



计算机书架

# 网页制作技术

于来虎 主编



电子科技大学出版社

计 算 机 书 架

# 网页制作技术

于来虎 主编

电子科技大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

网页制作技术/于来虎主编. —成都:电子科技大学出版社,2004.9

计算机书架

ISBN 7-81094-069-4

I. 网… II. 于… III. 主页制作-高等学校-教材  
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 085132 号

计算机书架

网页制作技术

于来虎 主编

---

出版:电子科技大学出版社(成都市建设北路2段4号 邮编 610054)

责任编辑:张致强

发行:新华书店

印刷:安徽省蚌埠方达印刷厂

开本:787×1092 1/16 印张:22.25 字数:598千字

版次:2004年9月第一版

印次:2004年9月第一次印刷

书号:ISBN 7-81094-069-4/TP·63

印数:1—5000册

定价:35.50元(光盘另加6.00元)

---

## 内 容 简 介

本书主要讲述网页制作基础知识和应用,全面系统地介绍了被称为“网页制作三剑客”的网页制作系列软件 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的使用方法。

本书共分3篇25章内容,综合讲述了网页制作中的网页编辑、Web 图像制作以及网页动画设计的基本概念和基本操作技能。全书文字叙述简单明了,通俗易懂,由浅入深、循序渐进地介绍了 Macromedia 公司出品的网页制作系列软件,符合学生的认知规律。书中列举了大量的实例,各章都编排了适量的习题、思考题和上机实验。

与本书配套的有《网页制作技术自主学习系统》多媒体课件(世图音像电子出版社出版,定价6.00元)和流媒体点播学习系统,利用这些资源可以构建全新的教学模式,最大限度地调动学生的兴趣和自我能动性,为学生提供理想的学习环境。

本书可作为高等学校(含高职、高专、成人高校)网页制作课程教材,也可作为网页制作软件培训班教材。对于从事网页制作的广大用户来说,本书也是一本较为适用的网页设计工具书。

## 编审说明

人类进入称为信息时代的 21 世纪,万维网(WWW)已成为全球最主要的电子信息发布媒介,各种信息通过因特网快速地在世界各地传播,世界因为英特网而变得更加丰富多彩。通过 Internet 人们可以收看新闻,欣赏音乐,接受远程教育,交友聊天,在线游戏以及网上购物等多种活动。英特网已经进入我们生活、工作、学习以及娱乐的各个方面。

Macromedia 公司出品的被人们称为网页制作三剑客的网页制作系列软件 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 是当今最为流行的 Web 设计工具之一。2002 年 4 月,Macromedia 公司又推出了网页制作系列软件的最高版本 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX。网页制作三剑客网页系列软件的有机结合,使得网页制作变得更加简单和快捷,并为网页制作带来了高效率。

Dreamweaver MX 是网页编辑与制作软件,具有鲜明的网页设计特性,采用“所见即所得”的直观设计模式,用户可以用可视化的方式来编辑文字、图像、表格以及表单等网页元素。使用 Dreamweaver MX 编写网页,用户不必编写复杂的 HTML 源代码,就可以编写跨平台、跨浏览器的网页。该软件将已经撰写好的程序代码封装起来,用户在设计制作网页时,不必编写非常专业化的 JavaScript 脚本语言,通过 Dreamweaver MX 中的行为面板可以方便地将这些程序调出并附加在页面元素中,在自己的页面中实现动作互动的效果。

Fireworks MX 是一个专业化的 Web 图像设计软件,是 Macromedia 公司专门针对 Web 图像设计而开发的软件工具。使用 Fireworks 既可编辑 Web 图像,又可编辑 Web 动画。Fireworks 一个很大的优势是将位图处理与矢量处理合二为一,既可处理位图图像,也可处理矢量图像,并可将二者实现完美的结合。在 Fireworks 中对导入的图像和文本进行编辑后,使用它所具有的强大图像优化功能,可以导出附有 HTML 代码和 JavaScript 代码的图像。

Flash MX 是目前最流行的网页动画制作软件,是一种交互式矢量多媒体技术。使用 Flash 应用软件可以制作令人赏心悦目的 Web 动画作品、Web 站点导航控件、长篇动画和完整的 Flash Web 站点等。Flash MX 为创作高效的动态交互式网页提供了一种全新的概念。用 Flash MX 制作的网页动画,可以让用户参与到动画之中,允许用户对动画进行控制。如果说 Flash 点亮了网络生活,那么动作控制则丰富了 Flash

世界。使用 Flash MX 中的动作功能,可以为用户提供参与和控制的空间,提高用户的参与性和动画的交互性,使网页动画更具魅力。

本书共分 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 三篇。综合讲述了网页制作中的网页编辑、Web 图像制作以及网页动画设计的基本概念和基本操作技能。全书文字叙述简单明了,通俗易懂,由浅入深、循序渐进地介绍了 Macromedia 公司出品的网页制作系列软件,符合学生的认知规律。为使学习者更好地理解 and 掌握书中所讲述的内容,书中列举了大量的实例,各章都编排了适量的习题、思考题和上机操作练习题。

本书由于来虎主编,邢小茹、宋金威、王志军、于振东、荆少勇担任副主编。乔兰柱教授认真审阅了全部书稿并提出了宝贵的修改意见,谨此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏、错误之处,敬请广大读者和有关专家提出宝贵意见,以便及时修订和完善。

编 者

2004 年 9 月

# 目 录

## 第 1 篇 Dreamweaver MX

|       |                        |      |
|-------|------------------------|------|
| 第 1 章 | Dreamweaver MX 概述      | (1)  |
| 1.1   | Internet 与 Dreamweaver | (1)  |
| 1.2   | Dreamweaver MX 简介      | (4)  |
| 第 2 章 | Dreamweaver MX 基础知识    | (9)  |
| 2.1   | Dreamweaver MX 的工作界面   | (9)  |
| 2.2   | Dreamweaver MX 的基本操作   | (14) |
| 2.3   | 创建第一个网页                | (21) |
| 第 3 章 | 编辑网页                   | (25) |
| 3.1   | 在网页中添加文本和对文本的格式化       | (25) |
| 3.2   | 设置网页的属性                | (34) |
| 第 4 章 | 使用图像                   | (38) |
| 4.1   | 图像的格式                  | (38) |
| 4.2   | 插入图像                   | (39) |
| 4.3   | 图像属性的设置                | (41) |
| 4.4   | 插入翻转图像                 | (47) |
| 4.5   | 插入导航条                  | (49) |
| 第 5 章 | 应用表格                   | (51) |
| 5.1   | 表格的组成和基本操作             | (51) |
| 5.2   | 表格的编辑                  | (57) |
| 5.3   | 向表格中添加对象               | (61) |
| 5.4   | 表格数据的导入与导出             | (63) |
| 5.5   | 给表格套用标准格式              | (65) |
| 5.6   | 用表格组织网页的总体布局           | (67) |
| 第 6 章 | 应用表单                   | (75) |
| 6.1   | 表单的概念                  | (75) |
| 6.2   | 插入表单                   | (75) |
| 6.3   | 表单应用实例                 | (85) |
| 6.4   | 表单的检测功能                | (88) |
| 第 7 章 | 框 架                    | (93) |
| 7.1   | 创建框架页面                 | (93) |
| 7.2   | 创建嵌套框架                 | (95) |
| 7.3   | 框架操作                   | (96) |
| 7.4   | 设置框架的属性                | (99) |

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| <b>第 8 章 超链接</b> .....             | (102) |
| 8.1 超链接概述 .....                    | (102) |
| 8.2 建立文本超链接 .....                  | (104) |
| 8.3 创建锚链接 .....                    | (107) |
| 8.4 建立电子邮件超链接 .....                | (108) |
| 8.5 使用【插入】面板创建超链接 .....            | (109) |
| 8.6 建立图像超链接 .....                  | (110) |
| 8.7 在框架网页中创建超链接 .....              | (112) |
| 8.8 编辑超链接 .....                    | (113) |
| <b>第 9 章 用 CSS 样式设置文本格式</b> .....  | (117) |
| 9.1 CSS 样式表简介 .....                | (117) |
| 9.2 创建 CSS 样式表 .....               | (118) |
| 9.3 使用和编辑自定义 CSS 样式表 .....         | (131) |
| <b>第 10 章 使用层</b> .....            | (134) |
| 10.1 创建层 .....                     | (134) |
| 10.2 层的操作与属性设置 .....               | (136) |
| 10.3 层面板的使用 .....                  | (141) |
| 10.4 使用辅助工具定位层 .....               | (143) |
| 10.5 层与表格的转换 .....                 | (145) |
| <b>第 11 章 行为和时间轴</b> .....         | (149) |
| 11.1 Dreamweaver MX 的内置行为 .....    | (149) |
| 11.2 使用 Dreamweaver MX 的内置行为 ..... | (152) |
| 11.3 Dreamweaver MX 的时间轴 .....     | (166) |

## 第 2 篇 Fireworks MX

|                                         |       |
|-----------------------------------------|-------|
| <b>第 12 章 Fireworks MX 概述</b> .....     | (179) |
| 12.1 Fireworks MX 的工作界面 .....           | (179) |
| 12.2 设置定位工具 .....                       | (185) |
| <b>第 13 章 Fireworks MX 中的基本操作</b> ..... | (189) |
| 13.1 输入与编辑文本 .....                      | (189) |
| 13.2 矢量图形的绘制与编辑 .....                   | (198) |
| 13.3 位图图像的操作 .....                      | (207) |
| <b>第 14 章 使用笔触填充和动态效果</b> .....         | (213) |
| 14.1 为对象使用笔触 .....                      | (213) |
| 14.2 使用填充美化文档对象 .....                   | (216) |
| 14.3 给对象应用动态效果 .....                    | (220) |
| <b>第 15 章 层和蒙版</b> .....                | (224) |
| 15.1 使用层 .....                          | (224) |

|               |                        |              |
|---------------|------------------------|--------------|
| 15.2          | 使用蒙版 .....             | (228)        |
| <b>第 16 章</b> | <b>动画制作 .....</b>      | <b>(233)</b> |
| 16.1          | 使用帧 .....              | (233)        |
| 16.2          | 使用洋葱皮技术 .....          | (235)        |
| 16.3          | 使用动画元件 .....           | (236)        |
| 16.4          | 动画制作 .....             | (239)        |
| 16.5          | 动画的控制 .....            | (244)        |
| <b>第 17 章</b> | <b>使用切片和热点 .....</b>   | <b>(246)</b> |
| 17.1          | 创建与编辑切片 .....          | (246)        |
| 17.2          | 导出切片 .....             | (249)        |
| 17.3          | 使用热点和图像映射 .....        | (251)        |
| 17.4          | 编辑热点 .....             | (252)        |
| 17.5          | 导出图像映射 .....           | (253)        |
| <b>第 18 章</b> | <b>创建按钮和弹出菜单 .....</b> | <b>(255)</b> |
| 18.1          | 创建按钮 .....             | (255)        |
| 18.2          | 编辑和导出按钮 .....          | (258)        |
| 18.3          | 创建导航栏 .....            | (259)        |
| 18.4          | 创建弹出菜单 .....           | (260)        |
| 18.5          | 导出弹出菜单 .....           | (266)        |
| <b>第 19 章</b> | <b>图像的优化和导出 .....</b>  | <b>(268)</b> |
| 19.1          | 优化图像文档 .....           | (268)        |
| 19.2          | 导出 Fireworks 图像 .....  | (272)        |

## 第 3 篇 Flash MX

|               |                               |              |
|---------------|-------------------------------|--------------|
| <b>第 20 章</b> | <b>Flash MX 概述 .....</b>      | <b>(275)</b> |
| 20.1          | Flash MX 的工作界面 .....          | (275)        |
| 20.2          | 元件编辑窗口 .....                  | (278)        |
| 20.3          | 创建新动画文档 .....                 | (279)        |
| 20.4          | 使用标尺与网格线 .....                | (280)        |
| 20.5          | 保存动画文档 .....                  | (282)        |
| <b>第 21 章</b> | <b>Flash MX 的基本操作 .....</b>   | <b>(284)</b> |
| 21.1          | Flash MX 的文本处理 .....          | (284)        |
| 21.2          | 在 Flash MX 中使用颜色 .....        | (287)        |
| <b>第 22 章</b> | <b>Flash MX 中的元件与实例 .....</b> | <b>(293)</b> |
| 22.1          | 元件与实例的概念 .....                | (293)        |
| 22.2          | 元件的类型 .....                   | (293)        |
| 22.3          | 元件的创建 .....                   | (294)        |
| 22.4          | 元件的编辑 .....                   | (299)        |

---

|               |                              |              |
|---------------|------------------------------|--------------|
| 22.5          | 实例的属性设置 .....                | (300)        |
| <b>第 23 章</b> | <b>动画的制作与编辑 .....</b>        | <b>(306)</b> |
| 23.1          | Flash MX 的时间轴 .....          | (306)        |
| 23.2          | Flash MX 的图层 .....           | (307)        |
| 23.3          | 帧的使用与编辑 .....                | (312)        |
| 23.4          | 动画的创建 .....                  | (313)        |
| <b>第 24 章</b> | <b>Flash MX 中的交互行为 .....</b> | <b>(326)</b> |
| 24.1          | 交互中的事件与动作 .....              | (326)        |
| 24.2          | 创建交互式动画实例 .....              | (334)        |
| <b>第 25 章</b> | <b>动画的输出与发布 .....</b>        | <b>(339)</b> |
| 25.1          | 导出 Flash 动画 .....            | (339)        |
| 25.2          | 发布 Flash 动画 .....            | (340)        |

# 第 1 篇 Dreamweaver MX

## 第 1 章 Dreamweaver MX 概述

### § 1. 1 Internet 与 Dreamweaver

本章介绍一些关于 Internet 的基本知识,这是学习 Dreamweaver 的基础,并且介绍了 Dreamweaver 的特征,工作界面的选择以及如何将高级功能快捷按钮加入到窗口的状态栏中。

#### 1. 1. 1 Internet 介绍

随着计算机技术的发展以及信息高速公路的提出,Internet 在全球范围内得到了飞速发展。使用 Internet,你可以从任何地方开始,什么使你产生了兴趣你就可以跳转到什么地方去,你只需要鼠标点击几下,就可以访问 Internet 上的各种资源。

下面,开始介绍一些与 Internet 应用有关的名词术语:

**WWW 服务器:**Internet 信息服务是采用客户机服务器模式进行,这是 Internet 大多服务所采用的工作模式。在进行 Web 网页浏览时,作为客户机的本地计算机首先与远程的一台 WWW 服务器建立连接,并向该服务器发出申请,要求发送过来一个网页文件。WWW 服务器负责存放和管理大量的网页文件信息,并且负责随时查看是否有从客户端来的请求信息。当客户机和服务器建立连接之后,客户机每发出一个请求,服务器就作出一个应答,然后断开连接。

**Web 节点:**可以将 WWW 视为 Internet 上的一个大型图书馆,Web 节点就像图书馆中的一本书,而 Web 页则是书中的一页。多个 Web 页合在一起便组成了一个 Web 节点。浏览者一般是从一个特定的 Web 节点开始 Internet 之旅的。

**主页 (Homepage):**主页是某一个 Web 节点的起始点,它就像一本书的封面或目录。每一个 Web 页都包括 Web 节点的主页。

**浏览器 (Browser):**用户接受 WWW 服务器的信息是通过一个称作浏览器的应用程序来进行的。其中最为流行的浏览器是 Internet Explorer 和 Netscape Communicator。使用浏览器从 WWW 服务器上取来所需的页面,并解释它所包含的格式化命令,然后以适当的方式显示在客户机的屏幕上。

**超级链接:**在每一个页面中都包含能够链接到万维网上其他页面的链接信息。这些信息包含在带下划线或边框并内嵌了 Web 地址(即 URL)的文字或图形中,用户可以点击这个链接,跳转到其所指向的页面上。通过这种方法可以浏览互联网上相互链接的页面。

**http (hypertext transmission protocol):**超文本传输协议 http 是极佳的万维网传输协议,是用于定义客户机的合法请求与服务器应答的协议。

**URL (Uniform Resource Locator):**统一资源定位器是 Web 的地址编码。Web 上所能访问的资源  
此为试读,需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

源都有一个惟一的 URL。URL 是一个简单的格式化字符串,它包括:所采用的传输协议、服务器名称和文件的完整路径。例如: `http://www.heopen.edu.cn/index.html`。该 URL 包括协议 (`http`)、`www` 服务器的 DNS 名 (`www.heopen.edu.cn`) 和文件名 (`index.html`) 等三部分内容,各部分之间用标点“.”分隔。

**html (hypertext markup language) 语言:**超文本标记语言。使用它描述如何将文本模式化。通过将标准化的标准命令写在 html 文件中,使得任何万维网浏览器都能够阅读和重新格式化任何万维网页面。

Internet 含有非常丰富的信息资源,处于远方的计算机可以方便地进行信息交流与资源共享。Internet 提供的服务种类很多,使用 Internet 人们可以进行科学研究、文档查询、在线交谈、在线语音和电视广播,网上购物等。下面介绍 Internet 提供的主要服务功能:

### 1. 文件传输(FTP)

Internet 提供了文件传输功能,允许用户从一台计算机向另一台计算机传送文件。FTP (File Transfer Protocol) 文件传输协议就是一个使用户可以通过 Internet 将文件从一个位置传输到另一个位置的协议。

用户使用 FTP 从远程主机向本地计算机传输文件,称为下载 (Download); 如果用户使用 FTP 从本地计算机向远程主机传送文件,称为上传 (Upload)。

### 2. Gopher

Gopher 是 Internet 最常用的一种工具,它是菜单驱动的 Internet 信息查询工具。使用该工具,将用户的请求自动转化成 FTP 或 Telnet 命令。Gopher 检测出来的信息将以菜单的形式提供给用户。用户可以选取自己感兴趣的信息资源,也可以对 Internet 上的远程联机信息系统进行实时的访问。对于不熟悉网络资源、网络地址和网络查询命令的用户来说,使用 Gopher 是非常方便的。

### 3. WWW (World Wide Web)

WWW 也称万维网,是 Internet 发展最迅速的部分,它是 Internet 提供的众多服务中最受欢迎的一种。从技术角度讲,WWW 是一种基于页面检索的信息服务,页面的组织和管理采用符合人类思维习惯的跳跃式的超链接 (Hyperlink) 技术。在页面中经常有一些字、词或图像以高亮、下划线或变色等特殊方式显示,表明这些内容可作为进一步查询的超级链接,用户只要用鼠标单击就可进入下一页的内容。通过这种超链接技术使得全球的 WWW 信息有机地联系起来,用户可以非常轻松地从一个页面跳转到另一个页面或从一台 Web 服务器跳转到另一台 Web 服务器。

面对信息时代的飞速发展,无论是个人、学校、公司或政府机构都将 Internet 作为自己发展壮大的契机,纷纷加入到 Internet 的发展大潮中。对于个人,Internet 成为他们获得各种信息的重要途径,对于企业和公司来说,Internet 是他们发布企业信息,创造品牌的基本平台。

### 4. 电子邮件 (E-mail)

电子邮件 (E-mail) 是目前 Internet 上应用最广泛的网络功能。Internet 的许多用户是通过收发电子邮件开始认识 Internet 的。电子邮件和我们通过邮局收发信件从功能上讲没有多大的不同,它们都是一种信息载体,是用来帮助人们进行沟通的工具,只是实现方式有所不同。电子邮件是在计算机上进行编写,并通过 Internet 发送的信件。与普通信件相比,电子邮件不仅传递速度快,而且可靠性高。使用多媒体电子邮件不仅可以传递文件信息,而且可以传递声音、视频等多种类型的信息文件。

使用电子邮件的首要条件是要拥有一个电子邮箱,它是由提供电子邮件服务的机构为你建立

的。目前大多数个人电子邮件用户是通过网站提供的免费或收费电子邮件服务获得电子邮箱地址的。电子邮箱实际上就是指 Internet 上某台计算机为你分配的专门用于存放往来信件的磁盘存储区域,但这个区域是由电子邮件系统软件负责管理和存取。

### 5. 网络新闻

Internet 提供了一种让人们在网络上相互交流的服务,这就是网络新闻。用户计算机只要安装有新闻阅读器程序,就可以连接到 Internet 的某个新闻服务器,阅读由它提供的新闻分类信息。与此同时,用户也可以将自己的意见或见解提交给新闻服务器,由新闻服务器将它作为一条消息发布出去,供其他人阅读。

## 1.1.2 Web 页面介绍

Web 通常成组出现,一个网站是由若干多个 Web 组成,每一个网页存放在单独的文件中。网页与我们熟悉的处理软件 Word、Wps 等不同,它没有固定的长度,因此不需要像 Word 或 Wps 文档那样,每隔固定尺寸就要设置分页符。Web 网站是由一组具有相关主题、经过组织 and 管理的网页组成的。

Web 包含的信息是双向的,一方面用户通过浏览器在 Internet 上寻找所需的 Web 信息,另一方面,用户可以在服务器上建立和存放按一定结构编排的文件或多媒体信息文件,供其他用户查询阅读。作为 Internet 主要的信息载体,Web 的表现形式已经从最初单纯的文字,发展到现在的文字、图象、声音、视频以及各种动画的多元媒体综合体。与此同时,对 Web 页面的设计制作也提出了更高的要求,既要求体现 Web 页内容,又要求体现设计者的艺术与个性。图 1-1 和图 1-2 是两个典型的 Web 页面。



图 1-1 典型 Web 页面



图 1-2 典型 Web 页面

## § 1.2 Dreamweaver MX 简介

### 1.2.1 Dreamweaver 简介

随着 Internet 的飞速发展,越来越多的人开始网页制作工作,还有许多人为了展示和表现自我,在网上拥有自己的个人主页,无论是专业的网页制作工作者还是业余爱好者都需要一个网页编写工具。Dreamweaver 提供了强大的网页制作功能,具有“所见即所得”的强大功能。此外 Dreamweaver 还具有完善的站点管理功能。使用 Dreamweaver 设计与制作网页将是一个便捷、高效的工作流程。Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司 2002 年 4 月推出的最新一代产品,结合了 Dreamweaver 可视化排版,融合了 Dreamweaver Ultradev 的动态数据库页面开发功能和 Homesite 的强大代码编辑支持,从而为网页设计制作人员开发网页提供了便利的工具。Dreamweaver MX 就像个耀眼的新星,在网络多媒体的天空绽放光芒。

Dreamweaver MX 拥有出色的工作界面。其特别的控制面板使设计者用起来得心应手。Dreamweaver MX 可以与 Macromedia 公司的其他软件,如 Fireworks MX、Flash MX 等软件进行完美的合作。它的最精彩之处还在于其强大的多媒体功能,在设计 DHTML (Dynamic HTML) 和 CSS (Cascading Style Sheets) 方面表现得非常出色,它可以非常方便地利用 JavaScript 和 DHTML 语言代码实现网页元素的动作和交互性操作。在这方面它超过了 Frontpage 等几种著名的网页设计软件,成为目前最为流行的网页制作工具。

### 1.2.2 Dreamweaver MX 的工作界面

安装好 Dreamweaver MX 以后,当第一次启动 Dreamweaver MX 时,系统会打开【工作区设置】对话框让用户选择工作界面,如图 1-3 所示。在【工作区设置】对话框中,可以选择 Dreamweaver MX 不同的工作界面。

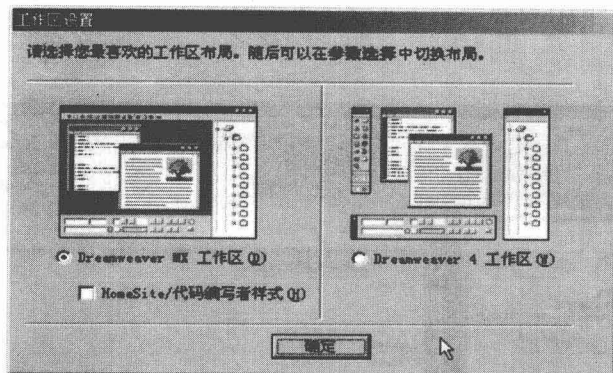


图 1-3 [工作区设置]对话框

### 1. Dreamweaver MX 工作界面

在【工作区设置】对话框中选择【Dreamweaver MX 工作区】选项后,单击【确定】按钮,进入 Dreamweaver MX 工作界面,如图 1-4 所示。Dreamweaver MX 工作界面是使用多文档界面(MDI)的整合型窗口,其所有的文档窗口和面板都整合在窗口中,并将面板组放在窗口的右侧。这是 Dreamweaver MX 默认的工作界面,我们建议使用该工作界面。在以后的章节中,如无特殊注明,我们所提到的 Dreamweaver MX 工作界面指的就是这个工作界面。

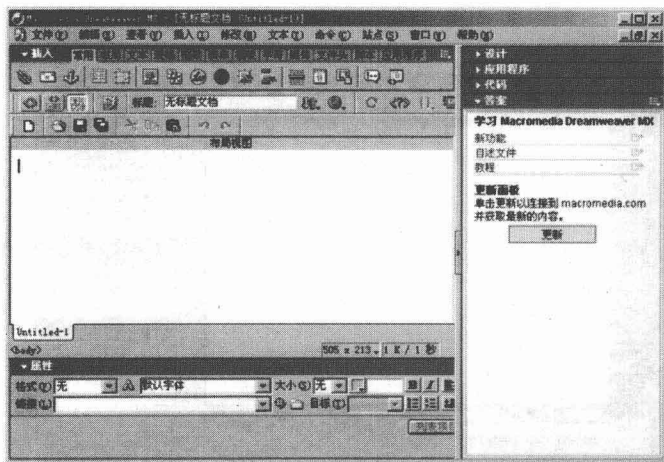


图 1-4 Dreamweaver MX 工作界面

### 2. Dreamweaver MX Homesite/代码编写者样式界面

在图 1-3 所示的【工作区设置】对话框中,选择 Dreamweaver MX Workspace 选项,并选中【Homesite/代码编写者样式】复选框,单击【确定】按钮,进入 Dreamweaver MX Homesite/代码编写者样式工作界面,如图 1-5 所示。该工作界面也是一个与 Dreamweaver MX 相同的整合型工作界面,它的面板组位于窗口的左侧。这种工作界面主要是为了满足喜欢用手写代码的用户而设计的。在该工作界面中使用与 Homesite 或 Macromedia 公司的 ColdFusion studio 等编辑器类似的工作界

面,当打开该工作界面时,默认的显示模式为显示代码模式,如图 1-5 所示。

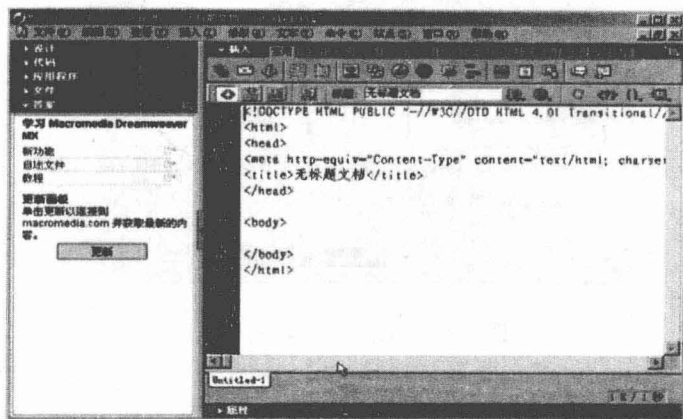


图 1-5 Dreamweaver MX Homesite/代码编写者样式工作界面

### 3. Dreamweaver 4 工作界面

在【工作区设置】对话框中,选择 Dreamweaver 4 工作界面,如图 1-6 所示。该工作界面与 Dreamweaver MX 先前的版本 Dreamweaver 4 的工作界面类似,它是为已经习惯了 Dreamweaver 4 工作界面的用户而设计的。

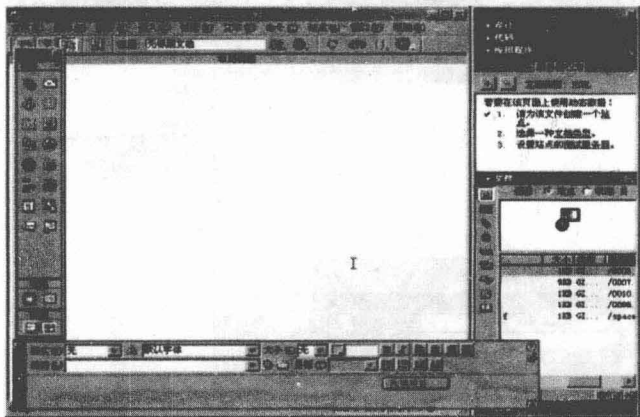


图 1-6 Dreamweaver 4 工作界面

安装 Dreamweaver MX 后,在第一次启动该软件时,用户首先选择 Dreamweaver 的工作界面。如果用户想改变 Dreamweaver MX 的工作界面,在 Dreamweaver 窗口中,执行【编辑】菜单中的【参数选择】命令,打开【参数选择】对话框,如图 1-7 所示。单击【更改工作区】按钮,打开如图 1-3 所示的【工作区设置】对话框。用户使用该对话框,选择 Dreamweaver MX 工作界面。

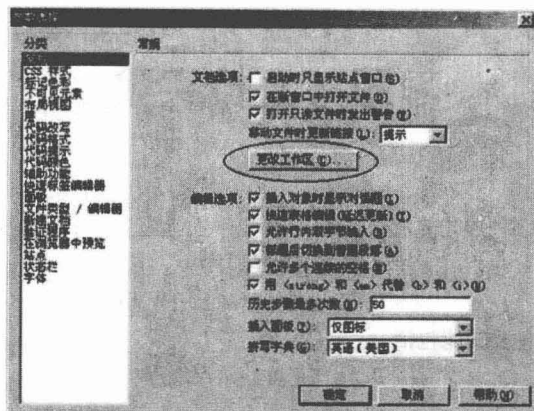


图 1-7 【参数选择】对话框

### 1.2.3 高级功能快捷按钮

1. 在 Dreamweaver MX 先前的版本中,如 Dreamweaver 4 的状态栏中,包含一个高级功能快捷按钮。在网页制作与编辑过程中,使用该快捷按钮非常方便。在 Dreamweaver MX 的状态栏中,默认情况是无该快捷按钮。进行如下操作可以将该快捷按钮加入窗口的状态栏中:在 Dreamweaver MX 窗口中,执行【编辑】菜单中的【参数选择】命令,打开如图 1-8 所示的【参数选择】对话框。

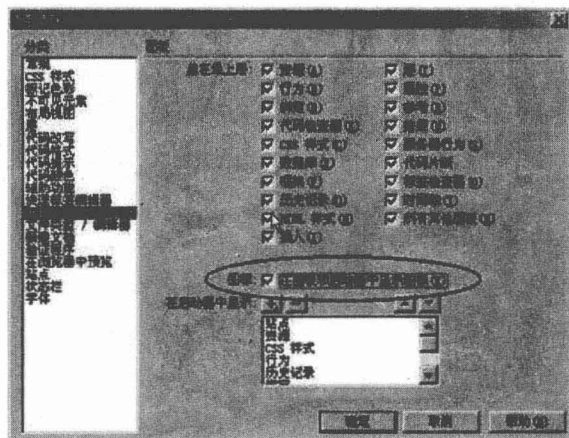


图 1-8 【参数选择】对话框

2. 在该对话框的左侧【分类】列表框中选择【面板】项,然后选中【图标】右侧的【在面板和启动器中显示图表】复选框。单击【确定】按钮,则在 Dreamweaver MX 窗口的状态栏中将显示高级快捷按钮,如图 1-9 所示。



图 1-9 在状态栏中显示高级快捷按钮