

震撼价:
59.80 元!

网站设计 三剑客 演义



Dreamweaver 3

架构

网站模块的
织网剑客



Fireworks 3

设计

网页图形的
燃网剑客



Flash 4

制作

网页动画的
飙网剑客

徐 涛 李龙威 编著

北京大学出版社
<http://cbs.pku.edu.cn>

内 容 简 介

Macromedia 是一家著名的开发多媒体和网络软件的公司, 其开发的用于网页设计的 Dreamweaver、用于网页图形处理的 Fireworks 以及用于网页动画制作的 Flash 并称为网站设计的“三剑客”, 它们之间互相协同、互为补充, 达到了完美的无缝结合。可以说, 掌握了这三个软件, 就意味着获得了网站开发的完全解决方案。

本书按照您学习网页设计的过程, 分别按顺序介绍了 Dreamweaver 3、Fireworks 3 和 Flash 4 设计网页的操作和技巧, 在学习完这三个软件的使用方法之后, 本书的最后一部分给出了使用这三个软件开发的若干个网页制作的实例, 以使读者对这三个软件的“联动”有一个深切的体会。

本书定位于网页设计的初中级读者, 特别适合各级培训班使用。考虑到广大网页爱好者的经济承受能力和目前电脑图书价格太高的情况, 本书本着写作和编辑质量“不打折扣”、尽量让利给读者的原则, 853 页的电脑图书仅售 59.8 元, 是一本真正物美价廉的好书!

图书在版编目 (CIP) 数据

网站设计三剑客演义/徐涛, 李龙威编著. —北京: 北京大学出版社, 2000.9
ISBN 7-301-01641-7

I. 网… II. ①徐…②李… III. 因特网—主页—设计—应用软件, Dreamweaver 3, Fireworks 3, Flash 4 IV. TP393.492

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 06654 号

书 名: 网站设计三剑客演义

著作责任者: 徐 涛 李龙威

责任编辑: 黄庆生 汉 明

标准书号: ISBN 7-301-01641-7/TP-98

出版者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

电 话: 出版部 62752015 发行部 62754140 编辑室 62765013

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn>

排版者: 南方立德 (Leader) 信息技术中心

印刷者: 河北省滦县印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 54.25 印张 1420 千字

2000 年 9 月第 1 版 2001 年 1 月第 2 次印刷

定 价: 59.80 元

前 言

Macromedia 是一家著名的开发多媒体和网络软件的公司，其开发的用于网页设计的 Dreamweaver、用于网页图形处理的 Fireworks 以及用于网页动画制作的 Flash 并称为网站设计的“三剑客”，它们获得了所有专业和非专业网站设计人员的广泛好评，并迅速成为网页设计软件的首选，可以说，掌握了这三个软件，就意味着获得了网站开发的完全解决方案。

Dreamweaver 是为众多专业开发人员设计的标准网页开发平台，它是一个可视化的 HTML 页面开发和站点管理工具，使人们摆脱了以往枯燥的 HTML 代码的编制工作。作为与 Roundtrip HTML 和 Roundtrip XML 一起发售的第一个“所见即所得”的网页设计产品，其优秀的 Quick Tag Editor（快速标记编辑器）将代码级的网页编辑融进了“所见即所得”的开发环境。Dreamweaver 为开发人员提供了最高级别的源代码控制，目前，Dreamweaver 3 包含了支持 ASP、CFML 和 PHP 格式的 Roundtrip 服务器标记。特别值得一提的是，Dreamweaver 3 还提供了其他任何页面编辑工具所无法媲美的 JavaScript 代码自动生成功能，可以轻松制作出精美的动态交互式网页。

Fireworks 是杰出的 Web 图形处理软件，它可以在一个统一而且易于操作的环境中创建优良的 Web 图形。Fireworks 将未来的 Internet 图形标准格式 PNG 作为自己的内置格式，它不仅拥有改良的 Web 链接工具、图片优化工具和工作流程工具，同时，对于动态图形的 JavaScript 编程工作，它还可以轻松创建预览并导出动态的 GIF 图像。更为重要的是，Fireworks 排除了在制作精彩网页作品过程中出现的瓶颈问题。

Fireworks 将矢量绘图功能和图片编辑功能很好地结合在一起，不仅使生成的 Web 图像具有优良的品质，同时可以在创作过程中的任何阶段，对创建的内容进行任意修改。

Flash 是制作网络交互动画的优秀工具。它支持动画、声音以及交互性，具有强大的多媒体编辑功能，并可直接生成网页代码。基于矢量图形的 Flash 动画尺寸可以随意调整缩放，而不会影响图形文件的大小和质量，流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分，而在不知不觉中下载完剩余的动画；Flash 提供透明技术和物体变形技术，使复杂的动画创建过程变得更加容易，为 Web 动画设计者的丰富想像提供了实现手段；交互设计使用户可以随心所欲地控制动画，拥有更多的主动权；改进的图形界面和功能强大的工具使 Flash 4 更加简单实用。

Flash 为制作适合网络传输的 Web 动画开辟了新的道路。由于 Flash 4 记录的只是关键帧和控制动作，所生成的播放文件（*.swf）体积非常小，这些正是无数网页设计者所梦寐以求的。

Dreamweaver 3、Fireworks 3 和 Flash 4 作为三个具有非凡功能的网页设计工具，它们之间互相协同、互为补充，达到了完美的无缝结合。一个精美的网页，页面框架结构的设计要用到 Dreamweaver 3，页面图形的处理要由 Fireworks 3 完成，而 Flash 4 则完成了页面的动画设计和交互处理等工作。

本书按照您学习网页设计的过程，分别按顺序介绍 Dreamweaver 3、Fireworks 3 和 Flash 4 设计网页时的操作和技巧，在学习完这三个软件的使用方法之后，本书的最后一部分给出了用这三个软件开发的若干个网页制作的实例，以使读者对这三个软件的“联动”有一个深切的体会。

本书定位于网页设计的初中级读者，特别适合各级培训班使用。考虑到广大网页爱好者的经济承受能力和目前电脑图书价格太高的情况，本书本着写作和编辑质量“不打折扣”、尽量让利给读者的原则，853 页的电脑图书仅售 59.8 元，是一本真正物美价廉的好书！

本书由刘天翠策划，徐涛、李龙威主编。另外，吕顺强、于宇、孙景利、米明磊、卜泉、李浩、李锐、欧阳亮、孙敬初、赵凯、姚胜、罗江宁、陆谊、丁雨、薛建林、王乐、马明、汪兵、黄少棠、瞿小玉、黄瀚华、凌贤伍、胡梦霞、姚玉霞、孙敬娜、付红梅、康孟霞、张小东、李宁、王强、赵四海、李晓峰、董团结、杨仕润、韩百、涂海滨、周延、王成、胡菲、张鹏举、黄宇航、朱明玉、刘辉、张越男、罗涛、周刚兵、张华开等也参加了全书的编写工作，在这里对他们表示诚挚的感谢。

由于时间紧迫，加之笔者水平有限，书中如有疏漏之处，请广大读者批评指正。

编 者

2000 年 9 月 10 日

目 录

 网站设计三剑客之 1: Dreamweaver 3	1
第 1 章 WWW 和 Dreamweaver 概述	2
1.1 WWW 的成长之路	3
1.2 WWW 出版	3
1.3 Dreamweaver 3 安装	6
1.4 Dreamweaver 3 概述	8
1.5 对于 HTML 初学者	21
1.6 相关的 HTML 和网络教学资源	21
1.7 小结	22
第 2 章 Dreamweaver 基础	23
2.1 操作界面概述	23
2.2 文档窗口	24
2.3 使用状态栏	25
2.4 对象选项板	30
2.5 属性检查器	35
2.6 启动栏选项板	38
2.7 自定义工作区	46
第 3 章 使用菜单命令和帮助系统	48
3.1 使用菜单命令	48
3.2 使用帮助系统	75
第 4 章 用户参数设置	79
4.1 自定义用户环境	79
4.2 高级特性	93
4.3 建立在线连结	98
4.4 自定义用户代码	102
第 5 章 创建一个简单的网站	121
5.1 规划站点	121
5.2 定义一个本地站点	124

5.3 相对和绝对路径	129
5.4 创建和保存页面	131
5.5 预览网页	135
5.6 发布网页	137
第 6 章 HTML 基础	139
6.1 HTML 页结构	139
6.2 文件主体	151
6.3 插入符号和特殊字符	153
第 7 章 文档和文本格式化	156
7.1 格式化文档	156
7.2 设计文本	165
7.3 修改文本格式	166
第 8 章 插入图像	170
8.1 Web 图形文件格式	170
8.2 使用内置图像	173
8.3 使用背景图像	177
8.4 使用 Web 动画	178
8.5 插入互动图像	179
8.6 与 Firework 协同工作	180
第 9 章 使用链接	182
9.1 理解 URL	182
9.2 使用链接	183
9.3 使用锚	184
9.4 为链接指定目标	186
第 10 章 使用表格	187
10.1 理解表格	187
10.2 插入表格	189
10.3 设置表格参数	191
10.4 修改表格	192
10.5 使用表格构造 Web 页面	195
10.6 导出表格数据	196
第 11 章 使用表单	197
11.1 理解表单	197
11.2 插入表单	199
11.3 使用文本域	201
11.4 复选框	204

11.5 创建菜单和列表	206
11.6 使用按钮	210
11.7 使用隐藏帧和文本域	212
第 12 章 使用帧和分帧文档	215
12.1 理解帧和分帧文档	215
12.2 创建帧和分帧文档	216
12.3 使用帧属性检查器	219
12.4 修改帧	222
12.5 选定目标帧	228
12.6 兼容无帧浏览器	230
第 13 章 使用 and 创建对象	233
13.1 理解对象	233
13.2 插入对象	234
13.3 编辑对象选项板	234
13.4 添加自定义对象	242
第 14 章 使用行为	243
14.1 理解行为	243
14.2 使用行为	244
第 15 章 自定义 Dreamweaver	269
15.1 理解命令	269
15.2 创建命令	273
15.3 编辑命令	282
第 16 章 使用层和时间线	286
16.1 理解层	286
16.2 创建层	287
16.3 理解时间线	291
16.4 使用时间线创建动画	291
第 17 章 使用库和模板	293
17.1 理解库	293
17.2 使用库选项板	294
17.3 编辑库项目	297
17.4 理解模板	298
17.5 创建模板	299
第 18 章 Web 站点设计和管理	301
18.1 设计 Web 页面	301

18.2 确保浏览器兼容	305
18.3 Web 站点管理规则	311
18.4 创建 Web 站点	312
18.5 登记和隔离文件	313
18.6 检查链接	313
■ 网站设计三剑客之 2: Fireworks 3	315
第 19 章 Fireworks 3 入门	316
19.1 Fireworks 3 的特色	316
19.2 Fireworks 3 的安装	316
19.3 Fireworks 3 的启动和退出	321
19.4 Fireworks 3 与以前版本的不同	323
19.5 基本概念	327
第 20 章 界面操作	329
20.1 面板	329
20.2 工具栏	331
20.3 工具箱	332
20.4 菜单	333
第 21 章 工具栏	334
21.1 主工具栏 (Main toolbar)	334
21.2 修改工具栏 (Modify toolbar)	344
21.3 视域控制栏 (View Controls toolbar)	350
第 22 章 面板	352
22.1 混色板 (Color Mixer panel)	353
22.2 颜色样板 (Swatches panel)	355
22.3 工具参数面板 (Tool Options panel)	358
22.4 信息面板 (Info panel)	358
22.5 描边面板 (Stroke panel)	359
22.6 填充面板 (Fill panel)	361
22.7 效果面板 (Effect panel)	363
22.8 图层面板 (Layers panel)	386
22.9 帧图面板 (Frames panel)	389
22.10 样式面板 (Styles panel)	392
22.11 对象监控面板 (Object inspector)	394
22.12 行为监控面板 (Behaviors inspector)	403
22.13 URL 管理器 (URL Manager)	409

22.14	查找和替换面板 (Find and Replace panel)	412
22.15	项目日志面板 (Project Log panel)	420
22.16	历史记录面板 (History panel)	421
22.17	符号库面板 (Library panel)	422
22.18	导出颜色面板 (Color Table panel)	426
22.19	优化面板 (Optimize panel)	430
第 23 章	工具箱	447
23.1	路径创建工具	448
23.2	图像处理工具	460
23.3	创建文本工具	475
23.4	创建切片和热点区域工具	479
23.5	对选中对象进行修改	482
第 24 章	菜单	500
24.1	“File” 菜单	500
24.2	“Edit” 菜单	511
24.3	“View” 菜单	516
24.4	“Insert” 菜单	521
24.5	“Modify” 菜单	522
24.6	“Text” 菜单	530
24.7	“Commands” 菜单	532
24.8	“Xtras” 菜单	534
24.9	“Window” 菜单	535
24.10	“Help” 菜单	535
第 25 章	高级技巧	537
25.1	动画的制作	537
25.2	按钮的制作	540
25.3	特殊导出方式	545
附录 A	正则表达式	548
A.1	通配符	548
A.2	匹配字符位置和重复字符	549
A.3	匹配一定范围的字符	549
A.4	使用正则表达式分组	550
附录 B	快捷键	551
B.1	菜单快捷键	551
B.2	文本编辑器 (Text Editor) 快捷键	556
B.3	工具箱 (Toolbox) 快捷键	556

B.4 其他 (Miscellaneous) 快捷键.....	557
四 网站设计三剑客之 3: Flash 4.....	559
第 26 章 Flash 4 简介.....	560
26.1 什么是 Flash.....	560
26.2 使用 Flash 4 的基本条件.....	560
26.3 Flash 4 的新特性.....	561
26.4 Flash 介绍.....	563
第 27 章 Flash 4 入门.....	566
27.1 基本菜单	566
27.2 基本命令	571
27.3 基本使用	572
27.4 打印 Flash 文件.....	589
第 28 章 描绘图形	593
28.1 绘图工具	593
28.2 填充工具	603
28.3 画线与勾边工具	604
第 29 章 编辑图像	605
29.1 移动、复制、删除操作	605
29.2 图像的形状、颜色变化	612
第 30 章 组、文本和位图	623
30.1 组、文本和位图概况	623
30.2 编辑组	623
30.3 编辑文本	626
30.4 编辑位图	629
第 31 章 制作动画	635
31.1 关于动画	635
31.2 基本制作方法	635
31.3 制作自动生成动画	638
31.4 自动生成形状变化技巧	646
31.5 制作读取电影信息画面 (Loading 画面)	653
第 32 章 符号	658
32.1 关于符号	658
32.2 符号基本使用	658

第 33 章 建立交互性	666
33.1 关于交互性	666
33.2 按钮的制作	666
33.3 按钮对话框的使用	673
33.4 制作动态按钮	682
33.5 制作弹出菜单	683
33.6 制作表格	685
33.7 制作可拖拽的电影剪辑	688
33.8 改变电影剪辑位置和外表	689
33.9 制作有条件的动作	689
33.10 给变量赋值	690
33.11 Looping 动作	690
33.12 Reuing 动作	691
33.13 使用运算表达式编辑器	691
33.14 注释动作 (Comment Action)	694
33.15 设置和识别变量	694
33.16 模拟数列	695
33.17 字符串表达式	696
33.18 使用属性	697
第 34 章 加入声音效果	700
34.1 关于声音效果	700
34.2 编辑声音效果	700
第 35 章 最终产品	706
35.1 关于最终产品	706
35.2 优化电影	706
35.3 检测电影下载效果	707
35.4 另开新窗口	708
35.5 制作 3D 动态 Flash 电影	709
35.6 输出网页用 Shockwave Flash 电影	713
35.7 输出作为 Generator templates 电影	714
35.8 使用 Stand-alone 播放器	715
35.9 制作 Stand-alone projector	716
35.10 将电影输出到视频	716
35.11 输出 Director 或 Authorware 应用电影	717
35.12 输出静止图像	717
第 36 章 Flash 特效	718
36.1 淡入淡出字幕的制作	718

36.2	下雪效果	720
36.3	滴水效果	722
36.4	运动的气泡	725
36.5	模糊字的制作	728
36.6	制作反衬字	729
36.7	淡入的字幕	730
36.8	制作 3D 运动	731
36.9	制作翻转字	741
36.10	制作可控制的滚动文本	743
36.11	制作发光字 (一)	746
36.12	制作发光字 (二)	748
第 37 章	Flash 电影的发布与输出	750
37.1	发布 (Publish) Flash 电影	750
37.2	Flash 发布设置 (Flash publish settings)	751
37.3	HTML 发布设置 (HTML publish settings)	752
37.4	GIF 发布设定 (GIF publish settings)	755
37.5	JPEG 发布设定 (JPEG publish settings)	757
37.6	PNG 发布设置 (PNG publish settings)	758
37.7	QuickTime 发布设置 (QuickTime publish settings)	760
37.8	使用发布预览 (Publish Preview)	761
37.9	使用 Stand-alone 播放器	762
37.10	使用 Export Movie 和 Export Image	762
37.11	关于输出文件格式	763
37.12	制作用 HTML 发布的模板	766
37.13	关于 Aftershock	774
第 38 章	Flash 演示与资源	785
38.1	Flash 演示	785
38.2	Flash 资源	799
附录 A	快捷键	806
A.1	文件菜单	806
A.2	编辑菜单	806
A.3	查看菜单	807
A.4	到子菜单	807
A.5	插入菜单	807
A.6	修改菜单	808
A.7	风格子菜单 (Style submenu)	808
A.8	Kerning 子菜单	808
A.9	变形子菜单 (Transform submenu)	809

A.10 排列子菜单 (Arrange submenu)	809
A.11 曲线子菜单 (Curves submenu)	809
A.12 控制菜单 (Ctrl menu)	809
A.13 窗口菜单 (Window menu)	810
A.14 控制层和关键帧 (Ctrl'ing layers and keyframes)	810
A.15 绘图快捷键	810
A.16 暂时替换工具	811
A.17 转换工具	811
附录 B HTML 参考	812
B.1 基本标签	812
B.2 文档整体属性	812
B.3 文本标签	812
B.4 链接标签	813
B.5 格式排版标签	813
B.6 图形元素标签	814
B.7 表格标签	814
B.8 表格属性标签	814
B.9 窗体框架标签	815
B.10 窗框属性标签	815
B.11 表单标签	815
 网站设计综合实战	817
第 39 章 网站设计制作实例 (一)	818
39.1 首页设计	818
39.2 网页字体的设置	828
39.3 超级链接	829
39.4 样式表	830
39.5 模板	831
第 40 章 网站设计制作实例 (二)	836
40.1 准备工作	836
40.2 使用 Fireworks 3 切割图片	837
40.3 使用网页排版制作工具——Dreamweaver 进行排版编辑	841

网站设计

三

剑

Dreamweaver

3

客

之 1

第 1 章 WWW 和 Dreamweaver 概述

本章主要内容如下:

◆ WWW 的诞生和 HTML 的起源

HTML 最初是用于在 WWW (World Wide Web) 上建立 Web 页面的。

◆ WWW 出版与 Dreamweaver

Dreamweaver 击败了所有的对手, 可以称作是目前最好的 WWW 制作工具。

◆ 如何进行 Dreamweaver 3 的安装

Dreamweaver 对用户计算机的软件和硬件环境有什么要求? 如何把 Dreamweaver 安装在用户的计算机上并且开始正常使用? 学过本章自然就会知道。

◆ Dreamweaver 3 概述

在新的千年到来之际, Macromedia 公司趁热打铁, 推出了新的版本 Dreamweaver 3。那么, 这个新的版本给新世纪的人们带来了哪些好处呢? 与其他的竞争对手相比较, 它在哪些地方与众不同呢? 本章将——作出回答。

◆ 对于 HTML 初学者的忠告

Dreamweaver 是常说的“所见即所得”(WYSIWYG, 即 What You See Is What You Get) 的 Web 页面编辑器, 那么, 人们还需要了解和学习 HTML 语言的语法吗? 答案是肯定的。

◆ 相关的 HTML 和 Dreamweaver 网络教学资源

俗语云“众人拾柴火焰高”, 这些相关的信息和资源(其中大多数是免费的或者无偿的)可以让用户更快地适应和完成他们(或者她们)的工作。

Dreamweaver 是 Macromedia 公司开发出来的一个专业的 Web 站点制作和维护软件。它具有许多特性, 并且完全支持最新一代的浏览器所能够识别的新的 HTML 特性。同时, 与 Macromedia 公司的其他多媒体软件(比如 Authorware)一样, Dreamweaver 并不需要多么高深的技术背景, 它的使用方式十分灵活, 既适合于计算机入门者, 又适合于那些计算机的高手。尤其对于那些处于技术前沿的程序人员来说, 随着他们对 Dreamweaver 的理解的深入, 会发现它具有近乎无限的扩展空间和完美的兼容性设计, 从而更深地感受到它的优越性和先进性。

Dreamweaver 就是专门为 Web 开发和设计人员量身定做而制作和开发的。一个尤其重要的特性是: Dreamweaver 3 加强了 Web 站点的管理功能, 从而使得对 Web 站点的管理更加有效。

在这一章里面, 我们将学习有关 Dreamweaver 3 的一些基本背景知识和相关的原理。当然, 如果你是个急性子, 也可以跳过本章而直接进入第 2 章的内容, 那里展示了 Dreamweaver 中主要的工具和相应的使用方法。

1.1 WWW 的成长之路

WWW, 即 World Wide Web, 它并不是一夜之间就冒出来的。与人类的历史相比较, 它当然是一个新生的婴儿。但是, 在计算机技术领域, 它可是老资格的。实际上, World Wide Web 只是运行在 Internet 上的多种应用程序中的一种, 不过随着障碍的逐渐消失、操作的简单和界面的友好, 使得 World Wide Web 的用户急剧增加, 现在已经成为 Internet 的主要服务了。

WWW 采用了 3 项在当时看来最新的技术:

- ◆ 编写 Web 页面的 HTML 标记语言。
- ◆ 传送 Web 页面的 HTTP 协议。
- ◆ 一个用来接收、解释数据并且显示结果的 Web 浏览器的客户程序, 即浏览器。

HTML, 即 Hyper Text Markup Language, 是一种标记语言。在刚刚开始的时候, HTML 十分粗浅。最初的 HTML 1.0 甚至不支持图形文件的显示, Web 页面的设计和开发人员不得不使用完完全全的文字来说明每一个问题。但是, 它提供了现在 Web 的几个关键的特性, 比如用户可以使用链接来连接到 Web 上的任何地方去; 并且, 它还支持一些有限的文本格式, 比如分段, 从而使得用户的 Web 页面看起来不是那么凌乱不堪。在这以后, 随着时间的推移、技术的不断发展和浏览器的激烈竞争, 尤其是 Netscape 和 Microsoft 公司的浏览器大战, 使得 WWW 异常迅速地发展起来。

在 HTML 3.2 中, W3C 联盟首次考虑将支持 CSS 和动态 HTML, 而这一切在 HTML 4.0 规范里面就已经完全地实现了。现在, 用户面对的已经不是那个单一的、简单的 HTML 标注语言, 而是一个包含了 CSS 样式单、层、动态 HTML 和 JavaScript 脚本、VBScript 脚本、Java Applet 小应用程序, 等等的一个非常庞大的语言系统。

WWW 出版就是在这种情况下兴起的。

1.2 WWW 出版

使用 WWW 出版的优势是不言而喻的。它可以大大地节省传统出版所需要的原材料, 比如纸张、木材等 (这有利于环境保护), 降低了出版的成本, 而同时信息可以得到快速的更新, 维护起来也更加容易。不过更为重要的是, 它代表了一个新的时代发展趋势——信息时代的全面到来。

WWW 出版的任务主要有 WWW 站点服务和电子图书, 以及其他的一些比如电子邮件、文件下载等的服务。本书将主要讨论用户如何建立和维护一个 Web 站点和页面, 以及与此相关联的一系列问题。

Dreamweaver 是 Macromedia 公司最新推出的“所见即所得”的 Web 页面编辑和网站开发工具。Dreamweaver 支持最新的 DHTML 和 CSS 标准, 用户可以用它来设计出生动的动态 HTML 动画、多层次的 Web 页面 (Layer) 以及 CSS 样式单; 同时, 用户还可以利用 Dreamweaver 来轻松地管理自己的 Web 站点。

现在, Dreamweaver 的最新版本是 3, 这个版本比起前一个版本改进了不少的错误, 而且

在表格控制、站点管理、JavaScript 控件和多媒体插件等方面都有很大的改善和增强。其中最为重要的是, Dreamweaver 是第一个利用最新一代浏览器功能的 Web 站点开发程序。Web 设计和开发人员可以利用这些先进的、实用的特性, 比如 CSS (Cascading Style Sheets, 即层叠样式单) 和 DHTML (Dynamic HTML, 即动态 HTML), 来创建自己独特风味的 Web 站点。

Dreamweaver 是 Web 设计和开发人员为自己定制而设计出来的, 它是真正的有用工具。从其设计的思想和依据到开发人员使用起来轻松程度, 都是其他同类软件工具所不能够比拟的。其中最值得称道的是, Dreamweaver 加速了 Web 站点建设的过程, 并且使得 Web 站点的维护工作更加简单和有效率。

现在, Dreamweaver 正如一匹黑马, 在众多的 Web 页面制作工具中脱颖而出, 成为 Web 页面设计和开发人员的新宠儿。由于传统的关系 (Windows 操作系统是 Microsoft 公司的软件产品), 许多人现在仍然在使用 Microsoft 公司出品的 FrontPage, 这时, 他们常常会为 FrontPage 在 Web 页面中生成的大量垃圾代码而烦恼。在这里, 笔者无意比较两者的优劣, 但是相信使用 FrontPage 的用户都会遇上这样那样的麻烦, 从而希望找到一款真正让自己称心如意的 Web 页面制作的“神兵利器”。现在有了 Dreamweaver, 广大的用户真正体会到了“所见即所得”的好处。

Dreamweaver 与众不同的迷人魅力可以归纳为下面的几条:

- ◆ 容易学习: 相信用户都有使用 Word 的经历, 经过 24 个小时的摸索, 你就可以迅速地入门, 轻松地作出属于自己的主页。当然, 如果用户有使用 Photoshop 的经历就更好了。
- ◆ 容易使用: 在 Dreamweaver 中, 几乎所有的功能都可以通过鼠标和相应的菜单命令来完成, 无需再输入那些繁琐的 HTML 代码。
- ◆ 容易升级: 这是 Dreamweaver 最有魅力的地方。由于采用了开放的结构, 可以通过互联网上的众多插件来让你的 Dreamweaver 功能与日俱增! 并且, 如果用户愿意的话, 可以自己编写相关的 HTML 和 JavaScript 代码来扩展 Dreamweaver 的功能。

此外, Dreamweaver 是完全由用户来定制的。用户可以创建属于自己的对象、命令、编辑菜单以及键盘快捷键, 甚至可以编写 JavaScript 代码来扩充 Dreamweaver 的功能。

如果用户从来没有使用过 Dreamweaver, 那么在开始使用 Dreamweaver 来进行自己的 Web 页面的设计和开发工作之前, 首先应从概念上了解一下 Dreamweaver 真实的世界。

1. Dreamweaver 的与众不同

Dreamweaver 的设计目标就是为了使网络的事物能够尽量地丰富, 并且尽可能地应用新的技术, 而同时降低由此带来的风险——比如浏览器之间的兼容性问题。它是一套非常依赖于现实世界的 Web 开发程序, 比如, Dreamweaver 在设计的时候就已经明智地看到了不同浏览器之间不能够兼容的命令问题, 于是就通过开发了一种交叉浏览器可兼容性代码来解决这个问题。Dreamweaver 拥有 HTML 对不同浏览器的确认功能, 因此, 用户可以看到现存的 HTML 代码, 或者是全新的 HTML 代码是如何在各个不同的浏览器中进行工作的。

Dreamweaver 把现实世界的观念扩大到了工作的领域。比如, Dreamweaver 模板和库之类的附件可以使得创建比较大的 Web 站点和维护更新 Web 站点的工作更加合理和轻松, 同时还保持了 Web 站点页面的风格统一。

此外, Dreamweaver 先进的 Layer to Tables (从层到表格) 和 Table to Layers (从表格到层) 特性可以使得在 Web 页的设计阶段快速定位文档的内容, 而同时又保证了在出版时浏览器的