

Bible

100%

综合性、权威性

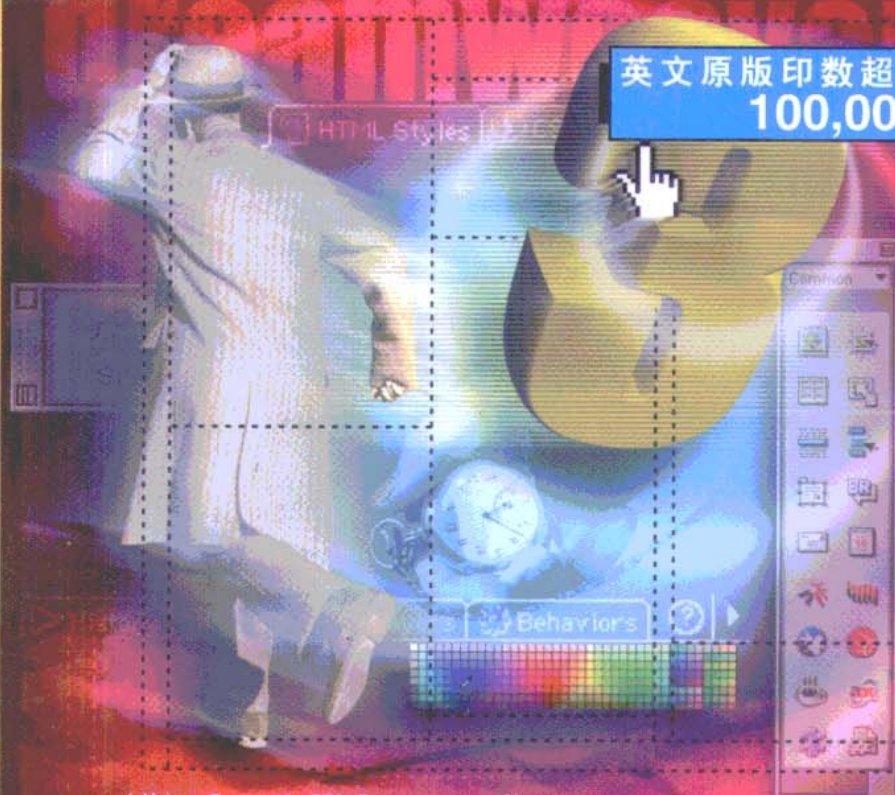
■ 掌握先进的  
Web站点开发程序

■ 将前沿技术应  
用到你的网页中

■ 使用新的工具  
开发和维护

Dreamweaver 3 Bible

英文原版印数超过  
100,000



(美) Joseph W. Lowery 著  
李 航 麻信洛 王星 等译

Dreamweaver 3

宝典

内附光盘:

Dreamweaver 3、Flash 4、  
Fireworks 3的测试版

300多个Dreamweaver 3扩展

附加插件



机械工业出版社  
China Machine Press



556

TP393.092

L81

网络实用技术丛书

# Dreamweaver 3宝典

(美) Joseph W.Lowery 著

李航、麻信洛、王星 等译

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>  
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载,  
也可到视听部复制



机械工业出版社  
China Machine Press

Dreamweaver是Macromedia公司开发的一种功能强大的网站设计与管理工具。本书介绍的就是它的最新版本，书中以大量的实例，详尽地介绍了Dreamweaver 3的使用方法和技巧。全书分为八个部分，第一部分对Dreamweaver的基本原理和设计进行了介绍；第二至第四部分介绍了如何在Dreamweaver中使用和扩充HTML；第五、六部分介绍了Dreamweaver中的多媒体和动态HTML；第七、八部分则分别着重介绍了XML技术的应用和Web站点的管理；附录提供了一些附加信息。另外，本书附带的光盘中提供了多种试用软件和程序实例。本书内容详实，层次清晰，实用性很强。对于利用Dreamweaver 3进行网站开发工作的人员来说，是一本不可多得的综合性、权威性的参考书。

Joseph W.Lowery: Dreamweaver 3 Bible.

Original edition copyright © 2000 IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved.

Chinese edition copyright © 2000 by China Machine Press. All rights reserved.

本书中文简体字版由美国IDG Books Worldwide公司授权机械工业出版社独家出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

本书版权登记号：图字：01-2000-1156

### 图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver 3宝典/(美)楼沃瑞 (Lowery, J.W) 著；李航等译. - 北京：机械工业出版社，2000.9

(网络实用技术丛书)

书名原文：Dreamweaver 3 Bible

ISBN 7-111-08209-5

I. D… II. ①楼… ②李… III. 网页-制作-应用软件, Dreamweaver 3 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第40985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

北京昌平奔腾印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2000年9月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·46.5印张

印数：0 001-7 000册

定价：88.00元(附光盘)

凡购本书，如有倒页、脱页、缺页，由本社发行部调换

# 前言

在众多的赞扬之中，Macromedia公司的Dreamweaver连名字都被认为是近期产品中最恰当的。Web页设计是艺术和技术的完美结合。无论是对专业的还是对业余的Web设计师，Dreamweaver都是最完美的设计工具。它不仅是第一个把人们从编码世界带入HTML可视化编辑环境的制作工具，而且为用户提供了简单的“点击”界面来进行JavaScript的复杂编程。

使用这本书，用户只需要拥有Dreamweaver软件和制作前沿Web页的愿望（实际上甚至不需要拥有Dreamweaver软件，因为内附的CD-ROM包含其完整的功能显示）。从快速的设计范例到进行中的Web站点管理，Dreamweaver使得网站管理员的绝大部分工作变得自动化和简单了。本书循序渐进地介绍了如何处理Web设计的各项任务——通过Dreamweaver的可视界面或其一体化的HTML代码编辑器。

除了其简单、直观的界面，Dreamweaver是第一次将某些高级的Web概念（诸如动态HTML、层叠样式单以及JavaScript动作）付诸使用的复杂程序。Dreamweaver 3宝典帮助用户掌握这个程序的每个细微之处。你是否正在使用可视编辑器创建一个简单的版面呢？你是否需要建立自己的自定义对象来扩展Dreamweaver的性能呢？通过Dreamweaver和本书，你可以亲身体验到将梦想编织成现实的感觉。

## Dreamweaver 3的新功能

如果要用一个词来描述Dreamweaver 3与其前一个版本的区别的话，那就是“自动化”。Dreamweaver 3增加了一些主要特性，如History(历史)选项板、Design Notes（设计记录）以及增强的服务器连结，其目的就在于提高Web设计的整体效率。拥有了Dreamweaver 3，用户可以更快、更简捷地做更多的工作。

Dreamweaver感染着每一个网站设计者，无论专家还是新手。尽管功能强大，但仍非常直观，即使是新接触网页的设计者也能一目了然。为了对在网站设计和开发中运用Dreamweaver有一个全面的概览，在本书第2章中有一个Quick Start（快速启动）。在这一章中，你会了解到一名设计者利用Dreamweaver设计网页、构建网站的方方面面。

多媒体家族的产品之间日趋接近，Dreamweaver 3和Firework 3领导了这个趋势。这两个软件包的第3个版本已经具备了联合工作流程，以及更多平行的功能，如历史选项板，但是Dreamweaver可以向Firework发送命令，并返回生成的图形。你可以在第22章找到所有这些新功能。

## 本书的读者对象

Dreamweaver引起了大多数Web开发者的关注。由于Dreamweaver是第一个不再重写原始代码的Web编辑工具，经验丰富的设计师们倾向于使用其作为他们的第一个可视编辑器。Dreamweaver同时还能使复杂的工作变得自动化，因此初学者也乐于使用。本书全面地介绍了Web方面的内容，如果你是初学者，这里有HTML的最基础的常识；如果你是经验老到的专家，这里也有最专业的提示和技巧。而且，本书也能作为每天使用Dreamweaver进行工作的用户的参考书。

## 所需硬件和软件配置

Dreamweaver 3宝典全面介绍了Dreamweaver 3。如果你没有这个软件，附赠的CD-ROM包含了其实验性的演示版本。本书中的Dreamweaver 3包含其Macintosh和Windows95/98/NT版本。

如果在Macintosh上运行Dreamweaver，Macromedia公司推荐用户至少要拥有如下硬件配置：

- ◆ Power Macintosh
- ◆ 8.1或更高版本的Mac操作系统
- ◆ 64MB内存
- ◆ 20MB磁盘可用空间
- ◆ 100MB剩余空间
- ◆ 800 × 600分辨率彩色显示器
- ◆ CD-ROM驱动器

如果在Windows系统上运行Dreamweaver，Macromedia公司推荐用户至少要拥有如下硬件配置：

- ◆ 90MHz Intel Pentium处理器或其他相当频率的处理器
- ◆ Windows95/98、NT4.0或更高版本
- ◆ 64MB内存
- ◆ 100MB磁盘可用空间
- ◆ 800 × 600分辨率256色显示器
- ◆ CD-ROM驱动器

**注意** 以上这些都是最低要求。像Dreamweaver这类基于制图的设计工具，运行它的机器性能（特别是内存和处理器的速度）越好，使用起来的效果就越好。

## 本书的组织结构

通过循序渐进的学习，Dreamweaver 3宝典可以使你从一个初学者变成一个专家。当然，你也可以直接根据你的需要从某一章节读起以了解必要的信息，Dreamweaver 3宝典分为8个主要部分。你如果对Dreamweaver非常熟悉，可以把本书作为巩固你知识基础的参考书。

前几个章节讲述了一些基础知识，清晰地列出了完成用户工作所需要的步骤。后几个章节则是对完成Web设计的特殊任务的详细步骤和指导说明，这些说明被称为Dreamweaver技术。例如，可使用翻转或通过CSS从超级链接中去除下滑线来创建图像地图。当然，你也可以把Dreamweaver技术作为你探索如何创建Web页的方法。

阅读本书时，不要忘记随书附赠的CD-ROM，它是本书的有机组成部分。CD-ROM中包含大量的Dreamweaver运作、对象、命令、浏览配置文件及其他扩展名，另外还附有书中相关的代码。

### 第一部分：Dreamweaver概述

第一部分开始就对Dreamweaver的基本原理和设计进行了介绍。要想使这个程序发挥最大的作用，你必须详细了解其优缺点。第一部分从始至终都在介绍如何创建你的第一个站点。在第2章，你可以通过一个网页开发过程的预览来开始学习Dreamweaver。其他几章详细介绍了Dreamweaver的界面和其可自定义的特性、如何获得联机帮助以及怎样从Web上得到额外资源。

第6章讲述的是当你构思了多种Web站点设计方案以后，最后如何将完成的站点发布到网上。第7章则告诉你如何制作所有的Dreamweaver FTP站点窗口。

## **第二部分：在Dreamweaver中使用基本的HTML**

尽管Dreamweaver在部分上是一种可视编辑工具，但其还是来源于Web语言——HTML。即使你从来都没接触过代码，第二部分的详尽介绍也会让你对HTML的基础知识有深刻的了解。第8章介绍了HTML理论，告诉用户Web页是如何创建的以及其所要留心的潜在缺陷。

Web页的三个基础就是：文本、图像、链接。第9、10、11章分别讲述了怎样结合这些因素使其发挥最大的作用。第12章是关于另一个HTML基本元素：列表。你可以学习所有类型的列表，包括编号列表、项目符号列表、定义列表、嵌套列表等。

## **第三部分：提供高级HTML支持**

第三部分开始研究在Dreamweaver中得到运用的HTML的一些更为高级的结构元素。第13章介绍了表格的不同运用——从清楚地展示数据到管理整个Web页。通过这一章的学习，你可以运用Dreamweaver 3中被大大加强的可视表格编辑性能快速地调整和改造自己的HTML表格。

第14章介绍的是图像地图以及如何运用Dreamweaver内置的Image Map（图像地图）编辑器来创建客户端图像地图。这一章还介绍了如何创建服务端图像地图以及创建互动式图像地图的技术。15章关注的则是表单，这里用户可以知道关于从自己的Web页访问者中收集信息的所有知识。第16章介绍的是稍微复杂的帧——这里将展示Dreamweaver是如何通过帧大大简化了创建和管理多个文件的任务。用户还可以学会如何通过轻轻单击来处理更为高级的设计任务，例如更新多重帧。

## **第四部分：通过Dreamweaver扩充HTML**

HTML是一种能够运用自身的多重性能来扩大自己力量的语言。第17章开始介绍CGI程序、外部插件、Java applets、ActiveX控件、JavaScript和VBScript脚本。这里还介绍了解决浏览器兼容性问题的工具。

Dreamweaver的一系列对象和动作是HTML可扩展性的有效补充。第18章介绍了使用内置的对象快速和有效地完成用户的大部分Web页面布局工作——如果用户想增强自动控制，这一章还介绍了怎样创建自己的自定义对象。第19章深入研究了Dreamweaver动作的性能，详细介绍了每个标准动作的使用规则。如果你使用JavaScript，第20章提供了所有需要的材料来创建你自己的动作和减少你每天的工作量。最后，第21章包含Dreamweaver的可扩展性的所有内容，介绍了命令、翻译器、自定义标识甚至C-Level扩展的使用和创建。

## **第五部分：添加多媒体元素**

近年来，过去那种相对静止地展示文本和简单图像的Web已经发展成为目前这种包含流视频、背景音乐、交互式动画的多媒体Web。第五部分就介绍了所有可以把多种媒体文件添加入自己的Web站点的有效工具。

图形是当今网站的关键媒介，Macromedia Fireworks是首选图形发生器。第22章告诉你合并Fireworks图形的方法——使用所有必需的连接和其他完整的代码。特别要关注的是Dreamweaver到Fireworks的通信连接，你的网络工作可以从中获得效益。

第23章包含数字视频的所有形式：可下载的AVI文件、RealVideo视频流、全景QuickTime

影片剪辑。第24章是关于数字音频的，包含标准WAV、MIDI声音文件以及最新的音频格式MP3。其中一个特殊的小节讲述了Beatnik、Rich Music Format提供的令人激动的功能，还包括Beatnik ActionSet包括的内容。

除了Dreamweaver，Macromedia公司之所以出名还在于他另一个有关Web多媒体的软件：Shockwave。第25章论证了把Shockwave和Flash影片并入Dreamweaver设计的Web站点中的可能性以及所有关于配置MIME类型的内容。从这一章用户还可以得到关于创建Shockwave内置控件以及在基于帧的Web页上播放Shockwave影片的详细说明。

## 第六部分：动态Dreamweaver和HTML

动态HTML带给Web设计师一些新的承诺——这些承诺一直没有得到实现直到发布Dreamweaver。Dreamweaver 3宝典的第六部分包含以下内容：完美的像素定位、像受魔力控制的层的显示和隐藏、通过鼠标轻轻单击外观就会发生改变的Web站点。

第26章介绍了动态HTML，同时指出了当今主流的浏览器之间不同的实现方案——如何在你的Web页中嵌入跨平台、跨浏览器的字体。第27章详细介绍了层叠样式单（CSS），并且提供了完成某些指定任务的技术，例如创建外部风格单。运用层可以达成对页面元素进行绝对坐标定位、可视的控制以及深度感，动态HTML的绝大多数优势来源于层的运用。用户可在第28章中了解到如何运用层的所有性能。第29章的主要内容是时间链，时间链可以将用户的Web页扩展至第四维。这一章极为详尽地介绍了如何通过层的显现和隐藏来创建和实现换屏显示。

## 第七部分：使用Dreamweaver创建下一代代码

Web像一列高速行驶的火车，如果你要搭乘而速度又不够快的话，就会被远远地抛在后面。对于一个Web设计师来说，了解最新的技术发展是非常必要的。迟早，用户会要求你对Web页进行剪切，而第七部分会帮助你创建网上酷站。

Web的任一新技术都没像XML那样得到如此广泛的承认。XML(Extensible Markup Language, 扩展标识语言)能够帮助你创建自己的自定义标识，这对用户的商务和职业发展都很有意义。尽管本书所提到的XML并没有得到浏览器的全部支持，但这只是时间问题，而且是极短的时间。第30章就将告诉你如何通过今日 Dreamweaver来掌握XML这个未来技术。

事实上，Web多媒体每天都会产生新的突破。Dreamweaver 3由于其开放式的体系结构，可以支持所有这些新突破。Macromedia公司已经同计算机领域的几个排头兵，如Real Networks、IBM、惠普公司，结成了战略伙伴关系。第31章将介绍这些公司的贡献以及如何利用他们的技术来加强站点的交互性和活力。

如今网络已经成为了一个巨大的信息怪兽：今天你发布了许多数据，明天它则需要更多。这部分的巨大增长，导致电子商贸的爆发——在Internet上你几乎可以买到所有你想买到的东西。要管理这样多的信息，网站设计者正在转向连接数据库的网页和站点。Dreamweaver 3提供了众多的连接和电子商贸解决方案。看一看第32章，有助于网站设计者建立更为灵活的内容。

## 第八部分：在Dreamweaver中增加Web站点管理和工作流

Web页设计得到了所有的关注，而Web站点管理却被忽略了。第八部分会使你看到Dreamweaver将会使网站管理成为网站管理员每日必须的但又轻松的工作。第33章将会介绍一些支持浏览器横向和向后兼容性的内置工具。Dreamweaver提供的检测浏览器的Web页功能能自动地指导用户建立正确的链接。第34章的主要内容是关于库，它可以大大减少网站管理员的

工作量。第35章会告诉用户一些支持交叉和向后浏览的Dreamweaver内置工具。一个Dreamweaver技术可以浏览检测网页，自动地引导用户到正确的连接。

## 附录

Web的一个特殊领域——在线学习——得到了迅速的发展，已经成为Dreamweaver的一个特殊版本：CourseBuider for Dreamweaver。附录B介绍了这个独特的应用软件的最重要的特性。

Dreamweaver包含内置的完全功能的HTML编辑器，这个程序的完整版本与另外两个外置的HTML编辑器捆绑在一起，这两个外置的HTML编辑器包括：Macintosh的BBEdit、Windows的HomeSite，它们都能提供大量的在线帮助。附录C和附录D就是这两个程序的用户简单手册。当然附录部分也会详细地介绍如何将这两个外置的编辑器和Dreamweaver结合在一起。

附录A介绍了本书附送光盘的内容。

## 本书所用的约定

以下是本书所使用的约定。

### Windows和Macintosh的约定

Dreamweaver 3宝典是一本跨平台的书籍，因此本书提供了完成某一任务Windows和Macintosh使用的不同按键。在本书中，首先提供的是Windows按键，然后在括号中给出Macintosh使用的按键，如下所示：

撤销动作，按键为Ctrl-Z(Command-Z)

第一个动作指导是要求Windows用户同时按下Ctrl和Z两个键，而括号中的是要求Macintosh用户同时按下Command和Z两个键。

### 组合键

如果用户被要求同时按下两个或多个按键，那么组合键中的每个按键中间会由一个连字号隔开，如下所示：

Ctrl-Alt-T(Command-Option-T)

以上是要求用户要同时按下这三个按键。当然用户也可以先按下一个或多个按键，然后再按下最后一个键。但用户要同时释放所有的按键。

### 鼠标使用指导

当用户被要求单击某选项时，用户应首先把鼠标指针指向特定的选项，然后单击鼠标按键一次。Windows用户除非要完成特定的任务，一般使用的是鼠标左边的按键。双击是指迅速地单击鼠标按键两次。

当用户被要求选择某选项时，用户应像前面所讲的那样单击特定选项一次，如果要选择文本或多个对象时，用户先单击鼠标按键一次，然后拖住不放，把鼠标移动到一个新的位置。被选择的选项会改变颜色。如果要清除这个选择，可在Web页的任一地方单击鼠标按键一次。

### 菜单命令

当要从一个菜单中选择一个命令时，用户会发现菜单和命令中间会由“|”分开。例如，

要从File菜单中选择Open命令时，符号为File | Open。有些菜单还包含子菜单，在这种情况下，每个子菜单中间也会使用“|”。例如，Insert | Form Object | Text Field。

## 代码

HTML或其他代码使用一种特殊的字体，如下所示：

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body bgcolor="# FFFFFFFF">
</body>
</html>
```

段落中用来标明HTML标识、属性和数值也使用这种特殊的代码字体，例如：<body>、背景颜色和#FFFFFF。所有的HTML标识都用小写字母表示，尽管基于HTML的浏览器并不具备识别大小写字符的能力。

用在代码链最后位置的符号(↵)表示用户应在按下Enter (Return)键前先键入下一行的代码。

## 本书中的导航标志

Dreamweaver 3宝典中使用了不同的图标来引起读者的注意。每一章的开始都有对本章内容的总览，结束时则有一个简要的总结。

图标是用来表示重要而且有用的信息。下面内容既是有关各种图标及其功能的。



提供你需要引起注意的附加的知识。



提供和当前主题有关的信息以及技术资料。



新特性 凡是标有这一标志的都是关于Dreamweaver 3创新的详细介绍。



用户可在此标明处找到关于特定主题的更多信息。



这种标志提醒用户注意潜在的问题和陷阱。



这种标志标明CD-ROM的文件夹中包含相关的文件。

## 如何得到更多信息

对于某些特定的问题，用户可从一些Web站点得到更多的帮助，其中Macromedia公司自己的Dreamweaver Web站点是最好的一个：<http://www.dreamweaver.com>。我也衷心地推荐一个官方的Dreamweaver新闻组：<news://forums.macromedia.com/macromedia.dreamweaver>。你也可以访问我的站点来下载书籍和一些新进展：<http://www.idest.com/dreamweaver>。当然，你也可以发电子邮件给我：[jlowsery@idest.com](mailto:jlowsery@idest.com)我并不能保证会立刻答复你的邮件，但我会尽我的能力回复每一封邮件。

# 第一部分 Dreamweaver概述

- 第1章 Dreamweaver的基础知识
- 第2章 快速入门
- 第3章 漫游Dreamweaver
- 第4章 设置参数
- 第5章 使用帮助系统
- 第6章 创建你的第一个站点
- 第7章 通过站点窗口进行发布

## 第1章 Dreamweaver的基础知识

本章内容:

- 了解Dreamweaver的基本原理
- Dreamweaver是如何设计的
- 在Dreamweaver中使用传统的HTML命令
- 了解下一代特性
- 自动化的Web页创作过程
- 用Dreamweaver维护Web站点

Dreamweaver是Macromedia公司推出的一套专业的Web站点开发程序。Dreamweaver拥有诸多优点,例如,它是第一个利用最新一代浏览器性能的Web开发程序,并且非常便于开发者利用诸如层叠样式单(Cascading Style Sheets)和动态HTML等先进特性。

事实上,Dreamweaver是Web开发者为自己量身定做的设计工具。从设计的依据到开发者使用的专业程度看,Dreamweaver能够加速站点建设,并使站点的维护简单有效。通过本章的讲述,你可以了解到这套程序的基本原理,充分感受Dreamweaver是如何把传统的HTML和前沿技术结合起来的。当然,你还可以学习到一些Dreamweaver的先进特性并用于自己的Web站点管理。

### 1.1 Dreamweaver的真实世界

Dreamweaver是一套与现实世界紧密相关的程序。举例来说,Dreamweaver认识到不同种类的浏览器之间存在着不兼容的命令,就通过开发交叉浏览器可兼容代码来解决这个问题。Dreamweaver甚至包括了不同浏览器的HTML验证功能,这样你就可以看到现有的或新的代码如何工作于特定的浏览器。

Dreamweaver 3把现实世界的概念进一步扩展到工作区中。诸如Dream模板之类的附件使得大型Web站点的创建和维护更加简洁有效。Dreamweaver从层到表格(layers-to-tables)的先进特性使得在设计阶段快速定位内容成为可能,同时,在站点发布后,还能保证页面与落后的浏

览器相兼容。Dreamweaver的命令性能可以自动完成最困难的Web创建。

### 1.1.1 完整的可视化文本编辑器

在万维网的早期,大多数开发者利用简单的文本编辑器如Notepad和SimpleText手工编写Web页。第二代Web编写工具引入了可视化设计的概念,并将“所见即所得”(What You See Is What You Get, WYSIWYG)编辑器带入市场。这些产品简化了页面布局,但仍缺乏代码的完整性。专业的Web开发者们发现,即使使用最尖端的“所见即所得”编辑器,他们仍需手工编写Web页。

面对这种现实, Dreamweaver把一个极好的可视化编辑器和许多文本编辑器集成在一起。你可以使用Dreamweaver内置的HTML检查器(Inspector),也可以使用专门的外部编辑器。如图1-1所示,这是Dreamweaver的可视化编辑器和文本编辑器共同工作的情形。可视化编辑器中的任何变化都会立即反映到文本编辑器中,反之亦然。Dreamweaver允许你使用任何喜欢的文本编辑器,包括Microsoft Windows开发者们常用的HomeSite和Macintosh开发者们常用的BBEdit试用版。

在可视化设计和文本编辑器之间, Dreamweaver形成了一种自然、动态的流动。

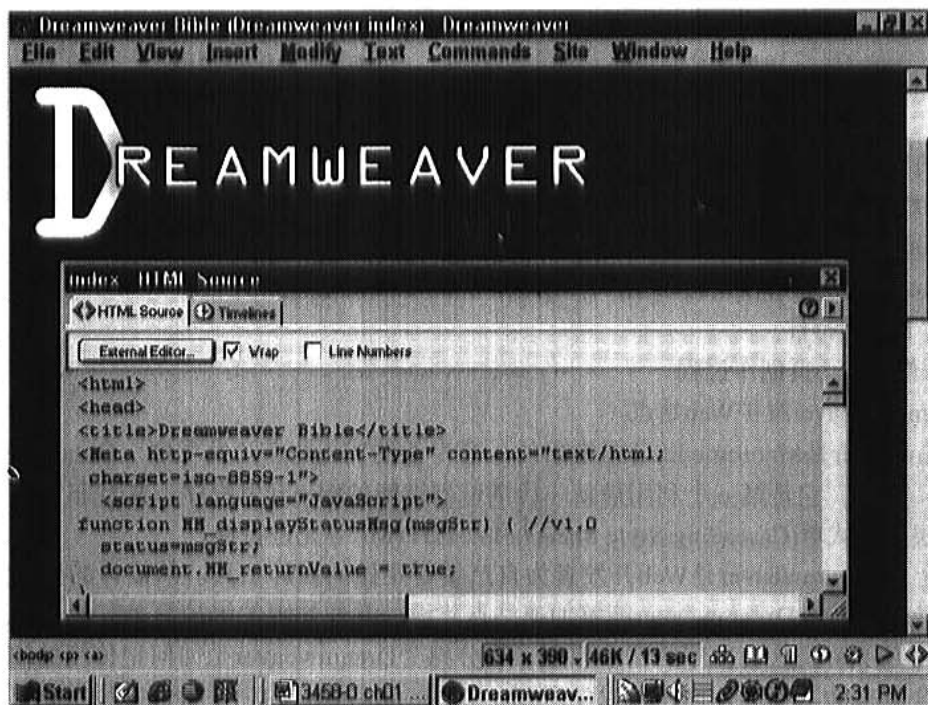


图1-1 Dreamweaver允许同时使用的可视化编辑器和HTML文本编辑器

### 1.1.2 往返HTML

大多数Web编写程序会改变所有通过其系统的代码——如插入回车、移动缩进、添加<meta>标识、大写命令等等。Dreamweaver的编程人员理解和尊重Web开发者使用自己特定的代码样式。进一步讲,利用往返HTML技术可以确保不重写你的原始代码,并且你仍可在可视化编辑器和任何HTML编辑器之间来回跳转。



为了使可视化设计与基本代码结合得更紧密, Dreamweaver 3中引入了快速标识编辑器(Quick Tag Editor)。通常, Web设计者需要频繁地对HTML代码

进行一些细微改动, 诸如修改一个属性或添加一个标识。快速标识编辑器看起来像一个位于文档窗口之上的浮动窗口, 利用它进行代码的细调十分快捷简单。

### 1.1.3 Web站点维护工具

Dreamweaver的开发者们意识到创建站点仅是网站管理员工作的一部分, 站点维护才是一项持续、费时的琐碎工作。为了使站点的维护简单化, Dreamweaver提供了一组站点管理工具, 包括一个重复元素库以及可以简化组更新的文件锁定性能。

在Dreamweaver 3中, 站点的维护比以往更容易、更直观。利用站点地图(Site Map), 能够直接浏览整个Web站点的结构, 并可以打开要修改的文件。当文件从一个目录移动到另一个目录后, 你可以自己动手更正链接(Link), 也可以让Dreamweaver自动更新链接。此外, 你不仅可以利用重复元素库向页面中插入元素, 还可以通过定义模板使整个Web站点具有统一的外观——只需改动模板就可以更新站点中的所有页面。

## 1.2 Dreamweaver界面

创建Web页时, 网站管理员总是不断地重复两件事情: 插入元素(文本、图像或层)和修改元素。在这个过程中, Dreamweaver的优越性是显而易见的。Dreamweaver的工作区将一系列窗口、选项板和检查器结合起来, 使整个创建过程更富流动性, 从而提高网站管理员的工作效率。

### 1.2.1 简易的文本输入

尽管万维网的魅力主要来自于诸如图像和声音这样的多媒体元素, 但Web页毕竟主要是一个基于文本的媒体。基于这一点, Dreamweaver把文本光标设定为缺省工具。需要添加文本时, 只需在Dreamweaver的主要工作区——文档窗口中单击, 然后开始输入就行了。如图1-2所示, 利用文本属性检查器(Text Property Inspector)可以改变文本的大小、字体、位置或颜色。



图1-2 使用Text Property Inspector改变选定文本的格式

### 1.2.2 一步到位的对象修改

除文本外的其他Web页元素, 你都可以在对象选项板(Object Palette)中选择。在Web页中添加

加图片非常容易,只需在对象选项板中单击插入图像(Insert Image)按钮,Dreamweaver会请你指定要插入的图像文件,随后图像就会出现在当前光标位置上。图像出现在屏幕上之后,你可以选定它,然后使用相应的属性检查器(Property Inspector)对其进行修改。这种方法对其他插入的任何元素都是有效的——从水平标尺到Shockwave影片。

### 1.2.3 完全用户化的环境

Dreamweaver允许用户根据需要自定义工作区。简便的启动档(Launcher)可以打开、关闭各式各样的窗口、选项板及检查器,这些窗口、选项板及检查器可以拖动到屏幕的任何位置。想单独看看正在编辑的Web页吗?你可以按下功能按钮隐藏所有工具窗口,再按一下功能按钮它们会重新显现。

Dreamweaver的用户化能力具有很强的扩展性。如果你发现总是需要反复插入某种元素,比如QuickTime视频或者.wav格式的声音文件,可以把这些元素添加到对象选项板中。Dreamweaver的对象选项板甚至允许你添加一些特定的元素,比如Home按钮。实际上,只要你喜欢,你可以把整个对象目录添加到对象选项板中。此外,为方便用户,Dreamweaver 3提供了开放式的菜单结构,你不仅可以更改快捷键,还可以添加自定义菜单。



关于自定义对象选项板,可参见第18章;关于更改菜单系统,可参见第21章。

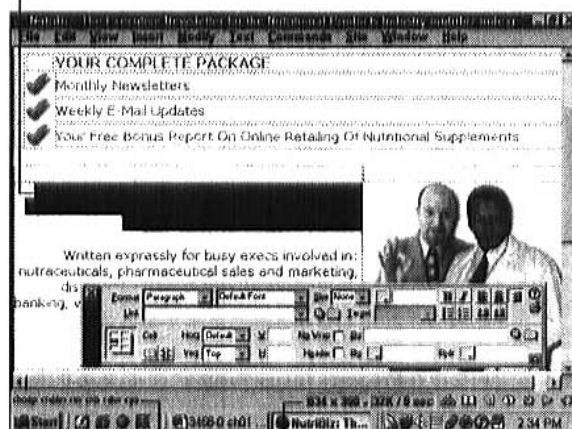
### 1.2.4 简单的选择过程

与绝大多数流行的平面设计软件一样,在Dreamweaver中,不论你想修改哪种对象,都必须先选择它们。最常见的选择过程是这样的,单击一个对象使其呈高亮显示,或是单击并拖动鼠标以选择一段文本。Dreamweaver增加了一种名为标识选择器(Tag Selector)的选择方式,单击正在编辑的Web页的任意位置,然后查看Dreamweaver的状态栏,相应的HTML标识就会出现在状态栏的左边。

在图1-3所示的例子中,标识选择器显示出如下HTML标识:

```
<body> <table> <tr> <td> <div> <p>
```

选择文本



标识选择器

状态栏

图1-3 在标识选择器中选择<p>可快速选择Web页上的当前段落

在标识选择器中单击一个标识,当前页面上对应的元素就被选择并等待修改。标识选择器可以节省用户很多时间,在后面的章节中我们会详细介绍如何在不同的环境使用标识选择器。

### 1.2.5 增强的页面布局选项

与众多的其他可视化HTML编辑器相比,Dreamweaver工作起来更像一个桌面出版程序。现今的浏览器都支持文本和图像在Web页面上的定位——这一功能被称为绝对定位(absolute positioning)。为了充分利用这个新功能,Dreamweaver提供了标尺和网格。你可以定义自己的计量类型(英尺、像素或厘米),也可以定义网格线的位置和外观,甚至可以让对象按网格对齐。



交叉参考 关于绝对定位,请参见第28章。

### 1.2.6 活动内容的预览

要想使浏览器能够显示除标准格式图像之外的其他对象,就需要相应的插件程序(Plug-in)。插件程序扩展了大多数浏览器的功能,使之能够显示动画、播放音乐甚至浏览3D世界。Dreamweaver是最早支持插件功能的Web编写工具之一。在其他系统中,如果你使用了插件程序,则必须在浏览器中预览Web页的活动内容。

利用Dreamweaver的活动内容特性,可以播放诸如Macromedia Flash、Shockwave及其他插件。然而,这一特性的扩展功能还不止这些。由于许多Web页是使用服务器端引用编写的,而Dreamweaver可转换许多服务器端信息,因此在设计Web页时,包括服务器端引用在内的所有内容都可以显现出来。

### 1.2.7 增强的查找及替换功能

Web是一种富于变化的媒体,Web页面经常发生并且易于变化,因此修正和添加是常有的事。Web设计者们需要经常更新或替换现有页面,或者是一系列页面。Dreamweaver增强的查找及替换功能是进行修改的真正有力的工具。

在文档窗口进行查找和替换操作的同时,HTML检查器也会相应地变更代码和常规内容。不仅如此,查找和替换功能还可对当前页面、工作站点、选择的页面甚至包括多个页面的整个文件夹进行更改。同时,通过保存和检索复杂的查找和替换查询,进一步使你的工作自动化。

## 1.3 最新的HTML标准

几乎所有的Web页都是用HTML(HyperText Markup Language,超文本标识语言)创建的。这种编程语言其实就是一套用于修改文本文件的标识,由一个名叫万维网联盟(World Wide Web Consortium)(<http://www.w3.org>)的组织对这些标识进行了标准化处理。HTML的每一个新版本都增加了一些增强的命令和特性,最新版本HTML 4能被目前绝大多数的浏览器识别。当你在可视化编辑器中插入或修改元素时,Dreamweaver就会自动替你编写清晰流畅、与现实浏览器兼容的HTML 4代码。

### 1.3.1 简单易懂的文本和图形支持

文本是任何Web页的基本组成结构,Dreamweaver可帮助你快速设置文本格式。不论是直接输入的文本还是从其他程序中粘贴的文本,都可以对其进行格式设置,既可以使用一般的

HTML格式,如H1到H6标题及相关的字号,也可以使用其他字体和字号。



**交叉参考** 第9章会告诉你如何设置文本格式。

利用Dreamweaver的附加文本支持,可在Web页中添加编号和项目符号列表。文本属性检查器(Text Property Inspector)提供了用于各种列表和对齐格式控制的按钮。一些元素,包括列表,提供了扩展选项。在Dreamweaver中,单击属性检查器的扩展箭头可打开附加的扩展控制选项。

图形的处理同样很容易。选择图像或其占位符,激活图像属性检查器(Image Property Inspector),就可以修改诸如图像来源、图像宽度和高度、对齐方式等属性。是不是想将图像润色一番?好办,单击Edit按钮将需要润色的图像送到喜爱的图形处理程序中就可以了。



**交叉参考** 关于添加和修改图形,请参见第10章。

### 1.3.2 增强的表格性能

Dreamweaver的其他一些先进特性同样非常简单易懂。以表格来说,它是目前Web页中的关键元素。在Dreamweaver中,用户可对表格的功能进行全面的控制。像调整表格的行与列这样的操作在Dreamweaver中只需单击并拖动就可以了,而在以前则需要通过繁琐的手工代码来实现。同样,你只需单击一个按钮就可以删除表格中的宽度和高度数值。如图1-4所示是表格检查器(Table Property Inspector),它集中了Dreamweaver的各项表格功能。

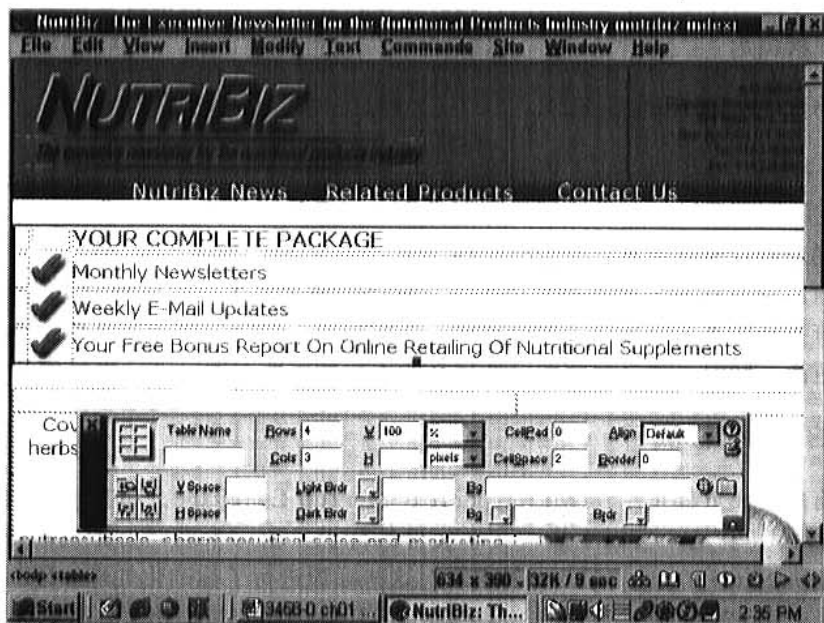


图1-4 利用Dreamweaver的表格检查器可以全面控制表格

Dreamweaver的表格处理非常灵活。你可以对任何选定的单元格、行或列应用字体。通过标准命令,可自动设置表格格式或对表格中的数据进行排序。

### 1.3.3 简易的表单输入

表单(Form)是Web页数据交换的基本工具,在Dreamweaver中使用表单和使用表格一样容

易。切换到对象选项板中的表单面板(Forms panel)上, 你可以插入各种表单元素, 如文本框、选项按钮、复选框、弹出式菜单甚至滚动列表。使用验证表单(Validate Form)功能, 你可以指定所需域并进行检查, 以确保信息的正确输入。

### 1.3.4 单击并拖动框架设置

利用框架技术, 可以使不同的Web页显示在同一屏幕上。框架通常被认为是最难掌握的HTML技术之一。在Dreamweaver中, 只需单击并拖动即可创建框架的轮廓。在设置完框架结构后, 打开如图1-5所示的框架检查器(Frame Inspector), 选择要修改的框架并使用属性检查器进行修改。不论你使用了多少个文件, Dreamweaver会写入必要的代码将所有HTML文件链接进一个框架集中。在Dreamweaver 3中, 通过对象选项板中的新框架面板, 框架的创建过程可被大大简化。

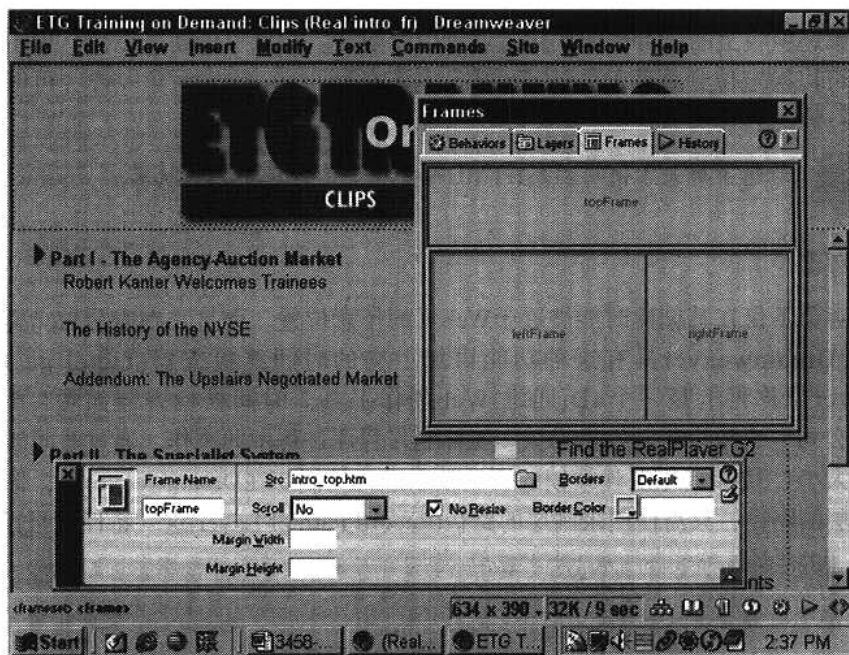


图1-5 使用框架检查器选择要修改的框架, 然后通过属性检查器进行修改



交叉参考 如果你想了解如何创建基于框架的Web页, 可参见第16章。

### 1.3.5 多媒体增强

Dreamweaver允许添加任何类型的多媒体扩展、插件程序、applet或控件, 你只需在对象选项板上单击相应的按钮然后利用属性检查器进行修改即可。Dreamweaver对Macromedia公司的两个多媒体元素Shockwave影片和Flash文件进行了专门的优化。在插入这两类对象时, Dreamweaver会自动写入必要的HTML代码以确保尽可能多的浏览器能够接受它们, 并且你也可以编辑它们的属性。

Macromedia公司已经同许多前沿的多媒体公司建立了合作关系, 如RealNetworks、IBM和Beatnik等。Dreamweaver全面支持这些合作伙伴的成果, 通过自定义对象技术, 你可以将复杂的图像、音频、演示文稿简单地插入并显示在Web页中。

## 1.4 下一代特性

Dreamweaver是最早应用4.0浏览器性能的Web编辑工具之一。Netscape Communicator 4+ 和 Microsoft Internet Explorer 4+ 都包括了DHTML(Dynamic HTML, 动态HTML)技术, 并不同程度地依赖层叠样式单(Cascading Style Sheet, CSS)标准, 同时还支持绝对定位和相对定位。Dreamweaver考虑到了各种可能性, 为Web开发者提供了一个良好的应用这些浏览器性能的接口。

### 1.4.1 3D层

独有的动态HTML特性使得Dreamweaver被誉为“第一代3D Web创作工具”。在动态HTML出现之前, Web页一直处于二维平面上, 只能并排放置一些文本和图像。Dreamweaver支持动态HTML层控制, 也就是说, 一些对象可以放置于其他对象的前面或后面。层可以包含文本、图形、链接、控件, 你甚至可以在一个层中嵌套另一个层。

单击对象选项板上的Layer(层)按钮, 就可以创建层。一旦层创建好以后, 单击并拖动选择手柄, 层就可以被定位到页面上的任何地方。与其他Dreamweaver对象一样, 可以通过属性检查器对层进行修改。



若想了解关于使用动态HTML的详细信息, 可参见第26章。

### 1.4.2 动画对象

层中的对象不仅在其创建时能被置于Web页的任意位置, 而且, 在查看Web页时它们还能移动。由于Dreamweaver具有这种功能再加上它的时间线检查器(Timeline Inspector), Dreamweaver可称得上是一个4D(四维)Web创作工具。时间线检查器如图1-6所示, 这是Macromedia公司一直致力于开发世界级多媒体制作程序过程中的杰作。通过时间线, 你可以对层的位置、大小、3D布局以及连续帧的视觉效果进行控制。在Dreamweaver中, 你无需再在时间线上绘制层的路径, 只需使用录制层的路径(Record Path of Layer)这一特性就可以了。



图1-6 通过Dreamweaver的高级动态HTML特性, 利用时间线检查器使层中的对象动起来