



Dreamweaver MX
Flash MX
Fireworks MX

Dreamweaver MX Flash MX Fireworks MX 网页设计培训教程

乘方工作室 朱仁成 李洪杰 曲宗福 编著



西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

Dreamweaver MX & Flash MX & Fireworks MX

网页设计培训教程



朱仁成 李洪杰 曲宗福 编著

西安电子科技大学出版社

03519664

内 容 简 介

Macromedia 公司是世界著名的图形软件开发公司,其网页制作工具 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 被誉为“网页设计三剑客”,是一套制作动感网页的黄金组合,其功能强大,使用方便,具有较高的灵活性、创意性与协同性,为设计与开发动态网站提供了一套完美的解决方案。

本书以通俗的语言详尽地介绍了 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的核心应用技术。全书共分 22 章,分别对这三款软件的功能与使用技术进行了阐述,并且介绍了它们在网页设计中的具体运用,各部分既相互独立,又密切联系,不但介绍了各软件的使用技巧以及协同作业方式,还渗透了作者多年的培训经验。

本书通俗易懂,图文并茂,实例丰富,是一本较好的初级入门教材,对于有一定网页设计与制作基础的读者也有一定的借鉴作用,同时也可以作为社会培训教材和大中专学校的教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计培训教程 / 朱仁成等编著. —西安:西安电子科技大学出版社, 2003.5

ISBN 7-5606-1238-5

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 035001 号

策 划 毛红兵 李惠萍

责任编辑 毛红兵

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 8201467 邮 编 710071

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

经 销 新华书店

印 刷 西安文化彩印厂

版 次 2003 年 5 月第 1 版 2003 年 9 月第 2 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 22.625

字 数 532 千字

印 数 6 001~14 000 册

定 价 29.00 元

ISBN 7-5606-1238-5/TP·0649

XDUP 1509001-2

* * * 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

作为一种新兴的信息技术，互联网正以前所未有的冲击力影响着人类的生活，它的出现和发展，正慢慢地改变着人们的生活方式，互联网也因此成为目前比较热门的一个话题，它具有强大的影响力。

网页与网站是构成互联网的细胞，面对互联网的诱惑，越来越多的人都希望拥有自己的个人主页，以充分展示自我；越来越多的公司都希望让自己的网站更具吸引力，以宣传公司，提高知名度。提起网页设计，我们自然会想到 Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 三款兄弟软件，它们是设计与制作网页的最佳组合，拥有“网页设计三剑客”之称。使用它们可以高效、快速地完成动态站点创建，并且让自己的站点更具特色。

本书是为每一位想拥有自己网站的用户而准备的。书中由浅入深地介绍了目前最流行的网页制作工具——Dreamweaver、Flash 和 Fireworks；系统而全面地讲授了网页与网站的制作技术，可以帮助用户解决一些网页设计与制作方面的专业性问题。

Dreamweaver MX 是网页制作与网站管理工具，其功能非常强大，而且易学易用，特别是整合了 Dreamweaver UltraDev 软件，为制作商务网站提供了更方便的数据处理能力。几乎所有使用过 Dreamweaver 的用户都会被它深深吸引，它不但能够完成基本的网页制作任务，而且还提供了许多新技术，如支持 JavaScript 脚本编辑技术、XML 技术、CSS 技术、ColdFusion 技术，并新增了若干实用性较强的动作等。尤其是它提供的设计与代码两种编辑技术，让用户可以自由选择，非常方便。对于初学者来说，不用编写一行代码就可以制作出非常专业化的网页，这无疑会促进用户快速地走进专业创作者的队伍。在 Dreamweaver MX 的站点面板中，可以创建、编辑与导入站点，还可以对站点进行测试、发布与更新等，大大提高了管理站点的灵活性。

Flash MX 担当了网页动画制作任务。目前，它的功能已经远远超出软件最初的设计意图。它集矢量绘图、动画制作、互动设计等功能于一身，不但可以制作出非凡的网页动画，还广泛地应用于课件的制作、多媒体的开发、游戏的开发等领域。Flash 生成的文件极小，对网络带宽要求非常低。这使得 Flash 一推出，就受到网页设计人员的宠爱。

Fireworks MX 是专业化的 Web 图像处理软件。使用 Fireworks 既可以编辑网页图像，也可以制作网页动画，甚至还可以直接使用 Fireworks 来设计网页。Fireworks 还有一大功能优势，就是它已经将位图图形编辑与矢量图形编辑合二为一，它既可以作为一个矢量图形软件使用，也可以作为一个位图图形软件使用，在设计图形的时候不必在矢量图形软件与位图图形软件之间来回切换。它与 Dreamweaver MX 和 Flash MX 可以协同作业，是网页设计师必须掌握的一款 Web 图形设计软件。

本书共分 22 章，全面系统地介绍了 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的常用技术，内容上注重由浅入深，由点到面，凡是在工作中经常用到的功能与技术，书中都会涉及到。第 1~7 章讲述了 Dreamweaver MX 的使用，重点是网页制作技术的阐述；第

8~14 章介绍了 Flash MX 的使用与动画制作技术;第 15~21 章介绍了 Fireworks MX 的使用及网页图形的处理技术;第 22 章为实例制作内容,分别针对 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 的使用设计了若干实例,同时还包括了站点创建实例,可以让读者了解站点的创建思想,具有较强的可读性与可操作性。我们衷心希望本书能为大家在工作和学习中提供最大的帮助。

本书由朱仁成、李洪杰、曲宗福编写,参加编写工作的人员还有石刚、孙爱芳、杨红云、车明霞、刘继文、朱莉、刘曼兰、莫培龙、朱艺、陈维强、时宝兰、赵清波、于进训、谭桂爱、孙为钊、张顺、葛秀苓、刘秀美、栾炯等。

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 4 月

目 录

第1章 初识 Dreamweaver MX

1.1 Dreamweaver MX 简介	2	1.3.5 【属性】面板	8
1.2 安装与运行环境	3	1.3.6 功能面板组	9
1.3 工作界面介绍	3	1.3.7 状态栏	9
1.3.1 标题栏	4	1.4 辅助工具的使用	10
1.3.2 菜单栏	4	1.4.1 标尺	10
1.3.3 工具栏	5	1.4.2 网格线	11
1.3.4 插入栏	6	1.4.3 跟踪图像	12

第2章 创建 Web 站点

2.1 站点的概念	14	2.4.1 打开站点	18
2.2 建立本地站点	14	2.4.2 编辑站点	18
2.3 向站点中添加内容	16	2.4.3 移动与复制文件	19
2.3.1 添加文件夹	16	2.4.4 删除文件	20
2.3.2 添加普通网页	17	2.5 发布站点	20
2.3.3 设置主页	17	2.5.1 设置远程站点	20
2.4 管理本地站点	18	2.5.2 连接服务器与上传站点	22

第3章 文本、图像及超链接

3.1 添加网页文本	24	3.3 添加超级链接	34
3.1.1 添加文本	24	3.3.1 链接的基本知识	34
3.1.2 设置文本格式	24	3.3.2 创建链接的方法	35
3.1.3 设置段落格式	27	3.3.3 链接到文档中的特定位置	36
3.1.4 插入日期	28	3.3.4 创建电子邮件链接	37
3.1.5 插入特殊符号	29	3.3.5 创建空链接和脚本链接	38
3.2 添加网页图像	30	3.3.6 创建图像地图链接	38
3.2.1 关于图像格式	30	3.3.7 设置链接属性	39
3.2.2 插入图像	31	3.4 创建简单的网页	39
3.2.3 设置图像格式	32		

第4章 网页排版与布局

4.1 创建表格	44	4.1.1 插入表格	44
----------------	----	------------------	----

4.1.2 嵌套表格	45	4.4.2 嵌套层	54
4.2 编辑表格	45	4.4.3 向层中添加内容	54
4.2.1 选择表格	45	4.4.4 管理层	55
4.2.2 设置表格属性	47	4.5 编辑层	55
4.2.3 调整表格大小	47	4.5.1 选择层	55
4.2.4 拆分和合并单元格	48	4.5.2 设置层属性	55
4.2.5 插入行或列	49	4.5.3 调整层大小	56
4.2.6 删除行或列	49	4.5.4 移动和对齐层	57
4.3 表格的应用	50	4.6 框架的应用	57
4.3.1 关于表格格式设置中的冲突	50	4.6.1 创建框架集	58
4.3.2 实例: 用表格美化页面	50	4.6.2 设置框架和框架集属性	58
4.3.3 实例: 用表格定位页面元素	50	4.6.3 设置框架链接	59
4.4 层的使用	54	4.6.4 保存框架和框架集	60
4.4.1 创建层	54		

第5章 表 单

5.1 表单和表单对象	62	5.4 表单按钮	68
5.1.1 插入表单	63	5.4.1 插入表单按钮	68
5.1.2 设置表单属性	63	5.4.2 制作一个简单的留言板	69
5.2 文本域	64	5.5 其他表单对象	71
5.2.1 插入单行文本域	64	5.5.1 插入图形域	71
5.2.2 插入多行文本域	65	5.5.2 插入文件域	72
5.2.3 插入密码域	65	5.5.3 插入隐藏域	72
5.3 滚动列表和下拉菜单	66	5.5.4 插入复选框	73
5.3.1 插入滚动列表	66	5.5.5 插入单选按钮组与单选按钮	74
5.3.2 插入下拉菜单	67	5.5.6 制作一个网上调查表单	75

第6章 动态网页技术

6.1 认识时间轴	78	6.3.2 “打开浏览器窗口”动作	84
6.1.1 使用时间轴移动层	79	6.3.3 “弹出信息”动作	85
6.1.2 通过拖动鼠标移动层	80	6.3.4 “调用 JavaScript”动作	86
6.2 关于行为	81	6.3.5 “改变属性”动作	86
6.2.1 认识【行为】面板	81	6.3.6 “检查插件”动作	86
6.2.2 关于事件	82	6.3.7 “检查浏览器”动作	87
6.2.3 添加行为	82	6.3.8 “交换图像”动作	88
6.2.4 添加时间轴行为	83	6.3.9 “拖动层”动作	88
6.3 Dreamweaver 中的常用动作介绍	84	6.3.10 “设置层文本”动作	90
6.3.1 “播放声音”动作	84	6.3.11 “设置状态条文本”动作	90

6.3.12 “显示-隐藏层”动作.....	90	6.4 插入 Flash 对象.....	95
6.3.13 “显示弹出式菜单”行为.....	91	6.4.1 插入 Flash 按钮对象.....	95
6.3.14 “转到时间轴帧”动作.....	94	6.4.2 插入 Flash 文本对象.....	96
6.3.15 “预先载入图像”动作.....	94	6.4.3 插入 Flash 影片.....	97

第7章 CSS 样式

7.1 认识【CSS 样式】面板.....	100	7.3.4 设置 CSS 样式的盒子.....	104
7.2 创建 CSS 样式.....	101	7.3.5 设置 CSS 样式的边框.....	104
7.3 CSS 样式定义.....	102	7.3.6 设置 CSS 样式的列表.....	105
7.3.1 定义 CSS 样式的类型.....	102	7.3.7 设置 CSS 样式的定位.....	106
7.3.2 定义 CSS 样式的背景.....	103	7.3.8 设置 CSS 样式的扩展.....	106
7.3.3 设置 CSS 样式的区块.....	103	7.4 链接外部 CSS 样式表.....	107

第8章 Flash MX 入门

8.1 Flash MX 的新特性.....	110	8.2 Flash MX 工作环境.....	113
8.1.1 焕然一新的控制面板.....	110	8.2.1 标题栏.....	113
8.1.2 增强了对对象的变换功能.....	110	8.2.2 菜单栏.....	113
8.1.3 支持外部媒体直接导入符号库.....	111	8.2.3 工具栏.....	116
8.1.4 新增了【分散到图层】命令.....	111	8.2.4 绘图工具箱.....	117
8.1.5 新增了表单组件.....	111	8.2.5 【时间轴】面板.....	118
8.1.6 新增了【脚本参考】、【解答】 面板.....	112	8.2.6 【属性】面板.....	119
8.1.7 Actions 功能大大增强.....	112	8.2.7 工作区.....	120
		8.2.8 其他控制面板.....	120

第9章 绘制与编辑对象

9.1 颜色的使用.....	122	9.3 填充工具的使用.....	129
9.1.1 使用工具箱中的【颜色】选项.....	122	9.3.1 墨水瓶工具.....	130
9.1.2 使用【混色器】面板.....	123	9.3.2 颜料桶工具.....	130
9.1.3 使用【颜色样本】面板.....	124	9.3.3 填充变形工具.....	131
9.1.4 编辑渐变色.....	124	9.4 选择与修改工具的使用.....	131
9.2 绘图工具的使用.....	125	9.4.1 箭头工具.....	132
9.2.1 线条工具.....	125	9.4.2 部分选取工具.....	132
9.2.2 椭圆工具.....	125	9.4.3 套索工具.....	133
9.2.3 矩形工具.....	126	9.4.4 橡皮擦工具.....	133
9.2.4 铅笔工具.....	127	9.4.5 任意变形工具.....	134
9.2.5 钢笔工具.....	127	9.5 文本工具的使用.....	135
9.2.6 画笔工具.....	128	9.6 对象的编辑操作.....	136

9.6.1 移动对象	136
9.6.2 复制对象	137
9.6.3 删除对象	138
9.6.4 对齐对象	138
9.6.5 群组对象	138
9.6.6 更改对象的层叠顺序	139

9.7 导入位图	140
9.7.1 导入图片及图片组	140
9.7.2 把位图转换为矢量图	142
9.7.3 分离位图	142
9.7.4 编辑位图	143
9.7.5 设置位图属性	144

第10章 基本动画的创建

10.1 理解并使用帧	146
10.1.1 帧的概念与类型	146
10.1.2 帧的标识	147
10.1.3 设置【时间轴】面板的外观	147
10.1.4 帧的选择	148
10.1.5 创建关键帧	149
10.1.6 帧的编辑	149
10.2 创建逐帧动画	150
10.2.1 制作逐帧动画的基本方法	150
10.2.2 逐帧动画实例	150
10.3 形状渐变动画的制作	152
10.3.1 形状渐变动画的制作方法	152
10.3.2 形状渐变动画的参数设置	153

10.3.3 形状渐变动画实例	153
10.4 元件与实例	155
10.4.1 元件的三种类型	155
10.4.2 创建元件	156
10.4.3 编辑元件	159
10.4.4 实例的创建与修改	161
10.4.5 交换实例的元件	162
10.4.6 实例的颜色	163
10.4.7 分离实例	164
10.5 运动渐变动画的制作	164
10.5.1 运动渐变动画的制作方法	164
10.5.2 运动渐变动画的参数设置	165
10.5.3 运动渐变动画实例	165

第11章 特殊动画的创建

11.1 认识图层	170
11.2 普通图层	172
11.2.1 创建图层	172
11.2.2 编辑图层	172
11.2.3 创建图层文件夹	174
11.3 引导层与运动引导层	174
11.3.1 创建引导层	174

11.3.2 运动引导层	175
11.4 遮罩层与被遮罩层	176
11.5 特殊动画的制作	177
11.5.1 由影片剪辑元件构成的动画	177
11.5.2 遮罩动画的制作	178
11.5.3 引导线动画的实现	180

第12章 声音的运用

12.1 导入声音文件	184
12.2 添加声音文件	185
12.2.1 为动画添加背景声音	185
12.2.2 为按钮添加声音	185

12.3 设置声音属性	186
12.4 编辑声音	187
12.5 设置声音输出选项	188

第 13 章 创建交互式动画

13.1 【动作】面板的使用	192	13.2 设置按钮动作	195
13.1.1 使用【动作】面板	192	13.3 设置帧动作	196
13.1.2 导出/导入动作	194	13.4 设置影片剪辑动作	197
13.1.3 设置【动作】面板的首选参数	194	13.5 几个常用的 Actions 命令	198

第 14 章 动画的输出

14.1 动画的优化与测试	202	14.2.1 设置发布方式	204
14.1.1 动画的优化	202	14.2.2 发布预览	204
14.1.2 动画的测试	202	14.2.3 输出 Flash 电影文件	205
14.2 动画的输出	204		

第 15 章 Fireworks MX 概述

15.1 Fireworks MX 的新增功能	208	15.2.1 标题栏	210
15.1.1 增强的面板管理功能	208	15.2.2 菜单栏	211
15.1.2 【属性】面板	208	15.2.3 工具箱	211
15.1.3 合二为一的编辑模式	209	15.2.4 【属性】面板	211
15.1.4 重新优化的工具箱	209	15.2.5 功能面板	211
15.1.5 增强的位图编辑功能	209	15.3 Fireworks MX 基本操作	211
15.1.6 增强的文本编辑功能	209	15.3.1 文档的基本操作	212
15.1.7 快速导出功能	209	15.3.2 画布属性的修改	213
15.1.8 【答案】面板	209	15.3.3 工作参数的设置	215
15.1.9 XHTML 的导出	210	15.3.4 历史面板的操作	218
15.2 Fireworks MX 的工作界面	210		

第 16 章 图形对象的绘制与编辑

16.1 位图图形工具	220	16.2.2 基本图形工具	229
16.1.1 选取工具	220	16.2.3 钢笔工具	231
16.1.2 铅笔工具	223	16.2.4 矢量路径工具	232
16.1.3 刷子工具	224	16.2.5 重绘路径工具	232
16.1.4 橡皮图章工具	225	16.3 图形对象的编辑	232
16.1.5 橡皮擦工具	226	16.3.1 使用选择工具编辑图形	232
16.1.6 位图修饰工具	227	16.3.2 图形的变形	234
16.2 矢量图形工具	228	16.3.3 图形颜色的填充	236
16.2.1 线条工具	228	16.3.4 图形对象的组织	238

16.3.5 矢量图形的编辑	240	16.4.4 调整颜色	246
16.4 图形特效的设置	244	16.4.5 锐化	249
16.4.1 斜角和浮雕	244	16.5 样式的使用	249
16.4.2 阴影和光晕	245	16.6 制作一个网页图形	251
16.4.3 模糊	246		

第 17 章 文本的操作

17.1 文本的输入	258	17.2.4 文字的填充颜色、笔触和特效	262
17.2 编辑文本	259	17.3 将文本添加到路径	264
17.2.1 设置文字的基本属性	259	17.4 文本的其他操作	266
17.2.2 设置文字的对齐方式	260	17.4.1 将文本转换为路径	266
17.2.3 设置段落属性	261	17.4.2 导入文本	266

第 18 章 图层与蒙版

18.1 图层的应用	268	18.2 蒙版的使用	272
18.1.1 图层的概念	268	18.2.1 关于蒙版	273
18.1.2 操作图层	269	18.2.2 创建蒙版对象	274
18.1.3 图层的混合模式	271	18.2.3 编辑蒙版对象	278

第 19 章 按钮与动画的制作

19.1 关于元件	282	19.3 制作导航栏按钮	285
19.1.1 创建元件	282	19.4 【帧】面板的使用	290
19.1.2 编辑元件与实例	283	19.5 动画的制作	292
19.2 创建按钮	283	19.5.1 制作逐帧动画	292
19.2.1 创建按钮的方法	284	19.5.2 使用动画元件制作动画	294
19.2.2 制作按钮	284	19.5.3 使用【补间实例】命令创建	296
19.2.3 设置按钮的属性	285	动画	296
19.2.4 创建导航按钮	285	19.6 动画的导出	297

第 20 章 切片和热区

20.1 创建和编辑切片	300	20.2 设置切片交互效果	301
20.1.1 创建切片对象	300	20.3 使用切片导出图像	303
20.1.2 设置切片的属性	301	20.4 创建热点	303

第 21 章 图形的优化与导出

21.1 图形的优化	306	21.1.1 在【优化】面板中优化图形	306
------------------	-----	---------------------------	-----

21.1.2 预览和比较优化	309	21.2.2 使用【导出预览】导出图形	310
21.2 图形的导出	309	21.2.3 快速导出	312
21.2.1 使用【导出向导】导出图形	310		

第 22 章 综合实例制作

22.1 Dreamweaver MX 实例	314	22.3.1 制作一种苹果按钮	331
22.1.1 制作一个图文并茂的网页	314	22.3.2 制作一个文字 Banner	336
22.1.2 制作一个框架网页	318	22.3.3 制作弹出式菜单	338
22.1.3 制作网上拼图游戏	320	22.4 设计与制作一个站点	340
22.2 Flash MX 实例	325	22.4.1 构建本地站点	340
22.2.1 制作一个下拉菜单	325	22.4.2 用 Flash 制作横幅广告	341
22.2.2 鼠标跟随效果	329	22.4.3 制作站点的主页	345
22.2.3 随机生成的矩形	331	22.4.4 制作一个表单网页	347
22.3 Fireworks MX 实例	333	22.4.5 建立超链接	349



第1章

初识 Dreamweaver MX

本章内容

- Dreamweaver MX 简介
- 安装与运行环境
- 工作界面介绍
- 辅助工具的使用



因特网的发展速度是惊人的。前几年，谈起因特网还是一件很神秘的事情，而现在因特网已经彻底成为人类生活的一部分，通过因特网人们可以看新闻，查资料，收发邮件等。随着网络技术的不断发展，网页设计、网页制作等社会职业应运而生，而且这也是目前比较热门的一些职业。

Dreamweaver 是网页设计师必须掌握的一个网页制作工具。目前，Dreamweaver 的最高版本是 Dreamweaver MX，它支持最新的 DHTML 和 CSS 技术，并且整合了 Dreamweaver UltraDev，为制作动态网站和精美的网页提供了最强有力的技术支持。使用 Dreamweaver MX，可以完成从建立站点，管理站点，设计与制作网页，应用开发，到发布站点的全程工作。与其他网页制作工具相比，Dreamweaver MX 具有不可比拟的优越性。从本章开始，我们将逐步深入地学习 Dreamweaver MX 的实用技术。

1.1 Dreamweaver MX 简介

从 Dreamweaver 2 开始，Dreamweaver 就已经成为专业网页创作者的标准工具，Dreamweaver MX 的出现，再一次推动了网页制作技术的发展，它将极大地提高国内网页创作者的综合水平，掀起一股新的网页创作高潮。当您认真地学完这本书的时候，相信您也可以做出视觉美观和技术专业的个人主页了。

Dreamweaver MX 是一款所见即所得的网页编辑器，在三剑客（Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX）中担负着建立站点、组织排版、制作网页等作用，使用它制作出来的网页兼容性比较好，制作效率也很高。它可以对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发，让您免去手工编写 HTML 代码之苦，一切工作都在可视化编辑环境中进行；初学者可以在不用书写一行代码的情况下，就能够快速地创建各种极具动态特性的网页，而不必去考虑难以理解的 HTML 代码，界面友好的 Dreamweaver MX 会为您自动生成 HTML 代码。由于采用了多种先进技术，因此它能够快速、高效地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单无比。

利用 Dreamweaver MX 中的可视化编辑功能，用户可以快速地创建页面而无须编写任何代码，还可以查看所有站点元素或资源并将它们从易于使用的面板中直接拖动到文档中。另外，它与 Flash MX、Fireworks MX 实现了无缝链接，用户可以在 Fireworks MX 中创建和编辑图像，然后将它们直接导入 Dreamweaver MX，或者直接在 Dreamweaver MX 中添加 Flash 动画，从而优化开发工作流程，这也是三剑客组合后能风靡世界的魅力所在。

Dreamweaver MX 还包括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，有关 HTML、CSS、JavaScript、CFML、ASP 和 JSP 的参考资料以及一个 JavaScript 调试器。另外，Macromedia 公司的自由导入导出 HTML 技术可以让用户导入手工编写的 HTML 文档而不出现乱码，并且可以通过设置样式来重新设置代码的格式。Dreamweaver MX 还增强了表格编辑和操作功能，当在布局视图和标准视图中编辑表格时，系统会生成更完善的代码，从而优化了属性处理并确保所有布局尽可能精简，保证了浏览器的兼容性。

Dreamweaver MX 包含并扩展了 Macromedia UltraDev 中的所有功能, 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 可以完全自定义。用户可以创建自己的对象和命令, 修改键盘快捷方式, 甚至编写 JavaScript 代码, 用新的行为、属性检查器和站点报告来扩展 Dreamweaver MX 的功能。

1.2 安装与运行环境

任何一款软件都有其特殊的安装与运行环境, 要在计算机中安装与运行 Dreamweaver MX, 必须具备以下硬件和软件环境:

- Pentium II 处理器或等效处理器, 300 MHz 或以上主频。
- Windows 98、Windows 2000、Windows NT (具有 Service Pack 3 或更高版本)、Windows ME 或 Windows XP 操作系统。
- 96 MB 的可用内存 (RAM), 建议采用 128 MB 内存。
- 275 MB 的可用磁盘空间。
- 分辨率可达 800 × 600 像素的 256 色显示器。
- CD-ROM 驱动器。

1.3 工作界面介绍

启动 Dreamweaver MX 时, 首先出现的是版权声明, 随后便进入了 Dreamweaver MX 的工作界面, 并同时建立了一个空白的网页, 如图 1-1 所示。

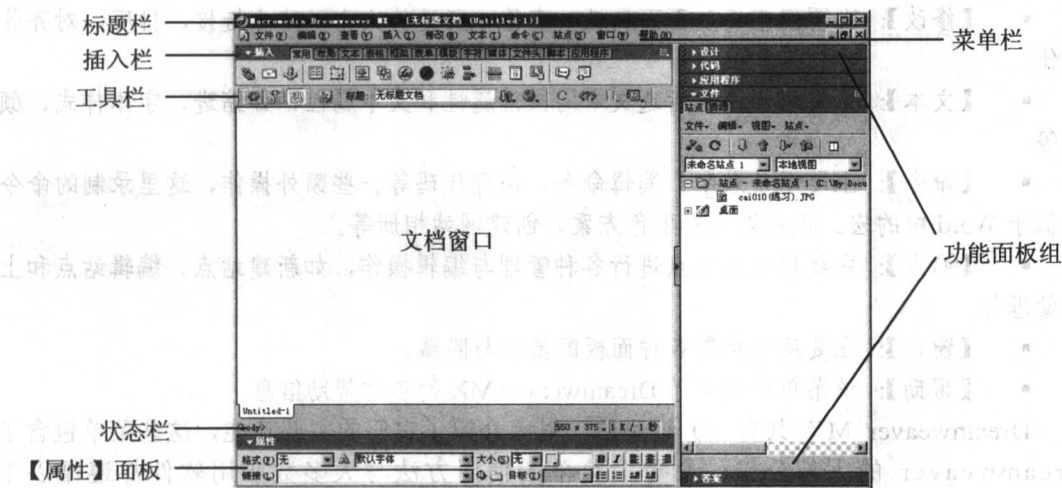


图 1-1 Dreamweaver MX 的工作界面



由图中可以看出, Dreamweaver MX 的工作界面中包含标题栏、菜单栏、插入栏、工具栏、【属性】面板、功能面板组、状态栏和文档窗口。与前一个版本的界面相比, Dreamweaver MX 对原来的对象面板和浮动面板作了较大的改进, 增强了面板的组合性和条理性, 与在 Macromedia Flash MX 和 Fireworks MX 中的工作方式一致。根据需要, 将可折叠、可停靠的面板组合在一起并折叠或扩展这些面板, 从而使用户操作更方便。下面简单介绍工作界面各组成部分的功能。

1.3.1 标题栏

标题栏用于显示软件的图标和名称、网页的标题和文档名称。单击标题栏右侧的窗口控制按钮, 可以实现窗口的最小化、最大化/还原、关闭等操作。

1.3.2 菜单栏

Dreamweaver MX 的菜单栏中包含了编辑网页的大部分操作命令, 如图 1-2 所示。

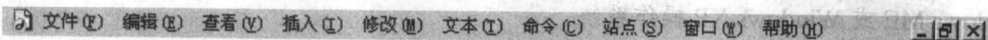


图 1-2 菜单栏

- **【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。
- **【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。
- **【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。
- **【插入】:** 该菜单中包含了丰富的内容, 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。
- **【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。
- **【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。
- **【命令】:** 主要用于录制、编辑命令、清理代码等一些额外操作, 这里录制的命令类似于 Word 中的宏。还可以设置配色方案、创建网站相册等。
- **【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。
- **【窗口】:** 主要用于控制各种面板的显示与隐藏。
- **【帮助】:** 该菜单中提供了 Dreamweaver MX 的各种帮助信息。

Dreamweaver MX 共有 10 组菜单, 以上介绍了它们的主要功能, 这些菜单包含了 Dreamweaver 的大部分操作命令。菜单的使用方法与大多数应用软件都遵循以下约定:

- 单击菜单栏中相应的菜单名称，在打开的菜单中选择所需的命令或子命令。
- 同时按下键盘中的 **Alt** 键和菜单栏中带有下划线的字母，可以打开相应的菜单，利用键盘上的方向键可以选择所需的命令或子命令。例如，同时按下 **Alt+F** 键，可以打开【文件】菜单。
- 按下菜单命令右侧的快捷键，可以大大提高操作速度。例如，同时按下 **Ctrl+S** 键，相当于执行【保存】菜单命令。

1.3.3 工具栏

Dreamweaver MX 的工具栏中包含了多种功能按钮，如图 1-3 所示。单击不同的按钮，可以在不同的视图之间进行切换，还可以预览网页效果、输入文档标题等。

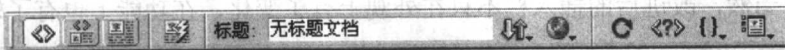


图 1-3 工具栏

- 单击 按钮，则当前视图中将只显示 **HTML** 代码，成为代码视图。如果用户非常熟悉 **HTML** 代码，可以直接在该视图输入代码，编辑网页。
- 单击 按钮，则当前视图将分为上下两个视图，即代码视图和设计视图。这种方式比较适合初学者。
- 单击 按钮，则当前视图为设计视图，这是打开 Dreamweaver MX 时的默认视图。在该视图中，用户即使不懂 **HTML** 代码，也可以直接编辑网页。



本书中，如无特殊说明，所有的操作均在设计视图中进行。

- 单击 按钮，将切换到活动数据视图，可以方便地修改服务器活动文档。
- 在【标题】后的文本框中可以输入、显示网页文档的标题。该标题将显示在标题栏中，将来发布网页后，还将出现在浏览器的标题栏中。
- 单击 按钮，在弹出的菜单中选择相应的命令，可以管理站点文件。
- 单击 按钮，在弹出的菜单中选择所需的浏览器，可以预览或调试网页文档。如果选择菜单中的【编辑浏览器列表】命令，则可以添加或改变菜单中的浏览器。
- 当用户在代码视图中更改了代码后，单击 按钮，可以刷新设计视图，否则在代码视图所做的更改不会自动显示在设计视图中。
- 单击 按钮，可以打开【参考】面板，该面板中显示了有关 **HTML**、**CSS** 和 **JavaScript** 等代码的相关信息。
- 单击 按钮，从打开的菜单中选择相应的命令，可以向代码中添加或删除断点。
- 单击 按钮，从打开的视图选项菜单中选择所需的命令，可以控制视图的显示方式。该菜单中的命令根据视图的不同而发生变化，图 1-4 所示为当前视图为设计视图时的选项菜单。