

从基础到实践丛书

Dreamweaver MX 2004

从基础到实践

戴一波 编著



光盘包括本书所有范例的源文件和图片，
以及用Dreamweaver建立动态站点的视频。



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

基础实践丛书

Dreamweaver MX 2004

从基础到实践

戴一波 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

本书由 11 章和 4 个附录构成, 主要内容包括: “新手上路、步步入门”, “玩转页面各大元素”, “贯通传统网页排版布局”, “样式更漂亮、脚本更诱人”, “模板省心、插件省事、库省力”, “动态站点、应用数据库”, “插入、验证、查询记录”, “超级管理、更新、删除记录”, “搭建网上家园” 和 “实战演习” 等。

本书实例丰富、图文并茂、讲练结合, 从基础到实践, 步步为营, 能让读者系统而全面地掌握 Dreamweaver MX 2004 这一强大的网站制作工具, 缔造出风格多姿、功能各异的作品。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver MX 2004 从基础到实践 / 戴一波编著. —北京: 电子工业出版社, 2005.9

(从基础到实践丛书)

ISBN 7-121-01639-7

I. D… II. 戴… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver 2004 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 093730 号

责任编辑: 朱沐红 zsh@phei.com.cn

印 刷: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 33.25 字数: 740 千字 彩插 2

印 次: 2005 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 50.00 元 (含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。
联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

丛书特色

- 📖 坚持“基础为本源，实践出真知”的写作理念，即首先掌握基本理论和基础技能，然后在实践中锻炼提高。
- 📖 丛书内容“全、精、实用”，只要一本书，初学者就能入门，并能参与实际工作。
- 📖 循序渐进地介绍基本知识，通过穿插的小实例，以深入浅出之法加深读者的理解和应用能力，同时强调重点、技巧和注意点。
- 📖 带领读者亲自完成多个项目开发。项目为实践中常用的、典型的应用问题。书中所有实例均已调试通过。
- 📖 在配书光盘（或网上下载）中，提供所有练习、实例以及实践部分的代码和素材，方便读者学习和使用。
- 📖 贴心顾问技术支持 E-mail: jsj@phei.com.cn，及时解答读者在阅读本书中的问题。

前言

众所周知,任何网页都是基于 HTML 标签代码规范的。所以,选择一款功能强大、简单易用的可视化 HTML 编辑器,则如行军打仗选择利器一样,其重要性不言而喻。同时,编辑器的选择也将为我们制作网页、开发网站带来事半功倍的效果。

Dreamweaver 软件自出品以来,就一直是网站设计者的不二之选。与其他同类的 HTML 编辑器相比较,其优势更是显而易见的。尤其在目前新版本 Dreamweaver MX 2004 (7.0) 中,更将优势发挥得淋漓尽致。

本书内容

本书主要介绍 Dreamweaver MX 2004 的软件应用,兼顾网页设计方法,网站建设规范,使得读者真正成为网页能设计、网站能开发的建站能手。全书内容逻辑上可分三大部分: Dreamweaver 的静态页面设计, Dreamweaver 的动态站点开发,以及 Dreamweaver 的建站实战演习。

其中,“静态页面设计”即本书前五章所编著内容。

- 第 1 章让读者了解网页最根本源头,认识 Dreamweaver MX 2004 的最精华界面,同时很深刻地接纳网页网站的开发规范。
- 第 2 章则开始利用 Dreamweaver MX 2004 全面系统地接触并运用网页五大元素,使得读者对网页各大元素了如指掌,最终做到玩转通吃。
- 第 3 章主要介绍应用 Dreamweaver MX 2004 进行三种传统的网页排版布局:表格、层和框架,其中还有不少的技巧应用贯穿其中。
- 第 4 章讲述的是应用 CSS 样式和 SCRIPT 脚本在网页中,这将令页面的设计更具美感,更显特性。
- 第 5 章则是为了工作效率的提高,也更显 Dreamweaver MX 2004 的超强性能,做了模板、插件和库的强势介绍和应用。

掌握了如上五章内容,一张网页,一个站点都能不费吹灰之力而建了。但这还远远不够,这也仅是 Dreamweaver MX 2004 功能的一部分,其更令人着迷的则是利用服务器端脚本建立的动态站点。所谓“动态”,主要利用网页程序对数据库进行操作。这些操作包括插入、验证、查询、更新及删除数据库记录等,还可进行一些注册系统、登录系统、查询系统和管理系统的实践应用。这分别在第 6, 7, 8 章详细介绍。

同时,为使读者能身临其境地感受到网站建设的历程,特在本书最后两章重点介绍个人站点、企业站点、新闻及留言本等系统的建设流程,很大程度上对读者是个借鉴吸收的过程。在本书第9章还特别说明了如何将网页网站上传到网络空间,使得全球各地都能访问已经建设完毕的站点。

本书特色和学习方法

本书是一本全面讲述 Dreamweaver MX 2004 网页设计与网站开发的专业教材。全书内容注重基础和实践相结合:对概念的阐述、技术的讲解全面详细而又通俗易懂,同时,更对概念的理解和技术的应用做恰如其分的示例操作。“理解基础,操作实践”——让读者在轻松快乐的气氛下,循序渐进的学习中,不断认知和吸纳 Dreamweaver MX 2004 的常用概念,熟练掌握并运用 Dreamweaver MX 2004 的相关操作技巧。

读者在使用本书时,可根据以上介绍的三大部分做有选择的阅读。当然,更建议读者朋友按章节循序渐进、步步为营式前进,相信您会有更多的领悟和收获。

本书光盘和技术支持

本书配套光盘中收录了本书涉及的所有例题:边看书边研究网页文件,多管齐下更是事半功倍。

- \example 文件夹是本光盘的主要内容,包含书中从第1章到第11章所讲范例的源文件和图片,可供读者对照源程序和书进行学习。
- \diskhtm 文件夹内是用来进行快捷式阅读光盘内容的网页文件。打开其中内容可以迅速浏览到\example 文件夹中的内容,省去从电脑资源管理器查看的麻烦。
- \Templates 文件夹是一些案例题模板文件,仅作参考。
- \Vod 文件夹是关于 DW 建立动态站点的视频例子。
- \index.htm: 打开光盘直接查看该文件即可浏览到\example 文件夹中的内容。

另外,更多 Dreamweaver 相关问题,请详细浏览网站(www.dw8.cn)。

致谢

全书由戴一波负责执笔编写并统稿,同时参加本书编写和审校的还有叶新红、薛新星、孟长会、彭世魁、刘亚洲、徐云龙、汤喜玉、周建峰等。特别感谢蓝色理想(Blueidea.com)、七色鸟论坛(Colorbird.com)和织梦幻影(5dm.cn)各位朋友的支持鼓励和热情期待!

尽管倾注心血,全力以赴,但由于作者水平有限,书中错误和纰漏之处在所难免,恳请读者不吝赐教斧正。

作者
编著于扬州
2005年05月

目 录

第1章 新手上路 步步入门 1

1.1 WWW、HTML、Dreamweaver.....1	
1.1.1 什么是WWW, 什么是网页1	
1.1.2 什么是HTML2	
1.1.3 什么是Dreamweaver3	
1.2 Dreamweaver MX 2004 安装向导.....4	
1.2.1 Dreamweaver MX 2004 安装前的 准备工作.....4	
1.2.2 Dreamweaver MX 2004 安装步骤.....5	
1.3 Dreamweaver MX 2004 第一次 亲密接触6	
1.3.1 标题栏6	
1.3.2 菜单栏6	
1.3.3 工具栏6	
1.3.4 文档窗口.....9	
1.3.5 上下文菜单.....9	
1.3.6 状态栏9	
1.3.7 属性检查器.....10	
1.3.8 面板组10	
1.4 Dreamweaver MX 2004 增强功能.....10	
1.4.1 新型高效的设计和开发界面.....11	
1.4.2 增强的编码功能.....12	
1.4.3 更丰富强大的CSS支持.....14	
1.4.4 内置技术的引入.....15	
1.4.5 现有技术的更多支持.....16	
1.4.6 其他增强功能.....17	

1.5 网页制作、网站开发的理论规范..... 18	
1.5.1 网站主题和名称..... 19	
1.5.2 网站栏目和版块..... 20	
1.5.3 网站开发规范..... 21	
1.5.4 网页配色简论..... 22	
1.5.5 网页设计理论..... 25	
1.5.6 网页建设步骤..... 27	
1.6 Dreamweaver MX 2004 的帮助 系统..... 28	
1.6.1 入门和教程..... 29	
1.6.2 使用 Dreamweaver..... 29	
1.6.3 使用 ColdFusion 30	
1.6.4 参考..... 31	
1.6.5 扩展..... 31	
1.6.6 Dreamweaver 支持中心..... 31	
1.6.7 Macromedia 在线论坛..... 31	
1.7 本章小结..... 32	
1.8 习题..... 32	

第2章 玩转页面各大元素..... 33

2.1 建立站点, 设置页面属性..... 33	
2.1.1 为什么要建立 Dreamweaver 站点..... 33	
2.1.2 如何建立 Dreamweaver 站点..... 33	
2.1.3 如何操作管理 Dreamweaver 站点... 38	
2.1.4 页面属性..... 41	

2.2	第一元素：网页文本	43
2.2.1	文字、行、段落和标题	43
2.2.2	文本列表	47
2.2.3	特殊字符	50
2.3	第二元素：网页图像	53
2.3.1	网页图像格式理论	53
2.3.2	如何插入图像	55
2.3.3	设置图像属性	58
2.3.4	如何编辑图像	59
2.3.5	图像的几个应用	61
2.3.6	关于图像的一些参考	67
2.4	第三元素：超级链接	68
2.4.1	超级链接的路径知识	68
2.4.2	文本链接	69
2.4.3	图像链接	71
2.4.4	锚记链接	72
2.4.5	电子邮件链接	75
2.4.6	下载弹出对话框链接	76
2.4.7	其他超级链接	77
2.5	第四元素：FORM 表单	77
2.5.1	创建表单	78
2.5.2	表单对象	79
2.5.3	表单检查	91
2.5.4	表单美化，表单信息的接受	93
2.6	第五元素：网页多媒体	94
2.6.1	插入音频	94
2.6.2	插入视频/影像	97
2.6.3	插入 FLASH 影片	100
2.7	本章小结	107
2.8	习题	108

第3章 贯通传统网页排版布局109

3.1	表格布局	109
3.1.1	插入表格，格式化表格，表格数据，表格排序	109
3.1.2	表格选择，调整，修改，编辑	

	四板斧	117
3.1.3	表格在 IE 中的效果特效	123
3.1.4	网页表格应用	127
3.1.5	表格应用技巧	135
3.1.6	表格的布局模式	141
3.2	层布局	149
3.2.1	创建层	149
3.2.2	层的属性	153
3.2.3	层的拖动	155
3.2.4	层的显示/隐藏	158
3.2.5	层的动画	164
3.2.6	层和表格的互换	168
3.3	框架布局	173
3.3.1	创建框架集和框架	174
3.3.2	保存框架集和框架	176
3.3.3	框架集和框架的属性	178
3.3.4	框架超级链接	179
3.3.5	Iframe 框架	180
3.4	本章小结	183
3.5	习题	183

第4章 样式更漂亮，脚本更诱人185

4.1	CSS 样式表	185
4.1.1	CSS 一问天下	185
4.1.2	创建 CSS 样式表	188
4.1.3	链接、应用、编辑 CSS 样式表	189
4.1.4	设置 CSS 样式属性	192
4.1.5	设置 CSS 滤镜	206
4.2	行为脚本	212
4.2.1	什么是行为	213
4.2.2	如何操作行为	214
4.2.3	如何应用 Dreamweaver 自带的行为	216
4.2.4	如何应用编写的行为脚本	226
4.3	头部属性	230
4.3.1	<title>属性	231

4.3.2	<link>属性	231
4.3.3	<style>属性	231
4.3.4	<script>属性	232
4.3.5	<base>属性	232
4.3.6	<meta>属性	233
4.4	本章小结	239
4.5	习题	239

第5章 模板省力 插件省事 库省心...241

5.1	模板的操作	241
5.1.1	模板是什么	242
5.1.2	如何创建模板	242
5.1.3	模板的可编辑区域	244
5.1.4	模板的可选区域	247
5.1.5	模板的重复区域	249
5.1.6	嵌套模板	251
5.1.7	应用模板	251
5.1.8	更新模板	254
5.2	库面板的运用	255
5.2.1	什么是库	255
5.2.2	库的操作	255
5.2.3	库的应用与分离	259
5.3	插件的采用	260
5.3.1	什么是插件	261
5.3.2	如何安装、应用插件	261
5.3.3	应用插件举例	262
5.4	本章小结	267
5.5	习题	268

第6章 动态站点, 应用数据库...269

6.1	建立 Dreamweaver 动态站点	269
6.1.1	建立 Web 服务器	269
6.1.2	配置 IIS, 建立虚拟目录	273
6.1.3	建立 Dreamweaver 动态站点	278
6.2	动态文档牛刀小试	283

6.2.1	动态时间页面调试	283
6.2.2	标准输出文档	284
6.2.3	接受表单页面传递值	285
6.2.4	接受 URL 参数传递值	288
6.3	网站数据库的使用	289
6.3.1	数据库部分问答	289
6.3.2	选择一款数据库管理系统	290
6.3.3	创建数据库文件	292
6.4	连接数据库, 显示记录	295
6.4.1	创建连接数据库的 Dreamweaver 文档	296
6.4.2	为 Dreamweaver 文档绑定记录集	299
6.4.3	在 Dreamweaver 文档中显示记录集	302
6.5	本章小结	307
6.6	习题	307

第7章 插入、验证、查询记录...309

7.1	插入记录——注册系统	309
7.1.1	前期准备工作	309
7.1.2	创建数据库和表	311
7.1.3	创建数据库连接文档	312
7.1.4	创建信息输入平台	313
7.1.5	绑定记录集, 插入记录, 检测重名	315
7.1.6	后期页面操作	318
7.2	验证记录——登录系统	321
7.2.1	登录验证原理分析	321
7.2.2	建立登录输入平台	322
7.2.3	绑定记录集, 登录用户	323
7.2.4	产生 Session, 应用 Session, 注销 Session	326
7.2.5	登录验证的调试	329
7.3	查询记录——密码查询系统	332
7.3.1	查询记录的原理及流程	332

7.3.2	创建查询输入平台: pw1.asp	333
7.3.3	判断用户, 找回密码问题 提问: pw2.asp	334
7.3.4	判断找回密码答案, 给出注册 密码: pw3.asp	340
7.3.5	查询密码系统的调试	346
7.4	本章小结	348
7.5	习题	348

第8章 超级管理, 更新、删除记录 349

8.1	超级管理员问世	349
8.1.1	添加管理员数据库记录表	350
8.1.2	管理员登录页面设计	351
8.1.3	管理员登录验证	353
8.1.4	添加新管理员	358
8.2	主详细页集	363
8.2.1	为什么需要主详细页集	363
8.2.2	同步创建主详细页	363
8.2.3	分步创建主详细页	367
8.2.4	主详细页集的应用	377
8.3	编辑更新记录	377
8.3.1	编辑更新个人记录	377
8.3.2	编辑更新记录的方法	379
8.3.3	编辑更新多人记录	385
8.3.4	编辑更新记录的调试	389
8.4	删除记录	392
8.4.1	在主页添加删除链接	392
8.4.2	设计删除详细页	393
8.4.3	删除记录功能的实现	395
8.4.4	删除记录功能的调试	396
8.5	本章小结	397
8.6	习题	398

第9章 搭建网上家园 399

9.1	申请网络服务器空间和域名	399
-----	--------------	-----

9.1.1	申请免费空间和域名	399
9.1.2	申请付费空间和域名	401
9.2	使用软件进行网站上传	402
9.2.1	使用 Dreamweaver 上传	402
9.2.2	使用专业软件上传	405
9.2.3	另类上传	406
9.3	上传须知	407
9.3.1	静态文档上传须知	407
9.3.2	动态文档上传须知	408
9.4	站点推广	411
9.4.1	导航网站登录	411
9.4.2	搜索引擎登录	413
9.4.3	其他方法	414
9.5	本章小结	414

第10章 网站实战演习一 415

10.1	CSS 美化页面大演兵	415
10.1.1	页面的边界设置	415
10.1.2	页面内容标题的风格设置	417
10.1.3	页面要求背景图像	419
10.1.4	表单元素的美化	421
10.2	个人网站策划	423
10.2.1	个人建站前的准备工作	424
10.2.2	建立 Dreamweaver 站点	425
10.2.3	建立模板页, 实现草图构想	429
10.2.4	建立 CSS 样式表	433
10.2.5	应用 CSS 样式, 完善模板页 功能	438
10.2.6	定义模板可编辑区域, 应用 模板	442
10.2.7	设计分类具体页	445
10.3	企事业网站策划	448
10.3.1	企事业建站前的准备工作	448
10.3.2	建立 Dreamweaver 站点	450
10.3.3	建立模板页, 实现草图构想	452

10.3.4 建立并应用 CSS 样式	456	11.2 在线留言系统	481
10.3.5 定义模板可编辑区域, 应用 模板	458	11.2.1 建立 Dreamweaver 站点	482
10.2.6 设计栏目分类具体页	460	11.2.2 建立数据库文件及其他相关 文件	483
第 11 章 网站实战演习二	463	11.2.3 建立留言浏览列表页	485
11.1 新闻系统	463	11.2.4 建立留言发表页	489
11.1.1 建立 Dreamweaver 站点	463	11.2.5 建立管理员登录页	491
11.1.2 建立数据库文件及其他相关 文件	464	11.2.6 建立留言管理列表页	494
11.1.3 建立管理员登录页	467	11.2.7 建立留言回复页	495
11.1.4 建立新闻列表管理页	470	11.2.8 建立留言删除页	497
11.1.5 建立新闻添加页	474	11.2.9 调试留言系统	499
11.1.6 建立新闻更新页	476	附录 A Dreamweaver MX 2004 快捷键一览表	504
11.1.7 建立新闻删除页	477	附录 B 网页配色图	508
11.1.8 建立新闻浏览主详细页	479	附录 C 站点推荐	513
11.1.9 新闻系统的调试	479	附录 D HTML 标签	515

第 1 章 新手上路 步步入门

叩开网络之门，看到了大千世界。同样，网络，也改变了大千世界。

通过网络，可以使用电子邮件进行信件往来，传送文件；通过网络，可以在线听歌、看电影，丰富日常娱乐；通过网络，可以在网页上发布产品信息，赢得更多的潜在商机；通过网络，还可以找到更多的工作岗位，工作机会更多。通过网络，可以做很多事情……

其实，这一切的一切归根到底，都离不开一个东西：网络。网络？网络！网络是什么？

网络是除了报纸、杂志、广播、电视以外的第五大媒体。而网页网站则是承担网络信息内容的主要载体。通过它，可以接触更多的事物，掌握更多的知识，了解更多的信息，甚至改变自己的命运。古云：“临渊羡鱼，不如退而结网”。本书将带领读者驾驭工具软件，建设并制作功能强大、精致入微的网页网站。

1.1 WWW、HTML、Dreamweaver

要想做网页建网站，不能没头没脑地直接干活，得理出个头绪来。网页网站到底是何物？如何才能一睹其尊容？这就不得不提到 WWW（World Wide Web，环球万维网）。

全世界的电脑何其多？如何让这么多电脑连接起来构成庞大的网络，以完成巨大的任务，或共享广域的信息，是一个很重要的研究课题。发展至今，像 TELNET、GOPHER、FTP、WAIS、BBS、WWW 等这些技术，都已能满足我们的需求。但惟 WWW 独具魅力，使用广泛，用户众多，成为 Internet（因特网）上最受欢迎的应用之一。

1.1.1 什么是 WWW，什么是网页

那究竟 WWW 由何处得来？它是在瑞士由欧洲粒子实验室（CERN）的物理学家 Tim Berners-Lee 和 Robert Calliau 于 1989 年提出的。他们的最初动机只是想让几千名经常访问 CERN 的科学家，在世界各地的计算机上都可以用同一种方式共享信息资源。为了在 Internet 上实现它，WWW 被定义了以下三个技术要点：

（1）WWW 所依存的超文本（Hyper-text）数据结构，采用超文本和多媒体技术。也就是著名的 HTML（Hypertext Markup Language）语言。

（2）超文本传送的通信协议 HTTP（Hyper Text Transfer Protocol）。该协议速度快，可

解决不同类型的文件在传输中产生的问题。

(3) 信息资源的统一定位格式 URL (Uniform Resource Locator), 也就是我们现在通常所说的“网址”。

拥有了这些, 就可以看到一个声色俱全的、界面友好的信息显示窗口了, 而查看该窗口内容的条件也只是: 拥有一款读信息的 Browser (浏览器) 软件。

伴随着超文本概念的形成, 网页也就应运而生了。“网页是蜘蛛网上粘着的一片树叶”, 当然这是一个比喻。网页是用 HTML (超文本标识语言) 或者其他语言 (如 JavaScript、VBScript、ASP、PHP、XML 等) 编写而成的一个文件, 它采用 WWW 规定的超文本数据结构, 运用各种多媒体技术, 成为传播文字、图形、声音、动画等信息资料的载体。

要想拥有图、文、视、听的多媒体载体, 要想制作网页, 就得熟悉超文本数据结构, 其最基本元素即是 HTML (超文本标记语言)。那 HTML 究竟是什么呢?

1.1.2 什么是 HTML

HTML 是 Hypertext Markup Language (超文本标记语言) 的缩写。它是一种描述文档结构的语言, 但不能描述实际的表现形式。HTML 语言使用描述性的标记符 (称为标签) 来指明文档的不同内容。标签是区分文本各个组成部分的分界符, 用来把 HTML 文档划分成不同的逻辑部分 (或结构), 如段落、标题或表格等。标签描述了文档的结构, 它向浏览器提供该文档的格式化信息, 以显示传送文档的外观特征。

那 HTML 标签具体有哪些? 都是如何运用的呢?

打开电脑【开始】菜单, 选择【程序】中的【附件】菜单, 在弹出的子菜单中选【记事本】菜单命令, 打开记事本软件, 在其中输入如图 1-1 所示的代码。



图 1-1 记事本编写 HTML 标签代码

对于输入的标签代码, 分析如下:

- 记事本中内容的首行和末行分别是<html>、</html>。前后呼应, 以作为整个 HTML 文档的统领性标签;
- <head>和</head>之间的部分表示网页头部信息相关的内容;
- <title>和</title>则将网页的标题内容显示在浏览器的标题栏处;

- `<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=gb2312">`声明浏览器执行并显示该文件时所采用的编码类型为 gb2312 (gb2312 表示简体中文);
- 而`<body>`和`</body>`之间的信息就是真实显示在浏览器上的内容。

其中`<body>`标签的内部又有相关参数:

- `bgcolor` 表示 HTML 文档被解释显示的页面背景颜色;
- `#ffffff` 是颜色的 16 进制代码, 其中每两位分别代表红、绿、蓝, 也就是 RGB (Red, Green, Blue) 三原色。颜色的值取 0~9、a~f, 即 16 进制数, 进行任意组合后得各种颜色。比如 `text="#ff0000"` 即表示 HTML 文件中被显示的文本颜色为大红色。

最后, 将该记事本中所有内容保存为 `hello.html` 文件 (注意: 文件扩展名为 `html`), 就可以通过网页浏览器查看到被解释执行后的页面效果了, 如图 1-2 所示。



图 1-2 浏览器浏览 `hello.html` 网页

看到这里, 举一反三的读者也许会问: 那如何显示图片呢? 如何建立超级链接呢? 还有, 如何插入 FLASH 动画呢……

很显然, 这些元素都有其相对应的标签。具体哪个, 需要一一记忆并对号入座。但随着标签的增多, 记忆量增加了, 记忆信息也就容易混淆, 这已成为采用 HTML 的心病之一了。

而采用 HTML 最大的心病是网页的排版布局: 单纯通过标签代码并不能立即看到最终显示效果。所以要不停地往返于记事本、浏览器之间反复调试。在当今电脑时代追求高效率的要求下, 哪能经得起这样的折腾?

于是, 具有 HTML 编辑功能的可视化软件就呼之欲出了。经过一次又一次的软件行业竞争与使用反馈, Macromedia 公司出品的 Dreamweaver 软件最终成为该行业的霸主, 赢得了广大网页设计制作者的青睐。

下面就揭开 Dreamweaver 神秘的面纱吧。

1.1.3 什么是 Dreamweaver

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, 它是第一套针对专业网页设计师而发展的可视化网页开发工具, 利用它,

可以轻而易举地制作出跨平台限制和跨浏览器限制的充满动感的网页。它是 Macromedia 公司继 Flash 以后向互联网推出的又一梦幻工具。Flash、Dreamweaver, 以及在 Dreamweaver 之后推出的针对专业网页图像设计的 Fireworks, 三者被 Macromedia 公司称为 DreamTeam (梦之队), 亦即“网页三剑客”。

Dreamweaver 是一个很酷的网页设计软件, 它不仅包括可视化编辑、HTML 代码编辑的软件包, 还支持 ActiveX、JavaScript、Java、Flash、Shockwave 等功能, 并且它能够通过拖拽从头到尾制作动态的 HTML 动画, 支持动态 HTML (Dynamic HTML) 的设计, 使得页面没有 plug-in (插件) 也能够 Netscape 和 IE 4.0 浏览器中正确地显示页面的动画。

Dreamweaver 还提供自动更新页面信息的功能。同时, 它还采用 Roundtrip HTML 技术。这项技术使得网页在 Dreamweaver 和 HTML 代码编辑器之间可以进行自由转换, 并保持 HTML 句法及结构不变。

这样, 专业设计者可以在不改变原有编辑习惯的同时, 充分享受可视化编辑带来的益处。Dreamweaver 最具挑战性和生命力的是它的开放式设计, 这项设计使任何人都可以轻易扩展它的功能。

了解了这些历史和功能说明, 下面就来真切感受一下 Dreamweaver 这无比绚烂的软件。

1.2 Dreamweaver MX 2004 安装向导

Dreamweaver 的发展经历了如下版本: Dreamweaver 1.0, Dreamweaver 2.0、2.01, Dreamweaver 3.0, Dreamweaver UltraDev 1.0, Dreamweaver 4.0, Dreamweaver UltraDev 4.0, Dreamweaver MX6.0, Dreamweaver MX 2004 7.0、7.0.1。

Dreamweaver MX 版本变化比较大, 其将 UltraDev 和 Dreamweaver 集成在一起, 功能更加强大, 特别是提供对微软 ASP.NET (C# 和 VB.NET) 的支持, 不需要编写任何代码, 即可实现动态的网页。并且在编写代码时, 提供了智能的提示, 便于手工编写代码。

Dreamweaver 目前最新的版本 Dreamweaver MX 2004, 即 Dreamweaver 7.0、7.0.1, 新增基于页面属性的 CSS, 基于文本属性改进的 CSS 检查工具, 改进 CSS 直观应用效果, 改进了 CSS 面板, 这些都最大作用地发挥 CSS (层叠样式表) 的性能; 新增内建的图片编辑器, 与 Fireworks 技术全面无缝集成, 无需安装 Fireworks, 使得 Dreamweaver 增添图片处理功能; 跨浏览器有效性检查; 提供更安全性的 FTP 连接……

本书就是以 Dreamweaver MX 2004 中文版为基础来讲解的。功能这么多, 以后慢慢道来, 先从该软件的安装开始。

1.2.1 Dreamweaver MX 2004 安装前的准备工作

在安装 Dreamweaver MX 2004 之前, 需先做以下两个准备工作。

(1) 多媒体电脑。如果是普通 PC, 推荐 600 MHz Intel® Pentium® III 处理器或相当的

以上配置, 128 MB 内存(推荐使用 256 MB), 275 MB 的可用硬盘空间, 以及 windows 98 以上的操作系统。如果您使用的是 APPLE 机, 推荐 500 MHz Power Mac® G3 处理器以上, Mac® OS 10.2.6。

(2) Dreamweaver MX 2004 软件的获得。可从 Macromedia 中国地区代理商那里购买 Dreamweaver MX 2004 的正式注册版软件(联系方法参看 <http://www.macromedia.com/cn/buy/resellers.html>), 还可以从网络或市面获得该软件的免费试用版。

1.2.2 Dreamweaver MX 2004 安装步骤

拥有了软件程序, 接着就可以开始 Dreamweaver MX 2004 的安装之旅了, 如图 1-3 所示(附注: 为描述方便, 有时将 Dreamweaver MX 2004 简称为 DW 2004)。



1 启动 DW2004 安装程序

2 单击“下一步”确定安装

3 单击“是”同意“许可证协议”



4 选择 DW2004 的安装路径

5 单击“下一步”选择默认编辑器

6 单击“下一步”开始复制文件



7 开始安装软件程序

8 软件程序安装进度表

9 完成 DW2004 软件的安装

图 1-3 Dreamweaver MX 2004 软件安装步骤

1.3 Dreamweaver MX 2004 第一次亲密接触

Dreamweaver MX 2004 的工作界面如图 1-4 所示。包括：标题栏、菜单栏、工具栏、文档窗口、上下文菜单、标签选择器、状态栏、属性检查器、面板组。以下是详细分类介绍。



图 1-4 Dreamweaver MX 2004 的工作界面

1.3.1 标题栏

和熟悉的其他众多应用软件一样，Dreamweaver MX 2004 的标题栏包括：软件产品图标，软件产品名及版本号，当前网页标题，网页文件名，以及最小化按钮、最大化/还原按钮、关闭按钮。

1.3.2 菜单栏

紧靠 Dreamweaver MX 2004 标题栏的下方就是菜单栏。其包括的菜单项为：【文件】、【编辑】、【查看】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【站点】、【窗口】和【帮助】。菜单栏最主要的作用是：能将该软件具有的功能全部包括。所以，如果操作用户想尝试使用并熟悉软件，可直接选择菜单进行逐个测试。

1.3.3 工具栏

一个软件为什么需要工具栏？假设一个软件仅仅使用菜单命令来完成该软件所有的功能，在追求效率的情况下就显得力不从心。所以，软件开发将一些使用频繁的菜单命