

新华电脑专修学院组织编写

轻松学电脑系列教程



# 网页设计与制作

## 教程

王胜 丁国顺 周升骞 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

新华电脑专修学院组织编写

轻松学电脑系列教程

# 网页设计与制作 教程

王胜 丁国顺 周升骝 编著



人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作教程/王胜, 丁国顺, 周升骝编著. —北京: 人民邮电出版社, 2004.6  
(轻松学电脑系列教程)

ISBN 7-115-12444-2

I. 网... II. ①王...②丁...③周... III. 主页制作—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 067685 号

## 内 容 提 要

本书主要讲解网页设计与制作方面的内容。全书分为 22 章, 内容包括 Dreamweaver MX 2004 的基本操作、创建和管理站点、表单的应用、高级应用、动态 HTML 行为、站点的测试与发布, 在 Fireworks MX 2004 中绘制和编辑对象、动态效果及样式、高级操作技巧, Flash MX 2004 的基本操作、工具箱的使用、动画的实现方法、Flash MX 2004 中的元件、用 ActionScript 创建高级动画等。

本书内容详实、浅显易懂, 注重方法与技巧, 书中的每一章大致分为“本章任务”、“知识剖析”、“操作案例”、“归纳总结”和“上机练习与习题”5 个部分, 通过系统的讲解和生动的实践, 帮助读者尽快地掌握相关的知识点。

本书适合高等院校相关专业和计算机职业教育院校作为网页制作课程的教材, 也可供网页制作的初学者自学和参考。

轻松学电脑系列教程

### 网页设计与制作教程

- 
- ◆ 编 著 王 胜 丁国顺 周升骝  
责任编辑 马 嘉
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
读者热线 010-67132692  
北京汉魂图文设计有限公司制作  
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 19.75  
字数: 473 千字 2004 年 6 月第 1 版  
印数: 1-8 000 册 2004 年 6 月北京第 1 次印刷

---

ISBN7-115-12444-2/TP·4087

定价: 30.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

## 《轻松学电脑系列教程》编委会

主任委员

肖国庆

副主任委员

沙旭

束开俊

杨东风

委员

郭永灿

吴元红

李宏海

李迎春

周海棠

陈清风

陶峰

刘良仓

张俊良

张明

刘明春

# 丛书前言

随着信息化技术的迅速发展和计算机的全面普及，计算机技术的应用已渗透到社会的各个领域，各行各业对计算机应用型人才的需求快速增长，人才培养问题急需解决。新华电脑专修学院是全国著名的大型计算机应用型人才和计算机网络人才的培训基地之一，在全国建有 18 所连锁院校，16 年来为社会培养了 20 多万名计算机应用型人才。新华电脑专修学院在计算机职业教育和教学方面积累了丰富的经验，汇集了一大批优秀的专业教师，并在全国独创了“任务驱动—五步教学法”。为了总结和推广“任务驱动—五步教学法”，新华电脑专修学院组织专家、教授和富有经验的优秀教师编写了这套电脑应用技术培训丛书——《轻松学电脑系列教程》。

为了做好《轻松学电脑系列教程》的编写工作，我们特组织了本套丛书的编委会。编委会的成员包括多年从事计算机教学、科研和计算机职业教育研究的专家和教授，部分编委会成员曾多年在中央电视台和省市电视台主讲过计算机应用课程，有些成员还承担过国家教育部统编教材的主编。

本套丛书的编写始终贯穿“轻松学电脑，学习为所用”这个基本指导思想。每一章的内容大致分为“本章任务”、“知识剖析”、“操作案例”、“归纳总结”、“上机练习与习题”五个部分，其中“本章任务”列出了本章必须掌握的知识点；“知识剖析”主要详细讲述本章中的具体知识点；“操作案例”主要讲述本章所学知识点中最具代表性的案例讲解；“归纳总结”主要描述本章所学知识点中的重点与难点；“上机练习与习题”给出了本章相关知识的理论习题与上机实践任务。通过系统的讲解和生动的实践，帮助读者获得良好的学习效果。

参加本套丛书编写的作者均是多年从事计算机应用课程教学的老师和电脑应用领域的专家，其中包括新华电脑专修学院的一线教师，他们不但具有较高的教学水平，而且凭借丰富的实践经验，在教材的编写中充分体现了“任务驱动—五步教学法”。

首批出版的《轻松学电脑系列教程》包括以下 10 本。

《计算机操作基础教程》

《Office XP 办公自动化教程》

《Photoshop CS 图像处理教程》

《CorelDRAW 11&Illustrator10 图形设计教程》

《3ds max 5 三维动画制作教程》

《网页设计与制作教程》

《AutoCAD 2004 图形设计教程》

《计算机组装与维护教程》

《网络技术基础教程》

《Windows Server 2003 网络配置与高级管理教程》

本套丛书面向计算机应用型人才的培养，适合作为各类电脑培训机构、高等职业院校相关专业课程的教材，此外，也可以供初学者作为学习电脑操作和应用的自学教程。

本套丛书在编写和出版过程中得到了新华教育集团、新华集团电脑教育研发中心和人民邮电出版社的大力支持，在此表示衷心的感谢。

《轻松学电脑系列教程》编委会

# 编者的话

随着计算机网络的不断普及,不论是个人,还是商业机构,亦或是政府部门,都越来越青睐网络,都希望能网络上安个家。网页制作从而显得越来越重要,过去简单的页面效果已经没有办法抢占用户的眼球,为了获得最大的关注,就不可避免地要求网页制作人员要有较高的专业技术。“工欲善其事,必先利其器”,同样制作网页也需要功能强大且方便易用的专业制作软件。Dreamweaver MX 2004 是目前最流行、使用最广泛的专业网页制作软件,它集网页制作和网站管理于一身,无论是对专业的还是业余的 Web 设计师来说, Dreamweaver MX 2004 都是最完美的设计工具。另外,在网页图形处理和网页动画制作方面, Macromedia 公司推出的 Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 都是行业内最优秀的制作软件。联合使用这 3 款软件,用户便能轻松制作出各种精美的动态网页效果。

编写本书的目的就是为了帮助想自己制作网页的个人或企业用户,掌握一定的网页图形绘制及处理知识、动画的设计制作知识和网站及网页页面的设计和开发知识,最后实现自己能独立制作专业的动态网页页面的目标。

全书可分为 Dreamweaver MX 2004 的应用、Fireworks MX 2004 的应用和 Flash MX 2004 的应用 3 大部分,共 22 章。大部分章节均分为“本章任务”、“知识剖析”、“操作案例”、“归纳总结”和“上机练习与习题”5 个部分,在基础知识部分主要以“知识剖析”为主,而软件应用部分则是以“知识剖析”和“操作案例”为主。通过详细的讲解,让读者在不知不觉中掌握相关的知识点。在每个章节的最后,辅之以实用性和针对性很强的理论测试题与上机练习题,帮助读者在尽可能短的时间内学会网页制作知识,并能独立设计并制作网页。

在 Dreamweaver MX 2004 的应用部分(第 1~8 章)中,主要讲述了 Dreamweaver MX 2004 的基础知识和布局,网页及发布网站的方法等知识。该部分主要是让读者朋友们对网页制作有一个深入的了解和熟悉。

在 Fireworks MX 2004 的应用部分(第 9~13 章)中,主要讲述了 Fireworks MX 2004 制作、处理及导出网页图片的方法。

在 Flash MX 2004 的应用(第 14~22 章)中,主要讲述了在 Flash MX 2004 中各种动画的制作及动画的发布等知识点。

本书由安徽新华电脑专修学院的王胜、丁国顺、周升骝老师共同编写。臧金勇、贺冬梅、徐洪斌、周先范、李鹏、卫世浩、孟凡奇、俞新宇、许涛、周传男、纪仁义等老师参与了本书的排版、校对、案例调试与习题答案的验证工作,在此一并表示感谢!

由于作者水平所限,书中难免存在疏漏之处,恳请专家和广大读者指正。

编者

# 目 录

## 第1章 Dreamweaver MX 2004 基础入门.1

### 1.1 知识剖析.....1

#### 1.1.1 Dreamweaver MX 2004 工作界面组成和基本概念.....1

#### 1.1.2 网站站点的规划和管理.....8

### 1.2 操作案例.....9

### 1.3 归纳总结.....10

#### 1.3.1 重点.....10

#### 1.3.2 难点.....11

### 1.4 上机练习与习题.....11

#### 1.4.1 理论习题.....11

#### 1.4.2 上机练习.....12

## 第2章 创建和管理站点.....13

### 2.1 知识剖析.....13

#### 2.1.1 在 Dreamweaver MX 2004 中创建站点.....13

#### 2.1.2 在 Dreamweaver MX 2004 中创建站点文件夹和文件.....18

### 2.2 操作案例.....21

#### 2.2.1 创建个人网站站点.....21

#### 2.2.2 创建个人网站的站点文件夹.....23

### 2.3 归纳总结.....24

#### 2.3.1 重点.....24

#### 2.3.2 难点.....25

### 2.4 上机练习与习题.....25

#### 2.4.1 理论习题.....25

#### 2.4.2 上机练习.....25

## 第3章 Dreamweaver MX 2004 的基本操作.....27

### 3.1 知识剖析.....27

#### 3.1.1 页面的布局.....27

#### 3.1.2 页面属性设置.....32

#### 3.1.3 文本的操作.....36

#### 3.1.4 图像的操作.....39

#### 3.1.5 其他对象的插入操作.....43

#### 3.1.6 表格的基本操作.....46

#### 3.1.7 层的基本操作.....49

#### 3.1.8 超级链接的创建.....51

### 3.2 操作案例.....54

### 3.3 归纳总结.....56

#### 3.3.1 重点.....57

#### 3.3.2 难点.....57

### 3.4 上机练习与习题.....57

#### 3.4.1 理论习题.....57

#### 3.4.2 上机练习.....58

## 第4章 动态表单的应用.....59

### 4.1 知识剖析.....59

#### 4.1.1 在 Dreamweaver MX 2004 中创建动态网页.....59

#### 4.1.2 在 Dreamweaver MX 2004 中灵活应用表单.....65

#### 4.1.3 在 Dreamweaver MX 2004 中创建数据源.....70

### 4.2 操作案例.....76

#### 4.2.1 留言板结构概述.....76

#### 4.2.2 留言页面表单设计.....76

#### 4.2.3 留言显示页面设计.....78

#### 4.2.4 管理员登录页面.....80

#### 4.2.5 管理员回复页面.....80

#### 4.2.6 删除留言页面.....81

### 4.3 归纳总结.....82

#### 4.3.1 重点.....82

#### 4.3.2 难点.....82

### 4.4 上机练习与习题.....82

#### 4.4.1 理论习题.....82

4.4.2 上机练习 .....	83	7.1.2 Dreamweaver MX 2004 的插件管理 及应用 .....	123
<b>第 5 章 Dreamweaver MX 2004 的高级应用</b> .....	85	<b>7.2 操作案例</b> .....	125
<b>5.1 知识剖析</b> .....	85	<b>7.3 归纳总结</b> .....	127
5.1.1 利用框架功能制作主页 .....	85	7.3.1 重点 .....	127
5.1.2 使用 CSS 样式 .....	88	7.3.2 难点 .....	127
5.1.3 使用模板和库 .....	90	<b>7.4 上机练习与习题</b> .....	128
5.1.4 使用资源管理 .....	93	7.4.1 理论习题 .....	128
<b>5.2 操作案例</b> .....	95	7.4.2 上机练习 .....	128
5.2.1 将个人主页转换为模板 .....	95	<b>第 8 章 站点的测试与上传</b> .....	129
5.2.2 用 CSS 样式制作加粗宋体 24 像素 字体样式 .....	96	<b>8.1 知识剖析</b> .....	129
<b>5.3 归纳总结</b> .....	97	8.1.1 在 Dreamweaver MX 2004 中进行站 点测试 .....	129
5.3.1 重点 .....	97	8.1.2 上传网站或网页 .....	131
5.3.2 难点 .....	97	<b>8.2 操作案例</b> .....	133
<b>5.4 上机练习与习题</b> .....	98	<b>8.3 归纳总结</b> .....	135
5.4.1 理论习题 .....	98	8.3.1 重点 .....	135
5.4.2 上机练习 .....	98	8.3.2 难点 .....	135
<b>第 6 章 动态 HTML 行为</b> .....	99	<b>8.4 上机练习与习题</b> .....	135
<b>6.1 知识剖析</b> .....	99	8.4.1 理论习题 .....	135
6.1.1 行为 (Behavior) 简介 .....	99	8.4.2 上机练习 .....	136
6.1.2 行为应用实例介绍 .....	102	<b>第 9 章 Fireworks MX 2004 基础</b> .....	137
<b>6.2 操作案例</b> .....	114	<b>9.1 知识剖析</b> .....	137
6.2.1 制作弹出问候语 .....	114	9.1.1 Fireworks MX 2004 的工作界面 .....	137
6.2.2 制作跳转网页 .....	115	9.1.2 Fireworks MX 2004 工具面板的使 用 .....	140
<b>6.3 归纳总结</b> .....	117	<b>9.2 操作案例</b> .....	145
6.3.1 重点 .....	117	<b>9.3 归纳总结</b> .....	146
6.3.2 难点 .....	117	9.3.1 重点 .....	146
<b>6.4 上机练习与习题</b> .....	117	9.3.2 难点 .....	146
6.4.1 理论习题 .....	117	<b>9.4 上机练习与习题</b> .....	147
6.4.2 上机练习 .....	118	9.4.1 理论习题 .....	147
<b>第 7 章 Dreamweaver MX 2004 的集成与 扩展</b> .....	119	9.4.2 上机练习 .....	147
<b>7.1 知识剖析</b> .....	119	<b>第 10 章 在 Fireworks 中绘制和编辑对象</b> .....	149
7.1.1 Dreamweaver 和 Flash、Fireworks 的 结合应用 .....	119		



10.1 知识剖析.....	149	12.3.2 难点.....	179
10.1.1 编辑和处理矢量图.....	149	12.4 上机练习与习题.....	179
10.1.2 Fireworks MX 2004 中位图的操作.....	152	12.4.1 理论习题.....	179
10.2 操作案例.....	155	12.4.2 上机练习.....	180
10.3 归纳总结.....	157	第 13 章 图像的优化与导出.....	181
10.3.1 重点.....	157	13.1 知识剖析.....	181
10.3.2 难点.....	157	13.1.1 图像的优化.....	181
10.4 上机练习与习题.....	158	13.1.2 预览优化设置.....	183
10.4.1 理论习题.....	158	13.1.3 图像背景透明度设置.....	183
10.4.2 上机练习.....	158	13.1.4 导出图像.....	184
第 11 章 Fireworks MX 2004 的动态效果 和样式.....	159	13.1.5 优化并导出动画.....	184
11.1 知识剖析.....	159	13.1.6 导出 HTML 文档.....	185
11.1.1 Fireworks MX 2004 中动态效果的 应用.....	159	13.2 操作案例.....	185
11.1.2 样式的使用.....	161	13.3 归纳总结.....	187
11.1.3 元件的使用.....	163	13.3.1 重点.....	187
11.1.4 图层的使用.....	164	13.3.2 难点.....	187
11.2 操作案例.....	165	13.4 上机练习与习题.....	187
11.3 归纳总结.....	168	13.4.1 理论习题.....	187
11.3.1 重点.....	168	13.4.2 上机练习.....	188
11.3.2 难点.....	168	第 14 章 Flash MX 2004 基础入门.....	189
11.4 上机练习与习题.....	169	14.1 知识剖析.....	189
11.4.1 理论习题.....	169	14.1.1 Flash MX 2004 工作界面的组成.....	189
11.4.2 上机练习.....	169	14.1.2 Flash MX 2004 的新增功能.....	193
第 12 章 Fireworks MX 2004 中动画的制 作.....	171	14.1.3 简单运动动画和变形文字的制作 流程.....	194
12.1 知识剖析.....	171	14.1.4 Flash MX 2004 中帧、图层和元件 等概念.....	197
12.1.1 在 Fireworks MX 2004 中使用行为 .....	171	14.2 操作案例.....	198
12.1.2 Fireworks MX 2004 中按钮的制作.....	172	14.3 归纳总结.....	200
12.1.3 Fireworks MX 2004 中效果字和星 闪效果的制作.....	173	14.3.1 重点.....	200
12.2 操作案例.....	177	14.3.2 难点.....	200
12.3 归纳总结.....	179	14.4 上机练习与习题.....	201
12.3.1 重点.....	179	14.4.1 理论习题.....	201
		14.4.2 上机练习.....	201
		第 15 章 Flash MX 2004 工具栏中工具的 使用.....	203

<b>15.1 知识剖析</b> .....	203	17.4.2 上机练习 .....	243
15.1.1 视图工具的使用 .....	203	<b>第 18 章 在 Flash MX 2004 中使用声音</b> 245	
15.1.2 选择工具的使用 .....	204	<b>18.1 知识剖析</b> .....	245
15.1.3 任意变形工具的使用 .....	206	18.1.1 导入声音 .....	245
15.1.4 绘图工具的使用 .....	207	18.1.2 设置声音属性.....	247
15.1.5 填色工具的使用 .....	209	<b>18.2 操作案例</b> .....	249
15.1.6 文本工具的使用 .....	212	<b>18.3 归纳总结</b> .....	250
<b>15.2 操作案例</b> .....	213	18.3.1 重点 .....	250
<b>15.3 归纳总结</b> .....	214	18.3.2 难点 .....	251
15.3.1 重点 .....	215	<b>18.4 上机练习与习题</b> .....	251
15.3.2 难点 .....	215	18.4.1 理论习题 .....	251
<b>15.4 上机练习与习题</b> .....	215	18.4.2 上机练习 .....	251
15.4.1 理论习题 .....	215	<b>第 19 章 使用 ActionScript 创建高级动画</b>	253
15.4.2 上机练习 .....	216	.....	253
<b>第 16 章 Flash MX 2004 的基本操作</b> .....	217	<b>19.1 知识剖析</b> .....	253
<b>16.1 知识剖析</b> .....	217	19.1.1 ActionScript 概述 .....	253
16.1.1 Flash MX 2004 十大菜单的使用 217		19.1.2 ActionScript 基本语句和函数 .....	255
16.1.2 Flash MX 2004 的基本操作 .....	222	<b>19.2 操作案例</b> .....	260
<b>16.2 操作案例</b> .....	228	<b>19.3 归纳总结</b> .....	262
<b>16.3 归纳总结</b> .....	231	19.3.1 重点 .....	263
16.3.1 重点 .....	232	19.3.2 难点 .....	263
16.3.2 难点 .....	232	<b>19.4 上机练习与习题</b> .....	263
<b>16.4 上机练习与习题</b> .....	232	19.4.1 理论习题 .....	263
16.4.1 理论习题 .....	232	19.4.2 上机练习 .....	264
16.4.2 上机练习 .....	233	<b>第 20 章 在 Flash MX 2004 中使用组件</b> 265	
<b>第 17 章 Flash MX 2004 中的元件</b> .....	235	<b>20.1 知识剖析</b> .....	265
<b>17.1 知识剖析</b> .....	235	20.1.1 使用 CheckBox 组件.....	265
17.1.1 元件的基本应用 .....	235	20.1.2 使用 ComboBox 组件 .....	266
17.1.2 管理元件 .....	238	20.1.3 使用 List 组件 .....	267
<b>17.2 操作案例</b> .....	240	20.1.4 使用 Button 组件.....	267
<b>17.3 归纳总结</b> .....	242	<b>20.2 操作案例</b> .....	268
17.3.1 重点 .....	242	<b>20.3 归纳总结</b> .....	271
17.3.2 难点 .....	242	20.3.1 重点 .....	272
<b>17.4 上机练习与习题</b> .....	243	20.3.2 难点 .....	272
17.4.1 理论习题 .....	243	<b>20.4 上机练习与习题</b> .....	272

20.4.1 理论习题.....	272	21.4.1 理论习题.....	284
20.4.2 上机练习.....	273	21.4.2 上机练习.....	284
<b>第 21 章 Flash MX 2004 动画实例.....</b>	<b>275</b>	<b>第 22 章 动画的导出和发布.....</b>	<b>285</b>
<b>21.1 知识剖析.....</b>	<b>275</b>	<b>22.1 知识剖析.....</b>	<b>285</b>
21.1.1 渐变动画.....	275	22.1.1 动画的优化与测试.....	285
21.1.2 遮罩动画.....	275	22.1.2 动画的导出.....	287
21.1.3 引导动画.....	275	22.1.3 动画的发布.....	288
<b>21.2 操作案例.....</b>	<b>276</b>	<b>22.2 操作案例.....</b>	<b>291</b>
21.2.1 移动渐变动画.....	276	<b>22.3 归纳总结.....</b>	<b>293</b>
21.2.2 形变渐变动画.....	277	22.3.1 重点.....	293
21.2.3 遮罩动画.....	278	22.3.2 难点.....	293
21.2.4 引导动画.....	279	<b>22.4 上机练习与习题.....</b>	<b>293</b>
21.2.5 鼠标跟随动画.....	281	22.4.1 理论习题.....	293
<b>21.3 归纳总结.....</b>	<b>283</b>	22.4.2 上机练习.....	294
21.3.1 重点.....	283	<b>习题答案与上机练习提示.....</b>	<b>295</b>
21.3.2 难点.....	283		
<b>21.4 上机练习与习题.....</b>	<b>284</b>		

# 第 1 章 Dreamweaver MX 2004 基础入门

## 本章任务

- ◆ Dreamweaver MX 2004 工作界面组成和基本概念
- ◆ 网站站点的规划和管理

## 1.1 知识剖析

在本章的【知识剖析】中，将主要讲述 Dreamweaver MX 2004 工作界面组成和基本概念，网站站点的规划和管理两个知识点。通过本章相关知识点的学习，读者应熟悉 Dreamweaver MX 2004 的工作界面组成，并掌握网站站点的规划和管理方法。

### 1.1.1 Dreamweaver MX 2004 工作界面组成和基本概念

Dreamweaver MX 2004 是一款专业的可视化网页编辑软件，可用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。无论用户喜欢直接编写 HTML 代码还是偏爱在可视化编辑环境中工作，Dreamweaver 都会成为用户最有效的工具。

#### 1. Dreamweaver MX 2004 简介及其安装

利用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能，用户可以快速地创建页面而无需编写任何代码。Dreamweaver 还提供了功能全面的编码环境，大大方便用户的学习和使用。

另外，Dreamweaver 的开放设计，使用户能够完全自定义 Dreamweaver。用户可以创建自己的对象和命令、修改快捷键、甚至编写 JavaScript 代码，用新的行为、属性检查器和站点报告来扩展 Dreamweaver 的功能。借助 Dreamweaver 的网络编程功能，用户可以使用服务器语言轻松创建完整的动态网站。

Dreamweaver MX 2004 的安装方法非常的简单，直接执行安装光盘里的安装程序后，按照提示进行操作即可，其方法是：


将 Dreamweaver MX 2004 中文版的安装光盘放入计算机的 CD-ROM 驱动器中，双击光盘中的 Dreamweaver MX 2004 的安装程序图标，这时安装程序会自动解压并复制文件，如图 1-1 所示。复制文件完成后将打开如图 1-2 所示的欢迎对话框，单击【下一步】按钮继续进行安装。



图 1-1 【正在解压缩文件】窗口



图 1-2 【欢迎】对话框

在打开的对话框中单击【下一步】按钮进入如图 1-3 所示的【许可证协议】对话框。单击【是】按钮后, 在打开的【选择目的地位置】对话框中选择安装位置后单击【下一步】按钮继续安装, 如图 1-4 所示。



图 1-3 【许可证协议】对话框



图 1-4 【选择目的地位置】对话框

在打开的【默认编辑器】对话框中选择对哪些文件类型使用 Dreamweaver 进行编辑, 再单击【下一步】按钮继续安装, 如图 1-5 所示。此时会打开【开始复制文件】对话框, 如图 1-6 所示, 单击【下一步】按钮继续安装。

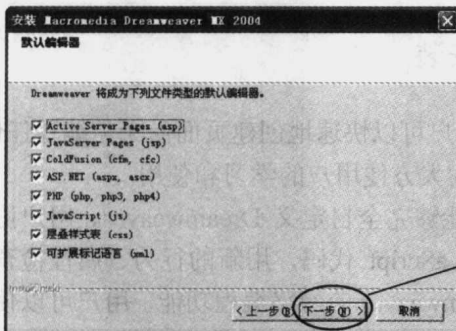


图 1-5 【默认编辑器】对话框



图 1-6 【开始复制文件】对话框

安装程序开始复制文件进行安装并显示安装进度, 如图 1-7 所示。安装完成后打开如图 1-8 所示的对话框, 单击【完成】按钮即可。

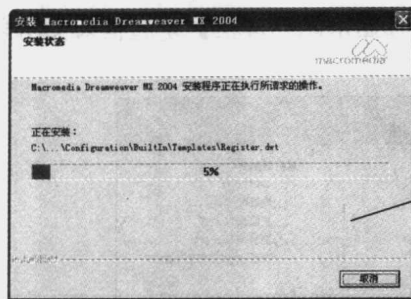


图 1-7 安装进度

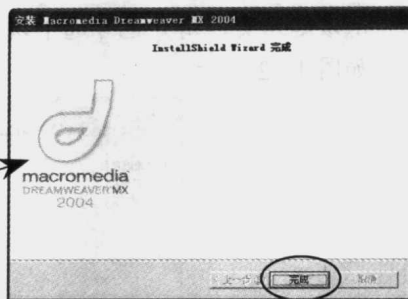


图 1-8 完成安装

## 2. Dreamweaver MX 2004 的新增功能

Dreamweaver MX 2004 包含了众多新增的功能, 这些新增功能改善了软件的易用性并让用户无论处于设计环境还是编码环境都可以方便地制作出精美页面。

### (1) 更简洁高效的设计和开发界面

Dreamweaver MX 2004 的界面更易于使用, 可使用户的工作效率和工作质量得到提高。

- 插入栏的改进: 使其具有一个简洁高效的新外观, 并占用更少的工作区空间。此外, 还新增加了一个【收藏夹】类别, 使用户可以用该类别对插入栏进行自定义, 将常用的对象放置在该栏上, 如图 1-9 所示。



图 1-9 插入栏

- 表格编辑可视化: 使用户能够看到在表格中进行行列调整操作时的实际效果。可视化反馈还可以使用户更方便地选择表格元素, 如图 1-10 所示。
- 用户界面改进: 一个改良后的用户界面, 可让用户得到最大限度的可用工作区, 更清晰地显示上下文和焦点, 让用户快速找到所需的信息, 如图 1-11 所示。

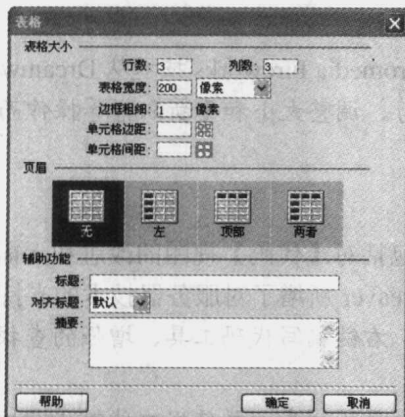


图 1-10 表格编辑可视化



图 1-11 改进后的用户界面

- 起始页: 使用户能够访问最近使用过的文件, 创建新文件和访问 Dreamweaver 资源。起始页会在用户启动 Dreamweaver 或尚未打开文档时显示。Dreamweaver 默认会显

示该起始页，用户也可选中该页的【不再显示此对话框】复选框来关闭它的显示，如图 1-12 所示。



图 1-12 起始页

- 保存桌面选项：当重新启动 Dreamweaver 时，可以重新打开上一次使用的文档。
- 完全支持 Unicode：在 Windows 下，Dreamweaver 支持 Internet Explorer 所支持的所有文本编码方式。用户可以在 Dreamweaver 中使用几乎所有系统中安装的语言字体，并且会正确地呈现和保存这些字体。

### (2) 新式的页面布局和设计开发环境

Dreamweaver 包含以下增强的 CSS 功能，这些功能提供了一个更为精巧的方法来进行样式设计及提高设计交互性，此外，还包含了用于改进可视化编辑的反馈。

- 动态跨浏览器验证：在用户保存文档时，自动检查当前文档对不同浏览器兼容性的问题。在用户指定一些目标浏览器后，Dreamweaver 将执行检查，确保页面中没有使用指定浏览器不支持的标签或 CSS 结构，以适应所有主流浏览器。
- 更强大的 CSS 支持：【相关 CSS】选项卡使用户可以跟踪影响当前所选文本元素的 CSS 规则，并可以修改其属性。CSS 布局可视化使得使用 CSS 对页面进行布局的操作简化，同时改进的 CSS 使用户能够设计更为复杂的布局，并使用 Dreamweaver 设计工具完成可靠的可视化操作。
- 内建的图形编辑引擎栏：使用户能够使用 Macromedia Fireworks 技术从 Dreamweaver 中进行基本的图像操作和编辑，可以执行裁剪、调整大小和重新取样等操作而无需离开 Dreamweaver 页面。

### (3) 强大且开放的编码环境

Dreamweaver 为编码人员提供了以下新增功能，包括对【代码】视图的改进和无需创建 Dreamweaver 站点即可编辑文件的功能，同时 Dreamweaver 新增了对服务器技术的支持。

- 增强代码编写工具：编辑代码更省时，例如，右键编写代码工具、增强的查找和替换功能、高效的属性面板等。
- 改进的标签检查器：显示了对当前选项可用的属性列表，并使用户能够进行快捷全面编辑。
- 改进了对 ASP.NET 表单控件的支持：提供了在【设计】视图中生成和操作 ASP.NET

Web 表单的新方法（包括新的属性检查器）。

- PHP 服务器行为：使用户能够创建一个主页 / 详细页集合（主页列出记录，详细页显示有关各记录的更多详细信息）和用户身份验证页。

### 3. Dreamweaver MX 2004 的工作环境

Dreamweaver MX 2004 是 Dreamweaver MX 的升级版，较前一版本在界面和功能上都有大幅度的改进，尤其是在扩展用户的编辑窗口方面有了很大的改变。它的工作界面如图 1-13 所示。

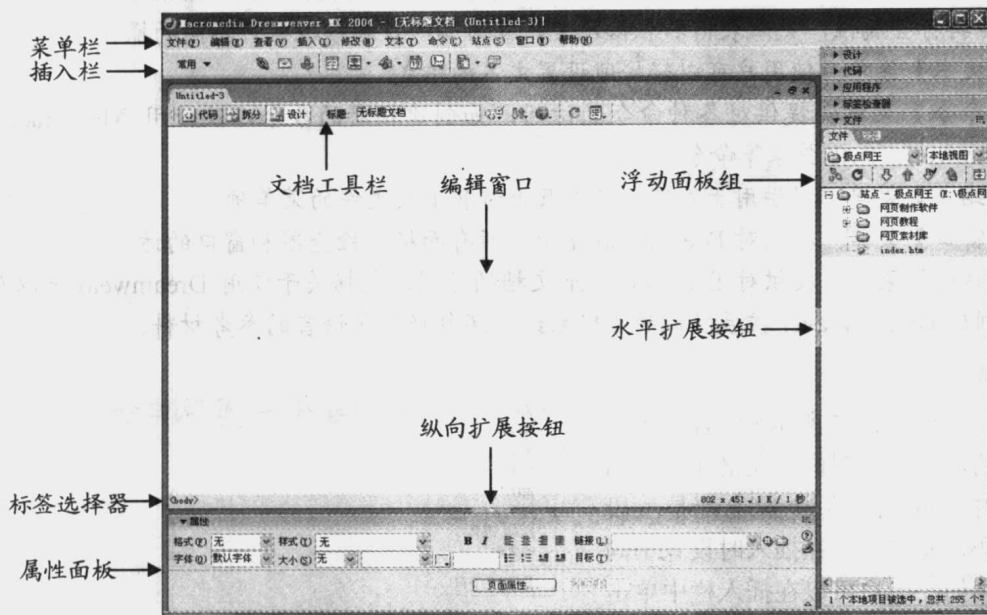


图 1-13 Dreamweaver MX 2004 工作界面

Dreamweaver MX 2004 的工作界面主要由图 1-13 中所标注的几部分组成，下面对主要的部分进行讲解。

#### (1) 菜单栏

Dreamweaver MX 2004 中的菜单栏同所有的 Windows 应用程序一样，位于工作界面的最上端，如图 1-14 所示。

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 站点(S) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-14 菜单栏

它主要由以下菜单组成。


- **【文件】** 菜单：包含网页文件操作的基本项目，如网页文件的新建、打开、保存、关闭、浏览、导入以及导出等，选择相应的命令即可执行相应的操作。
- **【编辑】** 菜单：主要包括一些对网页对象进行操作的命令，如**【剪切】**、**【复制】**、**【粘贴】**、**【撤消】**和**【重做】**等命令。使用该菜单中的相应命令可以对文本、图像等对象进行编辑操作，减少用户重复输入的工作量，同时也为用户利用其他资源提



供了方便。为了加快网页制作的速度，掌握一些常用命令相应的快捷键是十分必要的，如【复制】命令的快捷键是【Ctrl+C】键、【粘贴】的快捷键是【Ctrl+V】键、【撤消】的快捷键是【Ctrl+Z】键。

- 【查看】菜单：主要用于对用户工作界面进行一些设置，如文档的各种视图(【代码】、【设计】和【代码和设计】)，并且可以显示和隐藏不同类型的页面元素和 Dreamweaver 工具及工具栏。如【标尺】、【网格】的显示和隐藏等。
- 【插入】菜单：提供【插入】栏的替代项，用于将对象插入用户的文档。大部分功能都可以通过【插入】栏中的相应按钮来实现，这里不再赘述。
- 【修改】菜单：使用户可以更改选定页面元素或对象的属性。使用此菜单，用户可以编辑标签属性，更改表格和表格元素，并为库项目和模板执行不同的操作。
- 【文本】菜单：使用户可以轻松地设置文本的格式。
- 【命令】菜单：提供对各种命令的访问，如创建相册的命令以及使用 Macromedia Fireworks 优化图像等命令。
- 【站点】菜单：提供用于管理站点以及上传和下载文件的菜单项。
- 【窗口】菜单：提供对 Dreamweaver 中的所有面板、检查器和窗口的访问。
- 【帮助】菜单：提供对 Dreamweaver 文档的访问，包括关于使用 Dreamweaver 以及创建 Dreamweaver 扩展功能的帮助系统，还包括各种语言的参考材料。

## (2) 插入栏

插入栏(如图 1-15 所示)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。每个对象都是一段 HTML 代码，允许用户在插入时设置不同的属性。例如，用户可以在插入栏中单击【表格】按钮，插入一个表格。如果用户愿意，也可以不使用插入栏而直接使用插入菜单插入对象。

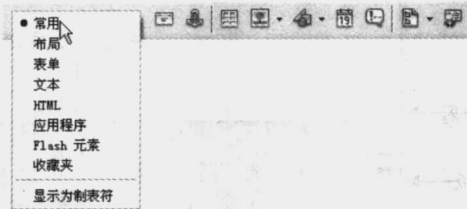


图 1-15 插入栏

在如图 1-15 所示的菜单中若选择【显示为制表符】命令，则插入栏中的所有项目将以标签的形式显示，如图 1-16 所示。

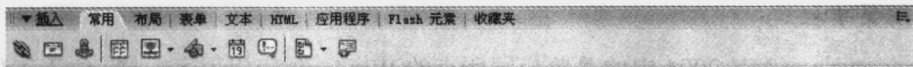



图 1-16 插入栏的标签显示形式

若要重新以菜单方式显示，可单击图 1-16 右侧的按钮，在弹出的菜单中选择【显示为菜单】命令即可，如图 1-17 所示。

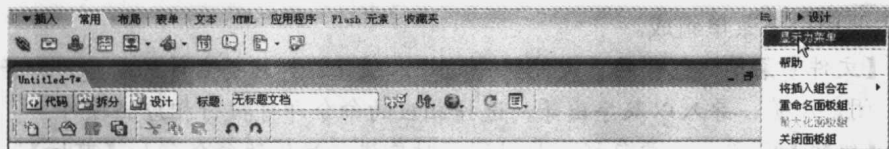


图 1-17 将插入栏显示为菜单

在如图 1-16 所示的插入栏上侧单击相应的选项卡，下侧就会显示相应的工具按钮，包括【常用】、【布局】、【表单】、【文本】、【HTML】和【应用程序】等选项卡。