

HARDCORE



Dreamweaver

Curso Técnico JR

## ÍNDICE

<b>ÍNDICE</b> .....	<b>2</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>4</b>
<b>PERSONALIZANDO O DOCUMENTO</b> .....	<b>5</b>
<b>PROJETO DE UM SITE</b> .....	<b>5</b>
<b>PROPRIEDADES DA PÁGINA</b> .....	<b>8</b>
<b>TRABALHANDO COM TEXTOS</b> .....	<b>9</b>
Comentários .....	10
Localizar e Substituir .....	10
Parágrafos e Layout .....	11
Parágrafos e Quebras de linha .....	11
DIV e SPAN .....	12
Títulos .....	12
Texto Pré-Formatado.....	12
Listas .....	13
Recuando Texto .....	13
Linhas Horizontais .....	14
<b>IMAGENS</b> .....	<b>14</b>
Mapas de Imagem .....	15
Criando Rollovers simples .....	15
Barras de Navegação .....	16
Inserindo Botões e Textos do Flash .....	17
Inserindo HTML gerado No Fireworks .....	18
<b>URLS E LINKS</b> .....	<b>18</b>
Links Absolutos e Relativos .....	19
Criando Links .....	20
Âncoras.....	20
<b>TABELAS</b> .....	<b>21</b>
Criando uma Tabela dentro de outra .....	22
<b>FRAMES</b> .....	<b>22</b>
Criando os Frames .....	23
Alterando as propriedades de suas molduras.....	25
Criando Frames Embutidos (IFRAME) .....	25
<b>FORMULÁRIOS</b> .....	<b>25</b>
Os elementos de um Formulário.....	25
<b>FOLHAS DE ESTILO</b> .....	<b>27</b>
Editando uma folha de Estilos .....	29
Criando uma classe .....	30
<b>CAMADAS E POSICIONAMENTO</b> .....	<b>30</b>

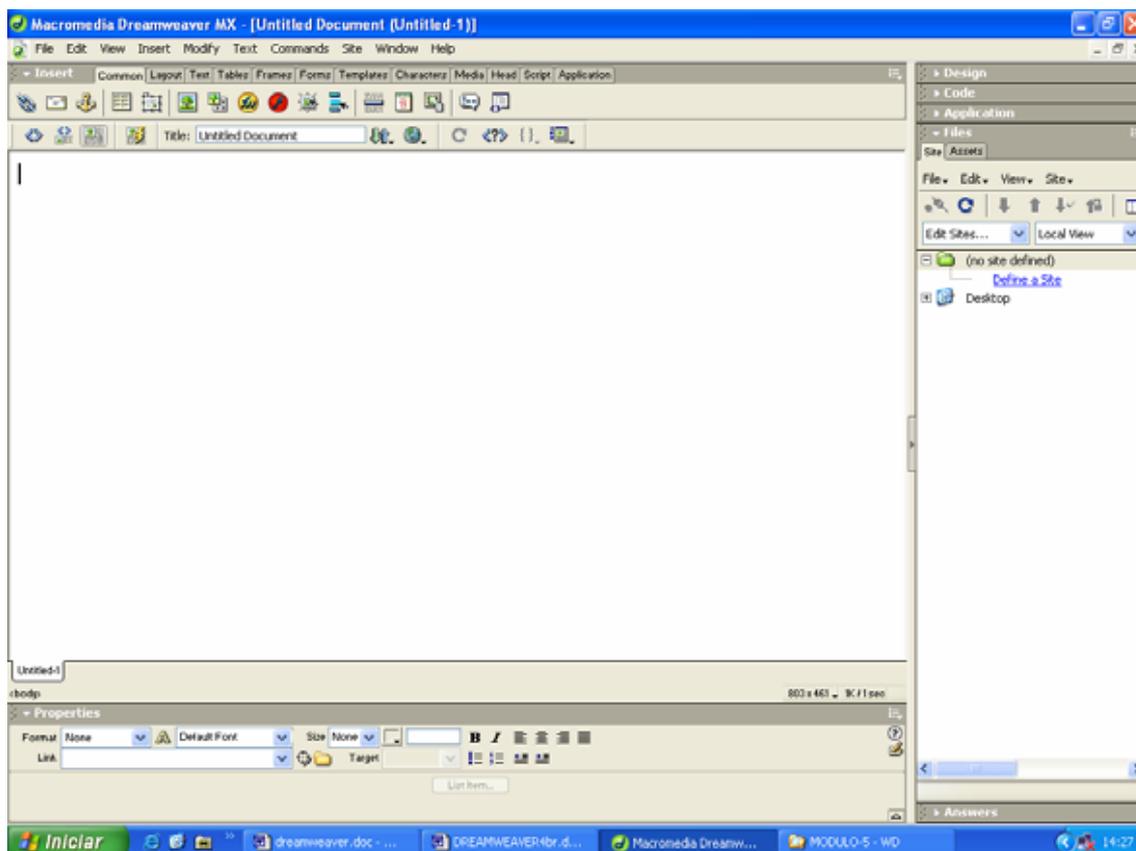
Posicionamento CSS.....	31
Posicionamento absoluto versus relativo .....	31
Criando Camadas.....	31
Escolhendo as TAGS .....	32
Posicionamento .....	33
Área de recorte .....	33
Estouro de Conteúdo.....	33
Convertendo camadas em tabelas e vice-versa .....	34
<b>COMPORTAMENTOS.....</b>	<b>35</b>
Adicionando Comportamentos.....	35
Arrastar camada (Drag Layer) .....	37
<b>TIMELINES .....</b>	<b>38</b>
O que as Timelines podem fazer .....	38
Adicionando uma camada a uma Timeline .....	39
Mostrando e Ocultando camadas .....	40
Alterando o índice Z.....	40
Adicione as suas camadas a linha do tempo .....	41
Para fazer um comportamento reproduzir uma Timeline .....	41
<b>EXTENSÕES DO DREAMWEAVER.....</b>	<b>41</b>
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>43</b>

## INTRODUÇÃO

O Dreamweaver é não só outra ferramenta de visual de HTML. Ele faz o que todos os melhores editores fazem: cria tabelas, edita quadros e alterna facilmente da visualização de páginas para visualização HTML.

Mas o Dreamweaver vai além dos outros editores para permitir criar animações e páginas dinâmicas (DHTML). O Dreamweaver suporta completamente as folhas de estilo em cascata(CSS), bem como camadas e comportamento de JavaScript. Ele também inclui sua própria ferramenta de animação DHTML. E um cliente FTP repleto de recursos, que incluem mapas visuais do site, está embutido dentro dele.

Quando iniciar o Dreamweaver pela primeira vez, você verá uma janela principal, chamada de documento, e várias janelas flutuantes, denominadas paletas e a barra de propriedades abaixo.



Estas janelas são o inspetor propriedades e caixa de ferramentas

Através do Menu Window podemos chamar as janelas flutuantes para

podemos trabalhar dentro do Dreamweaver, assim como já utilizado nos outros programas Macromedia.

## PERSONALIZANDO O DOCUMENTO

Podemos ativar e desativar várias opções na janela de documento para tornar a composição das páginas mais fácil.

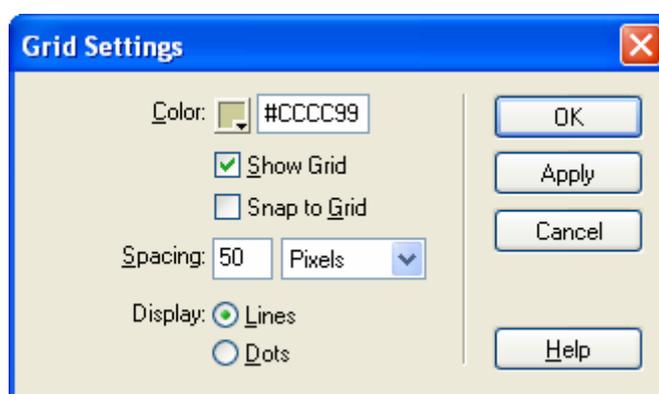
Você pode exibir uma régua na parte superior e lados esquerdos da tela para facilitar atividades que envolvam medidas incrementais, como dimensionar tabelas ou imagens.

Para visualizar as réguas, proceda da seguinte maneira, clique no Menu View, Rulers, Show.

Além de podermos mostrar as réguas podemos ainda definir qual o ponto “0” de nossa régua, e como serão as medidas em pixels, polegadas ou centímetros.

Outro recurso que auxilia na construção de seu site são grades, para exibi-las clique no menu View Grid, Show Grid.

Podemos também forçar os objetos na grade através do recurso encaixar na grade e podemos também editar a nossa grade.

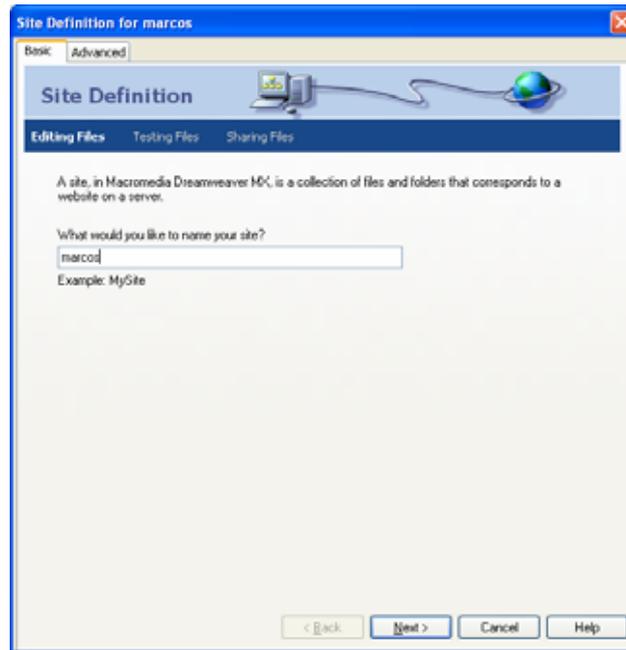


## PROJETO DE UM SITE

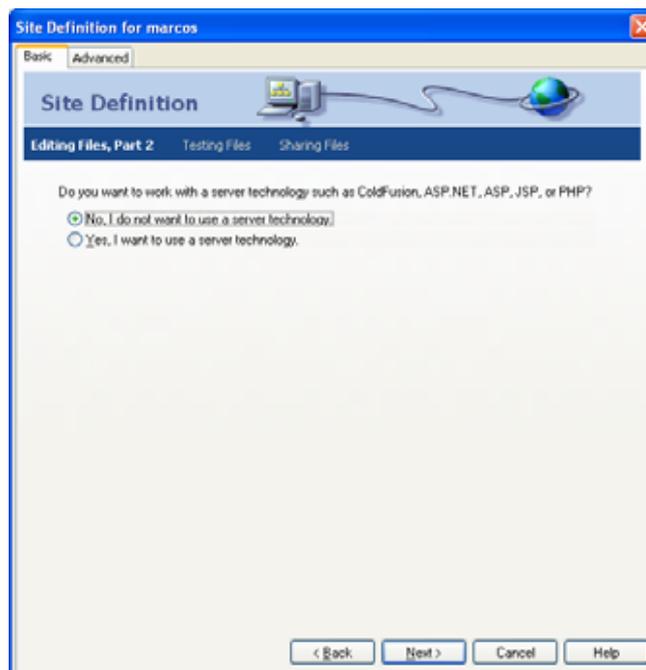
No dreamweaver assim como no FrontPage e GoLive podemos editar páginas HTML únicas como podemos gerenciar sites, ou seja, controlar todo o projeto que está sendo feito, o que é recomendado para a construção de seu site.

Clique no menu Site New Site.

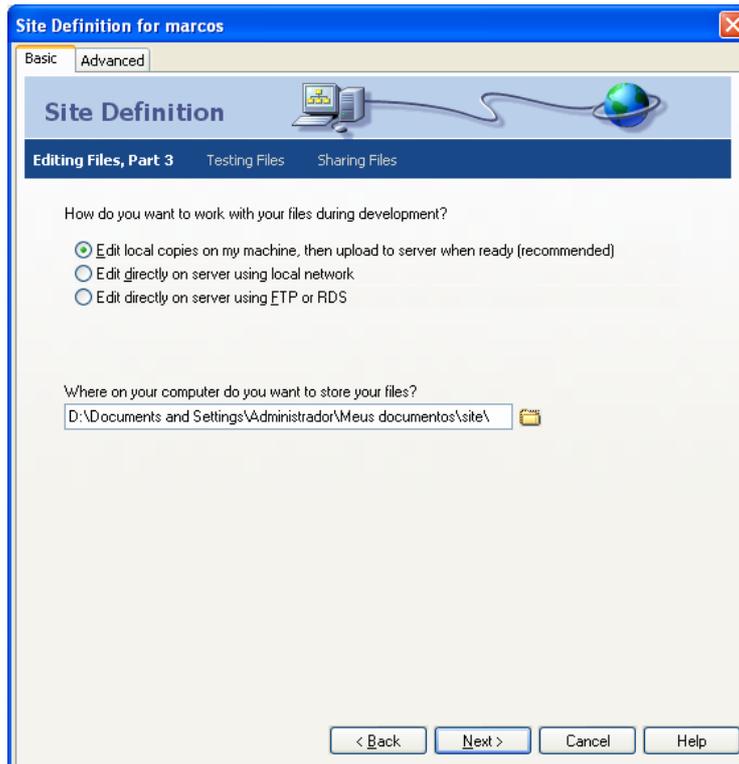
Na primeira etapa defina o nome de seu site.



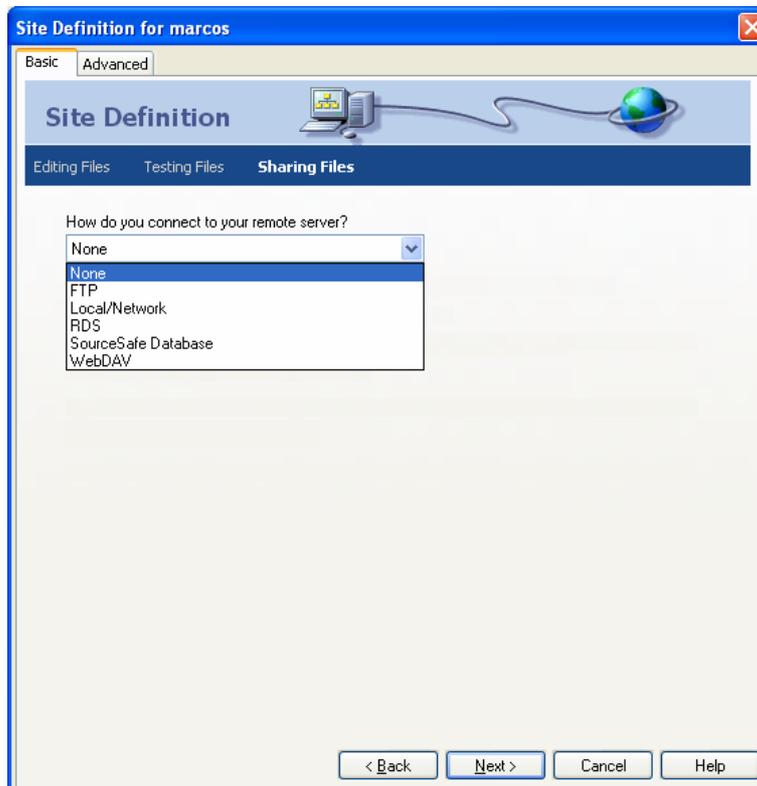
Na segunda etapa lhe será perguntado se quer utilizar alguma tecnologia de servidor.



Na terceira etapa você deve definir o local onde será armazenado seu site no período de construção.



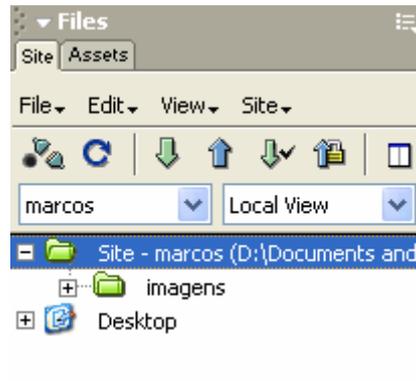
Na quarta etapa será perguntado como será feita a publicação de seu site.



apenas confirme a sua última tela.

Através da paleta Site é possível ter acesso a todas as pastas e arquivos de

seu site.



Você poderá fazer o gerenciamento do site através do menu site.

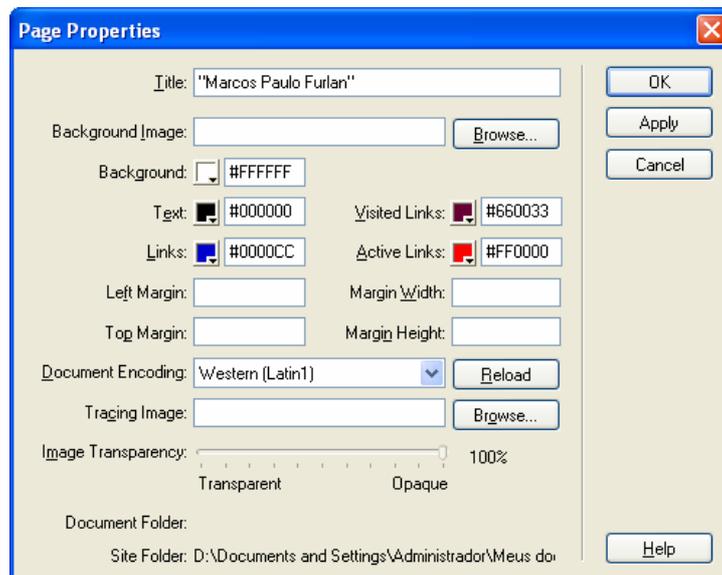
## PROPRIEDADES DA PÁGINA

As propriedades da página são elementos que se aplicam a uma página inteira, em vez de somente a um objeto na página. As propriedades visuais incluem o título da página, uma cor de fundo ou imagem e as cores do texto e do link. Outras propriedades de página incluem a codificação de documento e as pastas de site, se houver.

Clique em Modify, Page Properties.

Você pode definir o título do documento (Este título refere-se ao título que vai aparecer no título de seu navegador e não na janela de documento).

Caso seja necessário o uso, uma imagem de fundo, cores de fundo, do texto e links de sua página. Espaçamento entre as margens de sua página especificadas preferencialmente em pixels.



## TRABALHANDO COM TEXTOS

O texto aparece em todas as formas, tamanhos e cores. Podemos formatar nossos textos com formatações básicas como cores, tipos de letras e estilos como negrito sublinhado etc...

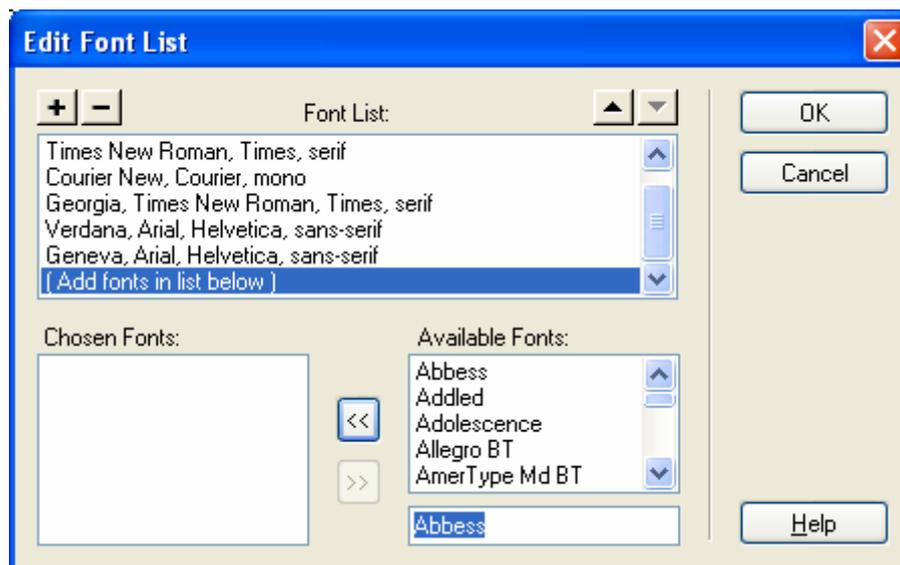
Podemos também adicionar observações de textos invisíveis chamados comentários, como anotações para seus documentos. Temos também ferramentas de verificação ortográfica e de substituição de textos.



Para formatar o seu texto depois de digitá-lo, ou copiá-lo e colá-lo em seu documento, basta apenas selecioná-lo e através da barra de propriedades você pode formatá-lo.

Na opção formato podemos definir se será somente texto ou terá atribuições de cabeçalho (veremos posteriormente).

Na opção para escolha da fonte o próprio Dreamweaver define tipos de letras seguras para a WEB, você deve lembrar que as letras são processadas na máquina do usuário, então o cuidado com a escolha das letras deve ser grande, mas você pode editar a lista existente, assim como criar uma nova lista.



No próximo quadro podemos definir qual o tamanho da letra, o tamanho da

letra no HTML é definido da seguinte forma, uma numeração de 1 a 7, sendo que o padrão é 3 (12), 1 (8), e 7 (36).

Depois temos a cor da letra, a HTML baseia-se no padrão RGB de cores e os valores são mostrados em códigos Hexadecimais. Temos ao lado estilos de texto como Negrito e itálico além dos alinhamentos básicos como esquerda centro e direita.

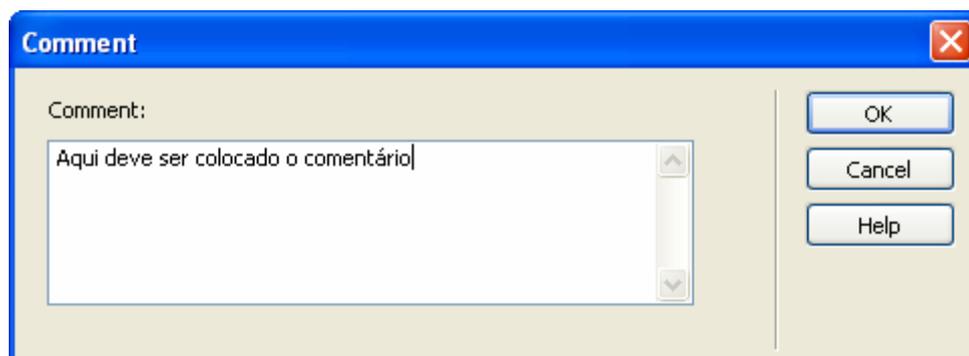
Abaixo temos a opção de atribuir um link ao texto (assunto a ser visto posteriormente). O uso de marcadores e recuos.

Através do Menu Text temos outras opções de formatação como: Estilos variados de formatação como, por exemplo, sublinhado, ênfase, citação etc...

### **Comentários**

Comentários são notas que você pode deixar para que você mesmo no código e que não aparecerão na janela do navegador.

Para adicionar um comentário. Clique no menu Insert, Text Objects, Comment.

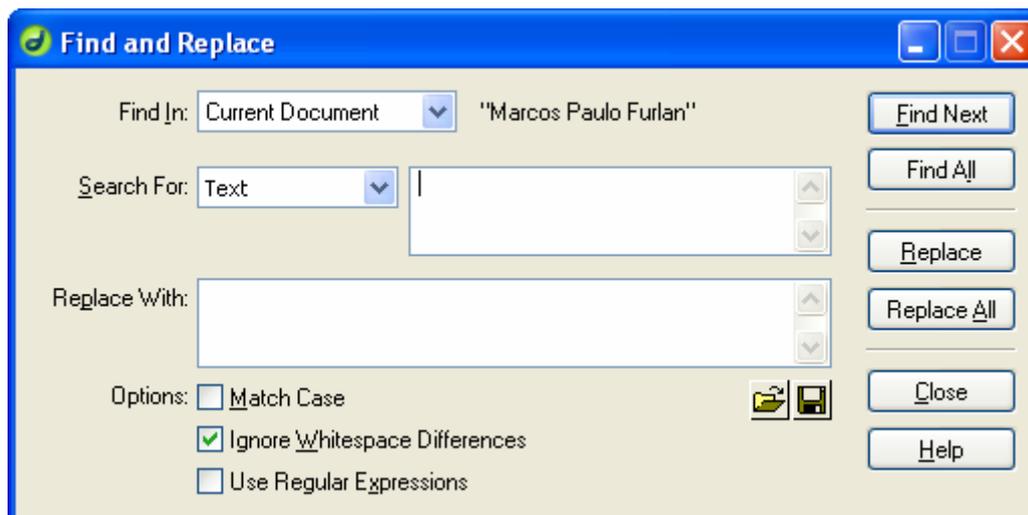


No seu documento será mostrado o símbolo de uma TAG invisível de comentário, mas na visualização nada será mostrado.

### **Localizar e Substituir**

O Dreamweaver pode pesquisar seu documento e localizar um pedaço de texto específico. Ele também pode substituir uma string de texto por outra.

Para localizar um pedaço de texto em seu documento, clique no Menu edit, Find and Replace.



### **Parágrafos e Layout**

A unidade básica de texto em HTML é o parágrafo. Enquanto o parágrafo é o nome específico de texto incluído pela tag <P>, os parágrafos podem ser mais amplamente definidos como qualquer bloco de texto especificamente formatado. Os tipos de parágrafos incluem, itens de lista, texto preformatado e divisões.

### **Parágrafos e Quebras de linha**

Na HTML existe uma diferença entre parágrafos HTML, com os parágrafos utilizados em um editor de Textos como o Microsoft® Word® por exemplo. Na HTML o parágrafo faz um espaçamento duplo entre um parágrafo e outro e permite por padrão os alinhamentos esquerdo (padrão), centro, direita e justificado.

Já as quebras de linhas apenas quebram a linha na posição e o que vier depois da quebra será colocado na próxima linha, como um parágrafo de editor de textos.

---

*O texto* aparece em todas as formas, tamanhos e cores. Podemos formatar nossos textos com formatações básicas como cores, tipos de letras e estilos como negrito sublinhado etc....

Podemos também adicionar observações de textos invisíveis chamados comentários, como anotações para seus documentos. Temos também ferramentas de verificação ortográfica e de substituição de textos.



## ***DIV e SPAN***

Há outros tipos de blocos de texto que você talvez encontre <div> e <span>. A TAG <div> significa divisão e é utilizada para marcar blocos de texto que (geralmente) se distribuem por mais de um parágrafo. Você não pode terminar a divisão dentro de um parágrafo, porque a TAG </div> automaticamente quebra o parágrafo. A TAG <span> por outro lado, pode ser utilizada para marcar uma área dentro de um bloco de texto individual, como dentro de um parágrafo ou blockquote.

Essas duas TAGS são principalmente utilizadas em conjunção com folhas de estilo.

## ***Títulos***

Pense em títulos (Também chamados de cabeçalhos) como sendo o mesmo que as manchetes de um jornal. Eles são maiores que o corpo do texto de um artigo e geralmente estão em negrito. Os tamanhos de títulos vão de 1 a 6, sendo que o maior é 1.



## ***Texto Pré-Formatado***

Em geral quando você cola texto na janela de documento, ele não retém nenhuma formatação dele. Isso inclui quebras de linha, quebras de parágrafos, espaçamento, tabulações, tabelas formatadas com texto e outras mais.

Se você formatou texto em outro programa e deseja reter sua forma, você pode inseri-lo no código de HTML da página como texto preformatado. Nenhuma das outras convenções de HTML controlará esse texto; por exemplo, em HTML,

somente um espaço digitado será exibido, mesmo se você digitar 50 espaços em uma linha. No texto pré-formatado, qualquer forma do texto feita com espaços ou quebras de linha será preservada.

## **Listas**

O Dreamweaver suporta diretamente dois tipos de listas, numeradas (Ordenadas) e com marcadores (Não Ordenadas). E lista de Definições.

Podemos utilizar as propriedades do parágrafo para criar listas ou o Menu Texto, lista, sendo que no Menu Text, List, temos ainda a opção de lista de Definição, que é utilizada para sumários em seu site.

### *Listas Ordenadas*

1. *abc*
2. *def*
3. *ghi*

### *Listas Não Ordenadas*

- *abc*
- *def*
- *ghi*

### *Listas De Definição*

*abc*  
*def*  
*ghi*

## **Recuando Texto**

Não há tabulações em HTML comum, o tipo de recuo de parágrafos com cinco espaços utilizados em outros tipos de publicação é geralmente substituído configurando cada parágrafo como uma linha de espaço em branco.

Mas existem recuos de parágrafos, chamados <blockquote> que faz este processo.

Este tipo de recuo pode ser feito através da barra de propriedades ou do menu Texto.

## Caracteres Especiais em HTML

Há uma variedade de caracteres especiais em HTML que você pode querer

utilizar em suas páginas. O Dreamweaver possui alguns destes símbolos, e podem ser utilizados a partir do menu Insert, Special Caracteres.

### ***Linhas Horizontais***

Uma linha horizontal é uma linha que atravessa a página horizontalmente e fornece uma divisão explícita em vez de implícita entre as partes de um documento.

Para criar uma linha horizontal, clique no Menu Insert Horizontal Rule, ou clique no botão, na caixa de ferramentas.

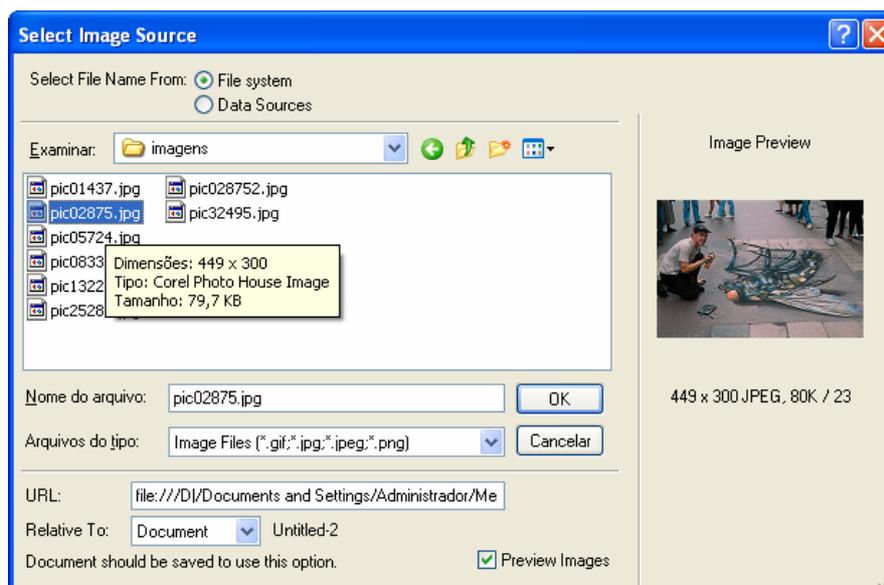
Ao criar a linha horizontal e selecioná-la você pode formatá-la.

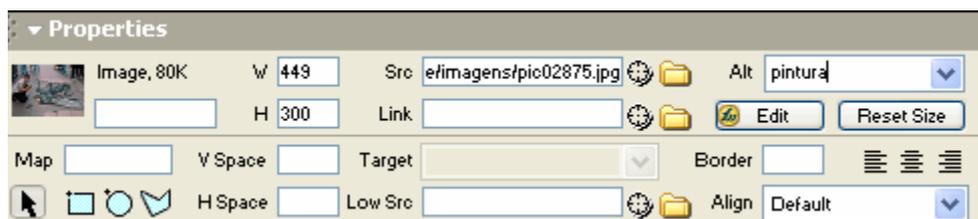
## **IMAGENS**

Um dos recursos mais utilizados em Home Pages são imagens, e os formatos mais utilizados são GIF e JPG, outro formato que vem crescendo na utilização em HP é o formato PNG que é nativo de outro programa da Macromedia o Fireworks.

Para inserir uma imagem em sua HP, temos várias formas, a mais prática é clicando sobre o botão Insert Image na caixa de Ferramentas, outra forma, é através do Menu Insert.

É aconselhável que você coloque todas as imagens de seu site em uma única pasta, pois isto vai facilitar o seu trabalho e organização do site.





Quando você tem uma figura selecionada a barra de propriedades da figura lhe mostra a largura e altura da imagem. O local onde está a figura e o alinhamento da figura, na janela Link podemos atribuir um link para a figura. A opção ALT é utilizada para um texto alternativo.

O opção mapear permite transformar a sua imagem em um mapa de imagens.

### **Mapas de Imagem**

Podemos inserir uma imagem em seu documento atribuir a esta imagem pontos ativos que façam a ligação com outros documentos, este processo é chamado de Mapa de imagens.

Quando você insere uma imagem, automaticamente na barra de propriedades, serão mostrados as ferramentas de pontos ativos retangular, elíptica e polígono. Ao desenhar o ponto ativo na barra de propriedades será mostrada uma janela para que se faça o link.



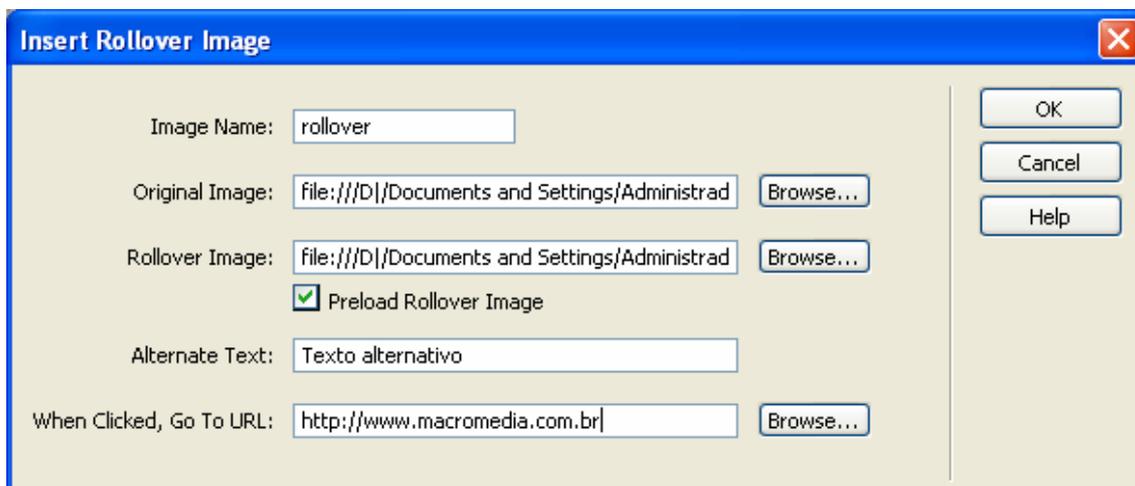
### **Criando Rollovers simples**

Um rollover de imagem é uma ação de JavaScript que deixará você trocar a fonte de uma imagem por outro arquivo de imagem, de modo que quando você o mouse sobre uma imagem, outra imagem aparecerá.

O objeto rollover image define um simples comportamento que realiza três coisas: as imagens são pré-carregadas quando a página carrega, quando o mouse passa sobre a imagem especificada um arquivo diferente de imagem é exibido, e quando os usuários movem o mouse para fora da imagem, a imagem original é restaurada.

Para inserir uma figura de rollover podemos proceder da seguinte forma,

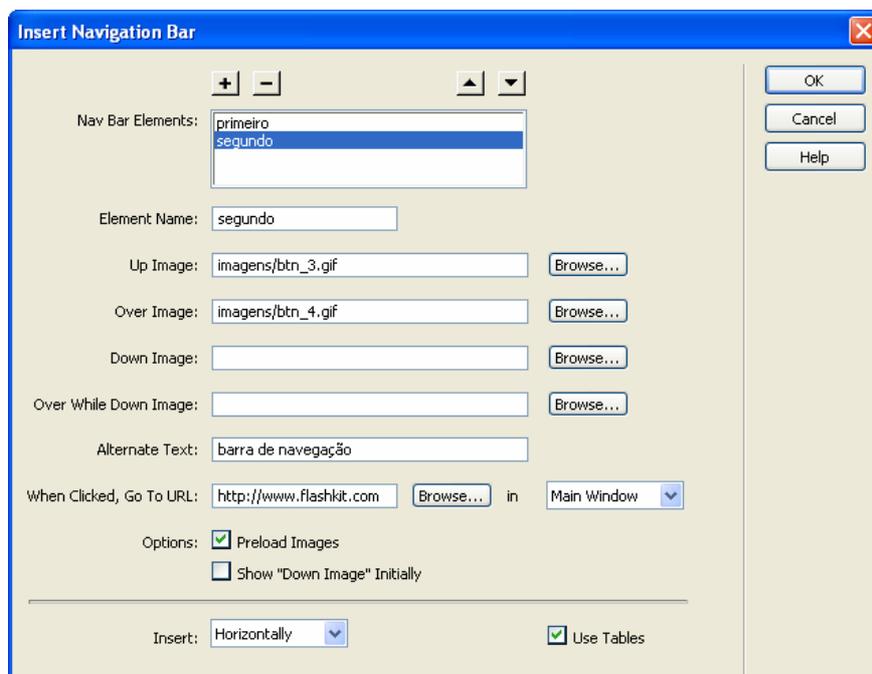
através do botão Rollover Image, ou através do Menu Insert, Interactive Images, Rollover Image.



### ***Barras de Navegação***

Um dos recursos interessantes do Dreamweaver é a criação de barras de Navegação, é necessário que se crie às imagens que farão parte de sua barra de navegação, os mesmos podem ser criados em qualquer programa que se possa criar imagens como, por exemplo, Macromedia Fireworks ou Adobe Image Styler.

Clique no Menu Insert, Interactive Images, Navigation Bar



Defina o nome do elemento em sua barra de navegação, quais serão as

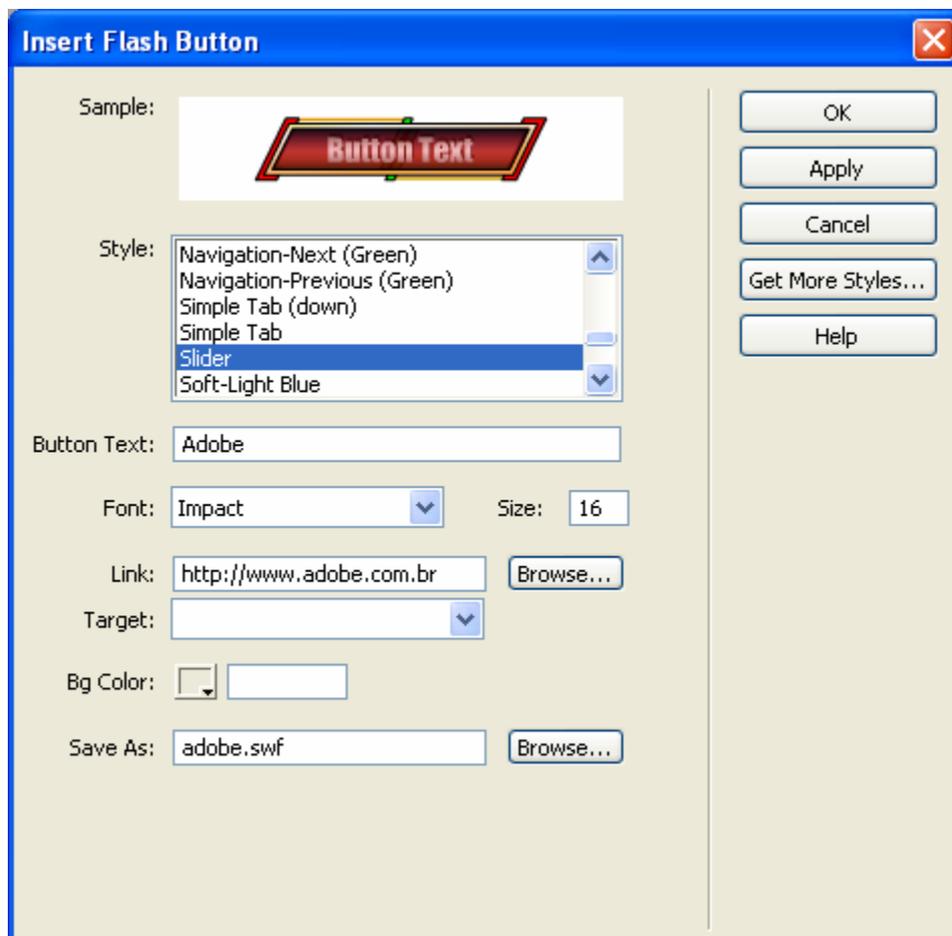
imagens ativa, sobreposta e inativa, defina também para onde será levado o link.

### ***Inserindo Botões e Textos do Flash***

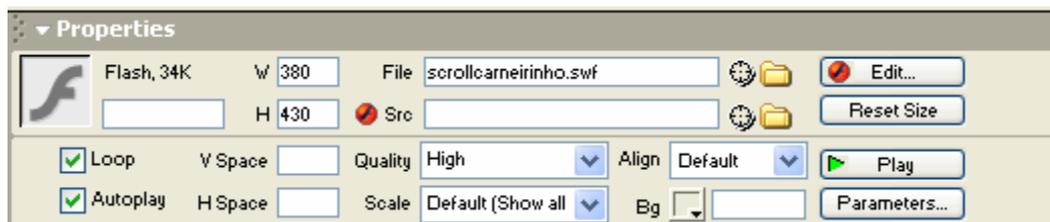
O Dreamweaver se integra facilmente as outras ferramentas da Macromedia e podemos inserir dentro dele facilmente componentes do Flash.

O próprio Dreamweaver já possui alguns exemplos de botões e textos prontos, e você pode criar seus componentes no Flash e depois inseri-los dentro de sua página no Dreamweaver.

Para inserir um botão do Flash, clique no Menu Insert, Interactive Images, Flash Button.



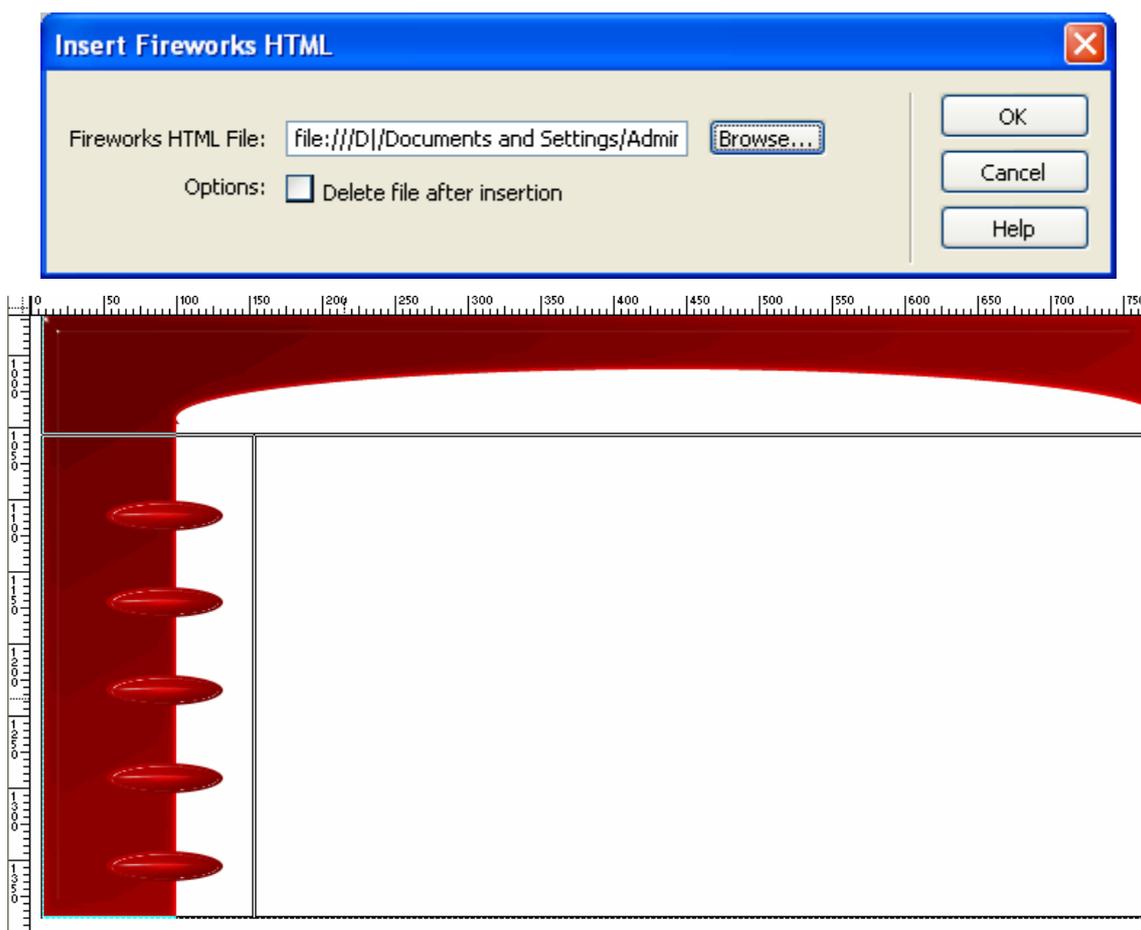
Para inserir um objeto do Flash criado no próprio programa podemos utilizar o botão Inserir Flash que temos na caixa de ferramentas.



### ***Inserindo HTML gerado No Fireworks***

O Macromedia Fireworks é um programa da Macromedia destinado principalmente à criação de objetos gráficos e layout para sites, banners para web etc...

Mas dentro dele podemos gerar toda a interface de um site e criar o HTML sem programar uma linha. Este conteúdo gerado pode ser aproveitado no Dreamweaver, para isso na caixa de ferramentas, clique no Botão Fireworks HTML.



## **URLS E LINKS**

Os protocolos aos quais você pode criar um link são:

http://	Tipo de protocolo mais utilizado, (Hyper Text Transfer Protocol), permite que abrir uma página o seu conteúdo seja transferido para o seu computador permitindo a navegação
Gopher://	Índice de hipertexto de Gopher
Shttp://	Secure Hypertext Transfer protocol, utilizado por servidores comerciais seguros que suportam o protocolo
ftp://	File Transfer protocol, permite a troca de arquivos entre o computador servidor e cliente
mailto:	Utilizado para envio de correio eletrônico
News:	Uma Usenet ou outro grupo de recursos de notícias de rede ou grupo de discussão, freqüentemente carrega um navegador de newsgroup.
telnet:	Acesso remoto a um servidor TELNET
wais://	Wide Area Internet Search

### ***Links Absolutos e Relativos***

Antes de começar a colocar os links em suas páginas da WEB, você deve estar ciente dos diferentes tipos de nomes de caminho que você pode utilizar para vincular a outro documento na Internet

Os nomes de caminho absolutos

Apontam para uma localização na Internet fora do site no qual a página atual está localizada. No nome de caminho <http://www.adobe.com.br/index.html> o documento index.html está localizado dentro da raiz do site.

Os nomes de caminhos relativos

Apontam para links dentro do mesmo site, por exemplo, no site atual <http://www.grupoabc.com.br> preciso fazer um link para o arquivo imagens.Htm, então por estar no mesmo diretório somente ligo ao nome do arquivo, já se preciso linkar para uma imagem localizada na pasta imagem, faço da seguinte forma [imagem/figura.gif](#) que o link vai procurar dentro da pasta imagem o arquivo figura.gif.

Em servidores Windows não existe a diferenciação entre maiúscula e minúsculas no nome e extensão dos arquivos, nem sobre acentuação e espaços.

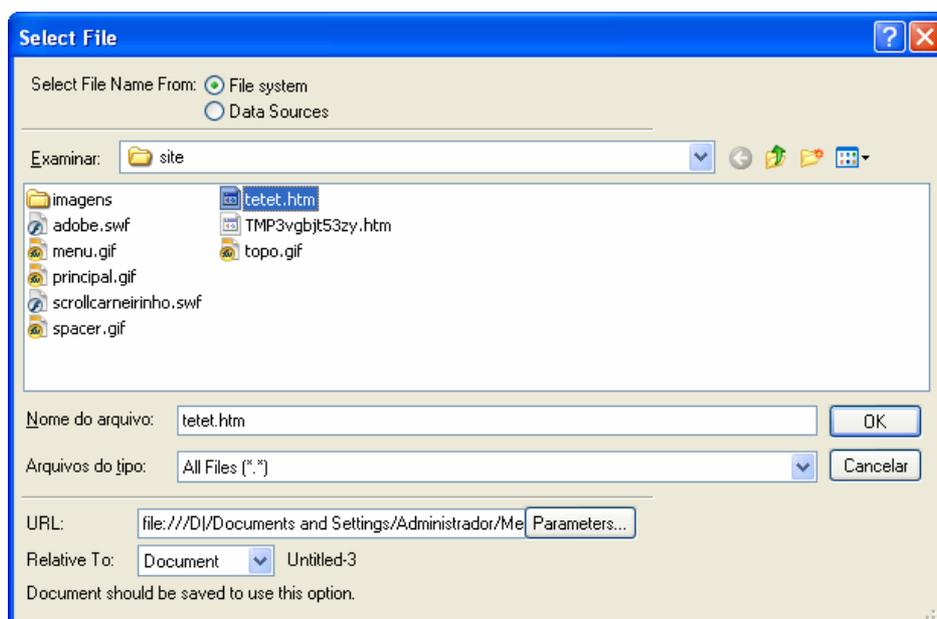
Mas na internet, principalmente em servidores de hospedagem gratuitos os servidores operam com o Sistema Operacional LINUX que baseado na UNIX,

então sempre procure utilizar nos nomes dos arquivos de seu site, letras minúsculas, sem acentuação e sem espaços, pois se você colocar letra maiúscula no nome de um arquivo e fizer o link com letra minúscula o arquivo não será encontrado.

### **Criando Links**

Durante a inserção de imagens e botões nós já criamos links, mas agora vamos entender um pouco mais sobre os links, os links podem ser colocados em textos, imagens, applets JAVA, e outros objetos.

Crie um texto e o selecione e observe que na barra de propriedades ele lhe dá opção de criar um link, crie o link para este texto. Se você não sabe o nome correto de seu link, clique na pasta amarela à direita da caixa de link.



Defina o arquivo ao qual será ligado e no menu pop onde você pode especificar se que o link relativo à página, ou site Root para fazer o link relativo a uma localização central em seu site da WEB.

Podemos criar links para todos os tipos de arquivos, mas somente os compatíveis ao seu browser serão mostrados no navegador, arquivos que não possam ser lidos no navegador serão salvos em seu computador, para que possam ser abertos pelo programa específico.

### **Âncoras**

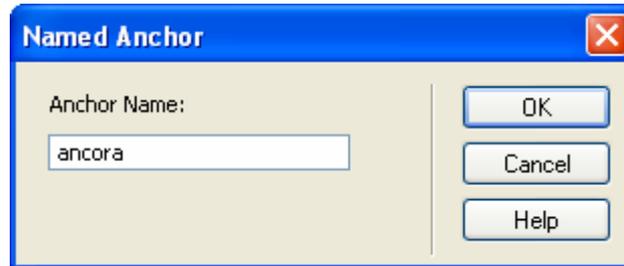
Uma âncora identificada consiste em duas partes: uma entidade identificada

em um ponto em uma página de HTML e um link para essa âncora.

Criando a âncora

Primeiro defina os links que vão chamar a âncora dentro de sua página.

Depois atribua a um texto, figura ou espaço em branco a sua âncora, através do Menu Insert Named Anchor.



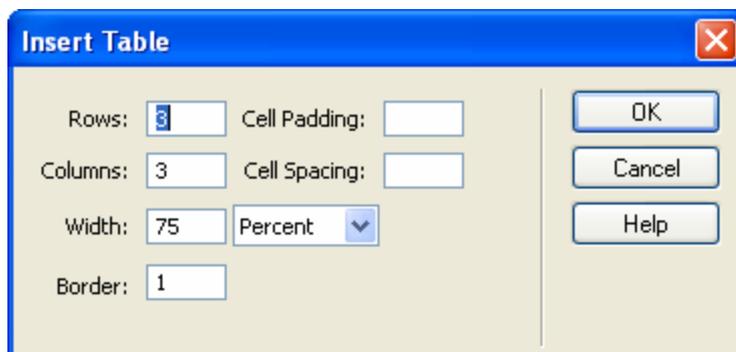
Para criar agora o link para esta âncora na caixa de links digite **#nomedaâncora**. Se a âncora estiver em outro documento coloque **documento.htm/#nomedaancora**.

## TABELAS

A funcionalidade da tabela foi adicionada a HTML para simplificar a apresentação de dados tabulares, como relatórios científicos. Atualmente a utilização das tabelas tem crescido e tomando o lugar do Frames na distribuição de dados em um site, (isto claramente pelo aparecimento de novas Tags HTML como, por exemplo, IFRAME)

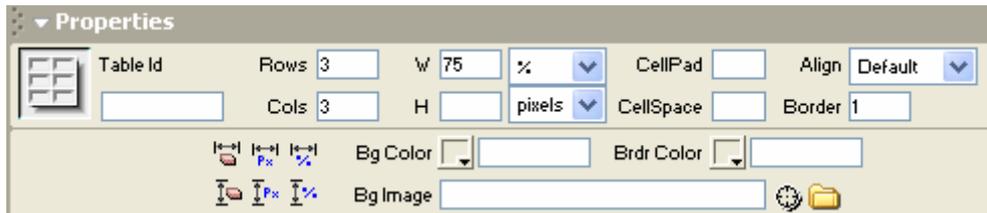
Para criar uma tabela é muito importante que a mesma seja planejada e rascunha antes para depois minimizar o seu trabalho.

Para inserir uma tabela clique no botão Insert Table.



Defina número de linhas e colunas desejadas, se quer borda e qual será a sua espessura, defina a largura de sua tabela em relação à largura do documento, o espaçamento entre as células e o espaçamento entre a célula e o seu

conteúdo.



Na barra de propriedades da tabela podemos formatar a nossa tabela com cores de fundo, cores de borda, dividir e mesclar células.

Ao selecionar a tabela podemos alterar também espessura e cores de borda, sua largura , espaçamentos, conversão de pixels para porcentagem, etc...



### ***Criando uma Tabela dentro de outra***

Algumas vezes para que seu design for mais complexo, será necessário criar uma tabela dentro de outra. Clique sobre a célula que você criará a sua tabela e novamente clique sobre o botão de tabela definida, linhas e colunas e insira a sua tabela.

## **FRAMES**

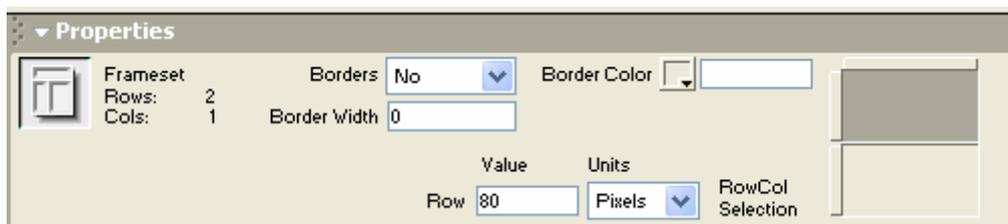
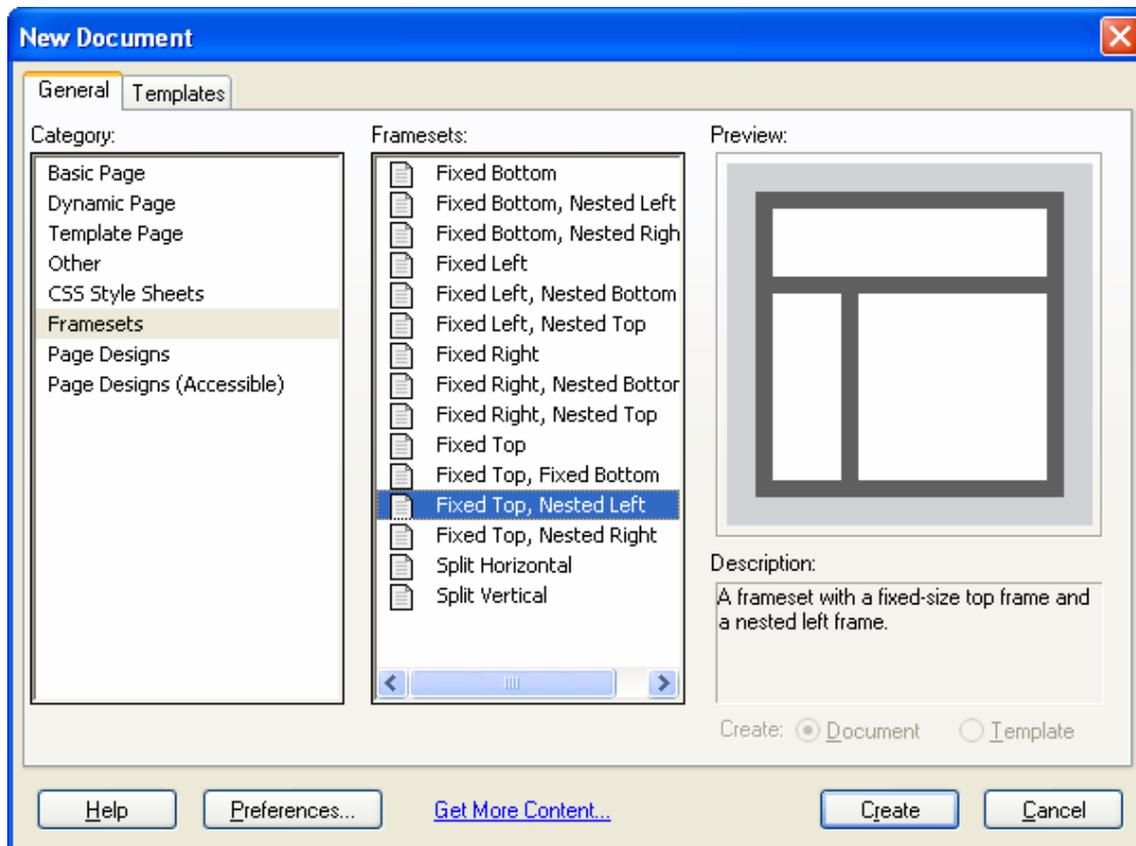
As páginas da WEB que utilizam frames podem ser extremamente versáteis. Uma página baseada em frames é dividida em várias janelas dentro de janelas, como os vidros de uma janela convencional.

Embora uma página baseada em frames funcione como uma única página WEB, cada frame, contém um único documento de HTML que pode incluir conteúdos completamente separados e barras de rolagem independentes. A cola que une esses documentos é chamada documento de definição de frameset ou página de frameset – um frameset é um conjunto de frames e a

página de frameset é que define como um conjunto.

## **Criando os Frames**

Para criar frames clique no Menu File New, e escolha Framesets



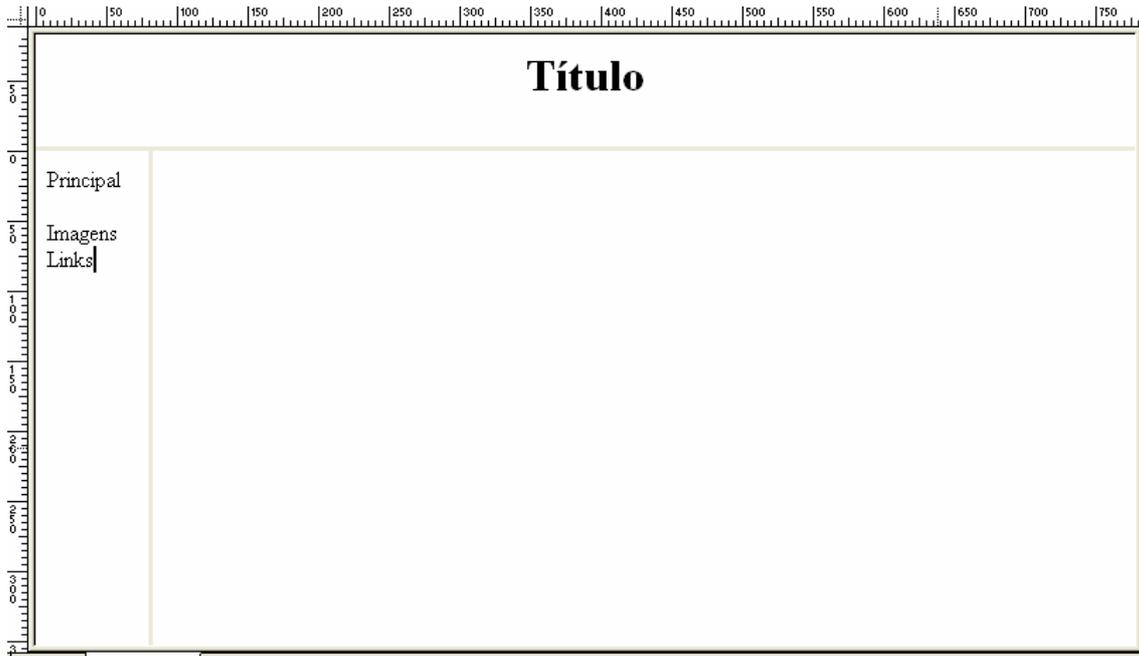
Podemos alterar as propriedades de nosso frames colocando bordas, cores para a borda, largura para a borda definir unidade de medida através da barra de propriedades dos frames.

Podemos acrescentar novas molduras criando novas subdivisões em nossos frames.

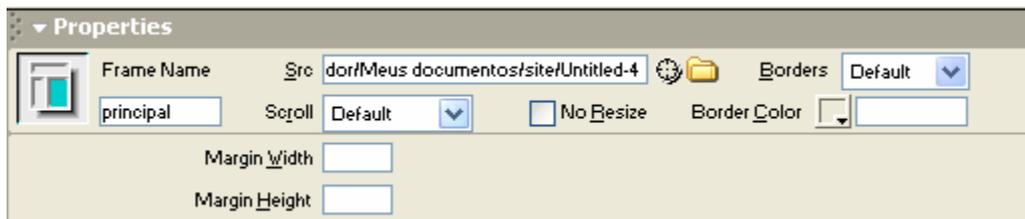
No topo digite o título de seu site ou importe uma figura que seja o título.

Na parte esquerda defina alguns texto para os nossos links e na direita coloque um conteúdo qualquer.

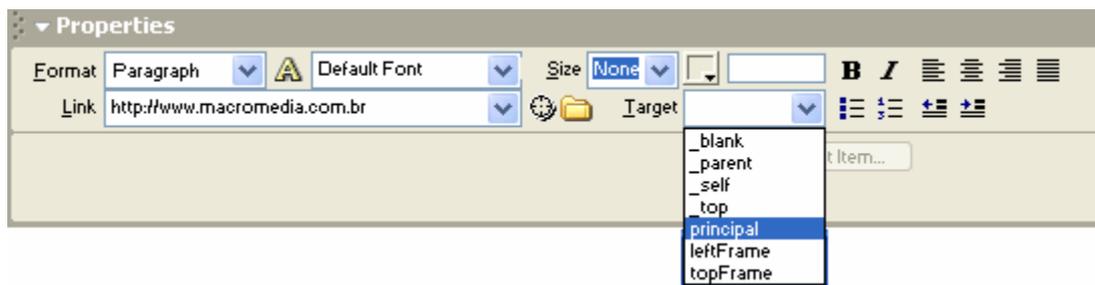
O seu layout pode estar parecido conforme abaixo.



Será necessário agora dar nomes aos nossos frames nomeie da seguinte forma topo, menu e principal.



Agora vamos criar nossos links, para dentro de nosso frame. Selecione a palavra Principal e ligue ao arquivo principal e na barra de propriedades, onde diz destino escolha o frame onde você quer abrir o link , no caso “principal”.



salve o conjunto de molduras e as molduras e teste o seu frame (Menu Arquivo, Visualizar no navegador, iexplore).

Criando a página para ser visualizada se o navegador não suportar Frames Embora cada vez mais raro, mas pode ocorrer que o usuário não consiga visualizar frames, então existe uma opção de se criar uma página a ser

mostrada quando o navegador do usuário não suportar frames. Nesta página deve ser colocado os links de seu site para não prejudicar a navegação do usuário, e este processo pode ser feito da seguinte forma. Menu Modify, Frameset, Edit NoFrame Content.

### ***Alterando as propriedades de suas molduras***

Para modificar o nome e as propriedades de suas molduras individualmente, chame o painel Frames.

Podemos definir qual será a página a ser aberta dentro do Frame, formatação das bordas, definir qual será o nome de nosso frame, se será possível redimensionamento, como será a paginação e largura e altura da margem.

### ***Criando Frames Embutidos (IFRAME)***

O internet Explorer introduziu uma TAG proprietária chamada <IFRAME> para fazer os frames aparecerem dentro de uma página.

Para poder introduzi-la proceda da seguinte maneira abra o visualizador de código do HTML e insira a seguinte TAG <IFRAME SRC= "arquivo.htm" ></IFRAME>. As propriedades do IFRAME são as mesmas do FRAME.

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; char
</head>

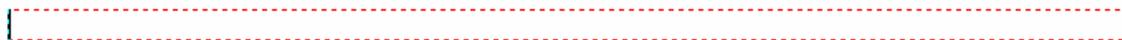
<body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">
<p>Aqui está o conteúdo do principal </p>
<IFRAME SRC="paragrafo.htm"></IFRAME>
</body>
</html>
```

## **FORMULÁRIOS**

Formulários são mais utilizados no desenvolvimento de uma Home Page do que na área de design, o objetivo principal dos formulários é coletar informações sobre o visitante do site e repassar estas informações ao administrador do site. O Dreamweaver possui todos os recursos para a criação de um formulário, inclusive para formulários dinâmicos que atribuam envios para páginas dinâmicas como ASP, PHP, JSP, CFM,

### ***Os elementos de um Formulário***

Para inserir um formulário no Dreamweaver clique no Menu Insert Form.



Na barra de propriedades deve-se definir qual será o nome do formulário a forma de envio e a ação que receberá estes dados do formulário.

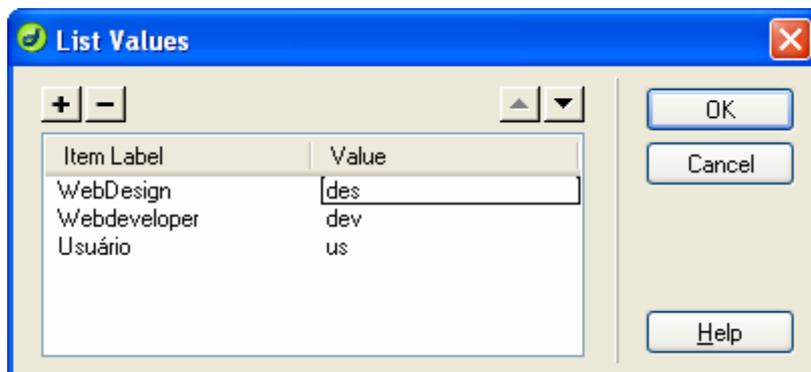
Para inserir os objetos do formulário , clique no Menu Insert Form Objects

**Caixas de Texto:** Permitem que se entre com textos e números. Pode ser de linha simples, multi-linha – Chamados de caixas de comentários, e senha onde ele mascara tudo o que for digitado com sinais de (\*) asteriscos.

**Caixas de Seleção:** São as caixas de checagem que permitem que se selecione vários para preferências do visitante e podem ter o seu estado inicial selecionado ou não

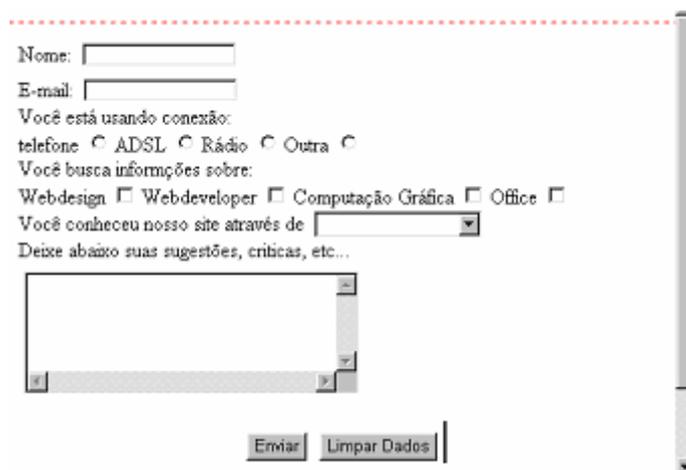
**Botão de Opção:** Permitem que o usuário faça apenas a seleção de um objeto entre várias opções possíveis e também podem ter o seus estado inicial selecionado ou não.

**Menu de Lista:** Permitem que se criem menus de listagem para escolha do usuário.



**Botão:** Permitem que se crie botões de ação de enviar, e limpar campos, ou para chamar scripts.

Crie um layout de formulário conforme a seguir.



Nome:

E-mail:

Você está usando conexão:  
telefone  ADSL  Rádio  Outra

Você busca informações sobre:  
Webdesign  Webdeveloper  Computação Gráfica  Office

Você conheceu nosso site através de

Deixe abaixo suas sugestões, críticas, etc...

## FOLHAS DE ESTILO

Um estilo é um grupo de atributos que são chamados por um único nome e uma folha de estilos. As folhas de estilo simplificam a formatação de texto, bem como estendem os tipos de formatação que você pode aplicar. Quando você atualiza um estilo, todas as instâncias daquele estilo também são automaticamente atualizadas.

As folhas de estilo são utilizadas principalmente para formatação de texto, embora alguns atributos de estilo, como o posicionamento, possam também ser utilizados para formatar imagens e outros objetos.

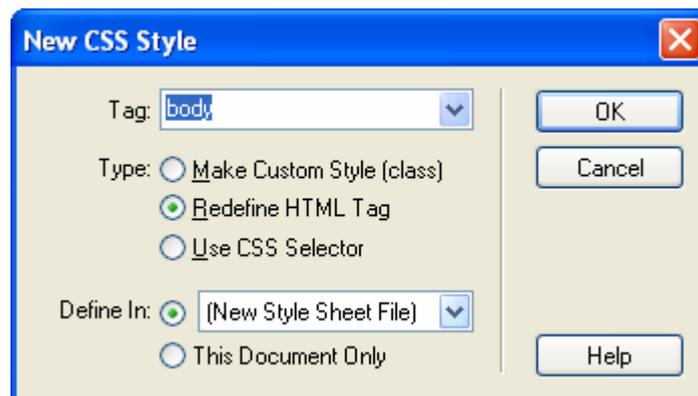
Para facilitar o trabalho com as folhas de estilo chame o painel Design CSS Styles e os deixe visível.

Para se trabalhar com as folhas de estilo é necessário algum conhecimento de HTML.

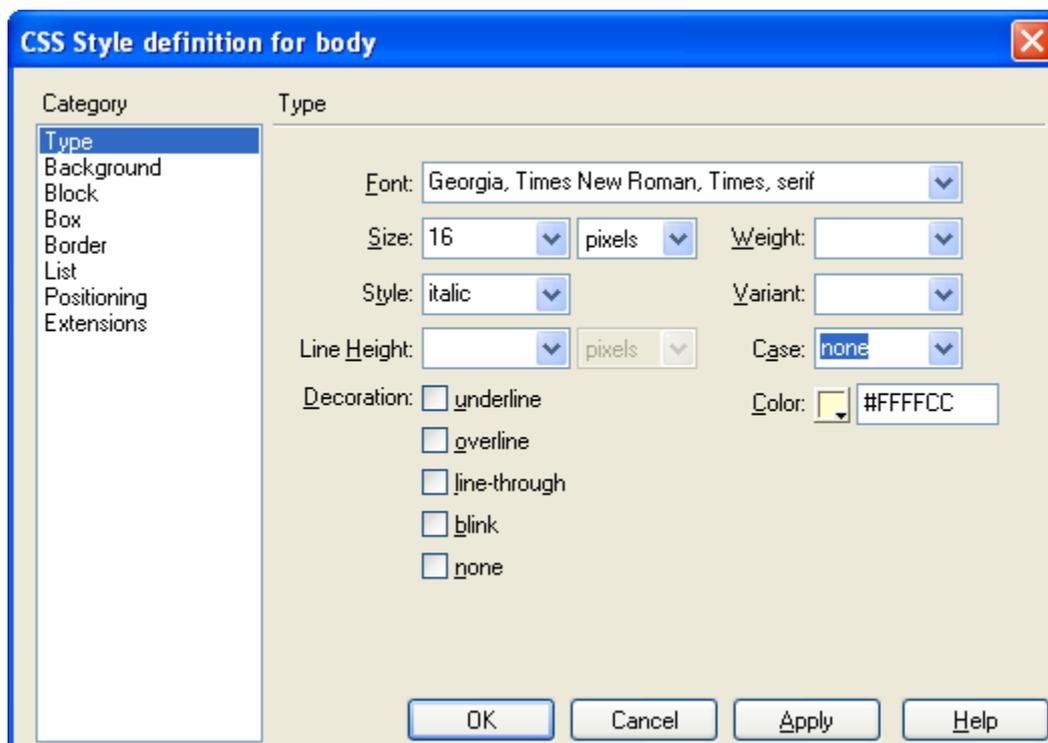
Podemos alterar as propriedades de uma tag existente , como podemos criar classes e identificadores para as TAGS onde podemos ter dentro de uma folha de estilo TAGS <TABLE> de tabelas com duas ou mais formatações.

Criando uma folha de estilo baseada em uma TAG existente.

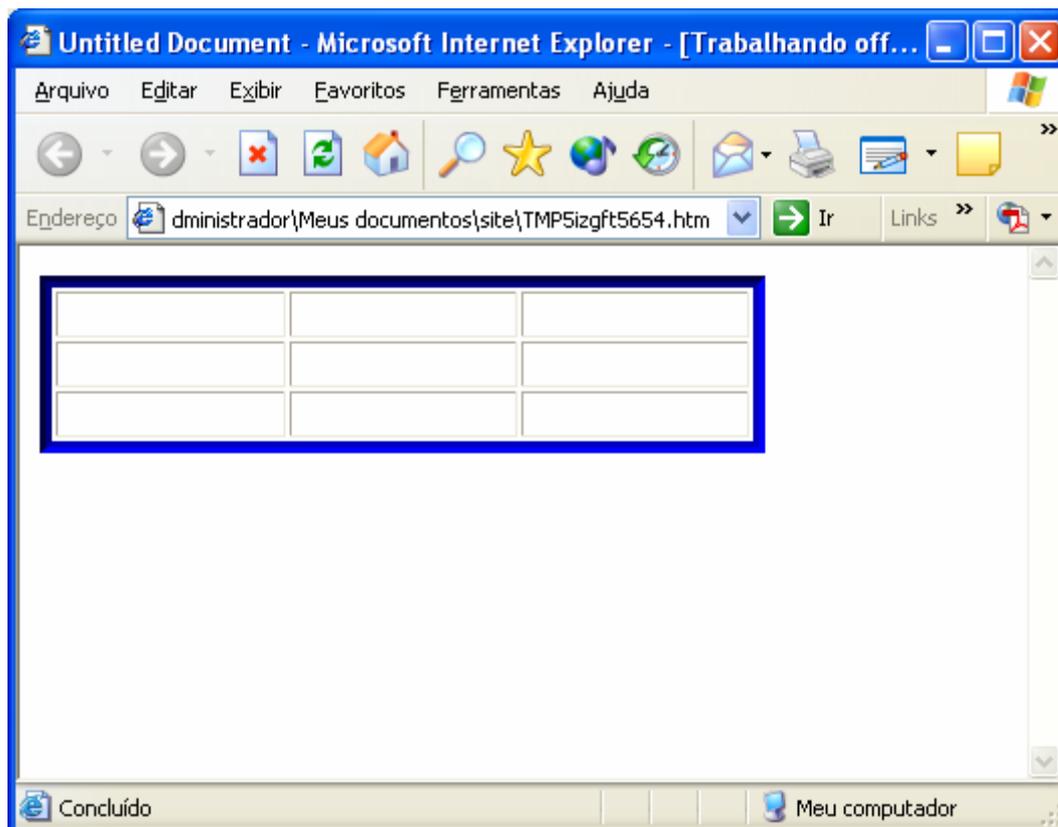
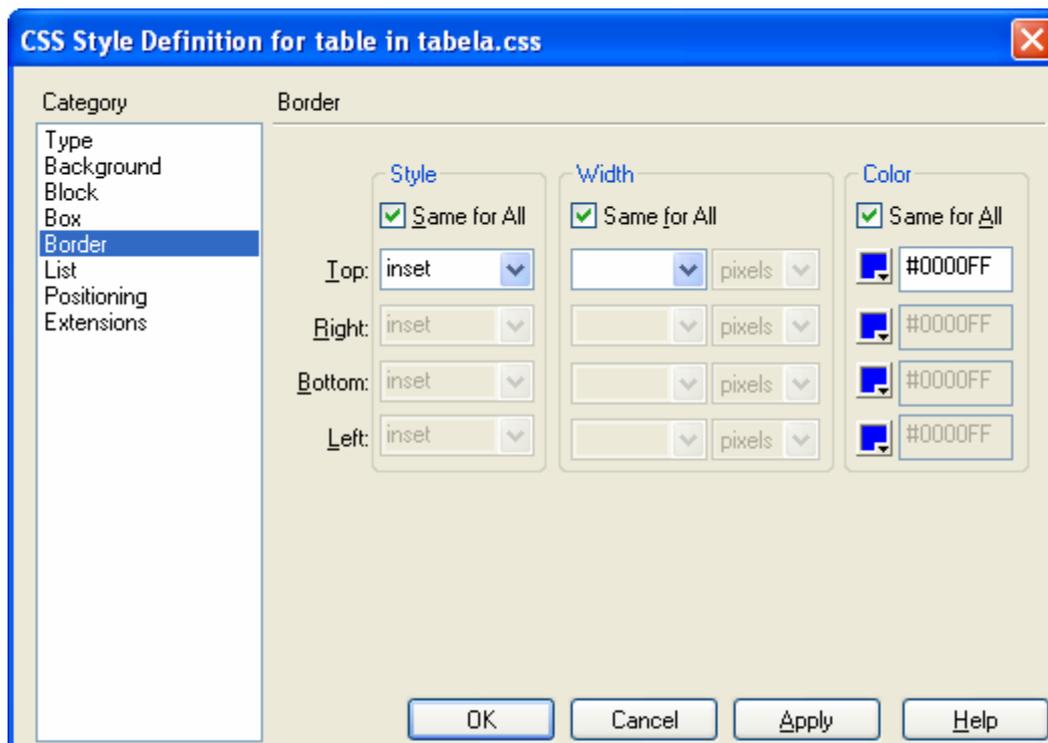
Para criar uma folha de estilo simples clique no painel CSS clique no botão New CSS Style.



Marque a opção Redefine HTML Tag, automaticamente ele mostra o Body que é relativo ao corpo do documento. Para não modificar todos os arquivos, marque a opção “This Document Only” e coloque OK. Será mostrada a caixa para a formatação para a TAG <BODY>.

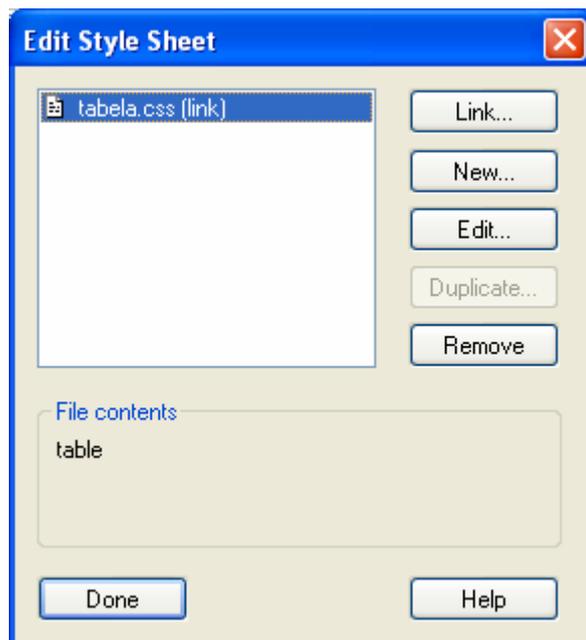


Coloque OK e verifique o código gerado , pois a nossa folha de estilo é local . Vamos agora criar um estilo para a Tag <TABLE> só que agora marque a opção New Style Sheet File. Será solicitado que você salve o arquivo. A extensão deste arquivo será css.



### ***Editando uma folha de Estilos***

Para alterar algo em sua folha de estilo, clique no botão edit Style Sheet, será perguntado, qual o estilo existente que você quer alterar.



### ***Criando uma classe***

As classes permitem que se crie uma formatação especial que possa ser adicionada dentro de outras TAGS, por exemplo, preciso formatar as células de uma tabela com duas cores diferentes, posso criar duas classes e aplicar dentro delas, apenas clicando na tabela e depois clicando nas classes no painel de estilos.

## **CAMADAS E POSICIONAMENTO**

As camadas fazem parte do mundo das folhas de estilo em cascata e da Dynamic HTML. Uma camada é um recipiente para conteúdo de HTML, normalmente definido pelas TAGS <DIV> ou <SPAN>, que você pode posicionar em qualquer lugar em uma página.

As camadas são denominadas camadas, porque podem ser posicionadas em três dimensões. Você pode configurar uma localização absoluta ou relativa para uma camada ao longo dos eixos x e y da página. A terceira dimensão é denominada índice Z e permite que as camadas se sobreponham.

Os designers realmente adoram as camadas por sua versatilidade: você pode ocultar as camadas (por visibilidade) ou até partes das camadas (com o índice Z ou com o recorte de áreas) quando uma página inicialmente carrega. Então, você pode escrever um script que fará com que as áreas ocultas apareçam

depois que uma certa quantidade de tempo ou quando um certo evento de usuário acontece.

### ***Posicionamento CSS***

O posicionamento de folhas de estilo em cascata oferece métodos de posicionamento mais específicos em HTML até esta data.

Você pode aplicar posicionamento de CSS para um bloco de texto, um elemento do tipo bloco, uma imagem ou uma camada. Há duas maneiras de aplicar posicionamento: uma é criar uma classe de estilo e aplicá-la às seleções ou blocos de texto que você quer posicionar na página. A outra é criar uma camada na janela de documento que você pode modificar independentemente de criar um estilo.

### **Posicionamento absoluto versus relativo**

A posição de um elemento de HTML pode ser absoluta, relativa ou estática.

O posicionamento normal é chamado estático e faz com que o elemento seja posicionado dentro do fluxo normal do texto.

O posicionamento relativo significa que a posição de uma camada ou outro elemento é definida em relação ao canto superior esquerdo do recipiente pai. Entretanto, o elemento relativo está incluído no fluxo da página e também é embutido – ele não causa quebras de linha automáticas.

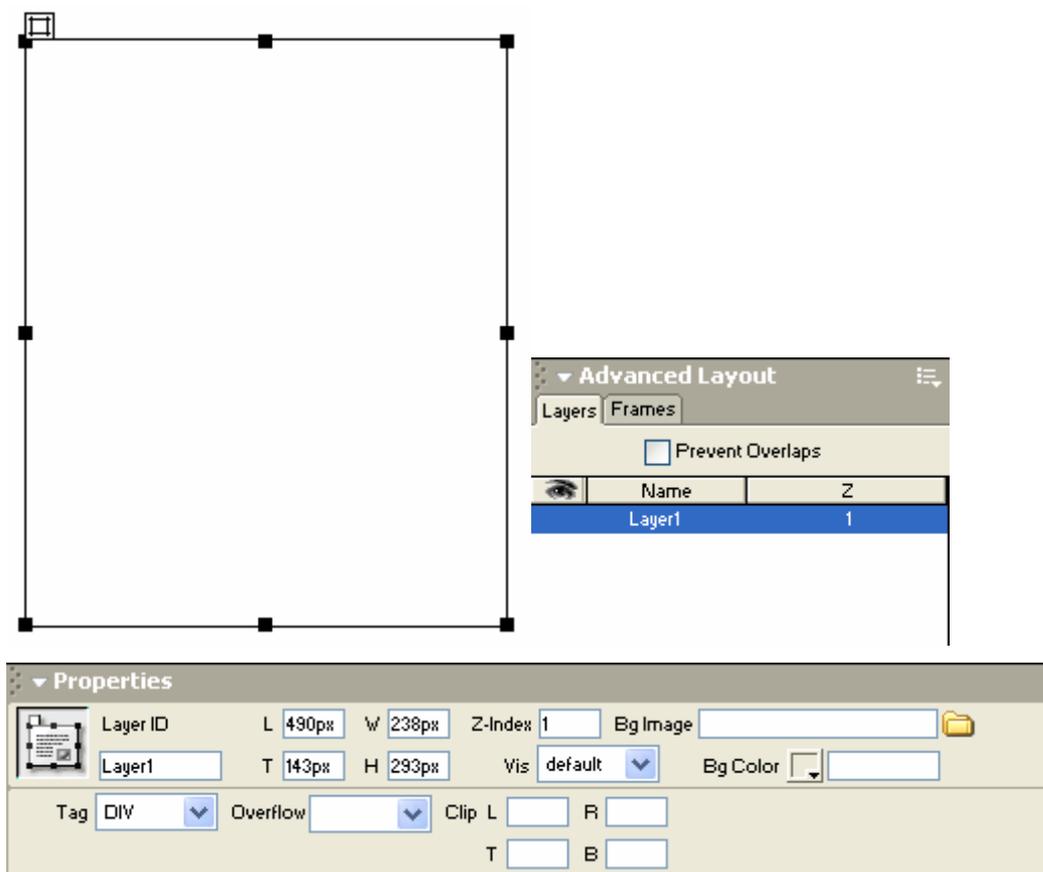
Para garantir as propriedades inline, uma tag <SPAN> deve ser utilizada em vez de uma tag <DIV>.

### ***Criando Camadas***

Antes de utilizar todos os recursos de camadas, você precisa inserir uma camada na página. Você pode inserir uma camada utilizando o botão desenhar camada da caixa de ferramentas, ou através do Menu Insert.

Clique sobre o botão Draw Layer e faça o desenho de sua camada.

No painel camadas será mostrada a camada criada. E no topo de sua camada surge o símbolo de camada. Para selecioná-la clique sobre o quadradinho que existe em seu topo e observe a caixa de propriedades.



### ***Escolhendo as TAGS***

Há duas tags utilizadas na criação de camadas. As tags <DIV> e <SPAN> criam o que é chamado de camada marquee. A tag <DIV> utilizada posicionamento absoluto, uma quebra de parágrafo cerca a tag<DIV>. Se preferir criar uma camada embutida sem quebras de parágrafo utilize a tag <SPAN>.

Uma das principais vantagens das camadas é que se pode posicioná-las e arrastá-las para qualquer posição de sua página, basta apenas clicar sobre o quadradinho no topo e arrastá-la ou alterar as propriedades Esquerda e Alto na barra de propriedades.

Para redimensionar as camadas pode-se utilizar as alças de redimensionamento ou através da largura e altura na caixa de propriedades.

### **Aninhando e Sobrepondo Camadas**

A coisa mais interessante sobre as camadas é que você pode colocar uma camada dentro de outra ou pode criar duas camadas que se sobrepõem.

Para sobrepor duas ou mais camadas, é somente mover uma sobre a outra.

Para aninhar uma camada dentro de uma camada, basta criar a primeira camada e depois criar a segunda camada dentro da primeira.

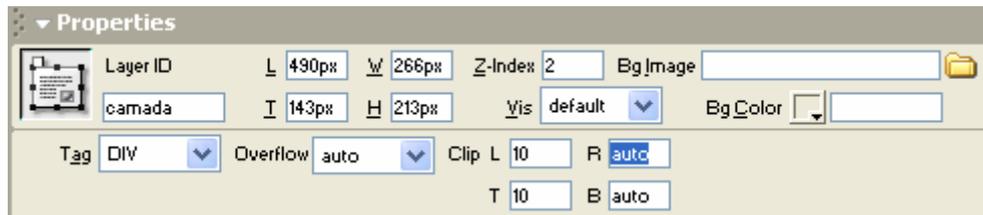
No painel Camadas você tem as camadas sendo mostradas, clique sobre a segunda camada criada e arraste-a sobre a primeira camada com a tecla CTRL pressionada e observe que a camada fica como uma subdivisão da primeira.

### ***Posicionamento***

A ordem de posicionamento das camadas existentes podem ser feitas através do painel camadas, ou através da Ordem Z. quanto maior o número do índice Z mais alta a prioridade.

### ***Área de recorte***

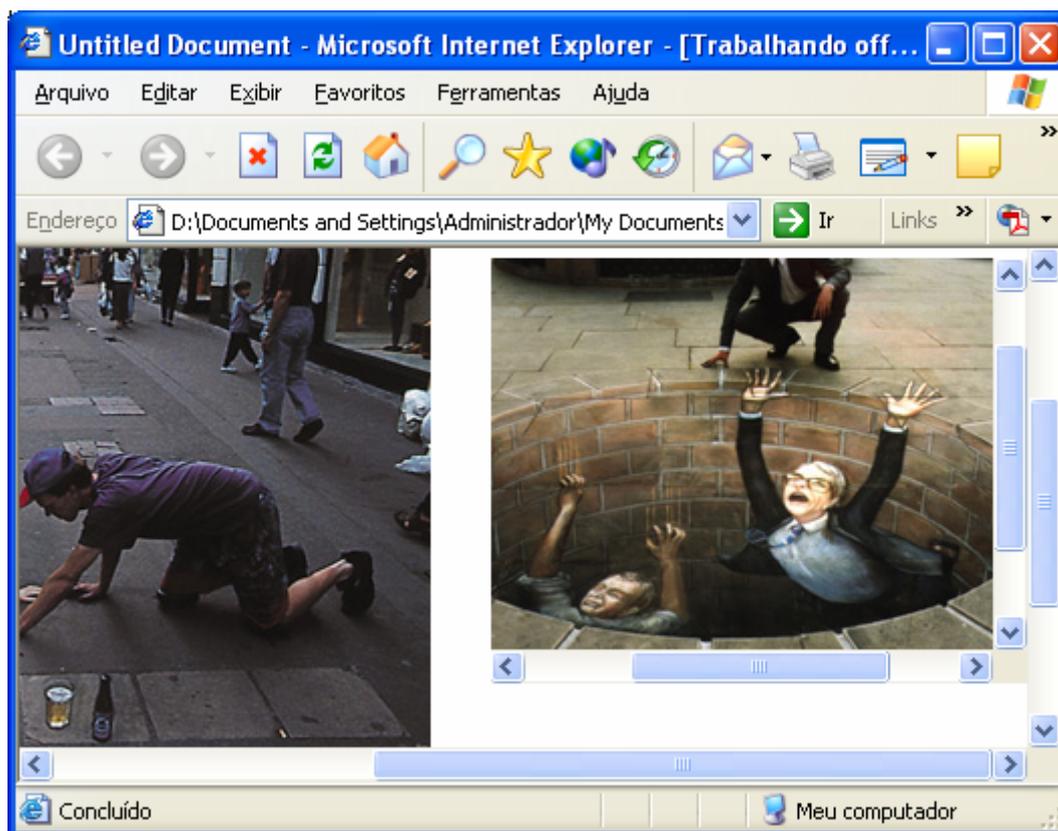
Podemos dentro de camadas recortar uma imagem definindo quais as partes desta imagem deverá ser mostrada. Crie uma camada e insira dentro desta camada uma imagem. Selecione a camada e na caixa de propriedades defina a área de recorte do retângulo à esquerda, alto, direita e abaixo.



### ***Estouro de Conteúdo***

Quando o conteúdo de uma camada é maior que suas dimensões, você tem o que é denominado de estouro de conteúdo.

Você pode deixar o navegador cuidar do estouro de conteúdo ou pode configurar como Hidden, Visible ou scroll.

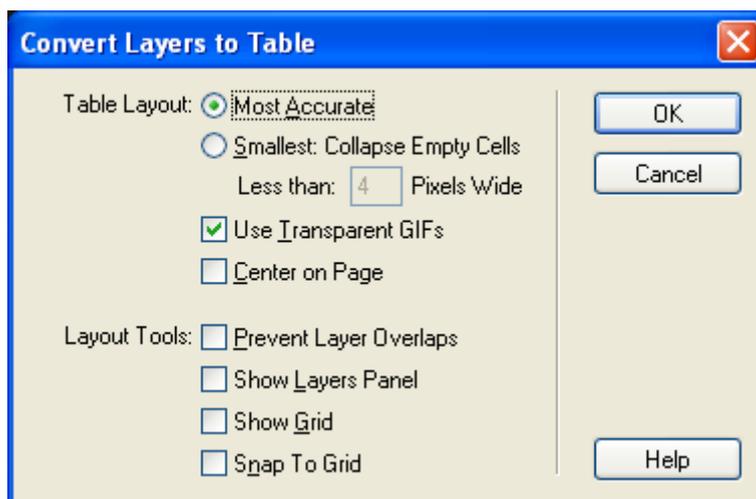


### ***Convertendo camadas em tabelas e vice-versa***

Apesar de as camadas serem tão versáteis quanto uma ferramenta layout, apenas as versões 4 e posteriores dos navegadores as exibem adequadamente – embora o conteúdo possa ser visível, as propriedades de posicionamento e de índice Z são ignoradas, o que torna suas camadas inúteis. Podemos então transformar nossas camadas em tabelas e depois detectar um comportamento de detecção de navegador para enviar o navegador para a página com camada ou a página sem camada.

O Dreamweaver não pode converte camadas sobrepostas nem aninhadas. Para impedir que as camadas se sobreponham, basta apenas marcar Evitar sobreposições no painel camadas.

Salve o arquivos de suas camadas, depois clique no Menu modify, convert, Layers to Tabel, aparece à janela Convert Layers to Table.



Clique em Ok e será convertida todas as camadas em tabelas.

É possível também fazer o processo inverso de converter tabelas em camadas.

## COMPORTAMENTOS

As ferramentas de comportamento do Dreamweaver permite que você aplique as ações comuns de JavaScript sem escrever nenhum JavaScript.

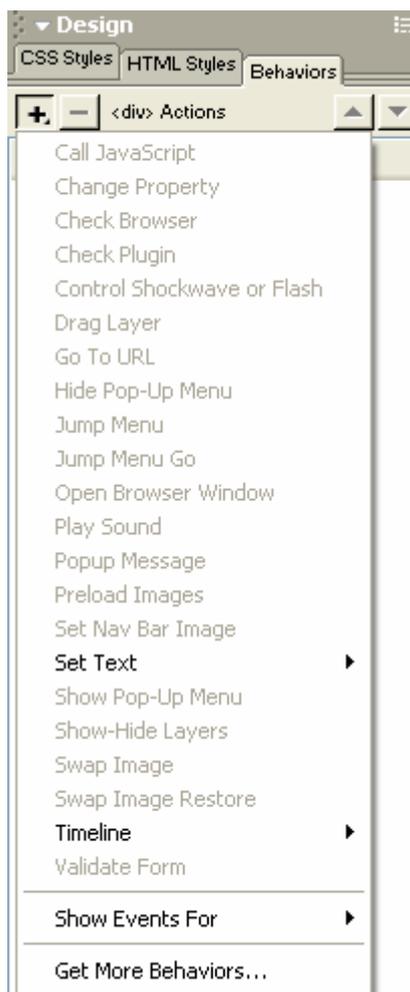
Você pode fazer algo acontecer em uma página quando seus usuários carregam uma página, clicam em um objeto ou movem o mouse pela tela.

Logicamente que o Dreamweaver possui as rotinas mais comuns de javascript, pois o JavaScript é uma linguagem de scripts Orientada a Objetos e a sua estrutura e construção depende do seu conhecimento em relação à linguagem

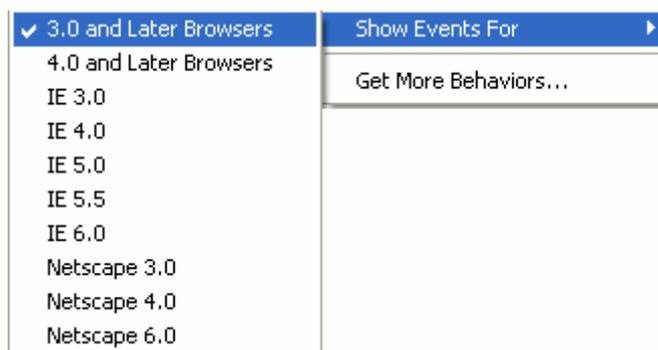
### ***Adicionando Comportamentos***

Adicionar um comportamento a uma página é incrivelmente simples – o complicado são os detalhes. Todos os comportamentos do Dreamweaver são adicionados e editados com o inspetor Behaviors.

Para adicionar um comportamento a sua figura basta apenas clicar sobre o sinal de (+) na esquerda superior do Painel.



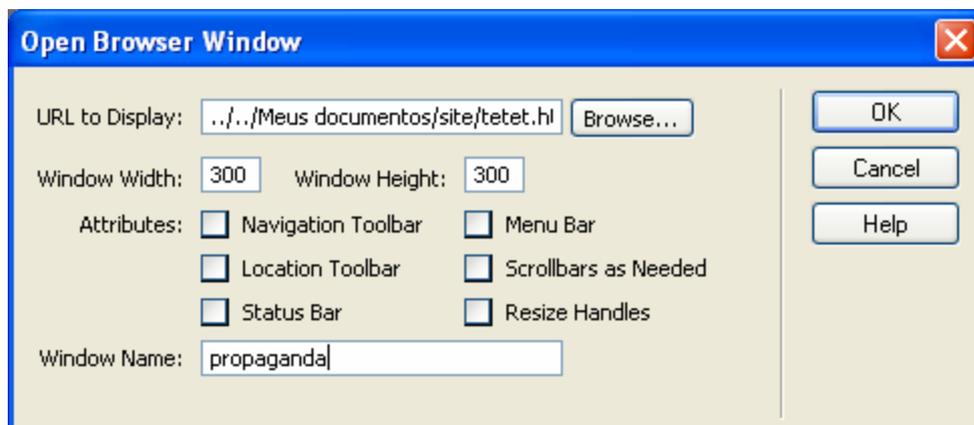
Para um melhor aproveitamento dos comportamentos, clique sobre a opção Show Events for.



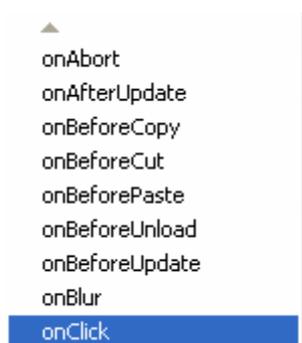
Em nosso caso escolha IE 6.0 (Pelo fato de que a maioria dos usuários já possuem esta versão de navegador e pela quantidade de recursos que ele nos dá).

Importe uma imagem qualquer e clique sobre ela, depois chame as opções de comportamentos e escolha **Open Browser Window** (Abrir uma janela de

navegador), esta é uma das opções mais comuns pelo fato de as janelas Pop-Up serem muito utilizadas para propaganda em WebSites.



Ao terminar coloque Ok e observe o painel behaviors. Observe que ele mostra a ação e o evento que fará com que a ação se proceda, mude o Evento para OnClick.

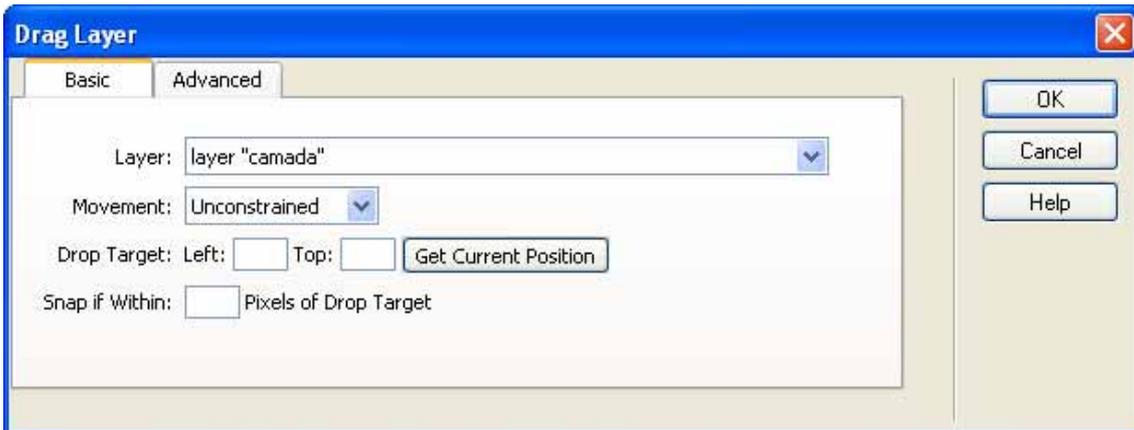


### ***Arrastar camada (Drag Layer)***

Podemos tornar as camadas em nossa HP arrastáveis aplicando a ação draglayer para o corpo da página.

Crie uma camada, dê um nome para ela e acrescente um conteúdo, por exemplo, uma imagem.

Certifique-se que estejam habilitados navegadores 4 e superiores, mantenha a tag <BODY> selecionada. Na janela de comportamentos adicione a ação Drag Layer.



Para que você possa mover para qualquer local deixe movimento sem restrições, ou então defina quais as restrições deverão ser adicionadas, depois clique em OK. Como evento coloque OnDrag.

## TIMELINES

As Timelines são uma forma de adicionar animação a uma página da WEB utilizando JavaScript.

As timelines utilizam JavaScript para controlar as camadas. Uma camada pode mover-se, redimensionar-se, aparecer ou desaparecer – e isso ocorre quando é controlada por uma seqüência de quadros.

### ***O que as Timelines podem fazer***

As Timelines podem incorporar três tipos de objetos: camadas, imagens e comportamentos.

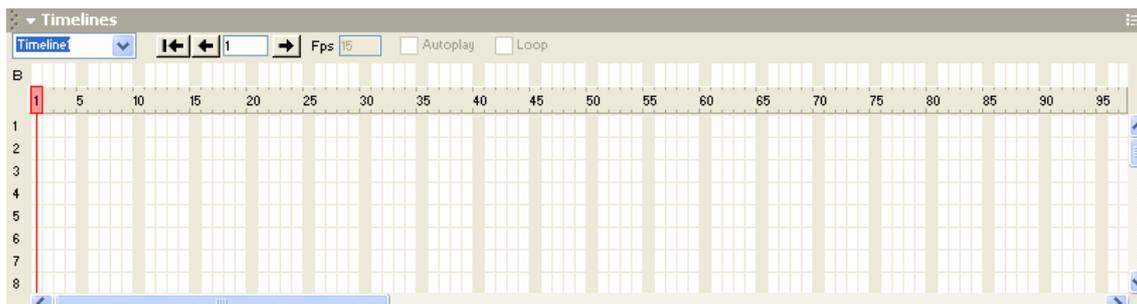
As propriedades de camada que uma Timeline pode alterar incluem as seguintes:

Movimentar: as coordenadas X+Y da camada

Visibilidade: Podemos alternar entre os três estados opcionais: visível, oculto ou padrão.

Ordem Z: Alterar a ordem de empilhamento das camadas

Para podermos trabalhar com as Timelines, chame o painel Timeline.



### **Adicionando uma camada a uma Timeline**

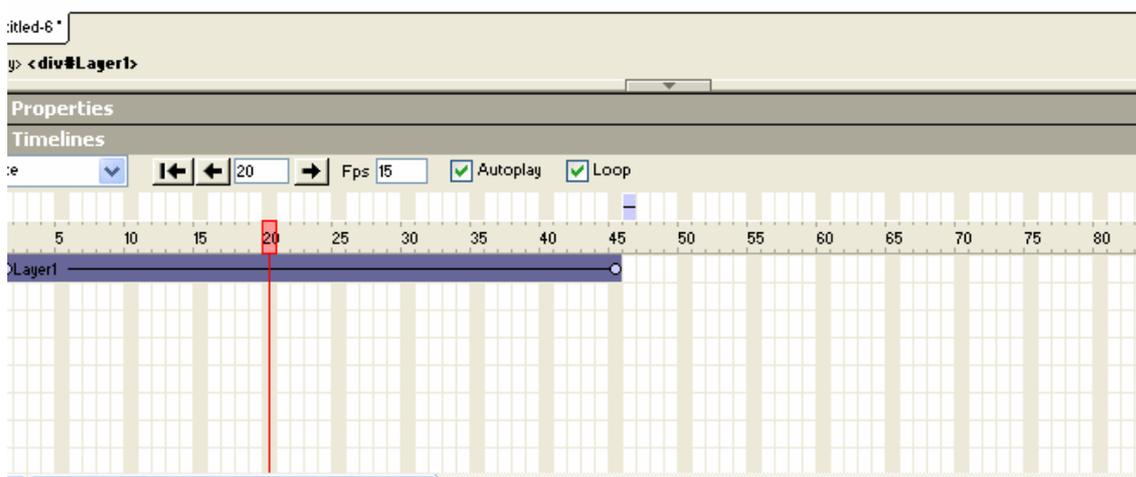
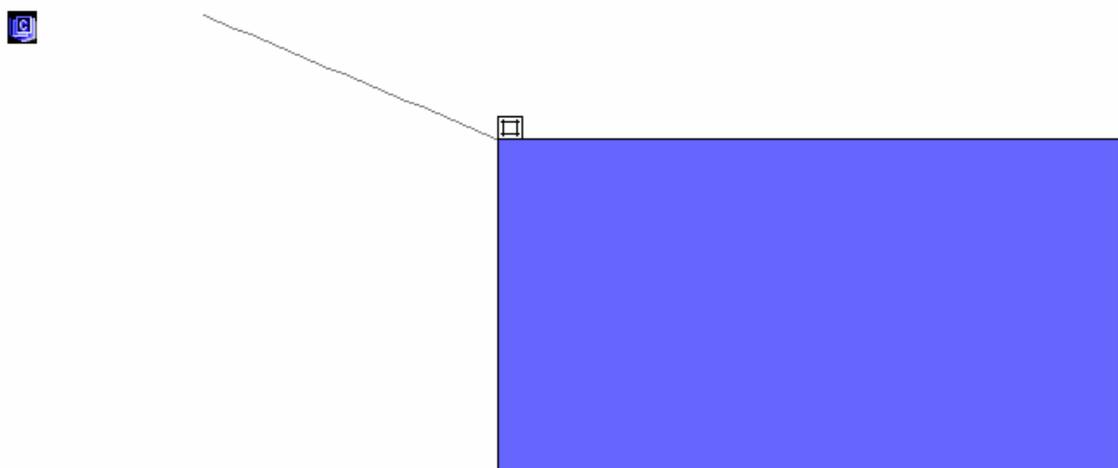
Crie a camada que sofrerá modificação na Timeline.

Clique no menu Modify, Timeline, Add object to Timeline.



Depois arraste onde será o seu quadro final e arraste a Layer até este ponto.

Será mostrada uma linha , orientando a trajetória que sua camada está fazendo. Para criar quadros intermediários para dar mais interatividade a Linha do tempo, clique com o botão direito no quadro que deseja inserir interação e escolha Add KeyFrame.



Pode-se na Timeline definir se a execução é automática (ao abrir a página) e se quer que o loop seja infinito, estando vazio o mesmo será processado apenas uma vez.

### ***Mostrando e Ocultando camadas***

Crie a sua camada e adicione a mesma a linha do tempo.

Clique no primeiro quadro de sua linha do tempo, configure a visibilidade de sua camada conforme desejar no caso coloque hidden, e no quadro final deixe em visível.

### ***Alterando o índice Z***

Podemos alterar o índice Z de uma camada através da timeline, crie as suas camadas e coloque o índice Z que deseja para as suas camadas.

Os números de índice Z afetam a sobreposição de duas ou mais camadas, você não pode fazer uma camada ocultar-se sobre uma imagem que não está

em uma camada.

### **Adicione as suas camadas a linha do tempo**

Clique no quadro que marca o ponto em que o índice Z alterará. A camada será selecionada automaticamente.

Utilizando a barra de propriedades, altere o número do índice Z da camada.

Adicionando um comportamento a uma Timeline

Os comportamentos que vimos anteriormente também podem ser colocadas em nossa Timeline. Por exemplo, podemos fazer a Timeline executar uma animação e depois descarregar uma nova página.

Para adicionar um comportamento a um quadro da Timeline e escolha o quadro que carregará o comportamento nele.

Chame o painel comportamento a crescente o comportamento neste quadro como, por exemplo, crie uma animação de gravação de caminho e em um dos quadros gerados adicione um comportamento de abrir uma janela pop-up.

### ***Para fazer um comportamento reproduzir uma Timeline***

Acrescente uma imagem e faça a animação de sua Timeline.

Selecione a figura e chame o painel de comportamento, como ação utilize, Linha do tempo, executar a linha do tempo.

Como evento coloque onMouseDown.

Podemos criar um comportamento Ir para a moldura na linha do tempo sobre ao clicar sobre um texto, ou figura que possa acionar um comportamento. Basta apenas definir que ao ser clicado acione a sua timeline no quadro especificado no quadro do comportamento.

## **EXTENSÕES DO DREAMWEAVER**

A Macromedia fornece aos usuários extensões para serem utilizadas em seus aplicativos, mais especificamente Flash e Dreamweaver e Fireworks. Para que se possa instalar uma extensão é necessário ter instalado o Macromedia Extension Manager.

Você pode fazer o download de extensões do dreamweaver no seguinte site:

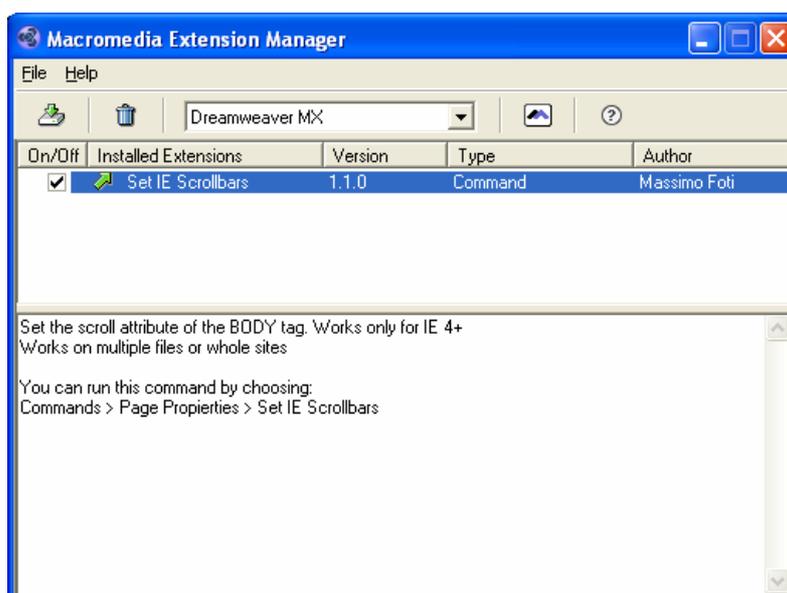
**<http://www.macromedia.com/br/exchange/dreamweaver/>**

Instalando uma nova extensão

Após fazer o download da extensão dê um duplo clique sobre a extensão e aceite as normas de uso.



Será mostradas a tela com as extensões instaladas.



Vamos criar um link para uma janela chromeless, após ter instalado a extensão crie um link para algum arquivo existente e chame o comportamento Open

## Chromeless Window.

Open Chromeless Window

Url To Display:

Window Title:

Window Name:

Window Width:  Window Height:

Open window in center screen (IE.5+ Win)

Window PosX:  Window PosY:

Colors:

Border Color:  Selected Border Color:

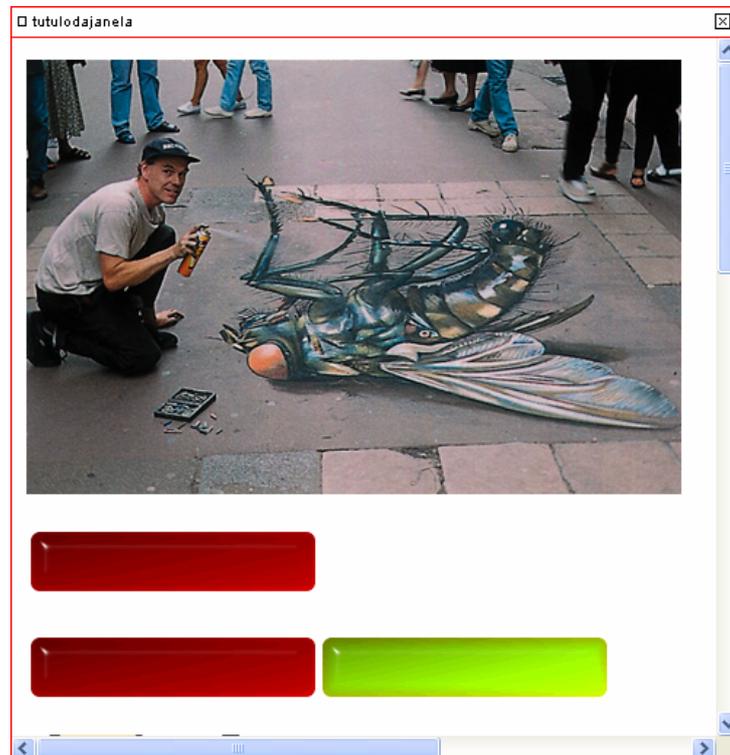
Title Color:  Selected Title Color:

Title Bar Font:

Font:  Size:

Font Color:

Chromeless Window Extension Version 2.1 © 2000 Public Domain Ltd  
In Association with Gabriel Suchowolski [www.microbians.com](http://www.microbians.com)



## CONCLUSÃO

Como pode ser visto nas páginas anteriores o Macromedia Dreamweaver é um

dos mais complexos e fascinantes programas do mercado de Webdesign, logicamente que não foi possível explorar todas as ferramentas e opções existente em um programa tão completo como esse, mas com certeza foi explorado e explicado as mais importantes ferramentas e modos de trabalho com este fascinante programa.