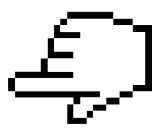


macromedia®  
**DREAMWEAVER®**

Tercer año - Tecnicatura en Diseño Gráfico - Espacio Institucional: Páginas Web - Prof. Sebastián Castro - Año dos mil seis





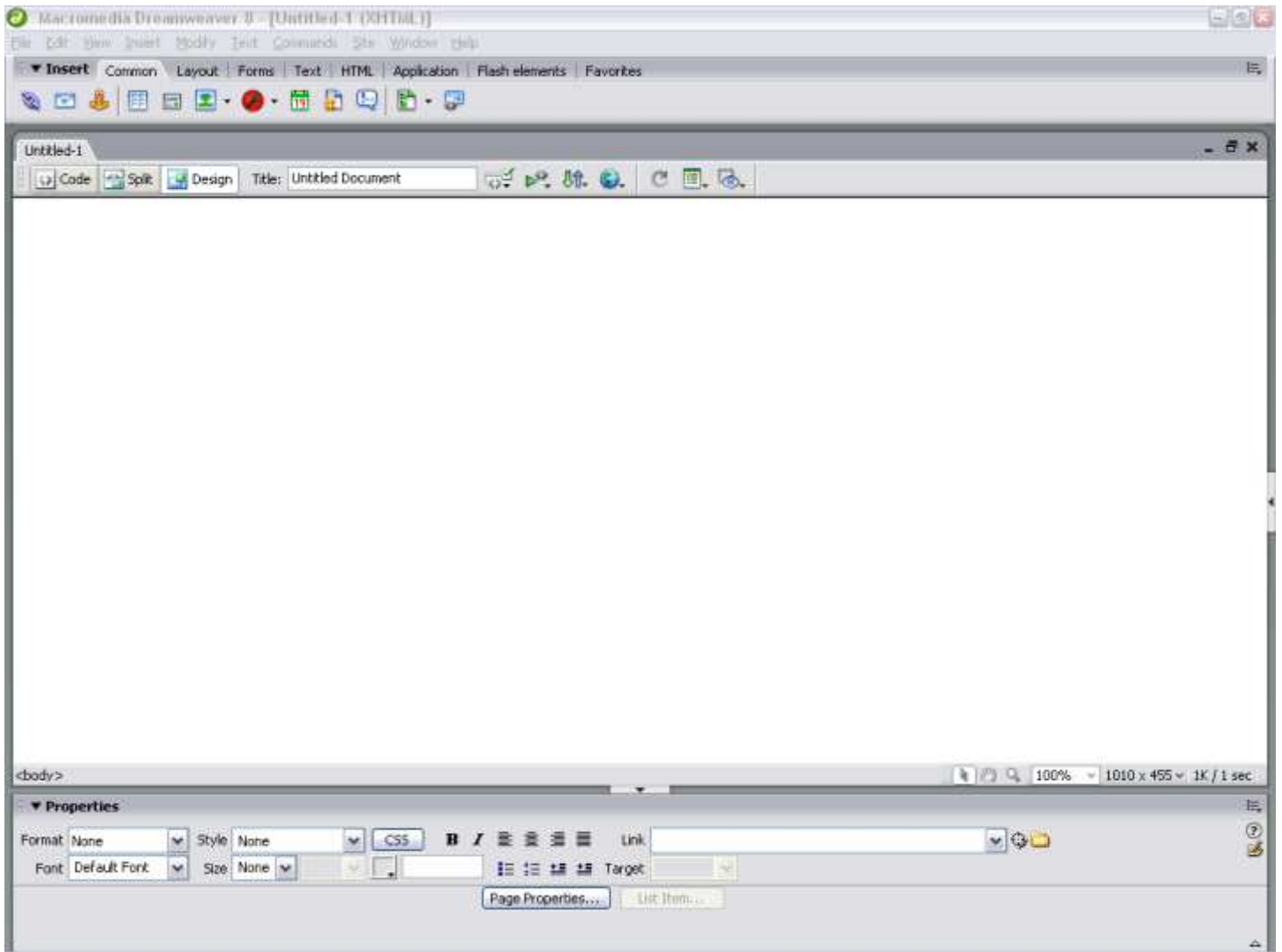
Dreamweaver:

No se si está de más decirlo, pero el primer paso es instalar el programa Macromedia Dreamweaver en tu computadora.

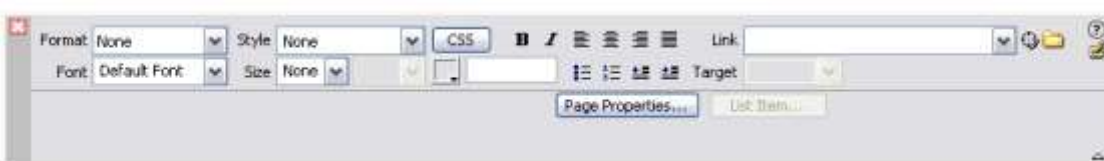
Una vez instalado y ejecutado, encontrarás el siguiente entorno, dependiendo de la versión instalada.

Si no puedes visualizar los paneles principales, recuerda el atajo:

- Ctrl + F3: Panel de inserción
- Ctrl + F2: Panel de propiedades



Panel de Inserción



Panel de Propiedades



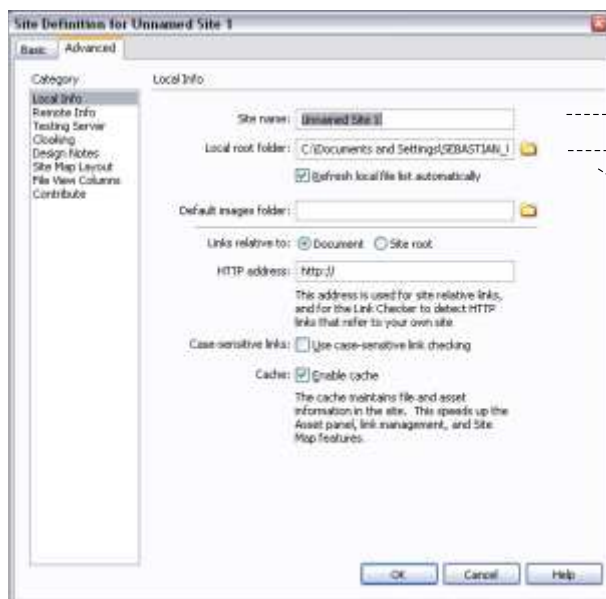
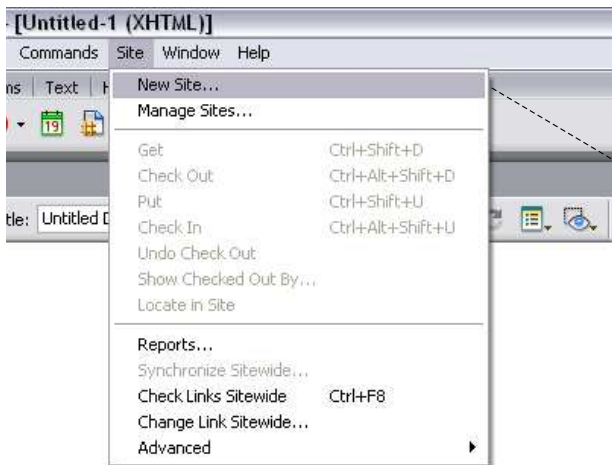
Dreamweaver: Creación de un nuevo sitio

Para poder gestionar de forma más rápida una Web de cierto tamaño además de guardar los ficheros en un directorio, es importante definir un Sitio. Al definir un sitio, Dreamweaver sabe que esos ficheros corresponden a una misma Web. De esta forma se pueden realizar toda una serie de operaciones mucho más rápidamente y con menos errores. Por lo tanto, es altamente aconsejable cuando la Web es algo compleja crear previamente un Sitio para la misma.

Cuando emprendamos el proyecto de crear una página web debemos tener muy claro los contenidos que tendrá el sitio. Esto es fundamental para tener una base sobre la cual trabajar. Es aconsejable comenzar con la organización de contenidos y la realización de un boceto a lápiz de la página y tener anotado el mapa de sitio.

Primero debemos ir a Site / New site... cuando entremos se nos abrirá una ventana de opciones para crear el site.

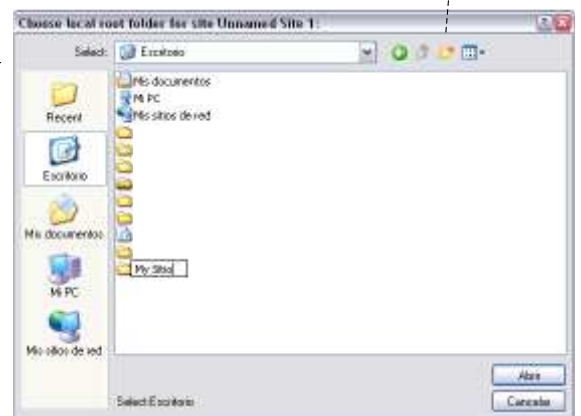
Crearemos una nueva carpeta en nuestro disco rígido la cual contendrá, de ahora en más, nuestro nuevo site.



Nombre del Sitio  
Carpeta raíz



Nueva carpeta





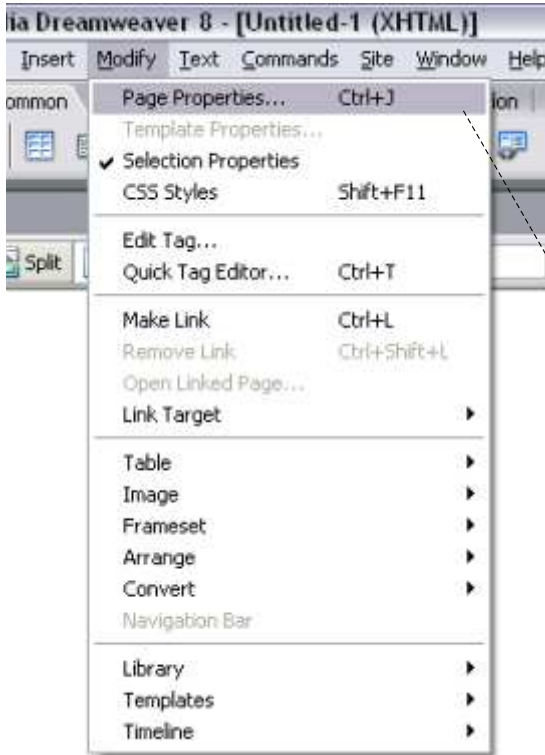
Dreamweaver: Propiedades de página

Crear un nuevo documento desde le Dreamweaver eligiendo la extensión HTML.

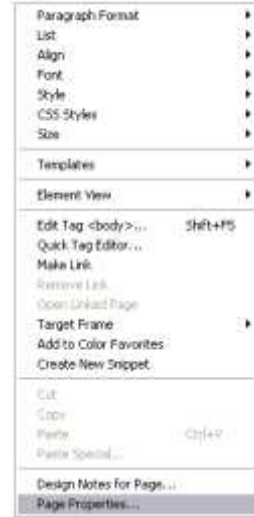
Antes que nada vamos a acceder a las propiedades de la página, eso podemos hacerlo por tres caminos distintos:

- A. Vamos a Modify / Page Properties...
- B. Con el botón derecho del mouse sobre la hoja y seleccionando Page Properties
- C. Con el atajo de teclado Ctrl+J

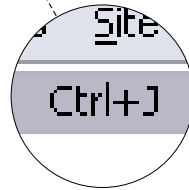
A



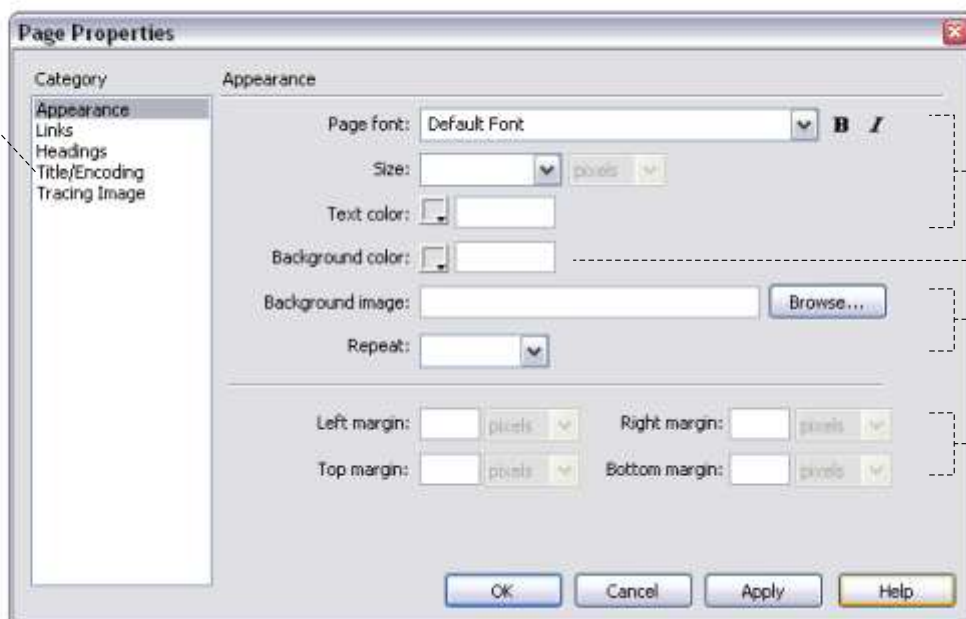
B



C



1



Propiedades de Página

2

3

4

5



Dreamweaver: Propiedades de página

#### 1. Title:

Es aconsejable poner nombre a las páginas. El nombre o título de la página suele aparecer en la parte superior del navegador. Y es lo que se graba si añadimos la página a favoritos del navegador.

Y el resultado es que aparece en la parte superior de la página el título que hemos escrito. Cuando los visitantes vean la página en la parte superior de su navegador aparecerá este título.



#### 2. Opciones de texto:

Estas opciones son: Tipografía - Cuerpo - Color.

#### 3. Color del fondo:

Permite seleccionar un color pleno para el fondo de la página.

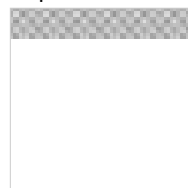
#### 4. Imagen de fondo:

En vez de elegir un color pleno para el fono, podemos seleccionar una imagen.

También tenemos la posibilidad de que esta imagen de fondo se repita todas las veces que sean necesarias para cubrir el fondo, de esta manera podemos generar tramas.

Imagen:

Repeat X



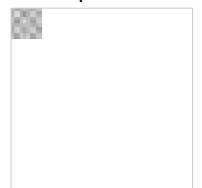
Repeat Y



Repeat



No-Repeat



#### 4. Márgenes:

Podemos asignar un cierto margen a toda la página.

Si queremos que el texto o los elementos dentro de la página se coloquen a una cierta distancia del margen superior o del margen izquierdo podemos cambiar las propiedades de la página.

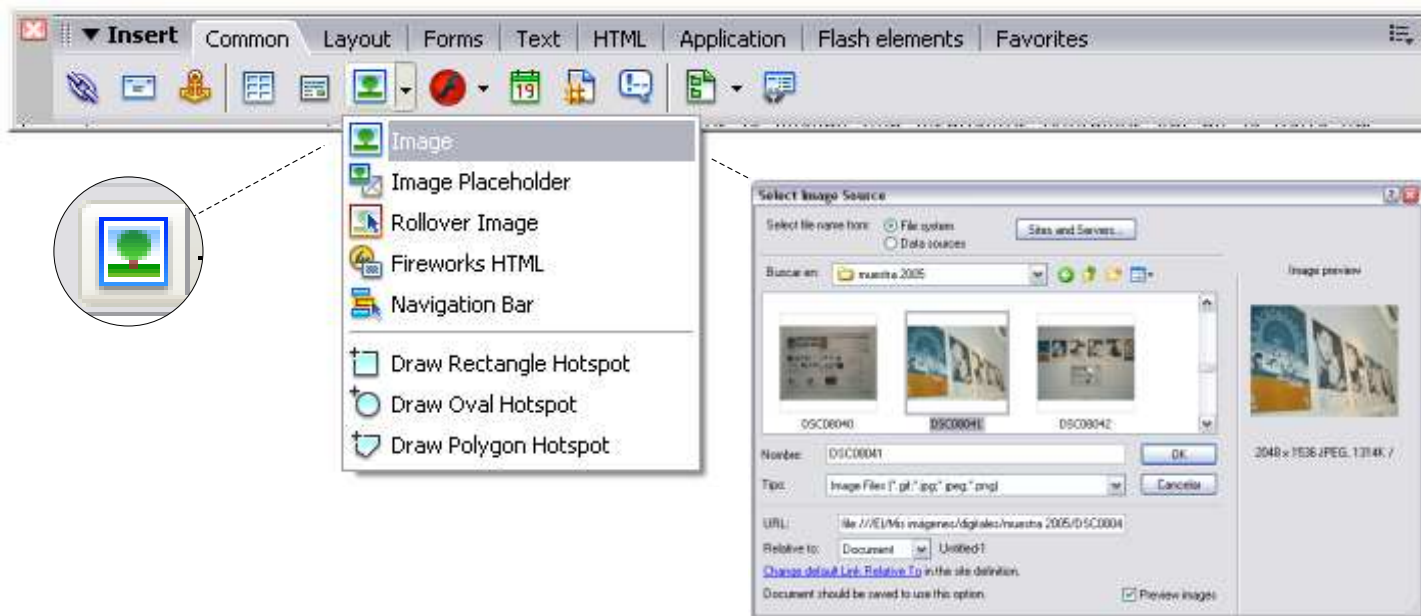
Por defecto el Dreamweaver nos dejará un espacio en la parte superior y en la izquierda, si no queremos margen poner 0.



## Dreamweaver: Insertar imágenes

En la barra de objetos (Ctrl + F2) seleccionaremos la primera solapa "Common" y seguidamente hacemos click en el icono de la foto de un árbol o de del menú desplegable seleccionamos "Image", esto nos abrirá una ventana donde buscaremos la imagen que queremos colocar.

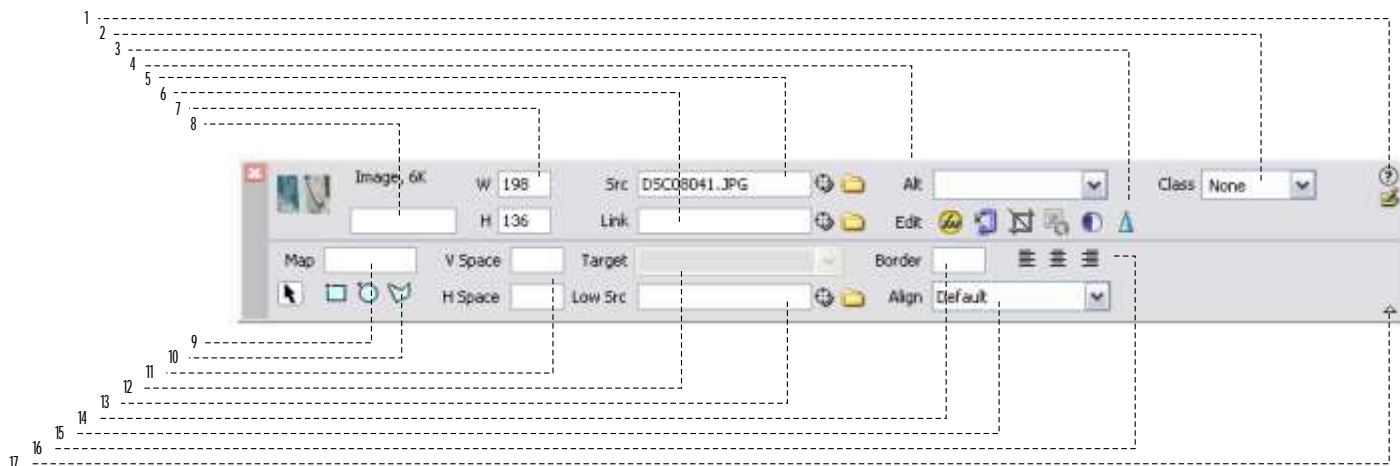
También podemos ir a "Insert/Image" o usar el atajo de teclado "Ctrl+Alt+I".



Si la imagen que pretendemos insertar no se encuentra en nuestra carpeta de sitio, el programa nos avisa que la misma no será accesible al publicar el sitio, por lo cual nos pregunta si deseamos copiar la imagen en nuestra carpeta de sitio.

A lo cual obviamente decimos que si y automáticamente nos da a la opción de guardarla. Cualquier imagen que no se encuentre en el directorio raíz del sitio no podrá verse al publicar la página.

Si seleccionamos la imagen que insertamos podremos ver en la barra de propiedades (Ctrl+F3) las propiedades de dicha imagen, como así también una serie de opciones





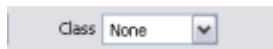


## Dreamweaver: Insertar imágenes

Vamos a ver un poco más en profundidad la barra de opciones de imágenes.



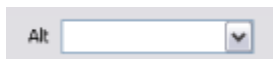
1. Help, abre un HTML con ayudas.  
Tag Editor, permite modificar las opciones en lenguaje de programación.



2. El menú desplegable "Class" permite seleccionar estilos CSS previos.



3. Diferentes opciones para trabajar la imagen:
  - Editar en Fireworks
  - Optimizar en Fireworks
  - Recortar la imagen, modifica sus medidas
  - Resamplear, vuelve la imagen a la medida del archivo
  - Brillo y contraste
  - Enfocar



4. Alt (alternate text), nos permite colocar un texto que aparecerá en remplazo de la imagen en el caso de algún inconveniente por el cual no pueda visualizarse la misma.



5. Src (source file of image), en esta casilla nos muestra la ubicación del archivo de imagen que insertamos, clickeando en la carpeta que se encuentra a la derecha podremos cambiar la imagen.



6. Link (hyperlink), en esta casilla podemos ingresar un vínculo a una página interior o a otro sitio también clickeando en la carpeta de la derecha podremos seleccionarlo de nuestra carpeta raíz.



7. W - H (Width - Height), es el ancho y alto de la imagen expresado en pixel, aunque estos valores pueden modificarse, lo ideal es que la imagen tenga ya su tamaño definido para evitar que su visualización sea inferior. En caso de que se agrande esta pesará mas de lo necesario y en el caso de achicarla esta de pixelará.



8. En esta casilla podremos ingresarle un nombre a la imagen, ponerle nombre nos puede servir para organizar el sitio. A la izquierda de la casilla se puede observar una vista preliminar de la imagen y en la parte superior el tamaño en kbytes (su peso).



9. Map, permite etiquetar y crear un mapa de imagen del lado del cliente.



10. Estas herramientas nos permiten trazar una zona sobre la imagen para que funcione como botón. Hay tres tipos de Hotspots, el rectangular, el oval y el poligonal.



11. V - H Space (Vertical and Horizontal spacing), nos permite ingresar en una medida de pixeles el espacio, tanto vertical como horizontal, que se dejara vacío alrededor de la imagen insertada con anterioridad.



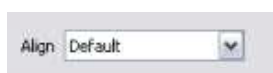
12. Target (target frame), este menú nos permite seleccionar donde se abrirá un vínculo al utilizar la imagen como botón.



13. Low Src (Fireworks source PNG), en esta casilla, haciendo clic sobre la carpeta de la derecha, podremos colocar una imagen más liviana que se mostrará mientras se termina de descargar la imagen original.



14. Border (border width), podremos agregar un borde a la imagen y determinar su ancho expresado en px, si no deseamos que la imagen tenga un borde simplemente ponemos cero.



15. Align (alignment), determina la posición de los objetos que le siguen a la imagen, si desplegamos la lista nos da varias opciones de alineación. Por ejemplo, si ponemos bottom la imagen o texto que le siga a esta imagen se colocará alineado a la base de la misma.



16. Align (left - center - right), estas tres opciones nos permite seleccionar la alineación de la imagen en el contexto de la página, izquierda, centro y derecha.



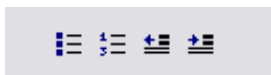
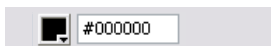
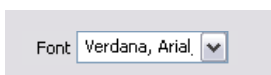
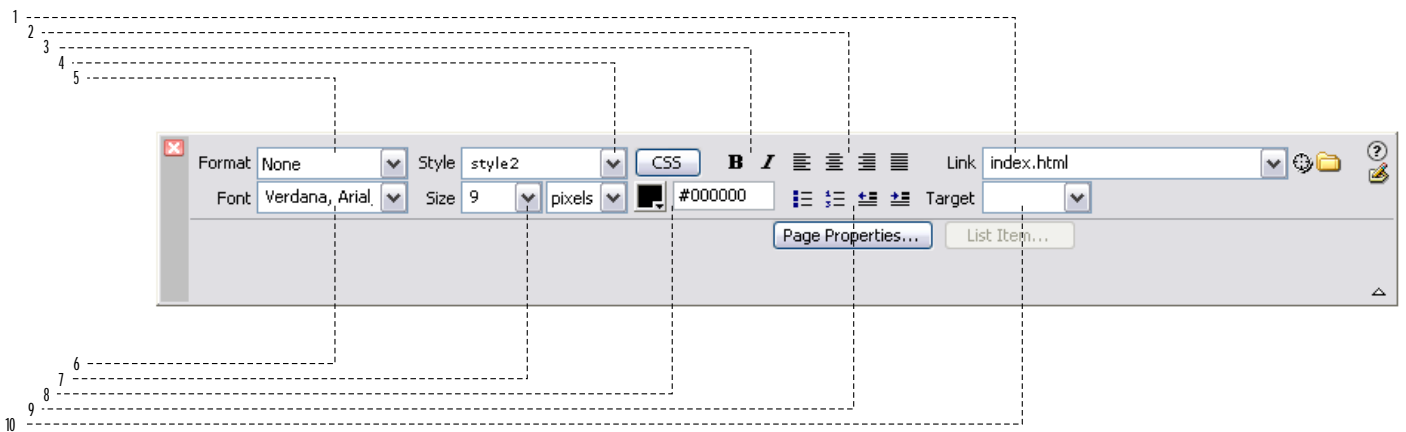
## Dreamweaver: Insertar texto

Para colocar texto en la página lo único que debemos hacer es escribirlo o copiarlo desde otro programa.

Hay que tener ciertas cosas en cuenta cuando trabajamos con textos, lo más importante es saber que cuando seleccionamos la tipografía debemos pensar que esa fuente que escojamos debe estar también en la maquina del que navegue la página, de otro modo será remplazada por el navegador.

Dreamweaver trae una lista de tipografías con sus respectivas fuentes alternativas, es muy conveniente utilizar las que el programa trae por descarte y no agregar más familias a la lista. De este modo estaremos seguros que nuestro diseño no será modificado.

Cuando estamos insertando texto podremos ver las opciones de texto en la barra de propiedades.



1. Link (hyperlink), desde aquí podemos realizar vínculos, solo debemos seleccionar el texto y elegir un link del directorio raíz o escribir un vínculo externo al sitio.

2. Estas son las opciones para alinear el texto: izquierda, centro, derecha y justificado.

3. Aquí tenemos un opciones de texto muy clásicas "negrita" o "bold" y la posibilidad "itálica".

4. Style: Desde este menú podemos seleccionar estilos para aplicar en el texto.

5. Format (text format), este menú desplegable contiene una variedad de formatos de texto que están preestablecidos. Uno puede crear sus propios formatos para trabajar más rápido en una determinada página.

6. En esta casilla seleccionaremos la tipografía o agregaremos nuevas a la lista, pero si el que navega nuestra página no tiene esa fuente, automáticamente se le cambiará.

7. Size (text size), desde aquí seleccionaremos el tamaño del texto.

8. Esta herramienta permite seleccionar el color de la tipografía.

9. Unordered list - Ordered List, más opciones clásicas de texto "Marcas" Text Outdent - Text Indent, por ultimo las sangrías.

10. Target: desde esta casilla indicaremos donde se abra el archivo al cual vinculamos desde la casilla de link.





## Dreamweaver: Hipervínculos

Los Hipervínculos o Hyperlinks nos permiten hacer una vinculación con un determinado URL (localizador de recursos universal) es decir una ubicación única en internet.

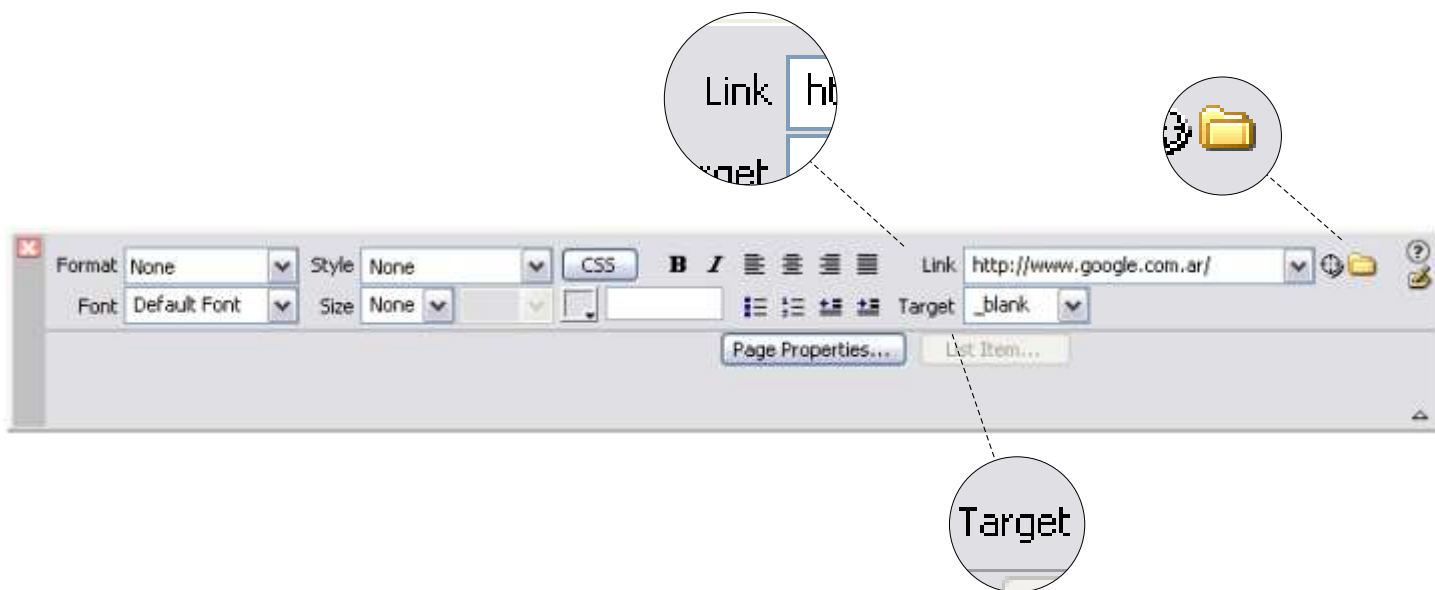
Estos hipervínculos son textos o gráficos en el que se hace clic para tener acceso a un archivo, una ubicación dentro de un archivo o una página HTML del World Wide Web o de una intranet. Los hipervínculos también permiten tener acceso a grupos de noticias y a sitios Gopher, Telnet y FTP.

Para crear un hipervínculo seleccionamos un determinado texto o una imagen y en la barra de propiedades completamos la casilla "Link".

La dirección URL se puede escribir directamente sobre el casillero de link, también se puede buscar el mismo haciendo clic en el icono de la carpeta.

Una vez que tengamos la dirección determinada, debemos asignar el target. Este especifica en que frame o ventana se cargará la página linkeada. Para esto debemos colocar el nombre del frame donde queremos que se cargue o elegir una de las opciones de la casilla:

1. `_blank`, en este caso se abrirá una nueva ventana.
2. `_parent`, si elegimos esta opción reemplazará la página actual por la nueva.
3. `_self`, al colocar este target la nueva URL reemplazará el frame donde se encuentra el vínculo.
4. `_top`, en este otro caso la nueva página se cargará sobre todos los frames anteriores.



Si queremos que el usuarios pueda descargar un archivo a su maquina, como ser un archivo comprimido, solo debemos seleccionarlo como link y el automáticamente el navegador del usuario le dará la opción de guardar el archivo.

Ahora se deseamos abrir una página que no esta dentro de nuestro sitio, debemos colocar la dirección absoluta en la casilla de vínculos (<http://www.google.com.ar>).

También podremos hacer el vinculo directamente a una imagen o un archivo de flash, el navegador lo abrirá sin que lo insertemos en un html previamente.



Dreamweaver: Insertar tablas y capas

Comencemos a organizar un poco la página... antes de entrar en el tema de Frames vamos a ver un poco de Tablas y Capas (Table - Layers).

Las tablas nos permiten organizar la información que ingresemos en una página, en ellas podremos insertar imágenes, animaciones, textos, etc.

Para insertar una tabla deben ir a la barra de inserción y seleccionar Insert Table, así accederemos a una ventana de configuración.



- Esta ventana nos permite seleccionar:
- la cantidad de Filas (Rows)
  - la cantidad de Columnas (Columnne)
  - el ancho en pixel o en porcentaje
  - el grosor del borde (Border) si no deseamos borde alguno ponemos "0" (cero)
  - la separación de las celdas (Cell Spacing - Padding)

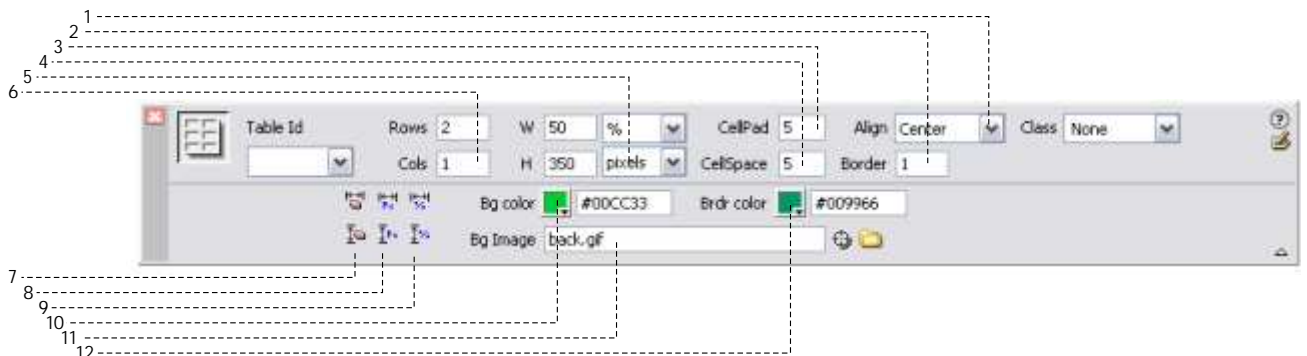


Así queda la tabla creada en el cuadro anterior.

Insertamos textos, imagenes, animaciones, etc. Las tablas se dividen en celdas que nos permiten acomodar los contenidos de una manera muy practica.  
Cada celda tiene sus opciones de alineación, color, tipografía, etc.

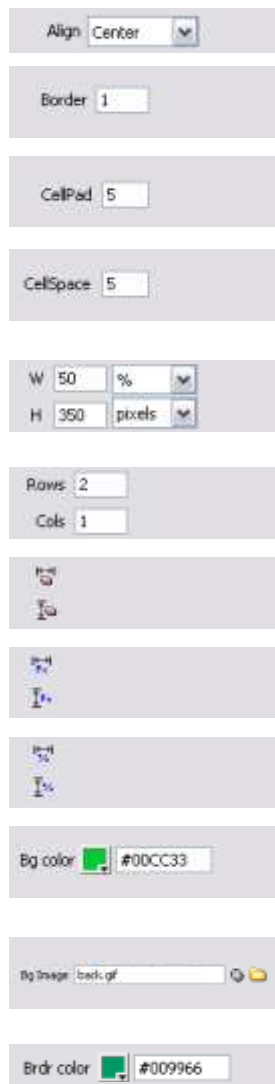
Las mismas opciones que ajustamos desde la ventana anterior podemos modificarlas seleccionando la tabla ya creada.

En el gráfico que figura en la parte inferior podemos observar dichas opciones y en la siguiente página detallaremos algunas de estas opciones.





Dreamweaver: Insertar tablas y capas



1. Align: permite alinear la tabla del lado derecho, izquierdo o en el centro de la página.
2. Border: en este casillero ingresaremos el ancho del borde de nuestra tabla. En el caso de no querer un borde para la tabla, ingresamos "0" (cero)
3. Cell Pad (Cell Padding): podemos ingresar un valor en pixels que dejará un espacio entre el contenido de las celdas y los bordes de las mismas.
4. Cell Space (Cell Spacing): permite modificar el espacio que hay entre las celdas ingresando un valor en pixel.
5. W - H (Width - Height): en estas casillas podemos darle a la tabla un medida determinada en alto y ancho, la medida de la tabla puede ser en pixels o en porcentaje del total de visualización de la página.
6. Rows - Cols (Numerbs of Rows - Columns), desde estas opciones podemos modificar la cantidad de columnas y filas de una tabla.
7. Clear Row Heights - Clear Columns Widths, cancela las medidas ingresadas para el alto de las filas y el ancho de las columnas.
8. Convert Table Widths - Heights to Pixels: estos botones permiten convertir el ancho y alto de la tabla en pixels.
9. Convert Table Widths - Heights to Pixels: estos botones permiten convertir el ancho y alto de la tabla en pixels.
10. Bg Color (Background color), desde aquí podemos seleccionar un color de fondo para colocar a la tabla.
11. Bg Image (Background image), si se clickea sobre la carpeta que se encuentra a la derecha podremos seleccionar una imagen para colocar en el fondo de la tabla. (Recuerde seguir los pasos de la colocación de una imagen)
12. Brdr Color (Border color), esta opción nos permite colocar un color a los bordes de la tabla.





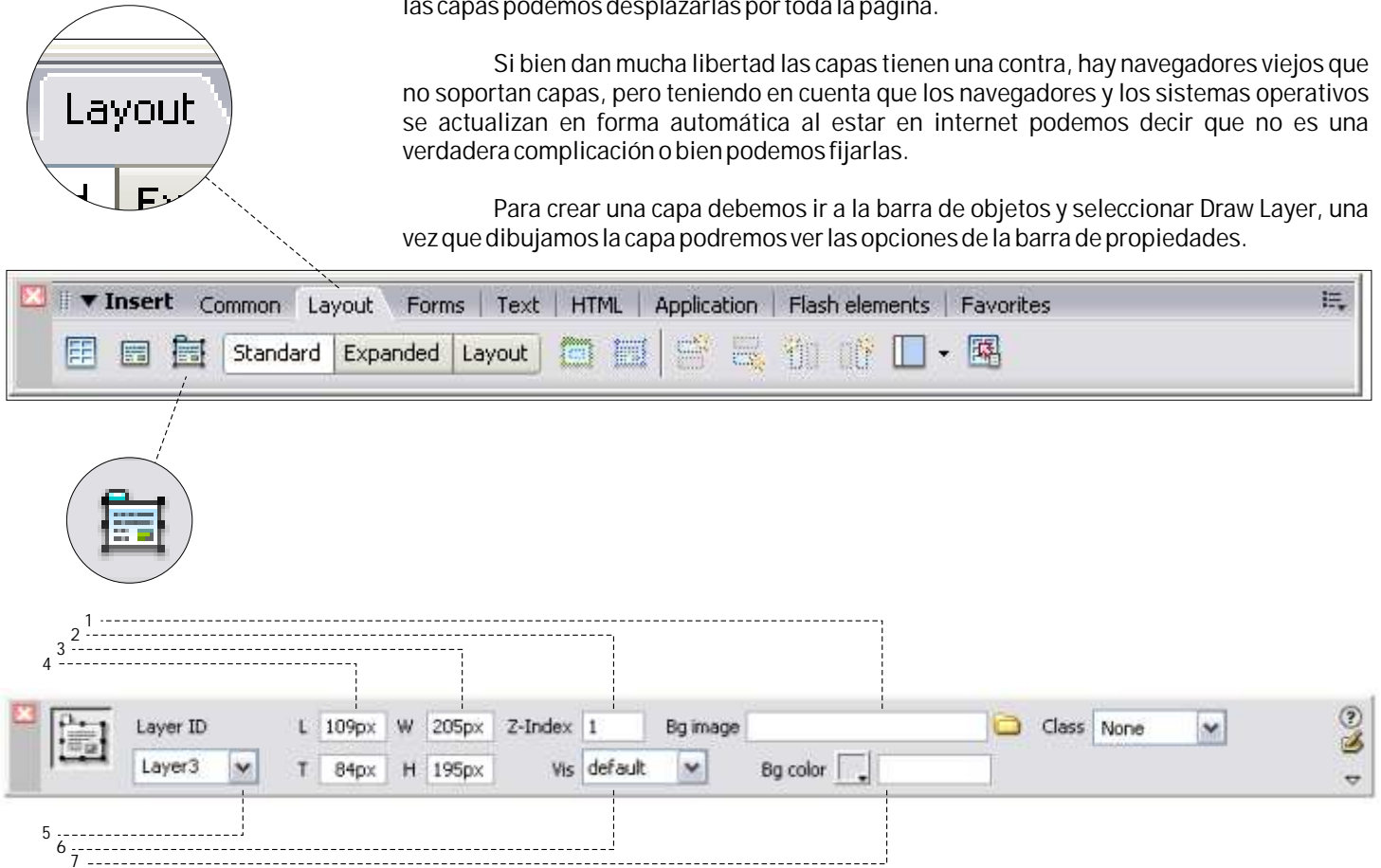
## Dreamweaver: Insertar tablas y capas

Ahora que sabemos usar las Tablas podemos continuar con las Capas.

Las Capas nos permiten salirnos un poco de la rigidez del dreamweaver. Dentro de las capas podemos colocar los mismos elementos que en las tablas, con la diferencia de que las capas podemos desplazarlas por toda la página.

Si bien dan mucha libertad las capas tienen una contra, hay navegadores viejos que no soportan capas, pero teniendo en cuenta que los navegadores y los sistemas operativos se actualizan en forma automática al estar en internet podemos decir que no es una verdadera complicación o bien podemos fijarlas.

Para crear una capa debemos ir a la barra de objetos y seleccionar Draw Layer, una vez que dibujamos la capa podremos ver las opciones de la barra de propiedades.



Veamos algunas de estas opciones:

1. Bg Image, al igual que en las tablas podemos colocar una imagen o una trama de fondo en las capas.
2. Z- index, en esta casilla ponemos el orden de las capas, en el caso de que se superpongan.
3. V - H, se refiere a las medidas en pixels de la capa.
4. L - T (Left - Top), desde aquí podemos ubicar la capa en determinada coordenada.
5. Layer ID, en esta casilla podemos colocarle un nombre a la capa.
6. Vis, en este menú tenemos las opciones de visualización para la capa.
7. Bg Color, del mismo modo que en las capas podemos insertar un color de fondo.



NOTA:

Las capas pueden no visualizarse correctamente, es muy frecuente que se desplacen si no son fijadas. No recomiendo el uso de esta herramienta.

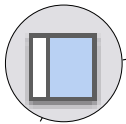
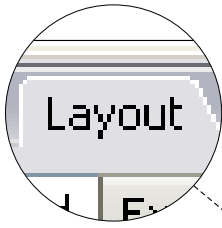


## Dreamweaver: Insertar Frames o Marcos

Mediante la utilización de Marcos o Frames podemos dividir una página en varias áreas. De esta forma podemos gestionar de forma independiente las distintas zonas. Permitiendo que una parte cambien en función de los enlaces que pulsamos mientras que otras permanecen fijas.

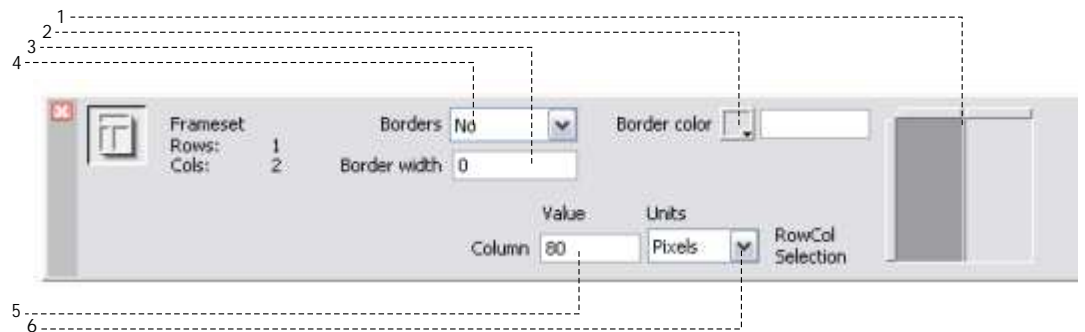
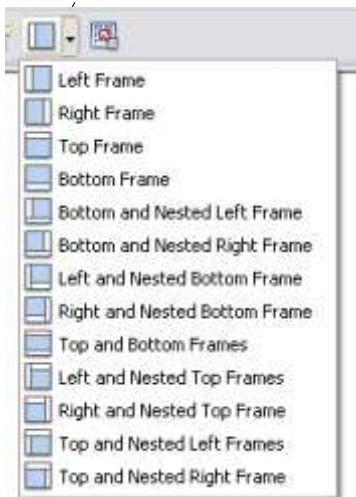
Por ejemplo si tenemos ciertos contenidos que no se modificaran durante la navegación del sitio, podemos colocarlos en un frame para que no sea necesario que se carguen cada vez que cambiamos de página.

Para colocar frames debemos desplegar las opciones de la barra de objetos, para hacer esto debemos presionar la flecha que se encuentra junto a "Common", la cual nos permitirá seleccionar entre diferentes barras de objetos. Allí seleccionaremos "Frames", esto nos cambiará la barra de objetos.



En la nueva barra de objetos nos aparecen diversas opciones de frames, las cuales podemos combinar para crear subdivisiones creando frames dentro de frames.

Cada frame que insertemos es una página independiente contenida en un determinado espacio dentro de otra página. A cada frame podremos modificarle las opciones de página como vimos anteriormente, así también como colocar imágenes, textos, animaciones, etc.

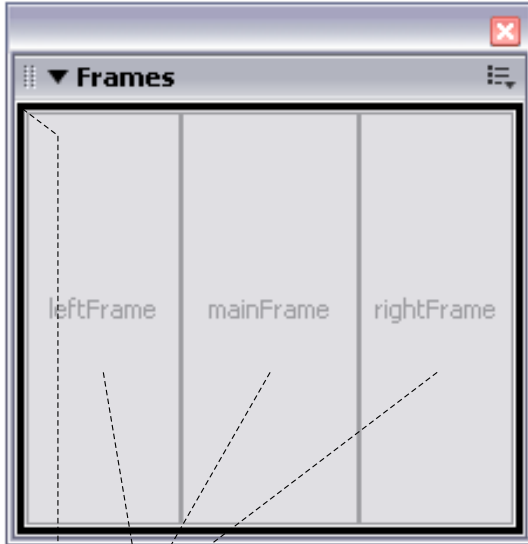


Cuando coloquemos frames podremos modificar todas sus cualidades desde la barra de propiedades.

1. RowCol Selection, permite seleccionar cual es el frame que queremos editar.
2. Border Color, nos permite seleccionar un determinado color para los bordes.
3. Border Width, en esta casilla podremos darle un determinado ancho a los bordes del frame.
4. Border, nos permite indicar si queremos que los frames tengan o no un borde visible, o podemos dejar que por defecto el explorador muestre o no el borde.
5. Column, aquí podremos ingresar la medida de la columna, es decir el ancho del frame.
6. En esta casilla indicaremos si el valor del ancho de la columna se medirá en pixels, en porcentaje o en forma relativa.



## Dreamweaver: Insertar Frames o Marcos



Para poder trabajar con frames se debe tener bien planificado el sitio, así sabremos que función desempeñará cada uno de ellos y que medidas tendrán los mismos.

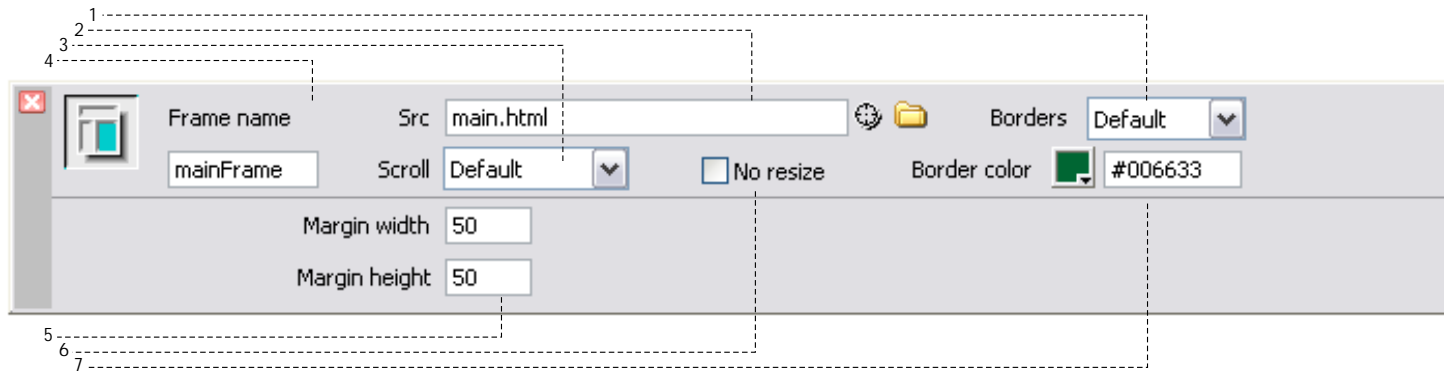
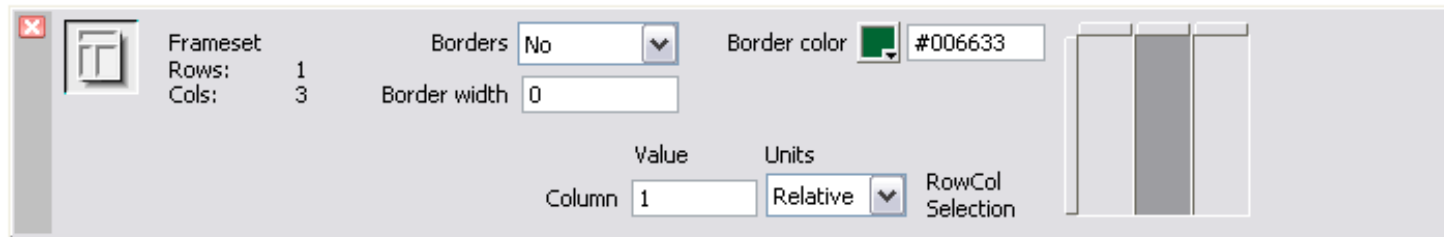
La casilla donde seleccionaremos la unidad de medida es muy importante, dado que si ponemos una medida en pixeles la página respetará esta medida al ser visualizada en diferentes resoluciones de pantalla, en cambio si seleccionamos porcentaje el frame no tendrá una medida determinada sino que será un tanto por ciento del total. Esta opción es muy útil a la hora de realizar la página dado que definirá la visualización del sitio.

Otra ventana que nos será de mucha ayuda cuando trabajemos con frames se activa con el atajo de teclado "Shift + F2", también podemos llegar a ella por "Window / Frames".

Esta ventana nos permitirá saber cual es la disposición de los frames y los nombres de cada uno para poder hacer vínculos externos a un determinado marco, también es muy útil para seleccionar cada frame y poder modificarlos.

desde aquí se selecciona un determinado frame

desde aquí se selecciona el conjunto de frames



Al seleccionar un frame podremos modificar las siguientes opciones:

1. Border, aquí podemos indicar si deseamos un borde visible.
2. Src (Frame source), nos muestra la ubicación del archivo correspondiente a este frame.
3. Scroll, en esta solapa seleccionamos si se muestran o no las barras de desplazamiento.
4. Frame Name, en esta casilla podremos dar un nombre determinado al frame.
5. Margin Width - Margin Height, permite determinar los márgenes para cada frame.
6. No Resize, restringe el tamaño del frame.
7. Border Color, permite seleccionar un color para el borde del frame.





## Dreamweaver: Botones

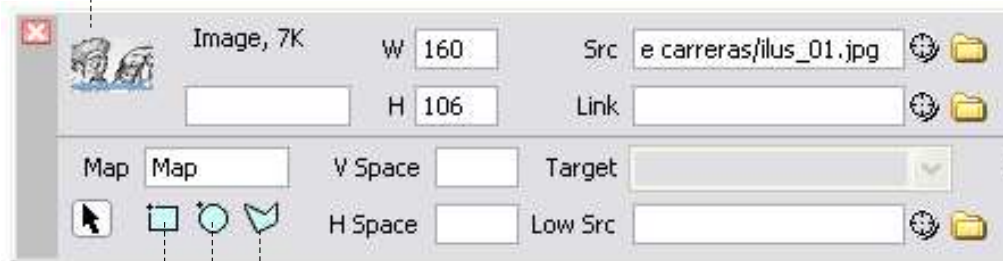
Para crear botones desde dreamweaver tenemos varias opciones básicas:

- Texto
- Imágenes
- Imágenes con Hotspots
- Imágenes de sustitución
- Barra de navegación

A. Para convertir un texto en botón, solo debemos seleccionarlo y darle un link en la ventana de propiedades. Cuando probemos el botón en el explorador, notaremos que se ha modificado el color del texto, esto se debe a una función que nos indica que textos actúan como botones, para modificar los colores que indican un texto con link tendremos que ir a las propiedades de página de dreamweaver y modificar los colores de "Links", "Visited links" y "Active links".

B. Para convertir una imagen en un botón, debemos asignarle el link correspondiente en la barra de propiedades al igual que lo hicimos con el texto.

C. Otra forma de crear botones en dreamweaver es seleccionando un zona de la imagen con la herramienta "Hotspots", que aparece en la ventana de propiedades al seleccionar una imagen. Esta herramienta permite crear zonas que actúan como botones invisibles sobre la imagen, luego se les asigna el link de la misma manera que en los ejemplos anteriores.



- Hotspots rectángulos
- Hotspots óvalos
- Hotspots polígonos

D. Con la imagen de sustitución o rollover lograremos un botón con dos estados diferentes, uno es el de la imagen pasiva y otro cuando nos situamos sobre ella al navegar. Para colocar estas imágenes debemos ir a insertar: insert / images object / rollover image o podemos insertarla seleccionandola desde la barra de elementos comunes (common). Al hacerlos se nos abrirá una ventana de configuración, en la cual elegiremos las dos imágenes necesarias. Debemos tener en cuenta que el botón tendrá el tamaño de la primera imagen, si la segunda fuera distinta se ajustara al tamaño de la primera deformando esta imagen.

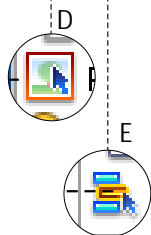
E. La barra de navegación nos permite crear botones un poco mas complejos, para acceder a la barra de navegación debemos ir a: insert / images object / navigation bar o seleccionarla desde la barra de inserción.

Ahora podremos insertar cuatro imágenes por cada botón, cada una de ellas corresponderá a un estado diferente del botón, estos son: el primer estado pasivo, el segundo estado "sobre" (cuando nos posamos arriba), el tercer estado "presionado" (cuando ya lo hemos presionado) y el ultimo estado es el "sobre" del presionado. Podremos insertar la cantidad de botones que sean necesarios con solo presionar en el "+" que se encuentra en la ventana de configuración. Y en la parte inferior podremos modificar la orientación de la barra de navegación.

Si luego queremos modificar la barra de navegación solo tendremos que ir a modificar / barra de navegación.



NOTA:  
cuando ingresemos el nombre del elemento el mismo no podrá comenzar con un número.

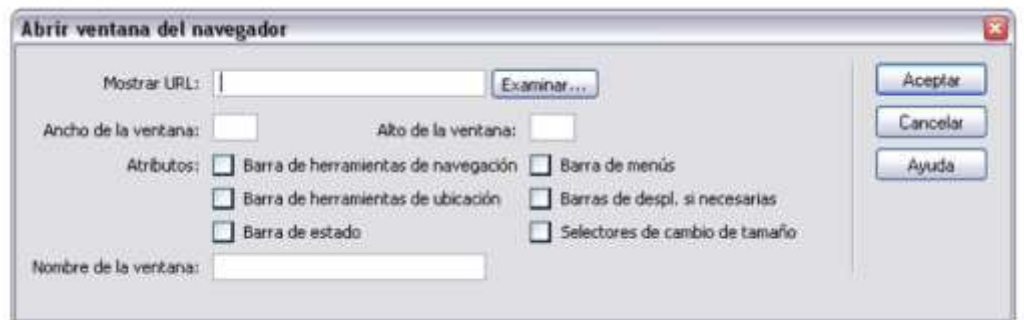




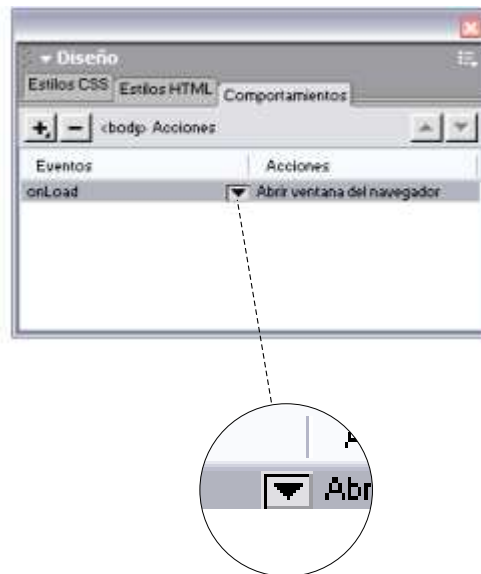
## Dreamweaver: Popup

Un popup es una ventana del explorador que se abre en una nueva ventana en la que podemos quitar las distintas barras del explorador y restringir en una medida preestablecida e inmodificable.

Para lograr esto abriremos la ventana de "Comportamientos" (Window/Behaviors) o (Ventana/Comportamiento) seleccionamos lo que funcionará como botón y agregaremos un comportamiento para este haciendo un clic sobre el signo "+" de la ventana de comportamientos, esto nos expandirá un menu de acciones a realizar, de entre ellas seleccionaremos "abrir ventana del navegador" o "Open browser window", al hacerlo se nos abrirá una ventana de opciones en la cual buscaremos el archivo HTML, imagen o archivo flash que abriremos en esta nueva ventana del explorador (URL: Browse o Examinar), podremos indicar las medidas exactas en pixel y seleccionar que barras del explorador queremos que aparezcan.



Por último deberemos agregar el evento en el que deseamos que se abra este popup, para ello debemos modificar el evento que nos aparece en la solapa de comportamientos junto al comportamiento seleccionado anteriormente, al hacer clic en la flecha se nos despliega un menu con diferentes alternativas, si deseamos que se abra al presionar el botón usaremos el evento "(onClick)" o "<A>onClick" dependiendo de la versión.



### NOTA:

si los eventos o los comportamientos que buscamos no se hallan en la lista debemos ir en el menu desplegable correspondiente y seleccionar "mostrar eventos para" y buscar una versión mas nueva del explorador .