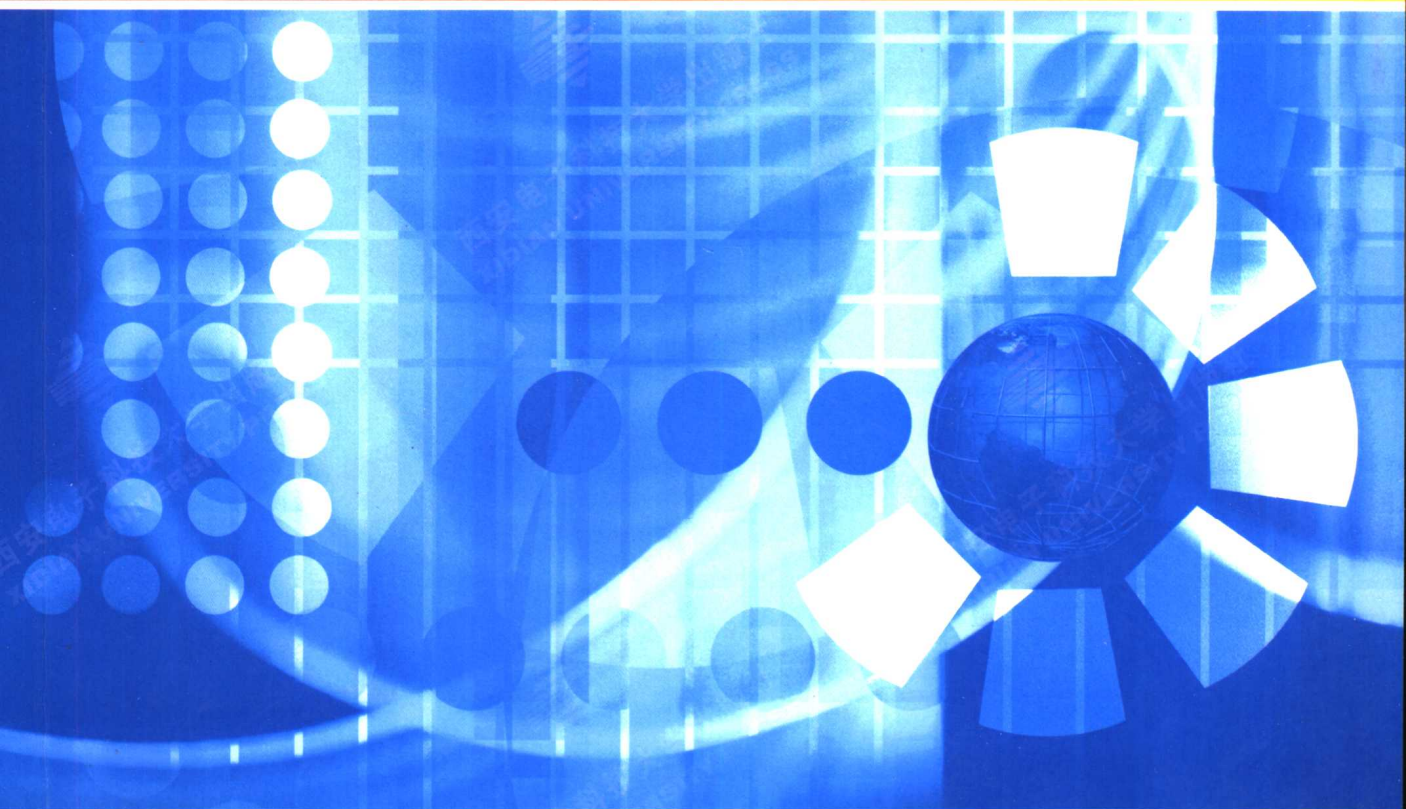


Dreamweaver *MX 2004*

网页设计基础 与进阶培训教程

乘方工作室 朱仁成 孙爱芳 编著



西安电子科技大学出版社
[http:// www.xduph. com](http://www.xduph.com)

Dreamweaver MX 2004 网页 设计基础与进阶培训教程

乘方工作室 朱仁成 编著
孙爱芳

西安电子科技大学出版社

内 容 简 介

本书以 Dreamweaver MX 2004 为基础,由浅入深、层层深入地介绍了使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页的实用技术,其中包括 Dreamweaver MX 2004 的工作环境、新增功能、本地站点的建立、文档的基本操作、图像的处理、超链接的创建、网页布局技术、HTML 表单、动态网页技术、层叠样式表、站点的测试与发布等内容。同时给出了大量的实例练习,以帮助读者对重点内容加深理解。

本书内容实用,结构清晰,语言流畅,实例丰富,是一本较好的入门教材。本书适合于所有希望学习网页制作的读者朋友自学,也可作为社会培训教材或中等专业学校的教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver MX 2004 网页设计基础与进阶培训教程 / 朱仁成等编著.

—西安:西安电子科技大学出版社,2003.11

ISBN 7-5606-1290-3

I. D… II. 朱… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX—技术培训—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 078917 号

策 划 毛红兵 李惠萍

责任编辑 雷鸿俊

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路 2 号)

电 话 (029)8242885 邮 编 710071

<http://www.xduph.com> E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印 刷 陕西画报社印刷厂

版 次 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 18

字 数 426 千字

印 数 1~6 000 册

定 价 24.00 元

ISBN 7-5606-1290-3 / TP·0682

XDUP 1561A01-1

*** 如有印装问题可调换 ***

本社图书封面为激光防伪覆膜, 谨防盗版。

前 言

目前,网络是一个非常热门的话题,与之密切相关的网页制作技术是这个热门话题中讨论最多的主题。提起网页设计与制作,我们自然会想到 Dreamweaver,这是最优秀一款可视化网页制作与网站建设软件,目前的最新版本是 Dreamweaver MX 2004,它进一步增强了动态站点开发功能,可为建立个人小型网站及商务网站提供最佳的设计手段。无论是谁,使用过 Dreamweaver MX 2004 以后,都会被它强大的功能与易用性所吸引。

Dreamweaver MX 2004 堪称网页制作工具中的“航母”,功能非常强大,而且易学易用。为了强调 CSS 技术,已经取消了 HTML 样式面板、Timeline 窗口等。它不仅高效实用,更重要的是很容易上手,即使不懂 HTML 代码的人使用它也可以建立起专业级的网站。另外,它还提供了许多新技术,如提供的 DHTML 编辑技术与 JavaScript 动作库、支持 JavaScript 编辑技术、XML 技术等,特别是整合了 Dreamweaver UltraDev 以来,其功能不断加强,可以支持 ASP、ASP.NET、ColdFusion 标记语言 (CFML)、JSP 和 PHP 支持,生成由动态数据库支持的 Web 应用程序等。另外, Dreamweaver MX 2004 还具有高级站点管理与可视化站点创建功能,在 Dreamweaver MX 2004 中几乎可以完成网站从建立到发布再到更新的全过程。

本书的重点是介绍网页制作技术,不涉及网络数据库等高级内容。全书从创建站点的基本过程入手,力求语言精练、通俗易懂,层层深入地剖析了 Dreamweaver MX 2004 的使用方法与技巧,并结合实例诠释了重点与难点,降低了学习的难度。全书共分 14 章,尽可能全方位地向读者展示 Dreamweaver MX 2004 的艺术魅力,具有较强的可读性与可操作性。

本书的具体内容如下:

第一章:介绍了 Dreamweaver MX 2004 的工作环境、新功能、文档的基本操作、头部元素的使用等内容。

第二章:介绍了本地站点的创建方法、编辑与管理。

第三章:介绍了网页中文本的处理技术。

第四章:介绍了 Dreamweaver MX 2004 中的路径和地址的概念以及创建超链接的基本方法。

第五章:介绍了图像在网页中的应用技术,除了图像的基本操作外,还包括导航条、图像地图、网站像册等相关内容。

第六章:介绍了表格与布局表格的基本操作知识以及使用它们布局网页的方法。

第七章:介绍了层与时间轴的基本概念、使用层布局网页等内容。

第八章:介绍了 CSS 样式表的使用技术。

第九章:介绍了框架的基本使用与使用框架制作网页的方法。

第十章:介绍了如何在网页中添加多媒体对象及其属性设置。

第十一章:介绍了模板与库的相关操作。

第十二章：介绍了 HTML 表单的创建方法。

第十三章：介绍了 Dreamweaver MX 内置行为的使用。

第十四章：介绍了站点的管理、测试与上传的基本操作。

本书由朱仁成、孙爱芳编著，参加编写工作的人员还有车明霞、刘继文、朱艺、杨红云、朱莉、刘曼兰、莫培龙、陈维强、时宝兰、赵清波、于进训、谭桂爱、孙为钊、葛秀苓等。

在此感谢西安电子科技大学出版社毛红兵老师和所有关心与支持我们的同行们，由于他们的督促与帮助，才得以使此书顺利出版。

由于水平所限，书中难免有不妥之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

编 者

2003 年 10 月

目 录

第一章 Dreamweaver MX 2004 基础 1	1.9 实例练习——制作简单网页 28
1.1 Dreamweaver MX 2004 简述 2	1.10 本章小结 30
1.2 新增功能 2	第二章 创建 Web 站点和页面 31
1.3 工作环境介绍 6	2.1 网站的规划 32
1.3.1 标题栏 7	2.2 创建本地站点 33
1.3.2 菜单栏 7	2.3 向站点中添加内容 35
1.3.3 插入栏 8	2.3.1 添加文件夹 36
1.3.4 工具栏 9	2.3.2 添加普通网页 36
1.3.5 状态栏 9	2.3.3 设置主页 37
1.3.6 属性面板 9	2.4 编辑和管理站点 37
1.3.7 面板组 10	2.4.1 打开站点 37
1.4 HTML 代码 10	2.4.2 站点的编辑 37
1.4.1 什么是 HTML 10	2.4.3 站点文件的管理 38
1.4.2 HTML 代码编辑窗口 11	2.5 站点文件的操作 39
1.5 文档的基本操作 13	2.5.1 复制站点文件 39
1.5.1 创建文档 13	2.5.2 移动站点文件 39
1.5.2 保存文档 14	2.5.3 删除站点文件 40
1.5.3 设置文档的属性 14	2.6 实例练习——建立本地站点 40
1.5.4 使用【History(历史)】面板 17	2.7 本章小结 42
1.6 编辑网页的头部元素 19	第三章 编辑网页中的文本 43
1.6.1 Meta 20	3.1 创建网页文本 44
1.6.2 关键字 20	3.1.1 创建文本内容 44
1.6.3 说明 21	3.1.2 划分段落与分行 44
1.6.4 刷新 21	3.1.3 插入空格符 45
1.6.5 基础 22	3.1.4 插入特殊字符 46
1.6.6 链接 22	3.1.5 插入日期 46
1.6.7 网页标题 23	3.1.6 插入水平线 47
1.7 辅助工具的使用 23	3.2 文本属性的设置 48
1.7.1 标尺 23	3.2.1 字符属性的设置 48
1.7.2 网格线 24	3.2.2 文本段落属性的设置 50
1.7.3 跟踪图像 25	3.2.3 项目列表与编号列表 53
1.8 实例练习——使用 HTML 代码创建 简单网页 26	3.3 实例练习——制作简单的文字网页 55
	3.4 本章小结 58

第四章 创建超链接	59	5.10 创建网站相册	95
4.1 超链接的基本常识	60	5.11 实例练习——制作图文混排的网页	97
4.1.1 基本概念	60	5.12 本章小结	102
4.1.2 超链接的分类	60	第六章 表格	103
4.1.3 设置超链接的颜色	62	6.1 创建表格	104
4.2 文件的路径	63	6.2 表格的属性设置	106
4.2.1 绝对路径	63	6.2.1 表格与单元格的选择	106
4.2.2 相对路径	63	6.2.2 设置表格的属性	107
4.3 创建链接	64	6.2.3 设置单元格的属性	108
4.3.1 创建站点链接	65	6.3 表格的操作	109
4.3.2 创建页面链接	65	6.3.1 改变表格的大小	109
4.3.3 创建页内链接	70	6.3.2 拆分与合并单元格	110
4.3.4 创建 E-mail 链接	71	6.3.3 增加、删除行或列	112
4.3.5 创建下载链接	72	6.3.4 剪切、拷贝和粘贴单元 格中的内容	114
4.3.6 创建空链接和脚本链接	73	6.4 套用表格样式	114
4.4 本章小结	73	6.5 输入输出表格	116
第五章 网页中的图像应用	74	6.5.1 输入表格	116
5.1 网页图像的类型	75	6.5.2 导出表格数据	118
5.2 使用图像占位符	76	6.5.3 排序表格	118
5.2.1 插入图像占位符	76	6.6 实例练习——使用表格布局网页	120
5.2.2 替换图像占位符	76	6.7 使用布局表格	125
5.2.3 在 Fireworks 中更新图像占位符	77	6.7.1 创建布局表格及布局单元格	126
5.3 插入网页图像	79	6.7.2 布局表格与布局单元格的操作	128
5.4 设置网页图像属性	80	6.7.3 布局表格属性的设置	128
5.4.1 设置图像的大小	80	6.7.4 布局单元格属性的设置	129
5.4.2 设置图像的对齐属性	81	6.7.5 设置布局表格与布局 单元格的宽度	130
5.4.3 设置替代文本	83	6.8 实例练习——使用布局表格布局网页	133
5.4.4 使用低分辨率图像	84	6.9 本章小结	140
5.4.5 为图像添加边框	84	第七章 层的应用	141
5.4.6 设置水平、垂直间距	85	7.1 创建层	142
5.4.7 编辑图像	85	7.1.1 插入层	142
5.4.8 设置图像超链接	88	7.1.2 创建嵌套层	143
5.5 使用外部图像编辑器	89	7.2 层的属性设置	144
5.5.1 设置外部图像编辑器参数	89	7.3 层的操作	146
5.5.2 启动外部图像编辑器	90	7.3.1 激活层	146
5.6 设置网页背景图像	90	7.3.2 选择层	146
5.7 设置图像地图	91	7.3.3 调整层的大小	147
5.8 建立鼠标经过图像	92		
5.9 建立导航条	93		

7.3.4 移动层	148	9.1.3 关于嵌套框架集	183
7.3.5 排列层	148	9.2 选择框架与框架集	184
7.3.6 对齐层	148	9.3 保存框架与框架集文件	185
7.3.7 删除层	149	9.4 设置框架与框架集属性	186
7.3.8 使用【Layers(层)】面板	149	9.4.1 设置框架集属性	186
7.4 层与表格的转换	151	9.4.2 设置框架的属性	186
7.4.1 转换层为表格	152	9.5 框架网页的超链接	187
7.4.2 转换表格为层	153	9.6 处理不能显示框架的浏览器	188
7.5 实例练习——制作一个图层网页	154	9.7 实例练习——制作一个框架网页	188
7.6 本章小结	162	9.8 本章小结	196
第八章 使用 CSS 样式表	163	第十章 使用多媒体对象	197
8.1 关于层叠样式表	164	10.1 插入 Fireworks HTML 代码	197
8.2 【CSS Styles】面板	164	10.2 添加 Flash 动画	199
8.3 创建新的 CSS 样式	165	10.2.1 插入 Flash 动画	200
8.4 CSS 样式属性的设置	166	10.2.2 设置 Flash 动画的属性	201
8.4.1 定义 CSS 样式的类型	166	10.3 插入 Flash 按钮	202
8.4.2 定义 CSS 样式的背景	167	10.4 插入 Flash 文字	203
8.4.3 设置 CSS 样式的区块	168	10.5 添加 Shockwave 对象	204
8.4.4 设置 CSS 样式的盒子	168	10.5.1 插入 Shockwave 对象	204
8.4.5 设置 CSS 样式的边框	169	10.5.2 设置 Shockwave 对象的属性	205
8.4.6 设置 CSS 样式的列表	170	10.6 添加 Applet 对象	206
8.4.7 设置 CSS 样式的定位	170	10.6.1 插入 Applet 对象	206
8.4.8 设置 CSS 样式的扩展	171	10.6.2 设置 Applet 对象的属性	206
8.5 使用 Class(类)样式	171	10.7 添加 ActiveX 控件	207
8.5.1 创建并应用 Class(类)样式	171	10.7.1 插入 ActiveX 控件	207
8.5.2 移除 Class(类)样式	173	10.7.2 设置 ActiveX 控件的属性	207
8.6 使用 Tag(标记)样式	173	10.8 添加插件	208
8.7 使用 Advanced(高级)样式	174	10.8.1 插入插件	209
8.8 创建和链接到外部 CSS 样式表	175	10.8.2 设置插件的属性	209
8.9 管理 CSS 样式	177	10.9 本章小结	210
8.9.1 编辑 CSS 样式	177	第十一章 模板与库	211
8.9.2 删除 CSS 样式	177	11.1 【Assets(资源)】面板	212
8.9.3 复制 CSS 样式	177	11.2 创建模板	215
8.10 【Relevant CSS】面板的使用	178	11.2.1 使用【Assets(资源)】面板	215
8.11 本章小结	178	11.2.2 使用插入栏	215
第九章 框架	179	11.2.3 使用菜单命令	216
9.1 创建框架集	180	11.2.4 基于普通网页创建模板	217
9.1.1 手动创建框架集	180	11.3 创建可编辑区域	217
9.1.2 插入预定义框架集	181	11.4 创建重复区域	218

11.4.1 在模板中创建重复区域	218	13.3.1 播放声音	246
11.4.2 插入重复表格	219	13.3.2 打开浏览器窗口	246
11.5 创建可选区域	220	13.3.3 弹出信息	247
11.5.1 创建可选区域	220	13.3.4 调用 JavaScript	248
11.5.2 创建可编辑的可选区域	221	13.3.5 改变属性	249
11.5.3 修改可选区域	222	13.3.6 交换图像与恢复交换图像	249
11.6 创建嵌套模板	222	13.3.7 表单有效性	250
11.7 将模板应用到文档	223	13.3.8 检查插件	251
11.8 库项目的使用	224	13.3.9 检查浏览器	252
11.8.1 创建库项目	225	13.3.10 控制 Shockwave 或 Flash	253
11.8.2 在页面中应用库项目	225	13.3.11 设置导航条图像	254
11.8.3 编辑库项目	225	13.3.12 设置文本	255
11.9 本章小结	226	13.3.13 跳转菜单与跳转菜单转到	258
第十二章 表单	227	13.3.14 拖动层	258
12.1 创建表单域	228	13.3.15 显示-隐藏层	259
12.2 插入表单对象	229	13.3.16 显示/隐藏弹出式菜单	260
12.2.1 文本域	229	13.3.17 预先载入图像	263
12.2.2 文本区域	230	13.3.18 转到 URL	264
12.2.3 单选按钮	231	13.4 实例练习——使用行为制作动态网页 ...	264
12.2.4 单选按钮组	231	13.5 本章小结	268
12.2.5 复选框	232	第十四章 站点管理、测试与上传	269
12.2.6 列表/菜单	233	14.1 站点窗口	270
12.2.7 跳转菜单	233	14.2 测试站点	271
12.2.8 隐藏域	235	14.2.1 检查浏览器的兼容性	271
12.2.9 文件字段	235	14.2.2 在浏览器中预览页面	272
12.2.10 按钮	236	14.2.3 检查页面或站点内的链接	273
12.2.11 图像域	236	14.2.4 设置下载时间和大小	275
12.3 表单的处理	237	14.3 上传站点	275
12.4 实例练习——创建会员注册网页	237	14.3.1 设置远程站点	276
12.5 本章小结	242	14.3.2 连接服务器与上传站点	278
第十三章 行为	243	14.4 存回/取出文件	278
13.1 【Behaviors(行为)】面板	244	14.5 本章小结	279
13.2 应用行为	245		
13.3 Dreamweaver MX 2004 的内置动作	246		



第一章 Dreamweaver MX 2004 基础

本章内容

- ▣ Dreamweaver MX 2004 简述
- ▣ 新增功能
- ▣ 工作环境介绍
- ▣ HTML 代码
- ▣ 文档的基本操作
- ▣ 编辑网页的头部元素
- ▣ 辅助工具的使用
- ▣ 实例练习——使用 HTML 代码创建简单网页
- ▣ 实例练习——制作简单网页
- ▣ 本章小结

随着社会的发展,互联网已经深入人心,用户通过网络可以找到所需要的各种资源与资料,而作为这些内容的媒介信息,大部分都是通过网页的形式表现出来的。目前,各行各业都希望通过互联网来宣传自己,提高自己的声誉与知名度。在这种情况下,市场上自然而然地出现了各种各样的网页编辑工具,例如 Microsoft 公司的 FrontPage、Macromedia 公司的 Dreamweaver、Adobe 公司的 Golive 等都是不错的网页编辑与网站建设工具。这些工具都是所见即所得的网页制作工具(所谓所见即所得,是指用户不用编写 HTML 代码,就可以直接在可视化环境下编辑生成网页),其中 Dreamweaver 以简单易用、功能强大等特性在众多的网页编辑工具中脱颖而出,是目前最流行的一种网页编辑工具,其最新版本是 Dreamweaver MX 2004。从本章开始,我们将深入系统地学习 Dreamweaver MX 2004 的实用技术。

1.1 Dreamweaver MX 2004 简述

Dreamweaver MX 2004 是一款专业网页编辑器,主要用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。无论用户倾向于手工编写 HTML 代码,还是偏爱在可视化编辑环境中进行工作, Dreamweaver 都会提供最有效的工作手段,使用户拥有更加完美的 Web 创作体验。

利用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能,用户可以快速地创建网页页面而不需要编写任何代码,这对于擅长设计的人员来说,就会使其工作变得更加轻松。在使用 Dreamweaver 编辑网页时,用户可以方便地查看所有站点元素或资源,而且可以将它们从【Assets(资源)】面板中直接拖入到文档中;还可以在 Macromedia Fireworks 中创建和编辑图像,然后将它们直接导入到 Dreamweaver 中,或者直接在 Dreamweaver 中添加 Macromedia Flash 对象等,从而可优化用户的开发工作流程。

Dreamweaver 提供了多种与编码相关的工具和功能,其中包括代码视图中的代码编辑工具(如设置代码颜色和设置断点等),关于 HTML、CSS、JavaScript、CFML、ASP 和 JSP 的参考资料以及一个 JavaScript 调试器。另外, Dreamweaver 还支持自由导入导出 HTML 代码的功能,在导入手工编写的 HTML 代码时不会重新设置代码的格式,并且可以根据需要重新设置代码。

Dreamweaver MX 2004 包含并扩展了 Macromedia UltraDev 中的所有功能,以帮助用户使用 ASP、ASP.NET、ColdFusion 标记语言(CFML)、JSP 和 PHP 等服务器语言来生成由动态数据库支持的 Web 应用程序。

Dreamweaver MX 2004 可以完全自定义工作环境,用户可以通过创建自己的对象和命令、修改键盘快捷方式、编写 JavaScript 代码,以及使用新的属性检查器和站点报告来扩展 Dreamweaver 的功能。

1.2 新增功能

与 Dreamweaver MX 相比, Macromedia Dreamweaver MX 2004 提供了更多功能强劲的

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,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。

Dreamweaver MX 2004 有了相当大的改进,它在代码编辑能力、设计工具及团队协作等方面均做了很大的改变。从设计、编码、开发三个方面来看,Dreamweaver MX 2004 的新功能具体又体现在以下七个方面。

1. 改进了的工作环境

Dreamweaver MX 2004 与 Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 的工作界面实现了完全的统一,界面风格十分相似。这样,我们只要掌握了其中一个软件就可以很方便地学会其他两个软件。

启动 Dreamweaver MX 2004 后,首先出现一个开始页面,如图 1-1 所示,通过它可以快速地访问最近使用过的文件、帮助和教程资源。

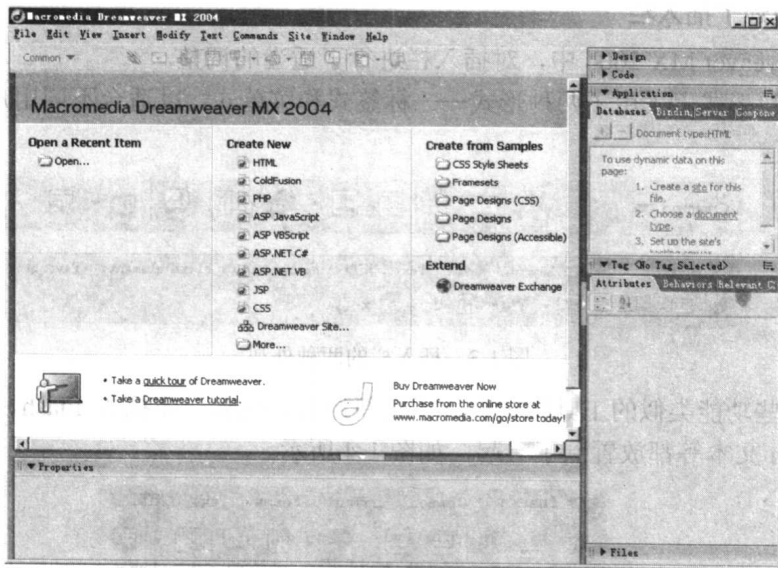


图 1-1 改进了的工作界面

进入 Dreamweaver MX 2004 后,可以发现它提供了更容易组织的空间布局和更好的面板管理,“镶嵌式”面板可以随意展开或者折叠,还可以进行不同面板的互相组合。这种形式的面板既节省了空间,又方便了使用。

2. 可随意定制的工作空间

在 Dreamweaver MX 2004 中,用户可以定制应用程序的工作空间,以自己的工作方式做更多的事情;直观、易用和合理排列的用户界面可以随时最大化,让我们编辑网页更方便;通过共享开始页面、站点定义、面板管理、文档标签和属性面板,可以在应用程序之间快速切换。

另外,在第一次利用 Dreamweaver MX 2004 创建新网页时,会弹出一个对话框,让用户选择工作界面,如图 1-2 所示。

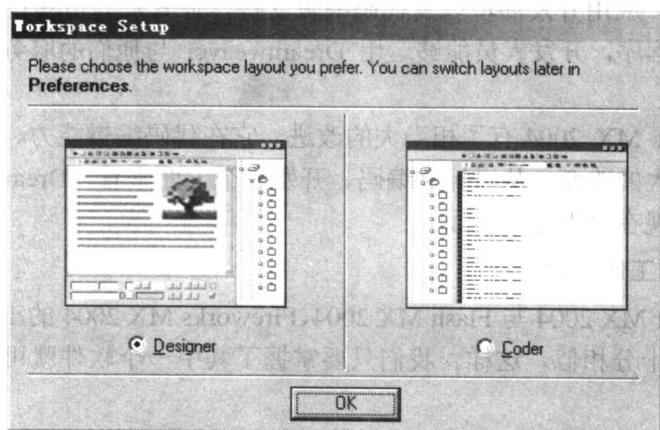


图 1-2 【Workspace Setup】对话框

3. 重新规划了插入栏

在 Dreamweaver MX 2004 中, 对插入栏进行了适当的调整。

一是在外观形式上采用了两种形式——标签式和菜单式, 以适合不同用户的个性喜好, 如图 1-3 所示。

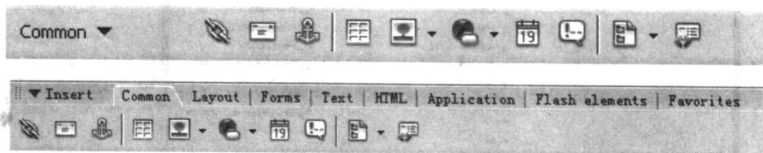


图 1-3 插入栏的两种外观

二是对一些功能类似的工具按钮进行了重新组合。例如, 将插入 Flash、插入 Flash 按钮、插入 Flash 文本等都放置到了一起, 如图 1-4 所示。

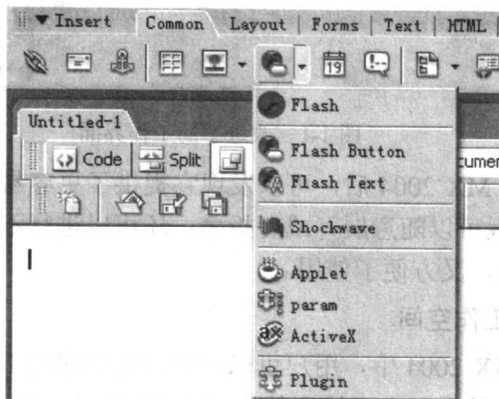


图 1-4 重新组合了的工具按钮

4. 【Attributes(属性)】面板

【Attributes(属性)】面板是 Dreamweaver MX 2004 中新增的功能面板, 如图 1-5 所示。在该面板中, 可以像在 VB 等可视化编程软件中工作一样, 直接可以设置 HTML 标记的属

性、CSS 的属性、页面属性等。设计网页时,若需要修改某对象的属性时,可以在【Attributes(属性)】面板中直接单击右侧的一列,修改属性值即可,这样可以大大提高工作效率,非常方便。

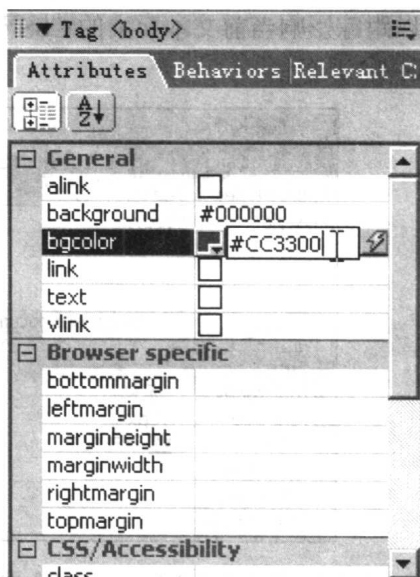


图 1-5 新增的【Attributes】面板

5. 内置的图形编辑程序

Dreamweaver MX 2004 增强了对图形的编辑能力,其中,裁剪、缩放等一些辅助性的图像编辑功能可以不离开 Dreamweaver 工作环境就可以完成,编辑工具是内嵌的 Macromedia Fireworks 技术,甚至还可以调整图像的亮度/对比度、锐化图像等。这为用户处理网页图片提供了便利,不必再因为微小的修改而使用 Photoshop、Fireworks 等大型软件。

要对图像进行编辑,首先选择网页中的图像,然后单击属性面板中的相应按钮即可,如图 1-6 所示;当然,也可以通过选择菜单栏中的【Modify(修改)】/【Image(图像)】下的子命令来完成。

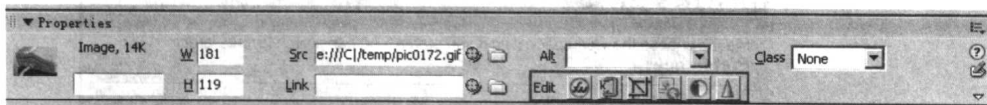


图 1-6 图像编辑按钮

6. 支持 ColdFusion MX

Dreamweaver MX 2004 支持 ColdFusion MX 技术,上一个版本就已经具有了该功能,该功能可以让用户在专业编码环境或可视化环境中创建动态 ColdFusion MX 网站。

- 在 Dreamweaver MX 2004 中可以使用最新的 ColdFusion MX 标记。
- 可以创建 ColdFusion 组件。
- 可以在 Dreamweaver MX 2004 环境中调试 ColdFusion 代码。

7. 强化了 CSS 的重要性, 取消了 HTML 样式、时间轴等

Dreamweaver MX 2004 进一步强化了 CSS 的重要性, 关于这一点, 在很多方面都有体现, 如增加了【Attributes(属性)】面板, 可以在其中直接修改 CSS 规则的属性; 增加了【Relevant CSS(相关 CSS)】面板, 可以跟踪影响当前文本元素的 CSS 样式规则, 并且可以查看与修改 CSS 样式规则的属性, 如图 1-7 所示。

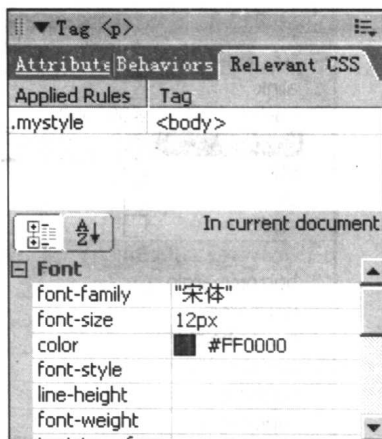


图 1-7 新增的【Relevant CSS】面板

另外, Dreamweaver MX 2004 取消了【HTML】面板和【Timeline(时间轴)】窗口, 更加注重“三剑客”(Dreamweaver MX, Flash MX 和 Fireworks MX)的协调工作。

1.3 工作环境介绍

Dreamweaver MX 2004 为用户提供了灵活的工作环境, 用户可以根据自己的使用习惯来选择不同的工作环境。第一次启动 Dreamweaver MX 2004 时, 将弹出【Workspace Setup(工作区设置)】对话框, 如图 1-8 所示。在该对话框中用户可以选择以前侧重于设计的工作界面, 也可以选择侧重于代码编辑的工作界面。

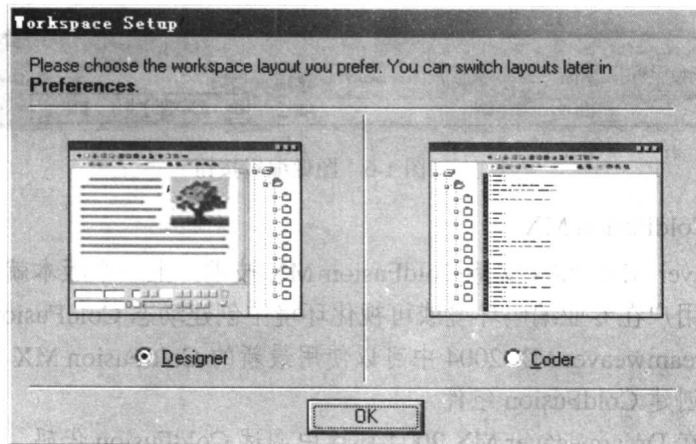


图 1-8 【Workspace Setup】对话框

在图 1-8 所示的对话框中选择【Designer(设计)】选项,然后单击  按钮,就进入了 Dreamweaver MX 2004 的工作界面,并且出现一个开始页面,单击其中的 HTML 选项,创建一个新文件,这样就完全进入了 Dreamweaver MX 2004 的工作环境,如图 1-9 所示。该界面的风格与 Dreamweaver MX 相比几乎没有变化。在此提示读者:本书以后章节中的内容均以 Dreamweaver MX 2004 的 Designer(设计)工作环境为基础进行介绍。



图 1-9 Dreamweaver MX 2004 工作界面

Dreamweaver MX 2004 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、插入栏、工具栏、编辑区、状态栏、属性面板和各种面板组构成,下面对这些内容进行简单介绍。

1.3.1 标题栏

Dreamweaver MX 2004 的标题栏左侧显示了软件的名称、网页标题和网页文件名称,右侧为最小化、最大化/还原、关闭按钮,如图 1-10 所示。使用这些按钮可以实现窗口的最小化、最大化/还原、关闭等操作。

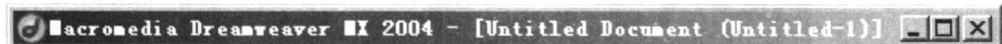


图 1-10 标题栏

1.3.2 菜单栏

Dreamweaver MX 2004 的菜单栏中共有 10 组菜单,包含了网页编辑的大部分操作命令,如图 1-11 所示。菜单的使用方法与规定完全符合 Windows 标准,单击任何一个菜单项,都会打开一个下拉菜单,其中包含了若干的菜单命令,单击任意一条菜单命令都可以执行规定的操作。

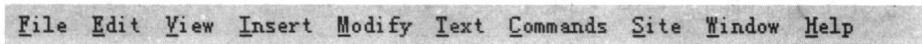


图 1-11 菜单栏

- **【File(文件)】**: 主要用于对网页文档进行基本操作与管理, 其中包括新建、打开、保存、导入、导出、预览及检查页等命令。
- **【Edit(编辑)】**: 主要用于对网页文档进行编辑操作, 其中包括复制、粘贴、选择、查找和替换等命令。
- **【View(查看)】**: 主要用于控制工作界面的显示方式, 其中包括工作界面的选择与控制、是否显示标尺、网格和追踪图像等。
- **【Insert(插入)】**: 该菜单中包含了最为丰富的内容, 利用它可以向网页文档中插入各种网页对象, 如表单、表格、图像、框架、Flash 和应用程序对象等。
- **【Modify(修改)】**: 主要用于修改页面属性、表格、所选的文本、建立链接、排序、对齐等操作。
- **【Text(文本)】**: 主要用于设置所选文本的段落属性和文本属性, 如缩进、字体样式、颜色等。
- **【Commands(命令)】**: 主要用于录制、编辑命令及清理代码等一些额外操作, 这里录制操作的命令类似于 Word 中的宏。还可以设置配色方案、创建网站相册等。
- **【Site(站点)】**: 主要用于对站点进行各种管理与编辑操作, 如新建站点、编辑站点和上传管理等。
- **【Window(窗口)】**: 主要用于控制各种面板的显示与隐藏。
- **【Help(帮助)】**: 该菜单中提供了 Dreamweaver MX 2004 的各种帮助信息。

1.3.3 插入栏

Dreamweaver MX 2004 的插入栏进行了适当的调整, 有两种表现形式: 一种形式类似于 Dreamweaver 4.0 中的对象面板, 通过一个菜单进行切换, 如图 1-12 所示; 另外一种形式与 Dreamweaver MX 的插入栏相同, 表现为标签的形式, 如图 1-13 所示。

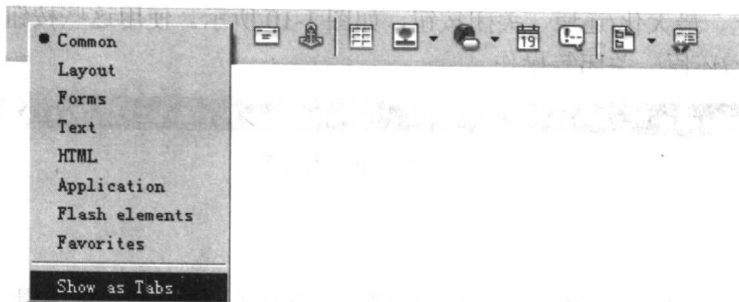


图 1-12 菜单式插入栏

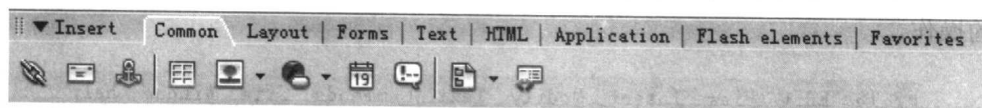


图 1-13 标签式插入栏