



今日电子

美国计算机“宝典”丛书

Dreamweaver UltraDev 4 Bible

丛书
累计印数
61万册

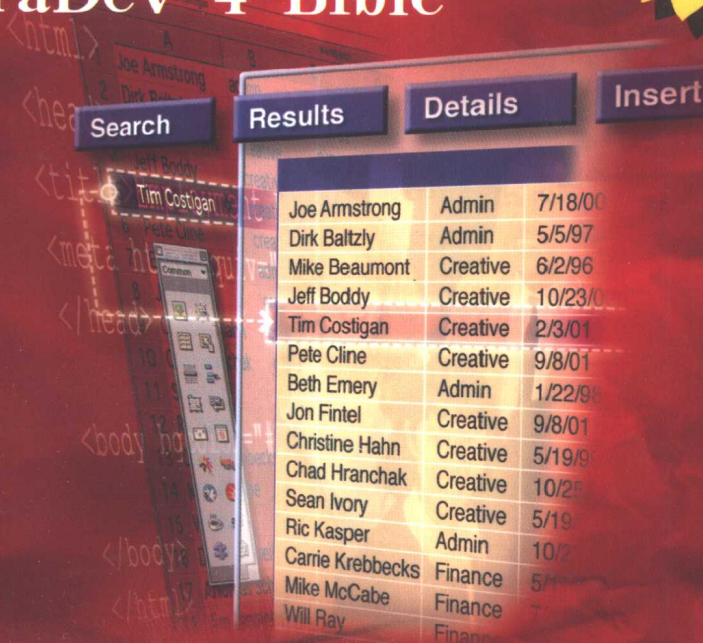
100%

内容丰富、权威

创建动态、数据驱动的
Web站点——无需任何
编程基础

集成Fireworks、Flash
图像以及JavaScript行为

使用服务器行为、Live
Data视图和其他工具缩
短开发时间



[美] Joseph W. Lowery 著 许辉跃 陈超 王剑钊 等译

Dreamweaver UltraDev 4 宝典

随书
附带的
CD-ROM
光盘包含

Dreamweaver UltraDev 4、
Fireworks软件试用版等



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn

美国计算机“宝典”丛书

Dreamweaver UltraDev 4 宝典

Dreamweaver UltraDev 4 Bible

[美] Joseph W. Lowery 著

许辉跃 陈 超 王剑钊 等译

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书详细介绍了 UltraDev 4 的各种功能, 深入剖析了 UltraDev 在静态和动态 Web 页面制作方面的各种技巧, 并且以丰富详实的范例讲解了如何将 UltraDev 的各种功能完美地应用到具体实践中。本书配套光盘中含有最新的 Macromedia 系列软件以及大量的 UltraDev 扩展和代码资料。

本书英文原版是 Web 网站开发类电子出版物中最为畅销的书籍, 其销售量已超过 20 万册, 并被翻译成数十种语言。全书风格明快、语言简洁, 既有高深的理论探讨, 又介绍了大量针对实际问题的应用技巧和解决方法, 是一本不可多得的 Web 制作方面的图书。本书适合各种层次的 Web 开发设计人员使用, 是学习 Web 制作的首选参考书。

Hungry Minds

Copyright ©2002 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©2001 by Hungry Minds, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Hungry Minds, Inc.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 Hungry Minds, Inc. 授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可, 不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver UltraDev 4 宝典 / (美) 劳瑞 (Lowery, J.W.) 著; 许辉跃等译. - 北京: 电子工业出版社, 2002.1 (美国计算机“宝典”丛书)

书名原文: Dreamweaver UltraDev 4 Bible

ISBN 7-5053-7437-0

I. D... II. ①劳... ②许... III. 主页制作 - 应用软件, Dreamweaver UltraDev 4 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 096930 号

丛 书 名: 美国计算机“宝典”丛书

书 名: Dreamweaver UltraDev 4 宝典

原 书 名: Dreamweaver UltraDev 4 Bible

著 者: [美] Joseph W. Lowery

译 者: 许辉跃 陈 超 王剑钊等

责任编辑: 赵红燕

排版制作: 今日电子公司制作部

印 刷 者: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 www.phei.com.cn

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 52.25 字数: 1338 千字

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-7437-0
TP · 4289

定 价: 79.00 元 (含光盘一张)

著作权合同登记号 图字: 01-2001-2155

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系调换。联系电话: 88211980 68279077

出版说明

21世纪是一个崭新的世纪，是催人奋进的世纪。在新世纪的第一乐章中，我们热忱地向广大读者、IT人士推介这套全新改版的美国计算机“宝典”丛书。

丛书的出版宗旨

本着提高广大读者计算机专业技能的宗旨，我社从美国Hungry Minds(原IDG Books Worldwide)公司引入了这套“宝典”丛书。该丛书在世界各地51个国家被译为31种文字，拥有几百万的读者。在我国自1994年引入这套丛书以来，截至2001年初累计销量已达40余万册。得到了广大读者的认同，成为电子工业出版社的著名品牌之一。

丛书的涉及范围

“宝典”丛书的涉及范围甚广，既包括众多的流行软件、编程语言、图形图像，也包括数据库、网络等高端技术等方面的书籍。对于某些软件，我们还进行了本地化处理，按相应的中文版软件进行了调整，进一步贴近中国读者的需求。

每一本“宝典”共同贯彻的一项宗旨就是，对相应主题的介绍都非常全面、系统。使该软件或系统能做到的，读者通过本书的学习也能做到。

丛书的创作队伍

“宝典”丛书的作者都是某个计算机专业领域的专家、教授，有些还是某软件的特约测试者。比如Deke McClelland、Alan Simpson和Ellen Finklstien等知名畅销计算机图书作家，在相关领域都具有很高的声望。他们拥有丰富的实践经验，所介绍的内容都是在工作中得到千锤百炼，具有一定的权威性。在他们所撰写的书籍当中，会介绍一些技巧，同时也会为读者提出某些忠告，以免犯同样的错误。

在中文版“宝典”中我们也本着同样的原则，所选的译者均经过严格筛选，他们大都是来自于高等院校的教授、学者，计算机领域的高手，不但具有高深的专业知识，同时也具备英语方面的深厚底蕴。我们的编辑队伍，同样是来自于计算机专业的高素质人才。通过这种严格的层层把关，我们相信最终奉献给读者的将是一部部精品。

丛书的新特性

进入新的世纪，“宝典”将以全新的面貌呈现在广大读者面前。无论是版式、用纸还是印刷质量，相关人员都颇费一番苦心，进行了很大改善。同时我们对于丛书的选题也进行了调整，使其更适合我国的计算机发展水平。对于原书中某些不适合中国国情以及过于调侃的内容进行了删减。我们将秉承“宝典”丛书一贯的“权威、全面、精益求精”的风格，力争使每一本书成为您探索计算机领域奥秘的“宝典”。

译者序

Macromedia Dreamweaver UltraDev 4 是第一款能够让开发人员、编程人员和设计人员在多种服务器平台上可视化地创建和编辑数据驱动 Web 应用的软件产品。

UltraDev 配备了 Dreamweaver 全套的高级页面设计和网站管理工具，可以很方便地建立、管理和编辑跨平台、跨浏览器的网页。UltraDev 是市场上惟一的跨服务器平台的开发工具，支持 ASP、JSP、ColdFusion 三种服务器模式。UltraDev 提供了大量的对象、行为、命令、库，加速了 Web 站点的开发过程。UltraDev 完美地集成了 Flash、Fireworks 和 Generator，能够方便地在这些软件之间进行交互式编辑。UltraDev 提供了实时数据流编辑功能，使用户能够在编程环境中实时预览可编辑数据的 Web 应用情况。对于团队开发，UltraDev 提供了设计便条，能够使用 Visual SourceSafe 或者 WebDAV 所提供的团队开发环境，增强了团队开发之间的协作。此外，UltraDev 还具有相当广泛的扩展和定制功能，用户可以建立自己的对象和命令、修改菜单和快捷键，甚至添加脚本或者从网上下载扩展文件来扩展 UltraDev，如实现新的动作、行为，添加新的属性检查器面板等。

本书作者自 1981 年来，在计算机和新技术方面撰写了很多图书，编写过《Dreamweaver 宝典》、《Fireworks 宝典》等，是 MacroMedia 的特约撰稿人，在 HTML 和 Web 制作方面有很深的造诣，他撰写的图书在世界的销售量已经超过 20 万册，并被翻译成数十种不同语言。

参加本书翻译工作的人员有：许辉跃、陈超、王剑钊、陈晓亚、倪楠、杨柳、易菲、张岩、陈晓华、马新莉、朱靖华、喻书琴、赵京、赵丽芳、程明、李娟、马士雷、周博文、于纲、甘娟、哈莎、张婧、郑王力、崔立年、肖伟。由于译者水平有限，错误或者不当之处在所难免，敬请读者批评指正。

序 言

Web 正从静态走向动态。这说出了为什么会出现 UltraDev 的核心。在 Dreamweaver 出现以前,专业的 HTML 开发是相当正式的。那些愿意勤快地编写每个<tr>和<td>标记的开发人员可以使用很多基于代码的开发工具,那些要设计页面而不关心背后代码的设计者只能使用一些低级的可视化工具。Web 开发人员必须进行选择——要么关心他们的 HTML 并且手动编写,要么不关心 HTML 并使用设计工具。没有工具能够满足开发者的要求,因为他们既要创建高质量的 Web 站点,也要可视地进行设计。Dreamweaver 团队认识到这一点,并且认为应该有更好的方式。

必须有一种方式让可视工具创建专业质量的代码并且能和手动编写的代码协同工作;必须有一种方式能够可视地设计 Web 页面的外观和感觉,而不会以牺牲产生高质量作品的 Web 开发人员的完整性为代价;同样,也应该有更好的方式更快地完成工作,并且不会牺牲控制功能。因此,就出现了 Dreamweaver 和 Roundtrip HTML。

慢慢地(实际上是相当迅速的)但能肯定的是全世界的 HTML 程序员知道了有更好的方式。他们可以集中在他们 Web 站点的设计、布局 and 结构,并且用工具来创建嵌套的表格和<input>标记。现在,看一下动态 Web 应用开发队伍,就可以看出很多相似点。如果你愿意编写所有的代码的话,你可以使用很多工具来创建动态站点。但是,如果你要可视地进行设计,那在 Dreamweaver 之前,你的情形要比 HTML 开发人员糟得多。同样,也有类似的问题——不管你是关心站点的视觉设计,还是关心实现的代码。如果你两方面都关心,那就要使用两种工具并且最好你的键盘输入很快。UltraDev 团队看到这一点,并且追求让开发人员可视地设计动态 Web 应用(不只是静态页面),同时加速开发人员每天都必须手动编写的常用任务。这样,就出现了 UltraDev 和 Live Data Mode。

使用 UltraDev 和 Live Data Mode,不需要学习新的语言并且编写上百行代码,就可以创建使用动态数据和逻辑的站点。开发时,你可以同时查看 Web 应用的代码和设计效果。可以肯定,世界上的很多 Web 应用开发人员都在关注这些特征。有些人以前甚至还没编写过一行代码,而有些人可能已经开发了多年的 Web 应用。对一些人来说,UltraDev 吸收了他们的静态 HTML 设计并且将他们变为动态效果,从而为他们打开了全新的世界;对于其他人,UltraDev 让他们第一次理解他们应用程序的可视效果。要为这么大范围的人解决这一问题不是很容易的。在本书中,Joseph Lowery 承担了这一工作,并且向你显示如何使用 UltraDev 创建大型的动态站点。不管你是刚开始接触 Web 设计,还是要将你的 HTML 技术扩展到开发动态 Web 应用的领域,本书就是你想要的。

过去一年中,我使用 UltraDev 的真正乐趣之一在于听取大量的反馈意见。我个人每周都要读取上百封电子邮件,wish-ultradev@macromedia.com 电子邮件列表中充满了 UltraDev 如何让开发人员的生活更简单的充满激情的建议。我们仍在倾听,并且还有很多工作要做,但总

的来说，我们可以为 Web 应用开发创建全新的范例。我们刚刚开始，我希望在这一场竞争中，你会像我一样兴奋。

David Deming

Dreamweaver UltraDev产品经理

Macromedia, Inc

目 录

前言	1
第 1 部分 Dreamweaver UltraDev 基础	9
第 1 章 什么是 Dreamweaver UltraDev	10
1.1 UltraDev 的动态世界	10
1.2 UltraDev 界面	13
1.3 最新的代码标准	18
1.4 下一代特征	20
1.5 程序扩展性	24
1.6 自动化增强功能	26
1.7 站点管理工具	28
1.8 小结	32
第 2 章 快速入门	33
2.1 建立站点	33
2.2 创建数据源连接	36
2.3 主页面设计	37
2.4 放入客户文本	41
2.5 添加动态内容	42
2.6 插入服务器行为	43
2.7 使用 JavaScript 激活页面	44
2.8 预览和发布网页	46
2.9 小结	48
第 3 章 漫游 UltraDev	49
3.1 查看文档窗口	49
3.2 运用状态栏	49
3.3 访问工具栏	54
3.4 从 Objects 面板中选择项目	59
3.5 充分利用属性检查器	67
3.6 使用装载器	70
3.7 用浮动面板定制工作区	76
3.8 访问菜单	77
3.9 小结	93

第 4 章 设置首选项	94
4.1 定制环境	94
4.2 设置高级特性	107
4.3 联机连接	111
4.4 自定义代码	114
4.5 小结	131
第 5 章 建立站点	132
5.1 规划站点	132
5.2 在 Web 应用中使用动态页面	137
5.3 定义一个站点	137
5.4 管理 Site Info	141
5.5 创建和保存新页面	142
5.6 预览 Web 页面	145
5.7 联机你的页面	146
5.8 小结	147
第 6 章 创建连接和记录集	149
6.1 数据源基本原理	149
6.2 理解活动内容页面如何工作	152
6.3 打开到数据源的连接	152
6.4 管理连接	164
6.5 提取记录集	165
6.6 小结	172
第 2 部分 HTML 设计和布局	173
第 7 章 文本处理	174
7.1 从标题开始	174
7.2 处理段落	176
7.3 导入 Word HTML 格式文件	194
7.4 设计文本样式	196
7.5 使用 HTML 样式	199
7.6 修改文本格式	204
7.7 插入日期	212
7.8 注释你的编码	214
7.9 小结	215
第 8 章 插入图像	216
8.1 Web 图形格式	216
8.2 使用内联图像	219

8.3 将图片放入背景中	230
8.4 使用水平标尺分割 Web 页	231
8.5 应用简单的 Web 动画	233
8.6 UltraDev 技术: 内置标语广告	234
8.7 插入翻滚图像	235
8.8 添加导航栏	237
8.9 小结	240
第 9 章 建立 Web 链接	241
9.1 理解 URL	241
9.2 通过超文本冲浪网络	243
9.3 添加 E-mail 链接	247
9.4 锚点导航	247
9.5 确定链接目标	250
9.6 小结	251
第 10 章 建立表格	252
10.1 HTML 表格基础	252
10.2 在 UltraDev 中插入表格	254
10.3 设置表格参数	256
10.4 修改表格	256
10.5 格式化表格	272
10.6 表格排序	274
10.7 导入表格数据	275
10.8 使用布局模式进行设计	277
10.9 小结	285
第 11 章 交互式表单	287
11.1 HTML 表单如何工作	287
11.2 在 UltraDev 中插入表单	288
11.3 使用文本框	290
11.4 提供复选框和单选按钮	294
11.5 创建表单列表和菜单	296
11.6 利用跳转菜单导航	299
11.7 使用按钮激活表单	302
11.8 使用隐藏域和文件域	305
11.9 小结	305
第 12 章 创建列表	307
12.1 创建项目符号 (无序) 列表	307
12.2 控制编号列表	311

12.3 制作定义列表	314
12.4 使用嵌套列表	316
12.5 访问特殊的列表类型	317
12.6 UltraDev 技术: 创建图形项目符号	318
12.7 小结	321
第 13 章 创建客户端图像地图	323
13.1 客户端图像地图	323
13.2 创建图像热点	324
13.3 将客户端地图转换成服务器端地图	328
13.4 UltraDev 技术: 创建图像地图翻滚效果	329
13.5 小结	335
第 14 章 使用框架和框架集	337
14.1 框架与框架集: 基础知识	337
14.2 创建框架集与框架	338
14.3 使用框架对象快速建立框架集	341
14.4 使用框架集属性检查器	344
14.5 修改框架	346
14.6 确定框架内容的链接目标	351
14.7 处理不支持框架的浏览器	354
14.8 研究 Iframes	355
14.9 小结	357
第 3 部分 集成动态数据	359
第 15 章 使数据动态化	360
15.1 使用动态文本	360
15.2 格式化动态数据	363
15.3 使图像动态化	371
15.4 集成 Flash 和其他动态媒体	374
15.5 小结	375
第 16 章 管理数据	377
16.1 有条件地显示数据	377
16.2 处理记录导航	382
16.3 UltraDev 技术: 在记录集导航中使用 Flash Buttons	386
16.4 小结	392
第 17 章 处理实时数据	394
17.1 查看实时数据	394

17.2 实时数据的设置	399
17.3 使用浏览器预览	403
17.4 小结	404
第 18 章 创建多页面应用	405
18.1 使用 URL 传递参数	405
18.2 从表单中获取值	414
18.3 UltraDev 技术: 创建搜索引擎	417
18.4 创建动态表单元素	418
18.5 在线管理数据源	422
18.6 插入变量	429
18.7 小结	430
第 4 部分 添加多媒体元素	433
第 19 章 Fireworks 集成	434
19.1 简单的图片修改	434
19.2 插入滚动效果	439
19.3 用 UltraDev 管理 Fireworks	445
19.4 小结	450
第 20 章 插入 Flash 和 Shockwave 元素	451
20.1 Shockwave 和 Flash 的区别	452
20.2 在 UltraDev 项目中包含 Flash 和 Shockwave 动画	454
20.3 指定 Shockwave 属性	455
20.4 设置 Flash 属性	458
20.5 创建 Flash 按钮并制作模板	460
20.6 使用 Flash 文本	464
20.7 配置 MIME 类型	466
20.8 增加生成器对象	466
20.9 用 UltraDev 管理 Flash 动画的链接	467
20.10 使用 Shockwave 动画为用户提供交互效果	468
20.11 UltraDev 技术: 使用 JavaScript Integration kit for Flash 5	475
20.12 小结	485
第 21 章 为 Web 页添加视频	486
21.1 Web 上的视频	486
21.2 流媒体三大巨头	487
21.3 使用视频剪辑	490
21.4 在 UltraDev 中播放视频	493
21.5 插入 QuickTime 动画	494

21.6	RealMedia 中的流处理	500
21.7	小结	503
第 22 章 为 Web 页添加音频		504
22.1	数字音频的基本原理	504
22.2	音乐文件	507
22.3	MP3 迷你入门	508
22.4	链接音频文件	509
22.5	嵌入声音效果和音乐	510
22.6	播放背景音乐	511
22.7	特殊的插件	513
22.8	安装流音频	516
22.9	用 Beatnik ActionSet Pro 制作音乐	518
22.10	小结	530
第 5 部分 UltraDev 扩展		533
第 23 章 用 UltraDev 建立电子商务		534
23.1	UltraCart 概述	534
23.2	添加购物车服务器行为	535
23.3	创建目录	536
23.4	把物品添加到购物车上	537
23.5	显示并更新购物车	540
23.6	清空购物车	542
23.7	支付	543
23.8	连接到用户	545
23.9	订单确认	548
23.10	小结	548
第 24 章 创建和使用对象		550
24.1	插入 UltraDev 对象	550
24.2	使用 Live Objects	551
24.3	修改 Objects 面板	552
24.4	添加其他对象	553
24.5	创建自定义对象	556
24.6	将 JavaScript 运用于自定义对象中	560
24.7	小结	572
第 25 章 使用行为		574
25.1	理解行为、事件和动作	574
25.2	选用一个行为	575

25.3 管理和修改行为	607
25.4 小结	608
第 26 章 创建行为	609
26.1 从头开始创建行为	609
26.2 Extending UltraDev 文档	618
26.3 有用的公共函数	636
26.4 UltraDev 行为技术	637
26.5 小结	639
第 27 章 处理服务器行为	640
27.1 理解服务器行为	640
27.2 使用和管理服务器行为	641
27.3 标准服务器行为	643
27.4 安装其他服务器行为	666
27.5 创建自定义服务器行为	667
27.6 小结	670
第 6 部分 动态 HTML 和 UltraDev	671
第 28 章 创建样式表 Web 页	672
28.1 理解层叠样式表	673
28.2 在 UltraDev 中创建和应用样式表	676
28.3 样式及其属性	685
28.4 小结	694
第 29 章 使用图层	695
29.1 图层的基本概念	695
29.2 使用 UltraDev 创建图层	697
29.3 修改图层	703
29.4 使用图层创建网页设计	716
29.5 使用行为激活图层	721
29.6 UltraDev 技术：创建一个加载图层	725
29.7 小结	726
第 30 章 使用时间线	727
30.1 使用时间线进入第四维空间	727
30.2 使用时间线创建动画	729
30.3 在 Timelines 面板上添加图层	730
30.4 修改时间线	731
30.5 在时间线中触发行为	739

30.6 UltraDev 技术: 创建一个多屏幕的幻灯片放映	741
30.7 小结	747
第 7 部分 UltraDev 中增强的 Web 站点管理和工作流	749
第 31 章 使用 UltraDev 模板	750
31.1 理解模板	750
31.2 创建自己的模板	751
31.3 使用可编辑区域	752
31.4 添加内容到模板文档中	756
31.5 在 Assets 面板中使用模板	758
31.6 更新模板	761
31.7 改变默认文档	762
31.8 小结	762
第 32 章 使用重复元素库	763
32.1 UltraDev 库基础知识	764
32.2 使用 Library Assets 面板	765
32.3 编辑库项目	770
32.4 使用库更新 Web 站点	771
32.5 应用服务器端包含	773
32.6 小结	776
第 33 章 最大化浏览器目标	777
33.1 在 UltraDev 中转换页面	777
33.2 确保浏览器的兼容性	780
33.3 使用一个目标浏览器来测试网页	786
33.4 自定义浏览器配置文件	789
33.5 小结	794
第 34 章 开发小组建设 Web 网站	795
34.1 遵循登录/退出过程	795
34.2 集成 Visual SourceSafe	801
34.3 与 WebDAV 通信	803
34.4 跟踪 Design Notes	804
34.5 浏览文件视图栏	808
34.6 编制报告	811
34.7 小结	815
附录 A CD-ROM 中的内容	816

前言

Dreamweaver UltraDev处于当前错综复杂世界的中心位置。在这个世界中,我们让静态Web页面的设计者期望将他们的知识扩展到数据驱动的站点中。在这些站点中,你可以发现应用开发人员——有的熟悉 Active Server Pages,有的精通 ColdFusion,而其他的则使用 Java Server Pages——正急于开发互联网。

书名中一般含有什么内容呢?以Macromedia的Dreamweaver UltraDev为例,你会发现这是最合适的产品名称。Web页面设计是艺术和技巧的结合;不管你是专业人员还是充满幻想的业余爱好者,你会发现 Dreamweaver的基础提供了将 Web幻想变为现实的直观方式。UltraDev蕴含着开发, Dreamweaver UltraDev擅长于制作多方面的 Web页面,能将数据库中包含的内容带到界面上。

要使用本书,只需要满足两个条件:具有 UltraDev 软件和制作高级 Web 页面的激情(实际上,开始时甚至不需要 UltraDev;本书配套光盘中含有功能全面的测试版本)。从开始的设计原型到将来的 Web 站点维护, UltraDev 将自动并且简化 Web 管理员的工作量。UltraDev 不仅是第一个将可视编辑的方便带到 HTML 代码世界的 Web 制作工具,它也为复杂的编码(不管是服务器端还是客户端)提供了单击式界面。本书是设计来帮助你掌握这一程序的各个微小部分的。你正在创建多页面 Web 应用吗?你正在使用可视编辑器创建直观的布局吗?你需要通过建立自定义的对象扩展 UltraDev 的功能吗?使用 UltraDev 以及本书,就可以将你的梦想变为整个世界都能体验到的现实。

Dreamweaver UltraDev 4 的新特点

从一开始, UltraDev 就尽量服务两种人:了解各种技术并且常常手动编码的专业 Web 开发人员,期望弥补他们在 HTML 和 JavaScript 知识方面缺陷的设计者。UltraDev 4 试图继续满足这两种不同的市场,并且在很大部分是成功的。UltraDev 4 中的创新可以归为三个部分:团队开发、代码增强和排版工具。

在企业 Web 开发者的主要策略中, UltraDev 4 支持两种源文件控制系统: Visual SourceSafe 和 WebDAV。与 Visual SourceSafe 服务器的连接很好地集成到 UltraDev 中,只要将 VSS 服务器定义为你的远端站点并且添加必要的连接信息即可。WebDAV 虽然知名度小于 VSS,但提供同样的功能以及更多的内容管理方法。更重要的是, Macromedia 已经开发了源文件控制方法作为它的系统结构,允许其他第三方内容管理或者版本控制开发人员使用 UltraDev 作为他们的前端。在第 34 章中可以找到 Visual SourceSafe 和 WebDAV 集成的完整介绍以及其他面向团队的功能,这是这个版本中新增的。

习惯使用简单文本编辑器的高级程序员会被 UltraDev 4 的新的代码编辑器所吸引。这一编辑器是重新编写的,现在能够自动缩进、平衡标点,同时具有生动的 HTML 以及 JavaScript 特

色语法。由于 UltraDev 在当前设计视图添加了两种新模式，访问这一编辑器要比以前更容易。现在你可以通过切分视图在同一个窗口中同时看到代码和版面视图，或者只是代码视图中的代码。所有模式以及各种主要功能，都可以通过新的工具栏马上访问。

UltraDev 总是让刚接触 Web 的设计者很容易创建外表美观的交互式 Web 页面，而不必知道 HTML 或者 JavaScript。新版本在两个方面发展了这一主题：布局模式和 Flash 对象。布局模式能让设计者直接将表格和单元格拖放到屏幕上，以便定位内容。一旦画出了单元格，就可以拖动边框来修改单元格，或者移动整个单元格；也可以使用嵌套表格。

就像 UltraDev 行为会向页面添加 JavaScript 交互功能，而不要求开发人员懂得 JavaScript 一样，新的 Flash 对象能够包含非常吸引人的导航元素，而不要求掌握基于向量的动画制作程序。可以使用两种不同类型的 Flash 对象：Flash 按钮和 Flash 文本。Flash 按钮实际上是带有动画和声音功能的 Macromedia Generator 模板。正因为这是模板，版面设计者可以定制它的文本和链接。UltraDev 附带了很多例子，但任何使用 Flash 5 的人都可以创建他自己的模板。另一方面，Flash 文本除了简单的颜色翻转之外，不能处理其他动画。但是，它能有效地用特殊的字体包含标题或者其他页面元素——这是更好的解决办法，比从动态 HTML 中实现具有更大的市场渗透力。

UltraDev 吸引了专业 Web 设计者和初学者。虽然这一软件功能特别庞大，它也是相当直接的。尽管如此，刚接触 Web 的设计者通常发现整个处理过程极其烦人，这是可以理解的。为了让人们大致了解 UltraDev 在站点设计和制作中的用法，这个版本包含了第 2 章“快速入门”。在这一章中，你将看到设计者在制作 Web 页面和创建站点的各个方面是如何使用 UltraDev 的。这里特别强调了 UltraDev 4 中新增的布局视图功能。

本书读者对象

UltraDev 吸引了大量的 Web 开发人员。由于它是第一个不会重写原先代码的 Web 制作工具，经验丰富的设计者可以将 UltraDev 作为他们的第一个可视编辑器。由于它能自动完成复杂的效果，刚起步的 Web 设计者会对 UltraDev 的功能和性能深感兴趣。本书提到了 Web 专业的所有方面，对于初学者提供了 HTML 的基本信息；对于熟练的开发者，则提供了高级技巧和诀窍。此外，本书可以作为使用 UltraDev 的开发人员的日常参考手册。

硬件和软件需求

本书覆盖了 UltraDev 4.01 的内容，如果没有这个软件，可以使用本书配套光盘中的测试版本。为了独立于各种平台，本书覆盖了 UltraDev 4 的 Macintosh 版本和 Windows 版本。

Macintosh

要在 Macintosh 上运行 UltraDev，Macromedia 建议下面的最低配置：

- ◆ Power Macintosh PowerPC (建议 G3 或者更高)
- ◆ MacOS 8.6 或者 9.x