



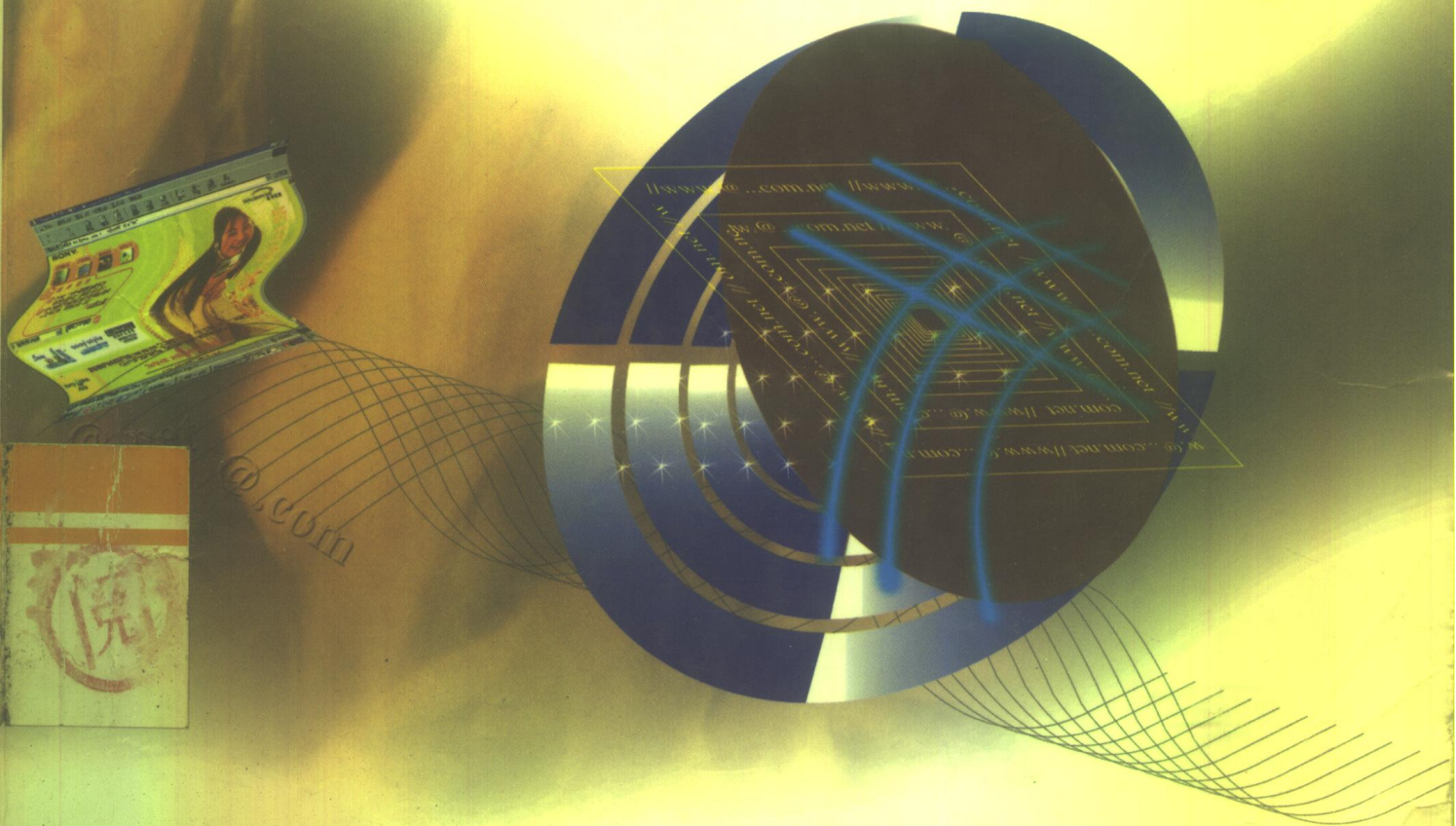
最新网页制作工具书系
Zuixin Wangye Zhizuo Gongju Shuxi

网页织梦

Dreamweaver 3.0

快速教程

张守连 编著



海洋出版社

内容提要

Dreamweaver 3.0 是著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的最新网页制作编辑软件。Dreamweaver 是为众多专业开发人员设计的标准网页开发平台。作为与 Roundtrip HTML 和 Roundtrip XML 一起发售的第一个“所见即所得”的网页设计产品, Dreamweaver 为开发人员提供了最高级别的源代码控制。

本书提供了 Dreamweaver 3.0 的使用方法, 并通过制作实例使读者快速上手, 学会使用 Dreamweaver 编辑网页。

图书在版编目(CIP)数据

网页织梦——Dreamweaver 3.0 快速教程/张守连编著. —北京: 海洋出版社, 2000. 5

ISBN 7-5027-4813-X

I. 网… II. 张… III. 主页—设计—应用软件, Dreamweaver 3.0
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 09989 号

J5482/08

海洋出版社出版发行

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京市通州燕山印刷厂印刷 新华书店发行所经销

2000 年 5 月第 1 版 2000 年 5 月北京第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 13

字数: 299 千字 印数: 1~7000 册

定价: 19.50 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

前 言

因特网是目前最为热门的话题之一，它对整个社会产生了巨大的冲击。人们通过上网，将自己和整个世界连在一起；网络的媒体作用也日益显露出来，人们通过它获取信息、发布信息、与人交流等。制作和发布主页，人们形象地称之为“网上安家”，已经成为一种宣传自己的重要手段，许多公司和个人纷纷制作和发布了自己的主页。

作为一名网民，谁不希望使自己的主页更有特色、更引人注目呢？“工欲善其事，必先利其器”，为了制作出好的网页，必须掌握一些最新的网页制作工具。为了使大家学习和掌握最新的网页制作工具，我们组织编写了这套“最新网页制作工具书系”。

本丛书共分五册，包括《网页织梦——Dreamweaver 3.0 快速教程》、《网页飞花——Fireworks 3.0 快速教程》、《网页烁光——Flash 4.0 快速教程》、《网页天王——FrontPage 2000 快速教程》、《网页超链——HTML 4.0 快速教程》。

本丛书在编写时，力求简洁明快、深入浅出；同时结合大量实例，步步引导。读者通过阅读本书，能够快速上手，掌握这些工具，并制作出精美的网页。

本丛书还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

- ☞ 注意——提醒你可能出现的问题和易犯的错误，以及如何避免，让你少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。
- 📌 提示——提示你一些可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使你可深可浅，收放自如。
- 🔧 技巧——指点你一些捷径，透露给你一些高招，让你事半功倍，技高一筹。
- 🎨 试一试——精心设计的各种操作练习，你只要照猫画虎，试一下，就能在你的电脑上展现出书中出现的美妙画面。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书将陆续面市。我们本着严谨、求实的态度进行创作，以高品位、高质量为目标。我们期望得到读者更多的意见和指正，督促我们全力改进，不断提高。

“最新网页制作工具书系”编委会
2000年4月于北京

目 录

第 1 章 Dreamweaver 3.0 简介	1
1.1 网页制作基础知识	1
1.1.1 万维网 (WWW)	1
1.1.2 超文本 (Hypertext)	1
1.1.3 统一资源定位器 (URL)	1
1.1.4 服务器 (Server) 与浏览器 (Browser)	1
1.1.5 HTML 基础知识	2
1.2 Dreamweaver 3.0 新增功能简介	4
1.3 制作一个简单网页	5
1.3.1 定义一个本地站点	5
1.3.2 编辑一个简单主页	6
1.3.3 将页面中的元素与 Behaviors 相连	11
1.3.4 添加 Flash 电影	13
1.3.5 检查站点	14
第 2 章 Dreamweaver 3.0 工作环境	16
2.1 文档窗口	16
2.2 对象面板	17
2.3 属性检查器	19
2.4 站点管理器窗口	20
2.5 启动面板	20
2.6 其他面板	20
2.7 快捷菜单	22
2.8 环境参数设置	22
2.8.1 一般的参数选择	23
2.8.2 字体 / 编码参数选择	24
2.8.3 状态栏参数选择	25
2.8.4 浮动面板参数选择	26
2.8.5 加亮区参数选择	26
第 3 章 创建文档	30
3.1 创建空白文档	30
3.1.1 创建新的空白文档	30
3.1.2 从已有文件的基础上创建文档	29
3.2 页面设置	30
3.3 插入文本	31

3.3.1 文本的属性.....	32
3.3.2 用样式表进行文本格式化.....	34
3.4 文字超级链接.....	40
3.5 编辑文档属性.....	41
3.5.1 文档设置.....	41
3.5.2 定义背景图片及页面颜色.....	41
3.5.3 定义默认文本的颜色.....	41
第4章 图片编辑.....	43
4.1 插入图片.....	43
4.1.1 插入图片.....	43
4.1.2 图片的属性设定.....	45
4.2 图片编辑.....	46
4.2.1 生成一个图片翻转器.....	46
4.2.2 元素的对齐.....	47
4.2.3 调整图片及其他元素的尺寸.....	47
4.3 图片超级链接.....	48
第5章 应用表格.....	52
5.1 创建表格.....	52
5.1.1 创建表格.....	52
5.1.2 选择表格元素.....	54
5.1.3 表格的嵌套.....	55
5.1.4 在表格单元插入文本.....	56
5.1.5 在表格单元插入图像.....	57
5.2 编辑表格.....	58
5.2.1 表格单元的选定与取消选定.....	58
5.2.2 表格格式化.....	58
5.2.3 表格排序.....	62
5.2.4 调整表格与表格单元的大小.....	63
5.2.5 添加及删除行或列.....	64
5.3 表格定位.....	65
第6章 应用框架.....	70
6.1 创建框架和框架集.....	70
6.2 框架编辑.....	73
6.2.1 选择框架集.....	73
6.2.2 选择框架.....	73
6.2.3 框架及框架体的属性.....	74
6.3 框架应用实例.....	77

第7章 应用窗体	86
7.1 创建窗体	86
7.2 在窗体中添加对象	82
7.3 文本及图像区的属性	83
7.3.1 文本区 (Text field) 的属性	83
7.3.2 图像区 (Image Field) 的属性	84
7.4 操作区的属性	85
7.4.1 文件区 (File field) 的属性	85
7.4.2 隐藏区 (Hide field) 的属性	86
7.5 按钮 (Button) 的属性	86
7.6 选择区属性	87
7.6.1 单选按钮 (Radio button) 的属性	87
7.6.2 复选框 (Checkbox) 的属性	87
7.7 列表及菜单 (List / Menu) 的属性	88
7.8 窗体的处理	89
第8章 应用图层	96
8.1 创建图层	96
8.2 图层设置	94
8.2.1 属性设置	94
8.2.2 参数选择	96
8.2.3 图层调色板	97
8.3 图层操作	97
8.3.1 调整图层大小	97
8.3.2 图层的对齐	99
8.3.3 图层的顺序	100
8.3.4 图层的隐藏	101
8.4 使用图层建立表格	101
第9章 应用模板	105
9.1 创建模板	105
9.1.1 模板的参数设置	105
9.1.2 模板调色板	107
9.2 使用模板	108
9.2.1 模板编辑区	108
9.2.2 模板的套用	110
9.3 修改模板	111
9.3.1 修改模板与更新站点	111
9.3.2 修改和更换模板	112

第 10 章 动态与交互技术	115
10.1 翻滚图	115
10.1.1 基本的翻滚图	115
10.1.2 复杂的翻滚图	117
10.2 行为的使用	118
10.2.1 行为的生成	118
10.2.2 弹出消息	118
10.2.3 在状态栏显示消息	120
10.2.4 跳转页面	122
10.2.5 装载与交换图片	123
10.2.6 浏览器的检查与打开	125
10.2.7 声音的播放控制	127
10.2.8 电影的播放控制	128
10.3 制作 DHTML 动画	130
10.3.1 创建 Timelines 动画	130
10.3.2 修改 Timelines 动画	136
10.3.3 制作拼图动画	140
10.3.4 动画制作技巧	151
第 11 章 网站建设与管理	152
11.1 网站建设	152
11.1.1 建立个人网站	152
11.1.2 企业建立网站的过程	152
11.1.3 网页的发布	153
11.2 网站的管理	157
11.2.1 站点的登记与检验	157
11.2.2 站点的文档编辑	162
11.2.3 站点的测试	169
第 12 章 综合应用实例	183
12.1 定义本地站点	183
12.1.1 预览整个网站	183
12.1.2 定义本地站点	174
12.2 编辑首页	175
12.2.1 定义背景色和背景图	176
12.2.2 使用站点地图	177
12.2.3 建立链接	178
12.3 编辑子页	180
12.3.1 准备工作	180
12.3.2 把表格转换成图层	181
12.3.3 通过草图进行页面布局	182

12.3.4	定位图层.....	183
12.3.5	添加新层.....	183
12.3.6	把层转换回表格.....	185
12.4	编辑表格.....	187
12.4.1	建立表格格式.....	187
12.4.2	表格排序.....	188
12.5	格式化文本.....	190
12.5.1	建立自定义样式.....	190
12.5.2	应用自定义样式.....	191
12.6	使用模板.....	192
12.6.1	预览页面.....	192
12.6.2	编辑模板.....	193
12.6.3	对页面使用不同的模板.....	195
12.7	添加 Flash 影像.....	197
12.8	预览并检查站点.....	197

第 1 章 Dreamweaver 3.0 简介

本章提要:

- 网页制作基础知识
- Dreamweaver 3.0 新增功能简介
- 制作一个简单网页

1.1 网页制作基础知识

Dreamweaver 是“所见即所得”的网页编辑软件，但是我们使用 Dreamweaver 这个软件，实际上是用它来编写 HTML（超文本标记语言）。有了 Dreamweaver，即使对 HTML 一无所知，也可以制作网页，但随着学习的深入，你会发现，HTML 是非常重要的。手工编写的 HTML 文件，补充到 Dreamweaver 制作的网页中，能起到画龙点睛的作用。

因此，在开始学习 Dreamweaver 之前，本节介绍一些 HTML 的基础知识。

1.1.1 万维网（WWW）

WWW 是“World Wide Web”的缩写，通常翻译成“万维网”。WWW 计划由 Tim Berners.Lee 在 CERN（欧洲粒子物理实验室）的时候开始使用的。实际上它是一个大型的文件集合，这些文件分布在世界各地的网站上，并按照相关关系链接起来。用户可以通过安装在计算机上的浏览器查阅文件中的信息，并通过链接从一个文件跳到另一个有关的文件。

1.1.2 超文本（Hypertext）

超文本是一些特殊的文字，当在这些文字上按一下鼠标，就会跳转到另一个网页，或另一段文字、另一个屏幕、另一个对话框等。

1.1.3 统一资源定位器（URL）

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译成“统一资源定位器”。它是一个指定因特网上的资源位置的标准，也就是我们常说的网址。URL 样式如下：

`file://fuzzyseries.home.chinaren.com/index.html`

`ftp://ftp.tsinghua.edu.cn`

`http://www.w3.org/default.html`

1.1.4 服务器（Server）与浏览器（Browser）

用户必须运行浏览器程序使其连接到 Web 服务器上，通过浏览器阅读文件。信息的提供者建立好服务器来让浏览器可以取得上面的文件及其他信息。

具体的过程是，当用户连入因特网后，通过浏览器向因特网提出请求，要求访问某个站点，然后这个站点的服务器就把信息（超文本文件）传送到用户的浏览器；浏览器把文件下载到本地的计算机，并显示文件内容，这样用户就可以在家中查询万里之外的信息了。

1.1.5 HTML 基础知识

HTML 语言是超文本标记语言的缩写。它是一种描述文档结构的语言，而不能描述实际的表现形式。

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个组成的分界符，用来把 HTML 文档划分成不同的逻辑部分（或结构），如段落、标题和表格等。标记码描述了文档的结构，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 语言写的页面是普通的文本文档，不含任何与平台和程序相关的信息，它们可以被任何文本编辑器读取。

产生 HTML 文件有两种方法，一种是手工编制，另一种是用网页编辑器产生，Dreamweaver 3.0 就是一个这样的网页编辑器，用 Dreamweaver 3.0 制作网页的同时，Dreamweaver 3.0 产生该网页的 HTML 文件，因此学习手工编制 HTML 文件是很有必要的，下面介绍如何手工编制 HTML 文件的基本知识。

HTML 文档包含两种信息：一是页面本身的内容，如文本、图形等；二是表示页面元素、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，它就将页面的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!”。

现在常用的两种浏览器 Netscape Navigator 和 Internet Explorer 对 HTML 标记的解释不一样，即同一个标记在不同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此问题，因此，编制网页时需要注意此问题。一般而言，常用的普通功能不会出现这种现象，新的、高级的功能才会出现这个问题。Dreamweaver 3.0 已经尽量兼顾了这两种浏览器，并提供了一些处理这些问题的方法。

HTML 文件是纯文本文件，可用任何文字编辑器输入，如 Windows 附件中的记事本。保存文件时，文件的扩展名必须用“.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 HTML 文件整体结构中的 HTML 标签:

- **<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。
- **<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>部分, 不应把页面内容的任何文本写在页头中。
- **<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。
- **<BODY>**: HTML 页面的内容都包含在<BODY>标签中。

下面就给出一个 HTML 文件例子, 以便读者对照它在浏览器中的显示情况 (如图 1-1 所示) 来了解 HTML 文件的基本格式、概念和标记。在编辑的文本文件里写出如下内容:

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

这就是一个简单的 HTML 文件, 让我们先为上面的文件起名并保存。起文件名要注意:

(1) 在 DOS/Windows 系统中扩展名要用“.htm”, 在 UNIX 系统中扩展名要用“.html” (需要注意的是, 在 UNIX 系统中, 文件名中的字母大小写是敏感的);

(2) 文件名要遵循所使用的操作系统的文件命名规则, 不要使用特殊字符。

将起好文件名的这个文件用纯文本的形式存放在磁盘中, 就可以启动浏览器来看看本例子的效果了。要被浏览的文件是在本地的机器上存放的 HTML 文件, 可以用上面提到的任何一种浏览器进行浏览。以 IE 5.0 为例, 打开本例子相对应的文件即可, 如图 1-1 所示。

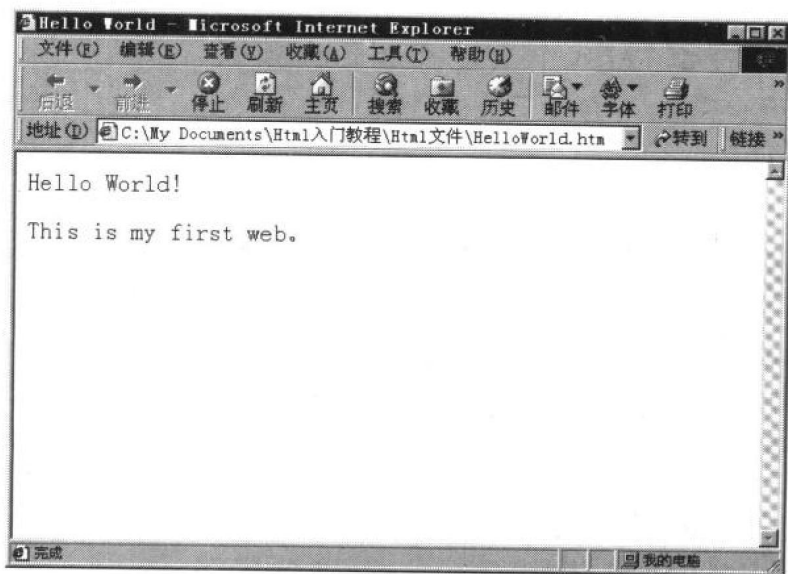


图 1-1 Hello World!

这时，在屏幕上将得到如图 1-1 所示的结果。若没有得到图 1-1 所示的显示结果，就应该仔细检查一下文件的书写内容是否有错误。

1.2 Dreamweaver 3.0 新增功能简介

Dreamweaver 3.0 提供了许多新特性：

- 快速标记编辑器，可以在页面窗口中添加、删除当前选中元素周围的标记。
- HTML 样式使用标准标签或 CSS（层叠样式集）定义样式。
- 改进的 HTML 查看器，可停靠的 HTML 查看器现在支持对行进行编号。在查看器的边空单击即可选择整行代码。
- 本地 Macintosh 代码库，提供完全的 MAC 平台本地代码支持。
- 可以直接在页面窗口中登记和检查网页。
- 文件同步，同步远程和本地的网站版本。
- 启动和编辑多媒体，定义针对各种文件类型的编辑器。
- 扩充的对象面板，为 Generator 和 Flash 等提供了新的对象。
- 清理 Word HTML，用于清理由“另存为网页”命令生成的 Word 文档。
- 在线影像地图，在页面窗口中直接编辑影像地图。
- 自动地插入 Fireworks HTML。
- 可以在 HTML 表格中显示电子表格和数据库数据。
- 设计注解，为队伍中其他开发人员保留有关文件的注解，并保持注解与文件间的对应。
- Roundtrip 服务器标记，一个 ASP、CFML 和 PHP 用户的必备工具。

- 历史面板，重复一个或多个操作步骤，并可将某步骤保存为一个命令，而且保存命令时不会清除掉“撤消”列表了。
- 提供了超过 300 个新的 API 函数，增强了可扩展性。
- 现在整个菜单系统都是由一个 XML 文件来定义的，你可以定制自己的菜单。

1.3 制作一个简单网页

本节引导大家，使用 Dreamweaver 制作出自己的第一个简单网页，通过制作过程来初步熟悉 Dreamweaver 3.0 的操作环境。

1.3.1 定义一个本地站点

用 Dreamweaver 制作网页时，首先应定义一个本地站点。具体操作步骤如下：

(1) 启动 Dreamweaver 3.0，进入 Dreamweaver 工作界面，缺省的情况下为文档窗口，如图 1-2 所示。

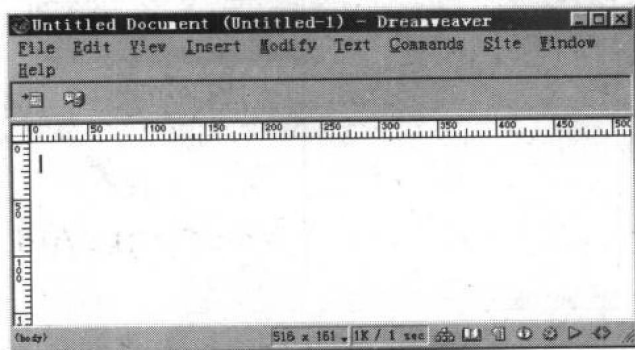


图 1-2 Dreamweaver 工作界面

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

(3) 在 Site Name (站点命名) 文本框中为站点命名。

(4) 单击 Local Root (本地目录) 右边的文件夹，选定站点文件夹的路径。如果没有，需要新建一个文件夹来作为站点文件夹，然后单击 OK 按钮，如图 1-3 所示。

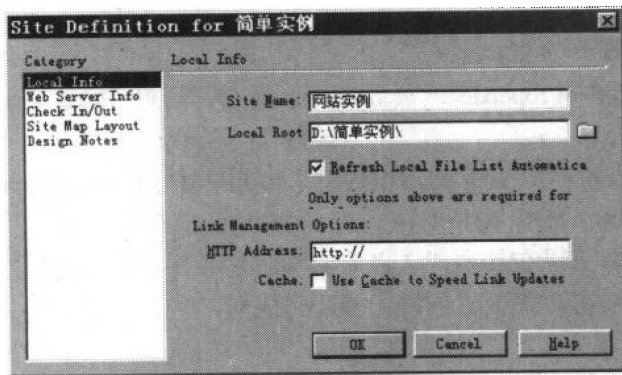


图 1-3 站点定义对话框的 Local Info (本地信息) 面板

(5) 弹出一个对话框, 询问是否为站点生成一个 cache (高速缓冲存储文件), 单击 Create 按钮, 它会在移动、重命名或删除文档时快速修改链接, 如图 1-4 所示。

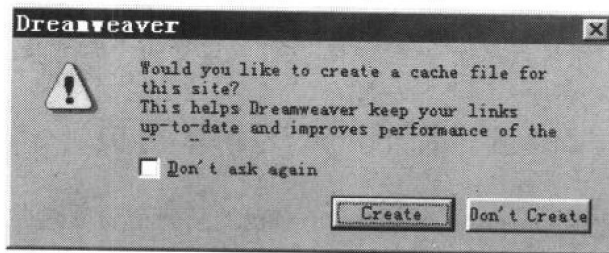


图 1-4 询问是否生成 cache

(6) 在 Document (文档) (图 1-2) 窗口中, 选择 File→New File 命令, 新建一个文档, 将新建文档保存在站点目录下, 文件名为 main.htm, 如图 1-5 所示。

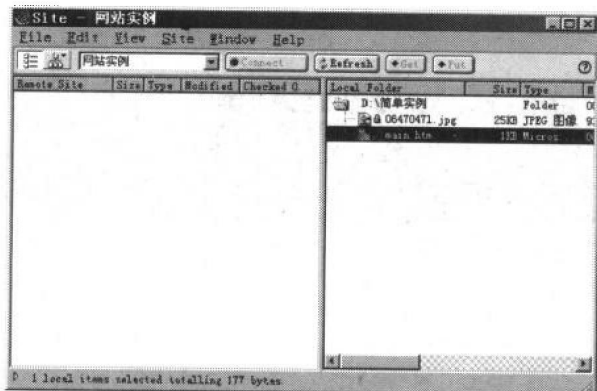


图 1-5 生成第一个文档 main.htm

(7) 打开 Site (站点窗口), 会发现在 Local Root 文件夹目录下生成了第一个文档 main.htm。

1.3.2 编辑一个简单主页

定义好本地站点之后, 便可以开始编辑网页了。开始之前, 需要学习一下如何定义背景颜色及背景图片的操作步骤。

定义背景颜色的操作步骤如下:

(1) 选择 Modify→Properties (页面属性) 命令, 打开 Page Properties (页面属性) 对话框, 如图 1-6 所示。

(2) 在 Background (背景) 文本框内键入 #FFFFFF 并单击 Apply (选择) 按钮, 这时背景色会变成鹅黄色, 或者单击 Background 右边的颜色样品框, 这时会弹出一个调色板, 如图 1-7 所示。可以在其中任选喜欢的颜色, 然后单击 Apply 按钮, 如果背景颜色符合要求, 单击 OK 按钮, 背景颜色的选择就完成了。

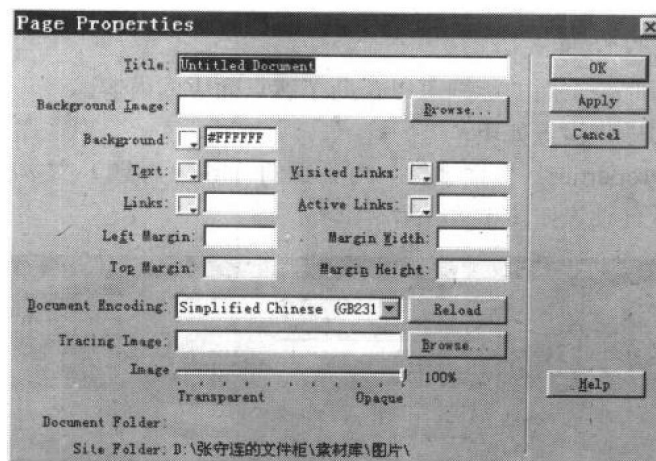


图 1-6 页面属性对话框

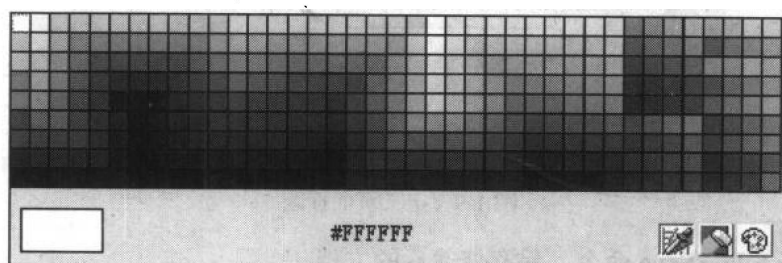


图 1-7 调色板

定义背景图片的操作步骤如下：

(1) 在图 1-6 所示的页面属性对话框中，单击 **Background Image**（背景图片）右边的 **Browse**（浏览）按钮，弹出 **Select Image Source** 对话框，如图 1-8 所示。

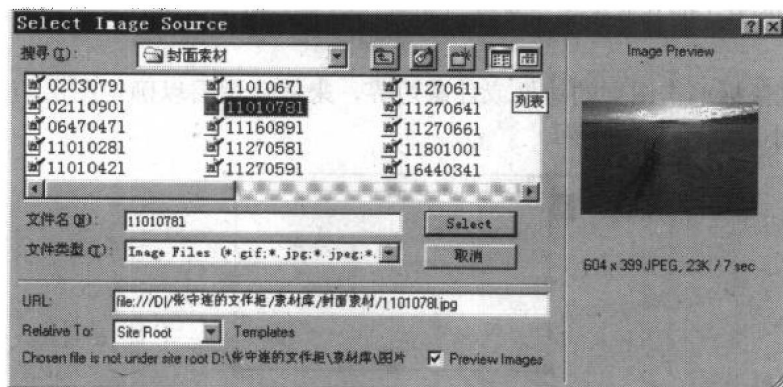


图 1-8 Select Image Source 对话框

(2) 在图片目录下选择需要的背景图片。

(3) 单击 **Apply** 按钮，这时背景就变为刚才选定的图片。

1.3.2.1 定义页面的标题

当用户浏览页面时，页面的标题可以帮助了解页面中的内容。

定义页面标题的操作步骤如下：

(1) 在 Page Properties (页面属性) 对话框的 Title (标题) 文本框中键入 main，然后单击 OK 按钮，所有设置如图 1-9 所示。

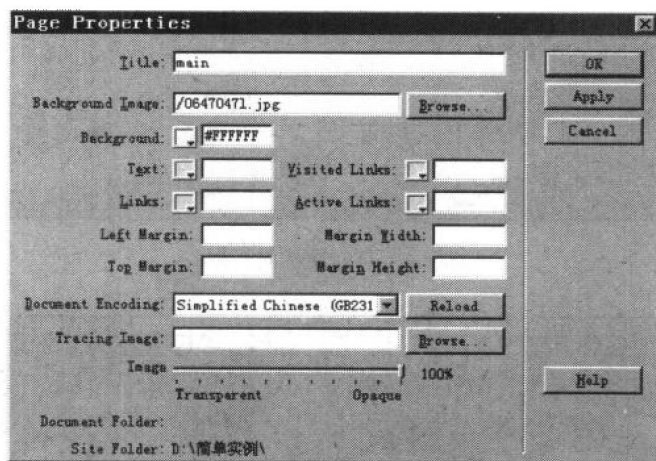


图 1-9 定义页面标题

(2) 选择 File→Save 命令，保存修改后的文档。

1.3.2.2 在页面中添加图层

图层的应用在页面的设计中有非常重要的作用，可以在页面中任意安排图层的位置，从而确定图层中的内容（文本、图片等）。

添加图层的操作步骤如下：

(1) 在 Insert (插入) 菜单中选择 Layer (图层) 命令，这时页面中会出现一个图层框。

(2) 通过鼠标单击图层的边框或任意边界，来拖动图层以确定图层的位置，并可以调整图层的大小，如图 1-10 所示。

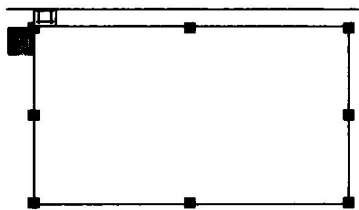


图 1-10 被选定的图层

(3) 如果想删除一个图层，在选定它之后按 Delete 键即可。

1.3.2.3 在图层中插入图片

在图层中插入图片的操作步骤如下：

(1) 选定图层。

(2) 在 Insert 菜单中选择 Insert 命令, 然后在弹出的对话框中选定图片。单击 Select 按钮, 这时图层框中就显示所选择的图片。

1.3.2.4 在图层中写入文本

(1) 选定图层。

(2) 直接在图层框中键入文本, 通过 Properties Inspector (属性检查器) 来调节文本的大小及字体。

初步掌握了页面设计技巧之后, 就可以按自己的想法来设计网页了。在“简单实例”目录下生成如下几个页面文档, 并分别对它们进行设计制作。

```
my_work.htm;  
my_home.htm;  
my_interests.htm;  
welcome.htm
```

下面就以这几个简单的页面来构成一个站点, 从中了解站点结构设计的技巧。

1.3.2.5 生成链接

通过页面中的图片以及文本都可以生成链接, 链接可以将两个或更多的页面连接起来构成一个站点。

首先, 生成一张图片的链接需要用到 Properties Inspector (属性检查器)。

通过 Properties Inspector 生成链接的操作步骤如下:

- (1) 在 Site 窗口中双击 Main.htm 文档, 使之在文档窗口被击活, 如图 1-11 所示。
- (2) 单击 Welcome 图片, 将其选定。



图 1-11 打开的文档页面

注意

不要双击图片, 否则 Dreamweaver 会提示选择另外一张图片来替换现有的图片。

(3) 选择 Window→Properties 命令以确定 Property Inspector (属性检查器) 处于打开状态。属性检查器将会显示关于被选定的图片的信息。

(4) 在属性检查器中, 单击空白的 Link 文本框右边的文件夹。