

面向 21 世纪高职高专系列教材

动态网页设计与制作

马 伟 主编

吕何新 审



机械工业出版社

本书从高职高专计算机教育的实际出发,注重理论和实际操作紧密结合的特点,顺应网页制作动静结合、创意新颖的趋势,重点介绍了 Dreamweaver 网页制作软件,突出了动态网页的制作方法。本书同时还介绍了 Fireworks 图像处理软件和 Flash 动画制作软件,使网页制作更加得心应手。本书内容简明易懂,重点突出,图文并茂。每一章的后面均附有习题。

本书适合高职高专的教学,也可作为网页制作爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

动态网页设计与制作/马伟主编.
—北京:机械工业出版社,2002.8
面向 21 世纪高职高专系列教材
ISBN 7-111-10583-4

. 动... . 马... . 主页制作—高等学校;
技术学校—教材 . TP393 . 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 049780 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)
策 划:胡毓坚
责任编辑:田 梅
EBOOK 编辑:洪汉军

本社电子书店网址: <http://www.cmpbook.com>

EBOOK 购买问题请与直销中心联系,(010)68990188

EBOOK 质量问题或有特殊要求请与出版部联系,(010)88379691

出版说明

积极发展高职高专教育，完善职业教育体系，是我国职业教育改革和发展的一项重要任务。为了深化职业教育的改革，推进高职高专教育的发展，培养 21 世纪与我国现代化建设要求相适应的，并在生产、管理、服务第一线从事技术应用、经营管理、高新技术设备运作的高级职业技术应用型人才，尽快组织一批适应高职高专教学特色的教材，已成为各高职高专院校的迫切要求。为此，机械工业出版社与高职高专计算机专业、电子技术专业和机电专业教材编委会联合组织了全国 40 多所院校的骨干教师，共同研究开发了一批计算机专业、电子技术专业和机电专业的高职高专系列教材。

各编委会确立了“根据高职高专学生的培养目标，强化实践能力和创新意识的培养，反映现代职业教育思想、教育方法和教育手段，造就技术实用型人才为立足点”的编写原则。力求使教材体现“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。

本套系列教材是由高职高专计算机专业、电子技术专业、机电专业教材编委会分别会同各院校第一线专业教师针对高职高专计算机、电子技术和机电各专业的教学现状和教材存在的问题开展研讨，尤其针对目前高职高专教学改革的新情况，分别拟定各专业的课程设置计划和教材选题计划。在教材的编制中，将教学改革力度比较大、内容新颖、有创新精神、比较适合教学、需要修编的教材以及院校急需、适合社会经济发展的新选题优先列入选题规划。在广泛征集意见及充分讨论的基础上，由各编委会确定每个选题的编写大纲和编审人员，实行主编负责制，编委会通过责任编辑和主审对教材进行质量监控。

担任本套教材编写的老师们都是来自各高职高专院校教育第一线的教师，他们以高度的责任感和使命感，经过近一年的努力，终于将本套教材呈现在广大读者面前。由于高职高专教育还处于起步阶段，加上我们的水平和经验有限，在教材的选题和编审中可能出现这样那样的问题，希望使用这套教材的教师和学生提出宝贵的意见和建议，以利我们今后不断改进，为我国的高职高专教育事业的繁荣而共同努力。

高职高专系列教材编委会
机械工业出版社

前 言

随着互联网的迅速发展，网页信息服务系统很快占据了重要的地位。网页信息服务系统采用的是客户机/服务器模式，即在网站服务器上提供一个个的网页，网页上提供各种各样的信息。网页之间采用链接的方式联系。互联网上所有的网页就如同编织的大网，通过链接将全世界的网站和网页联系在一起，形成了浩如烟海，五彩缤纷的互联网世界。

我们最关心的是，互联网世界中那些异彩纷呈的网页是怎样制作出来的？又是采用什么软件制作的？Dreamweaver 动态网页制作工具，是目前炙手可热的专业化的网页制作工具之一。Fireworks 和 Flash 则擅长于图形处理和动画制作。这三个软件互相配合、各司其职，使得动态网页的制作游刃有余。这就是本书要着重介绍的内容。

本书从高等职业教育的实际出发，注重理论和实际操作紧密结合。在总结平时教学经验的基础上，认真审定了编写大纲。对于编程方面的难点作了恰当处理，使读者在开始学习阶段，避开了编程的困难。教学时最好采用现场教学方式。本教材提供的参考教学时数为 50 学时，除此之外，还应提供足够的上机练习时间。

本书由马伟编写第 1 章~第 7 章和第 10 章；杜明编写第 8 章；赵代松编写第 9 章；由马伟统编全书，吕何新担任审稿。同时还要感谢周智文、周岳山、陈丽敏以及高职编委会的各位同仁，感谢机械工业出版社对本书的关心和支持。

由于编者水平有限，书中难免有不妥和疏漏之处，殷切期望专家、同行和广大读者批评指正。

编 者

目 录

出版说明	3.2.4 鼠标经过图像的设置	33
前言	3.3 表格的使用和设置	35
第 1 章 网页与网页制作软件	3.3.1 建立和编辑表格	35
1.1 网页系统的起源和发展	3.3.2 表格属性的设置	37
1.2 网页制作软件	3.3.3 单元格的属性设置	39
1.3 Dreamweaver 概述	3.3.4 表格的预格式化	40
1.3.1 Dreamweaver 窗口介绍	3.3.5 从外部导入表格数据	41
1.3.2 Dreamweaver 的面板	3.3.6 表格数据的导出	42
1.3.3 Dreamweaver 的命令菜单	3.3.7 表格数据排序	42
1.4 小结	3.4 超级链接的建立和设置	43
1.5 习题	3.4.1 设置文本的链接	43
第 2 章 建立站点	3.4.2 建立锚点的链接	43
2.1 建立站点前的准备	3.4.3 建立邮件的链接	44
2.2 建立站点	3.4.4 建立下载文件的链接	45
2.3 定义站点	3.5 网页的布局与定位	46
2.4 在站点中添加网页或文件夹	3.5.1 布局工具和布局视图	46
2.5 站点的视图	3.5.2 利用层进行布局	47
2.6 小结	3.5.3 层和表格之间的相互转换	50
2.7 习题	3.5.4 在页面中使用框架	52
第 3 章 网页内容的输入和设置	3.6 网页中表单的运用	55
3.1 文本的输入和设置	3.6.1 表单的建立	55
3.1.1 在页面上输入文本	3.6.2 表单的完整性验证	60
3.1.2 页面文本的调整和属性设置	3.7 建立和使用样式表	61
3.2 图像的插入和设置	3.7.1 一个 CSS 样式实例	62
3.2.1 图像的插入和调整	3.7.2 CSS 样式的参数设置	64
3.2.2 图像属性的调整和设置	3.7.3 CSS 样式的选用和取消	75
3.2.3 图像作为网页背景	3.7.4 CSS 样式的编辑或删除	75
	3.7.5 CSS 样式的导出	75
	3.7.6 CSS 样式的输入	76
	3.7.7 HTML 样式	77
	3.8 小结	79
	3.9 习题	79

第 4 章 模板和库	82	6.2.1 插入 Flash 动画	108
4.1 模板的创建和保存	82	6.2.2 插入 Shockwave 电影和 Generator 对象	109
4.1.1 创建一个新模板	82	6.2.3 插入 Flash 按钮	110
4.1.2 在模板上建立可编辑区域	83	6.2.4 插入 Flash 文本	110
4.1.3 删除模板上的可编辑区域	85	6.2.5 插入视频	110
4.1.4 利用现有模板建立网页	85	6.2.6 插入音频	111
4.1.5 用新模板更新网站的网页	86	6.3 小结	112
4.2 使用库	87	6.4 习题	113
4.2.1 添加库元素	87	第 7 章 HTML 语言和 JavaScript 程序	114
4.2.2 编辑库元素	88	7.1 HTML 语言	114
4.2.3 将库元素应用到网页中	89	7.1.1 网页和 HTML 语言的 关系	114
4.2.4 库元素的删除	89	7.1.2 HTML 语言的语法 规则	118
4.3 小结	89	7.1.3 常用的 HTML 文本格式 标记和含义	119
4.4 习题	90	7.1.4 文件头标记	125
第 5 章 行为	91	7.1.5 插入图片标记和水平分 隔线标记	125
5.1 事件和动作的种类	91	7.1.6 插入锚点标记	126
5.1.1 事件的种类	91	7.1.7 插入超链接标记	128
5.1.2 动作的种类	94	7.1.8 文字列表标记	128
5.1.3 行为的修改和删除	95	7.1.9 表格标记和表格属性 标记	130
5.2 行为应用实例	95	7.1.10 插入表单标记	131
5.2.1 在状态栏中显示信息	95	7.1.11 几个动态应用的例子	133
5.2.2 点击对象时播放音乐	96	7.2 JavaScript 程序	135
5.2.3 制作动态导航条	97	7.2.1 什么是 JavaScript	135
5.2.4 制作下拉菜单	99	7.2.2 一个 JavaScript 应用的 实例	136
5.2.5 制作动态的图片说明	101	7.2.3 JavaScript 的语法规则	137
5.3 小结	102	7.3 关于 XML	146
5.4 习题	103	7.3.1 什么是 XML	147
第 6 章 时间轴动画和多媒体 对象的使用	104	7.3.2 XML 展望	148
6.1 时间轴动画	104		
6.1.1 时间轴对象的建立	104		
6.1.2 增加关键帧	106		
6.1.3 时间轴对象的删除	106		
6.1.4 第二个时间轴对象的 建立	107		
6.2 多媒体对象的使用	108		

7.4 小结	149	9.3 图层在动画中的运用	200
7.5 习题	149	9.3.1 图层的操作方法	200
第8章 网页中图形的制作	150	9.3.2 遮罩图层在动画中的 运用	202
8.1 Fireworks 窗口介绍	150	9.4 声音在动画中的应用	204
8.1.1 窗口界面介绍	150	9.4.1 声音的导入和应用	204
8.1.2 常用面板介绍	153	9.4.2 声音的编辑和压缩	207
8.1.3 工具箱的介绍	156	9.5 动画的行为编程	208
8.2 画图工具的使用	157	9.5.1 鼠标事件和帧事件 编程	208
8.2.1 画图工具的介绍	157	9.5.2 电影控制动作	216
8.2.2 按钮制作实例	167	9.5.3 控制语句	217
8.3 切割图像	169	9.5.4 变量和函数的运用	218
8.4 将图形图像用于 网页中	174	9.6 小结	220
8.5 小结	179	9.7 习题	220
8.6 习题	179	第10章 网页动态效果实例	222
第9章 网页动画的制作	180	10.1 龟兔赛跑	222
9.1 Flash 窗口介绍	180	10.2 开始按钮的设置	224
9.1.1 菜单栏	180	10.3 钟摆	225
9.1.2 工具栏	181	10.4 文字从大到小变化	227
9.1.3 场景	183	10.5 会变化清晰度的 图片	229
9.1.4 时间轴视窗	184	10.6 会变化大小的图片	230
9.1.5 标尺和网格	186	10.7 屏幕抖动	231
9.1.6 库窗口	186	10.8 紧随鼠标游动的 星星	232
9.1.7 Flash 电影的导出与 发布	188	10.9 改变文本的显示 效果	235
9.2 制作简单的动画	192	10.10 模拟两球相撞	236
9.2.1 Flash 动画原理	192	10.11 小结	236
9.2.2 帧的使用	192	10.12 习题	236
9.2.3 逐帧动画的制作	193	附录 A Flash 动作、命令、 函数功能表	239
9.2.4 运动渐变动画的制作	195		
9.2.5 沿路径运动渐变动画的 制作	197		
9.2.6 变形帧动画的制作	198		
9.2.7 场景的使用	198		

第 1 章 网页与网页制作软件

本章要点

- 网页系统的起源和发展
- Dreamweaver 的窗口、属性面板、控制面板和命令菜单

网页也称为 Web 页或网页文件。它由超文本标记语言 (HTML) 的文件格式来构造。网页中包含了文本、图像、动画、声音以及其他信息。网页文件通常放在连接互联网的服务器上,采用超链接的方式将它们组织在一起。用户使用安装在客户端的浏览器软件,取得服务器上的网页文件,并显示在屏幕上,这就是通常见到的网页信息。用户只要轻轻点击鼠标,就可以通过已经建立的链接切换到其他的网页。整个互联网得益于“超文本”的加入,使得网页系统很快成为一片能自由航行的信息海洋。

Windows 操作系统中附带的 Internet Explorer 就是一个典型的网页浏览器软件,它可以用来搜索、查看和下载互联网上的各种信息。

1.1 网页系统的起源和发展

网页系统始创于 20 世纪 70 年代。设在日内瓦的欧洲核子研究中心的研究人员,为满足该所研究人员信息需求,开发和设计了网页系统,由于网页系统隐含了查询细节,免除了对主机域名、IP 地址、密码等内容的记忆要求,很容易为非专业人员所接受和使用。该系统以后逐渐发展为一个包含各类信息、面向公众的信息系统。

网页系统是随着互联网的发展而产生的信息服务系统。互联网催生了网页系统,与之对应,由于网页系统的流行,也进一步促进了互联网的发展。

网页系统与其他的互联网服务一样,采用客户机/服务器模式。如远程登录 (Telnet)、文件传输协议 (FTP)、电子邮件 (E-mail)、文件寻找工具 (Archie)、分布式文件查询 (Gopher) 等系统,都有各自的用户系统。它利用互联网四通八达的网络系统,运行相应的服务器软件,给用户提供服务,用户端也需要安装浏览器软件,用于浏览服务器上提供的网页信息。

网页系统是随互联网的发展而产生的一种信息服务系统。整个网页服务系统,由互联网上所有使用“超文本传输协议”(Hypertext Transport Protocol 简称 HTTP 协议)的站点组成。这些站点的集合,构成了整个网页系统的资源。在服务器端提

供“超文本标记语言”(Hypertext Markup Language)编写的信息内容,这些信息就是我们通常说的 HTML 语言文本。在用户端(即用户的计算机上)安装浏览器软件,当用户通过浏览器软件从服务器上取得 HTML 语言文本信息后,用户的浏览器软件就将这些信息翻译还原成文字、图像等内容,这就是通常从屏幕上见到的网页。网页与网页之间以“链接”的方式进行联系,只要用鼠标点击链接的条目,就可以完成从一个网页到另一网页的切换,非常方便,这也是网页系统大行其道的主要原因。

1.2 网页制作软件

网页通常包含这样一些对象:文本、图像、表格、框架、表单、组件、链接、文件、超链接、多媒体、各种插件等。由于网络的迅速发展,网页的需求量很大,网页的复杂性也越来越高,因此,软件生产商开发了许多专门用于网页制作的工具软件。这些软件多采用直观易用的图形界面,无需编辑程序代码,就可以轻松地制作出美观漂亮的网页。这类软件通常也称为所见即所得的网页编辑制作软件。目前国际上流行的所见即所得的网页编辑制作工具有:

Adobe 公司的 Go Live

Allaire 公司的 Home Site

SoftQuard 公司的 Hometal

Enova 公司的 Namoweb Editor

NetObjects 公司的 NetObjects Fusion

Trellix 公司的 TrellixWeb

微软公司的 Frontpage

Macromedia 公司的 Dreamweaver

甚至我们常用的 Word、Excel、Powerpoint 也能将制作的文档、表格或幻灯片用 HTML 格式保存,而成为网页文件。

本书介绍的软件是 Macromedia 公司的 Dreamweaver 网页设计制作软件。

1.3 Dreamweaver 概述

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的网站管理和网页制作的可视化编辑程序。在信息网络高速发展的今天, Dreamweaver 以功能强大的网站管理和网页设计能力、简洁明快的设计风格、实用便捷的操作界面成为网站设计者的首选。大家可能已经用过微软的 Frontpage, Dreamweaver 与 Frontpage 相比,各方面的性能毫不逊色,而且更为专业化,下面通过表格的形式,可以对 Dreamweaver 和 Frontpage 在性能上作一些简单的比较,结果如表 1-1 所示。

表 1-1 Dreamweaver 和 Frontpage 的比较

项 目	Dreamweaver	Frontpage
能让用户编辑代码		
直接表格排版和页面设计		
用户编程指导窗口		
创建动画		
支持浏览器探测		
内含样式	2	60
含 CSS 编辑器		
可以从网上导入一个完整的站点		
导入 Word、Excel、PDF 文件		
同步网站和网页更新		
历史纪录		
能估计下载时间		
帮助和自学指南		
界面		
内含的模板和主题		
对模板和主题的支持		
所见即所得的页面设计工具		
设计简单站点的简单程度		
设计简单站点的能力		
设计复杂站点的简单程度		
设计复杂站点的能力		
代码的处理能力		
JavaScript 和 DHTML 支持		
数据库和后端支持		
发布和站点维护		
综合评价		

注： 越多，此项功能越强。

另外，Macromedia 公司的 Fireworks 软件可以为 Dreamweaver 提供很强的图像处理能力，并对网页中的图像进行优化处理，以便去除浏览器中无法显示的颜色。而 Macromedia 公司的 Flash 软件具有很强的图形功能和动画制作能力，这两个软件与 Dreamweaver 相配合，构成了威力强大的网页制作最佳组合。其中 Fireworks 和 Flash 将在本书后续内容中介绍。

1.3.1 Dreamweaver 窗口介绍

Dreamweaver 经过安装并输入正确的序列号之后，用户就可以在 Windows 的启动菜单中找到 Dreamweaver 的启动命令，点击该命令即可启动 Dreamweaver。启动后的窗口界面如图 1-1 所示。

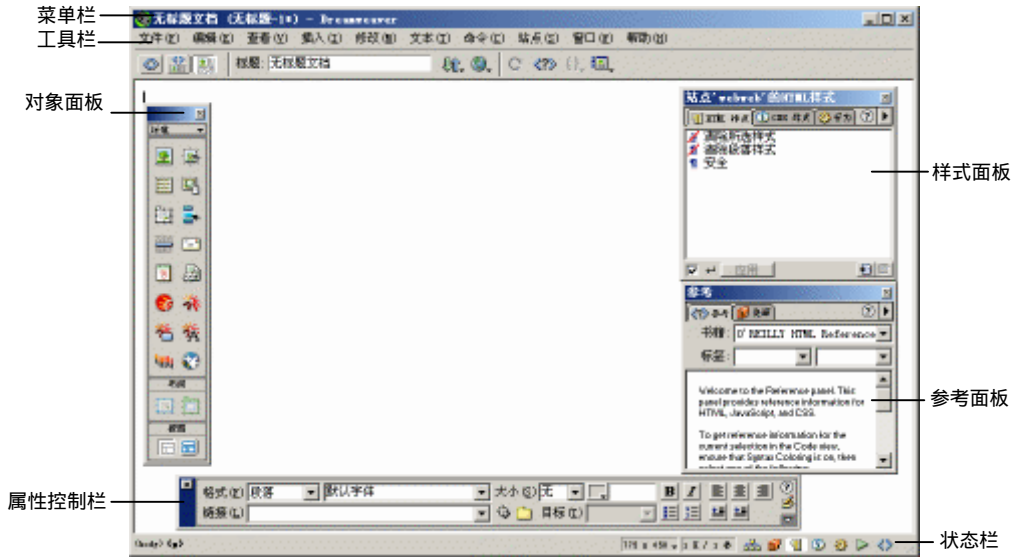


图 1-1 Dreamweaver 窗口界面

Dreamweaver 的工具栏、属性栏等通常以控制面板的形式出现。控制面板也叫浮动面板，用户可以在窗口内拖动这些面板，最常用的是属性面板和对象面板，下面分别予以介绍。

1.3.2 Dreamweaver 的面板

1. 属性面板

在 Dreamweaver 中属性面板反映选中对象的属性，同时也可以通过属性面板设置对象的属性。在制作网页的过程中，选中某个对象，在属性面板上修改该对象的参数，就达到了修改对象属性的目的。图 1-2、图 1-3、图 1-4 所示反映的是文本属性、图像属性和 Flash 属性，面板上文本框中的内容可以修改，另外还有各种工具按钮，使用起来也非常方便。



图 1-2 文本属性面板

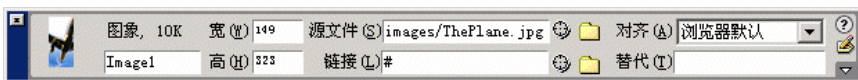


图 1-3 图像属性面板

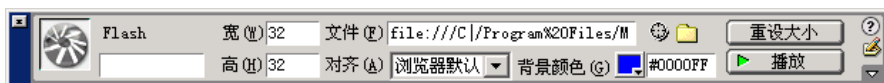


图 1-4 Flash 对象属性面板

Dreamweaver 中还有很多种属性面板，将在后面的章节中详细介绍，这里就不一一列举了。

2. 对象面板

对象面板是一些工具按钮的集合。Dreamweaver 中共有 7 个大类的工具按钮。通过对对象面板上方的选择按钮 **标准**，就可以选择不同类型的对象面板，如图 1-5 所示。下面介绍对象面板的功能。

(1) 标准型对象面板

最常用的工具按钮大都放在标准型对象面板上，如图 1-5 所示。按钮的功能如表 1-2 所示。

(2) 表单面板

网页上经常会用到一种叫表单的对象，表单是构成网页交互的重要方法和手段。例如网页上的调查表、注册登记表等，均采用表单来制作。表单面板如图 1-6 所示。在表单面板上提供了制作表单的一些工具按钮，如表 1-3 所示。



图 1-5 标准型对象面板

表 1-2 “标准”对象面板按钮的功能

图 标	名 称	功 能
	插入图像	在光标处插入图像
	插入表格	在光标处插入表格
	绘制图层	在网页上绘制一个层
	插入水平条	在光标处插入水平条
	插入日期	在光标处插入日期
	插入 Fireworks HTML	在光标处插入 Fireworks HTML 代码
	插入 Flash 按钮	在光标处插入 Flash 按钮

(续)

图标	名称	功能
	插入 Shockwave	在光标处插入 Shockwave 电影
	插入鼠标经过图像	在光标处插入鼠标掠过后的翻转图像
	插入表格数据	在光标处插入带数据的表格, 如 Excel 表格
	插入导航条	在光标处插入一组图片作为页面浏览的导航条
	插入电子邮件链接	在光标处插入电子邮件的链接
	插入 Server-side Include	在光标处插入一个服务器端的 Include, 可在 Dreamweaver 对话框中指定源文件
	插入 Flash 动画	在光标处插入用 Flash 制作的动画
	插入 Flash 文本	在光标处插入 Flash 文本
	插入 Generator 对象	在光标处插入 Generator 对象

(3) 框架面板

框架的作用就是把网页划分为若干个区域, 每个区域可以分别显示不同的内容。但用户制作这种结构的网页时, 就要用到框架结构。框架面板上给出了各种不同的框架工具按钮, 框架面板如图 1-7 所示。框架结构的网页如图 1-8 所示。

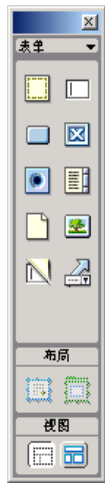


图 1-6 表单面板

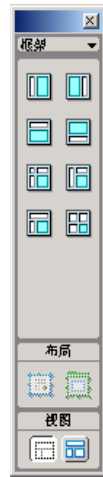



图 1-7 框架面板

表 1-3 “表单”对象面板按钮的功能

图标	名称	功能
	插入表单	在光标处插入创建表单的整个结构
	插入文本域	在光标处插入一个文本输入框
	插入按钮	在光标处插入按钮对象
	插入复选框	在光标处插入复选框

(续)










图 标	名 称	功 能
	插入单选按钮	在光标处插入单选按钮
	插入下拉列表	在光标处插入下拉列表
	插入文件域	在光标处插入文件域
	插入图像域	在光标处插入图像域
	插入隐藏域	在光标处插入隐藏域
	插入下拉列表菜单	在光标处插入下拉列表菜单



图 1-8 框架网页的结构

(4) 特殊面板

特殊面板上的工具按钮有三个，用于将一些特殊的对象插入到网页中。特殊面板如图 1-9 所示。

- 插入 Applet 按钮 ：可在光标处插入 Java Applet (Java 插件)。
- 插入 Plugin 按钮 ：可在光标处插入一个需要的插件。
- 插入 ActiveX 按钮 ：可在光标处插入一个 ActiveX 控件。

Dreamweaver 利用这些链接或嵌入的控件，就可以使用其他软件制作的程序，从而增强 Dreamweaver 的功能。

(5) 文件头面板

文件头面板主要用于 HTML 文本的编辑，并向页面<HEAD></HEAD>区域中添加 HTML 文本的文件头，文件头中的内容主要是为搜索引擎提供搜索信息。文件头面板如图 1-10 所示。

(6) 隐藏对象面板

隐藏对象面板用于插入不可见对象。这些对象插入网页后显示为一个图标，而且“隐藏对象”在浏览器中是无需显示出来的。例如，锚点是一种隐藏在页面中的

记号；注释用于说明程序的作用，给编程人员提供参考，这些对象都无需在页面中显示。隐藏对象面板如图 1-11 所示。



图 1-9 特殊面板



图 1-10 文件头面板



图 1-11 隐藏面板














图 1-12 符号面板

(7) 符号面板

符号面板的用途是用来添加一些键盘上没有的特殊符号。符号面板如图 1-12 所示。各个符号的说明见表 1-4。

表 1-4 特殊符号按钮的功能

图 标	名 称	功 能
	插入换行符	在光标处插入换行符号
	插入不换行空格	在光标处插入空格
	插入版权信息	在光标处插入版权符号
	插入已注册商标	在光标处插入注册商标符号
	插入商标	在光标处插入商标符号
	插入英镑符号	在光标处插入英镑符号
	插入日元符号	在光标处插入日元符号
	插入欧元符号	在光标处插入欧元符号
	插入左引号	在光标处插入左引号
	插入右引号	在光标处插入右引号
	插入破折线	在光标处插入破折线
	插入其他字符	在光标处插入其他字符

注意：虽然在“插入”菜单中也提供相同功能的命令，但用户使用对象面板上的工具按钮会更加方便。

3. 控制面板

在 Dreamweaver 中，各种类型的控制面板是其一大特色。每一个控制面板都是一个小的窗口，它可以反映出对象的状态，也可以通过控制面板来改变对象的状态。

通过“窗口”菜单，选择相应的命令，控制面板就出现在 Dreamweaver 的窗口中。用鼠标可以灵活地拖动这些面板，不用的时候可以将控制面板关闭。打开“窗口”菜单，可以从命令菜单中看到所有的控制面板命令，如图 1-13 所示。单击其中的命令，就可以打开相应的控制面板。

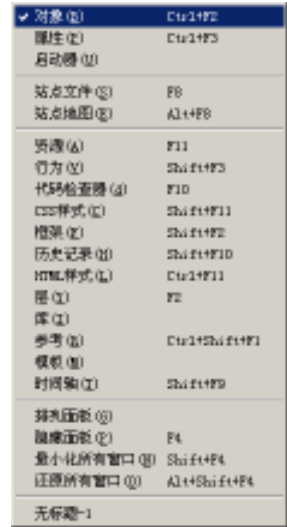


图 1-13 “窗口”菜单中的控制面板命令

下面介绍几个常用的控制面板。

(1) 启动器面板


启动器面板同主窗口下部的快速启动栏相同，功能也完全一样。如图 1-14 所示。用这个面板可以快速地启动几个常用的控制面板，如资源、CSS 样式和行为面板等。单击左上角的关闭按钮，就可以关闭该面板。



图 1-14 启动器面板

(2) 站点文件面板

站点文件面板用来打开当前的默认站点文件夹，用来对站点文件夹中的文件进行操作。选择“站点文件命令”后，该控制面板就出现在窗口中，如图 1-15 所示。

(3) 资源面板

用 Dreamweaver 设计制作网页时，可以将一些反复使用的对象保存在库中，成为反复使用的资源。资源面板给用户提供了库的使用窗口，选中的对象会出现在库窗口的上部，通过库的窗口，可以将对象加入到库中，也可以把库中原有的对象取出来，用于当前的网页中。在资源面板的左侧有一列“类别”按钮，点击这些按钮，可以切换到不同的资源库，供用户挑选其中的对象。资源面板如图 1-16 所示。

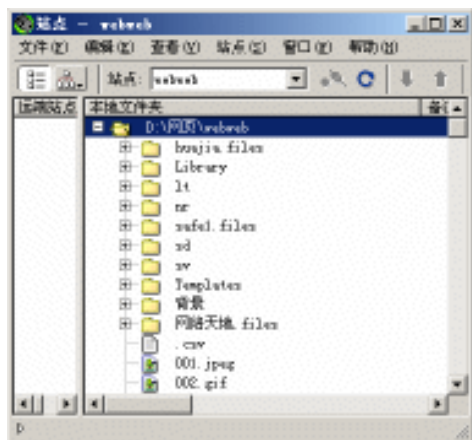


图 1-15 站点文件面板



图 1-16 资源面板

(4) 行为面板

行为面板是专门用来为对象提供行为设置的，行为由两部分组成：事件和动作。由事件触发动作就构成了行为过程。行为是 Dreamweaver 中用于动态对象设置的强有力工具。行为面板如图 1-17 所示。

(5) CSS 样式面板

CSS 是层叠样式表 (Cascading Style Sheets) 的英文缩写。在设计制作网页时，可以给文本、图片设置一些特殊效果，如阴影文字、投影效果的图片等等，将这些效果定义为样式保存下来。如果要在其他对象上使用该样式，可以选中对象，再单击样式面板中存在的某个“样式”，就可以将一种样式套用到对象上，这样可以减少效果设置方面的重复性操作。CSS 样式面板如图 1-18 所示。