

电脑网页制作实用教程

中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 快速精通

WWW.china-ebooks.COM

主 编 刘 春

Originality Experience Dictionary

WWW.YWYH.COM

DESIGN
ART
DESIGN



Originality Experience Dictionary



- Dreamweaver MX 简介
- 网页基本制作 / 网页样式表
- 网页中的图像 / 应用表格
- 层、行为和时间轴
- 框架、表格和模板
- Fireworks MX 简介
- Fireworks MX 基本操作
- 热点和切片 / 按钮和导航条
- 图像优化与导出 / Flash MX简介
- 绘制与编辑对象 / 使用层和元件
- 创建动画
- 影片的测试、发布与导出

航空工业出版社

内 容 提 要

在互联网日益普及的今天,网页制作已成为越来越多的人渴望掌握的技能。本书结合了大量的实例,详尽地介绍了网页制作的流程和方法。全书共分为三个部分,第一部分详细介绍了 Dreamweaver MX 对网页进行整体布局和设计,以及对网站进行创建和管理的方法;第二部分详细介绍了 Fireworks MX 在网页中绘制和优化图像的技巧,制作按钮、导航条,以及制作简单动画的方法;第三部分详细介绍了使用 Flash MX 在网页中制作矢量动画的相关操作。

本书结构新颖、内容丰富、层次清晰、可操作性强,较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。本书既可作为广大网页设计、制作人员的参考用书,也可以作为各大、中专等院校和计算机培训班的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

电脑网页制作实用教程——中文版 Dreamweaver MX/
Fireworks MX/Flash MX 快速精通 / 刘春主编. —北京:
航空工业出版社, 2003.5
ISBN 7-80183-102-0

I.电… II.刘… III.网页制作—应用软件, Dreamweaver MX、
Fireworks MX、Flash MX—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 101582 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京市燕山印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2003 年 5 月第 1 版

2003 年 5 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 24.75

字数: 406 千字

印数: 1-12000

定价: 28.00 元

本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况, 请与本社发行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 64941995

前 言

Macromedia 公司开发的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 被称为网页制作“三剑客”，这三个软件相辅相成，长久以来一直是广大网页设计人员的最佳选择。为了满足中国用户的需求，Macromedia 公司最近推出了以上软件的最新版：中文版 Dreamweaver MX、中文版 Fireworks MX 和中文版 Flash MX。

中文版 Dreamweaver MX 主要用于制作网页文件，是 Web 站点开发的首选利器。Dreamweaver MX 采用“所见即所得”的直观设计模式，充分尊重设计人员的原创意识和想像力。它成功地将网页设计功能中的技术实现部分和设计部分分离开来，使用户只需专注于设计，而其余的工作由 Dreamweaver MX 自动完成。

中文版 Fireworks MX 的独特之处在于它能够优化、切分图片映射图，并提供了功能强大的翻滚图工具。它是基于 Web 应用开发的图形图像处理软件，提供了一种革命性的新方法来创建 Web 图形，并且具有所有其他图形处理工具的诸多优点。Fireworks MX 的最大优势就在于它在任何时候都可以从任何阶段开始进行设计工作，这样既可以节省时间又可以对作品进行扩展。

中文版 Flash MX 是一款网页动画制作软件，它不仅能够满足网页设计者的诸多要求，而且为网页多媒体的使用者带来了前所未有的便利。由于 Flash MX 采用矢量图形格式来制作动画，因此在低带宽的网络环境中仍然具有高品质画面以及存储空间小的优点，从而使浏览者能够快速地下载效果非凡的动画。

本书包括 17 章，共分为三个部分。第 1 章~第 7 章为第一部分，详细介绍了 Dreamweaver MX 的基本操作，网页布局设计，网页文本的输入与样式设置，在网页中使用翻滚图片的方法，使用“时间轴”面板创建动态网页与使用行为创建交互式网页的方法等；第 8 章~第 12 章为第二部分，详细介绍了在 Fireworks MX 中绘制与编辑图形的方法，文本的创建与编辑，位图对象的导入与编辑，图层和蒙版的应用，画布和图像尺寸的调整，热点、切片、按钮、导航条与动画的创建，以及优化和导出图像的方法等；第 13 章~第 17 章为第三部分，详细介绍了 Flash MX 的基本操作，如矢量对象的绘制和编辑，文本的创建与编辑，外部图形、图像、视频的导入和编辑，运动渐变动画、形状渐变动画和帧-帧动画的创建，层和元件的使用，交互式电影和有声电影的制作，以及电影的测试、发布和导出等。

由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏之处在所难免，敬请读者批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者
2003 年 3 月



第1章 Dreamweaver MX

简介 1

1.1 Dreamweaver MX 新增功能 1

1.2 Dreamweaver MX 工作界面 4

1.2.1 工具栏 5

1.2.2 网页编辑窗口 6

1.2.3 “属性”面板 8

1.2.4 “插入”面板 8

1.2.5 其他面板 9

第2章 网页基本制作 12

2.1 文本的基本操作 13

2.1.1 实例概述 13

2.1.2 操作步骤 13

2.1.3 最终效果 21

2.2 添加链接 24

2.2.1 实例概述 24

2.2.2 操作步骤 25

2.2.3 最终效果 33

2.3 文件头操作 36

2.3.1 实例概述 36

2.3.2 操作步骤 36

2.3.3 最终效果 41

第3章 网页样式表 43

3.1 编辑 HTML 样式表 43

3.1.1 实例概述 43

3.1.2 操作步骤 43

3.1.3 最终效果 48

3.2 编辑 CSS 样式表 49

3.2.1 实例概述 49

3.2.2 操作步骤 50

3.2.3 最终效果 62

第4章 网页中的图像 64

4.1 图像的操作 65

4.1.1 实例概述 65

4.1.2 操作步骤 65

4.1.3 最终效果 72

4.2 制作翻滚图像 73

4.2.1 实例概述 73

4.2.2 操作步骤 74

4.2.3 最终效果 79

第5章 应用表格 81

5.1 表格的基本操作 82

5.1.1 实例概述 82

5.1.2 操作步骤 82

5.1.3 最终效果 95

5.2 表格的排版 96

5.2.1 实例概述 96

5.2.2 操作步骤 97

5.2.3 最终效果 111

第6章 层、行为和时间轴 112

6.1 实现层排版 112

6.1.1 实例概述 112

6.1.2 操作步骤 113

6.1.3 最终效果 123

6.2 制作弹出式菜单 124

6.2.1 实例概述 124

6.2.2 操作步骤 124

6.2.3 最终效果 130

6.3 制作会跑动的马 132

6.3.1 实例概述 132

6.3.2 操作步骤 132

6.3.3 最终效果 145

第7章 框架、表单和模板..... 147

- 7.1 应用框架 148
 - 7.1.1 实例概述 148
 - 7.1.2 操作步骤 148
 - 7.1.3 最终效果 158
- 7.2 制作关于本书的问卷调查 160
 - 7.2.1 实例概述 160
 - 7.2.2 操作步骤 160
 - 7.2.3 最终效果 172
- 7.3 网页的批量制作与更新 173
 - 7.3.1 实例概述 173
 - 7.3.2 操作步骤 174
 - 7.3.3 最终效果 181

第8章 Fireworks MX 简介..... 183

- 8.1 Fireworks MX 功能概览 183
- 8.2 对象的类型与编辑模式 185
- 8.3 熟悉 Fireworks MX
的工作环境 185
- 8.4 调整显示画面 189
- 8.5 使用标尺、网格与引导线 190

第9章 Fireworks MX

基本操作 192

- 9.1 绘制与编辑路径 192
 - 9.1.1 路径绘制工具简介 192
 - 9.1.2 编辑路径对象 194
 - 9.1.3 为路径对象设置
特殊效果 199
 - 9.1.4 使用样式 203
- 9.2 文本的创建与编辑 204
 - 9.2.1 输入文本与设置
文本属性 204
 - 9.2.2 文本的编辑 205
 - 9.2.3 将文本转换为路径 207
- 9.3 编辑位图对象 207
 - 9.3.1 创建位图对象的方法 208
 - 9.3.2 制作与调整选区 209
 - 9.3.3 绘制位图对象 212

- 9.3.4 擦除、填充、复制
与修饰图像 213
- 9.3.5 裁剪位图 216
- 9.3.6 变形选区 217
- 9.3.7 使用滤镜和插件 217

9.4 对象操作 217

- 9.4.1 选择对象 217
- 9.4.2 移动、复制与删除对象 218
- 9.4.3 组织对象 219
- 9.4.4 撤销与恢复操作 220

9.5 使用层和蒙版 220

- 9.5.1 使用层 221
- 9.5.2 设置对象子层的不透明度
和颜色混合模式 222
- 9.5.3 使用蒙版 223

9.6 调整画布与图像尺寸 225

- 9.6.1 调整画布尺寸 226
- 9.6.2 旋转与裁剪画布 227
- 9.6.3 调整图像尺寸 227

第10章 热点和切片 228

10.1 创建热点 228

- 10.1.1 实例概述 228
- 10.1.2 操作步骤 228
- 10.1.3 最终效果 230

10.2 创建图像切片 230

- 10.2.1 实例概述 231
- 10.2.2 操作步骤 231
- 10.2.3 最终效果 233

10.3 使用行为制作 JavaScript 翻转图像 234

- 10.3.1 实例概述 234
- 10.3.2 操作步骤 234
- 10.3.3 最终效果 235

10.4 为切片或热点创建 弹出式菜单 236

- 10.4.1 实例概述 236
- 10.4.2 操作步骤 236
- 10.4.3 最终效果 238

第 11 章 按钮和导航条..... 239

- 11.1 使用元件..... 239
 - 11.1.1 实例概述..... 239
 - 11.1.2 操作步骤..... 239
 - 11.1.3 最终效果..... 240
- 11.2 创建和编辑按钮..... 241
 - 11.2.1 实例概述..... 241
 - 11.2.2 操作步骤..... 241
 - 11.2.3 最终效果..... 244
- 11.3 创建导航条..... 244
 - 11.3.1 实例概述..... 244
 - 11.3.2 操作步骤..... 244
 - 11.3.3 最终效果..... 248
- 11.4 创建简单的 GIF 动画..... 248
 - 11.4.1 实例概述..... 248
 - 11.4.2 操作步骤..... 249
 - 11.4.3 最终效果..... 251

第 12 章 图像优化与导出..... 252

- 12.1 图像优化..... 252
 - 12.1.1 实例概述..... 252
 - 12.1.2 操作步骤..... 252
- 12.2 导出图像..... 255
 - 12.2.1 实例概述..... 255
 - 12.2.2 操作步骤..... 255

第 13 章 Flash MX 简介..... 257

- 13.1 中文版 Flash MX 新增功能..... 257
 - 13.1.1 中文版 Flash MX 的易用性..... 257
 - 13.1.2 中文版 Flash MX 的创新性..... 262
 - 13.1.3 中文版 Flash MX 的规范化..... 264
- 13.2 Flash MX 的背景知识..... 266
 - 13.2.1 Flash 影片的特点与素材..... 266
 - 13.2.2 Flash 影片的创建方法..... 266

13.3 Flash MX 的工作环境..... 267

- 13.3.1 场景和“场景”面板..... 267
- 13.3.2 “时间轴”面板..... 268
- 13.3.3 “属性”面板..... 269
- 13.3.4 “工具”面板与工具栏..... 269
- 13.3.5 其他面板..... 270

13.4 Flash MX 的基本操作..... 271

- 13.4.1 创建新文档并设置其属性..... 271
- 13.4.2 使用元件与实例..... 272
- 13.4.3 使用“影片浏览器”面板..... 272
- 13.4.4 调整场景显示..... 273
- 13.4.5 使用网格、辅助线和标尺..... 274
- 13.4.6 预览、测试和保存影片..... 274
- 13.4.7 加速播放动画..... 275

第 14 章 绘制与编辑对象..... 276

14.1 绘图工具的特点与用法..... 276

- 14.1.1 使用“铅笔”工具和“线条”工具..... 276
- 14.1.2 使用“钢笔”工具..... 277
- 14.1.3 使用“椭圆”工具和“矩形”工具..... 278
- 14.1.4 使用“画笔”工具..... 279

14.2 设置图形的描绘

与填充效果..... 280

- 14.2.1 使用“工具”面板..... 280
- 14.2.2 使用“属性”面板..... 281
- 14.2.3 使用“混色器”面板..... 282
- 14.2.4 使用“颜色样本”面板设置调色板..... 283

14.3 编辑对象..... 284

- 14.3.1 选取对象..... 284
- 14.3.2 移动、复制和删除对象..... 286
- 14.3.3 变形对象..... 287
- 14.3.4 群组、叠放和对齐对象..... 289

14.4	编辑图形	291
14.4.1	使用“橡皮擦”工具	291
14.4.2	使用“部分” 选取工具	292
14.4.3	使用“箭头”工具	292
14.4.4	平滑和拉直线条	293
14.4.5	优化曲线	294
14.4.6	将边线转换为填充区域	294
14.4.7	扩展填充区域	295
14.4.8	柔化填充边缘	295
14.4.9	使用捕捉功能	296
14.5	修改图形的描绘 和填充效果	297
14.5.1	使用“墨水瓶”工具	297
14.5.2	使用“颜料桶”工具	298
14.5.3	渐变色填充与位图填充	299
14.5.4	使用“滴管”工具复制 边线或填充样式	301
14.6	导入外部图形与图像	302
14.6.1	导入图形图像	302
14.6.2	设置位图属性	304
14.6.3	矢量化位图	304
14.6.4	分离位图	305
14.7	导入视频	308
14.7.1	以嵌入文件方式 导入视频剪辑	308
14.7.2	以链接方式导入 QuickTime 视频剪辑	309
14.8	创建和编辑文本	310
14.8.1	嵌入字体和设备字体	310
14.8.2	创建文本	310
14.8.3	设置静态文本的属性	311
14.8.4	设置动态文本与 输入文本的属性	312
14.8.5	编辑、变换与 分解文本	313

第 15 章 使用层和元件 315

15.1	使用层	315
------	-----	-----

15.1.1	图层的类型及 图层管理窗口	315
15.1.2	创建图层和图层 文件夹的方法	317
15.1.3	图层的编辑操作	317
15.1.4	使用引导图层	318
15.1.5	使用遮罩图层	320
15.2	认识元件和实例	321
15.2.1	元件的类型	322
15.2.2	使用元件的方法	322
15.3	创建和编辑实例	323
15.3.1	创建实例	323
15.3.2	设置实例属性	323
15.3.3	分离实例	324
15.4	创建与编辑元件	325
15.4.1	创建新元件的方法	325
15.4.2	将场景中的元素 转换为元件	327
15.4.3	将动画转换为 影片剪辑元件	327
15.4.4	使用其他 Flash 影片中的元件	328
15.4.5	使用公用元件库	329
15.4.6	复制元件	329
15.4.7	编辑元件	330
15.5	创建与使用按钮元件	331
15.5.1	按钮的状态	331
15.5.2	创建与使用按钮 元件	331

第 16 章 创建动画 336

16.1	Flash 动画概述	336
16.1.1	帧-帧动画与 补间动画	336
16.1.2	动画中的图层	336
16.1.3	“时间轴”面板 中的动画表示	337
16.1.4	创建关键帧	337
16.1.5	扩展帧的范围	338

16.2	创建帧-帧动画	338	16.5.3	制作动态效果	359
16.3	创建补间动画	339	16.5.4	添加文本效果	361
16.3.1	将对象分散到图层	339	16.6	创建交互性电影	363
16.3.2	为实例、群组与文本 创建运动渐变动画	341	16.6.1	为按钮分配动作	363
16.3.3	创建沿指定路径 运动的动画	344	16.6.2	为关键帧分配动作	366
16.3.4	创建形状渐变动画	346	16.6.3	使用“动作”面板	367
16.3.5	使用形状提示控制 形状渐变	347	16.7	创建有声影片	368
16.4	编辑动画	348	16.7.1	导入声音文件	368
16.4.1	选择、删除、清除、 移动与复制帧	348	16.7.2	为影片添加声音	369
16.4.2	扩展关键帧和改变 过渡动画长度	349	16.7.3	编辑声音	371
16.4.3	转换关键帧 和设置帧频	349	16.7.4	为按钮添加声音	372
16.5	动画制作示例	350	16.7.5	在影片中使用 声音的技巧	373
16.5.1	制作元件	351	第 17 章	影片的测试、发布 与导出	374
16.5.2	制作渐变的背景 图像	357	17.1	测试影片	374
			17.1.1	优化影片	374
			17.1.2	测试影片下载性能	374
			17.2	发布影片	375
			17.3	导出影片	376

第 1 章 Dreamweaver MX 简介

自 1997 年 Dreamweaver 面世以来,它就一直深受 Web 开发者的喜爱,现在 Macromedia Dreamweaver 已经成为专业 Web 开发的业界标准。据统计,目前专业 Web 开发工具市场约有 80% 的份额被 Dreamweaver 占据,使用 Dreamweaver 产品进行 Web 开发的专业人员已超过了 240 万。Macromedia Dreamweaver 凭借其强大的开发能力,一直受到业界的好评。

继成功推出 ColdFusion MX 和 Flash MX 之后,Macromedia 公司又推出了第三个 MX 系列产品——Dreamweaver MX。通过整合可视排版工具 Dreamweaver、快速 Web 应用程序开发工具 Dreamweaver UltraDev 和 HomeSite 的功能,形成了一个简单易用且功能强大的开发环境。Dreamweaver MX 拥有和 Flash MX、Fireworks MX 类似的工作界面,因此,只要掌握了 Dreamweaver MX,其他两个工具便可轻松上手。

Dreamweaver MX 为 Web 开发提供了完整的解决方案,它允许开发人员设计 Web 站点和编写 Internet 应用程序代码,并支持 HTML、XHTML、ASP、Microsoft ASP.NET、ColdFusion、JSP 和 PHP 等各种技术。它既能帮助用户进行精确的布局设计,又可以使用户实现对代码的完全控制。此外,Dreamweaver MX 还加入了专业水准的布局和代码,包括站点结构、表单、模板和可以执行客户端交互的 JavaScript 函数等。可以这么说,从 Web 制作的初学者到应用程序开发的高手,都可以使用 Dreamweaver MX 提供的简单而又高效的开发环境来制作网页文件。

如图 1.1 所示即为 Dreamweaver MX 的启动界面。



图 1.1 Dreamweaver MX 的启动界面

1.1 Dreamweaver MX 新增功能

Dreamweaver MX 与以前的版本相比,具有以下新特点:

1. 多种多样的工作界面

首次启动 Dreamweaver MX 时,会弹出“工作区设置”对话框,如图 1.2 所示。

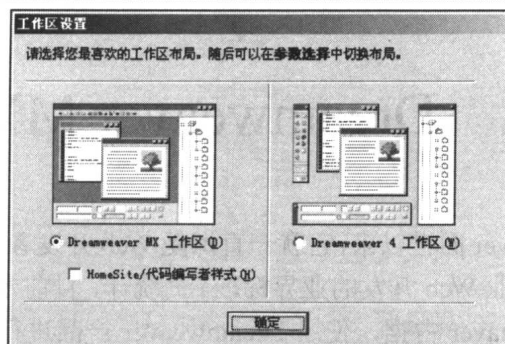


图 1.2 “工作区设置”对话框

在该对话框中，列出了三种风格的界面可供选择：
第一种是 MX 风格，如图 1.3 所示。

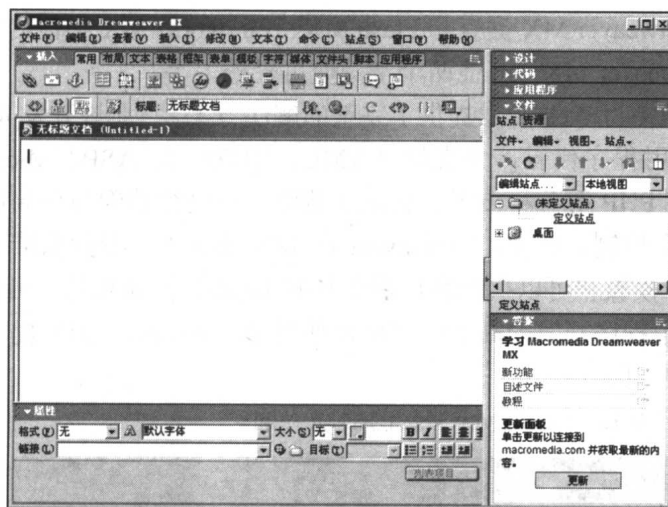


图 1.3 MX 风格的工作界面

第二种是类似 HomeSite/代码编写者的风格，如图 1.4 所示。

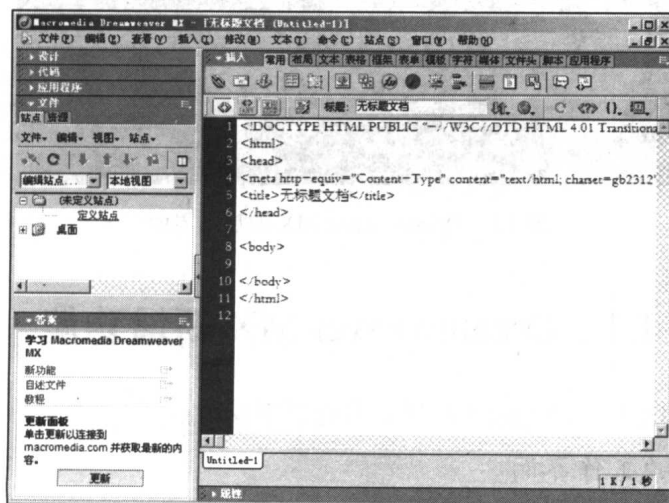


图 1.4 类似 HomeSite/代码编写者风格的工作界面

第三种是传统的 Dreamweaver 风格，如图 1.5 所示。

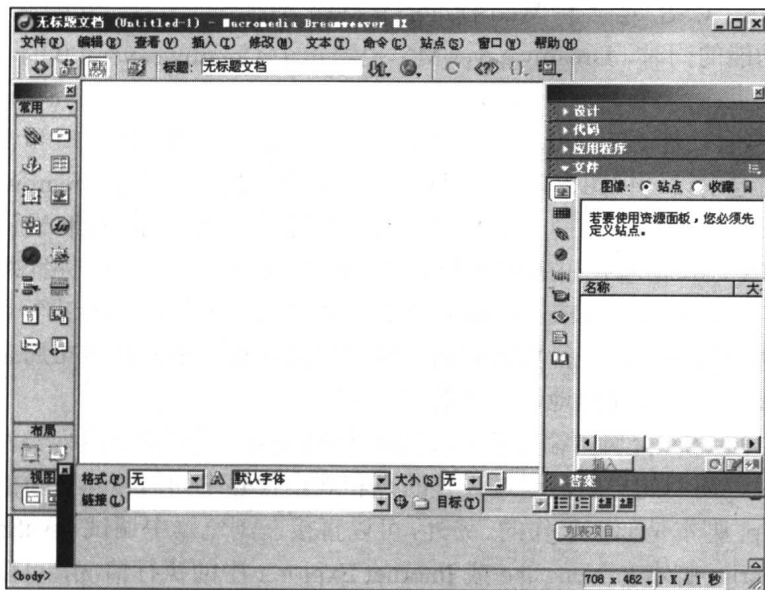


图 1.5 传统的 Dreamweaver 风格的工作界面

本书将以最新的 MX 风格为例，向读者介绍 Dreamweaver MX 的使用方法。

2. 量身定制的工作面板

Dreamweaver MX 不但针对不同身份的用户定制了不同风格的编辑界面，而且还安排了不同方式的面板布局。Dreamweaver MX 设置了三种不同身份的用户，分别是网页设计师、手写代码者和应用程序开发者，在 Dreamweaver MX 新用户欢迎界面中，不同身份的用户可以选择适合自己的面板布局，如图 1.6 所示。Dreamweaver MX 的这种具有针对性的设计给用户带来了很大的方便。

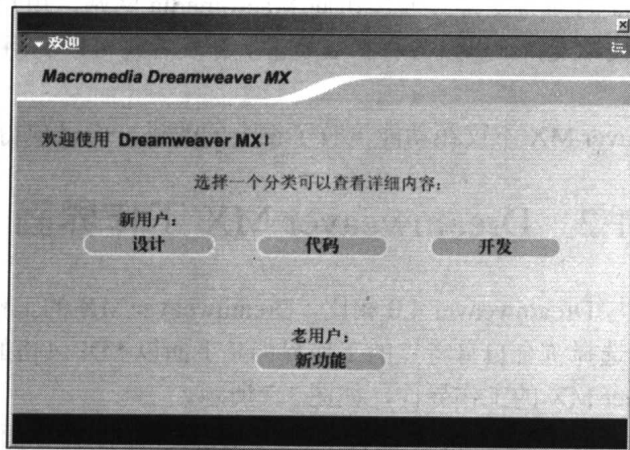


图 1.6 Dreamweaver MX 新用户欢迎界面

Dreamweaver MX 提供了新的问题回答面板。这个新增的 Answers 面板能直接显示 Macromedia 网站中的技术支持、应用技巧等。同时，Dreamweaver MX 还内置了丰富的范例和教学课程，用户可以通过这些交互的教程和指南快速地学会 Dreamweaver MX 的使用



方法。此外, Dreamweaver MX 还新增加了代码自动完成功能, 主要体现在多种服务器技术支持和对 XML、CSS2 等多种 Web 标准的支持两方面。

在扩展新功能的同时, Dreamweaver MX 也继承了 Dreamweaver 4.0 的一系列优点, 具体方面有如下几点:

(1) 代码查看功能。Dreamweaver MX 把主窗口分为代码视图窗口和设计视图窗口两部分, 用户不用退出设计视图窗口, 就可以查看 HTML 源代码。在 Dreamweaver MX 中编辑代码也十分简单, 用户能在同一个窗口中同时查看和编辑代码视图和设计视图。此外, Dreamweaver MX 还保留着代码颜色区分语法, 标签的对称, 以及自动缩进代码等优点。

(2) 便捷的排版功能。Dreamweaver MX 有两个设计视图——标准视图和布局视图, 用户可以从这两个视图开始进行页面布局。既可以插入布局单元格或布局表格, 也可以运用常用的排版技巧, 从而便捷地设计页面。

(3) 强大的 JavaScript 脚本编写及调试功能。代码视图工具栏的下拉列表为使用 JavaScript 函数提供了高效、简明的导航。通过设置断点和观察代码中如何传递更新的数值, 用户可以了解 JavaScript 脚本是如何工作的。另外, 可以直接在浏览器中调试 JavaScript 脚本代码, 通过观察 JavaScript 脚本在 Netscape 或 Internet Explorer 中的执行情况, 可以帮助用户理解浏览器执行 JavaScript 脚本的原理。

(4) 外部图像编辑器的支持。在 Dreamweaver MX 中, 可以直接调用外部图像处理程序, 如 Fireworks、Photoshop 等, 而无需先打开这些程序, 处理完的结果会直接反应在 Dreamweaver MX 的文档中。

(5) 方便管理素材。Dreamweaver 从 4.0 版本开始, 增加了“资源”面板。“资源”面板中列出了所有的图片、颜色、链接、脚本、Flash、Shockwave、QuickTime 模板和库元素。通过该面板, 用户可以十分方便地预览和管理各种素材。

(6) 站点定义和管理。使用站点地图可以快速定制、修改网站结构。Dreamweaver MX 会自动更新所有链接, 并通过站点报告来快速地发现 and 解决问题。

(7) Macromedia 的强力支持。通过访问 Macromedia 网站, 用户可以及时获得有关 Dreamweaver 的最新技术支持, 以及各种扩展资源。开发者还可以利用 Exchange 和团队协作工作。

总之, Dreamweaver MX 不仅在功能上有了很大的改进, 而且使得操作更加方便。

1.2 Dreamweaver MX 工作界面

前面已经提到, 与 Dreamweaver 4.0 相比, Dreamweaver MX 的工作界面更加灵活, 并且不同的开发者可以选择符合自身特点的工作界面。下面以 MX 风格的工作界面为例, 向用户介绍 Dreamweaver MX 的工作界面, 如图 1.7 所示。

使用过 Dreamweaver 4.0 的用户可能会发现, MX 风格的工作界面与 Dreamweaver 4.0 的工作界面不太一样, 这主要表现在面板的组合安排和命名上: 原来的“对象”面板改名为“插入”面板, 放在工具栏上方; Dreamweaver MX 预设的操作面板都放在界面右侧, 每个面板都可以展开和合起; 此外, 原先在 Dreamweaver 4.0 中单独出现的站点文件编辑窗口, 也作为一个面板整合到 Dreamweaver MX 中了。

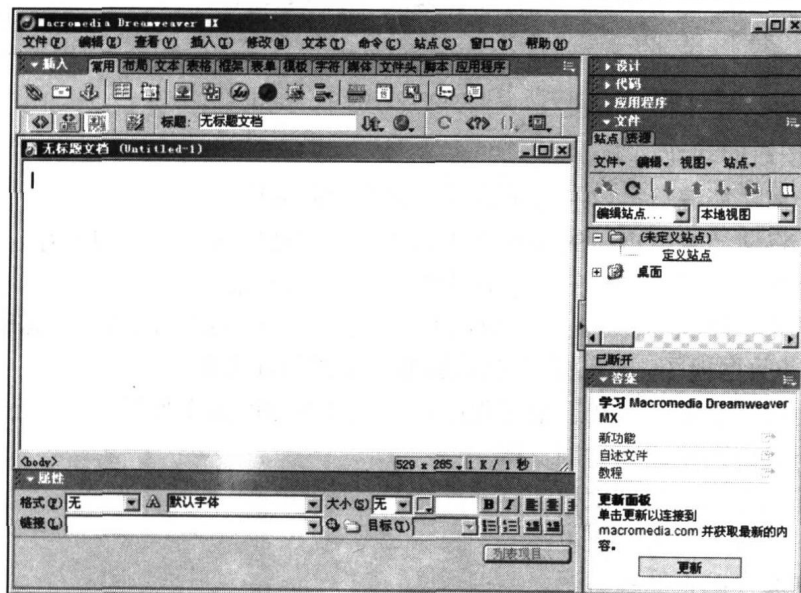


图 1.7 Dreamweaver MX 的工作界面

提示

要改变 Dreamweaver MX 的工作界面，可在“文件”面板中执行“文件”|“在浏览器中预览”|“编辑浏览器列表”命令，打开如图 1.8 所示的“参数选择”对话框，在左侧的列表中选择“常规”选项，然后在右侧的“文档选项”选项区中单击“更改工作区”按钮，将弹出“工作区设置”对话框（参见图 1.2），在该对话框中可以重新选择工作界面的风格。

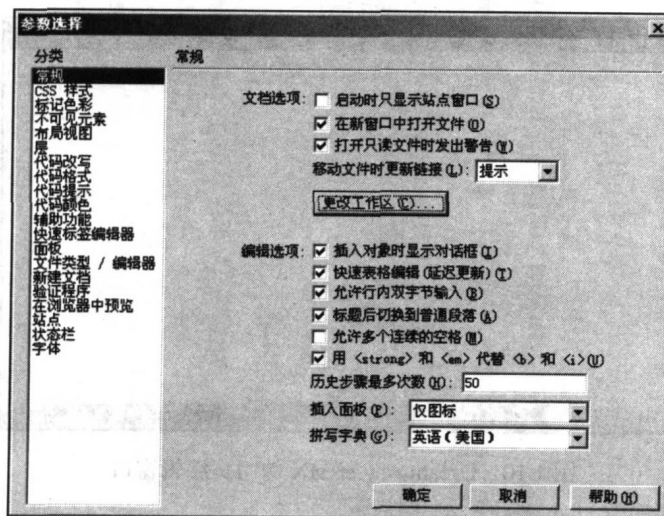


图 1.8 “参数选择”对话框

1.2.1 工具栏

Dreamweaver MX 的工具栏集成了一些常见的命令，如图 1.9 所示。



图 1.9 Dreamweaver MX 工具栏

其中各个按钮的功能如下:

- : 用于将文档编辑窗口的显示方式切换为代码视图。
- : 用于将文档编辑窗口的显示方式切换为代码视图与设计视图并存。
- : 用于将文档编辑窗口的显示方式切换为设计视图。
- : 此按钮是 Dreamweaver MX 新增的按钮, 单击此按钮可以将文档编辑窗口的显示方式切换为活动数据视图。此设置在测试服务器文档时才有效。
- : 主要用于登记进入和退出远程站点, 上传下载站点文件等。
- : 用于设置预览调试的浏览器。
- : 用于刷新当前网页文档的显示。
- : 用于打开“参考”面板。
- : 用于源代码自动导航。
- : 用于网页编辑窗口显示设置。



“标题”文本框用于显示网页的标题, 用户可直接在其中编辑标题。

1.2.2 网页编辑窗口

Dreamweaver MX 的网页编辑窗口在外观上与以前版本的网页编辑窗口基本一致, 如图 1.10 所示。

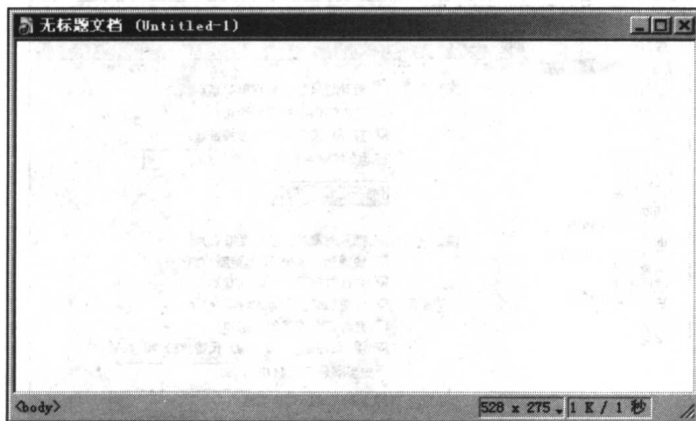


图 1.10 Dreamweaver MX 的网页编辑窗口



Dreamweaver MX 的网页编辑窗口相对于 Dreamweaver 4.0 的单文档多窗口来说, 最大的改进在于对 MDI (多文档界面) 布局的支持, 如图 1.11 所示。

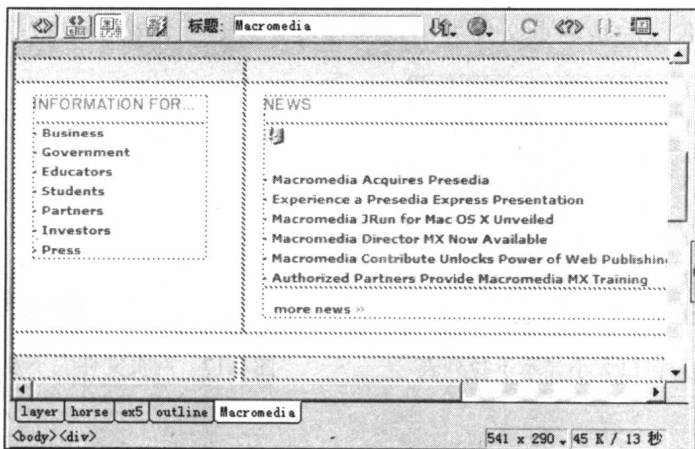


图 1.11 Dreamweaver MX 的多文档界面布局

网页编辑窗口的下方是状态栏，状态栏显示了网页的一些重要信息，主要分为三个部分，如图 1.12 所示。



图 1.12 Dreamweaver MX 的状态栏

位于状态栏最左边的是 HTML 标识符选择器。它按照嵌套的层次，从左到右依次显示了当前被控制对象的 HTML 标识符，如图 1.13 所示。

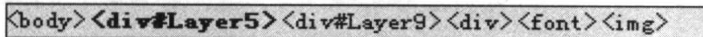


图 1.13 HTML 源代码标签

提示

用鼠标右键单击相应的标识符，将弹出源代码标识符的快捷菜单供用户选择，如图 1.14 所示。

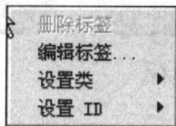


图 1.14 HTML 标识符快捷菜单

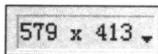


图 1.15 窗口大小显示

提示

单击图 1.15 中的下拉按钮，可在弹出的下拉列表中选择相应的选项以改变显示窗口的大小，如图 1.16 所示。

位于状态栏最右边的是网页文件大小及其预览下载时间，如图 1.17 所示。

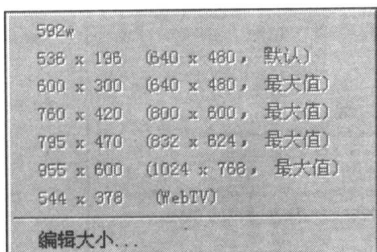


图 1.16 窗口大小显示下拉列表

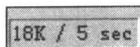


图 1.17 网页文件大小及预览下载时间显示



注意：

这里显示的下载时间是系统模拟一定的传输速率计算得到的，实际的下载时间会随网络负载等情况的变化而变化。



提示

在 Dreamweaver 4.0 及其以前的版本中，状态栏还包括快速启动栏，为用户提供了几个常用的按钮。而 Dreamweaver MX 的状态栏已经将其取消，这充分体现了 Dreamweaver MX 更人性化的界面布局特点。

1.2.3 “属性”面板

“属性”面板位于 Dreamweaver MX 操作界面的最下方，它可以显示网页中所选对象的各个属性值并能对其进行编辑。通过修改这些属性值，用户可以自由地编辑选择的对象。应当指出的是，“属性”面板中的各个选项根据所选对象的不同而不同，如图 1.18 所示为一个文本对象的“属性”面板。

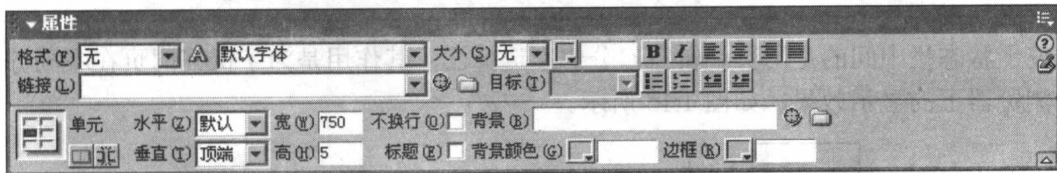


图 1.18 文本对象的“属性”面板

1.2.4 “插入”面板

“插入”面板包含了几组不同类别的网页对象，以完成向网页中插入并编辑各种类型的对象元素，如图 1.19 所示。用户还可以通过安装插件，向“插入”面板中添加新的对象。



图 1.19 “插入”面板

提示

- ◇ “插入”面板实际上就是 Dreamweaver 以前版本中的“对象”面板。
- ◇ 有关如何向“插入”面板添加对象的方法，请读者参考插件的安装说明。

下面仅以“常用”子面板为例，介绍“插入”面板，其他的面板将在以后的章节中结合实例介绍。

“插入”面板中的“常用”子面板包含了网页中最常使用的对象，其中各个按钮的作用如下：

- ：用于将 LINK 标记插入到文档的 HEAD 部分。
- ：用于在文档中的光标所在处插入 E-mail 链接。
- ：用于在文档中的光标所在处插入书签。
- ：用于在文档中的光标所在处插入表格。
- ：用于创建层对象。
- ：用于在文档中的光标所在处插入图像。
- ：用于在当前光标所在处插入一个图像占位符。
- ：用于在当前光标所在处插入 Fireworks 生成的 HTML 文档和图像。
- ：用于在文档中的光标所在处插入 Flash 动画。
- ：单击此按钮，系统会提示用户指定两个图像来定义翻滚图像。
- ：用于插入一组用于站点导航的图像。
- ：用于在文档中的光标所在处插入水平线。
- ：用于在文档中的光标所在处插入系统的当前日期。
- ：用于在文档中的光标所在处插入表格，并用来自其他文件的表格的数据进行填充。
- ：用于在光标当前所在的文档源代码中插入注释语句。
- ：单击此按钮将打开“标签选择器”对话框，以便用户从中选择插入标签。

提示

Dreamweaver MX 中的面板有许多子面板，同时有的子面板中还增加了一些新按钮，其中，“文本”子面板可以方便用户插入各种格式的字符；“表格”、“模板”和“应用程序”子面板，分别是用来处理表格、模板和制作服务器端动态脚本的；“媒体”子面板中的 Parameter，用于设置参数，而且 Flash 按钮和 Flash 文本用于支持中文。“常用”子面板中的“标签选择器”按钮，可以自由地插入任何 HTML、ASP、JSP、PHP 等标记。

1.2.5 其他面板

与 Dreamweaver 4.0 及其以前的版本不同的是，Dreamweaver MX 中的面板排列更为整齐。针对其设置的三类不同身份的用户，Dreamweaver MX 把面板主要分为五大类。这一点从“窗口”菜单的布局也可以看出，如图 1.20 所示。