

China-pub.com

下载

## 第3章 文档的基本操作

前面两章，主要介绍了 Dreamweaver 3 的工作环境和在源代码控制方面的功能，实际上都是在介绍 Dreamweaver 3 在网页编辑方面的特性，从本章开始，我们才真正接触到网页设计操作的实质性内容。

文档操作可以看作是设计网页的基本操作，它包括打开和编辑文档、控制文档属性、定义文档标题等多个方面，在设计网页时都是必须考虑到的。从一个良好的设计基础入手创作网页，不仅能起到事半功倍的效果，而且也能充分体现创作者的专业能力。

本章的内容在某些方面可能和前面章节重复，为了说明的完整性，本章将仍然保留这些重复内容。

### 3.1 文档的创建和存储

文档的创建和存储可以说是文档操作中最为基本的操作。

#### 3.1.1 创建空白文档

要创建一个空白文档，可以按照如下两种方法进行操作：

方法一：启动 Dreamweaver 3，即可直接创建一个空白文档，等候编辑。

方法二：如果 Dreamweaver 3 已经启动，要创建空白文档，可以打开“File”菜单，选择“New”（新建）命令。

在默认情况下，当采用第二种方法创建新文档时，会另外启动一个 Dreamweaver 3 窗口，使您在新窗口中编辑新文档，原先的窗口中仍然显示以前文档的内容。您可以通过在 Windows 的任务栏上单击相应的窗口状态条在两个 Dreamweaver 3 程序窗口中切换，这种特性很像 Word 2000。

#### 3.1.2 打开现有文档

要打开现有文档，可以按照如下三种方法进行操作：

方法一：在 Windows 的资源管理器中选中要打开文档的图标，单击鼠标右键，然后从快捷菜单中选择“Edit with Dreamweaver”（用 Dreamweaver 编辑）命令。

方法二：在 Dreamweaver 已经启动的情况下，打开“File”菜单，选择“Open”命令，这时候会出现 Windows 标准的文件打开对话框，选择需要的文件，按下“打开”按钮，即可打开该文档。

方法三：如果要编辑由 Microsoft Word 创建的文档，则可以通过打开“File”菜单，选择“Import”（导入），再选择“Import Word HTML”命令来打开该文档。

同样，在打开文档时会启动新的 Dreamweaver 3 窗口，载入被打开的文档。如果该文档已被打开，则会自动切换到载入该文档的 Dreamweaver 3 窗口。

### 3.1.3 基于模板创建文档

利用模板，可以批量创建具有相同格式的文档，我们会在有关章节介绍如何使用模板，这里只简单介绍如何基于模板创建文档，方法如下：

- 1) 打开“File”菜单，选择“New From Template”(从模板创建)命令。
- 2) 这时会出现一个对话框，上面列有可使用的模板。
- 3) 选择需要使用的模板，单击“Select”(选择)按钮，即可基于模板创建新文档。

注意 要使用模板来创建文档，必须首先创建本地的站点。通常模板会存储在站点的根目录中。我们会在有关章节介绍如何创建站点。

### 3.1.4 存储文档

目的不同，保存文档的方法也不相同。

#### 1. 保存文档

要保存文档，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 如果同时打开了多个Dreamweaver窗口，则切换到要保存的文档所在的窗口。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Save”(保存)命令，或是按下Ctrl+S组合键。
- 3) 如果文档尚未被保存，则会出现Windows标准的文件存储对话框。选择路径并输入文件名，按下“保存”按钮，即可存储文档。
- 4) 如果文档已经被保存，则会直接存储文档，不会出现Windows的文件操作对话框。

#### 2. 另存文档

如果希望将文档以另外的名称保存，可以按照如下方法操作：

- 1) 如果同时打开了多个Dreamweaver窗口，则切换到要保存的文档所在的窗口。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Save As”(另存为)命令。
- 3) 这时会出现Windows标准的文件存储对话框。选择路径并输入新的文件名，按下“保存”按钮，即可将文档以另外的名称保存。

#### 3. 存储所有文档

在实际创作过程中，可能同时打开了多个Dreamweaver窗口，编辑多个Dreamweaver文档，如果希望将所有文档都保存，可以按照如下方法操作：

- 1) 在任意一个Dreamweaver窗口中，打开“File”菜单，选择“Save All”(全部保存)命令，即可将所有打开的Dreamweaver窗口中正在编辑的文档保存。
- 2) 如果某些窗口中的文档尚未保存过，则会出现Windows标准的文件存储对话框，提示您输入路径和文件名称。输入相应信息，按下“保存”按钮即可将之保存。

### 3.1.5 关闭文档

要关闭正在编辑的文档，可以采用如下方法：

- 1) 切换到要关闭文档的窗口。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Close”(关闭)命令。
- 3) 如果文档尚未保存，则会出现提示对话框，提示您保存文档。单击“是”按钮则保存文档，单击“否”按钮则不保存文档，单击“取消”按钮则放弃关闭操作。

4) 如果系统中只开启了一个Dreamweaver窗口,而希望关闭其中的文档,则在关闭文档后,会出现一个对话框,提示您是否要同时退出 Dreamweaver,如图3-1所示。单击“ Yes ”(是)按钮则同时退出Dreamweaver;单击“ No ”(否)按钮则不退出Dreamweaver,这时又会创建一个新文档等候编辑。如果不希望再次看到该对话框,可以选中其上的复选框。

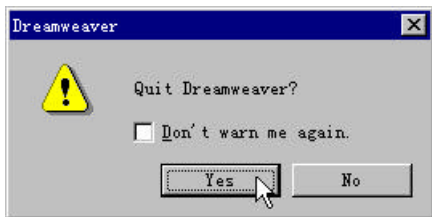


图3-1 退出Dreamweaver的提示信息

### 3.1.6 理解空白文档的初始代码

在创建了一个新文档后,如果这时候打开 HTML源代码检视器,您会发现尽管新建的文档是空白的,但是其中已经有了不少源代码,在默认状态下,这些源代码如下所示:

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
</head>

<body bgcolor="#FFFFFF">

</body>
</html>
```

如果希望学习 HTML语言,从上述代码开始学习是最好的起步。在这里,我们将其中一些重要的标记介绍如下:

#### 1. <html>和</html>

<html>和</html>标记是HTML文档的开始和结束标记。HTML文档中所有的内容都应该在这两个标记之间,一个HTML文档总是以<html>开始,以</html>结束的。

注意 在HTML 4.0标准里,可以在<html>标记之前添加一行HTML的版本描述信息,但是很少有网页这么做。

#### 2. <head>和</head>

<head>和</head>标记一般位于文档的头部,用于包含当前文档的有关信息,例如标题和关键字等,通常我们将这两个标记之间的内容统称作 HTML的“头部”。一般来说,位于头部的内容都不会在网页上直接显示,而是通过另外的方式起作用,例如,标题是在 HTML的头部定义的,它不会显示在网页上,但是会出现在网页的标题栏上。

#### 3. <title>和</title>

每个HTML文档都应该有标题,在浏览网页时,标题文字出现在浏览器的标题栏上。在HTML文档中,标题文字位于<title>和</title>标记之间。<title>和</title>标记位于HTML文档的头部,也即位于<head>和</head>标记之间。

#### 4. <body>和</body>

<body>和</body>用于定义HTML文档的正文部分,通常它在</head>标记之后,而在</html>标记之前。所有出现在网页上的正文内容都应该写在这两个标记之间。

<body>标记带有很多属性,主要用于控制文档的基本特征,如背景颜色等,现选择一些

主要的属性介绍如下：

- background = imgurl 该属性用于为文档指定一幅图像作为背景，其中 imgurl是指向图像文件所在位置的地址，也即图像文件所在位置的统一资源定位符。
- text = color 该属性用于定义文档中文本的默认颜色，也即文本的前景色，其中 color是颜色的数值。
- link = color 该属性用于定义文档中一个未被访问过的超级链接的文本颜色，其中 color是颜色的数值。
- alink = color 该属性用于定义文档中一个正在打开的超级链接的文本颜色，其中 color是颜色的数值。
- vlink = color 该属性用于定义文档中一个已经被访问过的超级链接的文本颜色，其中 color是颜色的数值。
- bgcolor = color 该属性定义文档的背景颜色，其中 color是颜色的数值。

例如，如果希望将文档的背景颜色设置为白色，文本颜色设置为黑色，未访问超级链接的文本颜色设置为蓝色，已访问超级链接的文本颜色设置为红色，正在访问的超级链接的文本颜色设置为紫红色，则可以使用如下的 <body>标记。

```
<body bgcolor = " white" text = "black" link = "blue" alink = "fuchsia" vlink = "red">
```

注意 如果在网页中使用了框架（Frame），则正文部分包括在<frameset>和</frameset>标记中，而不是<body>和</body>之中。我们会在有关章节介绍框架标记。

## 3.2 添加文本和插入对象

往文档窗口中可以输入或粘贴文本，也可以利用“Insert”菜单或对象面板，往文档中插入图像。Dreamweaver还提供了一些更为便捷的特性，允许您往文档中很容易地添加日期，或是插入特殊字符。

### 3.2.1 添加文本

要在文档中添加文本，可以采用如下的两种方法：

方法一：直接在文档窗口中键入文本。

方法二：

- 1) 在其他的应用程序或窗口中复制文本，也即将文本复制到剪贴板上。
- 2) 切换回Dreamweaver文档窗口，将插入点设置到要放置文本的地方。
- 3) 打开“Edit”菜单，选择“Paste as Text”（作为文本粘贴）命令。

### 3.2.2 插入对象

要往文档中插入图像、表格或其他对象，可以使用如下方法：

方法一：打开“Insert”菜单，选择要插入对象的菜单项命令，即可将对象插入到当前文档窗口插入点所在的位置。

方法二：

- 1) 首先显示对象面板，找到要插入对象对应的按钮。

2) 单击相应的按钮，即可在插入点所在位置插入对象。

方法三：

1) 首先显示对象面板，找到要插入对象对应的按钮。

2) 将该按钮拖动到文档中要放置对象的位置。

3) 释放鼠标，即可在相应位置插入对象。

一般来说，当插入对象时，都会出现一个对话框，允许您进一步指定设置。如果不希望看到这些对话框，可以打开“Edit”菜单，选择“Preferences”命令，打开Dreamweaver 3的参数选择对话框，从左方目录列表中选择“General”(常规)，然后在右边取消对“Show Dialog When Inserting Objects”(当插入对象时显示对话框)复选框的选择。

我们会在相应的章节中介绍各种对象的插入方法。

### 3.2.3 插入日期

要往文档中插入当前日期，您可以按照如下方法进行操作：

1) 在文档窗口中，将插入点放置到要插入日期的位置。

2) 打开“Insert”菜单，选择“Date”(日期)，或是单击对象面板上的“Insert Date”(插入日期)按钮(位于“Common”(通用)页)，如图3-2所示。

3) 这时会出现如图3-3所示的对话框，提示您选择日期格式。



图3-2 对象面板上的“Insert Date”按钮

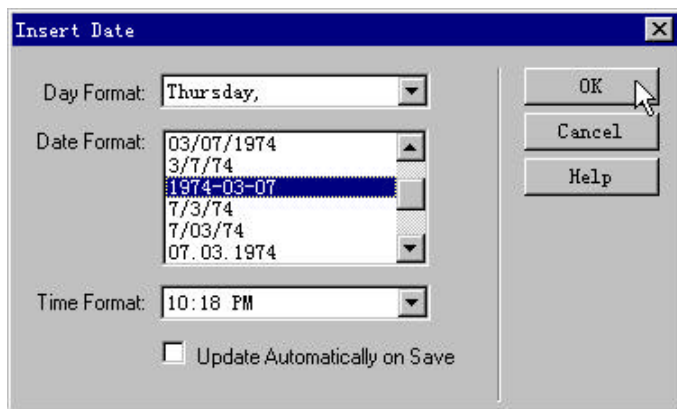


图3-3 插入日期对话框

- Day Format (星期格式) 在该下拉列表中，可以选择星期的格式，包括星期的简写方式，星期的完整显示方式，或是不显示星期。
  - Date Format (日期格式) 在该下拉列表中，可以选择日期的格式。
  - Time Format (时间格式) 在该下拉列表中，可以选择时间的格式，包括 12小时制时间格式或24小时制时间格式。
  - Update Automatically on Save (存储时自动更新) 选中该复选框，则每当存储文档时，都自动更新文档中插入的日期信息，该特性可以用来记录文档的最后生成日期。如果您希望插入的日期是普通的文本，将来不再变化，则应该清除该复选框。
- 4) 按下“OK”按钮，即可将日期插入到文档中。

### 3.2.4 插入特殊字符

在HTML中，插入特殊字符是一件很麻烦的事，因为特殊字符同普通的字符有所区别，您无法从键盘上直接输入，而且很多字符或许并不包含在当前文档的字符编码中，要在页面中显示它们，必须使用其他的方法。

#### 1. 字符参考

一般来说，在HTML中，一个特殊字符有两种表达方式，一种称作数字参考，一种称作实体参考。

所谓数字参考，就是用数字来表示文档中的特殊字符，通常由前缀“&#”，加上数值，再加上后缀“;”而组成，它可以采用如下两种方式。

&#D;          其中D是一个十进制数值

下面是一些特殊字符的数字参考示例：

&#169;          对应于特殊字符“©”

&#174;          对应于特殊字符“®”

所谓实体参考，实际上就是用有意义的名称来表示特殊字符，通常由前缀“&”，加上字符对应的名称，再加上后缀“;”而组成，其表达方式如下：

&name;          其中name是一个用于表示字符的名称，它是区分大小写的

例如，可以使用“&copy;”来表示版权符号“©”，用“&reg;”来表示注册商标符号“®”，很显然，这比数字要容易记忆得多。

遗憾的是，不是所有的浏览器都能够正确认出采用实体参考方式的特殊字符，但是它们都能够识别出采用数字参考方式的特殊字符，如果可能，对于一些特别不常见的字符，应该使用数字参考方式。

当然，对于那些常见的特殊字符，使用其实体参考方式是安全的，我们在实际应用中，只要记住这些常用特殊字符字符的实体参考就足够使用了。

表 3-1 显示了常用的一些字符实体参考和数字参考。

表 3-1 常见的字符及其参考

字符实体参考	字符数字参考	显 示
#nbsp;	&#160;	
&copy;	&#169;	©
&reg;	&#174;	®
&trade;	&#8482;	™
&pound;	&#163;	£
&euro;	&#8364;	€
&yen;	&#165;	¥
&cent;	&#162;	¢
&sect;	&#167;	§
&lt;	&#60;	<
&gt;	&#62;	>
&amp;	&#38;	&
&quot;	&#34;	"
&times;	&#215;	×
&plusmn;	&#177;	±
&middot	&#184;	·



## 2. 插入特殊字符

尽管记忆字符的参考非常不易，但是在 Dreamweaver 中，插入特殊字符却变得非常简单。Dreamweaver 在对象面板上专门设置了常见的特殊字符按钮，只需要单击该按钮，即可完成特殊字符的输入。

可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在文档中，将插入点放置到要插入特殊字符的位置。
- 2) 打开对象面板上的下拉列表，然后选择“Characters”（字符），这时对象面板上就会显示常用特殊字符所对应的按钮，如图 3-4 所示。

3) 单击相应的按钮，即可插入相应的特殊字符，有些特殊字符插入后使用实体参考方式，而有些字符插入后使用数字参考方式。

- 4) 如果对象面板上没有需要的字符，可以单击面板上右下角的“Insert Other Character”（插入其他字符）按钮，这时会打开一个对话框，给您更多选择，如图 3-5 所示。

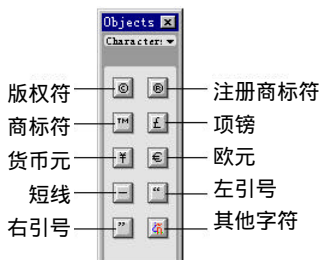


图3-4 对象面板上的特殊字符按钮

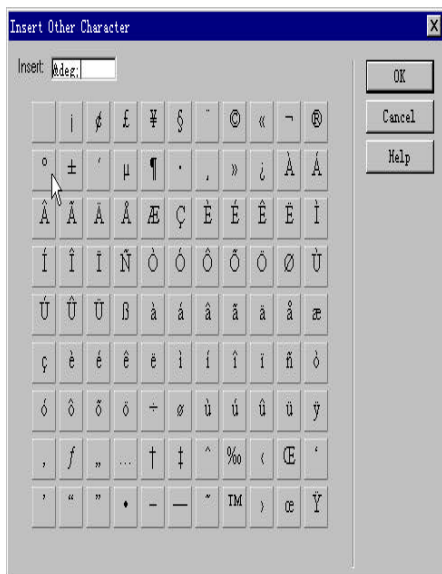


图3-5 插入其他字符

- 5) 单击需要的字符，该字符的参考就会出现在“Insert”文本框中，您也可以自行在该文本框中输入字符参考。

- 6) 单击“OK”按钮，确定操作，即可将字符插入到文档中。

字符 #nbsp; 在文档中显示为一个空格，这种空格称作非中断空格（Non-breaking Space），它同普通的空格不同，不会中断空格两端内容的联系。利用 Dreamweaver 的对象面板，可以直接插入这种空格，方法如下：

- 1) 将插入点放置到要插入空格的位置。
- 2) 打开对象面板上的下拉列表，选择“Invisibles”（不可见）。

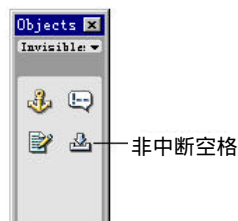


图3-6 利用对象面板插入非中断空格



3) 单击如图3-6所示的“Insert Non-breaking Space”(插入非中断空格)按钮,这时即可在文档中插入非中断空格。

### 3.2.5 插入水平线

水平线在HTML文档中经常被用到,它主要用于分隔文档内容,使文档结构清晰明白,有时候,合理使用水平线可以获得非常好的效果。一篇内容繁杂的文档,如果合理放置几条水平线,很可能就变得层次分明,便于阅读。

#### 1. 插入和编辑水平线

要往文档中插入水平线,可以按照如下方法操作:

1) 在文档中,将插入点放置到要插入水平线的地方。

2) 打开对象面板上的下拉列表,然后选择“Common”(常用),这时对象面板上就会显示常用对象按钮。



图3-7 插入水平线按钮

3) 单击对象面板上的“Insert Horizontal Rule”(插入水平线)按钮,如图3-7所示。

4) 这时文档中就插入了一条水平线,选中该水平线,可以在属性面板上编辑其属性,如图3-8所示。

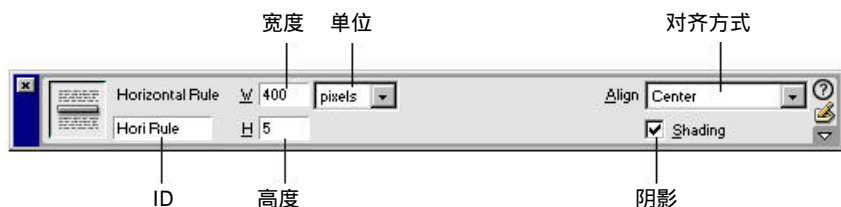


图3-8 水平线的属性面板

在“W”文本框中,可以输入水平线的宽度,这个值可以是像素值,也可以是针对页面水平宽度的百分比,这取决于它右方单位列表框中的选择。

在“H”文本框中可以输入水平线的高度,它只能以像素作为单位。

在“W”文本框右边的下拉列表中,可以选择单位。您可以选择“pixels”(像素),或是“%”(百分比)。

在“Align”(对齐方式)下拉列表中,可以水平线在水平位置上的对齐方式。可以是“Left”(左对齐)、“Center”(居中对齐)或“Right”(右对齐),或者可以选择“Default”(默认),使用默认的对齐方式。

如果选中“Shading”(阴影)复选框,则水平线带有阴影效果。

在属性面板左下方的文本框中,可以为该水平线指定ID,在HTML 4.0规范中,几乎所有的标记都可以带有ID属性,用于标识该对象,但是在一般情况下都不会使用到它们。

#### 2. 理解水平线标记<hr>

在HTML中,水平线是由标记<hr>产生的。<hr>标记是非封闭标记,除了id属性外,它还带有width、size、align等属性。例如,对于图3-8所示的水平线,对应的语句是:

```
<hr width="400" size="5" id="Hori Rule" align="center">
```

如果取消阴影效果,则为<hr>标记添加noshade属性,如下所示:

```
<hr width="400" size="5" id="Hori Rule" align="center" noshade>
```

width属性可以用百分比表示,但是 size属性则必须是像素,在上面的例子里,如果将水平线宽度定义为页面宽度的80%,则可以使用如下语句:

```
<hr width="80%" size="5" id="Hori Rule" align="center">
```

<hr>标记很简单,这里就不再详细介绍了。

### 3.3 在文档窗口中选择元素

通常,在文档窗口中,要选择某个元素,只需要单击它,或是拖动鼠标选中它就可以了,但是实际应用中,有些元素在屏幕上是不可见(例如源代码中的注释信息)的,而另外一些元素则很难完全选中(例如一对完整的标记,它在屏幕上也是看不见的),这时就需要使用一些其他的手段。

一般来说,在文档窗口中选择元素时,可以参考如下的方法:

- 如果要选中的是普通对象或元素,只需要单击它,或是拖动鼠标选中它。
- 如果要选中的是看不见的元素,可以通过 Dreamweaver 3的参数设置对话框,设置相应的选项,将这些不可见元素显示,然后再选中它们。
- 如果要选中的是标记,可以利用文档窗口下方的标记选择器来选中它们,利用“Edit”菜单中的相关菜单项,还可以选中当前标记的父标记或第一个子标记。

本节主要介绍如何在文档窗口中显示不可见元素。

#### 3.3.1 不可见元素

文档窗口毕竟是可视化操作的窗口,很多实际上在源代码中出现的内容,并不会在文档窗口中直接显示,如果希望对这些不可见元素进行编辑,就不得不转到代码级别的编辑器,如HTML源代码检视器中进行。

为了解决这种问题,Dreamweaver可以在文档窗口中,将每种不同类型的不可见元素以一个小图标的形式显示出来,以便于用户在文档窗口中对之定位。实际上,在默认设置下,大多数的不可见元素都可以以图标的方式在文档窗口中显示。

#### 3.3.2 定制不可见元素的显示

有时候需要定制这些显示设置,例如,对于某些始终不会被编辑的不可见元素,可以设置它不在文档窗口中显示,以免影响视觉,而另外一些在编辑过程中要用到的不可见元素,则应该设置它在文档窗口中可显示。

可以按照如下方法进行操作:

- 1) 打开“Edit”菜单,选择“Preferences”命令,打开Dreamweaver 3的参数选择对话框。
- 2) 在左方目录列表中单击“Invisible Elements”(不可见元素)项,在对话框右方区域即可进行设置,如图3-9所示。
- 3) 选中相应的复选框,则可以以相应图标显示该不可见元素,清除相应复选框,则不显示该元素(但是,可以在HTML源代码检视器中进行编辑)。

图3-10显示了这些不可见元素的含义。

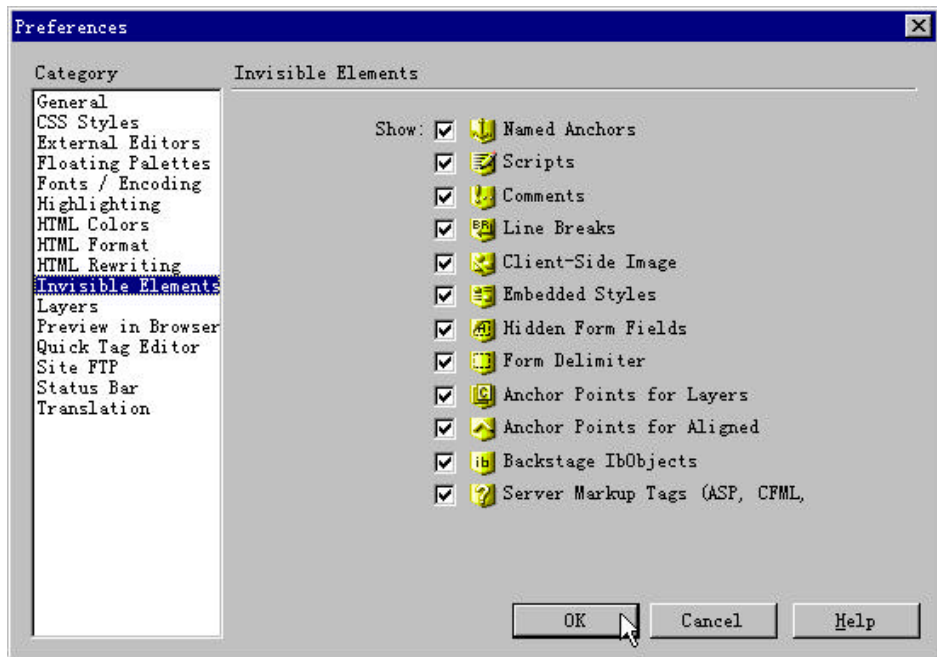


图3-9 设置不可见元素的显示方式

-  命名锚
-  脚本
-  注释
-  断行
-  客户端映像
-  内嵌的样式
-  隐藏的表单域
-  表单定界符
-  指向层的标记
-  指向对齐元素的标记
-  后台对象
-  服务器标记（如ASP/CFML等）

图3-10 不可见元素的含义

### 3.3.3 显示不可见元素

前面一节的相关操作，决定了哪些不可见元素可以显示，而哪些不可见元素不可以显示，实际上，要在文档窗口中显示不可见元素，还需要激活 Dreamweaver 显示不可见元素的特性，方法如下：

打开“View”（查看）菜单，选择“ Invisible Elements ”命令，当它被选中时，左方会出现选中的标记，这时即激活了 Dreamweaver 显示不可见元素的特性，不可见元素可以出现在文档窗口中。

再次打开“View”菜单，选择“Invisible Elements”命令，清除对该菜单项的选择，则所有的不可见元素都不会显示在文档窗口中。

### 3.3.4 显示头部元素

在文档窗口中，主要显示的是正文部分的内容，也即位于<body>和</body>中的内容（我们暂时不考虑框架的情况）很多不可见元素实际上是位于HTML的头部的，也即位于<head>和</head>标记之间，如果希望看到这些头部内容，则可以按照如下方法进行操作：

打开“View”菜单，选择“Head Content”（头部内容）命令，当该菜单项被选中时，会在左方出现选中标记。这时在Dreamweaver的文档窗口上方中会多出一栏，其中显示头部内容，如图3-11所示。

再次打开“View”菜单，选择“Head Content”命令，清除对该项的选中，则又可以从文档窗口中隐藏头部信息。

在默认状态下，在文档的头部窗格中我们可以看到两个不可见元素标记，一个是文档的标题，也就是位于<title>和</title>之间的文本，另一个是META标记，定义当前文档的文字解码方式。

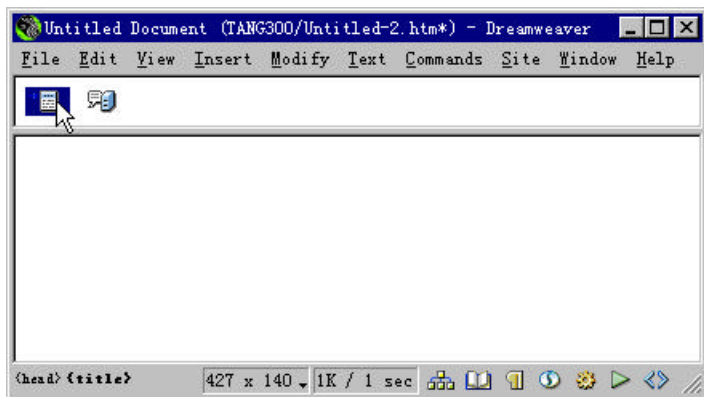


图3-11 显示头部内容

## 3.4 设置文档的页面属性

文档的页面属性包括文档的标题、文档的文字解码方式、文档正文中各个元素的颜色等，正确设置文档属性，是成功编写网页的必要前提。

要设置文档的页面属性，您可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“Modify”（修改）菜单，选择“Page Properties”（页面属性），或是在文档窗口中单击鼠标右键，然后从快捷菜单中选择“Page Properties”。

2) 这时会打开如图3-12所示的对话框，允许您设置文档页面的整体属性。

- Title（标题） 在该文本框中，可以输入文档的页面标题。它实际上是输入位于HTML头部的<title>和</title>标记之间的内容，在浏览页面时，会显示在浏览器的标题栏上。
- Background Image（背景图像） 在该文本框中，可以输入希望用作HTML文档的背景图像的路径和文件名称，单击“Browse”（浏览）按钮，可以从磁盘上选择图像文件。这里不仅可以输入本地图像文件的路径和文件名称，也可以用URL的形式输入其他位置

的图像名称。实际上，这里设置的是 <body> 标记的 background 属性。

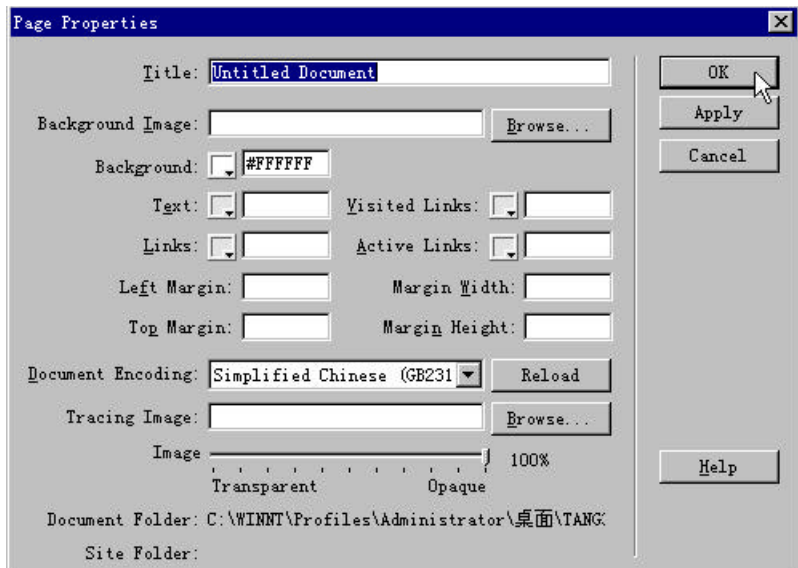


图3-12 设置文档的页面属性

- Background (背景) 在这里可以为文档页面指定背景颜色。实际上设置的是 <body> 标记的 bgcolor 属性。
- Text (文本) 这里可以设置文档页面中文字的前景颜色，实际上设置的是 <body> 标记的 text 属性。
- Links (链接) 这里可以设置文档页面中尚未访问过的超级链接的文字颜色，实际上设置的是 <body> 标记的 link 属性。
- Visited Links (访问过的链接) 这里可以设置文档页面中已经访问过的超级链接的文字颜色，实际上设置的是 <body> 标记的 vlink 属性。
- Active Links (正在访问的链接) 这里可以设置文档页面中正在访问的超级链接的文字颜色，实际上设置的是 <body> 标记的 alink 属性。
- Left Margin (左边距)、Top Margin (上边距)、Margin Width (页边宽度) 和 Margin Height (页边高度) 在这些文本框中，可以设置页面文字同页面边缘的间距。实际上分别设置的是 <body> 标记的 leftmargin、topmargin、marginwidth 和 marginheight 属性。但要注意，Netscape 可以识别这些属性，但是 Internet Explorer 不识别它们，因此不建议使用它们。
- Document Encoding (文档解码方式) 在该列表框中，可以选择当前文档页面的文字解码方式，对于大陆使用的中文网页，应该选择“Simplified Chinese (GB2312)”。如果这里没有需要的解码方式，可以从列表中选择“Other”，这种情况下，页面会使用浏览器运行环境的解码方式。
- Tracing Image (草稿图) 在该文本框中，可以指定一幅图像作为网页创作时的草稿图，它显示在文档的背景上，便于在网页创作时进行定位和安放对象。在实际生成网页时，它并不显示在网页中，我们会在后面介绍其使用方法。

• Image (图像) 拖动该滑块, 可以改变草稿图的透明程度, 使用适当的透明程度可以避免干扰网页的编辑。

3) 设置完毕, 单击“OK”按钮, 确定操作。

在第2章里, 我们曾经介绍过如何在 Dreamweaver 的对话框中通过颜色板选取颜色, 这里再深入介绍一些同颜色相关的知识。

在HTML中, 有两种方法来表示颜色, 一种是采用十六进制的数值的方式(例如红色可表示为#FF0000), 另一种方式是使用颜色名称(如红色可写成 red)。当计算机运行在256色模式的情况下时, Microsoft Internet Explorer和Netscape Navigator这两种浏览器都能共同显示的颜色被称作Web安全(Web-safe)色。有216中颜色是共有的, 它们可以用十六进制数值 00、33、66、99、CC或FF的组合来表示。

然而, 经过测试表明, 实际上只有212种颜色是真正安全色, 也即它们真正为 Netscape Navigator和Microsoft Internet Explorer这两大浏览器所共有。Windows下的Internet Explorer不能正确显示颜色#0033FF、#3300FF、#00FF33和#33FF00, 所以应避免使用这4种颜色。

在Dreamweaver中, 所有的颜色拾取器都使用这种212色的调色板; 从调色板上选取一个颜色, 会自动提取相应的十六进制颜色值。如果希望使用前面提到的那另外4种颜色, 可以在颜色文本框中手工输入其颜色值。

要选择位于Web安全色之外范围的颜色, 可以单击颜色板右下角的“调色板”按钮, 打开Windows系统本身的颜色对话框, 然后选取颜色, 在这里的颜色不受Web安全色的限制。不过我们不建议用户这样做。

注意 在UNIX操作系统下, Netscape Navigator使用同Windows不同的调色板, 如果您的网页是专为UNIX环境下而设计, 则应该使用十六进制数值00、40、80、BF或FF来组合成颜色值。

## 3.5 使用历史面板

Dreamweaver的历史面板记录了您在文档窗口中操作的历史, 使用历史面板, 可以帮助您撤销一个或多个步骤, 或是重复进行一个或多个步骤的操作, 在网页的创作过程中, 历史面板的作用举足轻重。

### 3.5.1 显示历史面板

要显示历史面板, 可以使用如下方法:

方法一: 打开“Windows”菜单, 选择“History”(历史)命令。

方法二: 单击启动工具栏上的“History”按钮, 如图3-13所示。

方法三: 按下F9键。

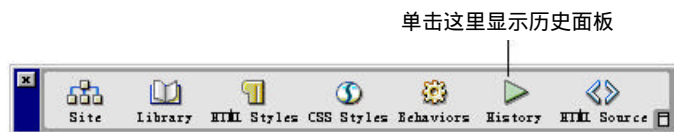


图3-13 启动面板上的History按钮



在历史面板中，会显示当前文档中进行过的操作列表，以及操作的动作内容。一个典型的历史面板结构如图3-14所示。

在默认情况下，在历史面板中最多可记录您前面 50步内的操作，打开“Edit”菜单，选择“Preferences”命令，打开 Dreamweaver 3 的参数选择对话框，从左方目录列表中选择“General”（常规），然后在右方的“Maximum Number of History Steps”（历史记录的最大步骤数目）文本框中输入需要的数目值。

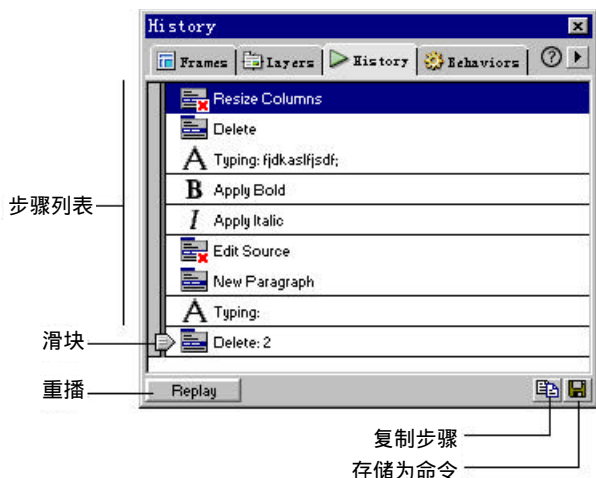


图3-14 历史面板

### 3.5.2 撤销改变

如果在文档中进行了误操作，可以利用 Dreamweaver 的撤销操作功能，撤销这些操作。

如果仅仅希望撤销前一步操作，可以直接打开“Edit”菜单，选择“Undo”（撤销）命令，或是按下 Ctrl+Z 组合键。连续进行该操作，可以一步一步撤销上次的改变。

利用历史面板同样可以实现对误操作的撤销，并且利用历史面板最大的优势在于，它可以一次撤销多步误操作。

可以按照如下方法进行操作：

- 1) 显示历史面板，历史面板上会显示当前的进行过的操作列表。
- 2) 在历史面板上，找到希望撤销的最后一步。
- 3) 拖动滑块到该步骤所在的位置，也可以直接单击该位置列表左端位置，这时滑块会自动跳到该位置上。
- 4) 这时文档窗口中自动恢复到撤销操作后的状态，同时历史面板中被撤销的操作列表会变为灰色。如果希望恢复这些操作，可以重新将滑块拖动到该步骤上，这时被撤销的操作又会被恢复。

图3-15显示了利用历史面板撤销多个步骤的情形，在这个例子里，我们将文档恢复到为文字设置粗体格式之后，设置斜体格式之前的状态。

注意 一旦撤销了多步操作，然后又进行了新操作，则原先被撤销的操作将不可再恢复，历史面板中被撤销的操作列表会消失，而代之以新的操作步骤。



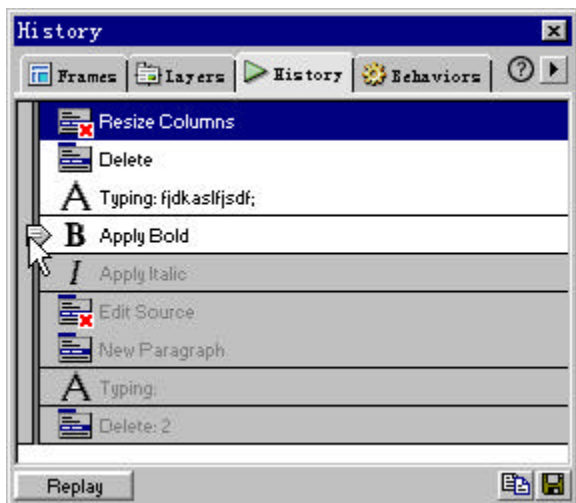


图3-15 利用历史面板撤销多个步骤

### 3.5.3 清空历史面板

如果确保历史面板中的记录不再需要，也可以将历史面板中的记录清空，以避免可能的误操作。其方法如下：

- 1) 在历史面板中单击鼠标右键，打开快捷菜单，也可以单击面板右上角三角图案的按钮，打开相应的菜单。
- 2) 选择“Clear History”(清空历史)命令，这时会出现一个提示对话框，告诉您如果清空历史面板，则不能撤销操作。
- 3) 单击“Yes”(是)按钮，即可清空历史面板中的所有操作记录。

### 3.5.4 自动完成任务

在历史面板中，不仅可以撤销已经进行过的操作，而且还可以重复已经进行过的操作步骤，这就是历史面板的自动完成任务特性。利用历史面板，不仅可以在当前的文档中重复步骤，还可以记录这些步骤，以在其他的文档窗口中重复进行相同的操作。

#### 1. 重复步骤

如果仅仅希望重复您前面进行的一步操作，可以打开“Edit”菜单，选择“Repeat”(重复)命令。例如，首先输入“微文工作室”5个字，通过执行Repeat命令，可以重复输入多个“微文工作室”。

如果希望重复前面进行的一系列步骤，则需要使用历史面板，这时可以按照如下方法进行的操作：

- 1) 显示历史面板，上面会显示您已经进行过的操作列表。
- 2) 选中要重复进行的一系列操作步骤。可以选中连续的多个操作步骤组成步骤序列，也可以选中多个不连续的操作步骤组成步骤序列。被选中的步骤序列会高亮显示，如图 3-16所示。
- 3) 单击“Replay”(重播)按钮，即可重复进行选中的步骤序列。同时历史面板上也会记

录这一重复步骤操作本身。

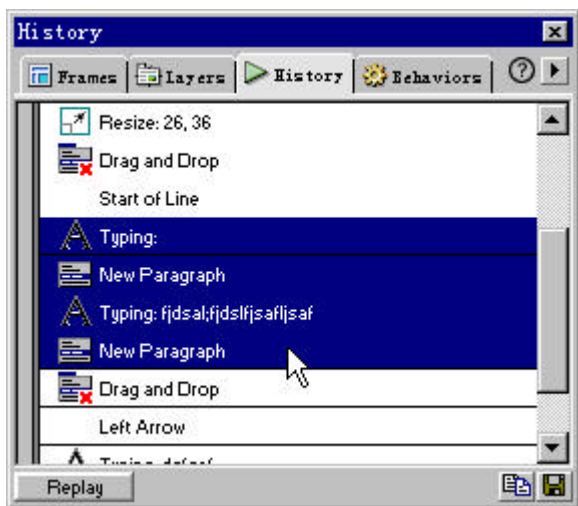


图3-16 选中要重复操作的步骤序列

注意 在文档窗口中，一些鼠标的移动操作，例如单击或拖动选中的对象的操作，不能被重复进行，也不能被存储为命令。要避免出现这种情况，可以使用箭头键来替代鼠标完成在文档中设置插入点的操作。

某些其他类型的步骤也不能被重复，例如在页面中将某个页面元素拖动到另外的位置的操作。当您进行这类操作时，在历史面板中会出现一个带有红色小叉的菜单命令图标。

#### 2. 在其他对象上应用步骤

使用历史面板，也可以在文档中的其他对象上应用操作步骤，方法如下：

- 1) 选中该对象。
- 2) 在历史面板中选中要重复进行的步骤。
- 3) 单击“Replay”(重播)按钮。

注意 如果选择了多个对象，然后利用历史面板来重复操作步骤，则这些对象被作为单个的选中区域来对待，而不会分别对这些对象应用步骤。例如，您无法选中多幅图像，然后利用重复步骤的方式重新设置每个图像的大小。

#### 3. 在文档间拷贝和粘贴步骤

不仅可以在当前文档中重复进行某个步骤序列，也可以在其他文档中应用当前文档中的步骤序列。可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在历史面板上，选中希望组合成步骤序列的操作项。
- 2) 单击历史面板上的“复制步骤”按钮，这时选中的步骤就被复制到剪贴板上。
- 3) 打开要应用步骤序列的文档，将插入点设置到需要的位置，或是选中需要应用步骤的对象。
- 4) 打开“Edit”菜单，选择“Paste”(粘贴)命令，即可在目标文档中应用相应的步骤序列。

注意 这时在目标文档的历史面板中只会记录一个粘贴的操作步骤。

要注意在其他文档中应用步骤序列的过程中包含复制和粘贴操作。因此，如果步骤序列中包含复制操作或粘贴操作时，不能在文档间应用这些步骤序列，否则会导致不可预料的结果。

如果将位于剪贴板中的步骤序列粘贴到 HTML 源代码检视器中，它会以 JavaScript 代码的形式出现。利用该特性，您可以学习这些步骤到底应该如何用 JavaScript 代码来表示。

#### 4. 从历史步骤中创建新命令

历史面板中的步骤列表是很不安全的，在关闭文档后，历史面板中的内容就会消失。如果希望在将来仍然可以重复进行某个步骤序列，可以将该步骤序列制作成新的命令，该命令会出现在 Dreamweaver 的“Commands”菜单中。

##### (1) 创建命令

要创建新命令，可以按照如下步骤进行操作：

1) 从历史面板中，选中要组合成步骤序列的操作项。

2) 单击“存储为命令”按钮，这时会出现如图 3-17 所示的对话框，提示您输入命令的名称。



图3-17 输入命令名称

3) 输入一个明白易懂的名称，然后单击“OK”按钮，确定操作。

经过上述的操作，新的命令菜单项就会出现在 Dreamweaver 的“Commands”菜单中。下次需要应用该步骤序列时，打开“Commands”菜单，选择该命令项即可。

**注意** 该操作实际上是将步骤序列对应的 JavaScript 代码存储到 Dreamweaver 安装目录中的 Configuration/Commands 文件夹中。

如果希望为该命令指定快捷键，可以在快捷键字母前添加字符“&”。例如，输入“T&ype My Name”则会菜单上显示为“Type My Name”，这样，通过按下 Ctrl+C 打开“Commands”菜单，再按下 y 键，即可启动该命令。

##### (2) 编辑命令列表

如果希望改变命令的名称，或删除命令，可以按照如下方法进行：

1) 打开“Commands”菜单，选择“Edit Command List”（编辑命令列表）。

2) 这时会出现如图 3-18 所示的对话框，上面显示所有自定义的命令。

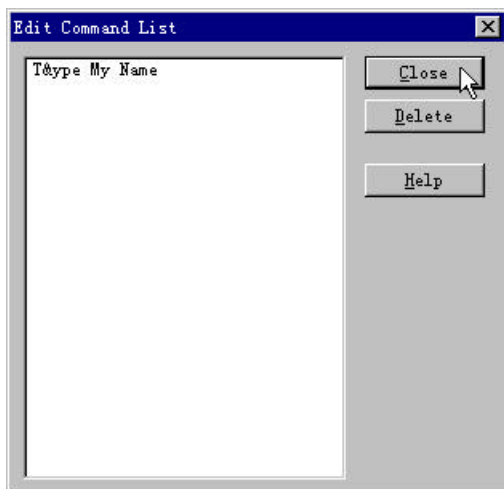


图3-18 编辑命令列表

3) 要修改某个命令的名称, 可以单击该命令项, 这时该命令项变为可编辑状态, 输入需要的名称, 单击该命令项外任意位置, 即可实现对命令的名称的修改。

4) 如果希望删除某条命令, 可以选中该命令, 然后单击“Delete”(删除)按钮。

5) 单击“关闭”按钮, 可以关闭该对话框。

### 3.5.5 录制命令

在Dreamweaver中, 允许您录制一组操作过程, 将之作为一个命令来保存。这有些像Word中的录制宏特性, 激活录制特性后, 在文档中进行的操作都会被记录下来, 直到关闭录制特性为止。

录制命令操作同我们利用历史面板进行的重复步骤操作不同, 具体表现在下面几个方面:

- 录制命令是在文档中正在进行的, 而在历史面板中选择步骤序列, 实际上选中的是已经操作过的步骤。
- 录制命令时, Dreamweaver会自动防止记录那些不能录制的命令, 例如鼠标的移动或对对象的选择。
- 在录制命令时, 如果切换到其他的文档窗口, Dreamweaver不会录制在其他文档窗口的操作。
- Dreamweaver一次只能录制一个命令, 一旦开始录制新的命令, 则原先的命令就会丢失, 因此Dreamweaver的录制命令特性适用于那些需要暂时使用的操作过程。所以, 如果希望将命令永久保存, 可以在录制命令之后, 通过历史面板选择这些步骤序列, 并将之存储为命令。

#### 1. 录制命令

要录制命令以供临时使用, 可以按照如下步骤进行操作:

- 1) 打开“Commands”菜单, 选择“Start Recording”(开始录制)命令, 或是按下Ctrl+Shift+X组合键, 这时鼠标指针变为一个“录音带”的形状。
- 2) 进行需要的文档操作, 这些操作会被录制下来。
- 3) 如果希望停止录制, 可以打开“Commands”菜单, 选择“Stop Recording”(停止录制)按钮, 或是再次按下Ctrl+Shift+X组合键。

#### 2. 使用被录制的命令

命令被录制好后, 可以按照如下的方法在文档中使用:

打开“Commands”菜单, 选择“Play Recorded Command”(播放录制的命令), 即可使用被录制的命令。

也可以通过按下Ctrl+P组合键来应用被录制的命令。

#### 3. 将录制的命令存储为永久命令

被录制的命令只适合暂时使用, 如果再次录制新命令, 原先的命令就会被覆盖。如果希望永久保存录制的命令, 可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在文档中使用一次录制的命令, 这时历史面板上会出现一个操作项, 标以“Run Command”(运行命令)。
- 2) 在历史面板中, 选中该“Run Command”操作项。
- 3) 单击面板右下角磁盘形象的按钮, 然后在出现的对话框中输入命令名称。

4) 按下“OK”按钮,即可将该录制的命令保存。这时该命令就会出现在“Commands”菜单中。

### 3.6 编辑网页的头部内容

我们已经知道,一个HTML文件,通常由包括在<head>和</head>标记间的头部,和包括在<body>和</body>标记的正文两个部分组成。文档的标题信息就存储在HTML的头部位置,在浏览页面时,它会显示在浏览器的标题栏,当将页面放入浏览器的“收藏夹”时,文档的标题又会作为收藏夹中项目的名称。

除了标题之外,头部还可以包括很多非常重要的信息,例如文档的类型、语言的解码方式、JavaScript和VBScript的函数和变量,以及针对每个引擎的关键字和内容指示符等。

一般来说,不需要输入全部的头部内容。但是最好为文档设置标题和解码方式信息,养成良好的创作习惯。

要往文档的头部添加信息,可以按照如下方法进行操作:

1) 如果在文档窗口中,没有显示头部内容,可以打开“View”菜单,选择“Head Content”命令,显示文档的头部内容。

2) 在对象面板上,打开其上的下拉菜单,选择“Head”,显示同HTML头部相关的对象按钮,如图3-19所示。

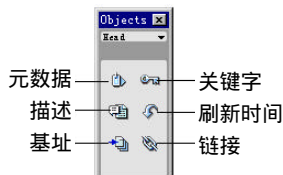


图3-19 对象面板上的  
头部元素按钮

3) 要插入某种元素,可以单击相应的按钮,这时会出现一个对话框。

4) 输入需要的信息,确定操作,即可往文档的头部添加数据。

5) 如果希望编辑头部信息,可以在文档窗口的头部窗格单击选中相应的标记,然后在属性面板上修改。

注意 除了使用对象面板之外,也可以通过打开“Insert”菜单,选择“Head”,再选择相应的命令来实现头部元素的插入。为了说明简单,我们后面将只使用对象面板来插入头部元素。

#### 3.6.1 认识头部元素

元数据 (meta data) 是HTML头部的主要组成部分主要用于表示一个文档的页面信息,这些信息可以被计算机识别,用于某些特定的场合。在HTML中,元数据的表现方式是多种多样的。

除了元数据之外,在HTML头部还可以包含其他类型的标记,例如<base>标记和<link>标记等,我们都在后面进行介绍。

##### 1. <meta>标记

<meta>标记是实现元数据的主要标记,它能够提提供文档的关键字、作者、描述等多种信息,在HTML的头部可以包括任意数量的<META>标记。

<meta>标记是非封闭类型的标记,它包括如下几种属性:

- name = string name属性用于定义一个元数据属性的名称,其中 string是用于表示名称的字符串。
- content = cdata content属性用于定义元数据的属性值,其中 cdata表示相关数据。

- `scheme = cdata` `scheme`属性说明用于解释元数据属性值的机制，其中 `cdata`表示相关数据。
- `http-equiv = string` `http-equiv`属性可以用于替代 `name`属性，HTTP服务器可以使用该属性来从HTTP响应头部收集信息，其中 `string`是用于表示名称的字符串。
- `charset = encoding` `charset`属性用于定义文档的字符解码方式，其中 `encoding`表示解码方式。

在HTML规范中，并没有硬性指定的属性标准，因此用户可以自行定义元数据。

例如，可以采用如下语句定义作者信息。

```
<meta name = "author" content = "周明涛">
```

有些搜索引擎使用关键字（`keywords`）和描述（`description`）来进行搜索。这时，在文档中可以提供如下语句：

```
<meta name = "keywords" content = "周明涛, 微文工作室, Zhou Mingtao, Microtext">
```

```
<meta name = "description" content = "微文工作室周明涛制作的主页">
```

## 2. <base>标记

<base>标记定义了文档的基础 URL 地址，在文档中所有的相对地址形式的 URL 都是相对于这里定义的 URL 而言的。一篇文档中的 <base>标记不能多于一个，必须放于头部，并且应该在任何包含 URL 地址的语句之前。

<base>包含如下的属性：

- `href = url` `href`属性指定了文档的基础 URL 地址。该属性在 <base>标记中是必须存在的。

例如，如果希望将文档的基础 URL 定义为 “`http://www.microsoft.com`”，则可以使用如下语句：

```
<base href = "http://www.microsoft.com">
```

当定义了基础 URL 地址之后，文档中所有引用的 URL 地址都从该基础 URL 地址开始，例如，对于上面的语句，如果文档中一个超级链接指向 `china/document.html`，则它实际上指向的是如下 URL 地址：

```
http://www.microsoft.com/china/document.html
```

- `target = frameset` `target`属性同框架一起使用，它定义了当文档中的链接被点击后，哪一个框架集中展开页面。如果文档中超级链接没有明确指定展开页面的目标框架集，则就使用这里定义的地址代替。

其中 `frameset` 可以被设置如下的值，请参看表 3-2。

表 3-2 target 的属性值

属 性 值	含 义
<code>_blank</code>	表明在新窗口中展开链接指向的页面
<code>_self</code>	在当前文档的框架集中展开页面
<code>_parent</code>	在当前文档的父级框架集中展开页面
<code>_top</code>	在链接所在的完整窗口中展开页面

## 3. <link>标记

<link>标记定义了文档之间的包含。在 HTML 的头部可以包含任意数量的 <link>标记。有



些浏览器并不能很好处理 link 属性，因此不建议使用它。

<link> 标记带有很多属性，下面是一些常用的属性：

- href = url href 属性指向链接资源所在的 URL，其中 url 是链接的地址。
- title = string title 属性用于描述该链接关系。其中 string 是描述关系的字符串。
- rel = linktype rel 属性定义了文档和所链接资源的链接关系，其中，linktype 表明链接类型，可能的值包括 Alternate、Stylesheet、Start、Next、Prev、Contents、Index、Glossary、Copyright、Chapter、Section、Subsection、Appendix、Help 和 Bookmark 等。如果希望指定不止一个链接关系，可以在这些值之间用空格隔开。
- rev = linktype rev 属性定义了文档和所链接资源之间的反向关系。其中 linktype 表明链接类型，其可能的取值同 rel 属性相同。

### 3.6.2 插入元数据

利用 Dreamweaver 可以很方便地插入任意类型的元数据，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 单击对象面板上的下拉列表，选择“Head”。
- 2) 单击对象面板上的“Insert Meta”（插入元数据）按钮。
- 3) 这时会出现如图 3-20 所示的对话框，提示输入元数据。

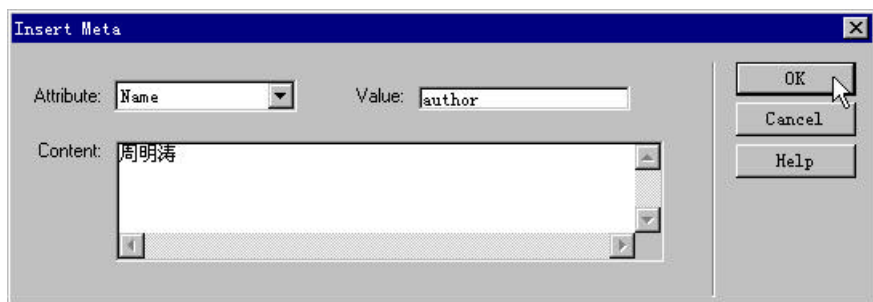


图 3-20 插入元数据

- Attribute（属性） 在该下拉列表中，可以选择两种类型的属性：name 和 http-equiv。
  - Value（值） 在该文本框中，可以输入属性值。
  - Content（内容） 在该文本框中，可以输入属性内容。
- 4) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

图 3-20 所示的情形实际上输入的是如下的代码：

```
<meta name="author" content="周明涛">
```

在这里也可以指定文档的解码方式，例如，要将文档的解码方式设置为中文简体，可以在“Attribute”下拉列表中选择“http-equiv”，在“Value”文本框中输入“Content-Type”，在“Content”文本框中输入“text/html; charset=gb2312”即可。这实际上是输入了如下的代码：

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
```

如果希望编辑插入的元数据，可以首先显示文档的头部窗格，单击元数据标记，即可在属性面板上进行编辑，如图 3-21 所示。





图3-21 选中元数据时的属性面板

### 3.6.3 插入关键字

关键字信息仍然属于元数据的范畴，但是由于它经常被使用，Dreamweaver额外定义了相应的插入命令，允许直接插入关键字属性。

您可以按照如下方法操作：

- 1) 单击对象面板上的“Insert Keywords”（插入关键字）按钮。
- 2) 这时会出现如图3-22所示的对话框，允许输入关键字信息。

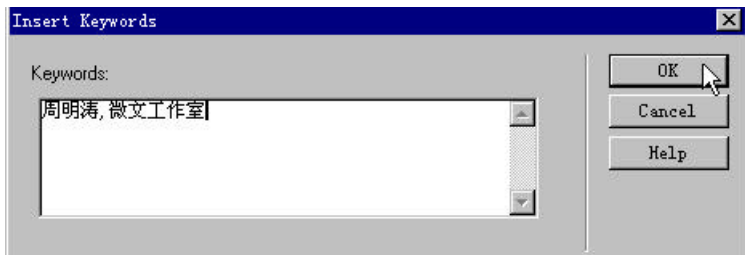


图3-22 插入关键字

- 3) 输入相应的关键字信息，多个关键字之间可以使用逗号隔开。
- 4) 按下“OK”按钮，确定操作。

图3-22显示的操作，实际上等同于输入了如下语句：

```
<meta name="keywords" content="周明涛,微文工作室">
```

要编辑关键字信息，可以从文档的头部窗格中，选中关键字标记，然后在属性面板上修改，如图3-23所示。



图3-23 编辑关键字时的属性面板

### 3.6.4 插入描述信息

描述信息也属于元数据的范畴，Dreamweaver单独提供了插入描述信息的方法，可以按照如下步骤进行操作：

- 1) 单击对象面板上的“Insert Description”（插入描述）按钮。
- 2) 这时会出现一个对话框，提示输入描述信息，该对话框同图3-22所示的对话框类似。
- 3) 输入描述信息。
- 4) 按下“OK”按钮确定操作。

该操作相当于输入如下的语句，其中content的值就是这里输入的描述信息。

```
<meta name="description" content="微文工作室周明涛的主页">
```

要编辑描述信息，可以从文档的头部窗格中，选中描述标记，然后在属性面板上修改。

### 3.6.5 定义自动刷新

您可以为网页设置自动刷新特性，让它在被浏览显示时，隔一段指定的时间，然后跳转到某个页面或是重新刷新自身。

您可以按照如下步骤进行操作：

1) 单击对象面板上的“Insert Refresh”(插入刷新)按钮，这时会出现如图3-24所示的对话框。

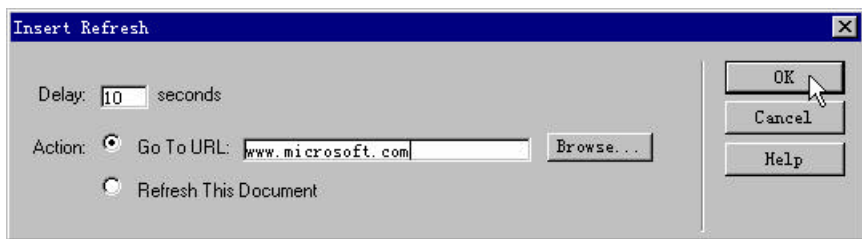


图3-24 定义刷新特性

2) 在“Delay...seconds”(隔...秒)文本框中，可以输入网页刷新的间隔时间。

3) 在“Action”(动作)区域可以设置刷新的动作，您可以指定在指定的时间间隔到达后跳转到某个页面上，或是仅仅重新在浏览器中刷新自身。

4) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

自动刷新特性目前已经被越来越多的网页所使用。例如，可以首先在一个页面上显示欢迎信息，经过一段时间，自动跳转到指定的网页上。另外一种使用自动刷新特性的原因是网站地址的迁移，这时可以首先在原先网址的主页上显示新的网址信息，以通知访问旧网址的用户，然后经过一段时间，自动跳转到新地址上。

图3-24的设置实际上添加了如下的语句，我们可以看到，它仍然是元数据的一种表现形式。

```
<meta http-equiv="refresh" content="10;URL=www.microsoft.com">
```

要编辑自动刷新设置，可以从文档的头部窗格中，选中刷新标记，然后在属性面板上修改，如图3-25所示。

注意 需要展开属性面板看到定义延迟时间的文本框。

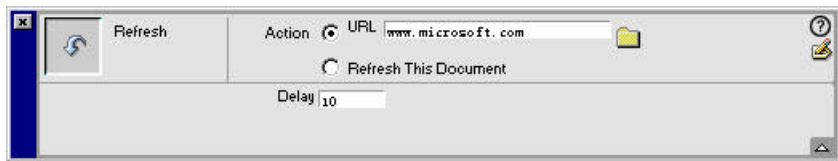


图3-25 设置自动刷新时的属性面板

### 3.6.6 设置基础URL地址

如果希望为文档中的URL设置基础URL地址，可以按照如下方法进行操作：

1) 单击对象面板上的“Insert Base”(插入基础)按钮,这时会出现如图3-26所示的对话框。

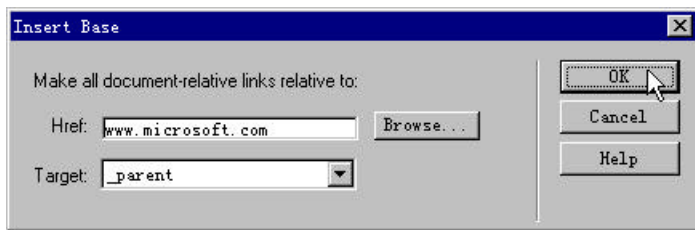


图3-26 插入基础URL地址

2) 在“Href”文本框中输入基础URL地址,也可以单击“Browse”按钮,选择基础地址路径,这实际上设置的是<base>标记的href属性。

3) 在“Target”下拉列表框中,可以选择链接文档在哪个框架集中被打开,这实际上设置的是<base>标记的target属性值。

4) 设置完毕,按下“OK”按钮,确定操作。

图3-26操作实际上生成的是如下语句:

```
<base href="www.microsoft.com" target="_parent">
```

要编辑基础URL地址,可以从文档的头部窗格中,选中基础标记,然后在属性面板上修改,如图3-27所示。

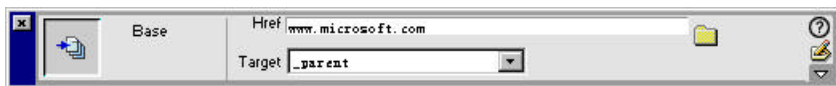


图3-27 编辑URL基础时的属性面板

### 3.6.7 设置文档链接

使用<link>标记可以定义文档和引用资源之间的链接关系。在 Dreamweaver中,可以通过如下方法实现:

1) 单击对象面板上的“Insert Link”(插入链接)按钮,这时会打开如图3-28所示的对话框。

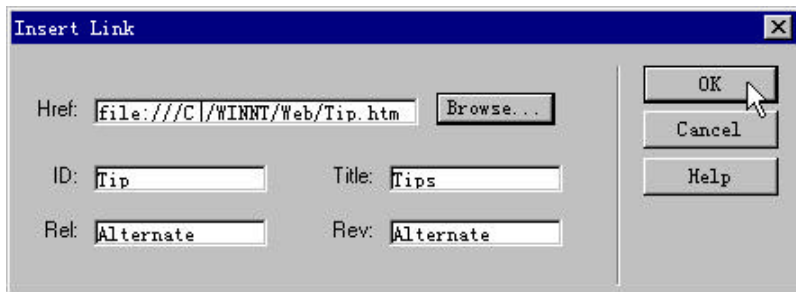


图3-28 设置文档链接关系

2) 在“Href”文本框中输入链接资源所在的URL地址,或单击“Browse”按钮从磁盘或

网络上选择，这里实际上设置的是 <link> 标记的 href 属性。

3) 在 “ ID ” 文本框中输入 ID 值，这实际上设置的是 <link> 标记的 ID 属性。

4) 在 “ Title ” 文本框中输入对该链接的描述，这里实际上设置的是 <link> 标记的 title 属性。

5) 在 “ Rel ” 和 “ Rev ” 文本框中输入文档同链接资源的链接关系，这里实际上设置的是 <link> 标记的 rel 属性和 rev 属性。

6) 设置完毕，按下 “ OK ” 按钮，确定操作。

图3-28的设置实际上输入了如下语句：

```
<link href="file:///C:/WINNT/Web/Tip.htm" id="Tip" rel="Alternate" rev="Alternate"
title="Tips">
```

要编辑链接关系，可以从文档的头部窗格中，选中链接标记，然后在属性面板上修改，如图3-29所示。

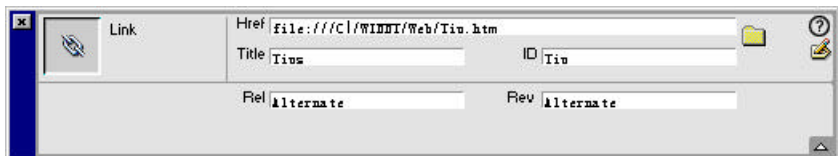


图3-29 编辑链接关系时的属性面板