

macromedia 授权
附赠全功能最新试用版软件


众星捧月

Dreamweaver 4, Flash 5,
Fireworks 4, Dreamweaver UltraDev 4

四合一

全力整合四大软件优势
精心打造完美个人网站

李颖敏 张志雄 等 编著

 科学出版社

众星捧“页”

——Dreamweaver 4, Flash 5, Fireworks 4
Dreamweaver UltraDev 4 四合一

李颖敏 张志雄 等 编著

科学出版社

2001

内 容 简 介

制作动感交互的个人网页已经成为网页制作的必然趋势, Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 4, Flash 5, Fireworks 4 以及 Dreamweaver Ultra-Dev 4 正是为了这一目标而量身定做的。

本书将以构建一个个人网站的模式, 在介绍各个软件的使用方法和技巧地同时穿插讲解实例, 而每个实例又都彼此相关, 全书中的实例将组成个人网站的主要部分。读者可以一边学习使用软件, 一边学习网页和网站制作, 在不知不觉中成为网页和网站的制作高手。

读完本书, 读者将清晰地了解自己将要建立的网站的每一个细节。本书具有很强的可操作性, 适合希望快速成为网页制作和网站建设高手的读者使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

众星捧“页”: Dreamweaver 4, Flash 5, Fireworks 4, Dreamweaver Ultra-Dev 4 四合一/李颖敏等编著. —北京: 科学出版社, 2001

ISBN 7-03-009161-2

I. 众… I. 李… III. 主页制作—应用软件 IV. TP393. 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 05666 号

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

北京双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2001 年 3 月第 一 版 开本: 787×960 1/16

2001 年 3 月第一次印刷 印张: 26 3/4

印数: 1—5 000 字数: 580 000

定价: 39.00 元 (含光盘)

(如有印装质量问题, 我社负责调换(环伟))

前 言

当今网络技术的发展简直可以用日新月异来形容，多姿多彩的网页成为宣传产品、展示个性、增进交流的有力工具。Macromedia 公司的 Dream Team 正是制作个人网站和网页的最佳选择。Dream Team 包括 Dreamweaver 4.0, Flash 5.0, Fireworks 4.0 和 Dreamweaver UltraDev 4.0, 代表了网页制作的最新技术，同时操作简单、使用方便，成为当今网页制作行业的必备工具。

Dream Team 最主要的特点是相同的使用界面和更加完美的耦合性，它们联手为架构完整的网络解决方案提供了一个具有弹性的基础。

Dreamweaver 4.0 为网页制作提供了一个基本的平台，集网页制作和管理维护功能于一身。针对视觉化的专业网页制作要求设计，Dreamweaver 帮助用户迅速完成页面及站点构建。Dreamweaver 4.0 还提供纯代码编辑模式，适合高级水平的网页制作者，目前全世界超过 60% 的专业网页设计师都在使用 Dreamweaver。

Flash 5.0 是最具前瞻性的网页制作工具，独有的动画制作功能使得用 Flash 制作的网页和网站受到广泛的欢迎，同时在网页制作领域掀起了一股 Flash 狂飚。它帮助使用者兼顾网页的交互性和带宽的容忍限度，制作体积很小却富有情趣的矢量动画，还可以一边下载一边播放，避免让访问者长时间等待；同时增强的内置 Action Script 语句结合 JavaScript，可以帮助使用者制作出互动性很强的网页。

Fireworks 4.0 是最方便的 Web 图形及页面设计工具，也是第一个可以一次完成网上图形设计、优化、发布的一体化解决方案。操作简便灵活，增加了动画精灵以及容易制作的弹出式菜单。与 Dreamweaver 的紧密结合也使其成为网页图形制作的首选工具。

Dreamweaver UltraDev 4.0 则提供了整合的服务器运转架构器，让用户不必经由手动编码，通过可重复使用与可自定义的语法程序库，以及 ASP, JSP 和 CFML 服务器语法程序库，便可增加服务器的互动性。

本书将这几个工具的使用糅合在一起，在讲解网页制作的过程中逐步展开，所以我们讲解的重点放在制作网页而不是使用软件上。这得益于当前流行的面向对象编程思想：任务是第一位的。这就要求读者对网页制作有一些认识和经验，在此基础上使用本书时会更加得心应手。

作为介绍工具软件的书籍，实用性是第一位的。我们在第一次接触某个软件的某个功能时会首先介绍初步的使用方法，使每一个读者都能够尽快上手；然后就从任务着眼，让读者在使用中获得更加深入的了解，最终熟练掌握，融会贯通。

书中还有若干前面用“💡”标明的提示部分，对读者可能遇到的困惑以及软件的使用技巧进行及时的补充说明。

本书的第1~8章由李颖敏编写，第9~13章由张志雄编写，由李颖敏、胡大奎负责全书的统稿工作。另外参加编著的还有王毅、王先桥、彭大勇、危结根。

本书在编写过程中得到众多朋友和师长的热情鼓励和支持，在此我们一并致以最诚挚的感谢！

由于水平及时间所限，书中错漏在所难免，恳请广大读者批评指正。

李颖敏

目 录

第 1 章 整装待发	1
1.1 网络基本知识	1
1.1.1 名词解释	1
1.1.2 个人网站制作流程简介	2
1.2 Macromedia 公司及其产品简介.....	4
1.2.1 Dreamweaver 4.0	4
1.2.2 Fireworks 4.0	7
1.2.3 Flash 5.0	10
第 2 章 用 Dreamweaver 制作简单的网页	14
2.1 熟悉 Dreamweaver 4.0 的工作环境	14
2.1.1 名词解释	14
2.1.2 浮动面板	15
2.2 用 Site 管理器创建个人站点	24
2.2.1 显示站点管理窗口	24
2.2.2 构建站点	25
2.2.3 管理站点列表	26
2.2.4 操作站点文件	29
2.3 建立基本的页面结构.....	36
2.3.1 设置页面属性	36
2.3.2 输入文本	37
2.3.3 对页面进行文本编辑.....	39
2.3.4 在网页中插入图片	43
2.3.5 实现图文混排效果	43
2.3.6 建立超链接	46
第 3 章 用 Dreamweaver 规划网页	48
3.1 使用表格使网页整齐划一.....	48
3.1.1 插入表格	49
3.1.2 修改表格样式	50
3.1.3 修改表格和设置单元格属性	52
3.1.4 表格排序	54

3.1.5 用表格构造网页的整体框架	54
3.2 使用框架使网页更加便于浏览	57
3.2.1 创建框架和框架集	58
3.2.2 删除框架和框架集	59
3.2.3 选中和保存框架和框架集	59
3.2.4 框架应用实例	60
3.2.5 保存框架网页	63
3.3 用图层安排一个复杂页面	64
3.3.1 认识图层	64
3.3.2 创建图层	64
3.3.3 设置图层属性	66
3.3.4 将表格转化为图层	67
3.3.5 调用草图布局页面	69
3.3.6 添加新层	71
3.3.7 将图层转化为表格	72
第4章 图像制作入门	75
4.1 Fireworks 基本使用知识	75
4.1.1 Fireworks 的工具栏	79
4.1.2 面板基本知识介绍	84
4.2 制作主页标志	96
4.2.1 使用场景说明	96
4.2.2 操作要点	96
4.2.3 制作步骤	97
4.3 制作按钮	100
4.3.1 按钮的基本知识	100
4.3.2 使用按钮编辑器制作按钮	100
4.4 切割图片	102
第5章 用 Fireworks 作动画	104
5.1 制作导航条	104
5.1.1 背景知识介绍	104
5.1.2 小球的制作	105
5.1.3 导航条制作步骤	108
5.2 制作小动画	113
5.2.1 背景知识	113
5.2.2 创建关键帧动画	115

5.2.3 创建 Symbol 动画	123
5.3 动态翻转图	127
5.3.1 背景知识	127
5.3.2 操作要点	127
5.3.3 制作步骤	127
第 6 章 用 Dreamweaver 添加网页活动元素	131
6.1 制作翻转图	131
6.1.1 制作两种状态的翻转图	131
6.1.2 制作多种状态的翻转图	134
6.2 Actions 综述	137
6.2.1 背景知识	137
6.2.2 实用 Actions 举例	138
6.3 用时间线制作 DHTML 动画	142
6.3.1 背景知识	142
6.3.2 操作要点	142
6.3.3 制作步骤	142
6.3.4 更加灵动的 Actions	143
6.4 自做拼图游戏	145
6.4.1 背景知识	145
6.4.2 操作要点	145
6.4.3 制作步骤	145
第 7 章 用 Flash 制作简单的页面动画	150
7.1 熟悉操作环境	150
7.1.1 Flash 电影是怎样产生的	150
7.1.2 Flash 的界面简介	150
7.1.3 场景	161
7.1.4 时间线窗口	162
7.1.5 面板	166
7.1.6 打印 Flash 文件	175
7.1.7 加速显示	175
7.1.8 出版、预览和导出	176
7.2 产生基本的 Motion 变化	181
7.2.1 背景知识	181
7.2.2 操作要点	181
7.2.3 制作步骤	181

7.3 空心字的制作	185
7.3.1 背景知识	185
7.3.2 操作要点	185
7.3.3 制作步骤	185
7.4 制作发声的按钮	186
7.4.1 背景知识	186
7.4.2 操作要点	186
7.4.3 制作步骤	187
7.5 制作掩膜效果	189
7.5.1 背景知识	189
7.5.2 操作要点	190
7.5.3 制作步骤	190
第8章 用Flash制作复杂的页面动画	193
8.1 关于 Actions	193
8.2 Loading条的制作	212
8.2.1 背景知识	212
8.2.2 操作要点	213
8.2.3 制作步骤	212
8.3 制作网页的Flash版本	218
8.3.1 背景知识	218
8.3.2 操作要点	218
8.3.3 制作步骤	218
第9章 网站建设的理念	223
9.1 Web 站点开发流程	223
9.1.1 大师风范	223
9.1.2 循序渐进	224
9.1.3 统筹设计	227
9.2 关于Web的可访问性	233
9.2.1 浏览器支持问题	233
9.2.2 安全传输信息	234
9.2.3 安全设置服务器	236
9.2.4 非正常服务器响应	237
9.2.5 网页访问流量的几个重要方面	239
9.3 网页页面设计原则	242
9.3.1 网页设计规划技巧	242

9.3.2	网页设计八大“不要”	244
9.3.3	主页制作面面俱到的建议	246
9.4	网页导览设计的原则	252
第10章	建立基本的站点框架	255
10.1	基本知识.....	255
10.1.1	URL 定位.....	255
10.1.2	Web 服务器文档结构	257
10.1.3	网页发布方式简介	257
10.2	测试本地站点.....	258
10.2.1	检测站点的浏览器的兼容性	258
10.2.2	用 Dreamweaver 检查链接错误	260
10.2.3	预览网页	262
10.3	构建远端站点.....	264
10.3.1	构建局域网站点	264
10.3.2	定义远端站点	267
10.3.3	连接服务器	268
10.3.4	文件上传	268
10.4	用站点管理器管理和维护站点文件.....	269
10.4.1	基本查看	269
10.4.2	Check In 和 Check Out	270
10.4.3	文件的上传和下载	274
10.4.4	同步本地站点和远端站点	276
10.4.5	取消操作	277
10.5	站点的日常维护.....	278
10.5.1	对站点进行设置	278
10.5.2	删除和关闭站点	279
10.5.3	网站信息的处理	280
10.5.4	网页的及时更新	281
10.5.5	使用和查看设计附注.....	282
第11章	使用 Dreamweaver 的模板创立网站风格	286
11.1	模板使用.....	286
11.1.1	模板的基本知识	286
11.1.2	打开 Template 面板	287
11.1.3	生成模板	287
11.1.4	打开模板	289

11.1.5	设置模板的可编辑区域	290
11.1.6	管理模板	293
11.1.7	基于模板创建文件	294
11.1.8	修改模板和更新站点	297
11.1.9	导入和导出 XML 内容	299
11.2	样式的使用	300
11.2.1	设置 CSS 样式的格式化参数	301
11.2.2	创建 CSS 样式表	302
11.2.3	样式表 (Style Sheet) 参数	304
11.2.4	使用外部样式表	311
11.2.5	应用 CSS 样式	313
11.2.6	教你两招	313
11.3	库项目的使用	313
11.3.1	打开并创建库项目	314
11.3.2	库项目的应用	315
11.3.3	设置模板和库中的高亮显示颜色	316
第 12 章	Dreamweaver UltraDev 入门	318
12.1	Dreamweaver UltraDev 概述	318
12.2	Dreamweaver UltraDev 的新特点	321
12.3	Dreamweaver UltraDev 实际应用	331
12.4	定制 Dreamweaver UltraDev	332
12.4.1	定制 Dreamweaver UltraDev 常规选项	332
12.4.2	定制浮动面板	334
12.4.3	改变对象面板	335
12.4.4	修改默认文件类型	337
12.4.5	定制菜单	339
12.4.6	定制对话框	339
12.4.7	定制事件选项	341
第 13 章	使用 Dreamweaver UltraDev 实现更多交互功能	344
13.1	制作留言板	344
13.1.1	创建表单	344
13.1.2	准备好网页档案	350
13.1.3	准备数据库	352
13.1.4	设定 DSN	354
13.1.5	定义网站	355

13.1.6 定义数据库链接	357
13.1.7 制作填写留言页面	358
13.1.8 建立数据录	359
13.1.9 制作查看留言页面	361
13.1.10 显示多条留言记录	363
13.1.11 装修及制作表情图案	364
13.2 制作轮换图像和导航条.....	365
13.2.1 制作轮换图像	365
13.2.2 制作导航条	367
13.3 制作跳转菜单及客户端映像.....	369
13.3.1 制作跳转菜单	369
13.3.2 制作客户端映像	372
13.4 软件使用上的其他小技巧.....	374
附录 Flash 5.0 的函数	381
1. Boolean (布尔)	381
2. Color (颜色)	381
3. Date	385
4. Math	394
5. String (字符串)	400
6. Mouse	401
7. Sound (声音)	402
8. XML	407

第 1 章 整装待发

现在在网民中已经达成这样的共识：如果要提升自己的主页制作功力，一定要采用 Macromedia 公司的梦幻组合（主页制作软件 Dreamweaver、矢量图和 Web 动画制作软件 Flash 和 Web 图形制作软件 Fireworks），以及在功能上可以完全取代 Dreamweaver 的 Dreamweaver UltraDev 4.0（同时可以方便地将网页与数据库连接起来）。

下面我们就将开始介绍 Macromedia 公司最近升级推出的 4 个软件以帮助大家制作自己的个人主页。然后我们将按照网页制作的步骤，结合实例，教大家怎样制作出色的个人主页直至维护一个建立了数据库的网站。通过阅读本书，相信你将能够掌握一个完整的网页解决方案。

1.1 网络基本知识

本节开始介绍最为基本的网络知识，虽然做一名杰出的网页设计师并不一定也是一名计算机专家，但对与网络相关的概念有所了解，可以帮助我们提高工作效率，做到事半功倍。

1.1.1 名词解释

(1) WWW (万维网)：全称是 World Wide Web，在中国被颇有诗意地翻译成“万维网”，它是由 CERN (欧洲量子物理实验室) 的物理学家 T B Lee 开发推广的。我们可以认为 WWW 是建立在 Internet 上的全球性交互动态多平台分布式图形信息系统。同 Telnet, Gopher, FTP, WAIS, BBS 等相似，它也是建立在 Internet 上的一种网络服务，遵循 HTTP 协议，缺省端口是 80。它的开发最初是为了在科学家之间共享成果，科学家们可以将科研成果以图文形式放在网上进行共享。它的最基本的概念就是 Hypertext。现在 WWW 的应用范围非常广泛，是 Internet 上最受欢迎的应用之一。它的出现极大的推动了 Internet 的推广。

(2) Hypertext (超文本)：是一种指向其他文件的文字。浏览器可以使你利用一种简单的方式来处理这种文字：当你选择这些超级链接时，就可以取得超级链接所指向的另一份文件了，被指向的文件既可以是同一作者写的，也可以是千里之外的不同作者写的。我们把 Internet 称为“国际互联网”，一方面数千万台计算机通过 Internet 相互连接，另一方面，全世界的大量信息通过超文本的方式相互连接。

(3) HTML (Hypertext Markup Language)：在 WWW 上常用的是一种叫做 HTML 的标记语言写成的文档。我们在 WWW 系统上看到的页面信息都是一份由文本和 HTML 语言标记组成的 HTML 文档。在 HTML 中定义了各种各样的标记符号，它们分别对文本

的外观和版式等进行标记,告诉浏览器去什么地方寻找各种链接的图像、声音和引用文件,为各种 WWW 检索软件提供信息,或者让浏览者通过建立各种表格将数据反馈回去。现在 HTML 已经推出了 4.0 版本。

(4) **Server (服务器) 和 Browser (浏览器)**: 用户必须运行浏览器程序连线到 Web 服务器上,通过浏览器阅读文件。信息的提供者将信息放在服务器上供浏览器访问以取得上面的文件和其他信息。具体过程是,当用户连入 Internet 后,通过浏览器向 Internet 提出请求访问某个站点,然后这个站点的服务器就将信息(超文本文件)传送到用户的浏览器,浏览器再把文件下载到本地的计算机,并显示文件的内容,于是用户就可以“秀才不出门,也知天下事”了。

(5) **CGI (Common Gateway Interface)**: 是信息服务的标准外部应用接口。一个通过 Web 访问的简单 HTML 文档是静态的,即文件的内容是不变的。而一个 CGI 程序则不然,它是实时的,所以它输出的是动态的信息。

如果我们想在 WWW 和数据库之间建立联系,使人们可以从全球的任意地点都可以查询数据库的信息。我们就可以用 CGI 来完成这一工作: Web 服务器通过 CGI 程序传送信息给数据库,从数据库得到返回的数据, Web 服务器再将数据传给客户方的浏览器。

当然数据库应用只是 CGI 应用的一个方面。CGI 可以支持多种不同的应用、只要是按 CGI 规范写的可执行的程序都可以是 CGI 应用,所以实际上对 CGI 程序没有什么限制。

(6) **URL (Uniform Resource Locator)**: 通常翻译作“统一资源定位器”。它是一个指定 Internet 上的资源位置的标准,这个标准也就是我们通常所说的网址。我们可以把它想象成文件名的网络扩展。我们不但可以指出在目录下的文件名,并且可以指出在网络上的哪一台机器的目录下的文件。这个文件可以通过各种不同的方式得到。在 URL 中还指定了访问这一文件的协议。

(7) **Java**: Java 是一种由 Sun Microsystems 公司所开发的语言,允许 WWW 的信息页含有可以在浏览器中执行的程序段。因为 Java 以统一的“虚拟机”为平台,所以任何执行 Java 解释程序的浏览器都可以执行 Java 程序,因此 Java 程序可以在任何含有 Java 的系统中执行,以此来弥补 Web 的一些不足。

1.1.2 个人网站制作流程简介

相信你已经从互联网上浏览过很多制作精美、富有创意的网页了,不过要制作自己的主页,你先得明白需要哪些硬件环境,下面我们列了一张清单:

硬件: 一台 486 以上 PC (8MB 以上内存)
一台可以拨号上网的电话
一台速率 14.4Kbps 以上的 Modem

软件: HTML 编辑软件。常用的有 FrontPage, Dreamweaver, Hotdog
图像处理软件。常用的有 Photoshop, Fireworks, Paintshop
文件上传软件。常用的有 Cuteftp, WSftp

如果你有条件的話，我們建議配置如下：

配置 33.6Kbps 速率以上的 Modem,超級網蟲可以考慮 ISDN;

配置掃描儀，這將大大方便圖像和文字的輸入;

配置 32MB 以上的內存（最好 64MB，當然 128MB 更沒問題了）;

安裝 Flash，可以制作各種動畫，使你的主頁充滿動感。

如果這些條件都已經具備，就可以動手了。

網頁制作萬變不離其宗，基本可以劃分為以下幾個步驟：

(1) **題材選擇**：網絡上的主頁題材千奇百怪，琳瑯滿目。只要你想的到，就可以把它制作出來。只要選擇自己喜愛和擅長的內容，相信你能作得很好。

(2) **規畫框架**：這是很重要的一步！每個網站都好比寫文章，構思好提綱，才不至於邏輯混亂，虎頭蛇尾。全面仔細規畫架構好自己的網站，不要急於求成。

規畫一個網站，可以用樹狀結構先把每個頁面的內容大綱列出來，尤其當你要制作一個很大的網站（有很多頁面）的時候，特別需要把這個架構規畫好，也要考慮到以後擴充的可能性，便於修改。

大綱列出來後，你還必須考慮每個頁面之間的鏈接關係。是星形，樹形，或是網形鏈接。這也是判別一個網站優劣的重要標志。鏈接混亂，層次不清的站點會造成瀏覽困難，影響內容的展現。

(3) **資料收集**：網絡上的資料呈爆炸性的增長，只要注意收集某一非常細小的題材，隨時供大家方便的查找，你的主頁就已經有做不完的活了，所以這不是問題。

(4) **選擇合適的網頁制作工具**：古人曰：工欲善其事，必先利其器。制作網頁第一件就是選定一種網頁制作軟件。從原理上來講，用 notepad 或者 Netscape 自帶的網頁編輯器就可以制作。但選擇一個好的編輯器會令你事半功倍！在這裡我們將使用 Macromedia 公司的夢幻組合：Dreamweaver 4.0, Fireworks 4.0 和 Flash 5.0，它們的好處請你在下面的學習中慢慢體會。

(5) **網頁實際制作**：這裡是最體現個人風格的一步，相同的主题框架和資料，完全可能做出風格迥然不同的網頁。我們要重點講述的也就是這個步驟。

(6) **主頁的上傳**：個人主頁做好了，要用一些 ftp 軟件把它們上載到 Internet 上讓全世界的人都能看到你的大作。一般個人主頁都選用免費的主頁空間。現在可以存放主頁的網絡站點越來越多，選空間的關鍵是看：a.訪問速度；b.空間大小；c.穩定程度；d.服務內容（提供 CGI 權限，計數器，留言本，E-mail 等）。這裡我們推薦你使用 Cuteftp 作為上傳工具，因為它的速度比較快，並且支持斷點續傳。是很多人的首選。

(7) **主頁的宣傳**：俗話說：“好酒不怕巷子深”，但在網絡上可不行，每天都有千萬個新站點推出，你的主頁再出色，也應該努力宣傳自己，否則人跡罕至，會埋沒了你的成果和信心。

宣传自己的主页有很多办法：你可以在各大搜索引擎登录自己的站点；在网站排行榜上登记；也可以发展友情链接；另外，你也可以参加各类的网页大赛，取得好名次的话，往往会名利双收。

(8) **主页的日常维护**：万维网上不断有新事物出现，每天都有新花样。如果你的主页从不改变，用户很快会厌倦。所以应时刻确保主页提供的是最新信息。同时你的主页应该及时更换面貌保持青春活力。

(9) **主页的日常维护和安全问题**：在网络上，你必须有一定的安全意识。帐号被别人盗用，网站被黑客所涂改，都是很让人恼火的事情。而实际上，只要你稍微作一些防范措施，就可以防止大部分的入侵行为。首先要管理好你的密码，其次还要防止病毒入侵。

1.2 Macromedia 公司及其产品简介

Macromedia 公司近几年已经成为全球多媒体业界的领导者，最出色的多媒体光盘大多是用 Macromedia 的多媒体工具软件开发的。在 Internet 迅速流行的今天，Macromedia 又成功地将其强大的多媒体技术移植到网站建设上，开发出系列网上多媒体制作工具。其中被称为梦幻组合的 DreamTeam 系列，包括 Dreamweaver 4.0, Fireworks 4.0, Flash 5.0 三个软件工具。DreamTeam 系列是 Macromedia 针对网页设计所提出的解决方案，其中 Flash 用来生成矢量动画，Fireworks 完成图像制作，而 Dreamweaver 则进行集成和发布，它们都可独立使用。如将三个软件在网页设计上的不同作用结合起来，无需使用其他软件就能独立制作出动态多媒体网页，带给你未来世纪最具影响力、最前沿，覆盖了网页制作编辑、多媒体开发、交互式在线培训的全方位解决方案。整套软件一经推出，在 Web 出版行业就引起强烈反响，并获得包括 PC Magazine 的年度创意大奖在内的多项奖项。

下面我们将为你逐一介绍它们比旧的版本增加了哪些新功能。

1.2.1 Dreamweaver 4.0

Dreamweaver 中文又称“织梦者”，是一款专业的可视化网页编辑软件。由于 Dreamweaver 支持跨平台、动态 DHTML、CSS 以及 Flash、Java 等众多 Internet 网上的先进功能，而且无缝地集成在其编辑界面中，加上使用简便，可扩充性极强，所以被专业人士公认为是远远超越 FrontPage 的专业网页制作软件。

1. Dreamweaver 4.0 运行环境

运行 Dreamweaver 4.0 需要以下的操作环境：

120MHz Intel Pentium 处理器或其他相当频率的处理器；

Windows 95/98/2000, 4.0 或者更高版本的 Windows NT；

32MB 内存；

20MB 磁盘可用空间；

支持 800×600 分辨率的彩色显示器；
CD-ROM 驱动器。

2. Dreamweaver 4.0 的特点与改进

图 1.1 所示就是 Dreamweaver 的工作界面。

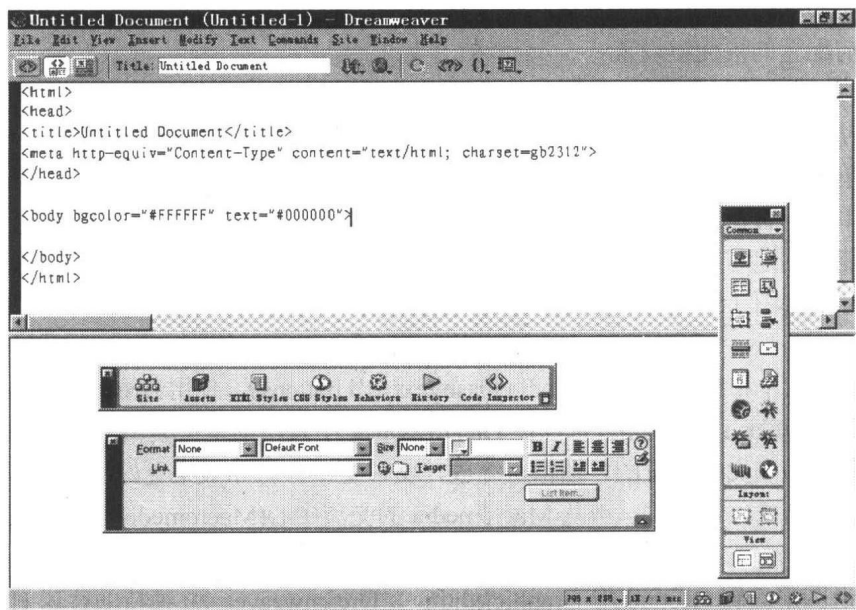


图 1.1 Dreamweaver 4.0 的工作界面

Dreamweaver 4.0 相比 3.0 版本是一个新的飞跃，有了很多新的改进，下面从 3 个方面加以介绍。

(1) 改进的代码编辑 (Enhanced Code Editing)。

1) 整合文本编辑 (Integrated Text Editor)。由于 Dreamweaver 4.0 增加了以代码编写为中心的新特性，手工编写代码就像在设计视图环境一样方便，可以自动缩排、标点平衡、选择多行后一次缩进。也可以在使用代码视图工具栏 (Code View Toolbar) 的下列表定义的 JavaScript 函数之间轻松导航。对于使用 JavaScript 编程的专业人员，这种代码导航无疑是一种高效的导航帮助。另外，输入代码时 Dreamweaver 将自动对 HTML 和 JavaScript 代码使用不同的颜色显示。

2) 编辑非 HTML 文档 (Editing non_HTML Documents)。在制作网页的时候如果调用了 JavaScript 函数，可以从代码视图工具栏直接跳转到相应的位置进行编辑。

3) JavaScript 调试器 (JavaScript Debugging)。使用新增的 JavaScript 调试器，可以直接在浏览器中调试客户端 JavaScript 脚本，观察 JavaScript 的执行，就像它在 Netscape 或 IE 浏览器中一样，因而能够更好地了解每种浏览器是怎样执行 JavaScript 的。可以设置断点调试