

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机知识普及系列

1+X 组合丛书(1)

D
r
e
a
m
w
e
a
v
e
r

4
.
0

F
l
a
s
h

5
.
0

F
i
r
e
w
o
r
k
s

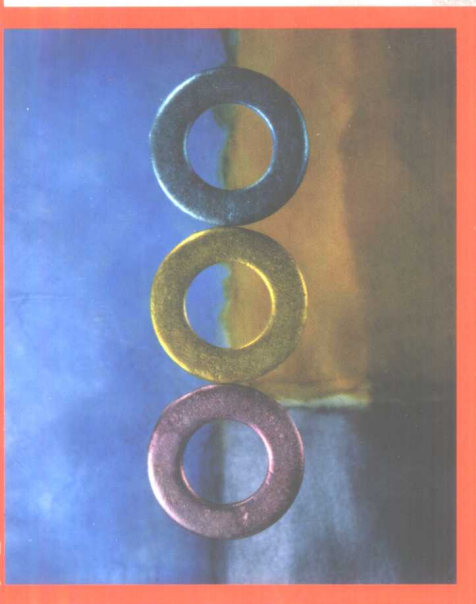
4
.
0

Dreamweaver 4.0

Flash 5.0

Fireworks 4.0

网站开发三合一



北京希望电子出版社 总策划
田信宁 胡华 卿涛 编写



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



本光盘内容包括：
本版电子书

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机知识普及系列

1+X 组合丛书(1)

D
r
e
a
m
w
e
a
v
e
r

4
.
0

F
l
a
s
h

5
.
0

F
i
r
e
w
o
r
k
s

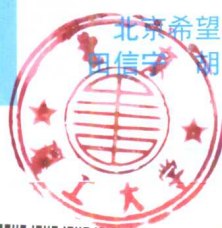
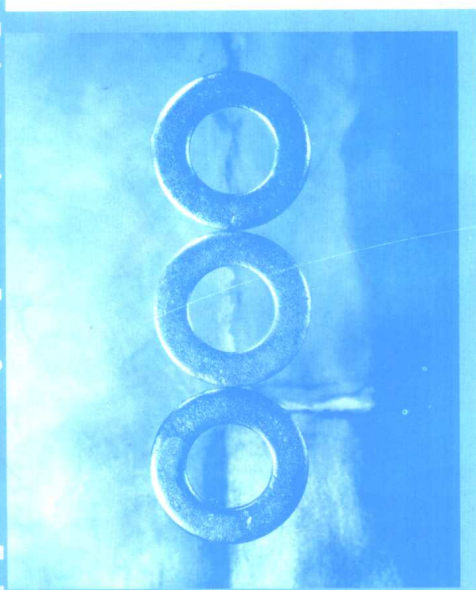
4
.
0

Dreamweaver 4.0

Flash 5.0

Fireworks 4.0

网站开发三合一



999838



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



本光盘内容包括：
本版电子书



前 言

在 Internet 日益流行的今天, 单纯的网上冲浪已经不能让我们感到新奇。更有吸引力的是想通过 Internet 来推销自己、展示自己, 最好的方法就是能够让别人看到你精心制作的网页。因此, 能够制作网页的软件也越来越受到我们的重视。一直作为计算机多媒体设计软件领域的领导者和主要的软件开发商 Macromedia (其著名的产品有: Authorware、Director、FreeHand 等) 公司, 它在不断丰富完善原有产品的同时, 还投入了大量的精力进入有关网络产品的开发、研制, 最近推出了基于互联网的“网页制作三剑客”的最新版——Dreamweaver 4、Fireworks 4 和 Flash 5。Dreamweaver 侧重于网页设计、网站管理, Fireworks 侧重于网页图形设计, 而 Flash 则侧重网上动画的制作。Flash 可以帮助我们实现网页中动感、交互功能的实现。

所谓“万丈高楼平地起”, 只有打好基础才能在以后灵活使用、挥洒自如。因此, 本书内容结构是从易到难、由浅入深, 从基础入手, 分别讲述 3 个软件中各个工具的使用, 各种基本的操作步骤, 使得读者扎扎实实地将基础打好, 为将来熟练地综合运用这 3 个软件提供可能。

全文共分四篇, 主要内容如下:

Dreamweaver 4 篇, 从基本的操作界面开始, 逐渐深入到文本与图像的加入、表格与表单的使用, 再深入到有关框架与层、多媒体处理等内容, 最后涉及了有关模板与库以及站点管理等内容。

Flash 5 篇, 同内容的编排方式类似, 也是从基本的操作界面开始到图形的编辑与处理、对象与角色的编辑; 然后讲述了有关文本与层的内容。在前面内容的基础之上讲述了有关动画的制作、声音的导入等内容, 最后为较为高级的具有交互功能的 Flash Action 动画的制作。

Fireworks 4.0 篇, 从基本的工作界面的认识开始, 步步深入到文本的操作、工作面板到使用、图形对象的绘制和修改、动画的制作以及按钮和导航条的制作等。

综合实例篇, 本篇通过综合实例, 详细展示各个软件的综合运用。

当然, 在实际网页创作中, 经常需要综合运用这 3 个软件。往往一个软件并不能完成我们进行网页制作的全部工作, 所以我们建议读者能够熟练地同时掌握这 3 个软件的使用, 这也是我们这本三合一教程的最终目的。

本书突出的特点是基本知识讲解细致, 读者可以按照书中的讲解一步一步地进阶, 达到精通这“三剑客”的目的。本书的实例精美, 制作过程的描述语言精炼而不乏趣味, 是初级学者不可多得的一本教材。

本书由邵谦谦总策划, 田信宁、胡华和卿涛执笔编写。张华东、李晓、范之誉、王宏、李琦、王瑾、吴浩、李炎、刘伟、刘华刚、朱峰、赵晓燕、李晓、马自军、官绍兴、

1080/02

朱玉、成美华、张丹、李毅、田德才、戴玉军、周桦、李间平等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助。在这里，要特别感谢程梅女士在本书编著过程中给予的大力支持。由于编者水平有限和时间的仓促，本书难免会出现各种不足，热忱欢迎广大读者批评指正；编者将会为此感激不尽。

编者

目 录

Dreamweaver 4.0 篇	
第 1 章 初识 Dreamweaver 4	3
1.1 Dreamweaver 概述	3
1.1.1 Dreamweaver 何方神圣	3
1.1.2 功能强大的 Dreamweaver 4	3
1.2 Dreamweaver 4 的工作界面	4
1.2.1 启动 Dreamweaver 4	4
1.2.2 Dreamweaver 4 的窗口结构	4
1.2.3 控制浮动面板	6
1.2.4 状态行	11
1.3 本章小结	13
第 2 章 文本与图像	14
2.1 插入文本	14
2.1.1 文本输入	14
2.1.2 段落与字符	15
2.2 设置文本属性	16
2.2.1 设置标题和段落	16
2.2.2 设置字体	17
2.2.3 设置字号	18
2.2.4 设置字符颜色	19
2.2.5 设置段落对齐方式	19
2.2.6 设置段落缩进	19
2.2.7 项目列表	20
2.2.8 超级链接	22
2.3 插入图像	25
2.3.1 图像概述	25
2.3.2 插入图像	26
2.3.3 设置图像属性	28
2.3.4 图像大小和位置	29
2.3.5 设置背景图像	31
2.3.6 制作翻转图像	32
2.3.7 制作图像热区	33

2.4 本章小结	34
第 3 章 表格与表单	35
3.1 表格的基本操作	35
3.1.1 插入表格	35
3.1.2 选中表格元素	36
3.1.3 编辑表格	38
3.2 设置表格格式	41
3.2.1 设置表格整体格式	41
3.2.2 设置行、列和单元格的格式	44
3.2.3 套用表格格式	46
3.3 表单概述	47
3.3.1 什么是表单	47
3.3.2 创建表单域	47
3.4 添加表单对象	48
3.4.1 添加文本域	49
3.4.2 添加按钮	51
3.4.3 添加复选框	52
3.4.4 添加单选按钮	52
3.4.5 添加列表框	53
3.4.6 添加文件域	55
3.4.7 添加图像域	56
3.4.8 添加隐藏域	57
3.4.9 添加跳转菜单	57
3.5 本章小结	59
第 4 章 框架与层	60
4.1 框架	60
4.1.1 框架概述	60
4.1.2 框架的创建、删除与保存	60
4.1.3 设置框架和框架集的属性	62
4.2 层	67
4.2.1 层的概念	67
4.2.2 插入层	67
4.2.3 层的基本操作	68
4.2.4 用标尺与网格定位	70

4.2.5 设置层的属性.....	72
4.2.6 层面板.....	74
4.2.7 层与表格的互相转换.....	74
4.3 本章小结.....	76
第5章 多媒体处理.....	77
5.1 插入对象.....	77
5.1.1 插入 Flash 对象.....	77
5.1.2 插入 Shockwave 对象.....	79
5.1.3 插入 Generator 对象.....	80
5.1.4 插入 Fireworks HTML 对象.....	81
5.1.5 插入 Java 小程序.....	81
5.1.6 插入 ActiveX 控件.....	82
5.1.7 插入 Plugin 对象.....	83
5.2 行为.....	84
5.2.1 行为的概念.....	84
5.2.2 常用事件介绍.....	85
5.2.3 行为面板.....	86
5.2.4 添加行为.....	87
5.2.5 Dreamweaver 的内置行为.....	88
5.3 时间链.....	98
5.3.1 时间链概述.....	98
5.3.2 时间链面板.....	98
5.3.3 创建时间链动画.....	99
5.3.4 控制时间链.....	100
5.4 本章小结.....	101
第6章 模板与库.....	102
6.1 模板.....	102
6.1.1 模板与模板面板.....	102
6.1.2 创建模板.....	104
6.1.3 利用模板创建文档.....	106
6.1.4 管理模板.....	107
6.1.5 修改模板和更新站点.....	108
6.2 库.....	109
6.2.1 库与库面板.....	109
6.2.2 库的创建、管理与应用.....	110
6.2.3 修改库和更新站点.....	111
6.3 本章小结.....	113
第7章 站点管理.....	114
7.1 站点概述.....	114
7.1.1 站点.....	114

7.1.2 本地计算机和 Internet 服务器... ..	114
7.1.3 本地站点和远端站点.....	114
7.1.4 上载和下载.....	115
7.1.5 创建网站的流程.....	115
7.2 规划站点.....	115
7.2.1 规划站点结构.....	115
7.2.2 规划站点的浏览机制.....	116
7.2.3 创建站点整体风格.....	117
7.3 创建本地站点.....	117
7.3.1 站点窗口.....	117
7.3.2 创建站点.....	118
7.4 站点列表管理.....	119
7.4.1 打开本地站点.....	119
7.4.2 编辑站点.....	119
7.4.3 删除站点.....	120
7.4.4 复制站点.....	120
7.5 站点文件管理.....	120
7.5.1 创建文件夹与文件.....	120
7.5.2 文件的移动、复制和删除.....	120
7.5.3 设置主页.....	121
7.5.4 刷新文件列表.....	121
7.6 站点地图.....	121
7.6.1 显示站点地图.....	121
7.6.2 浏览站点地图.....	122
7.6.3 站点地图的参数设置.....	123
7.7 Dreamweaver 制作实例.....	124
7.7.1 制作框架.....	124
7.7.2 制作顶页面.....	125
7.7.3 制作左页面.....	126
7.7.4 制作主页面.....	129
7.8 本章小结.....	132

Flash 5.0 篇

第8章 Flash 5 动画制作基础.....	135
8.1 认识 Flash.....	135
8.1.1 什么是 Flash.....	135
8.1.2 Flash 5 的新增功能.....	136
8.2 Flash 5 的基本配置.....	137
8.3 认识 Flash 5 的工作界面.....	138

8.3.1 标题栏及菜单栏	138
8.3.2 工具栏	139
8.3.3 图层/时间线控制栏	142
8.3.4 绘图工作区	143
8.3.5 浮动面板	144
8.4 基本术语及概念	146
8.4.1 位图与矢量图	146
8.4.2 层(Layer)的概念	147
8.4.3 帧(Frame)的概念	147
8.4.4 交互(Interactivity)的概念	147
8.4.5 场景(Scene)的概念	148
8.4.6 Alpha 通道的概念	148
8.5 文件基本操作	148
8.6 本章小结	149
第 9 章 图形的编辑与处理	150
9.1 辅助绘图工具	150
9.1.1 视图工具	150
9.1.2 设置标尺	151
9.1.3 设置栅格显示	151
9.1.4 磁性捕捉设置	152
9.2 绘制一幅图形	152
9.2.1 图形的绘制工具	153
9.3 图形的编辑	161
9.3.1 实心箭头工具	161
9.3.2 空心箭头工具	164
9.3.3 橡皮、漆桶、墨水瓶、吸管工具	165
9.3.4 柔边、扩边	170
9.4 本章小结	171
第 10 章 对象与符号的处理	172
10.1 导入一个图形对象	172
10.1.1 图形对象的导入及格式转化	172
10.1.2 对象的选取	175
10.1.3 对象操作	178
10.2 符号的创建与编辑	183
10.2.1 库、符号和角色的概念	183
10.2.2 符号的三种类型	184
10.2.3 符号的创建	184
10.2.4 编辑符号	186
10.2.5 创建按钮符号	187

10.2.6 创建角色	190
10.3 本章小结	194
第 11 章 文本与层	195
11.1 文本工具及其使用	195
11.1.1 文本工具及文本的处理	195
11.1.2 文本的设置	196
11.1.3 字符对象转化为矢量图形	199
11.1.4 对转化后的字符的编辑	199
11.2 层的基本操作	201
11.2.1 层的概念	201
11.3 本章小结	207
第 12 章 动画的制作	209
12.1 动画的概念、原理	209
12.1.1 动画的概念	209
12.1.2 动画的类型	210
12.1.3 时间轴	210
12.1.4 关键帧	211
12.1.5 灯箱的显示	213
12.2 逐帧动画的制作	215
12.3 变形动画的制作	216
12.3.1 制作实例	217
12.3.2 变形间补动画中控点的运用	219
12.4 运动动画的制作	221
12.5 路径导引间补动画的制作	227
12.6 动画进阶制作	229
12.6.1 多层动画的制作	229
12.6.2 蒙版动画的制作	231
12.7 动画的预览	232
12.8 场景的管理	233
12.9 本章小结	234
第 13 章 声音的加入	235
13.1 声音的导入	235
13.2 声音的加入	236
13.2.1 给某一帧加上声音	236
13.2.2 给按钮加上声音	239
13.3 声音的编辑	240
13.3.1 打开声音编辑窗口	240
13.3.2 编辑窗口显示模式的改变	241
13.3.3 声音播放起始结束位置的编辑	241
13.3.4 最后是音量大小的编辑	241

13.4 声音的属性	242
13.5 本章小结	243
第 14 章 基本 Action 命令与实例演示	244
14.1 事件	245
14.1.1 鼠标(键盘)事件	245
14.1.2 帧事件的设定	247
14.2 简单的行为命令	248
14.2.1 常用命令列表	248
14.3 行为的编辑	249
14.3.1 行为的编辑	249
14.4 几个常用的行为命令使用格式	250
14.4.1 控制播放语句	250
14.4.2 播放跳转语句	250
14.4.3 调用动画播放作品	251
14.4.4 关闭被调用的动画播放作品	252
14.4.5 调速电影显示质量	252
14.4.6 停止所有声音的播放	252
14.4.7 建立 URL 地址链接	252
14.5 Action 动画实例	254
14.6 检测交互性	255
14.7 动画的发布	256
14.8 实例演示	257
14.8.1 第一场景	257
14.8.2 第二场景	263
14.9 本章小结	267

Fireworks 4.0 篇

第 15 章 认识 Fireworks	271
15.1 Fireworks 的特点	272
15.1.1 Fireworks 的特点	272
15.1.2 Fireworks 的工作流程	272
15.2 Fireworks 4 的新特点	273
15.2.1 与 Dreamweaver 的兼容性	273
15.2.2 拖放行为	273
15.2.3 蒙版、层面板、影格面板的加强	274
15.2.4 升级的导入导出选项	274
15.2.5 可选 JPEG 压缩	274
15.2.6 钢笔工具的改进	274

15.2.7 工作区的实时动画控制	275
15.2.8 批处理	275
15.2.9 更新的 HTML 设置对话框	275
15.2.10 文字改进	275
15.3 Fireworks 4 的工作界面	275
15.3.1 工作界面简介	275
15.3.2 矢量图像和位图图像	278
15.3.3 对象编辑模式和图像编辑模式	279
15.4 本章小结	280
第 16 章 文档的基本操作	281
16.1 创建新文档	281
16.1.1 直接创建新文档	281
16.2 打开现有文档	282
16.2.1 打开单个文档	283
16.2.2 导入图像文件	283
16.3 浏览和查看文档	285
16.3.1 平铺和重叠文档窗口	285
16.3.2 改变显示比例	286
16.3.3 关闭文档	288
16.4 保存文档	288
16.4.1 保存 PNG 文档	288
16.4.2 导出其它格式的文档	288
16.5 打印文档	289
16.5.1 设置页面	290
16.5.2 打印操作	290
16.6 改变文档的属性	291
16.6.1 改变画布大小	291
16.6.2 改变画布颜色	292
16.6.3 旋转画布	292
16.6.4 修剪画布	293
16.6.5 改变图像大小	293
16.7 操作的撤销与恢复	295
16.7.1 撤销和恢复	295
16.7.2 快速返回上次存盘状态	295
16.7.3 重复操作	295
16.7.4 使用历史面板	295
16.8 本章小结	298
第 17 章 工作面板的使用	299
17.1 面板的基本操作	299
17.1.1 单个面板的显示	299

17.1.2 面板组的显示.....	300	18.2.6 绘制自由路径.....	327
17.1.3 面板的剥离.....	300	18.2.7 绘制直线线段和曲线线段	329
17.1.4 面板的重组.....	301	18.3 设置笔画颜色和填充颜色	330
17.1.5 关闭面板组.....	302	18.4 使用布局工具	331
17.2 Optimize、Behaviors 和 Object 面板.....	302	18.4.1 显示标尺.....	331
17.2.1 Optimize（最优化）面板.....	302	18.4.2 显示网格.....	332
17.2.2 Behaviors（动作）面板.....	304	18.4.3 靠齐网格.....	332
17.2.3 Object（对象）面板.....	304	18.4.4 设置网格选项.....	332
17.3 Stroke、Fill、Effect、Infor 面板.....	305	18.4.5 使用准线.....	333
17.3.1 Stroke（纹理）面板	305	18.5 文本的应用	335
17.3.2 Fill（填充）面板	308	18.5.1 编辑文本.....	335
17.3.3 Effect（效果）面板	309	18.5.2 文本的特效.....	337
17.3.4 Infor（信息）面板.....	312	18.5.3 路径文字.....	338
17.4 Color Table、Swatches、Color Mixer 和 Tool Options 面板.....	313	18.6 本章小结	339
17.4.1 Color Table（色表）面板.....	313	第 19 章 修改对象.....	340
17.4.2 Swatches（着色）面板.....	313	19.1 选择对象	340
17.4.3 Color Mixer（混色）面板.....	314	19.1.1 选择对象的基本方法.....	340
17.4.4 Tool Option（工具参数）面板	315	19.1.2 选中路径对象时显示路径和点	343
17.5 Layers、Frames、History 面板.....	315	19.1.3 在对象模式中选择位图图像 对象.....	343
17.5.1 Layers（图层）面板.....	315	19.1.4 隐藏对象的路径或边缘.....	343
17.5.2 Frames（帧图）面板	316	19.2 组织和管理对象	344
17.6 URL、Styles、Library 面板.....	317	19.2.1 移动对象.....	344
17.6.1 URL 面板.....	317	19.2.2 对齐对象.....	344
17.6.2 Styles（样式）面板	317	19.2.3 设置对象的重叠顺序.....	345
17.6.3 Library（图库）面板	318	19.2.4 隐藏和显示对象.....	346
17.7 Find and Replace、Project Log 面板.....	318	19.2.5 对象的复制、剪切和粘贴	347
17.7.1 Find and Replace（查找与替换）面 板.....	319	19.2.6 删除对象.....	349
17.7.2 Project Log（项目清单）面板.....	319	19.2.7 组合对象.....	349
17.8 本章小结	320	19.3 整形路径	351
第 18 章 绘制对象.....	321	19.3.1 通过编辑点整形路径.....	351
18.1 进入对象模式	321	19.3.2 直接整形路径.....	354
18.2 在对象模式中进行绘制	322	19.3.3 路径的基本操作.....	358
18.2.1 认识工具箱上的绘制和编辑 工具.....	323	19.4 变换对象	364
18.2.2 了解路径的开环和闭合.....	324	19.4.1 移动对象.....	366
18.2.3 绘制直线、矩形和椭圆形.....	324	19.4.2 缩放对象.....	366
18.2.4 绘制三角形和其它多边形.....	326	19.4.3 旋转对象.....	366
18.2.5 绘制星形.....	327	19.4.4 翻转对象.....	367
		19.4.5 倾斜对象.....	367
		19.4.6 扭曲对象.....	368

19.4.7 数字变换	368
19.5 本章小结	369
第 20 章 创建动画	370
20.1 动画符号	370
20.1.1 新建动画符号	371
20.1.2 对象转换为动画符号	372
20.1.3 编辑符号属性	372
20.1.4 编辑符号的图像	373
20.2 帧的操作	374
20.2.1 设置帧延迟时间	375
20.2.2 显示或隐藏帧	375
20.2.3 帧命名	376
20.2.4 添加、移动、复制和删除帧	376
20.2.5 层共享	377
20.2.6 使用洋葱皮	377
20.3 中间帧	378
20.3.1 绘制中间帧	378
20.3.2 预览动画	379
20.4 动画输出	380
20.4.1 设置动画播放属性	380
20.4.2 优化动画	380
20.4.3 输出为动态 GIF、SWF 或 多个文件	381
20.4.4 输出 Animated GIF (动态 GIF)	381
20.4.5 输出复合文件	381
20.4.6 输出 Flash SWF 文件	381
20.5 使用已经存在的动画文件	381
20.6 使用多个文件创建一个动画	382
20.7 本章小结	382
第 21 章 创建按钮和导航条概述 ..	383
21.1 按钮简述	383
21.2 创建按钮	384
21.2.1 创建一个按钮	384
21.2.2 添加“Down”状态	385
21.2.3 添加“Over While Down”状态	386

21.2.4 给按钮附加链接	387
21.2.5 改变一个按钮	388
21.2.6 使用斜角效果绘制按钮的各 个状态	388
21.3 从库中插入按钮	389
21.3.1 输入复制的按钮符号到当前文档	389
21.3.2 从库中插入按钮	389
21.3.3 输入预先安装的按钮符号	389
21.4 用按钮创建导航条	390
21.5 插入外部按钮	391
21.6 Fireworks 制作实例	392
21.7 本章小结	398

综合实例篇

第 22 章 网页制作综合实例	401
22.1 创建本地站点	402
22.2 创建主页结构	403
22.2.1 设置页面属性	403
22.2.2 创建层	404
22.2.3 插入 Flash 动画	405
22.2.4 插入导航按钮	406
22.2.5 为按钮图形命名	407
22.2.6 插入表格与文字	407
22.2.7 插入图片	408
22.2.8 将层转换为表格	408
22.2.9 创建悬停按钮	410
22.3 使用 Flash 创建动画	412
22.3.1 第一场景	412
22.3.2 第二场景	418
22.4 使用 Fireworks 创建图像	422
22.4.1 制作按钮	423
22.4.2 图片的制作	427

Dreamweaver 4.0 篇

第 1 章 初识 Dreamweaver 4

第 2 章 文本与图像

第 3 章 表格与表单

第 4 章 框架与层

第 5 章 多媒体处理

第 6 章 模板与库

第 7 章 站点管理

第 1 章 初识 Dreamweaver 4

对于许多网页设计人员而言，Dreamweaver 的面世无疑是一个创举。Dreamweaver 一改过去各种网页制作工具的局限性和较差的兼容性，尤其是与 Flash、Fireworks 天衣无缝的“梦幻组合”，可以设计出高水平的网页来，满足各类站点和网页设计的需要，并且让广大网迷也能在自己的网页上一展才华。

本章主要介绍 Dreamweaver 4 的工作环境，引导读者快速了解 Dreamweaver 4 的工作界面和基础知识，初步体验其强大的创作能力。本章的主要内容有：

- Dreamweaver 简介
- Dreamweaver 4 的技术特点
- Dreamweaver 4 的界面
- Dreamweaver 4 的浮动面板

1.1 Dreamweaver 概述

1.1.1 Dreamweaver 何方神圣

Dreamweaver 是 Macromedia 公司最新推出的主页编辑工具。它是一个所见即所得的网页编辑器，采用了多种先进技术，能够方便快捷地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单且富有趣味。我们不仅可以用 Dreamweaver 进行网页编辑，还能很好地对站点进行管理。从 Dreamweaver 2 开始，它就已经成为专业网页创作者事实上的标准工具。

1.1.2 功能强大的 Dreamweaver 4

对于网页创作者来说，使用“记事本”程序直接撰写网页代码的时代已经过去了。Dreamweaver 4 的出现带给我们新的惊喜，我们可以如此轻松地创作网页：

- Dreamweaver 4 提供了强大的设计工具，在不用书写一行代码的情况下，我们就能够快速创建各种极具动态特性的网页，例如动画和分层等；
- 利用 Dreamweaver 4 的目标浏览器检查特性，可以创建兼容性极好的网页，以适用于各种平台和各种浏览器；
- 在编辑由其它网页创作工具所生成的网页时，Dreamweaver 4 会非常尊重这些工具所生成的源代码，不会任意修改它；
- Dreamweaver 4 可以完全“随身定做”，你可以创建自己的对象和命令，修改菜单和快捷键，扩展 Dreamweaver 4 的强大功能，使之更适合你的使用。
-

1.2 Dreamweaver 4 的工作界面

1.2.1 启动 Dreamweaver 4

在安装 Dreamweaver 4 之后，它会自动在 Windows 的“开始”菜单中创建程序组。打开“开始”菜单，选择“程序”，选择“Macromedia Dreamweaver 4”，再选择“Dreamweaver 4”命令，即可启动 Dreamweaver 4，如图 1-1 所示。采用这种方法启动 Dreamweaver，会首先新建一个空白的 HTML 文档等候编辑。

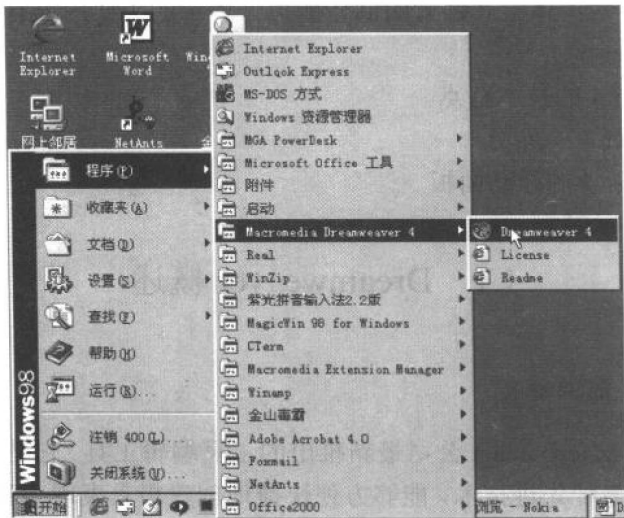


图 1-1 启动 Dreamweaver 4

另一个更常用的方法是直接启动 Dreamweaver 4 并载入要编辑的 HTML 文档。我们可以选中要编辑的 HTML 文件图标，然后单击鼠标右键，打开快捷菜单，选择“Edit with Dreamweaver”命令（如图 1-2 所示），即可启动 Dreamweaver 4，并载入要编辑的 HTML 文档。

1.2.2 Dreamweaver 4 的窗口结构

当启动 Dreamweaver 4 之后，会出现如图 1-3 所示的程序窗口，其上浮动有多个面板。对于一个用惯了微软程序的人来说，第一次看到如图 1-3 所示的窗口和浮动面板，可能一时会感到有些茫然。事实上，Dreamweaver 的使用方法同 PageMaker 和 Photoshop 之类的排版软件类似，而同微软建议的 Windows 应用程序的外观标准有一定的差别。Dreamweaver 应用程序的外观充分展示了其异常灵活的功能，无论你是高级别的网页创作者，还是刚入门的新手，都能够通过这种外观来提高其工作效率。

Dreamweaver 4 工作区是非常灵活的，用户可以根据自己的喜好来定制。一般来说，Dreamweaver 4 典型的操作环境包括如下几个部分，如图 1-4 所示。



图 1-2 直接编辑 HTML 文档



图 1-3 第一次启动 Dreamweaver 4

- 文档窗口 在文档窗口中显示当前所创建和编辑的文档内容。
- 启动面板 在启动面板 (Launcher) 里包含了一些最常使用的控制按钮, 让我们可以快速启动或关闭最常用的检查器 (Inspectors) 和浮动面板 (Palettes)。在文档窗口下方的状态栏上也出现与启动面板相同的按钮, 称作“微型启动栏” (Mini-Launcher), 使我们在启动面板关闭的时候很方便地使用启动面板上的功能。
- 对象面板 在对象面板上包含了多种不同类型的按钮, 用于在文档中创建不同类型的对象, 例如图像、表格、框架等。
- 属性面板 在属性面板中显示文档窗口中选中对象 (如文本、图像、表格等) 的属性, 并且允许对这些对象的属性进行修改。

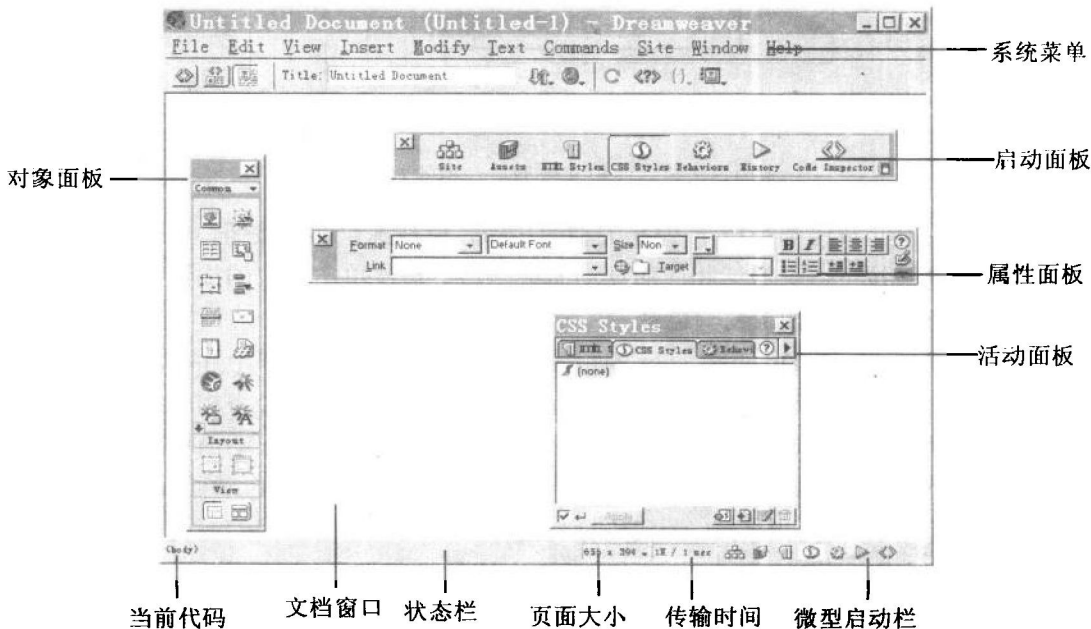


图 1-4 Dreamweaver 4 的窗口结构

- **可停靠浮动面板** 可停靠浮动面板是一个工具集合的控制框架，它仿佛一个船坞，可以将各种浮动窗口、面板和检视器放置在其中，组合成为选项卡的形式，以节省屏幕空间，必要时还可以将这些浮动窗口、面板和检视器从中拆离出来。
- **标题栏** 标题栏上显示当前正在编辑文档的标题和名称，它首先显示文档的标题，然后显示文档的文件名称。

1.2.3 控制浮动面板

对象面板、启动面板、属性面板和可停靠浮动面板通常总称作“浮动面板”，它们浮动于文档窗口之上，你可以将输入光标在文档和面板之间来回切换。浮动面板非常灵活，而且便于控制。

提示 利用浮动面板来控制对页面的编写，而不是利用烦琐的对话框，这是 Dreamweaver 编辑网页中最令人称道的特性。对一些其它的网页编辑器，例如 FrontPage 中，经常需要打开一个对话框来设置各种属性，在关闭对话框后才能看到设置的结果；而在 Dreamweaver 中通过在浮动面板中进行设置，直接就可以在文档窗口中看到结果，避免了中间过程，从而提高了工作效率。

使用启动面板

启动面板主要用于快速启动相应的任务，或显示/隐藏相应的浮动面板，在状态行的右方有一个微型启动栏，它同启动面板上的按钮是一样的，如图 1-5 所示。

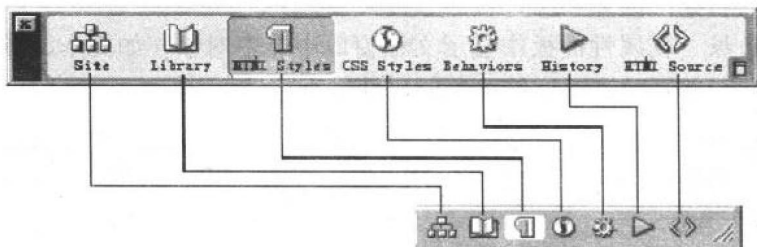


图 1-5 启动面板和微型启动栏的对应关系

启动面板上的按钮都是按下/弹起类型的按钮，也被称作切换按钮，单击启动面板上的按钮，使之被按下，会激活相应的浮动面板窗口；再次单击其上的按钮，可以使之弹起，这会将相应的浮动面板窗口隐藏。

我们已经知道，在 Dreamweaver 的可停靠浮动面板中可以将多个浮动面板组合成选项卡的形式，如果在启动面板上单击这些选项卡对应的按钮，则会将相应的选项卡激活到最顶端，而弹起某个选项卡对应的按钮，都会将对应的可停靠浮动面板隐藏。例如，在默认状态下，HTML 源代码检视器是一个单独形式的窗口，单击启动面板上的“HTML Source”按钮，可以激活 HTML 源代码检视器，显示当前编辑文档的源代码，再次单击该按钮，则可以重新隐藏 HTML 源代码检视器。在默认状态下，CSS 样式浮动面板是“停靠”在可停靠浮动面板中的，它以一个选项卡的形式出现，则单击启动面板上的“CSS Styles”按钮，即会将可停靠浮动面板上的 CSS Styles 选项卡激活，如图 1-6 所示。

默认状态下, 启动面板是水平放置的, 单击面板右下角的“垂直放置”标记, 可以将启动面板变为垂直放置, 同时该“垂直放置”标记变为“水平放置”标记; 在垂直状态下, 单击面板右下角的“水平放置”标记, 又可以恢复启动面板的水平状态, 如图 1-7 所示。



图 1-6 使用启动面板

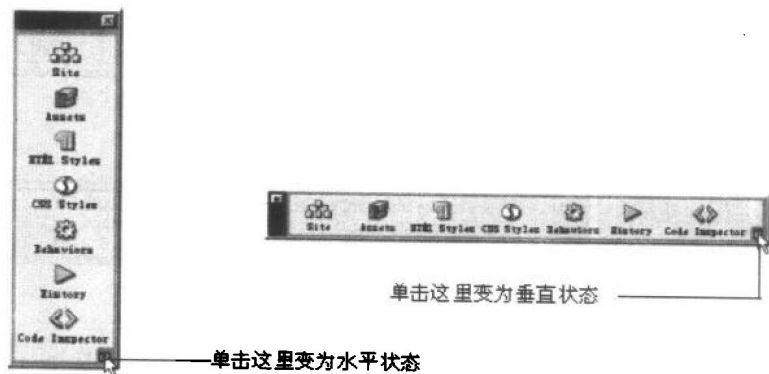


图 1-7 改变启动面板的水平和垂直状态

使用对象面板

对象面板上包含一些按钮, 在网页编辑过程中, 通过单击这些按钮, 可以往网页中添加相应的对象, 如图像、表格、框架和各种其它媒体等。

对象面板的空间是有限的, 为了能够充分利用有限的面板空间, 对象面板采用了多层结构, 将不同类型的对象按钮放置于不同的浮动面板层中。

单击对象面板上的向下箭头, 会打开一个下拉菜单, 显示对象面板上所包含对象的类型, 默认状态下显示的是 Common (常用) 类型。如果从该下拉菜单中选择其它类型, 则在对象面板上会显示相应类型的按钮。在图 1-8 中, 左边的图显示了打开下拉菜单, 选择 Forms (表单) 类型的情形, 右边的图则显示了表单类型对象面板的内容。