

Título de la obra:
El gran libro de Dreamweaver CS3

Primera edición, julio 2008

© 2008 MEDIAactive

© 2008 MARCOMBO, S.A.
Gran Via de les Corts Catalanes, 594
08007 Barcelona
www.marcombo.com

Diseño, redacción y maquetación:

Núria Álvarez
Carlos Enrich
Sònia Llena (redacción)
Luís Riera

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

ISBN: 978-84-267-1520-3

D.L.:
Impreso en

1. La interfaz del programa

1.1 La Página de inicio

Adobe, en su intento de mejorar Dreamweaver (aplicación hasta hace bien poco propiedad de Macromedia), su producto destinado a la edición y gestión de páginas y sitios web, ha incorporado una serie de novedades en el acceso a la versión CS3 del programa. Al ejecutar la aplicación, el usuario ya no puede seleccionar entre dos configuraciones diferenciadas para el espacio de trabajo, sino que, para hacerlo, deberá dirigirse al menú Ventana. Los mismos espacios de trabajo han cambiado, al menos en cuanto a su denominación se refiere. La primera de ellas, Diseñador, está orientada a usuarios con poca experiencia, para los que el diseño visual evita la introducción del código necesario para el funcionamiento de las páginas. Para programadores experimentados, Dreamweaver permite seleccionar la opción Programador. La nueva versión del programa agrega un nuevo espacio de trabajo, denominado Pantalla doble, que permite organizar un diseño si dispone de un segundo monitor. Este espacio de trabajo ubica todos los paneles en el monitor secundario y mantiene la ventana de documento y el inspector de propiedades en el principal.

Al acceder a la aplicación, se carga la llamada Página de inicio o de bienvenida, ya presente en la versión precedente. La Página de inicio permite el acceso a las acciones usadas con mayor frecuencia tanto al iniciar una sesión de trabajo como cuando la ventana del programa no tiene ningún documento abierto. Su uso resulta una alternativa al de los comandos tradicionales del programa para la creación y apertura de documentos. Además, desde la Página de inicio también se puede acceder a una visita guiada o un tutorial del producto, a fin de profundizar en los conocimientos sobre Dreamweaver.

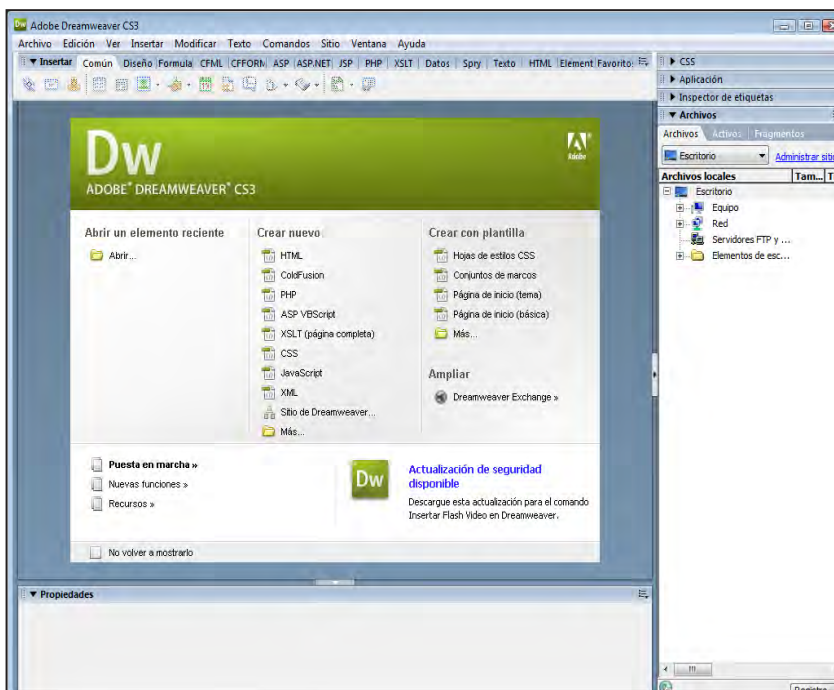
1. En esta primera lección del curso realizaremos una aproximación al espacio de trabajo de Dreamweaver CS3, y conoceremos la útil *Página de inicio*. La lección comienza en el *Escritorio* de *Windows*. Sitúe el puntero del ratón en la parte inferior de la pantalla y, cuando visualice la *Barra de tareas*, haga clic en el botón *Inicio*.

2. Seleccione con un clic la opción *Todos los programas*.

3. En principio, la práctica totalidad de los programas que instala en su ordenador quedan reflejados en el menú que se despliega. Haga clic en la carpeta *Adobe Design Premium CS3*.

4. Por último, pulse en la opción *Dreamweaver CS3* para que se ejecute el programa.

5. Se abre la aplicación mostrando en su parte central la *Página de inicio*. Por defecto, Dreamweaver utiliza el espacio de trabajo denominado *Diseñador*, según el cual a su derecha se muestran los paneles que el programa predetermina agrupar. Los grupos de paneles se pueden ocultar y mostrar según las preferencias del usuario. Pulse sobre el botón que muestra una punta de flecha situado en el lateral izquierdo del conjunto de paneles de la derecha de la pantalla para ocultarlo.



6. En la parte inferior de la pantalla se muestra otro conjunto de paneles, que incluye únicamente el panel *Propiedades*. Repita la operación con la flecha de contracción del conjunto de paneles de la parte inferior de la pantalla.

7. La *Página de inicio* permite el acceso a las acciones usadas con mayor frecuencia tanto al iniciar una sesión de trabajo como cuando la ventana del programa no tiene ningún documento abierto. Las opciones de la *Página de inicio* se dividen en cuatro bloques. Pulse el enlace *Abrir*, el único del apartado *Abrir un elemento reciente*.



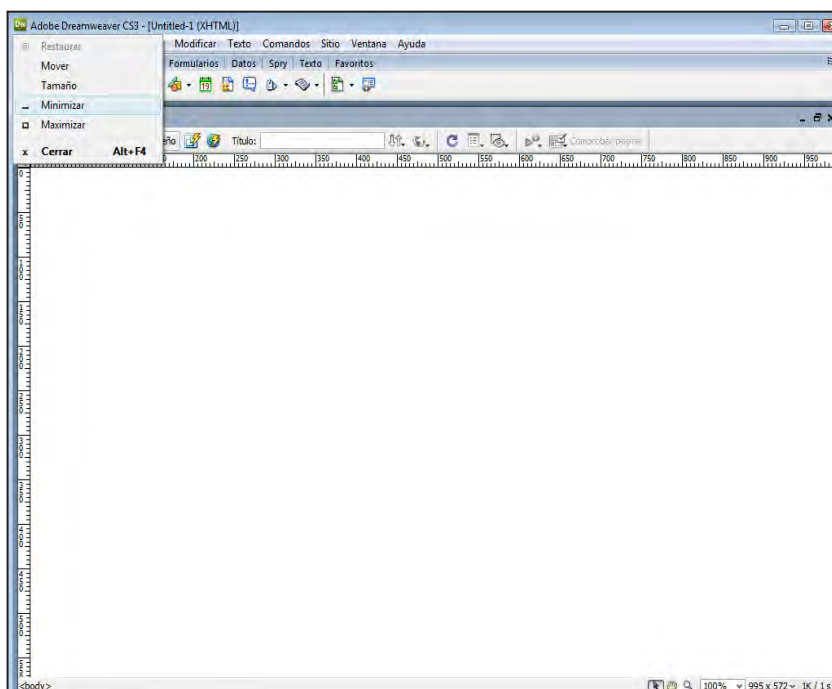
8. La acción nos conduce al cuadro de diálogo *Abrir*, que posibilita la selección y apertura de documentos previamente creados. Regresaremos a este cuadro de diálogo en una lección próxima, a fin de conocer su funcionamiento. De momento, pulse el botón *Cancelar* para abandonar el cuadro de diálogo *Abrir*.

9. El segundo bloque de la *Página de inicio*, *Crear nuevo*, ofrece una lista de tipos de archivo más usuales que puede seleccionar para crear un documento rápidamente. La lista se ve encabezada por la opción HTML. Éste es el formato tradicional de las páginas web. Pulse sobre este enlace.

10. Automáticamente se crea un documento HTML en blanco. Dreamweaver CS3 presenta un espacio de trabajo en el que todas las ventanas y paneles están integrados en una única ventana de la aplicación, de mayor tamaño. La banda superior de la ventana de la aplicación queda reservada a la *Barra de título*. De color azul, en ella aparecen, tras el icono identificativo del programa, el nombre del mismo, y el título y el nombre del archivo en

uso. También en esta barra, en la parte derecha, encontramos los habituales iconos *Minimizar*, *Restaurar-Maximizar* y *Cerrar*. Pulse sobre el icono del programa, situado en el extremo izquierdo de la *Barra de título*.

11. La pulsación sobre el icono del programa nos conduce al menú de control, también accesible mediante la pulsación del botón derecho sobre una zona libre de la *Barra de título*. Sus opciones se corresponden con las del grupo de botones anteriormente comentado y afectan a la totalidad de la aplicación. Pulse sobre la opción *Minimizar*.



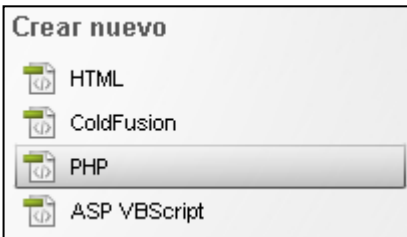
12. El programa queda reducido a un botón en la *Barra de tareas* de *Windows*. Haga clic en dicho botón.

13. Bajo la *Barra de título* se sitúa la *Barra de menús*, que contiene las diferentes opciones que componen el programa. Haga clic en el menú *Archivo*.

14. El primer grupo de comandos del menú *Archivo* se encuentra relacionado con la creación, apertura y cierre de documentos. Así, la selección del comando *Cerrar* y *Cerrar todos* comporta la clausura del o los documentos en

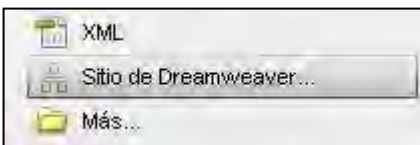
uso. En cambio la del último de los comandos, *Salir*, implica el cierre de la aplicación. Pulse sobre la opción *Cerrar*.

15. El cierre del documento comporta la reaparición de la *Página de inicio*. Además de las tradicionales páginas web HTML, Dreamweaver permite crear y editar documentos basados en otros lenguajes de programación. De hecho, en esta versión CS3 de la aplicación se han agregado nuevos formatos a esta lista, como XML o XSLT. Haga clic en el enlace *PHP*.



16. Anteriormente conocimos el modo de cerrar un documento a través de las opciones de la *Barra de menús*. Pero evidentemente existen métodos directos de cierre. Pulse el botón de aspa de la esquina superior derecha de la ventana del documento, no del programa.

17. De nuevo el cierre del documento comporta la reaparición de la *Página de inicio*. El listado del apartado *Crear nuevo* se cierra con dos enlaces especiales. El último, llamado *Más*, conduce al cuadro de diálogo *Nuevo documento*. Éste permite la creación de todos los tipos de documentos cuya edición es posible mediante el programa, no sólo de los listados en este apartado. El enlace *Sitio de Dreamweaver*, por su parte, conduce al cuadro de diálogo *Definición del sitio*. Pulse sobre dicho enlace.

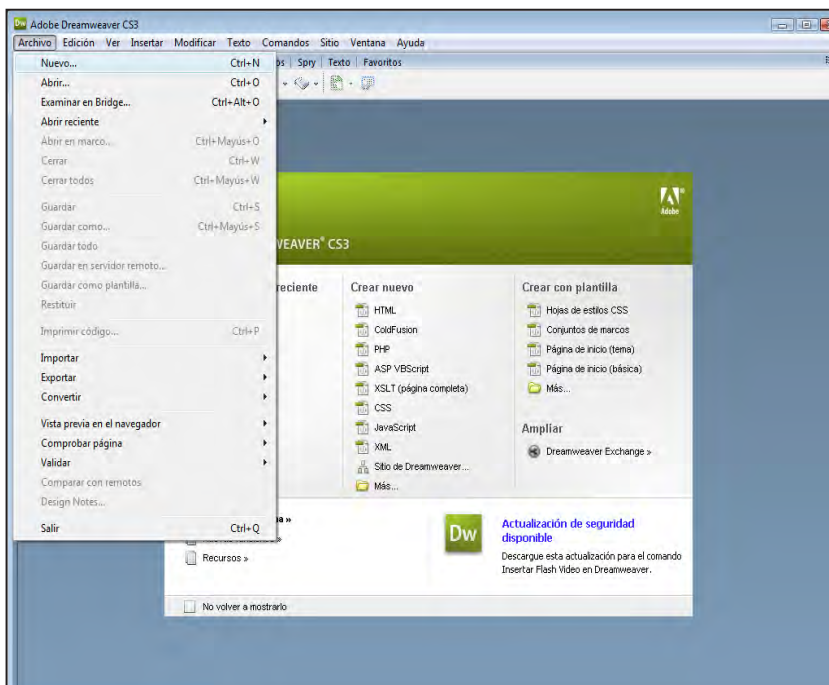


18. El cuadro de diálogo *Definición del sitio* se presenta por defecto en forma de asistente. Un sitio web es un conjunto de documentos vinculados con atributos compartidos. Dreamweaver es una herramienta de creación y administración de sitios, por lo que puede utilizarla para crear sitios Web com-

pletos, además de documentos por separado. Haga clic en el botón *Cancelar* de este cuadro.

19. La selección de cualquiera de los enlaces del apartado *Crear con plantilla* de la *Página de inicio* conduce al cuadro de diálogo *Nuevo documento*, facilitando la creación de páginas basadas en plantillas. Por último, el apartado *Ampliar* enlaza con *Dreamweaver Exchange*, para la descarga de aplicaciones e información complementarias. Abra el menú *Archivo* con un clic de ratón.

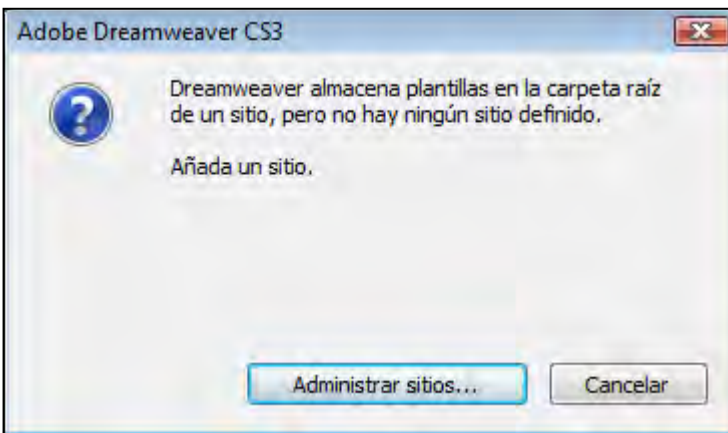
20. El uso del menú *Archivo* permite la omisión de la *Página de inicio*. Observe que en la parte inferior de la misma se presenta la casilla de verificación: *No volver a mostrar este mensaje*. Su selección omite la *Página de inicio*, que no es más que una alternativa al uso de los comandos tradicionales para el acceso a determinadas funciones. Así, el comando *Nuevo* del menú *Archivo*, al igual que el enlace *Más* de la *Página de inicio*, conduce al cuadro de diálogo *Nuevo documento*. Seleccione, esta vez, la opción *Nuevo*.



21. Estudiaremos con mayor detenimiento más adelante el funcionamiento de este cuadro de diálogo, aunque debemos advertirle que su contenido

ha variado por completo con respecto a la versión anterior del programa. De momento basta con saber que permite la creación de todos los tipos de documentos editables mediante el programa. Por defecto se encuentra seleccionada la creación de una página de muestra sobre un archivo del tipo XHTML. Pulse el botón *Crear*.

22. Antes de crear el documento, el programa lanza un cuadro de diálogo en el cual le recuerda que es preciso agregar un sitio que servirá como punto de almacenamiento de los archivos que formarán el sitio web. Como no vamos a crear ningún sitio en estos momentos, pulse sobre el botón *Cancelar* del cuadro de advertencia.



23. Dreamweaver CS3 cuenta con un cuadro de diálogo en el que se pueden determinar toda una serie de especificaciones relativas al entorno de trabajo. Para acceder a él, abra el menú *Edición* y pulse sobre el último de sus comandos, *Preferencias*.

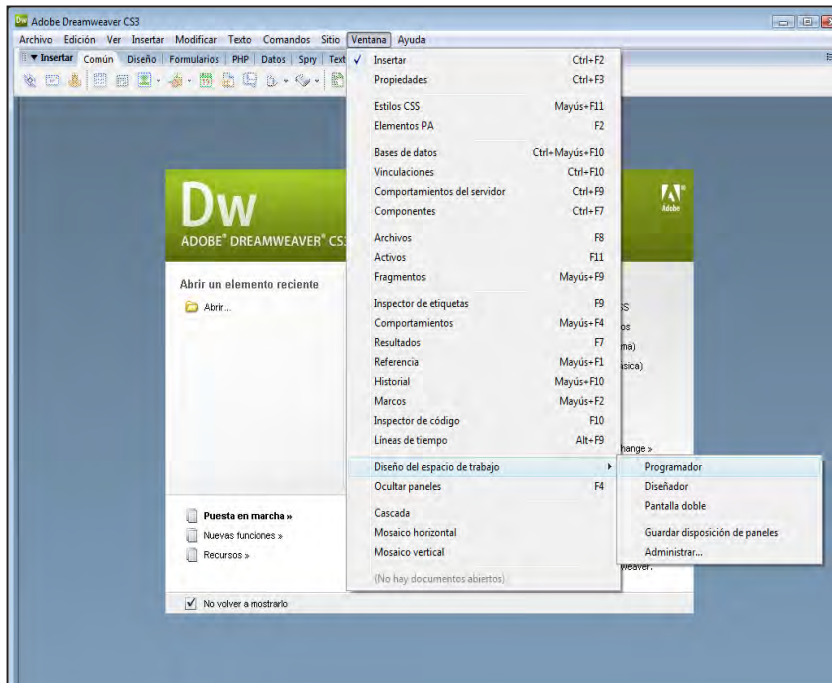
24. El cuadro de diálogo *Preferencias* distribuye sus funciones en diferentes categorías. La categoría *General*, seleccionada por defecto, presenta dos apartados. El primero de ellos, *Opciones de documento*, incluye algunas opciones correspondientes al diseño del espacio de trabajo. Pulse sobre la casilla de verificación *Mostrar pantalla de bienvenida* para deseleccionarla.

25. De este modo la *Página de inicio* queda desactivada, aunque esta preferencia no podremos comprobarla hasta que no accedamos de nuevo a la aplicación. La siguiente opción, *Volver a abrir documentos al iniciar*, indica que

el programa se abra cargando todos los documentos que estaban abiertos en el momento en que fue cerrado. Si esta opción no está seleccionada, Dreamweaver muestra la *Página de inicio* o, en su defecto, una pantalla vacía al iniciarse. La siguiente opción indica la aparición de cuadros de advertencia al abrir archivos bloqueados, de sólo lectura. El cuadro desplegable *Actualizar vínculos al mover archivos*, por su parte, permite determinar la respuesta del programa cuando se mueve, cambia de nombre o elimina un documento relacionado con otros, perteneciente a un sitio. Haga clic sobre el botón *Aceptar*.

26. En versiones anteriores de Dreamweaver el espacio de trabajo podía cambiarse desde este cuadro de preferencias. Sin embargo, en esta nueva versión deberá dirigirse al menú *Ventana*. Veamos cómo hacerlo. Despliegue dicho menú y haga clic sobre el comando *Diseño del espacio de trabajo*.

27. Las tres primeras opciones corresponden a los espacios de trabajo disponibles; estos espacios son tres, de los cuales el tercero, denominado *Pantalla doble*, representa una novedad en el programa. En el submenú que se despliega, haga clic sobre la opción *Programador*, antes denominada *Código*.



28. Como puede comprobar, se trata del mismo espacio de trabajo integrado que el de Diseñador, pero con los grupos de paneles apilados a la izquierda y mostrando de forma predeterminada la vista Código. Despliegue de nuevo el menú *Ventana*, haga clic sobre el comando *Diseño del espacio de trabajo* y pulse esta vez sobre el nuevo espacio *Pantalla doble*.

29. La pantalla doble permite organizar un diseño si dispone de un segundo monitor. Este diseño coloca todos los paneles en el monitor secundario y mantiene la ventana de documento y el inspector de propiedades en el principal. Cierre la ventana *Inspector de propiedades* pulsando sobre el botón de aspa de su *Barra de título*.

30. Terminaremos esta lección volviendo al espacio de trabajo predeterminado. Despliegue una vez más el menú *Ventana*, haga clic sobre el comando *Diseño del espacio de trabajo* y haga clic sobre la opción *Diseñador*.

PRÁCTICA

Abra Dreamweaver CS3 desde el botón Inicio, contraiga los conjuntos de paneles que permanecen expandidos, acceda al cuadro de diálogo Abrir y, tras cancelarlo, cree un nuevo documento HTML pulsando sobre el enlace correspondiente de la Página de inicio. Minimice el programa utilizando su menú de control, restaure la ventana de la aplicación y cierre, a través de las opciones de la Barra de menús, el documento creado anteriormente. Cree un archivo PHP y ciérrelo utilizando el botón correspondiente de la ventana del mismo. Acceda al cuadro de diálogo Definición del sitio, cancele la operación, y cree un nuevo documento XHTML, esta vez utilizando las opciones de la Barra de menús. Acceda al cuadro de diálogo Preferencias y anule la aparición de la Página de inicio. Cambie la configuración del espacio de trabajo a la opción Programador y compruebe el aspecto del espacio Pantalla doble, volviendo al espacio predeterminado al terminar el ejercicio.

1.2 Las barras de herramientas

Al igual que sucede en la mayoría de los programas diseñados para Windows, Dreamweaver dispone de una serie de barras de herramientas que es posible mostrar u ocultar a gusto del usuario. En el caso de esta aplicación, las barras de herramientas son tres: Insertar, Documento y Estándar.

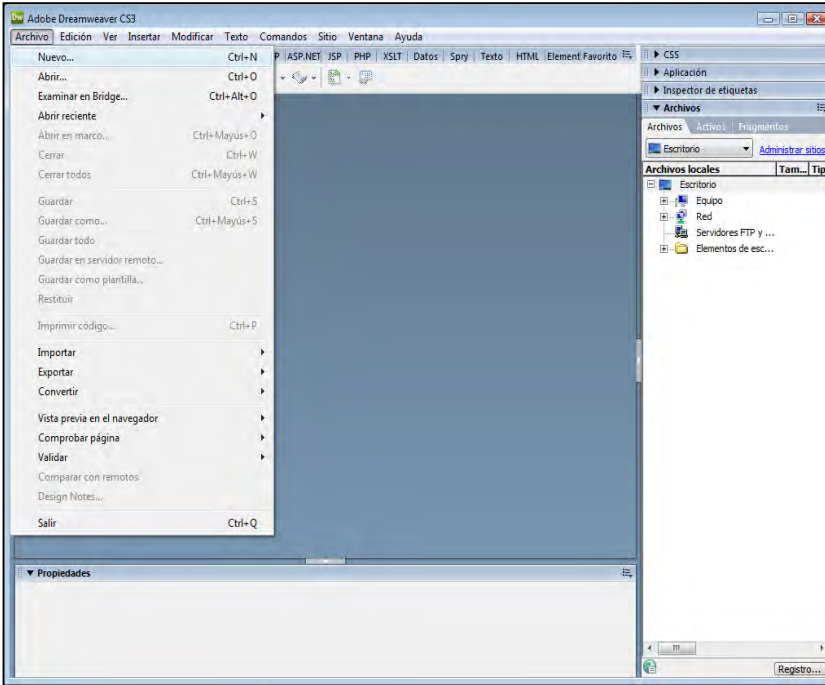
La barra de herramientas Estándar, clásica de las aplicaciones que trabajan bajo el entorno de Windows e integrada en la ventana del archivo en uso, contiene una serie de iconos que ejecutan algunas de las acciones más comunes que se pueden realizar en este programa, como abrir, guardar, copiar, pegar... La barra de herramientas Documento, integrada en la ventana del archivo al igual que la anterior, presenta opciones relativas a la visualización del documento y a su transferencia entre los sitios. Finalmente, la barra de herramientas Insertar contiene botones, agrupados en categorías, que facilitan la inserción de objetos en los documentos. El programa reserva una categoría vacía, Favoritos, para que el usuario incluya los objetos que utiliza con mayor frecuencia. La principal categoría que presenta la versión CS3 es la denominada Spry. Spry es una biblioteca JavaScript y CSS que permite crear páginas Web más completas. Puede utilizar este framework para visualizar datos XML y crear elementos de página interactivos que muestren datos dinámicos sin necesidad de actualizar la página entera.

1. Empezaremos esta práctica cerrando la aplicación para volver a acceder a ella y comprobar que la página de inicio o de bienvenida ya no aparece, tal y como indicamos en el cuadro de preferencias en la lección anterior. Despliegue el menú *archivo* y haga clic sobre el comando *Salir*.

2. Gracias al panel de programas recientes del menú *Inicio* podremos acceder a la aplicación sin necesidad de seguir la ruta de carpetas original. Dirija el puntero del ratón hacia la parte inferior del Escritorio, pulse sobre el botón *Inicio* y haga clic sobre el acceso a Dreamweaver CS3.



3. Efectivamente, la página de inicio ya no se muestra. A continuación, crearemos un nuevo documento. Despliegue el menú *Archivo* y haga clic sobre el comando *Nuevo*.

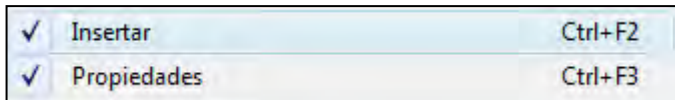


4. Crearemos un documento HTML, por lo que será necesario cambiar las opciones definidas por defecto. En el panel de la izquierda del cuadro de diálogo *Nuevo documento*, haga clic sobre la opción *Página en blanco* y, manteniendo seleccionada en el cuadro *Tipo de página* la opción *Html*, pulse el botón *Crear*.

5. La creación del documento comporta la activación de la barra de herramientas *Insertar*, situada bajo la *Barra de menús* de la aplicación. Abra el menú *Ventana*.

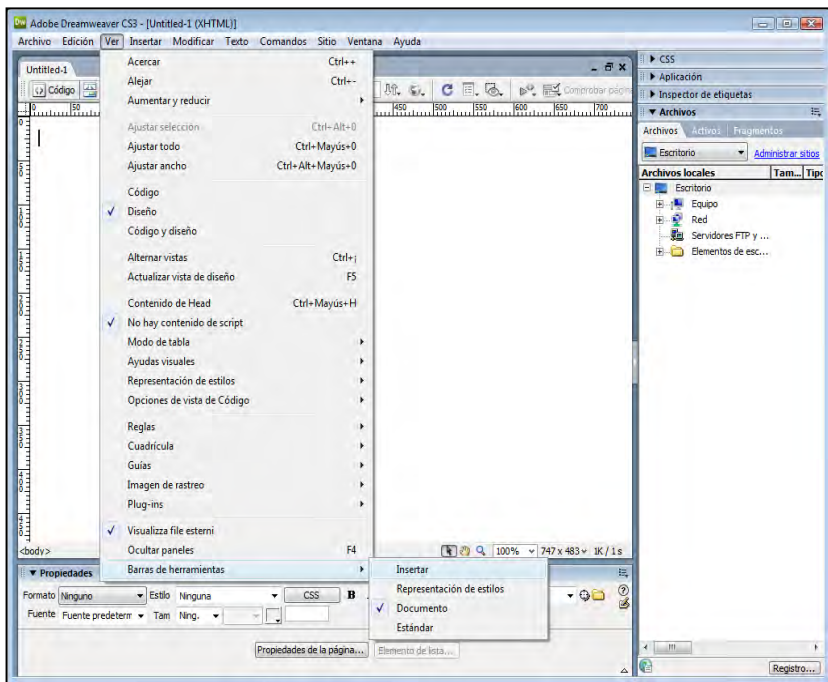
6. La barra de herramientas *Insertar* presenta un comportamiento híbrido, ya que pese a ser considerada por el programa como tal también puede ser visualizada a modo de panel. Es por este motivo que el programa presenta el comando que ejecuta su visualización u ocultación entre las opciones del

menú *Ventana*, ya que éste es el utilizado para controlar los paneles. El signo de verificación situado a la izquierda de su nombre indica que la barra *Insertar* es visible en estos momentos. Seleccione la primera opción del menú desplegado, *Insertar*.

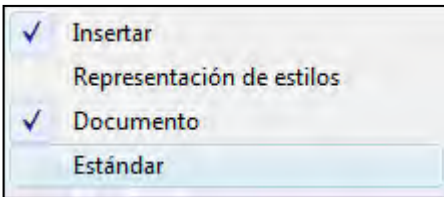


7. Inmediatamente la barra de herramientas *Insertar* queda oculta. Para volver a mostrarla podríamos repetir la operación anterior. Pero si el menú *Ventana* contiene los comandos relacionados con la visualización de los paneles, de la de las barras de herramientas se encarga el menú *Ver*. Abra dicho menú y pulse sobre la última de sus opciones, *Barras de herramientas*.

8. El programa cuenta con tres barras de herramientas, de las cuales sólo la llamada *Documento* es actualmente visible, tal y como indica el signo de verificación correspondiente. Para mostrar una barra de herramientas oculta basta con seleccionarla en el submenú. Seleccione con un clic la opción *Insertar* en el submenú desplegado.

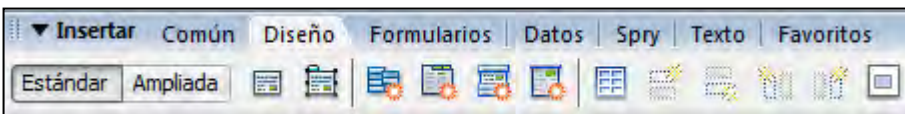


9. Mientras que la barra de herramientas *Insertar* se sitúa independientemente, la barra de herramientas *Documento* queda acoplada en la parte superior de la ventana del archivo. Para visualizar la tercera de las barras, *Estándar*, utilizaremos otro método. Haga clic con el botón derecho del ratón a la derecha del último de los botones de la barra de herramientas *Insertar* y, en el menú contextual, seleccione la opción *Estándar*.



10. La barra de herramientas *Estándar* (que no aparece en el diseño de espacio de trabajo predeterminado) contiene botones para las operaciones más habituales de los menús *Archivo* y *Edición*, y queda situada bajo la barra de herramientas *Documento*, la cual contiene comandos y opciones relativos a la visualización del documento y a su transferencia entre los sitios local y remoto. Para ocultar ahora la barra de herramientas *Documento*, despliegue el menú *Ver*, haga clic sobre el comando *Barras de herramientas* y elija con un clic la opción *Documento*.

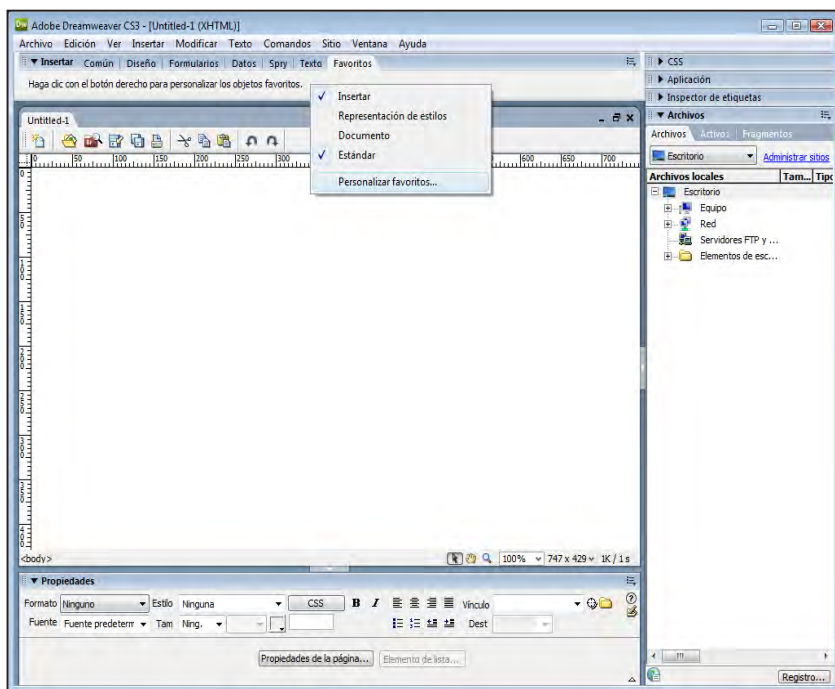
11. Ya conocemos el modo de visualizar y ocultar las diferentes barras de herramientas. En la parte final de esta práctica nos centraremos en la barra de herramientas *Insertar*, la cual presenta una novedad con respecto a versiones anteriores del programa. La barra *Insertar* contiene, organizados en categorías, botones para la inserción de objetos en los documentos. Estas categorías se muestran ahora en forma de pestañas. En dicha barra, seleccione la categoría *Diseño* pulsando sobre la correspondiente pestaña.



12. Las diferentes categorías vienen predefinidas por el programa. La primera de ellas, *Común*, facilita la inserción de los objetos más habituales en la composición de las páginas web. El resto de categorías, también predefinidas por el programa, agrupan objetos relacionados con su epígrafe, excepto la última de ellas, *Favoritos*, personalizable por el usuario. La única categoría que

representa una novedad en esta versión de Dreamweaver es la denominada *Spry*. Spry es una biblioteca JavaScript y CSS que permite crear páginas Web más completas. Puede utilizar este framework para visualizar datos XML y crear elementos de página interactivos que muestren datos dinámicos sin necesidad de actualizar la página entera. En este caso, le mostraremos como ejemplo cómo funciona la categoría *Favoritos*. Seleccione con un clic dicha categoría.

13. Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas *Insertar* y, en el menú contextual, seleccione la opción *Personalizar favoritos*.



14. El comando *Personalizar favoritos* del menú *Insertar* también permite acceder al cuadro de diálogo *Personalizar objetos favoritos*. Éste presenta dos apartados. El situado a la izquierda, *Objetos disponibles*, va encabezado por un cuadro desplegable mediante el cual es posible discriminar el tipo de objetos que van a ser incluidos en esta categoría. Por defecto se encuentra seleccionada la opción *Todo*. Pulse en el botón de flecha del desplegable del apartado *Objetos disponibles*, que presenta seleccionada por defecto la opción *Todo*, y

Presentación

Desde hace algún tiempo, la creación de páginas web se ha convertido en una de las tareas más solicitadas tanto por parte de empresas como de particulares y organizaciones de todo tipo. Muchas son las herramientas disponibles en el mercado que cumplen esta finalidad y entre ellas destaca Dreamweaver, de Adobe. La estrategia comercial y desarrolladora de esta compañía la ha llevado a adquirir aplicaciones de otra gran empresa, Macromedia, reuniendo así en una extarordinaria suite programas como Flash, InDesign, Photoshop y el mismo Dreamweaver, bajo el epígrafe de Design Premium CS3.

Dreamweaver es un editor visual de páginas html. Un editor visual es un programa que utiliza un entorno gráfico propio, para la creación de páginas en un lenguaje de programación, en este caso, html. Gracias a este tipo de editores, no es necesario que el diseñador de páginas conozca los entresijos del código HTML. Le basta con aprender a manejar las herramientas de Dreamweaver, mucho más intuitivas y visuales, y el propio programa se encarga de traducir todas las operaciones generando el código propiamente dicho.

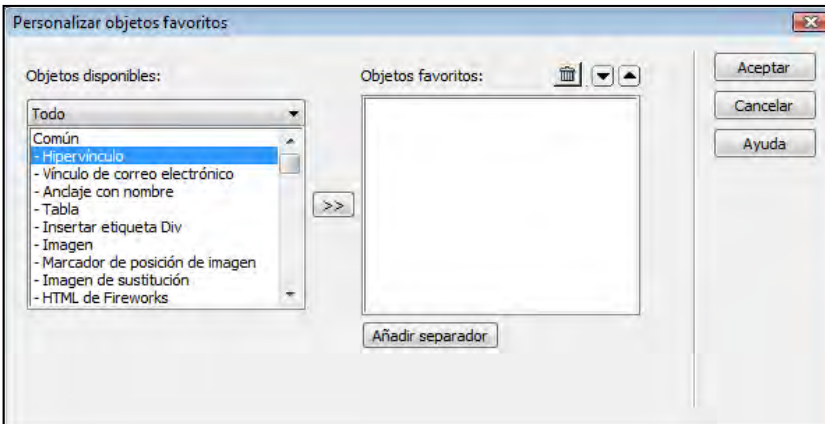
Una de las características que han hecho de Dreamweaver uno de los programas más utilizados hoy en día por los desarrolladores de contenidos para la Web es su perfecta integración con otras aplicaciones de Adobe, como el editor de imágenes para la web Fireworks, el programa de diseño gráfico y animaciones de sitios web Flash o la más célebre utilidad para el retoque fotográfico, Photoshop, todos ellos dominantes en el mercado en sus respectivos campos.

Entre las principales novedades que presenta Adobe Dreamweaver CS3 cabe destacar la posibilidad de diseñar visualmente, desarrollar y desplegar interfaces de usuario mediante el framework de Spry para Ajax, una biblioteca JavaScript que proporciona a los diseñadores web la capacidad de crear páginas que ofrezcan una experiencia más completa a los usuarios.

La demanda de creación de páginas no para de crecer y continuará haciéndolo con toda seguridad durante un largo tiempo. No dude, pues, que el aprendizaje de un programa como Dreamweaver le será de gran utilidad y le abrirá numerosas puertas en su proyección como profesional.

tras comprobar las opciones que contiene, pulse nuevamente sobre el botón de flecha para plegar el cuadro sin modificar la opción preseleccionada.

15. Bajo el desplegable se listan los objetos que es posible incorporar a la categoría. Al haber dejado seleccionada la opción *Todo* del desplegable, se muestran la totalidad de objetos disponibles. Para incluir un objeto en la categoría *Favoritos* deberemos seleccionarlo en la lista *Objetos disponibles* y pulsar el botón situado entre este listado y el apartado *Objetos favoritos*. Seleccione con un clic la opción *Hipervínculo*.



16. Haga clic en el botón situado entre los dos apartados, el que presenta una doble punta de flecha apuntando a la derecha.

17. Inmediatamente, el objeto *Hipervínculo* se incorpora en la lista *Objetos favoritos*. Para incorporar un segundo objeto utilizaremos otro método. Haga doble clic en el objeto *Imagen* del panel *Objetos disponibles*.

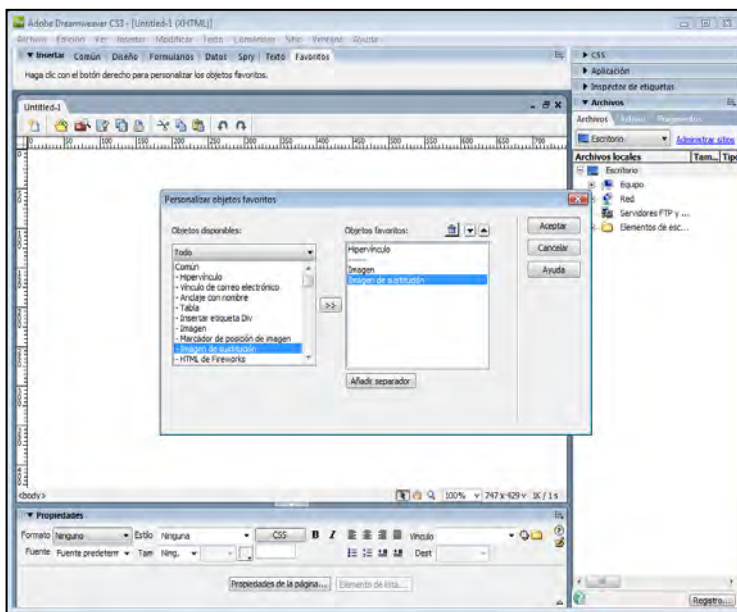
18. La doble pulsación sobre un objeto disponible lo incorpora automáticamente a la lista de favoritos, justo por debajo del que se encontraba seleccionado, *Hipervínculo*, añadido anteriormente. El apartado *Objetos favoritos* presenta una serie de botones. El situado en la parte inferior, *Añadir separador*, posibilita la diferenciación de grupos de objetos dentro de la categoría *Favoritos*. Pulse dicho botón.

19. El separador queda situado por debajo del objeto favorito que se encontraba seleccionado en el momento de su inclusión. El orden del listado

determina la aparición de los diferentes botones, representativos de los objetos, en la barra *Insertar*. Pero éste puede ser alterado mediante los botones de flecha situados en la parte superior del apartado *Objetos disponibles*. Con el separador seleccionado en el listado, haga clic en el botón de flecha que apunta hacia arriba.

20. El separador sube una posición dentro del listado, quedando situado bajo el objeto añadido en primer lugar, *Hiperínculo*. Incluiremos un tercer objeto. Para que quede situado en la última posición de la lista *Objetos favoritos*, deberemos seleccionar el objeto que la ocupa actualmente. Haga clic sobre el objeto *Imagen*.

21. Haga doble clic sobre el objeto *Imagen de sustitución* en el otro panel.



22. Por último, el apartado *Objetos favoritos* cuenta con un botón que permite la supresión de los objetos sobrantes. Pulse el botón *Eliminar objeto favorito seleccionado*, representado por el icono de un cubo de basura.

23. La pulsación del botón conlleva la eliminación del objeto favorito que se encontraba seleccionado, que automáticamente desaparece de la lista. Haga clic en el botón *Aceptar*.

24. Tras la aceptación de la configuración, en la barra de herramientas *Insertar* se sitúan los botones correspondientes a los objetos favoritos seleccionados, con el separador entre ellos tal y como establecimos en el cuadro de diálogo. Haga clic sobre la palabra *Común* en la barra de herramientas *Insertar* para acceder a esta categoría y finalizar de este modo la presente práctica.

PRÁCTICA

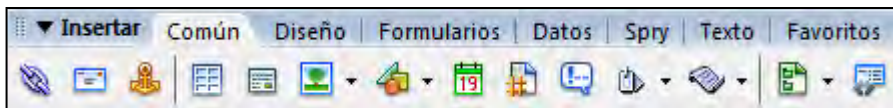
Cierre el programa desde la Barra de menús y vuelva a acceder a él. Desde la barra de menús, cree un documento basado en una página en blanco en HTML, oculte la barra Insertar utilizando la opción correspondiente del menú Ventana y visualicela nuevamente a través de las opciones del menú Ver. Muestre la barra Estándar utilizando el menú contextual de la barra Insertar y oculte la barra Documento desde la Barra de menús. Seleccione la categoría Diseño de la barra Insertar, pase a la categoría Favoritos y acceda al cuadro de diálogo Personalizar objetos favoritos. Tras desplegar y plegar el cuadro del apartado Objetos disponibles, añada el objeto Hipervínculo a la lista Objetos seleccionados, utilizando para ello el botón pertinente. Incluya directamente el objeto Imagen en la lista Objetos favoritos, añada un separador y sitúelo por encima del objeto mencionado anteriormente. Incluya directamente el objeto Imagen de sustitución, justo por debajo del último de la lista Objetos disponibles, y elimínelo antes de aceptar la configuración establecida. Acceda a la ficha Común de la barra Insertar.

1.3 Los conjuntos de paneles

Los paneles, accesibles desde el menú Ventana, contienen las opciones y los comandos que permiten modificar el comportamiento de los documentos y de los elementos que los componen.

Adobe, en su suite de programas Design Premium, ha desarrollado una interfaz común para todos sus productos, cambiando el sistema de mostrar los diferentes paneles, reduciéndolos al mínimo y agrupándolos en conjuntos. En Dreamweaver, los paneles se organizan en grupos. El panel seleccionado en un grupo de paneles aparece como una ficha. El programa, además, permite disponer de ellos de la manera que el usuario desee. Mediante la técnica de arrastre se pueden situar los diferentes grupos en el lugar elegido de la pantalla, bloqueándolos en alguno de los laterales (bien acoplándolos en algún grupo existente, bien conformando uno nuevo) o ubicándolos como flotantes. Los paneles incluyen un menú emergente con opciones adicionales. El menú de opciones se indica mediante un control en la barra que muestra el nombre del panel cuando éste presenta su versión expandida. Mediante este menú se puede alterar tanto el nombre de los grupos como la disposición de paneles que los conforman.

1. El panel *Propiedades*, conocido más usualmente como *Inspector de propiedades*, es uno de los principales de la aplicación y, por defecto, se encuentra acoplado en la parte inferior de la pantalla. Cada panel presenta en su parte superior una barra de título, encabezada por una flecha de contracción y seguida del nombre del mismo. Para contraer un panel basta con pulsar sobre su nombre. Pulse sobre la palabra *Insertar* en el panel del mismo nombre.



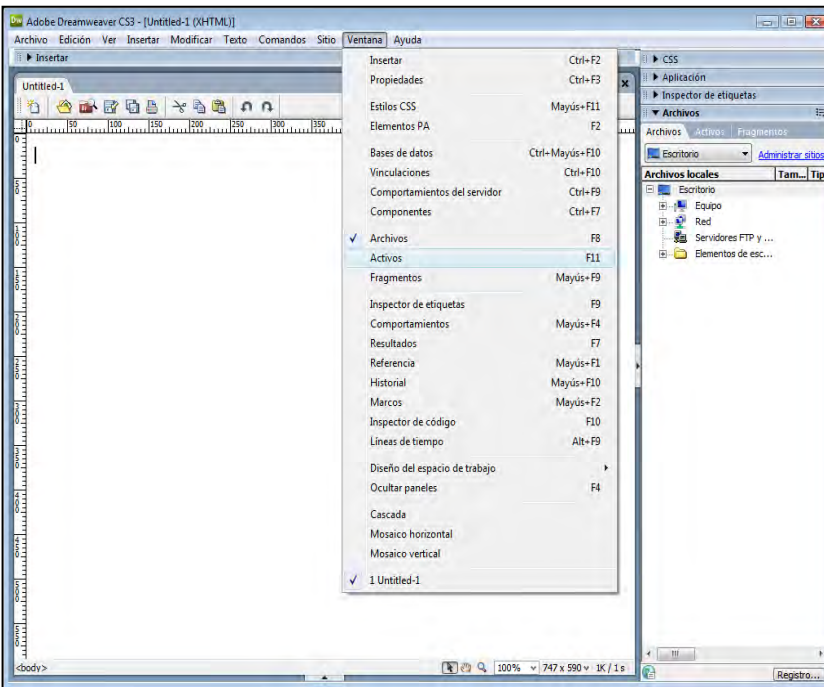
2. Para contraer un conjunto de paneles integrado se debe pulsar el botón de flecha del mismo. Pulse el botón de contracción del conjunto de paneles de la parte inferior de la pantalla.



3. Dada la complejidad de sus funciones, Dreamweaver cuenta con un gran número de paneles. La mayoría de ellos se encuentran apilados en el lateral

derecho de la pantalla, al haber sido seleccionada la opción *Diseñador* como configuración del espacio de trabajo. Algunos de estos paneles se presentan de forma independiente, aunque la mayoría se ven agrupados con paneles relacionados. De este modo el panel *Archivos*, expandido en estos momentos, presenta activa la ficha del mismo nombre. En segundo plano quedan las fichas *Activos* y *Fragmentos*, siendo esta última una novedad en la versión CS3 del programa. Abra el menú *Ventana*.

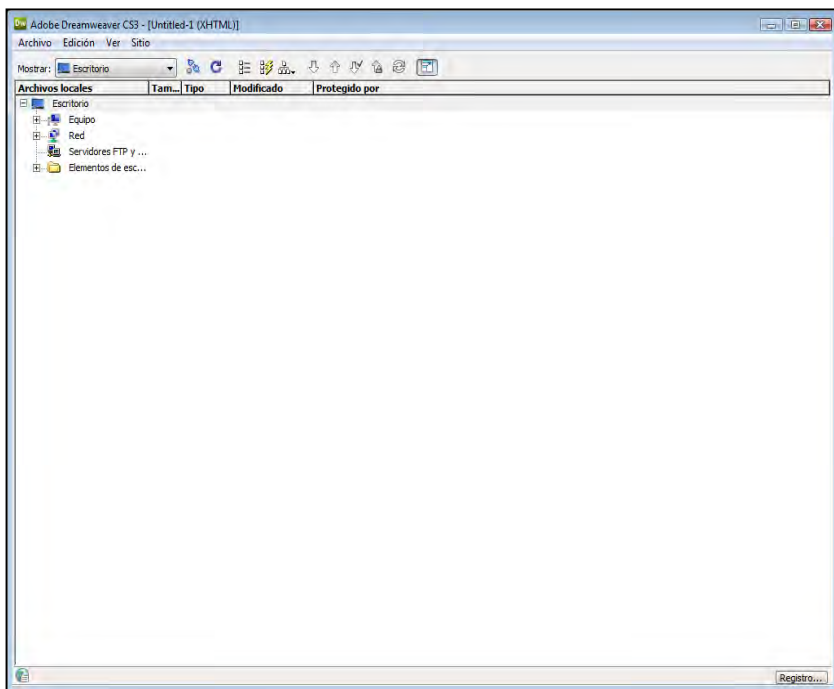
4. Los accesos a los paneles *Insertar* y *Propiedades* componen el primer grupo de comandos del menú. Esto es debido a que se trata de los paneles de mayor importancia de la aplicación. Tras éstos se listan el resto de paneles agrupados por funciones. Seleccione la opción *Activos*.



5. La ficha *Activos* pasa a primer plano dentro del grupo llamado *Archivos*. No es necesario utilizar el menú *Ventana* cada vez que se quiera alternar la ficha del grupo de paneles activa. Para acceder a una ficha basta con pulsar sobre su pestaña. Haga clic en la pestaña *Fragmentos* y, tras visualizar su contenido, pulse sobre la pestaña *Archivos*.

6. Los grupos pueden ser desacoplados mediante la técnica de arrastre. Al igual que las barras de herramientas, pueden ser situados como flotantes en el lugar elegido del área de trabajo. Además de esta reubicación, los paneles pueden ser expandidos de manera que ocupen toda la pantalla, opción muy útil en aquellos casos en que la estructura del sitio web creado sea muy amplia. Haga clic sobre el icono situado a la derecha de la barra de título del panel *Archivos* y, del menú que se despliega, pulse sobre el comando *Expandir panel de archivos*.

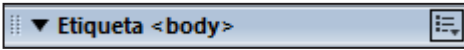
7. El grupo *Archivos* adquiere el aspecto de ventana independiente, al mismo tiempo que, como puede comprobar, no muestra las otras dos fichas que componen el panel, *Activos* y *Fragmentos*. Vamos a contraer de nuevo el grupo de paneles. Pulse sobre el primer icono empezando por la derecha de la barra de herramientas de esta ventana.



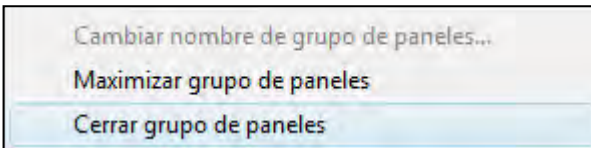
8. Expanda el grupo Inspector de etiquetas, pulsando sobre su nombre.

9. El grupo *Inspector de etiquetas* contiene los paneles *Atributos* y *Comportamientos*. Cuando el grupo está expandido aparece, en el extremo derecho de

la barra de título, el control del menú de opciones del mismo. Haga clic en el icono del menú de opciones del grupo *Inspector de etiquetas*, en la barra de título del cual aparece la expresión *Etiqueta <body>*.

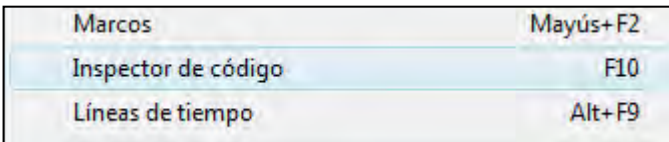


10. El menú de opciones, pese a contener comandos diferenciados en su parte superior referidos a las funciones específicas del panel, presenta en la inferior una serie de opciones comunes. La primera abre la ayuda del programa en el punto en que ofrece información relativa al funcionamiento del panel. Tras ésta se agrupan los cuatro últimos comandos del menú de opciones. El penúltimo comando maximiza el grupo, ocupando éste todo el espacio sobrante dentro del conjunto en el que se encuentra integrado. La última de las opciones del menú posibilita el cierre del grupo. En el menú emergente, pulse sobre la opción *Cerrar grupo de paneles*.



11. El grupo se oculta y con él todo los paneles que lo integran. Para recuperarlo deberemos acceder a las opciones del menú *Ventana*. Abra dicho menú y seleccione, en éste, la opción *Inspector de etiquetas*.

12. No todos los paneles se presentan por defecto integrados en la ventana de la aplicación. Abra de nuevo el menú *Ventana* y seleccione la opción *Inspector de código*.

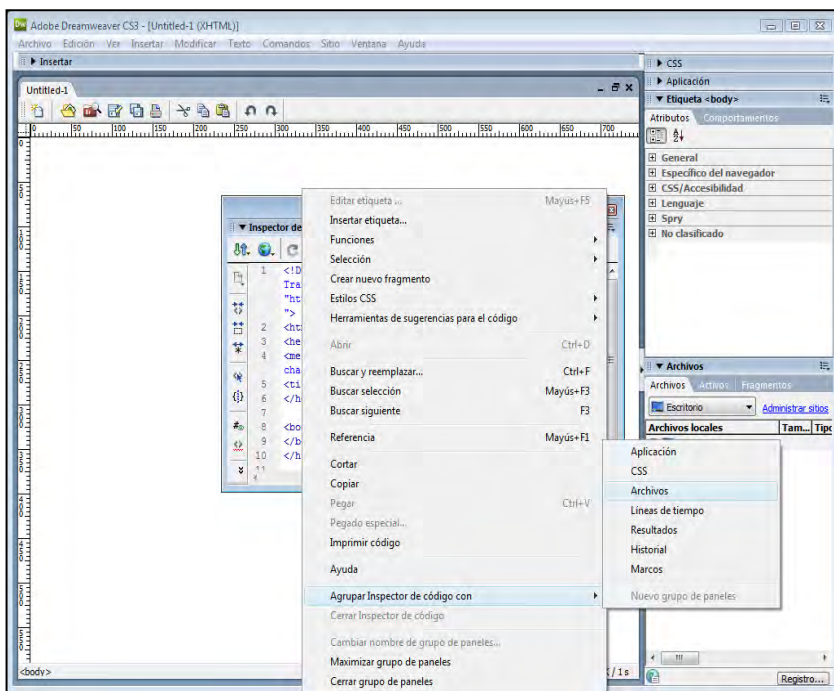


13. El panel *Inspector de código*, por ejemplo, se dispone de manera independiente en forma de ventana flotante. De este modo recibe por parte del programa una doble consideración, como panel y como grupo de paneles. La disposición de grupos y paneles inicial viene configurada por la elección del espacio de trabajo. Sabemos que podemos resituar los grupos de paneles

mediante la técnica de arrastre. Pero además, el menú de cada uno de los grupos presenta opciones alternativas. Pulse sobre el icono de control del menú de opciones del grupo *Inspector de código*.

14. En la parte inferior de este menú se presentan los comandos comunes. Entre éstos el llamado *Agrupar Inspector de código con* que presenta un submenú. Haga clic en dicha opción.

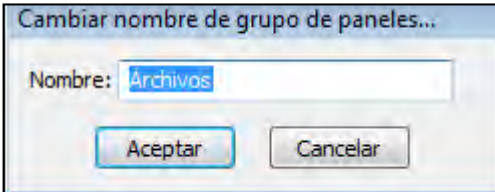
15. En el listado aparece el propio *Inspector de código*, ya que hasta el momento conforma un grupo por sí mismo. La opción *Nuevo grupo de paneles* permite desagrupar los paneles que pertenecen a un grupo. Para ello será necesario primero seleccionar la ficha pertinente, la correspondiente al panel que queremos desagrupar, antes de acceder al menú de opciones. Para acoplar un panel en un grupo de los que ya están establecidos basta con seleccionarlo en el submenú. Seleccione en este caso la opción *Archivos*.



16. De este modo, el panel *Inspector de código* pasa a formar parte del grupo llamado *Archivos*, y se presenta en forma de ficha junto a los paneles anteriormente contenidos en el mencionado grupo. El nombre de los grupos

también viene predefinido por el programa. Para cambiar el nombre de un grupo se debe recurrir al menú de opciones. Haga clic en el icono de dicho menú de opciones del panel *Archivos* y seleccione el comando *Cambiar nombre de grupo de paneles*.

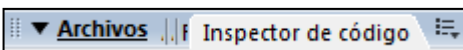
17. Aparece un cuadro de diálogo en el que es posible introducir el nuevo nombre para el grupo. Pulse el botón *Cancelar*.



18. El menú *Ventana* permite ocultar la totalidad de paneles de modo directo, liberando el espacio de trabajo. Abra dicho menú y seleccione el comando *Ocultar paneles*.

19. Pulsando sobre el mismo comando del menú *Ventana* se obtiene el efecto contrario, la visualización de los paneles. También podemos acceder al comando *Mostrar paneles* a través del menú *Ver*, o ejecutarlo de modo directo mediante el método de teclado abreviado F4. Despliegue ahora el menú *Ver* y pulse sobre el comando *Mostrar paneles*.

20. Tras la elección de dicho comando, los paneles vuelven a mostrarse, recuperando su posición. Contraiga el grupo de paneles *Archivos* haciendo clic sobre su nombre.



21. La disposición de paneles de Dreamweaver posibilita un fácil acceso a las funciones del programa. Contraiga el grupo *Inspector de etiquetas*, pulsando sobre la expresión *Etiqueta <body>* que aparece en su barra de título.

22. El sistema de acoplado en los laterales permite un acceso rápido a los paneles manteniendo el máximo de espacio libre en el área de trabajo. Pulse el botón de contracción del conjunto de paneles situado a la derecha de la pantalla y finalice de este modo la presente lección.

PRÁCTICA

Contraiga el panel Insertar y, seguidamente, el conjunto de paneles de la parte inferior de la pantalla. En el panel Archivos, ponga en primer plano el panel Activos mediante las opciones de la Barra de menús, pase a la nueva ficha Fragmentos de modo directo y regrese a la ficha Archivos del mismo modo. Desde el menú de opciones del panel Archivos, expanda dicho panel y devuélvalo a su posición original desde la barra de herramientas del mismo. Expanda el grupo Inspector de etiquetas, ciérrelo a través de su menú de opciones y vuelva a visualizarlo utilizando el menú Ventana. Muestre el grupo Inspector de código, agrúpelo al llamado Archivos y cancele el cambio de nombre de este último tras acceder al cuadro de diálogo correspondiente. Oculte la totalidad de paneles usando el menú Ventana, muéstrelos de nuevo utilizando un menú distinto y contraiga, por este orden, los grupos de paneles Archivos e Inspector de etiquetas. Contraiga el conjunto de paneles de la derecha de la pantalla.