

DW

Adobe
Dreamweaver CC



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
CAPÍTULO 1	
Iniciando e conhecendo o Dreamweaver	8
Interfaces	21
Criando e configurando sites	22
CAPÍTULO 2	
Criando arquivos	30
Utilizando Molduras (Frames)	32
CAPÍTULO 3	
Definir propriedades para a página	42
CAPÍTULO 4	
Inserindo e formatando textos	46
Css Designer (cascading style sheets)	47
Css avançado	49
CAPÍTULO 5	
Inserir e editar imagens	54
Trabalhando com camadas (layers)	64
Comportamento para as camadas	65
CAPÍTULO 6	
Mapas de imagem	68
Criar e gerenciar links	70

CAPÍTULO 7

Inserir objetos em formulários html	78
---	----

CAPÍTULO 8

Introdução ao javascript	84
Javascript: open browser window	85

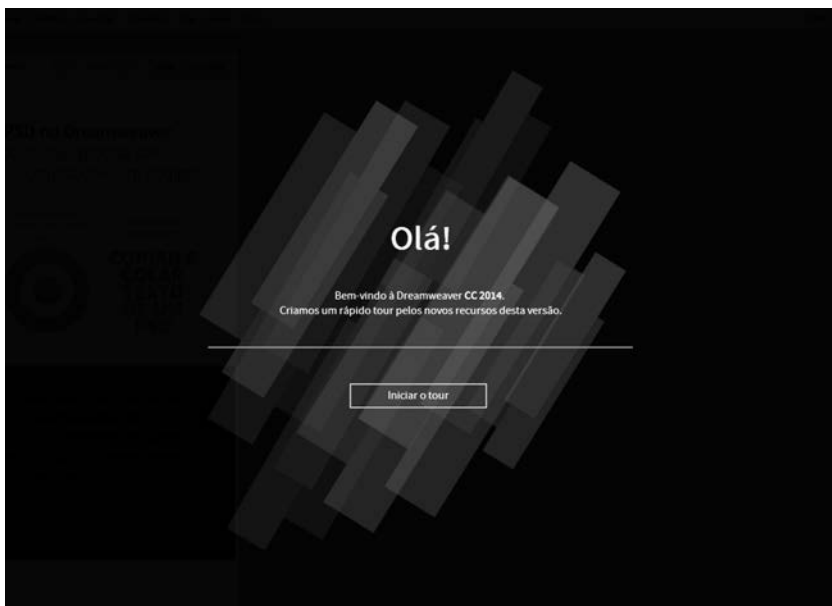
CAPÍTULO 9

Tutorial de um site simples – parte 1	92
Tutorial de um site simples – parte 2	95
Resumo dos novos recursos	119

6 Adobe Dreamweaver CC

INICIANDO E CONHECENDO O DREAMWEAVER

Para iniciar o **Dreamweaver CC** é simples. Posicione o mouse sobre o ícone do programa, a seguinte tela irá surgir:



Antes de começar a criar uma página, escolha a linguagem que melhor lhe atende, quer dizer, se não tiver nenhum conhecimento no assunto comece por HTML que é a mais básica das linguagens.

A janela inicial do **Dreamweaver CC** está dividida em três partes:

À esquerda, onde se retorna à uma página já iniciada; ao centro, encontra-se a opção de linguagem a ser utilizada na confecção da página e à direita, exemplos de modelos de páginas do programa.

8 Adobe Dreamweaver CC

CONFIGURAÇÃO DO SITE DREAMWEAVER

Ao configurar um **Site** no **Dreamweaver CC**, é possível definir exatamente a pasta **Raiz** pelo próprio programa. Com isso, o **Dreamweaver CC** saberá quais os arquivos que compõem o **Site**. Ao abrir o **Dreamweaver CC** escolha a opção **Dreamweaver Site**.



Na janela que abrir, clique na guia **Avançado (Advanced)** e coloque os dados de acordo com o que precisar.

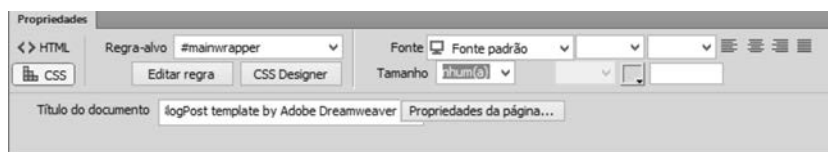
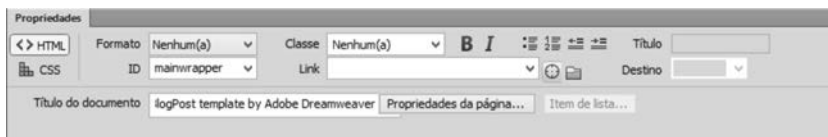
CRIANDO ARQUIVOS

Na tela de boas-vindas note que existem vários tipos de arquivos que o **Dreamweaver CC** dá suporte e reconhece.











- **HTML ou Hypertext Markup Language:** é uma linguagem universal para permitir a troca de informações de forma estruturada através da Internet. É a linguagem mais comum utilizada em sites estáticos e é como trabalharemos durante o curso.
- **ColdFusion:** tem dois conceitos: 1º - É a linguagem de programação para computadores (CFML), usada principalmente na Web. 2º - é também o nome do servidor de aplicações da Adobe que compila e executa o código CFML.
- **PHP ou Personal Home Page Hypertext Processor:** É uma Linguagem de programação embecida no código HTML, que diferentemente das aplicações CGI em Perl, não precisa ter um compilador instalado na máquina Cliente.
- **ASP ou Active Server Pages:** é a tecnologia para a criação de páginas dinâmicas do lado do servidor, desenvolvida pela Microsoft. A linguagem básica utilizada nessa tecnologia é o Visual Basic Script.
- **XSLT ou XSL Transformations:** é uma linguagem de marcação XML usada para transformar documentos XML. É parte da linguagem de transformação XML da especificação XSL. Assim como a XML e a HTML, a especificação XSLT é recomendada pela W3C.
- **CSS ou Cascading Style Sheets:** são estilos de páginas web e envolvem um conceito inovador: possibilitam a mudança da aparência simultânea de todas as páginas relacionadas com o mesmo estilo.
- **JavaScript:** é uma linguagem de programação criada pela NetScape para atender, principalmente, as seguintes necessidades: validação de formulário no lado cliente e a interação com a página.
- **XML ou Extensible Markup Language:** É uma linguagem universal para permitir a troca de informações de forma

INSERINDO E FORMATANDO TEXTOS

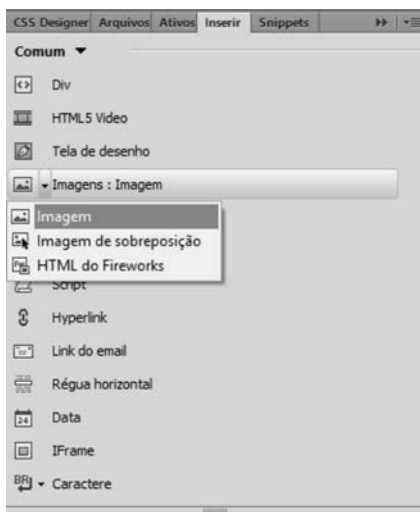
Para inserir um texto no **Dreamweaver** basta clicar na área de design e digitar. Para formatar o texto, vá ao **Inspetor de Propriedades** e especifique o tipo de parágrafo, fonte, tamanho, alinhamento, cor e estilos.



- **Fonte (Font):** Define o tipo da fonte padrão.
- **Estilo (Style):** Estilo da fonte.
- **Tamanho (Size):** Define o tamanho da fonte.

-  - Texto em negrito.
-  - Texto em itálico.
-  - Texto alinhado à esquerda.
-  - Texto alinhado no centro.
-  - Texto alinhado à direita.
-  - Texto justificado.
-  - Marcadores de tópicos.
-  - Numeradores de tópicos.
-  - Diminui o recuo da página.
-  - Aumenta o recuo da página.

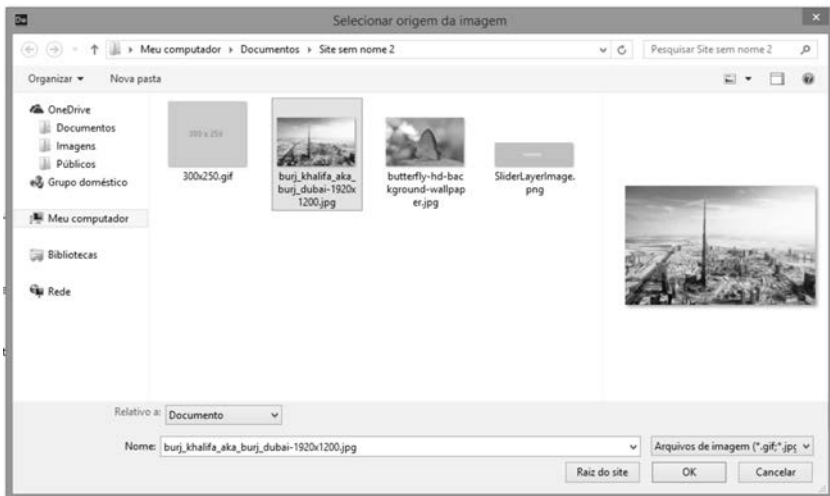
INSERIR E EDITAR IMAGENS



Antes de inserir uma imagem em sua página, certifique-se que ela está na pasta **Raiz**. Caso não esteja, transfira do diretório em que a imagem se encontra para a pasta **Raiz**.

Para inserir uma imagem, vá ao menu **Inspetor de Propriedades** em **Inserir** e clique em **Imagens**.

Ao clicar no botão **Image**, uma janela será aberta.

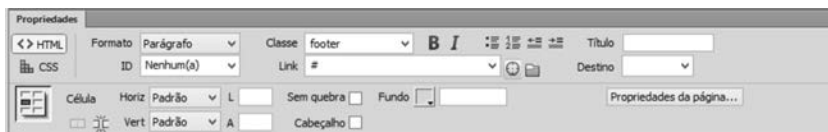


CRIAR E GERENCIAR LINKS

É muito importante que um site seja chamativo, interessante, mas que acima de tudo, seja fácil de navegar entre as suas páginas. Para isso, é necessário haver conexões entre as páginas, por meio dos links. Os links podem ser inseridos em textos, imagens ou em outros objetos. Existem seis tipos diferentes de link's.

RELATIVO OU INTERNO

Onde será especificado apenas o nome do arquivo, como por exemplo, **nomedoarquivo.HTML**. Para isso, selecione o texto, a figura ou o objeto e no **Inspetor de Propriedades** clique no campo **Link** e digite o nome do arquivo.



Obs: Não esqueça de digitar a extensão do arquivo, como: **.doc .jpg .HTML**

ABSOLUTO OU EXTERNO

Onde será especificado o caminho inteiro do arquivo, por exemplo, **www.google.com** (irá abrir o site google). Para isso, selecione o texto, figura ou objeto e no **Inspetor de Propriedades**, no campo **Link** digite o caminho completo do arquivo.

