

前言

Dreamweaver 4 是 Macromedia 公司的拳头产品,已经成为专业网页创作者的标准工具。作为一个所见即所得网页编辑器, Dreamweaver 4 不仅具有强大的网页编辑功能,而且提供了完善的站点管理机制,可以说,它是一个集网页制作和站点管理两大利器于一身的超重量级网页制作工具。

Dreamweaver 4 的功能非常强大,但操作也较为复杂。为了帮助广大网页爱好者和网页制作人员掌握这一制作工具,本书选取了数十个实例,由浅入深地介绍了 Dreamweaver 4 的各种操作,使读者可以深入了解 Dreamweaver 4 的神奇与奥秘,并轻松地设计出自己的网页。

本书共分为十一章进行讲解,其结构如下:

第 1 章 Dreamweaver 4 快速入门,简单介绍了 Dreamweaver 4 的基础知识和新特性,并概括介绍 Dreamweaver 的工作环境,以及一些简单的应用实例。

第 2 章文本,文字和图形是网页的灵魂,是构成网页的重要部分,本章介绍了文本的基础知识和基本操作,并通过实例说明了文本和图形的具体应用。

第 3 章列表,列表在网页制作中,起着非常重要的作用,它可以列出主题的要点,或者分类对象的属性等。本章主要介绍了列表的基本操作,并通过实例说明了列表的几种创建方法。

第 4 章表格,表格是一种非常强大的页面布局工具,在 Web 页面上应用非常广泛。本章主要介绍了表格的基本操作,并通过实例介绍了表格的插入与编辑、设置表格的属性、表格的格式化与排序,以及用表格构造页面等。

第 5 章框架,框架就是把网页划分成若干个区域,可以在不同的区域内分别显示不同的文件内容。本章主要介绍了框架的基础知识和基本操作,并通过实例介绍了创建框架、设置框架属性、管理框架、应用框架等。

第 6 章表单,表单是网站的一个必要因素,它是勾通网站管理者和浏览者之间的桥梁,使用表单可以收集用户的信息,分析反馈意见,并作出科学、合理的决策。本章在介绍表单基本操作的同时,还通过实例介绍了表单的创建、表单属性的设置,以及表单的应用等。

第 7 章 CSS, CSS 即层叠样式表,它提供了非常强大的页面布局控制能力,并允许在 HTML 文档中加入样式。本章主要介绍了 CSS 的基础知识和基本操作,并通过实例介绍了样式和样式表、创建 CSS 样式、改变链接显示,以及样式表的应用等。

第 8 章图层,使用图层可使网页元素以像素为单位的精确定位,使页面布局达到最佳效果。本章主要介绍了图层的基本操作和图层的管理,并通过实例介绍了图层的创建和属性设置,以及图层和表格的互相转化等。

第 9 章行为,行为是事件和动作的组合物。本章主要介绍了行为事件的基本操作,并通过实例介绍了添加行为、内置行为,以及同时打开多个窗口等。

第 10 章时间线,使用时间线可以非常轻松的创建动画。本章主要介绍了时间线的基本操作,并通过实例介绍了时间线和行为,以及如何隐藏文字和制作滚动字幕等。

第 11 章综合应用实例,本章通过几个综合实例介绍了 Dreamweaver 4 在实际工作中的应用。

本书能帮助广大读者全面快速了解和掌握 Dreamweaver 4 的强大功能。那些对网页制作已经有一定了解的读者，可以直接研究下列新特性：

Asset Manager (资源管理器)：新增的资源管理面板方便了团体开发，资源管理面板主要用在小组共同开发一个项目，可以在这里快速地追踪到网站内的所有元素。也可以预览并管理图片、所用颜色、外部连接、脚本、Flash、Shockwave、Quicktime、模板和库元素。

改进的颜色吸管：Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 现在都使用这个通用的吸管。除此以外，还可以从多个调色板之间选取颜色，例如在图中的 Colour Cubes、Windows OS 和 Grayscale 之间选取。

在线的 O'Reilly 语法手册：Dreamweaver 4 提供了一个 O'Reilly 手册。可以在这里快速查找 JavaScript、CSS 和浏览器 DOMs。

JavaScript 调试：新增的 JavaScript Debugger，可以监视 JavaScript 在 Netscape 或者 IE 中的执行情况，更容易发现什么地方出现了错误。

快捷键：Dreamweaver 4 可以自定义所有的快捷键，在使用时就比较方便。

代码网页分屏显示：这是喜欢写代码的朋友期待已久的功能了。一边写代码一边看网页，还可以学习代码的编写，同样喜欢直接写代码的朋友也可以完全使用 Dreamweaver 4 的文本编辑器直接在主窗口中编写代码。更重要的是 Dreamweaver 4 还带上了语法格式着色，可以将代码和 HTML 语言上色。

排版化的网页制作：Dreamweaver 4 提供的 Layout View 可以使用户在编辑网页时，就像使用排版软件一样方便。

Flash 文字和 Flash 按钮对象：Dreamweaver 4 提供的 Flash 文字和 Flash 按钮对象让用户可以直接在 Dreamweaver 中编辑矢量图形，甚至不需要安装 Flash。

代码导航器：代码导航器可以使用户在代码窗口中利用下拉菜单很方便的找到文档中定义的 JavaScript 函数，这样编写代码就轻松多了。

上述新特性都将在本书的实例中体现出来，全书思路非常清晰明了，可以使读者在短期内熟练掌握 Dreamweaver 4 强大功能和实用技术。因此本书既能让初学者快速入门，也可使有一定基础的读者更进一步深入了解 Dreamweaver 4 的各种操作。

为便于读者学习，本书个别部分用中文界面说明。

由于水平有限，时间仓促，缺点错误在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2001 年 7 月于中山大学康乐园

目 录

第1章 Dreamweaver 4 快速入门1	【实例 2-2】 控制断行和空白28
1.1 Dreamweaver 4 简介.....1	制作说明.....28
1.2 Dreamweaver 4 的新特性.....2	制作步骤.....28
1.3 Dreamweaver 的工作区.....3	小结.....30
1.4 Dreamweaver 的面板.....4	【实例 2-3】 设置文本格式30
【实例 1-1】 Hello World8	制作说明.....30
制作说明.....8	制作步骤.....31
制作步骤.....9	小结.....33
小结.....9	【实例 2-4】 拼写检查34
【实例 1-2】 定义一个本地站点9	制作说明.....34
制作说明.....9	制作步骤.....34
制作步骤.....9	小结.....35
小结.....10	【实例 2-5】 插入 Meta35
【实例 1-3】 我的主页11	制作说明.....35
制作说明.....11	制作步骤.....35
制作步骤.....11	小结.....37
小结.....16	【实例 2-6】 插入 Keywords37
【实例 1-4】 电子相册16	制作说明.....37
制作说明.....16	制作步骤.....37
制作步骤.....16	小结.....39
小结.....18	【实例 2-7】 插入 Description39
【实例 1-5】 Reference 面板19	制作说明.....39
制作说明.....19	制作步骤.....39
制作步骤.....19	小结.....41
小结.....22	【实例 2-8】 插入 Refresh41
第2章 文本23	制作说明.....41
2.1 基础知识.....23	制作步骤.....41
2.2 基本操作.....23	小结.....42
2.2.1 撤消操作与重复操作.....23	【实例 2-9】 插入图形43
2.2.2 剪切、复制和粘贴.....23	制作说明.....43
2.2.3 查找与替换.....24	制作步骤.....43
【实例 2-1】 预设文本段落格式26	小结.....45
制作说明.....26	【实例 2-10】 设置图形属性45
制作步骤.....26	制作说明.....45
小结.....28	制作步骤.....45
	小结.....48
	【实例 2-11】 创建轮换图48

目 录

制作说明	48	4.4.2 修改表格	68
制作步骤	48	4.5 修饰表格	70
小结	50	【实例 4-1】 插入表格	71
【实例 2-12】 图形的对齐和环绕	50	制作说明	71
制作说明	50	制作步骤	71
制作步骤	51	小结	73
小结	54	【实例 4-2】 编辑表格	73
【实例 2-13】 创建映像图	54	制作说明	73
制作说明	54	制作步骤	74
制作步骤	54	小结	75
小结	56	【实例 4-3】 设置整个表格的属性	75
第 3 章 列表	57	制作说明	75
3.1 列表简介	57	制作步骤	75
3.2 列表的基本操作	57	小结	78
【实例 3-1】 创建无序列表	59	【实例 4-4】 设置表格的行列属性	78
制作说明	59	制作说明	78
制作步骤	59	制作步骤	78
小结	61	小结	82
【实例 3-2】 创建有序列表	61	【实例 4-5】 格式化表格	82
制作说明	61	制作说明	82
制作步骤	61	制作步骤	82
小结	63	小结	86
【实例 3-3】 创建定义列表	63	【实例 4-6】 表格排序	86
制作说明	63	制作说明	86
制作步骤	64	制作步骤	86
小结	64	小结	89
第 4 章 表格	65	【实例 4-7】 导入外部数据创建表格	89
4.1 表格基础知识	65	制作说明	89
4.2 表格的基本操作	65	制作步骤	89
4.2.1 边距	66	小结	92
4.2.2 单元格边距	66	【实例 4-8】 用表格构造页面	92
4.2.3 单元格间距	67	制作说明	92
4.3 表格嵌套	67	制作步骤	92
4.4 表格的使用	67	小结	94
4.4.1 选取表格元素	67	第 5 章 框架	95
		5.1 框架基础知识	95

目 录

5.2 框架的基本操作.....	95	7.2.1 CSS 的基础.....	138
【实例 5-1】 创建框架.....	98	7.2.2 CSS 的定义.....	139
制作说明.....	98	7.2.3 用 CSS 来操纵和修改.....	141
制作步骤.....	98	7.2.4 控制网页中文字的定位.....	143
小结.....	102	7.2.5 改变列表前的标识符号.....	146
【实例 5-2】 设置框架属性.....	102	7.3 样式冲突.....	147
制作说明.....	102	【实例 7-1】 样式和样式表.....	148
制作步骤.....	102	制作说明.....	148
小结.....	105	制作步骤.....	148
【实例 5-3】 管理框架.....	105	小结.....	151
制作说明.....	105	【实例 7-2】 创建 CSS 样式.....	151
制作步骤.....	105	制作说明.....	151
小结.....	107	制作步骤.....	151
【实例 5-4】 应用框架.....	107	小结.....	156
制作说明.....	107	【实例 7-3】 改变链接显示.....	156
制作步骤.....	108	制作说明.....	156
小结.....	112	制作步骤.....	156
第 6 章 表单.....	113	小结.....	160
6.1 表单简介.....	113	【实例 7-4】 应用样式表.....	160
6.2 表单（窗体）的基本操作.....	113	制作说明.....	160
【实例 6-1】 创建表单.....	120	制作步骤.....	160
制作说明.....	120	小结.....	164
制作步骤.....	120	第 8 章 图层.....	165
小结.....	124	8.1 图层简介.....	165
【实例 6-2】 表单属性设置.....	124	8.2 图层的基本操作.....	165
制作说明.....	124	8.2.1 插入层到网页中.....	165
制作步骤.....	124	8.2.2 调整层的大小.....	166
小结.....	132	8.2.3 添加文字内容.....	166
【实例 6-3】 表单应用.....	132	8.2.4 添加背景图案.....	167
制作说明.....	132	8.2.5 插入 Flash 动画.....	167
制作步骤.....	133	8.3 图层的管理.....	169
小结.....	136	8.3.1 调整 Z-顺序.....	169
第 7 章 CSS.....	137	8.3.2 图层的属性面板.....	171
7.1 CSS 简介.....	137	8.3.3 图层的隐藏与显示.....	171
7.2 CSS 基础知识.....	137	8.3.4 防止层相互重叠.....	172
		8.3.5 层转换成表格.....	172

目 录

【实例 8-1】 创建图层	173	制作说明	207
制作说明	173	制作步骤	207
制作步骤	173	小结	210
小结	175	【实例 10-3】 说明文字	210
【实例 8-2】 图层的属性设置	175	制作说明	210
制作说明	175	制作步骤	211
制作步骤	176	小结	213
小结	181	【实例 10-4】 滚动字幕	213
【实例 8-3】 图层和表格的互相转化	181	制作说明	213
制作说明	181	制作步骤	214
制作步骤	182	小结	216
小结	184		
第 9 章 行为	185	第 11 章 综合应用实例	217
9.1 行为简介	185	【实例 11-1】 插入 Fireworks	217
9.2 行为事件的基本操作	185	制作说明	217
【实例 9-1】 添加行为	187	制作步骤	218
制作说明	187	小结	219
制作步骤	187	【实例 11-2】 插入 Flash	219
小结	190	制作说明	219
【实例 9-2】 内置行为	190	制作步骤	219
制作说明	190	小结	222
制作步骤	190	【实例 11-3】 Flash 按钮和文字	222
小结	196	制作说明	222
【实例 9-3】 同时打开多个窗口	196	制作步骤	222
制作说明	196	小结	225
制作步骤	197	【实例 11-4】 表格模板	225
小结	200	制作说明	225
第 10 章 时间线	201	制作步骤	226
10.1 时间线简介	201	小结	230
10.2 时间线的基本操作	201	【实例 11-5】 层模板	230
【实例 10-1】 认识时间线	202	制作说明	230
制作说明	202	制作步骤	231
制作步骤	202	小结	233
小结	207	【实例 11-6】 个人主页模板	233
【实例 10-2】 时间线和行为	207	制作说明	233
		制作步骤	233
		小结	237

目 录

【实例 11-7】 企业站点模板	237	【实例 11-10】 上传前的检查	252
制作说明	237	制作说明	252
制作步骤	237	制作步骤	253
小结	239	小结	254
【实例 11-8】 到处游走的欢迎图片	240	【实例 11-11】 文件上传和下载	255
制作说明	240	制作说明	255
制作步骤	240	制作步骤	255
小结	245	小结	257
【实例 11-9】 听雨书居	245	【实例 11-12】 网站的建立与发布	257
制作说明	245	制作说明	257
制作步骤	245	制作步骤	258
小结	252	小结	294

第1章 Dreamweaver 4 快速入门

在一个新用户看来, Dreamweaver 的界面往往给人稍微凌乱的感觉。但换个角度来看, 这种灵活搭配、自由组合也可以说是优点, 不同级别和经验的用户都能够从其外观中获得显著的工作效率。Dreamweaver 的外观类似于 Photoshop、PageMaker 之类的软件, 而跟微软建议的 Windows 应用程序的外观标准有一定差别。

1.1 Dreamweaver 4 简介

Dreamweaver 是一个“所见即所得”的网页编辑软件。使用 Dreamweaver, 就是用它来编写 HTML 文件。当然, 就是对 HTML 一无所知, 也可以通过使用功能强大的 Dreamweaver 做出很好的网页。但 HTML 还是非常重要的, 有些时候把自己动手编写的 HTML 文件放到 Dreamweaver 制作的网页中去, 往往有画龙点睛的效果。所以, 还是先了解一下 HTML 等的有关网页制作的基础知识吧。

1) 万维网 (WWW)。

WWW 是“World Wide Web”的缩写, 通常被译为“万维网”。WWW 计划的创建人是 CERN (欧洲粒子物理实验室) 的 Tim Berners-Lee。简单地讲, WWW 是一个大型文件集合, 文件分布在世界各地的网站上, 并互相链接。用户可以通过用浏览器查阅文件, 并通过链接实现文件间的跳转。

2) 超文本 (Hypertext)。

超文本是一些可以指向其他文件的特殊文字, 在这些文字上单击, 就会跳转到另一个网页, 或者另一段文字, 另一个对话框等。

3) 统一资源定位器 (URL)。

即“Uniform Resource Locator”。URL 是一个用于指定互联网上资源位置的标准, 也就是通常所说的网址。例如: <http://www.163.net>。

4) 服务器 (Server) 和浏览器 (Browser)。

用户在终端运行浏览器程序, 浏览器就会连接到 Web 服务器上, 通过浏览器阅读文件。信息提供者建立好服务器, 让浏览器可以访问上面的文件和其他信息。

5) HTML。

即超文本标记语言。它描述的是文档结构, 而不是实际的表现形式。HTML 语言使用描述性的标记符 (称为标记码) 来指明文档的不同内容。标记码是区分文本各部分的分界符, 用来把 HTML 文档划分成不同的逻辑部分 (或结构)。它向浏览器提供该文档的格式化信息, 以传送文档的外观特性。

用 HTML 语言写的文件是普通的文本文档, 跟平台和程序无关, 可被任何文本编辑器读取。

产生 HTML 文件有两种办法, 一种是手工编写, 另一种是用网页编辑器, 如 Dreamweaver, 制作网页的同时, 也产生该网页的 HTML 文件, 因此, 学会用 HTML 是很

重要的。下面简单说说有关知识。

HTML 文档包含两种信息：一种是页面本身内容，如文本、图形等；另一种是表示页面元素、结构、格式和其他超文本链接的 HTML 标签。

当浏览器读 HTML 文件遇到 HTML 标签时，它就将页面内容按照标记定义的格式显示出来。HTML 标记的基本格式是：

<标签>页面内容</标签>

前面的标签表示所定义格式的 begin，后面的标签表示这种格式的结束。例如“Hello World! ”表示用粗体字显示“Hello World!”。

注意：目前常用的两种浏览器 Netscape Navigator 和 Internet Explorer 对 HTML 标记的解释是不一样的，即同一个标记在不同的浏览器显示的结果不一样，两者是否能解释的标记也不一样，同一种浏览器不同版本也有这个问题。一般来说，常见的普通功能不会有这个问题，较新的，高级的功能才出现这个问题。Dreamweaver 已经尽量兼顾了这两种浏览器，并提供了一些解决问题的办法。

HTML 文件是纯文本文件，可用任何文字编辑器输入，如最简单的 Windows 附带的记事本。保存文件时，文件的扩展名必须是“.HTML”或“.HTM”。

HTML 文件的整体结构如下：

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>...</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    ...
  </BODY>
</HTML>
```

下面说明一下 HTML 文件整体结构中的各个标签：

1) <HTML>：每个 HTML 页面中的第一个 HTML 标签是<HTML>，它说明文件内容是用 HTML 语言编写的。HTML 页面中所有文本和 HTML 标签都包含在<HTML>...</HTML>开始和结束标记之中。

2) <HEAD>：<HEAD>标签表明包含在这一标签中的文本是文本中其他文本的序言，通常只有很少的部分写在文件的<HEAD>，不应把页面内容的任何文本写在页头中。

3) <TITLE>：包含在<TITLE>标签之间的文本称为页头标题，浏览器将页头标题放在页面窗口的标题栏中。

4) <BODY>：HTML 页面的内容都包含在<BODY>标签中。

注意：没有那个标签是必须的。一个空白的文件也是有效的，也可以是 HTML 文件。

1.2 Dreamweaver 4 的新特性

1) Asset Manager (资源管理器)。新增的资源管理面板方便了团队开发。当小组在合

作开发一个项目的时候用他，可以在这个地方快速地追踪到网站内的所有元素。可以预览并且管理图片，所用颜色，外部连接，脚本，Flash，Shockwave，Quicetime，模版和库元素。

2) 改进的颜色吸管。Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 现在都使用这个通用的吸管。除此以外，现在可以从多个调色板之间选取颜色例如在图中的 Colour Cubes、Windows OS 和 Grayscale 之间选取。

3) 在线的 O'Reilly 语法参考手册。Dreamweaver 4 提供了一个 O'Reilly 参考手册。可以在里面快速查找 JavaScript、CSS 和浏览器 DOMs。

4) 实时语法着色。Dreamweaver 现在可以实时语法着色，包括 JavaScript 代码等。

5) JavaScript 调试。新增的 JavaScript Debugger 可以让用户监视 JavaScript 在 Netscape 或者 IE 中的执行情况，让用户更容易知道什么地方出现了错误。

6) 快捷键。Dreamweaver 4 可以自定义所有的快捷键。这样就可以为所欲为了。

7) 代码网页分屏显示。这是喜欢写代码的朋友期待已久的功能了。一边写代码一边看网页。还可以学习代码的编写。同样喜欢直接写代码的朋友也可以完全使用 Dreamweaver 4 的文本编辑器直接在主窗口中编写代码。更妙的是 Dreamweaver 4 还带上了语法格式着色。可以将代码和 HTML 语言上色。

8) 排版化的网页制作。Dreamweaver 4 提供的 Layout View 可以帮助使用者就像在使用排版软件一样制作和设计网页。

9) Flash 文字和 Flash 按钮对象。Dreamweaver 4 提供的 Flash 文字和 Flash 按钮对象让用户可以直接在 Dreamweaver 中建立可以编辑的矢量图形，甚至都不需要自己的电脑上安装 Flash!

10) 代码导航器。代码导航器可以帮助使用者在代码窗口中利用下拉菜单很方便的找到文档中定义的 JavaScripts 函数，这样编写代码的朋友就方便了。

1.3 Dreamweaver 的工作区

Dreamweaver 工作区是非常灵活的，用户可以根据自己的喜好来定制，因此它可以适应各种工作风格和使用层次。常用的工作区组件包括：

1) 文档窗口：用于显示创建或编辑的当前文档，如图 1-1 所示。



图 1-1

2) 标记选择器: 控制选定文本或对象的标记, 将出现在文档窗口底部左边的标记选择器中。单击这些标记之一, 可以在文档窗口高亮显示它的内容。单击<body>标记可选择文档的全部正文。

3) 小型启动面板: 文档窗口底部右边的一组按钮称为小型启动面板。小型启动面板上默认显示的按钮与启动面板上显示的相同。这些按钮用来打开 HTML 源码检查器、站点窗口、库面板、HTML 样式面板、CSS 样式面板、行为检查器和历史面板。选择 Edit>Preferences, 打开参数选择对话框, 从类型 (Category) 列表中选择浮动面板 (Floating Palettes), 可以指定哪些按钮显示在启动面板和小型启动面板中, 调整他们在面板中的排列顺序。

4) 文档大小和下载时间: 在小型启动面板左边显示的是估计文档大小和页面的下载时间 (包括所有独立文件, 如图像和 Shockwave 动画)。下载时间默认是以 28.8 千位/秒估算的。

5) 窗口大小弹出菜单: 通过窗口大小弹出菜单改变文档窗口的大小。

文档窗口的当前大小 (以像素为单位) 显示于本窗口的状态栏中。单击窗口大小, 弹出 Window Size (窗口大小) 弹出菜单, 通过此菜单可以设置窗口的大小, 使之与常用的显示器大小相适应, 以期获得外观较好的网页。

窗口的大小是指浏览器窗口的内部尺寸, 不包括边界。显示器的大小列在网括号中。例如, 如果网页访问者使用的是 Internet Explorer 或 Netscape Navigator 浏览器的默认配置 640x480 显示器, 此时窗口的大小就要选用 “536x196 (640x480, Default)” 选项。

要重置文档窗口的大小, 单击文档窗口底部的窗口大小, 弹出 Window Size 菜单, 从弹出菜单上选择一种尺寸即可。如图 1-2 所示。

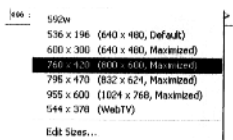


图 1-2

1.4 Dreamweaver 的面板

Dreamweaver 共包括下列面板。

1. 启动面板

包含一些打开和关闭常用检查器和面板的按钮。启动面板中的图标被重复显示在文档窗口底部的小型启动面板中, 这是为了在启动面板关闭时便于访问这些图标。可以使用参数选择对话框的浮动面板设置页设置哪个图标显示在启动面板中。如图 1-3 所示。



图 1-3

2. 对象面板

对象面板 (Object palette) 是最常用的面板之一。通过对象面板可以很方便地在网页中插入各种对象, 如表格、层和图像等。选择 Window→Objects (窗口→对象), 可以显示或隐藏对象面板。要插入对象, 单击对象面板中相应的按钮或拖曳按钮图标到文档窗口中。

对象面板默认包含 7 个面板: Characters (字符)、Common (常用对象)、Forms (表单对象)、Frames (框架对象)、Head (头部元素)、Invisibles (不可见元素) 和 Spacial (特殊元素)。可以修改面板中的任何对象, 或创建自己的对象。单击面板右上角的三角按钮 ▾, 在弹出的菜单上选择适当的面板, 如图 1-4 所示。



图 1-4

1) Common (常用对象面板) 包括了最常用的对象, 如图 1-5 所示。



图 1-5

2) Characters (特殊字符面板) 包含一些特殊字符, 如图 1-6 所示。

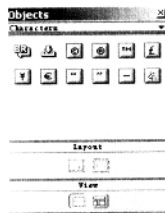


图 1-6

3) Forms (表单对象面板) 包含表单和表单元素的按钮, 如图 1-7 所示。

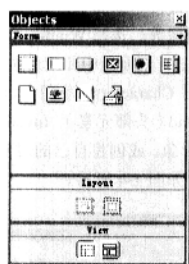


图 1-7

4) Frames (框架对象面板) 包含创建常用框架集布局的按钮, 如图 1-8 所示。

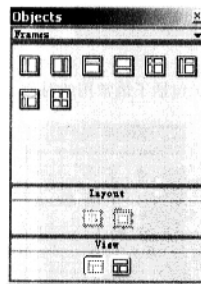


图 1-8

5) Head (头部元素面板) 包含为文档的 Head 部分添加元素的对象, 如图 1-9 所示。

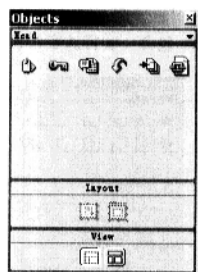


图 1-9

6) Invisibles (不可见元素面板) 包含创建在文档窗口中不可见对象的按钮, 如图 1-10 所示。

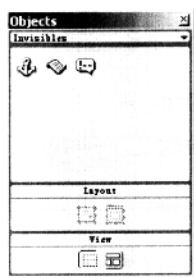


图 1-10

7) Special (特殊元素面板) 包含一些特殊对象的按钮, 如图 1-11 所示。

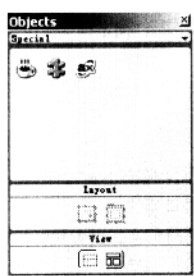


图 1-11

3. 属性面板

属性面板 (Properties Inspector) 显示选定对象或文本的属性, 并可以用它来修改这些属性。选择 Windows → Properties, 快捷键为 Ctrl+F3, 打开属性面板。当鼠标选中一些文字或某个对象 (object) 时, 属性面板将会显示相关的信息和参数。

在属性面板中, 可以改变被选对象的属性, 选定不同类型的对象, 属性面板将显示出不同类型的内容。有些对象是有扩展属性的, 单击属性面板右下角的按钮 , 展开扩展属性部分。相反, 如果要隐藏扩展属性部分, 可以单击按钮 .

1) 空对象的属性面板, 如图 1-12 所示。

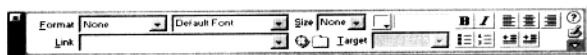


图 1-12

2) 图片类型的属性面板, 如图 1-13 所示。

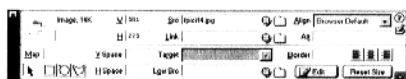


图 1-13

3) 文本类型的属性面板, 如图 1-14 所示。

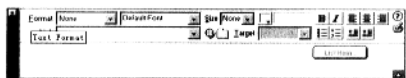


图 1-14

4) 表格类型的属性面板, 如图 1-15 所示。

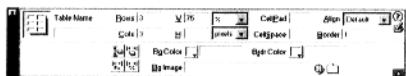


图 1-15

【实例 1-1】 Hello World

制作说明

- 1) 在 DOS/Windows 系统下扩展名要用“.htm”,而在 Unix 系统下,扩展名就要用“.html”,而 Unix 对文件名中的字母大小写是敏感的。
- 2) 文件名要符合所用的操作系统的文件命名规则,不要用特殊字符。
- 3) 启动浏览器,打开本例对应的 HTML 文件,效果如图 1-16 所示。

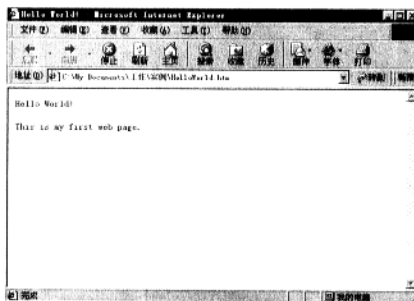


图 1-16

如果没得到上图所示的效果,就应该检查一下步骤1)的书写内容是否有错误。

制作步骤

1) 用记事本或类似的文字处理工具新建一个文本文件, 输入如下内容:

```
<HTML>

<HEAD>
  <TITLE>Hello World!</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <P>Hello World!</P>
  <P>This is my first web page.</P>
</BODY>

</HTML>
```

2) 这就是一个很简单, 但已经是完整的 HTML 文件, 不过先要起名并保存。

小结

是不是觉得很简单啊? 虽然还没有启动过 Dreamweaver, 但可以告诉大家的是 Dreamweaver 并不难, 只要大家按照这本书, 一步一步的做, 一定可以轻松掌握 Dreamweaver, 做出专业级的网页。本实例的确非常简单, 但在制作的过程中, 可以了解到 HTML 的基本结构。更重要的是, 已经成功的做出了第一个网页, 迈出了成功的第一步。

【实例 1-2】 定义一个本地站点

制作说明

现在运行 Dreamweaver, 界面是不是有点复杂啊? 不要紧, 要先创建自己的站点, 再慢慢了解各项功能。做一个网站都是在本地计算机进行的, 站点基本完成后, 再通过 FTP 或 WWW 方式将站点上传到 Internet 上发布。利用 Dreamweaver 可以非常方便的实现对本地站点的创作和上传, 远程站点的管理和更新。所以, 要创作一个网站, 首先要在本机定义一个站点, 进而实现其中的页面。

制作步骤

1) 启动 Dreamweaver 4。

选择 File→New, 快捷键 Ctrl+N, 创建一个空白页面, 如图 1-17 所示。



图 1-17

2) 选择 Site→New Site 命令, 弹出站点定义 (Site Definition) 对话框。

3) 在左侧的 Category (类型) 栏中选 Local Info 项。右侧就是本地站点的信息属性设置, 如图 1-18 所示。

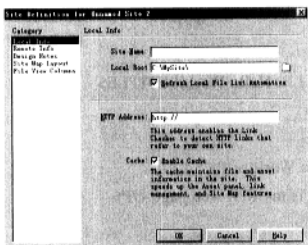


图 1-18

4) 各项参数设置如下:

- (1) Site Name 栏为本地站点名称。
 - (2) Local Root 栏为本地站点在本地硬盘的路径。单击该栏右侧的文件夹按钮, 选定文件路径。
 - (3) 建议选中自动刷新本地文件列表 (Refresh Local File List Automatica) 选项。
 - (4) HTTP 地址栏输入站点的完整 URL, 例如 www.dreamweaver.com 等。
 - (5) 建议选中使用高速缓存 (Enable Cache), 可以提高更新速度。
- 5) 单击 OK 按钮。本地站点就这样建好啦。通过 Site→Site File, 可以查看自己的站点窗口, 如图 1-19 所示。



图 1-19

小结

本实例介绍了如何定义一个本地站点。在后面的实例中, 将利用站点窗口为定义好的本地站点设置主页并创建站点地图。