



Dreamweaver³

网页设计



CONTENTS



INDEX



SEARCH



周明涛 编著



机械工业出版社
China Machine Press

TP-93.092
7MT/1

网络实用技术丛书

Dreamweaver 3

网页设计

周明涛 编著



机械工业出版社
China Machine Press

3054311

本书详细介绍了Macromedia Dreamweaver 3 网页创作程序的使用方法。全书共分17章,从Dreamweaver 3的操作环境到Dreamweaver 3 外观和功能的定制方法,基本上涵盖了Dreamweaver 3 中所有需要了解和掌握的功能、技巧和操作。

本书从Dreamweaver 3程序最基本的概念入手,既介绍了其基本的操作方法,又在较高的层次上对其操作的幕后代码进行了讲解,因而本书不仅适用于那些没有网页创作经验的人,对于那些已经熟悉HTML 标记或是使用过其他类型网页编辑器程序的读者也同样极具参考价值。

本书由机械工业出版社出版,未经出版者书面许可,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有,侵权必究。

JS370/17

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver 3 网页设计/周明涛编著. - 北京: 机械工业出版社, 2000.4
(网络实用技术丛书)
ISBN 7-111-07959-0

I. D… II. 周… III. 网页-设计-应用软件, Dreamweaver 3 IV. TP393.02

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第16643号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑: 瞿静华

北京昌平第二印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2000年4月第1版·2000年6月第4次印刷

787mm×1092mm 1/16·25.75印张

印数: 20 001-28 000

定价: 39.00元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

前言

几年前，如果提起因特网，我们的脑海中一定会充满了“昂贵”、“缓慢”和“无聊”等词语。在当时的人看来，因特网是一群有钱又有时间的闲人的游戏，我们在因特网上所找到的有用的东西，其价值远远抵偿不了在上面所花费的电话费用。我们至今可能还会想起当年那个“要人学者”以居高临下的姿态所发表的观点：网络应该很昂贵，因为你可以上面寻找有用的东西；它对普通人毫无用处，如果你支付不了相应的费用，是因为你根本不需要它。

而如今，如果有人说因特网没有什么太大的用处，则一定会引来众人的嗤之以鼻。从充斥地铁站花样百出的网站广告，到各种媒体上五花八门的网络宣传；从网络股票的一路攀升，到电子商务网站的群雄并起，都体现出了网络的巨大影响力。毫无疑问，因特网的产业集中了世界上最优秀的人才，网络现象已经成为当前社会最重要的现象之一。现在如果我们再想起那个“要人学者”不负责任的浮躁论点时，除了残余的一丝气愤之外，就只剩下嘲讽的一晒了。

因特网将会改变人们的人生，更确切地说，是彻底改变人们的生活方式，就像空气供我们呼吸，电力供我们利用，网络也会成为我们生活中必不可少的要素之一。这种表面上渐进、和缓的变革，实际上预示着一种突进的、激烈的、真正的、世界范围的革命，这不仅仅是生活质量改善的问题，而是一种生活理念革新的问题。《周易》上用这样的语句形容“道”：“百姓日用而不知，故君子之道鲜矣。”一旦能够超越这种“不知”的局限，把握因特网的内涵，就等于把握了未来的商机。

在网络革命火热的冲击中，Macromedia公司成为网络世界上最享盛名的公司之一。与微软和网景挟浏览器以令天下的方式不同，Macromedia利用Dreamweaver、Fireworks和Flash这三件利器，分别控制了Web制作、Web图形处理和矢量动画这三个主要的网络创作领域，从而构建了自己强大的不可战胜的王国。很多人在网络上描述自己初次接触Macromedia公司这三种产品的感受时，经常用到“高兴得半夜睡不着”这句话，可以看出Macromedia公司产品在网络上受欢迎的程度。

本书主要介绍利用Macromedia Dreamweaver 3进行Web页面创作的方法。

提起Web创作，我们很容易想起微软的FrontPage。FrontPage号称是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，您一定会将FrontPage抛诸脑后。层出不穷的控制对话框，烦琐复杂的网页对象操作，以及多如牛毛的垃圾代码，这成为FrontPage最受抱怨的地方。在实际操作过程中，我们很难将精力集中于网页创作本身，FrontPage的操作像洪水一样地难于控制，这本身就成为制约网页创作最重要的因素之一。

一个高明的网页创作者，不仅希望能够创建出美观的页面，而且希望生成最精简和高效的HTML源代码。能够对网页源代码进行直接精确的控制，这是Dreamweaver最值得称道的特性之一。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源代码检视器窗口中同步地看到Dreamweaver到底生成了什么样的源代码，从而杜绝了盲人摸象的弊病；反过来，在

HTML源代码检视器窗口中直接输入的代码，可以在可视化编辑环境中同步显示可视结果，从而实现了可视化环境和源代码编辑两者之间的融会贯通，在Dreamweaver的可视环境中，甚至可以直接对HTML标记进行选中、添加、修改或删除等操作，这在其他网页编辑器中是很难想象的。某家媒体曾经进行过一项网络调查，他们发现目前多数的专业网页创作者，最常使用的工具居然就是Windows的“记事本”程序，可以肯定，Dreamweaver的出现将使这种局面得到彻底的改善。

Dreamweaver不仅在源代码控制方面极为优秀，在其他方面，如易用性方面和对各种新技术（例如CSS层叠样式、分层以及其他动态HTML特性）的支持方面，同样也比其他同类产品高出一筹。在使用Dreamweaver的过程中，用户们会发现创作网页原来可以这样轻松。利用Dreamweaver所提供的强大的设计工具，可以快捷便利地控制各种页面元素的属性和格式；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，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；同时，Dreamweaver还提供了强大的站点管理特性，帮助您在整个站点的角度上管理和维护所有的文档，例如，可以自动更新和修复各文档中的链接和路径，或是实现服务器和本地计算机上文档的同步和更新。

用户不需要懂得任何HTML代码，就可以利用Dreamweaver创建专业风格的网页；但是如了解HTML代码，无疑能帮助用户更好地进行网页创作，最终走入专业创作者的行列。本书从各个方面深入介绍了用Dreamweaver创建网页的方法，同时也对它幕后所操作的源代码进行了剖析。这样读者在学习Dreamweaver的使用时，不仅仅能够学会“打开菜单，选择命令”这类常规的普通操作方法，而且还可以了解执行命令时到底在代码中添加了什么、修改了什么或是删除了什么，做到心中有数，有的放矢。理解可视操作和源代码之间的联系，应该是Dreamweaver操作的核心。但具有讽刺意义的是，这恰好正是目前市面上大多数介绍Dreamweaver使用方法的书籍中最为缺乏的内容。

本书全面介绍了Dreamweaver的各项操作和功能特性，不仅包含操作方法，还包含可视操作同代码之间的联系，从而在读者面前全面展现一个真正的Dreamweaver。

本书由个人独立撰写，限于水平，书中的错误和纰漏在所难免，希望广大读者予以批评指正。我的联系地址是mtzhou@263.net，如果您对本书有什么问题或建议，可以将电子邮件发送到这个地址上，我必将尽力进行答复。

感谢机械工业出版社和在本书撰写过程中给予我帮助的其他人们，是他们的督促和帮助，才使得本书可以呈现在广大读者面前。

周明涛

2000.02.27

目 录

前言

第1章 认识Dreamweaver 3的工作环境1

1.1 概述1

1.2 Dreamweaver 3的新特性1

1.2.1 编辑HTML2

1.2.2 站点管理2

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3

1.2.5 定制和扩展Dreamweaver5

1.3 Dreamweaver 3的工作环境5

1.3.1 启动Dreamweaver 35

1.3.2 认识Dreamweaver 3的窗口结构6

1.3.3 控制浮动面板7

1.3.4 状态行13

1.3.5 标尺和网格15

1.4 设置中文环境15

1.5 查找帮助信息16

1.5.1 启动帮助系统17

1.5.2 查询帮助信息18

第2章 控制HTML源代码20

2.1 概述20

2.1.1 什么是HTML20

2.1.2 HTML的语法特性21

2.1.3 统一资源定位符22

2.2 Dreamweaver 3的Roundtrip HTML特性23

2.3 HTML源代码检视器24

2.3.1 启动和退出24

2.3.2 编辑源代码25

2.3.3 设置颜色方案27

2.3.4 在文档窗口和HTML源代码检视器 间切换28

2.4 在文档窗口中编辑源代码28

2.4.1 启动快速标记编辑器28

2.4.2 认识快速标记编辑器的三种模式29

2.4.3 使用提示菜单30

2.4.4 使快速标记编辑器的编辑操作生效31

2.4.5 设置快速标记编辑器参数31

2.4.6 其他控制标记的操作32

2.5 查找和替换33

2.5.1 查找文本的基本操作34

2.5.2 文本的高级查找方式36

2.5.3 搜索标记37

2.5.4 存储搜索模式38

2.6 格式化HTML代码38

2.6.1 设置格式化参数39

2.6.2 格式化现有文档的源代码40

2.7 净化HTML代码40

2.7.1 设置HTML重写参数40

2.7.2 净化现有文档42

2.7.3 净化Microsoft Word生成的HTML 文档43

2.8 使用外部编辑器44

2.8.1 指定外部的HTML编辑器44

2.8.2 启动外部编辑器45

2.9 其他相关操作45

2.9.1 编辑Active Server Pages脚本45

2.9.2 插入注释46

第3章 文档的基本操作48

3.1 文档的创建和存储48

3.1.1 创建空白文档48

3.1.2 打开现有文档48

3.1.3 基于模板创建文档49

3.1.4 存储文档49

3.1.5 关闭文档49

3.1.6 理解空白文档的初始代码50

3.2 添加文本和插入对象51

3.2.1 添加文本51

3.2.2 插入对象51

3.2.3 插入日期	52	4.4.2 编辑站点	82
3.2.4 插入特殊字符	53	4.4.3 删除站点	82
3.2.5 插入水平线	55	4.4.4 复制站点	83
3.3 在文档窗口中选择元素	56	4.5 操作站点文件	83
3.3.1 不可见元素	56	4.5.1 创建文件夹	83
3.3.2 定制不可见元素的显示	56	4.5.2 创建文件	83
3.3.3 显示不可见元素	57	4.5.3 文件的移动和复制	84
3.3.4 显示头部元素	58	4.5.4 删除文件	85
3.4 设置文档的页面属性	58	4.5.5 设置主页	85
3.5 使用历史面板	60	4.5.6 编辑站点文件	86
3.5.1 显示历史面板	60	4.5.7 刷新本地站点文件列表	86
3.5.2 撤销改变	61	4.6 站点窗口的其他相关操作	86
3.5.3 清空历史面板	62	4.6.1 改变显示区域	86
3.5.4 自动完成任务	62	4.6.2 显示站点地图	86
3.5.5 录制命令	65	4.6.3 隐藏文件列表窗格	87
3.6 编辑网页的头部内容	66	4.6.4 在站点地图中显示文件标题	88
3.6.1 认识头部元素	66	4.6.5 改变站点地图的显示比例	88
3.6.2 插入元数据	68	4.6.6 设置站点地图的参数选项	88
3.6.3 插入关键字	69	第5章 格式化文本	90
3.6.4 插入描述信息	69	5.1 文本格式化操作概述	90
3.6.5 定义自动刷新	70	5.1.1 格式化文本的三种方式	90
3.6.6 设置基础URL地址	70	5.1.2 理解段落和字符	91
3.6.7 设置文档链接	71	5.2 使用HTML标记格式化文本	93
第4章 构建本地站点	73	5.2.1 设置段落格式	93
4.1 概述	73	5.2.2 设置字符格式	99
4.1.1 本地计算机和Internet服务器	73	5.3 设置项目列表	107
4.1.2 本地站点和远端站点	73	5.3.1 理解项目列表的类型	107
4.1.3 Internet服务程序	74	5.3.2 创建项目列表	110
4.1.4 上传和下载	75	5.3.3 嵌套项目列表	111
4.1.5 网页的设计和出版流程	75	5.3.4 设置项目列表属性	112
4.2 规划站点	76	5.4 使用HTML样式格式化文本	113
4.2.1 规划站点结构	76	5.4.1 显示HTML样式面板	114
4.2.2 规划站点的浏览机制	77	5.4.2 理解样式列表	114
4.2.3 构建整体的站点风格	78	5.4.3 应用HTML样式	115
4.3 创建本地站点	78	5.4.4 创建新样式	115
4.3.1 显示站点窗口	78	5.4.5 编辑现有样式	116
4.3.2 构建站点	79	5.4.6 在现有样式的基础上创建新样式	116
4.4 管理站点列表	81	5.4.7 删除样式	117
4.4.1 打开本地站点	81	5.5 拼写检查	117

第6章 使用CSS样式	119	7.3 管理链接	160
6.1 概述	119	7.3.1 设置Dreamweaver的链接管理特性	160
6.2 创建新CSS样式	120	7.3.2 设置站点缓存	161
6.2.1 显示CSS样式面板	120	7.3.3 移动文件时更新链接	162
6.2.2 创建CSS样式	121	7.3.4 改变链接范围	162
6.2.3 设置CSS样式的格式化参数	124	7.3.5 测试链接	164
6.3 设置CSS样式格式	126	7.4 为链接附加行为	165
6.3.1 编辑CSS样式类型格式	126	7.4.1 设置状态行上的文本	165
6.3.2 编辑CSS样式背景格式	127	7.4.2 定制新打开的浏览器窗口	165
6.3.3 编辑CSS样式块格式	128	7.4.3 跳转菜单	166
6.3.4 编辑CSS样式框格式	129	7.4.4 导航栏	166
6.3.5 编辑CSS样式边框格式	130	第8章 图像	167
6.3.6 编辑CSS样式列表格式	131	8.1 概述	167
6.3.7 编辑CSS样式定位格式	132	8.1.1 Internet上常见的图像类型	167
6.3.8 编辑CSS样式扩展格式	133	8.1.2 下载图像的中间过程	168
6.4 管理CSS样式	134	8.2 在HTML文档中插入图像	169
6.4.1 编辑CSS样式	134	8.2.1 概述	170
6.4.2 删除CSS样式	135	8.2.2 插入图像	172
6.4.3 复制CSS样式	135	8.2.3 设置图像属性	173
6.5 创建、链接或导入外部的CSS样式单	136	8.2.4 控制图像的位置和显示大小	176
6.6 应用CSS样式	138	8.2.5 设置背景图像	180
6.6.1 理解CSS样式应用区域	138	8.3 创建轮替图像	182
6.6.2 利用CSS样式面板应用自定义CSS样式	140	8.3.1 插入轮替图像	182
6.6.3 理解CSS样式冲突	140	8.3.2 预览轮替图像	183
6.7 将CSS样式转换为HTML标记	141	8.4 使用导航条	183
第7章 超级链接	143	8.4.1 插入导航条	183
7.1 超级链接概述	143	8.4.2 编辑导航条	186
7.1.1 链接的基本概念	143	8.4.3 测试导航条	187
7.1.2 超文本链接标记	144	8.5 客户端图像映像	187
7.1.3 关于链接路径	145	8.5.1 概述	188
7.1.4 链接的颜色	147	8.5.2 创建客户端图像映像	188
7.2 创建链接	148	8.5.3 理解客户端图像映像代码	190
7.2.1 链接到文档	148	8.6 使用外部的图像编辑器	191
7.2.2 链接到命名锚	150	8.6.1 启动外部图像编辑器	191
7.2.3 创建e-mail链接	153	8.6.2 在Fireworks中优化图像	192
7.2.4 创建空链接	155	8.6.3 使用Fireworks的HTML文档	193
7.2.5 创建脚本链接	156	第9章 表格	195
7.2.6 使用指向文件图标构建链接	156	9.1 表格概述	195
		9.1.1 表格的组成	195

9.1.2 表格中的间距设置	195	10.4.2 网格	234
9.1.3 HTML中实现表格的代码	196	10.4.3 草稿图	235
9.2 插入表格	198	10.5 使用分层面板	239
9.2.1 往文档中插入表格	198	10.5.1 显示分层面板	239
9.2.2 在单元格中输入数据	200	10.5.2 创建嵌套分层	239
9.2.3 表格数据的导入和导出	200	10.5.3 改变分层名称	240
9.3 选中表格元素	204	10.5.4 控制分层的重叠顺序	240
9.3.1 选中整张表格	204	10.5.5 设置分层的可见性	241
9.3.2 选择表格行	205	10.6 利用分层设计表格	242
9.3.3 选择表格列	205	10.6.1 防止分层重叠	242
9.3.4 选中单元格	206	10.6.2 将分层转换为表格	243
9.3.5 取消选中状态	207	10.6.3 将表格转换为分层	244
9.4 格式化表格	207	10.6.4 创建3.0版本兼容文档	244
9.4.1 设置表格格式	207	第11章 框架	246
9.4.2 设置行、列和单元格的格式	212	11.1 框架概述	246
9.4.3 套用现有表格格式	218	11.1.1 框架和框架集	247
9.5 表格的其他编辑操作	220	11.1.2 用HTML实现框架技术	248
9.5.1 插入行或列	220	11.2 创建框架	251
9.5.2 删除行或列	221	11.2.1 创建框架集	251
9.5.3 在表格右方或下方增删行或列	221	11.2.2 创建预定义框架集	254
9.5.4 复制和粘贴单元格	221	11.2.3 创建NOFRAMES内容	254
9.5.5 删除单元格内容	222	11.3 存储框架和框架集文件	255
9.5.6 排序表格	222	11.3.1 存储框架集文档	256
第10章 分层和绝对定位	224	11.3.2 存储框架文档	256
10.1 分层概述	224	11.3.3 存储框架集中所有的文档	256
10.2 创建分层	225	11.4 设置框架和框架集的属性	257
10.2.1 插入分层	225	11.4.1 认识框架面板	257
10.2.2 创建嵌套分层	226	11.4.2 选中框架和框架集	257
10.2.3 设置分层格式	227	11.4.3 设置框架属性	259
10.2.4 设置Dreamweaver的分层参数 属性	229	11.4.4 设置框架集属性	261
10.3 操作分层	230	11.4.5 设置框架大小	262
10.3.1 激活分层	230	11.4.6 设置框架和框架集的标题	263
10.3.2 选中分层	230	11.5 在框架中使用链接	263
10.3.3 重设分层大小	231	第12章 表单	266
10.3.4 移动分层	232	12.1 表单概述	266
10.3.5 对齐分层	232	12.2 表单的HTML代码	267
10.4 Dreamweaver的定位辅助工具	233	12.2.1 表单域	267
10.4.1 标尺	233	12.2.2 表单对象	268
		12.3 创建表单域	271

12.4 添加表单对象	272	14.3.3 检查浏览器	316
12.4.1 添加文本域	273	14.3.4 检查插件	317
12.4.2 添加按钮	276	14.3.5 控制Shockwave或Flash	318
12.4.3 添加复选框	277	14.3.6 拖动分层	319
12.4.4 添加单选按钮	278	14.3.7 跳转到URL	321
12.4.5 添加列表框	280	14.3.8 编辑跳转菜单	321
12.4.6 添加文件域	282	14.3.9 打开浏览器窗口	323
12.4.7 添加图像域	283	14.3.10 播放声音	324
12.4.8 添加隐藏域	285	14.3.11 弹出信息对话框	325
12.4.9 操作常规控件	285	14.3.12 预载图像	326
12.5 处理表单	286	14.3.13 设置导航条图像	327
12.6 跳转菜单	289	14.3.14 设置框架文本	328
12.6.1 插入跳转菜单	290	14.3.15 设置分层文本	329
12.6.2 编辑跳转菜单	291	14.3.16 设置状态行文本	330
第13章 嵌入对象	292	14.3.17 设置文本编辑区文本	330
13.1 嵌入对象概述	292	14.3.18 显示 - 隐藏分层	331
13.1.1 嵌入对象的通用方法	292	14.3.19 控制替换图像	332
13.1.2 嵌入Java小程序	294	14.3.20 使表单生效	334
13.1.3 Dreamweaver对媒体对象的控制	294	14.4 时间线	335
13.2 在Dreamweaver中嵌入对象	294	14.4.1 时间线概述	335
13.2.1 添加Flash对象	295	14.4.2 认识时间线面板	335
13.2.2 添加Shockwave对象	298	14.4.3 创建时间线动画	337
13.2.3 添加Generator对象	300	14.4.4 控制时间线	340
13.2.4 添加Fireworks HTML对象	302	14.4.5 重用动画资源	342
13.2.5 添加Java小程序	302	14.5 用于时间线上的行为	343
13.2.6 添加ActiveX控件	304	14.5.1 为时间线附加行为	343
13.2.7 添加Netscape Navigator插件内容	306	14.5.2 播放时间线	344
第14章 行为和 timeline	308	14.5.3 停止时间线	344
14.1 行为概述	308	14.5.4 跳转到时间线帧	345
14.1.1 行为的概念	308	第15章 模板和库	346
14.1.2 认识事件	309	15.1 使用模板	346
14.2 应用行为	311	15.1.1 模板概述	346
14.2.1 认识行为面板	311	15.1.2 认识模板面板	347
14.2.2 附加行为	312	15.1.3 创建模板	347
14.2.3 修改现有行为	313	15.1.4 打开模板	348
14.2.4 下载和安装第三方行为	314	15.1.5 设置模板的可编辑区域	349
14.3 Dreamweaver的内置行为	314	15.1.6 管理模板	352
14.3.1 调用JavaScript	314	15.1.7 创建基于模板的文档	353
14.3.2 改变属性	315	15.1.8 修改模板和更新站点	356

15.1.9 导入和导出XML内容	357	16.5.1 启动Check In和Check Out功能	378
15.2 定制库项目	358	16.5.2 Check In和Check Out文件	379
15.2.1 库项目概述	358	16.5.3 取消Check Out和Check In操作	380
15.2.2 认识库面板	359	16.5.4 理解Check In和Check Out的机制	381
15.2.3 创建库项目	359	16.6 文件的上传和下载	381
15.2.4 管理库项目	360	16.6.1 下载文件	381
15.2.5 应用库项目	361	16.6.2 上传文件	382
15.2.6 修改库和更新站点	362	16.6.3 同步本地站点和远端站点	383
15.3 重设模板和库中的高亮颜色	364	16.6.4 取消操作	385
15.4 使用服务器端引用	365	16.7 设置站点的FTP选项	385
15.4.1 插入服务器端引用	365	16.8 使用设计附注	386
15.4.2 编辑服务器端引用	365	16.8.1 设置站点的设计附注选项	387
15.4.3 设置服务器端引用参数	366	16.8.2 在文档中附加设计附注	387
第16章 站点的出版和维护	367	16.8.3 查看设计附注	389
16.1 概述	367	第17章 定制Dreamweaver	390
16.2 测试本地站点	367	17.1 定制Dreamweaver常规选项	390
16.2.1 检测站点的浏览器兼容性	367	17.2 定制浮动面板	393
16.2.2 检查可能存在的链接错误	368	17.3 改变对象面板	393
16.2.3 利用浏览器预览网页	370	17.3.1 认识对象面板的构成机制	394
16.3 构建远端站点	372	17.3.2 移动对象面板按钮	394
16.3.1 定义远端站点	372	17.3.3 改变对象面板中子面板的名称	395
16.3.2 连接服务器	374	17.3.4 修改对象按钮	395
16.3.3 上传文件	375	17.3.5 创建自己的对象按钮	396
16.3.4 断开连接	376	17.4 改变默认文件类型	396
16.4 构建本地或局域网站点	376	17.5 定制菜单	397
16.5 Check In和Check Out	378	17.6 定制对话框	398

第1章 认识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的网页编辑器，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Dreamweaver 3的出现，它必将极大地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号称是最好的所见即所得的网页编辑器，然而一旦您使用过Dreamweaver，几乎可以肯定，您一定会将FrontPage抛诸脑后。利用FrontPage创作网页，不但要应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，而且希望写出最精简和高效的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，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仍然可以帮助您“净化”其他工具所生成的垃圾代码。

Dreamweaver是完全可定制的，您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同Dreamweaver 2相比进行了多项改进，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比较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。

1. 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。

2. 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。

3. 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。

4. 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，允许您指定要忽略哪些由第三方标记类型所生成的内容。同时，Dreamweaver还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。

5. 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地浏览。

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。

1. 同步文件

Dreamweaver 3允许您快速地保持本地站点和服务器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。

2. 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，将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。

3. 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。

4. 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。

1. 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。

2. 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。

3. 其他对象

在 Dreamweaver 中，允许您很快速便捷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)。

4. 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。

1. 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。

2. 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。

3. 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, 这样就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。

历史面板的作用不只如此, 它不仅可以用来撤销和恢复操作步骤, 而且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。

4. 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。

5. 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。

6. 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。

7. 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, 都可以启动相应的外部编辑器, 从而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，您可以根据自己的需要，将之定制为自己喜欢的样子。

1. 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。

2. 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，这一节里介绍Dreamweaver 3的工作环境。

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。

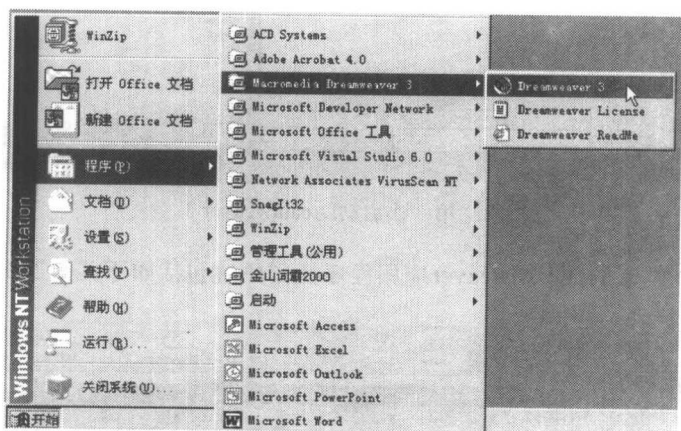


图1-1 启动Dreamweaver 3

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。

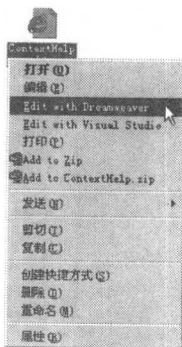


图1-2 直接载入要编辑的HTML文档

1.3.2 认识Dreamweaver 3的窗口结构

对于一个用惯了微软程序的人来说,第一次看到如图1-3所示的窗口和浮动面板,可能会感到手足无措。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是分不开的,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。

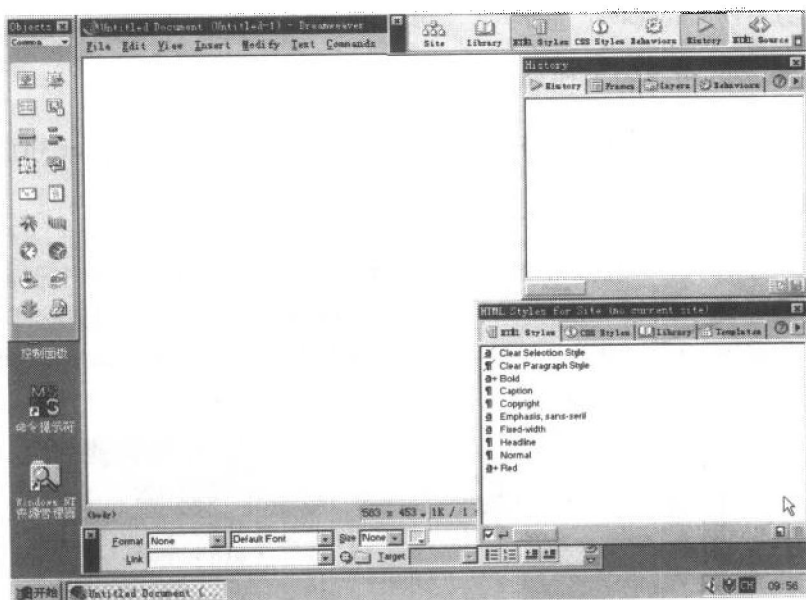


图1-3 第一次启动Dreamweaver 3

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