

网页制作 教程与上机实训

Dreamweaver MX 2004

庆秋辉 等编著

网上增值服务:

- ★实例视频演示文件
- ★素材、源文件、习题
- ★配套教学PPT文档



macromedia
DREAMWEAVER MX
2004

Copyright 1997-2003 Macromedia, Inc. and its licensors
All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo,
and Dreamweaver are trademarks or registered trademarks
of Macromedia, Inc. in the United States and/or other



机械工业出版社
China Machine Press

网页制作 教程与上机实训

Dreamweaver MX 2004

庆秋辉 等编著

网上增值服务:

- ★实例视频演示文件
- ★素材、源文件、习题
- ★配套教学PPT文档

macromedia
DREAMWEAVER[®]MX
2004

Copyright 1997-2003 Macromedia, Inc. and its licensors
All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo,
and Dreamweaver are trademarks or registered trademarks
of Macromedia, Inc. in the United States and/or other



机械工业出版社
China Machine Press

本书全面讲解了网页制作利器 Dreamweaver MX 2004 的新功能和特点,是一本介绍网页设计、制作和管理中最热门的方法和步骤的范例教程。

本书深入讲解了 Dreamweaver MX 2004 的界面、设置和使用方法,由浅入深地介绍了各种网页元素的插入、组织和编辑方法,以及使用 Dreamweaver MX 2004 进行网页布局设计、网页元素编辑的操作步骤及 Dreamweaver MX 2004 中各种工具、面板和集成开发功能的使用方法。通过大量的实例来讲解如何使用 Dreamweaver MX 2004 进行站点开发和管理,制作多种动态效果和进行数据库开发。

本书以简易学习为主线,从基本操作开始介绍,辅以图文并茂的解说及相关的实际操作,让您轻松地迈进高手殿堂;以实务应用为主线,以实际范例一步步、手把手地教会您各项功能及用法,犹如现场专家对您言传身教;以重点学习为主线,本书针对各章节中的内容,总结出重点并辅以习题,让您在阅读后能够立即上手。

本书适合 Dreamweaver 的初级用户学习,也可以作为网页开发和设计专业人士的参考读物。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作教程与上机实训 Dreamweaver MX 2004/庆秋辉等编著.

-北京:机械工业出版社,2005.9

(电脑精品课堂系列教程)

ISBN 7-111-17389-9

I. 网… II. 庆… III. 主页制作-图形软件, Dreamweaver MX 2004-教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 105530 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:朱英彪 责任编辑:鲁秀敏 版式设计:冯彩茹

北京诚信伟业印刷有限公司印刷

2006 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

850mm×1168mm 1/16·21.75 印张·532 千字

0001-6000 册

定价:29.00 元

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

从 书 序

随着计算机的日益普及,使用计算机已经成为现代人必须具备的一项基本技能。在我国,从零开始学习计算机的人数仍直线上升,在这些人群中就有相当数量的人希望能像学生一样坐在教室里接受相关的教育。于是,国内的许多计算机培训学校、电大、各类高校成教部针对这方面的需求,开设了各具特色的长、中、短期培训班,为更多的学生群体创造学习的条件。他们所开展的教学,大多以突出实用性为主,采取边教学边上机操作的方式,着重培养学生的实际动手能力,使学生能将所学的技能直接用于社会工作中。

同时,IT行业的发展和激烈的人才竞争也对IT从业人员提出了越来越高的要求,在此背景下,计算机高职高专教育发展非常迅速,在数量上已经超过了对本科人才的需求。高职高专这个层次有自己的特殊性,时间只有三年,要学习的内容很多,在教学要求上,既要有相当坚实的理论基础,又要能运用理论解决实际问题。目前在培养这个层次人才的过程中,突出矛盾之一是缺乏合适的教材,既要高于中专层次,又不宜用本科教材。

根据职业学校非计算机专业计算机教学以及计算机培训的特点,我们策划了“电脑精品课堂系列教程”。本套教程在注重系统性、科学性的基础上突出了实用性和操作性,重点讲述计算机的基本概念和基本操作方法,强调上机实训。按照由浅入深的教学原则,把各册教材的内容分割成若干个模块,采取循序渐进的教学方法,力求通俗而不肤浅,深入而不玄奥。对重点概念、重要的操作技能,讲深讲透。

丛书内容

2005年推出的首批图书,为多数学校最常开设的课程,具体如下:

- | | |
|--|-----------------------------|
| 《五笔字型教程与上机实训》 | 《三维设计教程与上机实训 3ds max 7》 |
| 《电脑入门教程与上机实训》 | 《平面设计教程与上机实训 Photoshop CS》 |
| 《计算机组装与维修实训教程》 | 《动画制作教程与上机实训 Flash MX 2004》 |
| 《电脑上网教程与上机实训》 | 《建筑设计教程与上机实训 AutoCAD 2006》 |
| 《局域网组建与维护实训教程》 | 《机械设计教程与上机实训 AutoCAD 2006》 |
| 《网页制作教程与上机实训 Dreamweaver MX 2004》 | |
| 《办公自动化教程与上机实训 Windows XP · Office 2003 · Internet》 | |

丛书体系

本系列教程在内容安排上,以培养计算机应用能力为主线,构造该专业的课程设置体系和教学内容体系;从计算机应用需求出发,进行理论教学,强调理论教学与实际操作密切结合,尤其突出实践体系与技术应用能力的实训环节的教学;教材编写力求内容新颖、结构合理、概念清晰、实用性强、通俗易懂、前后相关课程有较好的衔接。与其他图书相比,本套教材在培养学生的应用技能上更有特色。

丛书特色

与其他同类教材相比,本系列具有如下优势:

- ☑ **结构合理:**丛书中的每本图书均保持相同的体系,以章为单位,包括本章导读、基础知识、上机实训、总结提高、课后习题等部分内容。既适合老师教学使用,也适合初学者自学使用。
- ☑ **图文结合:**一般情况下,过多的文字叙述会给初学者带来一定的学习障碍,许多学生和教师都反映应尽量地增大图的比例。因此,丛书配有相应的图片,并使图片与文字能够有机地结合在一起,以帮助读者更好地学习。
- ☑ **讲解到位:**讲透基本理论、基本原理、方法和技术,在写法上力求叙述详细、具体、通俗易懂,对于一些关键的技术,都配有实例,让读者在实践中学习和提高。
- ☑ **图解教学:**对于一些复杂的对话框,采用箭头标注的方式,告诉读者如何设置,读者不需要阅读数种文字,只要按图索骥,就可以完成实例,简单明了。
- ☑ **实例精美:**对于本系列中的设计类教材,所选的例子与行业应用结合十分紧密,具有很强的应用性,如产品包装、广告设计等,或者是生活中常用的,如餐厅、客厅等。这些都是作者多年工作经验的结晶,相信一定会给读者以艺术的熏陶。
- ☑ **操作性强:**除书中的“上机实训”部分内容外,基础知识的介绍也均采用操作步骤的方式,这样避免了繁琐的语言叙述,读者可在实际操作的过程中掌握这些基础知识的应用。
- ☑ **作者实力雄厚:**这套教材都是聘请大专院校有丰富教学实践经验、工作在第一线的专家和教授编写。在编写过程中,充分考虑了大专院校的特点,在选材上贯彻少而精的原则,力求理论密切联系实际,深入浅出,便于教学。
- ☑ **读书笔记:**为便于读者学习使用本书时的记录和总结,我们在开本和版式上做了精心的安排。本书开本略大于正常16开,留出书的外侧部分可作为学习时记录之用;同时,每章最后的“读书笔记”可以由读者对本章的学习作一总结,以求巩固提高。

增值服务

为方便教师教学和读者练习使用,我们提供了丰富的学习资料:

- ☑ 书中实例的视频演示文件
- ☑ 习题及答案
- ☑ 书中的素材、源文件及最终结果

注:书中讲解时提到的素材、源文件等,均为从网上下载的文件,介绍时采用“打开下载素材|...|...文件”的方式,也可根据对应的目录找到所需的资料进行操作。

大家可以通过网站下载这些资料,也可以通过论坛咨询疑难问题与作者进行交流。

下载网址: http://www.cmpbook.com/jk_xz.asp

论坛: http://www.cmpbook.com/jk_ly.asp

另外,还制作了本书配套的教学PPT文档,教师可以通过邮件获取:

jpclass@126.com

前 言

Dreamweaver 是目前为止最完美的网站及网络应用程序制作软件。Dreamweaver 是一种专业的 HTML 编辑器,用于对 Web 站点、Web 页、Web 应用程序进行设计和编码及开发。不管是编写 HTML 代码,还是使用“所见即所得”的工作环境,Dreamweaver MX 2004 都提供了许多方便的工具,从而有助于迅速高效地制作网站。Dreamweaver MX 2004 的诞生,无疑将成为 21 世纪网页设计工具的领跑者。

本书内容翔实、语言简练,全面地介绍了 Dreamweaver MX 2004 制作静、动态网页网站的方法和技巧。全书由 19 章组成。第 1 章~第 4 章介绍了 Dreamweaver MX 2004 基本操作和网站配置的基本方法。第 5 章~第 16 章则具体详细地对使用 Dreamweaver MX 2004 的方法做了讲解。第 17 章~第 19 章则对如何使用动态网页以及搭建网站的过程作了详细的描述,从而帮助读者在实战中真正掌握网站制作的精髓。最后在附录 A 和附录 B 中给出了常用 Dreamweaver MX 快捷键和习题答案。

本书各章内容安排介绍如下。

第 1 章网页设计基础:介绍一下网页设计的一些相关基础知识,其中包括网页、网站、HTML 等名词的含义,Web 图像的基础知识,以及开发一个网站可能涉及到的各个步骤,以便使广大读者尤其是初学者能更容易地理解本书后面的内容。

第 2 章 Dreamweaver MX 2004 入门:主要介绍了 Dreamweaver 的特性、Dreamweaver MX 2004 的新增功能以及工作环境,最后又通过一个简单实例介绍了如何制作网页,并简要说明了如何使用 Dreamweaver MX 2004 编辑 HTML。

第 3 章基本操作:主要讲解了使用 Dreamweaver 进行网页制作的一些基本操作,最基本的包括页面文档的创建和存储,如何在页面中插入对象等,还有一些使用 Dreamweaver 进行网页制作常用的方法。

第 4 章本地站点的搭建与管理:站点是存储 Web 站点中所有文件的场所。使用 Dreamweaver 制作网页,首先需要为文件生成一个本地站点。本章详细讲解了在 Dreamweaver MX 2004 创建和维护站点的方法。

第 5 章文本:主要讲解了通过 Dreamweaver 向页面添加文本,以及如何编辑文本,然后详细介绍了如何设置文本的格式和属性,最后还介绍了通过水平分隔线来分隔页面。通过这一章的学习,读者将学会设计包含基本内容的页面。

第 6 章图像:详细地介绍了图像的基本操作。Macromedia 公司的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 构成了制作网页的绝妙组合。还介绍怎样了在网页中插入图像,修改其属性,如何制作鼠标指针经过图像等。

第 7 章超链接:超链接是网站和网页中必不可少的重要组成部分,通过本章的学习,读者可以掌握在 Dreamweaver MX 2004 中创建和管理超链接的基本方法,同时,还介绍了有关“锚”的使用方法。

第 8 章表格:主要讲解了使用 Dreamweaver 来建立表格和调整表格。创建表格后,可以为其添加内容、修改单元格和行属性,以及复制和粘贴多个单元格等。还可以在表格和层之间进行转换。

第 9 章框架:在网页设计中,框架是经常用到的一种技术。本章详细介绍了框架的基本操

作, 包括创建框架及修改框架属性等。

第 10 章表单: 主要讲解了使用 Dreamweaver 进行表单设计, 包括各种表单元素以及如何将表单元素和网页联系在一起等。经过这一章的学习, 读者就可以自己开始设计功能强大的表单了, 通过表单可以实现浏览网页的用户同 Internet 服务器之间的交互。

第 11 章插入多媒体对象: 主要讲解了在网页中插入各种常见的多媒体对象。在网页中多媒体对象能够极大地增加页面的美观效果, 而且也能够给予用户很强的交互效果。在最后还是介绍了插入其他非常用类型多媒体的方法。

第 12 章样式表: 主要讲解了使用 Dreamweaver 进行样式表设计的各种方法。经过这一章的学习, 读者就可以自己开始设计功能强大的样式表了, 通过样式单可以实现排版统一、格式精美的网页了。

第 13 章层: 主要讲解了如何创建和管理分层以及层与表格的相互转换, 最后给出了两个应用层的实例。读者从中可以了解并掌握层的强大功能。

第 14 章行为: Dreamweaver 为网页提供了一种交互控制的机制, 称之为行为。行为是 Dreamweaver 的一大特色, 在网页中添加行为可以使网页变得富于交互性、更加人性化。本章介绍了包括行为、事件、动作等相关概念, 并讲述了如何为网页添加行为。

第 15 章库: 库和模板是 Dreamweaver 提供的用来创建统一风格网页的工具。网站引入了库和模板, 就可以通过改变库项目或模板文件, 来实现对整个网站的快速更新。本章将介绍库的相关基础知识及应用, 模板的内容将在第 16 章单独介绍。

第 16 章模板: 对于一个网站的多个页面文件经常出现布局一致的情况, 甚至网页的一些部分是完全相同的, 比如导航栏、标题栏等, 利用 Dreamweaver 中的模板就可以很好地解决这样的问题。本章将详细介绍模板的基本知识与使用方法。

第 17 章数据库基础: 主要讲解了使用 Dreamweaver 进行数据库的基本操作, 首先介绍了基本的 SQL 语句知识, 然后讲解了如何定义数据库链接以及创建数据集, 并简要介绍了一些预存过程的概念, 最后通过几个数据库操作的实例具体介绍了如何进行数据库的实际操作。

第 18 章三剑客的集成: 主要讲解了使用在 Dreamweaver 中配合使用 Fireworks 和 flash。经过这一章的学习, 读者可以在网页设计过程中综合使用 Macromedia 公司出品的三剑客软件套装了, 这样能快速方便地构建一个多媒体的网页。

第 19 章综合实例——制作一个网站首页: 主要介绍了如何实际建立一个个人网站。从设计蓝图出发, 深刻剖析网页结构, 更侧重于网页的制作技巧, 使用网页规划、CSS 规划、模板、库及插入多媒体组件等高级技巧。

附录 A: 列出了常用 Dreamweaver 快捷键。

附录 B: 给出了本书各章习题的答案。

本书内容丰富、结构合理、语言通俗易懂, 既可作为高职高专相关专业的教材, 也可作为 Dreamweaver 初学者的学习用书。

本书由庆秋辉主持编写, 其中程明雷、梁文建、马斗、邱哲、宋昕、陈刚等同志为本书准备了大量的素材贴图, 项宇峰、罗皓菡、张传毓等同志为各章节制作了精美的实例, 王俊标、高守传、郭瑞、周宇炜、蔡雪焄、陈杰、荣飞等同志对本书进行了详细的校对, 在此一并表示感谢。尽管我们对书稿进行了多次校审, 由于水平所限, 加之时间仓促, 书中难免有不足和不妥之处, 恳请广大读者不吝斧正。

编 者

目 录

丛书序

前言

第 1 章 网页设计基础 1	
1.1 网页的概念..... 1	
1.2 网站的概念..... 2	
1.3 HTML 基础知识..... 2	
1.3.1 HTML 的概念..... 2	
1.3.2 HTML 的基本语法..... 2	
1.4 Web 图像基础知识..... 18	
1.4.1 位图..... 18	
1.4.2 矢量图..... 18	
1.4.3 几种常用的图像文件类型..... 19	
1.5 网站设计的流程..... 19	
1.5.1 客户提出需求..... 19	
1.5.2 注册域名与申请空间..... 20	
1.5.3 确定网站的内容和主题..... 20	
1.5.4 提出方案..... 20	
1.5.5 使用 Dreamweaver 进行设计..... 20	
1.5.6 上传到服务器..... 20	
1.5.7 后期维护..... 20	
1.6 总结提高..... 21	
1.7 本章习题..... 21	
第 2 章 Dreamweaver MX 2004 入门 23	
2.1 概念..... 23	
2.2 Dreamweaver MX 2004 的新特性..... 23	
2.2.1 增强的工作环境..... 24	
2.2.2 增强的 HTML 代码编辑特性..... 24	
2.2.3 提供完整的 Web 应用 开发能力..... 25	
2.3 Dreamweaver MX 2004 的系统需求..... 25	
2.4 Dreamweaver MX 2004 的工作环境..... 26	
2.4.1 标题栏..... 26	
2.4.2 菜单栏..... 26	
2.4.3 【插入】工具栏..... 27	
2.4.4 文档窗口及状态栏..... 28	
2.4.5 【属性】面板..... 29	
2.4.6 可停靠浮动面板..... 30	
2.5 制作第一个网页..... 31	
2.5.1 新建文件..... 31	
2.5.2 添加图片..... 31	
2.5.3 添加超级链接..... 31	
2.5.4 保存网页..... 32	
2.5.5 运行网页查看效果..... 33	
2.6 使用 Dreamweaver MX 2004 编辑 HTML..... 33	
2.6.1 HTML 代码检查器..... 33	
2.6.2 设置代码格式..... 33	
2.6.3 清理多余的 HTML 代码..... 35	
2.6.4 清理多余的 Word 代码..... 37	
2.6.5 使用视图页面的快速编辑器..... 37	
2.6.6 使用外部文本编辑器..... 38	
2.7 总结提高..... 38	
2.8 本章习题..... 39	
第 3 章 基本操作 41	
3.1 文档的创建和存储..... 41	
3.1.1 创建空白文档..... 41	
3.1.2 打开现有文档..... 41	
3.1.3 基于模板创建文档..... 43	
3.1.4 存储和关闭文档..... 43	
3.1.5 理解空白文档的初始代码..... 44	
3.2 添加文本和插入对象..... 46	
3.2.1 添加文本..... 46	
3.2.2 插入对象..... 46	



3.2.3 插入日期	47	4.3.3 站点的其他操作	69
3.2.4 插入水平线	47	4.4 总结提高	70
3.3 在【设计】视图中选择元素	48	4.5 本章习题	71
3.3.1 不可见元素	48	第 5 章 文本	73
3.3.2 控制不可见元素的显示和隐藏 ..	48	5.1 编辑文本	73
3.3.3 显示头部元素	49	5.1.1 移动文本	73
3.4 设置文档的页面属性	49	5.1.2 复制和剪切文本	74
3.4.1 利用【页面属性】对话框		5.1.3 粘贴文本	74
设置页面属性	50	5.1.4 撤销和重做	74
3.4.2 页面属性的其他设置方法	50	5.1.5 查找和替换	75
3.5 编辑网页的头部内容	51	5.2 设置文本和段落属性	76
3.5.1 插入元数据	51	5.2.1 文本属性栏	76
3.5.2 插入关键字	52	5.2.2 设定文本格式	77
3.5.3 插入描述信息	52	5.2.3 设定文本字体	77
3.5.4 定义自动刷新	53	5.2.4 设定文本样式	78
3.5.5 设置基础 URL 地址	53	5.2.5 设定文本字体大小	79
3.5.6 设置文档链接	54	5.2.6 设定文本粗体、斜体	79
3.6 使用【历史记录】面板	54	5.2.7 设定文本对齐	80
3.6.1 显示【历史记录】面板	55	5.2.8 设定文本项目符号及其属性	80
3.6.2 撤销改变	55	5.2.9 设定文本缩进	81
3.6.3 清空【历史记录】面板	56	5.3 上机实训	82
3.6.4 录制命令	56	5.3.1 拼写检查	82
3.7 上机实训	57	5.3.2 设定文本颜色	83
3.7.1 设置页面属性	57	5.3.3 设定文本链接	84
3.7.2 插入 HTML 对象	58	5.4 总结提高	85
3.7.3 自动完成任务	59	5.5 本章习题	85
3.8 总结提高	60	第 6 章 图像	88
3.9 本章习题	60	6.1 插入图像	88
第 4 章 本地站点的搭建与管理	62	6.1.1 插入普通图像	89
4.1 搭建站点	62	6.1.2 插入背景图像	90
4.1.1 使用向导建立站点	62	6.2 编辑图像	91
4.1.2 使用高级设置建立站点	65	6.2.1 设置图像大小	91
4.2 规划与搭建站点结构	65	6.2.2 设置图像超链接	91
4.2.1 规划站点结构	66	6.2.3 设置图像对齐方式	91
4.2.2 搭建站点结构	67	6.2.4 设置图像替换	92
4.3 上机实训	67	6.2.5 低分辨率载入	93
4.3.1 测试网站	67	6.2.6 设置图像边框	93
4.3.2 切换站点	68		

6.2.7 使用外部编辑器	94	8.1.1 插入表格	119
6.3 创建图像映射	94	8.1.2 输入文本	120
6.4 插入其他对象	95	8.1.3 插入图像	121
6.4.1 插入日期	96	8.2 选择表格元素	121
6.4.2 插入注释	96	8.2.1 选择表格与单元格	121
6.4.3 插入标签	96	8.2.2 选择行和列	122
6.4.4 插入 Meta	97	8.3 编辑表格和单元格	123
6.4.5 插入关键字	98	8.3.1 设置表格尺寸	123
6.4.6 插入描述	99	8.3.2 设置表格行数和列数	124
6.4.7 使用刷新	99	8.3.3 设置背景	124
6.4.8 使用基础	100	8.3.4 设置边框	126
6.5 上机实训	100	8.3.5 设置对齐方式	126
6.5.1 制作导航条与鼠标经过图像	100	8.3.6 添加、删除行和列	127
6.5.2 创建网页相册	102	8.3.7 清除行高和列宽	129
6.6 总结提高	103	8.3.8 设定表格内部间距	130
6.7 本章习题	104	8.3.9 剪切、复制和粘贴单元格	131
第 7 章 超链接	106	8.3.10 拆分单元格	131
7.1 超链接基础知识	106	8.3.11 合并单元格	132
7.1.1 超链接的概念	106	8.3.12 设置单元格属性	133
7.1.2 绝对路径与相对路径	107	8.3.13 转换表格单位	134
7.2 创建内部超链接	107	8.4 使用表头菜单	135
7.2.1 创建文字超链接	107	8.5 表格嵌套	137
7.2.2 创建图片超链接	109	8.6 表格排序	138
7.3 创建外部超链接	110	8.7 上机实训	139
7.4 创建其他类型超链接	110	8.7.1 导入与导出数据	139
7.4.1 创建 E-mail 超链接	110	8.7.2 格式化表格	141
7.4.2 创建文件超链接	111	8.8 总结提高	142
7.5 使用锚	112	8.9 本章习题	142
7.5.1 创建锚	112	第 9 章 框架	145
7.5.2 链接锚	113	9.1 使用框架	145
7.6 上机实训	113	9.1.1 创建框架	145
7.6.1 制作一个信息导航列表	113	9.1.2 删除框架	148
7.6.2 网页内容快速定位	114	9.1.3 保存框架	149
7.7 总结提高	116	9.1.4 嵌套框架	149
7.8 本章习题	116	9.2 编辑框架	150
第 8 章 表格	119	9.2.1 选取框架	151
8.1 创建表格	119	9.2.2 设置框架属性	151
		9.2.3 设置框架集属性	152

9.2.4 设置框架背景色	152	第 11 章 插入多媒体对象	175
9.2.5 设置框架大小	153	11.1 插入插件	175
9.3 上机实训	153	11.1.1 插入视频	176
9.3.1 制作常规框架式个人主页	153	11.1.2 插入音频	177
9.3.2 框架超链接	154	11.2 使用 Flash 对象	181
9.3.3 处理浏览器不支持的框架	155	11.2.1 使用 Flash 按钮	181
9.4 总结提高	156	11.2.2 使用 Flash 文本	183
9.5 本章习题	157	11.2.3 使用 Flash 内容	184
第 10 章 表单	159	11.3 上机实训	185
10.1 表单简介	159	11.3.1 插入 Shockwave 对象	185
10.1.1 简介	159	11.3.2 插入 Java Applet 对象	186
10.1.2 【表单】工具栏	160	11.3.3 插入 ActiveX 对象	186
10.1.3 插入表单	160	11.4 总结提高	188
10.2 文本域	161	11.5 本章习题	188
10.2.1 插入文本域	162	第 12 章 样式表	191
10.2.2 设置文本域属性	162	12.1 CSS 简介	191
10.3 单选按钮	163	12.2 创建样式表	192
10.3.1 插入单选按钮	163	12.2.1 使用 CSS 面板	192
10.3.2 设置单选按钮属性	164	12.2.2 外部样式表	193
10.4 单选按钮组	164	12.3 管理样式表	194
10.4.1 插入单选按钮组	164	12.3.1 修改样式表	194
10.4.2 设置单选按钮组	164	12.3.2 删除样式表	195
10.5 复选框	165	12.4 应用类样式表	195
10.5.1 插入复选框	165	12.5 定制 CSS	196
10.5.2 设置复选框属性	165	12.5.1 设置区块	196
10.6 列表/菜单	166	12.5.2 设置方框	197
10.6.1 插入列表/菜单	166	12.5.3 设置边框	198
10.6.2 设置列表/菜单属性	167	12.5.4 设置列表	199
10.7 跳转菜单	167	12.5.5 设置定位	200
10.7.1 插入跳转菜单	167	12.5.6 设置扩展	201
10.7.2 设置跳转菜单属性	168	12.6 上机实训	201
10.8 上机实训	168	12.6.1 设置类型	201
10.8.1 插入文件域	168	12.6.2 设置背景	203
10.8.2 插入按钮	169	12.6.3 复制样式表	203
10.8.3 插入图像域	171	12.7 总结提高	205
10.9 总结提高	172	12.8 本章习题	205
10.10 本章习题	173		

第 13 章 层	208	14.3.7 显示/隐藏层	230
13.1 层简介	208	14.3.8 显示弹出式菜单	231
13.2 创建层	209	14.3.9 检查插件	232
13.2.1 插入层	209	14.3.10 检查浏览器	233
13.2.2 嵌套层	210	14.3.11 检查表单	234
13.3 编辑层	211	14.3.12 设置文本	234
13.3.1 选择层	211	14.3.13 调用 JavaScript	236
13.3.2 移动层	212	14.3.14 转到 URL	237
13.3.3 改变层的大小	212	14.3.15 预先载入图像	237
13.3.4 改变层的次序	212	14.3.16 获取更多行为	238
13.3.5 设置层的背景图像和背景色 ..	212	14.4 上机实训	238
13.3.6 设置层的溢出属性	213	14.4.1 制作交换图像	238
13.4 对齐层	214	14.4.2 制作一个看图识字游戏	240
13.5 层与表格的转换	214	14.5 总结提高	242
13.5.1 把层转换为表格	214	14.6 本章习题	243
13.5.2 把表格转换为层	215	第 15 章 库	245
13.6 上机实训	216	15.1 使用【库】部件	245
13.6.1 显示隐藏的层	216	15.1.1 使用库面板	245
13.6.2 制作拖动层	217	15.1.2 创建库部件	246
13.7 总结提高	219	15.1.3 编辑库部件	246
13.8 本章习题	220	15.1.4 设置库部件参数	248
第 14 章 行为	222	15.2 使用库部件更新网站	249
14.1 行为、事件与动作	222	15.3 上机实训	250
14.1.1 行为	222	15.3.1 创建和使用图片库部件	250
14.1.2 事件	222	15.3.2 在库部件中添加行为	252
14.1.3 动作	223	15.4 总结提高	254
14.2 【行为】面板的使用	224	15.5 本章习题	255
14.2.1 【行为】面板	224	第 16 章 模板	257
14.2.2 在【行为】面板中 使用事件和动作	224	16.1 创建模板	257
14.3 动作详解	226	16.1.1 模板简介	257
14.3.1 弹出信息	227	16.1.2 新建模板	257
14.3.2 打开浏览器窗口	227	16.1.3 设置模板属性	258
14.3.3 拖动层	227	16.1.4 定义可编辑区域	259
14.3.4 控制 Shockwave 和 Flash	228	16.1.5 定义可选区域	260
14.3.5 播放声音	229	16.1.6 定义重复区域	261
14.3.6 改变属性	229	16.1.7 定义嵌套模板	263
		16.2 使用模板	263



16.2.1 新建基于模板的文档	263	第 18 章 三剑客的集成	296
16.2.2 利用模板更新网页	264	18.1 Fireworks MX 2004 与	
16.3 导入/导出 XML 内容	265	Dreamweaver MX 2004	296
16.4 上机实训	266	18.1.1 插入 Fireworks MX 2004	
16.4.1 创建一个模板	266	图像	296
16.4.2 应用一个模板	267	18.1.2 复制和粘贴 Fireworks MX	
16.5 总结提高	270	2004 HTML	297
16.6 本章习题	271	18.2 在 Dreamweaver MX 2004 中	
第 17 章 数据库基础	273	使用 Fireworks MX 2004	298
17.1 SQL 基础知识	273	18.2.1 关于设计备注和源文件	298
17.1.1 建表语句	274	18.2.2 更新 Fireworks MX 2004	
17.1.2 插入语句	275	HTML	299
17.1.3 修改语句	275	18.3 Flash MX 2004 与	
17.1.4 删除语句	275	Dreamweaver MX 2004	299
17.1.5 基本查询语句	276	18.3.1 在 Dreamweaver MX 2004 中	
17.1.6 WHERE 子句	277	编辑 Flash 影片	299
17.1.7 排序输出语句	278	18.3.2 更新 SWF 文件内部的链接	300
17.2 定义数据库连接	278	18.4 上机实训	301
17.2.1 设置测试服务器	278	18.4.1 指定 Fireworks MX 2004	
17.2.2 利用 OLE DB 建立数据库连接	279	为 Dreamweaver 的主图像	
17.3 创建数据集	280	编辑器	301
17.3.1 不使用 SQL 定义数据集	280	18.4.2 编辑 Fireworks MX 2004	
17.3.2 使用 SQL 定义数据集	281	文档	302
17.4 使用预存过程	282	18.5 总结提高	303
17.5 Web 应用初步	284	18.6 本章习题	304
17.5.1 数据网格	284	第 19 章 综合实例——制作一个网站	
17.5.2 数据列表	285	首页	306
17.5.3 动态文本	285	19.1 首页面的规划	306
17.6 数据库实例	286	19.1.1 网页蓝图设计	306
17.6.1 准备工作	287	19.1.2 勾画网页轮廓	306
17.6.2 创建搜索页	289	19.2 设置页面属性及样式	307
17.6.3 创建更新页	290	19.2.1 设置页面属性	308
17.7 上机实训	291	19.2.2 运用 CSS 样式定义	
17.7.1 创建插入页	291	普通文本	308
17.7.2 创建删除页	292	19.3 制作一个完整的主页	310
17.8 总结提高	293	19.3.1 页眉区制作	310
17.9 本章习题	294	19.3.2 导航区制作	312

19.3.3 添加搜索引擎	315	附录 A 常用 Dreamweaver MX	
19.3.4 主内容区制作	316	快捷键	322
19.3.5 版权区制作	316	附录 B 习题答案	325
19.4 网页特效	317		

第 1 章 网页设计基础

本章导读

在介绍 Dreamweaver MX 2004 的功能及使用方法之前,有必要先介绍一下网页设计的一些相关基础知识,其中包括网页、网站和 HTML 等名词的含义,Web 图像的基础知识,以及开发一个网站可能涉及到的各个步骤,以便使广大读者尤其是初学者能更容易地理解本书后面的内容。

重点和难点

- ☑ 网页和网站的概念
- ☑ 网页与网站的关系
- ☑ HTML 基础知识
- ☑ Web 图像的基础知识
- ☑ 网站设计基本流程

1.1 网页的概念

当大家在网上浏览各种信息时,所打开的视图就是网页。图 1-1 所示的搜狐首页就是一个网页的例子。

网页是用 HTML 源代码写成的文件(关于 HTML 的相关知识将在 1.3 节中给出较详细的介绍),该文件中包含多种网页元素。当用浏览器打开一个网页文件时,这些 HTML 源代码所表示的网页元素就会以各种样式展现出来。

从作用来说,网页就是展现各种信息的载体。网页中还包括一种独特的元素——“超链接”。超链接可以用文字和图片等不同网页元素来实现。把鼠标悬停在某个文件或图片上时,有时会发现鼠标形状从原先的箭头变成了一只手,一般来说该元素即为一个超链接。单击一个超链接,就可将当前的网页链接到该超链接所指定的其他网页,也就构成了万维网的纵横交错。

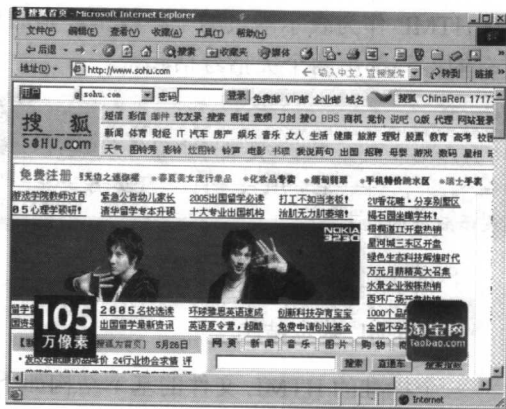


图 1-1 一个网页的例子

1.2 网站的概念

网站是通过超链接连接起来, 逻辑上可视为一个整体的一些网页的集合。即超链接把相互关联的一个个网页连接起来, 就构成了一个网站。

1.3 HTML基础知识

虽然当前很多网页开发工具(包括 Dreamweaver)都在逐渐为网页开发者提供更多更全面的功能, 使开发者可以更加方便快捷地设计多彩的网页, 但毕竟网页样式的需求是多样的, 而开发工具所提供的功能是有限的。因而, 作为网页的基础, HTML 是进行网页设计所应掌握的知识。通过 HTML 就可以随心所欲地设计各种网页元素, 来实现各种网页功能, 而不仅局限在网页开发工具所提供的功能上。

下面将讲述 HTML 的基本概念和语法知识。由于本书篇幅有限, 只能介绍 HTML 最基本、最常用的内容, 其他更具体和深入的知识可以查阅 HTML 相关书籍。

1.3.1 HTML 的概念

HTML (Hyper Text Markup Language) 即超文本标识语言, 是万维网 (World Wide Web) 上所使用的语言。前面所介绍的网页实际上就是用 HTML 编写的文件。HTML 支持 Web 上所有的文件格式, 而且使用一般的文本编辑软件即可读取和编辑 HTML 文件, 例如 Windows 附带的记事本、写字板等。

1.3.2 HTML 的基本语法

HTML 作为表示网页的一种规范, 是通过标签 (也叫做标记符) 来定义网页内容的显示, 所有的标签都用两个尖括号括起来。

注意:

HTML 中的标签通常是成对出现的 (但也有少数例外), 一般来说后面的标记都是在前面标记的文字之前加一个 “/”, 例如 、<TD></TD> 等。在一对标签中, 前面的标记表示所指示效果的开始, 后面的标记表示效果的结束。

下面将就 HTML 的基本语法做一介绍。

1. HTML 基本结构

一个标准的 HTML 文件的基本结构如下:

```
<HTML>
<HEAD>
    <title>, <base>, <link>, <isindex>, <meta>
</HEAD>
<BODY>
    HTML 文件的正文写在此处...
```

} 文件头
} 文件体
} HTML 文件

```
</BODY>
</HTML>
```

其中<HTML>在最外层,表示这对标记间的内容是HTML文档。<HTML>标记有时会被省略,因为.html或.htm文件已被Web浏览器默认为是HTML文档。<HEAD>之间包括文档的头部信息,如文档总标题等,若不需头部信息则可省略此标记。<BODY>标记一般不省略,表示正文内容的开始。

2. HTML 标签属性

许多单标签和双标签的标记内都可以包含一些属性,其语法是:

< 标签名字 属性1 属性2 属性3 >

各属性之间无先后次序,属性也可省略(即取默认值),例如单标记<hr>表示在文档当前位置画一条水平线,一般是从窗口中当前行的最左端一直画到最右端。若带一些属性,例如语句<hr align=center width=420 size=3>,即可在网页中插入一条如图1-2所示的水平线。

其中size属性定义线的粗细,属性值取整数,默认为1;align属性表示对齐方式,可取left(左对齐,默认值)、center(居中)或right(右对齐);width属性定义线的长度,可取相对值(由一对" "号括起来的百分数,表示相对于充满整个窗口的百分比),也可取绝对值(用整数表示的屏幕像素点的个数,如width=50),默认值是"100%"。

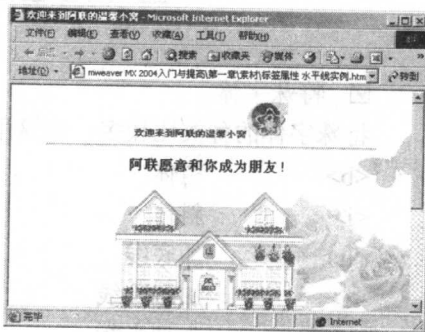


图 1-2 插入一条水平线

3. 字体

与字体相关的基本语句主要有以下几种:

☑ 标题

语法: <h#> </h#> #=1, 2, 3, 4, 5, 6

<h#> </h#> 分别表示一级到六级标题(字体为黑体)

☑ 字体大小

语法: #=1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 or +#, -#

<basefont size=#> #=1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

例如以下3条语句:

```
<H1>弹性设计</H1>
...
<H2>弹性文本</H2>
...
<H3>em 存在的问题</H3>
```

分别定义了3种字体的大小,显示效果如图1-3所示。