社

要 點 容 內

中文版 Dreamweaver MX

基础与实例教程

刘海疆 李春亮 孙卫国 编著

上海科学普及出版社

内 容 提 要

本书是将作者多年的创作和教学经验介绍给各行各业的 Dreamweaver MX 用户。全书分为 13 章,完整覆盖了 Dreamweaver MX 各方面的功能和特性,并给出了大量实例,是一本内容全面的教科书。利用书中实例给出的详细指导步骤和随书所附的光盘,读者就能够充分地将软件功能与实际应用相结合,迅速掌握基础知识,领会高级技巧和创作思路,迅速提高网页设计和制作的水平。

本书内容丰富、由浅入深、循序渐进,语言浅显易懂,从实用性、易学性出发,典型范例与基础知识紧密结合,边学边练。

本书适合高职、高专和社会培训班作为网页设计和网站创建的教材。同时,也是网页设计和网站创建初学者的学习指南,并有助于网页设计人员从中汲取技巧和创意。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Dreamweaver MX 基础与实例教程/刘海疆,李春亮,孙卫国编著.
—上海:上海科学普及出版社,2004.8

ISBN 7-5427-2699-4

I.中… II.①刘…②李…③孙… III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 060375 号

策 划 东宇工作室

组 稿 铭 政

责任编辑 徐丽萍

中文版 Dreamweaver MX 基础与实例教程

刘海疆 李春亮 孙卫国 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 安徽天歌印刷厂印刷

开本 787×1092 1/16 印张 16.75 字数 425 000

2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2699-4/TP·532

定价: 27.00 元

目 录

第1章 Dreamweaver MX 快速入门

1.1 网页制作基础知识	1	1.4 熟悉 Dreamweaver MX 的工作界面	6
1.1.1 什么是 WWW	1	1.5 Dreamweaver MX 基本操作	9
1.1.2 统一资源定位符 (URL)	2	1.5.1 创建新文档	9
1.1.3 浏览器	2	1.5.2 打开文档	10
1.1.4 Web 服务器	3	1.5.3 视图方式	11
1.1.5 HTML 语言	3	1.5.4 查看网页源代码	12
1.2 Dreamweaver MX 系统需求	4	1.5.5 设置页面属性	14
1.3 Dreamweaver MX 功能简介	5	1.5.6 保存文档	15
1.3.1 创建与编辑页面元素	5	1.5.7 预览网页	15
1.3.2 编辑 HTML 代码	5	1.6 实例演练——制作一个简单的网页 ...	16
1.3.3 创建与管理站点	5	1.7 本章小结	20
1.3.4 插入媒体文件	6	1.8 思考与练习	20
1.3.5 使用行为和动画	6		

第2章 创建与管理站点

2.1 网站创建流程	21	2.4.1 查看与保存站点地图	28
2.1.1 站点规划与设计	21	2.4.2 修改站点地图布局	30
2.1.2 站点测试与上传	24	2.5 使用存回/取出系统	31
2.2 创建本地站点	25	2.6 实例演练——创建“深源图书 创作室”本地站点	33
2.2.1 准备工作	25	2.7 本章小结	36
2.2.2 定义本地站点	26	2.8 思考与练习	36
2.3 操作站点文件	26		
2.4 使用站点地图	28		

第3章 使用文本

3.1 输入文本	37	3.2.2 更改文本颜色	41
3.1.1 将文本添加到文档	37	3.2.3 设置段落格式	42
3.1.2 导入文本	38	3.2.4 设置文本对齐方式	43
3.1.3 添加空格	38	3.2.5 设置缩进	44
3.1.4 文本换行	38	3.2.6 设置列表	44
3.2 设置文本格式	39	3.2.7 插入日期	44
3.2.1 字体与样式	40	3.2.8 插入特殊字符	45

3.2.9 插入水平线	46	3.4.2 应用 CSS 样式	51
3.3 使用 HTML 样式格式化文本	47	3.4.3 创建和链接到外部 CSS 样式表	52
3.3.1 使用 HTML 样式面板	47	3.4.4 编辑或删除 CSS 样式	52
3.3.2 创建 HTML 样式	47	3.5 实例演练——在网页中应用 CSS 样式	53
3.3.3 应用 HTML 样式	49	3.6 本章小结	55
3.3.4 编辑 HTML 样式	49	3.7 思考与练习	55
3.3.5 清除 HTML 样式	50		
3.4 使用 CSS 样式格式化文本	50		
3.4.1 新建 CSS 样式	51		

第 4 章 图 像

4.1 网页中的颜色	56	4.3.6 编辑图片	66
4.2 网页中的图像格式	57	4.4 设置网页的背景	68
4.2.1 GIF 格式	57	4.4.1 改变网页背景色	68
4.2.2 JPEG	58	4.4.2 设置背景图像	69
4.2.3 正确使用 GIF 和 JPEG	59	4.5 在 Dreamweaver 中巧妙地处理图像	70
4.3 网页中的图像	60	4.5.1 给图片添加文字说明	70
4.3.1 插入图像	60	4.5.2 制作低分辨率图像	70
4.3.2 图像属性参数	61	4.5.3 跟踪图像	71
4.3.3 图像占位符	62	4.6 实例演练——制作图像映射	73
4.3.4 调整图像与文本的相对位置	64	4.7 本章小结	75
4.3.5 改变图片的大小	65	4.8 思考与练习	75

第 5 章 多媒体的使用

5.1 插入 Flash 动画	76	5.6 插入 ActiveX 控件	82
5.2 插入 Flash 文本	78	5.7 插入 Java Applet	83
5.3 插入 Flash 按钮	79	5.8 实例演练——创建网站相册	84
5.4 插入 Shockwave 影片	80	5.9 本章小结	86
5.5 添加视频与声频	81	5.10 思考与练习	86

第 6 章 链接与导航

6.1 文本超级链接	87	6.6 空链接	95
6.1.1 添加文本链接	87	6.7 鼠标指针经过图像	95
6.1.2 文本链接的状态	90	6.8 创建导航条	97
6.2 图像超级链接	91	6.9 实例演练——制作导航条	97
6.3 电子邮件链接	91	6.10 本章小结	100
6.4 下载链接	92	6.11 思考与练习	100
6.5 命名锚记	93		

第7章 表 格

7.1 表格的组成	101	7.7.3 合并单元格	107
7.2 建立表格	101	7.7.4 拆分单元格	107
7.3 表格属性	102	7.8 表格的缩放	107
7.4 在表格内添加元素	103	7.8.1 用拖放方法缩放表格 的大小	108
7.5 选择表格	103	7.8.2 用表格的【属性】面板改变 表格尺寸	108
7.5.1 选择整个表格	103	7.9 格式化表格	108
7.5.2 选择表格的行与列	104	7.9.1 设置行、列、单元格的属性 ..	108
7.5.3 选择一个单元格	104	7.9.2 表格模板	109
7.5.4 选择不相邻的单元格、行 或列	105	7.10 导入表格数据	110
7.6 编辑表格	106	7.11 表格排序	111
7.6.1 拷贝或剪切	106	7.12 实例演练——制作一个 完整的页面	112
7.6.2 粘贴表格	106	7.13 本章小结	118
7.6.3 删除表格内容	107	7.14 思考与练习	118
7.7 增加、删除行和列及拆分、合并 单元格	107		
7.7.1 增加行、列	107		
7.7.2 删除行、列	108		

第8章 框 架

8.1 创建框架	119	8.4 编辑框架	127
8.1.1 建立框架	120	8.4.1 拆分框架	127
8.1.2 添加内容	121	8.4.2 设置框架和框架组的 滚动条	128
8.1.3 保存框架	123	8.4.3 改变框架的大小	129
8.2 选取框架	124	8.4.4 框架的页面属性	131
8.2.1 选择一个框架	124	8.5 与框架有关的链接	131
8.2.2 选择框架组	125	8.6 实例演练——使用框架制作相册 ..	133
8.3 框架属性	126	8.7 本章小结	137
8.3.1 框架属性	126	8.8 思考与练习	137
8.3.2 框架组属性	126		

第9章 表 单

9.1 建立表单	138	9.2.2 单选按钮	143
9.2 向表单添加对象	141	9.2.3 列表/菜单域	145
9.2.1 文本域	141	9.2.4 复选框	146

9.2.5 文件域	147	9.3 美化表单	152
9.2.6 隐藏域	148	9.4 实例演练——创建用户注册表单	154
9.2.7 跳转菜单	148	9.5 本章小结	160
9.2.8 按钮	150	9.6 思考与习题	161
9.2.9 图片域	151		

第10章 层

10.1 建立层	162	10.8 制作层动画	174
10.2 选定层	164	10.8.1 【时间轴】面板	174
10.3 层属性	165	10.8.2 创建时间轴动画	175
10.4 层的默认设置	166	10.8.3 录制层路径	177
10.5 【层】面板	166	10.8.4 修改时间轴动画	178
10.6 层操作	167	10.8.5 用时间轴改变图像与 层的属性	179
10.6.1 缩放层	167	10.8.6 拷贝、粘贴动画	181
10.6.2 移动层	168	10.8.7 创建时间轴动画 应注意的问题	181
10.6.3 对齐层	169	10.8.8 实例演练——滚动的 公告牌	182
10.6.4 改变层的可见性	169	10.9 本章小结	184
10.6.5 改变层的Z轴顺序	170	10.10 思考与练习	184
10.6.6 嵌套层	171		
10.7 应用层设计表格	172		
10.7.1 层转换为表格	173		
10.7.2 表格转换为层	174		

第11章 模板和库

11.1 【资源】面板	185	11.2.6 使用模板	190
11.2 Dreamweaver MX 中的模板	186	11.3 Dreamweaver MX 中的库	191
11.2.1 创建模板	186	11.3.1 库	191
11.2.2 创建可编辑区域	187	11.3.2 使用库	191
11.2.3 创建重复区域	188	11.4 实例演练——设计网站模板	193
11.2.4 创建重复表格	189	11.5 本章小结	199
11.2.5 编辑模板	190	11.6 思考与练习	200

第12章 行为

12.1 【行为】面板	201	12.3.3 弹出信息	207
12.2 事件	203	12.3.4 调用 JavaScript	207
12.3 动作	204	12.3.5 改变属性	208
12.3.1 播放声音	204	12.3.6 交换图像	212
12.3.2 打开浏览器窗口	205	12.3.7 恢复交换图像	213

12.3.8 检查插件.....	213	12.3.16 跳转菜单.....	223
12.3.9 检查浏览器.....	214	12.3.17 跳转菜单开始.....	224
12.3.10 检查表单.....	215	12.3.18 拖动层.....	225
12.3.11 控制 Shockwave 或 Flash....	217	12.3.19 显示/隐藏层	229
12.3.12 转到 URL.....	217	12.3.20 弹出式菜单.....	229
12.3.13 设置导航条图像.....	218	12.3.21 预先载入图像.....	231
12.3.14 设置文本.....	220	12.4 本章小结	232
12.3.15 时间轴.....	222	12.5 思考与练习	232

第 13 章 数据库与 ASP 应用程序

13.1 因特网信息服务器 (IIS)	233	13.3.4 创建非 DSN 链接	243
13.2 重新定义 Dreamweaver MX 站点....	237	13.3.5 创建注册页面.....	244
13.3 利用数据库建立论坛	238	13.3.6 创建论坛主页面.....	248
13.3.1 ASP 开发人员的数据 库链接	239	13.4 应用程序及其他	257
13.3.2 创建论坛数据库.....	240	13.5 本章小结	257
13.3.3 创建 DSN 链接.....	240	13.6 思考与练习	257

第1章 Dreamweaver MX 快速入门

本章学习目标

- 网页制作基础知识
- Dreamweaver MX 系统需求
- Dreamweaver MX 功能简介
- 熟悉 Dreamweaver MX 的工作界面
- Dreamweaver MX 基本操作

1.1 网页制作基础知识

在学习使用 Dreamweaver MX 进行网页制作之前，首先应了解一些有关网页制作的基础知识。

1.1.1 什么是 WWW

WWW 是 World Wide Web 的缩写，也称为【万维网】，有时也简称为 Web。WWW 于 1990 年诞生在位于瑞士日内瓦的欧洲核子物理研究中心，其发明者是 Tim Berners Lee 和 Robert Caillian。WWW 是一个基于超文本（HyperText）的信息检索服务工具。我们平常上网浏览到的网页就是这样的超文本，也就是 HTML（Hyper Text Markup Language，超文本标记语言）文件，这些网页文件被放置到 WWW 服务器上，并且都有一定的地址。当我们想浏览某个网站时，首先要在电脑上安装浏览器，如 Internet Explorer 或 Netscape，然后在浏览器中输入网站的地址（即网址），就可以进入网站进行浏览。在这些网页当中，都会有超链接，当将鼠标指针移动到某个地方（如文本或图像）时，鼠标指针就会变成一个小手形状，单击它就可以链接到另一个网页，从而使得浏览者能够在不同的信息之间跳转。之所以能够在 Internet 的海洋中穿梭自如，正是超链接的功劳。

WWW 带来的是世界范围的超级文本服务：只需操纵鼠标，就可以通过 Internet 从全世界任何地方调来所希望得到的文本、图像、动画和声音等信息。通过使用 WWW，一个不熟悉网络使用的人也可以很快成为 Internet 的行家。

到这里，我们应该清楚，网页就是 HTML 语言编写而成的文件，这些文件被放到 WWW 服务器上供人浏览，而浏览器则是用来解释翻译 HTML 文件并展示给用户的一个工具，经过浏览器的翻译，看到的就是美观的网页。而网页设计师的工作就是使用专门的网页设计工具来生成这样的 HTML 文件以及图像、动画文件等，放到 WWW 服务器上供人浏览。

1.1.2 统一资源定位符 (URL)

每个网站以及网站上的每个网页都有一个惟一的地址, 这个地址被称为“统一资源定位符”, 即 URL(Uniform Resource Locator)。向浏览器输入 URL, 可以访问 URL 指出的 Web 网页, 制作网页中的超级文本时也要用到 URL。URL 主要通过指明通信协议和地址的方式, 以取得网络上的各种服务。

URL 从左到右由下述部分组成:

- 通信协议: 包括 HTTP、FTP、Telnet、Mailto 等协议。
- 主机名: 指服务器在网络中的 IP 地址 (如 218.56.57.58) 或域名 (如 www.sohu.com)。
- 所访问文件的路径和文件名: 主机名与文件夹及文件名之间用 “/” 符号分隔。

URL 的书写格式为: Protocol://host.domain/path/filename, 即“资源类型+主机名+子目录 (可选)+文件名 (可选)”。

例如 http://www.sohu.com/news/index.html 就是一个典型的 URL 地址。

1.1.3 浏览器

浏览器实际上是一种应用软件, 它被安装在客户端, 用来格式化并显示万维网中的超级文本。当用户在浏览器中输入 URL 地址后, 它便从服务器获取信息, 访问该 URL 指定的 HTML 文件, 将其显示为网页。

浏览器有许多种, 按其运行的平台分类主要有基于 UNIX 系统下的、基于 Microsoft Windows 系统下的和基于 Apple Macintosh 系统下的三种方式; 按其所提供的界面分类, 有基于字符和基于图形两种方式。

随着计算机技术的发展, 基于字符的浏览器已基本被淘汰。目前使用最广泛的是基于 Microsoft Windows 平台的浏览器, 主要分为两种。一种是 Microsoft Internet Explorer, 简称 IE, 是由微软公司开发的浏览器, 目前已开发到 6.0 版本, 如图 1-1 左图所示。另一种是 Netscape Navigator, 由 Netscape 公司开发, 如图 1-1 右图所示。



图 1-1 Microsoft Internet Explorer 浏览器和 Netscape Navigator 浏览器

Microsoft Internet Explorer 和 Netscape Navigator 虽然是两家不同公司的产品, 但使用方



法却大同小异。从图 1-1 可以看到,两种浏览器都是由这样几个部分组成:菜单栏、工具栏、地址栏、浏览区、状态栏等。用户可以在地址栏中输入地址访问特定的网页,使用菜单栏中的命令完成网页保存、网址收藏等操作,在浏览区中可以点击超链接链接到不同的网页,使用状态栏可以查看当前网页的一些信息等。

除了这两种主流浏览器之外,还有一些由其他公司所开发的非主流浏览器,由于使用范围不及这两种浏览器广泛,在这里不再一一介绍。

1.1.4 Web 服务器

Web 服务器 (Web Server) 是在 Web 站点上运行的程序,它负责处理浏览器的请求,当用户使用浏览器请求读取 Web 站点上的内容时,浏览器就建立一个 Web 连接,服务器接受连接,向浏览器发送所要求的文件内容,然后断开连接。通俗地讲,Web 服务器传送页面使浏览器可以浏览。

1.1.5 HTML 语言

虽然 Dreamweaver MX 是一个所见即所得的网页编辑软件,能够不必编写一行代码就制作出精美的网页,然而如果用户想精通网页制作,就必须对 HTML 语言的基础知识有所了解。

HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标记语言) 是一种用于制作超文本文档的简单标记语言。用 HTML 语言编写的文档称之为 HTML 文档。在没有专门的网页编辑软件之前,创建网页的惟一方法就是手工建立 HTML 文档。用户可以利用任意的文本编辑器来编写 HTML 文档,如 Windows 中的【记事本】、【写字板】等。HTML 与运行的操作平台无关,只要有浏览器就可以运行,显示网页的内容。

HTML 语言主要通过各种标记来标示和排列对象,可以说 HTML 就是标记的集合,这些标记由 “<>” 符号包含起来。HTML 网页就是由内容及标记组成的页面。

HTML 文件的基本格式如下:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>标题部分</TITLE>
</HEAD>

<BODY>
正文部分
</BODY>
</HTML>
```

可以打开【记事本】输入上述代码,然后将文件以 “.htm” 或 “.html” 为扩展名存盘,就可以生成一个最简单的网页。在这个文件中有四对标记,简单介绍如下:

(1) HTML 标记

<HTML>和</HTML>标记在最外层,表明这之间的内容是 HTML 文档。<HTML>表示 HTML 文档的开始,</HTML>表示 HTML 文档的结束。

(2) HEAD 标记

<HEAD>和</HEAD>叫做头文件标记，一般放在<HTML>标记的后面，用于包含当前文档的有关信息，如标题和关键字等。我们将这两个标记之间的内容称为【头部】。一般来说，头部的内容都不会直接出现在网页上，而是以另外的方式出现或起作用。

(3) TITLE 标记

每个 HTML 文档都应该有自己的标题，在使用浏览器浏览网页时，标题文字出现在浏览器的标题栏上。在 HTML 文档中，标题文字位于<TITLE>和</TITLE>标记之间。<TITLE>和</TITLE>标记位于 HTML 文档的头部，也即位于<HEAD>和</HEAD>标记之间。

(4) BODY 标记

<BODY>和</BODY>用于定义 HTML 文档的内容，如文字、图片、列表、段落等，也可以用来定义主页的背景颜色。通常它位于</HEAD>标记之后、</HTML>标记之前，所有出现在网页上的正文内容都应该写在这两个标记之间。

一般来说，HTML 语法有以下三种表达方式：

<标记>对象<标记>

<标记 属性 1=参数 1 属性 2=参数 2...>对象<标记>

<标记>

注意：标记中的字母不分大小写。

1.2 Dreamweaver MX 系统需求

用户要想在计算机中使用 Dreamweaver MX，计算机的软件和硬件必须满足一个最低的配置要求，否则不能正常使用该软件。系统配置如表 1-1 所示。由于国内使用 Windows 操作系统的用户比较多，本书针对大多数使用者，在 Windows 操作系统下介绍 Dreamweaver MX。

表 1-1 Dreamweaver MX 系统配置要求

Microsoft Windows 的系统要求	Apple Macintosh 的系统要求
Intel Pentium II 或等效处理器，300MHz 或更快	Power Macintosh G3 或更高
Windows 98、Windows 2000、Windows NT（具有 Service Pack3 或更高版本）、Windows Me 或 Windows XP	Mac OS 9.1、Mac OS 9.2.1 或 Mac OS X 10.1 或更高版本 Mac OS Runtime for Java(MRJ)2.2 或更高版本(包含在 Dreamweaver MX CD 中)
Netscape Navigator 4.0 版或更高版本、Microsoft Internet Explorer	Netscape Navigator 4.0 版或更高版本，Microsoft Internet Explorer
96MB 内存 (RAM)，建议采用 128MB 内存	96MB 内存 (RAM)，建议采用 128MB 内存
275MB 的可用磁盘空间	275MB 的可用磁盘空间
分辨率可达 800×600 像素的 256 色显示器（建议颜色为百万颜色，分辨率达到 1024×768 像素）	分辨率可达 800×600 像素的 256 色显示器(建议颜色为百万颜色，分辨率达到 1024×768 像素)
CD-ROM 驱动器	CD-ROM 驱动器



1.3 Dreamweaver MX 功能简介

Dreamweaver MX 是一个“所见即所得”的网页编辑软件，同时又是一个功能强大的站点管理工具。Dreamweaver MX 可以使用户不必书写一行代码就能够快速创建出非常专业、极具动态的 HTML 网页，可以轻松地插入 Flash 动画、Fireworks 制作的导航按钮。“所见即所得”的工作方式使设计工作变得直观生动，使用 Dreamweaver MX 还可以使网站的管理与维护变得方便高效，节省大量工作时间。

1.3.1 创建与编辑页面元素

使用 Dreamweaver MX 可以方便地在网页中插入文本、图像、表格、特殊字符（如©、®等）、表单、Flash 动画等，而且能够对插入的对象进行各种编辑，还可以在网页中插入导航条、鼠标翻转图像、跳转菜单等；另外，框架和层使得用户可以创建更复杂的页面。

1.3.2 编辑 HTML 代码

虽然如上所述，Dreamweaver MX 可以使用户不必书写一行代码就能够快速创建出非常专业、极具动态的 HTML 网页，然而掌握了 HTML 语言，就能够更加灵活地设计网页。Dreamweaver MX 提供了强大的 HTML 编辑功能，用户可以在代码视图和标准视图间方便地切换，也可以同时显示两种视图，使用代码视图可以快速编辑源代码，并能在标准视图中观察更改后的效果。

如果用户要使用 JavaScript 代码来为网页创建更加复杂的行为，使用代码视图可以很方便地编辑这些代码，如同使用普通的文本编辑器，可以在代码视图中对代码做任何修改。新增的代码片断功能可以随时随地插入现成的大段代码片断，然后在这个基础上直接修改得到自己需要的代码。

1.3.3 创建与管理站点

使用 Dreamweaver MX 的【站点】面板可以创建和管理站点。不仅如此，它还允许将网页设计与站点管理结合起来，使得网站创建过程变得高效快捷。

Dreamweaver MX 允许用户在本地硬盘创建本地站点，并快速保持本地站点与远程站点之间文件的同步，以确保在本地站点和远程站点上的文件都是最新的版本。也可以删除站点中无用的废弃文件。

在创建与管理大型网站时，往往需要多个管理与维护人员，当这样一个小组协同工作时，可以使用 Dreamweaver MX 的存回与取出功能控制文件的操作权限，使小组的其他成员能够看到谁正在处理某一文件。可以在自己的文件中添加设计备注，以便同小组成员共享文件状态、优先级等方面的信息。

1.3.4 插入媒体文件

使用 Dreamweaver MX 的可视化功能可以方便地在网页中添加各种媒体,如 Flash 动画、Fireworks 生成的 HTML 文件、导航条、按钮、声音文件等。通过插入丰富多彩的媒体文件,使网页画面更加优美生动,从而提高网页质量,吸引更多的访问者。

1.3.5 使用行为和动画

具有交互功能和动画的网页往往更能够使访问者感兴趣。使用 Dreamweaver MX 的行为功能可以将 JavaScript 代码放置在网页中,允许访问者与 Web 页进行交互。Dreamweaver MX 还支持层动画,通过将文本或图像放置到层中,使层沿时间线运动而产生动画,使得页面更加富有动感。

1.4 熟悉 Dreamweaver MX 的工作界面

第一次启动 Dreamweaver MX 时,会弹出如图 1-2 所示的【工作区设置】对话框。对话框中有两个选项:【Dreamweaver MX 工作区】和【Dreamweaver 4 工作区】。

使用过 Dreamweaver 的用户都知道, Dreamweaver 4 和以前的版本采用的是浮动面板式的操作界面,各个浮动面板可以自由移动,也可以将其中某个面板隐藏,需要的时候再将其显示出来,非常方便。如果选择了【Dreamweaver 4 工作区】选项,然后单击【确定】按钮, Dreamweaver MX 将自动进入传统的浮动面板风格的界面,如图 1-3 所示。

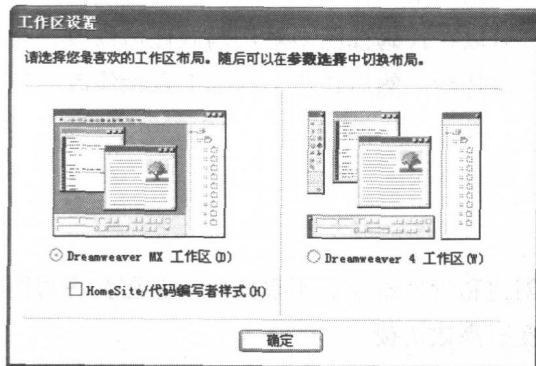


图 1-2 【工作区设置】对话框

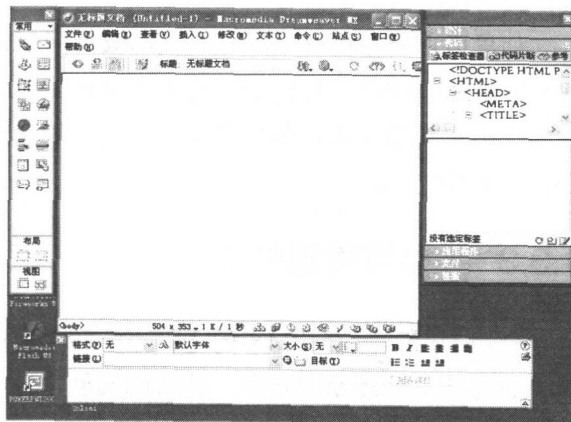


图 1-3 Dreamweaver 4 工作区

本书将使用【Dreamweaver MX 工作区】介绍软件的使用。用户如果想切换到另一风格的工作区,可以通过以下步骤来实现:

STEP ① 在 Dreamweaver MX 主菜单中选择【编辑】\【参数选择】命令,打开【参数选择】对话框。

STEP ② 在对话框的【分类】列表框中选择【常规】选项,然后单击右边的【更改工作区】按钮,如图 1-4 所示,再次打开【工作区设置】对话框。

STEP 3 在对话框中选择【Dreamweaver MX 工作区】选项，单击【确定】按钮，系统将弹出如图 1-5 所示的提示对话框。

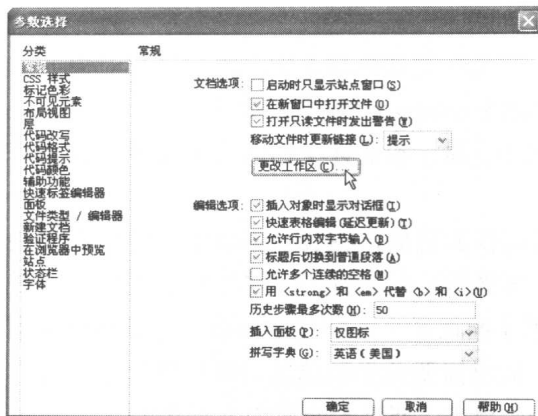


图 1-4 【参数选择】对话框



图 1-5 提示对话框

STEP 4 重新启动 Dreamweaver MX，操作界面将转换为新的风格，如图 1-6 所示。

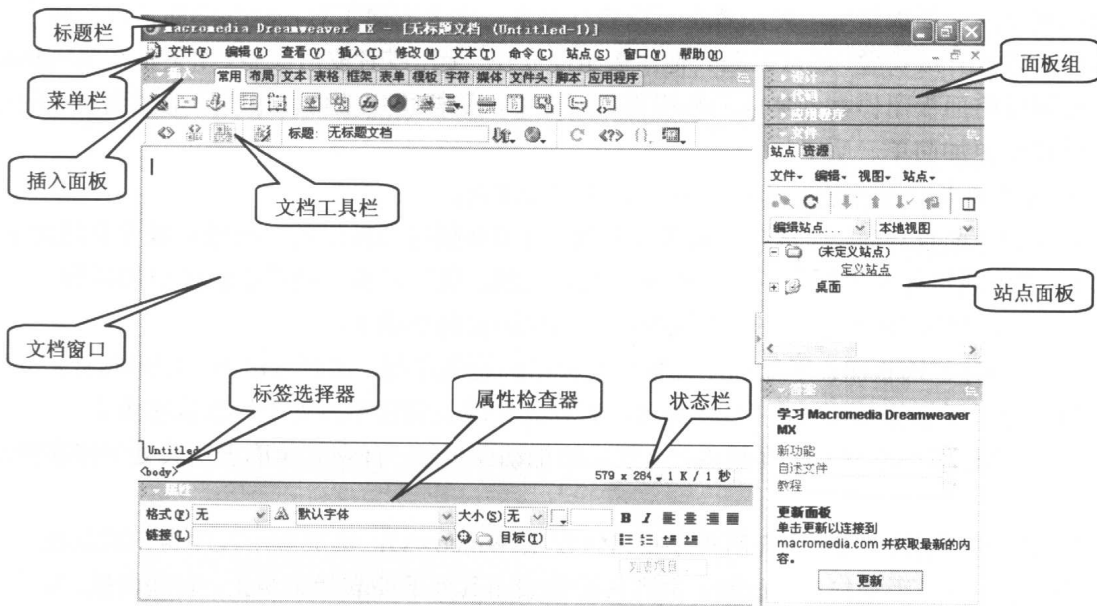


图 1-6 Dreamweaver MX 的新工作界面

该工作界面各部分的功能如下：

- 标题栏：显示应用程序名称及当前编辑文档标题、名称。通过右上角的 3 个按钮分别可以最小化、最大化、关闭窗口。
- 菜单栏：包括 Dreamweaver MX 中所有的命令。
- 插入面板：【插入】面板（或称作【插入】栏）包含用于将各种类型的对象（如图像、表格和层）插入到文档中的按钮，这些按钮被组织到十二大类选项卡（【常用】、【布局】、【文本】、【表格】、【框架】、【表单】、【模板】、【字符】、【媒体】、【文件头】、【脚本】和【应用程序】）中，如果在当前文档中包含服务器代码（如 ASP 或 CFML 文档）时，还将出现附加的选项卡。每个对象都是一段 HTML 代码，允许在插入它时设置不同的属性。



➤ 文档工具栏：包含按钮和弹出式菜单，提供各种【文档】窗口视图（如【设计】视图和【代码】视图）、各种查看选项和一些普通操作（如在浏览器中预览）。

➤ 文档窗口：在这里显示正在创建和编辑的文档。

➤ 标签选择器：在页面中选定某一对象，在【标签选择器】中会将选择对象的类型加黑显示。例如，选定一张图片之后，标签选择器中字样会被加黑。

➤ 状态栏：用于显示和控制文档窗口的大小、显示和估计文档的大小及下载这个页面所需的时间。

➤ 属性检查器：【属性检查器】也称为【属性】面板，在页面编辑中是非常重要的一个面板，用来显示被选定对象（如文本、表格、图像等）的属性。在【属性】面板中改变被选定对象的属性会立刻反映在文档窗口中。【属性】面板是个智能化的面板，选定不同类型的对象，【属性】面板中将显示出不同类型的内容。如果需要关于被选定对象属性选项的更详尽的信息，可单击窗口中右上角的问号^②寻求帮助。单击【属性】面板中右下角的，可以显示出被选对象的所有属性的选项。

➤ 面板组：面板组是一组停靠在某个标题下面的相关面板的集合。面板根据功能的不同被组织到不同的面板组中，使用者也可以自行组合，大大方便了对各种功能的使用。每个面板组都可以打开或折叠，还可以跟其他面板组停靠在一起，或者取消停靠。如果是在 Windows 中，还可以将面板组停靠到集成的应用程序窗口中。这样用户就可以很容易地找到所需的面板，使操作更加简单、明了。

➤ 站点面板：用于管理组成站点的文件和文件夹。

在进行页面设计时，经常会用到各种面板。有关面板与面板组的一些基本操作介绍如下：

➤ 展开或折叠面板组：单击面板组标题条左侧的展开箭头，或单击面板组的标题。

➤ 在展开的面板组中选择一个面板：单击该面板的选项卡。

➤ 取消停靠面板组：用鼠标左键按住面板组标题条左侧（这时会出现十字形指针，下文描述为“通过手柄拖动面板组”）并拖动，直到其轮廓表明它不再处于停靠状态为止。

➤ 将面板组停靠到其他面板组：通过手柄拖动面板组，直到其轮廓表明其处于停靠状态为止。

➤ 将面板组停靠到集成应用程序窗口（仅限 Windows）：集成应用程序窗口默认在工作窗口的右侧，通过手柄拖动面板组，直到其轮廓表明其处于停靠状态为止。有些面板，如【插入】面板或【属性】面板，则只能停靠在工作窗口的顶部或底部。

➤ 使面板组处于浮动状态：通过手柄拖动面板组，直到将其拖离停靠状态，成为浮动窗口。

➤ 从面板组中取消停靠一个面板：通过其选项卡拖动该面板，直到其轮廓表明它不再处于停靠状态为止。该面板出现在一个由它自己组成的新的面板组中。

➤ 在面板组中停靠一个面板：通过其选项卡拖动该面板，直到其轮廓表明它处于停靠状态为止。

➤ 通过面板组的【选项】菜单进行操作：当面板组处于展开状态时，在面板组的标题条右侧单击，就会弹出【选项】菜单，可以通过其中的命令对面板组进行相应操作，在此不再赘述。

1.5 Dreamweaver MX 基本操作

1.5.1 创建新文档

启动 Dreamweaver MX 后, 会自动新建一个空白的 HTML 文档。用户也可以手动创建新的文档, 下面介绍如何在操作界面中创建新文档。

STEP ① 选择主菜单中的【文件】→【新建】命令, 打开【新建文档】对话框, 如图 1-7 所示。

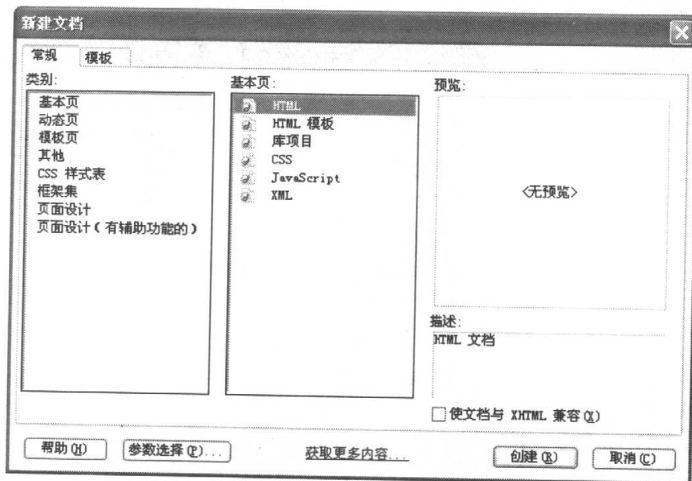


图 1-7 【新建文档】对话框

【新建文档】对话框中包括两个选项卡:【常规】和【模板】。在此出现的是默认的【常规】选项卡。【常规】选项卡包含各种可以用来创建新空白页的 8 种文档类型, 其中【基本页】选项其中包括【HTML】、【HTML 模板】、【库项目】、【CSS】、【JavaScript】和【XML】等 6 个选项, 普通的网页都是 HTML 文档。

STEP ② 在【类别】列表框中选择【基本页】选项, 在【基本页】选项的列表框中选择【HTML】选项, 然后单击【确定】按钮, 创建一个新文档, 如图 1-8 所示。

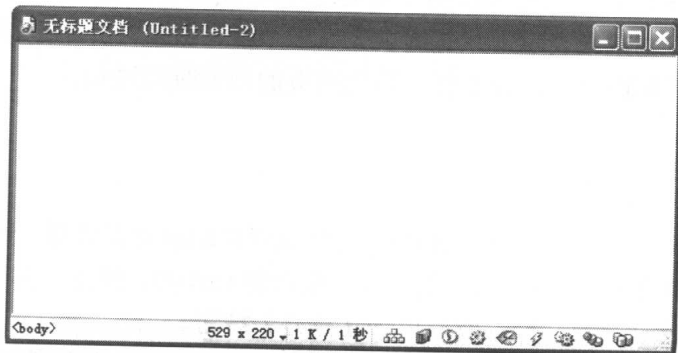


图 1-8 新建文档窗口