

朱印宏 袁衍明 编著

Dreamweaver

CS3 完美网页设计

技术入门篇

技术入门篇

ASP
动态网页设计篇PHP
动态网页设计篇

CSS网页设计篇

商业网站篇

白金案例篇

本书特点

内容全面，实例丰富
讲解详细，资料丰富

适合读者

Dreamweaver初学者
网页设计与制作人员
网站建设与开发人员
大中专院校相关师生
网页设计培训班学员

层次级别

初级 中级 高级

附赠资料

- 长达3小时Dreamweaver CS3

多媒体教程

- 网页设计素材
- 本书实例素材和网页文件
- HTML、CSS、JavaScript、VBScript、ASP教程

如果您想学习网页设计和网站开发，本书将是您的最佳选择。书中深入浅出的讲解和光盘中的多媒体教程，将带领您快速掌握使用Dreamweaver CS3进行网页设计和网站开发的方法和技巧。

本书涵盖以下内容

- ④ Dreamweaver CS3基本操作
- ④ 创建和管理站点
- ④ 插入网页文本、图像、多媒体等元素
- ④ 创建超链接
- ④ 使用表格布局网页
- ④ 使用布局模式和AP元素
- ④ 制作网页框架
- ④ 使用CSS样式表美化网页
- ④ 制作网页动画
- ④ 使用行为快速设计网页特效
- ④ 使用模板、库和插件提高设计效率
- ④ 使用表单创建动态网页
- ④ 创建ASP动态网站
- ④ Spry技术应用
- ④ 站点测试、发布和维护

无论是简单的静态网页设计还是功能复杂的动态网站开发，本书都将使您了解如何使用Dreamweaver CS3最快地实现，以达到事半功倍的效果。



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

TP393.092/943D

:2

2008

朱印宏 袁衍明 编著

Dreamweaver

CS3 完美网页设计 技术入门篇



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书是《Dreamweaver 8 完美网页设计——技术入门篇》的升级版,完全结合读者反馈建议并针对 CS3 版本编写,集艺术、技术和经验于一体。全书共 28 章,详细讲解了使用 Dreamweaver CS3 进行网页设计和网站开发的方法和技巧,内容包括 Web 相关概念, Dreamweaver CS3 基本操作,创建和管理站点,插入网页文本、图像、多媒体等元素,创建超链接,表格的应用,使用布局模式和 AP 元素布局网页,制作框架网页,使用 CSS 样式美化网页,制作网页动画,使用行为快速设计网页特效,使用模板、库和插件提高设计效率,使用表单创建动态网页,创建 ASP 动态网站, Spry 技术框架应用,站点测试、发布和维护等。在完整地讲解 Dreamweaver CS3 所有功能的同时,本书还就网页设计和开发中常用的热点技术结合实例进行了详细地介绍,例如 CSS、Ajax 等。无论是简单的静态网页设计还是功能复杂的动态网站开发,本书都将使您了解如何使用 Dreamweaver CS3 最快地去实现,以达到事半功倍的效果。

本书附带一张 DVD 光盘,内含长达 3 小时的 Dreamweaver CS3 入门多媒体教程,以及本书所有范例的模板、素材和最终效果实例。另外,还提供了 HTML、CSS、ASP、JavaScript 和 VBScript 教程参考手册(CHM 文件),同时还提供了丰富的设计素材。

本书内容全面、讲解详细,非常适合网页设计初学者,也可作为高等院校和相关培训班教材。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS3 完美网页设计·技术入门篇 / 朱印宏, 袁衍明编著. —北京: 中国电力出版社, 2008
ISBN 978-7-5083-6134-5

I. D… II. ①朱…②袁… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 157560 号

责任编辑: 孙 芳

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 李文志

书 名: Dreamweaver CS3 完美网页设计——技术入门篇

编 著: 朱印宏 袁衍明

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 68362602

传真: (010) 68316497

印 刷: 北京丰源印刷厂

开本尺寸: 185mm × 260mm 印 张: 32.5 彩 页: 8 字 数: 803 千字

书 号: ISBN 978-7-5083-6134-5

版 次: 2008 年 2 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 0001—4000 册

定 价: 49.80 元(含 1DVD)

敬 告 读 者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究

本书是《Dreamweaver 8 完美网页设计——技术入门篇》一书的升级版，是在大量读者反馈建议和作者对网页设计与网站开发新技术深入研究的基础上进行深化、细化和优化后编写而成的。

深化的目的是体现本书知识的全面性。本书对 Dreamweaver CS3 进行了深入细致的剖析和解密，挖掘 Dreamweaver CS3 在网页设计和网站开发中的最大潜能。全书囊括了 Dreamweaver CS3 的所有功能，覆盖了 Dreamweaver CS3 98% 以上的知识点，绝对称得上是学习 Dreamweaver CS3 的权威参考。

细化的目的是进一步提升本书的品质。让本书的每个细节都能够成为读者欣赏的对象是本次升级中的重点。如何使概念的讲解更地道，如何使疑点和难点的剖析更透彻，这些看起来很容易，但却是大部分图书的通病，也是困扰读者的心病。毫不妥协的面对 Dreamweaver CS3 中所有疑点和难点是本书有别于其他同类图书的最大亮点。

优化的目的是帮助读者在学习本书后能够更快地与实践对接，更好地服务于将要面临的实际工作。为此，本书对所有知识点都进行了重新优化整合。对于开发设计中会常用到的知识点，本书都进行了不惜笔墨的讲解，例如，CSS、表单、动态技术、Spry 新技术，以及站点管理、维护和发布等；而对于不太实用的知识点，我们会力争简明扼要地讲解，例如插件、动画等。同时，我们也对全书实例进行了优化，重新完善并提升了贯穿全书的大量短小精干的示例和几个综合应用实例的品质，力争使它们更能够为知识讲解服务，力争使它们更能够贴近工作实际。

阅读本书能学到什么

选择 Dreamweaver 作为网页设计工具是明智之选，而挑选本书作为学习 Dreamweaver CS3 的首选读物，将能够亲身感受到：

(1) 全面认识和掌握 Dreamweaver CS3 的工具。对于“全面”的理解不是书越厚越好，而是应该详略得当，重点突出。例如，Dreamweaver 构建动态网站部分应该重点介绍，但遗憾的是很多同类书却到此为止，让读者不痛不痒，摸不着头脑。

(2) 细致入微地了解 Dreamweaver CS3 的功能。本着对读者负责的态度，本书力求把所有对话框、面板等功能介绍详细，以使读者能够得到比较全面的认识，避免对 Dreamweaver CS3 功能的了解残缺不全。

(3) 操作步骤清晰，能够快速学会 Dreamweaver CS3 的使用。本书对于每个知识点、每个功能都给出了详细的操作步骤，并佐以实例，力求让读者学会灵活使用 Dreamweaver CS3。

本书结构和学习思路

全书可分为 5 个学习阶段。

(1) 第一阶段涵盖第 1~4 章，感性认识 Dreamweaver CS3、网页和网站。本阶段的学习是一个认知的过程，学习的目的是对网页、网站和 Dreamweaver CS3 有一个感性认识，了解如何使用 Dreamweaver CS3 设计网页。

(2) 第二阶段涵盖第 5~8 章，具体学习在 Dreamweaver CS3 中如何制作各种网页元素。本

阶段的学习是一个轻松点击的过程,读者只需按部就班地操作,即可掌握各种网页元素的制作与使用。俗话说熟能生巧,读者只要按照书中的介绍反复进行练习,定能熟练掌握各种元素的使用。

(3) 第三阶段涵盖第9~14章,主要学习如何在 Dreamweaver CS3 中进行网页布局。本阶段的学习是最富有创意和设计的过程,建议用户首先熟练使用几种网页布局工具,跨越工具使用的障碍,然后在网上多欣赏不同风格的网页,就一定能在潜移默化中把握网页布局的意旨。

(4) 第四阶段涵盖第14~19章,全面学习 Dreamweaver CS3 的扩展功能和增强工具。学完本部分后会对 Dreamweaver CS3 的认识上升到一个新的高度,即实现了从网页到网站的跨越。

(5) 第五阶段涵盖第20~28章,深入学习 Dreamweaver CS3 动态网站的创建、测试与发布。本阶段的学习也是本书的难点,但同时也是 Dreamweaver CS3 的精华之所在,实现动态网站建设正是我们所要追求的目标。

学习过程可能会困难重重。由于动态网页涉及到服务器脚本问题,不是靠突击就能掌握的,它需要基础和积累。在动态网站制作过程中,最苦恼的问题莫过于辛苦半天制作的动态页面不能浏览,因为源代码复杂,所以各种问题难以预料,有时会让用户心力憔悴,丧失进取的意志。因而这里给大家一个建议:在学习时,不妨先打开随书光盘所提供的实例亲身感受一番,然后一步步边做边比较,进而掌握并提高。

关于光盘的内容

本书赠送1张光盘,其中有长达3小时的多媒体教程、本书用到的素材和网页源文件,还有 HTML、CSS、ASP、JavaScript 和 VBScript 教程的 CHM 文件;此外,还赠送了大量网页设计素材,包括205个 Dreamweaver 实用插件、300个水晶大图标、320个按钮、435个水平线、489个网页 Logo 模板、500个经典网址收藏、695个世界知名网站欣赏、600个网页 Banner 模板、1230个小图标、1999幅网页 Banner 欣赏和6000个 Icon 图标。

编读互动

读者如果在阅读本书或设计网页时遇到疑难问题,可以登录 www.infopower.com.cn 网站的论坛,然后在“图书论坛”板块下的“《Dreamweaver CS3 完美网页设计》系列图书交流区”与作者和相关编辑进行探讨。也可以访问作者的站点 <http://www.css8.cn/> 获取更多信息。

本书作者

本书由朱印宏和袁衍明编写。同时,参与资料整理及编写的还有常才英、袁祚寿、袁衍明、张敏、袁江、田明学、唐荣华、毛荣辉、卢敬孝、刘玉凤、李坤伟、旷晓军、陈万林、陈锐、钱佩林、苏敬波、冉东林、杨龙贵、张炜、王慧明、涂怀清、卢国才、苏恢定、司成向、胡体清、陈宗亮、徐清银、周秀成、颜昌学、王幼平、冉原洲、李经键、胡厚成等,在此对大家的辛勤工作表示衷心的感谢!

由于时间有限,书中难免会有疏漏和不足之处,恳请广大读者提出宝贵意见。有关本书的任何意见和建议请发电子邮件到 zhuyinhong@263.net, 本书支持信息将会及时发布在 <http://www.css8.cn> 站点上。

作者

2007年9月于北京

目 录

前 言

第 1 章 认识 Dreamweaver CS3.....1

- 1.1 Dreamweaver 发展概述.....1
- 1.2 Dreamweaver CS3 的新功能.....3
- 1.3 网页基础知识.....5
- 1.4 网页构成元素.....10
- 1.5 Dreamweaver CS3 操作环境.....11
- 小结.....17

第 2 章 创建和管理站点.....18

- 2.1 认识站点.....18
- 2.2 站点规划与设计.....18
- 2.3 使用 Dreamweaver 向导创建站点.....20
- 2.4 站点高级设置.....23
- 2.5 管理站点.....28
- 2.6 编辑站点内容.....29
- 2.7 使用文件面板.....34
- 小结.....36

第 3 章 制作和设置首页页面.....37

- 3.1 创建首页.....37
- 3.2 设置网页页面属性.....42
- 3.3 使用辅助工具.....48
- 小结.....52

第 4 章 设置网页头部信息.....53

- 4.1 认识 HTML 语言.....53
- 4.2 插入元数据.....58
- 4.3 设置 HTTP-EQUIV 变量类元数据.....60
- 4.4 设置 Name 变量类元数据.....64
- 4.5 设置首页基址.....68
- 4.6 设置首页基址文字.....69
- 4.7 设置首页链接.....69
- 小结.....70

第 5 章 插入文本.....71

- 5.1 插入文本的一般方法.....71

5.2 文本属性面板.....72

- 5.3 格式.....73
- 5.4 样式.....76
- 5.5 设置字符.....77
- 5.6 设置段落.....79
- 5.7 设置列表.....82
- 5.8 设置链接.....87
- 5.9 【文本】菜单.....87
- 5.10 插入特殊字符.....89
- 5.11 插入水平线.....91
- 5.12 插入日期.....92
- 5.13 查找和替换.....92
- 5.14 使用正则表达式实现模糊查找和替换.....94
- 小结.....97

第 6 章 插入图像.....98

- 6.1 认识网页图像.....98
- 6.2 插入图像.....99
- 6.3 图像属性面板.....104
- 6.4 图像编辑.....106
- 6.5 使用外部图像编辑器.....109
- 6.6 图文混排.....110
- 6.7 与 Photoshop 和 Fireworks 集成化操作.....112
- 小结.....113

第 7 章 插入多媒体.....114

- 7.1 插入 Flash 动画.....114
- 7.2 设置 Flash 动画属性.....116
- 7.3 插入 Flash 按钮.....118
- 7.4 插入 Flash 文本.....120
- 7.5 插入 FlashPaper.....121
- 7.6 插入 Flash 视频 (FLV 文件).....122
- 7.7 插入图片查看器.....128
- 7.8 插入 Shockwave.....129
- 7.9 插入 Java Applet.....131
- 7.10 插入 ActiveX 控件.....133
- 7.11 插入插件.....135

7.12 插入参数	136
7.13 插入设计备注	136
7.14 插入音频	137
7.15 插入视频	138
小结	139

第 8 章 创建超链接 140

8.1 认识超链接	140
8.2 认识路径	141
8.3 创建链接	142
8.4 链接种类	145
8.5 图像地图	153
8.6 检查和修改链接	156
小结	156

第 9 章 表格 157

9.1 插入表格	157
9.2 选择表格元素	159
9.3 设置表格属性	162
9.4 设置行、列和单元格属性	164
9.5 编辑表格元素	166
9.6 插入表格内容	173
9.7 排序表格	174
9.8 导入和导出表格数据	175
9.9 表格特殊属性	176
9.10 使用 CSS 设置表格边框样式	178
小结	180

第 10 章 布局模式 181

10.1 认识布局模式	181
10.2 使用扩展模式	182
10.3 使用布局模式	183
10.4 绘制布局表格和布局单元格	183
10.5 设置网格和布局参数	186
10.6 设置布局表格属性	187
10.7 设置布局单元格属性	189
小结	190

第 11 章 AP 元素 191

11.1 认识 AP 元素	191
11.2 创建 AP 元素	192
11.3 创建和分离嵌套 AP 元素	194
11.4 选择 AP 元素	197
11.5 设置单个 AP 元素属性	198
11.6 设置多个 AP 元素属性	200

11.7 使用 AP 元素面板	200
11.8 操作 AP 元素	202
11.9 AP Div 和表格	207
11.10 设置 AP 元素参数	210
小结	211

第 12 章 框架 212

12.1 认识框架	212
12.2 创建框架集	213
12.3 使用框架面板	217
12.4 设置框架集属性	218
12.5 设置框架属性	219
12.6 在框架中插入网页	220
12.7 设置框架链接	222
12.8 设置无框架内容	223
12.9 保存框架集和框架文件	224
12.10 框架网页综合示例	224
12.11 浮动框架	228
小结	232

第 13 章 CSS 样式表 233

13.1 认识 CSS 样式表	233
13.2 定义样式	235
13.3 定义 CSS 滤镜	247
13.4 使用【CSS 样式】面板	256
小结	258

第 14 章 CSS 网页布局 259

14.1 认识 CSS 布局	259
14.2 CSS 基本语法	261
14.3 CSS 应用	263
14.4 CSS 样式优先级	265
14.5 CSS 设备类型	266
14.6 CSS 属性和单位	267
14.7 使用 CSS 布局创建页面	271
14.8 常用 CSS 布局	274
14.9 使用 Device Central CS3 测试 CSS 布局	283
小结	285

第 15 章 动画 286

15.1 认识动态 HTML	286
15.2 时间轴面板	286
15.3 使用时间轴移动 AP 元素	288
15.4 拖动轨迹创建时间轴动画	289

15.5	修改时间轴	290
15.6	用时间轴更改图像和 AP 元素的属性	291
15.7	使用多时间轴	292
15.8	复制动画	292
15.9	应用动画序列	293
15.10	在时间轴中增加行为	294
	小结	294
第 16 章	行为	295
16.1	认识行为	295
16.2	使用行为面板	296
16.3	增加行为的一般方法	297
16.4	事件详解	298
16.5	内置行为	300
16.6	管理行为	325
16.7	获取第三方行为	326
	小结	326
第 17 章	资源	327
17.1	资源面板	327
17.2	资源类型	328
17.3	资源使用	329
17.4	编辑资源	333
17.5	收藏资源	333
	小结	336
第 18 章	模板和库	337
18.1	模板	337
18.2	库	348
	小结	353
第 19 章	插件	354
19.1	认识插件	354
19.2	插件下载	354
19.3	插件安装	356
19.4	插件管理	357
19.5	插件使用	359
	小结	362
第 20 章	表单	363
20.1	HTML 中的表单	363
20.2	创建表单	369
20.3	插入文本域	370
20.4	插入隐藏域	374

20.5	插入按钮	375
20.6	插入图像域	375
20.7	插入文件域	377
20.8	插入单选按钮	378
20.9	插入单选按钮组	378
20.10	插入复选框	379
20.11	插入列表/菜单	380
20.12	插入跳转菜单	382
20.13	插入标签和字段集	383
20.14	验证表单数据	384
20.15	表单综合示例	386
	小结	389
第 21 章	Dreamweaver 编码环境	390
21.1	用代码编写页面	390
21.2	编码环境	391
21.3	设置【代码】视图辅助参数	393
21.4	使用【快速标签编辑器】	397
21.5	使用【代码片断】面板	399
21.6	使用标签选择器和标签检查器	400
21.7	【编码】工具栏	401
	小结	404
第 22 章	创建动态网页环境	405
22.1	认识动态网页	405
22.2	动态网页制作过程	406
22.3	服务器技术	407
22.4	认识 ASP	409
22.5	配置 ASP 运行环境	410
22.6	建立动态网站	418
	小结	419
第 23 章	建立数据库连接	420
23.1	认识数据库	420
23.2	ASP 访问数据库方法	422
23.3	创建 ODBC 连接	422
23.4	用 Dreamweaver CS3 建立数据库连接	426
23.5	查看数据库连接源代码	430
	小结	430
第 24 章	创建数据源	431
24.1	记录集（查询）	431
24.2	命令（预存过程）	435
24.3	请求变量	437

24.4 阶段变量	438
24.5 应用程序变量	438
24.6 操作数据源	439
24.7 设置数据源格式	440
小结	441

第 25 章 绑定记录集

25.1 动态文本	442
25.2 动态图像	445
25.3 动态下拉列表	447
25.4 动态信息综合实例	448
25.5 动态文本框	450
25.6 动态复选框	452
25.7 动态单选按钮	452
25.8 动态 HTML 属性	453
25.9 使 ActiveX、Flash 等对象参数 动态化	455
小结	456

第 26 章 增加服务器行为

26.1 服务器行为面板	457
26.2 重复区域	458
26.3 记录集分页	459

26.4 显示区域	462
26.5 转到详细页面	463
26.6 转到相关页面	466
26.7 操作记录	466
26.8 用户身份验证	470
小结	472

第 27 章 Spry 技术框架

27.1 认识 Ajax	473
27.2 认识 Spry 技术框架	475
27.3 使用 Spry 显示数据	476
27.4 Spry 构件	483
27.5 Spry 效果	494
小结	499

第 28 章 站点测试、发布与维护

28.1 站点测试	500
28.2 HTML 源代码优化	504
28.3 站点发布	507
28.4 站点维护	511
小结	512

认识 Dreamweaver CS3

Dreamweaver (意译为“织梦者”)为美国著名的平面设计、网络应用和多媒体软件开发公司 Adobe 推出的一款“所见即所得”的可视化网站和 Web 应用程序开发工具。它提供了可视布局工具、应用程序开发功能和代码编辑支持的强大组合,使各个技术级别的开发者和设计者都能够快速创建可视化、吸引人的基于标准的站点和应用程序。从基于 CSS 和 Ajax 核心技术设计的领先支持到手工编写的代码功能, Dreamweaver 提供了在集成的、无缝的环境中所需的各种专业工具。开发者可以将 Dreamweaver 与 Photoshop、Firework、Flash 以及各种服务器技术完美结合,来构建强大的 Web 应用程序。

Dreamweaver 的最大优点就是可以帮助初学者迅速成长为网页制作高手,同时又能够给专业设计师和开发工程师提供强大的开发工具和无穷的创作灵感。因此, Dreamweaver 备受业界人士的推崇,在众多专业网站和企业应用中都把它列为首选工具。

在 Macromedia 公司还没有被 Adobe 公司并购之前, Macromedia 把 Dreamweaver 与制作矢量动画的 Flash、处理网页图像的 Fireworks 捆绑在一起,组成了一个强大的网页开发软件包,俗称为“网页三剑客”。Macromedia 公司被 Adobe 公司收购之后, Adobe 利用已有的 CS 开发平台,使 Dreamweaver 变得更加锐不可挡。Adobe 公司在 2003 年——也就是在 Photoshop 7.0 版本之后——推出了 CS Creative Suite 概念,中文翻译为“创新性开发套件”,也就是一个媒体制作的软件工具包,它使设计更加便捷,管理更加专业、高效。当 CS 升级到 CS3 版本时, Adobe 把自己的所有产品分成 4 个成熟的 CS 套件: Design (侧重于专业打印设计,包括标准版和专业扩展版)、Web (侧重于专业网页应用开发,包括标准版和专业扩展版)、Production Premium (侧重于专业视频后期制作)和 Master Collection (侧重于跨媒体开发,包括前面所有套装组合)。其中 Web 开发套件包括 Photoshop CS3、Illustrator CS3、Fireworks CS3、Dreamweaver CS3、Flash CS3 Professional、Acrobat 8 Professional 和 Contribute CS3 软件以及一些公共软件, Adobe 完美地集合了这些工具,确保用户拥有一个高效的工作流。

1.1 Dreamweaver 发展概述

Dreamweaver 于 1997 年面世,发展至今已经有 10 个春秋了。10 年中, Dreamweaver 由弱变强、由小变大,从最初的一个简单网页制作小工具发展到现在的 Web 应用开发解决方案,其发展速度实在让世人敬仰和钦佩。简单了解 Dreamweaver 的发展能够提高用户学习 Dreamweaver 的兴趣。

2000 年, Macromedia 公司开始推出 Dreamweaver UltraDev 版本, 这是一个专为商业用户提供的 Web 应用开发工具。它主要运用 Roundtrip HTML 核心技术, 可确保在切换程序代码与设计视图时的程序代码质量; 而且 Macromedia 针对多种日益受到网页开发人员采用的服务器技术, 还提供以 ASP、JSP 和 ColdFusion 建立网页应用程序的功能支持, 使其成为当时最受欢迎的 Web 应用开发工具, Dreamweaver 也一举成为专业网站外观设计的先驱。

2002 年 5 月, Macromedia 推出 Dreamweaver MX (相当于 Dreamweaver 6.0), 目的是支持现代网页专业人员兼负的多重角色。Dreamweaver MX 将 UltraDev 最佳的开发功能以及 HomeSite 的主要程序代码编辑功能整合为一个核心的 Dreamweaver 环境, 为建立单一开发环境走出了第一步, 以期让使用者在此环境中进行快速开发。例如, 可以手动编码、可视化设计, 或结合两者的方式, 快速开发不同类型的网站和应用程序。

2003 年 9 月, Macromedia 推出 Dreamweaver MX 2004 (相当于 Dreamweaver 7.0), 新增了对 CSS 为基础的设计与开发提供支持的革命性功能, 将网页设计提升到新的层次。透过将 CSS 结合在所有用户的工作流程中, 促进了网页专业人员对 CSS 的普遍采用。

2005 年 8 月, Macromedia 推出 Dreamweaver 8, 它在以前版本的基础上扩充了主要范围的功能, 例如, 加强了对 XML 和 CSS 的技术支持, 并简化了工作流程, 以帮助用户提高工作效率。最新推出的 Dreamweaver CS3 更是为使用者提供了以开放标准为基础的强大开发方式, 并增强了专业性的基本工具。另外, Dreamweaver 支持所有主要的服务器技术, 包括 ColdFusion、PHP、ASP、ASP.NET 和 JSP, 以满足各种能力或操作程度的开发人员使用, 无论是新手还是老手都能实现其设计。

提示

2005 年底, Adobe 公司用 34 亿美元的天价终于完成对 Macromedia 公司的收购, 从此 Dreamweaver 以及“三剑客”就变了东家。由于公司整合需要一个过程, 当年 8 月份发布的 Dreamweaver 8 仍然还保留着 Macromedia 公司的商标。

目前, 刚刚发布的 Dreamweaver CS3 是在旧版本的基础之上构建的, 通过在主要领域(如 XML、Ajax 和 CSS)扩展功能并简化工作流来帮助用户在很短的时间内完成更多的工作。Dreamweaver CS3 支持最新的专业设计方法, 并采用开放式的、基于标准的开发技术。Dreamweaver CS3 还支持所有的主要服务器技术, 从而使所有技术级别的开发者都能设计出栩栩如生作品。

Dreamweaver 主要版本以及它们的发布时间如表 1.1 所示。

表 1.1 Dreamweaver 主要版本列表

发布年份	版 本
1997	Dreamweaver 1.0
1998	Dreamweaver 2.0
1999	Dreamweaver 3.0 Dreamweaver UltraDev 1.0
2000	Dreamweaver 4.0 Dreamweaver UltraDev 4.0
2002	Dreamweaver MX
2003	Dreamweaver MX 2004
2005	Dreamweaver 8
2007	Dreamweaver CS3

提示

其中, Dreamweaver MX 版本将 UltraDev 和 Dreamweaver 集成在一起, 变化幅度比较大, 而其功能更加强大, 特别是提供了对微软 ASP.NET 的支持 (C# 和 VB.NET), 不需要编写任何代码即可实现动态的网页。此外, 在编写代码时还提供了智能的提示, 便于手工编写代码。从此, Dreamweaver 一跃成为专业级别的开发工具。

Dreamweaver

CS3

1.2 Dreamweaver CS3 的新功能

Adobe Dreamweaver CS3 软件是设计、开发及维护网站和 Web 应用程序的最佳工具。它是专门为设计人员和开发人员而构建的, 提供可视操作和代码编程两个环境, 以及与相关 Adobe 软件的智能集成。升级后的 Dreamweaver CS3 具有如下新功能。

1. 能够创建丰富 Web 内容

随着 Web 2.0 概念和应用的普及, 以 Ajax 为核心的 Web 2.0 新技术逐渐引起了人们的注意。Dreamweaver CS3 提出了适合于 Ajax 技术的 Spry 框架。Spry 框架是一个技术整合的抽象概念 (更详细的介绍请参见第 27 章), 具体包括如下新功能:

(1) Spry 数据。使用 XML 从 RSS 服务或数据库将数据集集成到 Web 页中。集成的数据很容易进行排序和过滤, 如图 1.1 所示。

(2) Spry 窗口组件。借助来自适合于 Ajax 的 Spry 框架的窗口组件, 轻松地将常见界面组件添加到 Web 页中, 例如列表、表格、选项卡、表单验证和可重复区域, 如图 1.2 所示。

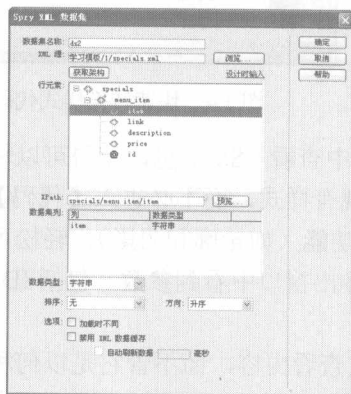


图 1.1 定义 Spry XML 数据集



图 1.2 Spry 组件工具按钮

(3) Spry 效果。借助适合于 Ajax 的 Spry 效果, 轻松地向页面元素添加视觉过渡, 以使它们扩大选取、收缩、渐隐、高光等。

同时, Dreamweaver CS3 还提供了新的开放式服务器和技术支持, 具体包括如下新功能:

(1) 支持领先的技术。Dreamweaver CS3 增强了对领先的 Web 开发技术的支持, 具体包括 HTML、XHTML、CSS、XML、JavaScript、Ajax、PHP、Adobe ColdFusion、ASP、ASP.NET 和 JSP。

(2) 轻松的 XML。使用 XSL 或者适合于 Ajax 的 Spry 框架, 快速集成 XML 内容。指向 XML 文件或 XML feed URL, Dreamweaver CS3 将显示其内容, 这使用户能够将适当的字段拖放到自己的页面上。

2. 最佳应用实践

Dreamweaver CS3 提供了完整的 CSS 技术支持, 能够帮助用户快速开发符合标准的网站和 Web 应用程序。

(1) CSS 布局。借助全新的 CSS 布局, 将 CSS 轻松合并到自己的项目中。在每个模板中都有大量的注释解释布局, 这样, 初级和中级设计人员可以快速学会。用户还可以为每个项目自定义模板, 如图 1.3 所示。

(2) 浏览器兼容性检查。借助全新的浏览器兼容性检查, 节省时间, 并确保跨浏览器和操作系统的更加一致的体验; 生成识别各种浏览器中与 CSS 相关的问题的报告, 而不需要启动浏览器。

(3) CSS Advisor 网站。借助全新的 CSS Advisor 网站, 可以快速查找浏览器特定 CSS 问题的解决方案。

(4) CSS 管理。轻松移动 CSS 代码, 从行中到标题, 从标题到外部表, 从文档到文档, 或在外部表之间, 如图 1.4 所示。清除旧页面中的内容, 使得现有 CSS 变得更加容易。

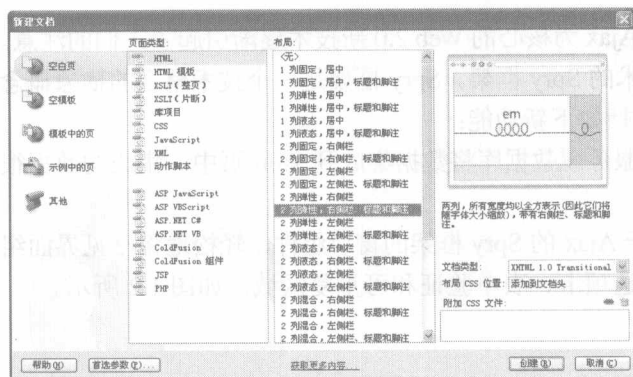


图 1.3 使用 CSS 模板布局

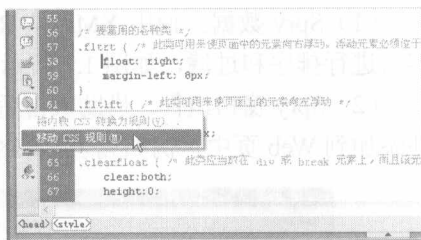


图 1.4 快速转换样式代码

(5) 统一的 CSS 面板。在单一的、统一的 CSS 面板中查看 CSS 信息, 使得可以轻松查看应用于特定元素的样式, 识别定义属性的位置以及编辑现有样式, 而不必进入【代码】视图。

(6) CSS 布局可视化。在 CSS 布局中应用可视辅助功能 (如轮廓和阴影), 轻松可视化复杂的嵌套方案并选择要进行编辑的部分。选择布局以在弹出窗口中看到参数, 包括 ID、填充、边距以及边框设置。

(7) 【样式呈现】工具栏。按最终用户将看到的方式查看内容, 而不管它是以何种方式交付的。使用样式渲染工具栏, 在计算机屏幕、手持设备或打印输出的模拟中预览自己的设计。

3. 提供或增强新的最大化效率功能

Dreamweaver CS3 提供了强大的集成工作流。

(1) Adobe Photoshop 和 Fireworks 集成。直接从 Adobe Photoshop CS3 或 Fireworks CS3 复制和粘贴到 Dreamweaver CS3 中, 就可以利用原型中的资源。

(2) FLV 支持。无需任何 Flash 知识, 只需五次点击, 即可轻松地将 FLV 文件添加到 Web 页中, 自定义视频环境以匹配自己的网站。

(3) Adobe Device Central CS3。使用 Adobe Device Central 可以设计、预览和测试移动设备的内容, 这个新增加的工具现在已集成到整个 Adobe CS3 中。

(4) Adobe Bridge。使用 Adobe Bridge (Adobe CS3 的中枢) 享受效率更高的工作流, Adobe Bridge 提供对项目文件、应用程序和设置的集中访问, 以及 XMP 元数据标记和搜索功能。

4. 其他功能

(1) 集成的编码环境。借助代码折叠、颜色编码、行号及带有注释/取消注释和代码片断的编码工具栏,组织并加速编码。应用适用于 HTML 和服务器语言的代码提示。

(2) 文本和代码导入。快速从其他应用程序(如 Microsoft Outlook 和 Word)导入文本或代码。能够保留原始格式,或从目标文件里应用 CSS。

(3) 跨平台支持。Dreamweaver CS3 可用于基于 Intel 或 PowerPC 的 Macintosh 计算机,也可用于 Windows XP 和 Windows Vista 系统。在首选平台中设计,然后跨平台交付更加可靠、一致和高性能的结果。

(4) 学习资源。在用户使用全面的教程、参考内容和指导性模板的同时进行学习,这样可以轻松扩展自己的技能并采用最新的技术。

(5) 扩展的 Dreamweaver 社区。享受庞大的 Dreamweaver 社区的所有益处,包括在线 Adobe 设计中心和 Adobe 开发人员中心、培训和研讨会、开发人员认证计划、用户论坛以及 Dreamweaver Exchange 中提供的超过 1 000 个可下载的扩展。

(6) 业界领先的工具。利用世界级的 Web 设计工具的所有灵活性和强大功能,用户可以在【设计】视图进行像素级别的完美设计,在【代码】视图中制作复杂的代码。总之,用户可以使用适合自己的最佳工作方式工作。

Dreamweaver

CS3

1.3 网页基础知识

在学习本书之前,用户有必要了解一些网页的基本概念,为后面更深入的学习打下基础,同时也方便在需要时快速查找。

1.3.1 Internet

Internet(国际互联网)是一个由各种不同类型和规模的独立运行和管理的计算机网络组成的全球范围的计算机网络,组成 Internet 的计算机网络包括局域网(LAN)、城域网(MAN)以及大规模的广域网(WAN)等。这些网络通过普通电话线、高速率专用线路、卫星、微波和光缆等通信线路把不同国家的大学、公司、科研机构以及军事和政府等组织的网络连接起来。Internet 网络互联采用的基本协议是 TCP/IP。用户可以利用 Internet 提供的各种工具去获取 Internet 提供的巨大信息资源,任何一个地方的任意一个 Internet 用户都可以从 Internet 中获得任何方面的信息。

1.3.2 Firewall

Firewall(防火墙)是加强 Internet 与 Intranet(内部网)之间安全防范的一个或一组系统。防火墙可以确定哪些内部服务允许外部访问、哪些外部人员被许可访问所允许的内部服务、哪些外部服务可由内部人员访问等。为了使防火墙发挥效力,来自和发往 Internet 的所有信息都必须通过防火墙出入。防火墙只允许授权信息通过,而防火墙本身不能被渗透。

1.3.3 WWW

WWW(World Wide Web)译为万维网或全球网,是指在因特网上以超文本为基础形成的信息网。它为用户提供了一个可以轻松驾驭的图形化界面,用户通过它可以查阅 Internet 上的

信息资源。WWW 是通过互联网获取信息的一种应用，我们所浏览的网站就是 WWW 的具体表现形式，但其本身并不就是互联网，只是互联网的组成部分之一。互联网常用的服务包括 WWW、E-mail 和 FTP 等。

1.3.4 TCP/IP

世界上有各种不同类型的计算机，也有不同的操作系统，要想让这些装有不同操作系统的不同类型计算机互相通信，就必须有统一的标准。TCP/IP 是 Internet 所使用的一组协议 (Protocol)，也是目前被各方面遵从的网际互联工业标准。TCP/IP 有 100 多个协议，其中用得最广的是 SMTP (电子邮件协议)、FTP (文件传输协议) 和 TELNET (远程登录协议)；最重要的两个协议是 TCP (Transmission Control Protocol, 传输控制协议) 和 IP (Internet Protocol, 互联协议)。IP 负责信息的实际传送，而 TCP 则保证所传送的信息是正确的。

1.3.5 FTP

FTP (File Transfer Protocol, 文件传输协议) 是 Internet 上使用非常广泛的一种通信协议。它是由支持 Internet 文件传输的各种规则所组成的集合，这些规则使 Internet 用户可以把文件从一个主机传输到另一个主机上，因而为用户提供了极大的方便。FTP 通常也表示用户执行这个协议所使用的应用程序。FTP 和其他 Internet 服务一样，也采用客户机/服务器方式。

1.3.6 HTTP

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol, 超文本传输协议) 是 WWW 浏览器和 WWW 服务器之间的应用层通信协议，是用于分布式协作超文本信息系统的、通用的、面向对象的协议。HTTP 协议是基于 TCP/IP 之上的协议，它不仅保证了正确传输超文本文档，还确定传输文档中的哪一部分内容首先显示 (如文本先于图形) 等等。

1.3.7 BBS

BBS (Bulletin Board Service, 公告牌服务) 是 Internet 上的一种电子信息服务系统。它提供一块公共电子板，每个用户都可以在上面书写，发布信息或提出看法。大部分 BBS 由教育机构、研究机构或商业机构管理，像日常生活中的黑板报一样。电子公告牌按不同的主题分成很多个布告栏，用户可以阅读关于某个主题的最新看法，也可以在公告栏中发布自己的观点。

1.3.8 E-mail

E-mail (Electronic Mail, 电子邮件) 是 Internet 上的重要信息服务方式。它为世界各地的 Internet 用户提供了一种极为快速、简单和经济的通信和交换信息的方法。与常规信函相比，E-mail 非常迅速，而且使用非常方便，即写即发；与电话相比，E-mail 的使用是非常经济的，传输几乎是免费的。正是由于这些优点，Internet 上数以亿计的用户都有自己的 E-mail 地址，E-mail 也成为利用率最高的 Internet 应用。

1.3.9 ISP

ISP (Internet Server Provider, Internet 服务提供商) 就是为用户提供 Internet 接入和 Internet 信息服务的公司和机构。前者又称为 IAP (Internet Access Provider, Internet 接入提供商)，后者又称为 ICP (Internet Content Provider, Internet 内容提供商)。由于接入国际互联网需要租用国际信道，其成本是一般用户无法承担的。Internet 接入提供商作为提供接入服务的中介，需

投入大量资金建立中转站，租用国际信道和大量的当地电话线，购置一系列计算机设备，通过集中使用、分散压力的方式向本地用户提供接入服务。从某种意义上讲，IAP 是全世界数以亿计用户通往 Internet 的必经之路。Internet 内容提供商在 Internet 上发布综合的或专门的信息，并通过收取广告费和用户注册使用费来获得盈利。

1.3.10 IP Address

IP Address (IP 地址) 是 Internet 上主机地址的数字形式，与主机的域名地址一一对应。IP 地址是一个 32 位的二进制数，通常为被句点分开的 4 个十进制数的形式，例如，128.9.28.5 和 192.23.4.101 等。IP 地址和域名地址不是任意分配的，在需要 IP 地址或域名地址时，用户必须向国际网络信息中心 (NIC) 提出申请，可以通过普通信函或电子邮件 (地址是 hostmaster@nic.ddn.mil) 进行申请。

1.3.11 DNS

DNS (Domain Name System, 域名系统) 是指在 Internet 上查询域名或 IP 地址的目录服务系统。在接收到请求时，它可将另一台主机的域名翻译为 IP 地址，或者将 IP 地址翻译为主机的域名。大部分域名系统都维护着一个大型的数据库，它描述了域名与 IP 地址的对应关系。

1.3.12 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language, 超文本标识语言) 是用于创建网页的编程语言。由于其编写简易，在 WWW 的迅速增长中扮演着主要角色。作为 WWW 的核心技术之一，HTML 在 Internet 领域被广泛应用。HTML 是制作网页的基础，早期的网页都是直接用 HTML 代码编写的，不过现在有很多智能化的网页制作软件 (如 Frontpage、Dreamweaver 等) 通常不需要动手编写代码，而是由这些软件自动生成。

1.3.13 Browser

WWW 服务和 Gopher 服务是通过客户端程序访问的，这种程序被称为 Browser (浏览器)。因为它允许用户根据超文本链接 (Hyper Text Link) 进行漫游，而不必进行有目的的查询。目前 WWW 环境中使用最多的浏览器主要有两个，一个是 Netscape (网景) 公司的 Navigator；另一个是美国 Microsoft (微软) 公司的 Internet Explorer。

1.3.14 Search Engine

Search Engine (搜索引擎) 是 WWW 环境中的信息检索系统，是使用 WWW 查找信息不可缺少的工具，有 Internet 导航台之称。它包括目录服务和关键字检索两种服务方式。目录服务可以帮助用户按树形结构搜索分类目录和关键字类目录直至找到感兴趣的内容。使用关键字检索可以查找包含一个或多个特定关键字或词组的 WWW 站点。

1.3.15 URL

URL (Uniform Resource Locator, 统一资源定位系统) 俗称网址。URL 是在 Internet 的 WWW 服务程序上用于指定信息位置的表示方法，是唯一能够识别 Internet 上具体的计算机、目录或文件位置的命名约定。

1.3.16 ASP

ASP (Active Server Pages, 活动服务器网页) 是一种包含 VBScript 或 JScript 脚本程序代