

Dreamweaver MX 2004

Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

网页设计标准教程

孙良军 / 编著



- ▶ Macromedia 公司中国地区资格认证考试的必备参考用书
- ▶ 广大初、中级读者及社会各类电脑培训班的首选标准教材
- ▶ 本书由资深网页设计培训专家参与策划，精心编著而成
- ▶ 全书结构合理、实例丰富、讲练结合，内容全面且权威

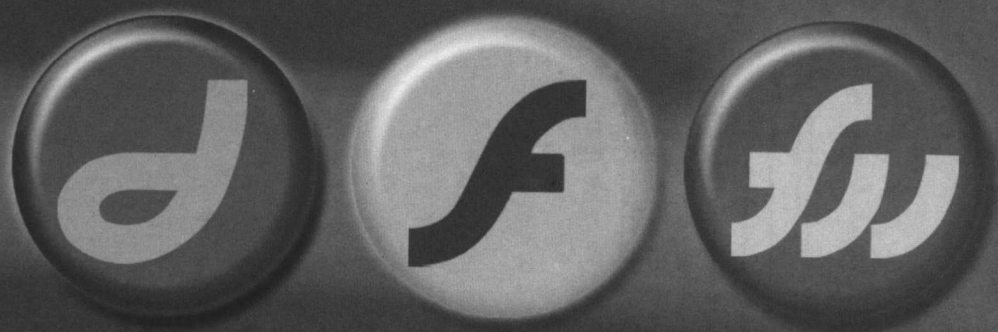
书后附赠网页制作疑难解答、HTML 速查表、课后习题答案和 Macromedia 网页设计师认证考试模拟试题。本书范例源文件请访问 www.21books.com 免费下载



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



孙良军 / 编著

Dreamweaver MX 2004 Flash MX 2004 Fireworks MX 2004 网页设计标准教程



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver MX 2004/Flash MX 2004/Fireworks MX 2004 网页设计标准教程 / 孙良军编著. —北京: 中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-6197-5

I.D... II.孙... III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 021285 号

书 名: Dreamweaver MX 2004/Flash MX 2004/Fireworks MX 2004 网页设计标准教程

编 著: 孙良军

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 20.5

版 次: 2005 年 6 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-6197-5/TP · 453

定 价: 29.00 元

前 言

如何设计并制作出一个功能强大且吸引人的网站，一直是网页设计师和制作者的向往。制作一个网站需要用到多种技术，包括图像设计和处理、网页动画效果和最终合成等。针对这一需求，Macromedia 公司实时推出网页三剑客——Dreamweaver、Flash 与 Fireworks，并且广受好评。经过不断升级和改进，三剑客已发展到现在的 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 与 Fireworks MX 2004，堪称“网页制作的梦幻工具组合”。其中，Dreamweaver MX 2004 用于对网页进行整体的布局和设计，以及对网站进行创建和管理，它非常适用于制作大中型网站。Flash MX 2004 主要用于制作网页动画，精美的动画效果能有效地体现网站区别于其他信息载体的特质，是成功的网页和网站的重要特征。Fireworks MX 2004 用来绘制和优化网页中的图像，并且可以制作按钮、导航条以及简单的动画。

全书分 4 部分来讲述 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004，主要讲解如何利用这 3 个软件进行网页设计和网页元素创建。

第 1 部分 Dreamweaver MX 2004

此部分由第 1~7 章组成，主要内容包括：HTML 基础、Dreamweaver MX 2004 新增功能与特性、站点的管理与维护、创建简单网页和表单网页、表格和框架基本操作，以及动态网页基础。

第 2 部分 Flash MX 2004

此部分由第 8~15 章组成，主要内容包括：Flash MX 2004 入门、动画制作流程、简单动画及时间轴与模板动画、编辑声音、绘制动画基本元素、动画原理，以及交互式动画的制作。

第 3 部分 Fireworks MX 2004

此部分由第 16~22 章组成，主要内容包括：Fireworks MX 2004 基础知识、创建基本图像、应用矢量对象、应用文本、制作按钮、创建切片与热点，以及图像的优化与导出。

第 4 部分 附录

附录 A、B、C、D 分别为网页制作疑难解答、HTML 速查表、各章习题答案及 Macromedia 网页设计师（Web Designer）认证模拟试题和答案。非常方便读者查看及自学。

书中所有内容均由作者根据多年实践经验集结而成。全书语言通俗易懂，突出了实用性，采用由浅入深的编排方法，内容丰富、结构清晰、语言简练、实例众多、图文并茂，并在各章后部配有丰富习题。本书的特点在于拥有丰富的实战范例，所有知识点都是通过这些实例进行讲解的，具有很强的针对性，适合于网页制作初中级用户学习，既可作为大中专院校相关专业的教材，也可作为网页制作爱好者的参考书。

本书由孙良军编写，参加本书编写和制作的人员还有孙素华、刘贵国等。由于作者水平有限，加之创作时间仓促，本书不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

作 者
2005 年 4 月

目 录

第1章 Dreamweaver MX 2004

快速入门

1.1 HTML 基础	1
1.1.1 HTML 入门	1
1.1.2 HTML 基本标记	2
1.2 Dreamweaver MX 2004 工作界面	6
1.2.1 操作界面	6
1.2.2 插入栏	6
1.2.3 菜单栏	6
1.2.4 文档工具栏	7
1.2.5 面板组	7
1.3 Dreamweaver MX 2004 新增功能	
与特性	7
1.3.1 表格方面的改进	7
1.3.2 内置图形编辑器	8
1.3.3 强大的 CSS 功能	9
1.3.4 更安全的 FTP	10
1.3.5 与其他 Macromedia 工具	
紧密集成	10
1.4 站点的管理与维护	11
1.4.1 创建站点	11
1.4.2 文件上传	13
习题	14

第2章 创建简单网页

2.1 页面的准备工作	15
2.1.1 设置页面标题	16
2.1.2 设置页面属性	17
2.1.3 插入文件头	19
2.2 创建基本文字页面	21
2.2.1 设置字体属性	21
2.2.2 用样式表进行文本格式化	23
2.3 在网页中应用图像	23
2.3.1 插入图像	23
2.3.2 设置图像属性	24

2.3.3 编辑图像	25
2.3.4 插入鼠标经过图像	26
2.3.5 插入导航条	29
2.4 插入其他基本元素	30
2.4.1 插入水平线	30
2.4.2 插入日期及特殊字符	31
2.4.3 插入多媒体	32
2.5 创建超级链接	34
2.5.1 创建内部链接	34
2.5.2 创建外部链接	35
2.5.3 创建 E-mail 链接	36
2.5.4 创建锚记链接	36
2.5.5 创建热区链接	37
2.5.6 创建其他类型的链接	38
习题	38

第3章 应用表格与框架布局网页

3.1 表格基本操作	41
3.1.1 插入表格	42
3.1.2 添加及删除行列	43
3.1.3 拆分及合并单元格	43
3.2 格式化表格	44
3.2.1 设置表格属性	44
3.2.2 设置单元格属性	45
3.3 网页布局设计	46
3.3.1 布局单元格和表格	46
3.3.2 嵌套表格	47
3.3.3 清除单元格高度	47
3.4 利用表格布局复杂网页	48
3.4.1 页面头部	48
3.4.2 页面正文	51
3.4.3 页面底部	56
3.5 框架基本操作	57
3.5.1 创建框架集	57
3.5.2 删除框架	58

3.5.3 保存框架集	58
3.6 格式化框架与框架集	58
3.6.1 设置框架属性	59
3.6.2 设置框架集属性	59
3.6.3 框架之间的链接	60
习题	60

第4章 应用CSS层叠样式表

4.1 CSS样式表介绍	63
4.1.1 CSS规则	64
4.1.2 添加CSS样式表的方法	64
4.2 使用样式表	65
4.2.1 创建样式	65
4.2.2 应用样式	66
4.2.3 编辑样式	67
4.3 设置CSS属性	67
4.3.1 设置文本属性	67
4.3.2 设置背景属性	69
4.4 使用外部CSS	70
4.4.1 创建外部CSS	70
4.4.2 应用外部CSS	71
习题	71

第5章 创建动感特效网页

5.1 创建表单网页	73
5.1.1 创建表单	74
5.1.2 创建文本字段	75
5.1.3 创建文本区域	77
5.1.4 创建按钮	77
5.1.5 创建复选框及单选按钮	79
5.1.6 创建下拉列表框	80
5.2 使用行为	80
5.2.1 弹出信息	80
5.2.2 设置状态栏文本	81
5.2.3 播放声音	82
5.2.4 交换图像	83
5.2.5 打开浏览器窗口	84
5.2.6 制作自动刷新跳转页面	85
5.2.7 制作滚动公告栏	86
5.2.8 制作飘浮广告	87
5.3 利用层制作下拉菜单	91
习题	94

第6章 使用模板和库提高网页制作效率

6.1 使用库文件	97
6.1.1 创建库文件	97
6.1.2 插入库文件	99
6.2 使用模板	100
6.2.1 创建模板	100
6.2.2 利用模板创建文件	101
6.2.3 修改模板并更新站点	102
习题	102

第7章 动态数据库网页

7.1 设置IIS服务器	105
7.1.1 安装IIS	105
7.1.2 设置IIS	107
7.2 创建数据库	109
7.3 绑定数据	111
7.3.1 定义数据源	112
7.3.2 定义记录集	114
7.3.3 创建动态图像	115
7.3.4 创建动态文本	116
习题	118

第8章 Flash MX 2004入门

8.1 Flash MX 2004简介	119
8.2 Flash MX 2004工作界面	120
8.3 Flash MX 2004基本概念	120
8.3.1 帧	121
8.3.2 层	121
8.3.3 场景	121
8.3.4 元件	122
8.3.5 时间轴	122
8.3.6 逐帧动画与补间动画	123
8.3.7 动作脚本	123
8.4 Flash MX 2004新增功能	124
8.4.1 新增模板	124
8.4.2 新增绘图工具	125
8.4.3 新增时间轴特效	125
8.4.4 新增行为功能	126
习题	126

第9章 创建简单的动画

9.1 Flash动画制作流程	127
-----------------	-----

9.1.1 设置舞台并安排场景	127	12.4.2 利用蒙版制作白光文字	168
9.1.2 创建并插入动画元件	128	12.4.3 制作遮罩动画	172
9.1.3 设置动画效果并预览测试动画	129	12.5 创建引导路径动画	175
9.2 制作简单动画	131	习题	177
9.3 制作时间轴特效动画	133	第 13 章 创建有声动画	
9.3.1 制作阴影文字	133	13.1 导入声音文件	179
9.3.2 制作气球爆炸效果	134	13.2 压缩导入的声音文件	180
9.4 制作模板动画	136	13.3 为影片添加声音	181
习题	138	13.4 编辑声音	182
第 10 章 绘制 Flash 动画基本元素		13.5 为按钮添加声音	183
10.1 使用绘图工具箱	141	习题	184
10.1.1 矢量图及位图简析	141	第 14 章 创建交互式动画	
10.1.2 绘制简单几何图形	142	14.1 ActionScript 简述	187
10.1.3 绘制叶脉	143	14.2 利用 ActionScript 控制声音的播放	188
10.1.4 填充图形	143	14.3 利用 ActionScript 制作动画	
10.2 转换位图	145	载入效果	191
10.3 添加文本	146	习题	194
10.4 绘制简单图形	147	第 15 章 动画的发布	
10.4.1 绘制星形	147	15.1 发布前的测试	197
10.4.2 绘制花瓣	148	15.2 Flash 动画的发布	198
习题	149	15.2.1 HTML 发布设置	198
第 11 章 创建基本图形元件		15.2.2 Flash 文件的发布设置	200
11.1 创建图形元件	151	15.3 GIF 发布设置	201
11.1.1 把所选元素转换为元件	151	习题	203
11.1.2 新建元件	152	第 16 章 Fireworks MX 2004 入门	
11.2 创建实例	154	16.1 Fireworks MX 2004 工作界面	205
11.3 创建按钮元件	155	16.1.1 工具箱	206
习题	158	16.1.2 面板	208
第 12 章 创建动画		16.1.3 文档窗口	208
12.1 Flash 动画原理	159	16.2 Fireworks MX 2004 新增功能	209
12.2 帧的使用与编辑	159	16.2.1 站点文件管理及上传	209
12.2.1 创建关键帧	159	16.2.2 替换颜色功能	210
12.2.2 复制帧与粘贴帧	160	16.2.3 服务器端代码的支持	210
12.2.3 设置帧频	162	习题	211
12.3 创建动画	162	第 17 章 创建基本图像	
12.3.1 动画中的图层	163	17.1 创建简单的页面图像	213
12.3.2 创建逐帧动画	164	17.2 图像的基本操作	216
12.3.3 创建补间动画	166	17.2.1 改变画布	216
12.4 创建蒙版动画	168	17.2.2 改变图像	217
12.4.1 蒙版动画的实现方法	168	17.2.3 使用标尺、网格及辅助线	218

17.2.4 使用历史记录面板·····	219	20.2 调整选区·····	241
习题·····	220	20.2.1 羽化效果·····	241
第 18 章 应用矢量对象		20.2.2 增加及减少选区·····	242
18.1 绘制基本形状·····	221	20.3 编辑位图·····	242
18.2 编辑路径·····	222	20.3.1 铅笔工具与刷子工具·····	242
18.2.1 拆分与合并路径·····	223	20.3.2 油漆桶工具与渐变工具·····	243
18.2.2 选取并移动对象·····	224	20.3.3 图像的复制与修改擦除·····	243
18.2.3 修改路径对象·····	224	20.3.4 模糊工具、锐化工具与 涂抹工具·····	245
18.3 使用钢笔工具·····	224	20.3.5 减淡工具与加深工具·····	246
18.3.1 绘制直线路径·····	224	习题·····	246
18.3.2 绘制曲线路径·····	224	第 21 章 创建网页图像	
18.4 变形对象·····	225	21.1 制作按钮·····	249
18.5 设置并应用笔触及填充·····	226	21.1.1 制作静态按钮·····	249
18.5.1 应用笔触·····	226	21.1.2 制作动态按钮·····	251
18.5.2 应用填充·····	227	21.1.3 给按钮添加链接·····	253
18.6 使用层·····	229	21.2 创建切片与热点·····	253
习题·····	229	21.2.1 创建切片·····	254
第 19 章 应用文本		21.2.2 导出切片·····	257
19.1 创建文本·····	231	21.2.3 应用热点·····	258
19.2 变形文本·····	233	21.3 创建 GIF 动画·····	260
19.2.1 缩放文本·····	233	习题·····	262
19.2.2 倾斜及扭曲文本·····	234	第 22 章 优化与导出图像	
19.3 文本路径·····	234	22.1 优化图像·····	265
19.3.1 文本附加到路径·····	235	22.1.1 GIF 文件导出设置·····	265
19.3.2 文本转换为路径·····	236	22.1.2 GIF 动画导出设置·····	266
19.4 对文本应用样式·····	236	22.1.3 JPEG 文件导出设置·····	267
19.4.1 应用样式·····	236	22.2 导出图像·····	268
19.4.2 新建样式·····	237	习题·····	268
习题·····	238	附录 A 网页制作疑难解答	
第 20 章 图像的处理		附录 B HTML 速查表	
20.1 创建位图选区·····	239	附录 C 习题答案	
20.1.1 选取框工具与椭圆选取框工具·····	239	附录 D Macromedia 网页设计师 (Web Designer) 认证模拟试题	
20.1.2 选取不规则区域·····	240		
20.1.3 魔术棒工具·····	240		

1 Dreamweaver MX 2004 快速入门

学习要点

- 了解 HTML 基础知识
- 熟悉 Dreamweaver MX 2004 工作环境
- Dreamweaver MX 2004 新增功能
- 站点的管理和维护

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，被称为 Dreamteam（梦之队）三剑客之一。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。

本章首先对 HTML 相关的知识作浅显的介绍，以便大家能够更好地了解 HTML，同时为以后的学习打下一个良好的基础；其次对 Dreamweaver MX 2004 的工作环境、菜单、面板和面板组作简单的介绍，同时讲述 Dreamweaver MX 2004 的新增功能以及站点的管理和维护等。

1.1 HTML 基础

HTML 是英文 HyperText Markup Language 的缩写，中文意思是“超文本标记语言”，用它编写的文件扩展名是.html 或.htm，它们是可供浏览器解释浏览的文件格式。HTML 文件可以使用记事本、写字板或 FrontPage、Dreamweaver 等编辑工具来编写。

1.1.1 HTML 入门

HTML 语言使用标记对的方法编写文件，既简单又方便。它通常使用<标记名></标记名>来表示标记的开始和结束（例如<html></html>标记对），在 HTML 文档中这样的标记对都必须成对使用。

下面先讲一下 HTML 的基本标记。

- “HTML” 标记

<html>标记用于 HTML 文档的最前边，用来标识 HTML 文档的开始。而</html>标记恰恰相反，它放在 HTML 文档的最后边，用来标识 HTML 文档的结束，两个标记必须一同使用。

- “文件头” 标记

<head>和</head>构成 HTML 文档的开头部分，在此标记对之间可以使用<title></title>、<script></script>等标记对，这些标记对都是描述 HTML 文档相关信息的标记对，<head></head>标记对之间的内容不会在浏览器的框内显示出来。这两个标记也必须一同使用。

- “文本体” 标记

<body></body>是 HTML 文档的主体部分，在此标记对之间可包含<p></p>、<h1></h1>、

</br>等众多的标记，它们所定义的文本、图像等将会在浏览器的框内显示出来，两个成对的标记必须一同使用。<body>标记中还可以有以下属性：

<body bgcolor="#rrggbb">设置背景颜色。如<body bgcolor="#CC0000">可将背景设置为红色。

<body text="#rrggbb">设置文本颜色。如<body text="#0000FF">可将文本设置为蓝色。

<body link="#rrggbb">设置链接颜色。如<body link="#3300CC">可将链接设置为蓝色。

<body vlink="#rrggbb">设置已访问过的链接的颜色。如<body vlink="#FF0000">可将已访问过的链接设置为红色。

<body alink="#rrggbb">设置单击时的链接的颜色。如<body alink="#006600">可将单击时的链接设置为绿色。

● “文件标题”标记

使用过浏览器的人可能都会注意到浏览器窗口最上方蓝色部分中显示的文本信息，那些信息一般是网页的“标题”。要将网页的标题显示到浏览器的顶部其实很简单，只要在<title></title>标记对之间加入要显示的文本即可。

提示：

还可以在站点管理窗口中创建新网页。<title></title>标记对只能放在<head></head>标记对之间。

1.1.2 HTML基本标记

首先来讲述文本的输出（如斜体、粗体）和图像的插入等。

● <pre></pre>

<pre></pre>标记对用来对文本进行预处理操作。

● <h1></h1>……<h6></h6>

HTML 语言提供了一系列对文本中的标题进行操作的标记对，即<h1></h1>……<h6></h6>，一共有 6 对标题的标记对。<h1></h1>是最大的标题，而<h6></h6>则是最小的标题，即标记中 h 后面的数字越大标题文本就越小。如果在 HTML 文档中需要输出标题文本的话，便可以使用这 6 对标题标记对中的任何一对。

● ，<i></i>，<u></u>

经常使用 Word 的人对这 3 对标记对一定很快就能掌握。

用来使文本以粗体的形式输出；

<i></i>用来使文本以斜体字的形式输出；

<u></u>用来使文本以加下划线的形式输出。

● <tt></tt>，<cite></cite>，，

这些标记对的用法和上面的标记对一样，其差别就在于输出的文本字体不尽相同。

<tt></tt>用来输出打字机风格字体的文本；

<cite></cite>用来输出引用方式的字体，通常是斜体；

用来输出需要强调的文本，通常是斜体加粗体；

则用来输出加重文本，通常是斜体加粗体。

●

是一对非常实用的标记对，它可以对输出文本的字体大小和颜色进行随意地改变，这些改变主要是通过对它的两个属性 size 和 color 的控制来实现的。

size 属性用来改变字体的大小；

color 属性则用来改变文本的颜色。

●

标记并不是真正地把图像插入到 HTML 文档中，而是将标记对的 src 属性赋值。该值是图形文件的文件名，当然包括路径，这个路径可以是相对路径，也可以是网址。实际上就是通过路径将图形文件嵌入到文档中。所谓相对路径是指所要链接或嵌入到当前 HTML 文档中的文件与当前文件的相对位置所形成的路径。假如 HTML 文件与图形文件（文件名假设是“banner.gif”）在同一个目录下，则可以将代码写成；如图形文件存放在当前 HTML 文档所在目录的一个子目录（子目录名假设是“images”）下，则代码应为。

提示：

还可以在站点管理窗口中创建新网页。必须强调一下，src 属性在标记中是必须赋值的，是标记中不可缺少的一部分。除此之外标记还有 alt、align、border、width 和 height 属性。

align 属性是图像的对齐方式；

border 属性是图像的边框，可以取大于或等于 0 的整数，默认单位是像素；

width 和 height 属性是图像的宽和高，默认单位也是像素；

alt 属性是当鼠标移动到图像上时显示的文本。

表格标记对于制作网页也很重要，现在很多网页都使用多重表格，利用表格可以实现各种不同的布局方式，而且当浏览器改变页面字体大小的时候可保持页面布局的统一性，还可以任意地进行背景和前景颜色的设置。

● <table></table>

<table></table>标记对用来创建一个表格。它有以下属性。

表 1-1 <table></table>属性

属 性	用 途
<table bgcolor="">	设置表格的背景颜色
<table border="">	设置边框的宽度。若不设置此属性，则边框宽度的默认值为 0
<table bordercolor="">	设置边框的颜色
<table bordercolorlight="">	设置边框明亮部分的颜色（当 border 的值大于等于 1 时才有用）
<table bordercolordark="">	设置边框昏暗部分的颜色（当 border 的值大于等于 1 时才有用）
<table cellpadding="">	设置表格单元格之间的间隔
<table cellspacing="">	设置表格单元格边框与其内部内容之间的间隔
<table width="">	设置表格的宽度，单位用像素或百分比

● <tr></tr>, <td></td>

<tr></tr>标记对用来创建表格中的行。

提示:

`<tr></tr>`标记对只能放在`<table></table>`标记对之间使用,而在此标记对之间无法加入文本,因为在`<tr></tr>`之间只能紧跟`<td></td>`标记对才是有效的语法。

`<td></td>`标记对用来创建行中的每一个单元格。

提示:

此标记对只有放在`<tr></tr>`标记对之间才是有效的,要输入的文本只有放在`<td></td>`标记对中才有效(即才能够显示出来)。

- `<th></th>`

`<th></th>`标记对用来设置表格头,通常是黑体居中文字。

- `<a href=""></a>`

通过下面的例子,可以了解以上各个标记对在一个 HTML 文档中的应用。

```

1  <Html>
2  <Head>
3  <Title>index</Title>
4  <Meta http-equiv="Content-Type" Content="text/html; charset=gb2312">
5  </Head>
6  <Body bgcolor=#FFFFFF>
7  <Table width=778 border=0 cellpadding=0 cellspacing=0>
8      <Tr>
9          <Td colspan=3>
10             </Td>
11             <Td>
12             </Td>
13         </Tr>
14         <Tr>
15             <Td colspan=3>
16                 </Td>
17                 <Td>
18                     </Td>
19             </Tr>
20         <Tr>
21             <Td>
22                 </Td>
23             <Td ROWSPAN=2 valign="top"><table width="95%" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0">
24                 <tr>
25                     <td class="unnamed1"><p>北京市整顿和规范会计市场秩序行风评议...<br>
26                     <br>
27                     关于召开 2004 年北京市会计安全工作... <br>
28                     <br>
29                     关于启动供气供暖应急预案的紧急通知 <br>
30                     <br>

```



```

31      关于举办“节能管理暨节能技术研讨...” <br>
32      <br>
33      会计行业总动员，积极募捐献爱心 <br>
34      <br>
35      十二月份新批会计事务所的情况 </p>
36  </td>
37  </tr>
38 </table></Td>
39  <Td ROWSPAN=4>
40  </Td>
41  <Td>
42  </Td>
43  </Tr>
44 <Tr>
45  <Td rowspan=3>
46  <a href="index.html"></a></Td>
48  <Td>
49  </Td>
50 </Tr>
51 <Tr>
52  <Td>
53  </Td>
54  <Td>
55  </Td>
56 </Tr>
57 <Tr>
58  <Td>
59  </Td>
60  <Td>
61  </Td>
62 </Tr>
63 </Table>
64 </Body>
</Html>

```

其浏览效果如图 1-1 所示。



图 1-1 网页效果

1.2 Dreamweaver MX 2004 工作界面

在学习 Dreamweaver MX 2004 之前,先了解一下它的工作界面。

1.2.1 操作界面

在 Dreamweaver MX 2004 工作区中,所有窗口和面板集成在一个应用程序窗口中,如图 1-2 所示。

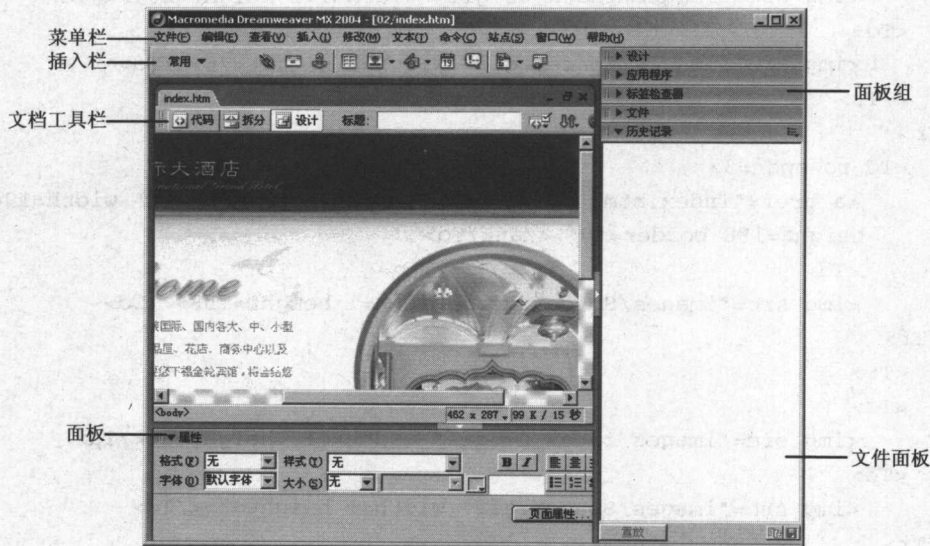


图 1-2 Dreamweaver MX 2004 工作界面

1.2.2 插入栏

插入栏包含各种类型的对象,如图像、表格和层,如图 1-3 所示。每个对象都是一段 HTML 代码,且允许在插入时设置不同的属性,如可以通过单击插入栏中的“表格”图标插入一个表格。也可以不使用插入栏而使用“插入”菜单插入对象。



图 1-3 插入栏

1.2.3 菜单栏

Dreamweaver MX 2004 的菜单栏如图 1-4 所示,利用菜单栏基本上能够实现 Dreamweaver MX 2004 的所有功能。



图 1-4 菜单栏

1.2.4 文档工具栏

包含按钮和弹出式菜单，它们提供各种文档窗口视图，如“设计”视图和“代码”视图、各种查看选项和一些常用操作，如图 1-5 所示。

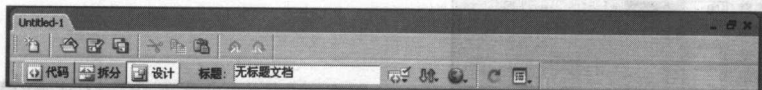


图 1-5 文档工具栏

1.2.5 面板组

面板组是相关面板的集合，单击名称左侧的展开箭头可以展开一个面板组，如图 1-6 所示。

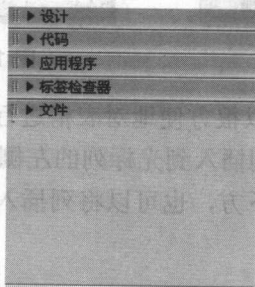


图 1-6 面板组

1.3 Dreamweaver MX 2004 新增功能与特性

Dreamweaver MX 2004 版本不仅在动态网站建设的功能上做出了很大的改进，在界面功能的设计方面，也做出了相当大的调整，包括在表格设计和 CSS 效果定义上，都有耳目一新的感觉。

1.3.1 表格方面的改进

选择“插入>表格”命令，弹出如图 1-7 所示的“表格”对话框，在“表格”对话框中，可以看到 Dreamweaver MX 2004 和以前版本相比有了很大的改进，表格的设置选项和以前的版本相比其功能增加了很多。

“表格”对话框上方的“表格大小”部分的功能是以前版本中就有的，虽然对话框的整体变化不大，但是下方新增的功能可以大大方便制作。例如，新增加的表格标题、布局功能以及摘要功能。中间“页眉”增加了表格基本格式的选项，可以根据自己所设置的表格要求在 4 个模板中选定一个样式，简化了自定义表格的工作。

例如，选择“顶部”格式，设计一个 2 行 3 列的表格，初看好像表格的界面并没有多大的变化，但是再看看“拆分”视图下的源代码，发现第 1 行的标记和下面两行的标记不同。

如果再次在表格中输入文字,发现第 1 行的文字默认居中,并且是粗体显示,而下面一行的文字还是默认靠左排列,没有粗体效果,如图 1-8 所示。

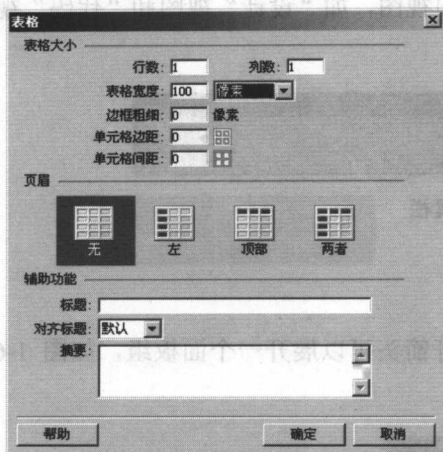


图 1-7 “表格”对话框

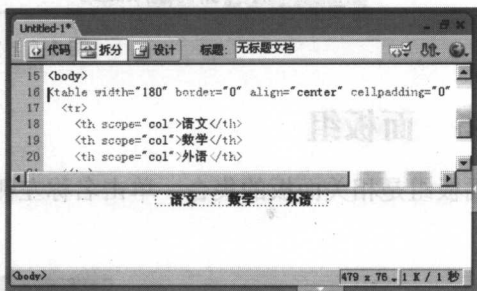


图 1-8 “顶部”格式的效果

在 Dreamweaver MX 2004 中可以很方便地对表格进行拖放操作,在以前版本中插入行时只能插入到当前光标行的上方,列则插入到光标列的左侧。升级的 Dreamweaver MX 2004 灵活多了,可以将行插入到光标行的下方,也可以将列插入到光标列的右侧,只须进行相关菜单操作即可,如图 1-9 所示。

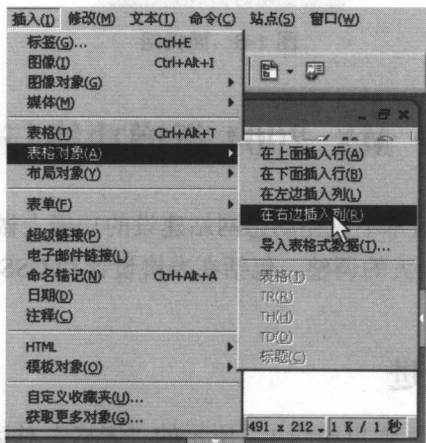


图 1-9 在表格的右边插入列

1.3.2 内置图形编辑器

裁剪、调整亮度/对比度、锐化等一些辅助性的图像编辑功能不用退出 Dreamweaver 也能够完成,因为编辑工具是内嵌的 Macromedia Fireworks 技术。

在 Dreamweaver MX 2004 中插入一张图片就可以看到,在原有的“切换到 Fireworks”图标旁边的一组图表之中,新增了“裁剪”工具、“亮度/对比度调节”工具、“锐化”工具 3 个图片处理新工具,如图 1-10 所示。



图 1-10 插入图片的效果

1.3.3 强大的CSS功能

样式表是一个功能强大的网页设计、布局以及修改工具。它使用少数的样式指定就能改变站点的整体外观效果。Dreamweaver MX 2004 在 CSS 功能设计上主要有以下的改进。

1. 属性面板的改进

Dreamweaver MX 2004 “属性”面板中增加了“样式”选项，在设计页面时所放置的字体、颜色、大小等样式，“样式”选项会将这些设计自动命名为“unnamed1”、“unnamed2”样式。在下次重复使用时，可以直接在“样式”中套用样式，如图 1-11 所示。也就是说不用切换编辑模式就能选择样式，页面中所有的样式都可以通过下拉菜单选择。有了这个功能，在做网页设计时可以大大提高工作效率。

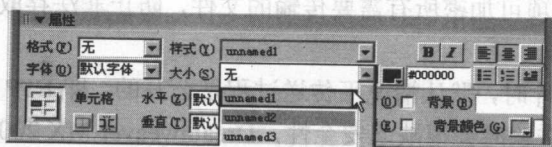


图 1-11 套用样式

2. 基于“页面属性”的 CSS

可以从“页面属性”对话框中获取更多的设置。选择“修改>页面属性”菜单命令，弹出“页面属性”对话框，选择“链接”选项，如图 1-12 所示。

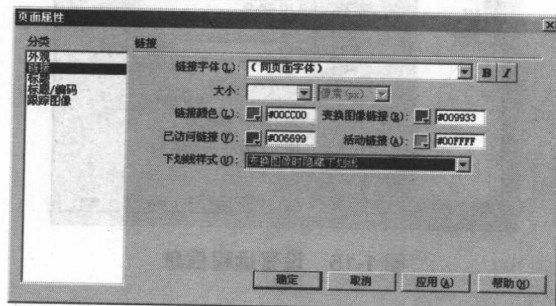


图 1-12 设置“链接”选项卡效果

在对话框左边的分类中可以看到外观、链接、标题、标题 / 编码、跟踪图像等选项，选