

网页设计尖峰之旅丛书

网页设计
尖峰之
旅



Dreamweaver 2.0



实例教程

蒋蔚青 温 谦 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

内 容 简 介

Dreamweaver 2.0 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的最新网页制作编辑软件。本书作者根据实践经验,结合大量实例,系统详细地介绍了使用 Dreamweaver 2.0 制作网页的方法。本书在内容上由浅入深,并配有适当的练习,以供读者巩固学到的知识。本书风格活泼、通俗易懂,在讲解时对操作过程中的每一个步骤都有详细的说明,并配有适当的图形,以帮助读者理解。通过遵循本书中简单明了的步骤,读者可以制作出最适用于网页中的体积小、效果好的图片,可使读者创建的网站受到更多人的欢迎。本书配备的光盘包括了完整的多媒体教程及本书中所有的实例。

本书适用于从事网站建设和网页设计制作的专业人士,也可以作为广大普通网友的入门教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver 2.0 实例教程/蒋蔚青等编著. —北京:电子工业出版社,2000.1

ISBN 7-5053-5762-X

I.D… II.蒋… III.主页-设计-应用软件, Dreamweaver 2.0 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 75632 号

丛 书 名: 网页设计尖峰之旅丛书

书 名: Dreamweaver 2.0 实例教程

编 著 者: 蒋蔚青 温 谦

策 划: 吴剑锋

责任编辑: 张燕虹

特约编辑: 刘志林

排版制作: 海天计算机公司照排部

印 刷 者: 北京大字星印刷厂

装 订 者: 河北涿州桃园装订厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17 字数: 430 千字 附光盘: 1 张

版 次: 2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-5762-X
TP·2982

印 数: 6000 册 定 价: 35.00 元 (含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

前 言

在进入21世纪的前夕，全世界都在经历着一场前所未有的信息革命，我们幸运地成为了这场革命的最大受益者。Internet无疑是这场革命的主角，就像蒸汽机于18世纪的工业革命。本套丛书正是在这种背景下酝酿、产生的。我们把这套丛书命名为《网页设计尖峰之旅》，就是希望我们能永远站在时代的前沿，成为网络时代的弄潮儿。

本套丛书共有3册，分别介绍了Dreamweaver、Flash和Fireworks这3个当今最流行的网页设计软件的使用方法。这3个软件均为著名的多媒体软件公司Macromedia的产品，它们是专为网页制作开发的软件套件，3者可以无缝集成，被称为网页设计的“梦幻组合”，也有人称之为网页设计的“三驾马车”。Dreamweaver是网页编辑软件，Fireworks是图形/图像处理软件，Flash是矢量动画编辑软件。

本书是丛书中的一本，全面深入地介绍了Dreamweaver 2.0的使用方法。详细介绍了使用Dreamweaver制作、编辑网页，在网页中加入文本、图像、表格、图层、框架以及建立交互性、制作DHTML动画的方法。

希望本书能够对您有所裨益。如果您愿意就书中任何内容作进一步探讨，请与我们联系。

本书由蒋蔚青、温谦著，参与编写或提供相关材料的还有温颜、蒋晓红、白玉成、樊峰、温鸿钧、丁一等。

关于本书的最新消息，可以通过访问我们的Web站点获得：

<http://www.artech.com.cn>

欢迎您访问我们的站点，也欢迎您通过Internet给我们写信，无论书中内容或文字的错误，都希望您能告诉我们，我们的电子信箱是：

towen@21cn.com

编 著 者



目 录

第 1 章 Dreamweaver 2.0 简介	(1)
1.1 基本知识	(1)
1.1.1 万维网 (WWW)	(1)
1.1.2 超级文本 (Hypertext)	(1)
1.1.3 统一资源定位符 (URL)	(1)
1.1.4 浏览器 (Browser)	(1)
1.1.5 Web 服务器 (Server)	(2)
1.1.6 HTML 基础知识	(2)
1.1.7 JavaScript	(7)
1.1.8 Java	(8)
1.2 Dreamweaver 2.0 功能简介	(8)
1.3 Dreamweaver 2.0 操作界面简介	(9)
1.4 Dreamweaver 2.0 界面及默认值设置	(15)
第 2 章 站点管理与创建文档	(21)
2.1 建立本地站点	(21)
2.2 本地网站文件管理	(23)
2.3 网站图	(25)
2.3.1 查看网站图	(26)
2.3.2 修改网站图格式	(27)
2.3.3 在网站图中管理网页	(28)
2.3.4 在网站图中修改链接	(33)
2.3.5 使网站图中的文件显示或隐藏	(35)
2.3.6 查看网站图中的一个分支	(35)
2.3.7 保存网站图	(36)
2.4 创建文档	(36)
2.4.1 创建新的空白文档	(36)
2.4.2 从已有文件的基础上创建文档	(38)
2.4.3 设置页面属性	(38)
第 3 章 在网页中使用文本	(40)
3.1 用 HTML 标记格式化文本	(40)
3.1.1 用段落和标题标记格式化文本	(40)
3.1.2 改变字体和字号	(45)

3.1.3	改变字体组合列表	(48)
3.1.4	改变文本颜色	(53)
3.1.5	对齐文本	(54)
3.1.6	建立超级文本链接和建立并使用定位点	(54)
3.1.7	建立列表	(59)
3.2	使用样式表格式化文本	(63)
3.2.1	建立样式表	(64)
3.2.2	应用样式表	(66)
第 4 章	在网页中使用图像	(71)
4.1	插入图片	(71)
4.2	建立翻转图	(73)
4.2.1	基本的翻转图	(73)
4.2.2	复杂的翻转图	(77)
4.3	修改图像属性	(79)
4.3.1	无缝拼接图像	(81)
4.3.2	调整图像在网页中与文本的相对位置	(83)
4.3.3	改变图片大小	(84)
4.3.4	图片超链接和建立映像图	(84)
第 5 章	在网页中使用表格	(88)
5.1	建立表格及表格基本操作	(88)
5.1.1	建立空白表格	(88)
5.1.2	在表格的单元格内嵌入表格	(90)
5.1.3	向空白表格中添入内容	(90)
5.1.4	选定表格元素	(91)
5.2	格式化表格	(94)
5.2.1	用表格属性面板格式化表格	(94)
5.2.2	设置行列和单元格属性	(95)
5.2.3	用现成表格模板格式化表格	(95)
5.3	表格排序	(97)
5.4	表格和单元格缩放	(98)
5.4.1	用拖放方法缩放表格和行列	(98)
5.4.2	用表格属性面板改变列宽	(98)
5.4.3	清除列宽和行高	(98)
5.5	增删行列和拆分合并单元格	(98)
5.5.1	增删行列	(99)
5.5.2	单元格拆分与合并	(99)
5.6	单元格的复制与粘贴	(100)
5.7	利用表格定位页面元素	(102)

第 6 章 在网页中使用图层	(107)
6.1 建立图层	(107)
6.1.1 建立图层	(107)
6.1.2 嵌套图层	(111)
6.1.3 默认图层属性面板	(114)
6.1.4 图层属性面板	(114)
6.1.5 同时选定和修改多个图层属性	(115)
6.2 图层面板	(117)
6.3 图层操作	(117)
6.4 移动图层	(120)
6.5 改变图层的 Z-顺序	(121)
6.6 改变图层的可见性	(122)
6.7 应用图层设计表格	(124)
第 7 章 在网页中使用框架	(130)
7.1 建立框架	(131)
7.1.1 建立框架	(131)
7.1.2 建立嵌套的框架系	(133)
7.1.3 删除框架	(135)
7.1.4 框架和框架系的文件保存方式	(136)
7.2 选取框架和框架系	(138)
7.2.1 选取一个框架	(138)
7.2.2 选取一个框架系	(138)
7.2.3 移动焦点	(139)
7.3 关于框架和框架系属性	(140)
7.3.1 框架属性	(140)
7.3.2 框架系属性	(141)
7.3.3 说明框架的大小	(141)
7.3.4 设置框架和框架系的边框	(142)
7.3.5 改变框架的背景色	(143)
7.4 用链接控制框架的内容	(144)
第 8 章 在网页中使用表单	(150)
8.1 建立表单	(150)
8.2 向表单添加对象	(151)
8.2.1 文本域属性	(153)
8.2.2 按钮属性	(154)
8.2.3 图片域属性	(154)
8.2.4 复选框属性	(155)
8.2.5 单选钮属性	(155)

8.2.6 列表/菜单域属性	(156)
8.2.7 文件域属性	(161)
8.2.8 隐藏域属性	(161)
8.3 处理表单	(162)
第9章 Web 页面的可重用部件	(164)
9.1 建立库存部件	(164)
9.2 设置库存部件在文档窗口的显示颜色	(166)
9.3 在页面中添加库存部件	(168)
9.4 修改库存部件	(169)
9.4.1 编辑库存部件	(170)
9.4.2 更新网页中的库存部件	(173)
9.4.3 重命名库存部件	(174)
9.4.4 删除库存部件	(174)
9.5 使库存部件可编辑	(174)
9.6 为库存部件添加行为	(175)
9.7 库存部件属性	(181)
9.8 部件库面板	(181)
第10章 模板	(182)
10.1 制作模板	(183)
10.2 使用模板	(184)
10.3 修改和更换模板	(185)
第11章 行为	(189)
11.1 使用行为的总体方法	(189)
11.1.1 向网页元素添加行为的总体方法	(189)
11.1.2 修改行为	(193)
11.1.3 行为面板	(193)
11.2 应用 Dreamweaver 的自带行为	(195)
11.2.1 调用 JavaScript 程序 (Call JavaScript)	(196)
11.2.2 改变网页元素属性 (Change Property)	(198)
11.2.3 弹出消息 (Popup Message)	(203)
11.2.4 在状态栏显示信息 (Display Status Message)	(204)
11.2.5 跳转页面 (Go To URL)	(205)
11.2.6 打开浏览器窗口 (Open Browser Window)	(206)
11.2.7 显示隐藏图层 (Show-Hide Layer)	(209)
11.2.8 翻转图 (Swap Image)	(213)
第12章 等时线	(217)
12.1 等时线面板	(217)
12.2 建立一个等时线动画	(219)

12.3	修改等时线	(222)
12.4	在等时线中使用行为	(224)
12.5	用行为动作控制等时线	(226)
第 13 章	综合实例	(229)
13.1	实例概述	(229)
13.1.1	预览整个网站	(229)
13.1.2	实例文件的安排	(230)
13.2	定义本地站点	(231)
13.3	编辑 Olivebranch 首页	(232)
13.3.1	定义背景色和背景图	(233)
13.3.2	定义页面标题	(234)
13.3.3	使用站点地图	(234)
13.3.4	建立链接	(236)
13.4	建立一个复杂的页面布局	(238)
13.4.1	准备工作	(238)
13.4.2	把表格转换成图层	(239)
13.4.3	通过草图进行页面布局	(240)
13.4.4	定位图层	(242)
13.4.5	添加新层	(243)
13.4.6	把层转换回表格	(244)
13.5	编辑表格	(246)
13.5.1	定义表格格式	(246)
13.5.2	表格排序	(247)
13.6	使用自定义样式格式化文本	(249)
13.7	使用模板	(250)
13.7.1	预览页面	(251)
13.7.2	编辑模板	(252)
13.7.3	对页面使用不同的模板	(253)
13.8	对页面元素挂接行为	(255)
13.9	添加 Flash 影像	(258)
13.10	检查你的站点	(259)

第 1 章 Dreamweaver 2.0 简介

本章首先介绍与用 Dreamweaver 2.0 制作网页相关的基本知识，如什么是 WWW、HTML 等，然后简介 Dreamweaver 2.0 的主要功能，最后介绍 Dreamweaver 2.0 的界面及设置方法。本章的目的是使读者初步认识 Dreamweaver 2.0 及功能和基本界面。

1.1 基本知识

本节介绍几个与制作网页有关的基本概念和 HTML 的基础知识，了解这些基础知识可以增强对用 Dreamweaver 2.0 建立管理网站、制作网页等原理的理解，还可以将手工编写 HTML 文件作为用 Dreamweaver 2.0 制作网页的补充，对网页制作起到画龙点睛的作用。

1.1.1 万维网 (WWW)

WWW 是“World Wide Web”的缩写，通常翻译为“万维网”，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 超级文本 (Hypertext)

超级文本是一些特殊的文字，当在这些文字上按一下鼠标，你就会被带到另一个网页，或另一段文字、一个屏幕、一个对话框等。

1.1.3 统一资源定位符 (URL)

每个站点以及站点上的每个网页都有一个惟一的地址，这个地址称为统一资源定位符，向浏览器输入 URL，可以访问 URL 指出的 Web 网页，制作网页中的超级文本时也要用到 URL。

1.1.4 浏览器 (Browser)

浏览器主要负责以下两项工作：

- 从服务器获取信息。给定浏览器 URL 后，它能访问该 URL 指出的网页。
- 对 Web 文件进行格式化和显示。每个 Web 网页都是一个用 HTML 语言编写的文件，浏览器从服务器获得并解释 HTML 文件，并将其显示成网页。

1.1.5 Web 服务器 (Server)

Web 服务器是在 Web 站点上运行的程序，它负责处理浏览器的请求，当你用浏览器请求 Web 站点上的网页时，浏览器建立一个 Web 连接，服务器接受连接，向浏览器发送所要求的文件内容，然后关闭连接。

1.1.6 HTML 基础知识

HTML 是 HyperText Markup Language 的缩写，意为超级文本标记语言，Web 文件亦称 HTML 文件，就是用 HTML 语言编写的。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 2.0 就是一个这样的网页编辑器，用 Dreamweaver 2.0 制作网页的同时，Dreamweaver 2.0 产生该网页的 HTML 文件，当用户的个别要求 Dreamweaver 2.0 不能实现时，用户可手工修改此 HTML 文件，因此学习手工编制 HTML 文件是很有必要的，下面就介绍手工编制 HTML 文件的基本知识。

HTML 文件包含两种信息：

- 页面本身的内容，如文本、图形等。
- 表示页面元素、结构、格式和其他超文本链接的 HTML 标记。

当浏览器读 HTML 文件遇到 HTML 标记时，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：

〈标记〉页面内容 〈/标记〉

前面的标记表示所定义的格式的开始，后面的标记表示这种格式的结束。例如“〈B〉你好！〈/B〉”表示用粗体字显示“你好！”。

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 2.0 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 Window 附件中的笔记本。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 标记:

- **<HTML>**: 每个 HTML 页面中的第一个 HTML 标记是<HTML>, 它说明文件内容是用 HTML 语言编写的, HTML 页面中的所有文本和 HTML 标记都包含在<HTML>...</HTML>开始和结尾标记之中。

- **<HEAD>**: <HEAD>标记表明包含在这一标记中的文本是文件中其他文本的序言, 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>标记之间的文本称页头标题, 浏览器将页头标题放在页面窗口的标题栏中, 请参见下面的练习。

- **<BODY>**: HTML 页面的内容都包含在<BODY>标记中。

跟我做练习

在这个练习中我们将制作一个网页, 其中显示“你好!”。通过这个练习可以学习如何用笔记本输入 HTML 文件, 如何在浏览器中调出这个页面, 还可以看到 HTML 整体结构的实例, 并看到<TITLE>和<BODY>包含的文本显示在页面的什么位置。下面是制作“你好!”网页的步骤:

(1) 在笔记本中输入如下 HTML 文件, 如图 1.1 所示。

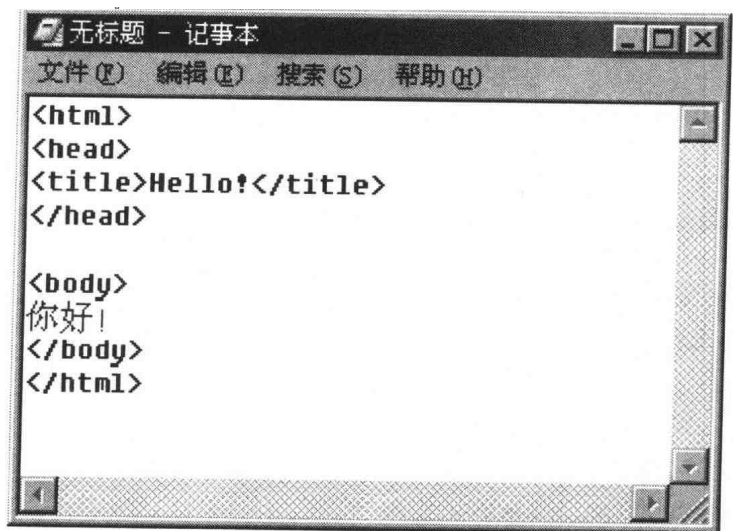


图 1.1 用笔记本输入 HTML 文件

(2) 保存该 HTML 文件, 随便起一个文件名, 扩展名为“.HTML”, 这里我们为文件

起名为“Hello.html”。

(3) 在浏览器 Internet Explorer 中浏览网页，方法是将 HTML 文件名及其路径输入到 Internet Explorer 的地址框内，此练习的路径为“c:\my document\hello.html”，回车后立即显示“你好！”网页，如图 1.2 所示，<TITLE>包含的文本“Hello”显示在网页窗口的标题栏，<BODY>包含的内容“你好！”显示在网页中。

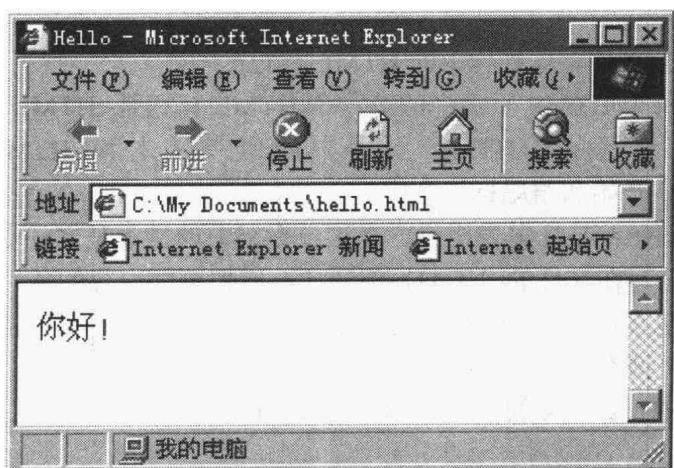


图 1.2 “你好！”网页

练习结束

下面再介绍几个基本的 HTML 标记：

1. 标题标记

标题标记的格式如下：

<H1>我是 1 号字</H1>

其中的数字表示标题的级别（从 H1 至 H6）。

跟我做练习

本练习制作显示 6 种字号的文字的网页，步骤如下：

(1) 输入 HTML 文件：

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body>
<h1>我是 1 号字</h1>
```

```
<h2>我是 2 号字</h2>  
<h3>我是 3 号字</h3>  
<h4>我是 4 号字</h4>  
<h5>我是 5 号字</h5>  
<h6>我是 6 号字</h6>  
</body>  
</html>
```

(2) 显示网页，如图 1.3 所示。

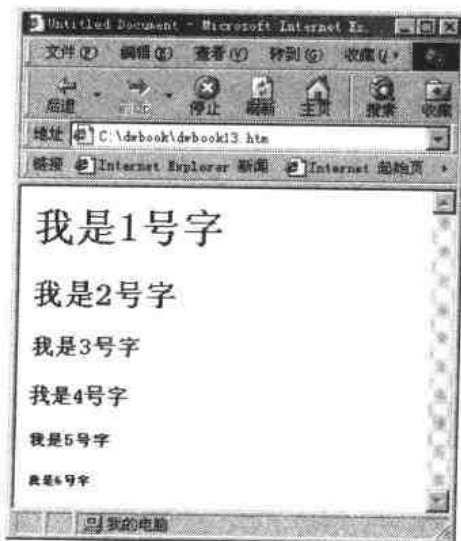


图 1.3 用 6 种字号显示文字

练习结束

2. 颜色标记

我们举例来说明，下面的 HTML 语句表示用绿底黄字显示“颜色”两个字：

```
<body bgcolor=green>  
<font color=yellow>颜色</font>  
</body>
```

3. 段落标记

段落标记的格式为<P>自然段文本</P>，表示<P>之间的内容为一个自然段。

4. 对齐标记

下面的 HTML 文件表示文本“左对齐”、“居中”、“右对齐”的格式分别为左对齐、居中、右对齐，页面显示结果如图 1.4 所示。

```
<body>  
<div align="left">
```

```

<p>左对齐</p>
<p align="center">居中</p>
<p align="right">右对齐</p>
</div>
</body>

```



图 1.4 使用对齐标记

5. 插入图片标记

下面的 HTML 语句表示将文件名为“Sunflower.jpg”的图片插入页面，显示结果如图 1.5 所示，读者做试验时，若没有 Sunflower.jpg 文件，可用自己有的其他图片代替 Sunflower.jpg 文件。

```

<body bgcolor=white>

</body>

```

6. 链接标记

链接标记的格式是：

```
<A HREF=“目标页面的 URL”>超级文本</A>
```

下面举例说明链接标记的用法，如图 1.6 所示。页面中有一个超级文本“葵花”，当在“葵花”上按下鼠标，页面跳到画面为葵花的目标页面，请参见前面的图 1.5，假设有葵花的页面的 HTML 文件名为“葵花.htm”，它与图 1.6 所示的页面在同一个网站上，并在同一个目录下，那么，它就是目标页面的 URL，这个例子的 HTML 语句如下：

```
<a href="葵花.htm"><b>葵花</b></a>
```



图 1.5 插入图片

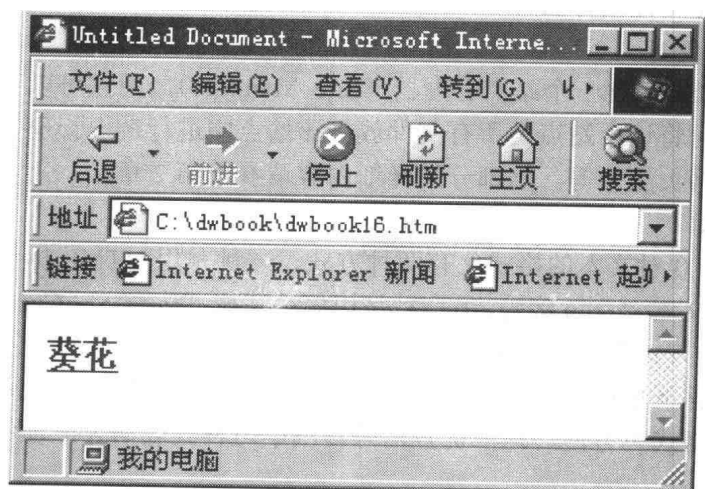


图 1.6 使用链接标记的页面

1.1.7 JavaScript

HTML 是一种标记语言，不是编程语言，标记语言设计的目的是为了给页面元素加上标记，表示页面的这个部分是标题，那个部分是正文文本等等。编程语言用于作出决定：如果这个条件为真，执行过程 X；否则跳过程 X，也许转而执行过程 Y 或 Z，HTML 语言不能做到这一点，这个功能需要在 HTML 文件中插入一段小程序来实现，这段小程

序叫做脚本, 编写脚本的语言称脚本语言, JavaScript 就是一种脚本语言, 常用的脚本语言还有 VBScript。JavaScript 是一种比较简单的编程语言, 使用方法是向 Web 页面的 HTML 文件增加一个脚本, 不需单独编译解释, 当一个支持 JavaScript 浏览器打开这个页面时, 它会读出这个脚本并执行其指令。因此, JavaScript 使用较容易方便, 运行快, 适用于较简单的应用, 不能用它编制字处理器之类的软件。Dreamweaver 2.0 提供了向页面的 HTML 文件插入 JavaScript 脚本的功能。

1.1.8 Java

Java 是一种功能强大、成熟的编程语言, 它的结构类似 C++, 但它比 C++ 具有更强的 Internet 网络功能, 例如存取 Internet 网上信息, 因此适用于 Internet 网络编程。但 Java 使用复杂。

1.2 Dreamweaver 2.0 功能简介

Dreamweaver 2.0 是到目前为止最佳的网页制作工具, 因为用它制作网页所见即所得, 还可以应用最新技术制作动态网页, 本节就简要介绍一下这些主要功能, 本书的后续章节再详细介绍这些功能及使用方法。

1. 网站建立与管理

Dreamweaver 2.0 包含一个站点管理器 (Site Manager), 用它可以在本地计算机上建立一个网页站点, 可将这个站点的所有文件放在该站点中进行统一管理, 还可以用它进行远程站点管理, 如网页更新等。这部分的详细内容请参见第 2 章。

2. 格式化文本

Dreamweaver 2.0 对文本的格式化有两种方式, 一种是用 HTML 标记, 可改变文本的字体、颜色, 为超级文本建立链接等, 另一种是用层叠式样式表 (CSS, Cascading Style Sheets 的缩写), 与第一种方式相比, CSS 对文本的格式化更精确、更高级、更全面, 如可使链接变为紫色而且没有下划线, 第一种方式就做不到。样式表的另一个优点是使文本与样式分开, 使改变文本格式更方便, 这一优点需等详细学习样式表后才能理解, 这部分内容请参见第 3 章。

3. 图片 (Image)

可以方便地向网页插入图片, 并控制图片的大小和位置。请参见第 4 章。

4. 表格 (Table)

可方便地建立表格, 调整其大小、行列数、颜色、表格线形式等。表格的另一用途是定位页面元素, 美化页面。详细内容请参见第 5 章。

5. 图层 (Layer)

一个网页可以分割成任意多个部分, 每个部分就是一个图层, 图层可以单独放置在网页的任一地方, 可以重叠、移动、变化、隐藏、显示, 图层与稍后介绍的行为和等时线连用可使不同的图层在不同情况下和不同时间显示或隐藏, 从而达到动画效果, 这正是