



Dreamweaver MX 2004
Flash MX 2004
Fireworks MX 2004
FrontPage 2003



超媒体视频教学演示

网页制作 基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
续 诚等 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com



ISBN 7-302-10000-0
I. 网...
II. 王...
III. 网...
IV. 网...

网页制作 基础与实例教程





2005

热门软件工具
边学边用丛书

Dreamweaver MX 2004
Flash MX 2004
Fireworks MX 2004
FrontPage 2003



超媒体视频教学演示

网页制作 基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
续 诚等 编 著



科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本书介绍了 Macromedia Studio MX 2004 中的 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004, Fireworks MX 2004 以及 Office 中的 FontPage 2003 的应用。通过这几个常用网页制作软件的介绍,使读者全面了解网页制作的全过程。本书讲述了每一种应用软件的最流行的新特性,还通过创建网站实例阐明了这些软件是如何协同运用的,为学习这些应用软件提供参考指南。

本书叙述详尽、流畅,图文结合,便于阅读和理解,不论是新手还是有经验的网站开发人员都能够从中受益匪浅。

本书适用于所有对网页制作感兴趣的读者,也是希望成为网页制作高手的读者的必不可少的参考资料。

本书配套光盘内容为超媒体视频教学演示。

需要本书或需要得到技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编:100080)发行部联系,电话:010-82702660,010-82702658,010-62978181 转 103 或 238,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

网页制作基础与实例教程 / 续诚等编著. —北京: 科学出版社, 2005.5

(热门软件工具边学边用丛书)

ISBN 7-03-014929-7

I. 网... II. 续... III. 主页制作—应用软件—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 005425 号

责任编辑: 刘海芳 邓 伟 / 责任校对: 叶 子
责任印刷: 媛 明 / 封面设计: 王 焯

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2005 年 5 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2005 年 5 月第一次印刷 印张: 26
印数: 1-5 000 字数: 599 000

定价: 32.00 元 (配光盘)

前 言

本书面向广大普通 Web 设计人员,全面阐述了如何使用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 和 FrontPage 2003 四个网页制作相关软件,使读者可以了解完美网站的制作全过程。

❖ 本书特点

本书采用翔实、简练的语言对网页制作软件的强大功能作了详尽的剖析。全书视觉化编排,知识点明确,讲解深入浅出,内容系统而丰富,同时配以精彩的综合实例引导读者驾驭网页制作软件。通过学习本书并佐以实战,成为专业的 Web 开发人员指日可待。

❖ 学习指南

本书共有 16 章,根据内容大体上可分为 4 部分:

第 1 部分包括第 1~4 章,主要介绍 Dreamweaver MX 2004 的基础知识和功能使用,揭开网页制作的神秘面纱。

第 2 部分包括第 5~9 章,从对 Flash MX 2004 的认识到的实践,从菜单到动画实例,详细介绍了网页动画的制作过程,使读者自己可以制作精彩的网页动画。

第 3 部分包括第 10~12 章,主要介绍了 Fireworks MX 2004 中的图像创建的基本操作和高级应用。

第 13 章为综合实例。通过综合实例来了解网页制作过程中 3 个软件的相互联系与实际应用,以便更好地在制作中使用。

第 4 部分包括第 14~16 章,介绍了 FrontPage 2003 的基础知识、高级应用、发布站点等功能。FrontPage 在网页制作过程中受到大多数初学者的喜爱,因为它简单易学,包含在 Office 软件中,是网页制作业余人士经常用到的网页制作软件。

❖ 读者对象

本书的读者对象是所有对网页制作感兴趣的读者。对于希望成为网页制作高手的读者来说,本书是必不可少的参考资料。

❖ 致谢

本书由续诚执笔编写。此外,汪传生、刘作水、杨祖珍、吴爱新、李洁静、曹长珍、冯传根、王用德、杨殷红、赵革斌、刘强明、金秀兰、陈老姐、瞿巴、林娟、陈忠民、李建国、金凌云、李文琪、冯建妹、卫朝华、夏丹、陈民宪、李万蓉、廖国强、沈中华等同志在整理资料方面给予了作者很大的帮助,在此一并致以感谢。

编 者

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 基础知识	1
1.1 Dreamweaver MX 2004 软件介绍	1
1.1.1 Dreamweaver MX 2004 背景	1
1.1.2 Dreamweaver MX 2004 特点	2
1.2 操作界面设置	2
1.2.1 代码与设计视图的切分	4
1.2.2 标题栏	5
1.3 状态栏	5
1.3.1 标签选择器	6
1.3.2 窗口大小设置	6
1.3.3 下载时间显示栏	8
1.4 菜单介绍	9
1.4.1 “文件”菜单	9
1.4.2 “编辑”菜单	10
1.4.3 “查看”菜单	10
1.4.4 “插入”菜单	10
1.4.5 “修改”菜单	11
1.4.6 “文本”菜单	11
1.4.7 “命令”菜单	12
1.4.8 “站点”菜单	12
1.4.9 “窗口”菜单	12
1.4.10 “帮助”菜单	13
1.5 控制面板介绍	13
1.5.1 “设计”面板组	14
1.5.2 “代码”面板组	15
1.5.3 “应用程序”面板组	15
1.5.4 “标签检查器”面板组	16
1.5.5 “文件”面板组	16
1.5.6 “框架”面板	16
1.6 操作简便的“属性”面板	17
1.6.1 熟练使用“属性”面板	18
1.6.2 “属性”面板元素	18
1.7 创建和保存网页	19
1.7.1 创建空白文档	20

1.7.2 存储文档	22
1.7.3 打开现有文档	22
1.7.4 关闭文档	24
1.8 本章小结	24
1.9 思考与练习	25
第 2 章 Dreamweaver MX 2004 的基本功能	
操作	26
2.1 添加文本	26
2.1.1 文本标题	26
2.1.2 编辑段落	27
2.1.3 编辑文本格式	30
2.2 插入图像	35
2.2.1 插入图像	35
2.2.2 设置图像的基本属性	36
2.2.3 图像属性设置中的新功能	37
2.2.4 对齐元素	38
2.2.5 调整图像大小	40
2.2.6 创建图像热区	40
2.2.7 创建导航条	41
2.3 插入表格	43
2.3.1 插入表格	43
2.3.2 添加内容到表格单元	44
2.3.3 设置表格属性	45
2.3.4 设置列、行和单元格属性	46
2.3.5 添加和删除行或列	47
2.4 创建超级链接	48
2.4.1 创建超级链接的一般方法	49
2.4.2 创建电子邮件链接	52
2.4.3 创建锚点链接	53
2.4.4 创建跳转菜单	54
2.5 插入多媒体	56
2.5.1 在页面中插入媒体对象	56
2.5.2 插入 Flash 文件	56
2.6 本章小结	58

2.7 思考与练习.....	59	4.1.4 上传和下载.....	104
第3章 高级网页制作技术	60	4.2 如何规划站点.....	104
3.1 插入表单及表单的对象.....	60	4.2.1 规划站点结构.....	104
3.1.1 认识表单对象.....	60	4.2.2 规划站点的浏览机制.....	105
3.1.2 插入和使用表单.....	61	4.2.3 构建整体的站点风格.....	106
3.1.3 创建文本域.....	62	4.3 创建站点.....	107
3.1.4 创建复选框和单选按钮.....	64	4.3.1 “文件”面板.....	107
3.1.5 建立列表和菜单.....	66	4.3.2 站点定义.....	108
3.1.6 表单按钮.....	69	4.3.3 创建远程站点.....	110
3.1.7 创建跳转菜单.....	70	4.4 管理站点.....	115
3.2 CSS 样式表及样式表的链接.....	71	4.4.1 打开站点.....	115
3.2.1 创建和链接外部 CSS 样式.....	71	4.4.2 编辑站点.....	116
3.2.2 设置 CSS 样式表.....	73	4.4.3 复制站点.....	116
3.2.3 编辑 CSS 样式.....	75	4.4.4 删除站点.....	116
3.2.4 用“CSS 属性”面板编辑 CSS 样式.....	75	4.4.5 导入导出站点.....	117
3.3 创建层及层的应用.....	78	4.5 管理站点文件.....	118
3.3.1 创建层.....	78	4.5.1 创建文件夹和文件.....	118
3.3.2 层的应用.....	80	4.5.2 移动和复制文件.....	119
3.4 行为及行为的应用.....	85	4.5.3 编辑站点中的文件.....	120
3.4.1 认识行为.....	85	4.6 使用站点地图.....	121
3.4.2 认识“行为”面板.....	86	4.6.1 查看站点地图.....	121
3.4.3 为对象添加行为.....	87	4.6.2 设置站点地图布局.....	121
3.4.4 修改行为.....	87	4.6.3 站点地图中的操作.....	122
3.4.5 行为的应用.....	89	4.7 存回/取出系统.....	124
3.5 模板技术应用.....	94	4.7.1 启用存回和取出功能.....	124
3.5.1 创建模板.....	94	4.7.2 存回文件.....	125
3.5.2 新建可编辑区域.....	96	4.7.3 取出文件.....	125
3.5.3 对网页文档应用模板.....	98	4.8 指定服务器技术.....	126
3.5.4 用模板来更新整个站点.....	99	4.9 本章小结.....	126
3.5.5 设置模板参数.....	99	4.10 思考与练习.....	127
3.6 本章小结.....	100	第5章 Flash MX 2004 简介	128
3.7 思考和练习.....	101	5.1 Flash MX 2004 简介.....	128
第4章 创建和管理站点	102	5.1.1 初识 Flash.....	128
4.1 站点概述.....	102	5.1.2 Flash 的发展历程.....	129
4.1.1 本地计算机和 Internet 服务器.....	102	5.1.3 Flash 介绍.....	129
4.1.2 本地站点和远端站点.....	102	5.2 Flash MX 2004 的新增功能.....	130
4.1.3 Internet 服务程序.....	103	5.3 系统要求.....	132
		5.3.1 对 Windows 系统的要求.....	132
		5.3.2 对 Macintosh 系统的要求.....	132

5.4 安装 Flash MX 2004.....	133	6.5.1 舞台的概念.....	161
5.4.1 开始安装.....	133	6.5.2 舞台工作区大小与颜色 的设置.....	162
5.4.2 “专业版”的特性.....	134	6.5.3 舞台工作区显示比例的设置..	163
5.5 本章小结.....	135	6.5.4 场景、符号和实例.....	163
5.6 思考与练习.....	135	6.5.5 网格和标尺.....	164
第 6 章 Flash MX 2004 工作环境	136	6.6 时间轴.....	164
6.1 菜单栏.....	136	6.6.1 时间轴的概念.....	164
6.2 主工具栏.....	137	6.6.2 打开或关闭时间轴.....	164
6.3 常用面板.....	138	6.6.3 时间轴位置和大小调整.....	164
6.3.1 面板的操作.....	138	6.6.4 时间轴的组成.....	165
6.3.2 调整面板的布局.....	139	6.6.5 图层和时间轴中图标按钮 的意义.....	165
6.3.3 使用面板设置.....	139	6.7 本章小结.....	166
6.3.4 “动作”面板.....	139	6.8 思考与练习.....	166
6.3.5 编辑区的封锁.....	142	第 7 章 Flash MX 2004 动画基础和类型	167
6.3.6 “帮助”面板.....	142	7.1 层和帧.....	167
6.3.7 “属性”面板.....	143	7.1.1 图层的编辑.....	167
6.3.8 混色器的结构.....	143	7.1.2 引导层.....	168
6.3.9 混色器的调色技巧.....	145	7.1.3 遮罩层.....	170
6.3.10 “库”面板.....	147	7.1.4 帧概述.....	171
6.3.11 在“库”面板中定义 新的字体.....	148	7.1.5 修改帧频.....	171
6.3.12 “颜色样本”面板.....	149	7.1.6 时间轴刻度与帧模式.....	172
6.4 工具面板.....	150	7.1.7 编辑帧.....	173
6.4.1 “选择”工具.....	150	7.1.8 帧类型.....	174
6.4.2 “部分选择”工具.....	150	7.2 元件和实例.....	177
6.4.3 “线条”工具.....	151	7.2.1 元件的创建.....	177
6.4.4 “磁铁”工具.....	153	7.2.2 元件的编辑.....	179
6.4.5 “套索”工具.....	153	7.2.3 元件库操作.....	181
6.4.6 “椭圆”工具.....	154	7.2.4 实例概述.....	184
6.4.7 “矩形”工具组.....	155	7.2.5 编辑实例.....	185
6.4.8 “铅笔”工具.....	156	7.3 逐帧动画.....	189
6.4.9 “刷子”工具.....	156	7.4 渐变动画.....	189
6.4.10 “任意变形”工具.....	158	7.4.1 运动渐变影片.....	189
6.4.11 “填充变形”工具.....	159	7.4.2 形状渐变影片.....	193
6.4.12 “墨水瓶”工具.....	159	7.5 变形动画.....	197
6.4.13 “颜料桶”工具.....	160	7.6 遮罩效果.....	198
6.4.14 “滴管”工具.....	161	7.6.1 遮罩的基本概念.....	198
6.4.15 “橡皮擦”工具.....	161	7.6.2 创建遮罩.....	199
6.5 舞台.....	161		

7.6.3 普通层和被遮罩层的转换.....	199	10.4 文档的基本操作.....	243
7.6.4 遮罩图层的锁定.....	199	10.4.1 创建新文档.....	244
7.6.5 遮罩应用的实例.....	199	10.4.2 打开现有文档.....	245
7.7 本章小结.....	200	10.4.3 改变文档的属性.....	246
7.8 思考与练习.....	201	10.4.4 保存 PNG 文档.....	249
第 8 章 Flash MX 2004 编程基础.....	202	10.4.5 浏览文档.....	249
8.1 ActionScript 编程简介.....	202	10.5 导入和导出文档.....	251
8.1.1 ActionScript 编程语言简介.....	202	10.5.1 导入文档.....	251
8.1.2 ActionScript 的新变化.....	203	10.5.2 导出文档.....	252
8.1.3 了解 ActionScript 编程环境.....	211	10.6 本章小结.....	256
8.1.4 事件的触发.....	212	10.7 思考与练习.....	257
8.2 ActionScript 的基本语法.....	212	第 11 章 Fireworks MX 2004 基本操作.....	258
8.2.1 语法规则.....	212	11.1 图像.....	258
8.2.2 数据类型.....	213	11.1.1 关于矢量图和位图.....	258
8.2.3 目标路径.....	214	11.1.2 创建矢量图.....	258
8.3 ActionScript 的变量和表达式.....	215	11.1.3 创建位图.....	261
8.3.1 变量及其作用域.....	215	11.1.4 选择图形对象.....	264
8.3.2 运算符和表达式.....	217	11.1.5 调整图形对象.....	265
8.4 本章小结.....	218	11.1.6 管理图形对象.....	268
8.5 思考与练习.....	218	11.2 文本.....	270
第 9 章 发布 Flash MX 2004 影片.....	219	11.2.1 输入文本.....	270
9.1 准备工作.....	219	11.2.2 设置文本属性.....	271
9.1.1 优化影片.....	220	11.2.3 移动文本框.....	272
9.1.2 测试影片下载性能.....	220	11.2.4 调整文本形状.....	272
9.2 导出影片.....	222	11.2.5 导入文本.....	273
9.2.1 导出影片和图形.....	222	11.2.6 文本与路径.....	275
9.2.2 导出格式选择.....	223	11.3 按钮.....	278
9.3 影片发布设置.....	229	11.3.1 按钮简介.....	278
9.4 本章小结.....	240	11.3.2 创建按钮.....	278
9.5 思考与练习.....	240	11.3.3 编辑按钮.....	281
第 10 章 Fireworks MX 2004 入门.....	241	11.3.4 设置按钮活动区域.....	281
10.1 Fireworks MX 2004 概述.....	241	11.3.5 添加按钮链接.....	281
10.2 Fireworks MX 2004 的新增功能.....	241	11.3.6 导出按钮.....	282
10.3 Fireworks MX 2004 窗口界面.....	242	11.4 本章小结.....	282
10.3.1 标题栏.....	243	11.5 思考与练习.....	282
10.3.2 菜单栏.....	243	第 12 章 滤镜、切片与动画.....	283
10.3.3 工具面板.....	243	12.1 滤镜.....	283
10.3.4 编辑窗口.....	243	12.1.1 滤镜简介.....	283
10.3.5 面板.....	243	12.1.2 亮度和对比度.....	283

12.1.3	色相和饱和度.....	285
12.1.4	反转图像.....	285
12.1.5	调整色阶.....	286
12.1.6	用曲线调整色阶.....	287
12.1.7	自动色阶.....	288
12.1.8	转换到 Alpha.....	288
12.1.9	模糊图像.....	289
12.1.10	锐化图像.....	290
12.1.11	查找边缘.....	291
12.2	切片.....	292
12.2.1	创建切片.....	292
12.2.2	编辑切片.....	293
12.2.3	创建切片链接.....	293
12.2.4	导出切片.....	294
12.3	动画.....	295
12.3.1	动画简介.....	295
12.3.2	动画帧的相关操作.....	296
12.3.3	制作动画.....	297
12.3.4	控制动画.....	300
12.3.5	输出动画.....	301
12.4	本章小结.....	304
12.5	思考与练习.....	304
第 13 章	实例演练.....	305
13.1	准备工作.....	305
13.1.1	定位网站.....	305
13.1.2	确定网站结构.....	305
13.1.3	收集与整理材料.....	305
13.2	实例介绍.....	305
13.3	设计网页风格和结构.....	306
13.3.1	创建图像.....	306
13.3.2	设计网页顶部导航.....	307
13.3.3	快速导航及登录区域.....	312
13.3.4	设计主要栏目板块.....	313
13.3.5	设计版权信息部分.....	315
13.4	生成网页.....	316
13.4.1	建立站点.....	316
13.4.2	新建文件.....	317
13.4.3	创建 CSS 样式.....	317
13.4.4	制作网页顶部导航.....	319
13.4.5	制作快速导航及登录区域.....	322
13.4.6	制作主要栏目板块.....	323
13.4.7	制作版权信息.....	324
13.4.8	调整网页整体效果.....	325
13.5	制作网页动画.....	326
13.5.1	制作背景动画.....	326
13.5.2	制作装饰效果.....	329
13.5.3	制作文字效果.....	330
13.6	完成网站首页.....	334
13.7	本章小结.....	335
13.8	思考与练习.....	335
第 14 章	FrontPage 2003 基础知识.....	336
14.1	FrontPage 2003 的新功能介绍.....	336
14.1.1	设计网站.....	336
14.1.2	开发网站.....	337
14.1.3	发布网站.....	337
14.2	使用 FrontPage 2003 创建站点 和网页.....	338
14.2.1	使用本地的网站模板创建 网站.....	338
14.2.2	动手制作第一个网页.....	342
14.2.3	掌握网页文件操作技术.....	344
14.3	掌握站点管理技术.....	346
14.3.1	导入网站技术.....	346
14.3.2	使用报表获得网站信息.....	349
14.4	本章小结.....	350
14.5	思考与练习.....	350
第 15 章	FrontPage 2003 的高级应用.....	351
15.1	创建和编辑表格.....	351
15.1.1	创建表格.....	351
15.1.2	编辑表格属性.....	353
15.2	文本的格式化.....	358
15.2.1	设置字体.....	358
15.2.2	设置字的大小.....	359
15.2.3	字体颜色.....	359
15.2.4	使用“字体”对话框.....	360
15.3	段落布局的实现.....	361
15.4	图片的使用.....	362
15.4.1	添加图片文件.....	362

15.4.2	设置图片属性.....	364
15.5	链接、书签和图像地图的制作.....	369
15.5.1	一般链接的应用.....	369
15.5.2	书签设置和应用.....	373
15.6	表单设计基础.....	374
15.6.1	新建表单.....	374
15.6.2	添加表单域.....	375
15.7	本章小结.....	382
15.8	思考与练习.....	382

第 16 章	发布自己的站点.....	383
16.1	使用 IIS 架构一个新网站.....	383
16.1.1	创建一个 IIS 站点.....	383
16.1.2	设置站点属性.....	385
16.2	使用 HTTP 形式发布站点.....	394
16.2.1	用 HTTP 发布 Web 站点.....	394
16.2.2	指定要发布的网页.....	396
16.3	本章小结.....	397
16.4	思考与练习.....	397

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 基础知识

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和管理网站于一身的所见即所得网页编辑器。它是一套针对专业网页设计师特别开发的视觉化网页制作工具,利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver MX 2004 是 Dreamweaver 系列软件的最新版本。

本章将首先介绍 Dreamweaver MX 2004 的背景和特点,使初学者对软件有初步认识。然后将全面介绍 Dreamweaver MX 2004 人性化的界面,其界面部分包括了各种功能菜单,以及便捷的对象控制面板和属性面板。熟练掌握 Dreamweaver MX 2004 的界面操作,有助于快速了解软件的各项功能。

1.1 Dreamweaver MX 2004 软件介绍

Dreamweaver MX 2004 是非常优秀的网页设计软件,现在我们将对它进行逐步了解,首先从背景谈起。

1.1.1 Dreamweaver MX 2004 背景

在宽带网进入家庭已经成为潮流的今天,网络在中国的发展可谓日新月异。目前,一方面随着电子商务高速发展,极其需要制作具有交互功能的网站,以满足电子商务的发展要求。另一方面随着 HTML 技术的不断发展和完善,产生了众多网页编辑器。按网页编辑器基本性质可以分为所见即所得网页编辑器和非所见即所得网页编辑器(即原始代码编辑器),两者各有千秋。目前,在网页制作方面,不仅存在后台编写技术人员不足,而且普遍存在后台编写相关开发工具功能不完善。使得设计和开发进程效率低下,从而削弱了网络应有的互动体验。因而高效实用的应用开发工具的出现是必然的。

对于刚刚接触网络的人来说,别人用动态脚本编写的后台语言,是可望不可及的。但是 Dreamweaver 系列产品切身为您设想,解决了许多难题。它所见即所得的方便应用使初学者可以很快上手制作网页,而 Dreamweaver MX 2004 更是其中的典范。

如果您曾经使用过 Dreamweaver 以前的版本,那么打开 Dreamweaver MX 2004 时,将可能会惊喜,发现它比以前的 Dreamweaver 版本具有更多的优点。Dreamweaver MX 2004 是在结合了以前版本的所有功能,并且界面简洁、使用方便、功能更为强大。在 Dreamweaver MX 2004 中,能够让使用者选择自己喜欢的网页编辑风格,并且在设计、编码、开发 3 个方面增强了制作动态网页的功能。

Dreamweaver MX 2004 是目前惟一可以对 Microsoft Active Server Pages (ASP)、Sun Microsystems Javasever Pages (JSP) 以及 Allaire ColdFusion Markup Language (CFML) 等不同标准的编码进行编辑处理的完美解决方案。使用它不需要掌握复杂的源代码语言。而它作为 Macromedia Dreamweaver 完整操作平台的一个组成部分,双双都起着融合一个大型网络开发团队中设计人员和程序人员的工作内容的重要桥梁作用。



1.1.2 Dreamweaver MX 2004 特点

1. 最佳的制作效率

Dreamweaver MX 2004 中嵌入了基本的图像编辑工具,可直接在 Dreamweaver 中进行简单的图像处理。也可以用最快速的方式启动 Fireworks, Flash 等编辑工具对图像、Flash 动画等元素进行处理。使用颜色吸管工具选择屏幕上的颜色可设定最接近的网页安全色。除此之外,对于菜单、快捷键与格式控制,都只要一个简单步骤便可完成。

2. 网站管理

使用网站地图方便地管理站点内的所有元素,随时掌握网站内网页链接情况。当改变网页位置或名称时, Dreamweaver 会自动更新所有相关链接。使用支援文字、HTML 码、HTML 属性标签和一般语法的搜寻及置换功能使得复杂的网站更新变得迅速又简单。

3. 无可比拟的控制能力

Dreamweaver 是惟一提供 Roundtrip HTML、可视化编辑与代码编辑同步的设计工具。它包含 HomeSite 和 BBEdit 等主流文字编辑器。层和表格的制作方便程度令您无法想象。增强的表格编辑功能使您简单地选择单元格、行和列,甚至可以排序或格式化表格群组。Dreamweaver MX 2004 还支持精确定位,利用图层可以灵活布局版面。

4. 所见即所得

Dreamweaver 成功整合动态式出版视觉编辑及电子商务功能,提供超强的支援能力给 Third-party 厂商,包含 ASP, Apache, BroadVision, ColdFusion, iCAT, Tango 与自行发展的应用软体。无论使用 Dreamweaver 制作静态或动态网页,所见即所得的功能都可以使您不需要通过浏览器就能预览网页。

5. 全方位的呈现

利用 Dreamweaver 设计的网页可以全方位地呈现在任何平台的热门浏览器上。对于 cascading style sheets 的动态 HTML 支持和鼠标换图效果,声音和动画的 DHTML 效果资料库可在 Netscape 和 Microsoft 浏览器上执行。在“行为”面板中还可以检测不同浏览器的使用功能。

1.2 操作界面设置

Dreamweaver MX 2004 提供了众多功能强劲的可可视化设计工具、应用开发环境以及代码编辑支持。使开发人员和设计师能够快捷的创建代码规范的应用程序。如图 1-1 所示就是 Dreamweaver MX 2004 新颖的操作界面。可以看到工作界面中所有面板都显示在当前窗口上,排放得井井有条。



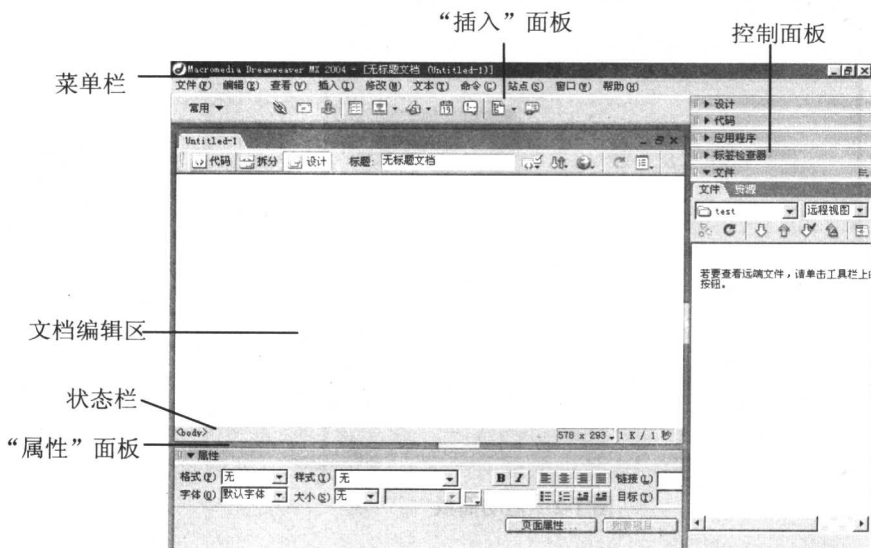


图 1-1 Dreamweaver MX 2004 的操作界面

Dreamweaver MX 2004 的界面大致可以分为：菜单栏、“插入”面板、工具栏、文档编辑区、状态栏、控制面板和“属性”面板几个主要部分。它们是相对固定的，也是在每个网页的编辑过程中经常用到的。其中的“插入”面板、“属性”面板和控制面板是可以随意拖动，并且可以根据需要调用或者隐藏。例如在菜单栏的“窗口”菜单的下拉菜单下选择关闭当前已打开的面板，文档窗口区域内将不再显示该面板。老用户要注意，要“插入”面板可以随意拖动，必须在“插入”面板的下拉菜单中选择“显示为制表符”选项，这时的“插入”面板与 Dreamweaver MX 版本状态相同，此时也可以拖动面板到其他位置。

网页开发者要熟练应用 Dreamweaver 设计网页，需要深入了解它的操作环境，包括标题栏、菜单栏、“插入”面板、工具栏、文档编辑区、状态栏、“属性”面板以及控制面板等。这些面板都有其负责的功能，也都可以打开或关闭。平常没有用到时可以关闭，使文档编辑区显示更多的网页内容；要使用时再从“窗口”菜单中选择面板，使其显示出来。

工作界面右侧的面板组和“属性”面板都是可以随意拖动的，只要按住控制面板左上角的  符号，即可把面板脱离固定区，重新定义它们的位置和大小。如图 1-2 所示的“行为”面板已被拖出成为浮动面板。

Dreamweaver MX 2004 的强大功能让网站开发者爱不释手，不管是初学者还是老用户，Macromedia Dreamweaver MX 2004 提供众多功能强劲的可视化设计工具、应用开发环境以及代码编辑支持。使开发人员和设计师能够快捷地创建代码规范的应用程序，集成程度非常高，开发环境精简而高效，开发人员能够运用 Dreamweaver 与他们的服务器技术构建功能强大的网络应用程序衔接到用户的数据、网络服务体系。

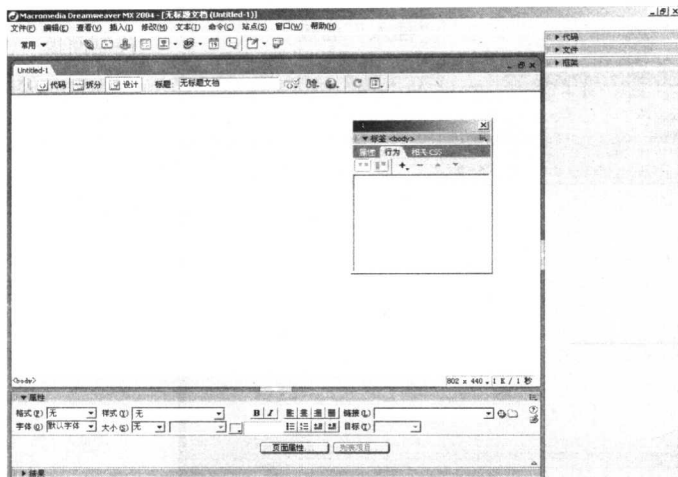


图 1-2 拖动面板

1.2.1 代码与设计视图的切分

Dreamweaver MX 2004 的操作环境允许在文档编辑窗口中显示“代码视图”、“设计视图”或“代码视图和设计视图”3 种状态。可以在 Dreamweaver MX 2004 的“文档”窗口中选择自己的开发环境，如图 1-3 所示为“代码视图和设计视图”模式。



图 1-3 “代码视图”与“设计视图”的切分

在 Dreamweaver MX 2004 中，可以同时编辑多个文档。在打开的多个文档间相互切换时，可以单击文档的左上角的文件名称，如图 1-4 所示。

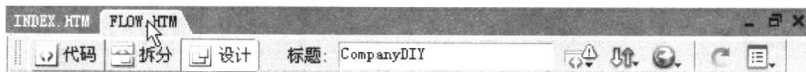


图 1-4 多个文档的切换



1.2.2 标题栏

标题栏位于整个工作界面最上方的左上角,用来显示 Dreamweaver 的标志和网页的名称,如图 1-5 所示。



图 1-5 Dreamweaver MX 2004 标题栏

从左向右依次显示的是 Dreamweaver MX 2004 的标志和名称;后面方括号内显示的是网页名称;最右边分别是最大化、最小化和关闭窗口 3 个按钮。

其中,网页名称包括两部分,前面的名称(CompanyDIY)是文件标题,也是网页在浏览器上显现的名称,这个名称需要在“页面属性”对话框中进行设置;后面圆括号内则是网页的存储路径与文件名称,如果文件名称的后面出现星号则代表该网页中的内容经过修改且尚未保存。如果要修改文档标题,可以执行“修改”|“页面属性”命令,如图 1-6 所示。在弹出的“页面属性”对话框中修改文档标题,如图 1-7 所示。

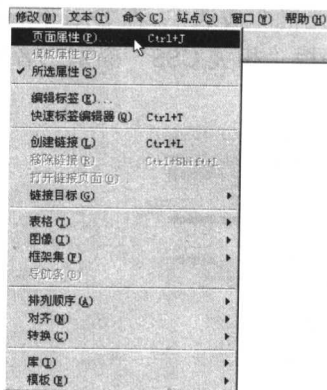


图 1-6 在菜单中选择“页面属性”命令

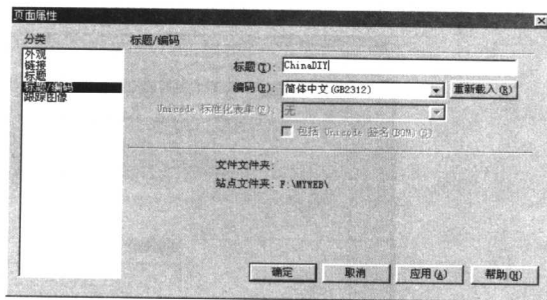


图 1-7 “页面属性”对话框

或者可以直接在“文档”面板“标题”文本框中输入需要的文档标题,如图 1-8 所示。



图 1-8 “标题”文本框

1.3 状态栏

状态栏显示在“文档”窗口的下方,在此可以设置“标签选择器”和“窗口大小”,如图 1-9 所示就是状态栏。左侧的“标签选择器”用以显示当前光标区代码情况,标记显示了 HTML 的父标记。当单击某个标记时,“代码视图”文档中对应的内容将变黑,“设计视图”中对应的内容将被黑框框住,即被选中;右侧的“窗口大小”功能,是用来调节显示文档窗口的大小;“文档大小和估计下载的时间”等信息,显示在最右侧,通过它可以知道所做的页面大概占用的空间,使制作过程中更好地掌握网页,不至于臃肿而影响下载速度。



图 1-9 Dreamweaver MX 2004 状态栏

1.3.1 标签选择器

“标签选择器”用于显示和选定文本或对象，简单地讲标签选择器是用来提供简便地选定 HTML 标签的方法。因为许多 HTML 标签都是嵌套的，例如<body><p>...<p></body>等，当在文档编辑窗口选择了一段文字后，相应地在标签选择器即会被选中。

反之，选择一个要编辑的标签也很简单，只要在“标签选择器”中单击要选择的标签，在文档编辑窗口内被该标签代码作用范围内的所有文档将会处于选取状态。例如，单击<body>标记可选择文档的全部正文，相应地在文档编辑窗口中以高亮显示的范围即为页面文档的全部正文内容。

这样大大方便了设计者对 HTML 语言代码的控制和操作，提高了准确性。如图 1-10 所示是单击“标签选择器”上的<td>标签后，网页中相应的单元格即被选中。在 Dreamweaver MX 2004 中，标签选择器、文档窗口中的内容和“标签”面板“相关 CSS”类别三者相互影响，选中其中任意一个执行操作，另外两个也同时被选中。

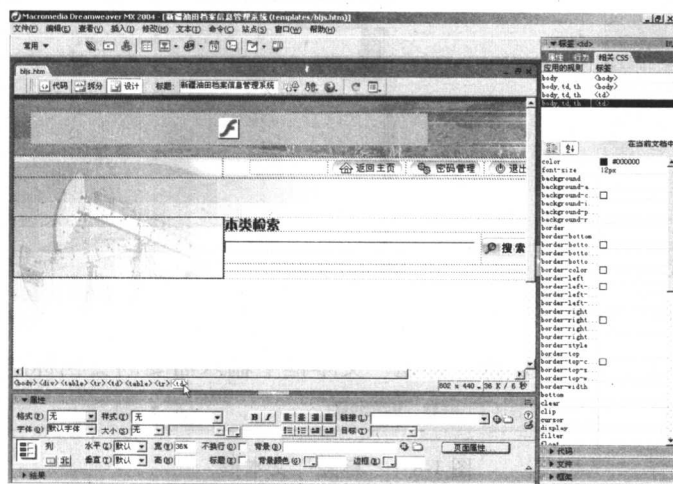


图 1-10 标签选择器的内容显示效果

1.3.2 窗口大小设置

“窗口大小”表示在 Dreamweaver MX 2004 中模拟的是什么分辨率下的窗口大小。用鼠标单击“窗口大小”即可弹出该菜单，从菜单中可以选择适合不同显示器的窗口尺寸。例如，如果希望网页的最佳显示分辨率未 800×600，则可单击该弹出菜单，然后从弹出的列表中选择“760×420 (800×600 最大值)”选项，单击鼠标确定新的设置生效，如图 1-11 所示。