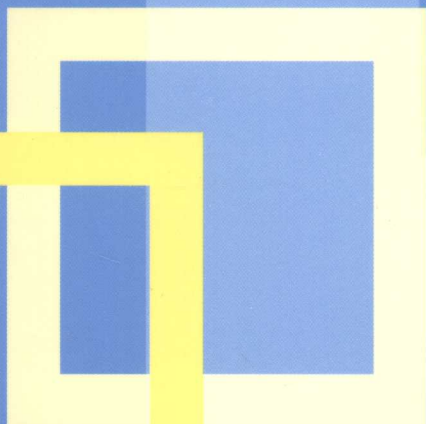
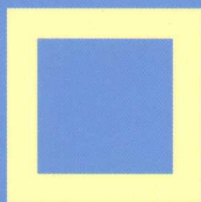


北京科海 总策划

文 东 李 斐 主 编
刘晓斌 乐 伟 刘 凤 副主编



网页设计三合一 基础与项目实训

Dreamweaver CS3 / Flash CS3 / Fireworks CS3

- ◆ 由Adobe软件教育专家和资深网页设计师联袂策划和编写
- ◆ 基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识
- ◆ 精选3个综合实训项目及9个课程设计，便于巩固知识，学以致用
- ◆ 为教师提供教师资源包（1DVD），更多教学资源，方便教学

国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材

网页设计三合一 基础与项目实训

文 东 李 斐 主 编

刘晓斌 乐 伟 刘 凤 副主编

中国人民大学出版社

• 北京 •

北京科海电子出版社

www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一基础与项目实训/文东, 李斐主编.

北京: 中国人民大学出版社, 2008

国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材

ISBN 978-7-300-10089-0

I. 网…

II. ①文… ②李…

III. 主页制作—高等学校: 技术学校—教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 195695 号

国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材

网页设计三合一基础与项目实训

文东 李斐 主编

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市艺辉印刷有限公司

规 格 185 mm×260 mm 16 开本

版 次 2009 年 4 月第 1 版

印 张 18.5

印 次 2009 年 4 月第 1 次印刷

字 数 450 000

定 价 29.00 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

丛书序

市场经济的发展要求高等职业院校能培养具有操作技能的应用型人才。所谓有操作技能的应用型人才,是指能将专业知识和相关岗位技能应用于所从事的专业和工作实践的专门人才。有操作技能的应用型人才培养应强调以专业知识为基础,以职业能力为重点,知识能力素质协调发展。在具体的培养目标上应强调学生综合素质和操作技能的培养,在专业方向、课程设置、教学内容、教学方法等方面都应应以知识在实际岗位中的应用为重点。

近年来,已经出版的一些编写得较好的培养操作技能的应用型教材,受到很多高职高专师生的欢迎。随着IT技术的不断发展,行业应用的不断拓宽,原有的应用型教材很难满足时代发展的需要,特别是已有教材中,与行业背景、岗位需求紧密结合,以项目实训为特色的教材还不是很多,而这种突出项目实训、培养操作技能的应用型教材正是当前高等职业院校迫切需要的。

为此,在教育部关于建设精品课程相关文件和职业教育专家的指导下,以培养动手能力强、符合用人单位需求的熟练掌握操作技能的应用型人才为宗旨,我们组织职业教育专家、企业开发人员以及骨干教师编写了本套计算机操作技能与项目实训示范性教程——国家“十一五”高职高专计算机应用型规划教材。本套丛书重点放在“基础与项目实训”上(基础指的是相应课程的基础知识和重点知识,以及在实际项目中会应用到的知识,基础为项目服务,项目是基础的综合应用)。

我们力争使本套丛书符合精品课程建设的要求,在内容建设、作者队伍和体例架构上强调“精品”意识,力争打造出一套满足现代高等职业教育应用型人才培养教学需求的精品教材。

丛书定位

本丛书面向高等职业院校、大中专院校、计算机培训学校,以及需要强化工作岗位技能的在职人员。

丛书特色

➤➤ 以项目开发为目标,提升岗位技能

本丛书中的各分册都是在一个或多个项目的实现过程中,融入相关知识点,以便学生快速将所学知识应用到实践工程项目中。这里的“项目”是指基于工作过程的,从典型工作任务中提炼并分析得到的,符合学生认知过程和学习领域要求的,模拟任务且与实际工作岗位要求一致的项目。通过这些项目的实现,可让学生完整地掌握、应用相应课程的实用知识。

➤➤ 力求介绍最新的技术和方法

高职高专的计算机与信息技术专业的教学具有更新快、内容多的特点,本丛书在体例安排和实际讲述过程中都力求介绍最新的技术(或版本)和方法,强调教材的先进性和时代感,并注重拓宽学生的知识面,激发他们的学习热情和创新欲望。

》》 实例丰富，紧贴行业应用

本丛书作者精心组织了与行业应用、岗位需求紧密结合的典型实例，且实例丰富，让教师在授课过程中有更多的演示环节，让学生在学习过程中有更多的动手实践机会，以巩固所学知识，迅速将所学内容应用于实际工作中。

》》 体例新颖，三位一体

根据高职高专的教学特点安排知识体系，体例新颖，依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容。

- 第1部分：够用的基础知识。在介绍基础知识部分时，列举了大量实例并安排有上机实训，这些实例主要是项目中的某个环节。
- 第2部分：完整的项目。这些项目是从典型工作任务中提炼、分析得到的，符合学生的认知过程和学习领域要求。项目中的大部分实现环节是前面章节已经介绍到的，通过实现这些项目，学生可以完整地应用、掌握这门课的实用知识。
- 第3部分：课程设计（最后一章）。通常是大的行业综合项目案例，不介绍具体的操作步骤，只给出一些提示，以方便教师布置课程设计。大部分具体操作的视频演示文件在多媒体教学资源包中提供，方便教学。

此外，本丛书还根据高职高专学生的认知特点安排了“光盘拓展知识”、“提示”和“技巧”等小项目，打造了一种全新的轻松的学习环境，让学生在行家提醒中技高一筹，在知识链接中理解更深、视野更广。

丛书组成

本丛书涵盖计算机基础、程序设计、数据库开发、网络技术、多媒体技术、计算机辅助设计及毕业设计和就业指导等诸多课程，包括：

- Dreamweaver CS3 网页设计基础与项目实训
- 中文 3ds Max 9 动画制作基础与项目实训
- Photoshop CS3 平面设计基础与项目实训
- Flash CS3 动画设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 中文版建筑设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 中文版机械设计基础与项目实训
- AutoCAD 2009 辅助设计基础与项目实训
- 网页设计三合一基础与项目实训
- Access 2003 数据库应用基础与项目实训
- Visual Basic 程序设计基础与项目实训
- Visual FoxPro 程序设计基础与项目实训
- C 语言程序设计基础与项目实训
- Visual C++ 程序设计基础与项目实训
- ASP.NET 程序设计基础与项目实训
- Java 程序设计基础与项目实训
- 多媒体技术基础与项目实训（Premiere Pro CS3）

- 数据库系统开发基础与项目实训——基于 SQL Server 2005
- 计算机专业毕业设计基础与项目实训

.....

丛书作者

本丛书的作者均系国内一线资深设计师或开发专家、双师技能型教师、国家级或省级精品课教师，有着多年的授课经验与项目开发经验。他们将经过反复研究和实践得出的经验有机地分解开来，并融入字里行间。丛书内容最终由企业专业技术人员和国内职业教育专家、学者进行审读，以保证内容符合企业对应用型人才培养的需求。

多媒体教学资源包

本丛书各个教材分册均为任课教师提供一套精心开发的 DVD（或 CD）多媒体教学资源包，包含内容如下：

- (1) 所有实例的素材文件、最终效果文件
- (2) 本书实例的全程讲解的多媒体语音视频教学演示文件
- (3) 大量相关的案例和工程项目的语音视频技术教程
- (4) 电子教案
- (5) 相关教学资源

用书教师请致电（010）82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 免费获取多媒体教学资源包。

此外，我们还将网站（<http://www.khp.com.cn>）上提供更多的服务，希望我们能成为学校倚重的教学伙伴、教师学习工作的亲密朋友。

编者寄语

希望经过我们的努力，能提供更好的教材服务，帮助高等职业院校培养出真正的熟练掌握岗位技能的应用型人才，让学生在毕业后尽快具备实践于社会、奉献于社会的能力，为我国经济发展做出贡献。

在教材使用中，如有任何意见或建议，请直接与我们联系。

联系电话：（010）82896438

电子邮件地址：feedback@khp.com.cn

丛书编委会
2009 年 1 月

内容提要

本书由 Adobe 软件教育专家和资深网页设计师联袂策划和编写,以“学以致用”为出发点,将基础知识与典型实例紧密结合,方便学生动手实践,快速掌握所学知识。

全书共 20 章,从结构上分 3 个部分,基础部分(第 1~16 章)介绍了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的功能及使用方法,对网页设计、动画制作与图像处理进行了详细的阐述,各章安排有上机实训,帮助学生快速提高软件操作能力;项目实训部分(第 17~19 章)通过 3 个综合实训项目,包括制作化妆品网站片头、制作网络广告和制作个人网站,详细讲述了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 在网页设计、处理、制作方面的方法与技巧;课程设计部分(第 20 章)包含 9 个课程设计,方便教师布置课程设计作业,进一步提高学生网页设计的能力。

本书适合作为高等职业院校、大中专院校以及计算机培训学校的教材,也可供网页设计从业人员与爱好者学习参考。

为方便教学,本书特为任课教师提供教学资源包(1DVD),包括 80 小节长达 508 分钟的多媒体视频教学课程(AVI)、电子教案,以及书中实例的素材文件与最终效果文件,用书教师请致电(010) 82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 免费获取教学资源包。

本书编委会

主 编: 文 东 李 斐

副主编: 刘晓斌 乐 伟 刘 凤

参 编: 林光涛 樊晓卿 田小虎

杨 海 元 哲 周淑芹

前 言

被誉为网页制作三剑客的 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 三款软件，以其强大的功能和易学易用的特性，得到了广大网页制作爱好者的青睐。在这三款软件中，Dreamweaver CS3 主要用于网页的整体布局设计以及网站的创建、规划和管理；Flash CS3 主要用于制作网页中的矢量动画和交互式动画；Fireworks CS3 主要用于绘制和优化网页中使用的图像，并能够制作按钮、导航及简单动画等。将这三种软件组合，就成为一套完美的网页制作工具。

本书由 Adobe 软件教育专家和资深网页设计师联袂策划和编写，以“学以致用”为出发点，将基础知识与典型实例紧密结合，方便学生动手实践，快速掌握所学知识。全书共 20 章，从结构上分为 3 个部分：

- 基础部分（第 1~16 章） 介绍了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 的功能及使用方法，对网页设计、动画制作与图像处理进行了详细的阐述，各章安排有上机实训，帮助学生快速提高软件操作能力；
- 项目实训部分（第 17~19 章） 通过 3 个综合实训项目，包括制作化妆品网站片头、制作网络广告和制作个人网站，详细讲述了 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 在网页设计、处理、制作方面的方法与技巧，有机地将软件操作与实际应用紧密结合，使学生快速了解网页制作的流程和设计方法，并能迅速地将学到的知识应用到实际工作中；
- 课程设计部分（第 20 章） 包含 9 个课程设计，方便教师布置课程设计作业，进一步提高学生网页设计的能力。

本书结构清晰、内容详实、图文并茂、易学易用，其最大的特点是，作者精选从典型工作任务中提炼、分析得到的符合初学者认知过程和学习领域要求的实例和实训项目，详细讲解 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 在网页设计中的实际应用，具有很强的实战性。

本书适合作为高等职业院校、大中专院校以及计算机培训学校的教材，也可供网页设计从业人员与爱好者学习参考。

为方便教学，本书特为任课教师提供教学资源包（1DVD），包括 80 小节长达 508 分钟的多媒体视频教学课程（AVI）、电子教案，以及书中实例的素材文件与最终效果文件，用书教师请致电（010）82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 免费获取教学资源包。

由于时间仓促，加上编者水平有限，书中不足与欠妥之处在所难免，敬请读者批评指正。

编 者

2009 年 3 月

目 录

第1章 Dreamweaver CS3 操作基础 · 1

- 1.1 Dreamweaver CS3 简介 ····· 2
- 1.2 Dreamweaver CS3 的启动与退出 ····· 2
- 1.3 Dreamweaver CS3 的界面 ····· 3
 - 1.3.1 Dreamweaver CS3 的窗口组成 ····· 3
 - 1.3.2 标题栏和菜单栏 ····· 3
 - 1.3.3 “插入”栏 ····· 4
 - 1.3.4 文档工具栏 ····· 5
 - 1.3.5 文档窗口 ····· 5
 - 1.3.6 面板组与“属性”面板 ····· 5
- 1.4 Dreamweaver CS3 的参数设置 ····· 6
- 1.5 上机实训——优化 Dreamweaver CS3 ····· 8
- 1.6 本章小结 ····· 9
- 1.7 本章习题 ····· 9

第2章 网页的基本编辑 ····· 11

- 2.1 网页的基本操作 ····· 12
 - 2.1.1 创建和保存网页 ····· 12
 - 2.1.2 打开和关闭网页 ····· 13
- 2.2 文本的操作 ····· 14
 - 2.2.1 插入文本 ····· 14
 - 2.2.2 调整文本 ····· 15
 - 2.2.3 插入特殊字符 ····· 16
 - 2.2.4 插入日期 ····· 17
- 2.3 插入图像 ····· 18
 - 2.3.1 插入普通图像 ····· 18
 - 2.3.2 插入交互式图像 ····· 19
 - 2.3.3 插入图像占位符 ····· 20
 - 2.3.4 图像映射 ····· 22
- 2.4 设置网页背景 ····· 23

- 2.4.1 设置网页背景颜色 ····· 23
- 2.4.2 设置网页背景图像 ····· 24
- 2.5 上机实训——制作网页导航条 ····· 25
- 2.6 本章小结 ····· 27
- 2.7 本章习题 ····· 27

第3章 站点的规划与设置 ····· 28

- 3.1 Dreamweaver CS3 的站点规划 ····· 29
- 3.2 Dreamweaver CS3 的站点设置 ····· 29
 - 3.2.1 建立本地站点 ····· 29
 - 3.2.2 导入/导出站点 ····· 31
- 3.3 Dreamweaver CS3 的站点维护 ····· 32
 - 3.3.1 编辑站点 ····· 32
 - 3.3.2 复制站点 ····· 33
 - 3.3.3 删除站点 ····· 34
- 3.4 Dreamweaver CS3 的站点地图 ····· 34
- 3.5 建立远程站点 ····· 36
- 3.6 文件的上传与下载 ····· 38
 - 3.6.1 上传文件 ····· 39
 - 3.6.2 下载文件 ····· 40
- 3.7 上机实训——管理网页文档 ····· 40
- 3.8 本章小结 ····· 41
- 3.9 本章习题 ····· 41

第4章 使用表格进行网页布局 ····· 43

- 4.1 表格基础知识 ····· 44
 - 4.1.1 创建表格 ····· 44
 - 4.1.2 表格标记 ····· 45
- 4.2 表格的应用 ····· 46
 - 4.2.1 输入表格内容 ····· 46
 - 4.2.2 选定表格元素 ····· 46

4.2.3 设置表格与单元格属性	48	6.3 插入多媒体对象	79
4.2.4 添加和删除行或列	49	6.3.1 插入 Shockwave 影片	79
4.2.5 合并和拆分单元格	50	6.3.2 插入 Flash 动画	79
4.2.6 表格的排序	51	6.3.3 插入 Flash 对象	80
4.2.7 嵌套表格	52	6.4 上机实训——在网页中制作多媒体效果	81
4.2.8 隔距边框表格	53	6.5 本章小结	84
4.3 上机实训——制作旅游网页	54	6.6 本章习题	84
4.4 本章小结	58	第7章 表单的使用	85
4.5 本章习题	58	7.1 表单概述	86
第5章 层与超级链接	60	7.2 创建表单	86
5.1 层的基本操作	61	7.3 创建表单对象	87
5.1.1 创建层	61	7.3.1 文本域	88
5.1.2 设置层属性	61	7.3.2 复选框	89
5.1.3 “AP 元素”面板	62	7.3.3 单选按钮	90
5.1.4 选择层	63	7.3.4 列表和菜单	90
5.1.5 调整层的大小	63	7.3.5 跳转菜单	92
5.1.6 移动层	63	7.3.6 表单按钮	93
5.1.7 对齐层	64	7.3.7 图像域	94
5.2 超级链接	64	7.4 上机实训——制作注册网页	94
5.2.1 URL 简介	64	7.5 本章小结	98
5.2.2 超级链接路径	65	7.6 本章习题	98
5.2.3 网站内部链接	66	第8章 使用行为制作网页特效	100
5.2.4 网站外部链接	66	8.1 行为的概念	101
5.2.5 创建电子邮件链接	66	8.2 使用行为面板	101
5.2.6 创建空链接	67	8.3 内置行为的使用	103
5.2.7 创建锚记链接	68	8.3.1 弹出信息	103
5.3 上机实训——制作网页阴影文字	70	8.3.2 拖动 AP 元素	104
5.4 本章小结	71	8.3.3 设置状态栏文本	106
5.5 本章习题	71	8.3.4 调用 JavaScript	107
第6章 时间轴与插入多媒体对象	73	8.3.5 转到 URL	107
6.1 时间轴面板	74	8.4 行为的管理与修改	108
6.2 时间轴动画的创建	74	8.4.1 行为参数的修改	108
6.2.1 使用时间轴创建动画	75	8.4.2 行为排序	109
6.2.2 通过录制路径创建动画	76	8.4.3 删除行为	109
6.2.3 制作滚动广告牌	77		

8.5 上机实训——控制网页动画的播放	109	10.5 Flash 动画制作流程	133
8.6 本章小结	111	10.6 上机实训——设置 Flash CS3 工作空间	133
8.7 本章习题	111	10.7 本章小结	135
第 9 章 框架、模板和库	113	10.8 本章习题	135
9.1 创建框架	114	第 11 章 时间轴与帧动画	136
9.2 框架或框架集的操作	115	11.1 时间轴与帧	137
9.2.1 选择框架和框架集	115	11.1.1 时间轴	137
9.2.2 保存框架和框架集	116	11.1.2 帧的类型、模式与属性	137
9.3 框架和框架集的属性	116	11.2 编辑帧	143
9.3.1 设置框架的属性	116	11.2.1 移动播放指针	143
9.3.2 设置框架集的属性	117	11.2.2 插入帧	144
9.4 链接框架的内容	118	11.2.3 选择帧与删除帧	145
9.5 模板和库	118	11.2.4 剪切帧与复制帧	146
9.5.1 模板的概念	118	11.2.5 移动帧和翻转帧	146
9.5.2 库的概念	119	11.3 Flash CS3 中的帧动画	147
9.5.3 资源面板	119	11.3.1 逐帧动画	147
9.5.4 应用模板	120	11.3.2 动作补间动画	150
9.5.5 应用库	122	11.3.3 形状补间动画	152
9.6 上机实训——制作框架网页	123	11.4 上机实训——网页汽车广告	153
9.7 本章小结	125	11.5 本章小结	155
9.8 本章习题	125	11.6 本章习题	155
第 10 章 Flash CS3 操作基础	127	第 12 章 图层	157
10.1 Flash CS3 简介	128	12.1 图层的原理	158
10.2 Flash 图形概念	128	12.2 图层的分类	159
10.2.1 矢量图	128	12.2.1 标准层	159
10.2.2 位图	129	12.2.2 引导层	159
10.3 Flash CS3 的启动与退出	130	12.2.3 遮罩层	161
10.4 Flash CS3 界面简介	130	12.3 图层的编辑	163
10.4.1 菜单栏	131	12.3.1 插入图层	164
10.4.2 时间轴	131	12.3.2 重命名图层	164
10.4.3 绘图工具箱	132	12.3.3 设置图层属性	165
10.4.4 浮动面板	132	12.3.4 插入图层文件夹	166
10.4.5 绘图工作区	132	12.3.5 编辑图层文件夹	167
10.4.6 “属性”面板	132	12.3.6 锁定和解锁图层	168

12.4 上机实训——浮雕文字·····	168
12.5 本章小结·····	170
12.6 本章习题·····	170
第 13 章 创建元件与基本交互式动画 ·····	171
13.1 元件概述·····	172
13.2 创建图形元件·····	173
13.2.1 将对象转换为图形元件·····	173
13.2.2 创建新的图形元件·····	174
13.3 创建影片剪辑元件·····	175
13.4 创建按钮元件·····	176
13.4.1 使用文字创建按钮·····	177
13.4.2 使用“按钮库”创建按钮·····	178
13.5 动作脚本语言·····	179
13.6 交互式动画的应用实例·····	179
13.6.1 停止动画·····	179
13.6.2 利用按钮控制动画的 播放与停止·····	181
13.6.3 利用按钮控制影片 剪辑的播放·····	183
13.7 上机实训——娱乐网站 Banner·····	186
13.8 本章小结·····	189
13.9 本章习题·····	190
第 14 章 Fireworks CS3 操作基础 ·····	191
14.1 Fireworks CS3 简介·····	192
14.2 Fireworks CS3 的启动与退出·····	192
14.3 Fireworks CS3 的工作界面·····	192
14.4 文件的基本操作·····	198
14.4.1 创建新文档·····	198
14.4.2 打开和导入文件·····	198
14.4.3 保存文件·····	199
14.5 上机实训——制作铅笔素描画·····	199
14.6 本章小结·····	201
14.7 本章习题·····	201
第 15 章 工具的应用 ·····	202
15.1 图像的定位工具·····	203
15.1.1 标尺的使用·····	203
15.1.2 网格的使用·····	203
15.2 绘制矢量图形·····	204
15.2.1 绘制直线·····	204
15.2.2 制作简单按钮·····	205
15.2.3 绘制特殊的图形·····	206
15.2.4 绘制立体小球·····	206
15.2.5 绘制五角星或三角形·····	208
15.2.6 使用“钢笔”工具·····	210
15.3 上机实训——制作立体照片·····	211
15.4 本章小结·····	213
15.5 本章习题·····	213
第 16 章 GIF 动画与图像的优化 ·····	214
16.1 GIF 动画的制作过程·····	215
16.2 图像的优化·····	217
16.2.1 “优化”面板·····	217
16.2.2 选择内置的优化方案·····	218
16.2.3 GIF 格式和 PNG 格式的 图像优化·····	219
16.2.4 JPEG 格式的图像优化·····	221
16.3 图像的导出·····	222
16.4 上机实训——渐隐效果·····	226
16.5 本章小结·····	228
16.6 本章习题·····	228
第 17 章 项目实训——制作化妆品 网站片头 ·····	230
17.1 网站片头简介·····	231
17.1.1 网站片头的特点·····	231
17.1.2 网站片头的制作流程·····	231
17.2 网站片头的制作步骤·····	232
17.2.1 制作影片剪辑元件·····	232
17.2.2 制作遮罩动画·····	235

17.2.3 制作文字特效	239	19.2.2 使用 Fireworks 制作图像 素材	260
17.2.4 添加音波及音乐	241	19.2.3 使用 Dreamweaver 制作 网页	263
17.2.5 测试片头	242	19.3 相关知识点复习	270
17.3 相关知识点复习	243	第 20 章 课程设计	271
第 18 章 项目实训—— 制作网络广告	244	20.1 化妆品网站 Banner 的制作	272
18.1 网络广告简介	245	20.2 房产网站片头的制作	272
18.1.1 网络广告的类型与特点	245	20.3 网页水晶按钮的制作	273
18.1.2 网络广告的制作要点	245	20.4 多媒体网站的制作	273
18.2 网络广告的制作步骤	246	20.5 诗词网站的制作	274
18.3 相关知识点复习	251	20.6 个人网站的制作	276
第 19 章 项目实训—— 制作个人网站	252	20.7 公司网站的制作	277
19.1 个人网站简介	253	20.8 服装网站的制作	278
19.1.1 个人网站的性质	253	20.9 旅游网站的制作	279
19.1.2 个人网站的制作流程	253	附录 习题答案	280
19.2 个人网站的制作步骤	256		
19.2.1 使用 Flash 制作动画素材	257		

第 1 章

Dreamweaver CS3 操作基础

本章主要讲解 Dreamweaver CS3 的基础知识,包括 Dreamweaver CS3 的启动与退出、工作界面和参数的设置等。希望读者通过对本章内容的学习,能够熟悉 Dreamweaver CS3 的工作环境,掌握 Dreamweaver CS3 基本参数的设置。

知 识 点

- Dreamweaver CS3 简介
- Dreamweaver CS3 的启动与退出
- Dreamweaver CS3 的界面
- Dreamweaver CS3 的参数设置



1.1 Dreamweaver CS3 简介

Dreamweaver CS3 是 Adobe 公司于 2007 年推出的一款功能强大的网页制作软件。该软件将可视布局工具、应用程序开发功能和代码编辑支持组合为一个功能强大的工具系统,使各层次的开发人员和设计人员都可利用 Dreamweaver CS3 快速地创建网页界面。

Dreamweaver CS3 支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash、Shockwave 等特性。用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。由于 Dreamweaver 采用了 Roundtrip HTML 技术,使得网页在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间可以进行自由转换,并且 HTML 句法及结构不变。这样,专业设计者可以在不改变原有编辑习惯的同时,充分享受到可视化编辑带来的方便。由于其强大的功能特性, Dreamweaver CS3 成为不可多得的网页制作利器。

1.2 Dreamweaver CS3 的启动与退出

本节主要介绍启动与退出 Dreamweaver CS3 的操作方法。

1. 启动 Dreamweaver CS3

启动 Dreamweaver CS3, 常用以下 3 种方法。

- 选择“开始”|“程序”|Adobe Dreamweaver CS3 命令,即可启动 Dreamweaver CS3,如图 1-1 所示。



图 1-1 启动 Dreamweaver CS3

- 在桌面上双击  快捷图标。
- 双击与 Dreamweaver CS3 相关联的文档。

2. 退出 Dreamweaver CS3

退出 Dreamweaver CS3, 常用以下 4 种方法。

- 单击 Dreamweaver CS3 主窗口右上角的“关闭”按钮 .
- 选择“文件”|“退出”命令。

- 双击 Dreamweaver CS3 主窗口左上角的  图标。
- 按 Alt+F4 组合键。

1.3 Dreamweaver CS3 的界面

本节主要介绍 Dreamweaver CS3 的工作界面。

1.3.1 Dreamweaver CS3 的窗口组成

Dreamweaver CS3 的工作区窗口是由标题栏、菜单栏、“插入”栏、文档工具栏、文档窗口、“属性”面板和面板组 7 部分组成，如图 1-2 所示。

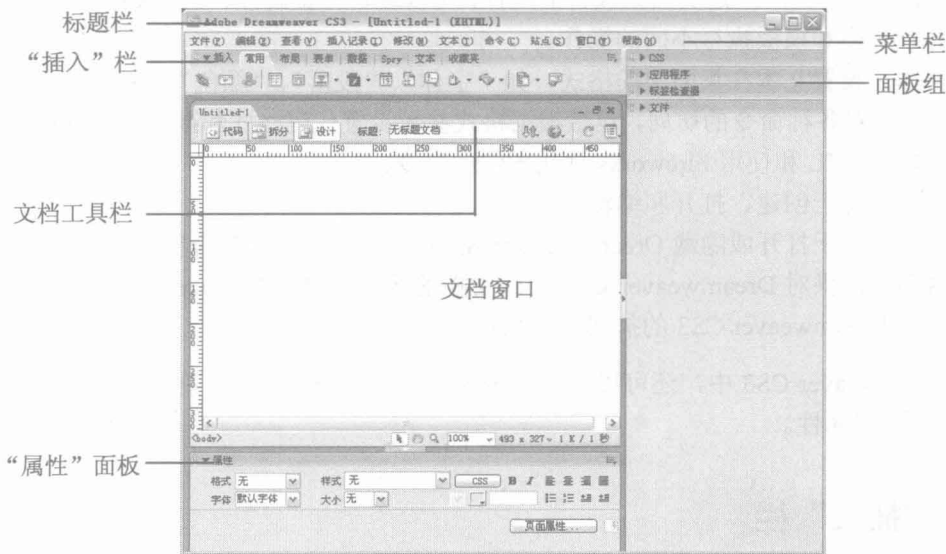


图 1-2 Dreamweaver CS3 的窗口组成

1.3.2 标题栏和菜单栏

1. 标题栏

标题栏位于 Dreamweaver CS3 窗口的顶端，显示当前编辑的文档标题，如图 1-3 所示。

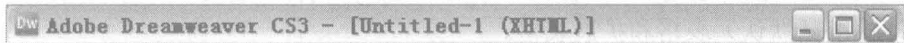


图 1-3 标题栏

2. 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括“文件”、“编辑”、“查看”、“插入记录”、“修改”、“文

本”、“命令”、“站点”、“窗口”、“帮助”10个菜单,如图1-4所示。使用这些菜单基本上可以完成 Dreamweaver CS3 的所有编辑功能。



图 1-4 菜单栏

菜单栏上各菜单的功能如下。

- 文件: 用于管理页面文件, 如“新建”、“打开”、“保存”、“导入”和“导出”等。
- 编辑: 用于对文件进行常规编辑, 如“撤销”、“复制”、“剪切”、“粘贴”、选择标签和定义快捷键等。
- 查看: 此菜单中包含了文档的各种视图, 通过它可以显示或隐藏不同类型的页面元素以及其他的辅助工具, 如“标尺”、“网格”等。
- 插入记录: 插入栏的替代项目, 用于将各种网页对象插入到页面中。
- 修改: 用于更改选定页面或项目的属性, 可以编辑标签属性、更改表格和表格元素, 并且对库和模板执行不同的操作。
- 文本: 设置文本在页面中的格式, 如“字体”、“段落”、“颜色”、“CSS 样式”等。
- 命令: 对各种命令的访问, 包括根据格式参数设置代码格式和创建相册的命令以及清理 HTML 和使用 Fireworks 优化图像的命令。
- 站点: 用于创建、打开和编辑站点。
- 窗口: 用于打开或隐藏 Dreamweaver CS3 的所有面板、检查器和窗口。
- 帮助: 提供对 Dreamweaver CS3 帮助文档的访问, 包括对 Macromedia 网站的访问以及 Dreamweaver CS3 的扩展帮助系统。

在 Dreamweaver CS3 中, 还可以通过右击鼠标弹出快捷菜单, 它列出了适用于当前选定内容的命令或属性。

1.3.3 “插入”栏

“插入”栏由多个快捷工具栏组成, 按照功能的不同, 主要分为 7 类, 如图 1-5 所示。它将“插入记录”菜单中的命令以按钮的形式分类定位于此, 便于制作人员快速调用。



图 1-5 “插入”栏

- 常用: 用于创建和插入最常用的对象, 如“图像”和“表格”。
- 布局: 用于插入表格、div 标签、框架和 Spry 构件。还可以选择表格的两种视图, 即标准(默认)表格和扩展表格。
- 表单: 包含一些按钮, 用于创建表单和插入表单元素(包括 Spry 验证构件)。
- 数据: 使用户可以插入 Spry 数据对象和其他动态元素, 如“记录集”、“重复区域”以及“插入记录”表单和“更新记录”表单。
- Spry: 包含一些用于构建 Spry 页面的按钮, 包括 Spry 数据对象和构件。