



“九五”国家重点电子出版物规划项目 · 计算机动画教室系列

Macromedia

筑梦

技术系列 2

乘风破浪

Dreamweaver 3

Fireworks 3

Flash 5

UltraDev 1.0

超强组合

北京希望电脑公司 总策划
三味工作室 编写



光盘内容包括:

1. 本书4种软件的多媒体教学演示
2. 本书范例的制作演示
3. Flash精彩实例欣赏
4. Flash 5试用版软件

北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn



“九五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

Macromedia

筑梦

技术系列 2

乘风破浪 Dreamweaver 3 Fireworks 3 Flash 5 UltraDev 1.0 超强组合

北京希望电脑公司 总策划
三味工作室 编写

光盘内容包括:

1. 本书4种软件的多媒体教学演示
2. 本书范例的制作演示
3. Flash 精彩实例欣赏
4. Flash 5 试用版软件



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

内 容 简 介

Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 3、Fireworks 3、Flash 5、Dreamweaver UltraDev 工具软件在专业网页制作、网页图形处理、矢量动画以及 Web 编程应用这四个领域产生了很大影响,是网站建设、网页创作以及开发 Web 应用的利器。

本书由五部分构成。第一部分 Dreamweaver 3 由 6 章组成,内容分别为:网站的最佳选择——Dreamweaver,深入核心——编辑 HTML 文档,更精彩的主页——增强页面效果,链接和导航,维护不求人,个性化的 Dreamweaver;第二部分 Fireworks 3 由 8 章组成,内容分别为:初识 Fireworks,文档的导入与导出,绘图基础,特效与滤镜,自由挥洒的空间——路径构造,网络灯塔——按钮的制作,动画制作,Fireworks 创建实例;第三部分 Flash 5 由 7 章组成,内容包括:Flash 动画的第一次亲密接触,犹抱琵琶半遮面的遮罩层,交互的时代——按钮和 Action 语句,有声有色的 Flash 动画,再谈高度和发布,引入三维图形,经典实例;第四部分 Dreamweaver UltraDev 由 3 章组成,内容包括:UltraDev 简介,UltraDev 程序界面,使用 UltraDev 创建动态主页;第五部分超强组合由 6 章组成,内容包括:Web 图片的交互行为,Fireworks 与 HTML,动态网页技术,与用户的沟通——Dreamweaver 清单,Flash 实用表单元件,Flash 结合 Dreamweaver。

本书讲解详细,内容全面,技术最新。本书从基础知识入手,逐层深入并结合范例介绍了四软件的强大功能,并在最后一部分介绍了如何综合运用四软件制作出功能强大的网页及 Web 应用。本书可作为初中级多媒体网页制作人员全面、迅速掌握网页制作技术的自学指导书,也可作为高等院校相关专业师生自学、教学用书,以及社会相关领域培训用书。

本书光盘内容包括:1. 本书 4 种软件的多媒体教学演示;2. 本书范例的制作演示;3. Flash 精彩实例欣赏;4. Flash 5 试用版软件。

系 列 书 名: Macromedia 筑梦技术丛书(2)

书 名: Dreamweaver3, Fireworks3, Flash5, UltraDev1.0 超强组合

总 策 划: 北京希望电脑公司 总策划

文 本 著 者: 品味工作室 编写

责 任 编 辑: 王玉玲 朱培华

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: lwm@hope.com.cn

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

(发行和技术支持)

010-62613322-215 (门市) 010-62531267 (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

C D 生 产 者: 北京中新联光盘有限公司

文 本 印 刷 者: 北京广益印刷厂

开 本 / 规格: 787 毫米×1092 毫米 1/16 开本 32.875 印张 740 千字

版 次 / 印 次: 2000 年 11 月第 1 版 2000 年 11 月第 2 次印刷

印 数: 5001—10000 册

本 版 号: ISBN 7-900049-93-2/TP·93

定 价: 48.00 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

网络这个字眼几年前可能还被认为是曲高和寡的贵族游戏，似乎只有少数精英分子才涉足其中。但是如今，网络却已经无孔不入。从电子邮件到电子商务，从铺天盖地的网站广告到纳斯达克的股票神话，一切都已经说明了网络新经济已成了社会发展的巨大动力。毫不夸张的说，网络正彻底改变我们的生活。

今天，不断涌现的新网站已经成为一种重要的社会资源，自然而然网站建设的重要性也就毋庸置疑了。一个好的网站只有优秀的创意和丰富的内容显然是远远不够的，在五花八门的网站中，只有令上网者眼前一亮的网站，才能吸引更多的人在其中驻足留连（就是一见钟情的那种）。于是，各式各样设计网页的软件便应运而生。这其中，Macromedia 公司的四大高手——Dreamweaver, Fireworks, Flash 以及 Dreamweaver UltraDev 无疑是其中的佼佼者。

Dreamweaver, Fireworks, Flash, Dreamweaver UltraDev 由于其友好界面、强大的功能、灵活多样的风格得到了广泛的应用，在网页制作、网页图形处理、矢量动画以及制作 Web 应用这四个领域产生了很大影响。掌握了这四种网络创作的利器，您就可以在网站设计中“乘风破浪”，进入网页的神奇领域了。

Dreamweaver 3

Dreamweaver 3.0 是 Macromedia 公司推出的网页编写工具 Dreamweaver 的最新版本。在网页编写软件层出不穷的今天，Macromedia 公司毅然推出 Dreamweaver，其中必定有不同凡响之处。Macromedia 公司在多媒体方面有相当的影响，大名鼎鼎的 Freehand, Director, Authorware 便诞生在这个公司。Dreamweaver 最精彩之处便是其强大的多媒体处理功能，在设计 DHTML(Dynamic HTML)和 CSS (Cascading Style Sheets) 方面表现得极为出色，它利用 JavaScript 和 DHTML 语言代码轻松地实现网页元素的动作和交互操作，可谓独出心裁。在这方面超过了 FrontPage 98, Hotdog, Homesite 等著名网页编写软件。和 Macromedia 公司其他软件的完美协作也是 Dreamweaver 的一大特色。Dreamweaver 是一种 WYSIWYG HTML 编辑器，它可以用于基本页面元素的插入和生成工作。Dreamweaver 还可以对内部的 HTML 编辑器和任何第三方的 HTML 编辑器进行方便、实时的访问。

Dreamweaver 是一种小型灵活的网页编写工具，程序使用一些浮动窗口，设计人员可以用鼠标单击的方式插入图像、表格、表单、APPLET、脚本语言等各种对象，这方面延续了所见即所得的编写方式，同时程序也提供对代码的编辑，包括样式表和 JavaScript 脚本。

Dreamweaver 提供行为和时线两种控件来进行动画处理和产生交互式响应，这也是这个软件的优势所在。行为空间提供交互式操作，时线控件使设计人员像制作视频一样来编

辑网页。

此外, Dreamweaver 还带有站点管理功能, 可以方便地设计和管理多个站点。

Fireworks 3

Fireworks 也有不小的来头, 它使 Web 作图发生了革命性的变化, 因为 Fireworks 是第一个彻底为 Web 制作者们设计的软件。作为一个图像处理软件, Fireworks 能够自由地导入各种图像 (如 Macintosh 的 PICT、FreeHand, Illustrator, CorelDraw8 的矢量文件、Photoshop 文件、GIF、JPEG、BMP、TIFF), 甚至是 ASCII 的 text 文本文件, 而且 Fireworks 可以辨认矢量文件 中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。

作为一款为网络设计而开发的图像处理软件, Fireworks 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 javascript 等, 而且 Fireworks 具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的网络图像生成器 (Export 功能)。所有的这些功能都足以使您所建立的网页魅力十足。

Flash 5

Flash 是一种交互式矢量多媒体技术, 他的前身是 Future Splash, 是早期网上流行的矢量动画插件。后来由于 Macromedia 公司收购了 Future Splash 以后便将其改名为 Flash, 目前最新的版本为 Flash 4。现在网上已经有成千上万个 Flash 站点, 著名的微软 MSN 新闻站就采用了大量的 Flash 动画, Macromedia 还有专门的 ShockWave 站点, 全部采用了 Shockwave Flash 和 Director。可以说 Flash 已经渐渐成为交互式矢量的标准, 未来网页的一大主流。

Flash 5 是无与伦比的矢量图和动画编辑器, 它可以创建出激动人心的动画和引人入胜的交互式网页。网站设计者可以使用 Flash 随心所欲地为网站设计各种动态 LOGO、动画、导航条以及交互式控制, 还可以为作品加入合适的音乐, 而且作品能够具备多媒体的各项功能。

利用 Flash 5 制作出的图形和动画将是压缩的, 可以在网页中放心地使用它们, 因为它们的文件相对于 GIF 动画来说非常的小; 同时, 它还支持动态下载技术, 这使得网页的浏览者不至于因为长久的等待而放弃浏览您精心设计的主页。

UltraDev

Macromedia 公司在继风靡全球的网页制作软件三剑客刚面市不久, 又推出了一个全新概念的新产品 Dreamweaver UltraDev。

Dreamweaver UltraDev 能使开发者在主流服务器平台上创建 Web 应用, 这些平台包括用于创建 ASP 应用的 IIS (Microsoft Internet Information Server)、创建 CFML 应用的 Allaire Cold Fusion, 以及创建 JSP 应用的 IBM WebSphere 和 iPlanet WebServer 以及 Enterprise Edition 4.1。Dreamweaver UltraDev 也可以与 ODBC、ADO 或 JDBC 数据库源连接, 或通过 COM 对象和 Java Beans 与传统数据库系统连接。因此 Dreamweaver UltraDev 是 Macromedia Drumbeat2000 的完全换代产品。

其实, 现在的网站就有这样一种趋势: 网页是越做越花哨, 网页访问者是越来越缺乏

耐心，靠某一个软件来单独支撑网页设计的天地简直是笑话，用几个软件综合制作网页，又怕太麻烦。Macromedia 公司将大家的困难都考虑到了，Dreamweaver, Fireworks, Flash 以及 UltraDev 会在网页及 Web 应用的设计上配合得天衣无缝，同时又由于他们出自同一个公司，他们之间存在着许多相似的地方（如相近的操作界面）。用户只需熟悉其中之一，其他两个也就触类旁通了。

编写本书的目的就是用最短的篇幅介绍出最具实用性的综合制作技巧。希望读者能够通过对本书的学习，在最短的时间内学到最多的有实用的东西。

限于作者水平，书中难免有纰漏之处，希望广大读者予以批评指正。

本书由卢超、钱辰、陈剑主编，同时参加策划、编写、校对和排版工作的还有庄永龙、白涛、王钢、陈新、卢恺、李林、刘兵、郭吕、张力、周立荣、洪田阳、索士强、冯焱、周林、叶清、方露军、刘燕、陈惠新、李里、方正田、李丽华、陈天会、李扬清、胡立刚等，在此向他们表示衷心的感谢。

编者

2000 年 9 月 6 日



目 录

第一部分 Dreamweaver

第 1 章 网站的最佳选择——Dreamweaver	3
1.1 Dreamweaver 简介	4
1.2 创建简单的 Web 站点	8
第 2 章 深入核心——编辑 HTML 文档	20
2.1 Dreamweaver 中的 HTML 文档	21
2.2 使用可视向导	23
2.3 添加文本和插入对象	26
第 3 章 更精彩的主页——增强页面效果	29
3.1 完善站点	30
3.2 增强站点	36
3.3 库 (library) 项目	44
3.4 使用服务器端引用 (Server-Side Includes)	51
第 4 章 链接和导航	53
4.1 Dreamweaver 中的链接和导航	54
4.2 在 Dreamweaver 中链接	55
4.3 建立弹出菜单	60
4.4 建立导航条	62
第 5 章 维护不求人	64
5.1 维护站点	65
5.2 建立远端站点	76
5.3 更新站点	79
第 6 章 个性化的 Dreamweaver	84
6.1 Dreamweaver 用户化入门	85
6.2 改变对象面板	89
6.3 改变默认的文件类型	91
6.4 用户化 Dreamweaver 菜单	92

第二部分 Fireworks

第 7 章 初识 Fireworks 3	97
7.1 Fireworks 3 简介	98
7.2 系统配置需求	102
7.3 安装和卸载 Fireworks 3	102
7.4 Fireworks 3 的新功能	103
7.5 产品化工具	109
7.6 使用 Fireworks 3 在 web 站点上 的出色效果	110
第 8 章 文档的导入与导出	112
8.1 文档的设置	113
8.2 导入	114
8.3 导出	121
第 9 章 绘图基础	130
9.1 使用对象模式	131
9.2 颜色管理	136
9.3 修饰图片	140
第 10 章 特效与滤镜	146
10.1 使用特效	147
10.2 使用滤镜	155
第 11 章 自由挥洒的空间——路径构造	163
11.1 可视化变换对象	164
11.2 管理点和路径	168
11.3 编辑路径	171
11.4 路径操作	176
第 12 章 网络灯塔——按钮的制作	183
12.1 静态按钮	184
12.2 创建导航栏	196
第 13 章 动画制作	200
13.1 Web 动画	201
13.2 动画帧	203
13.3 动画制作	208
13.4 控制动画	213



JS911/03



13.5 输出动画.....	214
第 14 章 Fireworks 创建实例.....	219
14.1 用 Fireworks 绘图.....	220
14.2 用 Fireworks 制作动画.....	223
14.3 用 Fireworks 制作网站首页.....	226

第三部分 Flash

第 15 章 Flash 动画的第一次亲密接触.....	231
15.1 动画的基本理论.....	232
15.2 Flash 5 的工作环境.....	232
15.3 工具面板.....	234
15.4 符号和实体.....	235
15.5 多媒体动画的设计过程.....	236
15.6 基础的位置渐变.....	236
15.7 颜色、透明度与大小的渐变.....	242
15.8 创建沿路径运动的动画.....	244
15.9 基础形状渐变动画.....	246
15.10 控制形状渐变动画.....	249
第 16 章 犹抱琵琶半遮面的遮罩层.....	251
16.1 如何制作遮罩效果.....	252
16.2 放大镜效果.....	254
16.3 淡入淡出的文本.....	255
16.4 书写文字的效果.....	257
16.5 可以拖动的镜头.....	259
16.6 电光效果.....	261
第 17 章 交互的时代——按钮和 Action 语句.....	264
17.1 制作按钮.....	265
17.2 立体按钮.....	267
17.3 使用影片片段作为按钮.....	268
17.4 Flash 5 的交互性与 Action 语句.....	270
17.5 为按钮分配动作.....	271
17.6 给帧添加动作.....	273
17.7 Flash 5 自带动作详解.....	274
17.8 值的类型.....	288
17.9 表达式和运算符.....	289
17.10 函数.....	291
17.11 使用表达式编辑器.....	293

17.12 使用属性.....	293
第 18 章 有声有色的 Flash 动画.....	295
18.1 加入声音.....	296
18.2 音效控制.....	300
18.3 声音导出设定.....	303
第 19 章 再谈测试和发布.....	305
19.1 下载测试.....	306
19.2 优化电影.....	308
19.3 发布设定.....	310
第 20 章 引入三维图形.....	316
20.1 利用光影效果制作三维动画.....	317
20.2 导入 Cool3D 制作的 3D 动画.....	320
20.3 三维图形导入的其它方法.....	324
第 21 章 经典实例.....	326
21.1 围绕鼠标飞舞的落叶.....	327
21.2 精确显示进度的加载进度条.....	328
21.3 可以拖曳的滚动条.....	330
21.4 简单的交互射击游戏.....	333

第四部分 Dreamweaver UltraDev

第 22 章 UltraDev 简介.....	341
22.1 Dreamweaver UltraDev 特性.....	342
22.2 Dreamweaver UltraDev 在实际中的应用.....	345
22.3 安装 Dreamweaver UltraDev 的要求.....	346
22.4 安装 Dreamweaver UltraDev.....	348
第 23 章 UltraDev 程序界面.....	353
23.1 第一次运行 Dreamweaver UltraDev.....	354
23.2 Dreamweaver UltraDev 帮助系统.....	355
23.3 可用到的网上资源.....	357
第 24 章 使用 UltraDev 创建动态主页.....	359
24.1 定义一个本地站点.....	360
24.2 定义远程站点.....	361
24.3 JSP 用户创建数据连接的方法.....	369
24.4 ColdFusion 用户创建数据库连接.....	369
24.5 制作主页面.....	370
24.6 创建细节页面.....	384



24.7 小结.....	393	27.2 行为.....	436
第五部分 超强组合		27.3 用时线制作 DHTML 动画.....	441
第 25 章 Web 图片的交互行为.....	397	27.4 拼图.....	444
25.1 使用行为面板.....	398	第 28 章 与用户的沟通——Dreamweaver 表单	453
25.2 交互中的滚盖图.....	399	28.1 表单概述.....	454
25.3 高级滚盖图技巧.....	402	28.2 向表单添加对象.....	456
25.4 导出滚盖图及其代码.....	405	28.3 实现客户端表单处理.....	462
25.5 编辑状态栏信息.....	409	第 29 章 Flash 实现表单元件.....	465
25.6 制作滚盖图实例.....	411	29.1 创建表单基础.....	466
第 26 章 Fireworks 与 HTML.....	415	29.2 查找字符.....	468
26.1 一些 HTML 基础.....	416	29.3 淡入淡出式下拉菜单.....	471
26.2 Fireworks 与 Dreamweaver 结合.....	419	29.4 抽屉式下拉菜单.....	473
26.3 Fireworks 与其他 HTML 编辑器 的一起使用.....	430	第 30 章 Flash 结合 Dreamweaver.....	479
第 27 章 动态网页技术.....	434	30.1 直接在 Dreamweaver 中插入 Flash 电影.....	480
27.1 滚盖图.....	435	30.2 在 Dreamweaver 中对 Flash 进行 简单控制.....	482
		30.3 在网页中对 Flash 进行复杂控制.....	486

第一部分

Dreamweaver

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和管理网站于一身的所见即所得网页编辑器，它是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台和浏览器限制的充满动感的网页。

Dreamweaver 有以下的特点：

最佳的配合效果

Dreamweaver 可以用最快速的方式将 Fireworks, FreeHand 或 Photoshop 等文档移至网页上，能与读者所喜爱的设计工具，如 Playback Flash, Shockwave 和外挂模组等搭配，不需离开 Dreamweaver 便可完成，整体运用流程自然顺畅。除此之外，只要单击便可使 Dreamweaver 自动开启 Firework 或 Photoshop 来进行编辑与设定图档的最佳化。

强大的网站管理

使用网站地图可以快速制作网站雏形，设计、更新和重组网页。改变网页位置或文档名称，Dreamweaver 会自动更新所有连结。使用 HTML 码，HTML 属性标签和一般语法的搜寻及置换功能使得复杂的网站更新变得迅速又简单。

无可比拟的控制能力

Dreamweaver 是唯一提供 Roundtrip HTML、视觉化编辑与原始码编辑同步的设计工具。它包含 HomeSite 和 BBEdit 等主流文字编辑器。有着读者无法想像的帧(frames)和表格的制作速度。进阶表格编辑功能可使读者简单地选择单格、行、栏或作不连续地选取。甚至可以排序或格式化表格群组，Dreamweaver 提供精确定位，表格可以轻易地转换成图层，并以拖拉置放的方式进行版面配置。

真正的所见即所得

Dreamweaver 成功整合动态式出版视觉编辑及电子商务功能，提供超强的兼容能力给包含 ASP、Apache、BroadVision、Cold Fusion、iCAT、Tango 与自行发展的应用软件。使用 Dreamweaver 设计动态网页时的所见即所得的功能，可使读者不需要透过浏览器就能预览网页。

强大的模板功能

Dreamweaver 将内容与设计分开，应用于快速网页更新和团队合作网页编辑。建立网页外观的模板，指定可编辑或不可编辑的部分，内容提供者可直接编辑以样式为主的内容却不会因不小心改变其既定样式。也可以使用模板正确地导入或导出 XML 内容。

全方位的呈现

利用 Dreamweaver 设计的网页，可以全方位地呈现在任何平台的热门浏览器上（IE、Netscape、Opera）。使用不同浏览器检示功能，Dreamweaver 可以告知读者在不同浏览器上执行的成效如何。当有新的浏览器上市时，只要从 Dreamweaver 的网站中下载它的描述文件，便可得知详尽的成效检测报告。

在基本了解了 Dreamweaver 的特点之后是否已按捺不住心中的好奇与兴奋，在这一部分我们将与读者一起慢慢撩起 Dreamweaver 的“神秘”面纱，来真正体会她的魅力。



三味工作室

第1章

网站 DIY 的最佳选择—— Dreamweaver



本章重点

- Dreamweaver 简介
- Dreamweaver 3.0 新功能
- 用 Dreamweaver 创建本地站点
- 用 Dreamweaver 创建网页
- 预览网页

Dreamweaver 3.0 是 Macromedia 公司推出的网页编写工具 Dreamweaver 的最新版本。它的特点是所见即所得，这对于刚入门的新手来说无疑是福音了。它还带有站点管理功能，可以方便地设计和管理多个站点。它有这么多优点，还等什么，快来 Dreamweaver 3.0 的新世界吧！图 1-1 所示就是 Dreamweaver 3.0 启动时的界面。



图1-1 Dreamweaver 3.0主界面

1.1 Dreamweaver 简介

Dreamweaver 3.0 比起它的前任 Dreamweaver 2.0 在操作界面上更加友好和实用，功能也得到了进一步的完善。读者会发现，创作网页原来这么轻松。不用书写一页代码，就能快速创建动态 HTML 网页，例如动画和分层等；利用 Dreamweaver 的目标浏览器，可以创建适用于各种平台和浏览器的兼容性极好的网页；还可以利用 Dreamweaver 中的 Roundtrip HTML 技术精确控制 Dreamweaver 生成的网页源代码。

更可贵的是，Dreamweaver 为您提供了个性化的空间。您可以创建自己的对象和命令，修改菜单和快捷键，甚至创建自己的 Javascript 来扩展 Dreamweaver。还不夸张的说，Dreamweaver 给您的网页制作带来了无尽的空间。

1.1.1 Dreamweaver 功能概述

文档的创建和使用

文档的操作是网页制作的基础。Dreamweaver 不仅可以创建空白文档和基于模板的文档，还可以编辑其他程序中创建的 HTML 文档，例如 FrontPage 等。Dreamweaver 还提供了历史（History）面板。历史面板记录了读者在文档窗口中操作的历史，它可以帮助您撤

销或重复步骤，大大简化了网页的制作过程。图 1-2 就显示了一种显示历史面板的方法。

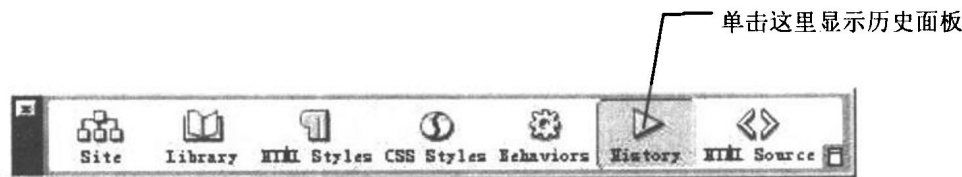


图1-2 控制栏

加入图像、超链接

一个网页只有文本是无法吸引人的，必须在文档中加入其他元素。图像当然是必然的，表格和超链接也必不可少，图文并茂才能够引人入胜。

Dreamweaver 提供了两种插入图片的方式。读者可以选择菜单命令 Insert | Image；也可以选用另一种更直观的方式，选择对象（Object）面板上的插入图片的图标 。不但可以完全控制图片标签和属性，还可以方便地使用图片地图（Image Map）编辑器和编辑图片（Edit Image）按钮。如图 1-3 所示。

超级链接是文档中最重要的部分。有了它可以自由自在地从一个位置跳跃到另一个位置。Dreamweaver 强大的功能提供了多种链接方式的可能。最常见的链接是文档之间的链接，这对于 Dreamweaver 来说当然不在话下。利用 Dreamweaver



图1-3 对象面板

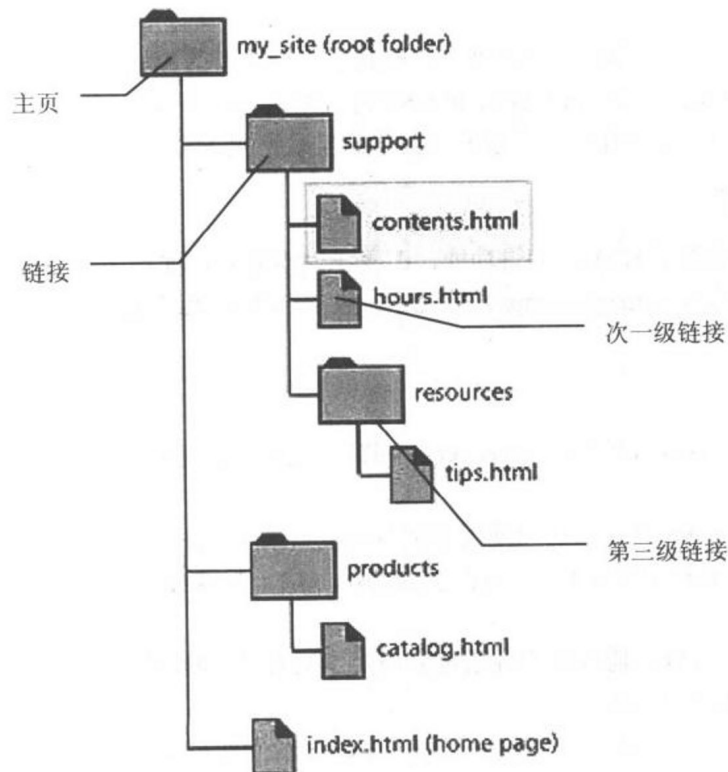


图1-4 链接结构图

还可以创建特殊的链接，例如在网页中使用 E-Mail 链接，以便及时获取外界的各种反馈信息，这对于一个好的网站来说是极其重要的，还可以创建脚本链接，运行相应的 JavaScript 脚本，从而实现相应的运算。图 1-4 就是一个链接结构图。

站点管理

站点管理是 Dreamweaver 的精华部分。利用 Dreamweaver 可以方便快捷地建立本地站点和远端站点。Dreamweaver 可以帮助用户把远端服务器上的远端站点复制到本地计算机上,构成本地站点;还可以把本地站点复制到远端服务器上,构成远端站点。Dreamweaver 能够保持本地站点和远端站点之间的内容同步,保证用户随心所欲地对远端站点进行更新。它还可以对站点中的链接进行测试,找出其中的断裂和错误,并进行修复,确保站点结构的正确性。如图 1-5 所示。

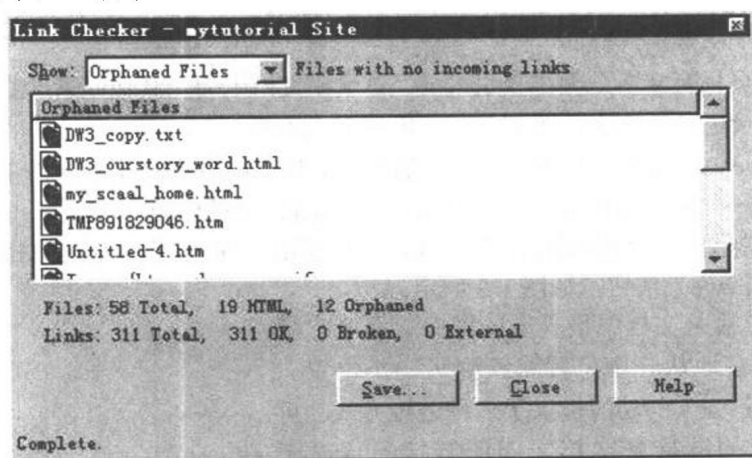


图1-5 检查链接

动态网页制作

最新标准的 HTML 4.0 语言将原来的 HTML 语言扩展到了一些全新的领域,变成了真正的动态 HTML (简称为 DHTML)。而 JavaScript 和 CSS 语言则是功能强大的 DHTML 中最主要的部分。CSS 与 JavaScript 配合使用,可以非常简单地实现网页的动态效果。

1.1.2 Dreamweaver 3.0 新功能

Dreamweaver3.0 的新特性增强了 HTML 编辑功能,改善了站点管理,允许用户添加导航栏 (Navigation Bar)、图片地图 (Images Maps) 等元素,使工作流程流线化,并用户化和扩展 Dreamweaver。

HTML 编辑功能

- 快速标签编辑器: 让用户不用离开 Dreamweaver 文档窗口就可以快速修改、添加、移动 HTML 标签。
- HTML 风格: 在 Dreamweaver 3.0 中可以使用多浏览器支持的标准 HTML 标记来创建风格 (比如标记和标记)。而在以前的版本中,只能使用层叠风格单 (CSS)。
- HTML 源监视器: 让用户可以在监视器中轻松地完成对 HTML 块的操作。
- 增强了移植第三方 HTML 块的功能。
- 可以使用 Javascript 轻松的解决浏览窗口发生变化时的 CSS 层问题。

管理站点

- 文件同步化：可以使用它迅速地同步化站点的文件，而无论它是本地站点还是服务器上的。确认站点文件是最新的版本，同时还可以设置删除外来的文件。
- 方便地登录系统：它可以让用户安全又直接的登录和从文档窗口中获取文件。
- 在上载到远程服务器上之前，它还会提醒用户保存未保存的文件。
- 在 Dreamweaver 3.0 版本中，Flash 动画文件的 URLs 是可以编辑的。同时，站点地图（Site map）也可以显示出这些链接。

创建和编辑对象和页面元素

- 在对象面板中可以轻松地得到常用的对象。
- 运用框架对象轻松而快捷地创建已定义的框架对象。
- 在其他对象（other object）中，可以找到诸如导航栏、E-Mail 链接、弹出菜单、日期以及多媒体对象（Flash 4 动画或者 Shockwave 7 动画）。
- 在不离开文档窗口的同时，添加热点、改变热点图像的大小、改变热点的链接、以及对热点应用的行为。

流线化工作流程

- 使用 Dreamweaver 3.0 的设计附注，可以在站点的文件上添加附注信息，以便其他的网站维护人员准确地了解文件中的内容，对文件进行跟踪和管理。甚至可以为 Fireworks 的图片文档加附注。
- 导入及净化 Word 生成的 HTML 文件：Word 2000 发布后，使用它来制作网页的人越来越多，Dreamweaver 3.0 允许用户导入和编辑 Word 生成的 HTML 文件。Dreamweaver 在导入代码后，还会从 Word 生成的 HTML 文件中删去那些无用的 XML 代码和风格、删除无用的标记、修复无效的 HTML 代码以及对它重新进行格式化。
- 使用历史面板（History Palette）可以进行撤销操作、恢复操作、拷贝操作等。而且还可以将一些步骤储存起来，这样，它们就成为了命令（Commands），并在命令菜单中出现。
- 使用 Repeat 功能可避免重复操作。
- 在 Dreamweaver 3.0 中，可自动创建包含外界数据的表格，这些数据可以从诸如 Microsoft Excel 或者 Microsoft Access 生成的分隔符形式的文档中读取。
- 从 Dreamweaver 中启动 Fireworks 以编辑 PNG 图像，或者直接向 Fireworks 生成的图像中导入源代码和图像。
- 在 Dreamweaver 3.0 中，如果希望编辑其他类型的文件，不必切换出去，在站点窗口中直接双击文件就可以使用其他外部编辑器打开它。

用户化和扩展 Dreamweaver

用户可以根据自己的需要改变 Dreamweaver 的各种面板或者菜单，设置个性化的工作环境。

- 根据自己的需要，可以改变 Dreamweaver 中原来的菜单和快捷键，甚至还可以扩

展它们。

- 在 Dreamweaver 中提供了 300 个新的应用程序接口 (API) 函数, 允许用户创建自己的 Javascript 来扩展 Dreamweaver。

1.2 创建简单的 Web 站点

要熟悉 Dreamweaver 3.0, 第一步就是在本地硬盘上建立一个自己的网站, 下面就使用 Dreamweaver 中的自带资源, 来建立一个网上咖啡店的网站。

在这个过程中, 会看到如何用 Dreamweaver 来建立一个本地站点并创立和编辑 Web 文档。当客户浏览这一网站时, 会看到公司概况、每周专递以及网上产品目录。

在这一过程中, 介绍的内容包括:

- 定义一个本地站点
- 创建一个文档
- 使用层来布局一个网页
- 在图像上捆绑行为
- 创建链接
- 创建站点地图

1.2.1 创建本地站点

创建站点结构

在创建站点之前, 建立一个新的文件夹, 由于是使用 Dreamweaver 中的自带资源, 所以必须:

1. 在本地硬盘的根目录下, 建立一个文件夹, 比如 D:\Sites。
2. 将 Dreamweaver\Tutorial\ Scaal_site 目录拷入 D:\Sites。

定义一个本地站点

在创建本地站点之前, 首先需要为 Scaal_site 目录下的文件定义一个本地站点。站点是一个特定的地点用来存储所有站点需要使用文档。定义站点后, Dreamweaver 就会知道用户是在哪里储存所有的站点文件。使用 Dreamweaver 建立的每一个 Web 站点, 都需要定义本地站点。

在我们所举的这一例子中, 把 Scaal_site 目录定义为本地站点文件夹。

1. 启动 Dreamweaver 会自动新建一个文档。
2. 选择菜单命令 Site | New Site 会弹出站点定义对话框 (Site Definition Dialog Box)。

如图 1-6 所示。

3. 在目录 (Category) 列表选定 Local Info。
4. 在站点名称文本框中键入 Mytutorial。
5. 指定本地根目录 (Local root), 在本例中, 指定 D:\sites\Scaal_site\。本地根目录显示的就是本地站点。