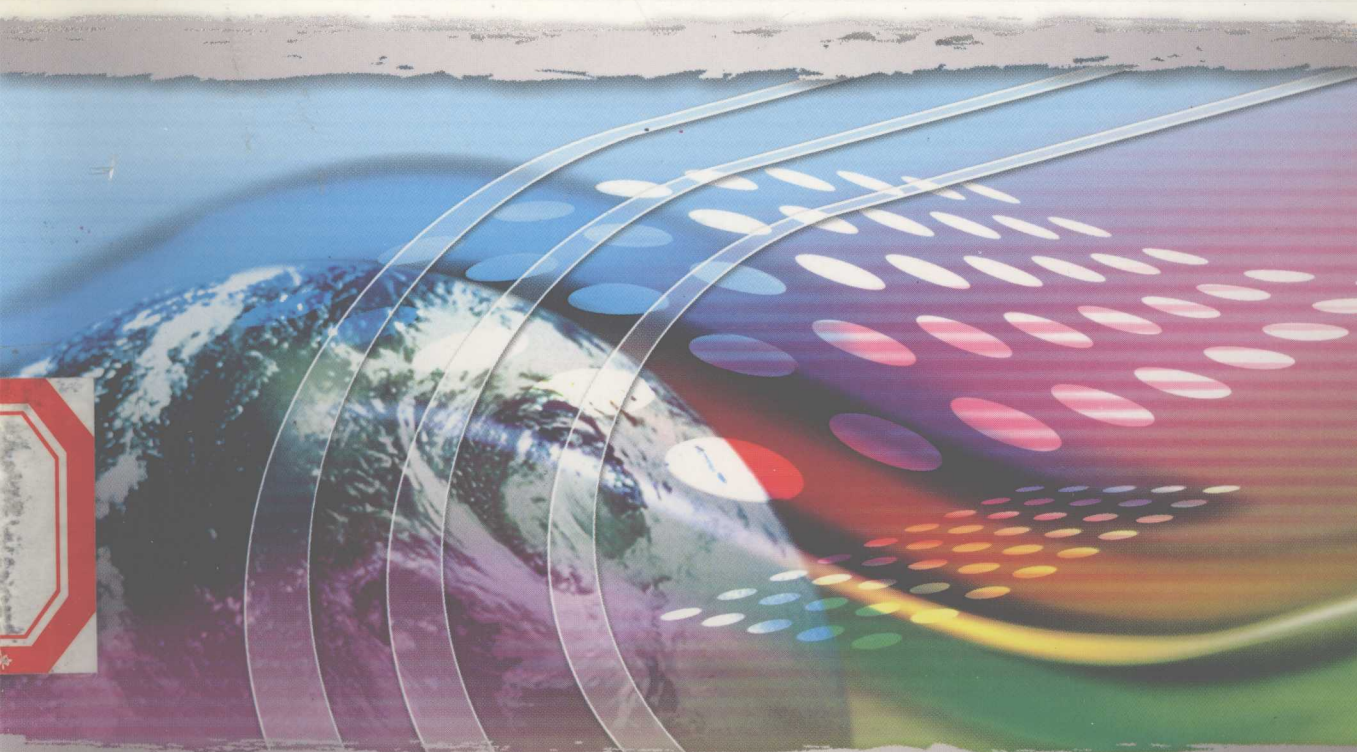


○ 计算机应用 **案例教学**

Dreamweaver 3.0

沈大林 主编



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

计算机应用案例教学

TP373.092

384

Dreamweaver 3.0

沈大林 主编



高等教育出版社

内容简介

Dreamweaver 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和网站管理的软件,它与 Flash 和 Fireworks 有网页梦幻组合之称,是网页制作的三大利器。因此,它越来越受到网页制作的专业人员和电脑业余爱好者的宠爱。

本书结合实例,较详细地介绍了 Dreamweaver 的使用方法和使用技巧,图文并茂,通俗易懂,有很强的操作性。在讲述各部分内容时,尽量围绕具体的操作实例,介绍有关的知识,很好地将理论与实践相结合,而且注意知识的完整性。

本书由从事 Dreamweaver 软件教学的第一线教师和一线的网页制作人员编写而成。对于想快速和深入掌握 Dreamweaver 软件的中、高在校学生、网页制作人员和电脑爱好者,阅读本书是最好的选择。

图书在版编目(CIP)数据

计算机应用案例教学 Dreamweaver 3.0/沈大林主编. —北京:高等教育出版社,2001.7(2005 重印)

ISBN 7-04-009371-5

I. 计… II. 沈… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver 3.0 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 042938 号

责任编辑 李波 封面设计 王凌波 版式设计 周顺银
责任校对 王雨 责任印制 宋克学

计算机应用案例教学 Dreamweaver 3.0
沈大林 主编

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000
经 销 北京蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京印刷集团有限责任公司印刷二厂

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>

开 本 787×1092 1/16
印 张 17.5
字 数 420 000

版 次 2001 年 7 月第 1 版
印 次 2005 年 12 月第 5 次印刷
定 价 22.10 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请在所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 9371-00

前 言

Dreamweaver 是 Macromedia 公司开发的用于网页制作和网站管理的软件,它与 Flash 和 Fireworks 有网页梦幻组合之称,是网页制作的三大利器。因此,它越来越受到网页制作的专业人员和电脑业余爱好者的宠爱。

Dreamweaver 是一种所见即所得的网页编辑器。它操作简便,可进行多个站点的管理,设置了 HTML 语言编辑器,支持 DHTML 和 CSS,分类提供了页面对象,可方便地制作 DHTML 动画、多层次页面、CSS 样式表,可扩展的工作环境和提高工作效率。此外,还可以给文件加批注,可以输入和净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件,可以输入 Microsoft Excel 或 Microsoft Access 建立的数据文件,可输入 Firework 制作的 HTML 源代码和图像,可在 Dreamweaver 中打开 Firework,可对 PNG 图形文件进行编辑,提供了一种进行简单的重复操作的方法。还增强了对 Macintosh 的兼容性。

本书结合实例,较详细地介绍了 Dreamweaver 的使用方法和使用技巧,图文并茂,通俗易懂,有很强的操作性。在讲述各部分内容时,尽量围绕具体的操作实例,介绍有关的知识,很好地将理论与实践相结合,而且注意知识的完整性。

本书由从事 Dreamweaver 软件教学的第一线教师和网页制作的第一线人员配合编写而成。本书可作为中、高职学生学习网页制作的教材。对于想快速掌握 Dreamweaver 软件的各类人员来说,阅读本书无疑是一个最佳的选择。

本书主编沈大林,参加编写工作的主要人员有谢维、封希林、曹锋、曹永冬、李征、关永洪、李明华、谢晓明、黄姜臣、孔明华、葛春生、李瑞梅、孙立群、王宾和李序。另外,为本书提供实例和录入校对人员还有王美奇、李志勇、符晓平、赵小曼、崔明、宋广麟、薛明晨、何华、赵明远和陈广希等,以及新昕教学工作室的其他工作人员。

编者

2001.4

目 录

第 1 章 概述	1	2.3 设置 Dreamweaver 3.0 网页页面的属性	33
1.1 Internet 概述	1	2.3.1 网页页面中标题和背景颜色或图像的设置	34
1.1.1 什么是 Internet	1	2.3.2 “Page Properties”对话框中其他各选项的作用	36
1.1.2 什么是 WWW	1	2.4 编辑网页页面的文本	38
1.2 用 HTML 语言编写的第一个网页实例	2	2.4.1 设置文字标题格式、字体与字号	38
1.2.1 什么是 HTML 语言	2	2.4.2 设置文字风格与文字颜色	41
1.2.2 网页显示效果与 HTML 语言程序	2	2.4.3 设置文字的对齐与缩进	41
1.2.3 浏览所设计的网页	4	2.4.4 设置文字的列表	42
1.2.4 HTML 语言程序中所用标记的含义	4	2.4.5 文字的复制、移动与拼写检查	44
1.2.5 文件的路径名和 URL	6	2.4.6 文字的查找与替换	45
1.3 Dreamweaver 3.0 的特点与安装	7	2.4.7 插入特殊字符	47
1.3.1 Dreamweaver 3.0 的特点	7	2.5 用 Dreamweaver 3.0 制作第一个网页	48
1.3.2 Dreamweaver 3.0 的运行环境	8	2.5.1 网页的显示效果	48
1.3.3 Dreamweaver 3.0 的安装	8	2.5.2 网页的制作过程	48
1.4 Dreamweaver 3.0 的工作界面简介	10	第 3 章 在网页中插入图像与动画	52
1.4.1 菜单栏	10	3.1 在网页中插入与编辑图像	52
1.4.2 状态栏	12	3.1.1 在网页中插入图像	52
1.4.3 快捷按钮面板	13	3.1.2 在网页中编辑图像	53
1.4.4 对象面板	14	3.1.3 利用外部图像处理软件编辑网页中的图像	55
1.4.5 属性栏	15	3.2 图像与文字混排实例	56
1.5 HTML 语言网页实例	16	3.2.1 调整图像与文字的相对位置	56
1.5.1 图像处理 and 加背景音乐的 HTML 语言程序实例	16	3.2.2 调整图像与文字间的距离	57
1.5.2 建立链接的 HTML 语言程序实例	19	3.3 拼接图像与翻转图像实例	58
1.5.3 设置页面框架的 HTML 语言程序实例	22	3.3.1 拼接图像实例	58
第 2 章 建立本地网站和创建文本网页	27	3.3.2 翻转图像实例	59
2.1 Dreamweaver 3.0 网页文件的基本操作	27	3.4 描图应用实例	60
2.1.1 新建与打开网页	27	3.4.1 在网页中插入描图的方法	60
2.1.2 观察与修改 HTML 语言程序	27	3.4.2 在网页中编辑描图	61
2.1.3 保存与关闭网页	28	3.5 插入水平分割线实例	62
2.2 建立一个本地站点实例	31		

3.6 图像网页实例	63	6.1.1 设置层的默认属性	98
3.6.1 图像网页实例的显示效果	63	6.1.2 在页面中创建层	99
3.6.2 图像网页实例的制作过程	63	6.1.3 在层中插入层	100
第4章 创建与编辑框架	67	6.2 改变层的属性	100
4.1 创建框架网页	67	6.2.1 选定层	100
4.1.1 创建框架	67	6.2.2 改变层的大小	101
4.1.2 框架的简单编辑	68	6.2.3 调整一个层或多个层的位置	101
4.1.3 在框架内调入和输入 HTML 文件 内容	69	6.2.4 同时调整多个层的大小	102
4.1.4 保存框架文件	70	6.2.5 对齐多个层	102
4.2 改变框架的属性	71	6.3 标尺和网格	103
4.2.1 框架观察器	71	6.3.1 标尺	103
4.2.2 总框架属性的改变	71	6.3.2 网格	104
4.2.3 分栏框架属性的改变	72	6.4 利用层属性栏和层监视器设置层的 属性	105
4.3 框架网页实例	73	6.4.1 利用层属性栏设置层的属性	105
4.3.1 框架网页实例的显示效果	73	6.4.2 利用层监视器设置层的属性	108
4.3.2 框架网页实例的制作过程	73	6.5 在层中插入对象和层的转换	111
第5章 创建与编辑表格	78	6.5.1 在层中插入对象	111
5.1 在页面中插入简单表格实例	78	6.5.2 层与表格的相互转换	111
5.1.1 在页面中插入简单的表格	78	6.5.3 兼容低版本浏览器的转换	112
5.1.2 表格大小的调整	79	6.6 具有层的网页实例	113
5.2 表格属性的设置	80	6.6.1 “用层编排的网页”	113
5.2.1 整个表格属性的设置	80	6.6.2 “有阴影的图像”网页	113
5.2.2 表格单元格属性的设置	81	第7章 站点管理与链接	116
5.3 表格的其他操作	83	7.1 了解站点管理器	116
5.3.1 选择整个表格与表格的单元格	83	7.1.1 建立新站点和站点管理器属性的 设置	116
5.3.2 在表格中插入行与列	84	7.1.2 站点管理器的站点布局	118
5.3.3 删除表格中的行与列	85	7.2 建立与本地 HTML 和图像文件的 链接	120
5.3.4 复制和移动表格的单元格	86	7.2.1 文字或图像与外部 HTML 和图像 文件的链接	120
5.3.5 在表格中插入内容	86	7.2.2 文字或图像与 HTML 文件锚点的 链接	123
5.4 表格网页实例	88	7.2.3 建立图像热区与 HTML 文件的 链接	125
5.4.1 表格单元格中数据的排序	88	7.3 建立电子函件、无址和脚本链接及远程 登陆	128
5.4.2 “课程表”网页——使用表格样式	89		
5.4.3 “值班表”表格网页	92		
5.4.4 用表格编排的网页	94		
5.4.5 “复杂课程表”表格网页	96		
第6章 页面中的层	98		
6.1 设置层的默认属性与创建层	98		

7.3.1	建立电子函件链接	128	9.3.6	定义样式表中的列表属性	166
7.3.2	建立无址链接	129	9.3.7	定义样式表中的定位属性	167
7.3.3	建立脚本链接	129	9.3.8	定义样式表中的扩展属性	168
7.3.4	远程登陆	129	9.4	应用 HTML 样式	170
7.4	用站点管理器检查与修改站点	130	9.4.1	HTML 样式与 CSS 样式的区别	170
7.4.1	查找与替换	130	9.4.2	HTML 样式表的创建与应用	170
7.4.2	链接的检查与修复	132	9.5	样式表应用实例	172
7.4.3	检查网页的兼容性	135	9.5.1	“立体效果的课程表”网页	172
7.4.4	检查每个页面下载的时间	136	9.5.2	“有风景图像水印的课程表”网页	173
7.4.5	在浏览器中预览网页	137	第 10 章 多媒体		176
7.5	设置服务器与发布站点	138	10.1	插入多媒体对象	176
7.5.1	站点服务器的设置	138	10.1.1	插入与使用 Shockwave 影片	176
7.5.2	防火墙参数的设置	139	10.1.2	插入与使用 Flash 电影	178
7.5.3	发布站点	140	10.1.3	插入与使用插件	179
第 8 章 表单		142	10.1.4	插入 Java Applet	180
8.1	创建和删除表单域	142	10.1.5	插入 ActiveX	181
8.1.1	创建表单域和删除表单域	142	10.1.6	插入导航条	182
8.1.2	设置表单域的属性	143	10.1.7	插入 Fireworks 图像	183
8.2	插入表单对象与其他对象	144	10.2	时间线面板与直线移动动画的制作	184
8.2.1	插入表单对象的方法	144	10.2.1	时间线面板	184
8.2.2	表单对象的属性设置	144	10.2.2	直线移动动画的制作	185
8.3	表单网页实例	151	10.3	复杂动画的制作	186
8.3.1	表单网页实例的显示效果	151	10.3.1	用加入关键帧的方法制作沿曲线路径移动的动画	186
8.3.2	表单网页实例的制作过程	152	10.3.2	用鼠标拖曳的方法制作沿曲线路径移动的动画	188
第 9 章 样式表		155	10.3.3	动画的删除、复制、移动和更名	189
9.1	什么是样式表	155	10.4	网页动画制作实例	189
9.1.1	为什么要使用样式表	155	10.4.1	“画面图像交替变化”网页	189
9.1.2	样式表代码的网页举例	155	10.4.2	“动画标题”网页	191
9.2	用 Dreamweaver 3.0 创建样式表	158	10.4.3	“使用 Java Applet 程序”网页	193
9.2.1	CSS 样式表编辑器	158	第 11 章 使用行为		195
9.2.2	创建样式表与编辑样式表对话框	159	11.1	行为控制器	195
9.3	用 Dreamweaver 3.0 定义样式表	161	11.1.1	什么是行为	195
9.3.1	定义样式表中的文字属性	161	11.1.2	行为控制器的使用方法	195
9.3.2	定义样式表中的背景属性	162			
9.3.3	定义样式表中的块属性	163			
9.3.4	定义样式表中的盒子属性	164			
9.3.5	定义样式表中的边框属性	165			

11.2	动作设置应用实例	199	12.1.4	使用模板制作网页	231
11.2.1	应用 Call JavaScript	199	12.1.5	修改模板更新网页	232
11.2.2	应用 Change Property	200	12.2	库	233
11.2.3	应用 Check Browser	201	12.2.1	创建库项目	233
11.2.4	应用 Check Plugin	202	12.2.2	使用库项目和库项目引用的 属性栏	234
11.2.5	应用 Control Shockwave or Flash	202	12.2.3	修改库项目和更新页面	234
11.2.6	应用 Drag Layer	203	第 13 章 制作个人喜欢的工作界面		237
11.2.7	应用 Go To URL	204	13.1	制作个人喜欢的对象面板与快捷 面板	237
11.2.8	应用 Jump Menu	205	13.1.1	制作个人喜欢的对象面板	237
11.2.9	应用 Jump Menu Go	205	13.1.2	制作个人喜欢的快捷面板	238
11.2.10	应用 Open Browser Window	206	13.2	改变默认的文件类型与设置菜单 命令	239
11.2.11	应用 Play Sound	207	13.2.1	改变默认的文件类型	239
11.2.12	应用 Popup Message	207	13.2.2	制作自己的菜单命令	239
11.2.13	应用 Preload Images	207	13.3	设置 Dreamweaver 3.0 的参数	241
11.2.14	应用 Set Nav Bar Image	208	13.3.1	“Preferences”对话框	241
11.2.15	应用 Set Text	210	13.3.2	“Preferences”对话框简介	242
11.2.16	应用 Show - Hide Layers	211	第 14 章 建立网站实例		248
11.2.17	应用 Swap Image	212	14.1	建立简单的个人站点	249
11.2.18	应用 Swap Image Restore	212	14.1.1	建立本地站点	249
11.2.19	应用 Timeline	212	14.1.2	上传(或发布)站点	253
11.2.20	应用 Validate Form	214	14.2	建立典型的企业网站	256
11.3	行为网页实例	215	14.2.1	网站策划	257
11.3.1	显示提示信息	215	14.2.2	美术设计	258
11.3.2	图像翻转	217	14.2.3	网站制作	258
11.3.3	拼图游戏	218	14.2.4	网站更新	262
11.3.4	活动菜单	222	附录		263
第 12 章 模板和库		226	附录一	Dreamweaver 3.0 主菜单的中文 含义	263
12.1	模板	226	附录二	站点管理器菜单的中文含义	270
12.1.1	创建模板	226			
12.1.2	定义模板的可编辑区域	228			
12.1.3	编辑模板可编辑区域和取消页面 不可编辑区域	230			

第1章 概述

1.1 Internet 概述

1.1.1 什么是 Internet

计算机网络是将地理位置不同并具有独立工作能力的多个计算机系统通过通信线路互联在一起,借助网络软件实现网络资源共享和互相通信的整个信息系统。计算机网络按照覆盖的地域大小,可分为局域网(即 LAN,范围不超过 10km)和广域网(即 WAN,全球范围)。

Internet 一词来源于英文 Interconnect networks,即“相互连接各个网络”,简称“互联网”,中文译为“因特网”。既然是各个网络互连,则这些网络就应包括局域网和广域网等不同规模和构型的网络。

Internet 起源于 20 世纪 60 年代。当时,美苏两个超级大国处于冷战状态,美国军方最为关心的一件事就是如何在通讯设备受到袭击后能仍然保持联系。为此,美国国防部所属的高级研究规划署 ARPA 研究并建立了实验性军用计算机网络 ARPANET,其主要目的是寻求一种将不同种类的计算机互联成网络,并能使该网络在其一部分遭破坏时不影响网络其他部分正常运行的方法。

以后,ARPANET 网络的应用由军事领域延伸到教育领域,科学家们开始使用 ARPANET 网络交换信息,共享研究成果。1983 年,TCP/IP 协议(即传输控制协议和网络间协议)的建立,使计算机通信有了统一的标准,这是计算机网络发展史上的一个里程碑,网络从此进入高速发展的时代。

1986 年,美国国家科学基金会 NSF(National Science Foundation)开始将美国各地分属各大学和研究机构的计算中心连接到了分布在不同地区的五个超级计算中心,至此,为越来越多的高等院校、科研机构、图书馆、实验室、政府部门、商业集团、医院和个人所使用的 NSFNET 网络逐渐取代了 ARPANET 网络。在 1990 年 7 月,ARPANET 网络完全被 NSFNET 网络取代。到了 1992 年,连在 NSFNET 网络上的主机已经达到了 100 万台。

随着计算机和通信技术的发展,计算机网络由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的国际互联网络 Internet。Internet 已经成为我们生活与工作中不可缺少的一部分,它正以人们难以想象的速度迅猛发展。

Internet 提供的服务主要有:电子函件(E-mail)、文件传输(FTP)、电子公告(BBS)、远程登陆(Telnet)和网页浏览(WWW)。

1.1.2 什么是 WWW

WWW 是 World Wide Web(全球信息网)的缩写,中文名称是万维网。它是欧洲粒子物理研究

所(CERN)的科学家 Tim Berners - Lee 发明的。Tim Berners - Lee 提出了超文本(Hypertext)的结构体系,目的是让大家在不同地方用一种简洁的方式共享信息资源。WWW 制定了一套标准,包括超文本开发的 HTML 语言、统一资源定位符 URL 和超文本传输通信协议 HTTP。

超文本由若干互联的超媒体文件组成,它是通过超链接把一些具有超媒体特性的信息链接起来的一种新型的信息管理技术。超媒体不但包括了文本内容,还包括图像、动画、声音和视频等。超链接就是通过超文本中的链接点(也叫“参考点”或“热点”)建立与其他超媒体文件的链接。当用鼠标单击参考点时,即可调出与之相链接的其他超媒体文件,即网页。

WWW 使得浏览 Internet 的信息变得非常简单,只要用鼠标单击一下,即可显示出图文并茂的网页,甚至可以播放声音、动画和视频。从此,Internet 的用户群由学术人员为主体变为由非专业人员为主体。WWW 已经成为 Internet 上的主要应用。

WWW 是当前 Internet 网上最受欢迎、最为流行和最新的信息检索服务系统。它提供了非常丰富的信息资源,这些信息资源包括文字、图像、声音、动画和视频等。它们分别按不同的类型以网页文件的形式独立存放在 WWW 服务器上,供计算机工作人员、电脑爱好者和相关的人员选择查阅。

1.2 用 HTML 语言编写的第一个网页实例

1.2.1 什么是 HTML 语言

HTML 的英文全名为 Hypertext markup language,直译为超文本标记语言。它不是一种程序语言,而是一种描述文档结构的标记语言,它与操作系统平台的选择无关,只要有浏览器就可以运行 HTML 程序,显示网页内容。HTML 语言使用了一些约定的标记,对 WWW 上的各种信息进行标记,浏览器会自动根据这些标记,在屏幕上显示出相应的内容,而标记符号不会在屏幕上显示出来。自从 1990 年它首次用于网页制作后,几乎所有的网页都是由 HTML 语言或在 HTML 语言中嵌入其他语言(如 JavaScript 语言等)编写的。

目前,较流行的浏览器有 Netscape 公司的 Netscape Navigator 和微软公司的 Internet Explorer (即 IE)。要注意,不同的浏览器对同一个 HTML 文件的解释可能会有差别。

使用 HTML 语言编写 HTML 语言程序(即制作网页文件),是学习制作网页的基础。虽然目前有许多“所见即所得”且操作较方便的网页制作工具(如:Microsoft 公司的 FrontPage 2000 和 Macromedia 公司的 Dreamweaver、Flash、Fireworks 等),不需要直接用 HTML 语言编写 HTML 语言程序。但是,在很多时候,学习一些 HTML 语言的知识,将有利于掌握网页制作工具、编辑修改网页和提高网页制作水平。

1.2.2 网页显示效果与 HTML 语言程序

1. 网页的显示效果

以下介绍一个非常简单的网页,如图 1-1 所示。第一行是一个标题,标题下边有一个来回移动的小猫。小猫的下边是加粗的“自我介绍:”几个文字,它的下面是其他文字。在“我们将向大家介绍的网页知识如下”文字的下面,是一些带序列号或带序列标记“●”的一行行文字。网页

的底色为黄色。

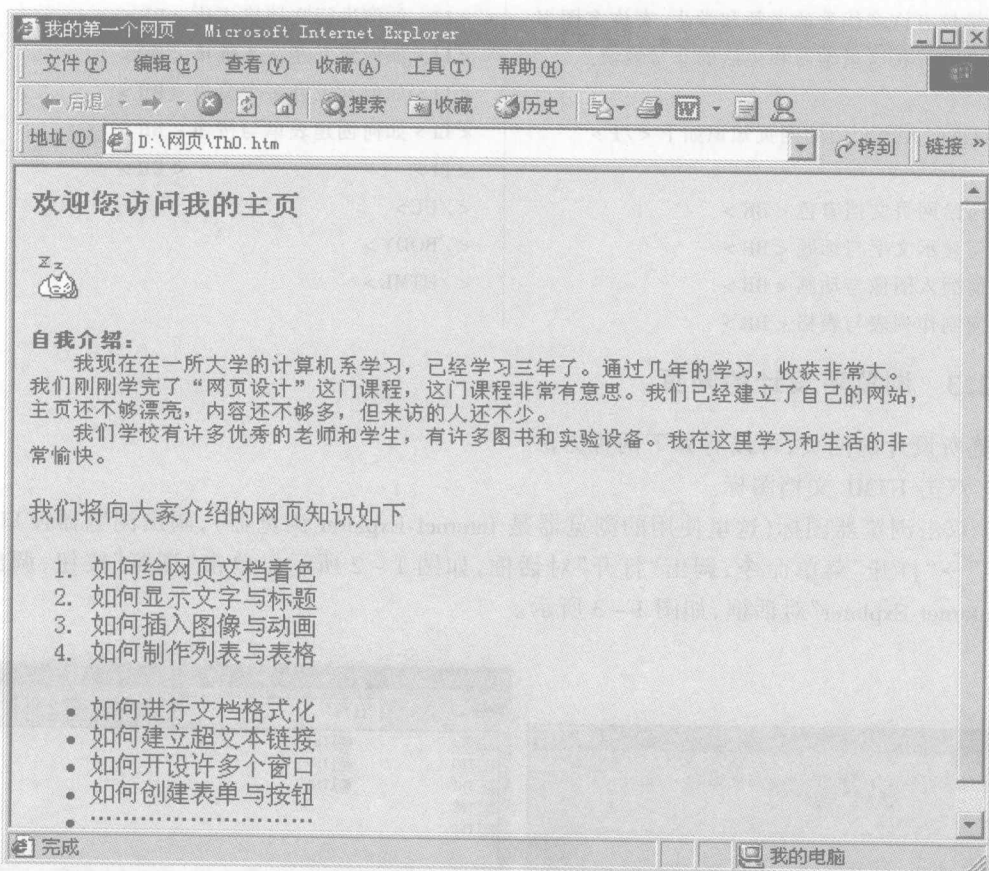


图 1-1 第一个网页的显示效果

2. 输入 HTML 语言编写的网页程序

用 HTML 语言编写的网页程序,可以在 Windows 记事本内书写,在存盘输入文件名时,一定要输入 HTML 语言文件的扩展名: .htm 或 .html。要注意:HTML 文档中的各种英文标记要在英文输入方式下输入。为了便于管理,可在磁盘根目录下建立一个文件夹(例如名字为“网页”的文件夹),用来存储 HTML 语言程序文档,再在该文件夹下建立一个名字为“GIF”的文件夹,用来保存网页中的图像文件。

下面给出该实例的 HTML 语言程序(文件名为:Th0.htm)。

```
< HTML >
< HEAD >
< TITLE > 我的第一个网页 < /TITLE >
< /HEAD >
< BODY BGCOLOR = # FFFF00 >
< H3 > 欢迎您访问我的主页 < /H3 >
```

```
< IMG SRC = " GIF \ 5 .GIF " > < BR >
< PRE >
< B > 自我介绍: < /B >
    我现在在一所大学的计算机系学习,已经学习三年了。通过几年的学习,收获非常大。
    我们刚刚学完了“网页设计”这门课程,这门课程
```

非常有意思。我们已经建立了自己的网站,主页还不够漂亮,内容还不够多,但来访的人还不少。

我们学校有许多优秀的老师和学生,有许多图书和实验设备。我在这里学习和生活的非常愉快。

</PRE>

<P>我们将向大家介绍的网页知识如下</P>

如何给网页文档着色

如何显示文字与标题

如何插入图像与动画

如何制作列表与表格

如何进行文档格式化

如何建立超文本链接

如何开设许多个窗口

如何创建表单与按钮

……………

</BODY>

</HTML>

1.2.3 浏览所设计的网页

浏览所设计的网页,可以有如下两种方法:

(1) 双击 HTML 文档图标。

(2) 双击浏览器图标(这里使用的浏览器是 Internet Explorer 浏览器),调出浏览器窗口,再单击“文件”→“打开”菜单命令,调出“打开”对话框,如图 1-2 所示。单击“浏览”按钮,调出“Microsoft Internet Explorer”对话框,如图 1-3 所示。

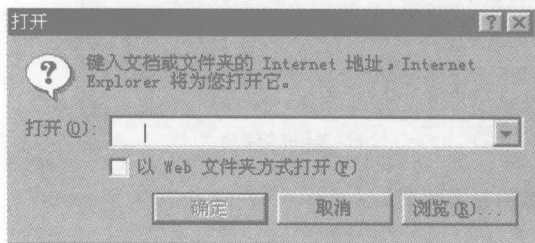


图 1-2 “打开”对话框



图 1-3 “Microsoft Internet Explorer”对话框

选择文件夹和 HTML 文档,单击“打开”按钮,回到“打开”对话框,可以看到在该对话框的文本框内已有选中的文档目录与文件名字。再单击“打开”对话框内的“确定”按钮,即可在浏览器中看到图 1-1 所示的网页了。

1.2.4 HTML 语言程序中所用标记的含义

HTML 语言的标记种类很多,前面例子中 HTML 语言标记的含义介绍如下:

1. <HTML> …… </HTML>

它是 HTML 文档中最基本的标记,不可缺少。<HTML> 表示 HTML 文档的开始,</HTML> 表示 HTML 文档的结束。

2. <HEAD> …… </HEAD>

它是网页标题标记,可以提高网页文档的可读性,向浏览器提供一个信息。它可以忽略,但

一般不忽略。

3. < TITLE > …… < /TITLE >

它是网页名称标记,是 < HEAD > …… < /HEAD > 标记内不可缺少的标记,也就是说,有 < HEAD > …… < /HEAD > 标记就一定要有 < TITLE > …… < /TITLE > 标记。

4. < BODY > …… < /BODY >

它是网页主题内容标记,包含了网页的全部内容,一般不可缺少。

5. < BODY BGCOLOR = # RRGGBB >

使用 < BODY > 标记中的 BGCOLOR 属性,可以设置网页的背景颜色。使用的格式有两种:

(1) 第一种格式: < BODY BGCOLOR = # RRGGBB >

其中 RR、GG、BB 可以分别取值为 00 ~ FF 的十六进制数。RR 用来表示颜色中的红色成分多少,数值越大,颜色越深。GG 用来表示颜色中的绿色成分多少,BB 用来表示颜色中的蓝色成分多少。红、绿、蓝三色按一定比例混合,可以得到各种颜色。

此处,RR = FF,GG = FF,BB = 00,表示为黄色。如果 RRGGBB 取值为 000000,则为黑色;RRGGBB 取值为 FFFFFFFF,则为白色,RRGGBB 取值为 FF8888,则为浅红色。

(2) 第二种格式: < BODY BGCOLOR = “颜色的英文名称” >

它是直接使用颜色的英文名称来设定网页的背景颜色。例如:

< BODY BGCOLOR = blue > :用来设置网页的背景颜色为蓝色。

< BODY BGCOLOR = red > :用来设置网页的背景颜色为红色。

< BODY BGCOLOR = white > :用来设置网页的背景颜色为白色。

6. < H3 > …… < /H3 >

它是正文的第三级标题标记。此外,还有第一、二、四、五、六级标题标记,分别为 < H1 > …… < /H1 >、< H2 > …… < /H2 >、< H4 > …… < /H4 >、< H5 > …… < /H5 > 和 < H6 > …… < /H6 >。级别越高,文字越小。

7. < IMG >

它是图像标记,用来加载 GIF 图像与动画。在网页中加载 GIF 动画的方法与加载 GIF 图像的方法一样。GIF 动画文件的扩展名也是 .gif,文件格式是 GIF89A 格式。制作 GIF 动画的软件有很多,例如:Ulead GIF Animator 4.0 等。

8. SRC

它是依附于其他标记的一个属性,依附于 < IMG > 标记时,用来导入 GIF 图像与动画。其格式为:

< IMG SRC = “GIF 格式文件的目录与文件名” >

因为图像文件 5.GIF 在该 HTML 文档所在文件夹内的 GIF 文件夹内,所以应写为 < IMG SRC = “GIF \ 5.gif” >。如果文件的目录或文件的名字不对,则在浏览器中显示网页时,图像的位置处会显示一个带“x”的小方块。

9. < BR >

它是换行标记,表示以后的内容移到下一行。它是单向标记,没有 < /BR >。

10. < PRE > …… < /PRE >

它是保留文本原来格式的标记。它的作用可以将其中的文本内容按照原来的格式显示,否

则浏览器会自动取消文本中的空格。

11. `……`

它是粗体标记,可使其中的文字变为粗体。

12. `<P>……</P>`

它是段落标记。它的作用是将其内的文字另起一段显示,段与段之间有一个空行。

13. `……`与``

`……`是有序列表标记。其内用``标记引导文字,显示网页中的这些引导文字后,文字前面会自动加上“1”、“2”……序号。

14. `……`与``

`……`是无序列表标记。其内用``标记引导文字,显示网页中的这些引导文字后,文字前面会自动加上“●”。

1.2.5 文件的路径名和 URL

1. 文件的路径名

文件的路径名有两种写法:一种是相对路径,另外一种为绝对路径。

(1) 相对路径:相对路径是以当前文件所在路径和子目录为起始目录,进行相对的文件查找。通常都采用相对路径,这样可以保证文件移动后,不会产生断链现象。相对路径名的写法及其含义如表 1-1 所示。

表 1-1 相对路径名的写法及其含义

相对路径名	含 义
<code>HREF = " File .htm "</code>	File .htm 是当前目录下的文件名
<code>HREF = " HTML / File .htm "</code>	File .htm 是当前目录下“HTML”子目录下名字为 File .htm 的文件
<code>HREF = " HTML / H1 / File .htm "</code>	File .htm 是当前目录下的“HTML/H1”目录下名字为 File .htm 的文件
<code>HREF = " ../ File .htm "</code>	File .htm 是当前目录的上一级目录下名字为 File .htm 的文件
<code>HREF = " ../../ File .htm "</code>	File .htm 是当前目录的上两级目录下名字为 File .htm 的文件

(2) 绝对路径:绝对路径是写出全部路径,系统按照全部路径进行文件的查找。绝对路径中的盘符后用“: \”或“:/”,各个目录名之间以及目录名与文件名之间,应用“ \”或“/”分隔开。绝对路径名的写法及其含义如表 1-2 所示。

表 1-2 绝对路径名的写法及其含义

绝对路径名	含 义
<code>HREF = " http :// www . th . edu . cn / H1 / File .htm "</code>	File .htm 在域名为 www . th . edu . cn 的服务器中的 H1 目录下
<code>HREF = " D : \ HTML \ H1 \ File .htm "</code>	File .htm 放在 D 盘的 HTML 目录下的 H1 子目录中

2. URL

URL(Uniform Resource Locator)即统一资源定位符,它是一种通用的地址格式,指出了文件在 Internet 中的位置。当用户查询信息资源时,只要给出 URL 地址,则 WWW 服务器就可以根据它

找到网络资源的位置,并将它传送给用户的计算机。通常,当用户用鼠标单击网页中的链接点时,就将 URL 地址请求传送给 WWW 服务器。

一个完整的 URL 地址由通讯协议名、Web 服务器地址、文件在服务器中的路径和文件名四部分组成。例如: `http://www.microsoft.com/intl/cn/file.html`。其中, `http://` 是协议名, `www.microsoft.com` 是 Web 服务器地址, `/intl/cn/` 是文件在服务器中的路径, `file.html` 是文件名。URL 地址中的路径只能是绝对路径。

1.3 Dreamweaver 3.0 的特点与安装

1.3.1 Dreamweaver 3.0 的特点

Dreamweaver 是 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的专业网页编辑器软件。随着 Dreamweaver 版本的升高(目前已经为 Dreamweaver 4.0 版本),它越来越受到网页制作的专业人员和业余爱好者的宠爱。Dreamweaver 3.0 主要有以下特点:

1. 操作简便

它采用了创新的浮动面板,使网页的控制项目清晰。通过简单的操作,所见即所得,可方便地制作出网页。在不同的对象处,单击鼠标右键,调出相应的快捷菜单,其中集成了几乎所有相关操作命令。

2. 站点管理

具有建立和管理本地网站以及 FTP 网站的功能。网站架构图可使用户对网站的结构一目了然,可以对网站中的文字、HTML 标记符和链接等进行检查和修复;对网站内容进行查找与替换,便于网站更新。

3. HTML 编辑

设置了 HTML 语言编辑器,可以在不关闭网页编辑窗口的同时,进行 HTML 标识符的修改和添加,操作方便。能够自动添加 JavaScript 来解决当浏览器窗口尺寸变化时 CSS 层出现的问题等。

4. 分类提供了页面对象

以对象控制面板的形式,分类提供了各种网页中的对象(元素),例如:图像、表格、特殊字符、表单、框架、日期、Flash 动画、Shockwave 动画、电子函件链接等。

5. 可扩展的工作环境

可以按照用户的爱好进行各种工作环境的编辑、定制和扩展 Dreamweaver 的菜单与快捷键;提供了丰富的 API 函数和内建 JavaScript 函数,可以使用 JavaScript、XML 或 C 语言,对 Dreamweaver 进行扩展。可以制作自己的 Object(对象)、Command(命令)和 Behavior(动作),可以创建自己的浮动面板等。

6. 提高工作效率的新特征

设置了 Template(模板)、Library(部件库)、History(历史面板),为网站的制作、更新和扩容提供了方便。用户在制作网页时,可以先设计页面的结构,以后再添加内容,而且不会因添加的内容而破坏其结构。如果要改变网页的结构,只需更新模板即可。

此外,还可以给文件加批注,可以输入和净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件;可以输入 Microsoft Excel 或 Microsoft Access 建立的数据文件;可以输入 Firework 制作的 HTML 源代码和图像;可以在 Dreamweaver 中打开 Firework,对 PNG 图形文件进行编辑;提供了一种进行简单的重复操作的方法。还增强了对 Macintosh 的兼容性。

1.3.2 Dreamweaver 3.0 的运行环境

1. 硬件要求

- (1) 中央处理器:奔腾机,内存 120MB 或 120MB 以上,或相应级别的 CPU。
- (2) 硬盘剩余空间:20MB 或以上。
- (3) 内存:32MB 以上。
- (4) 显示器:分辨率 800×600 以上,16 位增强色。

2. 软件要求

Windows 95、Windows 98、Windows 2000 或 Windows NT 4.0 操作系统等。

1.3.3 Dreamweaver 3.0 的安装

Dreamweaver 3.0 的安装很简单。首先要准备 Dreamweaver 3.0 软件,如果只是学习用,可以到 Macromedia 公司的网站(网址是: <http://www.Macromedia.com>) 下载一个试用版,试用版的 Dreamweaver 3.0 功能齐全,使用期为 30 天。30 天后,如果想要继续使用,不能简单地重新安装,必须重新安装 Windows 后再安装。使用 Ghost 软件克隆可以使重新安装的速度大大加快,而且不会破坏机器的原状态。当然,最好的方法是向 Macromedia 公司注册并交一定的费用,升级为正式版。

Dreamweaver 3.0 的安装的步骤如下:

(1) 在 Windows 下,关闭其他运行的程序,用鼠标双击 Dreamweaver 3.0 的安装程序 Setup.exe 的图标,运行该程序。这时屏幕显示安装画面,稍候显示出安装 Dreamweaver 3.0 的欢迎画面,如图 1-4 所示。

(2) 用鼠标单击图 1-4 画面中的“Next”按钮,调出“Software License Agreement”对话框,如图



图 1-4 欢迎画面

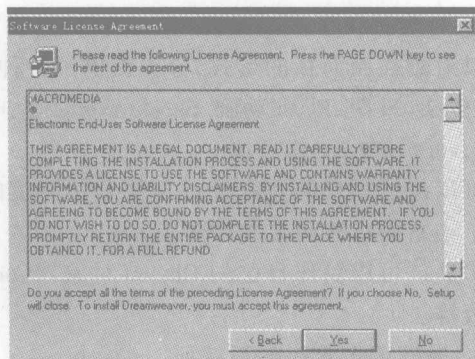


图 1-5 版权说明画面图

1-5 所示,其中是版权说明。

(3) 如果用鼠标单击图 1-5 画面中的“**No**”按钮,则表示不接受该声明,退出安装程序。如果接受该声明,则单击图 1-5 画面中的“**Yes**”按钮,继续安装,调出图 1-6 所示的“**Location**”对话框,用来设置安装路径,安装路径的默认路径是:C:/Program Files/Macromedia/ Dreamweaver 3.0。

如果要改变安装路径,可单击“**Browse**”按钮,调出“**Choose Folder**”对话框,选择新路径后,单击“**OK**”按钮,回到图 1-6 所示的“**Location**”对话框。

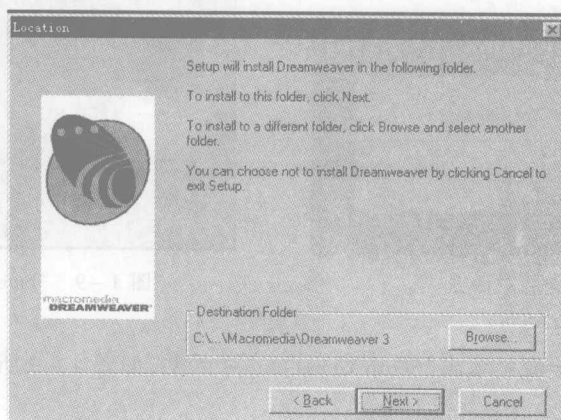


图 1-6 “**Location**”对话框

(4) 用鼠标单击图 1-6 画面中的“**Next**”按钮,调出“**Start Menu - Program Folder**”对话框,如图 1-7 所示,该对话框是用来选择程序组,其默认的名字是:“**Macromedia Dreamweaver 3.0**”。通常均采用默认的名字。

如果要改变程序组,可单击其他程序组的名字。

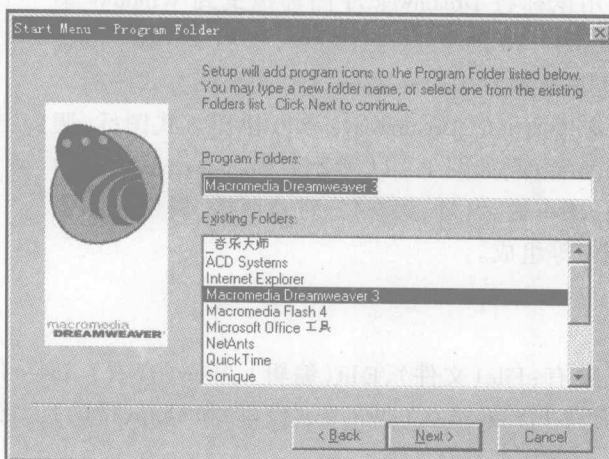


图 1-7 “**Start Menu - Program Folder**”对话框