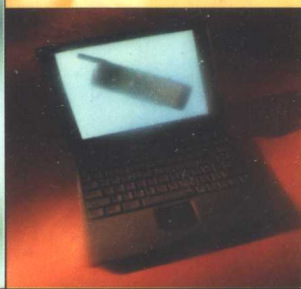




本光盘内容包括：
本版电子书

Dreamweaver 4 实例与操作



北京希望电子出版社 总策划
赵健斌 徐建平 付国兰 编写



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机知识普及系列

热门电脑技术实例与操作丛书

4



本光盘内容包括:
本版电子书

Dreamweaver 4 实例与操作



北京希望电子出版社 总策划
赵健斌 徐建平 付国兰 编写



999817



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 提 要

Dreamweaver 4 是 Macromedia 公司新近推出的网页制作软件。它是一个所见即得的网页编辑器,支持最新的 Web 技术,包含 HTML 检查、HTML 格式控制,支持可视化网页设计,能够处理 Flash 和 Shockwave 等媒体格式等。Dreamweaver 4 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网站管理两大利器于一身的超重量级的创作工具。

本书全面介绍了 Dreamweaver 4 的使用方法。全书共分 18 章,分别介绍了网页设计基本常识及相关术语, Dreamweaver 4 的界面组成与基本操作,站点创建、管理与发布方法,网页属性设置与网页文件操作,文本输入、编辑与格式编排,超链接设置,图像应用与调整,表格创建与编辑,利用层进行网页布局,利用时间线制作动画,表单网页与框架网页设计,利用行为制作交互式网页,模板与库的运用等内容,并在最后给出了一个完整的网站制作实例。

本书的特点是使用图解和实例相结合的方法讲解了软件的各项功能,并通过思考与练习强化章节内容,从而较好地做到了既能使读者从整体上了解软件功能,又能通过具体实践加深理解所学的知识。总之,全书内容丰富、自成体系、实例众多,是广大网页制作爱好者不可多得的一本好书。同时,本书也可供大专院校及各类培训班用作教材。

本书光盘内容为本版电子书。

系 列 书 名: 热门电脑技术实例与操作丛书 (4)

书 名: Dreamweaver 4 实例与操作

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 作 者: 赵健斌 徐建平 付国兰 编写

责 任 编 辑: 刘晓融 谢建勋

C D 制 作 者: 希望多媒体开发中心

C D 测 试 者: 希望多媒体测试部

出版、发行者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080

网址: www.bhp.com.cn

E-mail: qrb@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(发行) 010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心 马君

CD 生 产 者: 北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者: 北京媛明印刷厂

开本 / 规格: 787 毫米×1092 毫米 16 开本 24.875 印张 500 千字

版次 / 印次: 2001 年 7 月第 1 版 2001 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 0001-6000 册

本 版 号: ISBN 7-900071-60-1/TP·59

定 价: 30.00 元 (1CD, 含配套书)

说明: 凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损, 本社负责调换。

前 言

经过长时间的精心策划与准备，这套《热门电脑技术实例与操作丛书》终于与读者见面了，它凝聚了众多电脑专家、教师与学员的心血。

本套丛书是在广泛收集培训学校教师、学员与各类电脑爱好者意见的基础上推出的，它充分吸收了现有各类教材的优点，并克服了其不足之处。编写本套教材的宗旨主要有以下几点：

- 使读者能够以最低的价格选购到质量最好的图书。
- 牢牢把握“用”字当头的原则。应该说，随着计算机软件的飞速发展，各类计算机软件的功能也在迅速扩充。当然，在这些新增功能中，有些功能还有些用处。但是，不可否认的是，某些软件只是为了升级而增加一些华而不实的功能。因此，我们在介绍各类软件时，完全从该软件的“用”字出发，并据此对书中要讲的内容进行取舍。
- 在介绍各种软件时，均首先介绍软件的特点、应用领域，并给出一个内容全面、步骤完整的操作实例。
- 在介绍某些功能时，首先介绍该功能的使用要点，然后给出一个或多个具体实例。这样做的好处是，真正使读者做到寓操作于学习，寓学习于操作之中，使两者能得到较好的融合。通过具体的操作实例，读者可充分体会某些功能的用法；而通过前面给出的说明，读者会明白，利用该功能还能干些什么。
- 各章及小节的标题尽量避免采用某些学术味太浓的文字，而尽可能使其意义明确、浅显易懂。
- 将语言的生动性与讲述的严谨性很好地统一起来。在写作时，尽量避免大段的文字说明或使用深奥的术语，而使读者感到枯燥乏味。同时，力争做到深入浅出、语言生动活泼。
- 尽最大努力做到形式与内容的完美统一，即在保证本书内容的前提下，使版面尽可能生动活泼。
- 每章都安排了精心设计的思考与练习题。

本书由北京希望电子出版社总策划，甘登岱（谱天）主编，赵健斌、徐建平、付国兰编写，参与编写的还有刘金喜、王定、郭铃文、贾敬瑶、李文、郑克成、柳青、钱向东、何力民、赵永红、陈光、朱中元、曹红灿、彦克强、甘晓雨、文一凡等。

编者

JS781/01

目 录

目 录

第1章 走进 Dreamweaver 4	1
第1节 网页制作基础.....	1
第2节 Dreamweaver 4 功能概览	10
第3节 认识 Dreamweaver 的操作界面.....	23
第4节 Dreamweaver 4 操作基础	26
第5节 Dreamweaver 4 应用举例.....	43
思考与练习	75
第2章 规划与设计站点	76
第1节 规划和设计站点的基本步骤.....	76
第2节 使用 Dreamweaver 建立站点.....	80
思考与练习	83
第3章 站点管理详解	84
第1节 使用站点窗口.....	84
第2节 管理站点地图.....	91
第3节 建立远程站点.....	99
第4节 创建注释.....	107
第5节 上传和下载文件.....	113
第6节 同步化远程站点和本地站点上的文件	115
思考与练习	116
第4章 创建网页文档	117
第1节 创建、打开和存储 HTML 文档.....	117
第2节 设置文档属性.....	119
第3节 在文档窗口中选择元素.....	120
第4节 使用可视化向导设计网页.....	122
第5节 查看和编辑头部内容.....	125
思考与练习	132
第5章 使用布局视图设计页面布局	133
第1节 使用布局单元和表格.....	133
第2节 设置布局视图参数.....	140
思考与练习	141
第6章 使用表格设计网页布局	143
第1节 插入表格.....	143
第2节 格式化表格.....	147
第3节 编辑表格和单元格.....	152
思考与练习	157

==== 请天伴君行  成功握手中 =====

第 7 章 创建框架网页.....	158
第 1 节 使用框架.....	158
第 2 节 设置框架和框架集的属性.....	163
第 3 节 使用链接控制框架内容.....	166
第 4 节 处理浏览器不能显示的框架.....	166
思考与练习	167
第 8 章 使用与管理资源.....	169
第 1 节 使用资源面板.....	169
第 2 节 使用自己喜欢的资源.....	172
思考与练习	174
第 9 章 文本输入与格式化.....	175
第 1 节 插入文本和对象.....	175
第 2 节 设置字体、样式、颜色和对齐方式.....	177
第 3 节 创建项目列表.....	182
第 4 节 使用 HTML 样式格式化文本.....	185
第 5 节 使用 CSS 样式.....	187
第 6 节 检查拼写与查找替换.....	203
思考与练习	206
第 10 章 在网页中插入图像.....	207
第 1 节 插入图像并设置图像属性.....	207
第 2 节 创建图像映射.....	212
第 3 节 使用外部图像编辑器.....	214
思考与练习	216
第 11 章 与 Fireworks 协调使用.....	218
第 1 节 将 Fireworks 文件应用于 Dreamweaver 中.....	218
第 2 节 从 Dreamweaver 启动 Fireworks	221
第 3 节 编辑 Dreamweaver 中的 Fireworks 文件.....	223
第 4 节 优化 Dreamweaver 中的 Fireworks 图像和动画.....	224
第 5 节 更新 Dreamweaver 中的 Fireworks HTML	227
第 6 节 创建 Web 照片集.....	228
思考与练习	230
第 12 章 在网页中插入媒体对象.....	231
第 1 节 插入媒体对象.....	231
第 2 节 插入 Flash 对象.....	232
第 3 节 插入 Generator 对象.....	237
第 4 节 插入 Shockwave 电影	239
第 5 节 插入 Netscape Navigator 插件	240
第 6 节 插入 ActiveX 控件和 Java 程序	241
第 7 节 添加声音文件.....	243

思考与练习	245
第 13 章 创建链接和导航条	246
第 1 节 了解链接路径	246
第 2 节 创建超链接	247
第 3 节 创建跳转菜单	253
第 4 节 创建导航条	256
思考与练习	257
第 14 章 使用模板和库	258
第 1 节 创建模板	258
第 2 节 定义模板的可编辑区域	261
第 3 节 创建基于模板的文档	265
第 4 节 导入和导出 XML 内容	268
第 5 节 创建、管理和编辑库项目	270
思考与练习	272
第 15 章 使用动态层	274
第 1 节 创建和使用层	274
第 2 节 转换表格和层	280
第 3 节 使用层创建动画网页	283
思考与练习	292
第 16 章 使用行为创建交互式网页	294
第 1 节 认识行为和事件	294
第 2 节 使用 Dreamweaver 的内置行为	299
思考与练习	322
第 17 章 创建表单网页	323
第 1 节 使用表单	323
第 2 节 创建文本域、文件域和隐藏域	325
第 3 节 创建复选框和单选钮	329
第 4 节 创建列表和菜单	331
第 5 节 创建表单按钮	333
思考与练习	335
第 18 章 网站制作实战演练	336
第 1 节 预览主要网页画面	336
第 2 节 规划网站目录结构与主页布局	338
第 3 节 制作主页	343
第 4 节 制作“总裁致辞”网页	365
第 5 节 制作“新书介绍”网页	370
第 6 节 制作“新书查询”网页	373
第 7 节 制作“图书订购网页”	382
思考与练习	390

第1章 走进 Dreamweaver 4

对于初次使用 Dreamweaver 制作网页的用户来说,了解网页制作的基础知识和经常使用的一些名词、术语是非常有用的。为此,本章首先介绍与网页制作相关的一些基本知识及常用术语,然后介绍 Dreamweaver 4 的新特点、使用界面,并通过一个实例介绍网站规划、网页制作及网站发布的全过程。

第1节 网页制作基础

从大的方面讲,网页制作实际上涉及网站维护及网页制作两大任务。由于我们需要不断地更新网站内容,因此网站维护实际上就是一个不断更新网页内容、制作新网页的过程。

单就网页制作本身而言,其过程大致包括三步。首先是规划网页的功能及布局,其次是准备素材,最后是制作网页。

一、网页制作新手需知

假如您从来没有制作过网页,现在希望尝试一下制作网页带来的快乐,那么,您的工作步骤通常包括如下几步。



(1) 使用 Windows 资源管理器规划网站的目录结构。例如,假定希望创建一个个人站点,其中大致包括了个人兴趣、爱好、自我介绍等内容,那么您的目录结构可以按图 1-1-1 所示进行安排。

因此,规划站点目录结构实际上是一个信息分类管理的过程,用户完全可以自由安排。不过此时应特别注意三个问题:

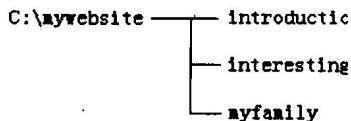


图 1-1-1 网站目录规划示例

- 首先,最好在驱动根目录下创建站点文件夹。
- 其次,文件夹名称(包括其中的文件名称)

最好不要使用大写及中文。这是由于很多网站使用的都是 Unix 操作系统,该操作系统对大小写敏感,且不能识别中文文件名。

- 最后,请不要将与网页制作无关的文件放置在该文件夹中。

(2) 使用 Dreamweaver 配置站点。由于将来必须将上面创建的文件夹结构及以后制作网页时所产生的 HTML 文件及各种图片文件全部发送到某个 ISP 处,并且不断要更新文件。因此,用户必须让 Dreamweaver 了解您的网站配置情况,以便能够替您自动完成这些工作。



(3) 制作网页并将某个网页作为网站的入口网页，即主页。尽管在 Dreamweaver 中，用户可将任何一个网页设置成主页。但是，由于很多 ISP 要求将主页的名称命名为 index.htm，因此，用户最好遵守此规定。

(4) 在某个 ISP 处申请一块地皮，此时您就有了自己的域名。此时，请您留意 ISP 授予的 FTP 服务器名称、用户名、口令。

(5) 利用 Dreamweaver 将本计算机上的站点内容上传到所申请的地皮。

以后的工作就是网站维护了。其工作大致包括改进已创建的网页、制作新网页、同步更新网站内容等。这也是网站内容不断充实的过程。

二、与网页制作相关的一些术语

当用户制作网页时，经常会碰到一些术语，如 CGI、ASP、计数器、留言板、服务器、客户端、框架、表单、行为、交互等等。如果对这些术语不了解的话，在制作网页时将会遇到不少问题。

1. HTML 文件

用户通过 Dreamweaver、FrontPage 等软件设计的网页实际上包括了两类文件，一类为 HTML 文件，一类为网页中使用的图像文件。HTML 文件定义了网页中各种元素（如文字、图片等）的位置和外观，图像文件则是网页的素材。

网络浏览者在浏览网页时实际上是将 HTML 文件及相关图像文件下载到自己的计算机中，然后由浏览器程序对 HTML 文件进行解释，从而显示网页。因此，用户在制作网页时实际上也涉及了这两类文件。

2. 服务器与客户端

当用户在浏览网页时，实际上是由自己的计算机向存放网页的计算机发出一个请求。对方的计算机在收到请求后，将所需内容发送给发出请求的计算机。相对地，本地计算机被称为客户计算机，对方的计算机被称为服务器（参见图 1-1-2）。

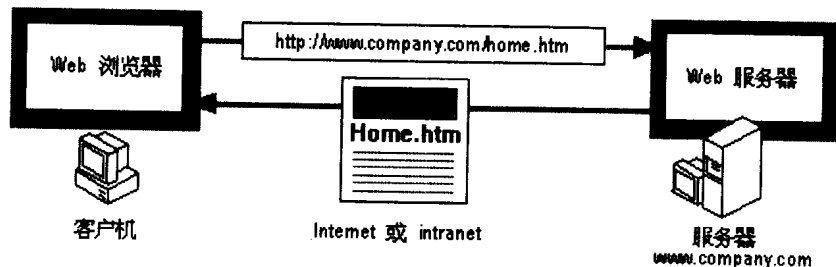


图 1-1-2 客户机与服务器

此外，在包含各种表格的所谓动态页面中，Web 浏览器可以收集用户的填表信息。当用户单击表格上的某个按钮（通常是“发送”）时，表格中的数据便发送到 Web 服务器，服务器或者将数据传送到要被处理的脚本或应用程序，或者向数据库查询数据或将数据投递到数据库。最后，服务器将结果返回给 HTML 页面中的用户（参见图 1-1-3）。

根据服务器上运行的程序的类型，以及服务器与客户端所使用的通信协议不同，服务器又有所谓的 Web 服务器、FTP 服务器、Gopher 服务器之分。不过，如果服务器程

序同时支持多种协议，该服务器也就可以同时成为多种服务器（例如，同时作为 Web 服务器及 FTP 服务器等）。

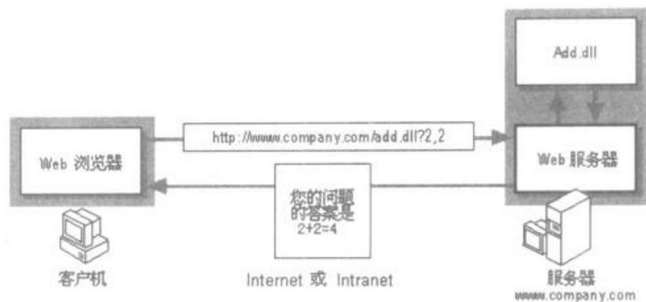


图 1-1-3 动态页面

实际上，所谓客户机与服务器只是一个运行了某种程序的计算机。例如，如果用户在自己的计算机中安装并运行了某个服务器程序，那么，您的计算机也就变成了一个简单的服务器。实际工作时，用做服务器的计算机通常都有一定的要求，例如，要求较快的运行速度、更大的内存、更高的可靠性，要求运行 UNIX、NOVELL 或 Windows NT/2000 等网络操作系统。

3. 代理服务器 (Proxy)

代理服务器，即 Proxy 服务器，在互联网上用于完成“跑腿”服务。当你在浏览器中设置了某个 Proxy 服务器之后，由你的浏览器所发出的任何要求，都会被送到 Proxy 服务器上去，由这台 Proxy 服务器代为处理。

设置 Proxy 服务器的最大好处是可以加速网络的浏览速度。这是因为，当许多人都把 Proxy 服务器指向同一台时，所有的需求都会经由这台 Proxy 服务器来代为处理，当有人在网址上看过某一个 Web 页面时，这些内容都会被记录在 Proxy 服务器的硬盘缓冲区（Cache）中。等到下一次你要浏览相同的网页时，这些文件即可直接由 Proxy 服务器送到你的电脑。

设置 Proxy 服务器的另一个好处是：若你没有指定 DNS（域名服务器）时，它也能解决 IP 地址的对应问题。

4. 防火墙

在互联网上，每个 Unix 高手都有办法让网络管理员的日子过得很“凄惨”。黑客们只需有个人电脑、调制解调器和足够的时间就可以“兴风作浪”。互联网上信息的价值和使用者承受的伤害之间并没有明显的直接关系，但奇怪的是黑客族、小偷和破坏者都以侵入他人电脑为乐。

让恶作剧的人和小偷无法进入办公室，你得使用安全门锁；想隔离互联网上的破坏者，则必须考虑使用防火墙。防火墙是连接区域网路和互联网供应商路由器的“桥梁”电脑。这些硬件专门设计用来拦截并过滤信息，只让符合严格安全标准的信息通过。防火墙一般可以分为两大类：网络层级和应用程序层级。

网络层级的防火墙会拦截所有尝试进出网路的封包，扫描它的地址标题以确认发出

处, 检查规则会决定要接受或拒绝这个封包。

应用层级的防火墙由一个和网络隔离的机器担任, 由它执行新闻组、HTTP、FTP、Telnet 和其他服务的代理程序。当防火墙内的电脑提出要求互联网连线服务时, 代理服务器 (proxy server) 会主动过滤这项要求。对于要求连结另一端的电脑而言, 连结信息仿佛是绝对无法和防火墙内的电脑直接连结。由于防火墙像是进出网络的交通枢纽, 所以可以利用它们增加企业对网络使用的限制。

5. 超链接、超文本与超媒体

超链接 (Hyperlink) 是 WWW 上使用最多的一种技巧。它通过事先定义好的关键字或图形, 只要你用鼠标点击该段文字或图形, 就可以自动连上相对应的其它文件。通过这种方式, 就可以实现不同网页间的跳转问题。

超文本文件 (Hypertext) 是指具有超链接功能的文件。它可以将文件中已经定义好的关键字 (Keyword), 经过鼠标的点取, 便可以得到该关键字的相关解释, 这种方法使用户使用起来更感舒适。类似于早期使用的 WIN32 下的 HELP 文件。

超媒体 (Hypermedia) 是一种包含文字 (Text)、影像 (Movie)、图片 (Image)、动画 (Animation)、声音 (Audio) 等图、文、声、像的文件。

6. 动态 HTML、XML、VRML、WML 与 SGML

简而言之, 动态 HTML 就是一种即使在网页下载到浏览器以后, 仍然能够随时变换的 HTML。比如, 当鼠标移至文章段落中, 段落能够变成蓝色, 或者网页开头能够滑过电脑屏幕。HTML 中能够做的一切, 在网页下载后还能够再重复。

XML 是一种扩展标记语言, 可以很方便地对结构化数据进行描述。它允许用户对自己的标记语言进行定义, 提供了一个直接处理 Web 数据的通用方法, 具有广阔的应用前景, 特别是对传统的网页制作将有较大的影响。

VRML 是虚拟现实造型语言 (Virtual Reality Modeling Language) 的简称。它本质上是一种面向 Web、面向对象的三维造型语言, 而且是一种解释性语言。VRML 的对象称为结点, 子结点的集合可以构成复杂的景物。结点可以通过实例得到复用, 对它们赋以名字, 进行定义后, 即可建立动态的 VR (虚拟世界)。VRML 不仅支持数据和过程的三维表示, 而且能提供带有音响效果的结点, 用户能走进视听效果十分逼真的虚拟世界 (如简易迷宫、国际象棋)。用户使用虚拟对象表达自己的观点, 能与虚拟对象交互, 为用户对具体对象的细节、整体结构和相互关系的描述带来新的感受。

信息家电也能上网。这种网页采用了 WML 标记语言。WML 与 HTML 既有相似与借鉴之处, 又有自己的特点。随着信息家电的普及, 家电上网也将日益频繁。针对不同家电设计相关的主页将会成为网页设计的一个重要分支。

SGML 即标准广义标记语言, 它是用来说明其他基于标记的结构化语言的一种语言。例如, HTML 就是用 SGML 来定义的。

7. 脚本与脚本语言

脚本即英文的 Scripting。在网页中插入的脚本有 JavaScript 和 VBScript 两种。它们

——谱天伴君行 4 成功握手中——

都是一种解释性的脚本语言，它的代码可以直接嵌入到 HTML 命令中。JavaScript 和 VBScript 的最大特点是可以很方便地操纵网页上的元素，并与 Web 浏览器交互。同时，JavaScript 和 VBScript 可以捕捉客户的操作并作出反应。也就是说，通过 JavaScript 和 VBScript，网页可以直接处理访问者的请求（如：表单的输入），而不必通过网络来回传递数据。

这里所说的脚本语言并不单指上面所说的 JS 或 VS。实际上，要使各种信息能在网上表达并传输，不同的开发工具都会提供一个对信息进行控制的简单的接口程序语言，也就是一种描述性的脚本语言，它使得控制更为简便易行。可以毫不夸张地说，脚本语言将成为网络时代的一道绚丽的风景线！

8. 样式表 CSS

在样式表的概念未诞生之前，任何曾经制作过网页的人都曾经有过这样的感受：为了获得一个想要的字体和布局，经常不得不制作体积相当大的 GIF 图像。这的确有些荒唐。编码实在是太复杂了，GIF 用量越来越多，而页面变得异常庞大，互联网有限的带宽怎么可能通过这么宽的信息呢？显然，这种设计并不是网页设计的最佳形式。

1996 年底诞生了一种叫做样式表（stylesheets）的技术。全称应该是串接样式表（Cascading Stylesheets，简称 CSS）。样式表具有如下特点：

- 将对布局、字体、颜色、背景和其它文图效果实现更加精确的控制；
- 只通过修改一个文件就改变页数不计的网页的外观和格式；
- 在所有浏览器和平台之间的兼容性；
- 更少的编码、更少的页数和更快的下载速度。

因此，从某种意义上讲，CSS 样式表就像是 Word 中的文档模板，利用它可控制网页的样式。而且，只要修改样式表，所有使用该样式表的网页外观将会相应改变。

9. CGI、ActiveX 组件、ASP 与 Perl

CGI 是英文 Common Gateway Interface 的缩写，又叫公共网关接口。它是一个信息服务器主机对外信息服务的标准接口，是服务器上运行的网关守护进程。根据客户端在进行请求时所采用的方法，服务器负责收集由客户端提供的信息，并根据客户端请求的 CGI 脚本程序文件名执行该脚本程序。所谓脚本程序就是该程序是在 CGI 控制下运行的程序。CGI 脚本程序启动后，服务器将客户端的信息传给此程序，该程序对客户信息处理后，将运行结果交给服务器，由服务器负责再向客户端传递。处理完毕后，CGI 程序结束运行。

ActiveX 组件实际上是指一些可执行的代码或一个程序，比如一个 .EXE，.DLL 或 .OCX 文件。通过 ActiveX 技术，程序员就能够将这些可复用的软件组装到应用程序或者服务程序中去，嵌入到网页中，随网页传送到客户的浏览器上，并在客户端执行。通过编程，ActiveX 控件可以与 Web 浏览器交互或与客户交互。

ASP 是 Active Server Page（动态服务器主页）的缩写，它可用来创建动态 Web 页或生成功能强大的 Web 应用程序。ASP 页包括 HTML 标记、文本和脚本命令的文件。ASP 页可调用 ActiveX 组件来执行任务，例如连接到数据库或进行商务计算。通过 ASP，可

为你的 Web 页添加交互内容或用 HTML 页构成整个 Web 应用程序，这些应用程序使用 HTML 页作为你的客户界面。

ASP 的工作原理大致是这样的：当用户申请一个*.asp 主页时，Web 服务器响应该 HTTP 请求，调用 ASP 引擎，调出被申请文件。当遇到任何与 ActiveX Scripting 兼容的脚本（如 VBScript 和 JavaScript）时，ASP 引擎会调用相应的脚本引擎进行处理。若脚本指令中含有访问数据库的请求，就通过 ODBC 与后台数据库相连，由数据库访问组件执行访库操作。ASP 脚本是在服务器端解释执行的，它依据访库的结果集自动生成符合 HTML 语言的主页，去响应用户的请求。所有相关发布工作由 Web 服务器负责。

Perl 是一种高级程序语言，由 Larry Wall 和其他许多人所写，融合了许多语言的特性。它主要由 C 语言及 sed、awk 等 UNIX shell 和至少十几种其他的工具和语言演化而来。Perl 对进程、文件和文字具有很强的处理能力。因此，大部分快速原型设计、系统工具、系统管理、数据库管理、图像程序、网络连接及 WWW 程序设计等之类的任务，都特别适合用 Perl 来做。

10. 插件

插件即英文的 Plug-In。它也是程序，它是用遵循一定规范的 API 编写出来的。Web 浏览器能够直接调用插件代码。

插件软件安装之后，就成为浏览器的一部分，处理特定类型的文件。Plug-In 的使用，增加了对不同类型 Web 文件的支持，扩展了 Web 的多媒体特性的进一步使用。插件能够插入到网页中，随网页传送到客户端，并且在客户端执行。但是，它只能在 Web 浏览器的窗口上运行，并且插件与平台是有关的。

11. Push 技术与频道

Push 技术能实时地将内容直接送达用户的桌面，其好处是显而易见的，用户不必再耗费时间和金钱亲自上网去搜寻。它允许用户从站点预订信息，并会自动将网页下载下来以供用户离线浏览。

在提到获取网上资源时，我们总是说“上网去找”。现在这种方式正在面临着改变。新一代浏览器中包含了新的“推”技术。这种技术把“上网去找”颠倒过来，变成“让网找你”。频道就是一种“推送（Push）”技术的概念，用户通过频道离线浏览 Web。当 Web 的网页修改之后，会自动下载更新的网页或者发送邮件通知用户。

12. Cookie

Cookie 是当你访问某个站点时，随某个 HTML 网页发送到你的浏览器中的一小段信息。当到达你的浏览器时，浏览器通常会将其存在你的硬盘中，其中有个别存储的信息会随同你新的网页浏览请求被送回发出 Cookie 的网络服务器。

13. SSL

SSL 即安全套接字层，是 Netscape 通过网络为用户提供安全事务的一种协议。

14. 虚拟主机

Internet 网上现联接有一亿多台计算机。这些计算机可归为两大类：客户机（Client）和服务端（Server）。客户机是访问别人信息的机器。如通过拨号上网，获得临时 IP 地址的用户。服务器则是提供信息让别人访问的机器，通常称为主机。由于人们任何时候都可能访问到它，因此作为主机必须每时每刻都连接在 Internet 网上，并拥有自己永久的 IP 地址。为此，不仅需设置专用的电脑软硬件，还需租用昂贵的数据专线。再加上各种维护费用，决不是一般企业所能担负得起的。因此，人们便开发了虚拟主机技术。

虚拟主机（Virtual Host/Virtual Server）是使用特殊的软件和硬件技术，把一台服务器主机分成几个或几十个“虚拟”的服务器主机。每一台虚拟主机都具有独立的域名和 IP 地址（或共享 IP 地址），具有完整的 Internet 服务器功能。虚拟主机之间完全独立，在外界看来，每一台虚拟主机和一台独立的服务器主机的表现完全一样。

由于多台虚拟主机共享一台真实主机的资源，每个虚拟主机用户承受的硬件费用、网络维护费用、通信线路费用均大幅度降低。Internet 网才真正成为人人用得起的网络。

15. 虚拟现实 VR

VR（Virtual Reality，虚拟现实）是由一堆点和线所组成的。虽然是一堆线和点所组成的，如有声音的配合，才叫虚拟现实。在网络上，虚拟现实的声音可做到环绕的效果，让声音来表达物体的方位。所以虚拟现实在网络方面的应用相当广泛。例如，教育方面，可以模拟物体的运动，星球的运行和模拟飞机的飞行；建筑方面，可以让买方知道房子建好时的样子，不会买了房子之后才后悔；而在娱乐方面则有更好的效果，特别是现代游戏。

16. Hits 与 Pageview

Hits 是指对每个页面元素的请求，一个页面中任何一个图片都算是一个页面元素。所以，如果想提高你的点击数的话，只需在页面中多放些图片就可以了。

Pageview 是指对每个页面所发出的请求。你访问一个页面，无论其包含多少个页面元素，只产生一个 pageview，但却产生数个 Hits。

17. Java applet

Java applet 是通过已经在执行的 Java 应用程序，例如 Web 浏览器，而被加载和执行的 Java 类。Java applets 可以通过能够解释 Java 的 Web 浏览器，例如 Microsoft Internet Explorer 或 Netscape Navigator，来下载和执行。

Java applets 经常被用在将多媒体效果和交互添加至网页，例如视频显示、动画、小算盘、即时时钟和交互式游戏等。当包含 applets 的网页被显示于 Web 浏览器时，applets 就可以自动地被启用，或者它们也可能对站点访问者的一端要求一些操作，例如单击网页上的一个组件。

18. 表单

表单是网页中站点服务器处理的一组数据输入域，当访问者单击按钮或图形来提交

第1章 走进 Dreamweaver 4

表单后,数据就会传送到服务器上。表单处理程序是服务器上的一个程序,当访问者传送一个表单时,它就开始执行程序。表单域是网页上的一个数据输入域。访问者通过输入文本或选择栏位在域中提供信息。

19. 表格与层

表格(Table)是在网页上的一行或多行单元格,用来组织网页的布局或有系统地布置数据。用户可以放置任何东西在表格的单元格中,包括文本、图形和表单。

为了使网页设计更方便,Dreamweaver 提出了层(Layer)的概念。用户可以通过制作多个层窗口,任意布局网页内容。在 Dreamweaver 中,层与表格可以相互转换。

20. 框架网页与框架

框架(Frame)网页是一种特殊类型的网页,该网页将显示区划分成多个独立区域,例如,图 1-1-4 所示网页就包含了三个框架。

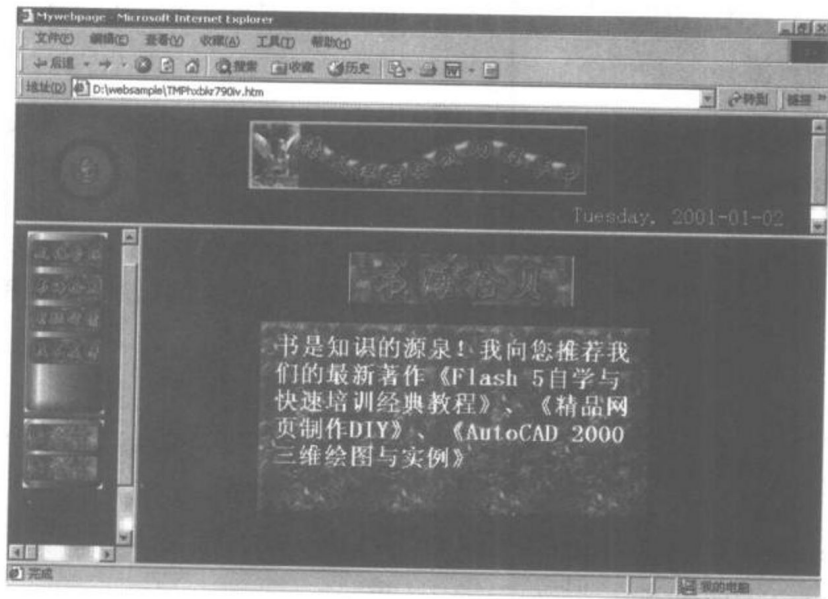


图 1-1-4 框架网页示例

框架网页实际上包含了多个网页,一个是主框架网页,该网页定义了各框架的名称、位置及尺寸等,它在浏览器中不显示;此外,每个框架实际上都是一个独立的网页文件。因此,在制作框架网页时,既可以直接将已经制作好的网页放入框架,也可每个框架制作新网页。

使用框架网页的好处是可以加快浏览速度。例如,在图 1-1-4 中,当用户单击左侧框架中的“动画制作”超链接时,用户可设置在右侧框架中打开链接网页。

21. 事件与行为

用户在浏览网页时,可能有这样一种体会:当用户将光标移至某处时,系统会给出一个提示或打开一个小的说明窗口。实际上,移动光标就是一种事件(Event),打开说

明窗口就是一种行为 (Behavior)。

总的来说,事件是指用户执行了某项动作,如鼠标光标经过、单击、双击、鼠标光标离开等。行为是对事件的响应,指明了发生该事件时希望程序执行什么任务。

22. 动画、帧、视频、电影

所谓动画,自然是指动态画面。例如,用户在浏览网页时,经常会看到会跳舞的卡通或者动态变换的字体,这都是动画。

动画实际上是由一组静态画面组成的,连续播放便形成了动画。这其中的每个静态画面便被称为帧 (Frame)。现在很多软件都可制作动画,如 Fireworks、Flash、3DS MAX、Maya 等。

现在网上最常使用的动画文件格式是 GIF 动画片。此外,如果在动画中加入了声音,动画片文件便成为了所谓的视频文件或电影文件。常用的视频及电影文件格式主要有 AVI、MOV、SWF 等。

23. GIF、JPEG 与 PNG

由于图像处理程序非常之多,相应地,图像文件格式也就五花八门。例如,大家常用的图像格式就包括 BMP、TIF、GIF、JPEG (JPG)、PSD、EPS、WMF 等。

但是,网络对文件的容量要求非常苛刻。因此,只支持使用压缩比非常高的 GIF (图形交换格式)、JPG (联合摄影专家小组 Joint Photographic Experts Group) 及 PNG (便携式网络图形) 三种格式。也就是说,如果您在网页中使用的图片格式如果不是这三种格式,则必须将其进行转换。

同时,GIF 格式及 JPG 格式又有一些变种,如 GIF 格式又派生出了 GIF 动画、渐进式 GIF, JPG 格式派生出了渐进式 JPG 等。

24. HTML 标记与 Meta 标记

HTML 标记是 HTML 中用来鉴别网页元素的类型、格式和外观的文本字符串,Dreamweaver、FrontPage 会自动地创建代表网页中每个组件的 HTML 标记。

HTML 属性是在 HTML 标记中用来将额外的内容分配给被定义之对象的值。当您创建一个对象时,例如一个段落或图像映射,网页制作软件会自动地将某些属性分配给该对象。用户可以通过编辑对象的内容对话框来分配其他的属性。

Meta 标记是一个必需出现在<head>网页部分的 HTML 标记。Meta 标记提供了关于网页的信息,但并不影响网页的外观。“generator”是一个标准的 Meta 标记,它被用于指出创建 HTML 网页的编辑器类型。

25. 书签

书签 (Bookmark, 在 Dreamweaver 中被称为 Anchor, 锚点) 在 Web 网页上用来指示位置,即超链接的目的地。例如,单击某个超链接不是转向某个新网页,而是转到同一网页上的某个位置。在 URL 中,书签之前会有一个“#”符。

第2节 Dreamweaver 4 功能概览

与 Dreamweaver 3 相比, Dreamweaver 4 新增了代码视图、JavaScript 调试器与布局视图,可直接在 Dreamweaver 中创建可编辑的向量图形、插入 Flash 按钮与文本,新增了资源管理与参考信息面板,利用往返式图形编辑可更好地使 Dreamweaver 4 与 Fireworks 4 协同工作。此外,利用新增的站点报告功能,可快速识别与修复错误。

一、代码方面的改进

Dreamweaver 4 在代码方面的改进主要是提供了一个新的代码视图,新增了一个 JavaScript 调试器。

1. 往返式 HTML

Dreamweaver 4 现在允许同时打开设计视图与源 HTML,从而使得用户可打开使用其他编辑器创建的文档,而不用害怕覆盖手写或第三方标记,如图 1-2-1 所示。

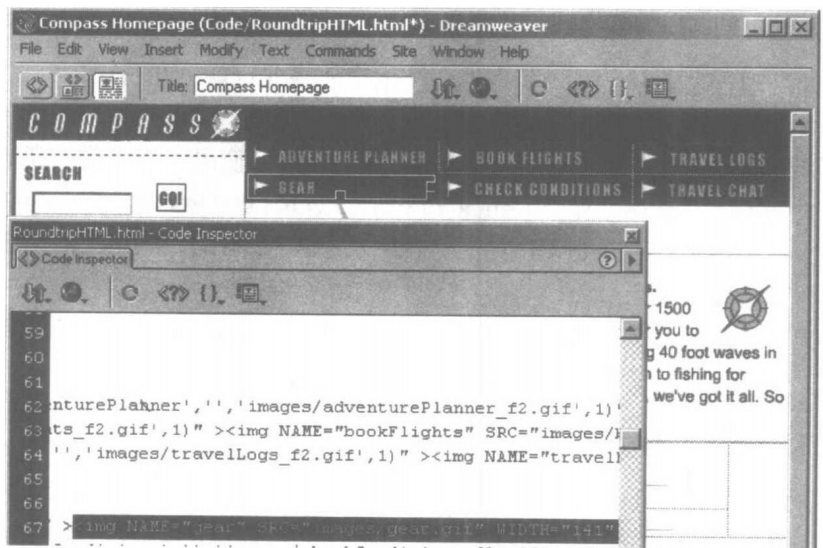


图 1-2-1 往返式 HTML

2. 集成文本编辑器

用户现在可非常方便地手工编写代码,系统提供了诸如自动缩进、标点符号自动匹配、选择多行、统一缩进等特性。使用代码视图工具栏中的下拉列表,可在 JavaScript 与在文档窗口中定义的函数之间进行导航,该功能对于那些使用 JavaScript 的专业人员来说,是一项非常有效的辅助导航手段。此外,在用户键入文字时,HTML 与 JavaScript 代码将被自动设置成不同的颜色,如图 1-2-2 所示。

3. 切分代码与设计视图

新的切分窗格环境允许用户在文档窗口中只显示设计视图或只显示代码视图,或者同时显示设计视图与代码视图,甚至可同时编辑多个文档的代码,如图 1-2-3 所示。

==== 谱天伴君行 10 成功握手中 =====