

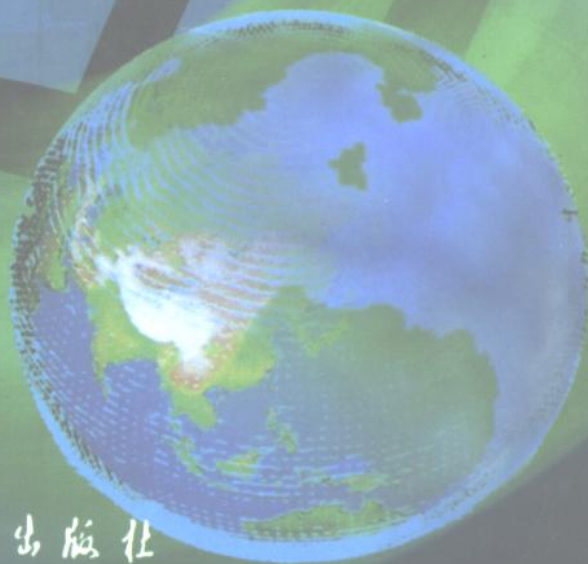
慧枫策划

电脑知识培训系列丛书

Dreamweaver 3.0 Flash 4.0 Fireworks 3.0

培训教程

李 谦 等 编著



兵器工业出版社

内 容 简 介

本书共分三个部分、十四章，分别向读者介绍了使用 DreamWeaver Flash 和 FireWorks 进行网页设计的方法。

本书十分注重实用性，各部分首先介绍软件的基本界面和初步的使用方法，继而就通过若干实例的具体操作，使读者不断加深对软件的了解。本书是非计算机专业人士通过网络获取信息的指导用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑知识培训教程. 1~5/李谦等编著.-北京: 兵器工业出版社, 2000.8

ISBN 7-80123-850-7

I.电... II.李... III.电子计算机-基本知识-教材 IV.TP36

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 69534 号

JS412/29
02

出版发行: 兵器工业出版社

责任编辑: 宋丽华

责任技编: 李秋生

社 址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京市忠信诚印刷厂

版 次: 2000 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

印 数: 1~2000

封面设计: 学 坤

责任印制: 王京华

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 60.375

字 数: 1487 千字

定 价: 90.00 元 (全 5 册)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

1507

前 言

随着全球信息化技术的迅猛发展，及计算机技术的普及，促使越来越多的计算机进入工厂、学校和普通家庭，学习和使用计算机就成为人们的迫切需求。

本套教程包括：

- ◆ ASP 与 FrontPage 2000 培训教程
- ◆ Dreamweaver 3.0、Flash 4.0 与 Fireworks 3.0 培训教程
- ◆ Windows 98、Word 2000、Excel 2000 与 Internet 培训教程
- ◆ 微机基础知识、五笔字型输入法、Wps 97 与 Word 97 培训教程
- ◆ Windows 98 中文版与 Internet 培训教程

本套教程是以普及计算机知识、促进计算机应用为宗旨为编写的，编者从读者角度出发，秉承图文并茂、条理清晰的写作原则，力求为读者奉上一本既通俗易懂又能开拓眼界，学习与参考并重的书籍。

本套教程注重实用性，各部分首先介绍软件的基本界面和初步的使用方法，使读者能够尽快上手，后面就通过若干实例的具体操作，使读者不断加深对软件的了解，最后达到融会贯通的目的。我们设计和试验了这些课程，确保读者快速、清楚和连续地学习这些内容。每一章都建立在以前学习过的内容之上。

在编写过程中查阅了大量有关资料，对书中的操作实例都进行了调试。因此，本套教程是具有实用价值的工具书，是初级非计算机专业人士通过网络获取信息的指导书，希望本套教程能对读者起到帮助作用。

由于作者水平有限，写作时间仓促，缺点错误在所难免，若读者在使用本书时有什么意见或者建议，恳请读者与我们联系。

电子邮件：huifengbooks@263.net qiusheng_li@263.net

编者
2000. 9

目 录

第1章 Dreamweaver 3.0的工作环境	1
1.1 概述.....	1
1.2 Dreamweaver 3.0的新特性	2
1.2.1 编辑HTML.....	2
1.2.2 站点管理.....	3
1.2.3 创建、编辑对象和页面元素.....	3
1.2.4 工作流程的改善.....	4
1.2.5 定制和扩展Dreamweaver	5
1.3 Dreamweaver 3.0的工作环境	5
1.3.1 启动Dreamweaver 3.0	6
1.3.2 认识Dreamweaver 3.0的窗口结构	7
1.3.3 控制浮动面板.....	8
1.3.4 状态行	15
1.3.5 标尺和网格	18
1.4 设置中文环境.....	19
1.5 练习	20
第2章 控制HTML源代码	21
2.1 概述.....	21
2.1.1 什么是HTML.....	21
2.1.2 HTML的语法特性.....	22
2.1.3 统一资源定位符 (URL)	24
2.2 Dreamweaver 3的Roundtrip HTML特性.....	25
2.3 HTML源代码检视器.....	26
2.3.1 启动和退出	26
2.3.2 编辑源代码.....	27
2.3.3 设置颜色方案.....	29
2.3.4 在文档窗口和HTML源代码检视器间切换	31
2.4 在文档窗口中编辑源代码	31
2.4.1 启动快速标记编辑器	31
2.4.2 认识快速标记编辑器的三种模式.....	32
2.4.3 使用提示菜单	34
2.4.4 使快速标记编辑器的编辑操作生效.....	34
2.4.5 设置快速标记编辑器参数.....	35
2.4.6 其他控制标记的操作	35
2.5 练习	37
第3章 文档的基本操作	38
3.1 文档的创建和存储.....	38
3.1.1 创建空白文档.....	38
3.1.2 打开现有文档.....	38
3.1.3 基于模板创建文档.....	39
3.1.4 存储文档.....	39

3.1.5	关闭文档.....	40
3.1.6	理解空白文档的初始代码.....	40
3.2	添加文本和插入对象.....	42
3.2.1	添加文本.....	42
3.2.2	插入对象.....	43
3.2.3	插入日期.....	43
3.2.4	插入特殊字符.....	44
3.2.5	插入水平线.....	47
3.3	在文档窗口中选择元素.....	49
3.3.1	不可见元素.....	49
3.3.2	定制不可见元素的显示.....	50
3.3.3	显示不可见元素.....	51
3.3.4	显示头部元素.....	51
3.4	设置文档的页面属性.....	52
3.5	使用历史面板.....	54
3.5.1	显示历史面板.....	54
3.5.2	撤销改变.....	55
3.5.3	清空历史面板.....	55
3.5.4	自动完成任务.....	56
3.5.5	录制命令.....	59
3.6	练习.....	60
第4章	构建本地站点.....	61
4.1	概述.....	61
4.1.1	本地计算机和Internet服务器.....	61
4.1.2	本地站点和远端站点.....	62
4.1.3	Internet服务程序.....	63
4.1.4	上载和下载.....	63
4.1.5	网页的设计和出版流程.....	63
4.2	规划站点.....	64
4.2.1	规划站点结构.....	64
4.2.2	规划站点的浏览机制.....	66
4.2.3	构建整体的站点风格.....	67
4.3	创建本地站点.....	67
4.3.1	显示站点窗口.....	68
4.3.2	构建站点.....	69
4.4	管理站点列表.....	70
4.4.1	打开本地站点.....	70
4.4.2	编辑站点.....	71
4.4.3	删除站点.....	72
4.4.4	复制站点.....	72
4.5	操作站点文件.....	73
4.5.1	创建文件夹.....	73
4.5.2	创建文件.....	74
4.5.3	文件的移动和复制.....	74

4.5.4	删除文件.....	75
4.5.5	设置主页.....	76
4.5.6	编辑站点文件.....	76
4.5.7	刷新本地站点文件列表.....	76
4.6	练习.....	77
第5章	格式化文本.....	78
5.1	文本格式化操作概述.....	78
5.1.1	格式化文本的三种方式.....	78
5.1.2	理解段落和字符.....	79
5.2	使用HTML标记格式化文本.....	82
5.2.1	设置段落格式.....	82
5.2.2	设置字符格式.....	89
5.3	设置项目列表.....	100
5.3.1	理解项目列表的类型.....	100
5.3.2	创建项目列表.....	105
5.3.3	嵌套项目列表.....	106
5.3.4	设置项目列表属性.....	107
5.4	练习.....	108
第6章	Flash 4.0基础知识.....	109
6.1	Flash基本知识预览.....	109
6.2	关于矢量图形和位图图形.....	109
6.2.1	矢量图形.....	109
6.2.2	位图图形.....	110
6.3	舞台和时间轴窗口.....	111
6.4	图库窗口.....	111
6.5	符号和实体.....	112
6.6	创建新影像并设置其属性.....	112
6.7	工具箱的使用.....	113
6.8	使用工具栏(Windows).....	114
6.9	如何使用时间轴.....	114
6.10	移动播放头.....	115
6.11	显示帧的状态.....	115
6.12	改变帧在时间轴上的显示方法.....	116
6.13	如何使用场景.....	117
6.14	图库窗口的使用.....	118
6.15	打印Flash文件.....	119
6.16	加速显示.....	119
6.17	设置参数.....	120
6.18	使用选项关联菜单.....	121
6.19	练习.....	121
第7章	绘画与涂色.....	122
7.1	了解Flash中的绘画和涂色.....	122
7.2	使用铅笔绘画.....	123
7.3	画直线、椭圆和矩形.....	123

7.4	使用刷子进行涂色	124
7.5	使用颜料桶工具	125
7.6	使用墨水瓶工具	128
7.7	使用滴管工具	128
7.8	使用调色板	128
7.9	创建和编辑固定色	129
7.10	设置绘图参数	131
7.11	使用箭头工具修整画线	131
7.12	拉直和平滑画线	132
7.13	优化曲线	133
7.14	创建特殊曲线效果	134
7.15	处理复杂绘画	134
7.16	练习	135
第8章	图层和对象	136
8.1	选取对象	136
8.2	使用箭头工具	137
8.3	使用拉索工具	137
8.4	移动/拷贝和删除对象	138
8.5	使用Paste Special命令(Windows)	139
8.6	堆叠对象	139
8.7	缩放对象	140
8.8	旋转对象	141
8.9	翻转对象	141
8.10	倾斜对象	142
8.11	如何运用图层概览	143
8.12	创建图层	143
8.13	编辑图层	143
8.14	查看图层	145
8.15	使用图层属性对话框	146
8.16	使用向导层	147
8.17	使用遮罩层	147
8.18	练习	148
第9章	创建动画	149
9.1	创建动画概览	149
9.2	创建关键帧	149
9.3	通过时间轴上的表示方法区分动画类型	149
9.4	动画与图层的关系	150
9.5	设置帧频	151
9.6	延伸静止图像	151
9.7	关于内插动画	152
9.8	内插实体\集合和字体	152
9.9	校准图形实体	153
9.10	沿路径内插运动	154
9.11	内插变形	155

9.12	使用变形提示	156
9.13	创建连续帧动画	157
9.14	编辑动画	159
9.15	洋葱皮	160
9.16	移动整个动画	161
9.17	练习	161
第10章	创建互动影像	162
10.1	actions	162
10.1.1	为按钮指定actions	162
10.1.2	为帧指定actions	163
10.1.3	编辑actions	164
10.1.4	播放/停止播放影像	165
10.1.5	调整影像显示质量	165
10.1.6	跳向某一帧或场景	165
10.1.7	跳向不同的URL	166
10.1.8	检查某一帧是否装入	166
10.1.9	载入及卸载其他影像	167
10.1.10	向影像控制程序发送信息	168
10.1.11	指定目标	170
10.1.12	改变影像片断的位置和外观属性	171
10.2	设置和识别变量	172
10.2.1	指定变量值	172
10.2.2	变量值的类型	174
10.2.3	模仿排列	175
10.3	书写表达式	176
10.3.1	使用表达式编辑器	176
10.3.2	数字表达式	178
10.3.3	串表达式	178
10.3.4	算术运算符号	178
10.3.5	串运算符	179
10.3.6	比较式运算符	179
10.3.7	逻辑表达式	179
10.3.8	计算时间	179
10.3.9	影像片断的属性	180
10.3.10	文本填框的翻卷属性	180
10.3.11	全程属性	181
10.4	练习	182
第11章	准备工作	183
11.1	Fireworks的资源	183
11.2	Fireworks的独到之处	184
11.3	Fireworks的实质	184
11.4	使用面板	185
11.5	浏览和查看文档	187
11.5.1	设置文档缩放倍率	187

11.5.2	缩放快捷键	188
11.5.3	快捷键菜单	188
11.5.4	多重文档查看功能	189
11.6	设置文档	189
11.7	输入和输出	192
11.8	练习	194
第12章	创建和编辑图形	195
12.1	对象模式和图像编辑模式	195
12.2	Fireworks绘画和编辑工具	195
12.3	编辑路径对象	197
12.4	图像编辑模式	202
12.5	变形和扭曲	205
12.6	如何使用颜色	207
12.7	使用笔触和填色工具	211
12.8	使用样式	216
12.9	给对象应用特效	217
12.10	文本的应用	219
12.11	符号和实体	221
12.12	合成	224
第13章	输入和输出	229
13.1	输入	229
13.2	输出	233
13.3	配合Dreamweaver工作	236
13.4	网页输出格式	239
13.5	其它输出格式	241
13.6	练习	241
第14章	网页设计功能	242
14.1	生成网页部件	242
14.2	创建image map	244
14.3	创建动画	246
14.4	练习	251
参 考 文 献		252

第 1 章 Dreamweaver 3 的工作环境

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的主页编辑工具。它是一个所见即所得网页编辑器，支持最新的 DHTML 和 CSS 标准。它采用了多种先进技术，能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单无比。值得称道的是，Dreamweaver 不仅提供了强大的网页编辑功能，而且提供了完善的站点管理机制，可以说，它是一个集网页创作和站点管理两大利器于一身的超重量级的创作工具。

从 Dreamweaver 2 开始，它就已经成为专业网页创作者事实上的标准工具，而随着最新的 Dreamweaver 3 的出现，必将极大提高国内网页创作者的综合水平，掀起一股网页创作的高潮。本章主要介绍 Dreamweaver 3 的工作环境，以引导用户快速了解 Dreamweaver 强大无比的创作能力。

1.1 概述

微软的 FrontPage 2000 号称最好的所见即所得的网页编辑器，然而一旦使用过 Dreamweaver，几乎可以肯定，一定会将 FrontPage 抛诸脑后。利用 FrontPage 创作网页，不但要对付各种各样烦琐和难懂的对话框，而且在页面的控制方面也实在差强人意。不仅如此，FrontPage 还会生成多如牛毛的垃圾代码，其庞大的体积和单调的功能特性远远不成比例。在实际创作过程中，我们更多感受到的是 FrontPage 像洪水一样地难于控制，而很难将精力集中于网页创作本身。一个高明的网页创作者，不仅希望能够创建出美观的页面，而且希望生产最精简和高效的 HTML 源代码，在对网页源代码进行精确的控制方面，FrontPage 几乎无能为力。因此，对于网页创作者来说，使用“记事本”程序直接撰写网页代码，似乎显得更为方便。

但这些都已经过去了，Macromedia 公司的 Dreamweaver 的出现，使用户发现，创作网页原来可以这样轻松。Dreamweaver 提供了强大的设计工具，在不用书写一行代码的情况下，就能够快速创建各种极具动态 HTML 特性的网页，例如动画和分层等；利用 Dreamweaver 的目标浏览器检查特性，可以创建兼容性极好的网页，以适用于各种平台和各种浏览器；利用 Dreamweaver 的 Roundtrip HTML 技术，用户可以精确控制 Dreamweaver 生产的网页源代码，例如，在可视编辑器中进行编辑时，可以在 HTML 检视器中同步地看到 Dreamweaver 到底为您生成了什么样的源代码，从而杜绝了盲人摸象的弊病。在编辑由其他网页创作工具所生成的网页时，Dreamweaver 会尊重其他工具所生成的源代码，不会任意修改它，当然，如果需要，Dreamweaver 仍然可以帮助“净化”其他工具所生成的垃圾代码。

Dreamweaver 是完全可定制的，可以创建自己的对象和命令，修改菜单和快捷键，甚至可以通过自己书写 JavaScript 代码来为 Dreamweaver 创建新的行为和属性面板，以增强 Dreamweaver 本身的能力。

1.2 Dreamweaver 3 的新特性

Dreamweaver 3 是 Macromedia 公司最新产品，同 Dreamweaver 2 相比，它进行了多项改进，例如增强了 HTML 编辑特性，改善了站点管理机制，指定了更紧凑和高效的工作流程，在添加一些特殊元素，诸如特殊字符、导航条和图像映像等时更为便捷，并且允许您充分定制 Dreamweaver 和扩展 Dreamweaver。

下面就让我们看一看最新的 Dreamweaver 3 相较 Dreamweaver 2 提供了哪些新特性。

1.2.1 编辑 HTML

在对 HTML 的编辑控制方面，Dreamweaver 可以称得上是不遗余力。

快速标记编辑器（Quick Tag Editor）

利用快速标记编辑器，在编辑网页的过程中，用户可以在任意时刻任意位置直接修改对应生成的源代码，实现某些可视化操作下不能实现的特性，只要首先选中要修改的部位，然后按下 Ctrl+T 组合键，就会打开一个编辑窗口，以便于进行源代码的编辑。

HTML 样式（Style）

在 Dreamweaver 3 中增强了对 HTML 样式的管理，允许您在网页中通过使用可以被多种浏览器共同支持的标准 HTML 标记（例如和标记）来创建样式，而不像以往那样仅仅只能使用层叠样式单（CSS）来创建样式，这样生成的网页兼容性更好。

增强的 HTML 源代码检视器（HTML Source inspector）

在 Dreamweaver 3 中，源代码检视器的功能得到了增强，现在它可以为每条源代码显示行号，便于定位；可以像其他字处理程序那样通过在空白边缘上单击来选择完整的行；也可以对选中的 HTML 源代码部分进行拖放；并且还也可以将 HTML 源代码检视器停靠到其他的浮动面板上，形成选项卡的形式。

增强的第三方标记模式

所谓第三方标记，指的是由其他工具所生成的 HTML 源代码标记，例如 Microsoft Active Server Pages（ASP）和 ColdFusion 标记。在 Dreamweaver 3 中，允许您指定要忽略那些由第三方标记类型所生成的内容。同时，Dreamweaver 提供了新的重写选项，以便于您控制是否允许对某些特定内容字符进行重写。

修复 Netscape 浏览器重设大小的错误

在 Netscape 浏览器中，如果重设浏览器的大小，会导致 CSS 层产生错误。在 Dreamweaver 3 中，允许您设置是否要自动添加一段 JavaScript 代码，以修复该错误，这样您所编辑的网页在 Netscape 浏览器中就可以被正确浏览。

1.2.2 站点管理

Dreamweaver 3 不仅可以编辑网页，而且可以进行站点管理，它允许将站点管理同网页创作结合起来，高效快捷地构建网站。

在 Dreamweaver 3 中，对站点管理方面进行了如下一些改进。

同步文件

Dreamweaver 3 允许您快速地保持您本地站点和服务器上站点之间文件版本的同步，以确保在本地站点和服务器站点上的文件都是最新的版本。您也可以通过该特性来从站点中删除一些无用的废弃文件。

更容易的文件核查和检验

通常一个大型的网站会将维护工作分摊给多个维护人员来完成，在网站的维护过程中，合理分配文件的管理权限是非常重要的，否则，如果一个文件同时被多个维护人员操作修改，则会导致不可预料的错误。在 Dreamweaver 3 中，通过所谓的 Check In 和 Check Out 操作来实现对文件操作权限的控制。Check Out 等同于将文件锁定，只允许自己对之进行修改，其他的维护人员不能对它进行操作，而 Check In 等同于释放对文件的锁定，这样其他的维护人员就可以对该文件进行操作。

在 Dreamweaver 3 中，允许您在文档窗口中直接获取文件、放置文件、Check In 和 Check Out 文件，而不用每次都切换到站点管理窗口中。

在放置文件之前存储文件

在 Dreamweaver 3 中，当将一个尚未存储的网页放置到远端的服务器上时，系统会提示您要先将网页存盘，这样使文件更为安全。

编辑 Flash 动画文件中的链接

在 Dreamweaver 3 中，可以对 Flash 动画文件中的链接进行编辑。在站点地图中会显示 Flash 文件中所有的链接，利用链接检查特性可以对这些链接进行检查，以查看其中是否有错误。

1.2.3 创建、编辑对象和页面元素

在 Dreamweaver 3 中，对对象和页面元素的创建和编辑能力进行了很多改进。

字符对象

在编辑网页的过程中，很多特殊符号，例如版权符号（©）和商标符号（™）的输入一直是让人很头痛的事情，因为要输入这些符号，必须输入相应的代码。譬如对于版权符号，对应的代码是©，记住众多符号对应的代码是很难做到的。在 Dreamweaver 3 中，提供了一组特殊字符对象，从对象面板上就可以很容易地将它们插入到网页中，用户再也不用死记硬背这些符号的代码了。

框架对象

框架在网页创作中是最为常见的类型。在 Dreamweaver 3 中对框架制作功能进行了增强，允许您快捷方便地创建预定义的框架集。

其他对象

在 Dreamweaver 中允许您快速地往文档中添加诸如导航条 (Navigation Bars)、跳转菜单 (Jump Menus)、e-mail 链接、日期和其他新型的媒体对象 (如 Flash 4 动画、Shockwave 7 动画以及其他常规对象等)。

内联图像映像

利用图像映像，可以实现在一幅图像中创建链接。在 Dreamweaver 3 中，允许您不离开文档窗口，直接对图像映像进行操作，例如添加热区、重设热区大小、改变链接目标，以及增删行为 (Behaviors) 等。

1.2.4 工作流程的改善

Dreamweaver 3 改进了原先的工作方式，提供了许多更新更可靠的方法，帮助网站的建立。

设计附注 (Design Notes)

当站点中的文件变得越来越多时，准确了解文件中的内容和文件的含义变得非常重要，在 Dreamweaver 3 中允许您往文件上附加附注信息，以便对文件进行跟踪和管理。同时，利用这些附着于文件上的附注信息，还可以起到同网站其他维护人员进行信息交流的作用。

Fireworks 是 Macromedia 公司的又一 Internet 创作利器，主要用于创建高质量、低尺寸或动态的图像。由于都是一个公司的产品，因而它同 Dreamweaver 有着非常紧密的集成关系。在 Dreamweaver 3 中，您甚至可以将设计附注添加到由 Fireworks 所创建的图像中，然后在 Dreamweaver 中对之进行编辑。

导入和净化 Word 生成的网页

许多人目前正使用 Microsoft Word 来生成 HTML 文件，特别是在 Word 2000 发布之后，使用它作为网页生成工具的人越来越多。在 Dreamweaver 3 中，允许您直接导入由 Microsoft Word 所生成的 HTML 文件，并对之进行编辑。

使用过 Word 进行网页创作的人都知道，Word 会在网页文件中添加大量的垃圾代码和无用的标签信息，利用 Dreamweaver 3 的净化特性，能够帮助您从 Word 生成的 HTML 文件中剔除那些无关紧要的 XML 代码和样式，删除无用的标记，修复无效的 HTML 代码，并对这些代码重新进行格式化，使之符合自己的需求。

历史面板 (History palette)

历史面板可以说是 Dreamweaver 3 中最为重要的工具之一，使用历史面板能够跟踪您所进行的每一步动作。您可以随时撤销操作，恢复到原先的工作中，这样再也不用担心操作失误了，当然，也可以取消撤销操作，继续原先的编辑过程。

历史面板不仅可以用来撤销和恢复操作步骤，也可以实现对某段操作步骤序列的重复进行。它甚至可以将操作步骤复制到剪贴板上，然后在其他的文档上进行粘贴，以应用这些操作步骤。您还可以将这些步骤作为命令存储起来，它们会自动出现在“Commands”（命令）菜单中。

重复

在网页编辑中，有时候希望重复某些操作，例如重复制作大量的相同文本或表格，Dreamweaver 3 提供了重复操作特性，允许您快捷有效地重复进行相应操作。

导入表格数据

许多原始数据通常保存在一些特定的文档，例如工作表文件或数据库中，如果希望在网页中使用这些数据，通常需要进行额外的处理。在 Dreamweaver 3 中，允许您自动创建包含外界数据的表格，这些数据可以从一些特定类型的文档，例如 Microsoft Excel 或 Microsoft Access 所生成的分隔符形式的文档中读取。

插入 Fireworks HTML

在 Dreamweaver 3 中，可以从由 Macromedia Fireworks 所生成的图像中导入 HTML 源代码和图像。您可以从 Dreamweaver 3 中启动 Fireworks 并编辑源 PNG 图像。

启动和编辑媒体

Dreamweaver 只是一个网页编辑器，如果希望编辑其他类型的文件，例如图像或多媒体文件，则需要使用其他的工具。在站点窗口中，双击任何图像或媒体文件，就可以启动相应的外部编辑器，对这些图像或媒体文件进行编辑，您再也不用从“幽深”的“开始”菜单中启动外部编辑器了。

1.2.5 定制和扩展 Dreamweaver

Dreamweaver 3 是完全可定制的，您可以按照自己的需要，将之定制为自己喜欢的样子。

可定制的菜单和快捷键

Dreamweaver 原始的菜单和快捷键不一定符合您的需要，您可以对菜单和快捷键进行编辑、定制或扩展，使之更方便进行操作。

更强的灵活性

在 Dreamweaver 3 中提供了 300 个新的应用程序编程接口（API）函数，允许您创建自己的 JavaScript，以对 Dreamweaver 进行扩展，例如可以定制自己的浮动面板和属性面板等。

1.3 Dreamweaver 3 的工作环境

前面介绍了许多 Dreamweaver 3 的新特性，对于不熟悉 Dreamweaver 的读者来说，或

许显得过于枯燥，这一节里介绍 Dreamweaver 3 的工作环境，给大家一个稍微清晰的感性认识。

1.3.1 启动 Dreamweaver 3

在安装 Dreamweaver 3 之后，它会自动在 Windows 的“开始”菜单中创建程序组，打开“开始”菜单，选择“程序”，选择“Macromedia Dreamweaver 3”，再选择“Dreamweaver 3”命令，即可启动 Dreamweaver 3，如图 1-1 所示。采用这种方法启动 Dreamweaver，会首先新建一个空白的 HTML 文档等候编辑。

另一个更常用的方法是在 Windows 的窗口或资源管理器中直接启动 Dreamweaver 3 并载入要编辑的 HTML 文档，首先选中要编辑的 HTML 文件图标，然后单击鼠标右键，打开右键快捷菜单，并选择“Edit with Dreamweaver”（用 Dreamweaver 编辑）命令，如图 1-2 所示，即可启动 Dreamweaver 3，并载入要编辑的 HTML 文档。

当启动 Dreamweaver 3 之后，会出现如图 1-3 所示的程序窗口，其上浮动有多个面板。

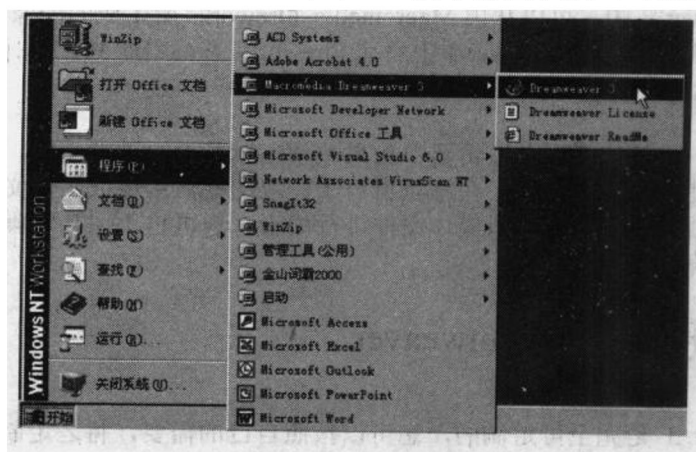


图 1-1 启动 Dreamweaver 3

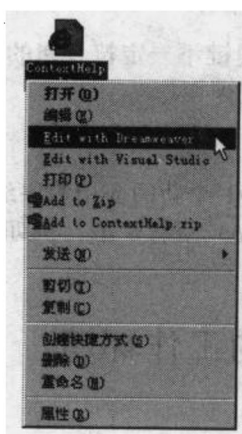


图 1-2 直接载入要编辑的 HTML 文档



图 1-3 第一次启动 Dreamweaver 3

1.3.2 认识 Dreamweaver 3 的窗口结构

第一次看到如图 1-3 所示的窗口和浮动面板，对于一个用惯了微软程序的人来说，可能一时会感到手足无措。事实上，Dreamweaver 更像是一个从 Macintosh 计算机上移植而来的产品，而不像一个纯粹的 Windows 应用程序，它的使用方法同 PageMaker 和 Photoshop 之类的排版软件类似，而同微软建议的 Windows 应用程序的外观标准有一定的差别。事实上 Dreamweaver 应用程序的外观同其异常灵活的功能特性分割不开，对于不同级别和经验的用户，都能够从这种应用程序外观上获得显著的工作效率。

一般来说，一个典型的 Dreamweaver 应用程序操作环境包括如下几个部分，如图 1-4 所示：



图 1-4 Dreamweaver 3 的窗口结构

文档窗口

文档窗口显示当前所创建和编辑的 HTML 文档内容。

启动面板 (Launcher)

启动面板上包含了普通用户最常使用的控制按钮，通过这些按钮，可以快速启动或关闭最常用的检视器 (Inspectors) 和浮动面板 (Palettes)。

在文档窗口下方的状态栏上也出现和启动面板相同的按钮，称作微型启动栏 (Mini-Launcher)，即便启动面板被关闭，用户也能很容易地使用启动面板上的功能。

启动面板上的按钮类型是可以定制的。

对象面板

在对象面板上包含了多种不同类型的按钮，用于在文档中创建不同类型的对象，例如图像、表格、框架等。

属性面板

在属性面板中显示文档窗口中选中对象（如文本、图像、表格等）的属性，并且允许对这些对象的属性进行修改。

可停靠浮动面板

可停靠浮动面板是一个工具集合的控制框架，它仿佛一个船坞，您可以将各种浮动窗口、面板和检视器放置其中，组合成为选项卡的形式，以节省屏幕空间，必要时还可以将这些浮动窗口、面板和检视器从中剥离，成为独立的浮动面板。

标题栏

标题栏上显示当前正在编辑文档的标题和名称，它首先显示文档的标题，然后显示文档的文件名称。

注意：文档的标题和文档的文件名称是不同的概念。文件的标题通常在文档中的<title>和</title>标记中，是用浏览器打开文档时显示在浏览器窗口的标题栏上的名称，而文件的名称则是文档存储在磁盘上的文件名。

菜单栏

几乎所有的工作都可以通过菜单来完成，尽管利用浮动面板可以加快操作速度，但是有时候为了节省屏幕空间，会将浮动面板关闭，这时利用菜单就显得尤为重要。

利用 Windows 菜单，可以控制各种浮动窗口和面板的开启和关闭。

状态行

Dreamweaver 3 的状态行很有特色，它包括几个功能区，分别用于显示和控制文档源代码、显示页面大小、查看传输时间，其最右方包含了和启动栏一样的按钮组合，称作“微型启动栏”，可以完成启动栏同样的功能。

1.3.3 控制浮动面板

对象面板、启动面板、属性面板和可停靠浮动面板通常总称作“浮动面板”，它们浮动于文档窗口之上，您可以将输入焦点在文档和面板之间来回切换。