

China-pub.com

下载

第15章 模板和库

为了体现网站的专业性，使站点中的文档具有相似风格是非常重要的。例如，您可以在每个文档的左上角显示公司的徽标，在固定的位置显示站点的主题文字，这样不仅会加深用户对站点的印象，也有助于用户了解站点要说明的主题。

利用常规的网页创作手段，要在多个文档中包含相同的内容，则不得不在每个文档中重复进行输入和编辑，这是很麻烦的。Dreamweaver解决了这个问题，它提供所谓的模板功能，可以帮助用户批量生成具有固定格式的文档。

除了模板之外，Dreamweaver还可以利用库项目机制，快速在文档中输入具有相同格式和内容的文档元素组合。所谓库项目，实际上就是文档内容的任意组合，Dreamweaver可以将文档中的任意内容存储为库项目，使它在其他地方被重复使用。

本章将对Dreamweaver中的模板和库机制进行介绍。

15.1 使用模板

利用模板，可以在Dreamweaver中批量生成具有相同风格的文档。这一节将介绍如何在Dreamweaver中使用模板。

15.1.1 模板概述

简单地说，模板是一种用来产生带有固定特征和共同格式的文档基础，是用户进行批量生产文档的起点。当希望编写某种带有共同格式和特征的文档时，可以通过一个模板产生出新的文档，然后再在该新文档的基础上入手进行编写，例如，对于商业站点，大多数文档上通常会出现相同的内容，如公司的徽标和公司的名称等。在编辑网页时，如果在每个文档中都重复添加这些内容，则显得既麻烦，又容易出错。如果将这些格式存储为模板，再通过该模板创建新文档，所生成的新文档中自动出现这些共有内容，这样，在编辑网页时，只需输入每个文档中不同的内容就可以了。

如果您熟悉Word，一定了解模板的优点，但是在Dreamweaver中，模板还具有Word所不能比拟的优势。使用Word的人可能会有这种感受，利用模板创建文档之后，稍微不留意，就会将那些本该在多个文档中重复出现的共有内容改变或删除，从而失去了文档的风格；而在Dreamweaver中，通过在模板中标记可编辑区域和锁定区域，则可以避免这种错误。

所谓可编辑区域，就是那些在利用模板生成的新文档中可以被编辑的区域，也即用于放置各个文档之间相异的内容的区域；所谓锁定区域，则是那些多个文档之间共有内容所在的区域。在生成的新文档中，不允许编辑位于锁定区域中的内容，只能在可编辑区域进行编辑和修改，从而维护文档风格的统一。

利用Dreamweaver的模板特性，还可以对站点中所有应用同一模板的文档进行批量更新。我们知道，站点必须经常更新，才能赢得更多的访问，在Dreamweaver中，要改变文档的风格，可以仅仅修改相应的模板文件，然后利用Dreamweaver强大的站点管理特性，一次性更新所有

原先利用该模板所创建的文档，在多个文档中应用新的风格。

15.1.2 认识模板面板

利用模板面板，可以完成大多数的模板操作。要显示模板面板，您可以按照如下方法进行操作：

打开“Window”（窗口）菜单，选择“Templates”（模板）命令，或是按下Ctrl+F11组合键，即可显示模板面板，如图15-1所示。



图15-1 模板面板

15.1.3 创建模板

您可以从无到有创建空白的模板，然后在其中输入需要显示在所有文档中的内容，也可以将现有的文档存储为模板。模板实际上也是文档，只是它的扩展名是 .dwt。当创建模板后，Dreamweaver会自动在您的本地站点目录中添加一个新的名为“Templates”的目录，然后将这些模板文件存储到该目录中。

1. 创建空白模板

要从无到有创建新模板，可以按照如下方法进行操作：

1) 在模板面板中，单击右上角的三角形按钮，打开模板面板菜单；也可以通过在面板中单击鼠标右键来打开相同的菜单。

2) 选择“New Template”（新模板）命令，这时会在模板面板的模板列表中出现一个新的未命名的模板，如图15-2所示。

3) 输入新名称。单击模板名称区域之外的任意位置，即可完成命名操作。

4) 上述操作只是构建了一个空白模板，您还需要对模

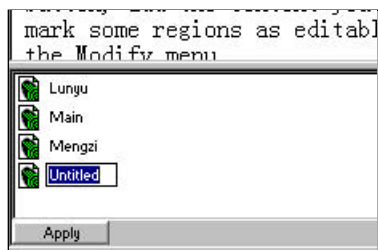


图15-2 生成新模板

板进行编辑，例如打开模板、输入需要的内容、标记可编辑区域等。请参看本章后面的有关介绍。

注意 也可以通过单击模板面板右下角的“New Template”(新建模板)按钮来新建模板。

2. 将现有文档存储为模板

也可以将现有文档存储为模板，这样生成的模板中会带有现有文档中已经编辑好的内容。您可以再在该基础上对模板进行修改，使之符合需要。

您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 首先打开现有的文档。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Save as Template”(另存为模板)命令。
- 3) 这时会出现如图15-3所示的对话框，提示您输入模板名称。



图15-3 将现有文档存储为模板

- 4) 在“Site”(站点)下拉列表中选择要保存模板的站点。
- 5) 在“Save As”文本框中输入模板的名称。
- 6) 如果希望覆盖现有模板，可以从“Existing Templates”(现有模板)列表中选定要覆盖的模板。
- 7) 设置完毕，按下“Save”按钮，即可存储模板。这时，模板名称会出现在模板面板上的模板列表中。

15.1.4 打开模板

仅仅创建了模板还远远不够，对模板进行编辑才是构建模板最重要的一步。我们说过，模板也是文档，因此您可以按照打开普通文档的方法打开它，然后再进行编辑；当然，模板也是特殊的文档，因此您也可以利用模板面板，采用特殊的方法来打开它。

方法一：我们已经介绍过，站点中所有的模板是存储在站点目录中名为“Templates”的目录中，它们带有.dwt的扩展名。只要从站点窗口中选定要编辑的模板项，双击其图标，即可启动Dreamweaver的文档窗口，载入模板文件，然后进行编辑。

方法二：在模板面板中显示当前站点中所有的模板列表。选中要编辑的模板，双击模板项，或是单击模板面板右下角的“Open Template”按钮，即可启动Dreamweaver的文档窗口，

载入模板文件，以便进行编辑。

在载入模板文档时，Dreamweaver文档窗口上的标题栏会显示“<<Template>>”字样，告诉您当前编辑的是模板，如图15-4所示。

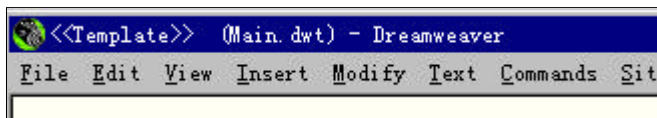


图15-4 编辑模板文件时的文档窗口标题栏

编辑模板文档同编辑普通文档在方法上没有太大的区别。您可以按照正常的方法，输入文字、添加图像或设置分层等，也可以使用自定义的CSS样式、时间线和行为等。但是在Dreamweaver中，对模板的编辑又同编辑普通文档有所不同，这主要体现在标记可编辑区域的操作上，这就是我们下节介绍的内容。

15.1.5 设置模板的可编辑区域

我们知道构建模板的目的是为了批量生成具有统一风格的文档，这意味着在模板中出现的内容，在将来通过模板构建文档时，会出现在每个文档中，换句话说，在模板中的内容应该是各文档的共有内容。然而在生成文档时，用户可能在无意间对这些共有内容进行修改或删除，从而失去文档的统一风格，因此Dreamweaver利用所谓的可编辑区域和锁定区域的概念，来避免这种失误。

在模板中采用常规方法输入和编辑的内容，在通过模板生成的文档中都是不可修改的，它们固定出现在文档中相应的位置上，这就是所谓的锁定区域。如果希望在生成的文档中对模板原有内容进行修改，则需要在模板中标记可编辑区域。

1. 设置可编辑区域

在模板文档中，默认状态下，所有的区域都是锁定区域。要在生成的文档中对模板现有区域进行输入和修改，可以将这些区域标记为可编辑区域。

要在模板中标记新的可编辑区域，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 打开模板文件，然后将插入点放置是要标记为可编辑区域的位置。
- 2) 打开“Modify”菜单，选择“Templates”，再选择“New Editable Region”（新建可编辑区域）命令。这时会出现如图15-5所示的对话框，提示您输入可编辑区域的名称。

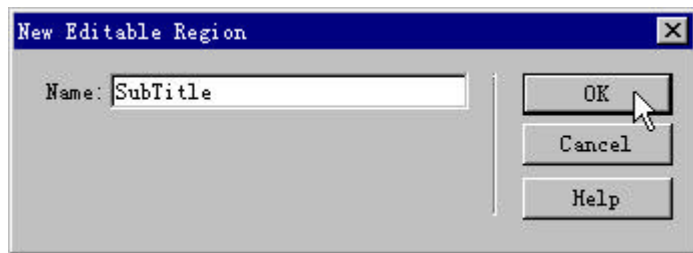


图15-5 设置可编辑区域名称

在命名可编辑区域时，不能使用某些特殊字符，例如双引号（"）、单引号（'）、小括号（<）、大括号（>）以及“与”符号（&）等。

3) 输入名称, 按下“OK”按钮, 确定操作。这时就在模板文件中新建了一个可编辑区域。

在模板中, 可编辑区域以浅蓝色高亮显示。新建的可编辑区域由一对大括号及其中的可编辑区域名称来表示, 如图 15-6 所示, 它实际上是一个占位符, 表明当前可编辑区域的位置。在通过模板构建文档时, 您可以替换这些文字。

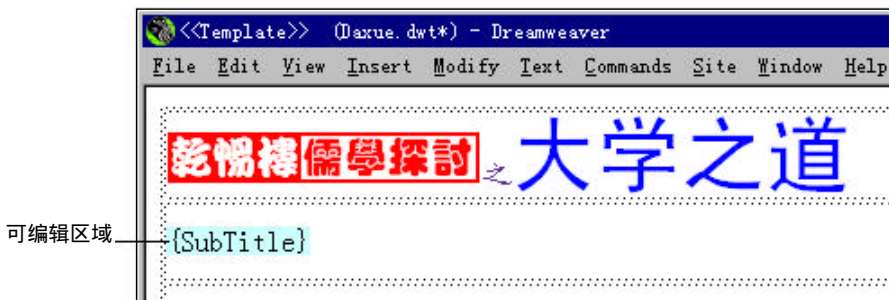


图15-6 新建的可编辑区域

事实上, 可以将模板中已有的内容标记为可编辑区域, 例如可以将现有的文字、图像或分层等标记为可编辑区域, 使之在通过模板构建的文档中可以被修改和替换。

您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 打开模板文档, 并在其中选中要标记为可编辑区域的文字或其他内容。
- 2) 打开“Modify”菜单, 选择“Templates”, 然后选择“Mark Selection as Editable”(将选择项标记为可编辑)命令。这时同样会出现类似图 15-5 所示的对话框, 提示您输入可编辑区域的名称。

- 3) 输入名称, 按下“OK”, 确定操作, 即可将现有内容标记为可编辑区域。

在模板中将现有内容标记为可编辑区域时, 这些内容以浅蓝色显示, 如图 15-7 所示。在通过模板构建文档时, 您可以替换这些文字。

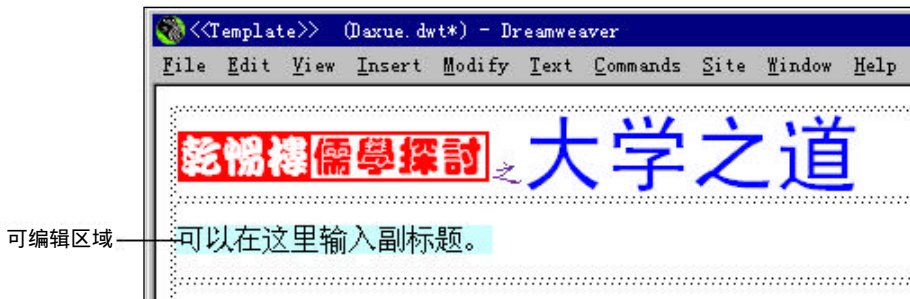


图15-7 将现有内容标记为可编辑区域

注意 要以不同的颜色显示模板中的可编辑区域和锁定区域, 需要激活在文档窗口中显示不可见元素的特性。可以通过打开“View”菜单, 选中“ Invisible Elements ”菜单项来激活该特性。

在模板中, 您可以对所有的文档内容, 包括锁定区域和可编辑区域进行任意的编辑, 这很显然, 因为这样才可以保证对模板的完全控制。但是在通过模板构建的文档中, 只能编辑

位于可编辑区域中的内容，锁定区域的内容无法编辑。

整个表格可以都被标记为可编辑区域，但是如果希望将单元格标记为可编辑区域，则只能将每个单元格标记分别标记为可编辑区域，而不能将多个单元格标记为一个可编辑区域。

分层和分层中的内容是不一样的。如果仅将分层标记为可编辑区域，则可以在通过模板生成的文档中改变分层位置、大小和属性等，但是不能改变其中的内容；如果仅将分层内容标记为可编辑区域，则可以在通过模板生成的文档中修改分层中的内容，但是不能改变分层属性，无法移动分层、重设分层大小等。

2. 查看可编辑区域

在模板窗口中，可编辑窗口以浅蓝色高亮显示；而锁定区域，也即没有被标记为可编辑区域的区域则显示为正常的状态，如图 15-8 所示。

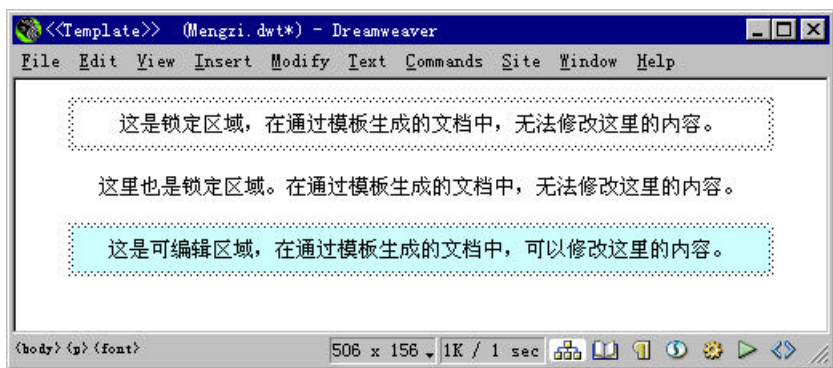


图15-8 模板文档窗口中的锁定区域和可编辑区域

在HTML源代码检视器中，您同样可以看到在模板文档中锁定区域同可编辑区域的颜色区别，如图 15-9 所示。

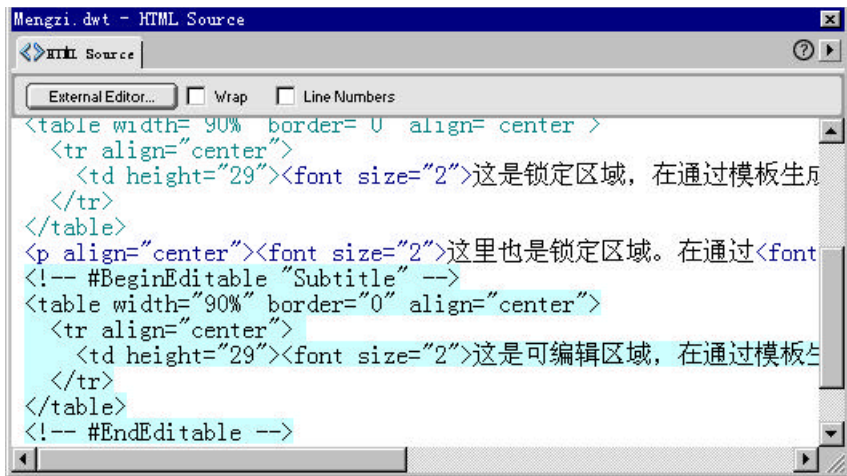


图15-9 在模板文档的HTML源代码检视器中的锁定区域和可编辑区域

通过查看相应的源代码，我们会看到，在 Dreamweaver 生成的 HTML 代码中，采用如下的代码来标记可编辑区域：

```
<!-- #BeginEditable "(可编辑区域名称)" -->
```

(可编辑区域内容)

```
<!-- #EndEditable -->
```

正是利用这种标记，Dreamweaver可以识别文档中的可编辑区域内容以及可编辑区域的名称。

3. 取消对可编辑区域的标记

如果在模板文档窗口中，希望取消对某个可编辑区域的标记，则可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“Modify”菜单，选择“Templates”按钮，然后选择“Unmark Editable Region”(取消对可编辑区域的标记)命令。这时会打开如图15-10所示的对话框，提示您选择要取消标记的可编辑区域名称。

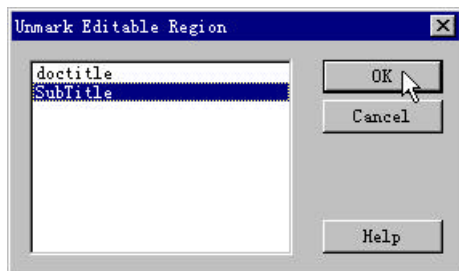


图15-10 取消对可编辑区域的标记

2) 选择要取消标记的区域名称，单击“OK”按钮，确定操作。这时，原先存在于模板中的可编辑区域就被重新设置为锁定区域。

注意 没有取消对锁定区域的标记的命令。默认状态下，模板中的内容都处于锁定区域。要取消锁定区域的标记，实际上就是将之标记为可编辑区域。

15.1.6 管理模板

在Dreamweaver中，您可以对模板文件进行各种管理操作，例如重命名和删除等。

1. 在站点窗口中查找模板文件

我们知道，站点中的模板都存储在站点目录中的“Templates”目录中，虽然从模板面板的模板列表中可以看到当前站点中所有的模板列表，但是有时候，我们或许希望知道它们在站点中对应哪个文件。

在Dreamweaver中，可以帮助您从站点窗口中查找模板文件，方法如下：

1) 在模板面板中的模板列表中，选择要查找的模板。
2) 单击模板面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单。
3) 选择“Select In Site Window”(在站点窗口中选择)命令，这时会自动切换到站点窗口中，同时打开相应的文件夹，并选中该模板对应的文件。

2. 重命名模板

要重命名模板，可以采用如下的方法：

1) 在模板面板中的模板列表中，单击要重新命名的模板项名称，即可激活其文本编辑状态；也可以单击面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，然后选择“Rename”(重命名)命令，同样会激活其文本编辑状态。

2) 输入需要的新名称。

3) 单击模板名称区域外任意位置，或是按下回车键，即可重新命名模板。

如果希望取消对模板的命名，在文本编辑状态尚处于激活状态时，可以按下Esc键。否则，只能重新输入。

对模板的重命名实际上就是对模板文件的重命名，您可以从站点窗口的相关目录中看到重新命名后的模板文件，因此，也可以在站点窗口中直接对模板进行重命名。

3. 删除模板

要删除模板，可以采用如下方法：

1) 从模板面板中的模板列表中，选中要删除的模板项。

2) 单击面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，然后选择“Delete”(删除)命令，或是直接单击模板面板右下角的“Delete Template”(删除面板)命令。这时，Dreamweaver会打开一个对话框，提示您确认删除操作。

3) 确认操作，即可将模板从站点中删除。

删除模板的操作实际上就是从本地站点的“Templates”目录中删除相应的模板文件。因此，也可以直接在站点窗口中找到要删除的模板文件，然后将之删除。

这种删除操作应该慎重，因为文件被删除后，无法恢复。

15.1.7 创建基于模板的文档

在介绍了如何构建模板之后，我们可以开始学习如何利用模板创建文档。

1. 基于模板创建新文档

要基于模板创建新文档，可以按照如下方法进行操作：

1) 在文档窗口中，打开“File”菜单，选择“New From Template”(从模板中新建)命令。这时会出现如图15-11所示的对话框，提示您选择要使用的模板。

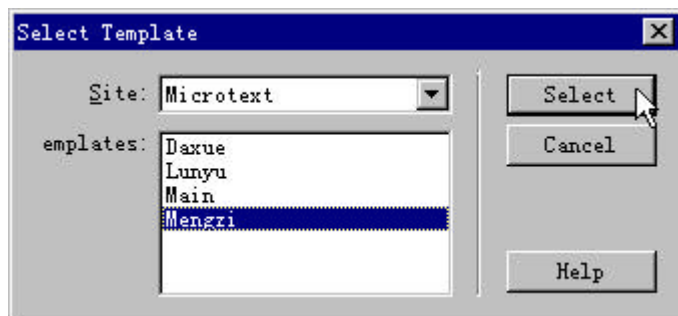


图15-11 选择模板

2) 从“Site”列表中选择站点，然后从“Templates”列表中选择要使用的模板。

3) 单击“OK”按钮，确定操作，即可启动一个新的 Dreamweaver 文档窗口，并根据模板

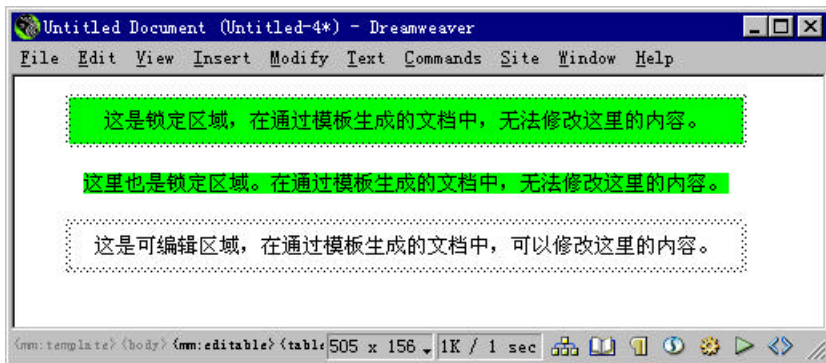


图15-12 文档窗口中的可编辑区域和锁定区域

创建新的文档。

我们可以看到，在新文档中出现了模板中的所有内容。同样，用不同的颜色标记出了可编辑区域和不可编辑的区域（也即锁定区域），只是这时候正好相反，所有可编辑区域显示为正常颜色，而所有锁定区域在这里被标记为高亮颜色，如图 15-12 所示。您可以参照图 15-8 来理解这种变化。

同样，如果打开文档的 HTML 源代码检视器，您会看到源代码也被标以不同的颜色，如图 15-13 所示。

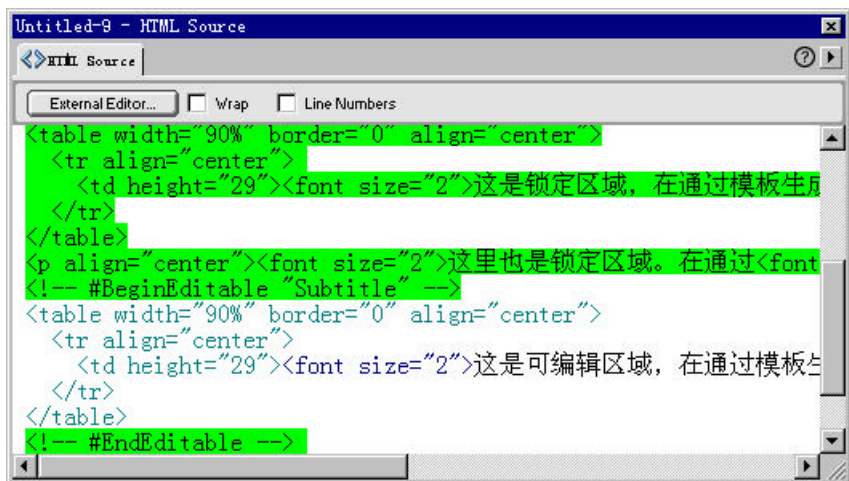


图15-13 在文档的HTML源代码检视器中的锁定区域和可编辑区域

您可以尝试在 HTML 源代码检视器中编辑锁定区域中的内容，表面上是可以编辑的，但是一旦您将输入焦点移回文档窗口，希望对代码的改变生效时，就会发现，代码恢复为原先的状态，而您无法改变锁定区域的内容。

在源代码检视器中您还可以看到，文档的标题，也即位于文档头部 `<title>` 和 `</title>` 标记间的内容总是可编辑的，如图

```
<!-- #BeginEditable "doctype" -->
<TITLE>Untitled Document</TITLE>
<!-- #EndEditable -->
```

图15-14 在文档中可以编辑其文档标题

15-14 所示。Dreamweaver 不会将文档标题

设置为锁定区域，因为不同的文档，标题也应该不一样。但是可以看到，所有其他的页面设置，即在模板的页面属性对话框中（可以通过打开“Modify”菜单，选择“Page Properties”命令来打开它）所进行的其他相关设置，都位于锁定区域中，除非在模板中已将正文部分标记为可编辑区域。

2. 在现有文档上应用模板

在 Dreamweaver 中，不仅可以通过模板构建新文档，而且可以在现有文档中应用模板，按照如下方法进行操作：

1) 打开要应用模板的现有文档。

2) 在模板面板上的模板列表中，选中要应用的模板。

3) 单击“Apply”（应用）按钮；或是打开面板菜单，选择“Apply to Page”（应用到页）命令；也可以直接从模板面板上，将需要的模板拖动到文档窗口中。

将输入焦点移动到可编辑区域是非常有用的。在 Dreamweaver 中, 可以通过 “Modify” 中的菜单命令来快速将输入焦点跳转到可编辑区域中, 方法如下:

1) 打开 “Modify” 菜单, 选择 “Templates” 命令, 打开子菜单。从子菜单上可以看到当前文档中所有的可编辑区域的名称列表。

2) 选择某个可编辑区域名称项, 即可将输入焦点跳转到该位置上, 并将其中的内容高亮显示, 以便进行编辑。

注意 利用该特性, 也可以在模板文档窗口中快速查找可编辑区域。

15.1.8 修改模板和更新站点

在 Dreamweaver 中, 如果修改了模板, 则可以通过相应的命令, 对文档中指定页面或所有应用模板的页面重新应用模板。换句话说, 可以利用 Dreamweaver 的站点管理特性, 批量更新所有应用同一模板的文档风格。

1. 打开文档所附模板

在通过模板创建文档后, 文档就同模板密不可分。我们将这种文档称作附着模板的文档。以后在每次修改模板后, 可以利用 Dreamweaver 的站点管理特性, 自动对这些文档进行更新, 从而改变文档风格。

有时候希望了解文档到底基于什么模板而创建, 或是希望修改模板, 更新文档风格, 则可以利用下面的方法, 打开文档所附的模板:

1) 打开附着模板的文档。

2) 打开 “Modify” 菜单, 选择 “Templates”, 再选择 “Open Attached Template”(打开附着模板) 命令。

3) 这时会启动 Dreamweaver 的文档窗口, 并载入相应的模板, 以便对模板进行编辑。

2. 更新当前页

如果希望对某个文档进行风格更新, 可以采用如下的方法:

1) 打开文档附着的模板, 按照需要进行修改, 并保存。

2) 打开要更新的文档。

3) 打开 “Modify” 菜单, 选择 “Templates” 命令, 再选择 “Update Current Page”(更新当前页) 命令。这时当前文档的风格就被更新了, 也即重新应用了修改后的模板。

3. 更新整个站点

如果希望将整个站点中的应用同一模板的文档进行批量风格更新, 可以按照如下方法进行:

1) 打开相应的模板, 按照需要进行修改, 并保存。

2) 在文档窗口中, 打开 “Modify” 菜单, 选择 “Templates”, 再选择 “Update Pages”(更新页面) 命令。这时会出现如图 15-17 所示的对话框, 提示您选择更新方式。

3) 在 “Look In”(查看) 下拉列表框中, 可以设置更新的范围。

- “Entire Site”(完整站点) 选中该项, 则对整个站点中所有的文档进行更新, 从右方的下拉列表框中可以选择要更新的站点名称。选择该项会导致站点中的所有文档分别重新应用它们各自所使用的模板。

- “File That Use”(使用...的文件) 选中该项, 则对站点中所有使用某一模板的文档进

行更新，从右方的下拉列表中，可以选择文档所附着的模板。不使用该模板的其他文档则不被更新。



图15-17 更新页面

4) 在“Update”(更新)区域，可以选择更新的内容。

- “Library Item”(库项目) 选中该项，则对文档中的库项目进行更新，我们会在本章后面介绍库项目的概念和使用。
- “Templates”选中该项，则对文档中的模板进行更新。

5) 选中“Show Log”(显示日志)复选框，则更新后在对话框中显示日志信息。

6) 单击“Start”(开始)按钮，即可开始更新操作。

7) 更新完毕，单击“Close”(关闭)按钮，可以关闭该对话框。

4. 将文档同模板分开

有时候不希望文档同模板再有关联，即不希望文档上再附着模板，则可以按照如下方法，将文档同模板分开：

1) 打开附着模板的文档。

2) 打开“Modify”菜单，选择“Templates”，再选择“Detach From Template”(从模板中分离)命令。这时就将文档同模板分离开来。

在将文档同模板分离开后，您会发现，文档中再没有锁定区域，所有的地方都是可编辑的。有时候利用这种方法，可以实现对文档的全方位控制。但是这样将再也无法利用Dreamweaver中的批量更新文档风格的特性。

15.1.9 导入和导出XML内容

XML是可扩展标记语言(Extensible Markup Language)的简称，它是一种结构化文档的标记语言，本身又是从SGML，即通用标记语言标准(the Standard Generalized Markup Language)继承而来。XML是一种可定制标记的语言，允许您根据需要按照某种规范自行定义语言标记。

在Dreamweaver中,可以利用XML的导入和导出特性来操作XML内容。利用XML的导出特性,可以将当前文档中的可编辑区域导出到外部文档中,以便在 Dreamweaver环境之外使用;利用XML到导入特性,可以将外部的XML文档内容导入到现有的Dreamweaver模板中。

1. 导出XML文档

要将文档中的可编辑区域导出到外部文档,可以按照如下方法进行操作:

- 1) 打开通过模板构建的文档,在其中包含相应的可编辑区域。
- 2) 打开“File”(文件)菜单,选择“Export”(导出),然后选择“Export Editable Regions as XML”(将可编辑区域作为XML导出)命令。这时会出现如图15-18所示的对话框,提示您选择导出可编辑区域时使用的标记方式。

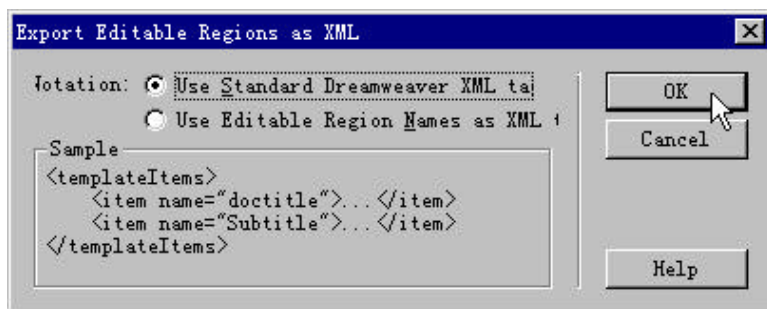


图15-18 将可编辑区域导出为XML

- 3) 如果选择第一项,则使用标准的 Dreamweaver XML 标记作为导出后的标记。如果选择第二项,则使用可编辑区域的名称作为 XML 标记。您可以从对话框上预览标记效果。
- 4) 设置完毕,按下“OK”按钮,确定操作,会出现 Windows 的标准文件操作对话框,提示您选择要保存的文件路径,输入要生成的 XML 文件名称。
- 5) 输入文件名称,按下“保存”按钮,即可将现有文档导出为 XML 文档。

2. 导入XML文档

要导入XML文档,可以按照如下方法进行操作:

- 1) 打开“File”(文件)菜单,选择“Import”(导入),再选择“Import XML into Template”(将XML导入到模板内)命令。这时会出现 Windows 的标准文件操作对话框,提示您选择要导入的XML文件。
 - 2) 选中要导入的XML文件,单击“打开”按钮,即可导入XML文档。
- 在导入XML文档时, Dreamweaver 会将XML文档内容同XML中指定的模板相融合,并在一个新的 Dreamweaver 窗口中显示它。如果 Dreamweaver 在站点中没有找到指定的模板,会出现一个对话框,提示模板不存在。

15.2 定制库项目

在Dreamweaver中,另一种维护文档风格的方法是使用库项目。如果说模板从整体上控制了文档的风格的话,库项目则从局部上维护了文档的风格,本节主要介绍库项目的概念和使用。

15.2.1 库项目概述

所谓库项目 (Library Item), 可以看成是网页上能够被重复使用的“零件”。在

Dreamweaver中，可以将单独的文档内容（例如一幅图像或一段文字）定义成库项目，也可以将多个文档内容的组合（例如排列成固有形状的多个分层）定义成库项目。

在不同的文档中放入相同的库项目时，可以得到完全一致的效果，就好像将源文档中相应的内容复制到目标文档中的同一位置一样。

利用库项目，同样可以实现对文档风格的维护。当很多网页带有相同的内容，但是又不希望从同一模板中派生这些文档时，就可以利用库项目的机制。将这些文档中的共有内容定义为库项目，然后放置到文档中。一旦在站点中对库项目进行了修改，通过 Dreamweaver 的站点管理特性，可以实现对站点中所有放入该库项目的文档进行更新，实现风格的统一更新。

15.2.2 认识库面板

利用库面板可以完成大多数的库项目操作，您可以按照如下方法显示库面板：

方法一：打开“Window”菜单，选择“Library”（库）命令。

方法二：从启动面板上，单击“Library”按钮，如图15-19所示。

方法三：按下F6键。

一个典型的库面板如图15-20所示。

单击这里显示库面板



图15-19 利用启动面板显示库面板



图15-20 库面板

15.2.3 创建库项目

可以将单独的文档对象创建为库项目，也可以将多个文档对象的组合创建为库项目。您

可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在文档窗口中，选择要保存为库项目的内容。
- 2) 进行如下的操作之一：
 - 将选中的内容拖动到库面板的库项目列表中。
 - 单击库面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，然后选择“Create Library Item”(创建库项目)命令。
 - 单击库面板右下角的“New Library Item”新建库项目按钮。
 - 打开“Modify”菜单，选择“Library”，然后选择“Add Object to Library”(添加对象到库)命令。



图15-21 新建库项目

3) 这时在库面板的库项目列表中，会出现一个未命名的库项目，如图15-21所示。

- 4) 输入新名称。单击库项目名称区域之外的任意位置，即可完成命名操作。

假设我们在文档上利用两个分层形成文字的阴影效果，如图15-22左方的图所示，要将之存储为一个库项目，可以选中两个分层的标记，然后将之拖动到库面板中，并命名为合适的文字，这时原先的文档内容就被库项目所替代，默认时它被标以浅黄色，以同普通的文档内容相区别。在文档中，您只能删除该库项目，而不能对库项目中的各元素进行编辑，例如，在这里您无法编辑分层位置，也不能编辑分层中的文字。

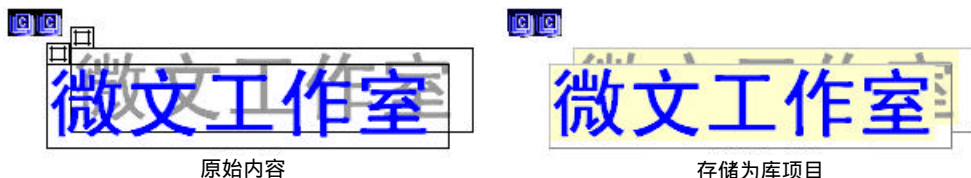


图15-22 将多个分层存储为库项目

创建库项目，实际上是在本地站点中创建一个名为“Library”的目录，然后将当前选中对象对应的代码制作了一份拷贝，并复制到该目录下，其文件的扩展名为.lbi。

注意 构建库项目时，只是构建了相应的引用代码，并没有复制具体的对象，例如，如果将一幅图像存储为库项目，实际上只是复制了相应的标记及其中的属性代码，图像文件本身仍然存储在原先的位置上，并没有被复制到“Library”目录中。

只能将位于<body>和</body>标记间的内容存储为库项目，内容包括文本、表格、图像、表单、Java程序、ActiveX控件和插件等。对于CSS样式和时间线，因为它们的代码位于文档的头部，也即位于<head>和</head>标记之间，因此无法存储为库项目。

对于行为，情况有些特殊。因为行为由位于文档头部的JavaScript代码和位于文档正文部分的调用代码两部分构成，在将行为存储为库项目时，只复制了位于文档正文部分的调用代码，而没有复制位于头部的JavaScript代码，因此需要采用其他的方法来实现对行为类型的库项目的应用，请参看本章15.2.6.一节。

15.2.4 管理库项目

在Dreamweaver中可以对库项目进行管理，例如对库项目进行重命名或删除等。

1. 在站点窗口中查找库项目文件

我们知道，站点中的库项目文件都存储在站点目录中的“ Library ”目录中，利用如下的方法，您可以从站点窗口中快速查找相应的库项目文件：

- 1) 在库项目面板中选中要查找的库项目。
- 2) 单击面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单。
- 3) 选择“ Select In Site Window ”（在站点窗口中选择）命令，这时会自动切换到站点窗口中，同时打开相应的文件夹，并选中该库项目对应的文件。

2. 重命名库项目

要对库项目重新命名，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 从库面板的库项目列表中选中要重新命名的库项目。
- 2) 在要重新命名的库项目项名称上单击一次鼠标，即可激活其文本编辑状态；也可以打开面板菜单，再选择“ Rename ”命令，同样会激活其文本编辑状态。
- 3) 输入新名称。
- 4) 设置完毕，单击库项目文字编辑区之外任意位置，或是按下回车键，即可完成对库项目的重命名。

如果希望取消对库项目的命名，在文本编辑状态尚处于激活状态时，可以按下 Esc 键。否则，只能重新输入。

对库项目的重命名实际上就是对库项目文件的重命名，您可以从站点窗口的相关目录中看到重新命名后的库项目文件，因此，也可以在站点窗口中直接重命名库项目。

3. 删除库项目

要删除库项目，可以采用如下方法：

- 1) 从库面板中的库项目列表中，选中要删除的库项目项。
- 2) 单击面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，然后选择“ Delete ”命令，或是直接单击面板右下角的“ Delete Library Item ”（删除库项目）命令。这时 Dreamweaver 会打开一个对话框，提示您确认删除操作。
- 3) 确认操作，即可将库项目从站点中删除。

删除库项目的操作实际上就是从本地站点的“ Library ”目录中删除相应的库项目文件。因此，也可以直接在站点窗口中找到要删除的库项目文件，然后将之删除。

这种删除操作应该慎重，因为文件被删除后，无法恢复。

还有一点要注意的是，删除库项目的操作只是删除了库项目文件，任何已经插入到文档中的库项目内容并不会被删除。

15.2.5 应用库项目

要在文档中添加库项目对应的文档内容，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库项目的位置。
- 2) 从库项目面板上的库项目列表中选择要插入的库项目。
- 3) 单击库项目面板上的“ Insert ”按钮，或是简单地将库项目从库面板中拖动到文档窗口中即可，这时文档中会出现库项目所表示的文档内容，同时以淡黄色高亮显示，表明它是一个库项目。

在利用上面的方法插入库项目时，实际上是将库项目中的代码在文档中复制了一份，然后在代码的开头和结尾添加相应的提示标记，其结构如下所示：

```
<!-- #BeginLibraryItem "(库项目文件在站点中的路径和名称)" -->
(库项目内容)
<!-- #EndLibraryItem -->
```

我们可以看到，这种代码形式仅仅删除库项目而不更新文档，所以文档中已经添加的库项目内容仍然是存在的。

在文档窗口中，库项目是作为一个整体出现的，您无法对库项目中的局部内容进行编辑。如果希望仅仅添加库项目内容对应的代码，而不希望它作为库项目出现，可以按住 Ctrl 键，再将相应的库项目从库面板中拖动到文档窗口里。这时插入的内容是以普通文档的形式出现，您可以任意编辑它。

15.2.6 修改库和更新站点

同模板类似，您可以定期修改库项目，然后对站点中所有应用该库项目的文档进行更新。从而实现对文档风格的更新。

1. 库项目的属性面板

在文档窗口中，选中插入的库项目，会显示如图 15-23 所示的属性面板，允许对插入到文档中的库项目内容进行相应的控制。

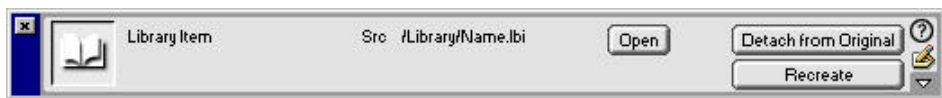


图15-23 选中库项目时的属性面板

2. 打开库项目

要打开库项目，可以按照如下方法进行操作：

1) 在库面板中的库项目列表中，选择要修改的库项目。

2) 进行如下的操作：

- 单击库面板右下角的“Open Library Item”(打开库项目)按钮。
- 打开面板菜单，选择“Open”命令。
- 直接双击库项目列表中的库项目。
- 单击属性面板上的“Open”按钮。

3) 这时会启动 Dreamweaver 的文档窗口，并载入相应的库项目内容。在文档窗口的标题栏上，会显示“<<Library>>”字样，同时窗口的背景是灰色的。

4) 按照正常的文档编辑方法，对之进行编辑。编辑完毕，需要将库项目文档保存。

3. 更新当前页面

在修改库项目之后，如果希望对某个文档进行更新，可以采用如下的方法：

1) 打开要更新的包含库项目的文档。

2) 打开“Modify”菜单，选择“Library”命令，再选择“Update Current Page”(更新当前页)命令。

3) 这时当前文档的中插入的库项目内容就被更新了。

4. 更新页面

将库项目修改并保存之后，可以对整个站点中的文档进行更新，方法如下：

1) 打开“Modify”菜单，选择“Library”，再选择“Update Pages”(更新页)命令。这时会出现一个对话框，提示您选择更新方式，该对话框同图 15-17所示的对话框完全一致。

2) 在“Look In”(查看)下拉列表框中，可以设置更新的范围，您可以选择是更新整个站点中所有使用了各种库项目的文档，还是仅更新站点中使用某一库项目的文档。

3) 在右方的下拉列表中，可以选择站点或库项目名称。

4) 从“Update”区域，选中“Library”复选框，则更新文档中的库项目。

5) 单击“Start”按钮，即可开始更新操作。

6) 更新完毕，单击“Close”按钮，可以关闭该对话框。

您可以参看本章 15.1.8 一节介绍，了解更多的选项信息。

5. 将文档中的库项目内容同库项目分开

在文档窗口中插入的库项目内容是作为一个整体存在的，您无法直接在文档中对之进行编辑，有时候并不希望它作为一个库项目存在，而希望它作为普通的文档内容，则可以按照如下方法，将之同库项目脱离关系：

1) 选中该库项目内容。

2) 单击属性面板上的“Detach from Original”(从原始处删除)按钮，或是按下鼠标右键，打开快捷菜单，然后选择“Detach from Original”命令。

这时就解除了插入到文档中的库项目内容同原始库项目之间的关系，并且可以对其中的内容自如地进行编辑，只是这样您就不能再利用 Dreamweaver 的库项目自动更新特性了。

6. 重建库项目

利用重建项目的特性，可以很容易地根据文档中现有的库项目内容恢复已经被删除的库项目，您可以按照如下方法进行操作：

1) 在文档窗口中选中插入的库项目。

2) 单击属性面板上的“Recreate”(重建)按钮，或是按下鼠标右键，打开快捷菜单，然后选择“Recreate”命令。

3) 如果库项目不存在，则会重建库项目。如果库项目存在，则会出现一个对话框，提示您是否要覆盖它。确定操作，即可将之覆盖。

7. 编辑库项目中的行为

在库项目中，行为是比较特殊的对象。因为行为主要由 JavaScript 代码和对该代码调用两个部分组成，JavaScript 代码位于文档的头部，对代码的调用语句位于文档的正文部分，库项目只能保存文档正文部分的内容，因此，将行为存储为库项目时，实际上只存储了一半的行为内容。

要编辑库项目中的行为，则需要采用特殊的方法，您可以按照如下步骤进行操作：

1) 打开包含库项目的文档。

2) 采用 15.2.6 节介绍的方法，将库项目内容同原始的库项目解除关系。

3) 选中包含行为的对象，然后双击行为面板上相应的行为项，打开设置对话框。

4) 根据需要重新修改行为动作，设置完毕后确定操作，返回到文档窗口中，这时文档中相应对象的行为就得到了更新。

- 5) 从库面板中, 删除原先包含行为的库项目。
- 6) 重新选中文档中已经更新了行为的对象及其他原先属于一个库项目中的内容, 将之重新创建为一个库项目, 并将其命名为原先的名称。
- 7) 按照15.2.6节的方法, 重新对站点中的文档进行更新。

15.3 重设模板和库中的高亮颜色

利用Dreamweaver的参数选择对话框, 您可以重新设置在模板中用于标记可编辑区域和锁定区域的颜色, 也可以设置库项目在文档中所使用的标记颜色, 方法如下:

- 1) 打开“Edit”菜单, 选择“Preferences”命令, 打开Dreamweaver的参数选择对话框。
- 2) 从左方目录列表中选择“Highlighting”(高亮), 则从右方的对话框区域中即可设置相应的颜色选项, 如图15-24所示。

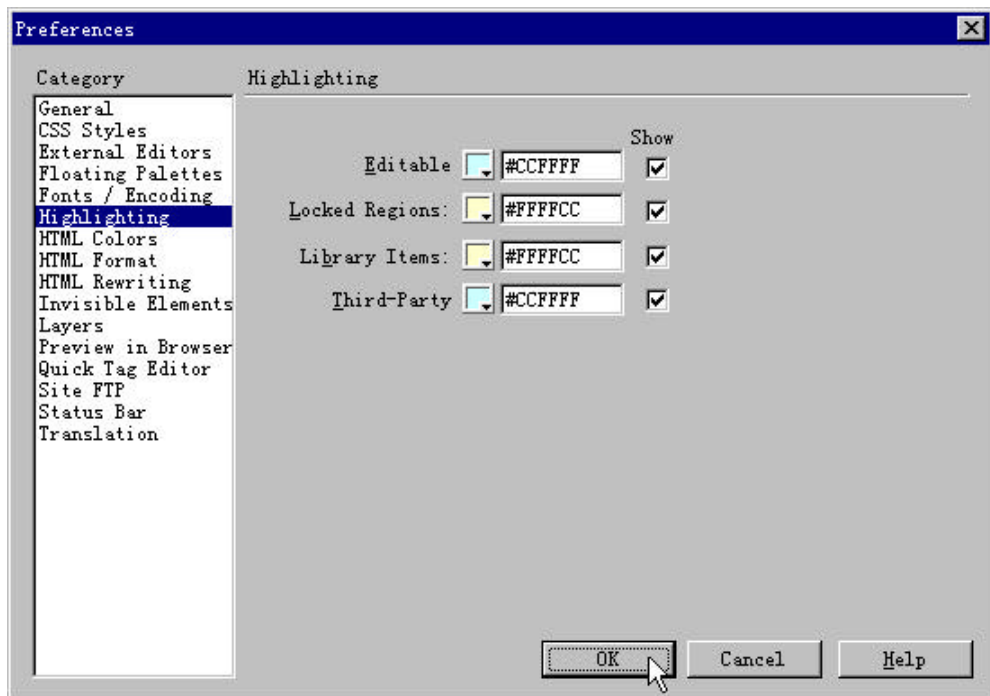


图15-24 重设高亮选项

- 3) 在“Editable Regions”(可编辑区域)颜色框中, 可以设置在模板文档窗口中可编辑区域被标记的颜色。
- 4) 在“Locked Regions”(锁定区域)颜色框中, 可以设置在模板文档窗口中锁定区域被标记的颜色。
- 5) 在“Library Item”(库项目)颜色框中, 可以设置库项目在文档窗口中被标记的颜色。
- 6) 在“Third-Party Tag”(第三方标记)颜色框中, 可以设置在HTML源代码检视器中所有第三方标记的颜色。
- 7) 选中各项颜色框右方的“Show”(显示)复选框, 则对相应内容进行标记; 清除该复选框, 则不对这些相应内容进行标记。

8) 设置完毕, 需要按下“OK”按钮, 确定操作。

15.4 使用服务器端引用

所谓服务器端引用, 指的是在当前文档中引用位于服务器上的文件。由于对引用的处理是在服务器上进行的, 因此如果在本地对文档进行脱机浏览, 则无法看到引用的内容。

然而在Dreamweaver中, 通过模拟服务器上对引用的处理, 可以在文档窗口或浏览器的预览窗口中显示服务器端引用的内容, 以便进行正确的文档版面安排。

15.4.1 插入服务器端引用

要插入服务器端引用, 可以按照如下方法进行操作:

1) 将插入点放置到要插入服务器端引用的位置。

2) 打开“Insert”菜单, 选择“Server-Side Include”(服务器端引用)命令, 或是单击对象面板上的“Insert Server-Side Include”插入(服务器端引用)按钮, 如图15-25所示。这时会出现Dreamweaver的文件选择对话框, 提示您从磁盘上选择要插入的文件。

3) 选中要插入的文件, 也可以直接在“URL”文本框中键入需要的URL地址。

4) 按下“Select”(选择)按钮, 即可在文档中插入服务器端引用, 同时页面上出现引用的内容。

在文档窗口中, 插入一个服务器端引用时, 实际上只是添加了一个指向外部文件的引用。例如, 如果插入一个位于“/MyDoc/text.txt”文档, 则实际上在文档的相应位置中添加了如下的语句:

```
<!--#include virtual="/MyDoc/text.txt" -->
```

可以在文档窗口中显示它, 以便进行版面安排, 但是不能直接从文档窗口中编辑它。要编辑外部引用的文件, 必须启动新的 Dreamweaver文档窗口, 载入引用内容再进行编辑, 或是直接利用Windows的资源管理器打开选中文件再进行编辑。在返回当前的 Dreamweaver文档窗口中后, 会看到更新的效果。

15.4.2 编辑服务器端引用

将服务器端引用的内容插入到文档中后, 它作为一个整体存在。您无法在文档窗口中对其中的局部内容进行编辑, 要编辑服务器端引用文档的内容, 可以按照如下方法进行操作:

1) 选中插入的服务器端引用内容, 这时的属性面板如图15-26所示。

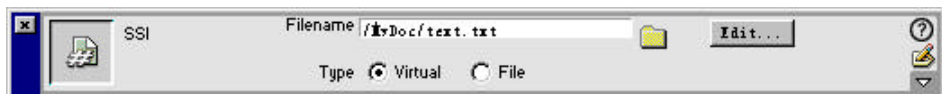


图15-26 选中服务器端引用对象时的属性面板

2) 在“Filename”(文件名)文本框中可以修改引用文件的路径和名称, 也可以单击右方

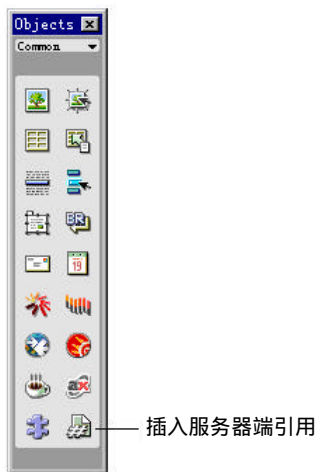


图15-25 利用对象面板插入服务器端引用

的文件夹按钮，打开一个对话框，然后从磁盘选择新文件。

3) 在“Type”区域，可以选择引用类型。

4) 单击属性面板上的“Edit”按钮，即可启动新的 Dreamweaver 窗口，载入文档等候编辑。

5) 编辑文档，然后存储，返回原先的文档窗口中时，可以看到修改后的效果。

15.4.3 设置服务器端引用参数

通过 Dreamweaver 的参数选择对话框，您可以设置可引用的文档类型，方法如下：

1) 打开“Edit”菜单，选择“Preferences”命令，打开 Dreamweaver 的参数选择对话框。

2) 从左方目录列表中，选择“Translation”（换位），从右方的对话框区域中即可进行相应设置，如图 15-27 所示。

3) 在“Translator”（转译者）列表中，选择“Server-Side Includes”（服务器端引用）项。

4) 在下面的单选按钮中，选择需要的选项。

- In All Files（所有文件）这是默认选项，选中该项，则在 Dreamweaver 的文档窗口中可以看到各种文档的内容。

- In No Files（无文件）选中该项，则在文档窗口中看不到服务器端引用文档的内容。实际上就是关闭了 Dreamweaver 对服务器端引用的处理。

- In Files with Extension（带有如下扩展名的文件）选中该项，则仅仅处理带有右方几种扩展名的文档类型的服务器端引用。

- In Files Matching One of These Expression（匹配如下表达式之一的文件）选择该项，则 Dreamweaver 对文档内容进行扫描，当找到下面的表达式时，将其中的文档作为服务器端引用文档。

5) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

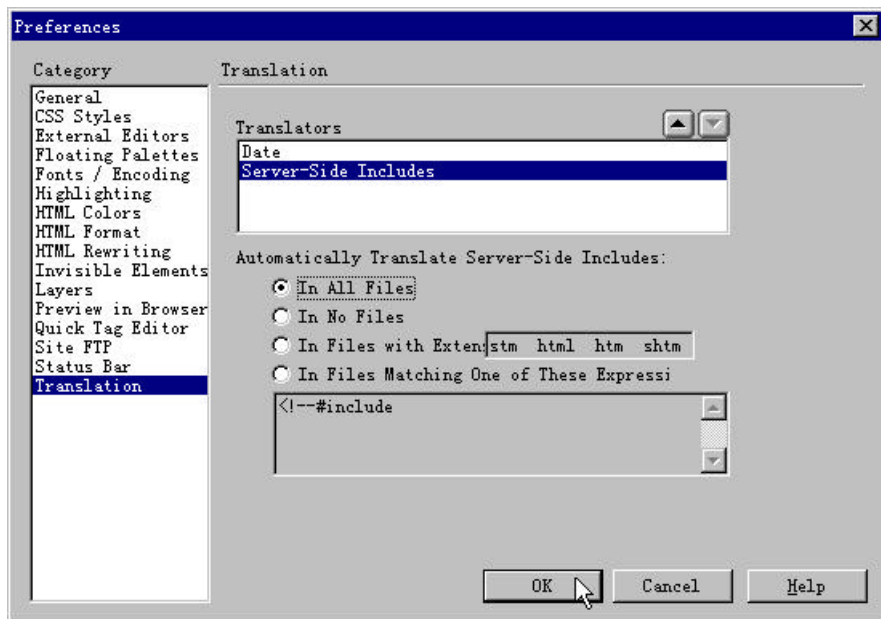


图15-27 设置转译选项