

Utilización de Dreamweaver

Marcas comerciales

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en los Estados Unidos de América o en otras jurisdicciones. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases mencionados en esta publicación pueden ser marcas comerciales, marcas de servicio o nombres comerciales de Macromedia, Inc. u otras entidades y pueden estar registrados en determinadas jurisdicciones.

Este manual contiene vínculos con sitios Web de terceros que no están bajo el control de Macromedia, por lo que Macromedia no es responsable del contenido de ninguno de los sitios vinculados. Si obtiene acceso a un sitio Web de terceros mencionado en este manual, lo hará por su cuenta y riesgo. Macromedia proporciona estos vínculos exclusivamente para su comodidad, por lo que la inclusión del vínculo no implica la aceptación de responsabilidad alguna por parte de Macromedia por el contenido de dichos sitios de terceros.

Descargo de responsabilidad de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESAS NI IMPLÍCITAS, EN RELACIÓN CON EL PAQUETE DE SOFTWARE INFORMÁTICO ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN O SU ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO ESPECÍFICO. ALGUNOS ESTADOS NO ADMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS. ES POSIBLE QUE LA EXCLUSIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE EN SU CASO. ESTA GARANTÍA PROPORCIONA AL USUARIO DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. OTROS DERECHOS QUE LE PUEDAN CORRESPONDER VARÍAN DE UN ESTADO A OTRO.

Copyright © 2000 Macromedia, Inc. Reservados todos los derechos. Este manual no se puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir ni convertir a ningún formato electrónico o legible por máquina, en parte o en su totalidad, sin el permiso previo y por escrito de Macromedia, Inc.

Número de componente ZDW40M100SP

Agradecimientos

Dirección del proyecto: Sheila McGinn

Redacción: Kim Diezel, Valerie Hanscom, Jed Hartman, Emily Ricketts

Edición: Anne Szabla y Lisa Stanziano

Administración de la producción: John "Zippy" Lehnus

Producción y diseño multimedia: Aaron Begley y Noah Zilberberg

Producción de la edición impresa: Chris Basmajian, Paul Benkman, Caroline Branch y Rebecca Godbois

Edición y producción Web: Jane Flint DeKoven y Jeff Harmon

Jefe de localización: Bonnie Loo

Un agradecimiento especial para Jaime Austin, Chris Bank, Saam Barrager, Heidi Bauer, Jennifer Chapman, Winsha Chen, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Peter Fenczik, Jean Fitzgerald, S Fred Golden, Stephanie Goss, Victor Grigorieff, Narciso (nj) Jaramillo, John Koch, David Lenoe, Eric Lerner, Charles Nadeau, Eric Ott, Jeff Schang, Mike Sundermeyer, Pablo "X/pectro" Arrieta, Veronica Luongo y los equipos de ingeniería y control de calidad de Dreamweaver.

Primera edición: noviembre de 2000

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Para comenzar.....	11
Requisitos del sistema	12
Instalar Dreamweaver	12
Aprender a utilizar Dreamweaver.....	13
Flujo de trabajo de desarrollo Web	17
Por dónde empezar	20
Convenciones tipográficas	22
Novedades de Dreamweaver 4.....	22
Recursos tecnológicos HTML y Web	25
Accesibilidad y Dreamweaver	26

CAPÍTULO 1

Curso práctico de Dreamweaver	27
Visita guiada a Dreamweaver.....	28
El área de trabajo de Dreamweaver	28
Configurar la estructura del sitio para el curso práctico	31
Definir un sitio local	31
Crear la página principal del sitio	33
Diseñar una página en la vista de Disposición	35
Añadir contenido a la página.....	43
Trabajar en la vista Estándar	50
Utilizar el panel Activos.....	56
Insertar objetos Flash.....	60
Crear una plantilla.....	63
Comprobar el sitio	68
Siguientes pasos.....	70

CAPÍTULO 2

Aspectos básicos de Dreamweaver	71
Área de trabajo de Dreamweaver	72
Diferentes vistas de Dreamweaver	73
Trabajar con colores	88
Colores seguros para la Web	89
Definir preferencias	89
Utilizar Dreamweaver con otras aplicaciones	91
Aspectos básicos de la personalización de Dreamweaver	91

CAPÍTULO 3

Planificar y configurar el sitio	97
Planificación y diseño de sitios	97
Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio	104
Editar un sitio Web existente	106
Editar un sitio remoto	107
Quitar un sitio de la lista de sitios	108

CAPÍTULO 4

Administración del sitio y colaboración	109
La ventana Sitio	110
Ver y abrir archivos en la ventana Sitio	115
El mapa del sitio	120
Utilizar el mapa del sitio	120
Configurar un sitio remoto	128
Integración con WebDAV y SourceSafe	131
Solución de problemas de configuración de sitios remotos	134
Utilizar Desproteger/proteger	135
Design Notes	138
Utilizar informes para mejorar el flujo de trabajo	145
Obtener y colocar archivos	147
Sincronizar los archivos de los sitios local y remoto	150

CAPÍTULO 5

Configurar un documento	153
Crear, abrir y guardar documentos HTML	154
Configurar las propiedades del documento	156
Seleccionar elementos en la ventana de documento	158
Utilizar guías visuales en el proceso de diseño	160
Ver y editar el contenido de la sección head	162
Automatizar tareas	164

CAPÍTULO 6

Diseñar la disposición de páginas	171
Celdas y tablas de disposición	172
Dibujar celdas y tablas de disposición	173
Mover y cambiar el tamaño de celdas y tablas de disposición.	179
Aplicar formato a celdas y tablas de disposición.	180
Configurar el ancho de la disposición	183
Configurar las preferencias de la vista de Disposición	188

CAPÍTULO 7

Utilizar tablas para presentar contenido.	189
Insertar una tabla	190
Seleccionar elementos de tabla	194
Aplicar formato a tablas y celdas	196
Cambiar el tamaño de tablas y celdas	201
Añadir y eliminar filas y columnas.	202
Copiar y pegar celdas	206
Ordenar tablas.	207
Exportar datos de tabla	208

CAPÍTULO 8

Utilizar marcos	209
Cuándo utilizar marcos	210
Crear páginas Web basadas en marcos	211
Crear marcos.	211
Seleccionar un marco o un conjunto de marcos.	215
Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos.	216
Propiedades de marcos y conjuntos de marcos.	218
Controlar el contenido del marco con vínculos	225
Manipular navegadores que no pueden mostrar marcos.	226
Usar comportamientos con marcos	227

CAPÍTULO 9

Administrar e insertar activos.	229
Utilizar el panel Activos.	230
Utilizar activos favoritos	238

CAPÍTULO 10

Insertar y aplicar formato a texto	243
Insertar texto y objetos	244
Crear listas	248
Configuración de fuentes, estilos, color y alineación	249
Utilizar estilos HTML para aplicar formato a texto	254
Utilizar hojas de estilos CSS	259
Convertir estilos CSS a etiquetas HTML	268
Comprobar la ortografía	270
Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos	270

CAPÍTULO 11

Insertar imágenes	279
Insertar una imagen	280
Configurar propiedades de imágenes	281
Crear mapas de imagen	286
Utilizar un editor de imágenes externo	291
Aplicar comportamientos a imágenes	294

CAPÍTULO 12

Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver	295
Inclusión de archivos de Fireworks en Dreamweaver	295
Ejecución de Fireworks desde Dreamweaver	300
Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver	302
Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks colocadas en Dreamweaver	305
Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver	308
Creación de álbumes de fotografías Web	308

CAPÍTULO 13

Insertar elementos multimedia	313
Insertar objetos multimedia	313
Iniciar un editor externo	314
Utilizar Design Notes con objetos multimedia	316
Contenido de Flash	316
Utilizar objetos de botón Flash	317
Utilizar objetos de texto Flash	320
Configurar propiedades de objetos Flash	321
Insertar películas Flash	323
Insertar objetos Generator	325

Películas Shockwave	326
Añadir sonido a una página.	327
Insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator.	330
Insertar un control ActiveX.	332
Insertar un applet de Java	334
Utilizar parámetros	335
Utilizar comportamientos para controlar elementos multimedia	336

CAPÍTULO 14

Editar HTML en Dreamweaver.	337
Aspectos básicos de las etiquetas HTML.	338
Insertar comentarios	343
Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver.	344
Roundtrip HTML	346
Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)	347
Insertar secuencias de comandos	351
Abrir y editar archivos no HTML en Dreamweaver.	354
Editar una etiqueta HTML en la vista de Diseño	355
Configurar preferencias de formato de código	360
Limpiar código HTML.	364
Limpiar HTML de Microsoft Word	366
Utilizar editores de HTML externos	368

CAPÍTULO 15

Crear vínculos y navegar	371
Ubicación y rutas de documentos	372
Crear vínculos	376
Administrar vínculos	384
Crear menús de salto	387
Crear barras de navegación	389
Adjuntar comportamientos a vínculos:	393

CAPÍTULO 16

Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas . .	395
Crear plantillas	397
Definir las regiones editables de una plantilla	401
Crear documentos basados en plantillas.	408
Actualizar páginas basadas en una plantilla	411
Exportar e importar contenido XML.	412
Crear, administrar y editar elementos de biblioteca	415
Usar server-side includes	423

CAPÍTULO 17

Usar capas dinámicas	427
Capas y código HTML	428
Crear capas en la página	429
Trabajar con capas	432
Configurar propiedades de capas	437
Cambiar el orden de apilamiento de las capas	441
Cambiar la visibilidad de una capa	442
Usar tablas y capas para diseño	443
Animar las capas	446
Acciones de comportamiento para controlar líneas de tiempo de capas	456

CAPÍTULO 18

Usar comportamientos	457
El panel Comportamientos	458
Eventos	458
Adjuntar un comportamiento	461
Comportamientos y texto	463
Adjuntar un comportamiento a una línea de tiempo	464
Cambiar un comportamiento	465
Actualizar un comportamiento	466
Crear nuevas acciones	466
Descargar e instalar comportamientos de terceros	466
Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver ..	467

CAPÍTULO 19

Depurar código JavaScript	499
Ejecutar el depurador	500
Buscar y reparar errores de lógica	502

CAPÍTULO 20

Crear formularios	507
Secuencias de comandos CGI	508
Objetos de formulario	508
Crear un formulario	510
Campos de formulario	511
Insertar casillas de verificación y botones de opción	517
Listas y menús	520
Botones de formulario	523
Diseño de formularios	524
Procesar formularios	526
Usar comportamientos con formularios	527

CAPÍTULO 21

Comprobar y publicar un sitio	529
Comprobar la compatibilidad con los navegadores	531
Usar comportamientos para detectar navegadores y plug-ins	532
Vista previa en navegadores	532
Comprobar vínculos en una página o un sitio	534
Comprobar el tiempo de descarga y el tamaño	537
Utilizar informes para comprobar un sitio	538

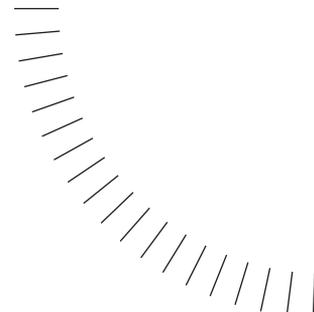
CAPÍTULO 22

Personalizar Dreamweaver	541
Cambiar el tipo de archivo predeterminado	542
Modificar el panel Objetos	543
Crear un objeto simple	544
Personalizar menús de Dreamweaver	545
Personalizar la apariencia de cuadros de diálogo	557
Cambiar el formato HTML predeterminado	558
Trabajar con perfiles de navegador	560
Ampliar Dreamweaver: principios básicos	564
Personalizar la apariencia de etiquetas de terceros	565

APÉNDICE A

Métodos abreviados de teclado	575
Menú Archivo	575
Menú Edición	576
Vistas de página	576
Ver elementos de página	577
Editar código	577
Editar texto	578
Aplicar formato al texto	579
Buscar y reemplazar texto	579
Trabajar con tablas	580
Trabajar con marcos	580
Trabajar con capas	581
Trabajar con líneas de tiempo	582
Trabajar con imágenes	582
Administrar hipervínculos	582
Establecer destino y obtener vista previa en navegadores	583
Depurar en navegadores	583
Administración de sitio y FTP	583
Mapa del sitio	584
Reproducir plug-ins	584
Trabajar con plantillas	584
Insertar objetos	585
Panel Historial	585
Abrir y cerrar paneles	585
Obtener ayuda	586
Matriz de métodos abreviados	587

ÍNDICE	591
-------------------------	------------



INTRODUCCIÓN

Para comenzar

Macromedia Dreamweaver es un editor de código HTML profesional para el diseño visual y la administración de sitios y páginas Web. Tan si prefiere controlar manualmente el código HTML como si prefiere trabajar en un entorno de edición visual, Dreamweaver le permite ponerse manos a la obra rápidamente y le facilita herramientas útiles para mejorar su experiencia en diseño Web.

Dreamweaver incluye numerosas herramientas y funciones de edición de código: referencias HTML, CSS y JavaScript, un depurador JavaScript y editores de código (la vista de Código y el inspector de código) que permiten editar JavaScript, XML y otros documentos de texto directamente en Dreamweaver. La tecnología Roundtrip HTML de Macromedia importa documentos HTML sin necesidad de cambiar el formato del código y, además, es posible configurar Dreamweaver para limpiar y cambiar el formato HTML cuando lo desee.

Las funciones de edición visual de Dreamweaver también le permiten añadir diseño y funcionalidad rápidamente sin escribir una sola línea de código. Puede ver todos los elementos o activos del sitio y arrastrarlos desde un panel fácil de usar directamente hasta un documento. Agilice su flujo de trabajo de desarrollo mediante la creación y edición de imágenes en Macromedia Fireworks y su importación directa a Dreamweaver, o bien añadiendo objetos Flash que puede crear directamente en Dreamweaver.

Dreamweaver se puede personalizar totalmente. Utilice Dreamweaver para crear sus propios objetos y comandos, modificar métodos abreviados de teclado e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece Dreamweaver con nuevos comportamientos, inspectores de propiedades e informes de sitios.

Requisitos del sistema

Para ejecutar Dreamweaver, es preciso disponer del hardware y el software siguientes.

Para Microsoft Windows:

- Un procesador Intel Pentium o equivalente a 166 MHz o más rápido que ejecute Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows Me o Windows NT (con Server Pack 3).
- La versión 4.0 o posterior de Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
- 32 MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 110 MB de espacio libre en el disco duro.
- Un monitor de 256 colores con capacidad para mostrar una resolución de 800 x 600 píxeles.
- Una unidad de CD-ROM.

Para Macintosh:

- Un Power Macintosh con Mac OS 8,6 ó 9.x.
- 32 MB de memoria de acceso aleatorio (RAM), además de 135 MB de espacio libre en el disco duro.
- Un monitor de 256 colores con capacidad para mostrar una resolución de 800 x 600 píxeles.
- Una unidad de CD-ROM.

Instalar Dreamweaver

Siga estos pasos para instalar Dreamweaver en un sistema Windows o Macintosh.

Para instalar Dreamweaver:

- 1 Introduzca el CD de Dreamweaver en la unidad de CD-ROM del ordenador.
- 2 Dispone de las opciones siguientes:
 - En Windows, elija Inicio > Ejecutar. Haga clic en Examinar y elija el archivo Dreamweaver 4 Installer.exe del CD de Dreamweaver. En el cuadro de diálogo Ejecutar, haga clic en Aceptar para comenzar la instalación.
 - En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Dreamweaver.
- 3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.
- 4 Si el sistema lo solicita, reinicie el ordenador.

Aprender a utilizar Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver incluye diversos recursos para ayudarle a aprender rápidamente el funcionamiento del programa y a dominar la creación de sitios y páginas Web. Entre dichos recursos figuran un manual impreso, páginas de ayuda en línea, películas de una Visita guiada y lecciones interactivas. También encontrará sugerencias, notas técnicas, ejemplos e información actualizada de forma regular en el Centro de servicio técnico de Dreamweaver, dentro del sitio Web de Macromedia.

Comience viendo las películas de la Visita guiada para conocer las funciones de Dreamweaver. Después, realice el curso práctico de Dreamweaver. Finalmente, siga las lecciones de Dreamweaver para aprender a realizar tareas específicas en Dreamweaver.

Películas de la Visita guiada

Las películas de la Visita guiada proporcionan una introducción con animación al proceso de desarrollo Web y le guían a través de una demostración de las funciones de Dreamweaver.

Para ver una película de la Visita guiada, elija Ayuda > Visita guiada y haga clic en el título de una de las películas. Cuando se termine cada película, haga clic en Inicio para regresar a la lista de películas y, seguidamente, haga clic en otra película. Puede ver la visita completa o pasar a las secciones que más le interesen.

Curso práctico

El curso práctico de Dreamweaver es el mejor lugar para comenzar si desea adquirir algo de experiencia práctica en la creación de páginas con Dreamweaver. Con este curso práctico aprenderá a crear un sitio Web de ejemplo con algunas de las funciones más útiles y potentes de Dreamweaver. El curso práctico se incluye tanto en la Ayuda de Dreamweaver como en el *Manual de Dreamweaver* impreso. También puede descargar una versión imprimible del curso práctico desde el sitio Web de Macromedia.

El curso práctico incluye páginas de ejemplo y activos (imágenes y archivos de Macromedia Flash) que le ayudarán a iniciarse en el desarrollo de un sitio Web.

Lecciones de Dreamweaver

Dreamweaver se suministra con un conjunto de lecciones interactivas. Cada lección le guía a través de los diferentes pasos de una tarea específica e incluye páginas de muestra que contienen todos los elementos de diseño y funcionales necesarios. Puede utilizar las lecciones como guías detalladas paso a paso con páginas de muestra o como referencia mientras trabaja en sus propias páginas.

Para localizar las lecciones, elija Ayuda > Lecciones y seleccione un tema.

Manual de Dreamweaver (libro impreso)

Manual de Dreamweaver constituye una alternativa impresa a la Ayuda de Dreamweaver que contiene información sobre la utilización de los comandos y las funciones de Dreamweaver. Algunos temas de consulta sobre opciones del programa no se incluyen en el libro impreso. Consulte la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre dichos temas.

Si ha adquirido la versión ESD (descarga electrónica de software) de Dreamweaver, podrá descargar una versión imprimible del *Manual Dreamweaver* desde el Centro de servicio técnico de Dreamweaver en la dirección <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html>.

Ayuda de Dreamweaver

La Ayuda de Dreamweaver proporciona información completa sobre todas las funciones de Dreamweaver optimizada para su uso en línea.

Para obtener un resultado óptimo a la hora de ver la Ayuda de Dreamweaver, utilice Netscape Navigator 4.0 o posterior Microsoft Internet Explorer 4.0 o posterior.

La Ayuda de Dreamweaver hace un amplio uso de JavaScript. Asegúrese de que JavaScript está activado en su navegador. Si tiene intención de usar la función de búsqueda, asegúrese de que también está activado Java.

La Ayuda de Dreamweaver incluye los componentes siguientes:

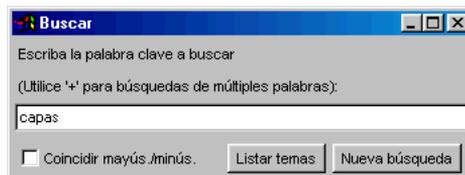
Contenido Permite ver toda la información organizada por temas. Haga clic en las entradas de nivel superior para ver otros temas subordinados.

Índice Al igual que un índice impreso, sirve para localizar términos importantes o para acceder a temas relacionados.

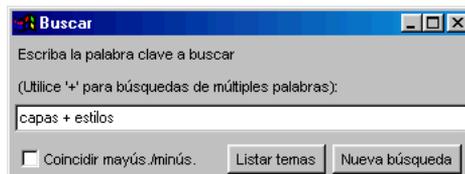
Buscar Permite localizar cualquier cadena de caracteres en todos los temas. La función de búsqueda requiere un navegador 4.0 con Java activado.

Nota: Al hacer clic en Buscar, puede aparecer una ventana de seguridad de Java solicitando permiso para leer los archivos del disco duro. Deberá conceder este permiso para que funcione la búsqueda. La applet no escribe en el disco duro ni lee archivos fuera de la Ayuda de Dreamweaver.

- Para buscar una frase, sencillamente escríbala en el campo de texto.



- Para buscar archivos que contengan dos palabras clave (por ejemplo, *capas* y *estilos*), separe los términos de la búsqueda con un signo más (+).



Ayuda contextual Proporciona un botón de Ayuda en cada cuadro de diálogo o un icono de signo de interrogación en los inspectores, las ventanas y los paneles para abrir el tema de Ayuda correspondiente.

Haga clic aquí para abrir la Ayuda



Barra de navegación de la Ayuda de Dreamweaver Proporciona botones en los que puede hacer clic para pasar de un tema a otro. Los botones de flecha derecha e izquierda permiten acceder al tema anterior o siguiente de una sección (siguiendo el orden de los temas establecido en el contenido).



Ampliar Dreamweaver

El sistema de ayuda *Ampliación de Dreamweaver* proporciona información para ingenieros de desarrollo en JavaScript y C sobre el DOM (modelo de objetos de documento) y las API (interfaces de programación de aplicaciones) de Dreamweaver, que permiten crear objetos, comandos, inspectores de propiedades, comportamientos y traductores.

Centro de servicio técnico de Dreamweaver

El sitio Web Centro de servicio técnico de Dreamweaver se actualiza de forma periódica con la información más reciente sobre Dreamweaver, así como con sugerencias de usuarios expertos, ejemplos, sugerencias, actualizaciones e información sobre temas avanzados. Visite este sitio Web con frecuencia para conocer las últimas noticias sobre Dreamweaver y aprender a sacar el máximo provecho del programa en la dirección <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.

Grupo de debate sobre Dreamweaver

Intercambie ideas sobre aspectos técnicos y comparta útiles consejos con otros usuarios de Dreamweaver visitando el grupo de debate de Dreamweaver. Encontrará más información sobre cómo obtener acceso al grupo de debate en el sitio Web de Macromedia en la dirección <http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup/>.

Flujo de trabajo de desarrollo Web

El flujo de trabajo de desarrollo Web comienza con el proceso de definición de una estrategia y unos objetivos del sitio, continúa con el diseño (durante el cual se define el aspecto y el funcionamiento de un sitio propuesto) y avanza hasta la fase de producción y desarrollo (durante la cual se crea el sitio y se codifican las páginas); la funcionalidad del sitio se comprueba para ver si se cumplen los objetivos establecidos y, seguidamente, se publica el sitio. Muchos ingenieros de desarrollo también programan operaciones de mantenimiento periódico para asegurarse de que el sitio continúa estando actualizado y operativo.

Para facilitar la localización de información necesaria para el desarrollo de sitios Web, el *Manual de Dreamweaver* se divide en amplias secciones que siguen este modelo estándar de aproximación al desarrollo Web: planificación del sitio, diseño, desarrollo, comprobación y publicación y mantenimiento.

Planificar sitios

Planificar y organizar cuidadosamente el sitio desde el primer momento puede ayudar a ahorrar tiempo más adelante. La organización del sitio implica mucho más que determinar el lugar en el que irá cada archivo: la planificación del sitio implica con frecuencia investigar los requisitos que debe cumplir el sitio, el perfil de la audiencia y los objetivos del sitio. Además, debe tener en cuenta requisitos técnicos tales como el acceso de los usuarios, los navegadores, los plug-ins o las restricciones a la descarga de archivos.

Una vez que haya organizado la información y que haya determinado una estructura operativa, podrá comenzar a crear el sitio.

- Determine qué estrategia va a emplear y cuáles son los aspectos relativos a los usuarios que debe tener en cuenta durante la planificación del sitio. Consulte “Planificar y configurar el sitio” en la página 97.
- Utilice el mapa del sitio de Dreamweaver para establecer la estructura organizativa del sitio. En la ventana Sitio de Dreamweaver puede añadir, borrar y renombrar los archivos y carpetas fácilmente con el fin de cambiar la organización según resulte necesario. Consulte “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.

Si trabaja en un equipo de desarrollo Web, es posible que también le interesen estos temas:

- Establezca sistemas que impidan que los miembros de un equipo sobrescriban archivos; consulte Configurar el sistema de desprotección/protección.
- Utilice Design Notes para comunicarse con otros miembros del equipo de desarrollo Web; consulte Guardar información sobre archivos en Design Notes.

Diseñar páginas Web

La mayoría de los proyectos de diseño Web comienzan con guiones en imágenes (storyboards) o diagramas de flujos que se convierten en páginas de muestra. Utilice Dreamweaver para crear páginas de muestra mientras trabaje en la definición de un diseño final. Las páginas de muestra normalmente incluyen la disposición de diseño, la navegación del sitio, los componentes técnicos, los temas y el color e imágenes gráficas u otros elementos multimedia.

- Cree documentos HTML en Dreamweaver, añada fácilmente un título de página o un color de fondo. Consulte “Configurar un documento” en la página 153.
- La vista Disposición de Dreamweaver y las herramientas de disposición le permiten diseñar rápidamente páginas Web y, posteriormente, reorganizar la estructura de las páginas. Consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171.
- Utilice el panel Objetos de Dreamweaver para diseñar y añadir rápidamente tablas, crear documentos de marcos, diseñar formularios y trabajar con capas. Consulte “Utilizar tablas para presentar contenido” en la página 189, “Utilizar marcos” en la página 209, “Usar capas dinámicas” en la página 427 y “Crear formularios” en la página 507.

Añadir contenido

Mediante Dreamweaver, podrá añadir fácilmente a las páginas Web una gran variedad de contenidos. Añada activos y elementos de diseño, como texto, imágenes, colores, películas, sonido y otros elementos multimedia.

- El panel Activos le permite organizar fácilmente los activos de un sitio y después arrastrar los activos directamente desde el panel Activos hasta un documento cualquiera de Dreamweaver. Consulte “Administrar e insertar activos” en la página 229.
- Escriba directamente en un documento de Dreamweaver o importe texto desde otros documentos, luego aplique formato al texto utilizando el inspector de propiedades de Dreamweaver o el panel Estilos HTML. También puede crear fácilmente sus propias CSS (Cascading Style Sheets: hojas de estilos en cascada). Consulte “Insertar y aplicar formato a texto” en la página 243.
- Inserte imágenes, incluidas imágenes de sustitución, mapas de imágenes e imágenes por capas de Fireworks. Utilice herramientas de alineación para situar las imágenes en la página. Consulte “Insertar imágenes” en la página 279 y “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 295.
- Inserte cualquier otro tipo de elementos multimedia en una página Web, como películas Flash, Shockwave y QuickTime, sonido y applets. Consulte “Insertar elementos multimedia” en la página 313.

- Añada contenido en el editor de código de Dreamweaver: Utilice la vista Código de Dreamweaver o el inspector de código para escribir su propio código HTML o JavaScript. Consulte “Editar HTML en Dreamweaver” en la página 337.
- Con Dreamweaver puede crear vínculos HTML estándar, incluidos vínculos de fijación y vínculos de correo electrónico, o establecer sistemas de navegación gráfica, como los menús de salto y las barras de navegación. Consulte “Crear vínculos y navegar” en la página 371.
- Las plantillas y los archivos de bibliotecas de Dreamweaver le permiten aplicar fácilmente contenido reutilizable en su sitio. Puede crear páginas nuevas a partir de la plantilla y luego añadir o cambiar contenido en las áreas editables. Consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Interactividad y animación

Muchas páginas Web son estáticas, pues sólo contienen texto e imágenes. Dreamweaver permite ir más allá de las páginas estáticas, utilizando interactividad y animación para captar el interés de los visitantes. Puede ofrecer a los visitantes la posibilidad de realizar comentarios según se desplazan y hacen clic, así como demostrar conceptos y validar datos de formularios sin establecer contacto con el servidor. En otras palabras, permite a los visitantes ver y hacer más cosas dentro de la página.

Dreamweaver dispone de varias maneras de añadir interactividad y animación a las páginas:

- Use líneas de tiempo para crear animaciones que no necesitan plug-ins, controles ActiveX o Java. Las líneas de tiempo usan HTML dinámico para cambiar la posición de una capa o el origen de una imagen con el paso del tiempo, o para activar automáticamente acciones de comportamiento cuando la página ha terminado de cargarse. Consulte “Usar capas dinámicas” en la página 427.
- Use los comportamientos para realizar tareas de respuesta a eventos específicos, como por ejemplo, resaltar un botón cuando el puntero pasa por encima de él, validar un formulario cuando el usuario hace clic en el botón Enviar o abrir una segunda ventana del navegador cuando la página principal ha terminado de cargarse. Consulte “Usar comportamientos” en la página 457.
- Depure código JavaScript personalizado. Consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.
- Utilice formularios para permitir a los visitantes del sitio introducir datos directamente en la página Web. Consulte “Crear formularios” en la página 507.

Comprobar y publicar el sitio

Su sitio ya está listo para lanzarlo al mundo; pero antes de publicarlo en un servidor, debe comprobarlo. En función del tamaño del proyecto, de las especificaciones del cliente y de los tipos de navegadores que utilicen los visitantes, necesitará mover el sitio a un servidor en funcionamiento en el que pueda comprobarse y editarse. Una vez que haya realizado las correcciones, podrá publicar el sitio para que el público en general pueda obtener acceso a él. Una vez publicado el sitio, establezca un ciclo de mantenimiento para asegurar la calidad, responder a los comentarios de los usuarios y actualizar la información del sitio.

Utilice las siguientes funciones de Dreamweaver para comprobar y publicar sus sitios:

- Para añadir nuevas etiquetas en una página o reparar el código, utilice el panel Referencia de Dreamweaver con el fin de consultar el código JavaScript, CSS y HTML. Consulte “Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver” en la página 344.
- Utilice el depurador JavaScript para que le resulte más fácil reparar errores JavaScript en el código. El depurador permite establecer puntos de corte en el código que luego facilitan la visualización del código conforme se depura una página en Dreamweaver. Consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.
- Realice comprobaciones con navegadores y plug-ins, compruebe y repare vínculos de sus documentos y genere informes del sitio para detectar errores comunes en los archivos HTML. Consulte “Comprobar y publicar un sitio” en la página 529.
- En la ventana Sitio de Dreamweaver encontrará numerosas herramientas que le ayudarán a administrar el sitio, transferir archivos desde y hacia un servidor remoto, configurar un proceso de desprotección/protección que evite que se sobrescriban archivos y sincronizar los archivos de los sitios local y remoto. Consulte “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.

Por dónde empezar

Este manual contiene información para usuarios de distintos niveles. Para sacarle el máximo provecho a la documentación, comience leyendo las partes que sean más relevantes para su nivel de experiencia.

Para usuarios sin experiencia en HTML:

- 1 Para empezar, vea las películas de la Visita guiada. Desde el menú principal de Dreamweaver, elija Ayuda > Visita guiada.
- 2 A continuación siga las indicaciones del curso práctico de Dreamweaver. Elija Ayuda > Curso práctico o siga los pasos del manual impreso.

- 3 Trabaje con las lecciones correspondientes a los temas que le interesen. Elija Ayuda > Lecciones y luego seleccione una lección.
- 4 Continúe con “Aspectos básicos de Dreamweaver” en la página 71, “Planificar y configurar el sitio” en la página 97, “Administración del sitio y colaboración” en la página 109 y “Crear vínculos y navegar” en la página 371.
- 5 Para obtener información sobre la aplicación de formato al texto y la inserción de imágenes en las páginas, lea “Insertar y aplicar formato a texto” en la página 243 y “Insertar imágenes” en la página 279.

Eso es todo lo que necesita para comenzar a crear sitios Web de gran calidad. Cuando esté preparado para aprender a utilizar herramientas más avanzadas de diseño e interacción, podrá continuar con el resto del manual por orden. Quizá le resulte conveniente omitir el capítulo “Personalizar Dreamweaver” en la página 541, al menos al principio.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia que empiezan a usar Dreamweaver:

- 1 Para empezar, vea las películas de la Visita guiada. Desde el menú principal de Dreamweaver, elija Ayuda > Visita guiada.
- 2 Siga el curso práctico de Dreamweaver, en el que aprenderá los aspectos básicos de uso del programa. Elija Ayuda > Curso práctico o siga los pasos del manual impreso.
- 3 Trabaje con las lecciones correspondientes a los temas que le interesen. Elija Ayuda > Lecciones y luego seleccione una lección.
- 4 Lea “Aspectos básicos de Dreamweaver” en la página 71 para obtener más información general sobre el interfaz de usuario de Dreamweaver.
- 5 Aunque probablemente le resulte familiar gran parte del material de “Administración del sitio y colaboración” en la página 109 y “Crear vínculos y navegar” en la página 371, lea por encima esos capítulos para ver cómo se aplican en Dreamweaver estos conceptos conocidos, prestando especial atención a Utilizar Dreamweaver para configurar un sitio nuevo. A continuación, lea “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.
- 6 “Insertar y aplicar formato a texto” en la página 243 y “Insertar imágenes” en la página 279 ofrecen información útil sobre el uso de Dreamweaver para crear páginas HTML básicas.
- 7 Lea la introducción que aparece al comienzo de cada capítulo para determinar si le interesan los temas que se abordan en él.

Para diseñadores de sitios Web con experiencia en el uso de Dreamweaver 3:

- 1 Comience leyendo Novedades de Dreamweaver 4. Siga las referencias cruzadas desde dicha sección en la que se tratan todas las funciones nuevas de Dreamweaver.
- 2 Conviene leer por encima “Aspectos básicos de Dreamweaver” en la página 71 para conocer los nuevos aspectos del interfaz de usuario de Dreamweaver.
- 3 Consulte las lecciones de Dreamweaver; elija Ayuda > Lecciones para obtener la lista de lecciones interactivas disponibles.
- 4 Si está interesado en personalizar y ampliar Dreamweaver, lea “Personalizar Dreamweaver” en la página 541.

Convenciones tipográficas

En esta guía se utilizan las convenciones tipográficas siguientes:

- **Fuente de código** Indica nombres de etiquetas y atributos HTML, así como el texto literal empleado en los ejemplos.
- *Fuente de código en cursiva* Indica elementos reemplazables (también denominados *metasímbolos*) en el código.
- **Texto Roman en negrita** Indica el texto que se debe introducir literalmente.

Novedades de Dreamweaver 4

Las nuevas funciones de Dreamweaver 4 mejoran la edición del código HTML, facilitan el diseño de páginas, mejoran la administración del sitio y sus activos, le permiten crear sus propios objetos Flash, agilizan el flujo de trabajo, mejoran la colaboración en equipo y permiten personalizar y ampliar Dreamweaver.

Edición de código mejorada

La barra de herramientas de Dreamweaver permite administrar la forma en que se ve una página: vista de Diseño, vista de Código o vista combinada de código y diseño. La barra de herramientas permite el acceso a funciones que se utilizan de forma habitual, como Previsualizar en el navegador y Design Notes. Consulte “Utilizar la barra de herramientas” en la página 78.

Vista de Código proporciona una nueva forma de ver el código fuente HTML directamente en la ventana de documento de Dreamweaver. Consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347. También puede editar documentos no HTML, como archivos JavaScript y archivos XML, directamente en la vista de Código de Dreamweaver. Consulte “Insertar secuencias de comandos” en la página 351.

Editores de código integrados Dreamweaver incorpora ahora editores de código avanzados: la vista de Código y el inspector de código. Puede configurar ajuste de texto, sangría de código y aplicación de color a la sintaxis, entre otras opciones, desde el menú Opciones de cualquiera de estos dos editores. Consulte “Configurar las opciones de la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 349.

El panel Referencia es una herramienta de consulta rápida para código HTML, JavaScript y CSS. Proporciona información sobre las etiquetas específicas con las que está trabajando en la vista de Código (o en el inspector de código). Consulte “Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver” en la página 344.

El menú emergente Navegación por el código le permite seleccionar código para funciones JavaScript en una página; mediante el uso de este menú, puede navegar rápidamente por el código JavaScript mientras trabaja en la vista Código. Consulte “Ver funciones de secuencia de comandos” en la página 354.

El depurador JavaScript le permite depurar documentos JavaScript desde Dreamweaver. Por ejemplo, puede definir puntos de corte para controlar el código que desea examinar. Consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.

Diseño de página más sencillo

La vista de Disposición le permite diseñar rápidamente páginas Web dibujando cuadros (tablas o celdas) a los que puede añadir contenido. Consulte “Dibujar celdas y tablas de disposición” en la página 173.

Las plantillas mejoradas facilitan la identificación de las regiones editables en un archivo de plantilla. Las plantillas muestran ahora una ficha que contiene el nombre de la región editable y un rectángulo delimitador. Consulte “Crear plantillas” en la página 397.

Las hojas de estilos CSS pueden definirse ahora inmediatamente después de crear un nuevo estilo. También puede adjuntar fácilmente una hoja de estilos CSS existente a un botón en el panel Estilos CSS. Consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Integración mejorada

Los botones Flash y el texto Flash están ahora incorporados en Dreamweaver. Puede elegir entre un conjunto de botones Flash predefinidos e insertarlos en su documento o hacer que su diseñador Flash cree plantillas de botones personalizados automáticamente. Consulte “Utilizar objetos de botón Flash” en la página 317 y “Utilizar objetos de texto Flash” en la página 320.

La división Roundtrip le permite integrar complemente Dreamweaver y Fireworks 4. Puede editar y actualizar imágenes y tablas HTML importadas de Fireworks. También puede editar en Dreamweaver o Fireworks y hacer que los cambios se conserven en ambos sitios. Consulte “Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver” en la página 302.

El selector de color seguro para la Web le permite encontrar fácilmente correspondencias para colores y gráficos. Con un solo clic, puede seleccionar un color de cualquier lugar del escritorio para que el selector lo ajuste al color seguro para la Web más próximo. Consulte “Trabajar con colores” en la página 88.

Optimizar el flujo de trabajo

El panel Activos le permite administrar los activos de su sitio. Puede ver todas las imágenes, colores, URL externos y secuencias de comandos, así como elementos de Flash, Shockwave, QuickTime, plantillas y bibliotecas desde un lugar central. Previsualice los activos y luego arrástrelos hasta el lugar deseado del documento HTML. Guarde activos utilizados habitualmente en una lista de favoritos y reutilícelos en otros sitios. Consulte “Utilizar el panel Activos” en la página 230 y “Utilizar activos favoritos” en la página 238.

Las Design Notes mejoradas le permiten adjuntar notas a un archivo de modo que pueda realizar un seguimiento de sus cambios e informar sobre cuestiones de diseño a otros miembros del equipo. Puede insertar y ver comentarios directamente en la ventana Sitio de Dreamweaver. Consulte “Design Notes” en la página 138 y “Utilizar informes para mejorar el flujo de trabajo” en la página 145.

El correo electrónico integrado le permite comunicarse con los demás miembros de su equipo. Cuando alguien protege un archivo, ahora podrá hacer clic en el nombre del miembro del equipo para enviarle un mensaje de correo electrónico. Consulte “Configurar el sistema de desprotección/protección” en la página 136.

La generación de informes del sitio le permite utilizar varios informes predefinidos para comprobar problemas comunes de documentos HTML, como los documentos sin título o la ausencia de etiquetas alt. También puede escribir informes personalizados que se adapten a sus necesidades, ver los resultados de los informes y abrir los archivos relacionados con los problemas dentro de la ventana de resultados del informe. Consulte “Configurar el sistema de desprotección/protección” en la página 136 y “Crear informes” en la página 538.

Integración con SourceSafe Si dispone de SourceSafe, ahora podrá depositar o retirar archivos de SourceSafe mientras trabaja en Dreamweaver. Consulte “Utilizar Dreamweaver con Visual SourceSafe” en la página 133.

La integración WebDAV utiliza ahora Dreamweaver para transferir archivos empleando el protocolo WebDAV. Consulte “Utilizar Dreamweaver con el protocolo WebDAV” en la página 131.

Package Manager (antes Extension Manager) instala fácilmente extensiones con un solo clic. Visite Macromedia Exchange y descargue extensiones útiles que le facilitarán su trabajo. Consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.

Interfaz de usuario común

Los métodos abreviados de teclado cuentan con un nuevo interfaz común a todos los productos de publicación Web de Macromedia. Este nuevo interfaz permite editar métodos abreviados existentes, crear otros nuevos para elementos de menús y borrar métodos abreviados de teclado que ya no necesite. También puede alternar entre conjuntos de configuraciones de métodos abreviados de teclado. Consulte “Utilizar el editor de métodos abreviados de teclado” en la página 92.

La administración de ventanas se ha mejorado: todas las ventanas se ajustan. Al abrir una nueva ventana, Dreamweaver impide que se superponga a otros paneles visibles.

Los paneles cuentan ahora con nuevo diseño Macromedia y se comportan de forma homogénea en los distintos productos de publicación Web. Todos los paneles tienen iconos y texto para que pueda identificarlos fácilmente. Todos los paneles utilizan colores y fuentes del sistema tanto en Windows como en Macintosh, al tiempo que tienen comportamientos semejantes de ajuste y arrastre.

Recursos tecnológicos HTML y Web

A continuación se indican algunos recursos útiles disponibles en la Web:

La especificación HTML 4.0 (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) es la especificación oficial del World Wide Web Consortium para HTML.

Index DOT Html (<http://www.blooberry.com/indexdot/html/>) es una amplia lista de etiquetas, atributos y valores HTML e indica la compatibilidad que ofrecen con distintos navegadores.

La biblioteca de etiquetas de desarrollo ZDNet (http://www.zdnet.com/devhead/resources/tag_library/) es otra lista de información sobre todas las etiquetas HTML.

La especificación de hojas de estilos en cascada nivel 1 (CSS1) (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>) es la especificación oficial para hojas de estilos del World Wide Web Consortium.

La guía de referencia de hojas de estilos de Web Review (<http://webreview.com/guides/style/>) explica qué son los estilos y en qué navegadores funcionan.

“CGI Scripts for Fun and Profit” (<http://www.hotwired.com/webmonkey/99/26/index4a.html?tw=programming>) es un artículo del sitio Hotwired Webmonkey que trata sobre la incorporación de secuencias de comandos CGI (Common Gateway Interface) prefabricadas a las páginas.

El CGI Resource Index (<http://www.cgi-resources.com/>) es una base de datos sobre todos los aspectos relativos a CGI, como secuencias de comandos prefabricadas, documentación, libros e incluso contratación de programadores.

El sitio de Common Gateway Interface (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) contiene una introducción a CGI.

La tabla de entidades (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) ofrece una relación de los nombres de entidades empleados en ISO 8859-1 (Latin-1).

La página de eventos dinámicos HTML (http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event) proporciona información sobre eventos de Microsoft Internet Explorer.

Las páginas de introducción a Microsoft ASP (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPOver.asp>) proporcionan información sobre Active Server Pages (ASP).

La página JSP de Sun (<http://java.sun.com/products/jsp/>) proporciona información sobre JavaServer Pages (JSP).

Las páginas PHP (<http://www.php.net/>) ofrecen información sobre PHP: Hypertext Preprocessor (preprocesador de hipertexto).

La página de productos ColdFusion de Allaire (<http://www.allaire.com/Products/ColdFusion/>) Ofrece información sobre ColdFusion.

El sitio XML.com (<http://www.xml.com>) proporciona información, cursos prácticos y sugerencias sobre Extensible Markup Language (XML) y sobre otras tecnologías Web.

JavaScript Bible, escrita por Danny Goodman (IDG Books), es un tratado completo sobre el lenguaje JavaScript 1.2.

JavaScript The Definitive Guide, escrita por David Flanagan (O'Reilly & Associates), proporciona información sobre todas las funciones, objetos, métodos, propiedades y manejadores de eventos JavaScript.

Accesibilidad y Dreamweaver

Macromedia permite crear excelentes aplicaciones Web accesibles para todos, también para los discapacitados. Animamos a los ingenieros de desarrollo de sitios accesibles a que apliquen las normas internacionales, incluidas las directrices propuestas por el World Wide Web Consortium (W3C). Numerosas legislaciones sobre accesibilidad, incluidas las de los Estados Unidos de América, hacen referencia a las directrices W3C. Dichas directrices sobre contenido Web promueven la adopción de prácticas de diseño y codificación que contribuyan a una mayor accesibilidad, muchas de las cuales cuentan con un apoyo sólido en los productos Macromedia. Para obtener más información sobre directrices W3C, consulte Web Content Authoring Guidelines (<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/full-checklist.html>).

Para obtener la información más reciente sobre funciones de productos y recursos que permiten un diseño accesible, consulte la página sobre accesibilidad de Macromedia (<http://www.macromedia.com/accessibility/>).

CAPÍTULO 1

Curso práctico de Dreamweaver

El curso práctico de Dreamweaver le guía a través de los pasos de creación de páginas Web. Aprenderá a utilizar Macromedia Dreamweaver para definir un sitio local y utilizará los paneles y herramientas de Dreamweaver para crear y editar documentos Web.

En este curso práctico, creará páginas Web para Compass, una empresa ficticia especializada en viajes de aventura. Si no ha utilizado nunca Dreamweaver, comience desde el principio del curso práctico y realícelo entero hasta el final. Si ya está familiarizado con Dreamweaver, puede que le interese comenzar por “Utilizar el panel Activos” en la página 56; dicha sección y las que le siguen están dedicadas a las funciones nuevas y modificadas de Dreamweaver, como el panel Activos, los botones y el texto Flash, la utilización de una plantilla, la ejecución de un informe de un sitio y la adición de Design Notes.

Tardará entre una y dos horas en completar el curso práctico, en función de su experiencia, y durante este tiempo realizará las siguientes tareas:

- Definir un sitio local
- Crear una página en la vista de Disposición
- Insertar una imagen y una imagen de sustitución
- Trabajar con tablas en la vista Estándar
- Crear un vínculo con otro documento
- Insertar activos desde el panel Activos
- Insertar objetos de Texto Flash y Botón Flash
- Crear y aplicar una plantilla
- Ejecutar un informe de un sitio
- Añadir una Design Note

Nota: En este curso práctico se demuestran algunas funciones que sólo son compatibles con navegadores de la versión 4.0 o superiores.

Visita guiada a Dreamweaver

Antes de comenzar, vea las películas de la Visita guiada para familiarizarse con el proceso de desarrollo Web y con las funciones de Dreamweaver.

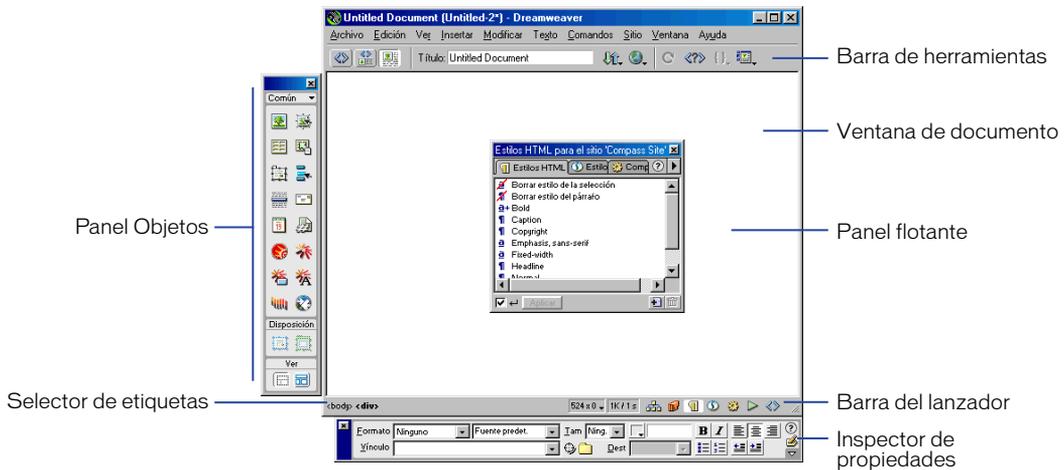
- 1 En Dreamweaver, elija Ayuda > Visita guiada.
- 2 Haga clic en el título de una película.
- 3 Cierre la película cuando haya terminado.

El área de trabajo de Dreamweaver

Comencemos con una breve introducción al área de trabajo de Dreamweaver.

- Si aún no ha iniciado Dreamweaver, haga doble clic en el icono de Dreamweaver para iniciarlo.

El área de trabajo de Dreamweaver puede adaptarse a distintas formas de trabajar y a diversos niveles de experiencia. Cuando inicie Dreamweaver, se abrirán los siguientes elementos del área de trabajo:



- La ventana de documento muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.
- El panel Objetos contiene iconos en los que puede hacer clic para insertar objetos en el documento y para cambiar su forma de trabajar en el documento.
- Dreamweaver proporciona numerosos paneles flotantes, como el panel Estilos HTML y el inspector de código, que le permiten trabajar con otros elementos de Dreamweaver.

- La barra del lanzador contiene botones para abrir y cerrar los inspectores y los paneles utilizados con mayor frecuencia.
- El inspector de propiedades muestra propiedades del objeto o texto seleccionado y permite modificar dichas propiedades. (Las propiedades que aparecen en el inspector dependen del objeto o texto seleccionado activamente en el documento.)

Para abrir ventanas, inspectores y paneles de Dreamweaver, utilice el menú Ventana. Una marca de verificación al lado de un elemento de este menú indica que el elemento señalado se encuentra abierto, aunque puede estar oculto detrás de otras ventanas. Para ver un elemento que actualmente no está abierto, elija el nombre del elemento del menú o utilice su método abreviado de teclado.

Trabajar en Dreamweaver

Dreamweaver puede mostrar un documento de tres formas distintas: en la vista de Diseño, en la vista de Código y en una vista dividida que muestra tanto el diseño como el código. (Puede cambiar la vista en la que desea trabajar seleccionando una vista en la barra de herramientas de Dreamweaver.) De forma predeterminada, Dreamweaver muestra la ventana de documento en la vista de Diseño.

Además, puede trabajar con la vista de Diseño de Dreamweaver de dos formas distintas: en la vista de Disposición y en la vista Estándar. (Puede seleccionar estas vistas en la categoría de vistas del panel Objetos.) En la vista de Disposición, puede diseñar el formato de una página, insertar gráficos, texto y elementos multimedia; en la vista Estándar, además de insertar gráficos, texto y elementos multimedia, también puede insertar capas, crear documentos con marcos, crear tablas y aplicar otros cambios a la página (opciones que no se encuentran disponibles en la vista de Disposición).

Organización de los archivos del curso práctico

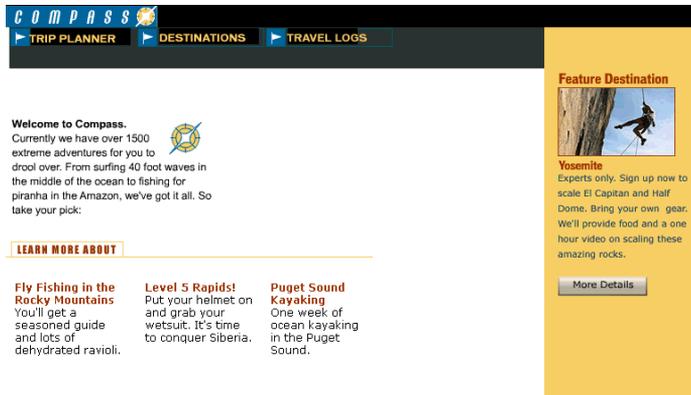
Los archivos HTML ya acabados y los parcialmente realizados que se utilizan en este curso práctico se encuentran en la carpeta Compass_Site de la carpeta Tutorial. Las imágenes y demás archivos relacionados con el sitio se encuentran también en la carpeta Compass_Site.

Cada archivo tiene un nombre significativo. Por ejemplo, el archivo HTML que contiene la información de destinos de viajes se denomina Destinations.html. Los archivos parcialmente realizados (con los que deberá trabajar) tienen nombres idénticos a los de sus equivalentes del sitio ya acabado, con la diferencia de que comienzan por DW4_. Por ejemplo, la versión parcialmente realizada de Destinations.html se denomina DW4_Destinations.html.

Previsualice el sitio Web finalizado

A continuación, vea las páginas del sitio Web finalizado para hacerse una idea de lo que va a llevar a cabo.

- 1 Si aún no lo ha hecho, inicie Dreamweaver.
- 2 En Dreamweaver, elija Archivo > Abrir. En el cuadro de diálogo que permite examinar los archivos, vaya a la carpeta Dreamweaver 4 (en la que instaló Dreamweaver) y luego vaya a Tutorial/Compass_Site.
- 3 En la carpeta Compass_Site, seleccione CompassHome.html y haga clic en Abrir para abrir la página principal de Compass en la ventana de documento.
No edite esta página, ya que creará su propia versión de esta página.
- 4 Elija Archivo > Previsualizar en el navegador y seleccione un navegador para ver la página principal de Compass. (Utilice un navegador de la versión 4.0 o superior para ver este sitio.)



- 5 Pase el puntero por encima de los botones de navegación para observar los efectos de las imágenes de sustitución.
Haga clic en los botones de navegación para explorar el sitio.
- 6 Cierre el navegador cuando termine de ver el sitio.
- 7 Abra un documento nuevo vacío en Dreamweaver, elija Archivo > Abrir.
- 8 Cierre el archivo CompassHome.html que se encuentra abierto en Dreamweaver.

Configurar la estructura del sitio para el curso práctico

Existen dos formas de trabajar con los archivos del curso práctico: utilizar un sitio local predefinido o definir un sitio local.

- Si no tiene experiencia en la utilización de Dreamweaver, le conviene definir el sitio local para el curso práctico para saber cómo se configura un sitio local cuando trabaje en sus propios sitios.
- Si ya está familiarizado con la definición de un sitio mediante Dreamweaver, utilice si lo desea el sitio predefinido del curso práctico. En el menú principal de Dreamweaver, elija Sitios > Abrir sitio y luego seleccione Curso práctico - Dreamweaver. El sitio Curso práctico - Dreamweaver está vinculado con los archivos de Compass_Site situados en la carpeta Dreamweaver 4/Tutorial. Tras seleccionar el sitio local, pase a la sección “Crear la página principal del sitio” en la página 33 del curso práctico.

Nota: Si selecciona el sitio predefinido, el nombre del sitio que se muestra en las capturas de pantalla del curso práctico no coincidirán; en lugar de my_tutorial, verá Curso práctico - Dreamweaver como nombre del sitio en la pantalla.

Definir un sitio local

Al definir un sitio local, está indicando a Dreamweaver el lugar en el que tiene intención de almacenar todos los archivos de un sitio concreto. Para trabajar de manera eficaz con Dreamweaver, defina siempre un sitio local para cada sitio Web que cree.

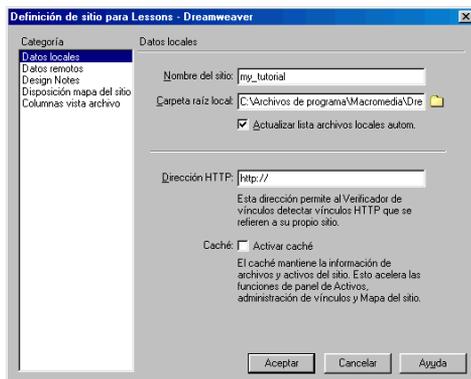
Para este curso práctico, deberá especificar la carpeta Compass_Site como carpeta del sitio local.

- 1 Si aún no está abierta, inicie Dreamweaver.
Se abrirá un documento en blanco.
- 2 Elija Sitio > Nuevo sitio.
- 3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, asegúrese de que Datos locales está seleccionado en la lista Categoría.
- 4 En el campo Nombre del sitio, escriba **my_tutorial**.
El nombre del sitio permite identificarlo y seleccionarlo fácilmente en la lista de sitios que ha definido.
- 5 Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Carpeta raíz local.

6 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya a la carpeta Tutorial/Compass_Site y lleve a cabo una de estas operaciones:

- En Windows, haga clic en Abrir y luego en Seleccionar cuando aparezca Compass_Site en el campo Seleccionar.
- En Macintosh, haga clic en Elegir para seleccionar la carpeta Compass_Site.

El campo Carpeta raíz local se actualizará para mostrar la ruta del sitio local.



Nota: La ruta completa a la carpeta Compass_Site puede variar dependiendo del lugar en el que haya instalado Dreamweaver.

7 Bajo Caché, lleve a cabo una de estas operaciones:

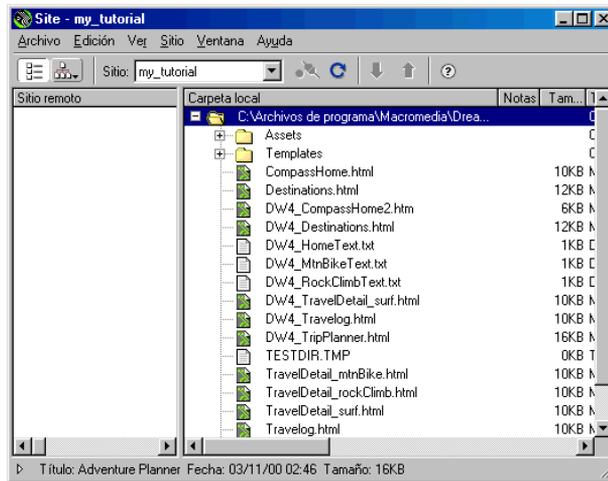
- Seleccione Activar caché (Windows) para crear un archivo de caché para el sitio.
- Seleccione Usar caché para acelerar actualizaciones de vínculos (Macintosh) para crear un archivo de caché para el sitio.

Al crear un caché para los archivos de la carpeta Compass_Site, se establece un registro de los archivos existentes de modo que Dreamweaver pueda actualizar rápidamente los vínculos al mover, cambiar el nombre o eliminar un archivo.

8 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

9 Haga clic en Aceptar en el mensaje sobre el caché.

La ventana Sitio mostrará a continuación una lista de todas las carpetas y archivos contenidos en el sitio local. La lista también actúa como administrador de archivos, ya que permite copiar, pegar, eliminar, mover y abrir archivos del mismo modo que en el escritorio del PC.



Crear la página principal del sitio

Ahora que ya ha establecido una estructura para el sitio en la que se almacenarán las páginas y activos del sitio Compass, creará la primera página: una página principal para el sitio. Mientras crea esta página, añadirá imágenes, texto y activos Flash; el documento contendrá los mismos componentes de diseño que la página principal terminada de Compass.

Guarde el documento

Comience guardando el documento en el que está trabajando.

- 1 Deje abierta la ventana Sitio y haga clic en la ventana de documento para activarla.

La ventana Sitio permanecerá abierta en segundo plano.

- 2 Seleccione Archivo > Guardar.
- 3 En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione la carpeta Compass_Site como ubicación para este documento.

- 4 En el campo Nombre de archivo, escriba `my_CompassHome.html`.
- 5 Haga clic en Guardar.

Observe que el nombre del documento aparece ahora en la parte superior de la ventana de documento.



Defina el título de página del documento

Aunque el documento tiene un nombre de archivo, observe que aún está etiquetado como *Untitled Document*; ello se debe a que necesita un nombre de archivo HTML o un título de página. La definición de un título de página ayudará a los visitantes del sitio a identificar la página que están viendo: el título de página aparece en la barra de título del navegador y en la lista de marcadores. Si crea un documento sin título de página, el documento aparecerá en el navegador con el título *Untitled Document*.

En esta parte del curso práctico deberá asignar un título a la página.

- 1 Con la ventana de documento activa, elija **Ver > Barra de herramientas** si la barra de herramientas no está aún visible.

La barra de herramientas de Dreamweaver aparece encima de la ventana de documento

- 2 En el campo Título, escriba **Compass Home Page** y luego haga clic en la ventana de documento para ver el título de página en la barra de título de la ventana de documento.

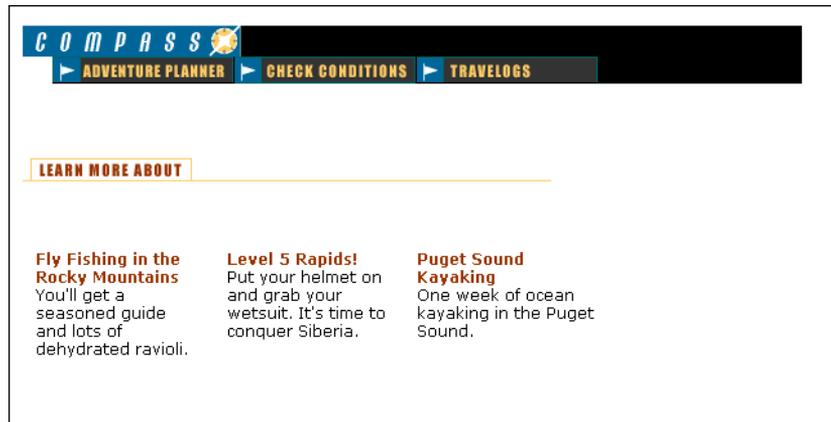


- 3 Guarde el archivo.

Diseñar una página en la vista de Disposición

Comenzará su primera página trabajando en la vista de Diseño de Dreamweaver. Establecerá el diseño de la página y luego insertará imágenes y texto.

La página que complete en esta sección del curso práctico presentará una apariencia similar a esta página.

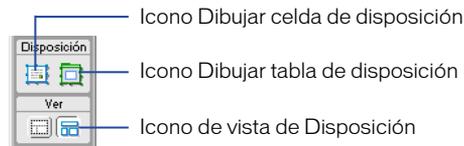


Trabaje en la vista de Disposición

Dreamweaver cuenta con dos vistas de diseño visual: vista Estándar y vista de Disposición. Comenzará a trabajar en la vista de Disposición, que le permite dibujar celdas o tablas de disposición en las que podrá añadir contenido, como imágenes, texto u otros elementos multimedia.

En esta parte del curso práctico, establecerá el diseño de la página; en la siguiente sección añadirá el contenido. (Una vez que haya aprendido a realizar estas dos tareas, le resultará más fácil añadir diseño y contenido a la vez.)

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono de vista de Disposición si no está aún seleccionado.



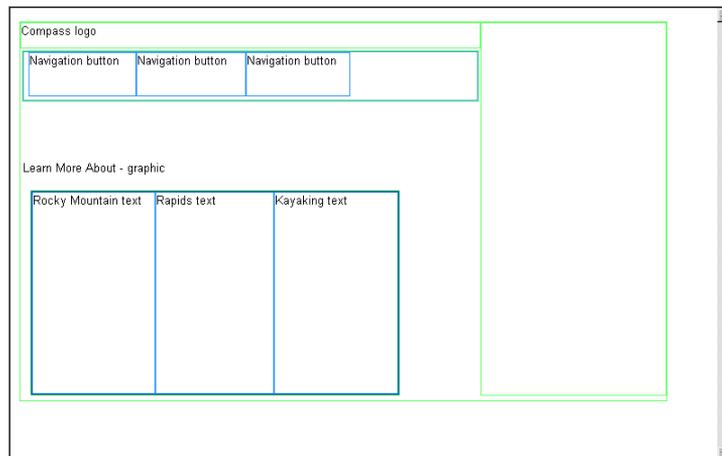
Aparecerá el cuadro de diálogo Introducción a la vista de Disposición, en el que se describen las opciones de la vista de Disposición.

- 2 Revise las opciones y luego haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
- 3 En el panel Objetos, debajo de Disposición, observe que las opciones de Disposición (Dibujar celda de disposición y Dibujar tabla de disposición) están ahora disponibles; estas opciones no se encuentran disponibles en la vista Estándar.

Dibuje celdas de disposición

En la vista de Disposición, puede dibujar celdas y tablas de disposición para definir las áreas de diseño de un documento. Esta tarea es más fácil de realizar si prepara una muestra de la página que está creando antes de comenzar a establecer el diseño de la página.

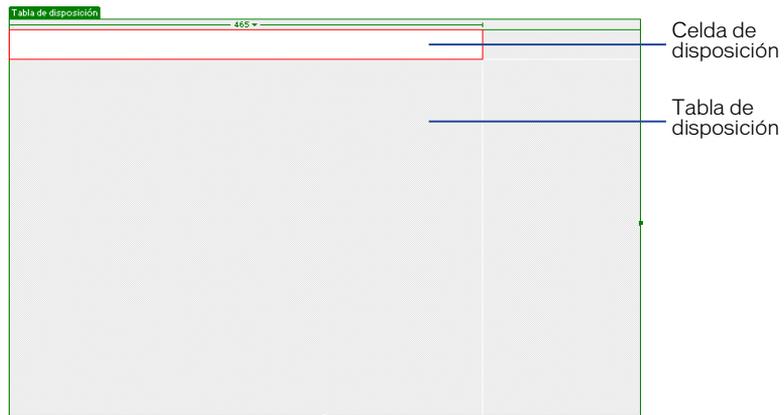
Observe la siguiente muestra de disposición para hacerse una idea de cómo es el diseño de la página que está creando en esta sección del curso práctico. Hay una celda para el logotipo de Compass, una tabla con tres celdas para los botones de navegación por el sitio, una celda para otro gráfico y una tabla con tres celdas que contendrán texto.



Deberá dibujar tablas y celdas similares a las de este diseño al trabajar en el documento. En primer lugar, deberá dibujar una celda de disposición en la que insertará el logotipo de Compass.

- 1 Haga clic en la ventana de documento de my_CompassHome para activarlo.
- 2 Si aún no están abiertas, abra las siguientes herramientas del área de trabajo:
 - El panel Objetos (elija Ventana > Objetos), que le servirá para añadir objetos al documento.
 - El inspector de propiedades (elija Ventana > Propiedades), que le permitirá definir propiedades o atributos para objetos del documento. Si el inspector de propiedades no está aún ampliado, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las opciones de propiedades.
- 3 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar celda de disposición.
- 4 Mueva el puntero a la ventana de documento; el puntero del ratón adoptará la forma de una herramienta de dibujo (una cruz pequeña). Haga clic en la esquina superior izquierda del documento y arrastre para dibujar una celda de disposición.

Cuando suelte el ratón, aparecerá una celda de disposición en una tabla de disposición.



La tabla de disposición se amplía para llenar toda la ventana de documento y define el área de disposición de la página. El rectángulo blanco es la celda de disposición que ha dibujado. Puede colocar celdas de disposición adicionales en el área gris de la tabla de disposición.

Cambie el tamaño de las celdas de disposición

Para diseñar una página con precisión, puede definir el tamaño de las celdas que añada al documento. También puede cambiar de sitio las celdas en la página.

- 1 Haga clic en el borde de la celda de disposición para seleccionarla.

Aparecerán selectores alrededor de la celda de disposición seleccionada:



- 2 Para cambiar el tamaño de esta celda de disposición, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el inspector de propiedades para la celda de disposición, escriba **510** en el campo Fijo para definir el ancho de la celda en 510 píxeles y luego haga clic en el documento para comprobar el cambio de ancho de la celda.

Nota: Si introduce un ancho en píxeles superior al ancho de la tabla de disposición o que provoca que la celda se superponga a otra celda de una tabla de disposición, Dreamweaver le avisará y ajustará el ancho de la celda con un valor válido.

- En la parte derecha de la celda de disposición, arrastre el selector de cambio de tamaño situado en medio hacia la derecha hasta que la celda adopte el ancho deseado. Cuando suelte el ratón, se mostrará el ancho de la celda en el área de encabezados de columna situada a lo largo de la parte superior de la tabla de disposición.

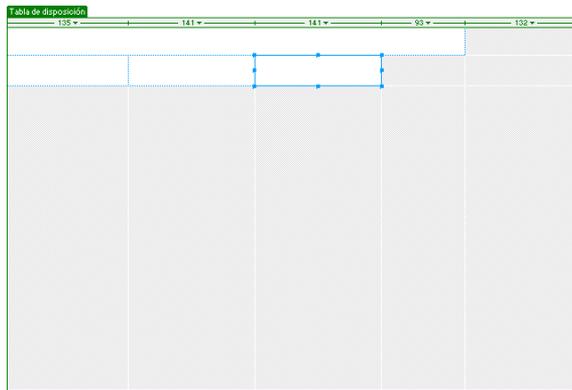


Añada múltiples celdas de disposición

A continuación añadirá tres celdas de disposición debajo de la celda del logotipo que acaba de crear. Posteriormente insertará los botones de navegación de la página en estas celdas.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar celda de disposición; después mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).
- 2 En la ventana de documento, sitúe el puntero debajo de la celda que ha dibujado para el logotipo; después arrastre para dibujar una celda de disposición.

Continúe presionando la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y dibuje otras dos celdas de disposición. La pantalla deberá ser similar a ésta.



Mueva a una celda de disposición

Si necesita alinear unas celdas con otras, puede cambiar el tamaño y mover las celdas de disposición como estime oportuno. El tamaño de una celda de disposición se modifica mediante uno de sus selectores de cambio de tamaño.

No puede hacer clic y arrastrar una celda para moverla a una nueva posición. Si necesita mover una celda de disposición para cambiar su posición en un documento, siga estos pasos.

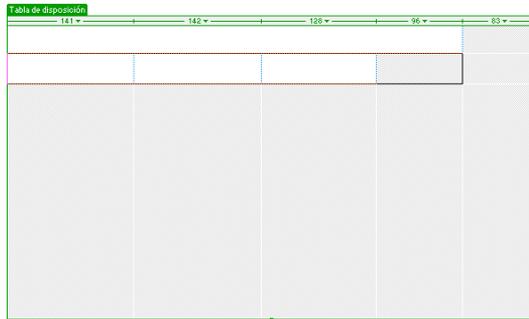
- 1 Haga clic en el borde de la celda de disposición para seleccionarla.
- 2 Para mover la celda de disposición, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Utilice las teclas de flecha.
 - Mantenga presionada la tecla Mayús y utilice las teclas de flecha para mover la celda de disposición de 5 en 5 píxeles.

Agrupe celdas en una tabla de disposición

A continuación creará una tabla con las celdas de botones de navegación que acaba de crear. Agrupar las celdas en una tabla le permite controlar el espaciado de celdas y mover fácilmente las celdas como un grupo si desea cambiar la disposición de la página. Creará una tabla para los botones de navegación con el mismo ancho que la celda del logotipo situada encima.

Utilice Dibujar tabla de disposición para agrupar las imágenes de los botones de navegación.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar tabla de disposición.
- 2 En la ventana de documento, sitúe el puntero en la esquina superior izquierda de la celda correspondiente al primer botón de navegación y luego arrastre el puntero hasta que la tabla contenga las tres celdas y tenga la misma longitud que la celda del logotipo.



- 3 Suelte el botón del ratón para ver las celdas agrupadas en una nueva tabla.



Ha creado una tabla que contiene tres celdas de disposición (el área blanca de la tabla) y un espacio vacío (el área gris de la tabla).

Mueva la tabla de disposición

Puede seleccionar y mover una tabla de disposición a otras áreas de un documento. Sin embargo, no es posible mover una tabla de disposición de manera que se superponga a otra.

A continuación moverá la tabla que acaba de crear unos cuantos píxeles a la derecha para desplazar la alineación de los botones de navegación con el logotipo cuando éstos se inserten en la página.

- 1 En la ventana de documento, haga clic en la ficha de Tabla de disposición para moverla.
- 2 Arrastre la tabla de disposición unos cuantos píxeles hacia la derecha para cambiar su posición, luego arrastre uno de los selectores de cambio de tamaño de la derecha de la tabla para alinear los lados derechos de las celdas de disposición del logotipo y de los botones de navegación.

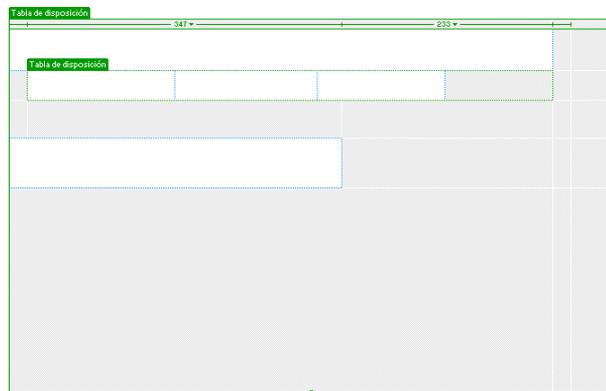
Observe que, al crear nuevas tablas y celdas, aparecen líneas de cuadrícula que esbozan el área de disposición. Puede utilizar estas líneas de cuadrícula para alinear los elementos de disposición.

Añada otra celda de disposición

A continuación, añada una celda de disposición para el gráfico Learn More About.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar celda de disposición.
- 2 En la ventana de documento, dibuje una nueva celda en el espacio situado debajo de la tabla de botones de navegación.

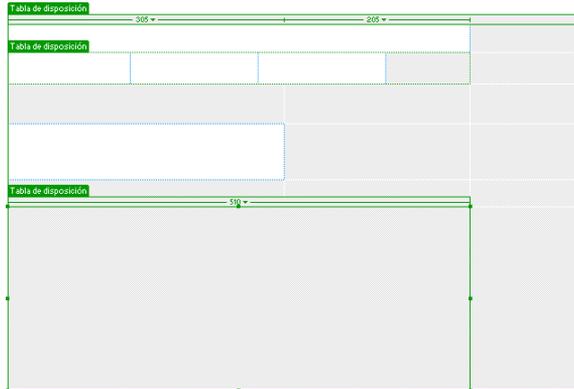
La página deberá tener una apariencia similar a ésta.



Cree una tabla de disposición

En la última sección utilizó celdas para crear una tabla. Ahora comenzará con una tabla y añadirá celdas.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar tabla de disposición.
- 2 Mueva el puntero a la ventana de documento; en el área situada debajo de la celda de disposición que acaba de añadir, arrastre el puntero hacia la derecha para alinear con el lado derecho de la celda superior y luego arrastre hasta la parte inferior de la ventana de documento.



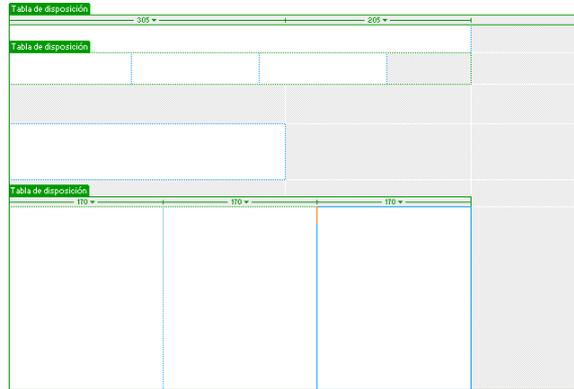
Dibuje celdas de disposición en una tabla

Ahora añada las celdas de disposición en las que añadirá el texto sobre viajes.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono Dibujar celda de disposición y mueva el puntero hasta la tabla de disposición que acaba de dibujar.
- 2 Dibuje una celda de tabla que ocupe aproximadamente un tercio del espacio de la tabla.
- 3 Haga clic en el borde de la celda de disposición para seleccionarla y luego escriba **170** en el campo Fijo del inspector de propiedades para definir el ancho de las celdas.
- 4 Dibuje otra celda de tabla que ocupe aproximadamente un tercio del espacio de la tabla junto a la primera celda.
- 5 Haga clic en el borde de la celda de disposición para seleccionarla y luego escriba **170** en el campo Fijo del inspector de propiedades para definir el ancho de las celdas.

- Dibuje la última celda de tabla en el espacio que queda en la tabla. Cambie el tamaño de las celdas o muévalas como estime oportuno.

La pantalla deberá presentar una apariencia similar a ésta.



Añadir contenido a la página

Ahora que ya ha dispuesto las distintas áreas de la página, añadirá el contenido gráfico, como el logotipo y las imágenes de sustitución.

Inserte imágenes

Aprenderá dos formas de insertar imágenes en Dreamweaver: utilizando el menú principal de Dreamweaver y utilizando el panel Objetos.

- Haga clic en cualquier lugar de la celda de disposición del logotipo (la celda de disposición superior).

Al hacer clic en una celda de disposición, el punto de inserción se sitúa en la celda sin seleccionarla.



- Elija Insertar > Imagen.
- En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, localice la carpeta Compass_Site y vaya hasta la carpeta Assets, luego a la carpeta de imágenes y haga clic en compass_logo.gif para seleccionarlo.

- 4 Asegúrese de que el menú emergente Relativo a, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, está definido con el valor Documento y luego haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Macintosh) para seleccionar la imagen.

La imagen aparecerá en la celda de disposición.



- 5 Haga clic en cualquier lugar de la celda de disposición de Learn More About para colocar el punto de inserción en dicha celda.
- 6 En la categoría Común del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar imagen.
- 7 En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, localice la carpeta Compass_Site/Assets/images y vaya a learnMoreAbout.gif; luego haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Macintosh) para seleccionar la imagen.
La imagen aparecerá en la celda de disposición.
- 8 Elija Archivo > Guardar para guardar los cambios realizados en la página principal.

Cree una imagen de sustitución

Las imágenes de sustitución cambian de apariencia cuando el puntero pasa sobre ellas.

Utilizará el comando Insertar imagen de sustitución de Dreamweaver para crear tres imágenes de sustitución para los botones de navegación: Trip Planner, Destinations y Travel Logs.

Una imagen de sustitución consta de dos imágenes: la imagen que aparece cuando se carga la página inicialmente en el navegador y la imagen que aparece cuando el puntero pasa por encima de la imagen original. Asegúrese de que utiliza imágenes que tengan el mismo tamaño. La primera imagen define el tamaño de la visualización, de manera que, si la segunda imagen es mucho más pequeña o mucho más grande, se obtendrá una imagen distorsionada y con una apariencia poco profesional.

A continuación añadirá a la página un botón de navegación con una imagen de sustitución. Después añadirá los demás botones de navegación y previsualizará la página en un navegador para comprobar las sustituciones de imágenes.

- 1 En la ventana de documento, haga clic en la primera celda de la tabla de botones de navegación.

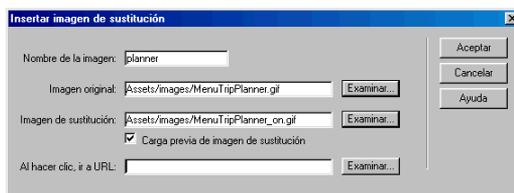
Esto indica a Dreamweaver el lugar en el que desea que se inserte la imagen.

- 2 Para insertar una imagen de sustitución, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En la categoría Común del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar imagen de sustitución.
 - Elija Insertar > Imágenes interactivas > Imagen de sustitución.
- 3 En el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución, escriba **planner** en el campo Nombre de imagen.

Esto asignará un nombre exclusivo a la imagen, lo que facilitará su identificación en el código HTML.
- 4 En el campo Imagen original, haga clic en Examinar, vaya hasta MenuTripPlanner.gif y haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Macintosh).

Esto indica a Dreamweaver qué imagen debe mostrar cuando se cargue la página inicialmente.
- 5 En el campo Imagen de sustitución, haga clic en Examinar, vaya hasta MenuTripPlanner_on.gif y haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Macintosh).

Esto indica a Dreamweaver qué imagen debe mostrar cuando el puntero pase por encima de la imagen original.
- 6 Asegúrese de que la opción Carga previa de imagen de sustitución está seleccionada, de manera que las imágenes de sustitución se carguen cuando se cargue la página en el navegador, lo que garantiza una transición rápida entre imágenes cuando el usuario pasa el puntero por encima de la imagen original.



- 7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

La imagen aparecerá en el documento.
- 8 Cambie el tamaño de la celda de disposición para ajustarla a la imagen.

Cree el resto de imágenes de sustitución

A continuación añadirá imágenes de sustitución para los demás botones de navegación.

- 1 En la ventana de documento, haga clic en la segunda celda de botones de navegación; luego, en la categoría Común del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar imagen de sustitución.
- 2 En el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución, escriba **destinations** en el campo Nombre de imagen para asignar un nombre exclusivo a la imagen.
- 3 En el campo Imagen original, haga clic en Examinar y seleccione MenuDestinations.gif.
- 4 En el campo Imagen de sustitución, haga clic en Examinar y seleccione MenuDestinations_on.gif.
- 5 Asegúrese de que está seleccionada la opción Carga previa de imagen de sustitución y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
- 6 En la ventana de documento, haga clic en la tercera celda de botones de navegación; luego, en la categoría Común del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar imagen de sustitución.
- 7 En el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución, escriba **travellog** en el campo Nombre de imagen para asignar un nombre exclusivo a la imagen.
- 8 En el campo Imagen original, haga clic en Examinar y seleccione MenuTravelLogs.gif.
- 9 En el campo Imagen de sustitución, haga clic en Examinar y seleccione MenuTravelLogs_on.gif.
- 10 Asegúrese de que está seleccionada la opción Carga previa de imagen de sustitución y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
- 11 Cambie el tamaño de las dos celdas de disposición para ajustarlas a la imagen.

Previsualice el documento

No podrá ver el comportamiento de sustitución de imágenes en la ventana de documento de Dreamweaver; las imágenes de sustitución sólo funcionan en un navegador. No obstante, puede previsualizar el documento en Dreamweaver para comprobar las funciones relacionadas con navegadores. No es preciso que guarde el documento antes de previsualizarlo.

- 1 Presione F12 para ver el documento en un navegador Web.



Pase el puntero del ratón por encima de las imágenes de sustitución que ha creado para comprobar cómo cambian.

- 2 Cuando termine de ver el archivo, cierre la ventana del navegador.
- 3 Regrese a la ventana de documento de Dreamweaver y elija Archivo > Guardar para guardar los cambios realizados en la página principal.

Inserte texto

A continuación añadirá texto a las celdas de la tabla de disposición inferior.

En Dreamweaver, puede escribir el contenido directamente en una celda de disposición o cortar y pegar en ella el contenido de otro documento. En este curso práctico, añadirá texto a la celda de disposición copiando y pegando el contenido de un archivo de texto existente en una celda de disposición.

- 1 Elija Archivo > Abrir; luego, en la carpeta Compass_Site, abra DW4_HomeText.txt.

El documento DW4_HomeText.txt se abrirá en una nueva ventana de documento de Dreamweaver.

- 2 En DW4_HomeText.txt, seleccione las dos primeras líneas de texto, desde “Fly Fishing” hasta “ravioli”.
- 3 Elija Edición > Copiar para copiar el texto.
- 4 En el documento my_CompassHome, haga clic en la primera celda de disposición de la tabla de disposición de texto descriptivo.
- 5 Elija Edición > Pegar para pegar el texto en la celda de disposición.

- 6 En DW4_HomeText.txt, seleccione las dos siguientes líneas de texto, desde “Level 5 Rapids” hasta “Siberia”.
- 7 Elija Edición > Copiar para copiar el texto.
- 8 En el documento my_CompassHome, haga clic en la segunda celda de la tabla de disposición de texto descriptivo.
- 9 Elija Edición > Pegar para pegar el texto en la celda de disposición.
- 10 En DW4_HomeText.txt, seleccione las dos últimas líneas de texto, desde “Puget Sound Kayaking” hasta “Puget Sound”.
- 11 Copie el texto y luego péguelo en la tercera celda de la tabla de disposición.
- 12 Cierre DW4_HomeText.txt y después haga clic en my_CompassHome.html para convertirlo en el documento activo.

Aplique formato al texto

Puede aplicar formato al texto en la ventana de documento definiendo sus propiedades en el inspector de propiedades. En primer lugar, seleccione el texto al que desea aplicar formato y, a continuación, aplique los cambios. Cambiará la fuente y el tamaño del texto.

- 1 Si el inspector de propiedades no está abierto, elija Ventana > Propiedades.
- 2 En la primera celda de disposición de texto descriptivo, seleccione todo el texto, desde la palabra “Fly” hasta la última palabra, “ravioli”.
- 3 En el segundo menú emergente Formato del inspector de propiedades, que indica actualmente Fuente predet., seleccione Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif.
- 4 En el menú emergente Tam, seleccione 2.
El texto del documento se actualizará automáticamente para reflejar los cambios.
- 5 Repita los pasos anteriores para seleccionar y aplicar formato al texto de las otras dos celdas de disposición de texto descriptivo.

Aplique color y estilo

Ahora aplicará al texto cambios de formato adicionales; aplicará color y estilo para crear un texto de encabezado.

- 1 En la primera celda de disposición de texto descriptivo, seleccione el texto de encabezado, desde la palabra “Fly” hasta la palabra “Mountains”.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el selector de colores, mueva el cuentagotas hasta la imagen Learn More About de la ventana de documento y seleccione el color marrón del texto de la imagen.
- 3 Sin abandonar el inspector de propiedades, haga clic en el icono *B* para aplicar estilo negrita al texto.
- 4 Repita los pasos anteriores para aplicar color y estilo al texto de encabezado de las otras celdas de disposición de texto descriptivo.
- 5 Presione F12 para previsualizar la página en un navegador.

La página deberá tener una apariencia similar a la página siguiente.



Observe el texto. Hay poca separación entre el texto de una celda de disposición y el de la siguiente. Resolverá este problema en los siguientes pasos de este curso práctico.

- 6 Cierre la ventana del navegador y haga clic en la ventana de documento para activarla.

Trabajar en la vista Estándar

La vista de Disposición es útil para establecer el diseño de las página Web. Aunque puede ajustar la mayoría de los elementos de diseño en la vista de Disposición, algunos cambios deben realizarse en la vista Estándar. Cuando cambie a la vista Estándar, observará cómo Dreamweaver utiliza tablas para crear la estructura de la página. Las tablas de disposición de la vista de Disposición se muestran como etiquetas <table> en la vista Estándar.

A continuación aprenderá a trabajar con tablas para continuar refinando el diseño. En primer lugar, deberá cambiar a la vista Estándar de Dreamweaver.

- En el panel Objetos, haga clic en el icono de vista Estándar.

La página deberá tener una apariencia similar a la pantalla siguiente.



Defina las propiedades de celda

La altura de la celda determina la altura del espacio interior de una fila de celdas. Observe el espacio existente alrededor del logotipo de Compass. Deberá eliminar el espacio sobrante entre el logotipo y los botones de navegación.

- 1 Haga clic en cualquier lugar del área vacía de la celda que contiene la imagen del logotipo de Compass (pero no en la propia imagen).
- 2 Borre el valor que contiene actualmente el campo Al (alto) del inspector de propiedades.
- 3 Sin abandonar el inspector de propiedades, haga clic en el icono de cuadro de Color fondo situado en la parte inferior del inspector de propiedades; después utilice el cuentagotas para seleccionar el negro.

Se aplicará el color de fondo a la celda.

- 4 Haga clic en cualquier lugar de la ventana de documento para ver el cambio.

Seleccione una tabla

Seguidamente, ajustará el espacio de la tabla de botones de navegación. La forma más sencilla de seleccionar una tabla en la vista Estándar consiste en utilizar el selector de etiquetas, que muestra etiquetas HTML de los elementos del documento.

Utilizará el selector de etiquetas para seleccionar la tabla que contiene los botones de navegación.

- 1 Haga clic en la celda que contiene la imagen Trip Planner.

Observe el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.



Nota: Las etiquetas del selector de etiquetas pueden variar en función del número de tablas creadas en la vista de Disposición.

- 2 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <table> situada más a la derecha.

En la ventana de documento, aparecerá un borde alrededor de la tabla de botones de navegación, al tiempo que el inspector de propiedades reflejará las propiedades de una tabla.



Defina las propiedades de la tabla

A continuación utilizará el inspector de propiedades de tabla para eliminar el espacio sobrante en la tabla de botones de navegación y para añadir un color de fondo a la tabla.

- 1 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono Borrar alto de fila. Es el botón situado en la parte superior izquierda de la mitad inferior del inspector de propiedades.

El espacio sobrante desaparecerá de la tabla.

- 2 Sin abandonar el inspector de propiedades, haga clic en el icono de cuadro de Color fondo y después utilice el cuentagotas para seleccionar el negro.

Se aplicará el color de fondo negro a la tabla de botones de navegación.

Añada relleno de celdas

A continuación, realizará cambios en la celdas que contienen texto. Como puede observar, el texto está demasiado cerca de los bordes de las celdas. Añadirá relleno a las celdas para dejar espacio entre el texto y las celdas.

- 1 Haga clic en la primera celda de la tabla de texto descriptivo.
- 2 En el selector de etiquetas, haga clic en la etiqueta <table> situada más a la derecha para seleccionar la tabla.
- 3 En el campo Rell. celda del inspector de propiedades, escriba **10** para añadir 10 píxeles de espacio entre el texto y las celdas de la tabla.
- 4 Haga clic en cualquier lugar de la ventana de documento para ver los cambios.
- 5 Guarde el documento.

Vea los archivos del sitio

Para ver una representación de alto nivel de la estructura de un sitio local, utilice Ver mapa del sitio de Dreamweaver. También puede utilizar el mapa para añadir nuevos archivos al sitio, para añadir, eliminar y cambiar vínculos y para crear un archivo gráfico del sitio que podrá exportar e imprimir desde una aplicación de edición de imágenes.

El mapa del sitio siempre muestra la página principal del sitio en la parte superior del mapa; bajo la página principal aparecen los archivos con los que ésta tiene vínculos.

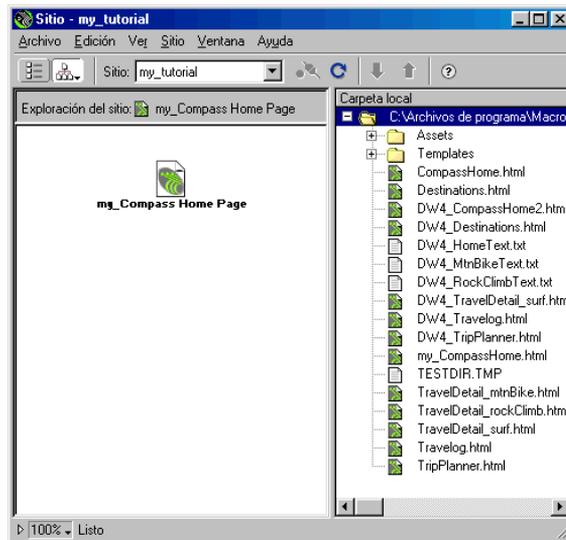
Hay varias formas de definir la página principal de un sitio. La forma más sencilla consiste en usar el menú contextual dentro de la ventana Sitio.

- 1 Haga clic en la barra de título de la ventana Sitio para convertirla en la ventana activa. (Si la ventana Sitio no está visible, elija Ventana > Archivos del sitio.)
- 2 En la lista Carpeta local de la ventana Sitio, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control mientras hace clic (Macintosh) en el documento my_CompassHome.html; en el menú contextual, elija Establecer como página principal.
- 3 Haga clic en el icono Mapa del sitio situado en el área superior izquierda de la ventana Sitio; seguidamente, en el menú emergente Mapa del sitio, seleccione Mapa y archivos.



Icono Mapa del sitio

Aparecerá la ventana Sitio con dos vistas del sitio local: a la izquierda se muestra el mapa del sitio, que representa gráficamente la estructura actual del sitio Compass (con my_CompassHome.html como página principal), mientras que a la derecha se encuentra la lista de contenido de la carpeta local.



La página my_CompassHome.html actualmente no contiene ningún vínculo. En la próxima sección del presente curso añadirá vínculos a esta página.

Deje abierta por el momento la ventana Sitio para poder observar cómo se actualiza al añadir vínculos a la página principal.

Vincule sus documentos

Las imágenes de la parte superior de la página principal de Compass guían a los visitantes a páginas específicas del sitio. A continuación añadirá vínculos para los botones de navegación.

Observará que hay varias formas de crear vínculos con Dreamweaver. En primer lugar, añadirá un vínculo desde la imagen Trip Planner a la página TripPlanner.html utilizando el inspector de propiedades.

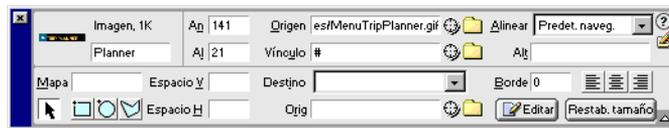
- 1 En la ventana Sitio, haga doble clic en el icono para el archivo my_CompassHome.html en cualquiera de los paneles.

El archivo my_CompassHome.html se convertirá en la ventana activa.

- 2 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Trip Planner para seleccionarla.

- 3 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades si es que no está abierto.

El inspector de propiedades muestra información acerca de la imagen seleccionada.

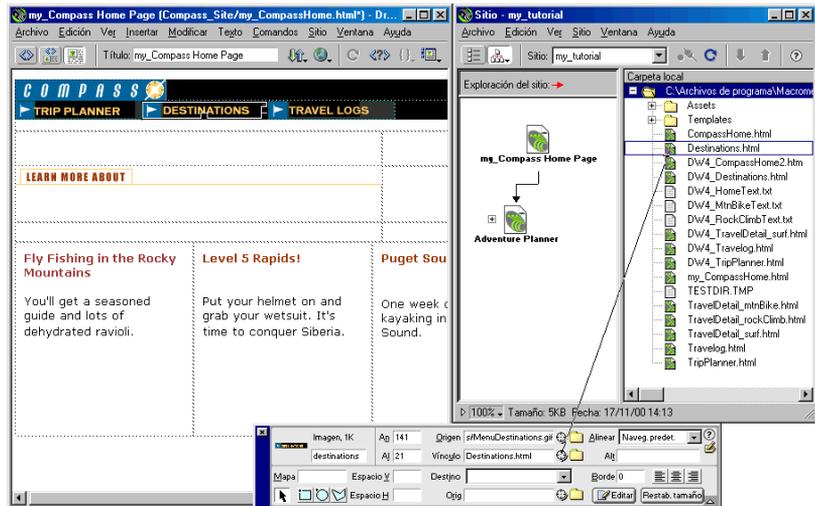


Nota: El campo Vínculo contiene un signo de almohadilla (#), normalmente conocido como vínculo nulo o "ficticio", creado al insertar la imagen de sustitución. No borre este carácter. Pronto será reemplazado por el nombre de archivo del documento con el que establezca el vínculo.

- 4 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Vínculo.
- 5 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, vaya a la carpeta Compass_Site y luego a DW4_TripPlanner.html; haga clic en Seleccionar (Windows) o Abrir (Macintosh) para seleccionar el archivo que debe abrirse cuando se haga clic en el botón Trip Planner.

El nombre de archivo aparecerá en el campo Vínculo del inspector de propiedades. A continuación añadirá un vínculo a la imagen Destinations mediante el inspector de propiedades y la ventana Sitio.

- 6 Haga clic en la barra de título de la ventana Sitio para activarla, o bien elija Ventana > Archivos del sitio. Si es preciso, cambie el tamaño de la ventana de documento para que pueda colocar el lado izquierdo de la ventana de documento y la ventana Sitio uno junto al otro.
- 7 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Destinations para seleccionarla.
- 8 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono Arrastrar a archivo (situado a la derecha del campo Vínculo) y luego arrastre el puntero hasta la ventana Sitio; en la lista Carpeta local, señale al archivo DW4_Destinations.html.



El nombre del archivo aparecerá en el campo Vínculo del inspector de propiedades para la imagen de destinos.

- 9 Haga clic en el icono Mapa del sitio de la ventana Sitio. El mapa del sitio se actualizará para reflejar el vínculo que ha agregado.



Un signo más (+) situado junto a cualquier archivo del mapa del sitio indica que el archivo contiene vínculos con otros documentos. Haga clic en el signo más para ampliar el mapa del sitio de forma que muestre los archivos asociados. Haga clic en el signo menos (-) para reducir el mapa del sitio.

A continuación, añadirá un vínculo para la imagen Travelogs.

- 10 En la ventana de documento, haga clic en la imagen Travelogs para seleccionarla.
- 11 En el inspector de propiedades, arrastre el icono de señalización de archivo a la ventana Sitio y señale al archivo DW4_Travelog.html.
- 12 Elija Archivo > Guardar para guardar los cambios realizados en la página principal.

Compruebe la página

No podrá comprobar los vínculos en Dreamweaver, sino que deberá comprobarlos en un navegador para asegurarse de que las páginas funcionan de la forma esperada.

- 1 Presione F12 para previsualizar la página en un navegador.

Haga clic en los botones de navegación para comprobar los vínculos. Haga clic en el botón Atrás del navegador para regresar a la página principal.

- 2 Cuando haya terminado de comprobar la página, elija Archivo > Cerrar para cerrar la página.

Utilizar el panel Activos

El panel Activos le permite ver activos del sitio tales como imágenes, colores HTML, vínculos, películas Flash, otros tipos de películas, secuencias de comandos, plantillas y elementos de biblioteca. Puede ver todos los activos del sitio desde un único lugar y después añadir fácilmente el contenido a la página directamente desde el panel.

A continuación aprenderá a utilizar el panel Activos para añadir activos a una página.

Seleccione un nuevo documento

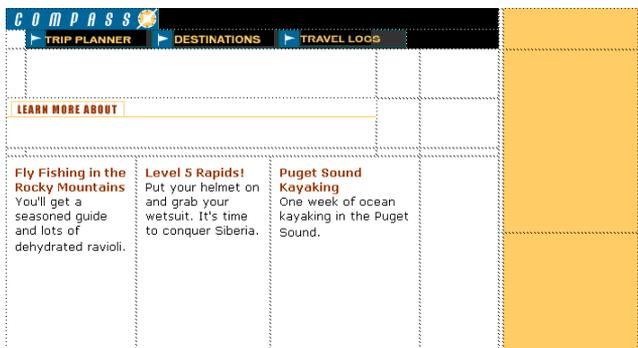
No es preciso que cree tablas adicionales en la página principal, ya que este curso práctico incluye un archivo HTML similar a la página principal que ha creado; dicha página incluye una nueva tabla de celdas en la parte derecha del documento.

Para iniciar esta parte del curso práctico, realice una de las siguientes operaciones:

- Si continúa el curso práctico desde la sección anterior, elija Archivo > Abrir y luego seleccione DW4_CompassHome2.html.

- Si comienza el curso práctico en esta sección, elija Sitios > Abrir sitio y, en la lista de sitios, seleccione Curso práctico - Dreamweaver para abrir un sitio definido. En el menú principal de la ventana de documento, elija Archivo > Abrir; en el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione DW4_CompassHome2.html.

Se abrirá el archivo DW4_CompassHome2.html.



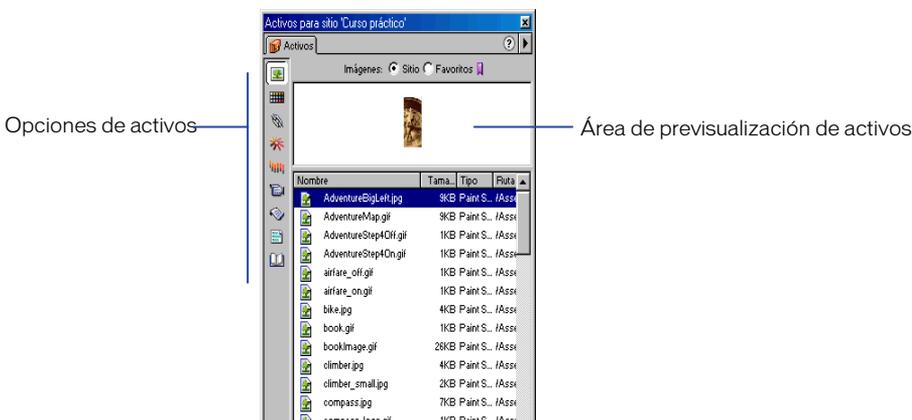
Vea los activos del sitio

Comience abriendo el panel Activos.

1 Abra el panel Activos llevando a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Activos.
- Haga clic en el icono Mostrar activos de la barra del lanzador.

Aparecerá el panel Activos.



Inserte una imagen

Comenzará por utilizar el panel Activos para insertar dos imágenes en la página: una imagen de un escalador y una imagen de texto.

- 1 En el panel Activos, haga clic en el icono Imágenes y asegúrese de que el botón de opción Sitio, situado en la parte superior del panel Activos, está seleccionado para poder ver todas las imágenes del sitio Compass.
- 2 En la lista Nombres, seleccione el icono de la imagen climber.jpg y arrástrelo al centro de la celda de tabla de la parte derecha de la página.



- 3 Presione la tecla de flecha derecha (al hacerlo, anulará la selección de la imagen del escalador y situará el punto de inserción después de la imagen), luego presione Mayús+Intro (Windows) o Mayús+Retorno (Macintosh) para insertar un salto de línea.
- 4 En la lista Nombre, seleccione featureText.gif y arrástrela al salto de línea que acaba de crear colocando la imagen featureText debajo de la imagen del escalador.

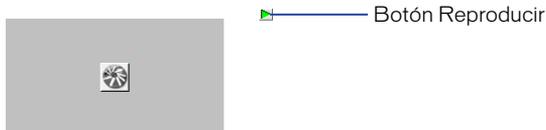
Inserte una película Flash

A continuación añadirá un tipo distinto de activo. Arrastrará una película Flash hasta la celda situada debajo de los botones de navegación.

- 1 Haga clic en el icono de Flash del panel Activos para ver todos los archivos Flash del sitio Compass.
- 2 En la lista Nombres, haga clic en welcome.swf para seleccionar la película Flash que debe insertar en el documento.

En el área de previsualización del panel Activos, observará el marcador de posición de la película Flash.

- 3 Haga clic en el botón Reproducir del área de previsualización del panel Activos para ver la película Flash.



- 4 En la lista Nombres, arrastre Welcome.swf hasta la celda situada debajo del botón de navegación de Trip Planner.
Aparecerá un marcador de posición de película Flash en la celda seleccionada.

Aplique un color utilizando el panel Activos

Los colores que aplique a los elementos HTML, como el del texto o el del fondo, se añadirán automáticamente a la categoría de colores del panel Activos. Puede seleccionar un color del panel Activos y aplicarlo al texto de la misma página o de otras páginas del sitio.

- 1 Coloque el punto de inserción tras la imagen del escalador, presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para añadir un nuevo párrafo y luego escriba **Yosemite**.
- 2 Haga doble clic en Yosemite para seleccionar el texto.
- 3 En el panel Activos, haga clic en el icono Colores para ver los colores HTML del sitio Compass.
- 4 En la lista de valores, seleccione el icono de color para #993300 y arrástrelo hasta el texto seleccionado para aplicarle dicho color.

Cree una lista de activos favoritos

Utilice el panel Activos para administrar sus activos. Puede crear su propio grupo de activos favoritos en el panel Activos. A continuación añadirá el logotipo de Compass y la imagen de botón de navegación a la lista de Favoritos del sitio.

- 1 En el panel Activos, seleccione el icono Imágenes.
- 2 En la lista Nombre, haga clic en compass_logo.gif para seleccionarlo y luego realice una de las siguientes operaciones:
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) para utilizar el menú contextual y luego seleccione Añadir a Favoritos.
 - Haga clic en el icono Añadir a favoritos situado en la parte inferior derecha del panel Activos.

Se le informará de que se ha añadido el activo seleccionado a la lista Favoritos del sitio.

- 3 Haga clic en Aceptar.

Añada múltiples imágenes a la lista de favoritos

A continuación añadirá las imágenes del botón de navegación a la lista de favoritos. Puede seleccionar múltiples imágenes en el panel Activos y luego añadirlas a la lista de favoritos de una sola vez.

- 1 En la lista Imágenes del panel Activos, haga clic en la imagen del primer botón de navegación (MenuDestinations.gif).
- 2 Seleccione los demás botones de navegación realizando una de estas operaciones:
 - Presione Mayús (Windows) y, en la lista Imágenes, haga clic en MenuTripPlanner_on.gif (el último botón de navegación de la lista) para seleccionar todas las imágenes de botones de navegación.
 - Presione Mayús (Macintosh) y mantenga presionada esta tecla mientras selecciona las distintas imágenes de botones de navegación.
- 3 Haga clic en el icono Añadir a Favoritos.
- 4 Haga clic en Aceptar en el mensaje de aviso.

Vea sus activos favoritos

Puede ver los activos que ha añadido a la lista de Favoritos y utilizar esta vista para insertar activos en el documento.

- Para ver las imágenes que ha añadido a la lista de Favoritos, haga clic en el botón de opción Favoritos situado en la parte superior del panel Activos.

Insertar objetos Flash

Los objetos Flash son pequeños archivos gráficos SWF (Shockwave) que puede crear mientras trabaja en Dreamweaver. Puede crear objetos de Texto Flash y de Botón Flash. El Texto Flash le permite diseñar páginas Web con fuentes no estándar sin preocuparse por las fuentes de que dispongan los visitantes en sus equipos. Los botones Flash se crean a partir de plantillas Flash que se suministran con Dreamweaver. Puede personalizar un botón de plantilla y añadirlo a sus páginas Web.

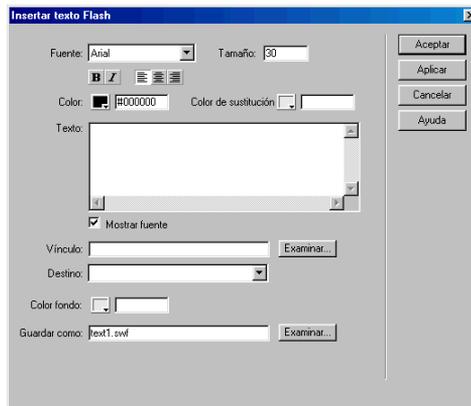
Cree un objeto de Texto Flash

A continuación creará un objeto de Texto Flash que utilizará como título de la página principal.

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción por encima de la imagen del escalador.
- 2 En el panel Objetos, haga clic en el icono Insertar texto Flash.



Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar texto Flash.



- 3 En el cuadro de diálogo Insertar texto Flash, configure las siguientes opciones:
 - Para Fuente, seleccione Verdana o elija una de sus fuentes favoritas.
 - Para Tamaño, escriba 18.
 - Para Color, haga clic en el cuadro de color y luego utilice el cuentagotas para seleccionar el color marrón del texto de encabezado del documento.
 - Para Color de sustitución, haga clic en el cuadro de color; después mueva el cuentagotas a la ventana de documento y seleccione el color dorado del fondo de la tabla.
 - En el cuadro Texto, escriba **Featured Destination**.
 - En el campo Guardar como, escriba **myText.swf**.
- 4 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Insertar texto Flash.

Vea el objeto de Texto Flash en el documento

El objeto de Texto Flash aparecerá en el documento. Deberá reproducir el objeto Flash para comprobar el efecto de sustitución del texto.

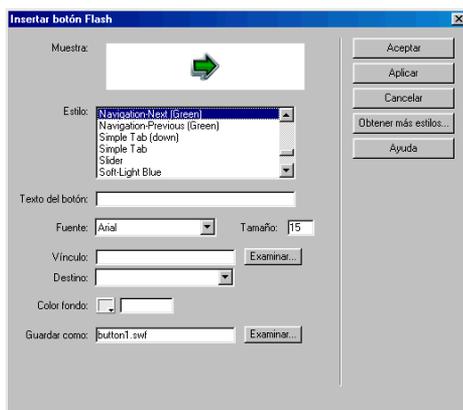
- 1 Si aún no está ampliado, haga clic en la flecha de ampliación del inspector de propiedades para verlo completo.
- 2 En el inspector de propiedades de Texto Flash, haga clic en Reproducir.
- 3 En la ventana de documento, pase el puntero por encima del objeto de Texto Flash.
- 4 Para detener la reproducción del objeto, haga clic en Detener en el inspector de propiedades.

Cree un objeto de botón Flash

Ahora comprobará lo fácil que es añadir un botón Flash a un documento. Creará un botón Flash y lo añadirá debajo de la imagen del escalador.

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desee que aparezca el objeto, debajo del escalador; después, en el panel Objetos, haga clic en el icono Insertar botón Flash.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar botón Flash.



- 2 En el cuadro de diálogo Insertar botón Flash, configure las siguientes opciones:
 - En la lista Estilo, seleccione Rect. biselado-Bronce.
 - Para Texto del botón, escriba **More Details**.
 - Para Fuente, seleccione Verdana o elija una de sus fuentes favoritas.
 - Para Tamaño, escriba 11.
 - Haga clic en Aplicar para ver el botón Flash en el documento.
 - En Guardar como, escriba **myButton.swf**.
- 3 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

El objeto de Botón Flash aparecerá en el documento.

Vea el botón Flash en el documento

El botón Flash que ha insertado tiene un efecto de sustitución; a continuación reproducirá el botón para observar dicho efecto.

- 1 En el inspector de propiedades del botón Flash, haga clic en Reproducir para reproducir el botón en el documento.
- 2 En la ventana de documento, pase el puntero por encima del objeto para ver el efecto de sustitución del botón Flash.
- 3 Para detener la reproducción del objeto, haga clic en Detener en el inspector de propiedades.

Crear una plantilla

Puede utilizar plantillas para crear documentos que tengan una estructura y una apariencia comunes. Las plantillas son útiles si desea asegurarse de que todas las páginas del sitio comparten determinadas características.

Si aplica una única plantilla a un grupo de páginas, podrá cambiar la información del grupo de páginas editando la plantilla y, seguidamente, aplicándola de nuevo a dichas páginas. Mientras que los elementos exclusivos de cada página (como el texto que describe el artículo en venta) permanecen sin cambios, los elementos comunes de la plantilla (como las barras de desplazamiento) se actualizan en todas las páginas que comparten dicha plantilla.

La página de destinos de viajes de Compass está vinculada con varias páginas de detalles de viajes que describen lugares a los que los visitantes del sitio pueden estar interesados en viajar. Utilizará el diseño de una página de detalles de viajes existente para crear una plantilla. El uso de una plantilla garantiza que las páginas de información sobre los viajes tengan un diseño y un formato idénticos.

Cree una plantilla a partir de una página existente

En esta sección, creará una plantilla a partir de una página de viajes existente y, a continuación, empleará la plantilla para crear una nueva página de viajes.

- 1 En la lista Carpeta local de la ventana Sitio, haga doble clic en el icono de DW4_TravelDetail_surf.html para abrir dicho archivo.
- 2 Elija Archivo > Guardar como plantilla.
Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como plantilla.



Las plantillas existentes, travelDetail y travelDetail_v2, se crearon y se aplicaron a las páginas de viajes ya terminadas del sitio Compass. Creará su propia versión de esta plantilla.

- 3 En el campo Guardar como, cambie el nombre de la plantilla: escriba **myTravelDetail** y haga clic en Guardar.

En la ventana de documento, un nuevo documento reemplazará al documento DW4_TravelDetail. En la barra de título del documento, observe que el documento contiene un identificador de plantilla, <<Plantilla>>, y una extensión de archivo de plantilla de Dreamweaver (.dwt).

Modifique la plantilla

En este punto, la plantilla nueva coincide con la página a partir de la cual ha guardado la plantilla. Una plantilla contiene regiones bloqueadas y editables. Las regiones bloqueadas sólo pueden editarse dentro de la propia plantilla. Las regiones editables son marcadores de posición para el contenido exclusivo de cada página a la que se ha aplicado la plantilla. En su plantilla, el logotipo y los botones de navegación no son editables, mientras que el título del destino, el anuncio de banner relacionado y la descripción del destino sí lo son.

El primer paso será crear regiones editables en la plantilla.

- 1 En la plantilla myTravelDetail.dwt de la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición Flash situado más arriba para seleccionarlo; esta película muestra el título del destino.



- 2 Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.
Aparecerá el cuadro de diálogo Nueva región editable.
- 3 En el campo Nombre, escriba **titleCell** como nombre de esta región de la plantilla.



- 4 Haga clic en Aceptar.
Se creará una región de plantilla. Observe la ficha que contiene el nombre de la región de la plantilla. El marcador de posición también está rodeado por una línea de color azul claro que identifica los límites del área editable.
- 5 En la ventana de documento, seleccione el marcador de posición del banner Flash y elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable para convertir esta sección en una región editable de la plantilla.
- 6 En el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva región editable, escriba **adCell** y, a continuación, haga clic en Aceptar.
Aparecerán los identificadores del área de la plantilla en el documento.
- 7 En la ventana de documento, seleccione todo el texto de la primera celda situada debajo del anuncio de banner y elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable para convertir esta sección en una región editable de la plantilla.
- 8 En el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva región editable, escriba **textCell1** y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 9 En la ventana de documento, seleccione todo el texto de la segunda celda situada debajo del anuncio de banner y elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable para convertir esta sección en una región editable de la plantilla.

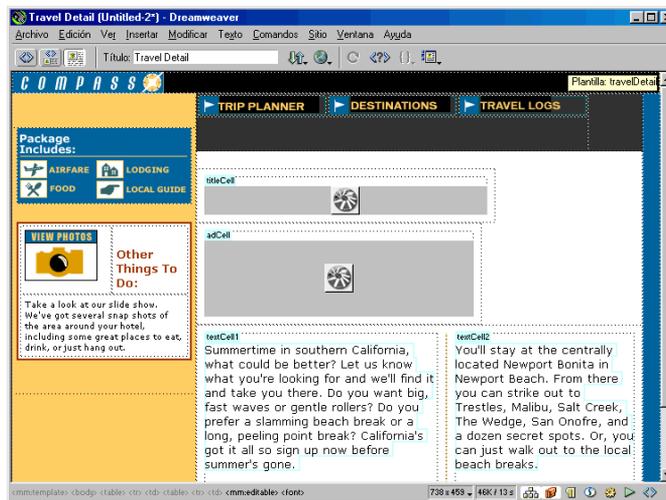
- 10 En el campo Nombre del cuadro de diálogo Nueva región editable, escriba `textCell2` y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 11 Elija Archivo > Guardar para guardar el archivo de plantilla.

Aplique la plantilla a una nueva página

Ahora que ya ha definido las regiones editables de la plantilla, utilizará la plantilla para crear una página de detalles de un viaje a Nueva Zelanda.

- 1 Elija Archivo > Nuevo de plantilla para abrir un nuevo documento.
- 2 En la lista Plantillas del cuadro de diálogo Seleccionar plantilla, seleccione `myTravelDetail`, luego haga clic en Seleccionar para seleccionar la plantilla que desea aplicar a la nueva página.

La plantilla se aplicará al nuevo documento.



Esta página contiene las mismas regiones y contenido que la plantilla que ha creado. Si lleva el puntero del ratón hasta una de las regiones no editables de esta plantilla, como el área del logotipo o de los botones de navegación, el puntero del ratón cambiará para indicar que no puede obtener acceso a la región bloqueada.

- 3 Guarde el documento y asigne al archivo el nombre `myTravelDetail_mtnBike.html`.

Edite una página basada en una plantilla

A continuación actualizará el documento myTravelDetail_mtnBike.html, actualizando las regiones editables con activos y texto que hacen referencia a los datos de viajes en bicicleta de montaña por Nueva Zelanda.

- 1 En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición de objeto Flash en la región titleCell para seleccionar el objeto que desea reemplazar.
- 2 En el campo Archivo del inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta y, en el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya a Assets/swfs y seleccione text_mtnBike.swf.
- 3 En la región adCell, haga clic en el marcador de posición de objeto Flash para seleccionar el objeto que desea reemplazar.
- 4 En el campo Archivo del inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta y, en el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya a Assets/swfs y seleccione bikeAd.swf.
- 5 Elija Archivo > Abrir y vaya a DW4_MtnBikeText.txt para abrir un documento que contiene el texto de este destino.
- 6 En DW4_MtnBikeText.txt, copie el párrafo de texto situado debajo de Cell 1; en el documento myTravelDetail_mtnBike, reemplace el texto actual en la región textCell1 seleccionándolo y pegando el texto copiado.
- 7 En DW4_MtnBikeText.txt, copie el párrafo de texto situado debajo de Cell 2; en el documento myTravelDetail_mtnBike, reemplace el texto actual en la región textCell2 seleccionándolo y pegando el texto copiado.
Se actualizará la información de detalles del viaje.
- 8 Cierre DW4_MtnBikeText.txt.
- 9 En el campo Título de la barra de herramientas de Dreamweaver, escriba **New Zealand biking**.
- 10 Guarde el documento.

Comprobar el sitio

Antes de pegar las páginas en un servidor remoto, debe comprobar siempre los archivos. Hasta el momento, ha aprendido a comprobar las páginas previsualizándolas en un navegador, ahora aprenderá a utilizar otras herramientas de Dreamweaver que permiten realizar un seguimiento de un archivo y comprobar las páginas.

En primer lugar, aprenderá a añadir una Design Note a un archivo y luego a ejecutar un informe sobre los archivos del sitio.

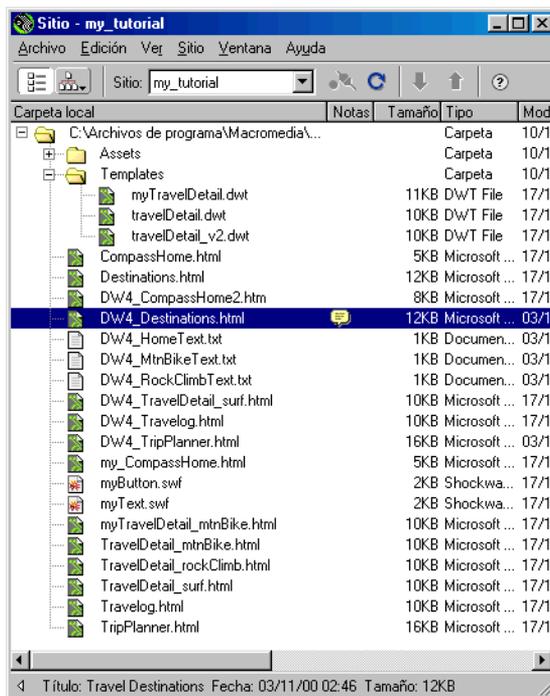
Crear una Design note

Las Design Notes son un medio muy práctico para administrar el sitio mediante la inserción de comentarios en la ventana Sitio del documento. Utilice Design Notes para programar el trabajo de producción, realizar el seguimiento de los archivos o comunicar datos sobre los archivos o el sitio a otros miembros del equipo. A continuación creará una Design Note para realizar el seguimiento de un cambio en una de las páginas del sitio.

- 1 En la ventana Sitio de Dreamweaver (Sitio > Archivos del sitio), seleccione DW4_Destinations.html en el panel Carpetas local.
- 2 En el menú principal, elija Archivo > Design Notes.
Aparecerá el cuadro de diálogo Design Notes.
- 3 En la ficha Información básica, seleccione Requiere atención del menú emergente.
- 4 Haga clic en el icono de calendario para añadir la fecha al campo Notas.
- 5 Haga clic en el campo Notas y luego escriba **Need to create Devil's Tower page and add links to documents.**
- 6 Seleccione la opción Mostrar al abrir el archivo para que la Design Note se abra automáticamente al abrir esta página.

7 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Aparecerá un icono de Design Note en la columna Notas del panel Carpeta local.



8 En la ventana Sitio, seleccione DW4_Destinations.html y ábralo.

Se abrirán el documento y su Design Note asociada; podrá ver fácilmente las acciones que es preciso llevar a cabo en este archivo.

Informes de sitios completos

Puede ejecutar informes de sitios para comprobar el estado de los archivos HTML y administrar el flujo de trabajo. Los informes pueden ejecutarse a nivel de documento, carpeta o sitio. Ejecutará un informe para comprobar si hay algún documento sin título en el sitio.

1 Elija Sitio > Informes.

Aparecerá el cuadro de diálogo Informes.

2 En el cuadro de diálogo Informes, seleccione Todo el sitio local del menú emergente Informe sobre; después, bajo Informes HTML, seleccione Untitled Document.

- 3 Haga clic en Ejecutar para ejecutar el informe.
Aparecerá un cuadro de diálogo de Resultados en el que se listan los documentos sin título de página.
- 4 En la lista de archivos, haga clic en el archivo para seleccionarlo.
Se actualizará el campo Descripción detallada con información de advertencia detallada.
- 5 Haga clic en Abrir archivo para abrir el archivo y corregir el problema.
Se abrirá el archivo.
- 6 En el campo Título de la barra de herramientas de Dreamweaver, escriba **Featured Destinations**.
- 7 Guarde y cierre el archivo cuando termine.
- 8 Cierre el cuadro de diálogo Resultados.

Siguientes pasos

Felicidades: ha terminado el curso práctico de Dreamweaver. Ahora ya sabe cómo diseñar páginas, añadir contenido y comprobar las páginas. Si lo desea, puede continuar creando páginas y vínculos para el sitio Compass. Ya sabe cómo realizar todas las operaciones necesarias para crear las páginas (también puede utilizar las páginas completas como referencia). Después de actualizar las páginas, previsualícelas para comprobar los efectos de sustitución y los vínculos para asegurarse de que funcionan.

Si desea ampliar conocimientos sobre el uso de Dreamweaver, realice las lecciones de Dreamweaver; en el menú principal de Dreamweaver, elija Ayuda > Lecciones y luego seleccione una de las lecciones.

Si dispone de una copia de Dreamweaver y de Fireworks y desea aprender a trabajar con estas dos herramientas conjuntamente, consulte los cursos prácticos de Dreamweaver y Fireworks.

Si está interesado en ampliar conocimientos sobre cómo utilizar el código HTML, el código JavaScript o las hojas de estilos en cascada (CSS), consulte los materiales de Referencia suministrados con Dreamweaver. Elija Ventana > Referencia.

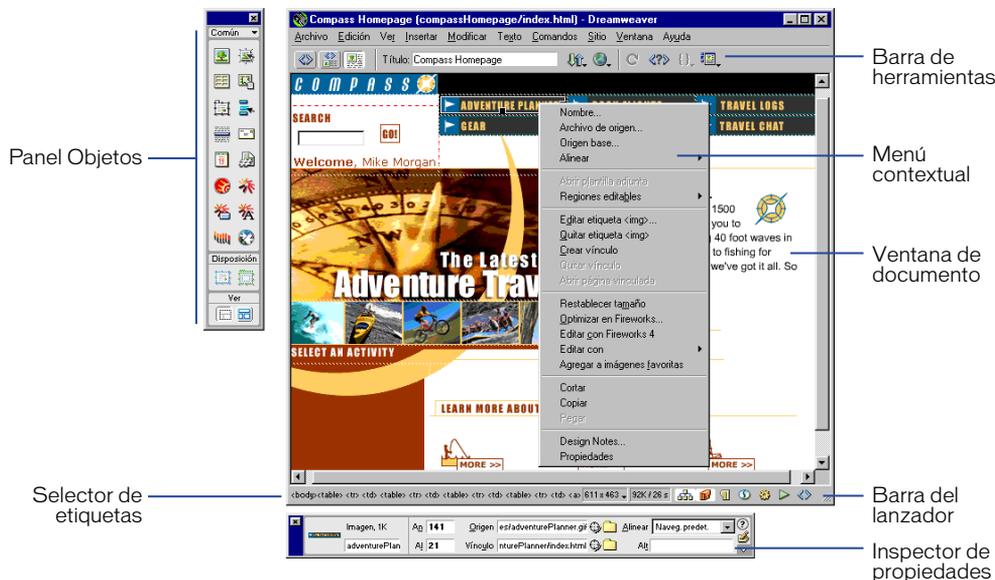
CAPÍTULO 2

Aspectos básicos de Dreamweaver

Comenzar a utilizar Dreamweaver es tan fácil como abrir un documento HTML existente o crear uno nuevo. Sin embargo, para sacar el máximo provecho de Dreamweaver, deberá conocer cuáles son los conceptos que subyacen al área de trabajo de Dreamweaver y cómo seleccionar opciones, utilizar inspectores y paneles y definir las preferencias que mejor se adapten a su forma de trabajar.

Área de trabajo de Dreamweaver

El área de trabajo de Dreamweaver puede adaptarse a distintas formas de trabajar y a diversos niveles de experiencia. Estos son algunos de los componentes que se utilizan más habitualmente:



- La ventana de documento muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.
- La barra del lanzador, situada en la parte inferior derecha de la ventana de documento, contiene botones que permiten abrir y cerrar los inspectores y paneles que utiliza con mayor frecuencia. Los iconos de la barra del lanzador también aparecen en el lanzador, un panel flotante que puede elegir del menú Ventana. Puede especificar los iconos que aparecen en la barra del lanzador y en el lanzador definiendo las preferencias de paneles.
- La barra de herramientas contiene botones y menús emergentes que le permiten ver la ventana de documento de diferentes formas, definir opciones de vista y obtener acceso a algunas operaciones comunes, como, por ejemplo, previsualizar en un navegador.
- Los menús contextuales permiten acceder rápidamente a comandos útiles pertinentes para la selección o área actual. Para ver un menú contextual, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic en un elemento de una ventana mientras presiona la tecla Control (Macintosh).

- El panel Objetos contiene botones para la creación e inserción de diversos tipos de objetos, como imágenes, tablas, capas y marcos. También puede alternar entre vista Estándar y de Disposición y obtener acceso a las herramientas de dibujo de la vista Disposición.
- El inspector de propiedades muestra propiedades del objeto o texto seleccionado y permite modificar dichas propiedades. (Las propiedades que aparecen en el inspector dependen del objeto o texto seleccionado.)
- Dreamweaver ofrece otros muchos inspectores, paneles y ventanas que no se muestran aquí, como el panel Historial y el inspector de código. Muchos de estos elementos pueden apilarse (es decir, puede combinar ventanas, inspectores y paneles en ventanas con fichas).

Para abrir ventanas, inspectores y paneles de Dreamweaver, utilice el menú Ventana. Una marca de verificación al lado de un elemento de este menú indica que el elemento señalado se encuentra abierto, aunque puede estar oculto detrás de otras ventanas. Para ver un elemento que actualmente no está abierto, elija el nombre del elemento del menú.

Si un panel o inspector tiene a su lado una marca de verificación pero no aparece, elija Ventana > Organizar paneles.

Diferentes vistas de Dreamweaver

Dreamweaver le permite trabajar en su documento de diferentes formas: utilizando la vista Diseño, utilizando la vista Código o empleando una vista combinada que muestra el diseño y el código del documento. Puede cambiar la vista en la que desea trabajar seleccionando una vista en la barra de herramientas de Dreamweaver. Para obtener más información, consulte “Utilizar la barra de herramientas” en la página 78.

Trabajar con la vista de Código

Conforme cree y trabaje con los documentos, Dreamweaver generará automáticamente el código HTML subyacente. Para examinar o editar este código, utilice uno de los editores de código de Dreamweaver: la vista de Código de la ventana de documento o el inspector de código. Para obtener más información, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

Trabajar con la vista de Diseño

La vista de Diseño de Dreamweaver muestra una representación visual del documento, en lugar del código subyacente. Cuando trabaje en la vista de Diseño, podrá optar entre dos vistas para realizar el diseño: vista de Disposición o vista Estándar. Puede seleccionar estas vistas en el panel Objetos, bajo Ver.

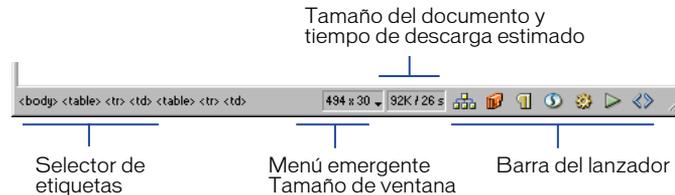
En la vista de Disposición, puede diseñar una disposición de página e insertar gráficos, texto y otros elementos multimedia. Para obtener más información, consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171.

Trabaje en la vista Estándar para insertar capas, crear documentos de marcos, crear tablas o utilizar otras funciones no disponibles en la vista de Disposición. Para trabajar en la vista Estándar, haga clic en el icono Vista estándar del panel Objetos.

La ventana de documento

En la vista de Diseño, la ventana de documento muestra el documento actual aproximadamente igual a como aparecerá en un navegador Web. La barra de título de la ventana de documento muestra el título de la página y, entre paréntesis, el nombre de la carpeta raíz, el nombre del archivo y un asterisco si el archivo contiene cambios no guardados.

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento, proporciona información adicional sobre el documento que está creando.



El selector de etiquetas muestra las etiquetas HTML padre que controlan el texto o los objetos seleccionados. Haga clic en una de estas etiquetas para resaltar su contenido en la ventana de documento. Haga clic en <body> para seleccionar todo el cuerpo del documento.

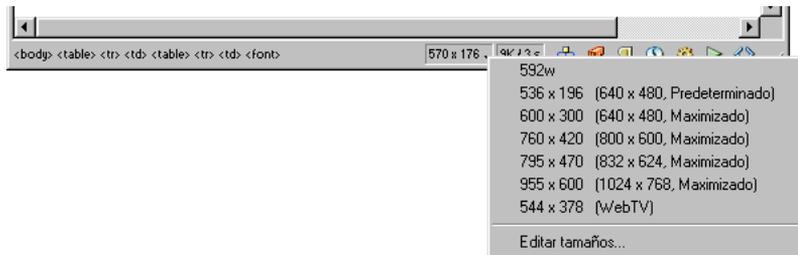
La ventana emergente Tamaño de ventana permite cambiar el tamaño de la ventana de documento para que adopte dimensiones predeterminadas o personalizadas. Consulte “Cambiar el tamaño de la ventana de documento” en la página 75.

A la derecha del menú emergente Tamaño de ventana observará la estimación del tamaño del documento y del tiempo de descarga de la página, incluidos todos los archivos dependientes, como imágenes y otros archivos multimedia. Consulte “Comprobar el tiempo de descarga y el tamaño” en la página 537.

La barra del lanzador aparece a lo largo de la parte inferior de la ventana de documento. De forma predeterminada, los botones de la barra del lanzador abren la ventana Sitio, el panel Activos, el panel Estilos HTML, el panel Estilos CSS, el panel Comportamientos, el panel Historial y el inspector de código. Para especificar qué botones deben aparecer en la barra del lanzador (y en el lanzador flotante), consulte “Personalizar la barra del lanzador” en la página 77.

Cambiar el tamaño de la ventana de documento

La barra de estado de la ventana de documento muestra las dimensiones actuales de la ventana (en píxeles). Si hace clic en este tamaño de ventana, Dreamweaver muestra el menú emergente Tamaño de ventana, que permite adaptar las dimensiones de la ventana a las de varios tamaños de monitor comunes. Para diseñar una página cuyo mejor aspecto se logra con un tamaño específico, puede ajustar la ventana de documento con cualquiera de los tamaños predeterminados, editar dichos tamaños predeterminados o crear nuevos tamaños.



Nota: El tamaño de la ventana indicado corresponde a las dimensiones internas de la ventana del navegador, sin bordes. El tamaño del monitor figura entre paréntesis. Por ejemplo, la opción “536 x 196 (640 x 480, Predeterminado)” es el tamaño de ventana que se debe utilizar si los visitantes van a hacer uso de Microsoft Internet Explorer o Netscape Navigator en su configuración predeterminada con un monitor de 640 x 480.

Para establecer un tamaño predeterminado para la ventana de documento:

Elija uno de los tamaños del menú emergente situado en la parte inferior de la ventana de documento.

Para cambiar los valores que aparecen en el menú emergente Tamaño de ventana:

- 1 Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.
- 2 Haga clic en cualquiera de los valores de ancho o alto de la lista de tamaños de ventana y escriba un valor nuevo.

Para hacer que la ventana de documento se ajuste sólo a un ancho específico (sin modificar el alto), seleccione un valor de alto y elimínelo.

- 3 Haga clic en el campo Descripción para introducir texto descriptivo sobre un tamaño específico.
- 4 Haga clic en Aceptar para guardar el cambio y regresar a la ventana de documento.

Para añadir un valor al menú emergente Tamaño de ventana:

- 1 Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.
- 2 Haga clic en el espacio en blanco situado debajo del último valor de la columna Ancho.
- 3 Introduzca valores en Ancho y Alto. Para definir sólo el Ancho o el Alto, sencillamente deje un campo vacío.
- 4 Haga clic en el campo Descripción para introducir el texto descriptivo sobre el tamaño agregado.
- 5 Haga clic en Aceptar para guardar el cambio y regresar a la ventana de documento.

Por ejemplo, puede escribir **SVGA** o **PC estándar** junto a la entrada para un monitor de 800 x 600 píxeles, y **Mac 17 pulg.** junto a la entrada para un monitor de 832 x 624 píxeles. Recuerde que la mayoría de los monitores se pueden ajustar a varias dimensiones de píxeles.

Minimizar y restaurar ventanas y paneles (usuarios de PC solamente)

Puede minimizar y restaurar todas las ventanas abiertas de Dreamweaver (ventanas de documentos, inspectores y paneles).

- Para minimizar todas las ventanas de Dreamweaver, presione Mayús+F4 o seleccione Ventana > Minimizar todo.
- Para restaurar todas las ventanas de Dreamweaver, presione Alt+Mayús+F4. Si tiene al menos una ventana abierta, podrá seleccionar Ventana > Restaurar todo para restaurar cualquier otra ventana adicional.

Configurar preferencias de barra de estado

Utilice las preferencias de barra de estado para definir opciones para la barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana de documento. Para mostrar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione Barra de estado.

Tamaños de ventana Permite personalizar los tamaños de las ventanas que aparecen en el menú emergente de la barra de estado. Consulte “Cambiar el tamaño de la ventana de documento” en la página 75.

Velocidad de conexión Determina la velocidad de conexión (en kilobits por segundo) empleada para calcular el tamaño de descarga. El tamaño de descarga de la página se muestra en la barra de estado. El tamaño de descarga de las imágenes y otros activos se muestra en el inspector de propiedades cuando se selecciona una imagen.

Mostrar Lanzador en barra de estado muestra la barra del lanzador en la parte inferior de la ventana de documento. Los botones de la barra del lanzador permiten abrir ventanas, paletas e inspectores. El lanzador contiene los mismos botones (con texto) y funciones. Para obtener más información, consulte “Personalizar la barra del lanzador” en la página 77.

Utilizar la barra del lanzador

La barra del lanzador contiene botones que permiten abrir y cerrar diversos inspectores, paneles y ventanas. También puede ver el lanzador, un panel flotante con idénticos botones.



Para mostrar u ocultar el lanzador:

Elija Ventana > Lanzador.

Si la barra del lanzador no aparece en la parte inferior de la ventana de documento, active Mostrar Lanzador en barra de estado en las preferencias de Barra de estado.

Para cambiar la orientación del lanzador de horizontal a vertical:

Haga clic en el icono de orientación situado en la parte inferior derecha.

Para obtener información sobre los elementos que abren los botones predeterminados del lanzador, consulte “La ventana Sitio” en la página 110, “Utilizar estilos HTML para aplicar formato a texto” en la página 254, “Utilizar el panel Estilos CSS” en la página 267, “El panel Comportamientos” en la página 458, “Automatizar tareas” en la página 164, “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347, “Administrar e insertar activos” en la página 229 y “Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver” en la página 344.

Personalizar la barra del lanzador

Utilice las preferencias de Paneles para especificar los elementos que deben aparecer en la barra del lanzador y en el lanzador.

Para especificar qué botones deben aparecer en la barra del lanzador y en el lanzador:

- 1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Paneles de la lista de categorías.

Los elementos seleccionados para mostrar en el lanzador y en la barra del lanzador aparecerán en el cuadro Mostrar en Lanzador.

2 Para añadir un elemento al lanzador y a la barra del lanzador, haga clic en el botón con el signo más (+).

3 Para quitar un elemento del lanzador y de la barra del lanzador, resalte el elemento y haga clic en el botón con el signo menos (-).

4 Para cambiar el orden de los elementos del lanzador o la barra del lanzador, seleccione un elemento en la lista y haga clic en un botón de flecha.

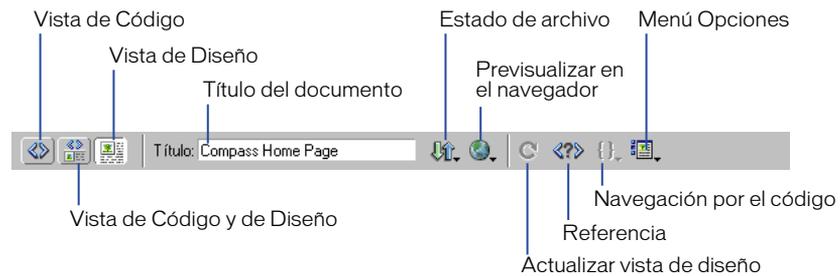
Por ejemplo, para mover un elemento hacia la derecha en el lanzador, mueva el elemento hacia abajo en la lista.

5 Haga clic en Aceptar.

El lanzador y la barra del lanzador cambiarán para mostrar los elementos que haya especificado.

Utilizar la barra de herramientas

La barra de herramientas de Dreamweaver contiene botones que permiten alternar entre diferentes vistas del documento rápidamente: Código, Diseño y una tercera vista que combina las vistas de Código y de Diseño. La barra de herramientas contiene algunos comandos comunes relacionados con la selección de vistas y el estado del documento. Los elementos del menú Opciones (botón situado a la derecha) cambia en función de la vista que seleccione.



- Para ver u ocultar la barra de herramientas, elija Ver > Barra de herramientas.
- Para ver código sólo en la ventana de documento, haga clic en el botón Mostrar vista de código.
- Para ver una vista que contenga las vistas de Código y de Diseño, haga clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño.

Cuando seleccione esta vista, se encontrará disponible la opción Vista de diseño arriba del menú Ver. Utilice esta opción para especificar qué vista debe aparecer en la parte superior de la ventana de documento.

- Para ver sólo la vista de Diseño, haga clic en el botón Mostrar vista de diseño.

También puede obtener acceso a estas vistas a través del menú Ver.

- Para introducir un título para el documento, utilice el campo Título.
Si el documento ya tiene título, éste aparecerá en dicho campo.
 - Para ver el menú emergente Estado de archivo, haga clic en el botón de menú de estado de archivo.
 - Para previsualizar o depurar un documento en un navegador, haga clic en Vista previa/depurar en navegador y elija uno de los navegadores enumerados en el menú emergente.
Para agregar o cambiar los navegadores enumerados en el menú, elija Editar lista de navegadores.
 - Para actualizar la vista de Diseño, haga clic en el botón Actualizar vista de diseño.
 - Para obtener acceso al panel Referencia, haga clic en el botón Referencia.
El panel Referencia contiene información de referencia sobre código HTML, CSS y JavaScript. Para obtener más información, consulte “Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver” en la página 344.
 - Para desplazarse por el código, haga clic en el botón Navegación por el código. Para obtener más información, consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.
 - Para obtener acceso al menú Opciones, haga clic en el botón de menú Opciones.
En el menú Opciones se enumeran distintas opciones para cada vista. Para obtener más información sobre las opciones de vista de Código, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347. Para obtener más información sobre las opciones de vista de Diseño, consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171.
- Nota:** Cuando la ventana de documento muestre ambas vistas, dispondrá de acceso al menú Opciones de cada una de las vistas haciendo clic en la vista deseada y luego en el menú Opciones.

Utilizar menús contextuales

Dreamweaver emplea de forma extensiva los menús contextuales, que proporcionan un método para acceder rápidamente a los comandos y las propiedades más útiles relacionados con la ventana o el objeto con el que esté trabajando. En los menús contextuales sólo aparecen los comandos pertinentes para la selección actual.

Para utilizar un menú contextual:

- 1 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto o ventana.
Aparecerá el menú contextual para el objeto o la ventana seleccionados.
- 2 Seleccione el comando del menú contextual y libere el botón del ratón.



Utilizar el panel Objetos

El panel Objetos contiene botones para la creación e inserción de diversos tipos de objetos, como tablas, capas e imágenes. Para mostrar u ocultar el panel Objetos, elija Ventana > Objetos.

Para insertar un objeto:

Haga clic en el correspondiente botón del panel Objetos o arrastre el icono del botón hasta la ventana de documento. Dependiendo del objeto, aparecerá el correspondiente cuadro de diálogo de inserción de objeto en el que se le pedirá que seleccione o inserte el archivo u objeto deseado.

Para omitir este cuadro de diálogo e insertar un objeto marcador de posición vacío:

Mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras inserta el objeto. (Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una imagen sin especificar un archivo de imagen, mantenga presionada la tecla Control u Opción y haga clic en el botón Imagen.)

Nota: Esto no permite omitir todos los cuadros de diálogo. Algunos objetos, como las barras de navegación, las capas, los botones Flash, los marcos, etc., no insertan marcadores de espacio.

El panel Objetos contiene siete categorías de forma predeterminada: Caracteres, Común, Formularios, Marcos, Head, Invisibles y Especial. También contiene botones que cambian de vista: Estándar y Disposición.



- El panel Caracteres contiene caracteres especiales, como los símbolos de copyright, de comillas curvas y de marca registrada. Tenga en cuenta que estos símbolos no se muestran correctamente en las versiones anteriores a la 3.0 de los navegadores (Netscape e IE).
- La categoría Común contiene botones para la creación e inserción de los objetos más utilizados, como imágenes, tablas y capas.
- La categoría Formularios contiene botones que permiten crear formularios e insertar elementos de formulario.
- La categoría Marcos contiene estructuras comunes de conjuntos de marcos.
- La categoría Head contiene botones que permiten añadir diversos elementos de la sección head, como etiquetas meta, keywords y base.
- La categoría Invisibles contiene botones que permiten crear objetos no visibles en la ventana del navegador, como los puntos de fijación con nombre. Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para ver los iconos que marcan la posición de estos objetos. Haga clic en los iconos de elementos invisibles de la ventana de documento para seleccionar los objetos y cambiar sus propiedades. Consulte “Elementos invisibles” en la página 159.
- La categoría Especial contiene botones que permiten insertar elementos especiales, como applets Java, plug-ins y objetos ActiveX. Para obtener más información, consulte “Insertar elementos multimedia” en la página 313.

- La sección Ver del panel Objetos permite elegir entre vista Estándar (predeterminada) o de Disposición. Si está seleccionada la vista de Disposición, también podrá seleccionar las herramientas de Disposición: Dibujar celda de disposición y Dibujar tabla de disposición. Para obtener más información, consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171.

Para cambiar de categoría, utilice el menú emergente situado en la parte superior del panel. Puede modificar cualquier objeto del panel o crear sus propios objetos; consulte “Modificar el panel Objetos” en la página 543 y “Crear un objeto simple” en la página 544. Para obtener información sobre las opciones de cada panel, consulte los temas relacionados en la Ayuda de Dreamweaver.

Algunas de las preferencias generales afectan al panel Objetos. Para cambiar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione General.

- Cuando inserte objetos tales como imágenes, tablas, secuencias de comandos y elementos head, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le solicitará información adicional. Puede suprimir estos cuadros de diálogo desactivando la opción Mostrar diálogo al insertar objetos o manteniendo presionada la tecla Control mientras crea el objeto. Cuando se inserta un objeto con esta opción desactivada, el objeto recibe valores de atributo predeterminados. Después de insertar el objeto, utilice el inspector de propiedades para cambiar sus propiedades.
- Las preferencias del panel Objetos permiten visualizar el contenido del panel Objetos como texto solamente, iconos solamente o texto e iconos.

Utilizar el inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades del elemento de página seleccionado actualmente. (Un elemento de página es un objeto o texto.) Puede seleccionar elementos de página en la ventana de documento o en el inspector de código.

Para mostrar u ocultar el inspector de propiedades, elija Ventana > Propiedades.



La mayoría de los cambios realizados en las propiedades se aplicarán de inmediato en la ventana de documento. (Para algunas propiedades, los cambios no se aplican hasta que se hace clic fuera de los campos de texto de edición de la propiedad, se presiona Entrar o se presiona Tab para cambiar a otra propiedad.)

El contenido del inspector de propiedades varía en función del elemento seleccionado. Para obtener información sobre propiedades concretas, seleccione un elemento en la ventana de documento y, a continuación, haga clic en el icono Ayuda, situado en la esquina superior derecha del inspector de propiedades.

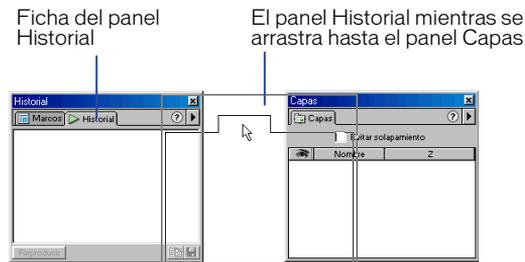
El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades del elemento seleccionado que se utilizan con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades, para ver más propiedades del elemento. (En algunos pocos casos, determinadas propiedades ocultas pueden no aparecer incluso en el inspector de propiedades ampliado; en estos casos, utilice el inspector de código o la vista de Código para codificar manualmente dichas propiedades.)

Utilizar paneles flotantes acoplables

La mayoría de los paneles de Dreamweaver pueden acoplarse (es decir, combinarse en un único panel flotante con múltiples fichas). Esto facilita el acceso a la información sin saturar el espacio de trabajo. (No obstante, el lanzador, el inspector de propiedades y la ventana Sitio no se pueden acoplar.) Asimismo, los paneles e inspectores ahora se "ajustan" automáticamente unos a otros, a los lados de la pantalla o a la ventana de documento. Esto facilita el desplazamiento y la organización de los distintos paneles flotantes y ventanas de Dreamweaver.

Para combinar dos o más paneles y crear un panel con fichas de selección:

- 1 Arrastre la ficha (no la barra de título) de un panel flotante sobre otro panel flotante. Cuando aparezca un borde resaltado alrededor del panel de destino, libere el botón del ratón.
- 2 Haga clic en cualquier ficha del panel de fichas para colocar el panel correspondiente en primer plano.



Dado que el panel Objetos no tiene ninguna ficha, no puede acoplarse a otro panel arrastrándolo sobre el otro panel. Sin embargo, sí puede arrastrar la ficha de otro panel sobre el panel Objetos para combinarlos. No obstante, sí puede mover paneles con fichas entre paneles flotantes y reorganizarlos para que se adapten a su flujo de trabajo mediante el proceso descrito más arriba.

Para quitar un panel de un panel con fichas.

Arrastre su ficha fuera de la ventana.

Configurar preferencias de paneles

Utilice las preferencias de paneles para especificar qué paneles e inspectores deben aparecer siempre delante de las ventanas de documento y Sitio y qué otras pueden quedar ocultas. También puede utilizar las preferencias de paneles para especificar qué paneles e inspectores deben aparecer en el lanzador y en la barra del lanzador.

Para especificar dónde aparece cada panel en relación con la ventana de documento:

- 1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Paneles de la lista de categorías.

De forma predeterminada, todas las ventanas, paneles e inspectores aparecen sobre la ventana de documento.

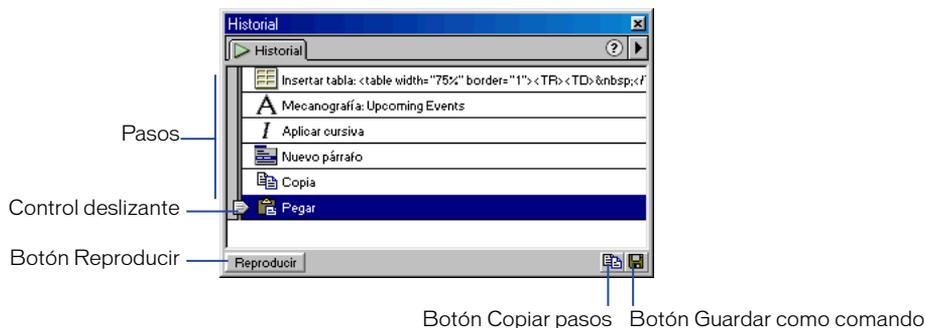
- 2 Desactive la selección de las ventanas, paneles e inspectores que desea situar detrás de la ventana de documento.

Por ejemplo, si desea permitir que la ventana de documento oculte el inspector de código, desactive la opción Inspector de código. Ahora el inspector de código sólo aparecerá sobre la ventana de documento cuando se encuentre activo.

Del mismo modo, si desea permitir que la ventana de documento oculte los paneles flotantes que ha añadido al personalizar Dreamweaver, desactive Resto de paneles.

Panel Historial

El panel Historial muestra una lista de todos los pasos dados en el documento activo desde que éste se creó o se abrió. (El panel Historial no muestra los pasos dados en otros marcos, en otras ventanas de documento o en la ventana Sitio.) Permite deshacer uno o varios pasos, así como repetir pasos y crear nuevos comandos para automatizar tareas repetitivas.



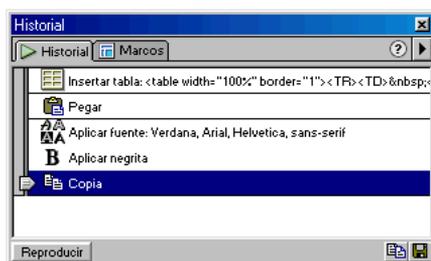
El control deslizante, o el pulgar, del panel Historial señala inicialmente el último paso realizado.

Utilizar el panel Historial

El panel Historial realiza un seguimiento de todos sus pasos de trabajo en Dreamweaver. Puede utilizar el panel Historial para deshacer múltiples pasos a la vez.

Si desea deshacer la última operación realizada en un documento, elija Edición > deshacer como en cualquier otra aplicación. (El nombre del comando deshacer cambiará en el menú Edición para reflejar la última operación realizada.)

El panel Historial también permite volver a reproducir pasos ya realizados y automatizar tareas mediante la creación de nuevos comandos. Para obtener más información, consulte “Automatizar tareas” en la página 164.



Para abrir el panel Historial:

Elija Ventana > Historial.

Para deshacer el último paso:

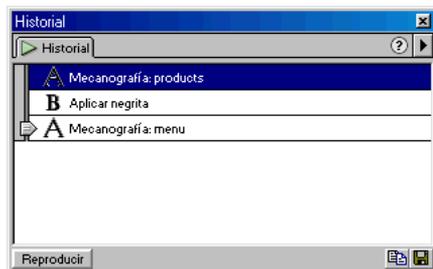
Arrastre el control deslizante del panel Historial hasta el paso superior en la lista. Esta operación tiene el mismo efecto que elegir Edición > deshacer.

El paso deshecho adopta el color gris.

Para deshacer varios pasos al mismo tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre el control deslizante para señalar cualquier paso.
- Haga clic a la izquierda de un paso de la ruta del control deslizante; el control deslizante se desplazará automáticamente hasta dicho paso y deshará pasos conforme se desplace.

Nota: Para desplazarse automáticamente a un determinado paso, deberá hacer clic a la izquierda del paso; si hace clic en el paso en sí mismo, se seleccionará el paso. Seleccionar un paso no es lo mismo que volver a ese paso en el historial de deshacer.



Como ocurre al deshacer un solo paso, si deshace una serie de pasos y, a continuación, realiza una nueva operación en el documento, no podrá rehacer los pasos deshechos, pues habrán desaparecido del panel Historial.

El panel Historial también permite repetir los pasos que aparecen en el historial de pasos, así como automatizar tareas a partir de los pasos dados. Consulte “Automatizar tareas” en la página 164.

Para definir el número de pasos que el panel Historial mantiene y muestra:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione General en la lista Categoría.
- 2 Introduzca un número para Número máximo de pasos de historial.

El valor predeterminado suele ser válido para la mayoría de las necesidades de los usuarios. Cuanto mayor sea el número, más memoria necesitará el panel Historial. Esto puede afectar al rendimiento y reducir considerablemente la velocidad de funcionamiento del equipo. Cuando el panel Historial alcanza el número máximo de pasos, los pasos más antiguos se borran.

Nota: No se puede modificar el orden de los pasos en el panel Historial. El panel Historial no es un conjunto arbitrario de comandos, sino una forma de ver los pasos en el orden en que se han dado.

Para borrar la lista de historial para el documento actual:

En el menú contextual del panel Historial, elija Borrar historial.

Este comando también borra toda la información de deshacer del documento actual. Después de elegir Borrar historial, no podrá deshacer los pasos borrados. (La opción Borrar historial no deshace los pasos dados, sino que simplemente quita el registro de esos pasos de la memoria de Dreamweaver.)

Utilizar otros paneles de Dreamweaver

El área de trabajo de Dreamweaver está compuesto por muchos otros paneles. Estos son tan sólo algunos:

El inspector de código muestra el código que utilizan los navegadores para mostrar el documento como una página Web. Para mostrar u ocultar el inspector de código, elija Ventana > Inspector de código.

Los cambios realizados en la ventana de documento se reflejarán inmediatamente en el inspector de código. Si introduce HTML en el inspector de código y, a continuación, hace clic fuera del inspector, los cambios correspondientes aparecen en la ventana de documento. Para obtener más información, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

Para realizar cambios menores en etiquetas HTML, puede utilizar el Quick Tag Editor en lugar del inspector de código. Para mostrar el Quick Tag Editor, presione Control+T (Windows) o Comando +T (Macintosh) o elija Modificar > Quick Tag Editor. Para obtener más información, consulte “Editar una etiqueta HTML en la vista de Diseño” en la página 355.

El panel Referencia proporciona información detallada sobre la etiqueta HTML en la que está trabajando, incluidos atributos de etiquetas. Puede abrir el panel Referencia desde el menú Ventana, la barra del lanzador o el inspector de código.

Por ejemplo, puede seleccionar una etiqueta `img`, hacer clic en el botón Referencia en la barra de herramientas y averiguar a qué afectan los atributos (`align`, `border`, etc.). Para obtener más información, consulte “Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver” en la página 344.

El depurador JavaScript de Dreamweaver le permite depurar código JavaScript del lado del cliente (client-side). Puede abrir el depurador JavaScript desde el menú Ventana. Para obtener más información, consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.

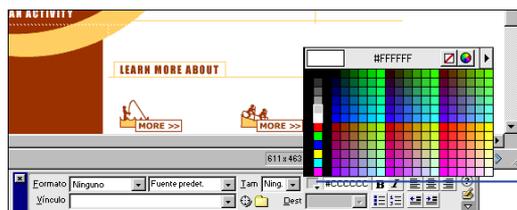
Trabajar con colores

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color. Utilice el selector de color para elegir el color de un elemento de la página.

Para elegir un color en Dreamweaver:

- 1 Elija un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.

Aparecerá el selector de color.



Cuadro de color del inspector de propiedades

- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de las paletas Cubos de colores (predeterminado) y Tono continuo son seguros para la Web; los de otras paletas no lo son.
- Utilice el cuentagotas para seleccionar un color de cualquier punto de la pantalla, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. (Si hace clic en el escritorio u otra aplicación, Dreamweaver recogerá el color donde haya hecho clic, pero es posible que se active la otra aplicación. En tal caso, haga clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando con este programa, o mantenga presionado el botón del ratón al moverlo de Dreamweaver al escritorio para evitar cambiar a otra aplicación.)
- Para ampliar la selección de color, utilice el menú emergente situado en la esquina superior derecha del selector de color. Puede seleccionar Cubos de colores, Tono continuo, SO Windows, SO Mac, Escala de grises y Ajustar a valores seguros para la Web.

Tenga en cuenta que las paletas Cubos de colores y Tono continuo son seguras para la Web, mientras que SO Windows, SO Mac y Escala de grises no lo son. Si está utilizando una paleta que no es segura para la Web y luego elige Ajustar a valores seguros para la Web, Dreamweaver reemplazará el color seleccionado por el color seguro para la Web más próximo. Dicho de otro modo, es posible que no consiga el color deseado.

- Para quitar el color actual sin elegir ningún otro color, haga clic en el botón Tachar.
- Para abrir el selector de color del sistema, haga clic en el botón Rueda de color.

Colores seguros para la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Netscape Navigator y en Microsoft Internet Explorer tanto en Windows como en Macintosh con un modo de 256 colores. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 216 colores seguros para la Web. Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Las paletas Cubos de colores (predeterminado) y Tono continuo en Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de estas paletas, se muestra el valor hexadecimal del color.

Para elegir un color situado fuera de la gama segura para la Web, abra los colores del sistema haciendo clic en el botón Rueda de color situado en la esquina superior derecha del selector de color de Dreamweaver. Los colores del sistema no se limitan a los colores seguros para la Web.

Las versiones de Netscape Navigator para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para navegadores UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bits y usuarios de UNIX con monitores de 8 bits), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

Definir preferencias

Dreamweaver incluye parámetros de definición de preferencias que determinan la apariencia general del interfaz de usuario de Dreamweaver, así como las opciones relacionadas con funciones concretas, como capas, hojas de estilos, visualización de código HTML y JavaScript, editores externos y previsualización de páginas en navegadores. A lo largo de este manual del usuario se facilita información sobre opciones de preferencias específicas, junto con la función o el tema asociados.

En este manual sólo describen las opciones de preferencias más comunes. Consulte el tema correspondiente en la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre opciones de preferencias que no se aborden aquí.

Definir preferencias generales

Las preferencias generales controlan la apariencia global de Dreamweaver. Para cambiar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y haga clic en General. Las preferencias generales se dividen en dos subcategorías: Opciones de archivo y opciones de edición. Para obtener información detallada sobre estas preferencias, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Definir preferencias de fuentes/codificación

Utilice las preferencias de fuentes/codificación para definir una codificación de fuentes predeterminada de documentos nuevos y establecer las fuentes que utiliza Dreamweaver para mostrar cada codificación. La codificación de un documento determina cómo se muestra éste en un navegador. La configuración de fuentes de Dreamweaver permite manipular texto con la fuente y el tamaño deseados sin que ello afecte a la apariencia del documento cuando otros usuarios lo vean en un navegador.

Para cambiar la codificación del documento actual:

Elija Modificar > Propiedades de la página y, a continuación, seleccione una codificación en el menú emergente Codificación del doc.

Para cambiar la codificación predeterminada empleada al crear documentos:

Elija Edición > Preferencias, haga clic en Fuentes/codificación en la lista Categoría y elija una codificación en el menú emergente Codificación pred.

Para definir las fuentes que desea utilizar para cada tipo de codificación:

- 1 Elija Edición > Preferencias y haga clic en Fuentes/codificación en la lista Categoría.
- 2 Seleccione el tipo de codificación (por ejemplo, Occidental (Latin1) o Japonés) en la lista Config. fuentes y, a continuación, elija las fuentes que desea utilizar para esa codificación en los menús emergentes situados debajo de la lista Config. fuentes.

Para obtener más información sobre preferencias de Fuentes/codificación, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Utilizar Dreamweaver con otras aplicaciones

Dreamweaver facilita el proceso de diseño y desarrollo de páginas Web al permitirle trabajar con otras aplicaciones. Para obtener información sobre cómo trabajar con otras aplicaciones, como los navegadores, los editores HTML, los editores de imágenes y las herramientas de animación, consulte los temas siguientes:

- Para obtener información sobre el uso de Dreamweaver con otros editores HTML, como HomeSite o BBEdit, consulte “Utilizar editores de HTML externos” en la página 368.
- Puede especificar sus navegadores preferidos para previsualizar el sitio. Consulte “Vista previa en navegadores” en la página 532.
- Puede lanzar un editor de imágenes externo, como Macromedia Fireworks, desde Dreamweaver. Consulte “Utilizar un editor de imágenes externo” en la página 291.
- Puede configurar Dreamweaver para que lance un editor distinto para cada tipo de archivo. Consulte “Iniciar un editor externo” en la página 314.
- Para obtener información acerca de cómo añadir animación al sitio mediante películas Flash, consulte “Contenido de Flash” en la página 316.
- Para aprender a añadir interacción al sitio mediante películas Shockwave, consulte “Películas Shockwave” en la página 326.

Aspectos básicos de la personalización de Dreamweaver

Existen algunas técnicas básicas que puede utilizar para personalizar Dreamweaver de forma que se adapte a sus necesidades. Por ejemplo, mediante la definición de preferencias, la creación de sus propios métodos abreviados de teclado y la adición de extensiones, puede configurar el área de trabajo sin necesidad de conocer código complejo o editar archivos de texto. Si desea más información sobre funciones de personalización avanzadas, consulte “Personalizar Dreamweaver” en la página 541.

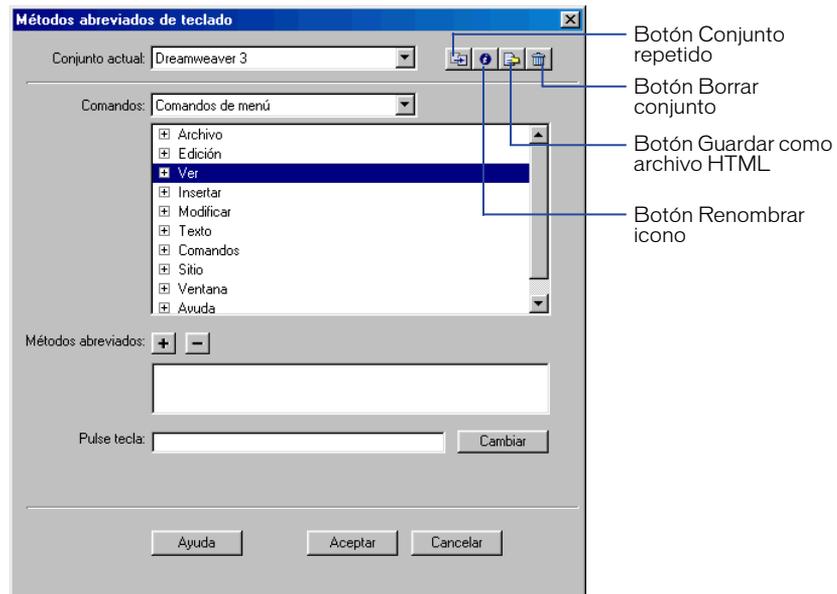
Utilizar el editor de métodos abreviados de teclado

Utilice el editor de métodos abreviados de teclado para crear sus propias teclas de método abreviado, editar métodos abreviados existentes o utilizar conjuntos de métodos abreviados predefinidos.

Para obtener acceso al editor de métodos abreviados de teclado:

Elija Edición > Métodos abreviados de teclado.

Aparecerá el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado con diversas opciones que puede seleccionar y comandos que puede editar.



Conjunto actual es un menú que muestra los conjuntos de métodos abreviados predefinidos incluidos con Dreamweaver, así como cualquier otro conjunto personalizado que usted haya definido. De forma predeterminada, el conjunto actual es el que DW está utilizando en el documento actual. Los conjuntos predeterminados se enumeran en la parte superior del menú. Si está familiarizado con los métodos abreviados de Dreamweaver 3, puede utilizarlos eligiendo el conjunto predefinido Dreamweaver 3. (El conjunto Dreamweaver 3 contiene los métodos abreviados de Dreamweaver 3 para las funciones de Dreamweaver 3 y los métodos abreviados de Dreamweaver 4 para las funciones que no existían en Dreamweaver 3.)

Comandos es un menú emergente que le permite seleccionar la categoría de comando que desea editar. Por ejemplo, puede editar comandos de menú, como el comando Abrir archivo, o uno de los comandos de edición de código, como Equilibrar llaves.

Lista de comandos muestra los comandos asociados a la categoría que ha seleccionado del menú emergente Comandos junto con los métodos abreviados asignados. Las categorías de comandos de menú y de menú Sitio muestran esta lista en forma de vista de árbol que replica la estructura de los menús. Las otras categorías enumeran los comandos por nombre (por ejemplo, Salir de la aplicación).

La ventana Métodos abreviados muestra la lista de métodos abreviados asignados al comando seleccionado.

Pulse tecla muestra la nueva combinación de teclas que usted introduce.

Más añade un nuevo método abreviado al comando actual. Haga clic en el signo más (+) para activar el campo Métodos abreviados. Introduzca un nuevo comando de tecla y haga clic en Cambiar para añadir un nuevo método abreviado de teclado para este comando. Puede asignar dos métodos abreviados de teclado distintos para cada comando.

Menos borra el método abreviado seleccionado de la lista de métodos abreviados.

Cambiar aplica el nuevo método abreviado al comando y lo añade a la lista de métodos abreviados.

- Haga clic en el botón Duplicar para duplicar el conjunto actual. Tendrá la oportunidad de asignar un nombre al conjunto o de conservar el nombre predeterminado (el nombre del conjunto actual con el sufijo “copia”).
- Haga clic en el botón Renombrar para cambiar el nombre del conjunto actual.
- Haga clic en el botón Guardar como archivo HTML para guardar el conjunto actual en un formato de tabla HTML que le permitirá verlo e imprimirlo fácilmente. Puede abrir el archivo HTML en su navegador e imprimir los métodos abreviados para consultarlos más fácilmente.
- Haga clic en el botón Borrar para borrar copias y conjuntos personalizados. (No puede borrar conjuntos activos.)

Para borrar un método abreviado de un comando:

- 1 Desde el menú emergente Comandos, seleccione la categoría de comandos que contiene el método abreviado de comando que desea borrar; por ejemplo, comandos del menú Sitio.

La lista de comandos muestra los comandos asociados a dicha categoría.

- 2 Desde la lista de comandos, seleccione el método abreviado de comando que desea borrar.

Observará una lista de métodos abreviados asignados a los comandos.

- 3 Seleccione los métodos abreviados que desea borrar.
- 4 Haga clic en el botón de signo menos (-).

Para añadir un método abreviado a un comando:

- 1 Seleccione la categoría de comandos que contiene el comando deseado.
La lista de comandos muestra los comandos asociados a dicha categoría.
- 2 Elija el comando de la lista de comandos.
Observará los métodos abreviados, si los hay, que ya estén asignados al comando en la lista de métodos abreviados.
- 3 Haga clic en el botón de signo más (+). El campo de introducción Métodos abreviados se activa y el punto de inserción se desplaza al campo Pulse tecla.
- 4 Presione la combinación de teclas que desea añadir; la combinación de teclas aparecerá en el campo Pulse tecla.
Si hay algún problema con el método abreviado (por ejemplo, si la combinación de teclas ya está asignada a otro comando) aparecerá un aviso que le permitirá reasignar la combinación de teclas o cancelar la operación.
- 5 Haga clic en Cambiar. La nueva combinación de teclas se asignará al comando.

Para editar un método abreviado existente:

- 1 Seleccione la categoría de comandos que contiene el comando deseado.
La lista de comandos muestra los comandos de la categoría elegida.
- 2 Elija el comando de la lista de comandos.
Observará los métodos abreviados que ya estén asignados al comando en el campo Nuevo método abreviado. Si hay varios métodos abreviados asignados a un comando, deberá seleccionar el que desea cambiar.
- 3 Haga clic en el campo Pulse tecla y escriba la combinación de teclas deseada.
- 4 Haga clic en el botón Cambiar para cambiar el método abreviado.

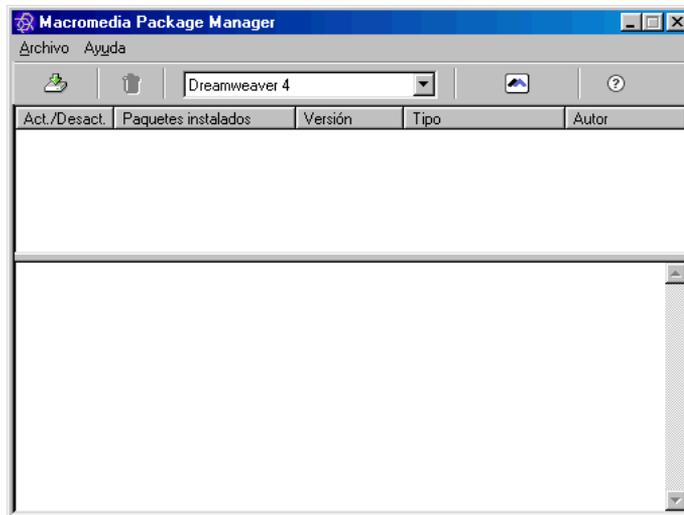
Nota: Si hay algún problema con la combinación de teclas, aparecerá un mensaje explicativo debajo del campo de introducción de Nuevo método abreviado y es posible que no pueda añadir, borrar o editar el método abreviado. Por ejemplo, si la combinación de teclas ya está asignada a otro comando, aparecerá un texto de advertencia inmediatamente debajo del campo de introducción de Nuevo método abreviado.

Añadir extensiones a Dreamweaver

Las extensiones son nuevas funciones que puede añadir fácilmente a Dreamweaver 4. Puede utilizar muchos tipos de extensiones, por ejemplo, hay extensiones que le permiten cambiar el formato de las tablas, conectar con bases de datos back-end o que le ayudan a escribir secuencias de comandos para navegadores.

Para localizar las extensiones más recientes para Dreamweaver, utilice el sitio Web Macromedia Exchange en <http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver/>. Una vez allí, podrá conectar y descargar extensiones (muchas de ellas gratuitas), incorporarse a grupos de debate, ver calificaciones y comentarios de los usuarios e instalar y utilizar Package Manager. Debe instalar Package Manager para poder descargar extensiones.

Package Manager se ejecuta conjuntamente con Dreamweaver y le permite instalar y administrar extensiones. Una vez que haya descargado e instalado Package Manager del sitio Exchange, lance Package Manager directamente desde Dreamweaver eligiendo Administrar extensiones del menú Comandos.



Para instalar y administrar extensiones:

- 1 Haga clic en el vínculo de descarga correspondiente a la extensión deseada que encontrará en el sitio Web.

Puede optar por abrirla e instalarla directamente desde el sitio o por guardarla en disco.

- Si la abre directamente, Package Manager se encargará de realizar la instalación automáticamente.
 - Si la guarda en disco, guarde el archivo de paquete de extensión (.mxp) en la carpeta de extensiones descargadas dentro de la carpeta de Dreamweaver de su equipo. (Por ejemplo, Mi PC\c:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 4\Configuration\Extensions.)
- 2 Haga doble clic en el archivo de paquete de extensión o elija Instalar extensión del menú Archivo de Package Manager.

El archivo se instalará en Dreamweaver. Algunas extensiones no se encuentran accesibles hasta después de reiniciar Dreamweaver; es posible que se le pida que salga de la aplicación y vuelva a iniciarla.

Utilice Package Manager para eliminar extensiones o para consultar más información sobre la extensión.

CAPÍTULO 3

Planificar y configurar el sitio

Un sitio Web es un conjunto de documentos vinculados con atributos compartidos, tales como temas relacionados, un diseño similar o un objetivo común.

Macromedia Dreamweaver es una herramienta de creación y administración de sitios, por lo que puede utilizarla para crear sitios Web completos, además de documentos individuales. Para obtener resultados óptimos, diseñe y planifique el sitio Web antes de crear las páginas que va a contener el sitio.

Nota: Si desea comenzar a crear documentos inmediatamente, puede probar algunas de las herramientas de creación de documentos de Dreamweaver y realizar un documento de muestra. (Consulte “Crear, abrir y guardar documentos HTML” en la página 154.) Sin embargo, no comience un desarrollo serio del documento hasta que haya configurado el sitio.

El primer paso a la hora de crear un sitio Web consiste en planificarlo. Consulte “Planificación y diseño de sitios” en la página 97. El paso siguiente consiste en establecer la estructura básica del sitio. Consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104. Si ya dispone de un sitio en un servidor Web y desea usar Dreamweaver para editarlo, consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128.

Planificación y diseño de sitios

En Dreamweaver, el término *sitio* puede hacer referencia a un sitio Web o un emplazamiento local de almacenamiento de documentos pertenecientes a un sitio Web. Cuando comience a pensar en la creación de un sitio Web, debe seguir una serie de pasos de planificación para asegurarse de que el sitio sea un éxito. Incluso en el caso de que vaya a crear tan sólo una página principal personal que sólo verán los amigos y la familia, será conveniente planificar el sitio cuidadosamente para asegurarse de que todo el mundo pueda utilizarlo correctamente.

Determinar los objetivos

Decidir los objetivos del sitio es el primer paso que debe tomar a la hora de crear un sitio Web. Pregúntese a sí mismo o a sus clientes cuestiones relacionadas con el sitio. ¿Qué espera conseguir al disponer de un sitio Web? Escriba sus objetivos de manera que pueda recordarlos durante el proceso de diseño. Los objetivos le ayudan a centrarse y a adaptar el sitio Web a sus necesidades particulares.

Un sitio Web que ofrece noticias sobre un tema concreto debe tener una apariencia y una navegación distintas a las de un sitio Web destinado a vender productos. La complejidad de sus objetivos afectará a la navegación, a los elementos multimedia que utilice (Flash, Director, etc.), e incluso a la apariencia y al funcionamiento del sitio.

Elegir la audiencia destino

Después de decidir lo que desea conseguir a través del sitio Web, debe decidir quién desea que visite el sitio. Esta puede parecer una pregunta estúpida, dado que la mayoría de la gente quiere que todo el mundo visite su sitio Web. Sin embargo, es difícil crear un sitio Web que pueda utilizar absolutamente todo el mundo. La gente utiliza navegadores distintos, se conecta a velocidades diferentes y puede o puede que no disponga de plug-ins multimedia. Todos estos factores afectan al uso del sitio. Y ésta es precisamente la razón por la que debe determinar su audiencia destino.

Piense en la gente que se sentirá atraída hacia su sitio Web o en quién espera poder atraer. ¿Qué tipo de equipos piensa que van a utilizar y qué plataforma podría ser dominante (Macintosh, Windows, Linux, etc.)? ¿Cuál es la velocidad de conexión media (módem a 33,6 o DSL)? ¿Qué tipos de navegadores y tamaños de monitor utilizarán? ¿Va a crear un sitio de intranet en el que todo el mundo utilizará el mismo SO y el mismo navegador? Todos estos factores pueden afectar considerablemente a cómo aparecerá el sitio Web ante los visitantes.

Una vez que haya elegido la audiencia y que haya determinado los tipos de equipos, velocidades de conexión y navegadores que utilizarán, puede definir el diseño.

Por ejemplo, supongamos que su audiencia destino está formada predominantemente por usuarios de Windows con monitores de 17 pulgadas y que utilizarán Internet Explorer 3.0 o posterior. Conforme diseñe su página Web, deberá comprobar que el sitio funciona fundamentalmente con Microsoft Internet Explorer en un equipo Windows con un tamaño de pantalla de 800 x 600 píxeles. Un número inferior de visitantes puede que utilice Netscape Navigator en una plataforma Macintosh, pero también debe asegurarse de que el sitio funciona en dichos equipos, aunque es posible que no se muestre exactamente igual que para la audiencia destino.

Crear sitios compatibles con diversos navegadores

A la hora de crear el sitio Web conviene tener en cuenta la diversidad de navegadores Web que pueden emplear los visitantes. En la medida de lo posible, diseñe el sitio para ofrecer la máxima compatibilidad con navegadores teniendo en cuenta otras limitaciones de diseño.

Hay más de veinte navegadores Web distintos en uso, la mayoría de los cuales están disponibles en varias versiones. Aunque su objetivo sea únicamente ofrecer compatibilidad con Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer, utilizados por la mayoría de los usuarios de la Web, no todos los visitantes dispondrán de las versiones más recientes de esos navegadores. Si su sitio está en la Web, tarde o temprano alguna persona lo visitará usando Netscape Navigator 2.0 o el navegador que AOL facilita a sus clientes, o un navegador de sólo texto como Lynx.

En algunas circunstancias no es necesario crear sitios compatibles con múltiples navegadores. Por ejemplo, si el sitio sólo está disponible en la intranet de la empresa y sabe que todos los empleados utilizan el mismo navegador, puede optimizar el sitio para que aproveche las características de ese navegador. Del mismo modo, si crea contenido HTML que se va a distribuir en un CD-ROM que incorpora un navegador, puede dar por hecho que todos los clientes van a tener acceso a ese navegador.

En la mayoría de los casos, a la hora de diseñar sitios Web para visualización pública, es deseable que el sitio se pueda ver en tantos navegadores como sea posible. Seleccione uno o dos navegadores como navegadores de destino y diseñe el sitio para ellos, pero intente explorar el sitio con otros navegadores y así evitar una cantidad excesiva de contenido incompatible. También puede pegar un mensaje en un grupo de debate para pedir a otras personas que vean el sitio. Esta puede ser una excelente forma de conseguir comentarios de una audiencia amplia.

Cuanto más sofisticado sea el sitio —en términos de diseño, animación, contenido multimedia e interacción—, menos probable será que ofrezca compatibilidad para distintos navegadores. Por ejemplo, no todos los navegadores pueden ejecutar JavaScript. Probablemente una página de texto normal que no utilice caracteres especiales se verá bien en cualquier navegador, pero su atractivo estético será mucho menor que el de una página que haga un uso correcto de gráficos, diseño e interacción. Intente llegar a un equilibrio entre conseguir el máximo efecto y ofrecer la máxima compatibilidad con navegadores.

Un método útil consiste en proporcionar múltiples versiones de algunas páginas importantes, como la página principal del sitio. Por ejemplo, puede diseñar una versión de la página con marcos y otra sin ellos. Después puede incluir en la página Web un comportamiento que lleve automáticamente a los visitantes que utilicen navegadores sin capacidad para visualizar marcos a una versión sin marcos. Para obtener más información, consulte “Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver” en la página 467.

Organizar la estructura del sitio

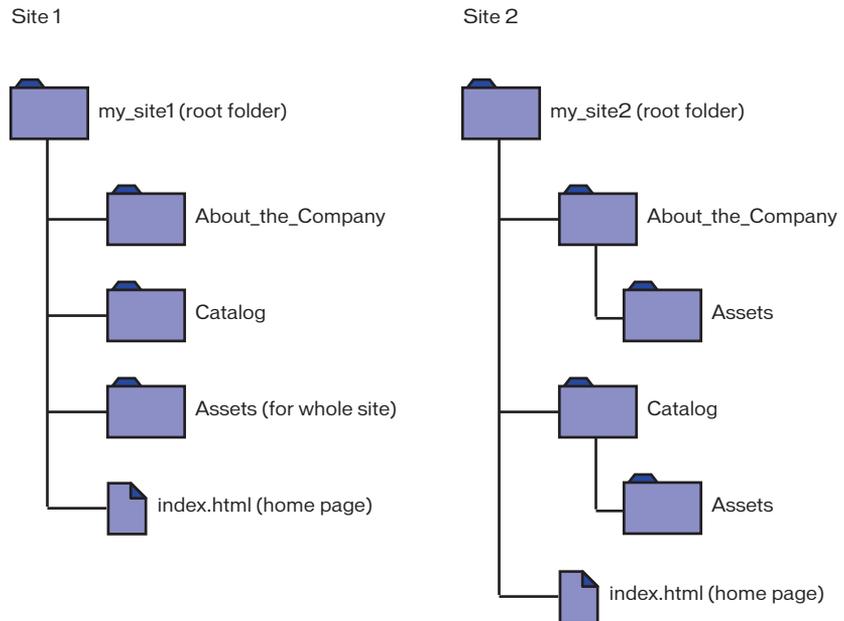
Organizar cuidadosamente el sitio desde el primer momento puede ahorrarle frustración y tiempo más adelante. Si comienza a crear documentos sin pensar en la jerarquía a la que corresponden, puede terminar con una enorme carpeta llena de archivos y difícil de administrar, o con archivos relacionados repartidos por media docena de carpetas con nombres similares.

La forma habitual de crear un sitio consiste en crear una carpeta en el disco local con todos los archivos del sitio (lo que se conoce como sitio local) y crear y editar los documentos dentro de dicha carpeta. Después podrá copiar dichos archivos en un servidor Web cuando esté preparado para publicar el sitio y permitir al público que lo vea. Este enfoque es mejor que crear y editar archivos en el propio sitio Web en vivo, ya que le permite comprobar cambios en el sitio local antes de hacerlos públicos y, cuando haya terminado, cargar los archivos del sitio local y actualizar todo el sitio público de una vez.

Consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104 para coordinar el sitio local con Dreamweaver. Una vez que configure el sitio local con Dreamweaver, podrá administrar mejor los archivos del sitio, controlar los vínculos, actualizar las páginas, etc.

Divida el sitio en categorías. Coloque las páginas relacionadas en una misma carpeta. Por ejemplo, los comunicados de prensa de la compañía, la información sobre contactos y las ofertas de trabajo pueden colocarse en una carpeta, y las páginas del catálogo en línea pueden ir en otra. Utilice subcarpetas cuando sea necesario. Este tipo de organización facilitará el mantenimiento y la navegación por el sitio.

Decida dónde desea colocar elementos como imágenes y archivos de sonido. Por ejemplo, es conveniente colocar todas las imágenes en un emplazamiento, a fin de facilitar su localización cuando quiera insertarlas en una página. Los diseñadores sitúan a veces todos los elementos que desean utilizar en un sitio y que son ajenos a HTML en una carpeta llamada Activos. La carpeta puede contener otras carpetas, como Imágenes, Shockwave y Sonidos. También se puede utilizar una carpeta Activos distinta para cada grupo de páginas relacionadas, si no hay muchos activos compartidos entre los grupos.



Utilice la misma estructura para sitios locales y remotos. El sitio local y el sitio Web remoto deberán tener exactamente la misma estructura. Si crea un sitio local utilizando Dreamweaver y, a continuación, carga todo en el sitio remoto, Dreamweaver se asegurará de que la estructura local se duplique con precisión en el entorno remoto.

Crear su propio diseño

Ahorrrará mucho tiempo posteriormente en el proceso si planifica el diseño y la disposición antes de comenzar a trabajar con Dreamweaver. Puede ser tan sencillo como crear un boceto en papel de cómo desea que sea la disposición del sitio. Un enfoque más avanzado sería crear un dibujo compuesto del sitio empleando aplicaciones de software como Macromedia Freehand o Fireworks. Lo importante es disponer de un boceto de la disposición y del diseño que pueda seguir posteriormente a la hora de crear el sitio.

Es importante mantener una coherencia en la disposición y el diseño de la página. Usted desea que los usuarios puedan hacer clic en las páginas del sitio sin que acaben confundidos porque todas las páginas tienen una apariencia distinta o porque la navegación está en un lugar diferente en cada página.

Diseñar el esquema de navegación

Otra área en la que merece la pena planificar es la navegación. Cuando diseñe su sitio, piense en la experiencia que le gustaría que tuvieran sus visitantes. Piense en cómo podrá desplazarse un visitante de un área a otra del sitio. Tenga en cuenta los siguientes puntos:

“Usted está aquí.” Los visitantes deben conocer fácilmente en qué lugar del sitio se encuentran y cómo pueden regresar a la página de nivel superior.

Las búsquedas y los índices facilitan a los visitantes la localización de la información que están buscando.

Los comentarios ofrecen un medio por el que los visitantes pueden ponerse en contacto con el webmaster (en el caso de que exista) si algo marcha mal en el sitio o con los responsables de la compañía o el sitio.

Diseñe la apariencia que tendrá la navegación. La navegación debe ser homogénea en todo el sitio. Si sitúa una barra de navegación a lo largo de la parte superior de la página principal, intente mantenerla en ese lugar en todas las páginas vinculadas.

Dreamweaver cuenta con dos herramientas de navegación que puede utilizar para crear el esquema de navegación. Para obtener más información, consulte “Crear vínculos y navegar” en la página 371.

Planificar y reunir los activos

Una vez que sepa cómo será el diseño y la disposición, podrá crear y reunir los activos que va a necesitar. Los activos pueden ser elementos tales como imágenes, texto o elementos multimedia (Flash, Shockwave, etc.). Asegúrese de que ha reunido todos estos elementos y de que está preparado antes de comenzar a desarrollar el sitio. De lo contrario, tendrá que parar continuamente para encontrar una imagen o para crear un botón.

Si está utilizando imágenes y gráficos de un sitio de diseños gráficos o si los está creando otra persona, asegúrese de que los reúne en una carpeta de su sitio (consulte “Organizar la estructura del sitio” en la página 100). Si está creando los activos usted mismo, asegúrese de que los crea todos antes de comenzar el desarrollo, incluidas todas imágenes necesarias si va a utilizar imágenes de sustitución. Después organice los activos de forma que pueda obtener acceso a ellos fácilmente durante la creación del sitio en Dreamweaver.

Dreamweaver puede facilitarle la reutilización de disposiciones de página y elementos de página en diversos documentos mediante la utilización de plantillas y bibliotecas. No obstante, es más sencillo crear nuevas páginas con plantillas y bibliotecas que aplicarlas a documentos existentes.

Utilice plantillas si muchas de las páginas van a utilizar la misma disposición. Planifique y diseñe una plantilla para dicha disposición y luego cree nuevas páginas basadas en dicha plantilla. Si decide cambiar la disposición de todas las páginas, sólo tendrá que cambiar la plantilla.

Nota: Los cambios que puede realizar en los documentos basados en plantillas están sujetos a algunas restricciones. Las plantillas se utilizan mejor en entornos de colaboración con el fin de garantizar que todos los usuarios empleen el mismo diseño de página. Los elementos de biblioteca pueden brindar una mayor flexibilidad de uso fuera de entornos de colaboración.

Utilice elementos de biblioteca si sabe que una determinada imagen u otro contenido va a aparecer en muchas páginas del sitio; diseñe el contenido con antelación y conviértalo en un elemento de biblioteca. Si posteriormente cambia ese elemento, la versión actualizada aparecerá en todas las páginas que lo contengan.

Para obtener más información sobre la reutilización de diseños y elementos, consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio

Una vez que cree la estructura del sitio (consulte “Organizar la estructura del sitio” en la página 100), deberá establecer el nuevo sitio en Dreamweaver. Establecer este sitio local en Dreamweaver significa que puede utilizar Dreamweaver con FTP para cargar el sitio en el servidor Web, para controlar y mantener automáticamente los vínculos y para compartir archivos con otras personas que colaboren con usted. Lo más adecuado es configurar el sitio local en Dreamweaver antes de comenzar a crear las páginas.

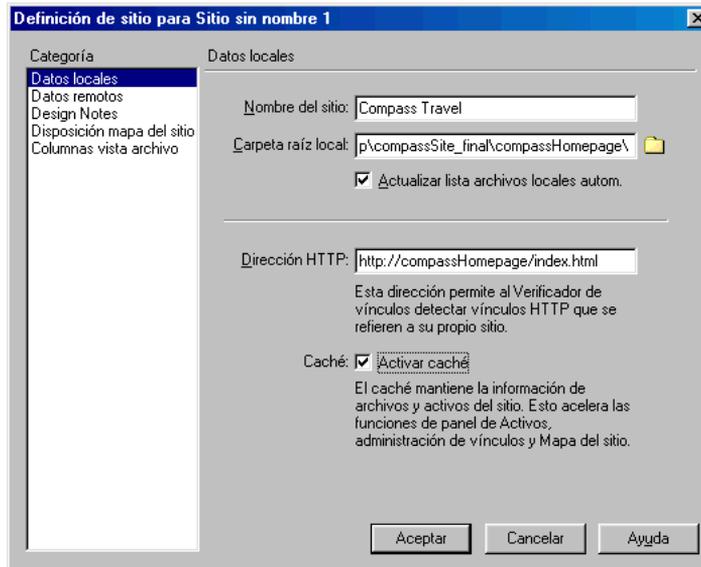
El sitio local es la estructura del sitio que usted establece en el equipo para que contenga todas las carpetas, activos y archivos de un sitio concreto (consulte “Organizar la estructura del sitio” en la página 100).

La carpeta raíz local del sitio deberá ser específica de ese sitio. Una buena idea es crear una carpeta llamada Sitios y, posteriormente, crear carpetas raíz locales dentro de esa carpeta, una para cada sitio con el que trabaje.

Para crear un sitio nuevo:

- 1 Elija Sitio > Nuevo sitio.

En el cuadro de diálogo Definición de sitio que aparece estará seleccionada la categoría Datos locales.



2 Introduzca las opciones siguientes:

- En el campo Nombre del sitio, introduzca un nombre para el sitio. El nombre del sitio aparece en la ventana Sitio y en el submenú Sitio > Abrir sitio. Utilice el nombre que desee, ya que no aparecerá en el navegador y sólo le servirá de referencia.
- En el campo Carpeta raíz local, especifique la carpeta del disco duro en la que desea almacenar los archivos, las plantillas y los elementos de biblioteca del sitio. Cuando Dreamweaver resuelve vínculos relativos a la raíz, lo hace tomando esta carpeta como raíz (consulte “Rutas relativas a la raíz” en la página 374). Haga clic en el icono de carpeta para examinar y seleccionar la carpeta o introduzca una ruta y un nombre de carpeta en el campo de texto. Si aún no existe la carpeta raíz local, créela desde el cuadro de diálogo que permite examinar archivos.
- En la opción Actualizar lista archivos locales autom., indique si desea actualizar automáticamente la lista de archivos locales cada vez que copie archivos en el sitio local. Si desactiva esta opción, mejorará la velocidad de Dreamweaver a la hora de copiar esos archivos, pero el panel Local de la ventana Sitio no se actualizará automáticamente. Para actualizar manualmente la ventana Sitio, haga clic en el botón Actualizar de la misma. Para actualizar manualmente sólo el panel Local, elija Ver > Actualizar local en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).
- En el campo Dirección HTTP, introduzca el URL que utilizará el sitio Web finalizado, de modo que Dreamweaver pueda verificar los vínculos del sitio que utilicen URL absolutos. (Consulte “Comprobar vínculos en una página o un sitio” en la página 534.) Por ejemplo, la dirección HTTP absoluta del sitio Web de Macromedia es <http://www.macromedia.com>.
- En la opción Caché, indique si desea crear un caché local para mejorar la velocidad de las tareas de administración de vínculos y sitios. Si no selecciona esta opción, Dreamweaver volverá a preguntarle si desea utilizar un caché antes de crear el sitio. Es recomendable seleccionar esta opción porque el panel Activos sólo funciona cuando se ha creado un caché. Para obtener más información sobre el panel Activos, consulte “Administrar e insertar activos” en la página 229.

3 Haga clic en Aceptar.

Se abrirá la ventana Archivos del sitio. Para obtener más información sobre la ventana del sitio y la administración del sitio, consulte “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.

Posteriormente, cuando esté listo para publicar el sitio en un servidor remoto, deberá añadir información adicional sobre el sitio. Para obtener más información sobre los sitios remotos, consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128.

Editar un sitio Web existente

Puede utilizar Dreamweaver para editar un sitio existente en su disco local, aunque no se haya utilizado Dreamweaver para crear el sitio original.

Para editar un sitio Web existente:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios y haga clic en Nuevo, o bien elija Sitio > Abrir sitio > Definir sitios.

En el cuadro de diálogo Definición de sitio que aparece estará seleccionada la categoría Datos locales.

- 2 Introduzca las opciones siguientes:

- En el campo Nombre del sitio, introduzca un nombre para el sitio. El nombre del sitio aparece en la ventana Sitio y en el submenú Sitio > Abrir sitio. Utilice el nombre que desee, ya que no aparecerá en el navegador y sólo le servirá de referencia.
- En el campo Carpeta raíz local, especifique la carpeta del disco duro en la que se desea almacenar los archivos, las plantillas y los elementos de biblioteca existentes del sitio. Haga clic en el icono de carpeta para examinar y seleccionar la carpeta o introduzca una ruta y un nombre de carpeta en el campo de texto.
- En la opción Actualizar lista archivos locales autom., indique si desea actualizar automáticamente la lista de archivos locales cada vez que copie archivos en el sitio local. Si desactiva esta opción, mejorará la velocidad de Dreamweaver a la hora de copiar esos archivos, pero el panel Local de la ventana Sitio no se actualizará automáticamente. Para actualizar manualmente la ventana Sitio, haga clic en el botón Actualizar de dicha ventana. Para actualizar manualmente sólo el panel Local, elija Ver > Actualizar local en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).
- En el campo Dirección HTTP, introduzca el URL que utilizará el sitio Web finalizado, de modo que Dreamweaver pueda verificar los vínculos del sitio que utilicen URL absolutos. (Consulte “Comprobar vínculos en una página o un sitio” en la página 534.) Por ejemplo, la dirección HTTP absoluta del sitio Web de Macromedia es <http://www.macromedia.com>.
- En la opción Caché, indique si desea crear un caché local para mejorar la velocidad de las tareas de administración de vínculos y sitios. Si no selecciona esta opción, Dreamweaver volverá a preguntarle si desea utilizar un caché antes de crear el sitio. Es recomendable seleccionar esta opción porque el panel Activos sólo funciona cuando se ha creado un caché. Para obtener más información sobre el panel Activos, consulte “Administrar e insertar activos” en la página 229.

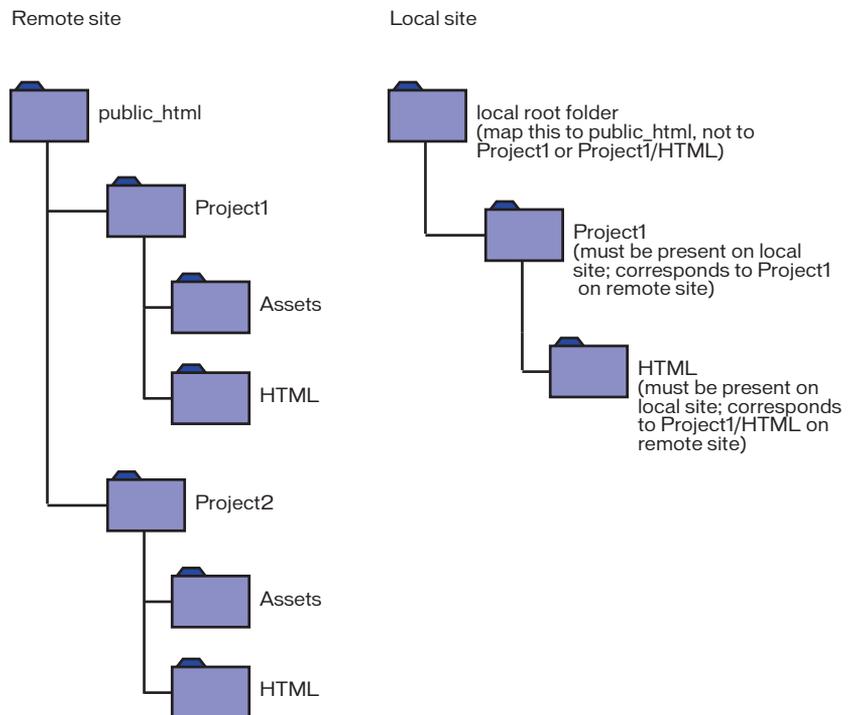
- 3 Haga clic en Aceptar.

Se abrirá la ventana Archivos del sitio. Para obtener más información sobre la ventana del sitio y la administración del sitio, consulte “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.

Editar un sitio remoto

Puede utilizar Dreamweaver para copiar un sitio remoto existente (o una rama del mismo) en el disco local y editarlo, incluso aunque no haya utilizado Dreamweaver para crear el sitio original.

Aunque sólo tenga la intención de editar una parte del sitio remoto, deberá duplicar toda la estructura de la rama correspondiente del sitio, desde su carpeta raíz hasta los archivos que desea editar. Por ejemplo, si la carpeta raíz del sitio remoto, denominada `public_html`, contiene dos carpetas, `Project1` y `Project2`, y desea trabajar únicamente con los archivos HTML de `Project1`, no será necesario que descargue los archivos de `Project2`, pero deberá asignar su carpeta raíz local a `public_html`, no a `Project1`.



Para editar un sitio remoto existente:

- 1 Cree una carpeta local que contenga el sitio existente y configúrela como carpeta raíz local del sitio (consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104).
- 2 Configure un sitio remoto utilizando información sobre el sitio existente. Consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128. Compruebe que elige la carpeta raíz correcta para el sitio remoto.
- 3 Conecte con el sitio remoto utilizando el botón Conectar de la ventana Sitio.
- 4 Según la parte del sitio remoto que desee editar, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Si desea trabajar con el sitio completo, seleccione su carpeta raíz y haga clic en Obtener para descargar todo el sitio en el disco local.
 - Si desea trabajar sólo con uno de los archivos o de las carpetas del sitio, localícelo en el panel Remoto de la ventana Sitio y haga clic en Obtener para descargarlo en el disco duro. (Dreamweaver duplica automáticamente la estructura del sitio remoto que sea necesaria para situar el archivo descargado en el lugar adecuado de la jerarquía del sitio.) Para editar únicamente una parte de un sitio, generalmente debe incluir los archivos dependientes.
- 5 Proceda como si estuviera creando un sitio a partir de cero: edite documentos, previsualícelos, realice una prueba con ellos y vuelva a cargarlos en el sitio remoto.

Para obtener más información sobre la administración del sitio, consulte “Administración del sitio y colaboración” en la página 109.

Quitar un sitio de la lista de sitios

Si no desea seguir trabajando con un sitio en Dreamweaver, puede quitarlo de la lista de sitios. Los archivos no desaparecen del sitio.

Nota: Cuando se quita un sitio de la lista, toda su información de configuración se pierde de forma permanente.

Para quitar un sitio de la lista de sitios:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios.
- 2 Seleccione el nombre de un sitio.
- 3 Haga clic en Quitar.
Aparecerá un cuadro de diálogo pidiendo confirmación.
- 4 Haga clic en Sí para quitar el sitio de la lista.

CAPÍTULO 4

Administración del sitio y colaboración

Macromedia Dreamweaver ayuda a organizar los archivos de los sitios local y remoto mediante la ventana Sitio. Permite duplicar la estructura del sitio local en un servidor remoto o la estructura de un sitio Web remoto en el sistema local. Los vínculos relativos creados en el sitio local siguen funcionando después de transferir los archivos al sitio remoto porque la estructura de ambos sitios es idéntica.

Para crear un sitio local en Dreamweaver, utilice el comando Nuevo sitio con el fin de crear una carpeta raíz local (o convierta una carpeta existente en la carpeta raíz local); consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104. El sitio remoto se define al crear un nuevo sitio, o bien se añade dicha información posteriormente utilizando el comando Definir sitios; consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128.

Dreamweaver incluye una serie de funciones que permiten estructurar un sitio y transferir los archivos a un servidor remoto. Al transferir archivos entre sitios locales y remotos, Dreamweaver mantiene estructuras paralelas de archivos y carpetas entre ambos sitios. Al transferir archivos entre sitios, Dreamweaver crea automáticamente las carpetas necesarias cuando aún no existen en un sitio. También puede sincronizar los archivos entre los sitios local y remoto; si es necesario, Dreamweaver copia los archivos en ambos sentidos y elimina los no deseados.

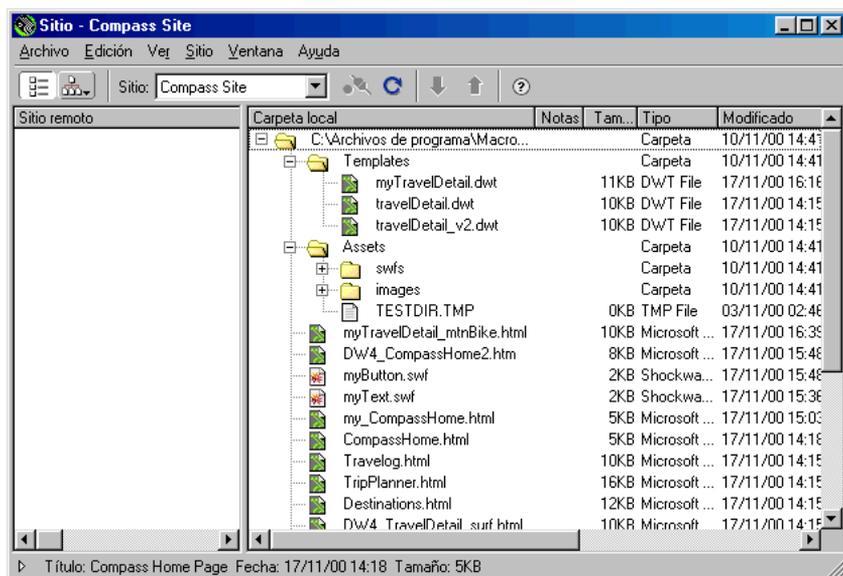
Dreamweaver incluye funciones que facilitan el trabajo en colaboración en un sitio Web. Puede desproteger (depositar) y proteger (retirar) archivos de un servidor remoto de forma que otros miembros de un equipo Web puedan ver quién está trabajando en un archivo. Puede añadir Design Notes a los archivos para compartir información con los miembros del equipo acerca del estado del archivo, su prioridad, etc. También puede utilizar la función Informes de flujo de trabajo para ejecutar informes sobre el sitio y ver información sobre el estado de protección/desprotección, así como para buscar las Design Notes adjuntas a los archivos.

Dreamweaver puede integrarse con algunas de las aplicaciones más populares de control de fuente y versiones. Para integración con control de fuente, puede conectar con bases de datos SourceSafe y otros sistemas de control de fuente que admitan el protocolo WebDAV. (Sin embargo, Dreamweaver no realiza control de versiones.)

Una vez que haya publicado su sitio, usted o alguien de su equipo puede continuar manteniéndolo mediante el uso de estas mismas herramientas. Antes y después de publicar el sitio, también deseará solucionar los problemas que puedan existir en el sitio de forma permanente. Para obtener más información, consulte “Comprobar y publicar un sitio” en la página 529.

La ventana Sitio

Utilice la ventana Sitio para realizar operaciones de mantenimiento estándar, como crear nuevos documentos HTML; ver, abrir y mover archivos; crear carpetas; y borrar elementos. También puede utilizar la ventana Sitio para transferir archivos entre los sitios local y remoto, al tiempo que puede diseñar la navegación del sitio empleando el mapa del sitio (consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128 y “Utilizar el mapa del sitio” en la página 120.)



De forma predeterminada, el sitio remoto o mapa del sitio aparece en el panel izquierdo, mientras que el sitio local aparece en el derecho. Puede cambiar esta configuración en las preferencias del sitio. Consulte “Preferencias de Sitio” en la página 113.

Utilizar los controles de la ventana Sitio

Para abrir la ventana Sitio, elija Ventana > Archivos del sitio. Utilice los botones y las opciones siguientes de la barra de herramientas de la ventana Sitio para establecer qué debe mostrar la ventana Sitio y para transferir archivos entre los sitios local y remoto:



Ver archivos del sitio muestra la estructura de archivos de los sitios remoto y local en los paneles de la ventana Sitio. (El sitio mostrado en cada panel, derecho o izquierdo, viene determinado por la configuración de preferencias; consulte “Preferencias de Sitio” en la página 113.) Ver archivos del sitio es la vista predeterminada de la ventana Sitio.

Ver mapa del sitio muestra un mapa gráfico del sitio basado en cómo están vinculados los documentos entre sí. Mantenga presionado este botón para elegir Sólo mapa o Mapa y archivos en el menú emergente.

El menú emergente de sitios enumera los sitios que ha definido. Para cambiar a otro sitio, selecciónelo en la lista. Para añadir un sitio o editar la información de un sitio existente, elija Definir sitios en la parte inferior del menú (consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128).

Conectar/desconectar (disponible con el protocolo FTP y WebDAV y con SourceSafe) conecta o desconecta del sitio remoto. De forma predeterminada, Dreamweaver desconecta del sitio remoto si permanece inactivo durante más de 30 minutos (sólo FTP). Para cambiar el límite de tiempo, elija Edición > Preferencias y seleccione Sitio.

Actualizar actualiza las listas de los directorios local y remoto. Utilice este botón para actualizar manualmente las listas de directorios si ha desactivado las opciones Actualizar lista archivos locales autom. o Actualizar lista archivos remotos autom. en el cuadro de diálogo Definición de sitio (consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128). Por ejemplo, si monta una unidad que contiene un sitio remoto después de abrir la ventana Sitio, no verá la lista del directorio del sitio remoto hasta que haga clic en el botón Actualizar.

Obtener archivo(s) copia los archivos seleccionados del sitio remoto al sitio local (sobrescribiendo la copia local del archivo, si existe). Si está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, las copias locales serán de sólo lectura. Los archivos permanecerán disponibles en el sitio remoto para que otros miembros del equipo los protejan. Si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo y se obtiene un archivo, se transferirá una copia de éste con privilegios de lectura y escritura. Observe que los archivos copiados son los seleccionados en el panel de la ventana Sitio que esté activo. Si el panel Remoto está activo, los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio local. Si, por el contrario, es el panel Local el que está activo, las versiones remotas de los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio local. Consulte “Obtener archivos de un servidor remoto” en la página 147.

Colocar archivo(s) copia los archivos seleccionados desde el sitio local hasta el sitio remoto. Observe que los archivos copiados son los seleccionados en el panel de la ventana Sitio que esté activo. Si el panel Local está activo, los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio remoto. Si, por el contrario, es el panel Remoto el que está activo, las versiones locales de los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio remoto. Consulte “Colocar archivos en un servidor remoto” en la página 148.

Nota: Si añade un archivo que aún no existe en el sitio remoto y está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, el archivo se añadirá al sitio remoto como “protegido”. Elija la opción Desproteger archivos en lugar de añadir un archivo sin el estado protegido.

Proteger archivo(s) transfiere una copia del archivo desde el servidor remoto hasta el sitio local (sobrescribiendo la copia local del archivo, si existe) y marca el archivo como protegido en el servidor. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto” en la página 137.

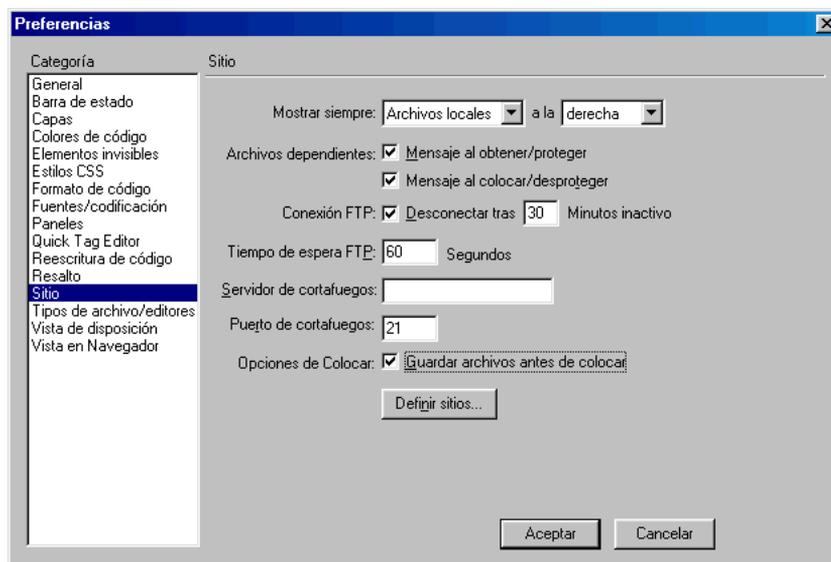
Desproteger archivo(s) transfiere una copia del archivo local al servidor remoto y permite que otros usuarios la editen. El archivo local se convierte en archivo de sólo lectura. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual en el cuadro de diálogo Definición de sitio. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto” en la página 137.

Detener tarea actual cancela la actividad en curso, incluidas la obtención y la colocación de archivos. El botón, con forma de señal de stop roja (octogonal) con una X blanca, aparece en la esquina inferior derecha de la ventana sólo cuando hay una tarea en curso. Observe que es posible que el servidor tarde un tiempo en procesar la solicitud de parada, por lo que la transferencia de archivos no se detendrá inmediatamente. Este botón aparece sólo cuando hay una tarea en curso.

El botón de triángulo de contracción/ampliación situado en la parte inferior izquierda de la ventana Sitio, le permite contraer o ampliar la ventana Sitio para ver uno o dos paneles.

Preferencias de Sitio

Elija Edición > Preferencias y seleccione Sitio. A continuación elija entre las siguientes preferencias de Sitio para controlar las opciones de transferencia de archivos disponibles en la ventana Sitio:



Mostrar siempre especifica qué sitio (remoto o local) se muestra siempre y en qué panel de la ventana Sitio (izquierdo o derecho) aparecen los archivos locales y los remotos. El sitio local siempre aparece a la derecha de forma predeterminada. El panel intercambiable será el panel no elegido (el izquierdo de forma predeterminada): este panel puede mostrar el mapa del sitio o los archivos del otro sitio (el sitio remoto, de forma predeterminada).

Archivos dependientes muestra un mensaje para transferir archivos dependientes (como imágenes, hojas de estilos externas y otros archivos a los que se hace referencia en el archivo HTML) que el navegador carga con el archivo HTML. Las opciones Mensaje al obtener/proteger y Mensaje al colocar/desproteger están activadas de forma predeterminada.

Nota: Para que aparezca el mensaje Incluir archivos dependientes incluso cuando estas opciones están desactivadas, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona los comandos Obtener, Colocar, Desproteger o Proteger.

Conexión FTP determina si se interrumpe la conexión al sitio remoto cuando transcurre el número de minutos especificado sin actividad.

Tiempo de espera FTP especifica el número de segundos durante los que Dreamweaver intentará establecer una conexión con el servidor remoto. Si no hay respuesta después del período de tiempo especificado, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia.

Servidor de cortafuegos especifica la dirección del servidor proxy con el que establecerá la conexión con servidores externos si se encuentra al otro lado de un cortafuegos. Si no está al otro lado de un cortafuegos, deje este espacio en blanco.

Nota: Si se encuentra detrás de un cortafuegos, seleccione la opción Usar cortafuegos en el cuadro de diálogo Definición de sitio. Consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128.

Puerto de cortafuegos especifica el puerto del cortafuegos por el cual se establece la conexión con el servidor remoto. Si conecta por un puerto distinto del 21 (predeterminado para FTP), introduzca aquí el número.

Opciones de Colocar: Guardar archivos antes de colocar indica que los archivos no guardados se guardarán automáticamente antes de colocarlos en el sitio remoto.

Definir sitios abre el cuadro de diálogo Definir sitios, en el que podrá editar un sitio existente o crear uno nuevo. Consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128.

También puede definir si los tipos de archivos que desea transferir deberán hacerlo en formato ASCII (texto) o binario. Para ello, abra el archivo FTPExtensionMap.txt de la carpeta Dreamweaver/Configuration (en Mac, FTPExtensionMapMac.txt). Puede modificar y borrar la lista de tipos de archivos que se transfieren en cada formato, así como añadir sus propios tipos de archivos. Si una extensión de archivo no está definida en este archivo, Dreamweaver transferirá automáticamente el archivo en formato binario.

Nota: En Macintosh, el archivo FTPExtensionMapMac.txt también contiene información sobre la asignación de extensiones de archivos a creadores y tipos de archivo Macintosh. Esta asignación permite establecer el icono correcto para los archivos descargados, así como abrirlos con la aplicación correspondiente cuando se hace doble clic en ellos en el Finder.

Observe que cuando un archivo se transfiere en formato ASCII se ignora la configuración de salto de línea que se haya definido. Consulte “Configurar preferencias de formato de código” en la página 360.

Ver y abrir archivos en la ventana Sitio

Utilice la ventana Sitio para ver sitios locales y remotos, añadir o eliminar documentos y diseñar la estructura de navegación del sitio con un mapa del sitio. Para obtener más información, consulte “La ventana Sitio” en la página 110.

Puede definir las dos vistas de la ventana Sitio para que muestren el sitio local, el sitio remoto o un mapa gráfico del sitio local. Por ejemplo, puede ver el sitio local en un panel y el remoto en el otro, o bien el sitio local en Ver archivos del sitio en un panel y Ver mapa del sitio en el otro. Para obtener más información sobre mapas de sitios, consulte “El mapa del sitio” en la página 120.

Ver sitios locales

La ventana Sitio permite mostrar el contenido de sitios locales y remotos. Los sitios locales pueden verse en la ventana Sitio como una lista de archivos, como mapa visual o de ambas formas. Los sitios remotos sólo se muestran como una lista de archivos. (Para ver un sitio remoto, deberá configurarlo; consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128.)

Para ver los archivos de un sitio local, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Archivos del sitio.
- En la ventana Sitio, si se muestra el mapa del sitio, haga clic en el botón Archivos del sitio.



La ventana Sitio muestra dos conjuntos de archivos: una parte de la ventana enumera los archivos del sitio local, mientras que la otra enumera los archivos asociados al sitio remoto.

Nota: Si está viendo un sitio local que carece de correspondencia con un sitio remoto, la vista de Sitio remoto estará vacía.

Para ver el mapa y los archivos del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Mapa del sitio. (Si anteriormente sólo ha visto el mapa, sin los archivos del sitio, se mostrará el mapa únicamente.)
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Mapa del sitio o mantenga presionado el botón del ratón con el puntero sobre el botón Mapa del sitio y seleccione Mapa y archivos en el menú emergente.



La ventana Sitio muestra dos vistas: el sitio local como un mapa, con la etiqueta Navegación del sitio; y, en función de cómo defina sus preferencias, los archivos del sitio local (con la etiqueta Carpetas local) o los archivos del sitio remoto (con la etiqueta Sitio remoto).

Para ver sólo el mapa del sitio:

Mantenga presionado el botón del ratón con el puntero sobre el botón Mapa del sitio y seleccione Sólo mapa en el menú emergente. Para obtener más información, consulte “Utilizar el mapa del sitio” en la página 120.

Cambiar la disposición de la ventana Sitio

De forma predeterminada, el sitio remoto (o el mapa del sitio local) aparece en la parte izquierda de la ventana Sitio y el sitio local, en la derecha. Puede alternar estas visualizaciones.

Para cambiar la disposición de la ventana Sitio:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Sitio.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Seleccione Archivos locales en el menú Mostrar siempre y especifique si los archivos locales deben mostrarse en la parte derecha de la ventana Sitio o en la izquierda.
El sitio local aparecerá en el lado seleccionado y el sitio remoto (o el mapa del sitio), en el lado opuesto. Al elegir esta opción, los archivos del sitio local se muestran siempre en la ventana Sitio, incluso cuando la ventana se reduce a un panel.
 - Seleccione Archivos remotos en el menú Mostrar siempre y especifique si los archivos remotos deben mostrarse en el lado derecho o en el izquierdo.
El sitio local aparecerá en el lado seleccionado y el sitio remoto (o el mapa del sitio, que es siempre local), en el lado opuesto. Al elegir esta opción, los archivos del sitio remoto se muestran siempre en la ventana Sitio, incluso cuando la ventana se reduce a un panel.
- 3 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Para cambiar el área de visualización:

En la ventana Sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre la barra que separa las dos vistas para aumentar o reducir el área de visualización del lado derecho o izquierdo de la ventana.
- Utilice las barras de desplazamiento situadas en la parte inferior de la ventana Sitio para desplazarse por el contenido de las vistas.
- En el mapa del sitio, arrastre la flecha situada encima de un archivo para cambiar el espacio entre archivos.

Para contraer la ventana Sitio a una sola vista:

Haga clic en el pequeño botón de triángulo blanco situado en la parte inferior izquierda de la ventana Sitio.

Nota: La vista que permanece visible es la que ha elegido para mostrar siempre en el cuadro de diálogo Preferencias del sitio.

Para obtener más información sobre las preferencias del sitio, consulte “Preferencias de Sitio” en la página 113.

Trabajar con archivos en Ver archivos del sitio

Use Ver archivos del sitio para ver los sitios local y remoto como listas de archivos, para abrir archivos, para renombrar los archivos, para añadir nuevas carpetas o archivos a un sitio o para actualizar la vista de un sitio después de realizar cambios. También puede utilizar Ver archivos del sitio para determinar qué archivos (de ambos sitios) se han actualizado desde la última vez que se transfirieron. Para obtener información sobre la sincronización del sitio local con el remoto, consulte “Sincronizar los archivos de los sitios local y remoto” en la página 150.

Para ver los archivos del sitio:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio en Ver archivos del sitio.
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Archivos del sitio.

Para abrir un archivo en Ver archivos del sitio:

Haga doble clic en el icono del archivo.

Para añadir una nueva carpeta a un sitio:

- 1 Compruebe que el archivo o la carpeta está seleccionado en la ventana Sitio. La carpeta se creará dentro de la carpeta seleccionada o en la carpeta donde se encuentra el archivo seleccionado actualmente.
- 2 Elija Archivo > Nueva carpeta en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Nueva carpeta (Macintosh).

También puede obtener acceso a esta opción desde el menú contextual dentro de la ventana Sitio.
- 3 Introduzca un nombre para la nueva carpeta.

Para añadir un nuevo archivo a un sitio:

- 1 Compruebe que el archivo o la carpeta están seleccionados en la ventana Sitio. El archivo se creará dentro de la carpeta seleccionada o en la carpeta donde se encuentra el archivo seleccionado actualmente.
- 2 Elija Archivo > Nuevo archivo en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Nuevo archivo (Macintosh).

También puede obtener acceso a esta opción desde el menú contextual dentro de la ventana Sitio.
- 3 Introduzca un nombre para el nuevo archivo.

Para renombrar un archivo o una carpeta de un sitio:

- 1 En la ventana Sitio, seleccione el archivo o carpeta cuyo nombre desea cambiar y lleve a cabo una de estas operaciones para activar el campo de nombre situado junto al archivo o carpeta:
 - Elija Archivo > Cambiar nombre (Windows) o Sitio > Cambiar nombre (Macintosh)
 - Haga clic en el archivo, haga una pausa, y luego haga clic en él de nuevo.
- 2 Escriba el nuevo nombre y presione Entrar.

Para actualizar la ventana Ver archivos del sitio después de realizar cambios fuera de Dreamweaver:

Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Actualizar local en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar local (Macintosh).
- Elija Ver > Actualizar remoto en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar remoto (Macintosh).
- Haga clic en el botón Actualizar de la ventana Sitio para actualizar los dos paneles.

Para localizar y seleccionar los archivos protegidos:

Elija Edición > Seleccionar archivos protegidos en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar archivos protegidos (Macintosh).

Para localizar y seleccionar los archivos locales más recientes:

Elija Edición > Seleccionar local más reciente en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar local más reciente (Macintosh).

Para localizar y seleccionar los archivos remotos más recientes:

Elija Edición > Seleccionar remoto más reciente en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar remoto más reciente (Macintosh).

Para obtener más información acerca de la manipulación de sitios locales y remotos, consulte “Utilizar Desproteger/proteger” en la página 135.

El mapa del sitio

Use el mapa del sitio para ver un sitio local en forma de mapa visual de iconos vinculados, para añadir nuevos archivos a un sitio o para añadir, modificar o quitar vínculos. El mapa del sitio resulta idóneo para establecer la estructura de un sitio. Puede configurar rápidamente la estructura completa del sitio y, seguidamente, obtener una imagen gráfica del mapa.

Nota: El mapa del sitio sólo es aplicable a los sitios locales. Si desea crear un mapa de un sitio remoto, copie el contenido del sitio remoto en un carpeta de su disco local y utilice el comando Definir sitios para definir el sitio como un sitio local.

Utilizar el mapa del sitio

Debe definir una página principal para el sitio para poder ver el mapa del sitio. La página principal del sitio es el punto de partida del mapa.

Para definir una página principal del sitio:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios.
- 2 Elija Nuevo o Editar para definir un sitio nuevo o abrir un sitio existente.
Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de sitio.
- 3 Seleccione Disposición mapa del sitio
- 4 Haga clic en el icono de carpeta para buscar una página principal para el sitio o escriba una ruta de archivo en el campo Página principal.

Para ver el mapa de un sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

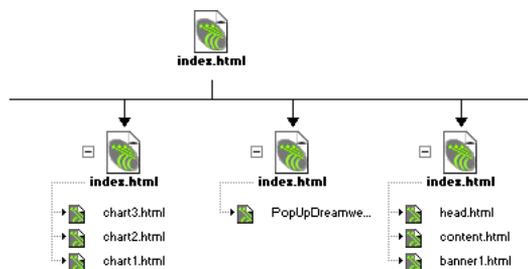
- Elija Ventana > Mapa del sitio para abrir la ventana Sitio.
- En la ventana Sitio, haga clic en el botón Mapa del sitio.

Nota: Si no se ha definido ninguna página principal, o si Dreamweaver no encuentra ninguna página index.html o index.htm en el sitio actual para utilizarla como página principal, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le pedirá que seleccione una página principal haciendo clic en Definir sitios. Elija el sitio que desee y luego haga clic en Editar. Después seleccione Disposición mapa del sitio en el cuadro de diálogo Definición de sitio.

El mapa del sitio muestra los archivos HTML y el resto del contenido de la página como iconos. Los vínculos se muestran en el mismo orden en el que se encuentran en el código HTML.

- El texto que se muestra en rojo indica que se trata de un vínculo roto.
- El texto en azul y marcado con un icono de globo terráqueo indica que se trata de un archivo de otro sitio o un vínculo especial (como un vínculo de correo electrónico o de secuencia de comandos).
- Una marca de verificación verde indica que se trata de un archivo protegido por usted.
- Una marca de verificación roja indica que se trata de un archivo protegido por otro usuario.
- Un icono de candado indica que se trata de un archivo de sólo lectura (Windows) o bloqueado (Macintosh).

De forma predeterminada, el mapa del sitio muestra dos niveles de la estructura del sitio comenzando por la página principal actual. Haga clic en los signos más (+) y menos (-) situados junto a una página para mostrar u ocultar las páginas vinculadas por debajo del segundo nivel.



De forma predeterminada, los archivos ocultos y los archivos dependientes no se muestran en el mapa del sitio. Los archivos ocultos son archivos HTML marcados como ocultos. Los archivos dependientes son contenido de página ajeno al código HTML, como imágenes, plantillas y archivos Shockwave y Flash. Consulte “Modificar la disposición del mapa del sitio” en la página 122 y “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 125.

Modificar la disposición del mapa del sitio

Use las opciones de Disposición mapa del sitio para personalizar la apariencia del mapa del sitio. Puede especificar la página principal, el número de columnas mostradas, si las etiquetas de los iconos deben mostrar el nombre del archivo o el título de página y si deben mostrarse los archivos ocultos y dependientes.

Para modificar la disposición del mapa del sitio:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Definición de sitio mediante uno de estos métodos:
 - Elija Sitio > Definir sitios y haga clic en Editar. Seleccione Disposición mapa del sitio en la lista Categoría situada a la izquierda.
 - Elija Ver > Diseño (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Diseño (Macintosh).
- 2 Haga clic en el icono de carpeta para buscar una página principal para el sitio o escriba una ruta de archivo en el campo Página principal. La página principal debe estar en el sitio local.

Si no especifica ninguna página principal y Dreamweaver no logra localizar ningún archivo denominado index.html o index.htm en la raíz, le pedirá que seleccione una página principal al abrir el mapa del sitio.

- 3 Elija entre las opciones de Columna:
 - En el campo Número de columnas, escriba el número de páginas que deben mostrarse por cada fila en la ventana del mapa.
 - En el campo Ancho columna, escriba un número para especificar el ancho en píxeles de las columnas del mapa del sitio.
- 4 En la sección Etiquetas de icono, seleccione si el nombre que se muestra bajo los iconos de documento en el mapa del sitio se representarán como nombres de archivo o como títulos de página.
- 5 En la sección Opciones, seleccione qué archivos desea mostrar en el mapa del sitio:
 - Elija Mostrar archivos marcados como ocultos para mostrar los archivos HTML marcados como ocultos por el usuario en el mapa del sitio. Si hay una página oculta, su nombre y los vínculos que contenga se mostrarán en cursiva. Para obtener información sobre cómo ocultar archivos, consulte “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 125.
 - Elija Mostrar archivos dependientes para mostrar todos los archivos dependientes en la jerarquía del sitio. Un archivo dependiente es una imagen u otro contenido ajeno al código HTML que carga el navegador al cargar la página principal.

Trabajar con páginas en el mapa del sitio

Al trabajar en el mapa del sitio, podrá seleccionar páginas, abrir una página para editarla, añadir nuevas páginas al sitio, crear vínculos entre archivos y cambiar el título de una página.

Para seleccionar múltiples páginas en el mapa del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic mientras presiona la tecla Mayús para seleccionar múltiples páginas.
- Comenzando desde un lugar vacío de la vista, arrastre el puntero alrededor de un grupo de archivos para seleccionarlos.
- Haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para seleccionar páginas que no son contiguas.

Para abrir una página que desea editar, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en el archivo.
- Seleccione el archivo y elija Archivo > Abrir selección (Windows) o Sitio > Abrir (Macintosh).

Para añadir un archivo existente al sitio, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Arrastre un archivo desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquelo sobre un archivo del mapa del sitio. La página se añadirá al sitio y se creará un vínculo entre ella y el archivo sobre el que la ha colocado.
- Seleccione Sitio > Vincular a archivo existente (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a archivo existente (Macintosh).

Para crear un nuevo archivo y añadir un vínculo:

- 1 Seleccione un archivo HTML en el mapa del sitio y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Sitio > Vincular a nuevo archivo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a nuevo archivo (Macintosh).
 - Elija Vincular a nuevo archivo en el menú contextual.
- 2 En el campo Archivo del cuadro de diálogo Vincular a nuevo archivo, escriba un nombre de archivo.
- 3 En el campo Título, escriba un título de página para el archivo.
- 4 En el campo Texto vínculo, escriba el texto del vínculo que conecta el archivo seleccionado con el nuevo archivo. El vínculo aparecerá en el archivo seleccionado.

5 Haga clic en Aceptar.

El archivo se guardará en la misma carpeta que el archivo seleccionado. Si se añade un archivo a una rama oculta, el nuevo archivo también se encontrará oculto. Consulte “Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio” en la página 125.

Para modificar el título de una página:

1 Asegúrese de que está activada la opción Mostrar títulos de páginas.

Elija Ver > Mostrar títulos de páginas (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar títulos de páginas (Macintosh).

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione una página y haga clic en su título. Cuando el título se convierta en un campo editable, escriba el nuevo título del documento.
- Seleccione una página y elija Archivo > Cambiar nombre (Windows) o Sitio > Cambiar nombre (Macintosh).

Nota: Al trabajar en la ventana Sitio, Dreamweaver actualiza automáticamente todos los vínculos con archivos cuyos nombres han cambiado.

Para cambiar la página principal, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la vista Carpeta local de la ventana Sitio, haga clic en el archivo que desea convertir en la página principal y elija Establecer como página principal en el menú contextual.
- Seleccione un archivo en el mapa del sitio y elija Sitio > Nueva página principal (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Nueva página principal (Macintosh) para crear una nueva página principal.
- En la vista Carpeta local de la ventana Sitio, haga clic en el archivo que desea convertir en la página principal y elija Sitio > Establecer como página principal (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Establecer como página principal (Macintosh) para convertir una página existente en página principal.
- Elija Sitio > Definir sitios y haga clic en Editar. Seleccione Disposición mapa del sitio en el cuadro de diálogo Definición de sitio.

Para actualizar la visualización del mapa del sitio después de realizar cambios:

1 Haga clic en cualquier lugar del mapa del sitio para anular la selección de archivos.

2 Elija Ver > Actualizar local (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Actualizar local (Macintosh).

Mostrar y ocultar archivos de mapa de un sitio

Puede modificar el diseño del mapa del sitio para mostrar u ocultar los archivos ocultos y dependientes. Esto le será de utilidad cuando desee destacar temas o contenido clave y que no destaquen otros materiales menos importantes.

Para ocultar un archivo utilizando el mapa del sitio, primero deberá marcarlo como oculto. Cuando oculta un archivo, también se ocultan sus vínculos. Al mostrar un archivo marcado como oculto, el icono y sus vínculos se encontrarán visibles en el mapa del sitio, aunque los nombres aparecerán en cursiva.

Para marcar archivos como ocultos:

- 1 En el mapa del sitio, seleccione uno o más archivos.
- 2 Elija Ver > Mostrar/ocultar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar/ocultar vínculo (Macintosh).

Para mostrar u ocultar archivos marcados como ocultos, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Elija Ver > Mostrar archivos marcados como ocultos (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos marcados como ocultos (Macintosh).
- Seleccione Ver > Disposición (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Disposición (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio y active la opción Mostrar archivos marcados como ocultos.

De forma predeterminada, los archivos dependientes están ocultos. Puede especificar si se muestran o no en el mapa del sitio.

Para mostrar los archivos dependientes, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Elija Ver > Mostrar archivos dependientes (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos dependientes (Macintosh).
- Seleccione Ver > Disposición (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Disposición (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio y active la opción Mostrar archivos dependientes.

Para marcar archivos como ocultos:

- 1 En el mapa del sitio, seleccione uno o más archivos.
- 2 Elija Ver > Mostrar archivos marcados como ocultos (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar archivos marcados como ocultos (Macintosh).
- 3 Elija Ver > Mostrar/ocultar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Mostrar/ocultar vínculo (Macintosh).

Ver el sitio desde una rama

Puede ver los detalles de una sección específica de un sitio convirtiendo una rama en el centro del mapa del sitio.

Para ver una rama distinta:

Seleccione la página que desea ver y elija Ver > Ver como raíz (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Ver como raíz (Macintosh).

El mapa del sitio se vuelve a trazar en la ventana como si la página especificada fuera la raíz del sitio. El campo Navegación del sitio, situado encima del mapa del sitio, muestra la ruta desde la página principal hasta la página especificada. Seleccione cualquier elemento de la ruta para ver el mapa del sitio desde dicho nivel haciendo clic una vez.

Para ampliar y contraer las ramas:

Haga clic en el signo más (+) y en el signo menos (-) para ampliar o contraer la rama.

Guardar el mapa del sitio

Puede guardar el mapa del sitio con formato de imagen para verlo (o imprimirlo) desde un editor de imágenes.

Para crear un archivo de imagen del mapa del sitio actual:

- 1 En el mapa del sitio, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En Windows, elija Archivo > Guardar mapa del sitio. En el cuadro de diálogo Guardar mapa del sitio, introduzca un nombre en el campo Archivo. En el menú emergente Tipo de archivo, seleccione .bmp o .png.
 - Si utiliza Macintosh, seleccione Sitio > Ver mapa del sitio > Guardar mapa del sitio > Guardar mapa del sitio como PICT o Sitio > Ver mapa del sitio > Guardar mapa del sitio > Guardar mapa del sitio como JPEG.
- 2 Introduzca una ubicación y un nombre para la imagen y haga clic en Guardar.

Buscar archivos en la ventana Sitio

Puede buscar un archivo en los sitios local y remoto desde la ventana de documento o la ventana Sitio. Para obtener más información sobre cómo buscar y reemplazar archivos, consulte “Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos” en la página 270.

Para mostrar la ventana Sitio, elija Ventana > Archivos del sitio.

Para buscar un archivo en el sitio local:

- 1 Seleccione el archivo en la vista de Sitio remoto de la ventana Sitio o ábralo en una ventana de documento.
- 2 Elija Sitio > Localizar en sitio local. (Sólo en Windows: si la ventana Sitio está activa, elija Editar > Localizar en sitio local.)

El archivo se resalta en el Carpeta local de la ventana Sitio.

Para buscar un archivo en el sitio remoto:

- 1 Seleccione el archivo en la Carpeta local de la ventana Sitio o ábralo en una ventana de documento.
- 2 Elija Sitio > Localizar en sitio remoto. (Sólo en Windows: si la ventana Sitio está activa, elija Edición > Localizar en sitio remoto.) También puede seleccionar el archivo en la Carpeta local y hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) presionar control mientras hace clic (Macintosh) y elegir Localizar en sitio remoto del menú contextual.

El archivo se resalta en la vista de Sitio remoto de la ventana Sitio.

Nota: Si selecciona Sitio > Localizar en sitio local o Sitio > Localizar en sitio remoto mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y localizará el archivo dentro.

Configurar un sitio remoto

Antes de configurar un sitio remoto, cree un sitio local (que posteriormente asociará con el sitio remoto). Consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104.

El paso siguiente a la hora de configurar un sitio remoto consiste en determinar dónde se va a situar el sitio, es decir, qué servidor lo albergará. Su cliente, su empresa o su proveedor de servicios Internet (ISP) disponen probablemente de un servidor configurado para albergar páginas Web (Internet o intranet). Pregunte al administrador del sistema o a su cliente el nombre de dicho servidor y cómo se realizan las transferencias de archivos.

En particular, averigüe si se utiliza FTP para conectar con el servidor o si puede montar el servidor como una unidad de disco con acceso de red desde su escritorio. Si conecta utilizando FTP, averigüe el nombre del servidor FTP y determine el directorio del servidor, así como la información de conexión y de contraseña.

Cuando reúna esta información, utilice el comando Definir sitios para asociar el servidor al sitio local. Si surgen problemas a la hora de configurar el sitio remoto, consulte “Solución de problemas de configuración de sitios remotos” en la página 134.

Una vez configurado el sitio remoto, puede cargar o descargar archivos si dispone de ellos en el sitio. Consulte “Utilizar Desproteger/proteger” en la página 135 y “Obtener y colocar archivos” en la página 147.

Asociar un servidor remoto a un sitio local

Después de crear un sitio local, use el comando Definir sitios para añadir o cambiar la información del servidor remoto asociado y las preferencias de desprotección/protección.

Para asociar un servidor remoto a un sitio local existente:

- 1 Elija Definir sitios en el menú emergente de sitios actuales de la ventana Sitio, o bien elija Sitio > Definir sitios.



- 2 Aparecerá un cuadro de diálogo con los sitios definidos actualmente. Seleccione un sitio existente y haga clic en Editar.

Si no dispone de sitios definidos actualmente, cree un sitio local antes de continuar; consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104.

- 3 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Datos remotos.

- 4 Elija una de las siguientes opciones de Acceso al servidor:

- Utilice Ninguno si no tiene previsto cargar el sitio en un servidor. A continuación, haga clic en Aceptar y omita el resto de este procedimiento.
- Utilice Local/red si el servidor Web está montado como unidad de red (Windows) o como servidor AppleTalk o NFS (Macintosh), o si lo está ejecutando en el equipo local. Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar la carpeta del servidor donde se almacenan los archivos. Si desea que el panel Remoto de la ventana Sitio se actualice automáticamente a medida que se añadan y borren archivos, seleccione la opción Actualizar lista archivos remotos autom. Para aumentar la velocidad de transferencia de archivos al sitio remoto, deje esta opción desactivada. Para actualizar manualmente la ventana Sitio en cualquier momento, haga clic en el botón Actualizar de dicha ventana. Haga clic en Aceptar y omita el resto de este procedimiento.

Nota: Para actualizar manualmente sólo el panel Remoto, elija Ver > Actualizar remoto en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Actualizar remoto (Macintosh).

- Utilice FTP si conecta con el servidor Web a través de FTP.

Para conectar con un servidor Web mediante FTP:

- 1 Introduzca el nombre del servidor FTP en el que cargará los archivos del sitio Web.

El nombre del servidor FTP es el nombre completo en Internet de un sistema informático, como ftp.mindspring.com. Introduzca el nombre completo del servidor sin texto adicional. Sobre todo, no añada un nombre de protocolo delante del nombre del servidor. Por ejemplo:

- Correcto: ftp.mindspring.com
- Incorrecto: ftp://ftp.mindspring.com
- Incorrecto: mindspring.com

- 2 Introduzca el nombre del directorio del servidor del sitio remoto donde se almacenan los documentos visibles para el público. Consulte “Determinar el directorio del servidor del sitio remoto (sólo FTP)” en la página 130.

3 Introduzca el nombre de conexión y la contraseña que utiliza para conectar con el servidor FTP.

Dreamweaver guarda la contraseña de forma predeterminada. Desactive Guardar si prefiere que el sistema le solicite la contraseña cada vez que conecte con el servidor remoto.

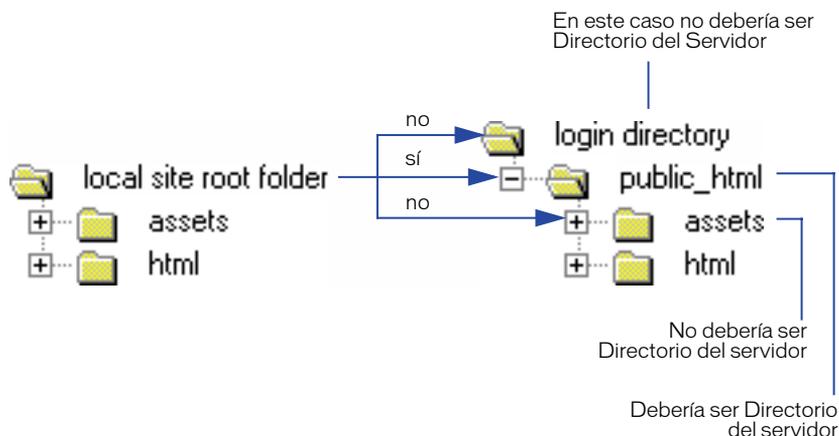
4 Seleccione las opciones deseadas de cortafuegos para el sitio:

- Active la opción Usar cortafuegos si conecta con el servidor remoto desde el otro lado de un cortafuegos. Para obtener más información sobre las opciones de cortafuegos, consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128.
- Si su configuración de cortafuegos requiere el uso de FTP pasivo (que permite que el software local configure la conexión FTP en lugar de solicitárselo al servidor remoto), seleccione Utilizar FTP pasivo. Si no está seguro, consulte al administrador del sistema.

5 Haga clic en Aceptar.

Determinar el directorio del servidor del sitio remoto (sólo FTP)

El directorio de servidor que especifique en el cuadro de diálogo Definición de sitio deberá ser la carpeta raíz del sitio local. Si la estructura del sitio remoto no coincide con la del sitio local, los archivos se cargarán en el lugar incorrecto y los visitantes del sitio no podrán verlos. Además, se romperán las rutas de imágenes y vínculos.



El directorio raíz remoto deberá haberse creado antes de que Dreamweaver intente conectar con él. Si no dispone de directorio raíz en el servidor remoto para el sitio, créelo antes de intentar conectar. Si no puede hacerlo usted mismo, solicite al administrador del servidor que lo haga.

Si no está seguro de lo que debe introducir en el campo Directorio del servidor, déjelo en blanco. En algunos servidores, el directorio raíz es el directorio con el que se conecta en primer lugar a través de FTP. Para averiguar si es así, conecte con el servidor. Si aparece en la vista de Archivo remoto de la ventana Sitio una carpeta con un nombre del tipo public_html o www o el nombre de conexión que usted utiliza, probablemente ése sea el directorio que debe usar en el campo Directorio del servidor. Anote el nombre del directorio, desconecte y vuelva a abrir el cuadro de diálogo Definición de sitio. Introduzca el nombre del directorio en el campo Directorio del servidor y vuelva a conectar.

Integración con WebDAV y SourceSafe

Dreamweaver le permite obtener acceso a aplicaciones de control de fuente y versiones desde la ventana Sitio. Puede conectar con bases de datos y servidores SourceSafe o con sistemas de control de fuente que admitan el protocolo WebDAV.

A través del cuadro de diálogo Definición de sitio, puede seleccionar un tipo de conexión o sistema de control de fuente. Una vez conectado, podrá utilizar las funciones de compartición de archivos de Dreamweaver, como Desproteger/Proteger, Actualizar, Obtener y Colocar y Design Notes para obtener acceso a las correspondientes opciones de su propio sistema de control de fuente.

Nota: Para utilizar esta función, deberá tener Visual SourceSafe instalado en el sistema o disponer de acceso a un sistema compatible con WebDAV.

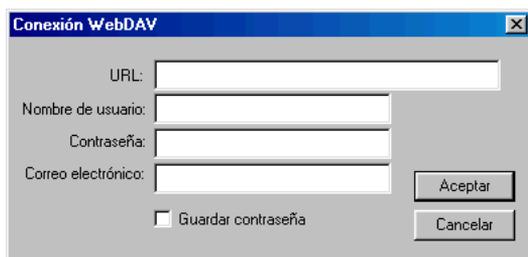
Utilizar Dreamweaver con el protocolo WebDAV

Puede utilizar Dreamweaver para conectar utilizando el protocolo WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning: creación y control de versiones distribuido basado en la Web) si dispone de un sistema compatible con dicho protocolo. Dos ejemplos de servidores WebDAV actualmente disponibles son Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 y Apache Web Server.

Para conectar con un sitio utilizando el protocolo WebDAV:

- 1 Elija Sitio > Definir sitio.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, seleccione la categoría Datos remotos.
- 4 En el menú emergente Acceso, elija WebDAV.
- 5 Si lo desea, seleccione Proteger archivos al abrir para proteger los archivos automáticamente al abrirlos.

6 Haga clic en Información.



Aparecerá el cuadro de diálogo de conexión WebDAV.

7 En el campo URL, introduzca el URL completo de acceso al directorio en el servidor WebDAV con el que desea conectar.

Este URL incluye el protocolo, puerto y directorio (si no es el directorio raíz): por ejemplo, `http://apache1/WebDAV/mysite`.

8 Introduzca su nombre de usuario y su contraseña en los campos correspondientes.

Esta información se utiliza para la autenticación en el servidor y no está relacionada con Dreamweaver. Si no está seguro de su nombre de usuario y su contraseña, consulte al administrador del sistema o webmaster.

9 En el campo de correo electrónico, introduzca su dirección de correo electrónico.

Ésta es obligatoria y se utiliza para identificar la propiedad en el servidor WebDAV, al tiempo que aparece en la ventana Sitio para fines de contacto.

10 Haga clic en Guardar contraseña para almacenar la contraseña de salida de Dreamweaver.

Cada vez que inicie una nueva sesión, la contraseña continuará estando guardada.

11 Haga clic en Aceptar.

12 Elija Sitio > Conectar o haga clic en el botón Conectar de la barra de herramientas de la ventana Sitio para conectar con el sitio remoto. Para desconectar, elija Sitio > Desconectar o haga clic en el botón Desconectar.

Una vez que haya conectado, podrá utilizar las funciones de compartición de archivos de Dreamweaver (Obtener y Colocar archivos, Design Notes, etc.)

Puede cambiar la información de conexión en cualquier momento siguiendo los pasos enumerados anteriormente e introduciendo la nueva información en el cuadro de diálogo de conexión WebDAV.

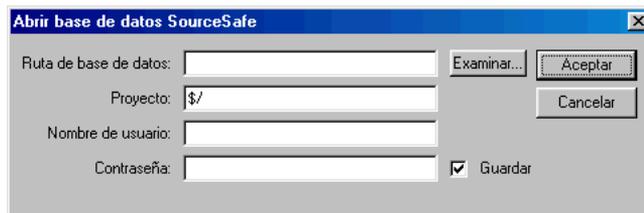
Utilizar Dreamweaver con Visual SourceSafe

Puede obtener acceso a una base de datos de Visual SourceSafe (VSS) existente empleando la ventana Sitio de Dreamweaver. Una vez conectado, podrá utilizar las funciones de transferencia de archivos de Dreamweaver.

Nota: Para utilizar esta función con Windows, debe tener instalado Microsoft Visual SourceSafe Client versión 6. Para utilizar esta función en Macintosh, debe tener instalado MetroWerks SourceSafe versión 1.1.0 Client. Los usuarios de MetroWerks Visual SourceSafe pueden obtener acceso a las bases de datos de Microsoft SourceSafe versión 5.0, pero no a las bases de datos de la versión 6.0. Si desea asegurarse de que todo su equipo logra el acceso a cualquier base de datos VSS desde cualquier plataforma, utilice una base de datos de la versión 5.0. Para obtener más información, consulte la documentación de SourceSafe.

Para conectar con una base de datos SourceSafe:

- 1 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, seleccione la categoría Datos remotos.
- 2 En el menú emergente Acceso, elija SourceSafe.
- 3 Si lo desea, seleccione Proteger archivos al abrir para proteger los archivos automáticamente al abrirlos.
- 4 Haga clic en Información.



Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir base de datos SourceSafe.

- 5 En el campo Ruta de base de datos, haga clic en Examinar para la base de datos VSS que desee, o bien introduzca la ruta completa de acceso al archivo.

El archivo que elija se convertirá en el archivo srcsafe.ini y se utilizará para inicializar SourceSafe.

- 6 En el campo Proyecto, introduzca el proyecto dentro de la base de datos VSS que desea utilizar como directorio raíz del sitio remoto.
- 7 En los campos Nombre de usuario y Contraseña, introduzca su nombre de usuario y su contraseña de conexión a la base de datos seleccionada.

Si no conoce su nombre de usuario y su contraseña, consulte al administrador del sistema.

- 8 Haga clic en Aceptar para regresar a la ventana Sitio.
- 9 Elija Sitio > Conectar o haga clic en el botón Conectar de la barra de herramientas de la ventana Sitio para conectar con el sitio remoto. Para desconectar, elija Sitio > Desconectar o haga clic en el botón Desconectar.

Solución de problemas de configuración de sitios remotos

Un servidor Web se puede configurar de varias formas. En esta sección se ofrece información sobre algunos problemas comunes que pueden surgir a la hora de configurar un sitio remoto, así como sobre la forma de solucionarlos.

- Es posible que la implementación FTP de Dreamweaver no funcione correctamente con algunos servidores proxy, cortafuegos multinivel y otras formas de acceso indirecto al servidor. Si surgen problemas con el acceso FTP, solicite ayuda al administrador del sistema local.
- La implementación FTP de Dreamweaver es distinta a algunas aplicaciones FTP comunes. En concreto, debe conectar con la carpeta raíz del sitio remoto y no puede navegar por el sistema de archivos remoto. (En muchas aplicaciones, puede conectar con cualquier directorio remoto y luego navegar por el sistema de archivos remoto para localizar el directorio deseado.)
- Si tiene algún problema para conectar y ha especificado el directorio del servidor utilizando una sola barra inclinada (/), es posible que tenga que especificar una ruta relativa desde el directorio con el que está conectando y la carpeta raíz remota. Por ejemplo, si la carpeta raíz remota es un nivel de directorio superior, puede que tenga que especificar ../ para el directorio servidor.
- Con algunas conexiones lentas, el intervalo de espera FTP de 60 segundos genera un número excesivo de temporizaciones. Incremente este valor (en las preferencias del sitio) si experimenta temporizaciones frecuentes. Sin embargo, no lo aumente excesivamente o, de lo contrario, tendrá que esperar mucho tiempo cuando realmente no se pueda establecer una conexión. En general, los intervalos de espera de 30 a 120 segundos son los más útiles.
- Los nombres de archivo y carpeta que contienen espacios y caracteres especiales suelen ocasionar problemas en las transferencias a sitios remotos. Utilice caracteres de subrayado en lugar de espacios y evite los caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que esto sea posible. En concreto, pueden causar problemas en los nombres de archivo o de carpeta signos como los dos puntos, el guión, el punto y el apóstrofe. Los caracteres especiales en los nombres de archivo o carpeta también pueden impedir que Dreamweaver cree un mapa del sitio.

- En Macintosh, los nombres de archivo no pueden superar los 31 caracteres. Si experimenta algún problema con los nombres de archivo largos, cambie sus nombres por otros más cortos.
- Muchos servidores utilizan vínculos simbólicos (UNIX), accesos abreviados (Windows) o alias (Macintosh) para conectar una carpeta de una parte del disco del servidor con otra carpeta situada en otro emplazamiento. Por ejemplo, el subdirectorio `public_html` del directorio principal del servidor puede ser en realidad un vínculo con cualquier parte del servidor. En la mayoría de los casos, esos alias no tienen ninguna repercusión sobre la capacidad de conectar con la carpeta o el directorio correspondientes, pero si puede conectar con una parte del servidor y no con otra, es posible que haya una discrepancia de alias.
- En general, cuando surja un problema con una transferencia FTP, examine el registro FTP. Para ello, elija Ventana > Registro FTP de sitio en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh). Si aparece un mensaje de error del tipo “no se puede colocar archivo”, es posible que el sitio remoto se haya quedado sin espacio. Examine el registro FTP para obtener información más detallada.

Utilizar Desproteger/proteger

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, puede desproteger y proteger los archivos de servidores locales y remotos y utilizar Design Notes para añadir comentarios y notas para el equipo. Proteger un archivo equivale a decir: “Estoy trabajando con este archivo. ¡No lo toquen!” Cuando un archivo está protegido, Dreamweaver muestra una marca de verificación al lado de su icono en la ventana Sitio. Una marca de verificación verde indica que usted ha protegido el archivo, mientras que una marca roja indica que lo ha protegido otro usuario. El nombre de la persona que ha protegido el archivo también aparece en el ventana Sitio.

Al desproteger un archivo, éste queda a disposición de otros miembros del equipo, que podrán protegerlo y editarlo. La versión local se convierte en versión de sólo lectura para impedir que usted efectúe cambios en el archivo mientras otro usuario lo tiene protegido.

Dreamweaver no convierte los archivos protegidos en archivos de sólo lectura en el servidor remoto. Si transfiere archivos con una aplicación distinta de Dreamweaver, es posible que se sobrescriban los archivos protegidos. Sin embargo, en aplicaciones distintas de Dreamweaver, el archivo `.LCK` figura al lado del archivo protegido en la jerarquía de archivos para ayudar a evitar errores de ese tipo.

Puede activar la desprotección o la protección para algunos sitios y desactivarla para otros. Para obtener información sobre la transferencia de archivos entre sitios locales y remotos sin desprotegerlos ni protegerlos, consulte “Obtener archivos de un servidor remoto” en la página 147 y “Colocar archivos en un servidor remoto” en la página 148.

Configurar el sistema de desprotección/protección

Antes de utilizar el sistema de desprotección/protección, deberá asociar el sitio local a un servidor de red o FTP remoto (consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128). Después deberá configurar las siguientes opciones:

Para configurar las opciones de desprotección/protección:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar.
- 2 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Datos remotos.
- 3 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Active la opción Permitir desproteger y proteger archivo si trabaja en colaboración (o si trabaja en solitario con varios sistemas).

Esta opción resulta útil para advertir a otros usuarios de que usted ha protegido un archivo para editarlo. También puede servir para recordar que ha dejado una versión más reciente de un archivo en otro equipo. Consulte “Utilizar Desproteger/proteger” en la página 135.

- Active la opción Proteger archivos al abrir si desea proteger automáticamente los archivos cuando haga doble clic en ellos para abrirlos desde la ventana Sitio. (Si utiliza Archivo > Abrir para abrir un archivo, éste no quedará protegido aunque esté activada esta opción.)
- Introduzca un nombre de protección.

El nombre de protección es el que aparecerá en la ventana Sitio junto con los archivos protegidos, lo que permitirá a otros miembros del equipo localizarle si usted tiene un archivo que necesitan. Si trabaja en solitario con varios sistemas, utilice un nombre de protección en cada equipo (por ejemplo, JoseR-MacCasa y JoseR-PCOficina) para saber dónde se encuentra la última versión del archivo si olvida volver a desprotegerlo.

- Introduzca una dirección de correo electrónico.

Si introduce una dirección de correo electrónico y luego protege un archivo, su nombre aparecerá en la ventana Sitio junto al archivo como vínculo en el que es posible hacer clic (azul y subrayado). Si un miembro del equipo hace clic en el vínculo, su programa de correo electrónico predeterminado aparecerá con un nuevo mensaje. El campo Para: contendrá la dirección de correo electrónico, mientras que el campo Asunto contendrá el nombre del archivo y del sitio correspondientes.

Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto

Utilice la ventana Sitio o el menú Sitio de la ventana de documento para desproteger y proteger archivos en un servidor remoto.

Si ha protegido un archivo pero decide no editarlo (o decide descartar los cambios realizados), puede deshacer la protección para que el archivo esté a disposición de los otros miembros del equipo.

Nota: Si selecciona Sitio > Desproteger o Sitio > Proteger mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y realizará la operación de desprotección o de protección.

Para proteger archivos de un servidor remoto:

- 1 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios actuales de la parte superior de la ventana Sitio.
- 2 Proteja archivos utilizando uno de los métodos siguientes:
 - Seleccione uno o más archivos y haga clic en el icono Proteger de la parte superior de la ventana Sitio.
 - Elija Proteger en el menú contextual o el menú Sitio.
- 3 Para descargar archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, haga clic en Sí. Para evitar que se descarguen los archivos dependientes, haga clic en No.

Para desproteger archivos de un servidor remoto:

- 1 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios actuales de la parte superior de la ventana Sitio.
- 2 Seleccione uno o más archivos protegidos o nuevos en el panel Local y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el icono Desproteger de la parte superior de la ventana Sitio.
 - Elija Desproteger en el menú contextual o el menú Sitio.

Los archivos que usted haya protegido aparecerán con una marca de verificación verde. Si un archivo tiene una marca de verificación roja a su lado, ello indica que se encuentra protegido actualmente por otro usuario. No desproteja esos archivos.

Un símbolo de candado indica que el archivo es de sólo lectura (Windows) o está bloqueado (Macintosh).

Los archivos nuevos no tienen marca de verificación ni símbolo de candado a su lado.

- 3 Para cargar archivos dependientes junto con el archivo seleccionado, haga clic en Sí. Para evitar que se carguen los archivos dependientes, haga clic en No. Suele resultar conveniente cargar archivos dependientes cuando se desprotege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el servidor remoto, no es preciso volver a cargarlos.

Para deshacer una protección:

Seleccione el archivo deseado y elija Sitio > Deshacer proteger o haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo (Windows) o presione la tecla Control mientras hace clic en el archivo (Macintosh) y elija Deshacer proteger en el menú contextual. La copia local del archivo se convertirá en copia de sólo lectura y se perderán los cambios realizados.

Para desproteger o proteger un archivo activo actualmente:

En la ventana de documento, elija Sitio > Desproteger o Sitio > Proteger o utilice los iconos de la barra de herramientas.

Si protege el archivo activo, la nueva versión protegida sobrescribirá la versión del archivo abierta actualmente. Si desprotege el archivo activo, es posible que éste se guarde automáticamente antes de desprotegerse. Dependerá de las opciones que haya configurado (consulte “Preferencias de Sitio” en la página 113).

Design Notes

Utilice el comando Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo.

Por ejemplo, si copia un documento de un sitio a otro, puede añadir Design Notes sobre ese documento, con el comentario de que el documento original se encuentra en la carpeta del otro sitio. Posteriormente, si actualiza ese documento (o si lo hace otro usuario), sabrá que también tiene que actualizar la página original.

También puede emplear Design Notes para realizar un seguimiento de la información sensible que no puede introducir en un documento por motivos de seguridad. Por ejemplo, puede incluir información sobre cómo se creó el documento, cómo se calculó un determinado precio o se estableció una configuración o qué factores de marketing han intervenido en una decisión de diseño. Puede averiguar qué archivos tienen Design Notes adjuntas en la ventana Sitio: aparece un icono de Design Notes en la columna Notas de Ver archivos del sitio.

Guardar información sobre archivos en Design Notes

Puede crear un archivo de Design Notes para cada documento o plantilla del sitio. (Observe que si añade Design Notes a una plantilla, los documentos creados con dicha plantilla no heredarán las Design Notes.) También puede crear Design Notes para applets, controles ActiveX, imágenes, películas Flash, objetos Shockwave y campos de imagen en sus documentos.

Para configurar Design Notes para el sitio:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar.
- 2 En la lista Categoría de la izquierda, haga clic en Design Notes.
 - Active Design Notes para el sitio seleccionando la opción Mantener Design Notes (si no está seleccionada).

Cuando está activada la opción Mantener Design Notes, puede crear Design Notes para los archivos del sitio. Cada vez que copie, mueva, cambie de nombre o borre un archivo, el archivo de Design Notes asociado sufrirá la misma operación.

- Elija si desea que las Design Notes asociadas al sitio se carguen con el resto de los documentos. Para ello, active o desactive Cargar Design Notes para compartir.

Cuando está activada la opción Cargar Design Notes para compartir, puede compartir Design Notes con el resto del equipo de colaboradores. Cuando coloca u obtiene un archivo, Dreamweaver coloca u obtiene automáticamente el archivo de Design Notes asociado. Si trabaja en solitario, puede desactivar esta opción para mejorar el rendimiento en la transferencia de archivos.

Cuando la opción está desactivada, las Design Notes se mantienen localmente, pero no se cargan con los archivos.

- 3 Haga clic en Aceptar.

Para añadir Design Notes a un documento:

- 1 Mientras el documento se encuentra activo en la ventana de documento, elija Archivo > Design Notes.

También puede seleccionar el archivo en la ventana Sitio y, a continuación, elegir Archivo > Design Notes, o bien hacer doble clic en la columna Notas. Si el archivo reside en un sitio remoto, en primer lugar deberá protegerlo u obtenerlo y, a continuación, seleccionarlo en la carpeta local. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto” en la página 137 o “Obtener y colocar archivos” en la página 147.

- 2 En la ficha Información básica, añada notas de varios tipos:
 - Elija el estado del documento en el menú emergente Estado.
 - Escriba comentarios en el campo de texto Notas.
 - Haga clic en el icono de fecha (justo por encima del campo de texto Notas) para insertar la fecha local actual.
 - Para hacer que el archivo de Design Notes aparezca cada vez que se abre el archivo, seleccione Mostrar al abrir el archivo.
- 3 En la ficha Toda la información, añada otras claves y valores que puedan resultar útiles para otros desarrolladores del sitio. Por ejemplo, puede asignar el nombre **Autor** (en el campo Nombre) a una clave y definir el valor como **Heidi** (en el campo Valor). Haga clic en el botón más (+) para añadir un nuevo par clave/valor; seleccione un par y haga clic en el botón menos (-) para quitarlo.
- 4 Haga clic en Aceptar para guardar las notas.

Las notas que introduzca se guardarán en una subcarpeta llamada `_notes` en la misma ubicación que el archivo actual. El nombre de archivo será el nombre del documento más la extensión `.mno`. Por ejemplo, si el nombre del archivo es `index.html`, el archivo de Design Notes asociado se llamará `index.html.mno`.

Para añadir Design Notes a un objeto:

- 1 Elija Design Notes en el menú contextual del objeto. (Abra el menú contextual del objeto haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o haciendo clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto.)
- 2 Siga los pasos 2 a 4 para añadir Design Notes a un documento.

Observe que el archivo de Design Notes de un objeto se guarda en la subcarpeta `_notes`, dentro del mismo directorio que el archivo de origen del objeto, que no se encuentra necesariamente en el mismo directorio que el documento donde aparece el objeto.

Para abrir las Design Notes asociadas a un archivo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione el archivo en la ventana Sitio o abra el archivo en sí y luego elija Archivo > Design Notes. Se abrirán las Design Notes asociadas a dicho archivo.
- En la columna Notas de la ventana Sitio, haga doble clic en el icono amarillo de Design Notes.

Para asignar un estado que no figure en el menú emergente Estado:

- 1 Abra Design Notes para un archivo u objeto.
- 2 Haga clic en la ficha Toda la información.
- 3 Haga clic en el botón más (+).
- 4 En el campo Nombre, escriba la palabra **estado**.
- 5 En el campo Valor, introduzca el estado.
Si ya existe un valor de estado, será sustituido por el nuevo.
- 6 Haga clic en la ficha Información básica y observe que el nuevo valor de estado aparece en el menú emergente Estado.

Nota: Sólo puede tener simultáneamente un valor nuevo en el menú de estado. Si sigue este procedimiento otra vez, el nuevo valor de estado que introdujo la primera vez será sustituido por el valor que introduzca la segunda vez.

Para desactivar Design Notes:

- 1 Elija Sitio> Definir sitios.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en Design Notes.
- 4 Desactive Mantener Design Notes.

Al desactivar esta opción se desactivará la función Design Notes. Si desactiva esta opción y, a continuación, hace clic en Limpiar, se borrarán todos los archivos de Design Notes del sitio.

- 5 Haga clic en Aceptar.

Aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le preguntará si desea borrar los archivos de Design Notes existentes. Haga clic en Sí para borrar los archivos o en No para dejarlos en su sitio.

Para utilizar Design Notes a nivel local únicamente:

- 1 Elija Sitio> Definir sitios.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, seleccione Mantener Design Notes dentro del cuadro Design Notes.
- 4 Desactive Cargar para compartir.

Las Design Notes no se transferirán al sitio remoto cuando desproteja/coloque los archivos. Podrá seguir añadiendo y modificando las Design Notes del sitio a nivel local.

Para borrar del sitio las Design Notes no asociadas:

- 1 Elija Sitio> Definir sitios.
- 2 En el cuadro de diálogo Definir sitios, seleccione el sitio y haga clic en Editar.
- 3 En el cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en Design Notes.
- 4 Haga clic en Limpiar. Dreamweaver le pedirá que confirme que desea borrar las Design Notes que ya no están asociadas a ningún archivo del sitio. Si utiliza Dreamweaver para borrar un archivo que tiene un archivo de Design Notes asociado, también se borrará el archivo de Design Notes. Por tanto, sólo pueden producirse archivos de Design Notes huérfanos si borra o cambia el nombre de un archivo fuera de Dreamweaver.

Nota: Si desactiva la opción Mantener Design Notes antes de hacer clic en Limpiar, Dreamweaver borrará todos los archivos de Design Notes del sitio.

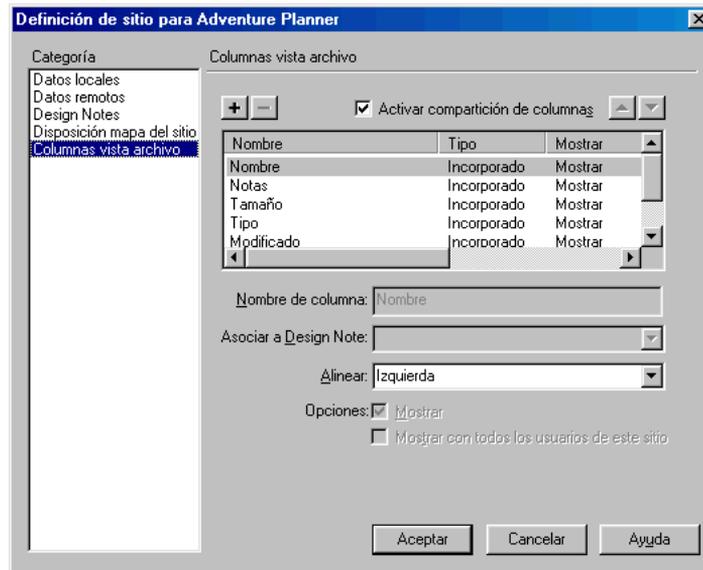
Utilizar las columnas de la vista de archivo con Design Notes

Puede personalizar las columnas mostradas en las listas de Carpeta local y Sitio remoto de la ventana Sitio. Puede reordenar columnas, añadir nuevas (hasta un máximo de 10 columnas), borrar columnas, ocultarlas, asociar Design Notes a los datos de una columna y designar columnas para compartirlas con todos los usuarios conectados a un sitio. Las columnas predeterminadas son Nombre, Notas, Tamaño, Tipo, Modificado y Protegido por. Puede ordenar por cualquier columna haciendo clic en el encabezado de la columna en la ventana Sitio. Al hacer clic más de una vez en una columna, se invierte el orden (ascendente o descendente) de la columna.

Nota: No es posible borrar ni renombrar una columna incorporada (Nombre, Notas, Tamaño, Tipo, Modificado, Protegido por) ni asociar a ellas Design Notes. Puede cambiar el orden y la alineación de estas columnas, así como ocultarlas, a excepción de la columna Nombre, que no puede ocultarse.

Para obtener acceso a las opciones de Columnas vista archivo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Columnas vista archivo en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Ver archivos del sitio > Columnas vista archivo (Mac).
- Elija Sitio > Definir sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar. Después seleccione Columnas vista archivo del cuadro de diálogo Definición de sitio.
- En la ventana Sitio, haga clic con el botón derecho del ratón en una columna (Windows) o haga clic en una columna mientras mantiene presionada la tecla Control (Macintosh) y seleccione Columnas vista archivo.



Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de sitio con las opciones de Columnas vista archivo.

Para cambiar el orden de las columnas:

- 1 Desde la visualización de Columnas vista archivo del cuadro de diálogo Definición de sitio, seleccione un nombre de columna.
- 2 Haga clic en el botón de flecha arriba o abajo para cambiar la posición de la columna seleccionada.

Puede cambiar el orden de cualquier columna salvo el de la columna Nombre, que siempre aparece en primera posición.

Para añadir una nueva columna:

- 1 En la visualización de Columnas vista archivo del cuadro de diálogo Definición de sitio, haga clic en el botón de signo más (+).
- 2 En el campo Nombre de columna, introduzca un nombre para la columna.
- 3 Elija un valor del menú emergente Asociar a Design Note o introduzca el que desee.
Debe asociar una nueva columna a una Design Note para que se muestren datos en la ventana Sitio.
- 4 Elija una opción de alineación: izquierda, derecha o centro. Esto determina cómo la alineación del texto dentro de la columna.
- 5 Para mostrar u ocultar la columna, seleccione o anule la selección de la opción Mostrar.
- 6 Para compartir la columna con todos los usuarios conectados al sitio, seleccione la opción Compartir con todos los usuarios de este sitio.

Para borrar una columna añadida:

- 1 Seleccione la columna que desea eliminar.
- 2 Haga clic en el botón de signo menos (-).

Nota: La columna se borra inmediatamente y sin confirmación, por lo que debe asegurarse de que desea borrar la columna antes de hacer clic en el botón de signo menos (-).

Utilizar Design Notes en Fireworks y Dreamweaver

Si abre un gráfico en Macromedia Fireworks 4,0 y lo exporta a otro formato, Fireworks guardará automáticamente el nombre del archivo original en un archivo de Design Notes. Por ejemplo, si abre myhouse.png en Fireworks y lo exporta como myhouse.gif, Fireworks creará automáticamente un archivo Design Notes llamado myhouse.gif.mno que contendrá el nombre del archivo original como un archivo absoluto: URL. Por ejemplo, las Design Notes para myhouse.gif podrían contener esta línea:

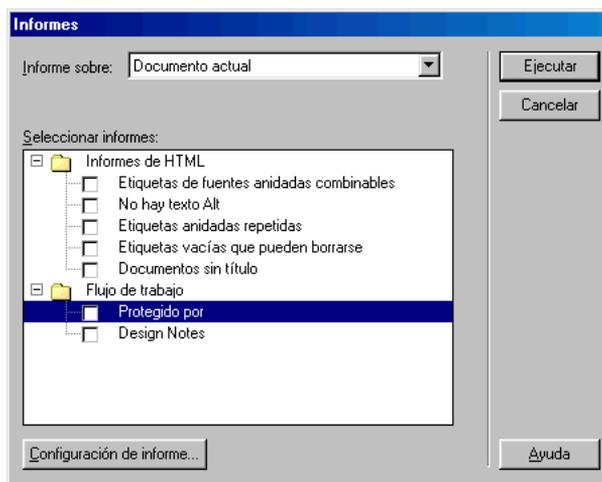
```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Si la imagen contiene zonas interactivas o imágenes de sustitución, el código HTML de esos elementos también se añadirá al archivo de Design Notes.

Cuando importe el gráfico a Dreamweaver, el archivo de Design Notes se copiará automáticamente en el sitio junto con el gráfico. Al seleccionar la imagen en Dreamweaver y editarlo usando Fireworks (consulte “Iniciar un editor externo” en la página 314), Fireworks abrirá el archivo original para editarlo. Para obtener más información, consulte “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 295.

Utilizar informes para mejorar el flujo de trabajo

Utilice el comando Sitio > Informes para mejorar la colaboración entre los miembros del equipo de desarrollo Web. Puede ejecutar informes de flujo de trabajo que muestren quién ha protegido un archivo y qué archivos tienen asociadas Design Notes. Puede generar informes de Design Notes más precisos especificando parámetros de nombre/valor. Para obtener información sobre la ejecución de otros tipos de informes, consulte “Utilizar informes para comprobar un sitio” en la página 538.



Nota: Debe tener definida una conexión con el sitio remoto para ejecutar informes de Flujo de trabajo.

Para ejecutar un informe de Protegido por:

- 1 Elija Sitio > Informes.
Aparecerá el cuadro de diálogo Informes.
- 2 Elija una opción del menú emergente Informe sobre. Puede generar informes sobre un documento, sobre un sitio completo, sobre archivos seleccionados de un sitio o sobre una carpeta concreta.
- 3 Bajo Flujo de trabajo, seleccione Protegido por.
- 4 Haga clic en el botón Configuración de informe.
Aparecerá el cuadro de diálogo Protegido por.
- 5 Introduzca el nombre de un miembro del equipo y haga clic en Aceptar.

6 Haga clic en Ejecutar.

Se ejecutará el informe y el cuadro de diálogo Informes mostrará un resumen de los archivos que han sido protegidos por la persona especificada.

Para ejecutar un informe sobre Design Notes específicas:

1 Elija Sitio > Informes.

Aparecerá el cuadro de diálogo Informes.

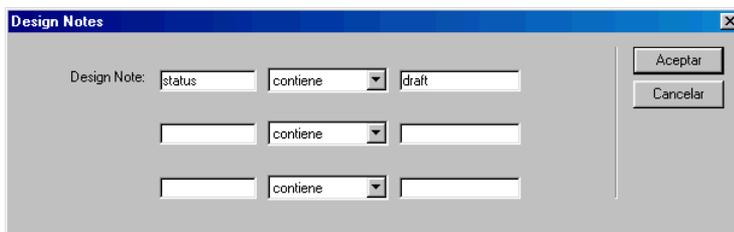
2 Elija una opción del menú emergente Informe sobre. Puede generar informes sobre un documento, sobre un sitio completo, sobre archivos seleccionados de un sitio o sobre una carpeta concreta.

3 Bajo Flujo de trabajo, seleccione Design Notes.

Se encontrará disponible el botón Configuración de informe.

4 Haga clic en el botón Configuración de informe.

Aparecerá el cuadro de diálogo Design Notes.



5 Introduzca uno o varios pares de nombre y valor y seleccione valores de comparación de los correspondientes menús emergentes.

Por ejemplo, si especifica “estado contiene borrador”, el informe buscará los archivos cuyas Design Notes tengan el estado “borrador”.

6 Haga clic en Aceptar para regresar al cuadro de diálogo Informes.

7 Haga clic en Ejecutar para ejecutar el informe.

Obtener y colocar archivos

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, use el sistema de desprotección/protección para transferir archivos entre los sitios local y remoto (consulte “Utilizar Desproteger/proteger” en la página 135). Sin embargo, si es usted la única persona que trabaja en el sitio remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos.

Nota: Si selecciona Sitio > Obtener o Colocar mientras la ventana de documento está activa y el archivo actual no forma parte del sitio abierto actualmente, Dreamweaver intentará determinar a cuál de los sitios definidos localmente pertenece el archivo actual. Si pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio y realizará la operación de Obtener o Colocar.

Obtener archivos de un servidor remoto

Al obtener archivos, éstos se copian desde el sitio remoto hasta el sitio local.

Si utiliza el sistema de desprotección/protección (es decir, si está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo), el comando Obtener generará una copia local del archivo de sólo lectura; el archivo permanecerá disponible en el sitio remoto para que otros miembros del equipo lo protejan. Si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo y se obtiene un archivo, se transferirá una copia de éste con privilegios de lectura y escritura. Consulte “Utilizar Desproteger/proteger” en la página 135.

Nota: Si trabaja en colaboración con otros usuarios en los mismos archivos, no es recomendable desactivar la opción Permitir desproteger y proteger archivo. En particular, si otros usuarios utilizan el sistema de desprotección/protección con el sitio, usted deberá emplear también ese sistema.

Observe que los archivos que se copian al hacer clic en Obtener son los que están seleccionados en el panel activo de la ventana Sitio. Si el panel Remoto está activo, los archivos remotos seleccionados se copiarán en el sitio local. Si, por el contrario, es el panel Local el que está activo, las versiones remotas de los archivos locales seleccionados se copiarán en el sitio local.

Si no trabaja en colaboración con otros usuarios y desea obtener archivos con privilegios de lectura/escritura, desactive la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio (consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128).

Para obtener sólo aquellos archivos cuya versión remota sea más reciente que la versión local, use el comando Sincronizar (consulte “Sincronizar los archivos de los sitios local y remoto” en la página 150).

Para obtener archivos de un servidor remoto:

- 1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.
- 2 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios actuales de la parte superior de la ventana Sitio.
- 3 Si utiliza FTP para transferir archivos, haga clic en Conectar para abrir una conexión con el servidor remoto.

Si ya hay una conexión abierta (lo que se indica mediante la visualización del botón Desconectar), omita este paso. Si los archivos remotos son visibles en el panel Remoto de una conexión anterior, no es necesario hacer clic en Conectar. Cuando haga clic en Obtener, Dreamweaver conectará automáticamente.

- 4 Seleccione los archivos que desea descargar. Generalmente se seleccionan en el panel Remoto, pero, si lo prefiere, puede seleccionar los archivos correspondientes en el panel Local.
- 5 Haga clic en Obtener o elija Obtener en el menú contextual o el menú Sitio. Si el archivo está abierto en una ventana de documento, puede elegir Sitio > Obtener en la ventana de documento.
- 6 Para descargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No. (Si ya dispone de copias locales de los archivos dependientes, haga clic en No.) Para evitar que vuelva a aparecer la pregunta sobre archivos dependientes en futuras transferencias, active la opción No volver a preguntar.



Nota: Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Detener tarea actual (la señal roja de “stop” con la X blanca en la esquina inferior derecha de la ventana Sitio) o presione la tecla Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

Dreamweaver registra toda la actividad de transferencia de archivos FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema. Para mostrar el registro, elija Ventana > Registro FTP de sitio en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP de sitio (Macintosh).

Colocar archivos en un servidor remoto

El comando Colocar copia archivos desde el sitio local hasta el sitio remoto, generalmente sin cambiar su estado de protección. Hay dos situaciones frecuentes en las que se utiliza Colocar en lugar de Desproteger: cuando no trabaja en colaboración con otros usuarios ni utiliza el sistema de desprotección/protección o cuando desea colocar la versión actual del archivo en el servidor pero va a seguir editándolo.

Nota: Si coloca un archivo que anteriormente no estaba presente en el sitio remoto y utiliza el sistema de desprotección/protección, el archivo se copiará en el sitio remoto y, a continuación, quedará protegido para usted de modo que pueda seguir editándolo.

Si desea colocar un archivo en un servidor remoto y desprotegerlo, utilice el comando Desproteger. Consulte “Desproteger y proteger archivos en un servidor remoto” en la página 137.

Para colocar sólo aquellos archivos cuya versión local sea más reciente que la versión remota, consulte “Sincronizar los archivos de los sitios local y remoto” en la página 150.

Nota: No utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, guiones o puntos) en los nombres de los archivos que tiene previsto colocar en un servidor remoto. Muchos servidores convierten estos caracteres durante el proceso de transferencia, lo que rompe los vínculos con los archivos.

Para colocar archivos en un servidor remoto:

- 1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.
- 2 Elija el sitio deseado en el menú emergente de sitios de la parte superior de la ventana Sitio.
- 3 Si utiliza FTP para transferir archivos, puede hacer clic en Conectar para abrir una conexión con el servidor remoto, lo que permitirá ver lo que hay en el sitio remoto antes de realizar la transferencia. Sin embargo, no es necesario hacer clic en Conectar, ya que al seleccionar la opción Colocar, Dreamweaver establece la conexión de forma automática.
- 4 Seleccione los archivos que desea cargar. (Generalmente se seleccionan en el panel Local, pero, si lo prefiere, puede seleccionar los archivos correspondientes en el panel Remoto.)
- 5 Haga clic en Colocar o elija Colocar en el menú contextual o el menú Sitio.
- 6 Si el archivo no se ha guardado, aparecerá un cuadro de diálogo (siempre que haya establecido esta opción en el panel Sitio del cuadro de diálogo Preferencias), lo que le permitirá guardar el archivo antes de colocarlo en el servidor remoto. Para guardar el archivo, haga clic en Sí. Para colocar la versión guardada anteriormente en el servidor remoto, haga clic en No.

Si decide no guardar el archivo, los cambios realizados no se cargarán en el servidor remoto. Sin embargo, si el archivo permanece abierto, podrá guardar los cambios después de colocar el archivo en el servidor si lo desea.
- 7 Para cargar archivos dependientes, haga clic en Sí. Para omitirlos, haga clic en No. (Si el sitio remoto ya dispone de copias de los archivos dependientes, haga clic en No.) Para evitar que vuelva a aparecer la pregunta sobre archivos dependientes en futuras transferencias, active la opción No volver a preguntar.



Nota: Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Detener tarea actual (la señal roja de “stop” con la X blanca en la esquina inferior derecha de la ventana Sitio) o presione la tecla Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). Es posible que la transferencia no se detenga inmediatamente.

Si el archivo está abierto en una ventana de documento, puede elegir Sitio > Colocar en la ventana de documento.

Dreamweaver registra toda la actividad de transferencia de archivos FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema. Para mostrar el registro, elija Ventana > Registro FTP en la ventana Sitio (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh).

Sincronizar los archivos de los sitios local y remoto

Después de crear archivos en los sitios local y remoto, puede sincronizar los archivos de ambos sitios. Utilice el comando Sitio > Sincronizar para transferir las versiones más recientes de los archivos desde y hacia el sitio remoto.

Si el sitio remoto es un servidor FTP (en lugar de un servidor de red), utilice FTP para sincronizar los archivos. Si desea más información sobre el uso de FTP, consulte “Asociar un servidor remoto a un sitio local” en la página 128.

Antes de sincronizar los archivos, Dreamweaver le permite verificar cuáles desea colocar u obtener del servidor remoto. Dreamweaver también confirma qué archivos se han actualizado después de finalizar la sincronización.

Para ver qué archivos son más recientes en el sitio local o en el remoto, sin sincronizar, elija Edición > Seleccionar local más reciente o Edición > Seleccionar remoto más reciente (Windows, desde la ventana Sitio) o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar local más reciente o Sitio > Ver archivos del sitio > Seleccionar remoto más reciente (Macintosh).

Para sincronizar los archivos:

- 1 Si desea sincronizar archivos o carpetas específicas en lugar del sitio completo, elija los archivos o las carpetas en el panel Local o Remoto de la ventana Sitio.
- 2 Elija Sitio > Sincronizar en la ventana Sitio (Windows) o desde la barra de menú (Macintosh).
- 3 Para sincronizar el sitio completo, elija Todo el sitio *nombre del sitio* en el menú emergente Sincronizar. Para sincronizar sólo archivos seleccionados, elija Archivos locales seleccionados solamente (o Archivos remotos seleccionados solamente si la selección más reciente la ha realizado en el panel Remoto).

- 4** Elija en qué sentido quiere copiar los archivos:
- Elija Colocar archivos más nuevos en remoto si desea cargar todos los archivos locales que tengan fechas de modificación más recientes que sus correspondientes parejas remotas.
 - Elija Obtener archivos más nuevos de remoto si desea descargar todos los archivos remotos que tengan fechas de modificación más recientes que sus correspondientes parejas locales.
 - Elija Obtener y colocar archivos más nuevos para situar las versiones más recientes de todos los archivos tanto en el sitio local como en el remoto.
- 5** Elija si desea borrar los archivos del sitio de destino que no tengan su correspondiente pareja en el sitio de origen. (Esta opción no estará disponible si ha seleccionado “Obtener y colocar”.)
- Si elige Colocar archivos más nuevos en remoto y selecciona la opción Borrar, Dreamweaver borrará todos los archivos del sitio remoto que tengan su correspondiente archivo local. Si elige Obtener archivos más nuevos de remoto, Dreamweaver borrará todos los archivos del sitio local que tengan su correspondiente archivo remoto.
- 6** Haga clic en Previsualizar.
- Si la versión más reciente de cada archivo elegido se encuentra ya en ambos emplazamientos y no es preciso borrar nada, aparecerá un mensaje advirtiendo de que no es necesario realizar la sincronización.
- 7** En el cuadro de diálogo Sincronizar archivos, verifique qué archivos desea borrar, colocar y obtener. Si no desea que Dreamweaver borre, coloque u obtenga un determinado archivo, desactive la casilla de verificación situada a su izquierda (en la columna Acción).
- 8** Haga clic en Aceptar. Los archivos se transferirán automáticamente (o, en su caso, se borrarán) y Dreamweaver actualizará el cuadro de diálogo Sincronizar archivos con el estado en curso.
- 9** Para guardar la información de verificación en un archivo local, haga clic en Guardar registro.

CAPÍTULO 5

Configurar un documento

Una vez creado el sitio local, puede crear documentos para colocarlos en él. Si no ha configurado un sitio todavía, consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104. Un documento, es decir, una página del sitio Web, puede contener texto e imágenes, además de elementos sofisticados, como animación, vídeos, vínculos con otros documentos y sonido. Conforme cree y trabaje con los documentos, Dreamweaver generará automáticamente el código HTML y JavaScript subyacente. Para examinar o editar este código, utilice uno de los editores de código de Dreamweaver: la vista de Código de la ventana de documento o el inspector de código. (Para obtener información detallada, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

En Dreamweaver puede crear documentos a partir de páginas HTML en blanco o de plantillas. También puede abrir y modificar documentos HTML creados en otras aplicaciones. (Consulte “Crear, abrir y guardar documentos HTML” en la página 154.)

Al configurar un documento, puede definir los elementos básicos de la página. Por ejemplo, el título de la página identifica al documento ante el visitante; éste aparece normalmente en la barra de título de la ventana del navegador. Las imágenes de fondo, los colores de fondo y los colores del texto y los vínculos personalizan la página y permiten distinguir el texto normal del hipertexto. Las propiedades de márgenes permiten especificar los márgenes superior e izquierdo de la página. (Consulte “Configurar las propiedades del documento” en la página 156.)

Conforme añada contenido, podrá seleccionar y modificar objetos directamente en la ventana de documento. En algunos casos, es posible que tenga que seleccionar los marcadores que representan a los elementos de la página que no están visibles en la ventana de documento, como los comentarios o las secuencias de comandos. (Consulte “Seleccionar elementos en la ventana de documento” en la página 158.)

Al crear documentos, puede realizar las mismas tareas muchas veces utilizando el panel Historial. (Consulte “Automatizar tareas” en la página 164.)

Crear, abrir y guardar documentos HTML

Macromedia Dreamweaver ofrece diversas formas de crear un documento. Puede crear documentos HTML nuevos y vacíos; abrir un documento HTML existente, aunque no haya sido creado con Dreamweaver; o bien crear un nuevo documento basado en una plantilla.

También puede abrir archivos de texto no HTML, como archivos JavaScript, archivos de correo electrónico de texto normal o archivos de texto guardados con procesadores de texto o editores de texto. No podrá utilizar todas las herramientas de edición de documentos de Dreamweaver en un documento de texto normal, pero sí podrá utilizar funciones básicas de edición de texto. Entre las posibles razones para abrir un documento de texto figuran editar y depurar código JavaScript, consultar el contenido del archivo de configuración de Dreamweaver o abrir un correo electrónico que contiene un fragmento de código HTML para copiar el código y pegarlo en otro documento.

Para crear un documento HTML vacío en una nueva ventana de documento, realice una de estas operaciones:

- En Windows, elija Archivo > Nuevo desde una ventana de documento existente o elija Archivo > Nueva ventana desde la ventana Sitio.
- En Macintosh, elija Archivo > Nuevo.

Si abre la vista de Código (en la ventana de documento) o el inspector de código, podrá ver que el nuevo documento no está totalmente vacío, pues contiene etiquetas `html`, `head` y `body` para que pueda comenzar a trabajar. Mientras escriba en la vista de Diseño de la ventana de documento o inserte objetos tales como tablas e imágenes, podrá dejar abierto un editor de código y observar cómo se crea el código HTML. Para obtener más información sobre los editores de código, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

Para abrir un archivo HTML existente, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Archivo > Abrir.
- Si el archivo se ha creado con Microsoft Word, elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word.

Si elige Importar HTML de Word, Dreamweaver abre el archivo y le permite especificar opciones para eliminar código ajeno a HTML generado por Word. (Microsoft Word 97 y las versiones posteriores cuentan con el comando Guardar como HTML, que añade código HTML innecesario al convertir un documento a este formato.) Para obtener más información, consulte “Limpiar HTML de Microsoft Word” en la página 366.

Nota: No se puede importar directamente un archivo de Microsoft Word (.doc) a Dreamweaver. Si desea importar el contenido de un archivo de Word, inicie Word y guarde el archivo como HTML antes de importar el archivo HTML resultante a Dreamweaver.

Para crear un nuevo documento basado en una plantilla:

- 1 Elija Archivo > Nuevo de plantilla.

Aparecerá un cuadro de diálogo con las plantillas disponibles para el sitio actual. Deberá crear plantillas antes de crear documentos basados en ellas (consulte “Crear plantillas” en la página 397).

Cuando crea un documento basado en una plantilla, algunas partes del documento quedan bloqueadas para que no puedan editarse. (El archivo de plantilla determina qué partes son editables y cuáles no.) Esto garantiza la coherencia en el uso de la plantilla en múltiples documentos de un mismo sitio.

- 2 Seleccione una plantilla y haga clic en Seleccionar.

Se creará un nuevo documento basado en la plantilla. De forma predeterminada, las partes editables del nuevo documento quedan rodeadas por un borde azul. Todo el documento queda rodeado por un borde amarillo (de forma predeterminada) para recordarle que está basado en una plantilla y que, por tanto, algunas de sus partes están bloqueadas. (Para personalizar los colores de los bordes, consulte “Definir preferencias de la plantilla” en la página 403.) Para modificar una parte editable de la plantilla, seleccione el contenido del marcador de posición en la región editable y sobrescríbalo. En algunos casos, no hay ningún contenido de marcador de posición en la región editable; en este caso, haga clic dentro de la región editable.

Para conocer más detalles sobre el diseño y la manipulación de plantillas, consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Para guardar un documento:

- 1 Seleccione Archivo > Guardar.
- 2 Proporcione un nombre para el archivo y vaya hasta el lugar en el que desea guardar el archivo.

Nota: Dreamweaver añade automáticamente .htm (Windows) o .html (Macintosh) al nombre del archivo cuando aparece el cuadro de diálogo. (Puede controlar la extensión de archivo que debe añadirse utilizando una opción de las preferencias generales.) Para guardar un archivo como texto normal en Windows, asígnele la extensión de nombre de archivo .txt. Para guardar un archivo como texto normal en Macintosh, sencillamente borre .html del nombre del archivo Macintosh. (Para que Dreamweaver vea el archivo como HTML de nuevo, guárdelo otra vez con la extensión .html o .htm.) Después de guardar un archivo como texto, Dreamweaver no interpreta ningún código HTML del archivo.

Cuando guarde los documentos, evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas siempre que sea posible. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números.

- 3 Haga clic en el botón Guardar para guardar el archivo.

Configurar las propiedades del documento

Los títulos de página, las imágenes y colores de fondo y los colores del texto y los vínculos son propiedades básicas de todos los documentos HTML. El título de página identifica y da nombre al documento. Una imagen o un color de fondo define la apariencia global del documento. Los colores del texto y los vínculos ayudan a los usuarios a distinguir entre el texto normal y el hipertexto, así como a reconocer qué vínculos han visitado y cuáles no.

Cambiar el título de una página

El título de una página HTML ayuda a los visitantes del sitio a realizar un seguimiento de lo que ven mientras navegan, al tiempo que identifica la página en listas de historial y de marcadores. Si no asigna ningún título a una página, ésta aparecerá en la ventana del navegador y en las listas de marcadores y de historial como *Untitled Document*. Asignar un nombre de archivo al documento (al guardarlo) no equivale a asignar un título a la página. Para localizar todos los documentos sin título del sitio, utilice el comando Sitio > Informes; consulte “Crear informes” en la página 538.

Para cambiar el título de una página:

- 1 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Modificar > Propiedades de la página.
 - Haga clic en un espacio vacío de la página para asegurarse de que no hay nada seleccionado. Luego elija Propiedades de la página en el menú contextual haciendo clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o presionando Control mientras hace clic (Macintosh) en la ventana de documento.
 - Elija Ver > Contenido de Head y haga clic en el botón Título cuando aparezca éste; luego abra el inspector de propiedades.
 - Elija Ver > Barra de herramientas.
- 2 Introduzca el título de la página en el cuadro de texto Título.
- 3 Si está editando el título en el cuadro de diálogo Propiedades de la página, haga clic en Aceptar.

El título aparecerá en la barra de título de la ventana de documento (y en la barra de herramientas si ésta se encuentra visible). El nombre de archivo de la página y la carpeta en la que está guardado el archivo aparecen entre paréntesis junto al título en la barra de título. Un asterisco indica que el documento contiene cambios que no se han guardado aún.

Definir una imagen de fondo o un color de página

Para definir una imagen o un color para el fondo de la página, utilice el cuadro de diálogo Propiedades de la página. Si utiliza tanto una imagen como un color de fondo, el color aparecerá mientras se descarga la imagen y luego la imagen cubrirá el color. Si la imagen de fondo contiene píxeles transparentes, el color de fondo se verá a través de ellos.

Para definir una imagen o un color de fondo:

- 1 Elija Modificar > Propiedades de la página o seleccione Propiedades de la página en el menú contextual de la vista Diseño de la ventana de documento.
- 2 Para definir una imagen de fondo, haga clic en el botón Examinar, vaya hasta la imagen y selecciónela. Como alternativa, introduzca la ruta de acceso a la imagen de fondo en el cuadro Imagen de fondo.

Dreamweaver forma un mosaico con la imagen de fondo (la repite) si ésta no ocupa toda la ventana del navegador. (Para evitar que se forme un mosaico con la imagen de fondo, utilice CSS -hojas de estilos en cascada- para desactivar la formación de mosaicos con la imagen. Consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.)

- 3 Para definir un color de fondo, haga clic en el cuadro Color de fondo y seleccione un color del selector de color. (Consulte “Trabajar con colores” en la página 88.)

Definir colores predeterminados de texto

Defina colores predeterminados para el texto normal, los vínculos, los vínculos visitados y los vínculos activos en el cuadro de diálogo Propiedades de la página, o bien elija una combinación de colores preestablecida para definir los colores del fondo de la página y del texto. (Consulte “Trabajar con colores” en la página 88.)

Nota: El color del vínculo activo es el que adopta el vínculo cuando se hace clic en él. Es posible que algunos navegadores Web no utilicen el color especificado.

Para definir los colores predeterminados del texto, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:

- Elija Modificar > Propiedades de la página y, seguidamente, seleccione colores para las opciones Color del texto, Color de los vínculos, Vínculos visitados y Vínculos activos.
- Elija Comandos > Definir combinación de colores y seleccione un color de fondo y una combinación de colores de texto y vínculos.

El cuadro de muestra da una idea de cuál será la apariencia de la combinación de colores en el navegador.

Nota: Las personas daltónicas pueden tener dificultades para ver determinadas combinaciones de bajo contraste entre el color del texto y el color de fondo. Es recomendable mostrar la página a una persona daltónica para determinar si resulta legible.

Seleccionar elementos en la ventana de documento

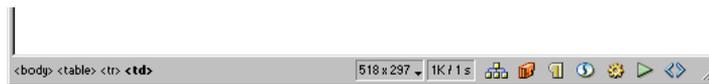
Para seleccionar un elemento de la vista de Diseño de la ventana de documento, normalmente tendrá que hacer clic en él. Si un elemento es invisible, tendrá que convertirlo en visible para poder seleccionarlo.

Para seleccionar elementos, utilice estas técnicas:

- Para seleccionar un elemento visible de la ventana de documento, haga clic en el elemento o arrastre sobre el elemento.
- Para seleccionar un elemento invisible, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles (si no está seleccionado) y haga clic en el marcador del elemento en la ventana de documento.

Algunos objetos aparecen en un lugar de la página distinto a aquél en el que se ha insertado el código. Por ejemplo, una capa puede situarse en cualquier lugar de la página, pero el código que define la capa se encuentra en un lugar fijo. Cuando se encuentran visibles los elementos invisibles, Dreamweaver muestra marcadores en la ventana de documento para indicar la posición del código correspondiente a los elementos invisibles. Al seleccionar un marcador, se selecciona el elemento completo; por ejemplo, al seleccionar el marcador de una capa se selecciona la capa completa. (Consulte “Elementos invisibles” en la página 159.)

- Para seleccionar una etiqueta completa (incluido su contenido, si lo hay), haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. (El selector de etiquetas aparece sólo cuando está activa la vista de Diseño.) El selector de etiquetas siempre muestra las etiquetas que rodean a la selección actual o al punto de inserción. La etiqueta situada más a la izquierda es la etiqueta más externa que contiene la selección actual o el punto de inserción. La siguiente etiqueta está contenida en la etiqueta más externa, y así sucesivamente; la etiqueta situada más a la derecha es la etiqueta más interna que contiene la selección actual o el punto de inserción.



Selector de etiquetas

Por ejemplo, si define un vínculo para una imagen, el código HTML tendrá una apariencia semejante a ésta:

```
<a href="http://www.macromedia.com"></a>
```

Al hacer clic en la imagen en la ventana de documento, el selector de etiquetas cambia para reflejar las etiquetas de la selección:

```
<body><a><img>
```

Dado que la imagen está seleccionada, la etiqueta `` del selector de etiquetas aparece en negrita. Hacer clic en la etiqueta del selector de etiquetas equivale a seleccionar `` en un editor de código.

Para seleccionar el vínculo (la etiqueta `a` y todo lo que contiene) en lugar de en la imagen, haga clic en la imagen en la ventana de documento y luego haga clic en `<a>` en el selector de etiquetas.

Para ver el código HTML asociado al texto u objeto seleccionado, realice una de las siguientes operaciones:

- Para ver la vista de Código en la ventana de documento, elija **Ver > Código** o **Ver > Código y Diseño**. Para obtener más información sobre la vista de Código, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.
- Para abrir el inspector de código (en una ventana independiente), elija **Ventana > Inspector de código**.

Cuando seleccione algo en el editor de código (la vista de Código o el inspector de código), normalmente también se seleccionará en la ventana de documento. Es posible que tenga que sincronizar las dos vistas antes de que aparezca la selección; consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

Elementos invisibles

Algunos códigos HTML no tienen representación visible en los navegadores. Por ejemplo, las etiquetas `comment` no aparecen en los navegadores. No obstante, mientras crea una página, puede resultar útil poder seleccionar este tipo de elementos invisibles, editarlos, moverlos o borrarlos. Dreamweaver le permite especificar si debe mostrar iconos que marquen la ubicación de los elementos invisibles en la vista de Diseño de la ventana de documento.

Para mostrar u ocultar iconos de marcadores para elementos invisibles, elija **Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles**. Al mostrar elementos invisibles, podrá seleccionarlos y cambiar sus propiedades en el inspector de propiedades; al ocultarlos, podrá ver la página de forma más parecida a como aparecerá en un navegador. Tenga en cuenta que, al mostrar elementos invisibles, puede cambiar ligeramente la disposición de la página, ya que se desplazarán otros elementos unos pocos píxeles; de manera que, para lograr una disposición precisa, oculte los elementos invisibles.

Para indicar los marcadores de elementos que deben aparecer cuando elija **Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles**, puede definir opciones en las preferencias de Elementos invisibles. Por ejemplo, puede especificar que sean visibles los puntos de fijación con nombre, pero no los saltos de línea.

Puede crear determinados elementos invisibles (como comentarios, puntos de fijación con nombre y secuencias de comandos) utilizando los botones de la categoría Invisibles del panel Objetos (consulte “Utilizar el panel Objetos” en la página 80). Después podrá modificar estos elementos utilizando el inspector de propiedades.

Configurar preferencias de Elementos invisibles

Utilice las preferencias de Elementos invisibles para seleccionar qué tipos de elementos estarán visibles al seleccionar Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Para cambiar las preferencias de Elementos invisibles:

- 1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, haga clic en Elementos invisibles.
- 2 Seleccione los elementos que deberán ser visibles. Una marca de verificación junto al nombre del elemento en el cuadro de diálogo indica que ese elemento se encontrará visible cuando seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Para obtener una descripción de cada una de las preferencias de Elementos invisibles, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Utilizar guías visuales en el proceso de diseño

Dreamweaver proporciona varios tipos de guías visuales para ayudarle a diseñar documentos y predecir (de forma aproximada) cuál será su apariencia en los navegadores. Puede llevar a cabo todas las operaciones siguientes:

- Ajustar instantáneamente el tamaño deseado para una ventana de documento y comprobar si caben los elementos en la página. Consulte “Cambiar el tamaño de la ventana de documento” en la página 75.
- Utilizar reglas que sirvan de pista visual para la colocación y el cambio de tamaño de las capas o las tablas.
- Utilizar una imagen de rastreo como fondo de la página para ayudarle a copiar un diseño creado en una aplicación de edición de ilustraciones o imágenes como Macromedia Fireworks.
- Utilizar la cuadrícula para lograr una mayor precisión en la colocación y ajuste del tamaño de las capas. Las marcas de cuadrícula de la página le ayudan a alinear las capas y, cuando está activada la función de ajuste, permiten ajustar automáticamente las capas con el punto más próximo de la cuadrícula al moverlas o ajustar su tamaño. (Los demás objetos, como las imágenes y los párrafos, no se ajustan a la cuadrícula.) El ajuste funciona independientemente de que la cuadrícula esté visible. Consulte “Ajustar capas a la cuadrícula” en la página 436.

Mostrar reglas

Las reglas pueden mostrarse en los bordes izquierdo y superior de la página expresadas en píxeles, pulgadas o centímetros.

Para cambiar la configuración de la regla, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para activar y desactivar las reglas, elija Ver > Reglas > Mostrar.
- Para cambiar el origen, arrastre el icono de origen de la regla hasta cualquier lugar de la página. (Este icono aparece en la esquina superior izquierda de la vista de Diseño de la ventana de documento cuando están visibles las reglas.) Para restaurar el origen a su posición predeterminada, elija Ver > Reglas > Restablecer origen.
- Para cambiar la unidad de medida, elija Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el submenú Ver > Reglas.

Utilizar una imagen de rastreo

Utilice una imagen de rastreo como guía para la recreación del diseño de una página diseñada en una aplicación gráfica. Una imagen de rastreo es una imagen JPEG, GIF o PNG que se sitúa en el fondo de la ventana de documento. Puede ocultar la imagen, configurar su opacidad y cambiar su posición.

La imagen de rastreo sólo se encuentra visible en Dreamweaver. Ésta nunca puede verse en la página desde un navegador. Cuando está visible la imagen de rastreo, la imagen y el color de fondo reales no están visibles en la ventana de documento; no obstante, se encontrarán visibles cuando la página se muestre en un navegador.

Para colocar una imagen de rastreo en la ventana de documento:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Cargar.
- Elija Modificar > Propiedades de la página y haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro de texto Imagen de rastreo.

2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de imagen y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

3 Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades de la página. Especifique la transparencia para la imagen arrastrando el control deslizante Transparencia imagen y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Para cambiar a otra imagen de rastreo o cambiar la transparencia de la imagen de rastreo actual en cualquier momento, elija Modificar > Propiedades de la página.

Para mostrar u ocultar la imagen de rastreo:

Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Mostrar.

Para cambiar la posición de una imagen de rastreo:

Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Ajustar posición. A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para especificar de forma precisa la posición de la imagen de rastreo, introduzca valores de coordenadas en los cuadros X e Y.
- Para mover la imagen de píxel en píxel, utilice las teclas de flecha.
- Para mover la imagen de cinco en cinco píxeles, presione Mayús y una tecla de flecha.

Para restablecer la posición de la imagen de rastreo:

Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Restablecer posición. La imagen de rastreo regresará a la esquina superior izquierda de la ventana de documento (0,0).

Para alinear la imagen de rastreo con un elemento seleccionado:

- 1 Seleccione un elemento de la ventana de documento.
- 2 Elija Ver > Imagen de rastreo > Alinear con selección.

La esquina superior izquierda de la imagen de rastreo se alinearán con la esquina superior izquierda del elemento seleccionado.

Ver y editar el contenido de la sección head

Los archivos HTML constan de dos secciones principales: la sección head y la sección body. La sección body es la parte principal del documento, la parte visible que contiene texto, imágenes, etc. La sección head es invisible, salvo el título del documento, que aparece en las barras de título de las ventanas en los navegadores y en Dreamweaver. Asigne un título a todas las páginas que cree.

La sección head también contiene otra información importante, incluido el tipo de documento, la codificación de idioma, las funciones y variables JavaScript y VBScript, las palabras clave y los indicadores de contenido para motores de búsqueda y las definiciones de estilo. No es necesario suministrar todos estos elementos para cada página. Por ejemplo, puede definir palabras clave e indicadores de contenido para la página principal únicamente. Puede ver los elementos en la sección head utilizando el menú Ver, la vista de Código de la ventana de documento o el inspector de código.

Para ver los elementos de la sección head de un documento:

Elija Ver > Contenido de Head. Por cada elemento del contenido de la sección head, aparecerá un icono en la parte superior de la vista de Diseño de la ventana de documento.

Nota: Si la ventana de documento está configurada para mostrarse sólo en la vista de Código, la opción Ver > Contenido de Head aparecerá atenuada.

Para insertar un elemento en la sección head de un documento:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Head en el menú emergente situado en la parte superior del panel Objetos y haga clic en uno de los botones de objeto.
- Elija un elemento en el submenú Insertar > Head.

2 Introduzca opciones para el elemento en el cuadro de diálogo que aparece a continuación o en el inspector de propiedades.

Para editar un elemento de la sección head de un documento:

1 Elija Ver > Contenido de Head.

2 Haga clic en uno de los iconos de la sección head para seleccionarlo.

3 Defina o modifique las propiedades del elemento en el inspector de propiedades.

Para obtener información acerca de las propiedades de elementos concretos de la sección head, consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver:

- Propiedades Meta
- Propiedades de título
- Propiedades de palabras clave
- Propiedades de descripción
- Propiedades de actualización
- Editar una secuencia de comandos
- Propiedades de base
- Propiedades de vínculo

Automatizar tareas

Al crear documentos, es posible que desee realizar la misma tarea muchas veces. En esta sección se explica cómo utilizar el panel Historial para automatizar tareas repetitivas.

Para repetir una serie de pasos una o dos veces, reproduzcalos directamente desde el panel Historial, que graba los pasos conforme trabaja en un documento. (Para obtener información básica sobre el panel Historial, consulte “Panel Historial” en la página 84.) Para automatizar una tarea que realiza a menudo, puede crear un nuevo comando que lleve a cabo esa tarea de manera automática.

Algunos movimientos del ratón, como hacer clic o arrastrar para seleccionar algún elemento de la ventana de documento, no se pueden reproducir ni guardar como parte de comandos guardados. Al realizar un movimiento de ese tipo, aparece una línea negra en el panel Historial (si bien esa línea no es visible hasta que realice otra acción). Para evitar movimientos que no pueden reproducirse, utilice las teclas de flecha en lugar del ratón para mover el punto de inserción dentro de la ventana de documento. Para realizar o ampliar una selección, mantenga presionada la tecla Mayús mientras presiona una tecla de flecha.

Nota: Si aparece una línea negra que indica un movimiento del ratón mientras está realizando una tarea y desea repetirla más tarde, puede deshacer este paso e intentarlo de otra forma, quizá mediante la utilización de las teclas de flecha.

Hay otros pasos que tampoco pueden repetirse, como arrastrar un elemento a otro lugar de la página. Al dar un paso de ese tipo, aparece un icono de comando de menú con una pequeña X roja en el panel Historial.

Los pasos se reproducen exactamente tal y como se han realizado originalmente; no puede modificar los pasos mientras los reproduce. Por ejemplo, si anteriormente ha cambiado a rojo el color de la celda de una tabla y aplica ese paso a otra celda de la tabla, también cambiará el color de dicha celda. Sin embargo, no puede especificar un color distinto al aplicar el paso a una nueva celda.

Repetir pasos

Para repetir el último paso realizado, utilice el comando Edición > Repetir, o utilice el método abreviado de teclado Control+Y (Windows) o Comando+Y (Macintosh). El nombre de este comando cambia en el menú Edición para reflejar el último paso que ha dado. Por ejemplo, si ha escrito texto, el nombre del comando será Repetir Escritura. (No se puede utilizar el comando Repetir inmediatamente después de una operación de deshacer o de rehacer.)

Para repetir pasos que no sean el más reciente o para repetir varios pasos al mismo tiempo, utilice el panel Historial.

Observe que al reproducir pasos, los que se reproducen son los que están seleccionados (resaltados), no necesariamente el que está señalado actualmente por el dispositivo deslizante.

Para repetir un paso:

En el panel Historial, seleccione el paso y haga clic en el botón Reproducir. El paso se reproducirá y aparecerá una copia suya en el panel Historial.

Para repetir una serie de pasos adyacentes:

1 Seleccione los pasos en el panel Historial mediante una de estas operaciones:

- Arrastre desde un paso hasta otro. (No arrastre el dispositivo deslizante, sino tan sólo desde la etiqueta de texto de un paso hasta la etiqueta de texto de otro paso.)
- Seleccione el primer paso y luego haga clic en el último paso mientras mantiene presionada la tecla Mayús, o bien seleccione el último paso y luego haga clic en el primer paso mientras mantiene presionada la tecla Mayús.

Nota: Aunque puede seleccionar una serie de pasos que incluyan una línea negra que indica el movimiento del ratón, dicho movimiento del ratón se omitirá cuando se reproduzcan los pasos.

2 Haga clic en Reproducir.

Los pasos se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso en el panel Historial con la etiqueta Reproducir pasos.

Para repetir pasos no adyacentes:

1 Seleccione un paso y, a continuación, haga clic en otros pasos mientras presiona la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).

También puede hacer clic mientras mantiene presionada la tecla Control o Comando para anular la selección de un paso seleccionado.

2 Haga clic en Reproducir.

Los pasos seleccionados se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso en el panel Historial con la etiqueta Reproducir pasos.

Aplicar pasos a otro objeto

Puede aplicar una serie de pasos del panel Historial a cualquier objeto de la ventana de documento.

Para aplicar los pasos del panel Historial a un objeto nuevo:

1 Seleccione el objeto.

2 Seleccione el paso o los pasos relevantes en el panel Historial y, a continuación, haga clic en Reproducir.

Aplicar pasos a múltiples objetos

Si selecciona múltiples objetos en un documento y, a continuación, les aplica pasos desde el panel Historial, los objetos se considerarán como una única selección a la que Dreamweaver intentará aplicar los pasos. Por ejemplo, no puede seleccionar cinco imágenes y aplicar el mismo cambio de tamaño a cada una de ellas a la vez; el cambio de tamaño es una operación que debe aplicarse a cada imagen individual y no a una combinación colectiva de imágenes.

Para aplicar una serie de pasos a cada objeto de un conjunto de objetos, compruebe que el último paso de la serie selecciona el siguiente objeto del conjunto. El siguiente procedimiento demuestra este principio en un escenario concreto: establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes:

Para establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes:

- 1 Comience con un documento en el que cada línea contenga una pequeña imagen (por ejemplo, una viñeta gráfica o un icono) seguida de texto. El objetivo es separar las imágenes del texto y de otras imágenes situadas por encima y por debajo de ellas.

 Find out more

 Where to go

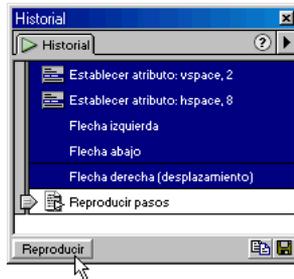
 How to get there

 What to look for

- 2 Seleccione la primera imagen.
- 3 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón de ampliación (la flecha de la esquina inferior derecha) si es necesario para ver todas las propiedades de la imagen.
- 4 Introduzca números en los cuadros de texto Espacio V y Espacio H para definir el espaciado de la imagen.
- 5 Haga clic en la barra de título de la ventana de documento (en lugar de hacerlo dentro de la ventana de documento) para que se encuentre activa la ventana de documento sin mover el punto de inserción.
- 6 Presione la tecla Flecha izquierda para mover el punto de inserción a la izquierda de la imagen. A continuación, presione la tecla Flecha abajo para mover el punto de inserción una línea hacia abajo, dejándolo justo a la izquierda de la segunda imagen de la serie. Seguidamente, presione Mayús+Flecha derecha para seleccionar esa segunda imagen.

Nota: No seleccione la imagen haciendo clic en ella. De lo contrario, no podrá reproducir todos los pasos.

- 7 Seleccione en el panel Historial los pasos correspondientes al cambio de espaciado de la imagen y la selección de la imagen siguiente. Haga clic en el botón Reproducir para reproducir esos pasos.



El espaciado de la imagen actual cambiará y se seleccionará la imagen siguiente.

- 8 Siga haciendo clic en Reproducir hasta que haya establecido correctamente el espaciado de todas las imágenes.

Para aplicar pasos a un objeto de otro documento, utilice el botón Copiar pasos.

Copiar y pegar pasos entre documentos

Todos los documentos abiertos tienen su propio historial de pasos. Puede copiar los pasos de un documento y pegarlos en otro.

Nota: Copiar pasos (un botón del panel Historial) es diferente a Copiar (en el menú Edición). No se puede utilizar Edición > Copiar para copiar pasos, aunque sí se utiliza Edición > Pegar para pegarlos.

Al cerrar un documento se borra su historial. Si sabe que va a querer utilizar los pasos de un documento después de cerrarlo, cópielos con Copiar pasos (o guárdelos como un comando; consulte “Crear comandos nuevos a partir del historial” en la página 168) antes de cerrar el documento.

Hay que tener cuidado al copiar pasos que incluyan los comandos Copiar o Pegar.

- No utilice Copiar pasos si uno de los pasos es un comando Copiar, ya que es posible que no pueda pegar dichos pasos de la manera deseada.
- Si entre los pasos figura un comando Pegar, no podrá pegar dichos pasos a no ser que los pasos también incluyan un comando Copiar antes del comando Pegar.

Si pega pasos en un editor de texto o en la vista de Código o el inspector de código, aparecerán como código JavaScript. Esta opción puede resultar útil para aprender a escribir secuencias de comandos. Para obtener más información sobre el uso de JavaScript en Dreamweaver, consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos” en la página 564.

Para reutilizar los pasos de un documento en otro:

- 1 Comience desde el documento que contiene los pasos que desea reutilizar.
- 2 Seleccione los pasos del panel Historial.
-  3 Haga clic en el botón Copiar pasos del panel Historial para copiar dichos pasos.
- 4 Abra el otro documento.
- 5 Coloque el punto de inserción donde desee o seleccione un objeto para aplicarle los pasos.
- 6 Elija Edición > Pegar para pegar los pasos.

Los pasos se reproducirán a medida que se peguen en el panel Historial del documento. El panel Historial los muestra como un solo paso, denominado Pegar pasos.

Crear comandos nuevos a partir del historial

Puede guardar un conjunto de pasos de historial como un comando con nombre y acceder a él desde el menú Comandos.

Cree y guarde un comando si es posible que vaya a utilizar un conjunto determinado de pasos en el futuro, especialmente si desea usar esos pasos la próxima vez que inicie Dreamweaver. Los comandos guardados se conservan de manera permanente (a menos que los borre), mientras que los comandos grabados se borran al salir de Dreamweaver y las secuencias copiadas de los pasos se eliminan al copiarlas en otro lugar.

Puede editar los nombres de comandos que ha colocado en el menú Comandos y borrarlos del menú Comandos utilizando Comandos > Editar lista de comandos. Es más complicado editar y borrar comandos incorporados en el menú Comandos (es decir, que usted no ha añadido explícitamente); consulte “Personalizar menús de Dreamweaver” en la página 545.

Para crear un comando:

- 1 Seleccione un paso o un conjunto de pasos en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón Guardar como comando o elija Guardar como comando en el menú contextual del panel Historial.
- 3 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparecerá en el menú Comandos.

Nota: El comando se guardará como archivo JavaScript (o, en ocasiones, como un archivo HTML) en la carpeta Dreamweaver/Configuration/Commands.

Para utilizar un comando guardado:

- 1 Seleccione un objeto al que aplicar el comando o coloque el punto de inserción donde desee.
- 2 Elija el comando en el menú Comandos.

Para editar los nombres de comandos del menú Comandos.

- 1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.
- 2 Seleccione un comando para cambiar su nombre e introduzca un nombre nuevo.
- 3 Haga clic en Cerrar.

Para borrar un nombre del menú Comandos:

- 1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.
- 2 Seleccione un comando.
- 3 Haga clic en Borrar y, seguidamente, en Cerrar.

Grabar comandos

Dreamweaver permite grabar un comando temporal para usarlo a corto plazo. La diferencia principal entre este sistema y la reproducción de pasos desde el panel Historial (consulte “Repetir pasos” en la página 164) consiste en lo siguiente:

- Los pasos se graban a medida que los ejecuta, por lo que no tiene que seleccionarlos en el panel Historial antes de reproducirlos.
- Durante la grabación, Dreamweaver le impide realizar movimientos del ratón que no se pueden grabar (como hacer clic para seleccionar algo en una ventana o arrastrar un elemento de página a otra ubicación).
- Si cambia a otro documento mientras está grabando, Dreamweaver no grabará los cambios realizados en el otro documento. Observe el puntero para determinar si en un determinado momento está grabando o no.

Dreamweaver sólo conserva un comando grabado simultáneamente. En cuanto comience a grabar otro, se perderá el antiguo. Para guardar un comando sin perder otro grabado, guárdelo desde el panel Historial.

Una vez grabado un comando, puede guardarlo si lo desea utilizando el panel Historial.

Para grabar temporalmente una serie de pasos usados con frecuencia:

- 1 Elija Comandos > Iniciar grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).



El puntero cambiará para indicar que se está grabando un comando.

- 2 Cuando termine de grabar, elija Comandos > Detener grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).

Para reproducir un comando grabado:

Elija Comandos > Reproducir comando grabado o presione Control+P (Windows) o Comando+P (Macintosh).

Para guardar un comando grabado:

- 1 Elija Comandos > Reproducir comando grabado para volver a ejecutar el comando.

En la lista de pasos del panel Historial aparecerá un paso llamado Ejecutar comando.

- 2 Seleccione el paso Ejecutar comando y haga clic en el botón Guardar como comando.

- 3 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparecerá en el menú Comandos.

CAPÍTULO 6

Diseñar la disposición de páginas

La disposición de páginas es una parte fundamental del diseño Web. El término *disposición de páginas* hace referencia a la apariencia de las páginas en el navegador, es decir, a aspectos tales como la ubicación de los menús o las imágenes. Macromedia Dreamweaver ofrece distintos métodos para crear y controlar la disposición de las páginas Web.

Un método frecuente para diagramar una página consiste en utilizar tablas HTML. Sin embargo, las tablas pueden resultar difíciles de utilizar, pues su función original no era facilitar el diseño de las páginas Web, sino presentar datos en forma tabular.

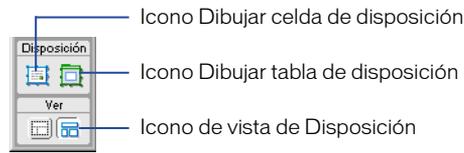
Para simplificar el uso de tablas en la disposición de páginas, Dreamweaver ofrece la vista de Disposición. En ella puede diseñar una página utilizando tablas como estructura subyacente al tiempo que evita las dificultades tradicionales que plantea el uso de tablas. Por ejemplo, puede dibujar fácilmente celdas de tablas en una página y, a continuación, personalizarlas y colocarlas donde prefiera. La disposición puede tener un ancho fijo u ocupar toda la ventana del navegador (consulte “Configurar el ancho de la disposición” en la página 183).

También puede diagramar las páginas utilizando las tablas de la manera tradicional (consulte “Utilizar tablas para presentar contenido” en la página 189) o utilizando capas y convirtiéndolas en tablas (consulte “Usar tablas y capas para diseño” en la página 443). Sin embargo, la vista de Disposición de Dreamweaver es la forma más sencilla de preparar la disposición de una página.

Para utilizar la vista de Disposición, deberá salir de la vista Estándar de Dreamweaver.

Para cambiar a la vista de Disposición:

Elija Ver > Vista de tabla > Vista de disposición o haga clic en el botón Vista de disposición del panel Objetos.

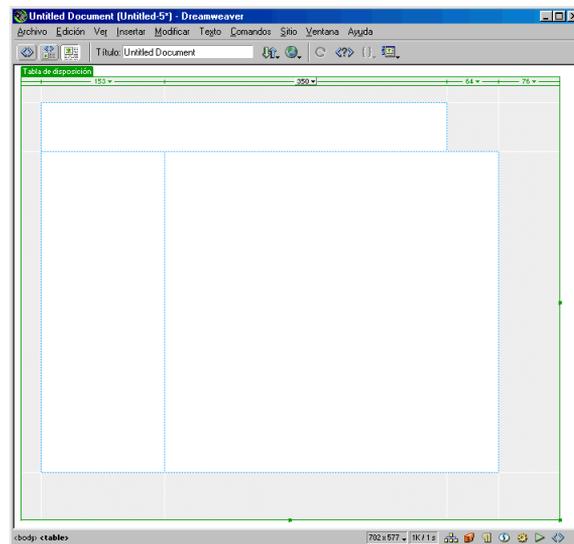


La opción Mostrar fichas de tabla de disposición está activada automáticamente en la vista de Disposición. Para desactivar las fichas de tabla cuando se encuentra en la vista de Disposición, elija Ver > Vista de tabla > Mostrar fichas de tabla de disposición.

Nota: Si crea una tabla en la vista Estándar de Dreamweaver y cambia a la vista de Disposición, la tabla contendrá celdas de disposición vacías que quizá deba borrar antes de crear nuevas celdas.

Celdas y tablas de disposición

Cuando cambia a la vista de Disposición, puede añadir celdas de disposición a la página. Estas celdas le ayudarán a bloquear la disposición de la página. Por ejemplo, puede dibujar una celda en la parte superior de la página para insertar un menú, en la parte derecha para insertar submenús o en un lado para presentar contenido. A la hora de diseñar la página, piense en términos de una cuadrícula de filas y columnas.



Cuando usted crea una celda de disposición en una página, Dreamweaver crea automáticamente una tabla de disposición como contenedor de dicha celda. Una celda de disposición no puede existir fuera de una tabla de disposición. Puede diseñar la página utilizando varias celdas de disposición de una tabla de disposición o utilizar múltiples tablas de disposición para conseguir una disposición más avanzada.

El uso de múltiples tablas de disposición aísla secciones de la disposición para evitar que se vean afectadas por otras. Resulta especialmente útil cuando el contenido de una celda de disposición puede cambiar y hacer que aumente de tamaño. A medida que la celda crece, afecta a las celdas próximas, ya que no se pueden superponer. Si ha creado una disposición con múltiples tablas, las filas y columnas de una tabla no afectarán a otras tablas.

También puede anidar tablas de disposición (insertando una tabla de disposición en otra ya existente). Las celdas de una tabla anidada no están restringidas por las filas y columnas de la tabla externa. Consulte “Dibujar una tabla de disposición anidada” en la página 176.

Dibujar celdas y tablas de disposición

En la vista de Disposición puede dibujar celdas y tablas de disposición en la página. Si crea una celda de disposición, se insertará automáticamente una tabla de disposición que actuará como contenedor de dicha celda. Una celda de disposición siempre se encontrará en una tabla de disposición.

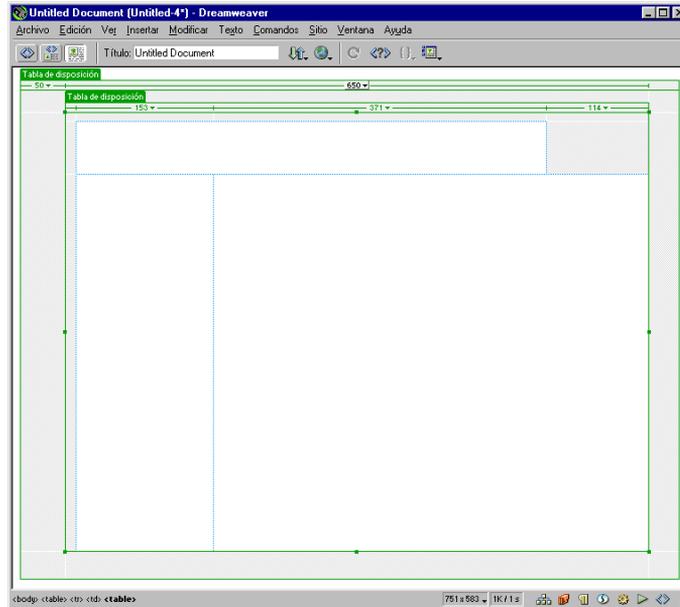
Nota: La tabla de disposición que crea automáticamente Dreamweaver tiene el ancho de la ventana de documento. Puede cambiar su tamaño o hacer que sea autoampliable si es necesario.

Para dibujar una celda de disposición:

- 1 Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar celda de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).
- 2 Sitúe el puntero del ratón en la parte de la página donde desee que comience la celda y, a continuación, arrastre para crear la celda de disposición. Para crear varias celdas sin necesidad de hacer clic repetidamente en el botón de celda de disposición, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

La celda aparecerá en la página con un contorno azul. El azul es el color predeterminado del contorno de las celdas de disposición (consulte “Configurar las preferencias de la vista de Disposición” en la página 188 para cambiarlo). El tamaño de cada celda se muestra en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de la celda. Para obtener más información sobre el ancho, consulte “Configurar el ancho de la disposición” en la página 183.

La disposición de la página utiliza una cuadrícula con columnas y filas, por lo que las celdas pueden extenderse a lo largo de varias filas o columnas, pero nunca superponerse. Dreamweaver ayuda a mantener esta estructura ajustando automáticamente las nuevas celdas a las celdas existentes si se dibujan próximas entre sí (a una distancia de ocho píxeles). Las celdas también se ajustarán automáticamente a un lado de la página si se dibujan cerca del borde (a una distancia de ocho píxeles). Para desactivar temporalmente el ajuste, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la celda por la página.



Esto no significa que todas las celdas deban tener el mismo tamaño o ancho. Puede haber celdas de distinto ancho en la misma columna o celdas de distinto alto en la misma fila.

Para dibujar una tabla de disposición:

- 1 Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).
- 2 Sitúe el puntero del ratón en la página y, a continuación, haga clic y arrastre el ratón para crear la tabla de disposición. Si es la primera tabla que dibuja en la página, se colocará automáticamente en la esquina superior izquierda de la página.

Para crear varias tablas sin necesidad de hacer clic repetidamente en el botón de tabla de disposición, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

La tabla aparecerá en la página con un contorno verde. El verde es el color predeterminado del contorno de las celdas de disposición (consulte “Configurar las preferencias de la vista de Disposición” en la página 188 para cambiarlo). También aparecerá una ficha Tabla de disposición en la parte superior de cada tabla dibujada, que le ayudará a distinguir y seleccionar la tabla. El tamaño de cada tabla se muestra en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de la tabla.



Para obtener más información sobre el ancho, consulte “Configurar el ancho de la disposición” en la página 183.

Las tablas no se pueden superponer. La disposición de la página utiliza una cuadrícula con columnas y filas, por lo que las tablas pueden extenderse a lo largo de varias filas o columnas, pero nunca pueden superponerse. Dreamweaver ayuda a mantener esta estructura ajustando automáticamente las nuevas tablas a las tablas o celdas existentes si se dibujan próximas entre sí (a una distancia de ocho píxeles). Las tablas también se ajustarán automáticamente a un lado de la página si se dibujan cerca del borde (a una distancia de ocho píxeles). Para desactivar el ajuste, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la tabla por la página.

Puede crear tablas de disposición en áreas vacías de la página, en una tabla de disposición existente (anidadas) o alrededor de celdas y tablas de disposición existentes. Cuando se crea una tabla de disposición en un documento en blanco, ésta se ajusta automáticamente a la esquina superior izquierda de la ventana de documento.

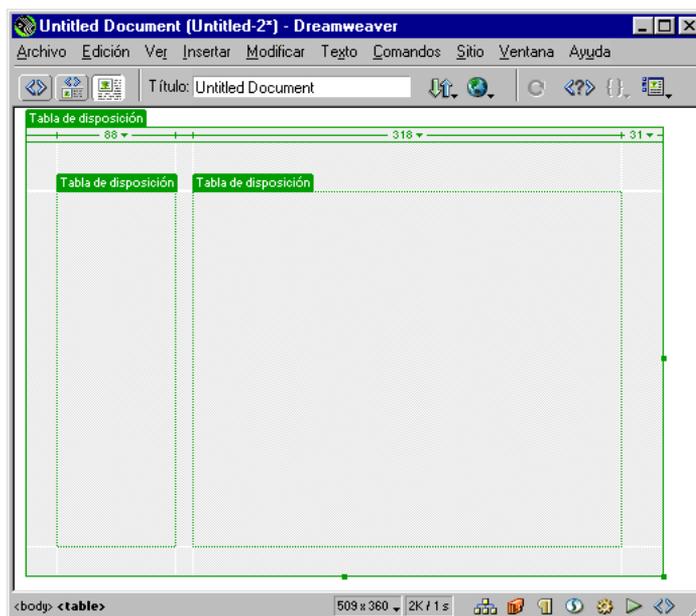
Nota: Si la página ya tiene contenido, sólo podrá dibujar la tabla de disposición debajo del contenido.

Para dibujar una tabla de disposición alrededor de tablas o celdas existentes:

- 1 Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).
- 2 Haga clic y arrastre el ratón alrededor de las celdas o tablas de disposición existentes. La tabla de disposición abarcará las celdas o tablas existentes.

Dibujar una tabla de disposición anidada

Puede dibujar una tabla de disposición en una tabla de disposición existente. De este modo, se creará una tabla anidada. Las celdas de una tabla anidada no están restringidas por las filas y columnas de la tabla externa. Puede insertar múltiples tablas anidadas.



Para dibujar una tabla anidada:

- 1 Haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).
- 2 Sitúe el puntero del ratón dentro del espacio gris de una tabla de disposición existente y, a continuación, haga clic y arrastre el ratón para crear la tabla de disposición anidada.

Una tabla de disposición anidada no puede ser mayor que la tabla que la contiene.

Utilizar la cuadrícula de Dreamweaver

Puede activar la cuadrícula de Dreamweaver para utilizarla como guía al dibujar la disposición. También puede hacer que la disposición se ajuste automáticamente a la cuadrícula y cambiar la cuadrícula o controlar el comportamiento de ajuste especificando la configuración de la cuadrícula.

Para mostrar u ocultar la cuadrícula en la ventana de documento:

Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula o seleccione Cuadrícula en el menú desplegable Opciones de la barra de herramientas.

Para cambiar la configuración de la cuadrícula:

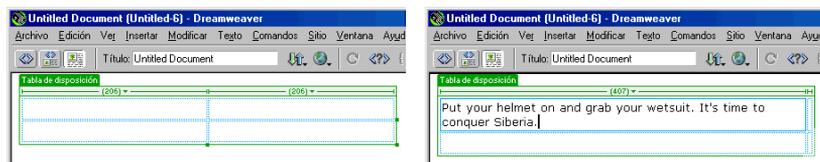
- 1 Haga clic en Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula para abrir el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en la flecha situada junto a la muestra de color y seleccione un color de la paleta o escriba el número hexadecimal en la celda. Este valor controlará el color de las líneas de la cuadrícula.
 - Seleccione Mostrar cuadrícula para ver la cuadrícula en la ventana de documento.
 - Seleccione Ajustar a cuadrícula para activar el ajuste.
 - Escriba la cantidad de espaciado que desea y seleccione Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el menú emergente. Este valor controlará la separación entre las líneas de la cuadrícula.
 - Elija líneas o puntos para las líneas de la cuadrícula.
- 3 Haga clic en Aplicar para ver los cambios y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Añadir contenido a una celda

En la vista de Disposición puede añadir texto, imágenes y otros elementos a las celdas de disposición de la misma forma que en la presentación normal de Dreamweaver (vista Estándar). Haga clic en la celda donde desee insertar contenido y, a continuación, escriba el texto o inserte otros archivos.

Sólo se puede insertar contenido en celdas de disposición, por lo que deberá en primer lugar crearlas (consulte “Dibujar celdas y tablas de disposición” en la página 173). Los espacios grises de la página indican las áreas que no están disponibles para añadir contenido a menos que inserte una celda de disposición en ellas.

La celda de disposición se amplía automáticamente cuando se añade material más grande que ella. A medida que se amplía la celda, aumenta de tamaño la columna en la que se encuentra la celda y, además, pueden verse afectadas las celdas adyacentes.



Para añadir texto a una celda:

Haga clic en la celda de disposición donde desee añadir texto y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Escriba texto en la celda. La celda aumentará automáticamente de tamaño a medida que escribe.
- Pegue el texto copiado de otro documento. Utilice el comando Pegar. Para obtener más información, consulte “Insertar texto y objetos” en la página 244.

Para añadir una imagen a una celda:

- 1 Haga clic en la celda de disposición donde desee añadir la imagen.
- 2 Haga clic en el botón Insertar imagen del panel Objetos, elija Insertar > Imagen o arrastre el botón Insertar imagen desde el panel Objetos hasta la página.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar imagen, seleccione un archivo de imagen.

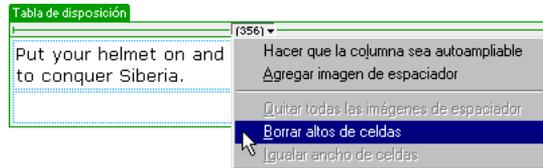
Para obtener más información, consulte “Configurar propiedades de imágenes” en la página 281.

Borrar el alto automático de las celdas

Después de insertar contenido en las celdas, puede borrar el alto de las celdas para eliminar su configuración. Dreamweaver crea automáticamente las celdas con un alto especificado, pero una vez añadido el contenido a la celda, dejará de necesitar el alto especificado.

Para borrar el alto, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Borrar alto de celda en el menú Encabezado de columna. Se borrará el alto y es posible que se reduzca el tamaño de algunas filas.



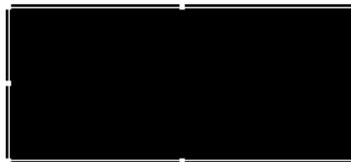
- Seleccione una tabla de disposición (haga clic en la ficha o el borde de la tabla) y, a continuación, haga clic en el botón Borrar alto de fila del inspector de propiedades.

Mover y cambiar el tamaño de celdas y tablas de disposición

Todas las celdas y tablas se pueden mover o cambiar de tamaño, lo que permite ajustar fácilmente la disposición de la página. Para utilizar la cuadrícula de Dreamweaver como guía para mover o cambiar el tamaño de celdas y tablas, consulte “Utilizar la cuadrícula de Dreamweaver” en la página 177.

Para cambiar el tamaño de una celda:

- 1 Haga clic en el borde de la celda o mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de la celda. Aparecerán manejadores de selección alrededor de la celda.
- 2 Utilice los manejadores de selección para arrastrar la celda hasta obtener el tamaño deseado.



La celda se ajustará automáticamente a las celdas existentes (cuando se encuentre a una distancia de ocho píxeles de sus bordes). Una celda de disposición no se puede superponer a otras celdas y no se puede ajustar su tamaño fuera de los límites de su tabla de disposición. Una celda de disposición siempre tendrá como mínimo el tamaño de su contenido.

Para mover una celda:

- 1 Haga clic en el borde de la celda.
- 2 Arrastre o utilice las teclas de flecha para mover la celda hasta el lugar de la página que desee. La tecla de flecha la mueve de píxel en píxel; si mantiene presionada la tecla Mayús, se moverá de 10 en 10 píxeles.

Para cambiar el tamaño de una tabla:

- 1 Haga clic en la ficha de tabla.
Aparecerán manejadores de selección alrededor de la tabla de disposición.
- 2 Utilice los manejadores de selección para arrastrar la tabla hasta obtener el tamaño deseado.

La tabla se ajustará automáticamente a las celdas y tablas existentes (cuando se encuentre a una distancia de ocho píxeles de la celda existente). El tamaño de la tabla de disposición no puede quedar por debajo del límite de las celdas que contiene. La tabla tampoco puede superponerse a las tablas o celdas adyacentes.

Para mover una tabla:

- 1 Haga clic en la ficha de tabla.
- 2 Arrastre o utilice las teclas de flecha para mover la tabla hasta el lugar de la página que desee. La tecla de flecha la mueve de píxel en píxel; si mantiene presionada la tecla Mayús, se moverá de 10 en 10 píxeles.

Aplicar formato a celdas y tablas de disposición

Puede cambiar la apariencia de cualquier celda o tabla de disposición en el inspector de propiedades.

Aplicar formato a una celda de disposición

Puede establecer la alineación de contenido, el ancho y el alto y los colores de fondo en el inspector de propiedades.



Para aplicar formato a una celda de disposición en el inspector de propiedades:

- 1 Haga clic en el borde de la celda o mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de la celda.

2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

3 Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Para cambiar el ancho, elija Fijo y escriba un valor en píxeles en el cuadro, o elija Autoampliar (consulte “Configurar el ancho de la disposición” en la página 183).
- Para cambiar el alto, especifique un valor en píxeles en el cuadro de texto.
- Para establecer un color de fondo para la celda de disposición, elija un color en el selector de colores desplegable o escriba el código hexadecimal del color deseado en el cuadro de texto.
- Para establecer la alineación horizontal, selecciónela en el menú emergente Horiz. Puede establecer la alineación del contenido de la celda de disposición como Izquierda, Centro, Derecho o Predeterminado.
- Para establecer la alineación vertical, selecciónela en el menú emergente Vert. Puede establecer la alineación del contenido de la celda de disposición como Superior, Medio, Inferior, Línea de base o Predeterminado.
- Seleccione No aj. para evitar que se ajuste el texto. Si selecciona esta opción, la celda de disposición se ampliará para dar cabida a todo el contenido sin pasar a una nueva línea.

Aplicar formato a tablas de disposición

Puede definir el ancho, alto, relleno, espaciado, etc. en el inspector de propiedades.



Para aplicar formato a una tabla de disposición:

1 Haga clic en la ficha o el borde de la tabla.

2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

3 Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

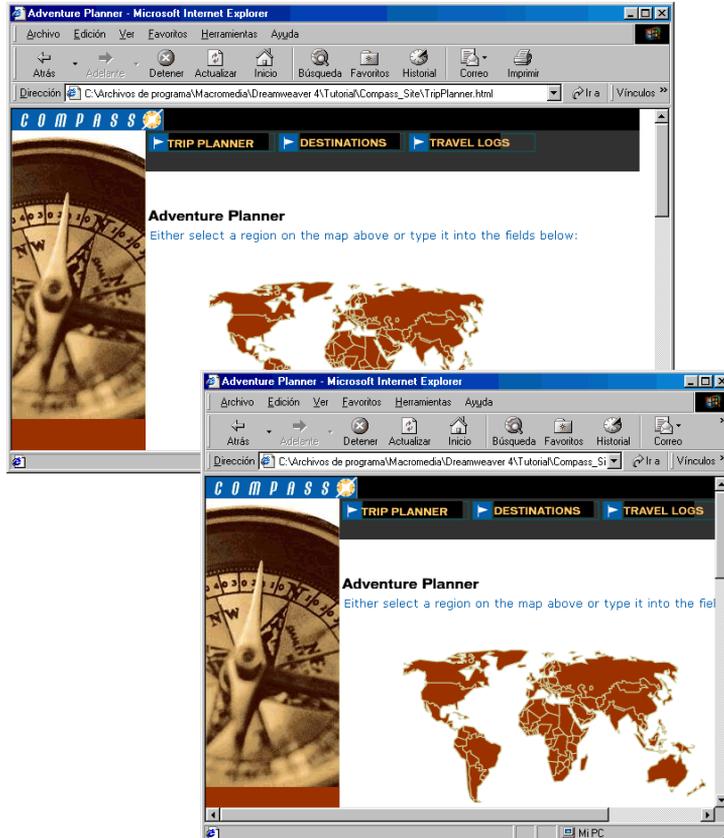
- Para cambiar el ancho, elija Fijo y escriba un valor en píxeles en el cuadro o elija Autoampliar (consulte “Configurar el ancho de la disposición” en la página 183).
- Para cambiar el alto, especifique un valor en píxeles en el campo de texto.

- Para establecer el relleno de celdas, especifique el número de píxeles en el campo Rell. celda. El relleno de celdas es la cantidad de espacio que habrá entre el contenido de una celda de disposición y el límite de la misma. Si establece este valor por encima de 0, todas las celdas de la tabla de disposición que ha seleccionado tendrán este espaciado. Si aparecen dos números en el área de encabezado de la columna, utilice la opción Igualar ancho.
- Para establecer el espaciado de celdas, especifique el número de píxeles en el campo Esp. celda. El espaciado de celdas es la cantidad de espacio que habrá entre cada celda de disposición. Si establece este valor por encima de 0, todas las celdas de disposición de la tabla que ha seleccionado tendrán este espaciado. Si aparecen dos números en el área de encabezado de la columna, utilice la opción Igualar ancho.
- Para borrar los valores de alto de todas las celdas de la tabla de disposición que ha seleccionado, haga clic en el botón Borrar atributos de alto. Si no hay elementos en la tabla, ésta se contraerá completamente.
- Si hay celdas de ancho fijo, haga clic en el botón Igualar ancho. De este modo se restablecerá automáticamente el ancho HTML de cada celda para que coincida con el contenido de la celda. Por ejemplo, si define el ancho en 200 píxeles y, a continuación, añade contenido que amplía el ancho a 250, aparecerán estos dos números en la barra superior de la tabla: 250 entre comillas y 200 entre paréntesis. Si hace clic en Igualar ancho, desaparecerá el valor de 200 píxeles y se mantendrá el de 250.
- Para eliminar las imágenes de espaciador (imágenes transparentes que se utilizan para controlar el espaciado de la disposición) en la tabla de disposición, haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores. (Para obtener más información, consulte “Utilizar las imágenes de espaciador” en la página 186.)
- Si la tabla de disposición seleccionada está anidada dentro de otra tabla de disposición, haga clic en Desanidar para eliminar la tabla anidada sin perder su contenido. La tabla de disposición desaparecerá y las celdas de disposición y su contenido pasarán a formar parte de la tabla principal.

Configurar el ancho de la disposición

En la vista de Disposición puede utilizar dos tipos de anchos: fijo y autoampliable. El ancho aparece en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de cada columna. El ancho fijo es un número específico, como 300 píxeles, y se muestra como un número. La opción Autoampliar configura el ancho para que cambie automáticamente según el tamaño de la ventana y se muestre como una línea ondulada. Con esta opción, la disposición siempre llena la ventana del navegador, independientemente del tamaño de ventana que haya establecido el usuario. Si bien el ancho fijo es la opción predeterminada, generalmente establecerá algunas celdas o tablas de disposición con ancho fijo y una con ancho autoampliable. La configuración elegida afectará a todas las celdas o tablas de esa columna. En una disposición sólo se puede definir una columna como autoampliable.

Por ejemplo, supongamos que la disposición tiene una barra de menú en la parte izquierda de la página, el título en la parte superior y el área de contenido principal en la parte derecha. Puede definir la columna izquierda con ancho fijo y el área de contenido principal con ancho autoampliable.



Para definir un ancho autoampliable, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acceda a la parte superior de la columna que desea definir como autoampliable y seleccione Hacer que la columna sea autoampliable en el menú Encabezado de columna. Sólo se puede definir una columna como autoampliable.



- Seleccione la columna y, a continuación, haga clic en Autoampliar en el inspector de propiedades.

Cuando usted define una columna como autoampliable, Dreamweaver inserta imágenes de espaciador en las columnas de ancho fijo para controlar la disposición. Una imagen de espaciador es una imagen transparente que no es visible en la ventana del navegador, pero que se utiliza para controlar el espaciado. Consulte “Utilizar las imágenes de espaciador” en la página 186 para obtener más información.

Para definir un ancho fijo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acceda a la parte superior de la columna que desea definir como fija y seleccione Hacer que la columna tenga ancho fijo en el menú Encabezado de columna.

Hacer que la columna tenga ancho fijo establece automáticamente el ancho de la columna para que coincida con el ancho del contenido de esa columna.

- En el inspector de propiedades, haga clic en Fijo y escriba un valor numérico.

Si introduce un valor numérico menor que el ancho del contenido, Dreamweaver establecerá automáticamente el ancho con el tamaño de píxeles correcto.

Algunas veces aparecen dos números en el menú Encabezado de columna: el ancho real de la columna y el ancho que aparece en el código HTML. Esto debe ser a varias razones, por ejemplo, a que ha insertado contenido más amplio que el ancho dibujado o especificado. Conviene que el ancho sea igual para que sólo aparezca un número.

Para igualar el ancho (de modo que sólo se especifique el ancho real):

Seleccione Igualar ancho de celdas en el menú Encabezado de columna.

Utilizar las imágenes de espaciador

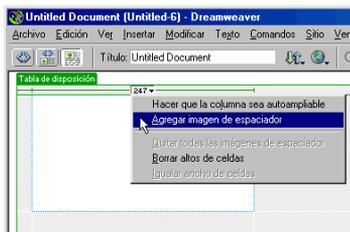
Una imagen de espaciador es una imagen transparente que no es visible en la ventana del navegador, pero que se utiliza para controlar el espaciado en tablas autoampliables. La imagen de espaciador mantiene el ancho establecido para cada tabla y celda de la página. Si decide no utilizar imágenes de espaciador en tablas autoampliables, las columnas cambiarán de tamaño o incluso desaparecerán por completo si no tienen contenido.

Puede insertar y eliminar imágenes de espaciador en cada columna o dejar que Dreamweaver las añada automáticamente al crear una columna autoampliable. Las columnas que contienen imágenes de espaciador presentan una barra doble en la parte superior.

Al insertar una imagen de espaciador en una columna o al definir una columna autoampliable, aparece un cuadro de diálogo para que configure el archivo de imagen de espaciador. Si ya ha definido una imagen de espaciador para el sitio en las preferencias de Dreamweaver, no aparecerá este cuadro de diálogo. Consulte “Configurar las preferencias de la vista de Disposición” en la página 188.

Para configurar la imagen de espaciador:

- 1 Defina una columna como autoampliable o elija Agregar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna.



- 2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:
 - Indicar a Dreamweaver dónde crear el archivo de imagen de espaciador: Si selecciona esta opción y hace clic en Aceptar, aparecerá otro cuadro de diálogo que le permitirá acceder al directorio del sitio donde desee almacenar el archivo de imagen de espaciador, por ejemplo, una carpeta de imágenes. Ésta es la opción recomendada.
 - Acceder a archivo de imagen de espaciador existente: Si ya ha creado un archivo de imagen de espaciador para el sitio, elija esta opción y, a continuación, acceda a la imagen de espaciador en el cuadro de diálogo que aparece. La imagen de espaciador deberá ser un GIF transparente de 1 x 1 píxel.

- Desactivar imágenes de espaciador para columnas autoampliables: Si selecciona esta opción, aparecerá un cuadro de diálogo que le advertirá que las otras columnas de disposición pueden adoptar un ancho pequeño. Si opta por no utilizar imágenes de espaciador, el ancho de las columnas será tan pequeño como su contenido. Las columnas sin contenido desaparecerán. Las imágenes de espaciador ayudan a mantener la estructura de la disposición tal como se trazó originalmente.

Puede insertar y eliminar imágenes de espaciador en columnas específicas o eliminar todas las imágenes de espaciador de la página.

Para insertar una imagen de espaciador en una columna:

Seleccione Agregar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna. La imagen de espaciador se insertará en la columna. La imagen no se verá, pero es posible que la columna se desplace ligeramente y aparezca una barra doble en la parte superior.

Para eliminar una imagen de espaciador de una columna:

Seleccione Quitar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna. La imagen de espaciador desaparecerá y es posible que la columna se desplace.

Para eliminar todas las imágenes de espaciador de la página:

Seleccione Quitar todas las imágenes de espaciador en el menú Encabezado de columna o haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores en el inspector de propiedades de la tabla de disposición. La disposición puede cambiar ligera o espectacularmente, según el contenido. Si no hay contenido en algunas columnas, éstas pueden desaparecer por completo.

Configurar las preferencias de la vista de Disposición

Utilice la categoría Vista de Disposición de Preferencias para establecer o modificar la ubicación y los archivos de imagen de espaciador, así como los colores que utiliza la vista de Disposición para dibujar las tablas y celdas, etc.

Para abrir las preferencias de la vista de Disposición:

Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Vista de disposición en la lista de categorías.

Autoinsertar espaciadores especifica si Dreamweaver deberá insertar automáticamente imágenes de espaciador cuando se defina una columna como autoampliable.

Imagen de espaciador establece el archivo de imagen de espaciador para los sitios. Elija un sitio en el menú desplegable y, a continuación, cree una nueva imagen de espaciador o acceda a una ya existente en ese sitio.

Contorno de celda establece el color empleado para dibujar el contorno de celda.

Resalto de celda establece el color que resalta la celda cuando se mueve el cursor sobre ella o se selecciona.

Contorno de tabla establece el color empleado para dibujar el contorno de tabla.

Fondo de tabla establece el color de fondo de la ventana de documento.

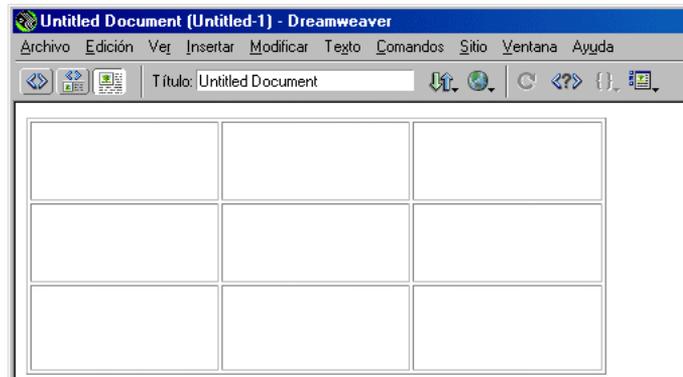
CAPÍTULO 7

Utilizar tablas para presentar contenido

Las tablas son una herramienta extremadamente potente para presentar datos e imágenes en páginas HTML. Las tablas proporcionan a los diseñadores Web formas de añadir estructura vertical y horizontal a una página.

Las tablas constan de tres componentes básicos:

- Filas (espacio horizontal)
- Columnas (espacio vertical)
- Celdas (los contenedores que se originan en las intersecciones de las filas y las columnas).



Utilice las tablas para presentar datos tabulares, diseñar columnas en una página o disponer texto o gráficos en una página Web. Una vez creada una tabla, podrá modificar fácilmente tanto su apariencia como su estructura. Podrá añadir contenido; añadir, eliminar, dividir y combinar filas y columnas; modificar las propiedades de tabla, de filas o de celdas para añadir color y alineaciones, así como copiar y pegar celdas.

Nota: Se recomienda utilizar la vista de Disposición para diseñar páginas (consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171). La vista de Disposición permite aplicar fácilmente el diseño a las páginas utilizando tablas como estructura subyacente. Utilice tablas en Dreamweaver para añadir datos tabulares a la página.

Insertar una tabla

Utilice el panel Objetos o el menú Insertar para crear una tabla.

Para insertar una tabla:

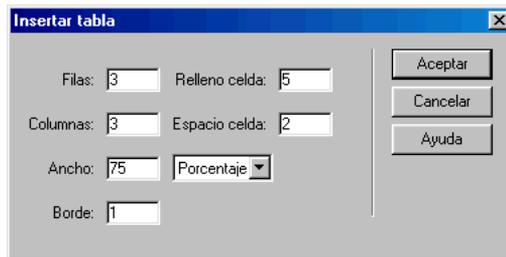
1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento donde desea que aparezca la tabla y haga clic en el botón Tabla de la categoría Común, en el panel Objetos, o elija Insertar > Tabla.
- Arrastre el botón Tabla desde el panel Objetos hasta la posición deseada de la página.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar tabla.

2 Acepte los valores actuales de este cuadro de diálogo o escriba otros nuevos.

Nota: El cuadro de diálogo Insertar tabla mantiene los valores de la configuración más reciente introducida para una tabla.



- En el campo Filas, especifique el número de filas de la tabla.
- En el campo Columnas, especifique el número de columnas de la tabla.
- En el campo Relleno celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta. El valor predeterminado de relleno es 1 píxel. Introduzca 0 para especificar que no desea relleno.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla. El valor predeterminado es 2 píxeles. Introduzca 0 para especificar que no desea espaciado.

- En el campo Ancho, especifique el ancho de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del navegador.
- En el campo Borde, especifique el ancho en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

3 Haga clic en Aceptar para crear la tabla.

Si desea insertar una tabla sin especificar previamente estas opciones, desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos en las preferencias generales. Consulte “Definir preferencias” en la página 89.

Añadir contenido a una celda de una tabla

Puede añadir texto e imágenes a las celdas de una tabla.



Para añadir texto a una tabla:

- 1** Haga clic en una celda en la que desee añadir texto y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Escriba el texto en la tabla. Las celdas de la tabla aumentarán de tamaño automáticamente a medida que escriba.
 - Pegue el texto copiado de otro documento. Consulte “Insertar texto y objetos” en la página 244.
- 2** Presione la tecla Tab para pasar a la celda siguiente o presione Mayús+Tab para volver a la celda anterior. Si presiona la tecla Tab en la última celda de una tabla se añadirá otra fila a la tabla de manera automática.

También puede usar las teclas de flecha para moverse entre las celdas.

Para añadir una imagen a una tabla:

- 1 Haga clic en la celda en la que desea añadir la imagen.
- 2 Haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común, en el panel Objetos, o elija Insertar > Imagen.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, seleccione un archivo de imagen.

Para obtener información sobre la configuración de las propiedades de imágenes, consulte “Configurar propiedades de imágenes” en la página 281.

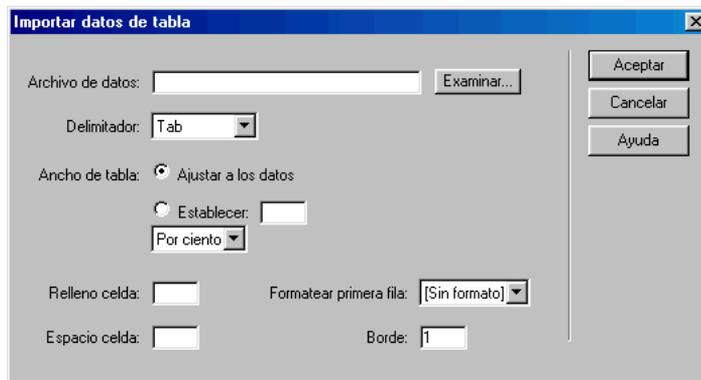
Importar datos de una tabla

Los datos creados en otra aplicación (como Microsoft Excel) y guardados en un formato delimitado (separado por tabuladores, comas, dos puntos, puntos y comas u otros delimitadores) se pueden importar a Dreamweaver y aplicarles formato de tabla.

Para importar datos de una tabla:

- 1 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Archivo > Importar > Importar datos de tabla.
 - Elija Insertar > Datos de tabla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Importar datos de tabla o Insertar datos tabulares, en función de la opción elegida. Salvo el título, estos dos cuadros de diálogo son idénticos.



- 2 En el campo Archivo de datos, introduzca el nombre del archivo que desea importar.

- 3 En el menú desplegable Delimitador, seleccione el formato de delimitador que corresponda al formato del documento que va a importar.

Si selecciona Otro, aparecerá un campo a la derecha del menú desplegable. Introduzca el delimitador utilizado para separar los datos de la tabla.

Nota: Si no selecciona (o especifica) el delimitador utilizado cuando se guardó el archivo, éste no se importará correctamente y los datos de la tabla tendrán un formato incorrecto. No aparecerá ningún error ni ningún mensaje de advertencia para indicarle que existe un problema.

- 4 En Ancho de tabla, seleccione una de las siguientes opciones:

- Seleccione Ajustar a los datos para crear una tabla que se ajuste al texto más largo de cada columna de la tabla.
- Seleccione Definir para especificar un ancho de tabla como porcentaje de la ventana del navegador o como un número de píxeles.

- 5 Seleccione las opciones de formato de la tabla:

- En el campo Relleno celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.
- En el campo Formatear primera fila, seleccione una de las cuatro opciones de formato posibles: Sin formato, Negrita, Cursiva o Negrita cursiva.
- En el campo Borde, especifique el ancho en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

- 6 Haga clic en Aceptar.

Seleccionar elementos de tabla

Con un solo movimiento puede seleccionar toda la tabla, una fila, una columna o un rango contiguo de celdas dentro de la tabla. Una vez seleccionadas la tabla o las celdas, puede llevar a cabo las siguientes operaciones:

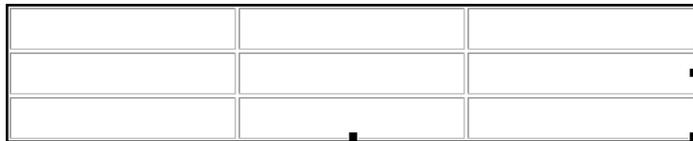
- Modificar la apariencia de las celdas seleccionadas o del texto que contienen. Consulte “Aplicar formato a tablas y celdas” en la página 196.
- Copiar y pegar celdas contiguas. Consulte “Copiar y pegar celdas” en la página 206.

También puede seleccionar múltiples celdas no contiguas de una tabla y modificar las propiedades de dichas celdas. No se pueden copiar ni pegar selecciones de celdas no contiguas.

Para seleccionar toda la tabla, lleve a cabo una de estas operaciones:

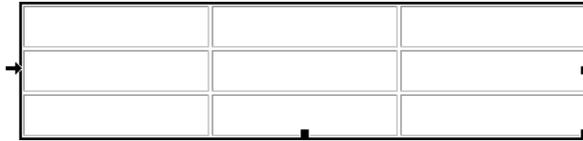
- Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla o en cualquier punto del borde derecho o inferior.
- Haga clic en la tabla y elija Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.
- Haga clic en la tabla y elija Edición > Seleccionar todo.
- Sitúe el punto de inserción en cualquier lugar dentro de la tabla y seleccione la etiqueta <table> en el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.

Aparecerán manejadores de selección alrededor de la tabla cuando ésta esté seleccionada.



Para seleccionar filas o columnas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el margen izquierdo de una fila o en la parte superior de una columna. Haga clic cuando aparezca la flecha de selección.



- Haga clic en una celda o arrastre en horizontal o en vertical para seleccionar varias filas o columnas.

Para seleccionar una o varias celdas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en una celda y arrastre en horizontal o en vertical hasta otra celda.
- Haga clic en una celda y, a continuación, presione la tecla Mayús y haga clic en otra celda. Todas las celdas de la región rectangular quedarán seleccionadas.



Para seleccionar un conjunto de celdas no contiguas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la tabla para añadir celdas, filas o columnas a la selección.
- Seleccione varias celdas de la tabla y, a continuación, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en las celdas, filas o columnas para desactivar la selección de celdas individuales.

Aplicar formato a tablas y celdas

Puede cambiar la apariencia de una tabla configurando las propiedades de la tabla y de sus celdas o aplicándole un diseño predefinido. Consulte “Configurar propiedades de tablas” en la página 197, “Configurar propiedades de columnas, filas y celdas” en la página 198 y “Utilizar un esquema de diseño para aplicar formato a una tabla” en la página 200.

Para aplicar formato al texto de la tabla, puede aplicar un formato al texto seleccionado o utilizar estilos. Consulte “Insertar y aplicar formato a texto” en la página 243.

Etiquetas de tablas

A la hora de aplicar formato a tablas en la ventana de documento, puede definir propiedades que se apliquen a toda la tabla o a filas, columnas o celdas seleccionadas de la tabla. Cuando una propiedad, como color de fondo o tipo de alineación, se define de una forma para toda la tabla y de otra para celdas individuales de la misma, resulta útil comprender cómo Dreamweaver interpreta el código HTML.

Cuando se define la misma propiedad varias veces en una tabla, se interpreta de esta forma: El formato de celdas, que forma parte de la etiqueta `td`, tiene prioridad sobre el formato de filas (etiqueta `tr`), que a su vez tiene prioridad sobre el formato de tablas (etiqueta `table`). Por tanto, si especifica un color de fondo azul para una sola celda y, a continuación, establece el color de fondo de toda la tabla como amarillo, la celda azul no cambiará a amarillo, ya que la etiqueta `td` tiene prioridad sobre la etiqueta `table`.

En el ejemplo siguiente, la etiqueta `table` establece un color de fondo amarillo (`#FFFF99`) para toda la tabla. La primera etiqueta, `tr`, cambiará esas celdas a verde (`#33FF66`) y la segunda etiqueta `td` cambiará la celda superior central a azul (`#333399`). Las etiquetas `tr` y `td` de la fila inferior no han cambiado, por lo que esas celdas adoptan el color de la tabla, que es amarillo.

```
<table border="1" width="75%" bgcolor="#FFFF99">
<tr bgcolor="#33FF66">
  <td>&nbsp;</td>
  <td bgcolor="#333399">&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
```

Configurar propiedades de tablas

El inspector de propiedades muestra las propiedades de tabla cuando hay una tabla seleccionada.

También puede utilizar el comando Formatear tabla para aplicar rápidamente un diseño predefinido a la tabla seleccionada. Consulte “Utilizar un esquema de diseño para aplicar formato a una tabla” en la página 200.

Para especificar las propiedades de una tabla:

- 1 Seleccione la tabla.
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.



Para asignar un nombre a la tabla:

- En el campo Tabla, introduzca un nombre para la tabla.

Para seleccionar opciones de disposición de tabla:

- En los campos Filas y Cols, especifique el número de filas y columnas de la tabla.
- En los campos An y Al, especifique el ancho y el alto de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del navegador. Normalmente no es preciso especificar el alto de una tabla.
- Utilice el campo Alinear para especificar cómo debe alinearse una tabla con otros elementos del mismo párrafo, como pueden ser texto o imágenes. Izquierda alinea la tabla a la izquierda de otros elementos, Derecha alinea la tabla a la derecha de otros elementos y Centro centra la tabla. Puede alinear la tabla a la izquierda, a la derecha o al centro en relación con otros elementos. También puede elegir la alineación predeterminada del navegador.
- Utilice los botones Borrar alto de fila y Borrar ancho de columna para borrar todos los valores de alto de fila y ancho de columna de la tabla.
- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a píxeles para convertir el ancho de la tabla expresada en forma de porcentaje de la ventana del navegador a su ancho actual expresado en píxeles.
- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a porcentaje para convertir el ancho de la tabla expresado en píxeles a un porcentaje de la ventana del navegador.

Para establecer el relleno y el espaciado de las celdas dispone de las siguientes opciones:

- En el campo Rell. celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Esp. celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.

Cuando no se asignan valores específicos de espaciado y relleno de celda, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer y Dreamweaver muestran la tabla como si el espaciado de celda fuera 2 y el relleno de celda fuera 1.

Para establecer los bordes de la tabla dispone de las siguientes opciones:

- En el campo Borde, especifique el ancho del borde de la tabla en píxeles. La mayoría de los navegadores muestran el borde como una línea tridimensional.

Si utiliza la tabla para la disposición de la página, especifique 0 como valor de borde. Para ver los límites de celda y tabla cuando el borde está definido como 0, elija Ver > Ayudas visuales > Bordes de tabla.

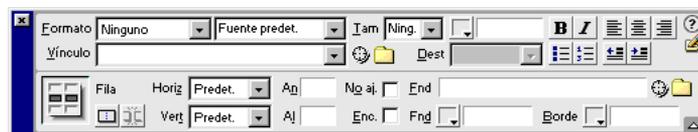
- Utilice el campo Col. borde para seleccionar un color de borde para toda la tabla.
- Utilice las opciones Color fondo para establecer la imagen de fondo o el color de fondo de la tabla.
- Utilice el campo Im. fondo para establecer la imagen de fondo de la tabla.

Configurar propiedades de columnas, filas y celdas

Seleccione cualquier combinación de celdas y, a continuación, utilice el inspector de propiedades para cambiar la apariencia de celdas, filas o columnas individuales. Para seleccionar celdas, filas y columnas, consulte “Seleccionar elementos de tabla” en la página 194. Para aplicar formato a toda la tabla, consulte “Configurar propiedades de tablas” en la página 197.

Para aplicar formato a una fila, una columna o una celda:

- 1 Seleccione cualquier combinación de celdas de la tabla.
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



3 Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Utilice el menú emergente Horiz para configurar la alineación horizontal del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido a la izquierda, a la derecha o al centro, o bien con el valor predeterminado del navegador (generalmente a la izquierda para celdas normales y centro para celdas de encabezado).
- Utilice el menú emergente Vert para configurar la alineación vertical del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido con la parte superior, media, inferior, con la línea de base o con el valor predeterminado del navegador (generalmente alineación al medio).
- En los campos An y Al, especifique en píxeles el ancho y el alto de las celdas seleccionadas. Para usar porcentajes, introduzca el símbolo de porcentaje (%) tras el valor.
- Para definir una imagen de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Haga clic en el icono de carpeta para localizar una imagen. También puede escribir la ruta de la imagen o utilizar el icono de señalización.
- Para definir el color de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Puede utilizar el selector de colores o escribir el código hexadecimal correspondiente al color deseado.
- Para establecer un color de borde para las celdas, utilice la opción Borde.

4 Dispone de las siguientes opciones de disposición:

- Haga clic en el botón Combinar celdas para combinar las celdas, filas o columnas seleccionadas y crear una celda. Consulte “Dividir y combinar celdas” en la página 204.
- Haga clic en el botón Dividir celda para dividir una celda y convertirla en dos celdas. Consulte “Dividir y combinar celdas” en la página 204.
- Seleccione No aj. para evitar que se ajuste el texto. Esto hace que las celdas sean más anchas para dar cabida a todos los datos conforme los escribe o los pega en una celda. (Generalmente, las celdas se amplían en horizontal para dar cabida a la palabra más larga y, a continuación, se amplían en vertical.)
- Seleccione Encab. para aplicar formato de encabezado de tabla a las celdas o filas seleccionadas. El contenido de las celdas de encabezado de la tabla aparece en negrita y centrado de forma predeterminada.

Utilizar un esquema de diseño para aplicar formato a una tabla

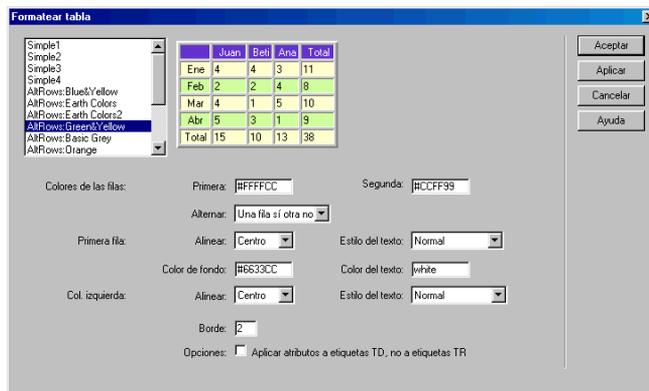
Utilice el comando Formatear tabla para aplicar rápidamente un diseño predefinido a la tabla. Seguidamente, podrá seleccionar opciones para personalizar más el diseño.

Para utilizar un diseño predefinido:

- 1 Seleccione la tabla y elija Comandos > Formatear tabla.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, elija un esquema de diseño en la lista de la izquierda. La tabla se actualizará para presentar una muestra del diseño.
- 3 Para personalizar el diseño, realice cambios en las opciones Colores de las filas, Primera fila y Col. izquierda.
- 4 Para modificar el ancho del borde, introduzca un valor en el campo Borde. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.
- 5 Para aplicar el diseño a las celdas de la tabla (etiquetas td) en lugar de a las filas (etiquetas tr), seleccione la opción Aplicar atributos a etiquetas TD, no a etiquetas TR.

El formato de las celdas de la tabla anulará el formato especificado para la fila en la que se encuentra la celda. Sin embargo, si desea que todas las celdas de la fila se formateen de la misma manera, le conviene aplicar formato a la fila de la tabla en lugar de cada una de las celdas. De este modo obtendrá un código HTML más limpio y conciso. Consulte “Aplicar formato a tablas y celdas” en la página 196.

- 6 Haga clic en Aplicar o en Aceptar para dar formato a la tabla con el diseño seleccionado.



Cambiar el tamaño de tablas y celdas

Puede cambiar el tamaño de una tabla completa o de filas y columnas individuales. Al cambiar el tamaño de toda la tabla, todas sus celdas cambiarán proporcionalmente.

Para cambiar el tamaño de la tabla:

- 1 Seleccione la tabla.
- 2 Arrastre uno de los manejadores de selección para cambiar el tamaño de la tabla en esa dimensión. Al arrastrar el manejador de la esquina se cambian ambas dimensiones.

Para cambiar el tamaño de una fila o una columna, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para cambiar el alto de la fila, arrastre el borde inferior de la fila.
- Para cambiar el ancho de la columna, arrastre el borde derecho de la columna.

Cambiar el ancho de una columna

El inspector de propiedades permite especificar el ancho de una columna de tres formas distintas.

Para establecer el ancho de la columna:

- 1 Haga clic en una de las celdas de la columna o seleccione la columna.
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.
- 3 En el campo An, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Introduzca un número para establecer el ancho de la columna de acuerdo con el valor especificado en píxeles.
 - Introduzca un número seguido de un símbolo de porcentaje (%) para establecer la columna como porcentaje del ancho de la tabla.
 - Deje el campo en blanco (predeterminado) para permitir que el navegador y Dreamweaver determinen el ancho adecuado de acuerdo con el contenido de la celda y del ancho de las otras columnas. Generalmente se asigna espacio de acuerdo con la línea más larga o la imagen más ancha. Por esta razón algunas veces una columna resulta mucho más grande que otras columnas de la tabla cuando se le añade contenido.

Restablecer el ancho y el alto

La forma más sencilla de establecer el ancho de una columna y el alto de una fila consiste en arrastrar los bordes de la tabla. Al arrastrar el borde de una columna o una fila se establecen automáticamente valores específicos para todas las columnas o filas, en píxeles o como porcentaje de las dimensiones actuales de la tabla, según se haya especificado el ancho de la tabla.

Si no consigue el resultado deseado arrastrando los bordes de la tabla, puede borrar el ancho de la columna y volver a empezar.

Para cambiar el ancho y el alto, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la tabla, elija Modificar > Tabla, y seleccione Borrar alto de celda o Borrar ancho de celda.
- Cambie a la vista de Código (o al inspector de código) y cambie directamente el ancho y el alto en el código HTML.
- En el inspector de propiedades, introduzca los valores específicos de ancho y alto en los cuadros An y Al.

Añadir y eliminar filas y columnas

Utilice los comandos del submenú Modificar > Tabla o los comandos del menú contextual para añadir y eliminar filas y columnas de una tabla.

Para añadir filas o columnas:

- 1** Haga clic en una celda donde desea que aparezca la nueva fila o columna.
- 2** Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Para añadir una fila, elija Modificar > Tabla > Insertar fila o elija Tabla > Insertar fila en el menú contextual.
 - Para añadir una columna, elija Modificar > Tabla > Insertar columna o elija Tabla > Insertar columna en el menú contextual.
 - Para añadir filas y columnas, elija Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas, o elija Tabla > Insertar filas o columnas en el menú contextual.
- 3** En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, introduzca el número de filas o columnas que desea añadir y especifique si las nuevas filas o columnas deben aparecer antes o después de la fila o columna seleccionada.
- 4** Haga clic en Aceptar.

Para eliminar una fila o una columna:

- 1 Haga clic en una celda de la fila o la columna que desea eliminar.
- 2 Elija una de las siguientes opciones:
 - Para eliminar una fila, elija Modificar > Tabla > Eliminar fila o elija Tabla > Eliminar fila en el menú contextual.
 - Para eliminar una columna, elija Modificar > Tabla > Eliminar columna o elija Tabla > Eliminar columna en el menú contextual.

Para añadir o eliminar filas o columnas de las partes inferior y derecha de una tabla:

- 1 Seleccione toda la tabla. (Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla, o bien haga clic una vez en la tabla y elija Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.)
- 2 En el inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Aumente el valor de fila o columna para añadir filas.
 - Reduzca el valor de fila o columna para eliminar filas.

Dreamweaver añade o elimina filas desde la parte inferior de la tabla y añade y elimina columnas desde la derecha. Dreamweaver no avisa si las filas o las columnas que desea eliminar contienen datos.

Anidar tablas

Una tabla anidada es una tabla que está dentro de otra tabla. Puede configurar una tabla anidada como cualquier otra tabla; no obstante, su ancho vendrá limitado por el ancho de la celda en la que aparece.

<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>								

Para anidar una tabla en una celda de otra tabla:

- 1 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en la celda donde desea que aparezca la segunda tabla y elija Insertar > Tabla.
 - Haga clic en la celda donde desea insertar la segunda tabla.
 - Arrastre el botón Tabla de la categoría Común, en el panel Objetos, hasta la celda donde desea insertar la segunda tabla.
- 2 Especifique las propiedades de la tabla en el cuadro de diálogo Insertar tabla y haga clic en Aceptar.

Dividir y combinar celdas

Utilice el inspector de propiedades o los comandos del submenú Modificar > Tabla para dividir o combinar celdas. Puede combinar cualquier número de celdas adyacentes —siempre que la selección entera tenga forma rectangular— para obtener una sola celda que se extienda por varias columnas o filas. Puede dividir una celda en varias filas o columnas, independientemente de si anteriormente se había combinado. Dreamweaver reestructura automáticamente la tabla (añade los correspondientes atributos COLSPAN o ROWSPAN) para crear la disposición especificada.

En la ilustración siguiente, las celdas en la mitad de las dos primeras columnas se han combinado para ocupar dos filas.

Para combinar dos o más celdas en una tabla:

- 1 Seleccione las celdas que desea combinar. Las celdas seleccionadas deberán ser contiguas y tener forma rectangular.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta selección tiene forma rectangular, por lo que las celdas se pueden combinar.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta selección de tabla no tiene forma rectangular, por lo que las celdas no se pueden combinar.

- 2 Elija Modificar > Tabla > Combinar celdas o haga clic en el botón Combinar celdas del inspector de propiedades.

El contenido de las celdas individuales se sitúa en la celda combinada resultante. Las propiedades de la primera celda seleccionada se aplicarán a la celda combinada.

Para dividir una celda combinada:

- 1 Haga clic en la celda o seleccione una celda.
- 2 Elija Modificar > Tabla > Dividir celda o haga clic en el botón Dividir celda del inspector de propiedades.
- 3 En el cuadro de diálogo Dividir celda, elija si desea dividir la celda en filas o en columnas y, a continuación, introduzca el número de filas o columnas.

Copiar y pegar celdas

Puede copiar y pegar al mismo tiempo varias celdas de una tabla conservando su formato o copiar y pegar únicamente el contenido de la celda.

Las celdas se pueden pegar en un punto de inserción o en el lugar de una selección en una tabla existente. Para pegar varias celdas de una tabla, el contenido del Portapapeles debe ser compatible con la estructura de la tabla o la selección de la tabla en la que se va a pegar.

Para cortar o copiar celdas en una tabla:

1 Seleccione una o más celdas de la tabla.

Para cortar o copiar celdas, la selección debe tener forma rectangular. (Consulte “Seleccionar elementos de tabla” en la página 194.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selección correcta: Las celdas se pueden cortar o copiar.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selección incorrecta: Estas celdas no se pueden cortar ni copiar.

2 Corte o copie las celdas utilizando los comandos del menú Edición.

Si selecciona toda una fila o columna y elige Edición > Cortar, la fila o la columna desaparecerán de la tabla.

Para pegar celdas de tabla:

1 Elija dónde desea pegar las celdas.

- Para pegar celdas antes o encima de una celda concreta, haga clic en dicha celda.
- Para crear una tabla nueva con las celdas pegadas, haga clic en el lugar en el que desea que aparezca la tabla (siempre que no sea dentro de otra tabla).

2 Elija Edición > Pegar.

Si pega filas o columnas completas en una tabla existente, éstas se añadirán a la tabla. Si pega una celda individual, se reemplazará el contenido de la celda seleccionada. Si pega fuera de una tabla, las filas, columnas o celdas se utilizarán para definir una tabla nueva.

Para eliminar el contenido y dejar las celdas intactas:

1 Seleccione una o más celdas.

2 Elija Edición > Borrar o presione Supr.

Nota: Si selecciona todas las celdas de una fila o una columna, la fila o la columna (no sólo su contenido) se eliminarán de la tabla.

Ordenar tablas

Puede ordenar una tabla de una manera sencilla de acuerdo con el contenido de una columna. También puede realizar una operación más compleja ordenándola de acuerdo con el contenido de dos columnas.

No se pueden ordenar tablas que contengan atributos COLSPAN o ROWSPAN es decir, tablas con celdas combinadas. (Para más detalles sobre las celdas combinadas, consulte “Dividir y combinar celdas” en la página 204.)

Para ordenar una tabla:

1 Seleccione la tabla y elija Comandos > Ordenar tabla.

2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:

- Seleccione la columna que desea ordenar en la opción Ordenar por.
- Seleccione si desea ordenar la columna alfabéticamente o numéricamente en la opción Orden.

Esta opción resulta importante cuando el contenido de una columna es numérico. Una clasificación alfanumérica aplicada a una lista de números de uno y dos dígitos generará un orden alfanumérico (como 1, 10, 2, 20, 3, 30) en lugar de un orden estrictamente numérico (como 1, 2, 3, 10, 20, 30).

- Seleccione Orden ascendente (de la A a la Z o de bajo a alto) u Orden descendente como orden de clasificación.
- 3 Para realizar una clasificación secundaria en otra columna, especifique las opciones de orden en el menú emergente Después por.
- 4 Seleccione la opción El orden incluye la primera fila para incluir la primera fila en el orden. Si la primera fila contiene un encabezado que no se debe mover, deje esta opción sin seleccionar.
- 5 Haga clic en Aplicar o en Aceptar para ordenar la tabla.

Exportar datos de tabla

Para exportar datos creados en Dreamweaver, deberá guardarlos en un formato de archivo que acepte los datos delimitados. Los delimitadores que puede utilizar son las comas, los dos puntos, los puntos y comas o los espacios.

No se pueden seleccionar partes de una tabla para su exportación; al exportar una tabla, ésta se exporta entera. Si desea exportar algunos datos concretos de una tabla (por ejemplo, las primeras seis filas o las primeras seis columnas), copie la información en una nueva tabla y expórtela.

Para exportar una tabla:

- 1 Sitúe el punto de inserción en cualquier celda de la tabla que va a exportar.
- 2 Elija Archivo > Exportar > Exportar tabla.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar tabla.

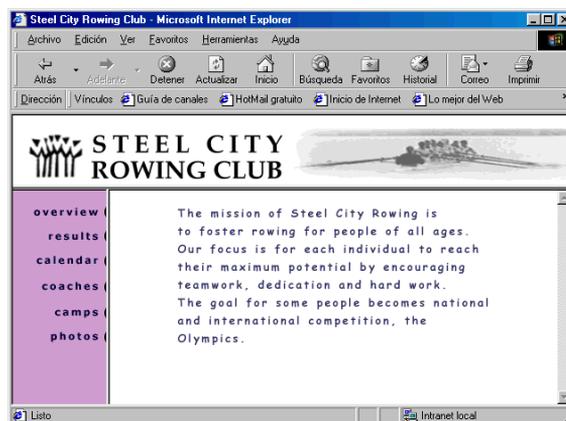


- 3 En el menú emergente Delimitador, seleccione un valor de delimitador para los datos de la tabla.
- 4 En el menú emergente Saltos de línea, seleccione los saltos de línea para el sistema operativo al que va a exportar el archivo (Windows, Macintosh o UNIX).
- 5 Haga clic en Exportar.
- 6 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar.

CAPÍTULO 8

Utilizar marcos

Los marcos se utilizan para dividir una página Web en múltiples páginas HTML. Por ejemplo, una página Web consta de tres marcos: un marco delgado a un lado que contiene un menú de desplazamiento, un marco que se extiende por la parte superior y contiene el logotipo y el título del sitio Web, y un marco grande que ocupa el resto de la página y presenta el contenido principal. Cada uno de ellos constituye una página HTML independiente. Estos marcos funcionan coordinadamente en la página gracias al uso de uno o más conjuntos de marcos, es decir, de páginas HTML que definen la estructura y las propiedades de la página Web, incluida la información sobre el número de marcos que aparecen en una página, el tamaño de los marcos, el origen de la página cargada en un marco y otras propiedades. La página de conjunto de marcos no se muestra en los navegadores; se limita a almacenar información sobre cómo deben mostrarse los marcos en una página. Sin embargo, es la página que se muestra al utilizar Vista previa en el navegador.



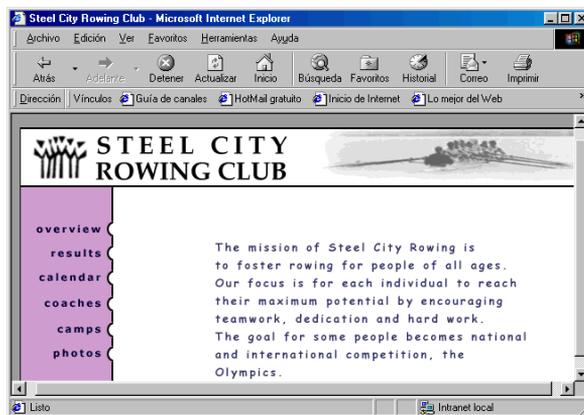
En este ejemplo, el marco superior permanecería estático y no cambiaría en las páginas del sitio. El menú del marco lateral tendría vínculos que cambiarían el contenido del área del marco principal aunque, por lo demás, permanecería estático. El área del marco principal es el área dinámica, que cambiaría según el elemento de menú elegido.

Puede aplicar formato a todos los marcos y conjuntos de marcos de la página a través del inspector de propiedades. Puede activar o desactivar el desplazamiento, establecer el ancho y el alto, asignar un nombre a cada página, etc. Para obtener más información, consulte “Propiedades de marcos y conjuntos de marcos” en la página 218.

Una página Web que contiene tres marcos consta de cuatro páginas HTML distintas: el archivo de conjunto de marcos y los tres archivos que albergan el contenido que aparece dentro de los marcos. Al diseñar una página utilizando conjuntos de marcos, deberá guardar cada uno de estos cuatro archivos para que la página funcione correctamente en el navegador. Para obtener más información sobre la creación de páginas Web con marcos, consulte “Crear páginas Web basadas en marcos” en la página 211.

Cuándo utilizar marcos

El uso más común de los marcos es la navegación. Una página Web puede utilizar un marco para albergar el menú de navegación y otro marco para el contenido de la página. Dado que el menú de navegación se encuentra en un marco, los visitantes pueden hacer clic en un elemento del menú y el contenido aparecerá en el marco de contenido sin que cambie el menú de navegación. De este modo, el visitante podrá orientarse perfectamente en el sitio.



Sin embargo, los marcos pueden ser difíciles de aplicar y a menudo es posible crear una página Web sin marcos que consiga los mismos objetivos que una página con marcos. Por ejemplo, si desea que la navegación se realice en la parte izquierda de la página, puede dividir la página en dos marcos o, simplemente, incluir la navegación izquierda en todas las páginas del sitio. La diferencia radica en que con marcos sólo necesitará crear la navegación una vez. Si decide utilizar marcos en el sitio Web, deberá conocer la relación entre los marcos y los conjuntos de marcos, pues el establecimiento de vínculos con marcos puede resultar confuso.

Crear páginas Web basadas en marcos

Los marcos pueden ser una excelente herramienta para los diseñadores Web, pero deben aplicarse correctamente para que funcionen. Siga los pasos que se detallan a continuación para conseguir que la página Web funcione correctamente (no necesariamente en un determinado orden):

- Cree el conjunto de marcos y los marcos de la página. Consulte “Crear marcos” en la página 211.
- Guarde todos los archivos utilizados en el sitio. Recuerde que cada marco y conjunto de marcos es una página HTML independiente y que es necesario guardar cada página. Consulte “Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos” en la página 216.
- Defina las propiedades de cada marco y conjunto de marcos, incluidos sus nombres, opciones de desplazamiento y no desplazamiento, etc. Consulte “Propiedades de marcos y conjuntos de marcos” en la página 218.
- Compruebe que todos los vínculos incluyen su destino de modo que el contenido vinculado aparezca en el área correcta. Consulte “Controlar el contenido del marco con vínculos” en la página 225.

Crear marcos

Hay dos formas de crear un conjunto de marcos en Dreamweaver: puede diseñarlo usted mismo o seleccionarlo de una serie de conjuntos de marcos predefinidos. Si elige un conjunto de marcos predefinido se configurarán automáticamente todos los conjuntos de marcos y marcos necesarios para crear la disposición. Ésta es la forma más sencilla de insertar rápidamente un diseño de marcos en la página. Sólo se pueden crear marcos en la vista Diseño de la ventana de documento.

Insertar un conjunto de marcos predefinido

Los conjuntos de marcos predefinidos facilitan la selección del tipo de conjunto de marcos que desea crear.

Los iconos de conjuntos de marcos predefinidos de la categoría Marcos del panel Objetos proporcionan una representación visual de cada conjunto de marcos al aplicarse a un documento seleccionado.



El conjunto de marcos seleccionado rodea al documento actual (el documento en el que se encuentra el punto de inserción). El área azul de un icono de conjunto de marcos predefinido representa la página o el marco seleccionado actualmente en un documento, mientras que el área blanca representa el nuevo o los nuevos marcos.

Para insertar un conjunto de marcos predefinido:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el documento.
- 2 A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En la categoría Marcos del panel Objetos, seleccione un conjunto de marcos predefinido. Para insertar el conjunto de marcos, puede hacer clic en un icono o arrastrar un icono directamente al documento.
 - Para seleccionar un conjunto de marcos predefinido, elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.

Diseñar e insertar un conjunto de marcos

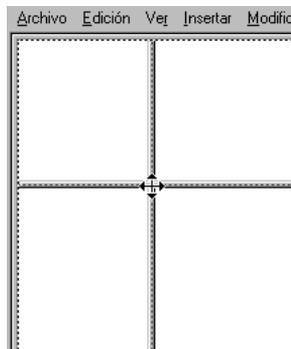
Antes de crear un conjunto de marcos o trabajar con marcos, haga visibles los bordes de los marcos en la ventana de documento.

Para ver los bordes de los marcos de un documento, elija Ver > Ayudas visuales > Bordes de marco.

Cuando se muestran los bordes de los marcos, se añade espacio alrededor del borde del documento, lo que sirve de indicador visual de las áreas de marcos del documento.

Para crear un conjunto de marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.
- Arrastre uno de los bordes del marco a la ventana de documento para dividir el documento vertical u horizontalmente. Arrastre un borde del marco por una de las esquinas para dividir el documento en cuatro marcos nuevos.



- Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el ratón si desea dividir un marco interior.

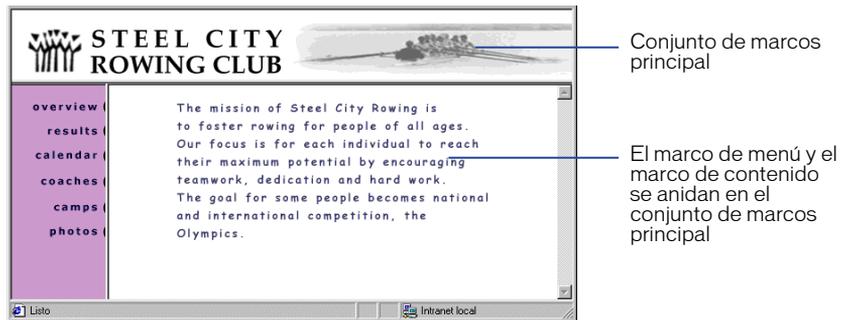
Para eliminar un marco:

Arrastre el borde del marco fuera de la página o hasta el borde del marco padre.

Crear un conjunto de marcos anidado

Un conjunto de marcos dentro de otro conjunto recibe el nombre de conjunto de marcos anidado. Cada nuevo conjunto de marcos creado incluye su propio documento HTML de conjunto de marcos y sus documentos de marcos. La mayoría de las páginas Web con marcos utilizan en realidad marcos anidados y varios de los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver también utilizan la anidación.

Por ejemplo, un documento con tres marcos puede mostrar el logotipo de una empresa en un marco en la parte superior del documento, controles de navegación en otro marco en el lado izquierdo del documento y contenido en un tercer marco.



Para crear un conjunto de marcos anidado:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el marco en el que desea insertar el conjunto de marcos anidado.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha.
 - En la categoría Marcos del panel Objetos, seleccione un icono de conjunto de marcos.
 - Elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.

Seleccionar un marco o un conjunto de marcos

Los marcos y los conjuntos de marcos son documentos HTML individuales. Para realizar cambios en un marco o en el conjunto de marcos, comience seleccionando el marco o conjunto de marcos que desea cambiar. Puede seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento o utilizando el panel Marcos.

Cuando seleccione un marco o el conjunto de marcos, aparecerán líneas de selección en el panel Marcos y en la ventana de documento.

Utilizar el panel Marcos

El panel Marcos proporciona una representación visual de los marcos del documento. Puede hacer clic en un marco o conjunto de marcos en el panel Marcos para seleccionarlo en el documento y, seguidamente, ver o editar las propiedades del elemento seleccionado en el inspector de propiedades. Consulte “Propiedades de marcos y conjuntos de marcos” en la página 218.

El panel Marcos también muestra la jerarquía de la estructura del conjunto de marcos de una manera que puede no percibirse en la ventana de documento. En el panel Marcos, el conjunto de marcos está rodeado por un borde grueso tridimensional; los marcos están rodeados por una línea delgada gris; mientras que los distintos marcos se identifican a través de sus nombres.



Para mostrar el panel Marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Marcos.
- Presione Ctrl+F10 (Windows) o Comando+F10 (Macintosh).

Para seleccionar un marco en el panel Marcos:

Haga clic en el marco en el panel Marcos.

Para seleccionar un conjunto de marcos en el panel Marcos:

Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el panel Marcos.

Seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento

En la ventana de documento, cuando se selecciona un marco, sus bordes se muestran con un contorno de línea de puntos; cuando se selecciona un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos se muestran con un contorno de línea de puntos.

Seleccione marcos y conjuntos de marcos para cambiar sus propiedades. El inspector de propiedades muestra las propiedades del marco o conjunto de marcos seleccionado. Consulte “Propiedades de marcos y conjuntos de marcos” en la página 218.

Para seleccionar un marco en la ventana de documento:

Haga clic dentro de un marco mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).

Para seleccionar un conjunto de marcos en la ventana de documento:

Haga clic en el borde de un marco de la ventana de documento.

Para mover la selección a otro marco, lleve a cabo alguna de estas operaciones:

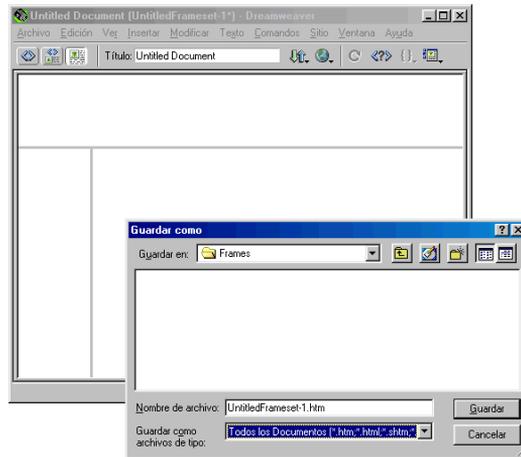
- Para mover la selección al marco siguiente, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha izquierda o derecha.
- Para mover la selección al conjunto de marcos padre (que contiene los marcos anidados), mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha arriba.
- Para mover la selección al marco hijo (el marco que está anidado en otro), mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha abajo.

Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos

Es preciso guardar un archivo de conjunto de marcos y sus archivos relacionados para poder previsualizar la página en un navegador. Puede guardar de forma individual una página del conjunto de marcos o una página de marco, o bien guardar todos los archivos de marco abiertos y la página de conjunto de marcos.

Cuando se utiliza Dreamweaver para crear documentos de marcos, cada nuevo documento de marco recibe un nombre de archivo temporal (por ejemplo, UntitledFrame_1 para la página de conjunto de marcos, Untitled-1, Untitled-2, etc. para las páginas de marcos).

Al seleccionar alguna de las opciones de almacenamiento, se abre el cuadro de diálogo Guardar archivo para que pueda guardar el documento con su nombre de archivo temporal. Dado que todos los archivos tienen por nombre “untitled” (sin título), es difícil precisar qué archivo de marco se está guardando. Observe las líneas de selección de marcos en la ventana de documento para identificar el documento que se está guardando actualmente. El área seleccionada identifica el marco al que se hace referencia actualmente en el cuadro de diálogo Guardar archivo. El nombre de archivo del marco o conjunto de marcos seleccionado también aparece en la barra de título.



Para guardar un archivo de conjunto de marcos:

- 1 Seleccione el conjunto de marcos en el panel Marcos o en la ventana de documento.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Para guardar el archivo de conjunto de marcos, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos.
 - Para guardar el archivo de conjunto de marcos como un archivo nuevo, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos como.

Para guardar un documento que está dentro de un marco:

Haga clic en el marco para seleccionarlo y, a continuación, elija Archivo > Guardar marco o Archivo > Guardar marco como.

Para guardar todos los archivos de un conjunto de marcos:

Elija Archivo > Guardar todos los marcos.

De este modo se guardarán todos los documentos abiertos, incluidos los documentos individuales, los documentos de marcos y los documentos de conjunto de marcos.

Nota: Utilice las líneas de selección de marcos de la ventana de documento para identificar los documentos de conjunto de marcos o los documentos de marcos al guardar los archivos.

Propiedades de marcos y conjuntos de marcos

Los marcos y los conjuntos de marcos disponen de su propio inspector de propiedades.

- Las propiedades de marco determinan el nombre del marco, el archivo de origen, los márgenes, el desplazamiento, el cambio de tamaño y los bordes de los distintos marcos de un conjunto de marcos.
- Las propiedades de conjuntos de marcos controlan las dimensiones de los marcos y el color y el ancho de los bordes entre los marcos.

Para ver las propiedades de un marco:

1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya abierto.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

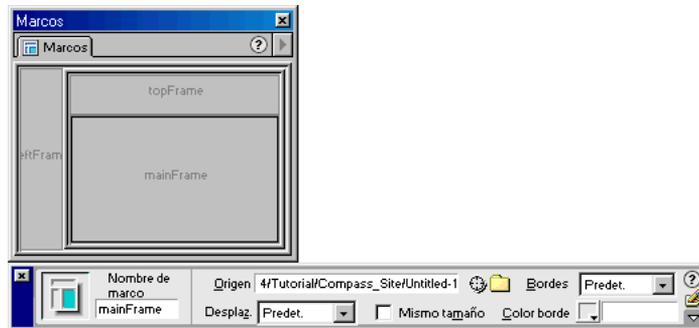
- Haga clic en un marco mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).
- Haga clic en un marco en el panel Marcos.

Configurar propiedades de marcos

Utilice el inspector de propiedades para asignar un nombre a un marco y definir sus bordes y sus márgenes. Para ver todas las propiedades del marco, haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades. Es necesario asignar un nombre a cada uno de los marcos para que los vínculos de la página funcionen correctamente.

Para especificar propiedades de marco:

- 1 Seleccione un marco llevando a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en un marco en el panel Marcos.
 - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.



- 3 Para asignar un nombre al marco, escríbalo en el campo Marco.

Nota: Marco determina el nombre del marco actual que se utilizará como destino de hipervínculos y referencias de secuencias de comandos. El nombre de un marco tiene que estar formado por una sola palabra. Se admite subrayado (_), pero no guiones (-), puntos (.) ni espacios. Los nombres de marcos deben comenzar con una letra (no con un número). No utilice palabras reservadas de JavaScript (como *top* o *navigator*) para los nombres de los marcos.

4 Elija una de las siguientes opciones de marco:

- **Orig** determina el documento de origen del marco. Introduzca un nombre de archivo o haga clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar el archivo. También puede abrir un archivo en un marco colocando el puntero en el marco y eligiendo Archivo > Abrir en marco.
- **Desplaz.** determina si aparecerán barras de desplazamiento cuando no haya suficiente espacio para mostrar todo el contenido del marco actual. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Automático.
- **Mismo tamaño** restringe el tamaño del marco actual e impide que los usuarios puedan arrastrar los bordes del marco. Siempre podrá cambiar el tamaño de los marcos en la ventana de documento; sin embargo, si esta seleccionada esta opción, los usuarios no podrán cambiar el tamaño de los marcos en sus navegadores.
- **Bordes** controla el borde del marco actual. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. Si elige la opción Bordes, se anulará la configuración de bordes definida para el conjunto de marcos. (Consulte “Configurar propiedades de conjuntos de marcos” en la página 221.) La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse cuando todos los marcos contiguos están definidos como No o, cuando están definidos como Predeterminado con el conjunto de marcos padre definido como No.
- **Color de borde** establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual. Esta opción de configuración anula el color de borde del conjunto de marcos.

5 Configure las siguientes opciones de márgenes (si las opciones de márgenes no están visibles, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha).

Ancho del margen Establece en píxeles el ancho de los márgenes izquierdo y derecho (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

Alto del margen Establece en píxeles el alto de los márgenes superior e inferior (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

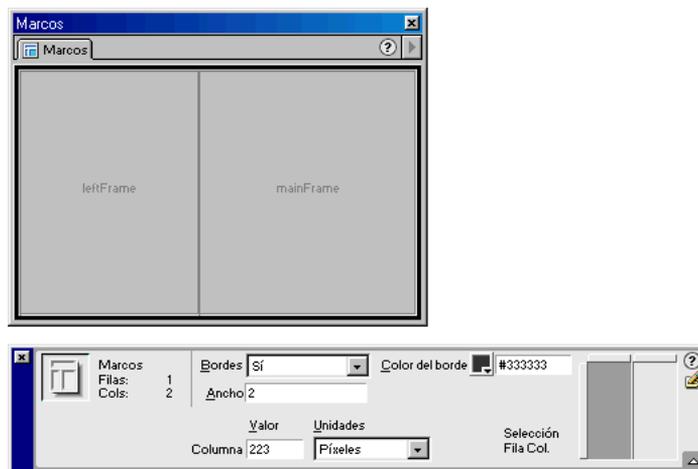
Configurar propiedades de conjuntos de marcos

Utilice las propiedades de conjuntos de marcos para establecer los bordes y el tamaño de los marcos. Al configurar una propiedad de borde, se anula la configuración de dicha propiedad correspondiente a un conjunto de marcos. Por ejemplo, al configurar las propiedades de bordes de un marco, se anulan las propiedades de bordes establecidas en un conjunto de marcos.

Los conjuntos de marcos predefinidos se utilizan para aplicar rápidamente un conjunto de marcos a un documento. Los conjuntos predefinidos comparten los siguientes valores predeterminados de propiedades: sin bordes, sin barras de desplazamiento y sin cambio de tamaño de marcos al mostrarse en un navegador. Para cambiar los valores predeterminados, seleccione las opciones deseadas en el inspector de propiedades:

Para ver las propiedades de un conjunto de marcos:

- 1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya abierto.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en un borde situado entre dos marcos de la ventana de documento.
 - Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el panel Marcos.
- 3 Para ver todas las propiedades del conjunto de marcos, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.



Para especificar propiedades de conjuntos de marcos:

- 1 Seleccione un conjunto de marcos.
- 2 En el menú emergente Bordes, seleccione si desea que se muestren los bordes alrededor de los marcos cuando el documento se vea en un navegador.
 - Si desea que se muestren los bordes, seleccione Sí.
 - En caso contrario, seleccione No.
 - Si desea que el navegador determine si deben mostrarse o no los bordes, seleccione Predeterminado.
- 3 En el campo Ancho del borde, escriba un número para especificar el ancho de los bordes en el conjunto de marcos actual.
- 4 En el campo Color de borde, utilice el selector de colores para elegir el color del borde o escriba el valor hexadecimal de un color.
- 5 Para seleccionar las opciones de tamaño de marco, haga clic en las fichas del cuadro Selección Fila Col para seleccionar una fila o en las fichas de la parte superior para elegir una columna. A continuación escriba un número en el campo Valor para establecer el tamaño de la fila o columna seleccionada y, en el menú emergente Unidades, defina la unidad de medida en la que se expresa el número del campo Valor.

Asignar nombre a un conjunto de marcos

Para añadir un título a una página de conjunto de marcos, utilice la opción Propiedades de la página.

Para asignar un nombre a una página de conjunto de marcos:

- 1 Seleccione un conjunto de marcos llevando a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el borde del conjunto de marcos en el panel Marcos.
 - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh). Puede que tenga que mantener presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha arriba para seleccionar el conjunto de marcos.
- 2 Elija Modificar > Propiedades de la página.
- 3 En el campo Título, introduzca un nombre para el documento.

Especificar tamaños de marco

Arrastre el borde de un marco en la ventana de documento para establecer los tamaños aproximados de los marcos; luego, use el inspector de propiedades para especificar la cantidad de espacio que el navegador debe asignar a un marco cuando el tamaño de la pantalla no permita mostrar los marcos con su tamaño completo.

Para especificar los tamaños de los marcos:

- 1 Haga clic en el borde de un marco para seleccionar el conjunto de marcos.
Elija Ver > Ayudas visuales > Bordes de marco si los bordes no están visibles.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.
- 3 En el cuadro Selección Fila Col, haga clic en la fila o columna que desea modificar.



- 4 Para especificar cómo debe asignarse el espacio cuando se cambia el tamaño de la ventana del navegador, introduzca un número en el campo Valor y elija una unidad entre las siguientes opciones:
 - Píxeles establece el tamaño de la columna o fila seleccionada en un valor absoluto. Esta opción es la mejor de las posibles para un marco que siempre tiene que tener el mismo tamaño, como una barra de navegación. Si se establece una opción de Unidades diferente para otros marcos, a éstos solamente se les asignará espacio cuando los marcos que se han especificado en píxeles ya tengan su tamaño exacto.
 - Porcentaje indica que el marco actual debe representar un porcentaje especificado del conjunto de marcos al que pertenece. A los marcos especificados con la opción Porcentaje como unidad, se les asigna espacio después de aquellos especificados en píxeles, pero antes de los marcos con la opción Relativo como unidad.
 - Relativo indica que al marco actual se le asignará espacio proporcionalmente al asignado a otros marcos. A los marcos con las unidades establecidas en Relativo se les asigna espacio después de asignárselo a los marcos con el tamaño especificado en píxeles y en porcentaje, pero ocuparán todo el espacio restante de la ventana del navegador.

Configurar bordes de marcos y conjuntos de marcos

Puede especificar la apariencia que los bordes de los marcos y los conjuntos de marcos deben tener en un documento. Cuando se especifican opciones de bordes para un marco, se anulan las opciones correspondientes del conjunto de marcos.

Para definir bordes de marco:

- 1 Seleccione el marco haciendo clic mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o haga clic en el marco en el panel Marcos.
- 2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:
 - Bordes controla el borde de los marcos actuales. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse si todos los marcos contiguos están configurados con la opción No (o con la opción Predeterminado, y el conjunto de marcos padre configurado en No).
 - Color de borde establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual.

Para definir bordes de conjuntos de marcos:

- 1 Seleccione el conjunto de marcos haciendo clic en el borde de un marco en la ventana de documento o haciendo clic en el borde que encierra los marcos en el panel Marcos.
- 2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:
 - Bordes controla los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos actual. Elija Sí para mostrar los bordes en color tridimensional; No para mostrar los bordes planos y en color gris; o elija Predeterminado para que el navegador determine cómo mostrar los bordes. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí.
 - Color de borde establece un color para todos los bordes en el conjunto de marcos actual. Este parámetro puede anularse para un marco concreto mediante la configuración de un color de borde para el marco en cuestión.
 - Ancho del borde especifica el ancho de los bordes en el conjunto de marcos actual. Introduzca 0 para especificar que no desea bordes.

Cambiar el color de fondo de un marco

El color de fondo de un marco se cambia estableciendo el color de fondo del documento en el marco.

Para cambiar el color de fondo de un documento en un marco:

- 1 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Coloque el puntero en el marco y elija Modificar > Propiedades de la página.
 - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) dentro del marco y elija Propiedades de la página en el menú contextual.
- 2 Haga clic en el menú emergente Fondo para seleccionar un color.

Controlar el contenido del marco con vínculos

Para utilizar vínculos en marcos, deberá establecer un destino para el vínculo. El destino es el marco en el que se abrirá el contenido vinculado. Por ejemplo, si el menú de navegación se encuentra en el marco izquierdo y desea que el material vinculado aparezca el marco de contenido principal, deberá utilizar destinos para todos los vínculos del menú de navegación. El destino tendrá el nombre del marco de contenido principal, por ejemplo, marco_principal. Cuando el usuario haga clic en un vínculo de navegación, el contenido se abrirá en el marco principal.

Si desea seleccionar un marco para abrir un archivo en él, deberá utilizar el menú emergente Destino en el inspector de propiedades. Puede establecer la apertura de un archivo en un nuevo marco, sustituir información en el marco del vínculo o sustituir información en otro marco. También puede hacer que el contenido vinculado sobrescriba el marco actual (para ello, no seleccione un destino) o que aparezca en una ventana de navegador totalmente nueva.

Para establecer un marco como destino:

- 1 Seleccione texto o un objeto.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Escriba el nombre del archivo con el que debe establecerse el vínculo.
 - Haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
 - Haga clic en el icono de señalización de archivo y arrástrelo para seleccionar el archivo con el que debe establecerse el vínculo.

Para especificar un punto de fijación (lugar específico) en el archivo con el que debe establecerse el vínculo, introduzca un signo de almohadilla (#) antes del nombre del punto de fijación. Consulte “Crear un vínculo con un lugar específico dentro de un documento” en la página 380.

- 3 En el menú emergente Destino, elija la ubicación en la que debería aparecer el documento vinculado.
 - Si ha asignado nombres a los marcos en el inspector de propiedades, aparecerán en este menú. Seleccione un marco con nombre para abrir el documento vinculado en el marco seleccionado.
 - `_blank` abre el documento vinculado en una nueva ventana del navegador y conserva la ventana actual.
 - `_parent` abre el documento vinculado en el conjunto de marcos padre del enlace.
 - `_self` abre el vínculo en el marco actual y sustituye el contenido de dicho marco.
 - `_top` abre el vínculo en el conjunto de marcos de nivel más alto del documento actual y sustituye todos los marcos.

Manipular navegadores que no pueden mostrar marcos

Dreamweaver permite especificar contenido para visualizar en navegadores antiguos o basados en texto que no admiten marcos. Dreamweaver inserta el contenido especificado en el documento del conjunto de marcos mediante una instrucción similar a la siguiente:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">
este es el contenido sin marcos.
</body></noframes>
```

Cuando un navegador que no admite marcos carga un archivo de conjunto de marcos, solamente mostrará el contenido que va entre etiquetas `noframes`.

Para definir contenido para navegadores que no admiten marcos:

- 1 Elija Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos.

Dreamweaver borra la ventana de documento, al tiempo que aparecen las palabras “Contenido sin marcos” en la parte superior del área del cuerpo del documento.
- 2 Para crear el contenido sin marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En la ventana de documento, escriba o inserte el contenido.
 - Elija Ventana > Inspector de código y escriba el contenido o el código HTML del contenido entre las etiquetas `noframes`.
- 3 Elija de nuevo Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos para volver a la vista normal del documento de conjunto de marcos.

Usar comportamientos con marcos

Puede aplicar diversos comportamientos que aprovechan el funcionamiento de los marcos. Los marcos se utilizan generalmente cuando el diseñador de la página Web desea controlar la forma en que se muestra el contenido en una página Web. Existen diversos comportamientos que facilitan el cambio del contenido de un marco.

- **Definir texto de marco** reemplaza el contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica. Consulte “Definir texto de marco” en la página 486.
- **Ir a URL** abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic. Consulte “Ir a URL” en la página 479.
- **Insertar barra de navegación** se utiliza para dirigir a un usuario hacia páginas concretas de un sitio Web. Puede añadir comportamientos a las imágenes de la barra de navegación y definir la imagen que debe mostrarse en función de las acciones del usuario. Por ejemplo, puede que desee mostrar una imagen de botón en su estado presionando y sin presionar para indicar al usuario qué página del sitio está viendo. Consulte “Insertar una barra de navegación” en la página 391.
- **Insertar menú de salto** le permite configurar una lista de menú emergente con vínculos que abren archivos en una ventana del navegador al hacer clic en ellos. También puede definir como destino una ventana o un marco concreto para que se abra en él el documento. Consulte “Insertar un menú de salto” en la página 387.

CAPÍTULO 9

Administrar e insertar activos

Los activos son elementos, como imágenes o archivos de película, que se utilizan a la hora de crear una página o un sitio.

El panel Activos ayuda a administrar y organizar los activos del sitio de forma más sencilla que la ventana Sitio. El panel muestra los activos del sitio, divididos en las categorías siguientes:

- Imágenes
- Colores
- URL
- Películas Flash
- Películas Shockwave
- Películas MPEG y QuickTime
- Secuencias de comandos
- Plantillas
- Elementos de biblioteca

Nota: En el panel Activos sólo se muestran los archivos que corresponden a estas categorías. Hay otros tipos de archivos que a veces se denominan activos, pero que no se muestran en este panel.

Si aún no ha reunido activos para el sitio, puede obtenerlos de varias fuentes. Por ejemplo, puede crear activos en una aplicación como Macromedia Fireworks o Macromedia Flash, se los puede proporcionar un compañero o un cliente o los puede copiar de un CD de ilustraciones. Para obtener más información sobre cómo planificar y reunir activos, consulte “Planificación y diseño de sitios” en la página 97.

Puede utilizar el panel Activos de dos formas distintas: como una lista fácilmente accesible de los activos del sitio (la lista Sitio) o como una forma de organizar los activos que utiliza con más frecuencia (la lista Favoritos). El panel Activos sitúa automáticamente los activos del sitio en la lista Sitio. En un principio, la lista Favoritos está vacía y puede añadirle los activos que desee.

La mayor parte de las operaciones del panel Activos son iguales en la lista Sitio y en la lista Favoritos. Sin embargo, hay algunas tareas que sólo se pueden realizar en la lista Favoritos (consulte “Utilizar activos favoritos” en la página 238).

Las plantillas y los elementos de biblioteca se abordan con más detalle en “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Utilizar el panel Activos

El panel Activos ofrece dos formas de ver los activos: la lista Sitio, que muestra todos los activos del sitio (que reconoce el panel), y la lista Favoritos, que sólo muestra los activos seleccionados de manera explícita. La mayoría de los procedimientos siguientes se pueden llevar a cabo en la lista Sitio o en la lista Favoritos.

En ambas listas, los activos se dividen en categorías. Elija la categoría de activos que desea incluir en las listas haciendo clic en uno de los botones de categoría de la parte izquierda del panel. Tanto la lista Sitio como la lista Favoritos están disponibles para todas las categorías de activos, salvo las plantillas y los elementos de biblioteca.

La lista Sitio muestra todos los activos (de las categorías reconocidas) que se encuentran presentes en el sitio como archivos (tanto si hay algún documento que los utilice como si no), así como todos los colores y URL empleados en cualquier documento del sitio.

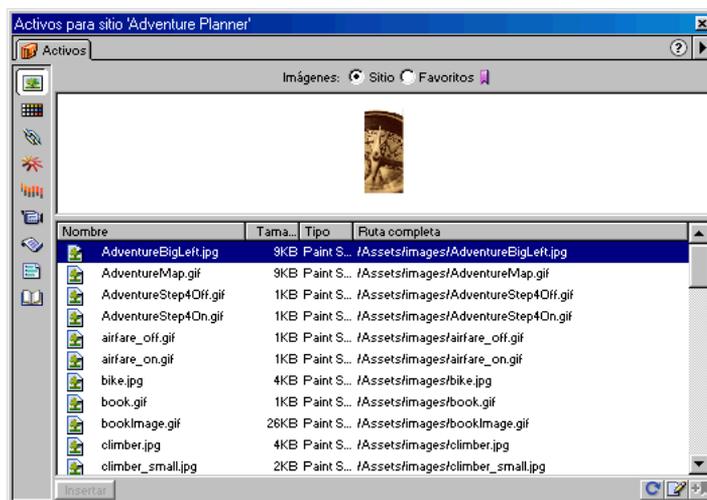
Puede trabajar con las siguientes categorías de activos:

-  **Imágenes** son archivos de imagen en formato GIF, JPEG o PNG. Para obtener información sobre las imágenes, consulte “Insertar imágenes” en la página 279.
-  **Colores** son los colores utilizados en documentos y hojas de estilos del sitio, incluidos los colores del texto, el fondo y los vínculos.
-  **URL** son los URL externos a los que están vinculados los documentos del sitio. Esta categoría incluye los siguientes tipos de vínculos: FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, correo electrónico (`mailto`) y archivo local (`file://`).
-  **Películas Flash** son archivos de cualquier versión del formato Flash de Macromedia. El panel Activos muestra los archivos SWF (Flash comprimidos), pero no los FLA (Flash de origen). Consulte “Contenido de Flash” en la página 316.
-  **Películas Shockwave** son archivos de cualquier versión del formato Shockwave de Macromedia. Consulte “Películas Shockwave” en la página 326.

-  **Películas** son archivos de películas en formato QuickTime o MPEG. Consulte “Insertar elementos multimedia” en la página 313.
-  **Secuencias de comandos** son archivos JavaScript o VBScript. Las secuencias de comandos de archivos HTML no aparecen en el panel Activos, a diferencia de las incluidas en archivos JavaScript o VBScript independientes. Para obtener información sobre el uso de JavaScript en Dreamweaver, consulte “Depurar código JavaScript” en la página 499.
-  **Plantillas** permiten utilizar la misma disposición en múltiples páginas, así como modificar fácilmente el diseño de todas las páginas a la vez. Consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.
-  **Elementos de biblioteca** son elementos que se utilizan en múltiples páginas. Cuando se modifica un elemento de biblioteca, se actualizan todas las páginas que contienen ese elemento. Consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Para abrir el panel Activos:

Elija Ventana > Activos. Aparecerá el panel Activos.



El panel puede tardar unos segundos en crear la lista Sitio, pues tiene que leer la caché del sitio.

Nota: Deberá definir un sitio y crear una caché del sitio antes de utilizar el panel Activos. Consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104.

Algunos cambios no aparecen inmediatamente en el panel Activos.

- Al añadir o eliminar un activo del sitio, los cambios no se reflejan en el panel Activos hasta que se actualiza la lista Sitio haciendo clic en el botón Actualizar lista del sitio. Si añade o elimina un activo fuera de Dreamweaver, utilizando el Explorador de Windows o el Finder, por ejemplo, deberá volver a generar la caché del sitio para hacer que el cambio se refleje en el panel Activos.
- Al eliminar la única aparición de un determinado color o URL en el sitio, o al guardar un archivo nuevo que contiene un color o URL que no se usaba anteriormente en el sitio, los cambios no se reflejarán en el panel Activos hasta que actualice la lista Sitio.

Para actualizar manualmente la lista Sitio:

1 Haga clic en Sitio en la parte superior del panel Activos para asegurarse de que se muestra la lista Sitio.



2 Haga clic en el botón Actualizar lista del sitio en la parte inferior del panel Activos.

Si es necesario, la caché del sitio se crea o actualiza y el panel Activos se actualiza para mostrar todos los activos reconocidos del sitio.

Para volver a generar manualmente la caché del sitio partiendo de cero y actualizar la lista Sitio:

Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en el botón Actualizar lista del sitio en la parte inferior del panel Activos.

Para ver la lista Favoritos:

Haga clic en Favoritos en la parte superior del panel Activos.

La lista Favoritos permanece vacía hasta que expresamente le añada activos.

Para ver la lista Sitio:

Haga clic en Sitio en la parte superior del panel Activos.

Nota: En las categorías Plantillas y Biblioteca, las opciones Sitio y Favoritos no están disponibles.

Para mostrar activos de una determinada categoría:

Haga clic en el icono de la categoría correspondiente y en Sitio o Favoritos. Por ejemplo, para mostrar todas las imágenes del sitio, haga clic en el icono Imágenes y, a continuación, en Sitio.

Para previsualizar un activo:

Seleccione el activo en el panel Activos.

En el área de la parte superior del panel se previsualiza el activo.

Cuando se selecciona un activo de película, el área de previsualización muestra un icono. Para ver la película, haga clic en el botón Reproducir (el triángulo verde) en la esquina superior derecha del área de previsualización.

Para cambiar el tamaño del área de previsualización:

Arrastre la barra de separación (entre el área de previsualización y la lista de activos) hacia arriba o hacia abajo.

Para añadir activos a la lista Favoritos:

1 Seleccione uno o más activos de la lista Sitio.



2 Haga clic en el botón Añadir a Favoritos.

Los activos se añadirán a la lista Favoritos. Para ver la lista Favoritos, haga clic en Favoritos en la parte superior del panel.

Para obtener información sobre otros métodos de añadir activos a la lista Favoritos, consulte “Añadir y eliminar activos de la lista Favoritos” en la página 238.

Nota: No hay listas Favoritos para plantillas y elementos de biblioteca.

Añadir un activo a una página

La mayoría de los tipos de activos se insertan en el documento arrastrándolos a la ventana de documento en la vista de Diseño o utilizando el botón Insertar. Puede insertar colores y URL o aplicarlos al texto seleccionado en la vista de Diseño. Los URL también se pueden aplicar a otros elementos, como las imágenes, en la vista de Diseño. Las plantillas se aplican a todo el documento.

Para insertar un activo en un documento:

- 1 Sitúe el punto de inserción en la vista de Diseño donde desea que aparezca el activo.
- 2 Elija Ventana > Activos para abrir el panel Activos si aún no está abierto.
- 3 Seleccione la categoría del activo.

Seleccione cualquier categoría salvo Plantillas. Las plantillas sólo se pueden aplicar al documento completo, no se pueden insertar en el documento.

4 Seleccione Sitio o Favoritos y localice el activo deseado.

No hay listas Sitio o Favoritos para elementos de biblioteca. Omite este paso si desea insertar un elemento de biblioteca.

5 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre el activo desde el panel hasta la vista de Diseño. Con activos de secuencias de comandos, puede arrastarlos al área de contenido de encabezado de la ventana de documento. Si no se muestra esa área, elija Ver > Contenido de Head en primer lugar.
- Seleccione el activo en el panel y haga clic en Insertar.

El activo se insertará en el documento. Si el activo es un color, se aplicará a partir del punto de inserción. Es decir, lo próximo que escriba aparecerá con ese color.

Para cambiar el color del texto seleccionado en un documento:



- 1 Seleccione la categoría Colores en el panel Activos.
- 2 Seleccione el color que desea aplicar.
- 3 Haga clic en Aplicar.

Para añadir un vínculo a la selección actual en un documento:



- 1 Seleccione la categoría URL en el panel Activos y localice el URL que desea aplicar.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Arrastre el URL desde el panel hasta la selección en la vista de Diseño.
 - Seleccione el URL y haga clic en el botón Aplicar.

Para aplicar una plantilla al documento activo.



- 1 Seleccione la categoría Plantilla en el panel Activos y localice la plantilla que desea aplicar.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Arrastre la plantilla desde el panel hasta la vista de Diseño.
 - Seleccione la plantilla y haga clic en el botón Aplicar.

Cambiar el orden de los activos

De forma predeterminada, los activos de una determinada categoría aparecen ordenados alfabéticamente por nombre. El nombre del activo puede ser un nombre de archivo (por ejemplo, para imágenes), un número hexadecimal (por ejemplo, para colores) o un URL. Puede ordenar la lista de activos por otros criterios.

Para presentar los activos en un orden distinto:

Haga clic en uno de los encabezados de columna.

Por ejemplo, para ordenar la lista de imágenes por tipo (de modo que todas las imágenes GIF, JPEG, etc. aparezcan juntas), haga clic en el encabezado de columna Tipo.

Para cambiar el ancho de una columna:

- 1 Sitúe el puntero sobre la línea que separa los dos encabezados de columna.
- 2 Arrastre la línea para cambiar el ancho de la columna.

Seleccionar y editar activos

El panel Activos permite seleccionar múltiples activos simultáneamente. Asimismo, constituye un método rápido para comenzar a editar activos.

Para seleccionar múltiples activos:

- 1 Seleccione uno de los activos haciendo clic en él. A continuación, seleccione los otros activos de una de estas formas:
 - Presione la tecla Mayús mientras hace clic para seleccionar una serie de activos consecutivos.
 - Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic para añadir un activo individual a la selección (aunque no sea adyacente a la selección existente). Presione Control o Comando mientras hace clic en un activo seleccionado para dejar de seleccionarlo.

Para editar un activo:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en el activo.
- Seleccione el activo y, a continuación, haga clic en Edición.

La edición de algunos tipos de activos, como las imágenes, inicia una aplicación de edición externa. La edición de activos de colores y URL sólo permite cambiar su valor en la lista Favoritos. No se pueden editar colores y URL en la lista Sitio. La edición de activos de plantillas y elementos de biblioteca permite realizar cambios en el activo dentro de Dreamweaver.

Si no se abre el editor externo correspondiente a un activo, elija Edición > Preferencias, seleccione la categoría Tipos de archivo/editores y compruebe que dispone de un editor externo definido para el tipo de archivo del activo. Consulte “Iniciar un editor externo” en la página 314.

2 Cambie el activo como desee.

3 Cuando termine de editar el activo, lleve a cabo uno de estos procedimientos:

- Si el activo está basado en archivos (cualquier activo salvo un color o un URL), guárdelo (utilizando el editor que empleó para editarlo) y ciérrelo.
- Si el activo es un URL, haga clic en Aceptar cuando termine de editarlo en el cuadro de diálogo Editar URL.

Si el activo es un color, el selector de colores de Dreamweaver se ocultará automáticamente cuando elija un color. Para ocultar el selector de colores sin elegir un color, presione Esc.

Trabajar con activos y sitios

En la ventana Sitio puede localizar el archivo que corresponde a un activo del panel Activos. Esto puede resultar útil, por ejemplo, para obtener o enviar un activo a un sitio remoto.

El panel Activos muestra todos los activos (de tipos reconocidos) presentes en el sitio actual. El sitio actual es el que contiene el documento activo. Para utilizar un activo del sitio actual en otro sitio, deberá copiarlo. Puede copiar un activo individual, un conjunto de activos individuales o toda la carpeta Favoritos al mismo tiempo.

Nota: La ventana Sitio puede mostrar un sitio distinto del que aparece en el panel Activos. Esto se debe a que el panel Activos está asociado al documento activo. Para conocer qué sitio muestra el panel Activos, mire la barra de título del panel.

Para localizar el archivo de un activo en la ventana Sitio:

Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el nombre o el icono del activo del panel Activos y elija Localizar en sitio en el menú contextual.

Aparecerá la ventana Sitio, con el archivo del activo seleccionado.

La opción Localizar en sitio no está disponible para colores o URL, pues no corresponden a archivos del sitio.

Dicha opción localiza el archivo correspondiente al activo, no un archivo que hace uso de éste.

Para copiar activos desde la lista Sitio o Favoritas hasta otro sitio:

- 1 Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el icono o el nombre del activo o activos que desea copiar.

En la lista Favoritos, puede copiar una carpeta Favoritos y activos individuales.

- 2 En el menú contextual, elija Copiar en el sitio y elija el nombre del sitio de destino en el submenú. El submenú muestra todos los sitios que ha definido.

Los activos se copiarán en el sitio especificado, en las ubicaciones correspondientes al sitio actual. Si es necesario, Dreamweaver crea nuevas carpetas en la jerarquía del sitio de destino.

Los activos también se añaden a la lista Favoritos del sitio especificado.

Cuando se abre un documento en el sitio de destino, el panel Activos cambia a ese sitio y muestra el activo copiado.

Nota: Si el activo que ha copiado es un color o un URL, sólo aparecerá en la lista Favoritos del otro sitio, no en la lista Sitio. Esto se debe a que no hay un archivo correspondiente al color o al URL, por lo que no hay ningún archivo que copiar en el otro sitio.

Utilizar activos favoritos

La mayor parte de las operaciones del panel Activos son iguales en la lista Favoritos y en la lista Sitio (consulte “Utilizar el panel Activos” en la página 230). Sin embargo, hay algunas tareas que sólo se pueden realizar en la lista Favoritos.

Dado que la lista Sitio del panel Activos siempre muestra todos los activos reconocidos en el sitio, puede estar sobrecargada en los sitios grandes. Si añade activos usados a menudo a la lista Favoritos, puede agrupar activos relacionados, asignarles apodos para recordar su función y localizarlos rápidamente en el panel Activos.

Nota: Los activos favoritos no se almacenan como archivos aparte en el disco, ya que son referencias a los activos de la lista Sitio. Dreamweaver realiza un seguimiento de los activos de la lista Sitio que se muestran en la lista Favoritos.

Añadir y eliminar activos de la lista Favoritos

Hay varias formas de añadir activos a la lista Favoritos del sitio.

Para añadir activos a la lista Favoritos, lleve a cabo una de estas operaciones:



- Seleccione uno o más activos en la lista Sitio y haga clic en el botón Añadir a Favoritos.
- Seleccione uno o más activos en la lista Sitio y elija Añadir a Favoritos en el menú contextual.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona Control (Macintosh) en un elemento en la vista de Diseño de la ventana de documento y elija el comando del menú contextual para añadir el elemento a la categoría Favoritos correspondiente.

Por ejemplo, puede seleccionar una imagen y elegir Añadir a imágenes favoritas en el menú contextual. Observe que el menú contextual para texto contiene Añadir a colores favoritos o Añadir a URL favoritos, en función de si el texto tiene un vínculo o no. Cabe destacar asimismo que sólo los elementos que corresponden a una de las categorías del panel Activos se pueden añadir a la lista Favoritos.

- Seleccione uno o más archivos en la ventana Sitio y elija Añadir a Favoritos en el menú contextual. Se ignorarán los archivos que no correspondan a una categoría del panel Activos.

Cualquiera que sea el método elegido, los activos se añadirán a la lista Favoritos y el panel Activos mostrará la lista Favoritos.

Nota: No hay listas Favoritos para plantillas y elementos de biblioteca.

Para eliminar activos de la lista Favoritos:

1 Seleccione uno o más activos (o una carpeta Favoritos) en la lista Favoritos.



2 Haga clic en el botón Quitar de favoritos en la parte inferior del panel Activos.

Los activos se eliminarán de la lista Favoritos, pero seguirán presentes en la lista Sitio. Si elimina una carpeta Favoritos, tanto la carpeta como todos los activos que contiene desaparecerán de la lista Favoritos.

Crear un apodo para un activo favorito

Puede asignar apodos a los activos de la lista Favoritos. El apodo se mostrará en lugar del nombre de archivo o el valor del activo. Por ejemplo, si tiene un color llamado #999900, puede emplear un apodo más descriptivo, como ColorFondoPágina o ColorTextoImportante.

Sólo puede asignar apodos a los activos de la lista Favoritos. En la lista Sitio, los activos se muestran con sus nombres de archivo reales (o valores, en el caso de colores o URL).

Para asignar un apodo a un activo favorito:

1 Haga clic en la categoría que contiene el activo.

2 Haga clic en Favoritos para mostrar la lista Favoritos.

3 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el nombre o el icono del activo en el panel Activos y elija Editar apodo en el menú contextual.
- Haga clic en el nombre del activo, espere y vuelva a hacer clic. No haga doble clic.

4 Escriba un apodo para el activo y, a continuación, presione Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

El apodo aparecerá en la columna Apodo.

Agrupar activos en una carpeta Favoritos

En una categoría de la lista Favoritos puede crear grupos de activos con nombre, que se denominan carpetas Favoritos. Por ejemplo, si tiene una serie de imágenes que utiliza en muchas páginas de catálogo de un sitio de comercio electrónico, puede agruparlas en una carpeta llamada ImágenesCatálogo.

Nota: Al colocar un activo en una carpeta Favoritos no cambia la ubicación del archivo del activo en el disco.

Para crear una carpeta Favoritos:

- 1 Haga clic en Favoritos (en la parte superior del panel Activos) para mostrar la lista Favoritos.
-  2 Haga clic en el botón Nueva carpeta de favoritos.
- 3 Asigne un nombre a la carpeta.
- 4 Arrastre los activos a la carpeta.

Crear un color, URL, plantilla o elemento de biblioteca

Puede utilizar el panel Activos para crear colores, URL, plantillas y elementos de biblioteca. No se pueden añadir nuevos colores o URL a la lista Sitio, pues ésta contiene únicamente los activos que ya están en uso en el sitio.

Para crear un color:

-  1 Haga clic en el botón de la categoría Colores.
- 2 Haga clic en Favoritos para mostrar la lista Favoritos.
-  3 Haga clic en el botón Nuevo color.
- 4 Seleccione un color utilizando el selector de colores.

Para salir del selector de colores sin elegir un color, presione Esc o haga clic en la barra gris situada en la parte superior del selector de colores. Para obtener más información sobre el uso del selector de colores, consulte “Trabajar con colores” en la página 88.

- 5 Si lo desea, asigne un apodo al color.

Para crear un URL:



1 Haga clic en el botón de la categoría URL.

2 Haga clic en Favoritos para mostrar la lista Favoritos.



3 Haga clic en el botón Nuevo URL.

4 Introduzca un URL y un apodo en el cuadro de diálogo Añadir URL y haga clic en Aceptar.

Para crear una plantilla:



1 Haga clic en el botón de la categoría Plantillas.



2 Haga clic en el botón Nueva plantilla.

Para obtener más información sobre cómo crear plantillas, consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

Para crear un elemento de biblioteca, lleve a cabo una estas operaciones:

- Haga clic en el botón de la categoría Biblioteca y, a continuación, haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca.
- Seleccione un elemento o texto en la vista de Diseño de la ventana de documento y, a continuación, arrastre ese elemento o texto al panel Activos. Independientemente del tipo de elemento que arrastre, se creará un nuevo elemento de biblioteca que contendrá ese elemento.

Para obtener más información sobre cómo crear elementos de biblioteca, consulte “Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas” en la página 395.

CAPÍTULO 10

Insertar y aplicar formato a texto

Las opciones de formato de Dreamweaver son similares a las de los programas estándar de tratamiento de texto. Utilice el submenú Texto > Formato de párrafo o el menú desplegable Formato del inspector de propiedades para establecer el estilo predeterminado (Párrafo, Preformateado, Encabezado 1, Encabezado 2, etc.) de un bloque de texto. Para cambiar la fuente, el tamaño, el color y la alineación del texto seleccionado, use el menú Texto o el inspector de propiedades. Para aplicar formato como negrita, cursiva, código, subrayado, etc., utilice el submenú Texto > Estilo.

También puede combinar varias etiquetas HTML estándar para formar un estilo, denominado estilo HTML. Por ejemplo, puede aplicar formato HTML manualmente utilizando una combinación de etiquetas y atributos y, a continuación, guardar ese formato como un estilo HTML que se almacenará en el panel Estilos HTML. La próxima vez que quiera aplicar formato a texto utilizando esa combinación de etiquetas HTML, lo único que tendrá que hacer será seleccionar el estilo guardado en el panel Estilos HTML. Los estilos HTML son compatibles con casi todos los navegadores Web y permiten un ahorro de tiempo considerable en comparación con la aplicación manual de formato de texto.

Otro tipo de estilo, denominado CSS (hojas de estilos en cascada), permite aplicar formato a texto y páginas, con la ventaja de que se actualiza de manera automática. Puede almacenar estilos CSS directamente en el documento o, si desea tener mayor control y flexibilidad, en una hoja de estilos externa. Si adjunta una hoja de estilos externa a varias páginas Web, todas las páginas reflejarán automáticamente los cambios realizados en la hoja. Para acceder a estilos CSS, use el panel Estilos CSS.

La aplicación manual de formato HTML y los estilos HTML utilizan etiquetas HTML estándar (como `b`, `font` y `code`) que reconocen los navegadores Web más utilizados. Los estilos CSS definen el formato del texto de una determinada clase o redefinen el formato de una etiqueta específica (como `h1`, `h2`, `p` o `li`). Los estilos CSS sólo son compatibles con los siguientes navegadores Web: Netscape Navigator 4.0 y Microsoft Internet Explorer 4.0 o versiones posteriores.

Puede utilizar estilos CSS, estilos HTML y opciones de formato manual HTML en la misma página. El formato manual HTML prevalece sobre el formato aplicado por un estilo HTML o CSS. Por tanto, aunque resulte un poco más laborioso, puede resultar un método conveniente para modificar formato aplicado por estilos HTML o CSS. Asimismo, los estilos CSS de nivel de página prevalecen sobre los estilos CSS externos. Consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Insertar texto y objetos

Añada contenido a las páginas escribiendo o pegando texto e insertando objetos tales como imágenes, tablas y capas.

Para añadir texto al documento, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Escriba texto directamente en la ventana de documento.
- Copie texto de otra aplicación, cambie a Dreamweaver, coloque el punto de inserción en la vista de Diseño de la ventana de documento y elija Edición > Pegar. Dreamweaver no mantiene el formato de texto aplicado en la otra aplicación, pero conserva los saltos de línea.

Para insertar tablas, datos tabulares, imágenes y otros objetos en el documento, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Use los comandos del menú Insertar para insertar los objetos especificados en el punto de inserción del documento.
- Elija Ventana > Objetos para abrir el panel Objetos. Localice el tipo de objeto que desea y haga clic en el objeto o arrástrelo para insertarlo en la ventana de documento.

Con la mayoría de los objetos aparece un cuadro de diálogo en el que puede seleccionar opciones o un archivo. Para omitir estos cuadros de diálogo, elija Edición > Preferencias, seleccione General y desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos.

Nota: Para insertar múltiples espacios consecutivos, utilice Insertar > Caracteres especiales > Espacio indivisible (Ctrl+Mayús+Espacio) o presione Entrar/Retorno. Pero si lo que desea es alinear los elementos en columnas, utilice un tabla.

Puede importar datos tabulares en el documento guardando en primer lugar los archivos de origen (por ejemplo, de Microsoft Excel o de base de datos) en formato de texto delimitado.

Para importar datos tabulares:

- 1 Elija Archivo > Importar > Importar datos de tabla o elija Insertar > Datos tabulares.
Aparecerá el cuadro de diálogo Importar datos de tabla.
- 2 Localice el archivo deseado o introduzca su nombre en el campo de texto.
- 3 Seleccione el delimitador empleado cuando se guardó el archivo como texto delimitado. Las opciones disponibles son: Tab, Coma, Punto y coma, Dos puntos y Otro.
 - Si selecciona Otro, aparecerá un campo en blanco al lado de la opción. Introduzca el carácter empleado como delimitador.
- 4 Utilice las restantes opciones para aplicar formato o definir la tabla en la que se importarán los datos.
- 5 Haga clic en Aceptar cuando termine.

Insertar fechas

Dreamweaver proporciona un objeto Fecha que permite insertar la fecha actual con el formato que prefiera (con o sin la hora) y ofrece la posibilidad de actualizarla cada vez que guarde el archivo.

Nota: Las fechas y horas que aparecen en el cuadro de diálogo Insertar fecha no son las actuales y tampoco reflejan las que verá el usuario cuando visite el sitio. Sólo son ejemplos de la forma en que se puede presentar esta información.

Para insertar la fecha actual en un documento:

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar la fecha.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Fecha.
 - Abra el panel Objetos eligiendo Ventana> Objetos y, a continuación, abra la categoría Común y haga clic en el botón Fecha.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el formato de día de la semana, fecha y hora.

- 4 Si desea que la fecha insertada se actualice cada vez que guarde el documento, seleccione Actualizar automáticamente al guardar. Si desea que la fecha se convierta en texto normal cuando se inserte y no se actualice automáticamente, desactive esa opción.
- 5 Haga clic en Aceptar para insertar la fecha.

Sugerencia: Si ha seleccionado Actualizar automáticamente al guardar, puede editar el formato de fecha después de insertarlo en el documento haciendo clic en el texto formateado y seleccionando Editar formato de fecha en el inspector de propiedades.

Caracteres especiales

Algunos caracteres especiales se representan en HTML mediante un nombre o un número, denominado *entidad*. HTML incluye nombres de entidad para caracteres como el símbolo de copyright (©); el signo & (&); y el símbolo de marca comercial registrada (®). Cada entidad tiene un nombre (como —) y un equivalente numérico (como —).

Sugerencia: HTML utiliza paréntesis angulares < > en el código, pero quizá necesite expresar los caracteres especiales “mayor que” y “menor que” sin que Dreamweaver los interprete como código. En este caso, utilice > para mayor que (>) y < para menor que (<).

Desgraciadamente, muchos navegadores (especialmente, los productos más desfasados y de marcas distintas que Navigator e Internet Explorer) no muestran correctamente muchas de las entidades con nombre. La mayoría de los navegadores muestran las entidades numéricas más utilizadas, pero resulta más difícil recordar el número de una entidad que su nombre.

Insertar caracteres especiales de texto

Puede insertar varios caracteres especiales (en forma de entidades HTML) eligiendo la categoría Caracteres en el menú desplegable del panel Objetos.

Para insertar un carácter especial en un documento:

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar un carácter especial.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija el nombre del carácter en el submenú Insertar > Caracteres.
 - Abra el panel Objetos (eligiendo Ventana > Objetos), elija la categoría Caracteres en el menú desplegable y seleccione el carácter deseado.

Hay otros muchos caracteres especiales. Para seleccionar uno de ellos, elija Insertar > Caracteres > Más y seleccione un carácter. A continuación, haga clic en Aceptar.

Copiar y pegar código HTML en Dreamweaver

Puede copiar y pegar código HTML desde otra aplicación o desde la vista de Código. Puede copiar y pegar el código HTML como texto o como código con las etiquetas intactas.

Para copiar el código HTML y pegarlo en la vista de Código:

- 1 Copie el código desde otra aplicación (como BBEdit o HomeSite) o desde la vista de Código o el inspector de código de Dreamweaver y sitúe el punto de inserción en la vista de Código.
- 2 Elija Edición > Pegar y seleccione Actualizar vista de diseño en la barra de herramientas.

Por ejemplo, copie el código HTML para una tabla desde BBEdit y péguelo en la vista de Código de Dreamweaver para que aparezca como una tabla en la vista de Diseño.

Si desea que el código HTML aparezca como texto, sitúe directamente el punto de inserción en la vista de Diseño y elija Edición > Pegar. Puede utilizar este procedimiento si el documento de Dreamweaver contiene instrucciones para escribir HTML y quiere que el código aparezca como texto.

Para copiar y pegar código HTML:

- 1 Seleccione y copie el código desde otra aplicación.
- 2 Sitúe el punto de inserción en la vista de Diseño y elija Edición > Pegar HTML.

También puede seleccionar un elemento en la vista de Diseño, como, por ejemplo, una tabla, y elegir Edición > Copiar HTML. A continuación puede pegarlo en otra aplicación como código HTML. Para obtener más información sobre la edición de código HTML, consulte “Escribir y editar código” en la página 350.

Crear listas

Puede crear listas numeradas (ordenadas), listas con viñetas (sin ordenar) y listas de definición a partir de texto existente o de texto nuevo que escriba en la ventana de documento. Las listas de definición no utilizan caracteres iniciales como puntos de viñeta o números y suelen utilizarse en glosarios o descripciones. Además, las listas se pueden anidar, es decir, contener otras listas. Por ejemplo, en algunos casos puede resultar conveniente anidar una lista ordenada o con viñetas en otra numerada u ordenada.

Para crear una lista:

- 1 En la vista de Diseño, sitúe el punto de inserción en la línea donde desea añadir una lista de elementos nuevos.
- 2 Haga clic en los botones Lista con viñetas o Lista numerada del inspector de propiedades o elija Texto > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar (con viñetas), Lista ordenada (numerada) o Lista de definición.

Puede insertar una lista en la vista de Código utilizando el menú Texto, pero Dreamweaver sólo añadirá la primera y la última etiquetas HTML de lista y usted deberá introducir manualmente el código de los elementos individuales de la lista.

- 3 Comience a escribir la lista, presionando Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh) para pasar a otro elemento de la lista.
- 4 Para terminar la lista, presione dos veces Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

Para crear una lista usando texto existente:

- 1 Seleccione una serie de párrafos para convertirlos en una lista.
- 2 Haga clic en los botones Lista con viñetas o Lista numerada del inspector de propiedades o elija Texto > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar, Lista ordenada o Lista de definición.

Para crear una lista anidada:

- 1 Seleccione los elementos de lista que desea anidar.
- 2 Haga clic en el botón Sangría del inspector de propiedades o elija Texto > Sangría.

Dreamweaver sangrará el texto y creará una lista distinta con los atributos HTML de la lista original.
- 3 Aplique un nuevo estilo o tipo de lista al texto sangrado siguiendo el procedimiento detallado.

Configuración de fuentes, estilos, color y alineación

Puede aplicar formato de texto HTML a una letra o crear un sitio completo utilizando los comandos de Texto > Formato de párrafo o las opciones del inspector de propiedades. Este tipo de formato manual prevalece sobre el establecido por un estilo HTML o CSS.

Al aplicar formato de texto HTML se utiliza el inspector de propiedades y los comandos del menú Texto, como Texto > Formato de párrafo y Texto > Estilo.

Configurar y cambiar fuentes y estilos

Utilice el inspector de propiedades o el menú Texto para establecer o cambiar las características de fuente del texto seleccionado.

Para establecer o cambiar las características de fuente:

1 Seleccione el texto. Si no hay texto seleccionado, el cambio se aplicará al texto que escriba a continuación.

2 Dispone de las opciones siguientes:

- Para cambiar la fuente, elija una combinación de fuentes en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Fuente.

Los navegadores muestran el texto utilizando la primera fuente de la combinación que esté instalada en el sistema del usuario. Si ninguna de las fuentes de la combinación está instalada, el navegador mostrará el texto de acuerdo con su propia configuración. Consulte también “Modificar combinaciones de fuentes” en la página 252. Elija Predeterminada para quitar los tipos de fuente aplicados anteriormente y aplicar la fuente predeterminada al texto seleccionado (la fuente predeterminada del navegador o la fuente asignada a la etiqueta en la hoja de estilos CSS).

- Para cambiar el estilo de fuente, haga clic en **Negrita** o **Cursiva** en el inspector de propiedades o elija un estilo de fuente (**Negrita**, **Cursiva**, **Subrayado**, etc.) en el submenú Texto > Estilo.

- Para cambiar el tamaño de fuente, elija un tamaño (de 1 a 7) en el inspector de propiedades o en el submenú Texto > Tamaño.

Los tamaños de fuente HTML son tamaños relativos, no de puntos. Los usuarios establecen el tamaño de puntos de la fuente predeterminada para sus navegadores. Éste será el tamaño de fuente que verán cuando elijan Predeterminado o 3 en el inspector de propiedades o el submenú Texto > Tamaño. Los tamaños 1 o 2 aparecerán más pequeños que el tamaño de fuente predeterminado; los tamaños 4 a 7 aparecerán más grandes. Asimismo, las fuentes suelen aparecer con un mayor tamaño en Windows que en Macintosh, si bien Macintosh Internet Explorer 5 utiliza el mismo tamaño predeterminado que Windows.

- Para aumentar o reducir el tamaño del texto seleccionado, elija un tamaño relativo (desde + o -1 hasta +4 o -3) en el inspector de propiedades o en el menú Texto > Cambio de tamaño.

Nota: Una forma de asegurar el uso del mismo tamaño de fuente consiste en utilizar estilos CSS con el tamaño de fuente definido en píxeles. Para obtener más información sobre CSS, consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Estos números indican una diferencia relativa respecto al tamaño de la fuente base. El valor predeterminado de la fuente base es 3. Por tanto, un valor de +4 produce un tamaño de fuente de $3 + 4$, es decir, 7. El 7 es el valor máximo del tamaño de fuente. Si intenta definir uno más alto, aparecerá como 7.

Dreamweaver no muestra la etiqueta basefont (que se encuentra en la sección head), aunque el tamaño de fuente se mostrará correctamente en un navegador. Para comprobarlo, compare el texto definido en 3 con el texto definido en +3.

Utilizar párrafos y encabezados

Utilice el menú Formato del inspector de propiedades o el submenú Texto > Formato de párrafo para aplicar las etiquetas estándar de párrafo y encabezado. Para redefinir la apariencia de las etiquetas de párrafo y encabezado, utilice hojas de estilos CSS (consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259).

Para aplicar una etiqueta de párrafo o encabezado:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el párrafo o seleccione parte del texto del párrafo.
- 2 En el submenú Texto > Formato de párrafo o el menú desplegable Formato del inspector de propiedades, elija una opción:
 - Elija un formato de párrafo (por ejemplo, Encabezado 1, Encabezado 2, Preformateado, etc.). La etiqueta HTML asociada con el estilo seleccionado (por ejemplo, h1 para Encabezado 1, h2 para Encabezado 2, pre para Preformateado, etc.) se aplicará a todo el párrafo.
 - Elija Ninguno para quitar un formato de párrafo.

Cambiar el color del texto

Puede cambiar el color del texto seleccionado de modo que el nuevo color prevalezca sobre el color establecido en Propiedades de la página. Si no se ha establecido ningún color de texto en Propiedades de la página, se utilizará el negro como color predeterminado.

Para cambiar el color del texto:

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Dispone de las opciones siguientes:
 - Elija un color en la paleta de colores válidos para los navegadores haciendo clic en el selector de colores del inspector de propiedades.
 - Elija Texto > Color. Aparecerá el cuadro de diálogo del selector de colores del sistema. Seleccione un color y haga clic en Aceptar.
 - Escriba el nombre del color o un número hexadecimal directamente en el campo del inspector de propiedades.
 - Para definir el color predeterminado del texto, utilice el comando Modificar > Propiedades de la página. Consulte “Definir colores predeterminados de texto” en la página 157.

Para restablecer el color predeterminado del texto:

- 1 En el inspector de propiedades, haga clic en el cuadro de color para abrir la paleta de colores válidos para los navegadores.
- 2 Haga clic en el botón Tachado (el botón cuadrado blanco y atravesado por una línea roja que se encuentra en la esquina superior derecha).

Alinear texto

Puede alinear texto en la página utilizando el inspector de propiedades o el submenú Texto > Alinear. Asimismo, puede centrar cualquier elemento en una página usando el comando Texto > Alinear > Centro.

Para alinear texto:

- 1 Seleccione el texto que desea alinear o, simplemente, inserte el puntero al principio del texto.
- 2 Haga clic en una opción de alineación (Izquierda, Derecha o Centro) del inspector de propiedades o elija Texto > Alinear y seleccione un comando.

Para centrar elementos:

- 1 Seleccione el elemento que desea centrar (imagen, plug-in, tabla u otro elemento de página).
- 2 Elija Texto > Alinear > Centro.

Nota: Se pueden alinear y centrar bloques completos de texto, pero no partes de un encabezado o de un párrafo.

Para aplicar y quitar sangría al texto:

- 1 Seleccione el texto deseado.
- 2 Haga clic en el botón Sangría o Anular sangría del inspector de propiedades, elija Texto > Sangría o Anular sangría, o elija Lista > Sangría o Anular sangría en el menú contextual.

De este modo se aplicará o eliminará la etiqueta `blockquote` cuando el texto seleccionado sea un párrafo o un encabezado, y se añadirá o quitará una etiqueta adicional `ul` u `ol` cuando el texto seleccionado sea una lista.

Modificar combinaciones de fuentes

Utilice el comando Editar lista de fuentes para establecer las combinaciones de fuentes que aparecen en el inspector de propiedades y el submenú Texto > Fuente.

Las combinaciones de fuentes determinan cómo muestra un navegador el texto de la página Web. Un navegador utiliza la primera fuente de la combinación que se encuentre en el sistema del usuario; si no está instalada ninguna de las fuentes de la combinación, el navegador mostrará el texto de acuerdo con las preferencias que tenga definidas.

Para modificar las combinaciones de fuentes:

- 1 Elija Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.
- 2 Seleccione la combinación de fuentes en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo.

Las fuentes de la combinación seleccionada aparecerán en la lista Fuentes elegidas, situada en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo. A la derecha de ésta se encuentra una lista con todas las fuentes disponibles instaladas en el sistema.

3 Dispone de las opciones siguientes:

- Para añadir o quitar fuentes de una combinación, haga clic en el botón << o >> entre las listas Fuentes elegidas y Fuentes disponibles.
- Para añadir o quitar una combinación de fuentes, haga clic, respectivamente, en los botones más (+) y menos (-) de la parte superior del cuadro de diálogo.
- Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en cuadro de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando se trabaja con Macintosh.
- Para desplazarse por la lista de combinaciones de fuentes, haga clic en los botones de flecha de la parte superior del cuadro de diálogo.

Para añadir una nueva combinación a la lista de fuentes:

- 1 Elija Texto > Fuente > Editar lista de fuentes.
- 2 Seleccione una fuente de la lista de Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadir la fuente a la lista de Fuentes elegidas.
- 3 Repita el paso 2 con cada fuente de la combinación.

Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el campo de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el << botón para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando se trabaja con Macintosh.

- 4 Cuando termine de seleccionar fuentes específicas, seleccione una familia genérica de fuentes en el menú Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para pasar la familia genérica de fuentes a la lista Fuentes elegidas.

Las familias genéricas de fuentes son: cursiva, fantasía, monoespacio, sans-serif y serif. Si ninguna de las fuentes de la lista Fuentes elegidas está disponible en el sistema del usuario, el texto aparecerá en la fuente predeterminada asociada con la familia genérica de fuentes. Por ejemplo, la fuente monoespacio predeterminada en la mayoría de los sistemas es Courier.

Utilizar reglas horizontales

Las reglas horizontales (líneas) son útiles para organizar la información. Puede separar visualmente el texto y los objetos de una página con una o más reglas.

Para crear una regla horizontal:

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar una regla horizontal.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Regla horizontal.
 - Elija Ventana > Objetos para abrir el panel Objetos y, seguidamente, haga clic en el botón Regla horizontal de la categoría Común.

Para modificar una regla horizontal:

- 1 En la ventana de documento, seleccione la regla horizontal.
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y modificar las propiedades que desee.

Utilizar estilos HTML para aplicar formato a texto

Un estilo HTML se define mediante una o más etiquetas HTML (como `b`, `i`, `font`, y `center`) que aplican formato al texto. La especificación HTML 4.0 emitida por el World Wide Web Consortium (W3C) a principios de 1998 desalentaba el uso de etiquetas de formato HTML en favor de las hojas de estilos CSS. Sin embargo, en la práctica, las etiquetas de formato HTML, a pesar de que ofrecen un control más limitado sobre la apariencia que las hojas de estilos CSS y tardan más en cargarse, son compatibles con una gama más amplia de navegadores que las hojas de estilos CSS. Por esta razón, es probable que sigan formando parte de las herramientas de los desarrolladores Web mientras los navegadores 3.0 y anteriores constituyan un porcentaje considerable del tráfico de la Web.

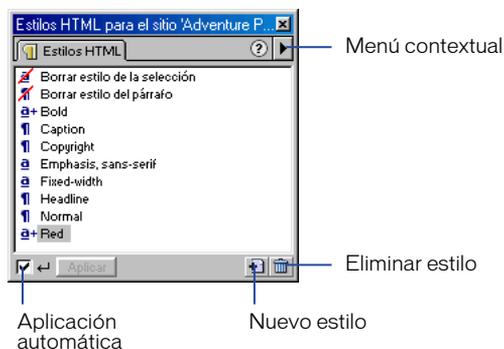
Para obtener información específica sobre la aplicación de formato con etiquetas HTML, consulte uno de los temas siguientes:

- “Configurar y cambiar fuentes y estilos” en la página 249
- “Cambiar el color del texto” en la página 251
- “Alinear texto” en la página 251

Las etiquetas HTML que definen la estructura del documento más que su apariencia, por ejemplo, encabezados, párrafos y listas, siguen formando una parte considerable de la especificación HTML. De hecho, aunque tenga previsto utilizar hojas de estilos CSS para definir las características de fuentes de la página, conviene utilizar etiquetas estándar de encabezado, ya que ayudan a conservar la estructura de la página en los navegadores que no admiten hojas de estilos CSS. Si desea un ejemplo de esto, vea la Ayuda de Dreamweaver en un navegador 3.0. Consulte “Utilizar párrafos y encabezados” en la página 250.

Utilizar estilos HTML

Utilice estilos HTML para guardar formato de texto y párrafo que desea utilizar en otras partes de los documentos. Una vez creado un estilo HTML basado en una o más etiquetas HTML, puede volver a aplicar ese formato a cualquier texto de cualquier documento utilizando el panel Estilos HTML.



A diferencia de los estilos CSS, el formato de los estilos HTML sólo afecta al texto al que se aplica o al que se crea usando un estilo HTML seleccionado. Si cambia el formato de un estilo HTML que ha creado, no se actualizará el texto que haya formateado originalmente con ese estilo. Si desea poder cambiar el formato y actualizar automáticamente todas las apariciones de ese formato, use estilos CSS (consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259).

Para mostrar la guía de referencia HTML de O’Reilly incluida con Dreamweaver, haga clic en el botón Referencia de la barra de herramientas y elija O’Reilly HTML Reference en el menú desplegable.

Puede utilizar el panel Estilos HTML para registrar los estilos HTML que usa en el sitio y, posteriormente, compartirlos con otros usuarios o sitios locales y remotos.

Para mostrar el panel Estilos HTML, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Estilos HTML.
- Haga clic en el icono Estilos HTML en la barra del lanzador o en el lanzador.

Para ver un estilo HTML existente:

- 1 En el panel Estilos HTML, seleccione un estilo.

Observe que Borrar estilo del párrafo y Borrar estilo de la selección se utilizan en el texto que tiene un estilo aplicado, pero no son estilos y no se pueden ver ni editar.

- 2 En el panel Estilos HTML, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar en el menú contextual o haga doble clic en el estilo HTML y elija Editar en el menú contextual.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir estilo HTML, especifique la configuración del estilo.

Las opciones de Aplicar a determinan si el estilo se aplica al texto seleccionado (Selección) o al bloque de texto actual (Párrafo). Las opciones de Al aplicar determinan si la configuración del estilo se añade al formato de texto original (Añadir a existente) o se elimina del formato existente y se sustituye por la nueva configuración (Borrar estilo existente).

Para aplicar un estilo HTML existente:

En el panel Estilos HTML, seleccione un estilo.

- Si la casilla de verificación Aplicación automática de la parte inferior del panel está seleccionada, haga clic en el estilo.
- Si no está seleccionada, haga clic en el estilo y, a continuación, en Aplicar.

Para borrar el formato de texto del documento:

- 1 Seleccione el texto formateado.
- 2 En el panel Estilos HTML, haga clic en Borrar estilo del párrafo o Borrar estilo de la selección.

Borrar estilo del párrafo elimina el formato del bloque de texto actual en el documento. Borrar estilo de la selección elimina el formato del texto seleccionado.

Nota: Puede utilizar Borrar estilo del párrafo y Borrar estilo de la selección para eliminar todo el formato (salvo el formato CSS), independientemente de cómo se aplicó originalmente (por ejemplo, a través del panel Estilos HTML o del inspector de propiedades).

Para eliminar un estilo del panel Estilos HTML:

- 1 En el panel Estilos HTML, desactive la casilla de verificación para inhabilitar la opción Aplicación automática.
- 2 Seleccione un estilo HTML.
- 3 Haga clic en el icono Eliminar estilo (papelera de reciclaje) situado en la esquina inferior derecha del panel.

Para crear un estilo HTML basado en texto existente:

- 1 En el documento, seleccione o cree texto que tenga el formato que desea utilizar como base para el nuevo estilo HTML. Puede utilizar el inspector de propiedades para ver y aplicar formato.
- 2 En el panel Estilos HTML, haga clic en el icono Nuevo estilo (signo más) situado en la esquina inferior derecha.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir estilo HTML, asigne un nombre al estilo y ajuste el formato si lo desea.
 - Seleccione si desea aplicar el estilo HTML a texto seleccionado o a todo el párrafo. Observe que un estilo de párrafo se aplica a todo el bloque de texto en el que está situado el punto de inserción, independientemente de qué parte del texto esté seleccionada.
 - Seleccione si desea aplicar el estilo HTML además del estilo existente (CSS o HTML) del texto o el párrafo seleccionado o si prefiere borrar el formato de la selección o el párrafo y sustituirlo por el nuevo estilo. Tenga en cuenta la jerarquía para aplicar estilos: los estilos HTML tienen prioridad sobre los estilos CSS, que a su vez tienen prioridad sobre los estilos CSS externos. Consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Observe que las opciones de formato del panel Estilos HTML coinciden con las del inspector de propiedades.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para crear un estilo HTML basado en un estilo HTML existente:

- 1 Compruebe que no hay texto seleccionado en la ventana de documento.
- 2 En el panel Estilos HTML, seleccione un estilo y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el triángulo de la esquina superior derecha del panel para mostrar el menú desplegable contextual.
 - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y, a continuación, elija Duplicar en el menú contextual.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML. Para restablecer las opciones predeterminadas, haga clic en Borrar.
- 3 Siga los pasos 3 y 4 de las instrucciones para crear un estilo nuevo basado en el texto existente.

Para crear un estilo HTML a partir de cero:

- 1 En el panel Estilos HTML, haga clic en el icono Nuevo estilo. También puede elegir Texto > Estilos de HTML > Nuevo estilo.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML.

- 2 Siga los pasos 3 y 4 de las instrucciones para crear un estilo nuevo basado en el texto existente.

Haga clic en Borrar para restablecer las opciones predeterminadas del cuadro de diálogo.

- 3 Haga clic en Aceptar.

Para editar un estilo HTML existente:

- 1 Compruebe que no hay texto seleccionado en la ventana de documento.

- 2 En el panel Estilos HTML, compruebe que la casilla de verificación Aplicación automática está desactivada.

Si está activada, el estilo HTML se aplicará cuando lo seleccione en el panel Estilos HTML.

- 3 En el panel Estilos HTML, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el estilo y, a continuación, elija Editar en el menú contextual.

Aparecerá el cuadro de diálogo Definir estilo HTML. Para restablecer las opciones predeterminadas, haga clic en Borrar.

Al editar un estilo HTML, Dreamweaver no actualiza automáticamente el texto formateado anteriormente con ese estilo. Si desea actualizar el formato aplicado con un estilo, utilice una hoja de estilos CSS (consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259).

Para compartir los estilos HTML con otros sitios o usuarios:

- 1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio en Ver archivos del sitio.

- 2 En el panel derecho, abra la carpeta raíz del sitio y, a continuación, abra la carpeta Library.

Observe que hay un archivo llamado styles.xml. Este archivo contiene todos los estilos HTML del sitio. Puede colocar, desproteger, proteger y copiar este archivo como lo haría con cualquier otro archivo del sitio. También puede crear Design Notes para el archivo styles.xml. Recuerde que deberá proteger el archivo styles.xml antes de crear o editar un estilo para un sitio remoto.

Para obtener más información sobre el uso de estas opciones, consulte “Configurar un sitio remoto” en la página 128.

Utilizar hojas de estilos CSS

Un estilo es un grupo de atributos de formato que controla la apariencia de un rango de texto en un documento. Una hoja de estilos en cascada (CSS) se puede emplear para controlar muchos documentos al mismo tiempo e incluye todos los estilos de un documento. La ventaja de utilizar una hoja de estilos CSS sobre el uso de un estilo HTML estriba en que, además de estar vinculada a múltiples documentos, cuando se actualiza o cambia un estilo CSS, se actualiza automáticamente el formato de todos los documentos que utilizan esa hoja de estilos.

Por ejemplo, imaginemos un sitio Web muy grande como Yahoo o Macromedia.com. Utilizando los estilos CSS puede realizar cambios de fuente y formato en todo el sitio o en muchas páginas de forma rápida y precisa. Asimismo, los estilos CSS permiten definir muchas propiedades que no se pueden controlar utilizando sólo HTML. Por ejemplo, puede asignar viñetas de lista personalizadas y especificar distintos tamaños y unidades de fuente (píxeles, puntos, etc.). Si utiliza estilos CSS y define el tamaño de fuente en píxeles, conseguirá un tratamiento más coherente de la disposición y el diseño de las páginas en múltiples navegadores.

Los estilos CSS existen desde hace algún tiempo, pero muchos diseñadores y creadores de sitios Web se han mostrado reacios a usarlos debido a que no siempre son compatibles con los navegadores. Sin embargo, si los usuarios del sitio utilizan navegadores que reconocen los estilos CSS (versión 4.0 y posteriores), debería aprovechar la potencia y el control que ofrecen.

Los estilos CSS se identifican mediante un nombre o una etiqueta HTML, lo que permite cambiar el atributo de un estilo y ver cómo se refleja el cambio inmediatamente en todo el texto al que se aplica dicho estilo. Los estilos CSS en documentos HTML pueden controlar la mayoría de los atributos tradicionales de formato de texto, como fuente, tamaño y alineación. También pueden especificar atributos exclusivos de HTML, como posición, efectos especiales e imágenes dinámicas.

Las hojas de estilos CSS residen en el área head del documento. Los estilos CSS pueden definir los atributos de formato de etiquetas HTML, rangos de texto identificados por un atributo `class` o texto que cumpla los criterios de la especificación de hojas de estilos en cascada (CSS). Dreamweaver reconoce los estilos definidos en documentos existentes siempre que se ajusten a las directrices de los estilos CSS.

Las hojas de estilos CSS funcionan en navegadores 4.0 y posteriores. Internet Explorer 3.0 reconoce algunas hojas de estilos CSS, pero la mayoría de los navegadores anteriores las ignoran.

Hay tres tipos de hojas de estilos CSS en Dreamweaver:

- Los estilos CSS personalizados son similares a los que se emplean en los programas de tratamiento de texto, salvo que no distinguen entre estilo de carácter y de párrafo. Puede aplicar estilos CSS personalizados a cualquier rango o bloque de texto. Si el estilo CSS se aplica a un bloque de texto (por ejemplo, un párrafo completo o una lista sin ordenar), se añadirá un atributo `class` a la etiqueta del bloque (por ejemplo, `p class="miEstilo"` o `ul class="miEstilo"`). Si el estilo CSS se aplica a un rango de texto, se insertarán alrededor del texto seleccionado etiquetas `span` que contengan el atributo `class`. Consulte “Aplicar un estilo CSS personalizado (clase)” en la página 265.
- Los estilos de etiquetas HTML redefinen el formato de una determinada etiqueta, como `h1`. Cuando se crea o cambia un estilo CSS para la etiqueta `h1`, todo el texto formateado con la etiqueta `h1` se actualiza inmediatamente.

Nota: Tenga cuidado al redefinir etiquetas en una CSS vinculada, pues puede cambiar la disposición de muchas páginas. Por ejemplo, si redefine la etiqueta `table` para que tenga una determinada apariencia, se modificará la disposición de otras páginas que utilicen tablas.

- Los estilos del selector CSS redefinen el formato de una determinada combinación de etiquetas (por ejemplo, `td h2` se aplica cada vez que aparece un encabezado `h2` dentro de una celda de tabla) o de todas las etiquetas que contienen un atributo `id` específico (por ejemplo, `#miEstilo` se aplica a todas las etiquetas que contienen el par atributo-valor `ID="miEstilo"`).

La aplicación manual de formato HTML prevalece sobre el formato aplicado con estilos CSS (o HTML). Para que los estilos CSS controlen el formato de un párrafo, deberá quitar todos los estilos HTML y el formato HTML manual.

Si bien puede establecer un número ilimitado de atributos de estilo CSS definidos por la especificación CSS1 en Dreamweaver, no todos los atributos aparecerán en la ventana de documento. Los atributos que no aparecen se marcarán con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo Definición de estilo. Algunos de los atributos de estilo CSS que pueden establecerse con Dreamweaver tienen una apariencia distinta en Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, y otros no son compatibles actualmente con ningún navegador.

Nota: Para mostrar la guía de referencia CSS de O'Reilly incluida con Dreamweaver, haga clic en el botón Referencia de la barra de herramientas y elija O'Reilly CSS Reference en el menú desplegable.

Propiedades de los estilos CSS

El World Wide Web Consortium es responsable de la especificación de hojas de estilos en cascada (CSS1), donde se definen las propiedades de estilos CSS (por ejemplo, fuente, color, relleno, margen, espaciado entre palabras) que controlan la apariencia de elementos de la página Web. Dreamweaver permite establecer cualquier propiedad CSS1.

En Internet Explorer 4.0 y posteriores puede utilizar un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript para cambiar las propiedades de posición y estilo CSS de los elementos después de cargar la página. En Netscape Navigator 4.0 y posteriores no se pueden cambiar las propiedades de estilos CSS después de cargar la página, pero sí las de posición.

Crear y establecer vínculos con una hoja de estilos CSS externa

Una hoja de estilos CSS es un archivo de texto externo que contiene estilos y especificaciones de formato. Si edita una hoja de estilos CSS externa, todos los documentos vinculados a esa hoja se actualizarán para reflejar los cambios. Puede exportar los estilos CSS de un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS, así como adjuntar o vincular dichos estilos a una hoja de estilos externa para aplicarlos.



La Ayuda de Dreamweaver está formada por páginas HTML que utilizan una hoja de estilos CSS vinculada llamada help.css. Abra este archivo (situado en la carpeta Help/html) en un editor de texto para ver los códigos de definiciones de estilos CSS. Abra alguno de los archivos de temas (los que comienzan por número) para ver cómo se vincula la hoja de estilos CSS al documento utilizando una etiqueta link y cómo se aplican los estilos específicos. También puede copiar el archivo help.css en la carpeta raíz local y aplicar sus estilos a una página de prueba.

Para adjuntar una hoja de estilos CSS externa:

- 1 Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en el icono Estilos CSS del lanzador.
- 2 En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Adjuntar hoja de estilos en el menú emergente. También puede hacer clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado en la parte inferior del panel Estilos CSS.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de hoja de estilos, introduzca el nombre de archivo en el campo URL o localice el archivo deseado.
- 4 Seleccione un documento o una ruta relativa a la raíz del sitio. Consulte “Ubicación y rutas de documentos” en la página 372.
- 5 Haga clic en Abrir. La hoja de estilos se adjuntará al documento de Dreamweaver y sus estilos aparecerán en el panel Estilos CSS.

Para establecer vínculos o crear una hoja de estilos CSS externa:

- 1 Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en el icono Estilos CSS del lanzador.
- 2 En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar hoja de estilos en el menú desplegable.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, haga clic en Vínculo.
- 4 En el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en Examinar (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para localizar una hoja de estilos CSS externa o introduzca la ruta de la hoja de estilos en cuadro Archivo/URL. Se recomienda utilizar el botón Examinar o Seleccionar, ya que permite localizar la ruta correcta de la hoja de estilos.
 - Cree una hoja de estilos CSS externa introduciendo un nombre de archivo nuevo (que no exista en la ubicación especificada). El nombre de archivo debe tener la extensión .css.
- 5 Elija la opción Vincular o Importar para especificar y crear la etiqueta empleada para adjuntar la hoja de estilos CSS externa al documento y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Importar lleva la información del archivo de hoja de estilos CSS externa al documento actual, mientras que Vincular accede a la información y la transmite sin transferirla. Si bien tanto Importar como Vincular llaman a todos los estilos de la hoja externa al documento actual, Vincular ofrece más posibilidades y funciona con más navegadores.

El nombre de la hoja de estilos CSS externa aparece con el identificador (vincular o importar) en la lista de estilos del cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Siga estos pasos para crear o editar los estilos definidos en la hoja de estilos CSS externa.

- 6 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Se abrirá el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos para esa hoja de estilos.

- 7 Haga clic en Nuevo para definir estilos en la hoja de estilos CSS externa.
- 8 En el cuadro de diálogo Nuevo estilo, defina el nuevo estilo. Consulte “Crear un estilo CSS en Dreamweaver” en la página 264.
- 9 Haga clic en Guardar cuando termine de definir los estilos.

Editar una hoja de estilos CSS externa

Al editar una hoja de estilos CSS que controla el texto del documento, cambiará inmediatamente el formato de todo el texto controlado por dicha hoja de estilos. Los cambios realizados afectarán a todos los documentos vinculados a la hoja de estilos.

Para editar una hoja de estilos CSS externa:

- 1 Abra cualquier documento vinculado a la hoja de estilos CSS externa que desea modificar.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en Estilos CSS en el lanzador. En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar hoja de estilos en el menú desplegable.
 - Elija Texto > Estilos CSS > Editar hoja de estilos.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Aparecerá un segundo cuadro de diálogo Editar hoja de estilos mostrando los estilos de la hoja externa. Seleccione el estilo que desea editar.
- 4 Edite el estilo. Consulte “Crear un estilo CSS en Dreamweaver” en la página 264.
- 5 Haga clic en Guardar cuando termine de editar los estilos.

Crear un estilo CSS en Dreamweaver

Cree un estilo CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o a rangos de texto identificados mediante un atributo `class`.

Para crear un estilo CSS:

- 1 Elija Ventana > Estilos CSS y, en el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Nuevo estilo en el menú emergente. También puede hacer clic en el icono Nuevo estilo situado en la parte inferior del panel Estilos CSS.
- 2 Dispone de las siguientes opciones de estilos CSS:
 - Crear estilo person. (clase)** crea un estilo que se puede aplicar como un atributo `class` a un rango o un bloque de texto.
 - Redefinir etiqueta HTML** Redefine el formato predeterminado de una etiqueta HTML especificada. Recuerde que, al redefinir una etiqueta, puede alterar la disposición de muchas páginas.
 - Usar selector CSS** define el formato de una determinada combinación de etiquetas o de todas las etiquetas que contienen un atributo `id` específico.
- 3 Introduzca un nombre, una etiqueta o un selector para el nuevo estilo:
 - Los nombres de estilo (clase) personalizados deben comenzar por un punto. Si no introduce el punto, lo hará Dreamweaver. Estos nombres pueden contener cualquier combinación de letras y números, el punto debe ir seguido de una letra. Por ejemplo, `.miencabezado1`.
 - Para redefinir un estilo de etiqueta HTML, introduzca una etiqueta HTML o elija una en el menú emergente.
 - Para un selector CSS, introduzca criterios válidos para selectores (por ejemplo, `td` o `#miEstilo`), o elija un selector en el menú emergente. Los selectores disponibles en el menú son `a:activos`, `a:activable`, `a:vínculo` y `a:visitado`.
- 4 Seleccione la ubicación donde se definirá el estilo: Nuevo archivo de hojas de estilos (externo) o Sólo este documento.
- 5 Haga clic en Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de estilo.
- 6 Elija la configuración de formato del nuevo estilo CSS. Deje los atributos en blanco si no son importantes para el estilo.

Los atributos que no aparecen en la ventana de documento se marcarán con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo Definición de estilo. Algunos de los atributos de estilo CSS que pueden establecerse con Dreamweaver tienen una apariencia distinta en Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, y otros no son compatibles actualmente con ningún navegador.

7 Haga clic en Aceptar o Aplicar.

Consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre configuraciones específicas:

- Panel Tipo de Definición de estilo
- Panel Fondo de Definición de estilo
- Panel Bloque de Definición de estilo
- Panel Cuadro de Definición de estilo
- Panel Borde de Definición de estilo
- Panel Lista de Definición de estilo
- Panel Posición de Definición de estilo
- Panel Extensiones de Definición de estilo

Cuando se crea un estilo personalizado (clase), aparece en el panel Estilos CSS y en el submenú Texto > Estilos CSS. Los estilos de etiquetas HTML y del selector CSS no aparecen en el panel Estilos CSS porque no se pueden aplicar. Estos estilos se reflejan en la ventana de documento automáticamente cada vez que aparece la etiqueta o el selector.

Aplicar un estilo CSS personalizado (clase)

Los estilos CSS personalizados (clase) son los únicos que se pueden aplicar a cualquier texto del documento, independientemente de las etiquetas que controlen dicho texto. El panel Estilos CSS muestra los nombres de todos los estilos disponibles.

No confunda los estilos CSS con opciones como *Negrita* o *Variable* del submenú Texto > Estilo. Estas opciones son atributos de formato predefinidos que corresponden a etiquetas HTML específicas.

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Consulte “Estilos en conflicto” en la página 266.

Para aplicar un estilo CSS personalizado:

- 1 Elija Ventana > Estilos CSS.
- 2 Seleccione el texto al que desea aplicar un estilo CSS.

Sitúe el punto de inserción en un párrafo para aplicar el estilo a todo el párrafo.

Para especificar la etiqueta exacta a la que se deberá aplicar el estilo CSS, selecciónela con el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. También puede seleccionar la etiqueta exacta en el selector de etiquetas, hacer clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) para mostrar un menú contextual y elegir Establecer clase para ver una lista de estilos CSS para aplicar.

Si selecciona un rango de texto dentro de un párrafo, el estilo CSS sólo afectará al rango seleccionado.

- 3 Haga clic en el nombre de un estilo del panel Estilos CSS.

También puede aplicar un estilo CSS siguiendo este procedimiento: elija un nombre de estilo en el submenú Texto > Estilos CSS o haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija el nombre de estilo en el submenú Estilos CSS del menú contextual. La etiqueta de la selección actual aparecerá al lado del comando Estilo personalizado.

Exportar estilos para crear una hoja de estilos CSS

Puede exportar estilos desde un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS. A continuación, puede establecer vínculos con otros documentos para aplicar estos estilos.

Para exportar estilos CSS desde un documento y crear una hoja de estilos CSS:

- 1 Elija Archivo > Exportar > Exportar estilos CSS o elija Texto > Exportar hoja de estilos. Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar estilos como archivo CSS.
- 2 Introduzca un nombre para el estilo y haga clic en Guardar. El estilo se guardará como una hoja de estilos CSS.

Estilos en conflicto

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Los navegadores aplican atributos de estilo de acuerdo con las reglas siguientes:

- Si se aplican dos estilos al mismo texto, el navegador muestra todos los atributos de ambos estilos a menos que entren en conflicto. Por ejemplo, un estilo puede especificar azul como color de texto y el otro estilo puede especificar rojo.

- Si los atributos de dos estilos aplicados al mismo texto entran en conflicto, el navegador mostrará el atributo del estilo más interno (el más próximo al texto).
- Si hay un conflicto directo, los atributos de estilos CSS (estilos aplicados con el atributo `class`) prevalecerán sobre los atributos correspondientes a estilos de etiquetas HTML.

En el ejemplo siguiente, el estilo definido para `h1` podría especificar la fuente, el tamaño y el color de todos los párrafos `h1`, pero el estilo CSS personalizado `.Blue` aplicado a este párrafo prevalece sobre la configuración de color del estilo `h1`. El segundo estilo CSS personalizado `.Red` prevalece sobre `.Blue` porque se encuentra dentro del estilo `.Blue`.

```
<h1><span class="Blue">Este párrafo está controlado por el estilo
personalizado .Blue y el estilo de la
etiqueta HTML h1.<span class="Red">Excepto esta frase, que está controlada por
el estilo .Red.
</span>
Ahora volvemos al estilo .Blue.</span></h1>
```

Utilizar el panel Estilos CSS

Utilice el panel Estilos CSS para aplicar estilos CSS personalizados a la selección actual. El panel Estilos CSS sólo muestra estilos CSS personalizados (clase). Los estilos de las etiquetas HTML redefinidas y del selector CSS no aparecen en el panel Estilos CSS porque se aplican automáticamente a cualquier texto controlado por la etiqueta o el selector especificados. Si lo único que quiere es cortar y pegar estilos reutilizables, pero que no se puedan actualizar ni personalizar, utilice el panel Estilos HTML.

Elija Ventana > Estilos CSS para mostrar el panel Estilos CSS.

Aplicar muestra la etiqueta de la selección actual. Si desea seleccionar otra etiqueta, elíjala en el menú.

Nuevo estilo abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo. Cree un estilo para un determinado documento o cree una hoja de estilos externa.

Adjuntar hoja de estilos abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de hoja de estilos. Seleccione una hoja de estilos externa para adjuntar al documento actual.

Editar hoja de estilos abre el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Edite los estilos en el documento actual o en una hoja de estilos externa.

Consulte también “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Nota: Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el panel Estilos CSS para abrir un menú contextual que incluye los comandos Editar, Duplicar, Borrar, Aplicar, Nuevo estilo, Editar hoja de estilos y Adjuntar hoja de estilos.

Configurar preferencias de estilos CSS

Las preferencias de estilos CSS controlan la forma en que Dreamweaver escribe el código que define los estilos CSS. Los estilos CSS se pueden escribir en una forma abreviada que resulta más fácil para algunos usuarios. Algunas versiones antiguas de los navegadores no interpretan correctamente la forma abreviada. A menos que desee que Dreamweaver escriba los estilos en forma abreviada, no hay ninguna razón para cambiar las preferencias de estilos CSS.

Elija Edición > Preferencias y seleccione Estilos CSS para mostrar las preferencias de Formato Hoja Estilos CSS. Consulte también “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259.

Forma abreviada para determina qué atributos de estilos CSS escribe Dreamweaver en forma abreviada.

Al editar estilos CSS Usar forma abreviada controla si Dreamweaver reescribe los estilos existentes en forma abreviada. Elija Si la utiliza el original para que Dreamweaver deje todos los estilos tal como están. Elija Según configuración anterior para que Dreamweaver reescriba los estilos en forma abreviada de acuerdo con los atributos especificados en las casillas de verificación de Forma abreviada para.

Convertir estilos CSS a etiquetas HTML

Si ha utilizado estilos CSS para especificar opciones de formato de texto (como familia, tamaño, color y decoración de fuentes) y, posteriormente, decide que desea que las opciones de formato se puedan ver en un navegador 3.0, puede utilizar el comando Archivo > Convertir > Compatible con navegador 3.0 para convertir toda la información posible de estilos a etiquetas HTML.

Nota: No se pueden convertir todos los estilos CSS a HTML, pues las etiquetas HTML no cubren ni reconocen todos los atributos posibles en CSS.

Para convertir un archivo que utiliza estilos CSS en un archivo compatible con navegadores 3.0:

- 1 Elija Archivo > Convertir > Compatible con navegador 3.0.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione Estilos CSS a formato HTML.
Si elige la opción Tablas a capas, Dreamweaver reemplazará todas las capas por una sola tabla que conservará la posición original.
Los estilos CSS se sustituyen, si es posible, por etiquetas HTML como `b` y `font`. Todo el formato CSS que no se pueda convertir a HTML será eliminado. Consulte “Tabla de conversión de CSS a formato HTML” en la página 269 para obtener información sobre los estilos que se convierten y los que se eliminan.
- 3 Haga clic en Aceptar. Dreamweaver abrirá el archivo convertido en una ventana nueva y sin título.

Nota: Es imprescindible realizar este procedimiento de conversión cada vez que cambia el archivo original para actualizar el archivo compatible con navegadores 3.0. Por este motivo, recomendamos no llevar a cabo la operación hasta estar completamente satisfecho con el archivo original.

Tabla de conversión de CSS a formato HTML

Los atributos CSS que figuran en la tabla siguiente se convierten a formato HTML con el comando Archivo > Convertir > Compatible con navegador 3.0. (Consulte “Convertir estilos CSS a etiquetas HTML” en la página 268.) Los atributos que no figuran en ella se eliminan.

Atributo CSS	Convertido a
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE="[1-7]"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL u OL con TYPE, según el caso
text-align	P ALIGN o DIV ALIGN, según el caso
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

Comprobar la ortografía

Utilice el comando Ortografía del menú Texto para comprobar la ortografía del documento actual. El comando Ortografía no tiene en cuenta las etiquetas HTML ni los valores de atributo.

De forma predeterminada, el corrector ortográfico utiliza el diccionario de inglés de Estados Unidos. Para cambiar de diccionario, elija Edición > Preferencias > General y seleccione otro diccionario en el menú. Se pueden descargar diccionarios de otros idiomas desde el Centro de servicio técnico de Dreamweaver.

Comprobar la ortografía utilizando el cuadro de diálogo Ortografía

Utilice las siguientes opciones del cuadro de diálogo Ortografía para comprobar la ortografía del documento. Para mostrar el cuadro de diálogo, elija Texto > Ortografía.

Añadir a personal incorpora la palabra no reconocida al diccionario personal. Para borrar palabras del diccionario personal, edite el archivo Personal.dat en un editor de texto. Ese archivo se encuentra en Dreamweaver 4/Configuration/Dictionaries.

Omitir ignora esta aparición de la palabra no reconocida.

Omitir todas ignora todas las apariciones de la palabra no reconocida.

Cambiar sustituye esta aparición de la palabra no reconocida por el texto que usted escriba en el cuadro Cambiar por o por la selección de la lista Sugerencias.

Cambiar todas reemplaza de la misma manera todas las apariciones de la palabra no reconocida.

Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos

Puede realizar búsquedas de texto, texto con etiquetas o etiquetas HTML y atributos en el documento actual, en archivos seleccionados, en un directorio o en todo el sitio. Observe que se utilizan comandos distintos para buscar archivos y para buscar texto (y/o etiquetas HTML 1) dentro de los archivos: Localizar en sitio local y Localizar en sitio remoto buscan archivos, mientras que Edición > Buscar y reemplazar busca texto y etiquetas dentro de los archivos.

Para buscar texto y/o HTML dentro de los documentos:

1 Dispone de las opciones siguientes:

- En la vista de Diseño, desde la ventana de documento o Sitio, elija Edición > Buscar y reemplazar.
- En la vista de Código, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Buscar y reemplazar en el menú contextual.

2 En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar que aparece, use la opción Buscar en para especificar los archivos en los que desea buscar:

- Documento actual limita la búsqueda al documento activo. Esta opción sólo está disponible cuando se elige Buscar y reemplazar con la ventana de documento activa o en el menú contextual del inspector de código.
- Todo el sitio local amplía la búsqueda a todos los documentos HTML, los archivos de biblioteca y los documentos de texto del sitio actual. Después de elegir Sitio actual, el nombre del sitio actual aparecerá a la derecha del menú emergente. Si no es éste el sitio en el que desea buscar, elija otro en el menú emergente de sitios actuales de la ventana Sitio.
- Archivos seleccionados del sitio limita la búsqueda a los archivos y las carpetas seleccionados en la ventana Sitio. Esta opción sólo está disponible cuando se elige Buscar y reemplazar con la ventana Sitio activa (es decir, delante de la ventana de documento).
- Carpeta limita la búsqueda a un grupo de archivos específico. Después de elegir Carpeta, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el directorio deseado.

3 Utilice la opción Buscar para especificar el tipo de búsqueda que desea realizar.

- Código permite buscar cadenas de texto específicas en el código HTML. Consulte “Búsqueda de código HTML” en la página 272.
- Texto permite buscar cadenas de texto específicas en la ventana de documento. La búsqueda de texto ignora el código HTML que interrumpe la cadena. Por ejemplo, si busca **the black dog**, encontrará the black dog y the `<i>black</i>` dog.
- Texto (avanzado) permite buscar cadenas de texto específicas que se encuentran dentro o fuera de una o varias etiquetas. Por ejemplo, en un documento que contiene el código HTML siguiente, si busca **intenta** fuera de `i`, sólo encontrará la segunda aparición de la palabra intenta. Juan `<i>intenta</i>` hacer su trabajo a tiempo, pero no siempre lo consigue. Lo intenta con energía. Consulte “Buscar texto entre etiquetas específicas” en la página 274.
- Etiqueta permite buscar etiquetas, atributos y valores de atributo específicos, como todas las etiquetas `td` con `valign` definido como `top`. Consulte “Buscar etiquetas y atributos HTML” en la página 273.

Nota: Al presionar Control+Entrar o Mayús+Entrar (Windows), o bien Control+Retorno, Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh), se añadirán saltos de línea en los campos de búsqueda de texto, lo que le permite buscar un carácter de retorno. Desactive la opción Ignorar diferencias de espacios en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un carácter de retorno en particular, no la aparición de un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas
 o <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la vista de Diseño, no como saltos de línea.

4 Utilice las opciones siguientes para ampliar o limitar la búsqueda:

- La opción Coincidir mayúsculas y minúsculas limita la búsqueda al texto que coincide exactamente con el uso de mayúsculas y minúsculas del texto buscado. Por ejemplo, si busca **aguas azules**, no encontrará **Aguas Azules**.

Nota: La opción Ignorar diferencias de espacios en blanco considera todos los espacios en blanco como un solo espacio a efectos de búsqueda. Por ejemplo, si esta opción está seleccionada, **este texto** coincidirá con **este texto**, pero no con **estetexto**. Esta opción no está disponible cuando está activada la opción Usar expresiones regulares; en este caso es necesario escribir explícitamente la expresión regular para ignorar el espacio en blanco. Observe que las etiquetas <p> y
 no se consideran espacios en blanco.

- La opción Usar expresiones regulares considera algunos caracteres y cadenas cortas (por ejemplo, ?, *, \w y \b) de la cadena de búsqueda como operadores de expresiones regulares. Por ejemplo, si busca **el perro \lw*\lb** puede encontrar el perro ladrador y el perro lanudo. Consulte “Expresiones regulares” en la página 276.

Nota: Si está trabajando en la vista de Código, realiza cambios en el documento e intenta buscar y reemplazar elementos que no son código, aparecerá un cuadro de diálogo informándole de que Dreamweaver está sincronizando las dos vistas antes de realizar la búsqueda. Para obtener más información sobre la sincronización de vistas, consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

Búsqueda de código HTML

Utilice la opción Código en el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para buscar cadenas específicas de texto en el código HTML. Por ejemplo, si busca **perro negro** en el código siguiente, encontrará dos coincidencias (en el atributo alt y en la primera frase):

```
<br>
Ayer vimos más de un perro negro en el parque. El perro
<a href="barnaby.html">negro</a> que más nos gustó se llamaba Barnaby.
```

El término perro negro también aparece en la segunda frase, pero no coincide con el texto buscado porque está cortado por un vínculo.

Consulte “Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos” en la página 270 para obtener instrucciones detalladas sobre la realización de búsquedas.

Buscar etiquetas y atributos HTML

Utilice la opción Etiqueta específica en el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para buscar etiquetas, atributos y valores de atributos específicos. Por ejemplo, puede buscar todas las etiquetas `img` sin atributo `alt`. Consulte “Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos” en la página 270 para obtener información sobre los distintos tipos de búsqueda.

Para realizar una búsqueda de etiqueta:

- 1 Elija Edición > Buscar y reemplazar y especifique qué archivos desea buscar, tal como se explica en “Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos” en la página 270.
- 2 Elija Etiqueta específica en el menú emergente Buscar.
- 3 Elija una etiqueta específica en el menú emergente situado junto al menú Buscar o elija [cualquier etiqueta].

Si sólo desea buscar todas las apariciones de la etiqueta especificada, presione el botón menos (-) y continúe con el paso 6. En caso contrario, continúe con el paso 4.

- 4 Limite la búsqueda con uno de los siguientes modificadores de etiqueta:
 - Con atributo permite elegir un atributo que debe encontrarse en la etiqueta para que ésta coincida. Puede especificar un valor determinado para el atributo o elegir [cualquier valor].
 - Sin atributo permite elegir un atributo que no debe encontrarse en la etiqueta para que ésta coincida. Por ejemplo, elija esta opción para buscar todas las etiquetas `IMG` sin atributo `ALT`.
 - Contiene especifica texto o una etiqueta que deba encontrarse dentro de la etiqueta original para que ésta coincida. Por ejemplo, en el código `heading 1`, la etiqueta `font` se encuentra dentro de la etiqueta `b`.
 - No contiene especifica texto o una etiqueta que no debe encontrarse dentro de la etiqueta original para que ésta coincida.
 - En etiqueta específica una etiqueta dentro de la cual debe encontrarse la etiqueta buscada para que ésta coincida.
 - No está en etiqueta específica una etiqueta dentro de la cual no debe encontrarse la etiqueta buscada para que ésta coincida.
- 5 Haga clic en el botón más (+) y repita el paso 4 para limitar la búsqueda.

6 Inicie la búsqueda:

- Haga clic en **Buscar siguiente** para resaltar la siguiente aparición del texto buscado en el documento actual.
- Haga clic en **Buscar todos** para generar una lista de todas las apariciones del texto buscado en el documento actual.
- Haga clic en **Buscar siguiente** para resaltar la siguiente aparición del texto buscado en el documento actual o, si no hay otra aparición, para abrir el siguiente documento que contiene el texto buscado.
- Haga clic en **Buscar todos** para generar una lista de todas las apariciones del texto buscado en el documento actual o, si está buscando en un directorio o sitio, generar una lista de documentos que contienen el texto buscado.

Buscar texto entre etiquetas específicas

Utilice la opción **Texto (avanzado)** en el cuadro de diálogo **Buscar** o **Reemplazar** para buscar cadenas específicas de texto que se encuentren dentro o fuera de una serie de etiquetas contenedoras. Por ejemplo, puede buscar la palabra **Untitled** entre etiquetas `<title>` para localizar todas las páginas sin título del sitio. Consulte “**Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos**” en la página 270 para obtener información sobre los distintos tipos de búsqueda.

Para llevar a cabo una búsqueda de texto avanzada:

- 1 Elija **Edición > Buscar y reemplazar** y especifique qué archivos desea buscar, tal como se explica en “**Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos**” en la página 270.
- 2 Elija **Texto (avanzado)** en el menú emergente **Buscar**.
- 3 Introduzca el texto que desea buscar en el campo de texto situado junto al menú emergente **Buscar**.
Por ejemplo, escriba el término **Untitled**.
- 4 Elija **En etiqueta** o **No está en etiqueta** y, a continuación, elija una etiqueta en el menú emergente que aparece al lado.
Por ejemplo, elija **En etiqueta** y, seguidamente, **title**.
- 5 Haga clic en el botón **más (+)** para restringir la búsqueda a etiquetas con un atributo o atributos específicos.
Dado que la etiqueta `<title >` no tiene atributos, no necesitará emplear esta opción para buscar en todas las páginas sin título del sitio.
- 6 Haga clic en **Buscar siguiente** para abrir el siguiente documento que contenga el texto buscado, o haga clic en **Buscar todos** para generar una lista de documentos que contengan este texto.

Guardar modelos de búsqueda

Puede guardar modelos de búsqueda y utilizarlos posteriormente haciendo clic en el botón Guardar consulta en el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar. Conviene guardar consultas si realiza periódicamente las mismas búsquedas y no desea generar una y otra vez el mismo modelo de búsqueda. Por ejemplo, puede guardar modelos para quitar etiquetas no estándar en documentos creados con otro editor visual HTML o para confirmar que todas las imágenes de un archivo tienen atributos height, width y alt antes de enviar el documento a la Web.

Para guardar un modelo de búsqueda:

- 1 Configure los parámetros de la búsqueda siguiendo los pasos que se describen en “Buscar y reemplazar texto, etiquetas y atributos” en la página 270.

Si realiza una búsqueda avanzada de texto o de etiquetas, consulte “Buscar etiquetas y atributos HTML” en la página 273 o “Buscar texto entre etiquetas específicas” en la página 274 para obtener información sobre la configuración de parámetros adicionales de búsqueda.

- 2 Haga clic en el botón Guardar consulta (identificado con un icono de disco).

La ubicación predeterminada para guardar las consultas es la carpeta Configuration/Queries, incluida dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre de archivo que identifique la consulta y haga clic en Guardar.

Por ejemplo, si el modelo de búsqueda busca etiquetas img sin atributo alt, puede asignar el nombre img_sin_alt.dwr a la consulta. Las consultas de búsqueda tienen la extensión .dwq, mientras que las consultas de sustitución tienen la extensión .dwr.

Para activar un modelo de búsqueda:

- 1 Elija Edición > Buscar y reemplazar.

- 2 Haga clic en el botón Cargar consulta (identificado con un icono de carpeta).

El cuadro de diálogo Cargar consulta se abrirá automáticamente en la carpeta Configuration/Queries. Si ha guardado las consultas en otra carpeta, puede acceder a ella.

- 3 Seleccione un archivo de consulta y haga clic en Abrir.

En el cuadro de diálogo Buscar sólo están disponibles las consultas de búsqueda (archivos .dwq). En el cuadro de diálogo Reemplazar están disponibles las consultas de búsqueda (archivos .dwq) y de sustitución (archivos .dwr).

- 4 Haga clic en Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar o Reemp. todos para iniciar la búsqueda.

Expresiones regulares

Las expresiones regulares son modelos que describen las combinaciones de caracteres en el texto. Utilícelas en las búsquedas para describir conceptos como “frases que comiencen por ‘El’” y “valores de atributo que contengan un número”. La tabla siguiente contiene los caracteres especiales de las expresiones regulares, su significado y ejemplos de uso.

Para buscar texto que contenga uno de los caracteres especiales de la tabla, anule el valor del carácter colocando una barra invertida delante de él. Por ejemplo, para buscar el asterisco en la frase `se aplican algunas condiciones*`, el modelo de búsqueda deberá ser el siguiente: `aplican*`. Si no anula el valor del asterisco, encontrará todas las apariciones de “aplican” (así como de “aplica”, “aplicann” y “aplicannn”), no sólo las que van seguidas de asterisco.

Carácter	Texto buscado	Ejemplo
<code>^</code>	Principio de entrada o línea.	<code>^T</code> encontrará “T” en “Tierras ricas”, pero no “La cabaña del tío Tom”
<code>\$</code>	Fin de entrada o línea.	<code>j\$</code> encontrará “j” en “reloj”, pero no en “ajuar”
<code>*</code>	El carácter anterior cero o más veces.	<code>in*</code> encontrará “in” en “fin”, “inn” en “innato” e “i” en “hito”
<code>+</code>	El carácter anterior una o más veces.	<code>in+</code> encontrará “in” en “fin” e “inn” en “innato”, pero no encontrará “hito”
<code>?</code>	El carácter anterior una vez como máximo (es decir, indica que el carácter anterior es opcional).	<code>st?on</code> encontrará “son” en “Johnson” y “ston” en “Johnston”, pero no encontrará “Appleton” ni “tension”
<code>.</code>	Cualquier carácter individual, salvo el de salto de línea.	<code>.an</code> encontrará “ran” y “can” en la frase “bran muffins can be tasty”
<code>x y</code>	x o y.	<code>FF0000 0000FF</code> encontrará “FF0000” en <code>bgcolor=#FF0000</code> y “0000FF” en <code>fontcolor=#0000FF</code>
<code>{n}</code>	Exactamente n apariciones del carácter anterior.	<code>n{2}</code> encontrará “nn” en “innato” y las dos primeras eses de “nnno”, pero no encontrará “inane”
<code>{n,m}</code>	Como mínimo n y como máximo m apariciones del carácter anterior.	<code>F{2,4}</code> encontrará “FF” en “#FF0000” y las cuatro primeras eses de “#FFFFFF”
<code>[abc]</code>	Cualquiera de los caracteres entre corchetes. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [a-f] es equivalente a [abcdef]).	<code>[e-g]</code> encontrará “e” en “sed”, “f” en “folio” y “g” en “guardia”

Carácter	Texto buscado	Ejemplo
[^abc]	Cualquier carácter que no esté entre corchetes. Especifique un intervalo de caracteres con un guión (por ejemplo, [^a-f] es equivalente a [^abcdef]).	[^aeiou] encontrará inicialmente “r” en “orangután”, “b” en “biblia” y “h” en “aah!”
\b	Límite de palabra (como un espacio o un retorno de carro).	\bb encontrará “b” en “biblia”, pero no en “abajo” ni en “esnob”
\B	Ausencia de límite de palabra.	\Bb encontrará “b” en “abajo”, pero no en “biblia”
\d	Cualquier carácter de dígito. Equivalente a [0-9].	\d encontrará “3” en “C3PO” y “2” en “apartamento 2G”
\D	Cualquier carácter que no sea de dígito. Equivalente a [^0-9].	\D encontrará “S” en “900S” y “Q” en “Q45”
\f	Salto de página.	-
\n	Salto de línea.	-
\r	Retorno de carro.	-
\s	Cualquier carácter individual de espacio en blanco (espacios, tabulaciones, saltos de página o saltos de línea).	\s1ibre encontrará “libre” en “Cuba libre”, pero no en “cubalibre”
\S	Cualquier carácter individual que no sea un espacio en blanco.	\S1ibre encontrará “libre” en “cubalibre”, pero no en “Cuba libre”
\t	Tabulación.	-
\w	Cualquier carácter alfanumérico, incluido el de subrayado. Equivalente a [A-Za-z0-9_].	bb\w* encontrará “barba” en “la barba cana” y “blanco” y “bonito” en “el perro blanco es muy bonito”
\W	Cualquier carácter que no sea alfanumérico. Equivalente a [^A-Za-z0-9_].	\W encontrará “&” en “Juan & María” y “%” en “100%”
Control+Entrar o Mayús+Entrar (Windows), o Control+Retorno o Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh)	Carácter de retorno. Desactive la opción Ignorar diferencias de espacios en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un determinado carácter, no un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas o <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la ventana de documento, no como saltos de línea.	-

Use los paréntesis para destacar agrupaciones dentro de la expresión regular. Posteriormente podrá hacer referencia a la primera agrupación entre paréntesis, la segunda, la tercera y posteriores utilizando \$1, \$2, \$3, etc. en el campo Buscar y utilizando la barra invertida (\) en el campo Reemplazar. Por ejemplo, si busca $(\d+)\backslash(\d+)\backslash(\d+)$ y lo reemplaza por $\$2/\$1/\$3$, cambiará el día y el mes de una fecha separada por barras (para convertir el formato de fechas americano en formato europeo).

CAPÍTULO 11

Insertar imágenes

En las páginas Web suelen utilizarse tres formatos de archivos gráficos: GIF, JPEG y PNG. Actualmente, la mayoría de los navegadores sólo reconocen sin problemas los formatos de archivo GIF y JPEG. Microsoft Internet Explorer (4.0 y posterior) y Netscape Navigator (4.04 y posterior) admiten parcialmente la visualización de imágenes PNG. A menos que los destinatarios del sitio utilicen navegadores que admitan el formato PNG, utilice imágenes GIF o JPEG para conseguir una mayor compatibilidad.

Los archivos GIF (Formato de Intercambio Gráfico) utilizan un máximo de 256 colores. El formato GIF es el mejor para mostrar imágenes de tonos no continuos o imágenes con grandes áreas de colores planos, como barras de navegación, botones, iconos, logotipos y otras imágenes con colores y tonos uniformes. Puede crear GIF con fondos transparentes, GIF entrelazados que se enfoquen lentamente a medida que se cargue una imagen en el navegador y GIF animados, que son varios GIF guardados en un solo archivo.

El formato de archivo JPEG (Grupo Conjunto de Expertos Fotográficos) es el mejor para imágenes fotográficas o de tonos continuos, ya que puede contener millones de colores. Los archivos JPEG suelen ser más grandes que los archivos GIF y PNG. Cuando aumenta la calidad de un archivo JPEG, también aumenta su tamaño y el tiempo que tarda en descargarse. A menudo es posible conseguir un equilibrio adecuado entre la calidad de la imagen y el tamaño de archivo comprimiendo el archivo JPEG.

El formato de archivo PNG (Grupo de Redes Portátiles) es un sustituto del formato GIF sin patente que incluye soporte para imágenes con color indexado, escala de grises y color verdadero, además de soporte de canal alfa para transparencias. PNG es el formato de archivo nativo de Macromedia Fireworks. Los archivos PNG conservan toda la información original de capas, vectores, colores y efectos (por ejemplo, de sombra), así como todos los elementos que se pueden editar plenamente. Los archivos se deben guardar con la extensión .png para que Macromedia Dreamweaver pueda reconocerlos como tales.

Puede insertar imágenes GIF, JPEG y PNG en los documentos de Dreamweaver. Además de insertar una imagen en una página, también puede insertarla en una tabla, un formulario o una capa.

Conforme añada imágenes, podrá seleccionarlas y modificarlas directamente en la ventana de documento. Por ejemplo, puede utilizar el inspector de propiedades para añadir vínculos a una imagen, añadir un borde a su alrededor, establecer su tamaño, añadir espacio alrededor de ella y establecer su alineación. Para crear gráficos interactivos, como imágenes de sustitución, barras de navegación o mapas de imagen, utilice los comportamientos de Dreamweaver.

Para configurar un flujo de trabajo eficiente, utilice el cuadro de diálogo Preferencias de Dreamweaver y establezca el editor de imágenes que prefiera (por ejemplo, Fireworks). De este modo podrá iniciar el editor de imágenes y modificar una imagen mientras trabaja en Dreamweaver. Si utiliza Fireworks como editor preferido, podrá realizar modificaciones en Fireworks y, con un solo clic, actualizar automáticamente la imagen en el archivo de Dreamweaver. Para obtener más información sobre el uso de Fireworks y Dreamweaver, consulte “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 295.

Además de insertar imágenes en una página, puede establecer una imagen como fondo de la página (consulte “Definir una imagen de fondo o un color de página” en la página 157). Para superponer imágenes, insértelas en capas. Consulte “Usar capas dinámicas” en la página 427.

Insertar una imagen

Al insertar una imagen en un documento de Dreamweaver, el programa genera automáticamente una referencia al archivo en el código HTML. Para asegurarse de que esta referencia es correcta, el archivo de imagen deberá estar en el sitio actual. Si no lo está, Dreamweaver le preguntará si desea copiar el archivo en la carpeta raíz.

Para insertar una imagen:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento donde desea que aparezca la imagen y, a continuación, elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común del panel Objetos.
- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento donde desea que aparezca la imagen y, a continuación, presione Control+Alt+I (Windows) o Comando+Opción+I (Macintosh).
- Arrastre el botón Insertar imagen desde el panel Objetos hasta la posición deseada de la ventana de documento.

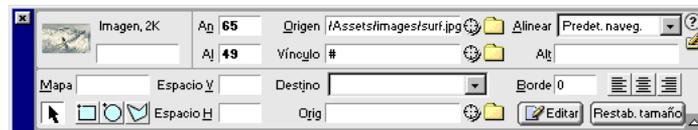
- Arrastre una imagen desde el panel Activos hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
 - Arrastre una imagen desde la ventana Sitio hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
 - Arrastre una imagen desde el escritorio hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en Examinar para elegir un archivo o escriba la ruta del archivo de imagen.

Si está trabajando en un documento que no está guardado, Dreamweaver generará una referencia de archivo:// al archivo de imagen. Al guardar el documento en el sitio, Dreamweaver convierte la referencia en una ruta relativa al documento.

- 3 Defina las propiedades de la imagen en el inspector de propiedades.
- Consulte “Configurar propiedades de imágenes” en la página 281.

Configurar propiedades de imágenes

Para configurar las siguientes propiedades de imágenes, seleccione una imagen en la ventana de documento y, a continuación, elija Ventana > Propiedades para mostrar el inspector de propiedades. El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Para ver todas las propiedades, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha.



Utilice el campo de texto situado bajo la imagen en miniatura para establecer un nombre que haga referencia a la imagen cuando utilice un comportamiento de Dreamweaver (como Intercambiar imagen) o cuando utilice un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript.

An y **Al** reservan espacio para una imagen en una página al cargarla en un navegador. Dreamweaver rellena automáticamente estos campos con el tamaño original de la imagen. Los valores predeterminados y sin etiqueta son píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros) y cm (centímetros) o combinaciones de éstas, como 2in+5mm; Dreamweaver convierte los valores a píxeles en el código HTML.

Si selecciona valores de An y Al que no se corresponden con el ancho y el alto reales de la imagen, es posible que ésta no se muestre correctamente en el navegador. Para restablecer los valores originales, haga clic en las etiquetas de campo. Puede cambiar estos valores para establecer la escala del tamaño de visualización de esta imagen, aunque no por ello se reducirá el tiempo de descarga, ya que el navegador descarga todos los datos de la imagen antes de asignarle una escala. Si desea reducir el tiempo de descarga y conseguir que todas las apariciones de una imagen tengan el mismo tamaño, utilice una aplicación de edición de imágenes.

Orig especifica el archivo de origen para la imagen. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo de origen o escriba la ruta correspondiente. Para obtener información sobre la introducción de rutas, consulte “Rutas absolutas” en la página 372.

Vínculo especifica un hipervínculo para la imagen. Arrastre el icono de señalización hasta un archivo de la ventana Sitio, haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un documento del sitio o escriba manualmente la ruta del URL.

Alinear alinea una imagen y texto en la misma línea. Consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Alt especifica el texto alternativo que aparece en lugar de la imagen en los navegadores que sólo admiten texto o en aquéllos configurados para descargar las imágenes manualmente. Para usuarios con deficiencias visuales que usan sintetizadores de voz con navegadores que sólo admiten texto, el texto se reproduce en voz alta. En algunos navegadores, este texto también aparece cuando el puntero se sitúa sobre la imagen.

Mapa permite crear mapas de imagen de la parte del cliente. Consulte “Crear mapas de imagen” en la página 286.

Espacio V y **Espacio H** añaden espacio, en píxeles, a los lados de la imagen. Espacio V añade espacio en la parte superior e inferior de una imagen. Espacio H añade espacio a la izquierda y la derecha de una imagen.

Destino especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. Esta opción no está disponible cuando la imagen no está vinculada a otro archivo. En la lista Destino figuran los nombres de todos los marcos del documento actual. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

- `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva y sin nombre.
- `_parent` carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Orig base especifica la imagen que debe cargarse antes que la imagen principal. Muchos diseñadores utilizan una versión de dos bits (blanco y negro) de la imagen principal porque se carga más rápidamente y ofrece a los visitantes una idea de lo que van a ver.

Borde establece en píxeles el ancho del borde del vínculo alrededor de la imagen. Introduzca 0 para especificar sin bordes. Puede aplicar un borde tanto a imágenes vinculadas como a imágenes no vinculadas. Puede establecer el color de los vínculos en el cuadro de diálogo Propiedades de la página. Si establece un borde para una imagen que no tiene vínculos, dicho borde tendrá el mismo color que el texto del párrafo en el que se inserta la imagen.

Editar inicia el editor de imágenes que ha especificado en las preferencias de editores externos y abre la imagen seleccionada. Cuando guarde el archivo de imagen y vuelva a Dreamweaver, el programa actualizará la ventana de documento con la imagen editada. Consulte “Utilizar un editor de imágenes externo” en la página 291.

Restablecer tamaño restablece los valores de An y Al para devolver el tamaño original a la imagen.

Alinear elementos

Utilice el inspector de propiedades de imagen para establecer la alineación de una imagen en relación con otros elementos del mismo párrafo o línea. HTML no ofrece ningún método para ajustar texto alrededor del contorno de una imagen, como ocurre en algunas aplicaciones de tratamiento de textos. Puede alinear una imagen con texto, otra imagen, un plug-in u otros elementos de la misma línea. También puede utilizar los botones de alineación (izquierda, derecha y centro) para establecer la alineación horizontal de una imagen.



Predet. naveg. suele especificar una alineación con la línea de base. El valor predeterminado puede variar en función del navegador del visitante del sitio.

Línea de base e Inferior alinean la línea de base del texto (u otro elemento) con la parte inferior del objeto seleccionado.

Superior alinea una imagen con la parte superior del elemento más alto (imagen o texto) de la línea actual.

Medio alinea la línea de base del texto con el punto medio del objeto seleccionado.

SuperiorTexto alinea el objeto seleccionado con la parte superior del carácter más alto de la línea de texto.

Medio absoluta alinea en relación con el punto medio absoluto de la línea actual.

Inferior absoluta alinea en relación con la parte inferior absoluta (incluidos los trazos bajos, como en la letra *g*) del objeto seleccionado.

Izquierda sitúa el objeto seleccionado en el margen izquierdo, ajustando a la derecha el texto que está a su alrededor. Si hay texto alineado a la izquierda delante del objeto, los objetos alineados a la izquierda suelen pasar a una nueva línea.

Derecha sitúa el objeto en el margen derecho, ajustando a la izquierda el texto que está a su alrededor. Si hay texto alineado a la derecha delante del objeto, los objetos alineados a la derecha suelen pasar a una nueva línea.

Cambiar el tamaño de imágenes y otros elementos

Puede cambiar visualmente el tamaño de elementos tales como imágenes, plugins, películas Macromedia Shockwave o Flash, applets y controles de ActiveX en la ventana de documento de Dreamweaver. El cambio visual del tamaño ayuda a determinar cómo afecta a la disposición un elemento con distintas dimensiones.

Al cambiar de tamaño se restablecen los atributos `width` y `height` del elemento. Los campos An y Al del inspector de propiedades muestran el ancho y el alto actuales del elemento conforme cambia su tamaño. El tamaño de archivo del elemento no cambia.

Las películas Macromedia Flash y otros elementos basados en vectores son escalables y no pierden calidad al cambiar de tamaño. Sin embargo, los elementos de mapas de bits, como las imágenes GIF, JPEG y PNG, pueden convertirse a píxeles o distorsionarse al aumentar o reducir sus atributos `width` y `height`. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras cambia el tamaño de un mapa de bits para mantener la relación de aspecto. No obstante, sólo es recomendable cambiar visualmente el tamaño de los mapas de bits en Dreamweaver para determinar la disposición. Una vez determinado el tamaño idóneo de la imagen, edite el archivo en una aplicación de edición de imágenes. La edición de la imagen también puede reducir su tamaño de archivo y, por consiguiente, su tiempo de transferencia.

Para cambiar el tamaño de un elemento:

- 1 Seleccione el elemento (por ejemplo, una imagen o una película Shockwave) en la ventana de documento.

En los lados inferior y derecho del elemento y en la esquina inferior derecha aparecen manejadores de cambio de tamaño. Si no aparecen, haga clic fuera del elemento cuyo tamaño desea cambiar y vuelva a seleccionarlo o haga clic en `` en el selector de etiquetas para seleccionar el elemento.

- 2 Cambie el tamaño del elemento llevando a cabo una de estas operaciones:

- Para ajustar el ancho del elemento, arrastre el manejador de selección del lado derecho.
- Para ajustar el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la parte inferior.
- Para ajustar al mismo tiempo el ancho y el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la esquina.
- Para conservar las proporciones del elemento (su relación ancho/alto) al ajustar sus dimensiones, arrastre el manejador de selección de la esquina mientras presiona la tecla Mayús.

Puede cambiar visualmente el tamaño de los elementos hasta un mínimo de 8 por 8 píxeles. Si desea ajustar el ancho y el alto de un elemento a un tamaño menor (por ejemplo, 1 por 1 píxel), utilice el inspector de propiedades para introducir un valor numérico.

Para restablecer las dimensiones originales de un elemento, borre los valores de los campos An y Al o haga clic en el botón Restablecer tamaño en el inspector de propiedades.

Crear mapas de imagen

Un mapa de imagen es una imagen que se ha dividido en regiones o zonas interactivas. Cuando se hace clic en una zona interactiva, se realiza una acción, por ejemplo, la apertura de un archivo. Utilice el inspector de propiedades de imagen para crear y editar gráficamente mapas de imagen de la parte del cliente.

Los mapas de imagen de la parte del cliente almacenan la información de hipervínculo en el documento HTML, no en un archivo de mapa aparte como hacen los mapas de imagen de la parte del servidor. Cuando el usuario hace clic en una zona interactiva de la imagen, el URL asociado se envía directamente al servidor. Esto hace que los mapas de imagen de la parte del cliente sean más rápidos que los mapas de la parte del servidor, pues el servidor no necesita interpretar dónde ha hecho clic el usuario. Los mapas de imagen de la parte del cliente son compatibles con Netscape Navigator 2.0 o posterior, NCSA Mosaic 2.1 y 3.0 y todas las versiones de Microsoft Internet Explorer.

Dreamweaver no modifica las referencias a mapas de imagen de la parte del servidor en documentos existentes. Puede utilizar mapas de imagen de la parte del cliente y del servidor en el mismo documento. Sin embargo, los navegadores que admiten ambos tipos de mapas de imagen dan prioridad a los mapas de imagen de la parte del cliente. Para incluir un mapa de imagen de la parte del servidor en un documento, deberá escribir el código HTML correspondiente.

Para crear un mapa de imagen de la parte del cliente:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Haga clic en la flecha de ampliación, situada en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades, para ver todas las propiedades.
- 3 En el campo Mapa, introduzca un nombre exclusivo para el mapa de imagen.

Nota: Si utiliza múltiples mapas de imágenes en el mismo documento, asigne un nombre exclusivo a cada uno.

4 Para definir las áreas de mapas de imagen, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la herramienta circular y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva circular.
- Seleccione la herramienta de rectángulo y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva rectangular.
- Seleccione la herramienta poligonal y defina una zona interactiva con forma irregular haciendo clic una vez en cada esquina. Haga clic en la herramienta de flecha para cerrar la forma.

Una vez creada la zona interactiva, aparecerá el inspector de propiedades de zonas interactivas. Para obtener más información sobre el inspector de propiedades de zonas interactivas, consulte “Configurar propiedades de zonas interactivas” en la página 287.

5 En el campo Vínculo del inspector de propiedades de zonas interactivas, haga clic en el icono de carpeta para acceder al archivo que desea que abra al hacer clic en la zona interactiva. También puede escribir el nombre del archivo.

6 Para establecer dónde se abrirá el archivo vinculado, escriba en el campo Destino el nombre de la ventana donde deberá abrirse. También puede elegir un nombre de marco en el menú emergente Destino.

7 En el campo Alt, escriba el texto que desea mostrar como texto alternativo en los navegadores de sólo texto.

Algunos navegadores muestran este texto como una descripción de herramienta cuando el usuario detiene el ratón sobre la zona interactiva.

8 Repita los pasos 4 a 7 para definir otras zonas interactivas en el mapa de imagen.

9 Cuando termine de definir el mapa de imagen, haga clic en un área en blanco del documento para cambiar el inspector de propiedades.

Configurar propiedades de zonas interactivas

Cuando se selecciona una zona interactiva aparece el inspector de propiedades con las siguientes opciones.

Mapa especifica el nombre del mapa de imagen. Asigne un nombre exclusivo a cada mapa de imagen contenido en un documento.

Vínculo especifica el archivo o URL que debe mostrarse cuando el usuario hace clic en la zona interactiva. Si desea establecer un vínculo con un archivo desde el mismo sitio, introduzca una ruta relativa al documento. Los nombres de archivos que comienzan por *archivo://* no son relativos.

Destino especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. La opción Destino no se encontrará disponible hasta que la zona interactiva seleccionada contenga un vínculo.

En la lista figuran los nombres de todos los marcos del documento actual. Si especifica un marco que no existe cuando se abre el documento en un navegador, la página vinculada se cargará en una ventana nueva con el nombre que haya especificado. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

- `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva y sin nombre.
- `_parent` carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Alt especifica el texto alternativo que aparecerá en lugar de la imagen en los navegadores que sólo admiten texto o en aquéllos configurados para descargar las imágenes manualmente.

Modificar un mapa de imagen

Puede editar fácilmente las zonas interactivas creadas en un mapa de imagen. Puede mover un área de zonas interactivas, cambiar el tamaño de las zonas interactivas o adelantar o retrasar una zona interactiva en una capa.

También puede copiar una imagen con zonas interactivas de un documento a otro o copiar una o más zonas interactivas de una imagen y pegarlas en otra imagen. Las zonas interactivas asociadas a la imagen también se copiarán en el nuevo documento.

Para seleccionar múltiples zonas interactivas en un mapa de imagen:

- 1 Utilice la herramienta de puntero para seleccionar una zona interactiva.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las otras zonas interactivas que desea seleccionar.
 - Presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todas las zonas interactivas.

Para mover una zona interactiva:

- 1 Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva que desea mover.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Arrastre la zona interactiva a una nueva área.
 - Utilice Mayús y las teclas de flecha para mover una zona interactiva 10 píxeles en la dirección seleccionada.
 - Utilice las teclas de flecha para mover una zona interactiva un píxel en la dirección seleccionada.

Para cambiar el tamaño de una zona interactiva:

- 1 Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva cuyo tamaño desea cambiar.
- 2 Arrastre el manejador de zona interactiva para cambiar el tamaño o la forma de la zona interactiva.

Crear una imagen de sustitución

Una imagen de sustitución es una imagen que cambia cuando el puntero pasa sobre ella. Una imagen de sustitución consta en realidad de dos imágenes: la imagen principal (la que aparece al cargarse inicialmente la página) y la imagen de sustitución (la que aparece al pasar el puntero sobre la imagen principal). Ambas imágenes deben tener el mismo tamaño. Si tienen tamaños distintos, Dreamweaver cambia automáticamente el tamaño de la segunda imagen para que se ajuste a las propiedades de la primera.

Las imágenes de sustitución están configuradas de manera predeterminada para responder al evento `MouseOver`. Para obtener información sobre la configuración de una imagen para que responda a otro evento (por ejemplo, un clic del ratón) o sobre la edición de una imagen de sustitución para que muestre otra imagen, consulte “Intercambiar imagen” en la página 493.

Una forma más compleja de imagen de sustitución es la barra de navegación. Para crear una barra de navegación, utilice Insertar > Imágenes interactivas > Barra de navegación (consulte “Insertar una barra de navegación” en la página 391).

Para crear una imagen de sustitución:

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la imagen de sustitución.
- 2 Introduzca la imagen de sustitución mediante uno de estos métodos:
 - En la categoría Común del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar imagen de sustitución.
 - En la categoría Común del panel Objetos, arrastre el icono Insertar imagen de sustitución hasta la posición deseada de la ventana de documento.
 - Elija Insertar > Imágenes interactivas > Imagen de sustitución.
Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución.
- 3 En el campo Nombre de imagen, introduzca un nombre para la imagen de sustitución.
- 4 En el campo Imagen original, haga clic en Examinar y seleccione o escriba la ruta de la imagen que desea mostrar cuando se cargue la página.
- 5 En el campo Imagen de sustitución, haga clic en Examinar y seleccione o escriba la ruta de la imagen que desea mostrar cuando el puntero pase sobre la imagen original.
- 6 Si desea precargar las imágenes en la caché del navegador de modo que se carguen más rápidamente, seleccione la opción Carga previa de imágenes.
- 7 En el campo Al hacerse clic, ir a URL, haga clic en Examinar y seleccione o escriba la ruta del archivo que desea abrir cuando un usuario haga clic en la imagen de sustitución.

Nota: Si no establece un vínculo para la imagen, Dreamweaver insertará un vínculo nulo (#) en el código HTML relativo al comportamiento de sustitución. Si elimina el vínculo nulo, la imagen de sustitución dejará de funcionar.

- 8 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Insertar imagen de sustitución.

Para comprobar una imagen de sustitución:

- 1 Elija Archivo > Vista previa en el navegador o presione F12.
- 2 En el navegador, desplace el puntero sobre la imagen original.
Deberá aparecer la imagen de sustitución.

Utilizar un editor de imágenes externo

Dreamweaver facilita el diseño de las páginas HTML y el uso de un editor de imágenes para modificar los gráficos. Desde Dreamweaver puede abrir una imagen seleccionada en un editor de imágenes externo. Cuando regrese a Dreamweaver después de guardar el archivo de imagen, los cambios realizados serán visibles en la ventana de documento.

Puede utilizar Macromedia Fireworks como editor de imágenes externo. Fireworks 3 y Fireworks 4 utilizan Design Notes para realizar un seguimiento del lugar del disco duro donde se almacena el archivo PNG original.

Fireworks 2 no utiliza Design Notes, pero le solicita que localice el archivo PNG original. Fireworks 1 busca automáticamente un archivo PNG con el mismo nombre en la carpeta que contiene el archivo seleccionado. Por ejemplo, si selecciona una imagen cuyo archivo de origen es imágenes/miFoto.gif y la carpeta de imágenes también contiene un archivo llamado miFoto.png, Fireworks abrirá el archivo PNG.

Para obtener más información sobre el uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver, consulte “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 295.

Si establece otra aplicación de edición de imágenes como editor externo y la inicia desde Dreamweaver, la aplicación se iniciará y abrirá la imagen seleccionada (por ejemplo, imágenes/miFoto.gif). Utilice el editor de imágenes para modificar la imagen y guardar los cambios realizados. A continuación, vea la imagen actualizada en Dreamweaver.

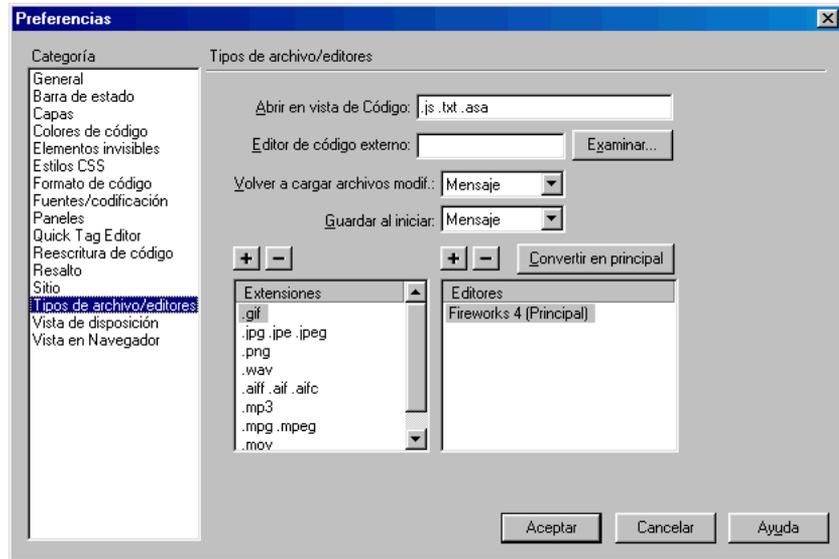
Si lo prefiere, puede abrir manualmente el archivo original a partir del cual se generó el GIF (por ejemplo, milogotipo.png podría ser el archivo Fireworks original), realizar cambios y guardar la imagen modificada. Dreamweaver actualizará la imagen en la ventana de documento cuando vuelva al programa.

Si no ve una imagen actualizada después de volver a la ventana de Dreamweaver, seleccione la imagen y, a continuación, haga clic en el botón Actualizar en el inspector de propiedades.

Configurar las preferencias del editor de imágenes externo

Puede utilizar el cuadro de diálogo Preferencias de Dreamweaver para especificar el editor de imágenes que desea iniciar para editar imágenes con extensiones de archivo específicas. Por ejemplo, puede indicar a Dreamweaver que inicie Fireworks cuando desee editar un GIF y que inicie un editor de imágenes distinto cuando desee editar un JPEG.

Puede establecer más de un editor externo para una extensión de archivo. Posteriormente, cuando esté preparado para editar la imagen, podrá emplear el menú contextual para elegir un editor.



Para configurar un editor de imágenes externo para un tipo de archivo existente:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Tipos de archivo/editores llevando a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
 - Elija Edición > Editar con editor externo y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 En la lista Extensiones, seleccione la extensión de archivo para la que desea configurar un editor externo.
- 3 Haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Editores.
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar editor externo, acceda a la aplicación que desea iniciar como editor para este tipo de archivo.
- 5 En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en Convertir en principal si desea que este editor sea el editor primario de este tipo de archivo.
- 6 Si desea configurar un editor adicional para este tipo de archivo, repita los pasos 3 y 4.

Dreamweaver utilizará automáticamente el editor principal cuando decida editar una imagen de este tipo. Puede elegir otros editores que figuren en el menú contextual de la imagen en la ventana de documento.

Para añadir un nuevo tipo de archivo a la lista Extensiones:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Tipos de archivo/editores llevando a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
 - Elija Edición > Editar con editor externo y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 Haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Extensiones.
- 3 Escriba la extensión del tipo de imagen que desea editar (por ejemplo, .JPEG).
- 4 Para configurar un editor externo, haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Editores.
- 5 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija la aplicación que desea utilizar para editar este tipo de imagen.
- 6 Haga clic en Convertir en principal si desea que este editor sea el editor principal para este tipo de imágenes.

Para cambiar la configuración del editor:

- 1 En las preferencias de editores externos, haga clic en la extensión de archivo para la que desea cambiar el editor.
- 2 Utilice los botones Añadir (+) o Borrar (–) situados encima de la lista Editores para añadir o eliminar un editor.

Para obtener más información sobre las demás opciones de preferencias de Editores externos, consulte “Iniciar un editor externo” en la página 314.

Iniciar un editor de imágenes externo

Elija Edición > Preferencias > Tipos de archivos/editores para configurar un editor de imágenes externo para los tipos de archivo de imágenes que especifique. Una vez seleccionado el editor de imágenes externo, puede iniciarlo y editar las imágenes mientras trabaja en el documento de Dreamweaver.

Para iniciar el editor de imágenes externo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en la imagen que desea editar.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la imagen que desea editar. A continuación, elija Editar con en el menú contextual para seleccionar un editor definido anteriormente o elija Examinar y seleccione un editor.
- Seleccione la imagen que desea editar y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
- Haga doble clic en el archivo de imagen en la ventana Sitio para iniciar el editor de imágenes principal. Si no ha especificado ningún editor de imágenes, Dreamweaver iniciará el editor predeterminado para el tipo de archivo en cuestión.

Nota: Al abrir una imagen desde la ventana Sitio, las funciones de integración de Fireworks descritas anteriormente no surten efecto y Fireworks no abrirá el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes desde la ventana de documento.

Aplicar comportamientos a imágenes

Puede aplicar cualquier comportamiento disponible a una imagen o zona interactiva de imagen. Al aplicar un comportamiento a una zona interactiva, Dreamweaver inserta el código HTML en la etiqueta area. Hay tres comportamientos que se aplican específicamente a las imágenes: Carga previa de imágenes, Intercambiar imagen y Restaurar imagen intercambiada.

Carga previa de imágenes carga en la memoria caché del navegador las imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquéllas que se intercambiarán por líneas de tiempo, comportamientos, capas o secuencias de comandos de JavaScript). Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes. Consulte “Carga previa de imágenes” en la página 484.

Intercambiar imagen intercambia una imagen por otra cambiando el atributo SRC de la etiqueta img. Use esta acción para crear imágenes de sustitución de botones y otros efectos de imagen (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez). Consulte “Intercambiar imagen” en la página 493.

Restaurar imagen intercambiada restaura los archivos de origen del último conjunto de imágenes intercambiadas. Esta acción se añade automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto de forma predeterminada. No suele ser necesario seleccionarla manualmente. Consulte “Restaurar imagen intercambiada” en la página 494.

También puede utilizar comportamientos para crear sistemas de navegación más sofisticados, como una barra de navegación o un menú de salto. Consulte “Crear barras de navegación” en la página 389 y “Crear menús de salto” en la página 387.

CAPÍTULO 12

Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver

Las características de integración sin igual facilitan alternar el trabajo con archivos entre Macromedia Dreamweaver 4 y Macromedia Fireworks 4. Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las ediciones de los mismos archivos, incluyendo cambios de vínculos, mapas de imágenes, divisiones de tablas, etc. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo innovador para editar, optimizar y colocar archivos gráficos Web en páginas HTML.

Si desea modificar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en un documento Dreamweaver, puede ejecutar Fireworks para realizar los cambios y volver después al documento actualizado en Dreamweaver. Si desea optimizar con rapidez imágenes y animaciones colocadas de Fireworks, abra el cuadro de diálogo de optimización de Fireworks e introduzca la configuración actualizada. En cualquier caso, las actualizaciones se realizan en los archivos colocados en Dreamweaver, así como en los archivos origen de Fireworks, si éstos se ejecutaron.

Inclusión de archivos de Fireworks en Dreamweaver

Existen varias posibilidades de colocar imágenes y código HTML de Fireworks en Dreamweaver. En Dreamweaver, puede utilizar las funciones de inserción para colocar archivos de Fireworks en documentos. Desde Fireworks es posible exportar archivos directamente a una carpeta del sitio Dreamweaver, o bien copiar y pegar código HTML en un documento de Dreamweaver.

Colocación de imágenes de Fireworks en Dreamweaver

En un documento de Dreamweaver es posible colocar imágenes GIF, JPEG o PNG generadas por Fireworks.

Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 Coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen en la ventana del documento de Dreamweaver.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imagen.
 - Haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común del panel Objetos.
- 3 Vaya al archivo Fireworks deseado y haga clic en Abrir.

Si el archivo Fireworks no se encuentra en el sitio Dreamweaver actual, aparece un mensaje que pregunta si desea copiar el archivo en la carpeta raíz.

Inserción de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

Dreamweaver permite insertar código HTML generado por Fireworks, completo con imágenes asociadas, divisiones y JavaScript, en un documento. Esta característica de inserción facilita la tarea de agregar tablas o mapas de imágenes creados en Fireworks en un documento de Dreamweaver.

Para insertar código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 2 Coloque el punto de inserción en el documento donde desee que comience el código HTML insertado.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
 - Haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks de la categoría Común del panel Objetos.
- 4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
- 5 Seleccione la opción Eliminar archivo después de insertar para desplazar el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o Papelera (Macintosh) al finalizar la operación.

Utilice esta opción en caso de no necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

Nota: Si el archivo HTML se encuentra en una unidad de red, se elimina de forma permanente, no se desplaza a la Papelera de reciclaje o Papelera.

- 6 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y Javascript asociados, en el documento de Dreamweaver.

Copia y pegado de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

Un método rápido para colocar imágenes y tablas generadas por Fireworks en Dreamweaver implica copiar y pegar el código HTML de Fireworks directamente en el documento de Dreamweaver.

Para copiar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Editar > Copiar código HTML.
- 2 Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino para las imágenes exportadas.

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

- 3 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML y seleccione Editar > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

Para exportar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 4 Seleccione Copiar en el Portapapeles en el menú emergente HTML y haga clic en Guardar.
- 5 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML y seleccione Editar > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

Exportación de archivos Fireworks a Dreamweaver

El comando Archivo > Exportar de Fireworks permite exportar y guardar los archivos de imagen y de código HTML optimizados en la ubicación de la carpeta del sitio Dreamweaver deseada. Entonces podrá abrirlos para editarlos en Dreamweaver.

De forma alternativa, es posible exportar archivos Fireworks como capas CSS (Cascading Style Sheet) o elementos de biblioteca de Dreamweaver. Los elementos de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de editar y actualizar un componente de sitio Web frecuentemente utilizado, como una serie de vínculos de pie de página o una barra de navegación. Un elemento de biblioteca es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en el directorio raíz del sitio. Es posible arrastrar copias de un elemento de biblioteca a cualquier página del sitio Web.

Para exportar imágenes y código HTML de Fireworks a Dreamweaver:

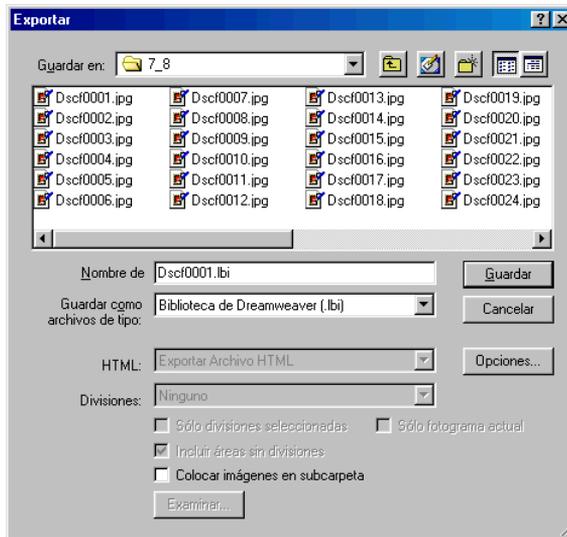
- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 3 Seleccione Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.
- 4 Especifique una carpeta de destino en la carpeta del sitio Dreamweaver.
- 5 Haga clic en Guardar para exportar los archivos.

Para exportar archivos Fireworks como capas CSS:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Capas CSS (.htm) en el menú emergente Guardar como tipo.
- 3 Especifique una carpeta de destino en la carpeta del sitio Dreamweaver.
- 4 Haga clic en Guardar para exportar los archivos.

Para exportar un archivo de Fireworks como un elemento de biblioteca de Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Dreamweaver Library (.lbi) en el menú emergente Guardar como tipo.



- 3 Asigne un nombre al archivo y especifique una carpeta de destino denominada Library ubicada en el directorio raíz del sitio Dreamweaver.
Si fuera necesario, Fireworks le solicitará crear esta carpeta.
- 4 Haga clic en Guardar para exportar el archivo.

Ejecución de Fireworks desde Dreamweaver

Es posible ejecutar Fireworks directamente desde un documento de Dreamweaver eligiendo una imagen, división de tabla o tabla colocada de Fireworks para su edición u optimización. Para que estas funciones de ejecutar y editar funcionen de forma correcta, debe designar Fireworks como editor externo principal en Dreamweaver.

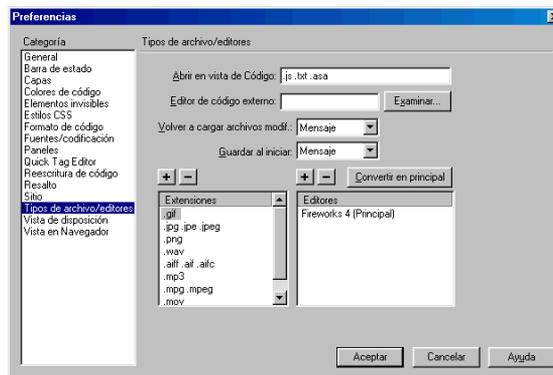
Designación de Fireworks como editor externo principal de Dreamweaver

Dreamweaver 4 ofrece preferencias de ejecución automática de determinadas aplicaciones para editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de ejecutar y editar de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks 4 como el editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Aunque es posible utilizar versiones anteriores de Fireworks como editor externo de imágenes, dichas versiones ofrecen una capacidad limitada de ejecutar y editar. Fireworks 3 no siempre permite ejecutar y editar tablas y divisiones colocadas dentro de tablas, mientras que Fireworks 2 no permite ejecutar y editar archivos PNG origen de imágenes colocadas.

Para definir Fireworks 4 como el editor externo principal de Dreamweaver 4:

- 1 En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/ Editores.
- 2 En la lista de extensiones, seleccione una extensión de archivo Web (.gif, .jpg o .png).
- 3 En la lista de editores, seleccione Fireworks 4 y haga clic en Convertir en principal.



- 4 Repita los pasos 2 y 3 para definir Fireworks 4 como editor principal de otras extensiones de archivos Web.

Acerca de notas de diseño y de archivos origen

Siempre que se exporta un archivo Fireworks desde un PNG origen guardado a un sitio Dreamweaver, Fireworks escribe una nota de diseño con información sobre el archivo. Por ejemplo, al exportar una tabla de Fireworks, Fireworks escribe una nota de diseño para cada archivo de divisiones exportado y para el archivo HTML que ensambla las divisiones de la tabla. Estas notas de diseño contienen referencias al archivo PNG origen que generó dinámicamente los archivos exportados.

Si ejecuta y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la nota de diseño para localizar el archivo PNG origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, guarde siempre el archivo PNG origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio Dreamweaver. De esta forma asegurará que cualquier usuario que comparta el sitio pueda localizar el archivo PNG origen cuando ejecute Fireworks desde Dreamweaver.

Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos origen de Fireworks

Las preferencias de ejecución y edición de Fireworks permiten especificar cómo manejar los archivos PNG origen al ejecutar archivos de Fireworks desde otra aplicación, como Macromedia Director o Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce dichas preferencias sólo en determinados casos en los que se ejecuta y optimiza una imagen de Fireworks. En concreto, es necesario ejecutar y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que no contenga una ruta de acceso correcta de nota de diseño al archivo PNG origen. En todos los demás casos, incluidos todos los casos de ejecución y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen, solicitando que se localice el archivo origen en caso de no poder encontrarse.

Para especificar las preferencias de ejecución y edición de Fireworks:

- 1 En Fireworks, seleccione Editar > Preferencias, y haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).
- 2 Especifique las opciones de preferencia para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

Utilizar siempre PNG origen ejecuta automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la nota de diseño como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG origen como en su correspondiente imagen colocada.

No utilizar nunca PNG origen ejecuta automáticamente la imagen colocada de Fireworks, exista o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

Preguntar al ejecutar permite especificar cada vez si ejecutar o no el archivo PNG origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición globales a partir de este mensaje.

Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver

La integración de la ejecución y edición permite utilizar Fireworks para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver. Dreamweaver ejecuta Fireworks de forma automática, lo que permite editar la imagen en Fireworks. Las actualizaciones que se realizan en Fireworks se aplican de forma automática a la imagen colocada en Dreamweaver.

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los cambios realizados en Dreamweaver, lo que incluye modificación de vínculos, edición de mapas de imágenes, modificación o cambio de nombre de divisiones de tablas, y edición de texto en divisiones de texto. El Inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas de un documento generadas por Fireworks.

Edición de imágenes de Fireworks

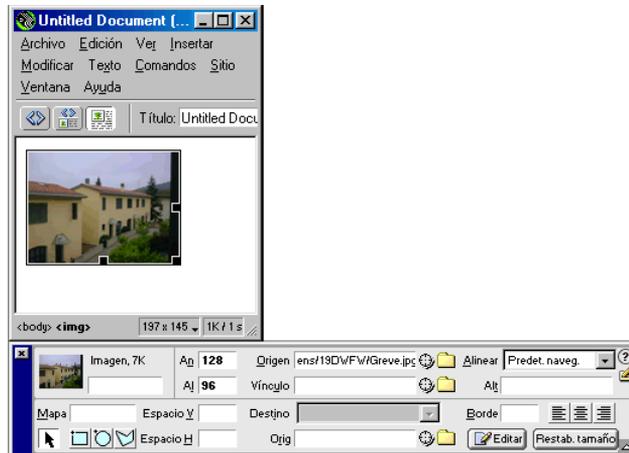
Puede ejecutar Fireworks para editar imágenes individuales colocadas en un documento de Dreamweaver.

Para ejecutar y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades si fuera necesario.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione la imagen que desee. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una imagen de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la imagen). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.



- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desee editar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada, y seleccione Editar con Fireworks 4 en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.

- 3 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.
- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indicará que está modificando una imagen desde Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.

- 5 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

Hacer clic en Hecho exporta la imagen con las configuraciones de optimización actuales del archivo PNG origen, actualiza los archivos GIF o JPEG utilizados por Dreamweaver, y guarda el archivo PNG origen en caso de haberse seleccionado.

Nota: Cuando se abre una imagen procedente de la ventana del sitio Dreamweaver, las funciones de integración de Fireworks descritas anteriormente no están activas; Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes en la ventana del documento de Dreamweaver.

Edición de tablas de Fireworks

Cuando se ejecuta y edita una división de imagen que forma parte de una tabla colocada de Fireworks, Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen de toda la tabla.

Para ejecutar y editar una tabla de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades si fuera necesario.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic dentro de la tabla, y haga clic en la etiqueta TABLE en la barra de estado para seleccionar toda la tabla. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la tabla). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
 - Haga clic en el ángulo superior izquierdo de la tabla para seleccionarla y, a continuación, haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Seleccione la división de tabla que desee y haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desee editar.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la división de tabla deseada, y seleccione Editar con Fireworks 4 en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. El archivo PNG origen de toda la tabla aparece en la ventana del documento.

- 3 En Fireworks, edite la imagen de la tabla.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.

- 4 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

Hacer clic en Hecho exporta los archivos HTML y de divisiones de imagen de la tabla con las configuraciones de optimización actuales, actualiza la tabla colocada en Dreamweaver, y guarda el archivo PNG origen. Fireworks exporta y reemplaza sólo los archivos HTML y de divisiones de imagen necesarios para actualizar la tabla en Dreamweaver.

Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks colocadas en Dreamweaver

Puede ejecutar Fireworks desde Dreamweaver para realizar rápidos cambios de exportación, como volver a muestrear o cambiar el tipo de archivo, en imágenes y animaciones colocadas de Fireworks. Fireworks permite cambiar las configuraciones de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

Para cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y seleccione Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- 2 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.
- 3 En Fireworks, realice las modificaciones que desee en el cuadro de diálogo de optimización:



- Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, consulte *Uso de Fireworks*.
- Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo. Para más información, consulte “Cambio del tamaño de las imágenes colocadas de Fireworks” en la página 306.
- Para modificar la configuración de la animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación. Para más información, consulte “Edición de animaciones colocadas de Fireworks” en la página 307.

- 4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

Hacer clic en Actualizar exporta la imagen con la nueva configuración de optimización, actualiza el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver y guarda el archivo PNG origen en caso de haber seleccionado un archivo origen.

En caso de modificarse el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver solicita actualizar las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambia el formato de la imagen mi_imagen de GIF a JPEG, el hecho de hacer clic en Aceptar respondiendo a la solicitud del verificador cambia todas las referencias a mi_imagen.gif del sitio por mi_imagen.jpg.

Cambio del tamaño de las imágenes colocadas de Fireworks

Al ejecutar y optimizar una imagen de Fireworks desde Dreamweaver, es posible cambiar su tamaño y seleccionar un área específica de la misma para exportar.

Para especificar las dimensiones de la imagen exportada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo de optimización, haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Para ajustar a escala la imagen cuando se exporta, especifique el porcentaje de escala o introduzca la anchura y altura en píxeles que desee. Seleccione Restringir para ajustar a escala la anchura y la altura de forma proporcional.



- 3 Para exportar un área seleccionada de la imagen, seleccione la opción Exportar área y especifique el área de exportación:
 - Arrastre el borde punteado que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre al interior de la presentación preliminar para desplazar las áreas ocultas a la presentación).



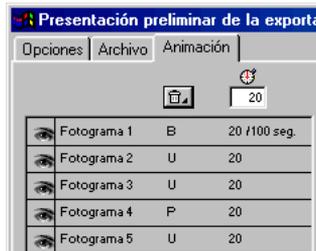
- Introduzca las coordenadas de píxeles para los contornos del área de exportación.

Edición de animaciones colocadas de Fireworks

En la edición y optimización de animaciones colocadas de Fireworks también es posible editar sus configuraciones. Las opciones de animación del cuadro de diálogo de optimización son similares a las disponibles en el panel Fotogramas de Fireworks.

Para editar una imagen animada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo de optimización, haga clic en la ficha Animación.
- 2 Para obtener una presentación preliminar de fotogramas de animación en cualquier momento, utilice los siguientes métodos:
 - Para presentar un solo fotograma, seleccione el fotograma deseado en la lista situada a la izquierda del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
 - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
 - Para especificar el método de eliminación de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de papelera).
 - Para establecer la demora de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo.



- Para establecer que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Bucle y elija el número de repeticiones deseado en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se de salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.
- Seleccione la opción Diferencia automática para sólo dar salida a los píxeles que cambien entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver

El comando Archivo > Actualizar HTML de Fireworks ofrece una alternativa al método de ejecución y edición para actualizar archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver. La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de imagen y de código HTML exportado colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- 2 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar, y haga clic en Abrir.
- 3 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Elegir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

Creación de álbumes de fotografías Web

El comando Crear álbum de fotos web de Dreamweaver permite generar automáticamente un sitio Web que contenga un álbum de imágenes a partir de una carpeta dada. Este comando utiliza JavaScript para llamar a Fireworks, que crea una miniatura y una imagen de mayor tamaño de cada una de las imágenes de la carpeta. A continuación, Dreamweaver crea una página Web que contiene todas las miniaturas, así como vínculos con las imágenes más grandes. Para utilizar Crear álbum de fotos Web, es necesario que Dreamweaver y Fireworks estén instalados en el sistema.

Antes de empezar, coloque todas las imágenes del álbum de fotografías en una sola carpeta. (No es necesario que la carpeta se encuentre en un sitio). Además, asegúrese de que los nombres de archivos de imágenes tengan la extensión reconocida por el comando Crear álbum de fotos Web (.gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif o .tiff). Las imágenes con extensiones de archivo no reconocidas no se incluyen en el álbum de fotografías.

Para crear un álbum de fotografías Web:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Comandos > Crear álbum de fotos web.
- 2 En el campo de texto Título del álbum de fotos, introduzca un título. El título aparecerá en un rectángulo gris en la parte superior de la página que contiene las miniaturas.

Si lo desea, puede introducir hasta dos líneas de texto adicional para que aparezca directamente debajo del título, en los campos de texto Información de subencabezado y Otra información.

- 3 Haga clic en el botón Examinar situado junto al campo de texto Carpeta de imágenes de origen para elegir la carpeta que contiene las imágenes de origen. A continuación elija (o cree) la carpeta de destino en la que colocar todas las imágenes y archivos HTML exportados haciendo clic en el botón Examinar situado junto al campo de texto Carpeta de destino.

La carpeta de destino no debe contener ya un álbum de fotografías; en tal caso, y si cualquiera de las nuevas imágenes tuviera el mismo nombre que las previamente utilizadas, podrían sobrescribirse los archivos de miniaturas e imágenes existentes.

- 4 Especifique las opciones de visualización de las imágenes en miniatura:
 - Elija un tamaño para las imágenes en miniatura en el menú emergente Tamaño de miniatura. Las imágenes se ajustan a escala de forma proporcional para crear miniaturas que se adaptan a un cuadrado que tiene las dimensiones en píxeles indicadas.
 - Para visualizar el nombre del archivo de cada imagen original debajo de la miniatura correspondiente, seleccione Mostrar nombres de archivos.
 - Introduzca el número de columnas de la tabla que muestra las miniaturas.
- 5 Elija un formato para las imágenes en miniatura en el menú emergente Formato de miniatura:

GIF WebSnap 128 crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 128 colores.

GIF WebSnap 256 crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 256 colores.

JPEG - Calidad superior crea miniaturas JPEG con relativamente mayor calidad y archivos más grandes.

JPEG - Archivo más pequeño crea miniaturas JPEG con relativamente calidad inferior y archivos más pequeños.

- 6 Elija un formato para las imágenes de tamaño grande en el menú emergente Formato de foto. Para cada una de las imágenes originales se crea una imagen de gran tamaño con el formato especificado. Es posible especificar un formato para las imágenes de gran tamaño que difiera del formato especificado para las miniaturas.

Nota: El comando Crear álbum de fotos web no permite utilizar los archivos de imágenes originales como las imágenes de gran tamaño, ya que es posible que los formatos de las imágenes originales que no sean GIF y JPEG no se visualicen apropiadamente en todos los navegadores. Tenga en cuenta que si las imágenes originales son archivos JPEG, las imágenes de gran tamaño generadas pueden tener un tamaño de archivo mayor o menor calidad que la de los archivos originales.

- 7 Elija un porcentaje de escala para las imágenes de gran tamaño.

Establecer la escala en 100% crea imágenes de gran tamaño del mismo tamaño que las originales. Tenga en cuenta que el porcentaje de escala se aplica a todas las imágenes; si las imágenes originales no son todas del mismo tamaño, el ajuste a escala por el mismo porcentaje puede producir resultados no deseados.

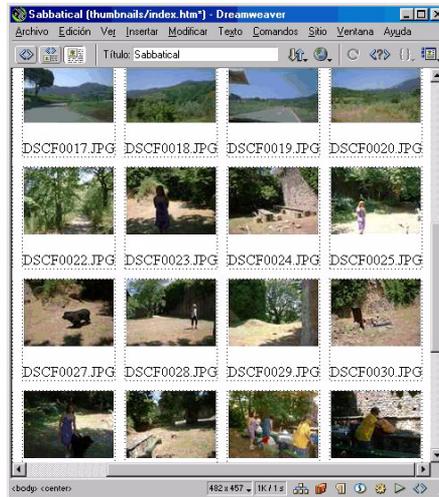
- 8 Seleccione Crear página de navegación para cada foto para crear una página Web individual para cada imagen de origen que contenga vínculos de navegación etiquetados Anterior, Inicio y Siguiente.

Si selecciona esta opción, las miniaturas vincularán con las páginas de navegación. Si no la selecciona, las miniaturas vincularán directamente con las imágenes de gran tamaño.

- 9 Haga clic en Aceptar para crear los archivos de código HTML e imagen para el álbum de fotografías Web.

Fireworks se ejecuta (si todavía no está abierto) y crea las miniaturas y las imágenes de gran tamaño. Este proceso puede llevar varios minutos si se ha incluido un gran número de archivos de imagen. Una vez finalizado el proceso, Dreamweaver vuelve a activarse y crea la página que contiene las miniaturas.

- 10 Cuando aparezca el cuadro de diálogo que confirme la creación del álbum, haga clic en Aceptar. Puede que tenga que esperar unos segundos hasta visualizar la página del álbum de fotografías. Las miniaturas se muestran ordenadas alfabéticamente por nombre de archivo.



Nota: Una vez iniciado el proceso de creación del álbum de fotos, el hecho de hacer clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de Dreamweaver no lo detiene sino que simplemente evita que Dreamweaver presente la página principal del álbum de fotos.

CAPÍTULO 13

Insertar elementos multimedia

Macromedia Dreamweaver le permite añadir sonido y películas en el sitio Web de forma rápida y sencilla. Puede incorporar y editar archivos y objetos multimedia, como applets de Java, películas QuickTime, Flash y Shockwave y archivos de audio MP3. También puede adjuntar Design Notes a esos objetos. Además, ahora puede insertar objetos de texto y botón Flash desde Dreamweaver.

Insertar objetos multimedia

Puede insertar un applet de Java, una película QuickTime o Shockwave, una película o un objeto Flash, un control ActiveX y otros objetos de audio o vídeo en una página.

Para insertar un objeto multimedia en una página, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el objeto y haga clic en el botón correspondiente del panel Objetos.

Los objetos Shockwave, ActiveX y Flash tienen botones definidos. Utilice el botón de plug-in de Netscape Navigator para insertar películas y archivos de audio QuickTime. Para obtener más información, consulte “Insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator” en la página 330.

- Arrastre el botón correspondiente desde el panel Objetos hasta el lugar de la ventana de documento donde desea que aparezca el objeto.
- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento donde desea insertar el objeto. A continuación, elija el objeto correspondiente en el submenú Insertar > Medio o Insertar > Imágenes interactivas.

En la mayoría de los casos, aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un archivo de origen y especificar diversos parámetros para el objeto multimedia.

Sugerencia: Para evitar que aparezcan estos cuadros de diálogo, elija Edición > Preferencias > General y desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos. Para anular las preferencias de presentación de cuadros de diálogo, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras inserta el objeto. Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una película Shockwave sin especificar el archivo, mantenga presionada la tecla Control u Opción y haga clic en el botón Shockwave.

Cada botón del panel Objetos inserta el código HTML necesario para que el objeto o el marcador de posición aparezca en la página. Utilice el inspector de propiedades para especificar un archivo de origen y establecer las dimensiones y otros parámetros y atributos de cada objeto.

Iniciar un editor externo

Puede hacer doble clic en la mayoría de los archivos de la ventana Sitio para editarlos directamente. Si el archivo es HTML, se abrirá en Dreamweaver. Si se trata de otro tipo de archivo, como un archivo de imagen, se abrirá en el editor externo correspondiente, como Macromedia Fireworks.

Los tipos de archivo que Dreamweaver trata directamente se pueden asociar a uno o más editores externos que se encuentren en el sistema. El editor que se inicia al hacer doble clic en el archivo de la ventana Sitio se denomina editor principal. Puede asociar un editor a un tipo de archivo en las preferencias de Tipos de archivo/editores.

Si hay varios editores asociados al tipo de archivo, podrá iniciar un editor secundario para un archivo concreto: haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el nombre del archivo en la ventana Sitio y elija un editor del submenú Abrir con del menú contextual.

En la mayoría de los casos, el editor principal es la misma aplicación que se iniciaría si en el escritorio hiciera doble clic en el icono del archivo. Para especificar de forma explícita qué editores externos deben iniciarse para un tipo de archivo concreto, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría. Las extensiones de nombres de archivo, como .gif, .wav y .mpg, aparecen a la izquierda, bajo Extensiones. Los editores asociados a una extensión seleccionada figuran en la parte derecha, bajo Editores.

También puede buscar un editor externo para editar el archivo. En la vista de Diseño de la ventana de documento, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el archivo y elija Editar con > Examinar o seleccione el archivo y elija > Edición > Editar con editor externo.

Para añadir un tipo de archivo a la lista de extensiones en las preferencias de Tipos de archivo/editores:

- 1 Haga clic en el botón más (+) situado sobre la lista Extensiones.
- 2 Introduzca una extensión de tipo de archivo (incluido el punto situado al principio de la extensión) o varias extensiones relacionadas separadas por espacios.

Por ejemplo, puede introducir **.png .jpg**.

Para añadir un editor para un tipo de archivo concreto:

- 1 Seleccione la extensión correspondiente al tipo de archivo en la lista Extensiones.
- 2 Haga clic en el botón más (+) situado sobre la lista Editores.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija la aplicación que desea añadir a la lista Editores.

Por ejemplo, elija el icono de aplicación de Excel para añadir esa aplicación a la lista Editores.

Para eliminar un tipo de archivo de la lista:

- 1 Seleccione el tipo de archivo en la lista Extensiones.

Nota: La acción de eliminar un tipo de archivo no se puede deshacer. Por tanto, asegúrese antes de ejecutarla.

- 2 Haga clic en el botón menos (–) situado sobre la lista Extensiones.

Para convertir un editor en el editor principal para un tipo de archivo:

- 1 Seleccione el tipo de archivo.
- 2 Seleccione el editor (o añádalo si no está en la lista).
- 3 Haga clic en el botón Convertir en principal.

Para anular la asociación de un editor con un tipo de archivo:

- 1 Seleccione el tipo de archivo en la lista Extensiones.
- 2 Seleccione el editor en la lista Editores.
- 3 Haga clic en el botón menos (–) situado sobre la lista Editores.

Utilizar Design Notes con objetos multimedia

Al igual que ocurre con otros objetos de Dreamweaver, puede añadir Design Notes a un objeto multimedia.

Para añadir Design Notes a un objeto multimedia:

- 1 Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto de la ventana de documento.

Nota: Deberá definir el sitio antes de añadir Design Notes a ningún objeto. Consulte “Design Notes” en la página 138.

- 2 Elija Design Notes en el menú contextual.

- 3 Introduzca la información deseada en la Design Note.

También puede añadir una Design Note a un objeto multimedia desde la ventana Sitio seleccionando el archivo, abriendo el menú contextual y eligiendo Design Notes en el menú contextual.

Si desea más información, consulte “Design Notes” en la página 138.

Contenido de Flash

La tecnología Flash de Macromedia es la principal solución para la reproducción de gráficos y animaciones vectoriales. Flash Player está disponible tanto como plug-in de Netscape Navigator como en formato de control ActiveX para Microsoft Internet Explorer en el PC, y ya viene incorporado en las últimas versiones de Netscape Navigator, Microsoft Windows y America Online. Antes de utilizar los comandos Flash disponibles en Dreamweaver, le conviene conocer los tres tipos de archivo Flash que existen.

El archivo Flash (.fla) es el archivo de origen de cualquier proyecto y se crea en el programa Flash. Este tipo de archivo sólo se puede abrir en Flash, no en Dreamweaver ni en los navegadores. Puede abrir el archivo en Flash y, a continuación, exportarlo a SWF o SWT para utilizarlo en navegadores. Para obtener más información, consulte “Utilizar objetos de botón Flash” en la página 317 y “Crear plantillas de botones” en la página 323.

El archivo de película Flash (.swf) es una versión comprimida del archivo Flash (.fla) optimizada para la Web. Este archivo se puede reproducir en navegadores y ver en Dreamweaver, pero no se puede editar en Flash. Éste es el tipo de archivo que se crea utilizando objetos de texto y botón Flash. Para obtener más información, consulte “Utilizar objetos de botón Flash” en la página 317 y “Utilizar objetos de texto Flash” en la página 320.

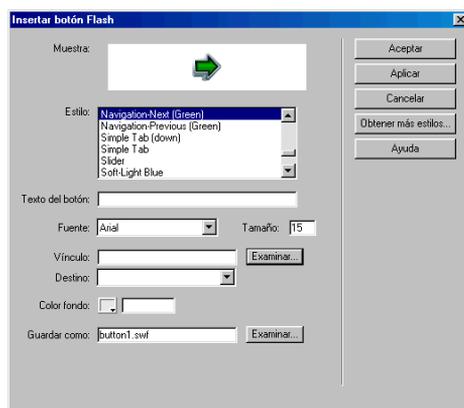
Los archivos de plantilla Flash Generator (.swt) permiten modificar y reemplazar información de un archivo de película Flash. Estos archivos se utilizan en el objeto de botón Flash, que permite modificar la plantilla con texto o vínculos propios, para crear un SWF personalizado e insertarlo en el documento. En Dreamweaver, estos archivos de plantilla se encuentran en las carpetas Dreamweaver/Configuration/Flash Objects/Flash Buttons y Flash Text.

Si utiliza Flash para diseñar sus propios archivos de plantilla Generator (consulte “Crear plantillas de botones” en la página 323), podrá distribuir estas plantillas a los miembros del equipo de diseño Web, quienes podrán guardar estos archivos en la carpeta Configuration/Flash Objects/Flash Buttons y, posteriormente, acceder a las plantillas utilizando el objeto de botón Flash.

Utilizar objetos de botón Flash

El objeto de botón Flash permite personalizar e insertar un conjunto de botones Flash prediseñados.

Nota: Deberá guardar el documento antes de insertar un objeto de botón o de texto Flash.



Para insertar un objeto de botón Flash:

- 1 Mientras se encuentra en la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione Insertar botón Flash en el panel Objetos o elija Insertar > Imágenes interactivas > Botón Flash. También puede arrastrar el icono de botón Flash sobre la ventana de documento.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar botón Flash.

2 Seleccione el estilo de botón que desee en la lista Estilo.

Verá un ejemplo del botón en el campo Muestra. Puede hacer clic en esta muestra para ver cómo funciona en el navegador. Sin embargo, el campo Muestra no se actualiza automáticamente para mostrar los cambios realizados en el texto o la fuente. Estos cambios aparecerán en la vista de Diseño.

3 En el campo Texto del botón (opcional), escriba el texto que desea mostrar.

Por ejemplo, escriba **Presione aquí** Este campo sólo acepta cambios si el botón seleccionado tiene un parámetro {Button Text} definido. Esto se puede observar en el campo Muestra. El texto que escriba reemplazará {Button Text} cuando previsualice el archivo.

4 En el campo Fuente, especifique un tamaño de fuente y seleccione la fuente que desea utilizar el menú emergente.

Sólo es necesario realizar selecciones de fuente y tamaño si el botón tiene parámetros de texto definidos. Si la fuente predeterminada de un botón no está disponible en el sistema, seleccione otra fuente en el menú emergente. Tenga en cuenta que no verá la fuente seleccionada en el campo Muestra, aunque puede hacer clic en Aplicar para insertar el botón en la página y ver qué apariencia tendrá el texto.

5 En el campo Vínculo (opcional), introduzca un vínculo absoluto o relativo al documento para el botón.

No se admiten vínculos relativos al sitio porque los navegadores no los reconocen en las películas Flash. Si utiliza un vínculo relativo al documento, guarde el archivo SWF en el mismo directorio que el archivo HTML. Los navegadores interpretan los vínculos relativos al documento de distintas formas y, por tanto, al guardar los vínculos en el mismo directorio se garantiza su correcto funcionamiento.

6 En el campo Destino (opcional), especifique un marco o una ventana de destino para cargar el vínculo del botón Flash.

7 En el campo Color fondo (opcional), establezca el color del fondo de la película Flash. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).

8 En el campo Guardar como, introduzca un nombre de archivo para guardar el nuevo archivo SWF.

Puede utilizar el nombre de archivo predeterminado (por ejemplo, button1.swf) o escribir uno nuevo. Si el archivo contiene un vínculo relativo al documento, deberá guardarlo en el mismo directorio que el documento HTML actual para mantener los vínculos relativos al documento.

- 9 Haga clic en Obtener más estilos para pasar al sitio Macromedia Exchange y descargar más estilos de botón.

Para obtener más información, consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.

- 10 Haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar el botón Flash en la ventana de documento.

Sugerencia: Seleccione Aplicar para ver los cambios realizados en la vista de Diseño. Mientras mantiene el cuadro de diálogo abierto puede continuar realizando cambios en el botón.

Para modificar un objeto de botón Flash:

- 1 En la vista de Diseño, seleccione el objeto de botón Flash.
- 2 El inspector de propiedades mostrará las propiedades del botón Flash. Puede realizar cambios en el inspector de propiedades. Estos cambios modifican los atributos HTML como ancho, alto y color de fondo.
- 3 Para realizar cambios en el contenido, muestre el cuadro de diálogo Insertar botón Flash utilizando uno de estos métodos:
 - Haga doble clic en el objeto de botón Flash.
 - Haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
 - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar en el menú contextual.
- 4 En el cuadro de diálogo Insertar botón Flash, edite los campos descritos en el procedimiento anterior.

En la vista de Diseño, puede cambiar el tamaño del objeto fácilmente utilizando los manejadores de cambio de tamaño. Puede restablecer el tamaño original del objeto seleccionando Restablecer tamaño en el inspector de propiedades. Consulte “Cambiar el tamaño de imágenes y otros elementos” en la página 285.

Para ver cómo se reproduce el objeto de botón Flash en la ventana de documento:

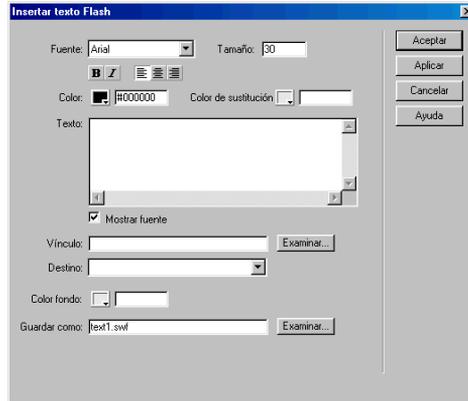
- 1 En la vista de Diseño, seleccione el objeto de botón Flash.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón verde Reproducir.
- 3 Haga clic en el botón rojo Detener para terminar la previsualización.

Nota: No se puede editar el objeto de botón Flash mientras se está reproduciendo.

Conviene previsualizar siempre el documento en el navegador para comprobar exactamente la apariencia que tendrá el botón Flash.

Utilizar objetos de texto Flash

El objeto de texto Flash permite crear e insertar una película Flash que sólo contiene texto. Esto permite crear una pequeña película de gráficos vectoriales con fuentes de diseño y el texto que elija.



Para insertar un objeto de texto Flash:

- 1 Mientras se encuentra en la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione Insertar texto Flash en el panel Objetos o elija Insertar > Imágenes interactivas > Texto Flash.
Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar texto Flash.
- 2 Seleccione una fuente en el menú emergente Fuente.
Este menú muestra todas las fuentes TrueType cargadas actualmente en el sistema.
- 3 Introduzca un tamaño de fuente (de puntos) en el campo Tamaño.
- 4 Especifique los atributos de estilo, como negrita o cursiva, y la alineación del texto haciendo clic en los botones del estilo correspondiente.
- 5 En el campo Color, establezca el color del texto utilizando el selector de colores o introduciendo un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).
- 6 En el campo Color de sustitución, establezca el color que aparece cuando el puntero pasa sobre el objeto de texto Flash. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).
- 7 Introduzca el texto deseado en el campo Texto.
Para ver el estilo de fuente que se muestra en el campo Texto, seleccione Mostrar fuente.

- 8 Si desea asociar un vínculo con el objeto de texto Flash, introduzca un vínculo absoluto o relativo al documento en el campo Vínculo.

No se admiten vínculos relativos al sitio porque los navegadores no los reconocen en las películas Flash. Si utiliza un vínculo relativo al documento, guarde el archivo SWF en el mismo directorio que el archivo HTML. Los navegadores interpretan los vínculos relativos al documento de distintas formas y, por tanto, al guardar los vínculos en el mismo directorio se garantiza su correcto funcionamiento.

- 9 Si ha introducido un vínculo, puede especificar un marco o una ventana de destino para cargar ese vínculo en el campo Destino.

- 10 En el campo Color fondo, elija un color de fondo para el texto. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).

- 11 En el campo Guardar como, introduzca un nombre para el archivo.

Puede utilizar el nombre de archivo predeterminado (por ejemplo, tex1.swf) o escribir uno nuevo. Si el archivo contiene un vínculo relativo al documento, deberá guardarlo en el mismo directorio que el documento HTML actual para mantener los vínculos relativos al documento.

- 12 Haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar el texto Flash en la ventana de documento.

Si hace clic en Aplicar, el cuadro de diálogo permanecerá abierto y podrá previsualizar el texto en el documento.

Para modificar o reproducir el objeto de texto Flash, siga el procedimiento utilizado para el botón Flash. Consulte “Utilizar objetos de botón Flash” en la página 317.

Configurar propiedades de objetos Flash

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia en los objetos Flash. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver más propiedades.

El inspector de propiedades también contiene un botón Reproducir que permite previsualizar el objeto Flash en la ventana de documento. Al hacer clic en el botón verde Reproducir, podrá ver qué apariencia tendrá el objeto en un navegador.

Nombre especifica el nombre que identifica el botón en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican el ancho y el alto del objeto en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho o el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Archivo especifica la ruta del archivo del objeto Flash. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba la ruta correspondiente.

Alinear determina cómo se alineará el objeto en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Fnd especifica un color de fondo para el objeto.

Editar accede al cuadro de diálogo del objeto Flash.

Restablecer tamaño define el tamaño del botón seleccionado como el de la película original.

Reproducir/Detener permite previsualizar el objeto Flash en la ventana de documento. Haga clic en el botón verde Reproducir para ver el objeto en modo Reproducir. Haga clic en el botón rojo Detener para terminar la película y editar el objeto.

ID define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es la transmisión de información entre controles ActiveX.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del botón.

Calidad establece el parámetro `quality` para las etiquetas `object` y `embed` que definen el botón. Los valores altos brindan una mayor calidad a la película, pero requieren un procesador más rápido para reproducirse correctamente en la pantalla. Baja da prioridad a la velocidad sobre la apariencia, mientras que Alta antepone la apariencia a la velocidad. Baja automática hace hincapié en la velocidad, pero mejora la apariencia siempre que sea posible. Alto automática da prioridad a las dos cualidades, aunque, si es necesario, sacrifica la apariencia por la velocidad.

Escala establece el parámetro `scale` para las etiquetas `object` y `embed` que definen el objeto de botón o de texto. Este parámetro define cómo se muestra la película en el área definida para ella por los valores `width` y `height`. Las opciones son: Predeterminado (mostrar todo), Sin borde y Ajuste exacto. Mostrar todo hace que toda la película sea visible en el área especificada, manteniendo la relación de aspecto de la película y evitando la distorsión. Pueden aparecer bordes a ambos lados de la película. Sin borde es similar a Mostrar todo, salvo que es posible que se recorten partes de la película. Con Ajuste exacto, toda la película llena el área especificada, pero la relación de aspecto de la película no se mantiene y pueden producirse distorsiones.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros opcionales. Consulte “Utilizar parámetros” en la página 335.

Crear plantillas de botones

Utilice Flash junto con las plantillas gratuitas de Generator para crear plantillas de botones con objetos de texto Generator. También puede descargar nuevas plantillas de botones del sitio Web Macromedia Exchange for Dreamweaver y colocarlas en la carpeta Flash Button. Para obtener más información sobre la creación de plantillas de botones, consulte el artículo sobre este tema que se encuentra en el sitio Web de Macromedia en http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/insert_media.html. Para obtener más información sobre el uso de extensiones, consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.

Insertar películas Flash

Cuando se inserta una película Flash en un documento, Dreamweaver usa tanto la etiqueta `object` (definida por Internet Explorer para los controles ActiveX), como la etiqueta `embed` (definida por Netscape Navigator) para ofrecer los mejores resultados en todos los navegadores. Al realizar cambios relativos a la película en el inspector de propiedades, Dreamweaver adapta los datos introducidos a los parámetros correspondientes para las etiquetas `object` y `embed`.

Nota: Si inserta una película utilizando el objeto de película Flash, se insertará un parámetro `codebase` que indica a Internet Explorer para Windows que descargue automáticamente el control ActiveX necesario (Flash 4 y posterior). Si no desea que suceda esto, puede cambiar el atributo.

Para insertar y previsualizar una película Flash:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar la película.
- 2 Inserte la película de una de estas formas:
 - Haga clic en el icono Insertar Flash en el panel Objetos.
 - Elija Insertar > Medio > Flash.
 - Arrastre el icono Insertar Flash desde el panel Objetos hasta el punto de inserción del documento.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película Flash (.swf). En la ventana de documento aparecerá un marcador de posición Flash (distinto de los objetos de botón y texto Flash).
- 4 Para previsualizar la película Flash en la ventana de documento, haga clic en el botón verde Reproducir del inspector de propiedades. Haga clic en Detener para poner fin a la previsualización. También puede previsualizar la película Flash en un navegador presionando F12.

Sugerencia: Para previsualizar todo el contenido Flash de una página, presione Control+Alt+Mayús+P (Windows) o Mayús+Opción+Comando+P (Macintosh). Todos los objetos y películas Flash se establecerán en Reproducir.

Configurar propiedades de películas Flash

Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione una película Flash.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Para ver todas las propiedades, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha.

Nombre especifica un nombre para identificar una película en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican el ancho y el alto de la película en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Archivo especifica la ruta del archivo de la película Flash. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba la ruta correspondiente.

Alinear determina cómo se alineará la película en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Fnd especifica un color de fondo para la zona de la película. Este color también aparecerá cuando la película no se esté reproduciendo (mientras se carga y después de haberse reproducido).

ID define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es la transmisión de información entre controles ActiveX.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados de la película.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán a la película. Consulte “Utilizar parámetros” en la página 335. La película deberá estar diseñada para recibir estos parámetros adicionales.

Calidad establece el parámetro `quality` para las etiquetas `object` y `embed` que ejecutan la película. Las opciones están relacionadas con el nivel de anti-aliasing empleado durante la reproducción de la película. Los valores altos brindan una mayor calidad a la película, pero requieren un procesador más rápido para reproducirse correctamente en la pantalla. Baja da prioridad a la velocidad sobre la apariencia, mientras que Alta antepone la apariencia a la velocidad. Baja automática hace hincapié en la velocidad, pero mejora la apariencia siempre que sea posible. Alto automática da prioridad a las dos cualidades, aunque, si es necesario, sacrifica la apariencia por la velocidad.

Escala define el parámetro `scale` para las etiquetas `object` y `embed` que ejecutan la película. Para obtener más información, consulte “Configurar propiedades de objetos Flash” en la página 321.

Rep. Autom. reproduce automáticamente la película cuando se carga la página.

Bucle reproduce la película indefinidamente.

Restablecer tamaño restablece el tamaño original de la película seleccionada.

Insertar objetos Generator

Macromedia Generator ofrece una forma de proporcionar contenido Web dinámico. Puede crear archivos Generator con Flash 4 o 5 mediante las plantillas gratuitas de Generator. Los archivos se encontrarán disponibles posteriormente en un servidor Web al ejecutar el software de servidor Generator. Puede insertar un objeto Generator en un documento de Dreamweaver.

Para insertar un objeto Generator:

- 1 En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el objeto.
- 2 Haga clic en el botón Generator del panel Objetos.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de plantilla de Generator (.swt).
- 4 Si lo desea, haga clic en el botón de signo más (+) para añadir un par de parámetros *name=va1ue*. Seguidamente, introduzca un nombre para el parámetro en el campo Nombre y un valor en el campo Valor. Repita este paso por cada parámetro.
- 5 Para eliminar un parámetro, selecciónelo en la lista Parámetros y haga clic en el botón menos (-).
- 6 Cuando termine de introducir parámetros, haga clic en Aceptar para insertar el objeto Generator.

Para editar los parámetros después de insertar el objeto Generator, utilice el inspector de código o la vista de Código de la ventana de documento.

El servidor Generator utiliza los pares *name=va1ue*, junto con otras fuentes de datos, para crear dinámicamente la película o el archivo de imagen Flash.

Películas Shockwave

Shockwave, el estándar de Macromedia para multimedia interactivo en la Web, es un formato comprimido que permite la descarga rápida de los archivos de medios creados en Macromedia Director y su reproducción en los navegadores de uso más frecuente.

Insertar películas Shockwave

El software que reproduce las películas Shockwave está disponible como plug-in para Netscape Navigator y en formato de control ActiveX. Cuando se inserta una película Shockwave, Dreamweaver usa tanto la etiqueta `object` (para el control ActiveX) como la etiqueta `embed` (para el plug-in) para conseguir los mejores resultados en todos los navegadores. Al realizar cambios relativos a la película en el inspector de propiedades, Dreamweaver adapta los datos introducidos a los parámetros correspondientes para las etiquetas `object` y `embed`.

Para insertar una película Shockwave:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar una película Shockwave.
- 2 Haga clic en el botón Shockwave del panel Objetos o elija Insertar > Medio > Shockwave o arrastre el botón Shockwave sobre el documento.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película.
- 4 En el inspector de propiedades, introduzca el ancho y el alto de la película en los cuadros An y Al.

Configurar propiedades de Shockwave

Para asegurar los mejores resultados tanto en Microsoft Internet Explorer como en Netscape Navigator, Dreamweaver inserta películas Shockwave usando las etiquetas `object` y `embed`. `object` es la etiqueta definida por Microsoft para los controles ActiveX; `embed` es la etiqueta definida por Navigator para los plug-ins. Para ver las propiedades en el inspector de propiedades, seleccione una película Shockwave.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre especifica un nombre para identificar una película en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican el ancho y el alto de la película en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho o el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Archivo especifica la ruta del archivo de la película Shockwave. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba la ruta correspondiente.

Alinear determina cómo se alineará la película en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Fnd especifica un color de fondo para la zona de la película. Este color también aparecerá cuando la película no se esté reproduciendo (mientras se carga y después de haberse reproducido).

Reproducir permite previsualizar la película en la vista de Diseño de la ventana de documento. Haga clic en el botón Detener para interrumpir la película y volver al marcador de posición de Shockwave.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán a la película Shockwave. Consulte “Utilizar parámetros” en la página 335. La película Shockwave deberá estar diseñada para recibir estos parámetros.

ID define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es la transmisión de información entre controles ActiveX.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados de la película.

Añadir sonido a una página

Hay varios tipos de archivos y formatos de sonido, y varias forma de añadir sonido a una página Web. Los factores que hay que tener en cuenta antes de optar por un formato y un método para añadir sonido son: su finalidad, el tipo de usuarios a los que está destinado, el tamaño de archivo, la calidad de sonido y las diferencias en los navegadores.

Nota: Cada navegador trata los archivos de sonido de una forma muy distinta. Para mejorar la coherencia en el tratamiento, puede guardar los archivos de sonido como SWF.

Formatos de archivo de audio

La lista siguiente describe los formatos de archivo de audio más común, junto con algunas de sus ventajas y desventajas en relación con el diseño Web.

El formato .midi o .mid (Interfaz Digital para Instrumentos Musicales) es un formato de música instrumental. Muchos navegadores reconocen los archivos MIDI y, por tanto, no requieren un plug-in. Si bien su calidad de sonido es muy alta, puede variar según la tarjeta de sonido del usuario. Un pequeño archivo MIDI puede proporcionar un clip de sonido de larga duración. Los archivos MIDI no se pueden grabar y deben sintetizarse en un ordenador con hardware y software especiales.

Los archivos de formato .wav (Extensión de Formas de Onda) ofrecen una buena calidad de sonido, son compatibles con muchos navegadores y no requieren un plug-in. Puede grabar sus propios archivos WAV desde un CD, una cinta, el micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

El formato .aif (Formato de Archivo de Intercambio de Audio o AIFF), al igual que el formato WAV, ofrece buena calidad de sonido, se puede reproducir en la mayoría de los navegadores y no requiere un plug-in. También se pueden grabar archivos AIFF desde un CD, una cinta, el micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

El formato .mp3 (Audio del Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento o MPEG-Audio Nivel-3) es un formato comprimido que reduce considerablemente el tamaño de los archivos de sonido. La calidad de sonido es excelente: si se graba y comprime correctamente un archivo MP3, su calidad es equiparable a la de un CD. La nueva tecnología permite reproducir el archivo en flujo (streaming) de modo que el visitante no tenga que esperar a que se descargue todo el archivo para escucharlo. Sin embargo, el tamaño de archivo es mayor que el de Real Audio, por lo que una canción entera puede tardar bastante en descargarse a través de una conexión telefónica normal. Para reproducir archivos MP3, los visitantes deberán descargar e instalar una aplicación auxiliar o un plug-in como QuickTime, Windows Media Player o RealPlayer.

El formato .ra, .ram, .rpm o Real Audio tiene un alto grado de compresión con tamaños de archivo más pequeños que MP3. Permite descargar archivos de canciones completas en un período de tiempo razonable. Dado que los archivos se pueden reproducir en flujo desde un servidor Web normal, los visitantes pueden comenzar a escuchar el sonido antes de que el archivo se haya descargado por completo. La calidad de sonido es más pobre que la de los archivos MP3, aunque los nuevos reproductores y codificadores la mejoran considerablemente. Los visitantes deberán descargar e instalar la aplicación auxiliar o plug-in RealPlayer para reproducir estos archivos.

Establecer un vínculo con archivos de audio

El establecimiento de vínculos con archivos de audio es una forma sencilla y efectiva de añadir sonido a una página Web. Este método de incorporar archivos de sonido permite a los visitantes optar por escuchar el archivo, y hace que el archivo esté disponible para un mayor número de usuarios. Algunos navegadores no admiten los archivos de sonido incrustados.

Para establecer un vínculo con un archivo de audio:

- 1 Seleccione el texto o la imagen que desea usar como vínculo con el archivo de audio.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder al archivo de audio o escriba la ruta y el nombre del archivo en el campo Vínculo.

Incrustar audio

Al incrustar audio se incorpora el reproductor de sonido directamente en la página, pero el sonido sólo se reproduce si los visitantes del sitio disponen del plug-in adecuado para el archivo de sonido elegido. Incruste archivos si desea utilizar el sonido como música de fondo o si desea obtener un mayor control sobre la presentación de sonido. Por ejemplo, puede establecer el volumen, la apariencia del reproductor en la página y los puntos inicial y final del archivo de sonido.

Para incrustar un archivo de audio:

- 1 En la vista de Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea incrustar el archivo.
- 2 Haga clic en el botón Plug-in del panel Objetos o elija Insertar > Medio > Plug-in.
Para obtener más información sobre el objeto Plug-in, consulte “Insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator” en la página 330.
- 3 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder al archivo de audio o escriba la ruta y el nombre del archivo en el campo Vínculo.
- 4 Especifique el ancho y el alto introduciendo los valores en los campos correspondientes o cambiando el tamaño del marcador de posición del plug-in en la ventana de documento.

Estos valores determinan con qué tamaño se muestran los controles de audio en el navegador. Por ejemplo, pruebe con un ancho de 144 píxeles y un alto de 60 para ver cómo aparece el reproductor de audio en Navigator y en Internet Explorer.

Insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator

Los plug-ins mejoran Netscape Navigator, ya que proporcionan modos de ver contenido multimedia en una amplia gama de formatos. Los plug-ins son los medios mediante los cuales se reproducen y muestran los archivos de contenido en el sitio Web. Por ejemplo, RealPlayer y QuickTime son plug-ins muy comunes, y el audio MP3 y las películas QuickTime son archivos de contenido.

Después de crear contenido para un plug-in de Navigator, puede utilizar Dreamweaver para insertar dicho contenido en un documento HTML. Dreamweaver utiliza la etiqueta `embed` para marcar la referencia al archivo de contenido.

Para insertar contenido de plug-ins de Netscape Navigator:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido.
- 2 Haga clic en el botón Plug-in del panel Objetos.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de contenido para un plug-in de Navigator.

Configurar propiedades de plug-ins de Netscape Navigator

Tras insertar contenido para un plug-in de Netscape Navigator, utilice el inspector de propiedades para definir los parámetros de dicho contenido. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un objeto de plug-in de Netscape Navigator.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre especifica un nombre para identificar el plug-in en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican, en píxeles, el ancho y el alto que se han asignado al objeto en la página. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho y el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Orig especifica el archivo de datos de origen. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba un nombre de archivo.

Url plug especifica el URL del atributo `pluginpage`. Introduzca el URL completo del sitio desde el que los usuarios pueden descargar el plug-in. Si el usuario que está viendo la página no tiene el plug-in, el navegador intentará descargarlo desde este URL.

Alinear determina cómo se alineará el objeto en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del plug-in.

Borde especifica el ancho del borde alrededor del plug-in.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales y transferirlos al plug-in de Netscape Navigator. Consulte “Utilizar parámetros” en la página 335. Muchos plug-ins responden a parámetros especiales. El plug-in Flash, por ejemplo, incluye parámetros para `bgcolor`, `align` y `scale`.

También puede ver los atributos asignados al plug-in seleccionado haciendo clic en el botón Atributo. En este cuadro de diálogo puede editar, añadir o eliminar atributos como el de ancho y alto.

Reproducir plug-ins en la ventana de documento

En la ventana de documento puede previsualizar directamente las películas y animaciones basadas en plug-ins de Navigator, es decir, de los elementos que usan la etiqueta `embed`. En la ventana de documento no es posible obtener vistas previas de películas o animaciones basadas en controles ActiveX. Puede reproducir todos los elementos de plug-in a la vez para ver la apariencia que presentará la página ante el usuario, o bien puede reproducirlos uno por uno para asegurarse de que se han incrustado los elementos multimedia correctos.

Para reproducir películas, deberán estar instalados en el sistema los plug-ins adecuados. Al iniciarse, Dreamweaver busca automáticamente todos los plug-ins instalados, primero en la carpeta `Configuration/Plugins` y luego en las carpetas de plug-ins de todos los navegadores instalados.

Para reproducir el contenido de plug-ins en la ventana de documento:

- 1 Inserte uno o más elementos multimedia eligiendo Insertar > Medio > Shockwave, Insertar > Imágenes interactivas > Flash o Insertar > Medio > Plug-in.
- 2 Reproducir contenido de plug-ins:
 - Seleccione uno de los elementos multimedia que ha insertado y elija Ver > Plug-ins > Reproducir o haga clic en el botón Reproducir del inspector de propiedades.
 - Elija Ver > Plug-ins > Reproducir todo para reproducir todos los elementos multimedia de la página seleccionada que se basan en plug-ins.

Nota: La opción Reproducir todo se aplica al documento actual, no a otros documentos de un conjunto de marcos, por ejemplo.

Para detener la reproducción del contenido de plug-ins:

Seleccione un elemento multimedia y elija Ver > Plug-ins > Detener o haga clic en el botón Detener del inspector de propiedades.

También puede elegir Ver > Plug-ins > Detener todo para que se deje de reproducir el contenido de todos los plug-ins.

Solucionar problemas de plug-ins de Navigator

Si ha seguido los pasos indicados para reproducir contenido de plug-ins en la ventana de documento pero parte del contenido de plug-ins no se reproduce, inténtelo con los procedimientos siguientes:

- Asegúrese de que el plug-in asociado está instalado en el ordenador y que el contenido es compatible con la versión del plug-in que usted tiene.
- Abra el archivo Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt en un editor de texto y compruebe si en la lista aparece el plug-in en cuestión. Este archivo contiene información sobre aquellos plug-ins que pueden causar problemas en Dreamweaver y, por tanto, no tienen soporte. Si algún plug-in concreto ocasiona problemas, es recomendable añadirlo a este archivo.
- Compruebe si el sistema dispone de suficiente memoria (y en Macintosh, si hay suficiente memoria asignada a Dreamweaver). Algunos plug-ins necesitan entre 2 y 5 MB adicionales para poder ejecutarse.

Insertar un control ActiveX

Los controles ActiveX (anteriormente denominados controles OLE) son componentes reutilizables, semejantes a aplicaciones en miniatura, que tienen capacidad para actuar a modo de plug-ins de navegador. Se ejecutan en Internet Explorer con Windows, pero no en Macintosh ni en Netscape Navigator. El objeto ActiveX de Dreamweaver permite proporcionar atributos y parámetros para un control ActiveX del navegador del visitante.

Dreamweaver utiliza la etiqueta `object` para marcar el lugar de la página donde aparece el control ActiveX y para proporcionar parámetros al control ActiveX.

Para insertar contenido de controles ActiveX:

1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el botón ActiveX del panel Objetos.
- Elija Insertar > Medio > ActiveX.
- Arrastre y coloque el icono ActiveX.

Un icono marca el lugar de la página de Internet Explorer donde aparecerá el control ActiveX.

Configurar propiedades de ActiveX

Tras insertar un objeto ActiveX, utilice el inspector de propiedades para configurar los atributos de la etiqueta `object` y los parámetros del control ActiveX. Haga clic en **Parámetros**, en el inspector de propiedades, para introducir nombres y valores para las propiedades que no aparecen en el inspector de propiedades. No hay ningún formato estándar universalmente aceptado para parámetros de controles ActiveX. Para averiguar los parámetros que debe utilizar, consulte la documentación del control ActiveX que está utilizando.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre especifica un nombre para identificar el objeto ActiveX en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican el ancho y el alto del objeto en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho y el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

ID de clase identifica el control ActiveX en el navegador. Introduzca un valor o elija uno en el menú emergente. Cuando se ha cargado la página, el navegador usa el ID de clase para localizar el control ActiveX que necesita el objeto ActiveX asociado a la página. Si el navegador no localiza el control ActiveX especificado, intentará descargarlo de la ubicación indicada en Base.

Incrustar hace que Dreamweaver añada una etiqueta `embed` en la etiqueta `object` del control ActiveX. Si el control ActiveX tiene un plug-in de Netscape Navigator equivalente, la etiqueta `embed` activa el plug-in. Dreamweaver asigna los valores que se han introducido como propiedades de ActiveX a sus plug-ins de Netscape Navigator equivalentes.

Alinear determina cómo se alinearán el objeto en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán al objeto ActiveX. Consulte “Utilizar parámetros” en la página 335. Muchos controles ActiveX responden a parámetros especiales.

Orig define el archivo de datos que se usará para un plug-in de Netscape Navigator si la opción **Incrustar** está activada. Si no se introduce un valor, Dreamweaver intentará determinar el valor a partir de las propiedades de ActiveX previamente introducidas.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del objeto.

Base especifica el URL que contiene el control ActiveX. Internet Explorer descarga el control ActiveX de esta ubicación si no se ha instalado en el sistema del usuario. Si no especifica un parámetro Base y el visitante no tiene instalado el control ActiveX pertinente, el navegador no podrá mostrar el objeto ActiveX.

Imagen alt especifica una imagen que debe mostrarse si el navegador no admite la etiqueta `object`. Esta opción sólo está disponible cuando la opción Incrustar no está seleccionada.

ID define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es la transmisión de información entre controles ActiveX.

Datos especifica el archivo de datos correspondiente al control ActiveX que debe cargarse. Muchos controles ActiveX, como Shockwave y RealPlayer, no usan este parámetro.

Bordes especifica el ancho del borde alrededor del objeto.

Insertar un applet de Java

Java es un lenguaje de programación que permite el desarrollo de aplicaciones pequeñas (*applets*) que pueden incrustarse en páginas Web.

Tras crear un applet de Java, podrá insertarlo en un documento HTML mediante Dreamweaver. Dreamweaver utiliza la etiqueta `applet` para marcar la referencia al archivo de applet.

Para insertar un applet de Java:

- 1 En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el applet.
- 2 Haga clic en el botón Applet del panel Objetos.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo que contenga un applet de Java.

Configurar propiedades de applets de Java

Después de insertar un applet de Java, utilice el inspector de propiedades para establecer los parámetros. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un applet de Java.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre especifica un nombre para identificar el applet en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An y **Al** especifican el ancho y el alto del applet en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho o el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Código especifica el archivo que contiene el código Java del applet. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba un nombre de archivo.

Base identifica la carpeta que contiene el applet seleccionado. Al elegir un applet, este campo se rellena automáticamente.

Alinear determina cómo se alineará el objeto en la página. Para obtener una descripción de cada opción, consulte “Alinear elementos” en la página 284.

Alt especifica el contenido alternativo (normalmente, una imagen) que se mostrará si el navegador del usuario no es compatible con applets de Java o tiene Java desactivado. Si introduce texto, Dreamweaver lo procesará con el atributo alt de la etiqueta applet. Si elige una imagen, Dreamweaver insertará una etiqueta img entre las etiquetas applet inicial y final.

Nota: Para especificar un contenido alternativo que puedan mostrar tanto Netscape Navigator (con Java desactivado) como Lynx (un navegador basado en texto), seleccione una imagen y luego añada manualmente un atributo alt a la etiqueta img en el inspector de código.

Espacio V y **Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del applet.

Parámetros abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán al applet. Muchos applets responden a parámetros especiales.

Utilizar parámetros

Use el cuadro de diálogo Parámetros si desea introducir valores para parámetros especiales definidos para películas Shockwave y Flash, controles ActiveX, plug-ins de Netscape Navigator y applets de Java. Los parámetros se utilizan con las etiquetas object, embed y applet. Los parámetros establecen atributos específicos del tipo de objeto que se está insertando. Por ejemplo, un objeto de película Flash puede tener un parámetro de calidad <param name="quality" value="best"> para la etiqueta del objeto. El cuadro de diálogo Parámetro está disponible en el inspector de propiedades. Consulte la documentación correspondiente al objeto que está usando para obtener información sobre los parámetros necesarios.

Nota: No existe un estándar universalmente aceptado para identificar los archivos de datos de los controles ActiveX. Consulte la documentación del control ActiveX que esté usando para averiguar qué parámetro debe emplear.

Para abrir el cuadro de diálogo Parámetros:

- 1 Seleccione un objeto que acepte parámetros (como una película Shockwave, un control ActiveX, un plug-in de Navigator o un applet de Java) en la ventana de documento.
- 2 Abra el cuadro de diálogo mediante uno de estos métodos:
 - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto y elija Parámetros en el menú contextual.
 - Abre el inspector de propiedades si aún no está abierto y haga clic en el botón Parámetros que se encuentra en la mitad superior del inspector de propiedades. Compruebe que el inspector de propiedades está ampliado.

Para introducir el valor de un parámetro en el cuadro de diálogo Parámetros:

- 1 Haga clic en el botón más (+).
- 2 Introduzca el nombre del parámetro en la columna Parámetro.
- 3 Introduzca el valor del parámetro en la columna Valor.

Para borrar parámetros:

Seleccione un parámetro y presione el botón menos (-).

Para reordenar parámetros:

Seleccione un parámetro y utilice los botones de flecha arriba y abajo.

Utilizar comportamientos para controlar elementos multimedia

Puede añadir comportamientos a su página para que inicien y detengan diversos objetos multimedia.

Controlar Shockwave o Flash permite reproducir, detener, rebobinar o ir a un marco de una película Shockwave o Flash. Consulte “Controlar Shockwave o Flash” en la página 474.

Reproducir sonido permite reproducir un sonido. Por ejemplo, puede reproducir un efecto sonoro cuando el usuario mueva el puntero del ratón sobre un vínculo. Consulte “Reproducir sonido” en la página 483.

Comprobar plug-in permite comprobar si los visitantes del sitio tienen instalado el plug-in requerido y, en función del resultado, encaminarlos a distintos URL. El comportamiento Comprobar plug-in sólo se aplica a los plug-ins de Netscape, ya que no comprueba los controles ActiveX. Consulte “Comprobar plug-in” en la página 472.

CAPÍTULO 14

Editar HTML en Dreamweaver

Si bien Macromedia Dreamweaver permite crear y editar visualmente páginas Web sin necesidad de preocuparse por el código HTML, en algunas ocasiones es necesario acceder al código subyacente. La edición de HTML puede proporcionar un mayor control para modificar y solucionar los problemas que surjan en la página Web.

Por ejemplo, supongamos que selecciona texto en el documento y aplica una nueva fuente, pero ésta sólo afecta a media frase. Si examina el código HTML en la vista de Código de Dreamweaver (o en el inspector de código), descubrirá que la etiqueta `` de cierre se encuentra en la mitad de la frase. Lo único que tendrá que hacer para solucionar el problema es cambiar `` al final de la frase.

Si está interesado en aprender HTML, el uso de las funciones de edición visual de Dreamweaver junto con su vista de Código (o el inspector de código) constituye un método excelente para comprender el funcionamiento de HTML. Puede comparar el código HTML con el diseño visual para comprobar la correspondencia entre ambos.

Dreamweaver proporciona acceso al código HTML a través de la vista de Código, el inspector de código y el Quick Tag Editor. Si desea obtener más información sobre el código HTML y su uso, utilice el panel Referencia de Dreamweaver.

Dreamweaver también ofrece la posibilidad de abrir archivos HTML escritos en otros programas sin preocuparse por dañar el código. Utilice Roundtrip HTML para evitar que cambie el contenido y la estructura HTML cuando alterne entre Dreamweaver y un editor externo de HTML. Asimismo, puede utilizar Dreamweaver para depurar los archivos HTML que contienen código ilegible o desordenado.

Aspectos básicos de las etiquetas HTML

Conviene tener unos conocimientos básicos del funcionamiento del código HTML para utilizar Dreamweaver. Puede ver fácilmente el código HTML y el diseño visual al mismo tiempo, lo que le brinda la oportunidad de ver cómo funciona el código HTML. El conocimiento y la posibilidad de modificar el código puede ayudarle a solucionar los problemas que surjan en sus páginas Web. Si no conoce el código HTML, las explicaciones siguientes le proporcionarán una breve introducción. Si ya lo conoce, pase a la siguiente sección.

HTML es un lenguaje de formato de texto, lo que significa que los documentos HTML son documentos de texto sencillo que tienen etiquetas de formato específicas que indican al navegador Web cómo debe mostrar el texto.

Por ejemplo, la etiqueta `i` controla el texto en cursiva. Al colocar la etiqueta `<i>` en el código HTML, está indicando al navegador que el texto que sigue está en cursiva. Si coloca `</i>` en el código HTML, está indicando al navegador que el texto vuelve al estilo predeterminado. La etiqueta con una barra diagonal (`/`) se denomina etiqueta de cierre.

Los navegadores Web interpretan estas etiquetas en el documento HTML y muestran el texto con el formato correspondiente. Algunas etiquetas se usan con atributos. Por ejemplo, puede especificar la alineación de una imagen dentro de la etiqueta de la imagen: ``. `align` es un atributo de la etiqueta de imagen.

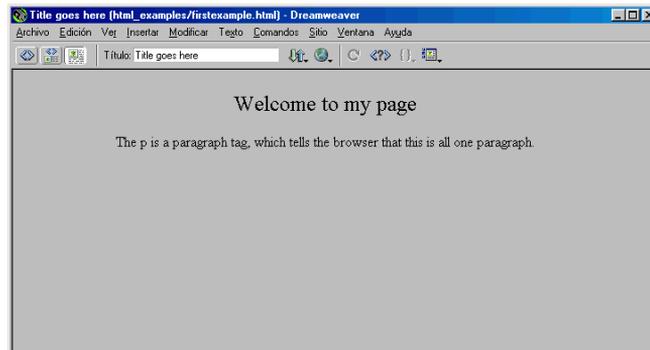
Estructura de un documento

Todos los documentos HTML (páginas Web) deben contener determinadas etiquetas estándar: las etiquetas `head` y `body`. La sección del encabezado contiene el título de la página Web (y las secuencia de comandos) y la sección del cuerpo contiene el texto que aparecerá en la página Web cuando aparezca en el navegador.

Ésta es la estructura de un documento de muestra:

```
<html>
<head>
<title>Title goes here</title>
</head>
<body>
<center>
<p>
<font size=+2>Welcome to my page</font>
</p>
<p>
The p is a paragraph tag, which tells the browser that this is all one
paragraph.
</p>
</center>
</body>
</html>
```

Las etiquetas necesarias para todos los documentos HTML son `html`, `head` y `body`.



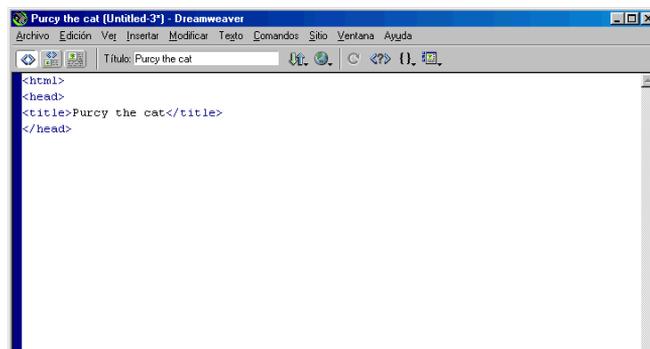
Etiquetas Head

La sección del encabezado (situada entre de etiquetas `head`) sólo contiene el título de la página (situado entre etiquetas `title`) y secuencias de comandos de programación, como código JavaScript que implementa una imagen de sustitución en la página.

El texto introducido entre `<title>` y `</title>` aparecerá en la barra superior de título de la ventana del navegador. No aparecerá en la página.

Por ejemplo, el código HTML siguiente genera la página que se muestra a continuación:

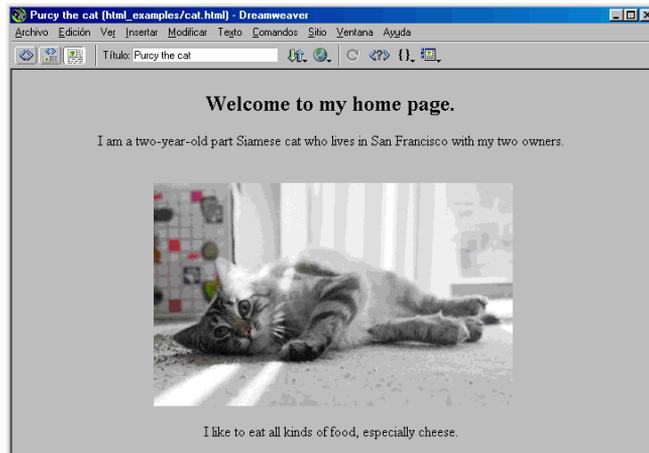
```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
```



Etiquetas del cuerpo del documento

El cuerpo del documento presenta el contenido de la página. Todo el texto, las imágenes, las tablas y demás contenidos deberán situarse entre las etiquetas <body> y </body>.

```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
<body>
<center>
  <h2>
    Welcome to my home page.
  </h2>
  <p>
    I am a two-year-old part Siamese cat who lives in
    San Francisco with my two owners.
  </p>
  <br>
  
  <br>
  <p>
    I like to eat all kinds of food, especially cheese.
  </p>
</center>
</body>
</html>
```



Todas las etiquetas de la sección del cuerpo del ejemplo se pueden utilizar para aplicar formato al contenido.

Las etiquetas de encabezado, es decir, las etiquetas de h1 a h6, definen el texto como encabezado. Los encabezados suelen mostrarse en la página Web con texto en negrita o más grande que el texto normal del cuerpo; h1 es el encabezado más grande y h6, el más pequeño. La etiqueta de apertura debe figurar siempre delante del contenido, seguida de la etiqueta de cierre al final del contenido, como en este ejemplo:

```
<h1>Éste es un encabezado 1</h1>
```

Las etiquetas de párrafo (p) separan el contenido de texto en párrafos. Dado que los navegadores Web ajustan líneas y no tienen en cuenta los saltos de línea, deberá utilizar etiquetas p para evitar que los navegadores coloquen todo el contenido del texto junto. La etiqueta p añade espacio en blanco adicional entre las líneas. La etiqueta de apertura debe figurar siempre delante del contenido de párrafo, seguida de la etiqueta de cierre al final del contenido, como en este ejemplo:

```
<p>
I am a two-year-old Siamese cat who lives in San Francisco with my two owners.
</p>

<p>
I like to eat all kinds of food, especially cheese.
</p>
```

Las etiquetas de salto de línea (br) imponen saltos de línea en la página en lugar de añadir espacio en blanco adicional como la etiqueta de párrafo. Dado que la etiqueta br inserta un solo salto de línea, no es necesario incluir una etiqueta de cierre.

```
<br>

<br>
<p>
I like to eat all kinds of food, especially cheese.
</p>
```

Etiquetas de salto de línea

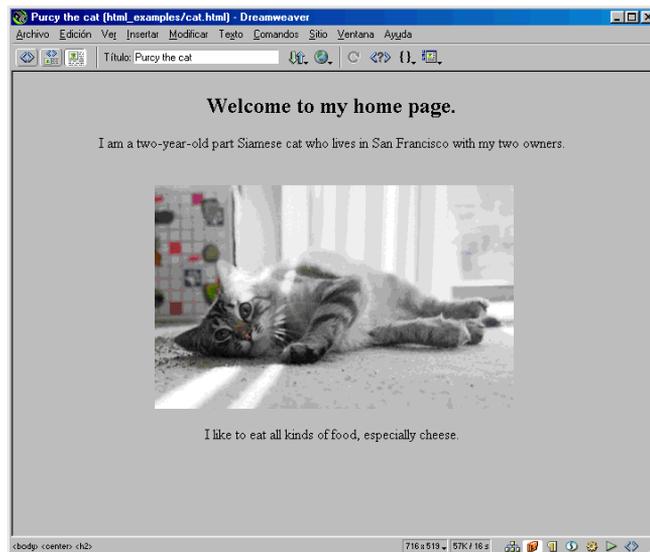


Las etiquetas de imagen insertan imágenes en la página. Una etiqueta de imagen sigue el formato ``. El nombre de archivo de la imagen deberá figurar entre comillas. Las etiquetas de imagen también pueden incluir atributos, como `width`, `height`, `border`, `align` y `valign`. Los atributos `width` y `height` especifican el tamaño de la imagen para que lo interprete el navegador Web. Puede establecer el ancho del borde como 0 o más (las imágenes muestran un borde de forma predeterminada cuando se utilizan como vínculos). Los atributos `align` y `valign` establecen la alineación de la imagen: `align` (alineación horizontal) se puede establecer como `left`, `right` o `center`, y `valign` (alineación vertical) se puede establecer como `top`, `bottom` o `middle`.

El ejemplo siguiente muestra una etiqueta de imagen completa:

```

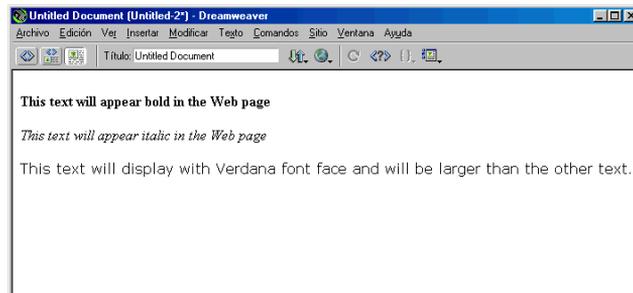
```



Etiquetas de formato de texto

Puede utilizar código HTML para aplicar formato al texto de la página Web. Por ejemplo, puede especificar negrita o cursiva y mostrar el texto en una determinada fuente:

```
<b>This text will appear bold in the Web page</b>.  
<i>This text will appear italic in the Web page</i>.  
<font face="verdana" size="2">This text will display with the  
Verdana font face and will be larger than the other text.</font>
```



Insertar comentarios

Un comentario es un texto descriptivo que se inserta en el código HTML para explicar el código o facilitar otra información. El comentario sólo aparece en la vista de Código (o en el inspector de código) y no se mostrará en la página Web.

Para insertar un comentario:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea incluir el comentario, ya sea en la vista de Código (o el inspector de código) o en la vista de Diseño.

Consulte “Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 347.

- 2 Haga clic en el botón Comentario de la categoría Invisibles del panel Objetos o elija Insertar > Etiquetas invisibles > Comentario.

La creación de un comentario genera el siguiente código HTML:

```
<!--Texto del comentario-->
```

Para ver marcadores de comentario en la ventana de documento, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles. No olvide seleccionar comentarios en las preferencias de Elementos invisibles ya que, de lo contrario, no aparecerá el marcador de comentario. Para obtener más información, consulte “Configurar preferencias de Elementos invisibles” en la página 160.

Para añadir un comentario a un documento existente, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione el marcador Comentarios en la vista de Diseño e introduzca texto en el inspector de propiedades.
- Busque el comentario en el código (consulte el ejemplo anterior) y añádale texto directamente.

Utilizar el panel Referencia de Dreamweaver

El panel Referencia constituye una herramienta de consulta rápida de etiquetas HTML, objetos JavaScript y estilos CSS y sus atributos. Proporciona información sobre etiquetas, objetos o estilos específicos con los que está trabajando en la vista de Código (o el inspector de código).

Para abrir el panel Referencia:

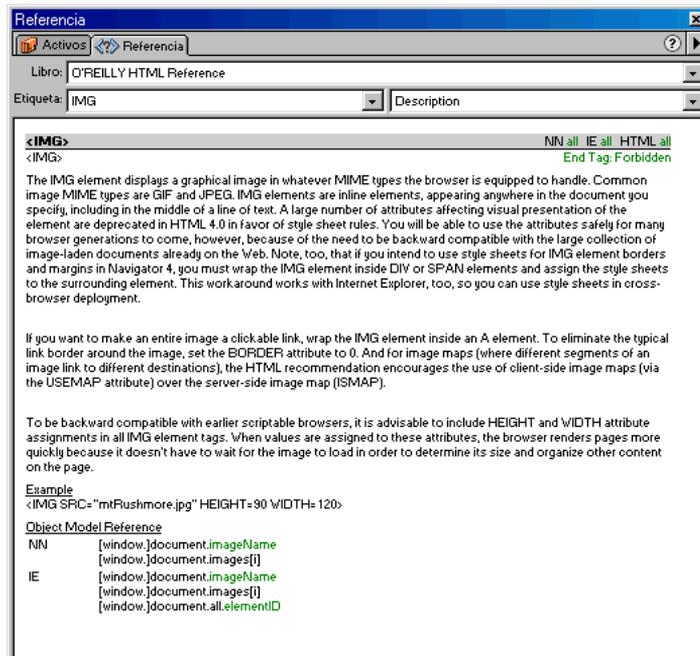
- 1 En la vista de Código o Diseño seleccione la etiqueta, el objeto o el estilo sobre los que desea información.



- 2 Haga clic en el botón Referencia de la barra de herramientas (Ver > Barra de herramientas) o elija Ventana > Referencia.

Se abrirá el panel Referencia, mostrando información sobre la etiqueta, el objeto o el estilo que ha seleccionado. Para ajustar el tamaño del texto en el panel Referencia, seleccione Fuente grande, Fuente mediana y Fuente pequeña en el menú de opciones (flecha pequeña situada en la parte superior derecha del panel).

El menú emergente Libro muestra el nombre del libro del que procede el material de referencia: O'Reilly HTML Reference, JavaScript Reference o CSS Reference. Para mostrar etiquetas, objetos o estilos de otro libro, elíjalos en el menú Libro.



El menú emergente Etiqueta, Objeto o Estilo (según el libro seleccionado) muestra la etiqueta, el objeto o el estilo seleccionado en la vista de Código (o el inspector de código). Para ver información sobre otra etiqueta, objeto o estilo, selecciónelos en el menú.

Junto al menú emergente Etiqueta, Objeto o Estilo hay otro menú que contiene la lista de atributos de la etiqueta elegida. La selección predeterminada es Descripción, que muestra una descripción de la etiqueta seleccionada. También puede seleccionar un atributo del menú para ver más información sobre él. Los atributos se utilizan para aplicar formato al contenido de la etiqueta. Por ejemplo, puede utilizar el atributo `align` para especificar la alineación de una imagen dentro de la etiqueta de la imagen: ``.

Roundtrip HTML

Roundtrip HTML es una función exclusiva de Dreamweaver que permite pasar los documentos de un editor de HTML basado en texto a Dreamweaver y a la inversa sin que se vean prácticamente afectados el contenido y la estructura del código HTML original del documento. Dreamweaver mantiene y ofrece incluso algunos códigos HTML que técnicamente no son válidos (como es el caso de las etiquetas font que limitan múltiples etiquetas p) si dicho código es compatible con los navegadores. No obstante, el código HTML generado por Dreamweaver durante la edición gráfica siempre es técnicamente válido.

Éstas son las principales características de Roundtrip HTML:

- De forma predeterminada, Dreamweaver reescribe las etiquetas superpuestas, cierra las etiquetas abiertas que no pueden permanecer abiertas y elimina las etiquetas de cierre sobrantes al regresar a Dreamweaver desde un editor de HTML externo o al abrir un documento HTML existente. Si no desea que Dreamweaver reescriba código HTML, elija Edición > Preferencias y seleccione Reescritura de código para desactivar todas las funciones de reescritura. Consulte “Reescritura de código, preferencias” en la página 363. Si desactiva la reescritura del código, todos aquellos códigos HTML que Dreamweaver habría reescrito se mostrarán como no válidos.
- Cuando está activada la opción Resaltar HTML no válido, Dreamweaver resalta en amarillo el código HTML no válido (que no reconoce). Al seleccionar una etiqueta no válida, Dreamweaver muestra información para corregir el error en el inspector de propiedades. La opción Resaltar HTML no válido está activada de forma predeterminada en la vista de Código (o el inspector de código). Para desactivarla, elija Resaltar HTML no válido en el menú Opciones de la vista de Código (o el inspector de código). El resaltado de errores siempre está activado en la vista de Diseño.

Nota: La activación y desactivación del resaltado de HTML no válido sólo está disponible en la vista de Código (o el inspector de código). La vista de Diseño siempre muestra el resaltado de errores.

- Dreamweaver no cambia las etiquetas que no reconoce (incluidas las etiquetas XML), ya que carece de criterios para juzgar cuáles son válidas y cuáles no lo son. Si hay una etiqueta irreconocible que se superpone con una válida, Dreamweaver puede marcarla como errónea, pero no reescribe el código. Por ejemplo, la etiqueta personalizada del ejemplo siguiente se marcaría como errónea: `<MyNewTag>text</MyNewTag>`.
- Dreamweaver no modifica las etiquetas de ColdFusion Markup Language (CFML) ni las de Microsoft Active Server Pages (ASP), y muestra iconos para identificar bloques de código CFML o ASP en la ventana de documento siempre que esto resulte posible. Consulte “Editar archivos de ColdFusion y Active Server en Dreamweaver” en la página 369.

- Dreamweaver permite iniciar un editor de HTML basado en texto para editar el documento actual. Dreamweaver está integrado con HomeSite (Windows) y BBEdit (Macintosh). Consulte “Utilizar editores de HTML externos” en la página 368.

Utilizar la vista de Código (o el inspector de código)

Puede ver el código HTML del documento actual de varias formas: puede mostrar sólo la vista de Código en la ventana de documento; dividir la ventana de documento de modo que muestre la vista de Código y la vista de Diseño, y abrir el inspector de código. La vista de Código y el inspector de código funcionan exactamente de la misma manera. La única diferencia radica en que el inspector de código se encuentra en una ventana aparte. La división de la ventana de documento para ver el código facilita la presentación del diseño visual mientras realiza cambios en el código HTML.

Conforme añada o cambie el contenido en la vista de Diseño, Dreamweaver mostrará de forma inmediata en el inspector o la vista de Código los cambios realizados. Por tanto, la vista y el inspector de código constituyen herramientas muy útiles para aprender a utilizar el código HTML o para recordar la sintaxis y los valores correctos de etiquetas o atributos concretos. Las secuencias de comandos y las etiquetas HTML están codificadas con colores y se pueden ajustar en las preferencias.

Los cambios o adiciones que realice en el código sólo aparecerán en la vista de Diseño después de sincronizar las vistas de Código y de Diseño.

Para sincronizar las vistas de Código y de Diseño:

Haga clic en la vista de Diseño después de trabajar en un editor de código o haga clic en el botón Actualizar vista de diseño de la barra de herramientas. Elija Ver > Barra de herramientas para mostrar la barra.

Dreamweaver nunca reescribe el código HTML que usted escriba directamente en un editor de código. Si introduce código no válido y está activada la opción Resaltar HTML no válido, Dreamweaver resaltará el código no válido en el editor de código. El resaltado de errores está activado de manera predeterminada en los editores de código. El resaltado de errores siempre aparece en la vista de Diseño, incluso cuando está desactivada la opción Resaltar HTML no válido en la vista de Código.

Abrir la vista de Código (o el inspector de código)

Puede ver el código HTML de varias formas: mostrando el código y el diseño en la ventana de documento, mostrando sólo el código o abriendo el inspector de código.

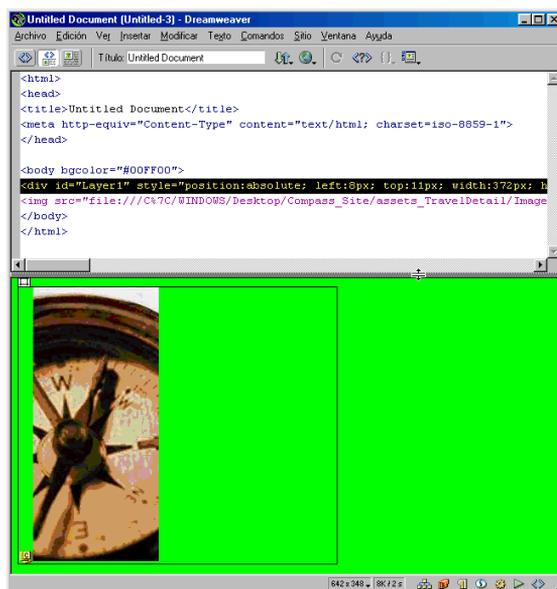
Para mostrar las vistas de Código y Diseño:

Elija Ver > Código y diseño o haga clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño en la barra de herramientas.



El código HTML aparecerá en el panel superior y la vista de Diseño aparecerá en el inferior.

Puede ajustar el tamaño de los paneles arrastrando la barra de separación.



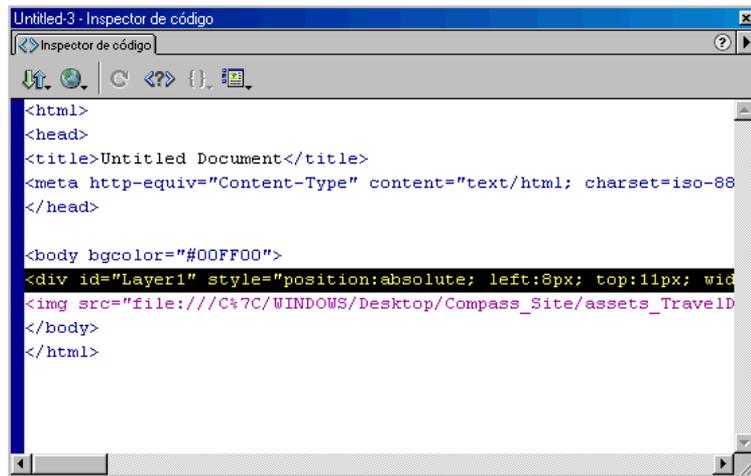
Para ajustar la división de la vista de Código y diseño, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para mostrar la vista de Diseño en la parte superior, elija Ver > Vista de diseño arriba. También puede seleccionar Vista de diseño arriba en el menú emergente Opciones de la barra de herramientas.
- Para ver sólo el código HTML en la ventana de documento, elija Ver > Código o haga clic en el botón Mostrar vista de código de la barra de herramientas.
- Para ver sólo el diseño visual, elija Ver > Diseño o haga clic en el botón Mostrar vista de diseño de la barra de herramientas.

Si prefiere trabajar con el código HTML en una ventana aparte, utilice el inspector de código.

Para abrir el inspector de código, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Inspector de código.
- Haga clic en el icono Inspector de código de la barra del lanzador (en la esquina inferior derecha de la ventana de documento).
- Presione F10.

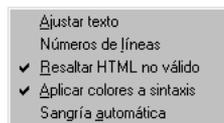


Para alternar entre la ventana de documento y el inspector de código HTML: Presione Control-Tab (Windows) o Comando-Tab (Macintosh).

Configurar las opciones de la vista de Código (o el inspector de código)

Puede configurar ajuste de texto, sangría de código y aplicación de color a la sintaxis, entre otras opciones, en el menú Opciones de los editores de código.

Para acceder al menú Opciones, deberá estar activa la vista de Código (o el inspector de código). Haga clic en la vista de Código (o el inspector de código) para activarla.



Para configurar las opciones de la vista de Código (o el inspector de código):

1 Acceda a las opciones llevando a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el menú emergente Opciones de la barra de herramientas. Elija Ver > Barra de herramientas para mostrar la barra.
- Elija Ver > Opciones de vista de Código.

El menú Opciones también está disponible en la parte superior del inspector de código.

2 Configure las opciones que desee:

- Ajuste de línea realiza un ajuste del código para que se pueda ver sin necesidad de desplazamiento horizontal. Esta opción no inserta saltos de línea, pero facilita la lectura del código.
- Números de líneas añade números de línea a un lado.
- Resaltar HTML no válido activa el resaltado de errores. Cuando está activada la opción Resaltar HTML no válido, Dreamweaver resalta en amarillo el código HTML no válido (que no reconoce). Al seleccionar una etiqueta no válida, Dreamweaver muestra información para corregir el error en el inspector de propiedades.
- Aplicar colores a sintaxis marca las distintas partes del código con colores de modo que pueda determinar rápidamente los distintos elementos del código. Para cambiar los colores, consulte “Colores de código, preferencias” en la página 360.
- Sangría automática aplica sangría al código automáticamente. Para cambiar el espaciado de la sangría o las etiquetas que la aplican automáticamente, consulte “Formato de código, preferencias” en la página 361.

Escribir y editar código

Mientras escribe y edita código en la vista de Código (o en el inspector de código), puede aplicar sangría a líneas específicas de código o comprobar que las etiquetas están equilibradas. La aplicación de sangría a una línea o sección de código específica le ayudará a separar ese código del resto, facilitando su localización. Al comprobar si las etiquetas están equilibradas podrá asegurarse de que todas las etiquetas de apertura tienen sus correspondientes etiquetas de cierre y a la inversa, algo especialmente útil cuando se utilizan múltiples niveles de anidación en el código, por ejemplo, cuando hay varias tablas anidadas en otras tablas.

Para aplicar sangría a código seleccionado:

- 1 Seleccione la línea o líneas de código a las que desea aplicar sangría.

Para que funcione la sangría, deberá seleccionar toda la línea.

- 2 Elija Edición > Aplicar sangría al código.

Se aplicará sangría al código. Elija Edición > Anular sangría en el código para eliminar la sangría del código.

Para comprobar si las etiquetas están equilibradas:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el código anidado que desea comprobar.

- 2 Elija Edición > Seleccionar etiqueta padre.

Se resaltarán las etiquetas de apertura y cierre en el código. Si elige otra vez Edición > Seleccionar etiqueta padre se resaltarán las etiquetas correspondientes que limitaban la selección anterior.

Insertar secuencias de comandos

Puede escribir o insertar secuencias de comandos en la vista de Código (o el inspector de código) o introducir JavaScript y VBScript en la vista de Diseño sin necesidad de utilizar la vista de Código. También puede abrir archivos de secuencias de comandos en la vista de Código de Dreamweaver. Dreamweaver no modifica ni reescribe el archivo. Para obtener más información, consulte “Abrir y editar archivos no HTML en Dreamweaver” en la página 354.

Para ver marcadores de secuencias de comandos en la ventana de documento, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles. Consulte también “Configurar preferencias de Elementos invisibles” en la página 160.

Para insertar una secuencia de comandos en la vista de Código o de Diseño:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir la secuencia de comandos.

- 2 Haga clic en el botón Secuencia del panel Objetos o elija Insertar > Etiquetas invisibles > Secuencia.

- 3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija el lenguaje de la secuencia de comandos en el menú emergente.

Si utiliza JavaScript y no está seguro de la versión, elija JavaScript en lugar de JavaScript1.1 o JavaScript1.2.

- 4 Introduzca el código de secuencia de comandos en el cuadro de texto Contenido.

Para establecer un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo:

- 1 Siga los pasos 1–3.
- 2 Haga clic en Aceptar sin escribir nada en el cuadro de texto Contenido.
- 3 Seleccione el marcador de secuencia de comandos en la vista de Diseño de la ventana de documento.

Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para ver el marcador. No olvide seleccionar secuencias de comandos en las preferencias de Elementos invisibles ya que, de lo contrario, no aparecerá el marcador de secuencias de comandos. Para obtener más información, consulte “Configurar preferencias de Elementos invisibles” en la página 160.

- 4 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder y seleccionar el archivo de secuencia de comandos externo o escriba el nombre de archivo en el cuadro Origen.

Editar una secuencia de comandos

Puede editar una secuencia de comandos en un editor de código o en la vista de Diseño.

Para editar la secuencia de comandos en la vista de Código:

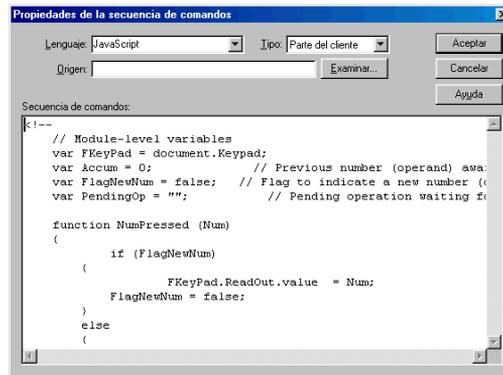
Localice la secuencia de comandos en la vista de Código y edítela directamente. Al seleccionar el marcador de secuencia de comandos en la vista de Diseño se resaltará la secuencia de comandos en la vista de Código.

Para editar la secuencia de comandos en la vista de Diseño:

- 1 Seleccione el marcador de secuencia de comandos.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.

Si ha establecido un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo, dicho archivo se abrirá automáticamente en la vista de Código, donde podrá editarlo. En caso contrario, se abrirá el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos y podrá editar la secuencia de comandos en el cuadro de texto Secuencia de comandos.

Nota: Si hay código entre las etiquetas `script`, se abrirá el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos, incluso aunque haya también un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo.



Cuando se selecciona un marcador de secuencia de comandos aparecen las propiedades siguientes en el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos (y el inspector de propiedades):

- Lenguaje especifica JavaScript o VBScript como lenguaje de la secuencia de comandos.
- Tipo especifica el tipo de secuencia de comandos: de la parte del cliente o de la parte del servidor.
- Origen especifica un archivo de secuencia de comandos vinculado de forma externa. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo de origen o escriba la ruta correspondiente.
- Secuencia de comandos permite editar o introducir la secuencia de comandos.

Para comprobar si las llaves están equilibradas:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el código anidado que desea comprobar.
- 2 Elija Edición > Equilibrar llaves.

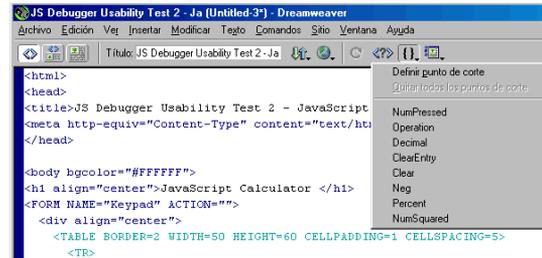
Se resaltarán las etiquetas de apertura y cierre en el código. Si elige otra vez Edición > Equilibrar llaves se resaltarán las etiquetas correspondientes que limitaban la selección anterior.

Ver funciones de secuencia de comandos

Puede ver todas las funciones JavaScript o VB Script del código desde el menú emergente Navegación por el código de la barra de herramientas (Ver > Barra de herramientas).

Para ver las funciones de secuencia de comandos:

Haga clic en el botón Navegación por el código de la barra de herramientas.



Si el código contiene funciones JavaScript o VB Script, aparecerán en el menú. Para ver las funciones en orden alfabético, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic en el botón Navegación por el código.

Para pasar a una función del código:

Seleccione una función en el menú emergente Navegación por el código. La función aparecerá resaltada en la vista de Código (o en el inspector de código).

Abrir y editar archivos no HTML en Dreamweaver

Cuando se abre un archivo no HTML (por ejemplo, un archivo .js) en Dreamweaver, el programa no lo modifica. Estos archivos se abren en la vista de Código (o en el inspector de código) con la vista de Diseño desactivada. Puede editar el archivo y guardarlo como archivo HTML o con otro formato.

Puede configurar Dreamweaver para que abra automáticamente archivos no HTML con determinadas extensiones. Por ejemplo, puede configurar las preferencias predeterminadas de modo que los archivos .js se abran automáticamente en la vista de Código (o en el inspector de código).

Para configurar las preferencias predeterminadas para archivos no HTML:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 En el campo Abrir en la vista de Código, escriba las extensiones de los archivos que desea abrir automáticamente en la vista de Código. Deje un espacio entre cada tipo de archivo.

Las extensiones de archivo predeterminadas que aparecen son: .js, .txt y .asa. Puede añadir tantas como quiera.

Editar una etiqueta HTML en la vista de Diseño

Utilice el Quick Tag Editor para inspeccionar y editar rápidamente el código HTML de una etiqueta en la ventana de documento sin necesidad de cambiar a la vista de Código y volver a la ventana de documento. La forma más fácil de abrir el Quick Tag editor es presionando Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

El Quick Tag Editor dispone de tres modos de funcionamiento:

- Insertar HTML, que se utiliza para insertar código HTML nuevo.
- Editar etiqueta, que se utiliza para editar una etiqueta existente.
- Ajustar etiqueta, que se utiliza para ajustar una nueva etiqueta alrededor de la selección actual.

La selección actual de la vista de Diseño determina el modo en el que se abre el Quick Tag Editor. El funcionamiento básico del Quick Tag Editor es el mismo en los tres modos: se abre el editor, se introducen o se editan las etiquetas o atributos y se cierra el editor.

Si utiliza un código HTML no válido en el Quick Tag Editor, Dreamweaver intentará corregirlo insertando comillas y paréntesis angulares de cierre en los lugares que sean precisos.

Para llevar a cabo una edición en mayor profundidad del código HTML, utilice la vista de Código (o el inspector de código).

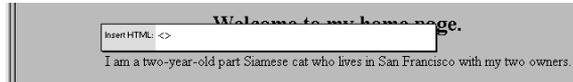
Para abrir el Quick Tag Editor en el modo Insertar HTML:

- 1 Haga clic en la vista de Diseño para situar el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el código.
- 2 Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.

Se abrirá el Quick Tag Editor.

3 Introduzca la etiqueta HTML y, a continuación, presione Entrar.

La etiqueta se insertará en el código. Presione Esc para salir sin realizar ningún cambio.



Para abrir el Quick Tag Editor en el modo Editar etiqueta:

1 Seleccione el texto o el objeto que está editando en la vista de Diseño.

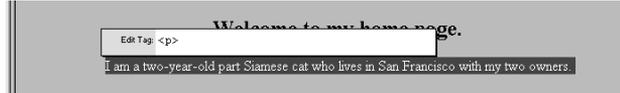
También puede seleccionar la etiqueta que desea editar en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento.

2 Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.

Se abrirá el Quick Tag Editor.

3 Introduzca nuevos atributos, edite atributos existentes o edite el nombre de la etiqueta y, a continuación, presione Entrar.

La etiqueta editada se insertará en el código. Presione Esc para salir sin realizar ningún cambio.



Para abrir el Quick Tag Editor en el modo Ajustar etiqueta:

1 Seleccione texto sin formato o un objeto.

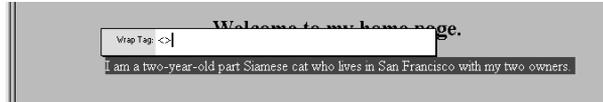
Si ha seleccionado texto o un objeto que incluye una etiqueta HTML de apertura o cierre, el Quick Tag Editor se abrirá en modo Editar etiqueta.

2 Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.

Se abrirá el Quick Tag Editor.

3 Introduzca una etiqueta de apertura, como `<font="verdana">`, y presione Entrar.

La etiqueta se insertará al principio de la selección actual y se insertará la correspondiente etiqueta de cierre al final. Presione Esc para salir sin realizar ningún cambio.



Para aplicar los cambios inmediatamente:

Después de editar una etiqueta, presione Tab o Mayús+Tab. El cambio realizado se aplicará inmediatamente en lugar de esperar a que salga del Quick Tag Editor.

Si desea evitar este comportamiento, desactive la opción Aplicar cambios inmediatamente al editar en las preferencias del Quick Tag Editor. Consulte “Configurar preferencias del Quick Tag Editor” en la página 359.

Nota: Cuando está desactivada la opción Aplicar cambios inmediatamente al editar, los diversos cambios que aplique de una vez aparecerán como un solo paso en el panel Historial y podrá deshacerlos con una única operación Deshacer.

Para alternar entre los distintos modos del Quick Tag Editor:

Con el Quick Tag Editor activo, presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

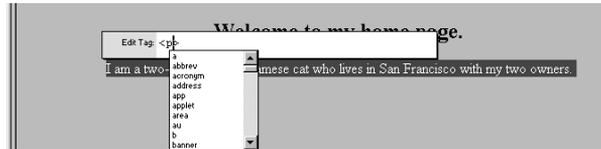
El Quick Tag Editor cambiará de modo cada vez que utilice el método abreviado de teclado, alternando entre el modo Insertar HTML, Editar etiqueta y Ajustar etiqueta.

Para mover el Quick Tag Editor en la pantalla:

Arrastre el manejador del editor (donde aparece el nombre del modo).

Utilizar el menú de sugerencias

Mientras se encuentra en el Quick Tag Editor, puede acceder a un menú de sugerencias sobre atributos que muestra todos los atributos válidos de la etiqueta que está editando o insertando. Si Dreamweaver no reconoce la etiqueta que está editando, el menú de sugerencias contendrá todos los atributos que Dreamweaver reconoce para todas las etiquetas. El menú de sugerencias no aparece si desactiva la opción Activar sugerencias de etiquetas en las preferencias del Quick Tag Editor.



Para ver una lista de atributos válidos para una etiqueta que está editando:

Realice una pausa durante unos segundos mientras edita un nombre de atributo. Aparecerá un menú de sugerencias con todos los atributos válidos para la etiqueta que está editando. Controle el menú de sugerencias de la siguiente forma:

- Al comenzar a escribir un nombre de atributo, el menú de sugerencias se desliza para resaltar el primer nombre de etiqueta que comience por las letras introducidas.
- Para subir o bajar el resaltado por el menú, utilice las teclas de flecha arriba y abajo o la barra de desplazamiento.
- Para elegir el nombre del atributo resaltado, presione Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh). También puede hacer doble clic en un nombre de atributo del menú.
- Para prescindir del menú de sugerencias sin seleccionar ninguna entrada, presione Esc o simplemente continúe escribiendo.

Al hacer una pausa mientras introduce o edita un nombre de etiqueta, aparecerá un menú de sugerencias similar en el que figuran los nombres de las etiquetas en lugar de los nombres de los atributos.

Las etiquetas y los atributos que muestra el menú de sugerencias proceden del archivo TagAttributeList.txt, situado en la carpeta Dreamweaver/Configuration. Si tiene experiencia en el uso de Dreamweaver y desea añadir o quitar etiquetas del menú de sugerencias, puede editar este archivo. Consulte “Abrir y editar archivos no HTML en Dreamweaver” en la página 354.

Para editar valores de atributos existentes en el modo Editar etiqueta:

Presione Tab para pasar de un elemento al siguiente hasta seleccionar el atributo (o la etiqueta) que desea editar. Presione Mayús+Tab para retroceder al nombre de atributo, valor de atributo o nombre de etiqueta anterior.

Para añadir una nuevo atributo a una etiqueta:

- 1 Utilice Tab, las teclas de flecha y la barra espaciadora para mover el punto de inserción al lugar donde desea añadir el atributo.
- 2 Escriba un nombre de atributo válido para la etiqueta.

Si realiza una pausa en la escritura, aparecerá el menú de sugerencias.

Eliminar una etiqueta

Puede eliminar una etiqueta del documento, dejando su contenido (si lo tiene).

Para eliminar una etiqueta:

- 1 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Seleccione la etiqueta en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.
 - Seleccione cualquier elemento en la ventana de documento o haga clic para situar el punto de inserción en la ventana.
- 2 Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la vista de Diseño y elija Quitar etiqueta en el menú contextual.

Configurar preferencias del Quick Tag Editor

Las preferencias del Quick Tag Editor permiten controlar si las ediciones realizadas en dicho editor deben actualizarse automáticamente en la ventana de documento. También puede ajustar los controles para el menú de sugerencias. Para mostrar estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione Quick Tag Editor.

Aplicar cambios inmediatamente al editar controla si los cambios realizados con el Quick Tag Editor deben actualizarse automáticamente en el documento al pasar de un atributo a otro en el modo Editar etiqueta. Si desactiva esta opción, deberá presionar Entrar para aplicar los cambios al documento. Esta opción no surte efecto en los modos Insertar HTML y Ajustar etiqueta. En dichos modos, deberá presionar siempre Entrar para aplicar los cambios al documento.

Activar sugerencias de etiquetas controla si debe mostrarse el menú de sugerencias al escribir en el Quick Tag Editor. También puede ajustar la duración del período que debe transcurrir antes de que aparezca el menú para el atributo o la etiqueta actual.

Configurar preferencias de formato de código

Puede configurar las siguientes preferencias para aplicar formato al código en Dreamweaver.

- Las preferencias de Colores de código controlan la codificación por colores de las etiquetas HTML (y del texto situado entre ellas) y de las secuencias de comandos en la vista o el inspector de código. Consulte “Colores de código, preferencias” en la página 360.
- Las preferencias de Formato de código determinan opciones comunes de formato de código, como la longitud de las líneas y la sangría. Consulte “Formato de código, preferencias” en la página 361. Estas preferencias proporcionan una interfaz de usuario para la modificación del archivo SourceFormat.txt.
- Las preferencias de Reescritura de código determinan los cambios que Dreamweaver debe realizar en el código cuando se abre un documento HTML o de secuencia de comandos. Consulte “Reescritura de código, preferencias” en la página 363.
- Las preferencias de Fuentes/codificación permiten especificar la fuente con la que aparecerá el código en la vista de Código (o el inspector de código). Consulte “Definir preferencias de fuentes/codificación” en la página 90.

Por último, el archivo SourceFormat.txt (situado en la carpeta Dreamweaver/Configuration) proporciona especificaciones precisas para la aplicación de formato al código. La edición de este archivo con un editor de texto le confiere el máximo control posible sobre cómo escribe código Dreamweaver. En este archivo podrá cambiar determinadas opciones de algunas etiquetas que no pueden modificarse utilizando las preferencias de Formato de código. Sin embargo, no edite este archivo a menos que sea un usuario o desarrollador avanzado de Dreamweaver, ya que puede causar graves errores en el programa. Consulte “Cambiar el formato HTML predeterminado” en la página 558.

Colores de código, preferencias

Utilice las preferencias de Colores de código para controlar los colores de fondo, texto, etiqueta y palabra clave reservada en la vista de Código (o el inspector de código). Para trabajar con estas preferencias, elija Edición > Preferencias y seleccione Colores de código.

Fondo especifica el color de fondo de la vista de Código (o el inspector de código). Este color sólo aparece al hacer clic o escribir en la vista o el inspector de código.

Texto especifica el color del texto que aparece entre las etiquetas. Por ejemplo, en el código `un texto`, las palabras “un texto” aparecen en el color de texto especificado, pero las etiquetas no. Para anular el color de texto de una etiqueta concreta, seleccione la opción Incluir contenido.

Comentarios especifica el color de las etiquetas de comentarios (<!-- -->) y de su contenido.

Predet. etiqueta especifica el color de todas las etiquetas excepto las de comentario. Para anular este color, establezca la opción Específico etiqueta.

Palabras clave reservadas especifica el color de todas las palabras clave reservadas. Para anular este color, establezca la opción Específico etiqueta.

Otras palabras clave especifica el color de todas las demás palabras clave. Para anular este color, establezca la opción Específico etiqueta.

Cadenas especifica el color de todas las cadenas del código. Para anular este color, establezca la opción Específico etiqueta.

Específico etiqueta permite anular los otros valores de color mediante la especificación de colores para etiquetas concretas.

Para definir un color para una etiqueta específica:

1 Seleccione una etiqueta en el cuadro Específico etiqueta.

Haga clic mientras presiona la tecla Mayús para seleccionar etiquetas adyacentes. Para seleccionar etiquetas no adyacentes, haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).

2 Haga clic en el botón de opción situado junto a la muestra de color en la parte inferior del panel y utilice uno de los siguientes métodos para elegir un nuevo valor de color:

- Haga clic en la muestra de color y seleccione un nuevo color de la paleta de colores válidos para los navegadores o del selector de colores del sistema.
- En el campo de texto situado junto a la muestra de color, introduzca un valor hexadecimal.

3 Para asignar un color al texto situado entre las etiquetas de apertura y cierre, seleccione Aplicar color a contenido de etiqueta.

Formato de código, preferencias

Utilice las siguientes preferencias de Formato de código para controlar la aplicación de formatos de código tales como sangría, longitud de línea y uso mayúsculas y minúsculas en nombres de etiquetas y atributos. Para obtener información sobre controles adicionales de formato de código, consulte “Cambiar el formato HTML predeterminado” en la página 558.

Observe que todas las preferencias salvo Anular may/min de sólo afectan a documentos nuevos y a adiciones nuevas a los documentos existentes. Es decir, cuando abra un documento HTML creado previamente, estas opciones de formato no le afectarán. Para cambiar el formato de documentos HTML existentes, utilice el comando Aplicar formato de origen. Consulte “Aplicar formato al código HTML en documentos existentes” en la página 365.

Sangría activa la sangría de todas las etiquetas marcadas con indent en el archivo SourceFormat.txt. Consulte “Cambiar el formato HTML predeterminado” en la página 558.

Usar especifica si la sangría debe realizarse utilizando espacios o tabuladores.

Filas y columnas de tabla aplica automáticamente una sangría a las etiquetas tr y td para facilitar la lectura del código de tablas. Para que funcione esta opción, debe estar seleccionada la opción Sangría.

Marcos y conjuntos de marcos aplica automáticamente una sangría a las etiquetas frame y a las etiquetas anidadas frameset para facilitar la lectura de los archivos de conjuntos de marcos. Para que funcione esta opción, la opción Sangría debe estar seleccionada.

Tamaño de sangría determina el tamaño de las sangrías. El tamaño se mide en espacios, si Usar se ha configurado con espacios, o en tabuladores, si Usar se ha configurado con tabuladores.

Tamaño de tabulación determina el tamaño de los tabuladores (medido en espacios de caracteres).

Ajuste automático añade retornos de carro “duros” cuando una línea llega al final del ancho de columna especificado. Tenga en cuenta que Dreamweaver inserta retornos de carro duros en lugares en los que no se modifica la apariencia del documento que se muestra en los navegadores, por lo que es posible que algunas líneas continúen siendo más largas de lo especificado en la opción Ajuste automático. La opción Ajuste de la vista de Código (o el inspector de código), por su parte, añade un retorno de carro “blando” para aquellas líneas que superan el ancho de la ventana.

Salto de línea especifica el tipo de servidor remoto (Windows, Macintosh o UNIX) en el que está contenido el sitio remoto. La elección del tipo adecuado de caracteres para salto de línea garantiza que el código HTML aparezca de forma correcta en el servidor remoto. Tenga en cuenta que, para FTP, este parámetro sólo afecta al modo de transferencia binaria; el modo de transferencia ASCII de Dreamweaver prescinde de este parámetro. Si descarga archivos mediante el modo ASCII, Dreamweaver establecerá los saltos de línea basándose en el sistema operativo de su ordenador; si carga archivos utilizando el modo ASCII, todos los saltos de línea se configurarán como CR LF. Esta opción también resulta útil si trabaja con un editor de texto externo que sólo reconoce determinados tipos de saltos de línea. Por ejemplo, utilice CR LF (Windows) si su editor externo es el Bloc de notas y CR (Macintosh) si su editor externo es SimpleText.

May/min etiquetas y May/min atributos establecen si los nombres de etiquetas y atributos aparecen en mayúsculas o en minúsculas. Estas opciones afectan a las etiquetas y los atributos que inserte o edite en la ventana de documento, pero no los que introduzca directamente en la vista de Código (o el inspector de código) ni a las etiquetas y los atributos de un documento en el momento de abrirlo (a no ser que también seleccione una o las dos opciones de Anular may/min de).

Anular may/min de: Etiquetas y Atributos especifican si deben aplicarse las opciones de mayúsculas/minúsculas en todo momento, incluso cuando se abre un documento HTML existente. Cuando selecciona una de estas opciones, todas las etiquetas o atributos de los documentos abiertos se convierten inmediatamente a mayúsculas o minúsculas, según el valor especificado, al igual que todas las etiquetas o atributos de los documentos que abra a partir de ese momento (y hasta que anule de nuevo la selección de esta opción). Las etiquetas o atributos que introduzca en la vista de Código (o el inspector de código) y en el Quick Tag Editor también se convertirán a mayúsculas o minúsculas, al igual que las etiquetas o los atributos que inserte mediante el panel Objetos. Por ejemplo, si desea que los nombres de etiquetas se conviertan siempre a minúsculas, especifique minúsculas como valor de May/min etiquetas y seleccione la opción Anular may/min de: Etiquetas. Posteriormente, cuando Dreamweaver abra un documento con nombres de etiquetas en mayúsculas, los convertirá a minúsculas.

Centrado especifica si los elementos deben centrarse utilizando `div align="center"` o `center`. Ambas etiquetas forman parte de la especificación transitoria de HTML 4.0, aunque `center` es compatible con un mayor número de navegadores.

Reescritura de código, preferencias

Las preferencias de Reescritura de código determinan lo que Dreamweaver debe hacer al abrir documentos de secuencias de comandos o HTML. Estas preferencias no tienen ningún efecto cuando se editan secuencias de comandos o HTML en la vista o el inspector de código. Si desactiva las opciones de reescritura, Dreamweaver mostrará elementos de formato no válidos en la ventana de documento para el código HTML que habría reescrito. Si importa un documento HTML desde Microsoft Word, podrá utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar todos los códigos HTML que no sean necesarios. Para obtener más información, consulte “Limpiar HTML de Microsoft Word” en la página 366.

Etiquetas no cerradas y mal anidadas reescribe las etiquetas superpuestas. Por ejemplo, `<i>text</i>` se reescribe como `<i>text</i>`. Esta opción también inserta comillas y paréntesis de cierre en el caso de que no estén presentes.

Eliminar etiquetas de cierre adicionales elimina las etiquetas de cierre para las que no existe la correspondiente etiqueta de apertura.

Advertir al solucionar/eliminar etiquetas muestra un resumen del código HTML técnicamente no válido que Dreamweaver ha intentado corregir. En dicho resumen se indica la ubicación del problema (a través de números de línea y de columna) para que pueda localizar la corrección y asegurarse de que el resultado es el deseado.

Nunca reescribir HTML: En archivos con extensiones impide que Dreamweaver reescriba el código HTML de los archivos que tengan las extensiones de archivo indicadas. Esta opción resulta especialmente útil para archivos que contengan otro tipo de etiquetas (como las etiquetas ASP, por ejemplo). Para obtener más información, consulte “Evitar la reescritura de etiquetas de terceros” en la página 572.

Las dos opciones de Caracteres especiales permiten controlar si Dreamweaver codifica algunos caracteres en determinados contextos. Por lo general, es recomendable dejar estas opciones seleccionadas, a no ser que sus archivos contengan determinadas etiquetas de otro tipo que empleen los caracteres en cuestión. Para obtener más información sobre estas opciones, consulte “Evitar la reescritura de etiquetas de terceros” en la página 572.

Limpiar código HTML

Utilice el comando Limpiar HTML para eliminar etiquetas vacías, combinar etiquetas font anidadas y, en general, mejorar códigos HTML desordenados o ilegibles.

Para limpiar código HTML:

- 1 Abra un documento existente y elija Comandos > Limpiar HTML.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:
 - Quitar Etiquetas vacías elimina las etiquetas que carecen de contenido. Por ejemplo, `` y `` se consideran etiquetas vacías, mientras que la etiqueta `` en `un texto` no se considera vacía.
 - Quitar Etiquetas anidadas repetidas elimina todas las repeticiones de una etiqueta. Por ejemplo, en el código `Esto es lo que realmente quería decir`, las etiquetas `b` que rodean a la palabra “realmente” están repetidas y se eliminarían.
 - Quitar Comentarios HTML ajenos a Dreamweaver elimina todos los comentarios que no hayan sido insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, `<!-- comienza el texto del cuerpo-->` se eliminaría, pero no `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (porque se trata de un comentario de Dreamweaver que marca el comienzo de una región editable en una plantilla).

- Quitar Comentarios HTML de Dreamweaver elimina todos los comentarios insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` sería eliminado, pero no `<!--comienza el texto del cuerpo-->` (porque no es un comentario de Dreamweaver). La eliminación de los comentarios de Dreamweaver convierte los documentos basados en plantillas en documentos HTML ordinarios y los elementos de biblioteca en código HTML normal (es decir, no se pueden actualizar cuando cambia la plantilla original o el elemento de biblioteca).
- Quitar Etiqueta(s) específica(s) elimina las etiquetas especificadas en el campo de texto contiguo. Utilice esta opción para eliminar etiquetas personalizadas insertadas por otros editores visuales que no desea que aparezcan en el sitio (por ejemplo, `blink`). Separe las diversas etiquetas mediante comas (por ejemplo, `font, blink`).
- Combinar etiquetas de `` anidadas cuando sea posible consolida dos o más etiquetas `font` cuando éstas controlan el mismo rango de texto. Por ejemplo, `big red` se cambiaría a `big red`.
- Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

3 Haga clic en Aceptar.

Según el tamaño del documento y del número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse.

Aplicar formato al código HTML en documentos existentes

Las opciones de formato del código HTML que especifique en las preferencias de Formato HTML y en el archivo `SourceFormat.txt` afectan sólo a los documentos nuevos que cree con Dreamweaver a partir de ese momento. Para aplicar estas opciones de formato a los documentos HTML existentes, utilice el comando Aplicar formato de origen.

Para aplicar opciones de formato de código HTML a un documento existente:

- 1 Elija Archivo > Abrir para abrir un archivo HTML existente en la ventana de documento.
- 2 Elija Comandos > Aplicar formato de origen.

Limpiar HTML de Microsoft Word

En Dreamweaver es posible abrir o importar documentos guardados con Microsoft Word como archivos HTML y, seguidamente, utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar los códigos HTML sobrantes o innecesarios generados por Word. El código que Dreamweaver elimina lo utiliza Word principalmente para aplicar formato y mostrar documentos en Word, por lo que no es necesario para ver el archivo HTML. Conserve una copia del archivo original de Word (.doc) como copia de seguridad, ya que es posible que no pueda volver a abrir el documento HTML en Word una vez aplicada la función Limpiar HTML de Word. El comando Limpiar HTML de Word se encuentra disponible para documentos guardados como archivos HTML por Word 97 o superior.

Para limpiar HTML de Word:

- 1 En Microsoft Word, guarde el documento como archivo HTML.
- 2 Abra el documento HTML en Dreamweaver mediante uno de los siguientes métodos:
 - Elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word y seleccione el archivo que desea abrir.
Dreamweaver abrirá el archivo y, seguidamente, abrirá automáticamente el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word.
 - Elija Archivo > Abrir y seleccione el archivo que desea abrir.
Se generará automáticamente un archivo de registro de Correcciones HTML si está activada la opción Advertir al solucionar/eliminar etiquetas en las preferencias de Reescritura de HTML. Esto no forma parte de la función Limpiar HTML de Word. Haga clic en Continuar para salir del cuadro de diálogo. Seguidamente, en Dreamweaver, elija Comandos > Limpiar HTML de Word.
- 3 Con cualquiera de estos métodos, puede producirse un pequeño retraso mientras Dreamweaver intenta determinar la versión de Word con la que se guardó el archivo. Si Dreamweaver no logra determinar de qué versión se trata, seleccione la versión correcta en el menú emergente.

4 Elija las opciones de la función Limpiar HTML de Word que desee utilizar. La ficha Básicas muestra las siguientes opciones:

- Eliminar todo el formato específico de Word elimina todos los códigos HTML específicos de Word, incluidos los códigos XML de las etiquetashtml, los metadatos y las etiquetas de vínculos de Word situadas en la sección del encabezado del documento, el formato XML de Word, las etiquetas condicionales y su correspondiente contenido y los párrafos y márgenes vacíos de los estilos. Puede seleccionar cada una de estas opciones individualmente utilizando la ficha Detallada.
- Limpiar CSS elimina todos los códigos CSS específicos de Word, incluidos los estilos CSS en línea cuando el estilo padre tiene las mismas propiedades de estilo, los atributos de estilo que comiencen por “mso”, las declaraciones de estilos ajenos a CSS, los atributos de estilo CSS de las tablas y todas las definiciones de estilo no utilizadas de la sección del encabezado. Esta opción se puede personalizar más en la ficha Detallada.
- Limpiar etiquetas elimina las etiquetas HTML y convierte el texto normal predeterminado a texto HTML de tamaño 2.
- Reparar etiquetas mal anidadas elimina las etiquetas de formato de fuentes insertadas por Word fuera de las etiquetas de párrafo y encabezado (nivel de bloque).
- Definir color de fondo permite introducir un valor hexadecimal para establecer el color de fondo del documento. Si no define ningún color de fondo, el documento HTML de Word tendrá un fondo gris. El valor hexadecimal predeterminado por Dreamweaver es el blanco.
- Aplicar formato de origen aplica al documento las opciones de formato de origen que especifique en las preferencias de Formato HTML y en SourceFormat.txt.
- Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

5 Haga clic en Aceptar.

Según el tamaño del documento y el número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse. Las preferencias introducidas se guardan automáticamente como configuración predeterminada de Limpiar HTML de Word.

Utilizar editores de HTML externos

Puede utilizar un editor de texto para editar manualmente grandes cantidades de código HTML, JavaScript o VBScript. Puede utilizar cualquier editor de texto externo con Dreamweaver, incluido el Bloc de notas (suministrado con Windows 95 y NT) o SimpleText (suministrado con Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs y TextPad. Consulte “Utilizar un editor de texto externo con Dreamweaver” en la página 368 y “Utilizar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)” en la página 369.

Utilizar un editor de texto externo con Dreamweaver

Puede iniciar el editor de texto externo principal de Dreamweaver para editar el código HTML del documento actual y seguidamente, regresar a Dreamweaver para continuar editando gráficamente. Dreamweaver detecta los cambios guardados externamente en el documento y le solicita que vuelva a cargar el documento al regresar.

Si utiliza BBEdit en Macintosh, siga los pasos indicados en “Utilizar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)” en la página 369 en lugar de los siguientes pasos.

Para configurar editores externos para tipos de archivos distintos a los de texto y HTML, consulte “Iniciar un editor externo” en la página 314.

Para seleccionar un editor de HTML externo:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 (Sólo Macintosh) Para utilizar un editor de HTML distinto de BBEdit, anule la selección de la opción Activar integración con BBEdit. Para utilizar BBEdit, deje seleccionada la opción Activar integración con BBEdit y omita los pasos restantes.
- 3 Haga clic en el botón Examinar situado junto al cuadro Editor de código externo para seleccionar un editor de texto.
- 4 En la opción Volver a cargar archivos modif., especifique lo que desea que haga Dreamweaver cuando detecte cambios realizados externamente en un documento abierto en Dreamweaver.
- 5 En la opción Guardar al iniciar, especifique si Dreamweaver debe guardar siempre el documento actual antes de iniciar el editor, no guardarlo nunca o solicitarle confirmación para guardarlo cada vez que se inicie el editor externo.

Para iniciar el editor de HTML externo:

Elija Edición > Editar con (nombre del editor).

Utilizar BBEdit con Dreamweaver (sólo Macintosh)

Cuando la integración con BBEdit esté activada, una vez abierto un documento en BBEdit y en Dreamweaver, el documento se actualizará automáticamente con los cambios más recientes cada vez que cambie de una aplicación a la otra. Además, ambos programas controlan la selección actual; por ejemplo, puede realizar una selección en Dreamweaver y, seguidamente, cambiar a BBEdit, donde se encontrará seleccionado el mismo elemento.

Puede desactivar la integración con BBEdit si prefiere trabajar con una versión más antigua de BBEdit o con otro editor de texto HTML distinto. Las selecciones no coinciden en ambas aplicaciones si está desactivada la integración con BBEdit.

Para utilizar BBEdit con Dreamweaver:

- 1 Elija Edición > Editar con BBEdit.
- 2 Edite el documento en BBEdit.
- 3 Haga clic en el botón Dreamweaver de la paleta Herramientas HTML de BBEdit para regresar a Dreamweaver.

Para desactivar la integración con BBEdit:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 Anule la selección de Activar integración con BBEdit y haga clic en Aceptar.

Editar archivos de ColdFusion y Active Server en Dreamweaver

Dreamweaver muestra iconos para identificar los bloques de código de ColdFusion Markup Language (CFML) o Active Server Pages (ASP) en la vista de Diseño siempre que esto sea posible.

Nota: De forma predeterminada, Dreamweaver no reescribe nunca el código HTML localizado en los archivos de ColdFusion y ASP.

Para editar un bloque de código ASP desde la vista de Diseño:

- 1 Haga clic en el marcador amarillo de ASP para seleccionarlo.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.
- 3 Edite el código ASP en el cuadro de diálogo que aparece y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Para editar un bloque de código CFML desde la vista de Diseño:

- 1 Haga clic en el marcador de CFML para seleccionarlo.
- 2 En el inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el botón Atributos para editar los atributos de la etiqueta y sus valores o para añadir otros nuevos.
 - Haga clic en el botón Contenido para editar el contenido que aparece entre las etiquetas de apertura y de cierre de CFML. Si la etiqueta seleccionada es una etiqueta vacía (es decir, si carece de su correspondiente etiqueta de cierre), el botón Contenido estará desactivado.

Si no ve ningún marcador ni texto resaltado en un lugar en el que sabe que hay código ASP o CFML, active en primer lugar Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles. Si dicha opción está seleccionada y los iconos continúan sin aparecer, significa que Dreamweaver no puede mostrar el código como CFML o ASP. Esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando existen códigos condicionales insertados en las etiquetas HTML, como en el siguiente código ASP:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

Para editar código CFML o ASP en los editores de código, lleve a cabo una de estas operaciones:

Localice el código en la vista o el inspector de código y edítelo directamente.

Para buscar el código CFML o ASP:

Sitúe el punto de inserción cerca de la ubicación del código CFML o ASP en la vista de Diseño. El código CFML o ASP quedará resaltado en la vista de Código o el inspector de código y podrá editarlo directamente.

Para obtener información acerca del procesamiento de código CFML o ASP y la visualización del resultado en la ventana de documento, consulte “Personalizar la apariencia de etiquetas de terceros” en la página 565.

CAPÍTULO 15

Crear vínculos y navegar

Después de configurar un sitio local para guardar los documentos del sitio Web y de crear páginas HTML, puede establecer conexiones desde sus documentos hasta otros documentos o tipos de archivo. Para obtener información sobre la configuración de un sitio local, consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104.)

Macromedia Dreamweaver ofrece varios métodos para crear vínculos de hipertexto con documentos, imágenes, archivos multimedia o software transferible. Puede establecer vínculos con cualquier texto o imagen de cualquier lugar del documento, incluidos el texto y las imágenes situados en un encabezado, lista, tabla, capa o marco. Para obtener más información sobre la creación de vínculos, consulte “Crear vínculos” en la página 376.

Si desea ver una representación visual de cómo se vinculan los archivos entre sí, utilice el mapa del sitio. En el mapa del sitio puede añadir nuevos documentos al sitio, crear y eliminar vínculos del documento y comprobar los vínculos con archivos dependientes. Consulte “Utilizar el mapa del sitio” en la página 120.

Hay varias formas de crear y gestionar vínculos. Algunos diseñadores Web prefieren crear vínculos con páginas o archivos inexistentes mientras trabajan, mientras que otros prefieren crear todos los archivos y páginas en primer lugar y, posteriormente, añadir los vínculos. Otra forma de gestionar los vínculos consiste en crear páginas de “marcador de posición” que representan el archivo definitivo y permiten añadir vínculos rápidamente y comprobarlos antes de terminar todas las páginas. Consulte “Comprobar vínculos en una página o un sitio” en la página 534.

Ubicación y rutas de documentos

A la hora de crear vínculos resulta fundamental conocer la ruta de archivo entre el documento de origen del vínculo y el documento de destino.

Cada página Web tiene una dirección exclusiva, denominada URL (Localizador Uniforme de Recursos). Para obtener información detallada acerca de los URL, consulte la página del World Wide Web Consortium sobre asignación de nombres y direcciones. Sin embargo, cuando se crea un vínculo local (un vínculo desde un documento hasta otro documento del mismo sitio), no suele ser necesario especificar el URL completo del documento de destino. En este caso se especifica una ruta relativa desde el documento actual o desde la carpeta raíz del sitio. Hay tres tipos de rutas de vínculos:

- Rutas absolutas (como `http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html`).
- Rutas relativas al documento (como `dreamweaver/contents.html`).
- Rutas relativas a la raíz (como `/support/dreamweaver/contents.html`).

Con Dreamweaver puede seleccionar fácilmente el tipo de ruta de documento para crear los vínculos: Consulte “Crear vínculos con documentos utilizando el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo” en la página 377.

Nota: Utilice el tipo de vínculos que prefiera y con el que se sienta más cómodo, ya sea relativo al sitio o relativo al documento. En lugar de escribir la ruta de los vínculos, acceda a ellos a través del botón Examinar para evitar introducirlos incorrectamente.

Rutas absolutas

Las rutas absolutas proporcionan el URL completo del documento vinculado, incluido el protocolo que se debe usar (generalmente, `http://` para páginas Web). Por ejemplo:

`http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html` es una ruta absoluta. Para vincular un documento situado en otro servidor es preciso emplear una ruta absoluta. Sin embargo, no se recomienda utilizar rutas absolutas para vínculos locales (con documentos del mismo sitio), ya que si mueve el sitio a otro dominio, se interrumpirán todos los vínculos. Además, el uso de rutas relativas para vínculos locales proporciona una mayor flexibilidad si necesita mover los archivos dentro del sitio.

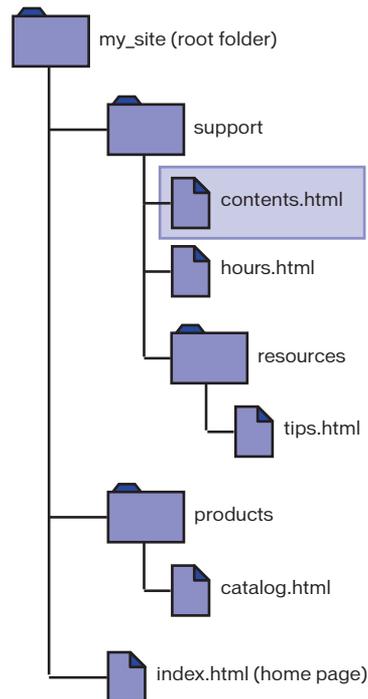
Nota: Al insertar imágenes (no vínculos): si utiliza una ruta absoluta con una imagen que reside en un servidor remoto y no está disponible en la unidad de disco duro, no podrá ver la imagen en la ventana de documento. Para ver el documento deberá previsualizarlo en un navegador. Si es posible, utilice rutas relativas al documento o a la raíz para las imágenes. Para obtener más información, consulte “Insertar una imagen” en la página 280.

Rutas relativas al documento

Las rutas relativas al documento son las más adecuadas para utilizar con vínculos locales en la mayoría de los sitios Web. Resultan particularmente útiles cuando el documento actual y el documento con el que se establece el vínculo se encuentran en la misma carpeta y es probable que vayan a permanecer juntos. También puede utilizar una ruta relativa al documento para establecer un vínculo con un documento de otra carpeta, especificando la ruta a través de la jerarquía de carpetas desde el documento actual hasta el vinculado. En las rutas relativas al documento se omite la parte del URL absoluto que coincide en los documentos actual y vinculado, indicando únicamente la parte de la ruta que difiere.

- Para establecer un vínculo desde un archivo hasta otro de la misma carpeta, indique simplemente el nombre del archivo de destino.
- Para establecer un vínculo con un archivo situado en una subcarpeta de la carpeta del documento actual, indique el nombre de dicha subcarpeta, seguido de una barra diagonal (/) y del nombre del archivo de destino.
- Para establecer un vínculo con un archivo situado en la carpeta padre de la carpeta del documento actual, introduzca ../ delante del nombre del archivo (donde “..” significa “un nivel por encima en la jerarquía de carpetas”).

Por ejemplo, supongamos que tiene un sitio con esta estructura:



Para establecer un vínculo desde contents.html hasta otros archivos:

- Para establecer un vínculo desde contents.html hasta hours.html (ambos archivos se encuentran en la misma carpeta), el nombre de archivo será la ruta relativa: hours.html.
- Para establecer un vínculo con tips.html (en la subcarpeta llamada recursos), utilice la ruta relativa recursos/tips.html.

Cada barra diagonal (/) representa un nivel por debajo en la jerarquía de carpetas.

- Para establecer un vínculo con index.html (en la carpeta padre, un nivel por encima de contents.html), utilice la ruta relativa ../index.html.

Cada ../ representa un nivel por encima en la jerarquía de carpetas.

- Para establecer un vínculo con catalog.html (en una subcarpeta distinta de la carpeta padre), utilice la ruta relativa ../products/catalog.html.

../ sube a la carpeta padre; products/ baja a la subcarpeta products.

Nota: Si el archivo es nuevo, guárdelo antes de crear una ruta relativa al documento, pues ésta no es válida sin un punto de partida preciso. Si crea una ruta relativa al documento antes de guardar el archivo, Dreamweaver utilizará temporalmente una ruta absoluta que comenzará por archivo:// hasta que guarde el archivo. Cuando guarde el archivo, Dreamweaver convertirá la ruta archivo:// en una ruta relativa.

No es necesario actualizar las rutas relativas al documento entre archivos que se mueven como un grupo (por ejemplo, al mover una carpeta completa, de forma que todos los archivos de esa carpeta conserven las mismas rutas relativas entre sí). Sin embargo, cuando se mueve un archivo individual que contiene vínculos relativos al documento o un archivo individual que está vinculado en relación con el documento, no necesitará actualizar esos vínculos. Si mueve o renombra archivos utilizando la ventana Sitio, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.

Rutas relativas a la raíz

Las rutas relativas a la raíz indican la ruta desde la carpeta raíz del sitio hasta un documento. Quizá le convenga utilizar este tipo de rutas si está trabajando en un gran sitio Web con varios servidores o con un servidor que alberga varios sitios distintos. Sin embargo, si no conoce bien este tipo de rutas, utilice rutas relativas al documento.

Una ruta relativa a la raíz comienza por una barra diagonal, que representa la carpeta raíz del sitio. Por ejemplo, /support/tips.html es una ruta relativa a la raíz de un archivo (tips.html) situado en la subcarpeta support de la carpeta raíz del sitio.

A menudo, una ruta relativa a la raíz es la mejor forma de especificar vínculos en un sitio Web en el que necesita mover con frecuencia archivos HTML de una carpeta a otra. Al mover un documento que contiene vínculos relativos a la raíz, no es preciso cambiar los vínculos. Por ejemplo, si los archivos HTML utilizan vínculos relativos a la raíz para archivos dependientes (como imágenes) y se mueve un archivo HTML, sus vínculos de archivos dependientes seguirán siendo válidos. Sin embargo, al mover o renombrar documentos con vínculos relativos a la raíz, deberá actualizar esos vínculos, aunque las rutas de los documentos no hayan cambiado en su relación mutua. Por ejemplo, si mueve una carpeta, deberá actualizar todos los vínculos relativos a la raíz de los archivos de esa carpeta. Si mueve o renombra archivos utilizando la ventana Sitio, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.

- Para utilizar rutas relativas a la raíz, defina en primer lugar un sitio local en Dreamweaver eligiendo una carpeta raíz local que servirá como el equivalente de la raíz de documentos en un servidor. Consulte “Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio” en la página 104.

Dreamweaver utiliza esta carpeta para determinar las rutas relativas a la raíz de los archivos.

Nota: Los vínculos relativos a la raíz son interpretados por los servidores, no por los navegadores. Por tanto, si abre en el navegador una página local que utiliza vínculos relativos a la raíz (sin utilizar la opción Vista previa en el navegador de Dreamweaver), los vínculos no funcionarán. Cuando se utiliza el comando Vista previa en el navegador para ver un documento que utiliza vínculos relativos a la raíz, Dreamweaver convierte temporalmente esos vínculos (sólo en el archivo que se previsualiza) para que utilicen rutas absolutas de archivo://. Sin embargo, sólo se puede previsualizar simultáneamente una página que utilice vínculos relativos a la raíz. Si sigue un vínculo de la página previsualizada, los vínculos relativos a la raíz de la página siguiente no se convertirán y el navegador no podrá seguirlos. La previsualización de páginas en conjuntos de marcos que utilizan vínculos relativos a la raíz ocasiona problemas similares.

Para previsualizar un conjunto de páginas que utiliza vínculos relativos a la raíz, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque los archivos en un servidor remoto y ábralos en él.
- (Sólo Windows) Elija Edición > Preferencias y, en las preferencias de Vista previa en el navegador, seleccione Previsualizar usando el servidor local. Para utilizar esta opción deberá ejecutar un servidor Web en el ordenador local.

Crear vínculos

La etiqueta HTML que crea un vínculo de hipertexto se denomina etiqueta de punto de fijación o etiqueta a. Dreamweaver crea una etiqueta de punto de fijación para los objetos, texto o imágenes desde los que se crean vínculos. Puede crear vínculos con otros documentos y archivos, así como vínculos con lugares específicos de un documento utilizando la etiqueta a href.

Por ejemplo, si en la ventana de documento selecciona el texto `Página principal` y, a continuación, crea un vínculo con un archivo llamado `home.htm`, el código HTML del vínculo será el siguiente:

```
<a href="home.htm">Página principal</a>
```

Si crea un vínculo con un lugar específico de un documento, cree en primer lugar un punto de fijación con nombre, como, por ejemplo, `a name="MainMenu"`. A continuación, cree un vínculo en la página que hace referencia al punto de fijación con nombre. Por ejemplo, `a href="#MainMenu"`.

Antes de crear vínculos, deberá saber cómo funcionan las rutas relativas al documento, las rutas relativas a la raíz y las rutas absolutas. Consulte “Ubicación y rutas de documentos” en la página 372.

Puede crear varios tipos de vínculos en un documento:

- Un vínculo con otro documento o archivo, como un archivo gráfico, de película, PDF o de sonido.
- Un vínculo de punto de fijación con nombre que salta a un emplazamiento específico dentro de un documento.
- Un vínculo de correo electrónico que crea un mensaje de correo electrónico en blanco con la dirección del destinatario ya cumplimentada.
- Vínculos nulos y de secuencia de comandos que permiten adjuntar comportamientos a un objeto o crear un vínculo que ejecuta código JavaScript.

Dreamweaver ofrece varias formas de crear fácilmente vínculos locales (entre documentos del mismo sitio):

- Utilice el mapa del sitio para ver, crear, cambiar o eliminar vínculos.
- En la ventana de documento, utilice **Modificar > Crear vínculo** para seleccionar un archivo con el que desea establecer un vínculo.
- Utilice el inspector de propiedades para establecer un vínculo con un archivo. Para ello, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo, use el icono de señalización para seleccionarlo o escriba su ruta.

Nota: Si escribe URL o rutas de un archivo incorrectas, los vínculos no funcionarán. Para asegurarse de que la ruta es correcta, utilice el icono de carpeta para acceder al vínculo.

- Elija **Crear vínculo** en el menú contextual y, a continuación, seleccione un archivo con el que desea establecer un vínculo.

Para crear un vínculo externo (con un documento de otro sitio), deberá escribir la ruta absoluta (con el protocolo adecuado) en el inspector de propiedades. No olvide introducir la ruta completa (incluido http://) al crear vínculos externos.

Crear vínculos con documentos utilizando el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo

Utilice el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo para crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo.

Para obtener más información, consulte “Crear y modificar vínculos en el mapa del sitio” en la página 385.

Para crear vínculos entre documentos utilizando el icono de carpeta o el cuadro de texto Vínculo:

- 1 Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y lleve a cabo una de estas operaciones:



- Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del campo Vínculo para localizar y seleccionar un archivo.

La ruta del documento vinculado aparecerá en el campo URL. Utilice el menú emergente Relativo a del cuadro de diálogo Seleccionar archivo HTML para indicar si la ruta es relativa al documento o a la raíz. A continuación, haga clic en Seleccionar.

Nota: Al cambiar el tipo de ruta en el campo Relativo a, Dreamweaver utilizará esta selección como el tipo de ruta predeterminado para futuros vínculos hasta que la cambie.

- En el campo Vínculo, introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento.

Para establecer un vínculo con un documento del sitio, introduzca una ruta relativa al documento o relativa a la raíz. Para establecer un vínculo con un documento externo al sitio, introduzca una ruta absoluta que incluya el protocolo (por ejemplo, http://). Puede utilizar este sistema para introducir un vínculo para un archivo que aún no se ha creado.

3 Seleccione una ubicación para abrir el documento.

Para que el documento vinculado aparezca en un lugar distinto de la ventana o el marco actual, seleccione una opción en el menú emergente Destino del inspector de propiedades:

Sugerencia: Si todos los vínculos de la página se establecerán con el mismo destino, puede especificar este destino una vez eligiendo Insertar > Etiquetas Head > Base y seleccionando la información de destino.

Para obtener información sobre el establecimiento de vínculos con marcos, consulte “Controlar el contenido del marco con vínculos” en la página 225.

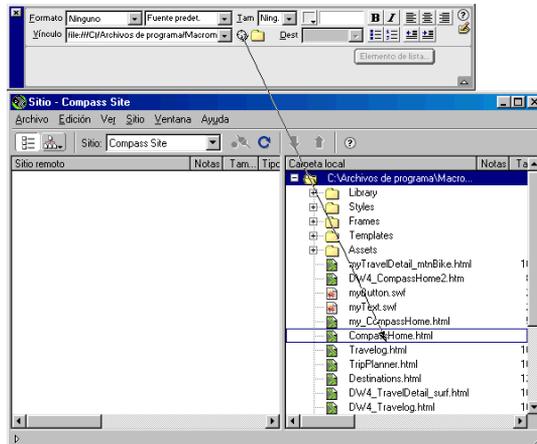
Para crear un vínculo con un documento utilizando el icono de señalización de archivo:

- 1 Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 Arrastre el icono de señalización de archivo situado a la derecha del campo Vínculo en el inspector de propiedades y señale otro documento abierto, un punto de fijación visible en un documento abierto o un documento de la ventana Sitio.

El campo Vínculo se actualizará para mostrar el vínculo.

Nota: El documento abierto o el archivo de la ventana Sitio al que señale pasará a un segundo plano en la pantalla mientras realiza la selección.

3 Libere el botón del ratón.



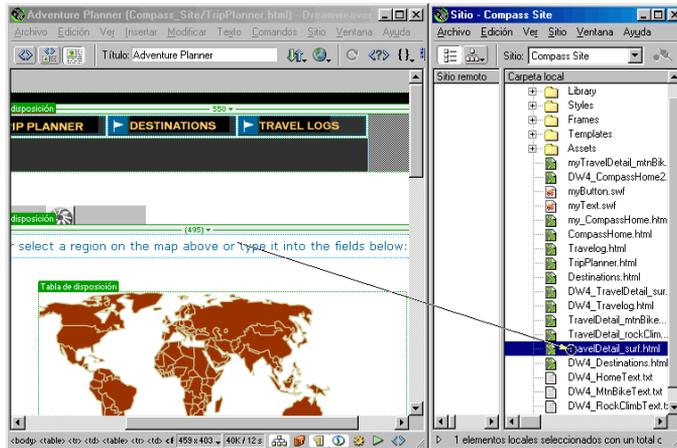
Cómo arrastrar el icono de señalización de archivo desde el inspector de propiedades hasta un archivo de la ventana Sitio.

Para crear un vínculo desde una selección en un documento abierto:

- 1 Seleccione texto en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 Presione Mayús y, al mismo tiempo, arrastre la selección.

Mientras arrastra la selección, aparecerá el icono de señalización de archivo.

- 3 Señale otro documento abierto, un punto de fijación visible en un documento abierto o un documento de la ventana Sitio.
- 4 Libere el botón del ratón.



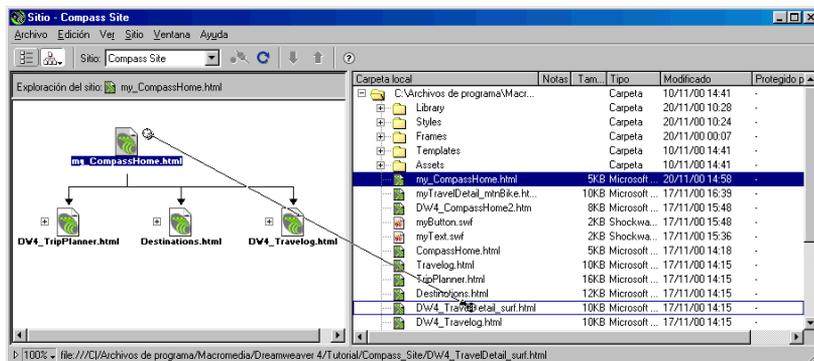
Cómo arrastrar el icono de señalización de archivo mientras presiona la tecla Mayús desde el texto de la ventana de documento hasta un archivo de la ventana Sitio.

Para crear un vínculo utilizando el mapa del sitio y el icono de señalización de archivo:

- 1 En la ventana Sitio, active las vistas Archivos del sitio y Mapa del sitio presionando el icono Mapa del sitio mientras elige Mapa y archivos.
- 2 Seleccione un archivo HTML del mapa del sitio.
Aparecerá el icono de señalización de archivo junto al archivo.
- 3 Arrastre el icono de señalización de archivo y señale otro archivo del mapa del sitio o un archivo local de la vista Archivos del sitio.

4 Libere el botón del ratón.

Se colocará un vínculo de hipertexto con el nombre del archivo vinculado en la parte inferior del archivo HTML seleccionado. Este método ofrece buenos resultados para crear vínculos rápidamente en un sitio que se está creando.



Para obtener información sobre la visualización de un mapa del sitio, consulte “Utilizar el mapa del sitio” en la página 120.

Crear un vínculo con un lugar específico dentro de un documento

Puede utilizar el inspector de propiedades para crear un vínculo con una sección específica de un documento creando en primer lugar puntos de fijación con nombre. Los puntos de fijación con nombre permiten establecer marcadores en un documento y a menudo se colocan en un tema específico o en la parte superior de un documento. Entonces se pueden crear vínculos con estos puntos de fijación con nombre que llevan rápidamente al visitante a la posición especificada.

Para crear un vínculo con un punto de fijación con nombre, siga este procedimiento de dos pasos. En primer lugar, cree un punto de fijación con nombre. A continuación, cree un vínculo con dicho punto.

Para crear un punto de fijación con nombre:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el punto de fijación con nombre.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Etiquetas invisibles > Punto de fijación con nombre.
 - Presione Control+Alt+A (Windows) o Comando+Opción+A (Macintosh).
 - En la categoría Invisibles de la paleta Objetos, haga clic en el botón Punto de fijación con nombre.

- 3 Escriba un nombre en el campo Nombre del punto de fijación del cuadro de diálogo Insertar punto de fijación con nombre.

Si no aparece un marcador de punto de fijación en la posición del punto de inserción, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Nota: Los nombres de punto de fijación no pueden contener espacios ni colocarse en una capa.

Para crear un vínculo con un punto de fijación con nombre:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, introduzca un signo de número (#) y el nombre del punto de fijación. Por ejemplo:
 - Para crear un vínculo con un punto de fijación denominado “superior” en el archivo actual, escriba **#superior**.
 - Para crear un vínculo con un punto de fijación denominado “superior” en un archivo distinto de la misma carpeta, escriba **nombrearchivo.html#superior**.

Nota: Los nombres de punto de fijación tienen en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas.

Para crear un vínculo con un punto de fijación con nombre mediante el método de señalización de archivo:

- 1 Abra el documento que contiene el punto de fijación con nombre deseado.
- 2 Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para convertir en visible el punto de fijación.
- 3 En la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos. Si desea crearlo a partir de otro documento abierto, deberá cambiar a él.
- 4 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el icono de señalización de archivo situado a la derecha del campo Vínculo en el inspector de propiedades y arrástrelo hasta el punto de fijación con el que desea establecer el vínculo: un punto de fijación en el mismo documento o un punto de fijación en otro documento abierto.
 - En la ventana de documento, presione la tecla Mayús mientras arrastra el texto o la imagen seleccionados hasta el punto de fijación con el que desea establecer un vínculo: un punto de fijación en el mismo documento o un punto de fijación en otro documento abierto.

Crear un vínculo de correo electrónico

Cuando el usuario hace clic en un vínculo de correo electrónico se abre una ventana de mensaje en blanco (utilizando el programa de correo asociado al navegador del usuario). En la ventana de mensaje de correo electrónico, el campo Para se rellena automáticamente con la dirección especificada en el vínculo.

Para crear un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico:

- 1 En la vista de Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el vínculo de correo electrónico o seleccione el texto que desea mostrar como vínculo de correo electrónico. A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Vínculo de correo electrónico.
 - En la categoría Común del panel Objetos, seleccione Insertar vínculo de correo electrónico.
- 2 En el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar vínculo de correo electrónico, escriba o edite el texto que desea mostrar en el documento como vínculo de correo electrónico.
- 3 En el campo Correo electrónico, escriba la dirección a la que se deberá enviar el correo electrónico.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para crear un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades:

- 1 Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, escriba **mailto:** seguido de una dirección de correo electrónico.

No introduzca espacios entre los dos puntos y la dirección de correo. Por ejemplo, escriba **mailto:jdoe@macromedia2.com**.

Crear vínculos de secuencia de comandos y nulos

Los vínculos más utilizados son los que se establecen con documentos y puntos de fijación con nombre (consulte “Crear vínculos con documentos utilizando el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo” en la página 377 y “Crear un vínculo con un lugar específico dentro de un documento” en la página 380, respectivamente), aunque también hay otros tipos.

Un **vínculo nulo** es vínculo no designado. Los vínculos nulos se utilizan para adjuntar comportamientos a objetos o texto de una página. Después de crear un vínculo nulo, puede adjuntarle un comportamiento para cambiar una imagen o para mostrar una capa cuando el puntero se desplaza sobre el vínculo. Para obtener más información sobre los sitios remotos, consulte “Adjuntar un comportamiento” en la página 461.

Los **vínculos de secuencia de comandos** ejecutan código JavaScript o activan una función JavaScript. Sirven para proporcionar a los usuarios información adicional sobre un elemento sin salir de la página actual. Los vínculos de secuencia de comandos también pueden emplearse para realizar cálculos, validar formularios y otras tareas de procesamiento cuando el usuario hace clic en un elemento específico.

Para crear un vínculo nulo:

- 1 Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, escriba el carácter de número (#).

Para crear un vínculo de secuencia de comandos:

- 1 Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista de Diseño de la ventana de documento.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, escriba **javascript:** y, a continuación, introduzca código JavaScript o una llamada de función.

Por ejemplo, si escribe **javascript:alert('Este vínculo lleva al índice')** en el campo Vínculo, obtendrá un vínculo en el que, al hacer clic, se mostrará un cuadro de alerta JavaScript con el mensaje Este vínculo lleva al índice.

Nota: Dado que el código JavaScript aparece en HTML entre comillas dobles (como el valor del atributo href), deberá utilizar comillas simples en el código de la secuencia de comandos o anular su valor situando una barra invertida delante de las comillas dobles (por ejemplo, \“Este vínculo lleva al índice\”).

Administrar vínculos

Dreamweaver puede actualizar los vínculos con origen y destino en un documento cada vez que éste se mueve o renombra en un sitio local. Esta actualización funciona mejor cuando el sitio (o una sección completa e independiente del mismo) está almacenado en la unidad local. No se aplicarán cambios en los archivos del sitio remoto hasta que se coloquen o desprotejan los archivos en el servidor remoto.

Para activar la administración de vínculos en Dreamweaver:

- 1 Elija Edición > Preferencias y después seleccione la categoría General.
- 2 Seleccione Siempre o Mensaje en el menú emergente Actualizar vínculos al mover archivos y haga clic en Aceptar.

Si elige Siempre, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos con origen y destino en un documento seleccionado cada vez que éste se mueva o renombre. Para obtener instrucciones específicas sobre cómo proceder en caso de eliminar un archivo, consulte “Cambiar un vínculo en todo el sitio” en la página 386. Si elige Mensaje, Dreamweaver mostrará primero un cuadro de diálogo con todos los archivos afectados por el cambio. Haga clic en Actualizar si desea actualizar los vínculos de estos archivos o en No actualizar si desea dejar los archivos como estaban.

Para acelerar el proceso de actualización, Dreamweaver puede crear un archivo de caché en el que almacenará información sobre todos los vínculos del sitio local. Este archivo de caché se crea al seleccionar la opción Caché en el cuadro de diálogo Definición de sitio y se actualiza de manera invisible cuando se usa Dreamweaver para añadir, cambiar o eliminar vínculos a archivos del sitio local.

Para crear un archivo de caché para el sitio:

- 1 Elija Sitio > Definir sitios.
- 2 Seleccione el sitio en el cuadro de diálogo Definir sitios y, a continuación, haga clic en Editar. En la categoría Datos locales, active la casilla de verificación Activar caché.

La primera vez que cambie o quite vínculos a archivos del sitio local después de iniciar Dreamweaver, el programa le pedirá que cargue la caché. Si hace clic en Sí, se cargará la caché y se actualizarán automáticamente todos los vínculos al archivo que acaba de modificar. Si hace clic en No, el cambio se anotará en la caché, pero ésta no se cargará y los vínculos no se actualizarán.

La caché puede tardar unos minutos en cargarse en sitios grandes. La mayor parte de este tiempo se dedicará a comparar las marcas de hora de los archivos del sitio local con las marcas grabadas en la caché, con el fin de comprobar si la caché está desfasada. Si no ha cambiado ningún archivo fuera de Dreamweaver, puede hacer clic en el botón Detener cuando éste aparezca.

Para volver a crear la caché del sitio:

En la ventana Sitio, elija Volver a crear caché de sitio.

Crear y modificar vínculos en el mapa del sitio

Puede modificar la estructura del sitio en el mapa del sitio añadiendo, cambiando o eliminando vínculos. El mapa del sitio se actualizará automáticamente para mostrar los cambios realizados en el sitio.

Para añadir un vínculo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Arrastre una página desde el Explorador de Windows o el Finder de Macintosh y colóquela en una página del mapa del sitio.
- Seleccione una página HTML y elija Sitio > Vincular a archivo existente (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Vincular a archivo existente (Macintosh), o bien seleccione Vincular a archivo existente en el menú contextual.
- Seleccione una página HTML del mapa del sitio. Aparecerá el icono de señalización de archivo. Arrastre el icono hasta el objeto con el que desea vincularlo: un archivo de la vista de Archivos del sitio, un documento de Dreamweaver abierto o un punto de fijación con nombre en un documento abierto en el escritorio. Consulte “Crear vínculos con documentos utilizando el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo” en la página 377.

Para cambiar un vínculo:

- 1 En el mapa del sitio, seleccione la página cuyo vínculo desea cambiar y elija Sitio > Cambiar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Cambiar vínculo (Macintosh).
- 2 Localice el archivo o escriba un URL.

Para eliminar un vínculo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la página en el mapa del sitio y elija Sitio > Quitar vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Quitar vínculo (Macintosh).
- Seleccione la página en el mapa del sitio y elija Quitar vínculo en el menú contextual. Cuando se quita un vínculo no se borra el archivo, sólo se elimina el vínculo del código HTML de la página que señala al vínculo.

Para abrir el origen de un vínculo:

- 1 Seleccione un archivo en el mapa del sitio.
- 2 Elija Sitio > Abrir origen del vínculo (Windows) o Sitio > Ver mapa del sitio > Abrir origen del vínculo (Macintosh).

Se abrirán el inspector de propiedades y el archivo de origen que contiene el vínculo. El vínculo quedará resaltado.

Cambiar un vínculo en todo el sitio

Además de configurar Dreamweaver para que actualice los vínculos automáticamente cada vez que mueve o renombra un archivo, puede cambiar manualmente todos los vínculos (incluidos los vínculos de correo electrónico, FTP, nulos y de secuencia de comandos) para que señalen a otro lugar. Puede utilizar esta opción en cualquier momento. Por ejemplo, puede vincular las palabras “películas del mes” a /películas/julio.html en todo el sitio y el 1º de agosto deberá cambiar esos vínculos para que señalen a /películas/agosto.html. Sin embargo, esta función resulta particularmente útil para eliminar un archivo con el que están vinculados otros archivos.

Para cambiar un vínculo en todo el sitio:

- 1 Seleccione un archivo en el panel Carpeta local de la ventana Sitio.
- 2 Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo. También puede escribir la ruta y el nombre de archivo en el campo Por vínculos a.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver actualizará todos los documentos vinculados al archivo seleccionado, haciendo que señalen al nuevo archivo y usando el formato de ruta empleado por el documento (por ejemplo, si la ruta antigua era relativa al documento, la nueva también deberá serlo). No importa si el tipo de vínculo es relativo al documento o a la raíz. El vínculo se actualizará automáticamente.

Después de cambiar un vínculo en todo el sitio, el archivo seleccionado quedará huérfano (es decir, ningún archivo del disco local estará vinculado a él). Entonces podrá borrarlo sin romper ningún vínculo del sitio local.

Nota: Dado que estos cambios se realizan localmente, deberá borrar manualmente el archivo huérfano correspondiente en el sitio remoto y colocar o desproteger los archivos cuyos vínculos ha modificado. De lo contrario, los visitantes del sitio no podrán ver los cambios efectuados.

Para cambiar en todo el sitio vínculos de secuencia de comandos, correo electrónico, FTP o nulos:

- 1 Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.
- 2 En el cuadro de diálogo Cambiar vínculo en todo el sitio, introduzca la información siguiente:
 - En el campo Cambiar todos los vínculos a, escriba el texto completo del vínculo que desea cambiar.
 - En el campo Por vínculos a, escriba el texto completo del vínculo de sustitución.

3 Haga clic en Aceptar.

Por ejemplo, para actualizar todos los vínculos de correo electrónico que señalan a su antigua dirección, puede escribir **mailto:juser@isp.com** en el campo Cambiar todos los vínculos a, y **mailto:juser-interface@isp.com** en el campo Por vínculos a.

Crear menús de salto

Un menú de salto es un menú emergente de un documento que ven los visitantes del sitio y que muestra opciones con vínculos a documentos o archivos. Puede crear vínculos con documentos del sitio Web, documentos de otros sitios, correo electrónico, gráficos o cualquier tipo de archivo se pueda abrir en un navegador.

Un menú de salto puede tener tres componentes básicos:

- Un mensaje de selección de menú, como una categoría de descripción para los elementos del menú, o instrucciones, como “Elija uno”. Opcional.
- Una lista de elementos de menú vinculados: el usuario elige una opción y se abre un documento o un archivo vinculado. Obligatorio.
- Un botón Ir. Opcional.

Insertar un menú de salto

Para insertar un menú de salto en el documento, utilice el objeto de formulario Menú de salto.

Para crear un menú de salto:

- 1 Elija Insertar > Objeto de formulario > Menú de salto.
Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar menú de salto.
- 2 Si desea crear un mensaje de selección, escriba el texto del mensaje en el campo Texto del cuadro de diálogo. En Opciones, active la casilla de verificación Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL. A continuación, haga clic en el botón más (+) para añadir un elemento de menú.
- 3 En el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar menú de salto, escriba el texto que desea que aparezca en la lista de menú.
- 4 En el campo Al seleccionarse, ir a URL, seleccione el archivo que desea abrir realizando uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en Examinar y, a continuación, seleccione el archivo que desea abrir.
 - Escriba la ruta del archivo que desea abrir.

5 En el menú emergente Abrir URL en, seleccione la ubicación donde desea abrir el archivo:

- Seleccione Ventana principal para abrir el archivo en la misma ventana:
- Seleccione un marco en el que se abrirá el archivo.

Nota: Si el marco deseado no aparece en el menú emergente Abrir URL en, cierre el cuadro de diálogo Insertar menú de salto y asigne un nombre al marco. Para obtener información sobre la asignación de nombres a marcos, consulte “Configurar propiedades de marcos” en la página 219.

6 Para añadir un botón Ir en lugar de un mensaje de selección de menú: Bajo Opciones, seleccione la opción Insertar botón Ir tras el menú.

7 Para añadir elementos de menú adicionales, haga clic en el botón más (+) y repita los pasos 3 a 6 de este procedimiento.

8 Haga clic en Aceptar.

Editar elementos del menú de salto

Para realizar cambios en los elementos del menú de salto, utilice el inspector de propiedades o el panel Comportamientos. Puede cambiar el orden de la lista o el archivo con el que se vincula un elemento. También puede añadir, eliminar o renombrar un elemento.

Utilice el panel Comportamientos para cambiar la ubicación en la que se abre un archivo vinculado o para añadir o cambiar un mensaje de selección de menú (consulte “Menú de salto” en la página 480).

Para editar un elemento del menú de salto mediante el inspector de propiedades:

- 1** En el inspector de propiedades, elija Ventana > Propiedades.
- 2** En la vista de Diseño de la ventana de documento, haga clic en el objeto de menú de salto para seleccionarlo.

El icono Lista/menú aparecerá en el inspector de propiedades.

- 3** En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Valores de lista.
- 4** Realice cambios en los elementos del menú y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Solucionar problemas de menús de salto

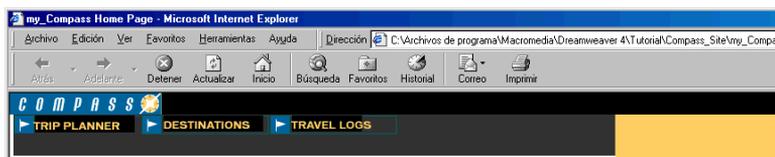
Cuando el usuario selecciona un elemento del menú de salto no puede volver a seleccionarlo si regresa a esa página o si el campo Abrir URL en especifica un marco. Hay dos formas de solucionar este problema:

- Utilice un mensaje de selección de menú, como una categoría, o instrucciones para el usuario, como “Elija uno”. El mensaje de selección de menú vuelve a seleccionarse automáticamente después de cada selección del menú.
- Utilice un botón Ir, que permite al usuario volver a visitar el vínculo seleccionado actualmente.

Nota: Seleccione una sola de estas opciones por menú de salto, ya que se aplican al menú de salto completo.

Crear barras de navegación

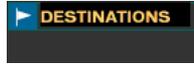
Una barra de navegación se compone de una imagen o un conjunto de imágenes cuya visualización cambia según las acciones que realiza el usuario. Las barras de navegación permiten desplazarse fácilmente entre las páginas y los archivos de un sitio.



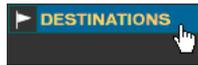
Antes de usar el comando Insertar barra de navegación, cree un conjunto de imágenes para los estados que se mostrarán con cada elemento de navegación. Un elemento de barra de navegación se puede considerar como un botón, ya que la hacer clic en él, lleva al usuario a otra página.

Un elemento de barra de navegación puede tener cuatro estados:

- Arriba: la imagen que aparece cuando el usuario aún no ha hecho clic en el elemento o interactuado con él. Por ejemplo, parece como si no se hubiera hecho clic en el elemento que se encuentra en este estado.



- Sobre: la imagen que aparece cuando el puntero se mueve sobre la imagen. Cambia la apariencia del elemento (por ejemplo, puede aparecer más claro) para indicar a los usuarios que pueden interactuar con él.



- Abajo: la imagen que aparece después de hacer clic en el elemento. Por ejemplo, cuando un usuario hace clic en un elemento, se carga una nueva página y la barra de navegación sigue mostrándose, pero el elemento en el que se ha hecho clic aparece oscurecido para indicar que se ha seleccionado.
- Sobre mientras abajo: la imagen que aparece cuando el puntero pasa sobre la imagen Abajo después de haber hecho clic en el elemento. Por ejemplo, el elemento puede aparecer atenuado o gris. Puede utilizar este estado para indicar visualmente a los usuarios que no pueden volver a hacer clic en el elemento mientras se encuentren en esta parte del sitio.

No es necesario incluir imágenes de barra de navegación para los cuatro estados. Por ejemplo, es posible que sólo necesite los estados Arriba y Abajo.

Puede crear una barra de navegación, copiarla en otras páginas del sitio, utilizarla con marcos y editar los comportamientos de la página para mostrar distintos estados a medida que accede a las páginas.

Insertar una barra de navegación

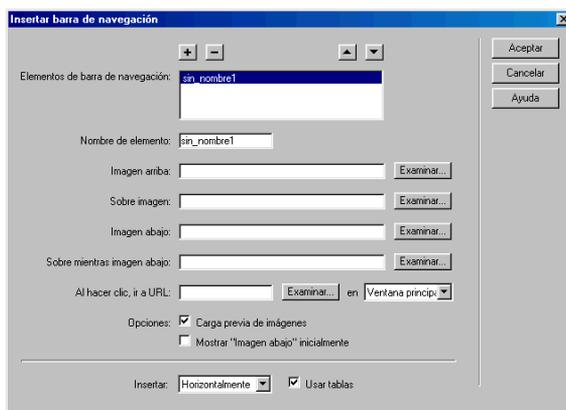
Cuando inserte una barra de navegación, asigne un nombre a los elementos de la barra y seleccione las imágenes correspondientes.

Para crear una barra de navegación:

1 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Imágenes interactivas > Barra de navegación.
- En la categoría Común del panel Objetos, seleccione Insertar barra de navegación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar barra de navegación.



2 En el campo Nombre de elemento, introduzca un nombre para el elemento de la barra de navegación. Por ejemplo, **Principal**.

Cada elemento corresponde a un botón con una serie de hasta cuatro imágenes de estado. Los nombres de elemento aparecen en la lista Elementos de barra de navegación. Utilice los botones de flecha para organizar los elementos en la barra de navegación.

3 Seleccione las opciones de estado de la imagen para este elemento (deberá seleccionar una imagen Arriba; los demás estados de la imagen son opcionales):

- En el campo Imagen arriba, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar inicialmente.
- En el campo Sobre imagen, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar cuando el usuario mueva el puntero sobre el elemento cuando se muestre la imagen Arriba.
- En el campo Imagen abajo, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar después de que el usuario haga clic en el elemento.
- En el campo Sobre imagen mientras imagen abajo, haga clic en Examinar para seleccionar la imagen que desea mostrar cuando el usuario mueva el puntero sobre la imagen Abajo.
- En el campo Al hacerse clic, ir a URL, seleccione una ubicación en la que se abrirá el archivo vinculado. Para ello, lleve a cabo uno de estos procedimientos:
- Seleccione Ventana principal para abrir el archivo en la misma ventana:
- Seleccione un marco en el que se abrirá el archivo.

Nota: Si el marco deseado no aparece en el menú emergente, cierre el cuadro de diálogo Insertar barra de navegación y asigne un nombre al marco. Para obtener información sobre la asignación de nombres a marcos, consulte “Configurar propiedades de marcos” en la página 219.

4 Seleccione las opciones para cargar la imagen:

- La opción Carga previa de imágenes transfiere las imágenes cuando se carga la página. Si esta opción no está seleccionada, es posible que se produzca una demora cuando el usuario mueva el puntero sobre la imagen de sustitución.
- Seleccione Mostrar “Imagen abajo” inicialmente para que aparezca el elemento seleccionado en su estado Abajo, en lugar de hacerlo en su estado Arriba predeterminado, cuando se abre la página. Por ejemplo, cuando se carga la página principal, el botón “Principal” de la barra de navegación deberá encontrarse en su estado Abajo.

Cuando esta opción está seleccionada, aparece un asterisco después del elemento en la lista Elementos de barra de navegación.

5 Bajo Insertar, seleccione una de estas opciones:

- Para insertar los elementos de la barra de navegación vertical u horizontalmente en el documento, utilice el menú emergente Insertar.
- Para insertar los elementos de la barra de navegación en una tabla, active la casilla de verificación Usar tablas.

- 6 Haga clic en el botón más (+) para añadir otro elemento a la barra de navegación y, a continuación, siga los pasos 2 a 5 hasta que haya definido todos los elementos.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Modificar una barra de navegación

Una vez creada una barra de navegación para un documento, puede añadir o quitar imágenes de la barra utilizando el comando Modificar barra de navegación. Puede emplear este comando para cambiar una imagen o un conjunto de imágenes, para determinar qué archivo se abre cuando se hace clic en un elemento, para seleccionar otra ventana o marco para abrir un archivo o para reordenar las imágenes.

Para modificar una barra de navegación:

- 1 Elija Modificar > Barra de navegación.
- 2 En la lista Elementos de barra de navegación, seleccione el elemento que desea editar.
- 3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

Adjuntar comportamientos a vínculos:

Puede adjuntar un comportamiento a cualquier vínculo de un documento. Puede emplear los comportamientos siguientes a la hora de insertar elementos vinculados a los documentos. Para obtener más información, consulte “Adjuntar un comportamiento” en la página 461.

Definir texto de barra de estado determina el texto de un mensaje y lo muestra en la barra de estado, que se encuentra en la parte inferior de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado. Consulte “Definir texto de barra de estado” en la página 489.

Abrir ventana del navegador sirve para abrir un URL en una nueva ventana. Puede especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. Consulte “Abrir ventana del navegador” en la página 481.

Menú de salto sirve para editar un menú de salto. Puede cambiar la lista de menús, especificar otro archivo vinculado o cambiar la ubicación del navegador en el que se abre el documento vinculado. Consulte “Menú de salto” en la página 480.

Definir Imagen de barra de navegación permite cambiar el comportamiento de una barra de navegación. Utilícelo para personalizar la visualización de las imágenes en una barra de navegación. Por ejemplo, cuando el puntero se encuentra sobre parte de la barra de navegación, cambia la presentación de otras imágenes de la barra o del documento. Consulte “Definir Imagen de barra de navegación” en la página 485.

CAPÍTULO 16

Reutilizar contenido con plantillas y bibliotecas

El panel Activos (consulte “Administrar e insertar activos” en la página 229) proporciona acceso a todos los activos de su sitio. Dreamweaver proporciona dos categorías “vinculadas” de activos: plantillas y bibliotecas. Las páginas que usan un activo vinculado se actualizan automáticamente cuando se cambia el activo vinculado.

Las plantillas y bibliotecas de Dreamweaver pueden ayudarle a crear páginas Web con un diseño coherente. El uso de plantillas y bibliotecas también facilita el mantenimiento de sitios Web, ya que puede rediseñar un sitio y cambiar cientos de páginas en cuestión de segundos.

Una plantilla es un documento que sirve para crear múltiples páginas con el mismo diseño. Al crear una plantilla, podrá indicar qué elementos de la página deberán permanecer constantes (no editables o bloqueados) en los documentos basados en esa plantilla, y qué elementos podrán modificarse.

Por ejemplo, si usted publica una revista electrónica, es muy probable que el diseño de la cabecera y el diseño general no cambien de un número al siguiente, ni incluso de un artículo de la revista al que ocupará el mismo lugar en el siguiente número, pero el título y los contenidos de cada artículo serán diferentes. El diseñador puede crear el diseño de la página de un artículo de la revista con texto marcador de posición en los lugares en donde irán el título y el contenido (y con esas regiones marcadas como editables); entonces, el diseñador puede guardar ese diseño como plantilla. La persona que componga el nuevo número de la revista creará una nueva página basada en la plantilla, y sustituirá el texto marcador de posición con el título y el texto reales del nuevo artículo.

Puede modificar una plantilla incluso después de haberla usado para crear documentos. Cuando se modifica una plantilla, las regiones bloqueadas (no editables) de los documentos basados en la plantilla se actualizan para incorporar los cambios que se han realizado en la plantilla.

Nota: Si se abre un archivo de plantilla, se puede editar todo lo que hay en ese archivo, independientemente de que esté marcado como editable o bloqueado. Si se abre un documento basado en una plantilla, sólo se pueden editar las regiones que están marcadas como editables. Por ello, los términos *editable* y *bloqueado* indican si una región de un documento basado en una plantilla es editable, no indican que la región sea editable en la propia plantilla.

Las plantillas son la mejor solución para los casos en que se desea que un conjunto de páginas tenga un diseño idéntico; en esas situaciones, interesa definir previamente el diseño de ese conjunto de páginas, y añadir después el contenido. Si solamente se desea que esas páginas tengan los mismos encabezados y pies, pero con distinto diseño entre ambos, pueden usarse elementos de biblioteca para almacenar los encabezados y los pies de página. (Los elementos de biblioteca son elementos de página almacenados que se pueden reutilizar en múltiples páginas; igual que con las plantillas, se pueden actualizar todas las páginas que usan un elemento de biblioteca siempre que se cambia el contenido del elemento. Para obtener más información, consulte “Crear, administrar y editar elementos de biblioteca” en la página 415.) Es importante tener en cuenta que para páginas creadas con plantillas, no se pueden convertir las tablas en capas ni las capas en tablas.

Nota: El uso de una plantilla puede limitar sus cambios posteriores de diseño y formateo. Si posteriormente prevé realizar cambios importantes de diseño en sus páginas, puede ser más conveniente emplear elementos de biblioteca en lugar de plantillas.

Las plantillas son especialmente útiles cuando se trabaja en colaboración con otros usuarios y hay un diseñador que controla los diseños de página mientras que otras personas añaden contenido a las páginas pero no están autorizadas a cambiar el diseño.

Dreamweaver también proporciona otros tipos de contenidos reutilizables: los server-side includes y los elementos de biblioteca. Puede utilizar estos medios para manipular el contenido que aparece en todas las páginas del sitio (como el encabezado o el pie de página) o para el contenido que aparece sólo en unas pocas páginas pero que debe actualizarse con frecuencia (como los titulares de noticias o las ofertas especiales). Estos medios son adecuados para diversos tipos de sitios:

- Los server-side includes sólo pueden utilizarse para sitios que vayan a verse desde servidores, no para sitios que se vean desde sistemas locales sin servidor. Pueden verse solamente en servidores que estén configurados para procesar server-side includes. (Pregunte al webmaster o al administrador del sistema si su servidor Web es compatible con server-side includes.) Consulte “Usar server-side includes” en la página 423.
- Los elementos de biblioteca pueden usarse en sitios que se vean desde sistemas locales y también en aquellos que residen en un servidor. En los sitios que se ven desde sistemas locales, sin servidor, deben usarse elementos de biblioteca en lugar de server-side includes. Consulte “Crear, administrar y editar elementos de biblioteca” en la página 415.

Crear plantillas

Puede crear una plantilla a partir de un documento HTML existente y después modificarla para que se ajuste a sus necesidades, o bien puede crear una plantilla comenzando de cero a partir de un documento HTML en blanco.

Dreamweaver guarda las plantillas con la extensión de archivo .dwt en una carpeta llamada Templates en la carpeta raíz local de su sitio. Si no existe todavía la carpeta Templates, Dreamweaver la creará al guardar una plantilla nueva.

Nota: No saque las plantillas de la carpeta Templates, ni guarde en ella archivos que no sean plantillas. Tampoco debe sacar la carpeta Templates de su carpeta raíz local. Hacerlo ocasiona errores en las rutas de las plantillas.

Si desea almacenar información adicional acerca de una plantilla, como el nombre de la persona que la creó, la fecha en que se modificó por última vez o la explicación de algunas decisiones sobre su diseño, puede crearse un archivo de Design Notes para la plantilla. Los documentos basados en una plantilla no heredan las Design Notes de la plantilla. (Para obtener más información, consulte “Design Notes” en la página 138.

La mayoría de las operaciones con plantillas solamente están disponibles cuando la vista de Diseño está activa. Si un comando relacionado con plantillas está atenuado cuando la vista de Código está activa, haga clic en la vista de Diseño.

Para guardar un documento existente como plantilla:

- 1 Elija Archivo > Abrir y seleccione un documento.
- 2 Cuando se abra el documento, elija Archivo > Guardar como plantilla.

Nota: Si el documento está basado en una plantilla, primero debe separarlo de la plantilla para poder guardar el propio documento como plantilla.

- 3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione un sitio en el menú emergente e introduzca un nombre para la plantilla en el cuadro Guardar como.
- 4 Haga clic en Guardar.

El archivo de plantilla se guarda en la carpeta Templates con la extensión .dwt.

Para crear una plantilla nueva en blanco:

- 1 Elija Ventana > Plantillas.
Aparecerá el panel Activos, con la categoría Plantillas seleccionada.
- 2  En el panel Activos, haga clic en el botón Plantilla nueva situado en la parte inferior del panel Activos.
Se añadirá una plantilla nueva sin título a la lista de plantillas del panel.
- 3 Con la plantilla aún seleccionada, introduzca un nombre para ella.

Para editar la plantilla en la que está basado un documento:

Elija Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.

Para editar una plantilla:

1 Elija Ventana > Plantillas.

Aparecerá el panel Activos, con la categoría Plantillas seleccionada. En el panel inferior del panel Activos muestra una lista de todas las plantillas disponibles para el sitio. El panel superior muestra una vista previa de la plantilla seleccionada.

2 En el panel Activos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en el nombre de la plantilla.
- Haga clic en el botón Editar plantilla que se encuentra en la parte inferior del panel Activos.



3 Edite la plantilla en la ventana de documento. Cree en la plantilla las regiones editables que desee (consulte “Definir las regiones editables de una plantilla” en la página 401).

4 Guarde la plantilla editada eligiendo Guardar > archivo.

Nota: Si no se ha definido ninguna región editable, el sistema le advertirá en este momento que la plantilla no contiene regiones editables. La plantilla se puede guardar de todas formas, y se puede modificar aunque no contenga regiones editables, pero no se podrán modificar documentos basados en la plantilla hasta que se haya creado una región editable en la misma.

Para renombrar una plantilla en el panel Activos:

1 Haga clic una vez en el nombre de la plantilla para seleccionarla.

2 Tras una breve pausa, vuelva a hacer clic.

3 Cuando se pueda editar el nombre, introduzca el que desee.

Nota: Este método de renombrar funciona igual que el cambio de nombre de archivos en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, puesto que se abriría la plantilla para ser editada.

4 Haga clic en cualquier lugar, o presione Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

- 5 Dreamweaver pregunta al usuario si desea actualizar los documentos basados en esta plantilla.
 - Para actualizar todos los documentos del sitio basados en esta plantilla, haga clic en Actualizar.
 - Para que no se actualice ninguno de los documentos basados en esta plantilla, haga clic en No actualizar. Los documentos que se decide no actualizar siguen estando basados en la misma plantilla (no separados); para actualizarlos más adelante, abra la plantilla y elija Modificar > plantillas > Actualizar.

Para eliminar una plantilla:

- 1 Seleccione la plantilla en el panel Activos.
- 2 Haga clic en el botón Eliminar y confirme que desea eliminar la plantilla. (Tenga presente que cuando se elimina una plantilla, no se puede recuperar.)

El archivo de plantilla queda eliminado del sitio. Los documentos que estaban basados en esta plantilla no se separan de la misma, sino que conservan la estructura y las regiones editables que tenía la plantilla antes de ser eliminada. Para convertir un documento de este tipo en un archivo HTML normal sin regiones editables ni bloqueadas, use el comando Modificar > plantillas > Separar de plantilla. Para obtener más información, consulte “Separar un documento de una plantilla” en la página 410.

Configurar propiedades de página de plantilla

Los documentos creados a partir de una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página. En un documento basado en una plantilla, podrá cambiar el título del documento, pero se ignorarán los cambios que realice en las demás propiedades de página. Si se aplica una plantilla a un documento y luego es necesario cambiar las propiedades de página del documento, hay que modificar las propiedades de página de la plantilla y luego actualizar las páginas que utilizan la plantilla. (Lo que significa que se modifican las propiedades de página de todos los documentos basados en esa plantilla.)

Para modificar las propiedades de página de la plantilla:

- 1 Abra el archivo de la plantilla y elija Modificar > Propiedades de página.
- 2 Especifique las opciones deseadas para la página y haga clic en Aceptar.
- 3 Actualice las páginas basadas en la plantilla, si hay alguna; para obtener más información, consulte “Actualizar páginas basadas en una plantilla” en la página 411.

Para conocer más detalles acerca de las propiedades de página, consulte “Configurar las propiedades del documento” en la página 156.

Vínculos en plantillas

Para crear un vínculo en un archivo de plantilla, utilice el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades; no escriba el nombre del archivo con el que desea establecer el vínculo. Si lo escribe, el vínculo puede no funcionar correctamente. La siguiente información explica por qué se produce este problema y ofrece un ejemplo de una situación en la que suele ocurrir.

Cuando se crea un archivo de plantilla por el procedimiento de abrir una página existente y luego guardar esa página como plantilla, Dreamweaver asegura que todos los vínculos de la página continúan señalando a los mismos archivos que señalaban antes. Como las plantillas se guardan en la carpeta especial de plantillas, la ruta mostrada por un vínculo relativo a un documento cambia cuando la página se guarda como plantilla. Este cambio no causa problemas; cuando se crea un documento nuevo basado en esa plantilla, y luego se guarda, todos los vínculos relativos a ese documento nuevo se actualizan para que continúen señalando a los archivos correctos, como cabría esperar.

Sin embargo, cuando se añade un vínculo nuevo relativo al documento a un archivo de plantilla, si se escribe la ruta en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, es fácil introducir por error la ruta equivocada. La ruta correcta es la ruta desde la carpeta de Plantillas hasta el documento con el que se está estableciendo el vínculo, no la ruta desde la carpeta del documento.

Para evitar este problema, utilice el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivo para seleccionar los archivos con los que establecer el vínculo. Para obtener más información acerca de cómo usar el icono de señalización de archivos, consulte “Crear vínculos con documentos utilizando el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivo” en la página 377.

El siguiente ejemplo ilustra el problema. Supongamos un sitio en el que hay una serie de páginas del catálogo individuales (llamadas `gadgets.html`, `gewgaws.html` y `thingamajigs.html`) que están basadas en una plantilla llamada `Catalog_Page.dwt`. La estructura de carpetas del sitio es la siguiente:

Carpeta local	Notas	Tam...	Tipo	Modificado	Protegido por
C:\WINDOWS\Desktop\My_Site			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
Catalog			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
contact.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gadgets.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gewgaws.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
home.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
products.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
stuff.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
thingamajigs.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
Templates			Folder	9/28/00 12:39 PM	-
Catalog_Page.dwt		1KB	DWT File	9/28/00 12:43 PM	-

Supongamos que deseamos que todas las páginas basadas en la plantilla contenga un vínculo que señale al archivo `home.html`. Abrimos la plantilla `Catalog_Page` para añadir el vínculo y seleccionamos la imagen que deseamos adjuntar al vínculo. Pero si escribimos `home.html` en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, nos encontraremos con el problema del vínculo relativo al documento: al guardar la plantilla editada, los documentos basados en ella señalarán a un lugar equivocado, porque el vínculo de la plantilla se interpreta como relativo a la carpeta `Templates` en lugar de interpretarse como relativo a la carpeta `Catalogue`. O sea, que el vínculo `home.html` de la plantilla señala a `home.html` de la carpeta `Templates` en lugar de señalar la ruta `../Catalog/home.html`. Cuando Dreamweaver actualiza los documentos basados en la plantilla, modifica los vínculos relativos a los documentos; para los documentos de la carpeta `Catalogue`, un vínculo con `../Catalog/home.html` en la plantilla se convierte en `home.html`, pero un vínculo con `home.html` en la plantilla se convierte en `../Templates/home.html`.

Si se selecciona el archivo `home.html` utilizando el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivos en lugar de escribir su nombre manualmente, Dreamweaver actualiza automáticamente todos los documentos basados en la plantilla para que usen las rutas relativas correctas con `home.html`.

Nota: En algunos casos (como rutas de archivos en manejadores de eventos en plantillas) no es posible usar el icono de la carpeta ni el icono de señalización de archivos; en estos casos, compruebe que introduce la ruta correcta a mano.

Definir las regiones editables de una plantilla

En una plantilla, las regiones editables son las partes de la página que se pueden cambiar en los archivos basados en esa plantilla. Por ejemplo, el texto de un artículo de un boletín aparecerá en una región editable, para que cada artículo pueda contener texto distinto. Las regiones bloqueadas (no editables) son las partes del diseño de la página que permanecen constantes de una página a otra.

Al crear una plantilla nueva, todas sus regiones están bloqueadas; por ello, para que la plantilla sea útil, es preciso hacer editables algunas regiones (desbloquearlas).

Al editar la plantilla en sí, podrá realizar cambios tanto en las regiones editables como en las bloqueadas. Sin embargo, en un documento basado en una plantilla, sólo podrá realizar cambios en las regiones editables del documento; no podrá modificar las regiones bloqueadas del documento.

Nota: Al asignar un nombre a una región, no podrá utilizar los siguientes caracteres: comillas simples y dobles (' '), paréntesis angulares (< >), y ampersands (&).

Para definir el contenido existente de la plantilla como región editable:

- 1 En la plantilla, seleccione el texto o el contenido que desee convertir en una región editable.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) en el texto seleccionado y elija Nueva región editable en el menú contextual.
- 3 En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre exclusivo para la región. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región editable en una plantilla determinada.)

La región editable está encerrada en un contorno rectangular resaltado en la plantilla, con el color de resaltado que esté seleccionado en preferencias. Una ficha en el ángulo superior izquierdo de la región muestra el nombre de la misma.

Puede marcar una tabla entera o una celda individual de una tabla como editable; no obstante, no podrá marcar varias celdas de una tabla como una sola región editable. Tenga en cuenta que Dreamweaver no distingue entre marcar la celda de una tabla como editable y marcar el contenido de la celda como editable.

Las capas y el contenido de las capas son elementos distintos; al hacer editable un capa es posible cambiar la posición de la capa así como su contenido, mientras que al hacer editable el contenido de una sólo puede cambiarse el contenido de la capa, pero no su posición. Para seleccionar el contenido de la capa, haga clic en la capa y elija Edición > Seleccionar todo; para seleccionar la propia capa, compruebe que se muestren los elementos invisibles, luego haga clic en el icono que representa la ubicación de la capa. Para obtener más información sobre capas, consulte “Usar capas dinámicas” en la página 427.

Nota: Si ha hecho editable el contenido de una capa y después desea que también su posición sea editable, tiene que eliminar la región editable de alrededor del contenido para poder marcar la propia capa como editable. Consulte “Bloquear una región editable” en la página 407.

Para insertar una región editable vacía en una plantilla:

- 1 En la plantilla, coloque el punto de inserción en la posición en la que desea insertar la región editable.
- 2 Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.

- 3 En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre para la región.

El nombre de la región, encerrado entre llaves ({}), se inserta en la plantilla como un marcador de posición encerrado en un contorno rectangular del color de resaltado correspondiente.

Al aplicar la plantilla a un documento, se pueden seleccionar las llaves y el nombre de la región y sustituirlos por texto, imágenes u otro contenido.

Definir preferencias de la plantilla

Puede utilizar las preferencias de resaltado de Dreamweaver para personalizar el color de resaltado de los contornos de alrededor de las regiones editables y bloqueadas de una plantilla. El color de la región editable aparece en la propia plantilla y en los documentos basados en la plantilla; el color de la región bloqueada aparece solamente en los documentos basados en la plantilla.

Para cambiar el color de resaltado de la plantilla:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Resalto.
- 2 Haga clic en el cuadro de color de Regiones editables y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de colores (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto). Repita esta operación para las Regiones bloqueadas. Para obtener más información acerca del uso del selector de colores, consulte “Trabajar con colores” en la página 88.
- 3 Haga clic en la opción Mostrar para activar o desactivar la visualización de estos colores en la ventana de documento.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

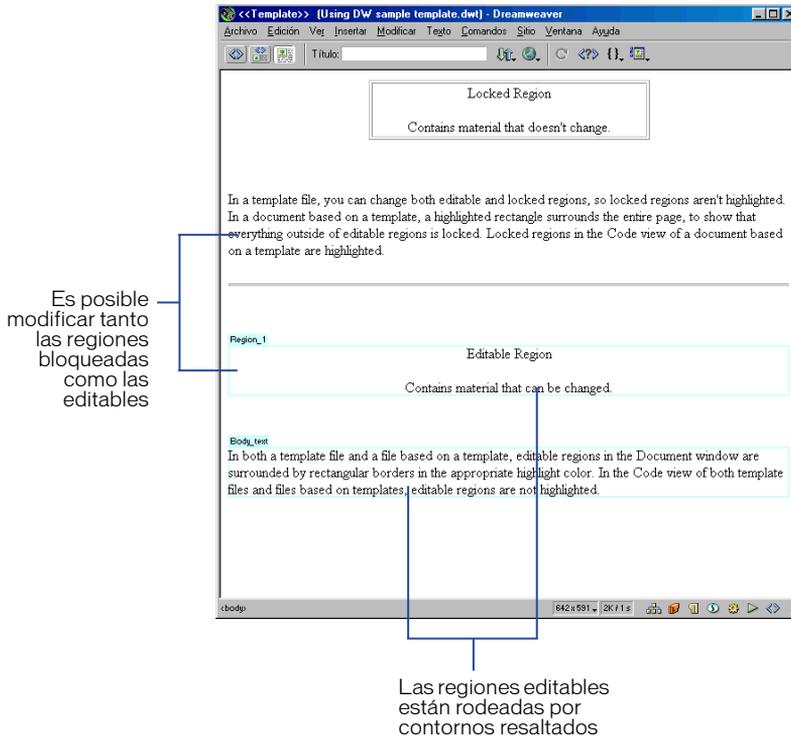
Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en preferencias de Resalto.

Nota: Si se están mostrando los elementos invisibles pero los colores de resaltado no, elija Edición > Preferencias y compruebe que esté seleccionada la opción Mostrar que hay junto al color de resaltado. Verifique también que el color elegido sea claramente visible sobre el color de fondo de la página. (Si usted padece daltonismo, puede tener que cambiar el valor predeterminado del color de resaltado a otro color más visible.)

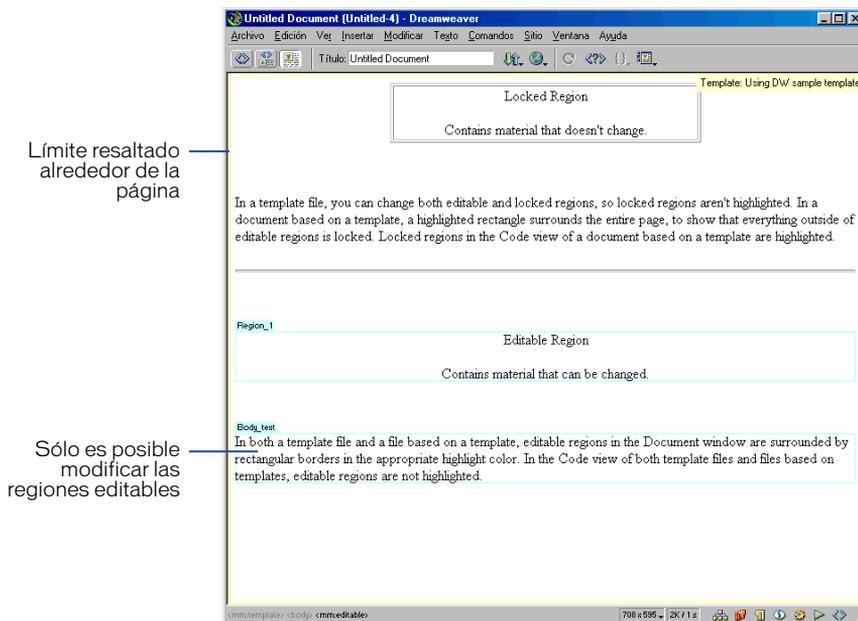
Ver regiones editables y bloqueadas

En plantillas y documentos basados en plantillas, las regiones editables aparecen en la Vista de Diseño de la ventana de documento rodeadas por contornos rectangulares del color de resaltado correspondiente. En la parte superior izquierda de cada región editable aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región editable.

En las plantillas, solamente las regiones editables están marcadas con contornos resaltados. Puede cambiar tanto el contenido editable como el bloqueado.



En los documentos basados en plantillas, además de los contornos de las regiones editables, toda la página aparece rodeada por un contorno de otro color, con una ficha en la parte superior derecha en la que aparece el nombre de la plantilla en la que el documento está basado. Este rectángulo resaltado se muestra para recordarle que el documento está basado en una plantilla y que no se puede cambiar nada que esté fuera de las regiones editables.



Nota: Si se intenta editar una región bloqueada en un documento basado en una plantilla cuando se desactiva el resaltado, el puntero del ratón cambia para indicar que no se puede hacer clic en una región bloqueada.

Ver código HTML editable y bloqueado

El contenido editable se marca en HTML mediante los comentarios de Dreamweaver `#BeginEditable` y `#EndEditable`. Todo lo que hay entre esos comentarios es editable. El código HTML para una región editable denominada `Edit_Region` tendría el siguiente aspecto:

```
<!-- #BeginEditable "Edit_Region" -->
    {Edit_Region}
<!-- #EndEditable -->
```

El código HTML para una tabla editable denominada Edit_Table tendría el siguiente aspecto:

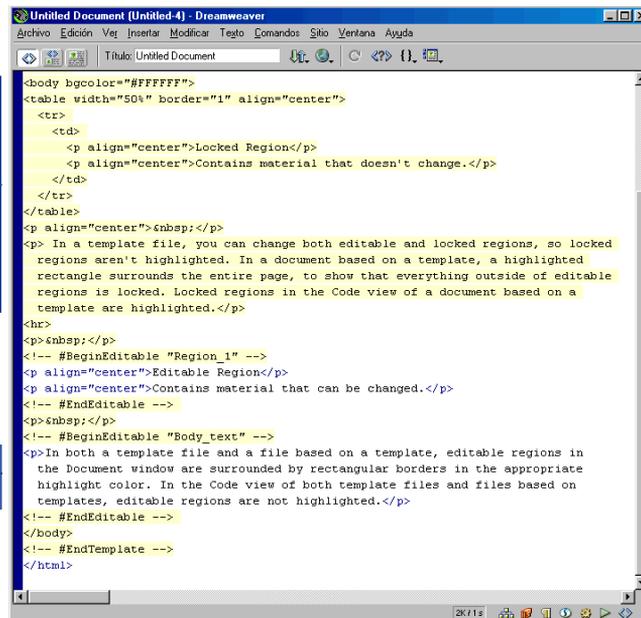
```
<!-- #BeginEditable "Editable_Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

En las plantillas, las regiones editables no están resaltadas en la vista Código de la ventana de documento (o el inspector de códigos); puede modificarse tanto el código HTML editable como el bloqueado.

Para documentos basados en plantillas, si la aplicación de color a la sintaxis está activada, las regiones bloqueadas se muestran resaltadas en los editores de código. (Para obtener información sobre la activación de la aplicación de color a la sintaxis, consulte “Configurar las opciones de la vista de Código (o el inspector de código)” en la página 349.) Sólo podrá realizar cambios en el código HTML editable (no resaltado).

El código HTML
bloqueado está
resaltado

Sólo es posible
modificar el código
HTML editable



Note: Dreamweaver no le impide escribir en las regiones bloqueadas del inspector de códigos o la vista Código de la ventana de documento. Sin embargo, Dreamweaver descarta todos los cambios que se realicen en las regiones bloqueadas, por lo que se debe tener cuidado para escribir solamente en las regiones editables.

Bloquear una región editable

Si ha marcado una región de la plantilla como editable y después desea bloquearla de nuevo (convertirla en no editable), utilice el comando Quitar región editable.

Nota: No se puede bloquear una región en un archivo basado en una plantilla; solamente puede bloquearse una región en una plantilla.

Para bloquear una región (convertirla en no editable) de una plantilla:

- 1 Elija Modificar > Plantillas > Quitar región editable.
- 2 Seleccione el nombre de la región de la lista y haga clic en Aceptar.

La región quedará bloqueada. Ya no tendrá nombre (puesto que solamente lo tienen las regiones editables).

Usar estilos, líneas de tiempo, comportamientos y etiquetas de la sección Head en plantillas

Los documentos basados en plantillas no admiten plenamente los estilos CSS, las líneas de tiempo, los comportamientos y las etiquetas de la sección head.

Todos esos elementos insertan información en la sección head de un documento. Como la sección head de un documento basado en una plantilla está bloqueada (excepto el título del documento), Dreamweaver no puede insertar una hoja de estilos ni código JavaScript en ese documento. Para usar esos elementos en un documento basado en una plantilla, es preciso añadirlos a la plantilla en la que el documento está basado. (Para que una hoja de estilos en una plantilla sea editable sin tener que actualizar las páginas cada vez que se modifica la hoja de estilos, debe usarse una hoja de estilos externa.)

Si no es posible añadir estos elementos a la plantilla, puede separarse el documento de la plantilla, lo que convierte en editable a la sección head. Sin embargo, después de separar el documento de la plantilla, el documento ya no se actualizará cuando se modifique aquella. Consulte “Separar un documento de una plantilla” en la página 410.

Para obtener más información sobre estos elementos, consulte “Utilizar hojas de estilos CSS” en la página 259, “Animar las capas” en la página 446, y “Usar comportamientos” en la página 457.

Crear documentos basados en plantillas

Puede usar una plantilla como punto de partida para la creación de un nuevo documento, o aplicarla a un documento existente.

Al crear un documento nuevo basado en una plantilla, puede elegir si desea que el documento permanezca adjuntado a la plantilla. De forma predeterminada, cuando se modifica una plantilla, los documentos basados en esa plantilla se actualizan para reflejar los cambios realizados en la misma. Pero se anula la selección de la opción Actualizar página cuando cambie la plantilla en el cuadro de diálogo Nuevo de plantilla, el nuevo documento se crea como diseño de fondo: una copia de la plantilla que es un archivo HTML independiente, sin regiones editables ni bloqueadas. En ese caso, al actualizar la plantilla no se modifica el documento. En otras palabras, anular la selección de esta opción equivale a crear un nuevo documento basado en una plantilla y luego separar el documento de la plantilla.

Nota: La opción de no actualizar el documento cuando la plantilla se modifica se incluye para aquellos usuarios que desean utilizar las plantillas como archivos de diseño de fondo: un punto de partida en cualquier momento para crear documentos completamente independientes. Si desea utilizar el comportamiento de plantillas predeterminado de Dreamweaver, en el que los documentos basados en una plantilla se actualizan cuando esta se modifica, deje la opción seleccionada.

Para crear un nuevo documento basado en una plantilla, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:

- Elija Archivo > Nuevo de plantilla. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione una plantilla. (Si no desea que su nuevo documento se actualice cuando se modifique la plantilla, anule la selección de Actualizar página cuando cambie la plantilla.) Luego haga clic en Seleccionar.
- Elija Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo, y luego aplicarle una plantilla seleccionando una en la categoría Plantillas del panel Activos y haciendo clic en el botón Aplicar. (Como alternativa, puede arrastrar una plantilla desde el panel Activos hasta el documento.)

Para aplicar una plantilla a un documento existente de Dreamweaver:

Abra el documento. A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en la Vista de Diseño de la ventana de documento, luego elija Modificar > Plantillas > Aplicar plantilla a página. Elija una plantilla de la lista y haga clic en Seleccionar.
- Seleccione la plantilla en la categoría Plantillas del panel Activos y haga clic en el botón Aplicar.
- Arrastre la plantilla desde la categoría Plantillas del panel Activos hasta la Vista de Diseño de la ventana de documento.

Nota: Decir que una plantilla se ha aplicado a un documento equivale a decir que ese documento está basado en la plantilla. Ambas frases pueden usarse indistintamente.

Cuando se aplica una plantilla a un documento existente que aún no está basado en ninguna plantilla, Dreamweaver convierte el documento en una copia del archivo de la plantilla, colocando el material de la sección `body` del documento existente en una sola región editable que el usuario puede elegir.

Nota: Los comportamientos y otras secuencias de comandos del documento existente que están asociados con el contenido de `body` permanecen en la sección `head` del documento una vez que se le ha aplicado una plantilla. Otros elementos de la sección `head` del documento existente, como las `meta` etiquetas, son descartados cuando se aplica la plantilla.

Cuando se aplica una plantilla nueva a un documento existente que aún no está basado en otra plantilla, Dreamweaver convierte el documento en una copia del archivo de la plantilla nueva, colocando el material de la sección del cuerpo del documento existente en las regiones correspondientes de la plantilla nueva siempre que sea posible. Dreamweaver lleva a cabo este proceso comparando los nombres de las regiones editables del documento con los nombres de las regiones editables de la plantilla nueva; para cada nombre de región que coincide, Dreamweaver coloca el contenido existente de esa región en la nueva región con el mismo nombre.

Por ejemplo, suponga que desea probar un nuevo aspecto de su sitio pero todavía no está en disposición de cambiar todas las páginas. Se puede crear una plantilla nueva con el nuevo formato y diseño, asignando a las regiones editables de la plantilla nueva los mismos nombres de las regiones editables de la plantilla antigua; así, al aplicar la plantilla nueva a las páginas, el material de las regiones editables de la página se colocará en las regiones editables correspondientes del nuevo diseño.

Si en la plantilla antigua hay regiones editables a las que no corresponde ninguna región en la plantilla nueva, el cuadro de diálogo Elegir región editable para contenido huérfano le preguntará a qué región editable de la plantilla nueva debe llevarse el contenido “huérfano”. Elija el nombre de una región editable; todo el contenido de las regiones editables que no tenían región correspondiente se adjuntará a la región que usted elija. (Todo el contenido huérfano del contenido existente debe ir a una sola región editable.) Si selecciona el elemento (Ninguna) en lugar del nombre de una región, el contenido de las regiones del documento existente que carecen de región correspondiente es desechado.

Si cree que las regiones editables de su documento coinciden con las regiones editables de la plantilla nueva que está aplicando, pero el cuadro de diálogo de contenido huérfano aparece de todas formas, puede hacer clic en Cancelar y la plantilla nueva no se aplicará al documento. Entonces, puede examinar las regiones editables del documento y las regiones editables de la plantilla nueva para identificar cuáles son las regiones editables del documento que no aparecen en la plantilla nueva. Luego puede añadir nuevas regiones con esos nombres a la plantilla nueva.

Todas las regiones editables nuevas que haya en la plantilla nueva (y que no estuvieran en la plantilla antigua) se añaden al documento. Las nuevas regiones contienen el texto marcador de posición predeterminado de la plantilla nueva.

Una vez aplicada una plantilla a un documento, si los resultados no son los esperados, puede usar Edición > Deshacer aplicar plantilla para recuperar el estado del documento antes de aplicarle la plantilla.

Localizar las regiones editables de un documento

Todas las regiones editables del cuerpo de una plantilla se enumeran en la parte inferior del submenú Modificar > Plantillas. Use esta lista para seleccionar y editar las regiones.

Para localizar una región editable y seleccionarla en el documento:

Elija Modificar > Plantillas, y elija el nombre de la región en la lista que aparece al final de ese submenú.

La región se seleccionará en el documento. Puede escribir el nuevo texto en la región, o hacer clic en ella para editar su contenido.

Separar un documento de una plantilla

Para realizar cambios tanto en las regiones bloqueadas como en las regiones editables de una página que usa una plantilla, en primer lugar deberá separar la página de la plantilla. Una vez separada, la página se convierte en un documento normal sin regiones editables ni bloqueadas, y sin vínculo con ninguna plantilla. Tenga en cuenta que esto significa que la página ya no se actualizará cuando se actualice la plantilla.

Para separar un documento de una plantilla:

- 1 Abra el documento que desea separar.
- 2 Elija Modificar > Plantillas > Separar de plantilla.

La página se separará de la plantilla y todas las regiones se convertirán en editables.

Actualizar páginas basadas en una plantilla

Al realizar un cambio en una plantilla, Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla. También puede usar los comandos de actualización para actualizar manualmente la página actual o el sitio completo. Ejecutar los comandos de actualización es lo mismo que volver a aplicar una plantilla.

Para obtener información sobre edición de plantillas, consulte “Crear plantillas” en la página 397 y “Definir las regiones editables de una plantilla” en la página 401.

Para abrir y modificar la plantilla usada para crear el documento actual:

- 1 Elija Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.
- 2 Modifique el contenido de la plantilla que desee. Para modificar las propiedades de página de la plantilla, elija Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página.)

Para actualizar el documento actual con la versión actual de una plantilla:

Elija Modificar > Plantillas > Actualizar página actual.

Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que usen una plantilla concreta:

- 1 Elija Modificar > Plantillas > Actualizar páginas.
Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.
- 2 En el menú emergente Buscar en, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:
 - Elija Todo el sitio, y luego seleccione el nombre del sitio en el menú emergente que aparece al lado. Se actualizarán todas las páginas del sitio seleccionado con los cambios de sus correspondientes plantillas.
 - Elija Archivos que usan, y luego seleccione el nombre de la plantilla en el menú emergente que aparece al lado. Se actualizarán todas las páginas del sitio actual que usen la plantilla seleccionada.
- 3 Asegúrese de que Plantillas está seleccionado en la opción Actualizar. (Para actualizar elementos de biblioteca al mismo tiempo, asegúrese de que también esté seleccionada la opción Elementos de biblioteca. Consulte “Crear, administrar y editar elementos de biblioteca” en la página 415 para obtener más información.)
- 4 Haga clic en Iniciar.

Dreamweaver actualiza los archivos como se ha indicado. Si se selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporciona información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.

Exportar e importar contenido XML

Podemos pensar en un documento basado en una plantilla como un documento que contiene un conjunto de datos representados por pares de nombres/valores. Cada par consta del nombre de una región editable y del contenido de esta. Supongamos, por ejemplo, que la plantilla contiene tres regiones editables: `item_number`, `item_price` e `item_color`. Se puede describir completamente un documento basado en esa plantilla citando el nombre de la plantilla y tres pares de nombres/valores, uno para cada una de las tres regiones editables.

Dreamweaver le permite exportar esos pares de nombres/valores a un archivo XML para poder trabajar con los datos del documento fuera de Dreamweaver (en un editor de XML, por ejemplo, en un editor de textos, o incluso en una aplicación de bases de datos). Y a la inversa, si tenemos un documento XML que está estructurado adecuadamente, se pueden importar los datos que contiene a un documento basado en una plantilla de Dreamweaver.

Para exportar las regiones editables de un documento como XML:

- 1 Elija Archivo > Abrir y abra un documento basado en una plantilla (y que contenga regiones editables).
- 2 Elija Archivo > Exportar > Exportar regiones editables como XML.
- 3 En el cuadro de diálogo XML que aparece a continuación, seleccione una notación de etiqueta y haga clic en Aceptar.

Consulte “Usar notaciones de etiquetas XML” en la página 414 para obtener más información.

- 4 En el cuadro de diálogo que aparece, asigne un nombre al archivo XML y haga clic en Guardar.

Dreamweaver genera un archivo XML que contiene el material de las regiones editables del documento. El archivo XML incluye el nombre de la plantilla en la que está basado el documento, así como el nombre y el contenido de cada región editable.

Nota: El material que contienen las regiones bloqueadas no se exporta al archivo XML.

Para importar contenido XML:

- 1 Elija Archivo > Importar > Importar XML a plantilla.
- 2 Seleccione el archivo XML y haga clic en Abrir.

Dreamweaver crea un nuevo documento basado en la plantilla especificada en el archivo XML. Después, rellena el contenido de cada región editable de ese documento con los datos del archivo XML. El documento resultante aparece en una nueva ventana de documento. Si no se encuentra la plantilla especificada, Dreamweaver le pedirá que seleccione la plantilla que desea usar.

Tenga en cuenta que, si el archivo XML no está configurado exactamente de la forma adecuada para Dreamweaver, es posible que no se puedan importar los datos. Una posible solución a este problema consiste en exportar un archivo XML ficticio desde Dreamweaver, para tener así un archivo XML exactamente con la estructura correcta. Luego, bastará con copiar los datos desde el archivo original XML al archivo exportado XML. El resultado es un archivo XML con la estructura correcta que contiene los datos adecuados, con todo listo para ser importado.

XML

XML corresponde a las siglas de Extensible Markup Language (lenguaje de formato ampliable), un lenguaje de formato para documentos estructurados. Se puede entender como una generalización de HTML que le permite definir sus propias etiquetas. XML deriva de SGML, siglas de Standard Generalized Markup Language (lenguaje de formato generalizado estándar); al igual que SGML, XML es un lenguaje para definir conjuntos de etiquetas y las relaciones establecidas entre estas.

Las etiquetas XML son semejantes a las etiquetas HTML: constan de un nombre de etiqueta y de atributos opcionales encerrados entre paréntesis angulares. Al igual que ocurre con HTML, se utiliza una etiqueta inicial y una etiqueta de cierre (en la que el nombre de la etiqueta va precedido de una barra invertida) para marcar el contenido de las etiquetas. Una de las diferencias sintácticas es que en XML, una etiqueta vacía (una que usa solamente una única etiqueta, como ``, en lugar de una etiqueta inicial y una etiqueta final que contienen texto u otro material) debe terminar con una barra inclinada inmediatamente antes del corchete angular de cierre. Por ejemplo, una etiqueta `` en XML podría tener este aspecto:

```

```

El auténtico XML es mucho más estricto y menos permisivo en cuanto a sintaxis que el HTML; los archivos que no cumplen estrictamente con las normas sintácticas de XML son rechazados por los analizadores XML.

XML proporciona una forma de marcar cadenas literales, que pueden incluir etiquetas que no se deben analizar: un elemento denominado sección CDATA, que incluye una cadena literal entre corchetes rectangulares. Cualquier cosa que haya dentro de unos corchetes rectangulares no será analizada por el analizador XML. El código XML exportado por Dreamweaver hace gran uso de secciones CDATA.

La introducción completa al XML queda fuera del ámbito del presente libro. Para obtener más información sobre XML, consulte “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25.

Usar notaciones de etiquetas XML

Dreamweaver permite exportar contenido XML mediante dos notaciones de etiquetas distintas: etiquetas de nombres de regiones editables o etiquetas XML estándar de Dreamweaver. Elija la notación más adecuada con la forma en que se ha incorporado el contenido XML a su sitio Web.

La manera más fácil de ver las diferencias entre las dos notaciones de etiquetas, si se comprende la sintaxis XML, es observar ejemplos. El siguiente código XML se exportó desde un documento basado en una plantilla denominada `newstemplate`. El documento contiene una región editable definida, denominada `News_Story` (y una región editable predeterminada, `doctype`, que contiene la etiqueta de título del documento).

- Las etiquetas de nombres de regiones editables utilizan los nombres de las regiones editables del documento como etiquetas XML. El contenido de cada región editable se incluye como sección `CDATA`. En este ejemplo, la etiqueta `doctype` identifica el título del documento, y la etiqueta `News_Story` identifica la región editable.

```
<?xml version="1.0"?>
<plantilla newstemplate="/Templates/newstemplate.dwt">
  <doctype>
    <![CDATA[<title>Artículo de portada de hoy</title>]]>
  </doctype>
  <News_Story>
    <![CDATA[<p>Aquí es donde va el artículo.</p>]]>
  </News_Story>
</newstemplate>
```

- La opción Etiquetas XML estándar Dreamweaver usa la etiqueta `item`. La etiqueta `item` tiene un atributo `name` que da nombre a la región editable; la etiqueta contiene una sección `CDATA` que a su vez contiene el material de la región editable. En este ejemplo, la etiqueta `item` con `name="doctype"` identifica el título del documento, y la etiqueta `item` con `name="News_Story"` identifica la región editable.

```
<?xml version="1.0"?>
<plantilla templateItems="/Templates/newstemplate.dwt">
  <item name="doctype">
    <![CDATA[<title>Artículo de portada de hoy</title>]]>
  </item>
  <item name="News_Story">
    <![CDATA[<p>Aquí es donde va el artículo.</p>]]>
  </item>
</templateItems>
```

Crear, administrar y editar elementos de biblioteca

Las bibliotecas constituyen un medio de almacenar aquellos elementos de página tales como imágenes, texto y otros objetos que usted reutiliza o actualiza con frecuencia en el sitio Web. Dichos elementos se denominan elementos de biblioteca.

Al colocar un elemento de biblioteca en un documento, Dreamweaver inserta una copia del código HTML de ese elemento en el documento y añade un comentario de HTML que contiene una referencia al elemento externo original. La referencia al elemento de biblioteca externo hace posible la actualización del contenido de todo el sitio de una sola vez cambiando el elemento de biblioteca y, seguidamente, utilizando los comandos de actualización del submenú Modificar > Biblioteca.

Dreamweaver almacena los elementos de biblioteca en una carpeta llamada Library dentro de la carpeta raíz local del sitio en cuestión. Cada sitio tiene su propia biblioteca; para copiar un elemento de biblioteca de un sitio a otro, utilice el comando Copiar en el sitio del panel Activos Consulte “Administrar e insertar activos” en la página 229 para obtener más información. Tenga presente que si el elemento de biblioteca contiene vínculos, estos pueden no funcionar en el sitio nuevo. También hay que tener en cuenta que las imágenes de un elemento de biblioteca no se copian en el sitio nuevo.

Este es un ejemplo de cómo se debe usar un elemento de biblioteca: suponga que está creando un sitio grande para una empresa. La empresa tiene un eslogan y desea que aparezca en todas las páginas del sitio, pero el departamento de marketing todavía está determinando lo que ese eslogan debe decir. Si se crea un elemento de biblioteca para contener el eslogan y se usa ese elemento de biblioteca en todas las páginas, cuando el departamento de marketing proporcione el eslogan final, bastará con cambiar el elemento de biblioteca y actualizar automáticamente todas las páginas que lo utilicen.

Crear un elemento de biblioteca

Se puede crear un elemento de biblioteca a partir de cualquier elemento de la sección body de un documento, incluyendo texto, tablas, formularios, applets de Java, plug-ins, elementos ActiveX, barras de navegación e imágenes.

En el caso de elementos vinculados como imágenes, la biblioteca solamente almacena una referencia del elemento. El archivo original debe permanecer en la ubicación especificada para que el elemento de biblioteca funcione correctamente. Sin embargo, puede seguir siendo útil almacenar una imagen en un elemento de biblioteca; por ejemplo, se puede almacenar una etiqueta `img` completa en un elemento de biblioteca, que le permitirá cambiar fácilmente el texto `alt` de la imagen, o incluso su atributo `src`, en todo el sitio. (No utilice esta técnica para cambiar los atributos `width` y `height` de la imagen, a no ser que utilice además un editor de imágenes para cambiar el tamaño real de la imagen.)

Los elementos de biblioteca también pueden contener comportamientos, pero existen requisitos especiales para la edición de comportamientos en elementos de biblioteca; consulte “Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca” en la página 420. Los elementos de biblioteca no pueden contener líneas de tiempo ni hojas de estilos, ya que el código de dichos elementos forma parte de la sección head.

Nota: En general, hay que tener mucho cuidado al mezclar elementos de biblioteca y plantillas en una misma página; a veces los resultados pueden ser confusos.

Para crear un elemento de biblioteca:

- 1 Seleccione una parte de un documento para guardarla como elemento de biblioteca.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Ventana > Biblioteca y arrastre la selección hasta la categoría Biblioteca del panel Activos.
 - Haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca que se encuentra al final del panel Activos (en la categoría Biblioteca).
 - Elija Modificar > Biblioteca > Agregar objeto a Biblioteca.
- 3 Introduzca un nombre para el nuevo elemento de biblioteca.

Cada elemento de biblioteca se guarda como un archivo independiente (con la extensión de archivo .lbi) en la carpeta Library de la carpeta raíz local del sitio.

Definir preferencias de biblioteca

Puede personalizar el color de resaltado de los elementos de biblioteca y mostrar u ocultar el resaltado de los elementos de biblioteca configurando las preferencias de Resalto.

Para cambiar el color de resaltado de los elementos de biblioteca:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Resalto.
- 2 Haga clic en el cuadro de color de Elementos de biblioteca y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de colores (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto). Para obtener más información acerca del uso del selector de colores, consulte “Trabajar con colores” en la página 88.
- 3 Seleccione Mostrar para activar y desactivar la visualización del color de resaltado de biblioteca.
- 4 Haga clic en el control Mostrar para activar o desactivar la visualización del resaltado de los elementos de biblioteca en la ventana de documento.
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en preferencias de Resalto.

Insertar un elemento de biblioteca en un documento

Cuando añada un elemento de biblioteca a una página, se insertará en el documento el contenido real junto con una referencia al elemento de biblioteca.

Para insertar un elemento de biblioteca en un documento:

- 1 Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
- 2 Elija Ventana > Biblioteca.

Aparecerá el panel Activos, con la categoría Biblioteca seleccionada.

- 3 Arrastre un elemento de biblioteca desde el panel Activos a la ventana de documento o seleccione un elemento y haga clic en el botón Insertar.

Para insertar el contenido de un elemento de biblioteca sin incluir una referencia al elemento en el documento, presione Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el elemento hacia fuera de la categoría Biblioteca del panel Activos. Si inserta un elemento de esta forma, puede editarlo en el documento, pero el documento no se actualizará cuando usted actualice las páginas que utilizan ese elemento de biblioteca.

Realizar cambios en un elemento de biblioteca

Al modificar un elemento de biblioteca, existe la posibilidad de actualizar todos los documentos que lo utilizan. Si elige no actualizar, los documentos permanecen asociados con el elemento de biblioteca; pueden actualizarse posteriormente eligiendo Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.

Otros tipos de modificaciones de los elementos de biblioteca incluyen el cambio de nombre de los elementos para romper su conexión con documentos o plantillas, la eliminación de elementos de la biblioteca del sitio y la creación de nuevo de un elemento de biblioteca perdido.

Nota: El panel Estilos CSS, el panel Líneas de tiempo y el panel Comportamientos no se encuentran disponibles al editar elementos de biblioteca, ya que éstos últimos sólo pueden contener elementos de la sección `body`. El código de las líneas de tiempo y de las hojas de estilos CSS forma parte de la sección `head`, mientras que el panel Comportamientos no se encuentra disponible porque inserta código en la sección `head` además de hacerlo en la sección `body`. (Para obtener instrucciones para editar comportamientos, consulte “Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca” en la página 420.) El cuadro de diálogo Propiedades de página tampoco se encuentra disponible, porque un elemento de biblioteca no puede incluir una etiqueta `body` ni sus atributos.

Para editar un elemento de biblioteca:

1 Elija Ventana > Biblioteca.

Entonces aparecerá la categoría Biblioteca del panel Activos.

2 Seleccionar un elemento de biblioteca.

En la parte superior del panel Activos aparecerá una vista previa del elemento de biblioteca. (No se puede editar nada en la vista previa.)

3 Haga clic en el botón Editar que se encuentra en la parte inferior del panel Activos. Como alternativa, haga doble clic en el elemento de biblioteca.

Dreamweaver abrirá una nueva ventana para que edite el elemento de biblioteca. La ventana se parece mucho a la ventana de documento, pero su Vista de Diseño tiene un fondo gris que indica que se está editando un elemento de biblioteca en lugar de un documento.

4 Edite el elemento de biblioteca y guarde los cambios.

5 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, determine si deben actualizarse los documentos en el sitio local que utiliza el elemento de biblioteca editado.

- Elija Actualizar para actualizar todos los documentos del sitio local con el elemento de biblioteca editado.
- Elija No actualizar para impedir que se modifiquen los documentos hasta que utilice Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual o Actualizar páginas.

Para actualizar el documento actual para que utilice la versión actual de todos los elementos de biblioteca:

Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual.

Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que usen un elemento de biblioteca concreto:

1 Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.

Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.

2 En el menú emergente Buscar en, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:

- Elija Todo el sitio, y luego seleccione el nombre del sitio en el menú emergente que aparece al lado. De esta manera, se actualizan todas las páginas del sitio seleccionado para que utilicen la versión actual de todos los elementos de biblioteca.
- Elija Archivos que usan, y luego seleccione el nombre del elemento de biblioteca en el menú emergente que aparece al lado. Se actualizarán todas las páginas del sitio actual que usen el elemento de biblioteca seleccionado.

3 Asegúrese de que Elementos de biblioteca está seleccionado en la opción Actualizar. (Para actualizar plantillas al mismo tiempo, asegúrese de que también esté seleccionada la opción Plantillas. Consulte “Actualizar páginas basadas en una plantilla” en la página 411 para obtener más información.)

4 Haga clic en Iniciar.

Dreamweaver actualiza los archivos como se ha indicado. Si se selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporciona información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.

Para renombrar un elemento de biblioteca en el panel Activos:

1 Haga clic una vez en el nombre del elemento de biblioteca para seleccionarlo.

2 Tras una breve pausa, vuelva a hacer clic.

3 Cuando se pueda editar el nombre, introduzca el que desee.

Nota: Este método de renombrar funciona igual que el cambio de nombre de archivos en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, puesto que se abriría el elemento de biblioteca para ser editado.

4 Haga clic en cualquier lugar, o presione Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh).

5 Dreamweaver le preguntará si desea actualizar los documentos que usan el elemento.

- Para actualizar todos los documentos del sitio que usan el elemento, haga clic en Actualizar.
- Para que no se actualice ninguno de los documentos que usan el elemento, haga clic en No actualizar.

Para eliminar un elemento de una biblioteca:

1 Seleccione el elemento en la categoría Biblioteca del panel Activos.

2 Haga clic en el botón Eliminar y confirme que desea eliminar el elemento.

Tenga presente que cuando se elimina un elemento de biblioteca, no se puede emplear el comando Deshacer para recuperarlo. Sin embargo, puede volver a crearlo, como se describe en el procedimiento siguiente.

La eliminación de un elemento de biblioteca borra el elemento de la biblioteca, pero no cambia el contenido de ningún documento que lo utilice.

Para volver a crear un elemento de biblioteca que falta o se ha eliminado:

- 1 Seleccione una copia del elemento en uno de sus documentos.
- 2 Haga clic en el botón Volver a crear en el inspector de propiedades.

Convertir elementos de biblioteca en editables en un documento

Si ha añadido un elemento de biblioteca al documento y desea editar el elemento concretamente para dicha página, deberá romper el vínculo existente entre el elemento del documento y la biblioteca. Una vez convertida una copia del elemento de biblioteca en editable, dicha copia no podrá ser actualizada cuando se modifica el elemento de biblioteca.

Para convertir un elemento de biblioteca en editable:

- 1 Seleccione un elemento de biblioteca en el documento actual.
- 2 Haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades.

La copia seleccionada del elemento de biblioteca pierde su resaltado (si este estaba visible), y deja de poderse actualizar cuando se modifica el elemento de biblioteca original.

Editar un comportamiento en un elemento de biblioteca

Cuando se crea un elemento de biblioteca con un comportamiento de Dreamweaver adjunto al mismo, Dreamweaver copia el elemento y su manejador de eventos (el atributo que especifica el evento que desencadena la acción (como `onClick`, `onLoad`, u `onMouseOver`), y la acción que debe ser llamada cuando se produce ese evento) en el archivo de elementos de biblioteca. Dreamweaver no copia las funciones JavaScript asociadas en el elemento de biblioteca. Lo que Dreamweaver hace, en cambio, cuando se inserta un elemento de biblioteca en un documento, es insertar automáticamente las funciones JavaScript correspondientes en la sección `head` de ese documento (si aún no están allí).

Nota: Si crea código JavaScript a mano (es decir, si lo crea sin usar los comportamientos de Dreamweaver), puede incluirlo en un elemento de biblioteca utilizando el comportamiento Llamar JavaScript para ejecutar el código. Si no utiliza un comportamiento de Dreamweaver para ejecutar el código, el código no se conserva como parte del elemento de biblioteca.

Las funciones JavaScript no se almacenan con el elemento de biblioteca porque son elementos de la sección head del documento, y los elementos de biblioteca solamente pueden contener elementos de body. Así, el panel Comportamientos no se encuentra disponible cuando se está editando un elemento de biblioteca, porque sólo una parte del código del comportamiento (el manejador de eventos) está incluido en el elemento de biblioteca. Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca, el elemento debe insertarse previamente en un documento, y luego convertir el elemento en editable en ese documento. Una vez realizados los cambios deseados, se puede volver a crear el elemento de biblioteca, sustituyendo el elemento de la biblioteca con el elemento editado desde el documento.

Para obtener más información sobre comportamientos, consulte “Usar comportamientos” en la página 457.

Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca:

- 1 Abra un documento que contenga el elemento de biblioteca.

Anote el nombre del elemento de biblioteca, así como las etiquetas exactas que contiene. Necesitará esta información en los pasos 8 y 9.

- 2 Seleccione el elemento de biblioteca y haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades.
- 3 Seleccione el elemento que tiene el comportamiento adjunto a él.
- 4 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos. En el panel Comportamientos, haga doble clic en la acción que desea cambiar.
- 5 En el cuadro de diálogo que aparece, realice los cambios necesarios y haga clic en Aceptar.
- 6 Elija Ventana > Biblioteca para abrir la categoría Biblioteca del panel Activos.
- 7 Asegúrese de haber registrado el nombre exacto del elemento de biblioteca original, luego seleccione el elemento de biblioteca original, y elimínelo haciendo clic en el botón Eliminar del panel Activos.
- 8 En la ventana de documento, seleccione todos los elementos que representan al elemento de biblioteca.
Tenga cuidado de seleccionar exactamente los mismos elementos que había en el elemento de biblioteca original.
- 9 En el panel Activos, haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca y asígnele al nuevo elemento el mismo nombre que tenía el elemento eliminado en el paso 7.
Asegúrese de que utiliza exactamente el mismo texto (incluidas la mayúsculas y minúsculas).

- 10 Para actualizar el elemento de biblioteca en los demás documentos del sitio, elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.
- 11 En el menú emergente Buscar en del cuadro de diálogo Actualizar páginas, seleccione Arch. que usen.
- 12 En el menú emergente que aparece al lado, elija el nombre del elemento de biblioteca que acaba de crear.
- 13 En la opción Actualizar, compruebe que esté seleccionado elementos de biblioteca, y luego haga clic en Iniciar.
- 14 Cuando haya completado todas las actualizaciones, haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Actualizar páginas.

Configurar propiedades de elementos de biblioteca

Utilice las propiedades de elemento de biblioteca para especificar el archivo de origen de un elemento, convertirlo en editable o volver a crear el elemento de biblioteca original después de editar una de sus copias en un documento. Para abrir el inspector de propiedades, seleccione un elemento de biblioteca en un documento.

Orig Muestra el nombre y la ubicación del archivo de origen del elemento de biblioteca. Esta información no se puede editar.

Abrir abre el archivo de origen del elemento de biblioteca para su edición. Esta acción equivale a seleccionar el elemento en el panel Activos y hacer clic en el botón Editar.

Separar del original Rompe el vínculo existente entre el elemento de biblioteca seleccionado y su archivo de origen. Cuando se separa un elemento puede editarse en el documento, pero deja de ser un elemento de biblioteca y no se puede actualizar cuando se modifica el elemento de biblioteca original.

Volver a crear Sobreescribe el elemento de biblioteca original con la selección actual. Use esta opción para volver a crear elementos de biblioteca si falta un elemento de biblioteca original o se eliminado por error.

Usar server-side includes

Los server-side includes son instrucciones destinadas al servidor para que incluya un archivo determinado en el documento actual antes de enviar el documento al usuario que lo ha solicitado. (Pueden entenderse como algo similar a un elemento de biblioteca que proporciona el servidor.)

Cuando se abre un documento que se encuentra en un servidor, el servidor procesa las instrucciones del server-side include y crea un documento nuevo en el que las instrucciones del server-side include son sustituidas por el contenido del archivo incluido. A continuación, el servidor envía este nuevo documento al navegador. Sin embargo, cuando se abre un documento local en un navegador, no hay ningún servidor que procese las instrucciones del server-side include de ese documento, por lo que el navegador abre el documento sin procesar esas instrucciones, y el archivo que supuestamente debería ser incluido no aparece en el navegador. Por eso, puede ser difícil, sin usar Dreamweaver, mirar archivos locales y verlos tal como los ven los visitantes una vez que han sido puestos en el servidor.

Sin embargo, con Dreamweaver se puede obtener una vista previa de los documentos tal como aparecen en el servidor, tanto en la vista Diseño como realizar una vista previa en un navegador. Para mostrar los archivos incluidos, Dreamweaver utiliza un traductor que imita la forma en que el servidor procesa las instrucciones del server-side include.

Al colocar un server-side include en un documento se inserta una referencia a un archivo externo; no se inserta el contenido del archivo especificado en el documento actual. Dreamweaver muestra el contenido del archivo externo en la ventana de documento, lo que facilita el diseño de las páginas, pero no permite editar el archivo incluido directamente en un documento. Para editar el contenido de un server-side include, deberá editar directamente el archivo que desea incluir. Los cambios realizados en el archivo externo se reflejarán automáticamente en todos los documentos que lo incluyan.

Hay dos tipos de server-side includes: Virtual y Archivo. Elija uno de los dos según el tipo de servidor Web que use:

- Si se trata de un servidor Web Apache, elija el tipo virtual. (Esta es la opción predeterminada en Dreamweaver.) En Apache, Virtual funciona en todos los casos, mientras que Archivo sólo funciona en algunos casos.
- Si su servidor es Microsoft IIS, elija Archivo. (Virtual funciona con IIS sólo en ciertos casos determinados.) Lamentablemente, IIS no le permitirá incluir un archivo en una carpeta de una jerarquía superior a la de la carpeta actual, salvo en el caso de que se haya instalado un software especial en el servidor. Si es necesario incluir un archivo desde una carpeta de una jerarquía superior en un servidor IIS, pregunte al administrador del sistema si está instalado el software necesario.
- Para otros tipos de servidores, o si desconoce el tipo de servidor que está usando, pregunte al administrador del sistema la opción que debe emplear.

Algunos servidores están configurados de manera que examinan todos los archivos para ver si contienen server-side includes; otros servidores están configurados para examinar solamente los archivos con una extensión determinada, como .shtml, .shtm, o .inc. Si un server-side include no le funciona, pregunte al administrador del sistema si es necesario utilizar una extensión concreta en el nombre del archivo que usa el server-side include. (Por ejemplo, si el archivo se llama canoe.html, puede ser necesario cambiarle el nombre por canoe.shtml.) Si desea que los archivos conserven las extensiones .html o .htm, solicite al administrador del sistema que configure el servidor para examinar todos los archivos (no sólo los archivos con extensiones determinadas) para comprobar si contienen server-side includes. Sin embargo, el análisis de un archivo para comprobar si contiene server-side includes implica un poco más de tiempo de proceso, por lo que las páginas que el servidor analiza tardan un poco más en estar disponibles que las otras; por ello, algunos administradores de sistemas no proporcionarán la opción de analizar los archivos.

Para insertar un server-side include:

- 1 Elija Insertar > Server-Side Include o haga clic en el botón SSI de la categoría Común del panel Objetos.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, localice y seleccione un archivo.

Para cambiar el archivo que es incluido:

- 1 Seleccione el server-side include en la ventana de documento.
- 2 Abra el inspector de propiedades.
- 3 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un nuevo archivo para incluir.
 - En el cuadro de texto, escriba la ruta y el nombre del nuevo archivo para incluir.

Editar el contenido de un server-side include

Al igual que los elementos de biblioteca, los server-side includes se seleccionan como una unidad completa en la ventana de documento. A diferencia de los elementos de biblioteca, en el caso de los server-side includes el código HTML contenido en el archivo incluido no aparece en el inspector de códigos ni en la vista Código de la ventana de documento. Por el contrario, aparece la instrucción del servidor en sí misma (por ejemplo) con el siguiente aspecto:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Para editar el contenido asociado al archivo incluido, deberá abrir el archivo.

Nota: Los server-side includes no pueden contener etiquetas de head ni body.

Para editar un server-side include:

- 1 Seleccione el server-side include en la ventana de documento o en el inspector de códigos y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

El archivo incluido se abrirá en una nueva ventana de documento.

- 2 Edite el archivo y luego guárdelo.

Los cambios se reflejarán inmediatamente en el documento actual y en los documentos que abra posteriormente que contengan el archivo.

CAPÍTULO 17

Usar capas dinámicas

Una capa es un contenedor en la página Web que contiene elementos de página HTML. El uso de capas en la página proporciona mayor control y flexibilidad para hacer la página dinámica. Las capas se crearon para el diseño Web con el fin de proporcionar a los diseñadores un control y una flexibilidad similares a los que tenían en el diseño tradicional para impresión.

Las capas pueden apilarse una encima de otra, ocultar unas capas y mostrar otras, o mover una capa por la pantalla con una línea de tiempo. Por ejemplo, puede haber una imagen de fondo en una capa y luego apilar encima otra capa que contenga texto. En la página también puede haber imágenes que aparecen y desaparecen de la página. Todo esto se puede hacer en Dreamweaver utilizando capas, sin necesidad de escribir código JavaScript o HTML.

Uno de los inconvenientes de usar capas en la página Web es que esas capas no se ven en todos los navegadores Web antiguos. Solamente los navegadores Internet Explorer 4.0 y Netscape 4.0 y las versiones posteriores muestran las capas, y no siempre correctamente. Para que todos los visitantes puedan ver la página Web, se pueden usar capas conjuntamente con tablas. Se puede realizar el diseño de la página usando capas, y luego convertir las capas en tablas. Para obtener más información, consulte “Usar tablas y capas para diseño” en la página 443.

Nota: Se recomienda utilizar la vista de Disposición para diseñar páginas (consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171). La vista de Disposición permite aplicar fácilmente el diseño a las páginas utilizando tablas como estructura subyacente.

Capas y código HTML

Al insertar las capas en la página Web, Dreamweaver inserta la etiqueta HTML para esas capas en el código. Se pueden establecer cuatro etiquetas distintas a las capas: `div`, `span`, `layer`, e `ilayer`. `div` y `span` son las etiquetas más comunes y se recomienda emplearlas para que el mayor número de visitantes pueda ver las capas de la página. Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0 admiten las capas creadas utilizando las etiquetas `div` y `span`. Solamente las versiones de Navigator 4.0 admiten capas creadas con las etiquetas `layer` e `ilayer` (Netscape no incorporó esa compatibilidad en las versiones posteriores del navegador). Las versiones anteriores de ambos navegadores muestran el contenido de la capa, pero no la muestran en su posición.

De forma predeterminada, Dreamweaver crea capas con la etiqueta `div` e inserta código de capa en el punto de inserción, o bien en la parte superior de la página, inmediatamente después de la etiqueta `body`. Si se crea una capa anidada, Dreamweaver inserta el código dentro de la etiqueta que define la capa padre. Para cambiar la etiqueta predeterminada, consulte “Preferencias de capa” en la página 432.

A continuación, se incluye una muestra de código HTML para una sola capa (con la apariencia que tendría en Dreamweaver):

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; visibility:inherit; width:200px; height:115px; z-index:1">  
</div>
```

A continuación, se incluye una muestra de código HTML para una capa anidada (con la apariencia que tendría en Dreamweaver):

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px; z-index:1;">  
Contenido situado en el interior de la capa padre.
```

```
<div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px; z-index:1;">  
Contenido situado en el interior de la capa anidada.  
</div>  
</div>
```

Se pueden establecer propiedades para determinar la posición de las capas en la página. Estas propiedades son: izquierda y superior (coordenadas x e y , respectivamente), índice z (también denominado orden de apilamiento) y visibilidad. Para obtener más información, consulte “Configurar propiedades de capas” en la página 437.

Crear capas en la página

Dreamweaver permite crear capas en la página de forma fácil y precisa. Puede dibujar una capa en la página, insertar una capa por medio del menú, o arrastlarla hasta la página. Puede crear tantos elementos como sea necesario para contener todos los elementos de la página.

También puede crear una capa dentro de otra capa (anidar), colocar unas capas sobre otras (apilar), u ocultar algunas capas mientras se muestran otras. Use el panel Capas para manejar fácilmente las capas y realizar esas acciones. Para obtener más información, consulte “Panel Capas” en la página 430.

Cada capa que se crea en la página tiene ciertas características predeterminadas, como etiqueta, visibilidad, altura y anchura, etc. Para cambiar la configuración predeterminada, elija Edición > Preferencias y seleccione Capas. Para obtener más información sobre estas características, consulte “Preferencias de capa” en la página 432.

Si no desea que las capas se superpongan según las va creando en la página, active la opción Evitar solapamiento en el panel Capas o elija Modificar > Organizar > Evitar solapamiento de capas. Consulte “Evitar solapamiento de capas” en la página 444.

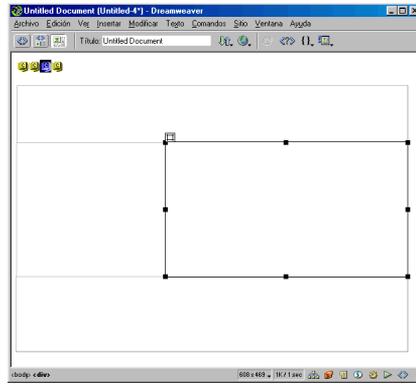
Para crear una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para dibujar una capa, haga clic en el botón Dibujar capa del panel Objetos, y arrástrelo para dibujar la capa en la ventana de documento.
- Para insertar una capa, coloque el punto de inserción en la ventana de documento en el lugar en que desea colocar la capa y luego elija Insertar > Capa.
- Para arrastrar y soltar una capa, arrastre el botón Dibujar capa del panel Objetos a la ventana de documento.

Para dibujar más de una capa a la vez, haga clic en el botón Dibujar capa del panel Objetos y mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras dibuja todas las capas. Podrá continuar dibujando nuevas capas mientras no suelte la tecla Control.

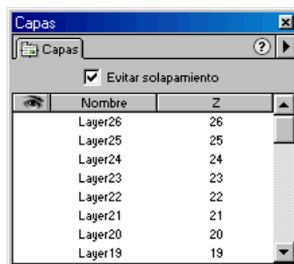
Si tiene activada la opción Elementos invisibles, aparecerá una marca de capa en la ventana de documento cada vez que dibuje una capa en la página. Si las marcas de capa no están visibles y desea verlas, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles. Para obtener más información, consulte “Configurar preferencias de Elementos invisibles” en la página 160.

Nota: Cuando la opción elementos invisibles está activada, los elementos de la página pueden cambiar de posición. Los elementos invisibles sólo están visibles en la ventana de documento, por ello, cuando se ve la página en un navegador todo aparece en la posición correcta.



Panel Capas

El panel Capas proporciona un medio para manejar las capas del documento. Elija Ventana > Capas o presione F11 para abrir el panel Capas. Las capas se muestran en forma de lista apilada de nombres; la primera capa que se creó estará situada al final en el orden de apilado, mientras que la última que se creó aparecerá en la primera posición en el orden de apilado. Las capas anidadas se muestran como nombres relacionados con las capas padres. Haga clic en la flecha de ampliación para mostrar u ocultar las capas anidadas.

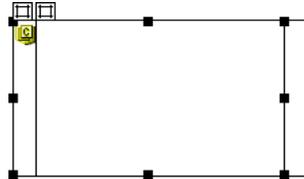


Use el panel Capas para evitar solapamientos, cambiar la visibilidad de las capas, anidar o apilar capas y para seleccionar una o más capas.

Anidar capas

Una capa anidada es aquella que se ha creado dentro de otra capa. Use el panel Capas o la técnica de inserción, arrastrar y soltar o dibujar, para crear capas anidadas.

Anidar se usa a menudo para agrupar capas. Una capa anidada se mueve junto con su capa padre y puede configurarse para que herede la visibilidad de esta.



Si desea que las capas aniden automáticamente cuando las dibuje en la página, configure esta opción en las preferencias de Capa. Elija Edición > Preferencias, seleccione Capas y haga clic en la casilla de verificación Anidar. Así, todas las capas que dibuje dentro de otras capas anidarán automáticamente. Para obtener más información, consulte “Preferencias de capa” en la página 432.

Nota: Use el comando reparación de cambio de tamaño de Netscape, cuando use capas anidadas en la página (Comandos > Añadir/Quitar reparación de cambio de tamaño de Netscape). En caso contrario, las capas perderán su posición en las versiones 4.0 de Netscape.

Para crear una capa anidada, siga uno de estos procedimientos:

- Para insertar una capa anidada, coloque el punto de inserción dentro de una capa existente y elija Insertar > Capa.
- Para arrastrar y soltar una capa anidada, arrastre el botón Dibujar capa del panel Objetos y, seguidamente, suéltelo dentro de una capa existente.
- Para dibujar una capa anidada, haga clic en el botón Dibujar capa del panel Objetos, y arrástrelo para dibujar la capa dentro de otra capa. Si Anidar está desactivado en las preferencias de capas, presione y mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para dibujar una capa dentro de otra capa existente.

Para crear una capa anidada mediante el panel Capas:

- 1 Elija Ventana > Capas o presione F11 para abrir el panel Capas.
- 2 Seleccione una capa en el panel Capas y presione y mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh), y arrástrela a la capa de destino del panel Capas.
- 3 Suelte el botón del ratón cuando aparezca un cuadro alrededor del nombre de la capa de destino.

Preferencias de capa

Use las preferencias de capa para definir la configuración predeterminada de las capas nuevas. Elija Edición > Preferencias y luego haga clic en Capas para cambiar las preferencias de capa.

Etiqueta Establece la etiqueta predeterminada HTML que se empleará al crear capas. Las opciones son DIV (predeterminada), span, layer, o ilayer. div o span se recomiendan para asegurar que las capas funcionen en todos los navegadores de la versión 4.0 y posteriores. layer e ilayer sólo funcionan en los navegadores Netscape 4.x.

Visibilidad Determina si las capas serán visibles como opción predeterminada.

Ancho y Alto Establecen la anchura y la altura predeterminadas de las capas creadas mediante Insertar > Capa.

Color de fondo Determina el color de fondo predeterminado. Seleccione el color en el selector de colores.

Imagen de fondo Especifica una imagen de fondo predeterminada. Haga clic en Examinar para localizar el archivo en el ordenador, o introduzca la ruta del archivo de imagen en el cuadro de texto.

Anidar Convierte una capa dibujada dentro de los límites de otra capa existente en una capa anidada. Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para cambiar esta configuración temporalmente mientras se dibuja una capa.

Compatibilidad con Netscape 4 Inserta código JavaScript en el contenido head de un documento y repara un problema conocido en los navegadores Netscape 4.x que consiste en que las capas pierden sus coordenadas de posición cuando el usuario cambia el tamaño de la ventana del navegador. El código JavaScript introducido hace que la página vuelva a cargarse cada vez que se modifica el tamaño de la ventana del navegador, volviendo a asignar a las capas su posición correcta. También puede añadir o eliminar el código JavaScript eligiendo Comandos > Añadir/Quitar reparación de cambio de tamaño de Netscape.

Trabajar con capas

Al trabajar con el diseño de la página, las capas se pueden seleccionar, activar o cambiar su tamaño. Debe seleccionarse una capa para que sea posible moverla, cambiar su tamaño o alinearla. Cambiar el tamaño de las capas permite modificar las dimensiones de una sola capa o aplicar a dos o más capas las mismas dimensiones de alto y ancho. La activación de las capas solamente permite colocar contenido dentro de ellas.

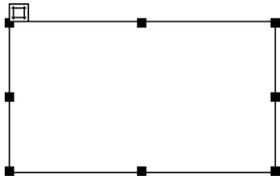
Para evitar el solapamiento de unas capas con otras al moverlas o cambiar su tamaño, use la opción Evitar solapamiento. Consulte “Evitar solapamiento de capas” en la página 444.

Seleccionar capas

Seleccione una o más capas para asignarles la misma anchura y altura, cambiar su posición, alinearlas, etc. Para ver una lista completa de opciones, consulte “Configurar propiedades de capas” en la página 437.

Para seleccionar una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el panel Capas, haga clic en el nombre de la capa.
- Haga clic en un manejador de selección de capa. Si el manejador no está visible, haga clic en cualquier punto dentro de la capa para hacerlo visible.



- Haga clic en el borde de una capa.
- Si no hay capas activas o seleccionadas, haga clic dentro de una capa mientras presiona la tecla Mayús.
- Si hay varias capas seleccionadas, haga clic dentro de una capa mientras presiona las teclas Control y Mayús (Windows) o Comando y Mayús (Macintosh). De esta manera se anulará la selección de todas las demás capas y se seleccionará solamente la que usted elija.
- En la ventana de documento, haga clic en la marca de capa que representa la ubicación de la capa en el código HTML. Si no se ve la marca de capa, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Para seleccionar varias capas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En el panel Capas, haga clic en dos o más nombres de capas mientras presiona la tecla Mayús.
- Presione Mayús y haga clic dentro o en el borde de dos o más capas.

Cuando haya varias capas seleccionadas, los manejadores de la última capa seleccionada se resaltarán en negro. Los manejadores de las demás capas se resaltarán en blanco.

Cambiar el tamaño de capas

Puede cambiar el tamaño de una capa individual o de varias capas simultáneamente para asignarles la misma anchura y altura.

Si está activada la opción Evitar solapamiento, no podrá cambiar el tamaño de una capa para que se superponga con otra. Consulte “Evitar solapamiento de capas” en la página 444.

Para cambiar el tamaño de una capa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para cambiar el tamaño arrastrando, seleccione la capa y arrastre uno de los manejadores de cambio de tamaño.
- Para cambiar el tamaño un píxel cada vez, seleccione la capa y presione las teclas Control-flecha (Windows) o las teclas Opción-flecha (Macintosh).
- Para cambiar el tamaño en el incremento de ajuste a la cuadrícula, presione las teclas Mayús-Control-flecha (Windows) u Opción-flecha (Macintosh). Para obtener información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, consulte “Ajustar capas a la cuadrícula” en la página 436.
- En el inspector de propiedades, escriba un valor para la anchura y la altura.

Al cambiar el tamaño de una capa cambiarán su anchura y altura. Esta operación, sin embargo, no define qué cantidad de contenido de la capa queda visible. Para definir la región visible de una capa, consulte “Configurar propiedades de capas” en la página 437.

Para cambiar el tamaño de varias capas:

1 En la ventana de documento, seleccione dos o más capas.

2 Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Alinear > Asignar mismo ancho o Modificar > Alinear > Asignar mismo alto.

Las primeras capas seleccionadas se ajustarán a la anchura o la altura de la última capa seleccionada (resaltada en negro).

- En el inspector de propiedades, bajo Varias capas, introduzca los valores de anchura y altura. Estos valores se aplicarán a todas las capas seleccionadas.

Mover capas

La operación de mover capas en la ventana de documento le resultará familiar a cualquiera que haya trabajado con aplicaciones gráficas básicas.

Si está activada la opción Evitar solapamiento, no podrá mover una capa para que se superponga con otra. Consulte “Evitar solapamiento de capas” en la página 444.

Para mover una o varias capas, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para mover arrastrando, seleccione las capas y arrastre el manejador de selección de la última capa seleccionada (resaltada en negro).
- Para mover un píxel cada vez, seleccione las capas y use las teclas de flecha. Utilice la tecla Mayús y una tecla de flecha para mover la capa en el incremento actual de ajuste a la cuadrícula. Para obtener información sobre la configuración del incremento de ajuste a la cuadrícula, consulte “Ajustar capas a la cuadrícula” en la página 436.

Alinear capas

Utilice los comandos de alineación de capas para alinear una o varias capas con el borde de la última capa seleccionada.

Cuando se alinean capas, las capas hijas que no están seleccionadas pueden moverse si se selecciona y se mueve su capa padre. Para evitarlo, no utilice capas anidadas.

Para alinear dos o más capas:

- 1 Seleccione las capas.
- 2 Elija Modificar > Alinear, y seleccione una opción de alineación.

Por ejemplo, si selecciona Borde superior, se moverán todas las capas de modo que sus bordes superiores queden en la misma posición vertical que el borde superior de la última capa seleccionada (resaltada en negro).

Ajustar capas a la cuadrícula

Utilice la cuadrícula como guía visual para colocar y cambiar el tamaño de las capas en la ventana de documento. Puede activar la cuadrícula para utilizarla como guía al dibujar capas. También puede hacer que las capas se ajusten automáticamente a la cuadrícula y cambiar la cuadrícula o controlar el comportamiento de ajuste especificando la configuración de la cuadrícula. El ajuste funciona independientemente de que la cuadrícula esté visible.

Para mostrar la cuadrícula, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.
- Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula, y seleccione la opción Mostrar cuadrícula.

Para ajustar una capa:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula, para activar (o desactivar) la opción de ajuste.
- 2 Seleccione la capa y arrástrela. La capa saltará a la posición de ajuste más próxima.

Para cambiar la configuración de la cuadrícula:

- 1 Haga clic en Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula para abrir el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Haga clic en la flecha situada junto a la muestra de color y seleccione un color de la paleta o escriba el número hexadecimal en la celda. Este valor controlará el color de las líneas de la cuadrícula.
 - Seleccione Mostrar cuadrícula para ver la cuadrícula en la ventana de documento.
 - Seleccione Ajustar a cuadrícula para activar el ajuste.
 - Escriba la cantidad de espaciado que desea y seleccione Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el menú emergente. Este valor controlará la separación entre las líneas de la cuadrícula.
 - Elija líneas o puntos para las líneas de la cuadrícula.
- 3 Haga clic en Aplicar para ver los cambios y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

Activar capas

Antes de colocar objetos en una capa, es preciso activar la capa. Al activar una capa, se coloca en ella el punto de inserción, se resalta el borde de la capa y aparece el manejador de selección, pero no se selecciona la capa.

Para activar una capa:

Haga clic en cualquier lugar dentro de la capa.

Configurar propiedades de capas

Use el inspector de propiedades para especificar el nombre y la ubicación de una capa, así como para establecer otras opciones de las capas. Para ver todas las propiedades siguientes, haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades.



ID de capa Permite especificar un nombre para identificar la capa en el panel Capas y en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el cuadro sin título que aparece a la izquierda en el inspector de propiedades. Use solamente caracteres alfanuméricos estándar para el nombre de las capas. No utilice caracteres especiales como espacios, guiones, barras ni puntos. Cada capa tiene que tener un nombre exclusivo.

Iz y **Sup** (izquierda y superior) especifican la posición de la capa con respecto al ángulo superior izquierdo de la página o capa padre (si la capa es anidada).

An y **Al** Especifican la anchura y la altura de la capa. Si el contenido de la capa excede del tamaño especificado, estos valores son anulados.

Si se han establecido `div` o `span` como etiqueta predeterminada, los valores predeterminados de ubicación y tamaño estarán en píxeles (px). También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm. El parámetro Desbordamiento controla el modo en que reaccionan las capas cuando el contenido excede el tamaño de la capa.

Índice Z Determina el índice z , u orden de apilamiento, de la capa. Las capas con los números más altos aparecerán por encima de las capas con los números más bajos. Los valores pueden ser positivos o negativos. Resulta más sencillo cambiar el orden de apilamiento de las capas mediante el panel Capas que introduciendo valores de índice z específicos. Consulte “Cambiar el orden de apilamiento de las capas” en la página 441.

Las capas Netscape (aquellas con las etiquetas `layer` o `ilayer`) también se pueden apilar con relación a otras capas de la página. Cuando se selecciona una capa Netscape, aparecen dos opciones adicionales en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades. Use la opción A/B para seleccionar una posición relativa de apilamiento y después seleccione el nombre de otra capa en el menú emergente que aparece directamente a la derecha. (A especifica una capa por encima de la capa actual; B especifica una capa por debajo de la capa actual.)

Vis Determina el estado inicial de visualización de la capa (visible o no). Use un lenguaje de secuencias de comandos, como JavaScript, para controlar la propiedad de visibilidad y visualizar en forma dinámica el contenido de la capa. Dispone de las opciones siguientes:

- La opción predeterminada no especifica ninguna propiedad de visibilidad, pero la mayoría de los navegadores interpretan esta configuración como `inherit` (heredada).
- `Inherit` usa la propiedad de visibilidad de la capa padre.
- `Visible` muestra el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre.
- `Oculto` no muestra el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre. Observe que las capas ocultas creadas con `ilayer` siguen ocupando el mismo espacio que si fueran visibles.

Im. fondo Especifica una imagen de fondo para la capa. Haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un archivo de imagen o escriba la ruta de la imagen en el campo de texto.

Col. fondo Especifica un color de fondo para la capa. Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

Etiqueta determina la etiqueta HTML que se usará. Se recomiendan `span` y `div`. `layer` e `ilayer` crean capas de Netscape Navigator, aunque solamente son visibles en los navegadores Netscape Navigator 4.

Desbordamiento determina lo que ocurre si el contenido de una capa excede de su tamaño. Dispone de las opciones siguientes:

- `Visible` aumenta el tamaño de la capa para que todo su contenido sea visible. La capa se expande hacia abajo y hacia la derecha.
- `Oculto` mantiene el tamaño de la capa y recorta cualquier contenido que no quepa. No hay barras de desplazamiento.

- Desplazamiento añade barras de desplazamiento a la capa independientemente de que el contenido exceda o no del tamaño de la capa. La inclusión específica de barras de desplazamiento evita la confusión que provoca la aparición y desaparición de las barras de desplazamiento en un entorno dinámico. Esta opción sólo funciona en aquellos navegadores que admiten barras de desplazamiento.
- Auto (automático) presenta las barras de desplazamiento solamente cuando el contenido de la capa excede de sus límites.

Clip define el área visible de una capa y se puede usar para cortar contenido de los bordes de la capa. Especifique valores que representen la distancia en píxeles desde los límites de la capa. Los valores de configuración de Sup (borde superior) e Iz (izquierda) se refieren a la capa, no a la página.

Izda, Sup o PágX, PágY (1ayer e i1ayer solamente) permiten situar una capa en relación con su capa padre. La opción Izda, Sup sitúa la capa con respecto al ángulo superior izquierdo de la capa padre. La opción PágX, PágY sitúa la capa en una ubicación absoluta con respecto al ángulo superior izquierdo de la página, independientemente de la posición de la capa padre.

Src (1ater e i1ayer solamente) permite visualizar otro documento HTML dentro de la capa. Haga clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar el documento o escriba la ruta del documento. Observe que Dreamweaver no muestra esta propiedad en la ventana de documento.

A/B (1ayer e i1ayer solamente) especifica la capa de arriba (A) o de abajo (B) con respecto a la capa actual en el orden de apilamiento (índice z). Sólo las capas previamente definidas en el documento aparecerán en la lista de nombres de capas a la derecha del menú A/B.

Configurar propiedades para capas múltiples

Cuando se seleccionan dos o más capas, el inspector de propiedades de capas mostrará las propiedades de texto y un subconjunto de las propiedades habituales de las capas, lo que permite modificar varias capas de una sola vez. Para seleccionar múltiples capas, mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona las capas. Consulte “Trabajar con capas” en la página 432.



Iz y **Sup** especifican la posición de la capa con respecto al ángulo superior izquierdo de la página o capa padre.

An y **Al** especifican la anchura y la altura de las capas. Si el contenido de las capas excede del tamaño especificado, estos valores son anulados.

Si se han establecido `div` o `span` como etiqueta predeterminada, los valores predeterminados de ubicación y tamaño estarán en píxeles (px). También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

Vis determina el estado inicial de visualización de las capas. Dispone de las opciones siguientes:

- La opción predeterminada no especifica ninguna propiedad de visibilidad, pero la mayoría de los navegadores interpretan esta configuración como inherit (heredada).
- Inherit usa la propiedad de visibilidad de la capa padre.
- Visible muestra el contenido de la capa, independientemente del valor de la capa padre.
- Hidden (oculta) muestra el contenido de la capa como si fuera transparente, independientemente del valor de la capa padre. Observe que las capas ocultas creadas con `layer` e `ilayer` siguen ocupando el mismo espacio que si fueran visibles.

Etiqueta determina la etiqueta HTML que se usará. Se recomiendan `span` y `div`. `layer` e `ilayer` crean capas de Netscape Navigator, aunque solamente son visibles en los navegadores Netscape 4.

Im. fondo especifica una imagen de fondo para las capas. Haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un archivo de imagen o escriba la ruta de la imagen en el campo de texto.

Col. fondo especifica un color de fondo para las capas. Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

Cambiar el orden de apilamiento de las capas

Utilice el inspector de propiedades o el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de las capas. La capa que figura en la parte superior de la lista del panel Capas es la primera en el orden de apilamiento.

En el código HTML, el orden de apilamiento o el índice *z* determinan el orden en que se dibujan las capas en un navegador. Puede cambiar el índice *z* para cada capa mediante el panel Capas o el inspector de propiedades.

Par cambiar el orden de apilamiento de capas en la paleta de capas:

Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas. A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione y arrastre una capa hacia arriba o hacia abajo hasta el nivel deseado dentro del orden de apilamiento. Observará que aparece una línea al mover la capa. Suelte el botón del ratón cuando la línea de colocación aparezca en el lugar deseado dentro del orden de apilamiento.
- En la columna *Z*, haga clic en el número de la capa que desea cambiar. Escriba un número superior al existente para hacer ascender la capa en el orden de apilamiento o escriba un número inferior para hacerla descender.

Par cambiar el orden de apilamiento de capas utilizando el inspector de propiedades:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas y ver el orden de apilamiento>actual.
 - 2 Seleccione una capa del panel Capas o de la ventana de documento.
 - 3 En el inspector de propiedades de capas, escriba un número en el campo Índice *Z*.
- Escriba un número superior para colocar la capa en un nivel superior del orden de apilamiento.
 - Escriba un número inferior para colocar la capa en un nivel inferior en el orden de apilamiento.

Cambiar la visibilidad de una capa

Mientras trabaja con un documento, puede mostrar y ocultar capas para ver qué apariencia tendrá la página en distintas condiciones. Use el panel Capas para cambiar la visibilidad de las capas. Use el panel Preferencias de capa para definir la visibilidad predeterminada de las capas nuevas. Consulte “Preferencias de capa” en la página 432.

Para cambiar la visibilidad de las capas:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 En la fila de la capa en cuestión, haga clic en la columna de icono de ojo para establecer la visibilidad deseada.
 - Si el ojo está abierto significa que la capa es visible.
 - Si está cerrado, la capa es invisible.
 - Si no hay icono de ojo, la capa hereda la visibilidad de su padre. (Cuando las capas no están anidadas, el padre es el cuerpo del documento, que siempre está visible.)



Para cambiar la visibilidad de todas las capas a la vez:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 Haga clic en el icono de ojo del encabezado de la columna.

Usar tablas y capas para diseño

En lugar de usar celdas y tablas de disposición en la vista de disposición para crear el diseño (consulte “Diseñar la disposición de páginas” en la página 171), algunos usuarios siguen prefiriendo trabajar con capas y tablas. Dreamweaver le permite crear su diseño utilizando capas y convertirlas después en tablas, puesto que los navegadores 3.0 no admiten capas. Puede alternar entre capas y tablas para optimizar el diseño de la página.

Puede convertir las capas en tablas o viceversa en una plantilla de documento o en un documento al que se haya aplicado una plantilla. Cree el diseño original y conviértalo antes de guardarlo como plantilla.

No se puede convertir una sola tabla o una sola capa. Para convertir capas en tablas y viceversa, la operación se aplica a todas las tablas o todas las capas de la página.

Si desea generar archivos compatibles con navegadores 3.0 a partir del archivo actual, utilice la opción Convertir del menú Archivo. Consulte “Convertir para compatibilidad con la versión 3.0” en la página 445.

Realizar conversiones entre tablas y capas

Cree el diseño utilizando capas y luego convierta las capas en tablas para que pueda verse con la mayoría de los navegadores.

Para convertir las capas en una tabla:

- 1 Elija Modificar > Convertir > Capas en tablas.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione las opciones de diseño deseadas.
 - Más preciso crea una celda para cada capa, junto con las celdas adicionales necesarias para conservar el espacio entre capas.
 - Mínimo: Contraer celdas vacías, especifica que los bordes de las capas deben alinearse si se sitúan a la distancia especificada en píxeles. Cuando se selecciona esta opción, la tabla resultante tendrá menos filas y columnas vacías, pero puede no coincidir exactamente con su diseño.
 - Usar GIF transparentes rellena la última fila de la tabla con GIF transparentes. De este modo se garantiza que la tabla aparezca con las mismas anchuras de columnas en todos los navegadores.

Cuando esta opción está activada, no se puede editar la tabla resultante arrastrando sus columnas. Cuando está desactivada, la tabla resultante no contiene GIF transparentes, pero su apariencia puede variar ligeramente en los distintos navegadores.
- 3 Seleccione las herramientas de diseño y las opciones de cuadrícula deseadas y haga clic en Aceptar.

Para convertir una tabla en capas:

- 1 Elija **Modificar > Convertir > Tablas en capas**.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione las opciones deseadas.
 - **Mostrar cuadrícula y Ajustar a cuadrícula** permiten utilizar una cuadrícula para facilitar la colocación de las capas. Consulte “Ajustar capas a la cuadrícula” en la página 436.
 - **Evitar solapamiento de capas** limita las posiciones de las capas cuando se crean, mueven y cambian de tamaño para evitar que se superpongan. Consulte “Evitar solapamiento de capas” en la página 444.
 - **Mostrar panel Capas** muestra el panel Capas. Consulte “Panel Capas” en la página 430.
- 3 Haga clic en **Aceptar**.

Las tablas se convierten en capas. Las celdas vacías no se convierten en capas a no ser que tengan color de fondo.

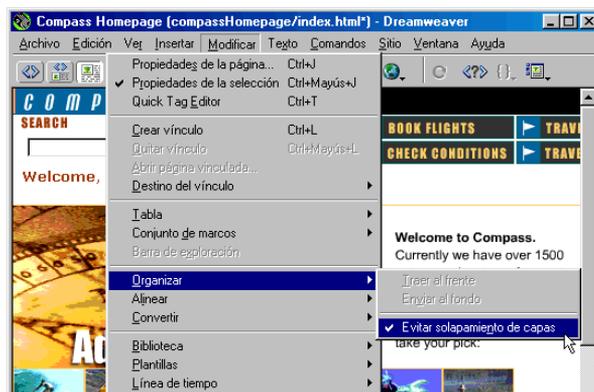
Nota: Los elementos de la página que estaban situados fuera de las tablas también se colocan en capas.

Evitar solapamiento de capas

Dado que las celdas de las tablas no se pueden superponer, Dreamweaver no puede crear una tabla a partir de capas superpuestas. Si tiene previsto convertir las capas de un documento en tablas para ofrecer compatibilidad con los navegadores 3.0, utilice la opción **Evitar solapamiento** a fin de limitar el movimiento y la ubicación de las capas y evitar su solapamiento.

Para evitar el solapamiento de capas:

Elija **Modificar > Organizar > Evitar solapamiento de capas**, o seleccione la opción **Evitar solapamiento** en el panel **Capas**.



Cuando esté activada esta opción, no podrá crear capas delante de otras capas existentes; tampoco podrá mover, cambiar el tamaño o anidar capas en otras ya existentes. Si activa esta opción después de crear capas superpuestas, arrastre la capa superpuesta para apartarla de la otra capa. Al activar la opción Evitar solapamiento de capas, Dreamweaver no repara automáticamente las capas superpuestas que haya en la página.

Cuando esta opción y la de ajuste de posición estén activadas, las capas no se ajustarán a la cuadrícula si con ello se diera lugar al solapamiento de dos capas. Por el contrario, se ajustarán al borde de la capa más próxima.

Nota: Algunas acciones le permiten superponer capas incluso cuando está activada la opción Evitar solapamiento. Si inserta una capa desde el menú, introduce números en el inspector de propiedades o cambia las capas de posición editando el código HTML en el inspector de propiedades, puede provocar que las capas se superpongan o aniden a pesar de que la opción esté activada. Si se produce una situación de este tipo, arrastre las capas superpuestas en la ventana de documento para separarlas.

Convertir para compatibilidad con la versión 3.0

Use la opción Convertir del menú Archivo para crear una versión compatible con un navegador 3.0 de una página que utiliza capas. Dreamweaver crea un documento convertido independiente y conserva el documento original.

En general, sólo deberá convertir un documento cuando esté completamente satisfecho con el archivo original, ya que deberá repetir la conversión cada vez que cambie el archivo original.

Para convertir un archivo para uso con navegadores 3.0:

- 1 Elija Archivo > Convertir > Compatible con navegador 3.0.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece, elija si desea convertir capas a tablas, estilos CSS a formato HTML (estilos de carácter) o ambas opciones.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Dreamweaver abrirá el archivo convertido en una ventana nueva y sin título. Si ha seleccionado Convertir capas en tabla o ambos, todas las capas son sustituidas por una sola tabla que conserva la colocación original.

Nota: Las capas superpuestas no se pueden convertir, al igual que las capas que están fuera de la página a la izquierda o en la parte superior.

Si ha seleccionado Convertir estilos CSS en formato HTML o ambos, el formato CSS será sustituido, en los casos en que sea posible, por estilos con caracteres HTML. Todo el formato CSS que no se pueda convertir a HTML será eliminado. Consulte la “Tabla de conversión de CSS a formato HTML” en la página 269 para obtener información sobre los estilos que se convierten y los que se eliminan.

El código de línea de tiempo que anima capas se elimina. El código de línea de tiempo que no está relacionado con capas (por ejemplo, comportamientos o cambios en el origen de la imagen) se ejecutará según lo especificado. La línea de tiempo se rebobinará automáticamente hasta el fotograma 1. Para obtener más información sobre líneas de tiempo, consulte “Crear una animación de líneas de tiempo” en la página 449.

Animar las capas

Se conoce por HTML dinámico, o DHTML, el lenguaje HTML capaz de cambiar las propiedades de estilo o de ubicación de elementos HTML con un lenguaje de secuencias de comandos. Las líneas de tiempo usan HTML dinámico para cambiar las propiedades de las capas e imágenes en una serie de fotogramas con el transcurso del tiempo. Use líneas de tiempo para crear animaciones sin controles ActiveX, plug-ins, ni applets de Java (aunque sí requieren código JavaScript).

Las líneas de tiempo crean la animación al cambiar la posición, el tamaño, la visibilidad y el orden de apilamiento de una capa con el transcurso del tiempo. Las líneas de tiempo también sirven para realizar otras acciones que después de que termine de cargarse la página. Por ejemplo, las líneas de tiempo pueden cambiar el archivo de origen de una etiqueta de imagen por lo que durante un periodo de tiempo aparecerán diferentes imágenes en la página. Las funciones de capa de las líneas de tiempo solamente funcionan en las versiones 4.0 o posteriores de los navegadores.

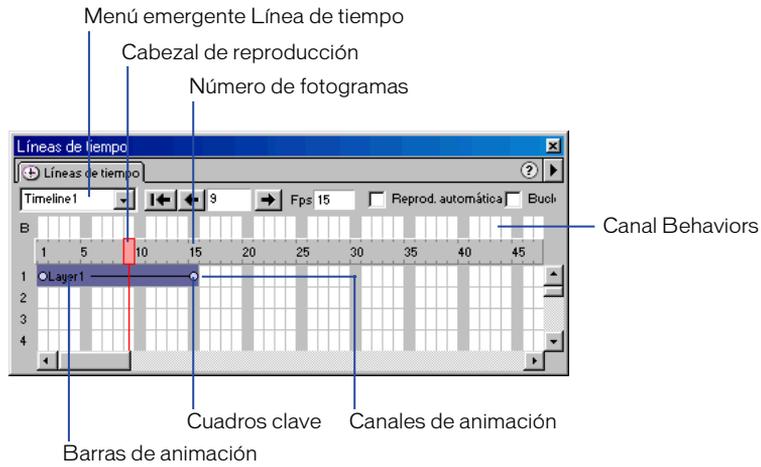
Para ver el código JavaScript generado por una línea de tiempo, abra el inspector de HTML. El código de línea de tiempo está en la función `MM_initTimeline` dentro de una etiqueta `script` en la sección `head` del documento.

Al editar el código HTML de un documento que contenga líneas de tiempo, tenga cuidado de no mover, renombrar o borrar algo que esté relacionado con la línea de tiempo.

Panel Líneas de tiempo

El panel Líneas de tiempo representa las propiedades de las capas e imágenes en el transcurso del tiempo. Elija **Ventana > Líneas de tiempo** para abrir el panel Líneas de tiempo.

Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) en el panel Líneas de tiempo para abrir un menú contextual que incluye todos los comandos importantes.



Cabezal de reproducción Muestra qué fotograma de la línea de tiempo se está visualizando actualmente en la página.

Menú emergente Línea de tiempo Especifica qué líneas de tiempo del documento se están mostrando actualmente en el panel Líneas de tiempo.

Canales de animación Muestran barras para animar capas e imágenes.

Barras de animación Muestran la duración de la animación de cada objeto. Una sola fila puede incluir múltiples barras en representación de otros tantos objetos. Barras diferentes no pueden controlar un mismo objeto en el mismo fotograma.

Cuadros clave Son fotogramas de una barra en los que se han especificado propiedades del objeto (como posición, por ejemplo). Dreamweaver calcula valores intermedios para fotogramas en cuadros clave. Los cuadros clave se señalan mediante pequeños círculos.

Canal Behaviors Es el canal de los comportamientos que deben ejecutarse en un fotograma determinado de la línea de tiempo.

Número de fotogramas indica la numeración secuencial de los fotogramas. El número que aparece entre los botones Atrás y Reproducir es el fotograma actual. La duración de la animación se controla estableciendo el número total de fotogramas y el número de fotogramas por segundo (fps). El valor predeterminado de 15 fotogramas por segundo es una buena velocidad media para la mayoría de los navegadores que se ejecutan en sistemas normales Windows o Macintosh. Las velocidades más altas no mejoran necesariamente los resultados. Los navegadores siempre reproducen todos los fotogramas de la animación, incluso aunque en el sistema del usuario no puedan alcanzar la velocidad de fotogramas por segundo. La velocidad de fotogramas se ignora si es superior a la que puede admitir el navegador.

Opciones de reproducción

A continuación se enumeran las opciones de reproducción para ver la animación.



Rebobinar Desplaza el cabezal de reproducción hasta el primer fotograma de la línea de tiempo.

Atrás Desplaza el cabezal de reproducción un fotograma hacia la izquierda. Haga clic en el botón Atrás y manténgalo presionado para reproducir la línea de tiempo hacia atrás.

Reproducir Desplaza el cabezal de reproducción un fotograma hacia la derecha. Haga clic en el botón Reproducir y manténgalo presionado para reproducir la línea de tiempo continuamente.

Rep. autom. Inicia automáticamente la reproducción de una línea de tiempo cuando la página actual se carga en un navegador. Rep. autom. adjunta un comportamiento a la sección body de la página que ejecuta la acción Reproducir línea de tiempo cuando se carga la página.

Bucle Hace que la línea de tiempo actual se reproduzca en bucle indefinidamente mientras la página esté abierta en un navegador. Bucle inserta el comportamiento Ir a fotograma en línea de tiempo en el canal Behaviors después del último fotograma de la animación. Haga doble clic en el marcador de este fotograma para editar los parámetros de este comportamiento y cambiar el número de repeticiones en bucle.

Crear una animación de líneas de tiempo

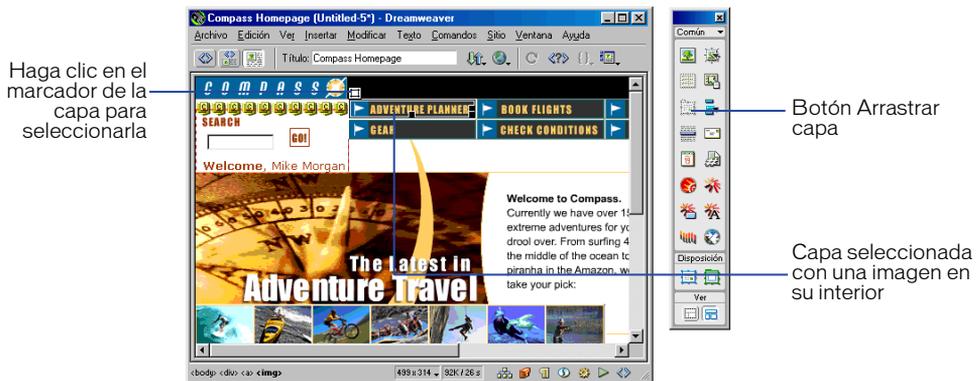
Las líneas de tiempo crean la animación al cambiar la posición, el tamaño, la visibilidad y el orden de apilamiento de las capas. Las líneas de tiempo también pueden cambiar los archivos de origen de las imágenes, lo que permite crear una presentación de diapositivas.

Las líneas de tiempo solamente pueden mover capas. Para hacer que se muevan imágenes o texto, cree una capa usando el botón Dibujar capa del panel Objetos y luego inserte imágenes, texto o cualquier otro tipo de contenido en la capa. Consulte “Crear capas en la página” en la página 429.

Para crear una animación de líneas de tiempo:

- 1 Para animar una capa, desplace la capa al lugar donde deberá estar cuando se inicie la animación.
- 2 Elija **Ventana > Líneas de tiempo**.
- 3 Seleccione la capa que desea animar.

Asegúrese de haber seleccionado el elemento deseado. Haga clic en la marca de capas, el manejador de selección de capas, o use el panel Capas para seleccionar una capa. Consulte también “Trabajar con capas” en la página 432. Al seleccionar una capa, a su alrededor aparecen manejadores, como se muestra en la siguiente ilustración.



Al hacer clic en la capa, en su interior aparecerá un punto de inserción intermitente, pero no se selecciona la capa.

- 4 Elija **Modificar > Línea de tiempo > Añadir objeto a línea de tiempo**, o simplemente arrastre el objeto seleccionado al interior del panel Líneas de tiempo.

Aparecerá una barra en el primer canal de la línea de tiempo. En la barra se mostrará el nombre de la capa.

- 5 Haga clic en el marcador del cuadro clave que se encuentra en el extremo de la barra.
- 6 Desplace la capa al lugar de la página en el que deberá estar cuando termine la animación. Aparecerá una línea que indica la ruta de la animación en la ventana de documento.
- 7 Si desea que la capa se desplace describiendo una curva, seleccione su barra de animación y haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) en un fotograma en medio de la barra para añadir un cuadro clave en el fotograma en que se ha hecho clic, o haga clic en un fotograma en medio de la barra de animación y elija Añadir cuadro clave en el menú contextual.
Repita este paso para definir más cuadros clave.
- 8 Mantenga presionado el botón Reproducir para obtener una vista previa de la animación en la página.

Repita el procedimiento para añadir otras capas e imágenes a la línea de tiempo y para crear una animación más compleja.

Crear una línea de tiempo arrastrando una ruta

Si desea crear una animación con una ruta compleja, puede ser más conveniente grabar la ruta al arrastrar la capa en lugar de crear cuadros clave individuales.

Para crear una línea de tiempo arrastrando una ruta:

- 1 Seleccione una capa.
- 2 Desplace la capa al lugar donde deberá estar cuando se inicie la animación.
Asegúrese de haber seleccionado el elemento correcto. Haga clic en la marca de capas, el manejador de selección de capas, o use el panel Capas para seleccionar una capa. Consulte también “Trabajar con capas” en la página 432.
- 3 Elija Modificar > Línea de tiempo > Ruta grabada de capa.
- 4 Arrastre la capa por la página para crear una ruta.
- 5 Suelte el botón del ratón en el punto en donde debe detenerse la animación.
Dreamweaver añade una barra de animación a la línea de tiempo con el número adecuado de cuadros clave.
- 6 En el panel Líneas de tiempo, haga clic en el botón Rebobinar; luego, mantenga presionado el botón Reproducir para obtener una vista previa de la animación.

Modificar líneas de tiempo

Después de definir los componentes básicos de una línea de tiempo, se pueden realizar cambios como añadir y eliminar fotogramas, cambiar el momento de inicio de la animación, etc.

Para modificar una línea de tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para prolongar la duración de la animación, arrastre el marcador del fotograma final hacia la derecha. Todos los cuadros clave de la animación se desplazarán, por lo que sus posiciones relativas permanecerán constantes. Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el marcador del fotograma final.
- Para conseguir que la capa llegue al cuadro clave tarde o temprano, desplace el marcador del cuadro clave hacia la derecha o la izquierda en la barra.
- Para cambiar el momento de inicio de una animación, seleccione una o todas las barras asociadas con la animación (presione la tecla Mayús para seleccionar más de una barra a la vez) y arrástrelas a derecha o izquierda.
- Para desplazar la posición de una ruta de animación completa, seleccione toda la barra y luego arrastre el objeto por la página. Dreamweaver ajusta la posición de todos los cuadros clave. Si se realiza cualquier tipo de cambio teniendo seleccionada toda la barra, el cambio se aplicará a todos los cuadros clave.
- Para añadir o eliminar fotogramas de la línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Añadir fotograma, o Modificar > Línea de tiempo > Eliminar fotograma.
- Para hacer que la línea de tiempo se reproduzca automáticamente al abrirse la página en un navegador, haga clic en Rep. autom. Rep. autom. adjunta un comportamiento a la página que ejecuta la acción Reproducir línea de tiempo cuando se carga la página.
- Para conseguir que la página se reproduzca continuamente en bucle, haga clic en Bucle. Bucle inserta la acción Ir a fotograma en línea de tiempo en el canal Behavior después del último fotograma de la animación. Pueden editarse los parámetros de este comportamiento para definir el número deseado de repeticiones en bucle.

Cambiar propiedades de imagen y capa con líneas de tiempo

Además de mover capas con líneas de tiempo, se puede cambiar el archivo de origen de una imagen y la visibilidad, el tamaño y el orden de apilamiento de una capa.

Para cambiar las propiedades de imagen y capa con una línea de tiempo:

- 1** En el panel Líneas de tiempo, lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Seleccione un cuadro clave de la barra que controla el objeto que desea cambiar. (Los fotogramas inicial y final siempre son cuadros clave.)
 - Para crear un nuevo cuadro clave, haga clic en un fotograma situado en medio de la barra de animación y elija Modificar > Línea de tiempo > Añadir cuadro clave o haga clic mientras mantiene presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) en un fotograma de la barra de animación.
- 2** Defina nuevas propiedades para el objeto eligiendo una de las siguientes opciones:
 - Para cambiar el archivo de origen de una imagen, haga clic en el icono de la carpeta que aparece junto al campo Src en el inspector de propiedades para examinar y seleccionar una nueva imagen.
 - Para cambiar la visibilidad de una capa, elija inherit, visible o hidden (heredada, visible u oculta) del menú emergente Visibilidad en el inspector de propiedades. O utilice los iconos de ojos del panel Capas. Consulte “Cambiar la visibilidad de una capa” en la página 442.
 - Para cambiar el tamaño de una capa, arrastre la capa por los manejadores de cambio de tamaño o introduzca nuevos valores en los campos Ancho y Alto del inspector de propiedades. Actualmente, los navegadores de las versiones Internet Explorer 4.0 y 5.0 son los únicos capaces de cambiar dinámicamente el tamaño de una capa.
 - Para cambiar el orden de apilamiento de una capa, introduzca un nuevo valor en el campo índice Z o use el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de la capa actual. Consulte “Cambiar el orden de apilamiento de las capas” en la página 441.
- 3** Mantenga presionado el botón Reproducir para ver la animación.

La capa actualmente seleccionada siempre está visible y en la primera posición del orden de apilamiento.

Usar múltiples líneas de tiempo

En lugar de intentar controlar la totalidad de la acción en una página con una línea de tiempo, resulta más fácil trabajar con líneas de tiempo independientes que controlen partes concretas de la página. Por ejemplo, una página puede incluir elementos interactivos cada uno de los cuales puede desencadenar la reproducción de diferentes líneas de tiempo.

Para manejar múltiples líneas de tiempo, use las opciones siguientes:

- Para crear una nueva línea de tiempo, elija Modificar > Línea de tiempo > Añadir línea de tiempo.
- Para eliminar la línea de tiempo seleccionada, elija Modificar > Línea de tiempo > Quitar línea de tiempo. De esta manera, se eliminan permanentemente todas las animaciones de esta línea de tiempo.
- Para renombrar la línea de tiempo seleccionada, elija Modificar > Línea de tiempo > Cambiar nombre de línea de tiempo o introduzca un nuevo nombre en el menú emergente Línea de tiempo del panel Líneas de tiempo.
- Para ver una línea de tiempo diferente en el panel Líneas de tiempo, elija una nueva línea de tiempo en el menú emergente Línea de tiempo del panel Líneas de tiempo.

Copiar y pegar animaciones

Cuando ya tenga la secuencia de animación que desea, podrá copiarla y pegarla en otra zona de la línea de tiempo actual, en otra línea de tiempo del mismo documento o en una línea de tiempo de otro documento. También puede copiar y pegar múltiples secuencias de una sola vez.

Para cortar o copiar y pegar secuencias de animación:

- 1 Haga clic en una barra de animación para seleccionar una secuencia. Para seleccionar múltiples secuencias, haga clic mientras mantiene presionada la tecla Mayús, o presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todas las secuencias.
- 2 Copie o corte la selección.
- 3 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Desplace el cabezal de reproducción a otro lugar de la línea de tiempo actual.
 - Seleccione otra línea de tiempo en el menú emergente Línea de tiempo.
 - Abra otro documento o cree uno nuevo y después, haga clic en el panel Líneas de tiempo.

4 Pegue la selección en la línea de tiempo.

Las barras de animación de un mismo objeto no pueden superponerse porque una capa no puede estar en dos lugares a la vez (tampoco una imagen puede tener dos orígenes diferentes al mismo tiempo). Si la barra de animación en la que está pegando la selección llegase a superponerse con otra barra de animación del mismo objeto, automáticamente Dreamweaver desplazaría la selección al primer fotograma en que no se superpusiera.

A la hora de pegar secuencias de animación en otro documento, hay que tener presentes estos dos principios:

- Si se copia una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver aplicará las propiedades de la animación a la capa existente en el nuevo documento.
- Si se copia una secuencia de animación para una capa y el nuevo documento no contiene una capa con el mismo nombre, Dreamweaver pegará la capa y su contenido desde el documento original junto con la secuencia de animación. Para aplicar la secuencia de animación pegada a otra capa del nuevo documento, elija Cambiar objeto en el menú contextual y seleccione el nombre de la segunda capa en el menú emergente. Si lo desea, puede borrar la capa pegada. Consulte “Aplicar una secuencia de animación a un objeto diferente” en la página 454.

Aplicar una secuencia de animación a un objeto diferente

Para ahorrar tiempo, se puede crear una secuencia de animación una sola vez y aplicarla a todas las demás capas del documento.

Para aplicar una secuencia de animación existente a otros objetos:

- 1 En el panel Líneas de tiempo, seleccione la secuencia de animación y cópiela.
- 2 Haga clic en cualquier fotograma del panel Líneas de tiempo y pegue la secuencia en ese fotograma.
- 3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) en la secuencia de animación pegada y elija Cambiar objeto en el menú contextual.
- 4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija otro objeto en el menú desplegable y haga clic en Aceptar.
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 para todos los demás objetos a los que desee aplicar la misma secuencia de animación.

También puede cambiar de idea con respecto a la capa que desea animar, después de haber creado la secuencia de animación; en este caso, basta con que siga los pasos 3 y 4 anteriores (no es necesario copiar y pegar).

Sugerencias para la animación de líneas de tiempo

Las siguientes sugerencias pueden mejorar el resultado de sus animaciones, y facilitar considerablemente su creación:

- Muestre y oculte capas en lugar de cambiar el archivo de origen en animaciones con múltiples imágenes. Cambiar el archivo de origen de una imagen puede ralentizar la animación porque tendrá que cargarse la nueva imagen. Si todas las imágenes se cargan de una vez en capas ocultas antes de que se ejecute la animación, se evitarán las pausas y la ausencia de imágenes.
- Amplíe las barras de animación para crear un movimiento más suave. Si la animación resulta entrecortada y las imágenes saltan de una posición a otra, arrastre el fotograma final de la barra de animación de la capa para extender el movimiento sobre más fotogramas. Al alargar la barra de animación se crean más puntos de datos entre los puntos de inicio y de final del movimiento; esto también hace que el movimiento sea más lento. Intente incrementar el número de fotogramas por segundo (fps) para aumentar la velocidad, pero tenga en cuenta que la mayoría de los navegadores que se ejecutan en sistemas de tipo medio no admiten animaciones a velocidades superiores a 15 fps. Pruebe la animación en distintos sistemas con diferentes navegadores para encontrar la mejor configuración posible.
- No anime grandes mapas de bits. La animación de imágenes grandes da lugar a animaciones lentas. Como alternativa, cree imágenes compuestas y mueva partes pequeñas de estas imágenes. Por ejemplo, muestre un automóvil en movimiento animando solamente las ruedas.
- Cree animaciones simples. No cree animaciones que requieran recursos distintos a los que pueden ofrecer los navegadores actuales. Los navegadores siempre reproducen todos los fotogramas en una animación de línea de tiempo, incluso cuando las prestaciones del sistema o de Internet se reducen.

Acciones de comportamiento para controlar líneas de tiempo de capas

Adjunte las acciones de comportamiento que aquí se indican a un vínculo, botón u otro objeto para controlar líneas de tiempo y capas. Para crear efectos atractivos, puede colocar comportamientos que contengan estas acciones en el canal Behaviors. Por ejemplo, puede hacer que una línea de tiempo se detenga por sí sola. Para obtener más información, consulte “Adjuntar un comportamiento a una línea de tiempo” en la página 464 y “Usar comportamientos” en la página 457.

Arrastrar capa permite al usuario arrastrar una capa. Use esta acción para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz de usuario. Consulte “Arrastrar capa” en la página 475.

Mostrar-Ocultar capas muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de una o más capas. Esta acción resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Consulte “Mostrar-Ocultar capas” en la página 491.

Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo permiten a los usuarios iniciar y detener una línea de tiempo haciendo clic en un vínculo o un botón. Estas acciones también permiten iniciar y detener una línea de tiempo automáticamente cuando el usuario pasa el puntero del ratón por un vínculo, una imagen u otro objeto. Consulte “Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo” en la página 495.

Ir a fotograma en línea de tiempo hace que la línea de tiempo salte a un fotograma determinado. La casilla de verificación Bucle del panel Líneas de tiempo, añade la acción Ir a fotograma en línea de tiempo después del último fotograma de la animación; esto hace que vaya al fotograma 1 y vuelva a iniciarse la animación. Consulte “Ir a un fotograma en la línea de tiempo” en la página 494.

Definir texto de capa reemplaza el contenido y el formato de una capa existente en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Consulte “Definir texto de capa” en la página 488.

CAPÍTULO 18

Usar comportamientos

Los comportamientos permiten a los visitantes interactuar con la página Web para modificarla de diversas maneras o provocar la realización de determinadas tareas. Un comportamiento es una combinación de un evento con una acción que desencadena ese evento. En el panel Comportamientos, un comportamiento se añade a una página especificando una acción y especificando luego el evento que desencadena esa acción.

Los eventos son mensajes generados por los navegadores que indican que un visitante de la página ha hecho algo. Por ejemplo, cuando un visitante mueve el puntero sobre un vínculo, el navegador genera un evento `onMouseOver` para ese vínculo; y luego comprueba si hay código JavaScript al que deba llamar cuando se genera ese evento para ese vínculo. Los diferentes elementos de la página tienen definidos diferentes eventos; por ejemplo, en la mayoría de los navegadores `onMouseOver` y `onClick` son eventos asociados con vínculos, en donde `onLoad` es un evento asociado con imágenes y con la sección `body` del documento.

Las acciones constan de código JavaScript ya definido que realiza una tarea específica, como abrir la ventana de un navegador, mostrar u ocultar una capa, reproducir un sonido o detener una película Shockwave. Las acciones incorporadas en Dreamweaver han sido cuidadosamente desarrolladas por los ingenieros de Dreamweaver para proporcionar la máxima compatibilidad con los distintos navegadores.

Después de adjuntar un comportamiento a un elemento de página, siempre que el elemento especificado se produce para ese elemento, el navegador llama la acción (el código JavaScript) que usted haya asociado con ese evento. (Los eventos que puede utilizar para desencadenar una acción determinada varían en función del navegador de que se trate.) Por ejemplo, si adjunta la acción Mensaje emergente a un vínculo y especifica que esa acción sea desencadenada por el evento `onMouseOver`, entonces siempre que alguien pase el puntero del ratón sobre ese vínculo en el navegador, emergerá el mensaje en un cuadro de diálogo.

Un mismo evento puede desencadenar varias acciones distintas, y se puede especificar el orden en que esas acciones tengan lugar.

Macromedia Dreamweaver incluye alrededor de dos docenas de acciones de comportamiento; pueden encontrarse otras acciones en el sitio Web Macromedia Exchange, así como en los sitios Web de otros desarrolladores. (Consulte “Descargar e instalar comportamientos de terceros” en la página 466.) Si dispone de los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir sus propias acciones de comportamiento. Para obtener más información sobre cómo escribir acciones de comportamiento, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Nota: Los términos *comportamiento* y *acción* son términos de Dreamweaver, no de HTML. En lo que se refiere al navegador, una acción es igual que cualquier otro elemento de código JavaScript.

El panel Comportamientos

Use el panel Comportamientos para adjuntar comportamientos a los elementos de la página (más concretamente, a las etiquetas) y para modificar parámetros de otros comportamientos adjuntados anteriormente.

Para abrir el panel Comportamientos, elija Ventana > Comportamientos.

La etiqueta actualmente seleccionada en la ventana de documento aparece en la barra de título del panel Comportamientos. Los comportamientos que ya se han adjuntado al elemento de página actualmente seleccionado aparecen en la lista de comportamientos (el área principal del panel), en orden alfabético por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones aparecen en el orden en que se ejecutarán. Si en la lista de comportamientos no aparece ningún comportamiento, significa que no hay ningún comportamiento adjuntado al elemento actualmente seleccionado.

Para obtener información detallada sobre las opciones del panel Comportamientos, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

Eventos

En la siguiente lista se describen los eventos que pueden asociarse a las acciones relacionadas en el menú emergente Acciones (+) del panel Comportamientos. Cuando un visitante de la página Web interactúa con la página (por ejemplo, haciendo clic en una imagen) el navegador genera sucesos que pueden utilizarse para llamar a funciones JavaScript que, a su vez, provocan la ejecución de una acción. (Los eventos también pueden generarse sin interacción del usuario, por ejemplo, cuando se configura una página para que vuelva a cargarse cada 10 segundos.) Dreamweaver proporciona numerosas acciones comunes que pueden desencadenarse utilizando estos eventos.

La lista también especifica qué navegadores permiten generar cada evento. *NS3* significa Netscape Navigator 3.0; *NS4* significa Netscape Navigator 4.0; *IE3* significa Internet Explorer 3.0; *IE4* significa Internet Explorer 4.0. Para obtener más información sobre eventos en Internet Explorer, consulte la página de eventos de HTML dinámico de Microsoft (que se menciona en “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25).

Tenga en cuenta que la mayoría de los eventos solamente pueden usarse con determinados elementos de página. Para conocer cuáles son los eventos que admite un navegador determinado para un elemento de página concreto, inserte el elemento de página en su documento, adjúntele un comportamiento y luego mire el menú emergente Eventos del panel Comportamientos. Para saber con exactitud cuáles son las etiquetas que se pueden usar con un evento dado en un navegador determinado, busque el evento en uno de los archivos de la carpeta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

onAbort (NS3, NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante detiene el navegador antes de que se cargue completamente una imagen (por ejemplo, cuando el usuario hace clic en el botón Detener del navegador mientras se está cargando una imagen).

onAfterUpdate (IE4, IE5) se genera cuando un elemento de datos vinculados de la página termina de actualizar el origen de los datos.

onBeforeUpdate (IE4, IE5) se genera cuando un elemento de datos vinculados de la página ha cambiado y va a perder foco (y, por consiguiente, va a actualizar el origen de los datos).

onBlur (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) es lo contrario a **onFocus**. El evento **onBlur** se genera cuando el elemento especificado deja de ser el foco de interacción del visitante. Por ejemplo, cuando un visitante hace clic fuera de un campo de texto después de haber hecho clic en él, el navegador genera un evento **onBlur** para el campo de texto.

onBounce (IE4, IE5) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina ha alcanzado el límite de la marquesina.

onChange (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el visitante cambia un valor de la página, como, por ejemplo, cuando el visitante elige un elemento de un menú o cambia el valor de un campo de texto y, seguidamente, hace clic en algún otro lugar de la página.

onClick (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el visitante hace clic en el elemento especificado, como, por ejemplo, un vínculo, un botón o un mapa de imagen. (El clic no termina hasta que el visitante suelta el botón del ratón; puede usar **onMouseDown** para que se produzca una acción en el momento en que se presiona el botón.)

onDblClick (NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante hace doble clic en el elemento especificado. (Hacer doble clic consiste en presionar y soltar rápidamente el botón del ratón mientras se señala al elemento.)

onError (NS3, NS4, IE4, IE5) se genera cuando se produce un error en el navegador al cargar una página o una imagen.

onFinish (IE4, IE5) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina completa un bucle.

onFocus (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el elemento especificado se convierte en el foco de interacción del visitante. Por ejemplo, al hacer clic en un campo de texto de un formulario, se genera un evento **onFocus**.

onHelp (IE4, IE5) se genera cuando el visitante hace clic en el botón de Ayuda o elige Ayuda del menú de un navegador.

onKeyDown (NS4, IE4, IE5) se genera en el momento en que el visitante presiona cualquier tecla. (No es preciso que el visitante suelte la tecla para que se genere este evento.) El navegador no puede detectar qué tecla se ha presionado.

onKeyPress (NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante presiona y suelta cualquier tecla; este evento es una combinación de los eventos **onKeyDown** y **onKeyUp**. El navegador no puede detectar qué tecla se ha presionado.

onKeyUp (NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante suelta una tecla después de presionarla. El navegador no puede detectar qué tecla se ha presionado.

onLoad (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando termina de cargarse una imagen o una página.

onMouseDown (NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante presiona el botón del ratón. (No es necesario que el usuario suelte el botón del ratón para que se genere este evento.)

onMouseMove (IE3, IE4, IE5) se genera cuando el visitante mueve el ratón mientras señala al elemento especificado. (Es decir, el puntero permanece dentro de los límites del elemento.)

onMouseOut (NS3, NS4, IE4, IE5) se genera cuando el puntero abandona el elemento especificado. (Normalmente, el elemento especificado es una imagen, o un vínculo adjuntado a una imagen.) Este evento se usa a menudo junto con el comportamiento Restaurar imagen intercambiada para devolver una imagen a su estado original cuando el visitante deja de señalarla con el puntero del ratón.

onMouseOver (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el ratón se mueve por primera vez para señalar el elemento especificado (es decir, cuando el puntero pasa de no estar señalando a estar señalando el elemento). El elemento especificado para este evento es generalmente un vínculo.

onMouseUp (NS4, IE4, IE5) se genera cuando se suelta un botón del ratón que se encuentra presionado.

onMove (NS4) se genera cuando se mueve una ventana o un marco.

onReadyStateChange (IE4, IE5) se genera cuando cambia el estado del elemento especificado. Entre los estados posibles del elemento figuran `uninitialized` (sin inicializar), `loading` (cargando) y `complete` (terminado).

onReset (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando se restauran los valores predeterminados de un formulario.

onResize (NS4, IE4, IE5) se genera cuando el visitante cambia el tamaño de la ventana del navegador o de un marco.

onRowEnter (IE4, IE5) se genera cuando ha cambiado el puntero de registro actual del origen de datos vinculados.

onRowExit (IE4, IE5) se genera cuando va a cambiar el puntero de registro actual del origen de datos vinculados.

onScroll (IE4, IE5) se genera cuando el visitante desplaza la página hacia arriba o hacia abajo.

onSelect (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el usuario selecciona texto en un campo de texto.

onStart (IE4, IE5) se genera cuando el contenido de un elemento de marquesina inicia un bucle.

onSubmit (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el visitante envía un formulario.

onUnload (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) se genera cuando el visitante abandona la página.

Adjuntar un comportamiento

Se pueden adjuntar comportamientos al documento completo (es decir, a la etiqueta `body`) o a vínculos, imágenes, elementos de formulario o a cualquier otro elemento HTML. El navegador de destino que usted elija determinará los eventos posibles para un elemento dado. Internet Explorer 4.0, por ejemplo, tiene una gama de eventos para cada elemento mucho más amplia que Netscape Navigator 4.0, o que la versión 3.0 de cualquier otro navegador.

Nota: No se puede adjuntar un comportamiento a texto normal. Si desea más información, consulte “Comportamientos y texto” en la página 463.

Se puede especificar más de una acción para cada evento. Las acciones tienen lugar en el orden en el que se enumeran en la columna Acciones del panel Comportamientos. Si desea información sobre la manera de cambiar el orden de las acciones, consulte “Cambiar un comportamiento” en la página 465.

Para adjuntar un comportamiento:

- 1 Seleccione un elemento de la página como una imagen o un vínculo, por ejemplo.

Para adjuntar un comportamiento a la página completa, haga clic en la etiqueta <body> en el selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.

- 2 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos.

La etiqueta HTML del objeto seleccionado aparece en la barra de título del panel Comportamientos.

- 3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija una acción del menú emergente Acciones.

No se pueden seleccionar las acciones que aparecen atenuadas en el menú. Pueden mostrarse atenuadas porque no exista un objeto necesario en el documento actual. Por ejemplo, la acción Reproducir línea de tiempo se mostrará atenuada si el documento no tiene líneas de tiempo, y la acción Controlar Shockwave o Flash aparecerá atenuada si el documento no contiene películas Shockwave o Flash. Si no hay eventos para el objeto seleccionado, todas las acciones aparecerán atenuadas.

Cuando se elige una acción, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se mostrarán los parámetros e instrucciones de la acción.

- 4 Introduzca los parámetros de la acción y haga clic en Aceptar.

Todas las acciones proporcionadas con Dreamweaver funcionan con los navegadores de la versión 4.0 y posteriores. Algunas acciones no funcionan en los navegadores antiguos. Consulte “Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver” en la página 467.

- 5 El evento predeterminado que desencadena la acción aparece en la columna Eventos. Si este no es el evento que desea para el desencadenamiento de la acción, seleccione otro en el menú emergente Eventos. (Para abrir el menú emergente Eventos, seleccione un evento o una acción en el panel Comportamientos y haga clic en la flecha negra que señala hacia abajo que aparece entre el nombre del evento y el nombre de la acción.)

En el menú emergente Eventos aparecen diferentes eventos en función del objeto seleccionado y de los navegadores especificados en el submenú Mostrar eventos para. Los eventos pueden aparecer atenuados si los objetos pertinentes aún no existen en la página o si el objeto seleccionado no puede recibir eventos. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que está seleccionado el objeto correcto o cambie los navegadores de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Al adjuntar un comportamiento a una imagen, algunos eventos (como `onMouseOver`) aparecen entre paréntesis. Estos eventos solamente están disponibles para vínculos. Cuando se elige uno de ellos, Dreamweaver ajusta una etiqueta alrededor de la imagen para definir un vínculo nulo. El vínculo nulo es representado por `javascript:;` en el cuadro Vínculos del inspector de propiedades. Puede cambiar el valor del vínculo si desea convertirlo en un vínculo real con otra página, pero si borra el vínculo JavaScript sin sustituirlo por otro vínculo, borrará el comportamiento.

Comportamientos y texto

No se puede adjuntar un comportamiento a texto normal. Las etiquetas como `p` y `span` no generan eventos en los navegadores, por lo que no es posible desencadenar una acción a partir de esas etiquetas.

Sin embargo, sí se puede adjuntar un comportamiento a un vínculo. Por ello, la manera más fácil de adjuntar un comportamiento a texto consiste en añadir un vínculo nulo (que no señala a nada) al texto, y luego adjuntar el comportamiento al vínculo. Tenga en cuenta que al hacerlo, el texto tendrá apariencia de vínculo. (Puede cambiar el color del vínculo y eliminar el subrayado si no desea que parezca un vínculo, si bien, de esta manera los visitantes del sitio no se darán cuenta de que hay una razón para hacer clic en ese texto.)

Para adjuntar un comportamiento al texto seleccionado:

- 1 En el inspector de propiedades, introduzca `javascript:;` en el campo Vínculo. Asegúrese de incluir tanto los dos puntos como el punto y coma.

Nota: Si lo desea, como alternativa, puede usar un signo de almohadilla (`#`) en el campo Vínculo. El problema de usar un signo de almohadilla es que cuando un visitante hace clic en un vínculo, el navegador salta a la parte superior de la página. Hacer clic en el vínculo nulo de JavaScript no produce efecto alguno en la página, por lo que la solución de JavaScript suele ser la preferible.

- 2 Con el texto todavía seleccionado, abra el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).
- 3 Elija una acción en el menú emergente Acciones, introduzca los parámetros de la acción y seleccione un evento que desencadene la acción. Si desea más información, consulte “Adjuntar un comportamiento” en la página 461.

Para cambiar la apariencia del texto vinculado:

- 1 Abra el inspector de códigos (Ventana > Inspector de códigos) o la vista Código de la ventana de documento.
- 2 Busque el vínculo
- 3 En la etiqueta a href del vínculo, inserte este atributo: `style="text-decoration:none; color:black"`.

Al incluir este atributo, se desactiva el subrayado y el color del texto se establece en negro. (Por supuesto, si el texto contiguo es de un color distinto, use ese color en lugar del negro.)

Para cambiar la apariencia del texto vinculado en todos los lugares en que aparece en la página o en todo el sitio, use los estilos CSS para crear un nuevo estilo para los enlaces. Si desea más información, consulte “Insertar y aplicar formato a texto” en la página 243.

Adjuntar un comportamiento a una línea de tiempo

Para desencadenar un comportamiento en un fotograma determinado de una línea de tiempo (en lugar de que sea la interacción del visitante la que lo desencadene), coloque el comportamiento en la línea de tiempo. (Para obtener información sobre la creación de una línea de tiempo, consulte “Animar las capas” en la página 446.) Por ejemplo, puede hacer que se empiece a reproducir un sonido en el fotograma 15 de una línea de tiempo.

Sólo un tipo de evento puede desencadenar una acción en una línea de tiempo: la animación llega a un número de fotograma determinado (un evento `onFrame7`, por ejemplo).

El comportamiento puede afectar a cualquier objeto de la página y no sólo a los objetos de la línea de tiempo. Reproduzca la línea de tiempo en un navegador para ver cómo funciona el comportamiento. Dentro de Dreamweaver no se puede obtener la vista previa de un comportamiento.

Para colocar un comportamiento en una línea de tiempo:

- 1 Haga clic en un fotograma en el canal Behaviors del panel Líneas de tiempo.
- 2 Use el panel Comportamientos para seleccionar la acción que desea que se realice en ese fotograma.

La acción aparece en el panel Comportamientos, con un evento que indica el número de fotograma en el que se desencadena la acción. Aparecerá un signo menos (-) en el canal Comportamientos de la línea de tiempo.

Cambiar un comportamiento

Después de adjuntar un comportamiento, se puede cambiar el evento que desencadena la acción, añadir o eliminar acciones y cambiar los parámetros de las acciones.

Para cambiar un comportamiento:

- 1 Seleccione un objeto con un comportamiento adjuntado.
- 2 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos.

Los comportamientos aparecerán en el panel ordenados alfabéticamente por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones aparecen en el orden en que se ejecutarán.

- 3 Dispone de las opciones siguientes:

- Para editar los parámetros de una acción, haga doble clic en el nombre del comportamiento o selecciónelo y presione la tecla Entrar (Windows) o Retorno (Macintosh); seguidamente, cambie los parámetros en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
- Para cambiar el orden de las acciones de un evento dado, seleccione una acción y haga clic en los botones de flecha arriba o abajo.
- Para eliminar un comportamiento, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (-) o presione Suprimir.

Actualizar un comportamiento

Si sus páginas contienen comportamientos creados con Dreamweaver 1 o Dreamweaver 2, dichos comportamientos no se actualizarán automáticamente al abrir las páginas con la versión actual de Dreamweaver. No obstante, al actualizar una ocurrencia de un comportamiento en una página (siguiendo el procedimiento que se indica a continuación), también se actualizarán todas las demás ocurrencias de dicho comportamiento en la página. Los comportamientos creados en Dreamweaver 3 funcionan correctamente en Dreamweaver 4 sin necesidad de modificación.

Para actualizar un comportamiento en una página:

- 1 Seleccione un elemento que tenga el comportamiento adjunto a él.
- 2 Abra el panel Comportamientos.
- 3 Haga doble clic en el comportamiento.
- 4 Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo del comportamiento.

Se actualizarán todas las ocurrencias de dicho comportamiento en dicha página.

Crear nuevas acciones

Las acciones constan de código JavaScript y HTML. Si posee los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir nuevas acciones y añadirlas al menú emergente Acciones del panel Comportamientos. Para obtener más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Descargar e instalar comportamientos de terceros

Una de las características más interesantes de Dreamweaver es su capacidad de ampliación, esto es, que ofrece a aquellos usuarios que disponen de suficientes conocimientos de JavaScript la oportunidad de escribir código JavaScript y ampliar así las posibilidades de Dreamweaver. Muchos de estos usuarios han decidido compartir sus extensiones con otros usuarios enviándolas al sitio Web Macromedia Exchange for Dreamweaver.

Para descargar e instalar nuevos comportamientos desde el sitio Exchange:

- 1 Abra el panel Comportamientos y elija Obtener más comportamientos en el menú emergente Acciones (+).

Se abrirá su navegador principal y aparecerá el sitio Exchange. (Para descargar comportamientos, es necesario estar conectado a la Web.)

- 2 Examine o busque los paquetes.
- 3 Descargue e instale el paquete de extensiones que desee.

Si desea más información, consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.

Usar las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver

Las acciones de comportamiento incluidas con Dreamweaver han sido desarrolladas para que funcionen con todas las versiones de Netscape Navigator 4 e Internet Explorer 4.0 y posteriores. (Netscape Navigator 5 no ha llegado a lanzarse externamente; Netscape Navigator 6 todavía no ha salido al mercado en el momento de redactar este manual.)

Nota: Las acciones de Dreamweaver han sido cuidadosamente desarrolladas para funcionar en el mayor número posible de navegadores. Si elimina a mano código de una acción de Dreamweaver, o lo sustituye por su propio código, puede perderse la compatibilidad con múltiples navegadores.

Aunque las acciones de Dreamweaver han sido escritas para maximizar la compatibilidad con múltiples navegadores, hay algunas que no funcionan en los navegadores más antiguos. Por otra parte, hay algunos navegadores que no son compatibles con JavaScript, y también hay mucha gente que navega por la Web con JavaScript desactivado en sus navegadores. Para obtener la mejor compatibilidad en distintas plataformas, incorpore interfaces alternativas incluidas en etiquetas noscript para que también las personas que no tienen JavaScript pueda usar el sitio.

En la siguiente tabla encontrará información sobre el funcionamiento de las acciones en las distintas versiones anteriores a la 4.0 de Netscape Navigator e Internet Explorer. Para conocer el resultado de cada acción y cómo elegir opciones para ellas, consulte los temas enumerados en la siguiente tabla.

Acción	Macintosh		Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3,01
Llamar JavaScript	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Cambiar propiedad	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Comprobar navegador	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Comprobar plug-in	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Controlar Shockwave o Flash	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Arrastrar capa	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error
Ir a URL	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Menú de salto	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Menú de salto Ir	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Abrir ventana del navegador	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Reproducir sonido	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Mensaje emergente	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Carga previa de imágenes	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Definir Imagen de barra de navegación	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Definir texto de marco	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Definir texto de capa	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error
Definir texto de barra de estado	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Definir texto de campo de texto	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar
Mostrar-Ocultar capas	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error	Falla sin error
Intercambiar imagen	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error

Acción	Macintosh		Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3,01
Restaurar imagen intercambiada	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Falla sin error
Ir a fotograma de línea de tiempo	La animación de las imágenes de origen y la llamada a los comportamientos funcionan, pero la animación de capas falla sin error.	Falla sin error	La animación de las imágenes de origen y la llamada a los comportamientos funcionan, pero la animación de capas falla sin error.	Falla sin error
Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo				
Validar formulario	Aceptar	Falla sin error	Aceptar	Aceptar

Llamar JavaScript

La acción Llamar JavaScript permite usar el panel Comportamientos para especificar que debe ejecutarse una función personalizada o línea de código JavaScript cuando se produzca un evento determinado. (Puede escribir el código JavaScript usted mismo, o puede usar el código que tiene a su disposición en diversas bibliotecas JavaScript de acceso gratuito en la Web.)

Para usar la acción Llamar JavaScript:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Llamar JavaScript del menú emergente Acciones.
- 3 Escriba el código JavaScript exacto que se ejecutará o el nombre de una función.

Por ejemplo, para crear un botón Atrás, podría escribir `if (history.length > 0){history.back()}`. Si ha encapsulado el código en una función, escriba solamente el nombre de la función (por ejemplo, `goBack()`).

- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Cambiar propiedad

Use la acción Cambiar propiedad para cambiar el valor de una de las propiedades de un objeto (por ejemplo, el color de fondo de una capa o la acción de un formulario). Las propiedades que puede cambiar están determinadas por el navegador. Son muchas más las propiedades que este comportamiento puede cambiar en Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 que en IE 3.0 o Netscape Navigator 3.0 o 4.0. Por ejemplo, puede configurar el color de fondo de una capa de forma dinámica.

Nota: Utilice esta acción sólo si posee buenos conocimientos de HTML y JavaScript.

Para usar la acción Cambiar propiedad:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Cambiar propiedad del menú emergente Acciones.
- 3 Del menú emergente Tipo de objeto, elija el tipo de objeto cuyas propiedades desea cambiar.

En el menú emergente Objeto con nombre se enumeran ahora todos los objetos con nombre del tipo elegido.

- 4 Seleccione un objeto del menú emergente Objeto con nombre.
- 5 Seleccione una propiedad en el menú emergente Propiedad o introduzca el nombre de la propiedad en el campo de texto.

Para ver las propiedades que se pueden cambiar en cada navegador, elija diferentes navegadores o versiones de navegadores en el menú emergente Navegador. Si introduce un nombre de propiedad manualmente, asegúrese de usar el nombre exacto JavaScript de la propiedad (y recuerde que las propiedades de JavaScript distinguen mayúsculas de minúsculas).

- 6 Introduzca el nuevo valor de la propiedad en el campo Nuevo valor y haga clic en Aceptar.
- 7 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. (Cuando tiene lugar el evento, la acción se ejecuta y cambia la propiedad.)

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Comprobar navegador

Use la acción Comprobar navegador para enviar a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de las marcas y versiones de sus navegadores. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si su navegador es Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior, que vayan a otra página si tienen Microsoft Internet Explorer 4.0 o una versión posterior o que permanezcan en la página actual si usan un navegador de algún otro tipo.

Resulta útil adjuntar este comportamiento a la etiqueta body de una página que sea compatible prácticamente con cualquier navegador (y que no use ninguna otra secuencia JavaScript); de esta manera, los visitantes que visiten la página con JavaScript desactivado podrán, aun así, ver algo de contenido.

Otra posibilidad consiste en adjuntar este comportamiento a un vínculo nulo (como ``) y que la acción determine el destino del vínculo en función de la marca y la versión del navegador del visitante.

Para usar la acción Comprobar navegador:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Comprobar navegador del menú emergente Acciones.
- 3 Determine el criterio de separación que desea aplicar a los visitantes: por marca de navegador, por versión de navegador o por ambas.

Por ejemplo, ¿desea que todos los usuarios que tengan un navegador de la versión 4.0 vean una página y que los demás vean otra página distinta? ¿O prefiere quizá que los usuarios de Netscape Navigator vean una página y que los usuarios de Microsoft Internet Explorer (IE) vean otra distinta?

- 4 Especifique una versión de Netscape Navigator.
- 5 En los menús emergentes contiguos, elija las opciones sobre lo que debe ocurrir si el navegador es la versión de Netscape Navigator especificada o posterior y lo que debe ocurrir en caso contrario.

Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.

- 6 Especifique una versión de Microsoft Internet Explorer.
- 7 En los menús emergentes contiguos, elija las opciones sobre lo que debe ocurrir si el navegador es la versión de Internet Explorer especificada o posterior y lo que debe ocurrir en caso contrario.

Las opciones son Ir a URL, Ir a Alt URL y Permanecer en esta página.

- 8 Elija una opción en el menú emergente Otros navegadores para especificar lo que debe ocurrir si el navegador no es Netscape Navigator ni Microsoft Internet Explorer. (Por ejemplo, el visitante puede estar utilizando un navegador basado en texto como Lynx.)

Permanecer en esta página es la mejor opción para los navegadores distintos de Navigator e IE porque la mayoría de ellos no son compatibles con JavaScript y, si no pueden leer este comportamiento, permanecerán en la misma página en cualquier caso.

- 9 Introduzca las rutas y los nombres de archivo del URL y del URL alternativo en los campos de texto situados en la parte inferior del cuadro de diálogo. Si introduce un URL remoto, deberá introducir el prefijo `http://` además de la dirección `www`.
- 10 Haga clic en Aceptar.
- 11 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para. Recuerde que el objetivo de este comportamiento es comprobar las distintas versiones de los navegadores, por lo que lo más recomendable es elegir un evento que funcione tanto en la versión 3.0 como en otras posteriores de los navegadores.

Comprobar plug-in

Use la acción Comprobar plug-in para remitir a los visitantes a distintas páginas dependiendo de si tienen instalado el plug-in en cuestión. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Shockwave y a otra distinta si no lo tienen.

Nota: No es posible detectar plug-ins específicos en Microsoft Internet Explorer (IE) con JavaScript. No obstante, la selección de Flash o Director hará que se añada el código VBScript adecuado a la página para detectar los plug-ins en IE en Windows. La detección de plug-ins es imposible con IE en Macintosh.

Para usar la acción Comprobar plug-in:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Comprobar plug-in del menú emergente Acciones.

- 3 Seleccione un plug-in en el menú emergente Plug-in, o haga clic en Entrar e introduzca el nombre exacto del plug-in en el campo contiguo.

Deberá utilizar el nombre exacto del plug-in tal y como se especifica en la página Acerca de los Plug-ins en Netscape Navigator. (En Windows, elija el comando Ayuda > Acerca de Plug-ins de Navigator; en Macintosh, elija Acerca de Plug-ins del menú Apple.)

- 4 En el campo Si se encuentra, Ir a URL, especifique un URL para los visitantes que dispongan del plug-in.

Si especifica un URL remoto, deberá incluir el prefijo http:// en la dirección.

Para hacer que los visitantes que disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje vacío este campo.

- 5 En el campo De lo contrario, Ir a URL, especifique un URL alternativo para los visitantes que no dispongan del plug-in.

Para hacer que los visitantes que no disponen del plug-in permanezcan en la misma página, deje vacío este campo.

- 6 La detección de plug-ins no es posible en Internet Explorer para Macintosh; además, Internet Explorer para Windows no permite detectar la mayoría de los plug-ins. De forma predeterminada, cuando la detección resulta imposible, se envía al visitante al URL indicado en el campo De lo contrario. Para enviar al visitante al primer URL (Si se encuentra), seleccione la opción Ir siempre al primer URL si no es posible detectar. Cuando está seleccionada, esta opción hace que se dé por hecho que el visitante dispone del plug-in, a no ser que el navegador indique explícitamente que el plug-in no está presente.

Por lo general, si el contenido del plug-in es parte integrante de la página, seleccione la opción “Ir siempre al primer URL si no es posible detectar”; los visitantes que no dispongan del plug-in normalmente recibirán un mensaje del navegador para indicarles que deben descargar el plug-in. Si el contenido del plug-in no es una parte esencial de la página, deje esta opción sin seleccionar.

Esta opción afecta sólo a Internet Explorer; Netscape Navigator siempre detecta los plug-ins.

- 7 Haga clic en Aceptar.

- 8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Controlar Shockwave o Flash

Use la acción Controlar Shockwave o Flash para reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de una película Macromedia Shockwave o Macromedia Flash.

Para usar la acción Controlar Shockwave o Flash:

- 1 Elija Insertar > Medio > Shockwave o Insertar > Medio > Flash para insertar una película Shockwave o Flash, respectivamente.
- 2 Elija Ventana > Propiedades e introduzca un nombre para la película en el campo situado más arriba y más a la izquierda (junto al icono Shockwave o Flash). Debe asignar un nombre a la película para poder controlarla con la acción Controlar Shockwave o Flash.
- 3 Seleccione el elemento que desea usar para controlar la película Shockwave o Flash. Por ejemplo, si tiene una imagen de un botón “Reproducir” que se utilizará para reproducir la película, seleccione esa imagen.
- 4 Abra el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).
- 5 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Controlar Shockwave o Flash del menú emergente Acciones.

Aparecerá un cuadro de diálogo de parámetros.

- 6 Seleccione una película del menú emergente Película.

Dreamweaver presenta automáticamente una lista con los nombres de todas las películas Shockwave y Flash que actualmente hay en el documento. (Más concretamente, Dreamweaver presenta una lista con todos los nombres de los archivos que terminan con las extensiones .dcr, .dir, .swf o .spl que estén en las etiquetas object o embed.)

- 7 Elija reproducir, detener, rebobinar o ir a una secuencia de la película. La opción Reproducir reproduce la película empezando en el fotograma en que se produce la acción.
- 8 Haga clic en Aceptar.
- 9 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el submenú Mostrar eventos para del menú emergente Eventos.

Arrastrar capa

La acción Arrastrar capa permite al visitante arrastrar una capa. Use esta acción para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz.

Se puede especificar la dirección en la que el visitante puede arrastrar la capa (horizontalmente, verticalmente o en cualquier dirección), un destino hasta el que el visitante debe arrastrar la capa, si la capa debe ajustarse al destino cuando aquélla se encuentra a un cierto número de píxeles del destino y qué sucederá cuando la capa llegue al destino, entre otras opciones.

Dado que la llamada a la acción Arrastrar capa debe producirse antes de que el visitante pueda arrastrar la capa, asegúrese de que el evento que desencadena la acción se produzca antes de que el visitante intente arrastrar la capa. Es recomendable adjuntar la acción Arrastrar capa al objeto body (con el evento `onLoad`), aunque también puede adjuntarla a un vínculo que llene toda la capa (como, por ejemplo, un vínculo alrededor de una imagen) usando el evento `onMouseOver`.

Para usar la acción Arrastrar capa:

- 1 Elija Insertar > Capa o haga clic en el botón Capa en el panel Objetos y arrastre una capa a la ventana de documento.
- 2 Seleccione la etiqueta body haciendo clic en `<body>` en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento.
- 3 Abra el panel Comportamientos.
- 4 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Arrastrar capa del menú emergente Acciones.

Si la acción Arrastrar capa no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos navegadores, deberá seleccionar un objeto diferente, como la etiqueta body, o un vínculo (etiqueta a), o bien cambiar el navegador de destino a IE 4.0 en el menú emergente Mostrar eventos para.

- 5 Seleccione la capa que desea hacer desplazable del menú-emergente-Capa.
- 6 Seleccione Restringido o No restringido en el menú emergente-Movimiento.

El movimiento no restringido es adecuado para puzzles y otros juegos de arrastrar y soltar. Para los controles deslizantes y los escenarios móviles, como cajones de archivos, cortinas y minipersianas, elija movimiento restringido.

- 7 Para movimiento restringido, introduzca valores (en píxeles) en los campos Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda.

Los valores son relativos a la posición inicial de la capa. Para restringir el movimiento a una región rectangular, introduzca valores positivos en los cuatro campos. Para permitir solamente el movimiento vertical, introduzca valores positivos para Arriba y Abajo, y 0 para Izquierda y Derecha. Para permitir solamente el movimiento horizontal, introduzca valores positivos para Izquierda y Derecha, y 0 para Arriba y Abajo.

- 8 Introduzca valores (en píxeles) en los campos Izquierdo y Superior para definir el destino de la capa.

El destino de la capa es la zona hasta la que usted desea que el visitante arrastre la capa. Se considera que una capa ha alcanzado el destino cuando sus coordenadas izquierda y superior coinciden con los valores introducidos en los campos Izquierdo y Superior. Los valores son relativos al ángulo superior izquierdo de la ventana del navegador. Haga clic en la opción Obtener posición actual para rellenar automáticamente los campos con la posición actual de la capa.

- 9 Introduzca un valor (en píxeles) en el campo Ajustar si a menos de, para determinar lo cerca del destino que el visitante tiene que soltar la capa para que esta se ajuste al destino.

Los valores grandes facilitan al visitante la localización el destino para soltar la capa.

- 10 Para puzzles simples y manipulación de escenarios, puede detenerse aquí. Para definir el manejador de arrastre de una capa, controlar el movimiento de una capa mientras está siendo arrastrada y desencadenar una acción al soltar la capa, haga clic en la ficha Avanzado.

- 11 Para definir una zona determinada de la capa en la que el visitante debe hacer clic para arrastrarla, elija Interior de capa en el menú emergente Arrastrar selector; luego introduzca las coordenadas izquierda y superior, así como los valores de ancho y alto del manejador de arrastre.

Esta opción resulta útil cuando la imagen contenida en la capa incluye un elemento que sugiere la posibilidad de arrastrarla, como una barra de título o un asa de cajón. No configure esta opción si desea que el visitante pueda hacer clic en algún lugar de la capa para arrastrarla.

12 Elija las opciones Al arrastrar que desee utilizar:

- Seleccione Traer la capa al frente si la capa debe desplazarse a la primera posición en el orden de apilamiento mientras se está arrastrando. Si selecciona esta opción, utilice el menú emergente para determinar si desea dejar la capa en la primera posición o devolverla a su posición original en el orden de apilamiento.
- Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, `monitorLayer()`) en el campo Llamar JavaScript para ejecutar repetidamente el código o función mientras se esté arrastrando la capa. Por ejemplo, podría escribir una función que controle las coordenadas de la capa y muestre mensajes y consejos como "ya está cerca" o "está lejísimos del destino donde soltar la capa" en el campo de texto.

13 Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, `evaluateLayerPos()`) en el segundo campo Llamar JavaScript para ejecutar el código o la función cuando se suelte la capa. Seleccione la opción Sólo si se ajusta cuando el código JavaScript deba ejecutarse solamente si la capa ha alcanzado a su destino.

14 Haga clic en Aceptar.

15 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para. Recuerde que las capas no son compatibles con los navegadores de la versión 3.0.

Nota: No se puede adjuntar la acción Arrastrar capa a un objeto con los eventos `onMouseDown` u `onClick`.

Recopilar información sobre la capa desplazable

Cuando se adjunta a un objeto la acción Arrastrar capa, Dreamweaver inserta la función `MM_dragLayer()` en la sección `head` del documento. Además de registrar la capa como desplazable, esta función define tres propiedades para cada capa desplazable (`MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` y `MM_SNAPPED`) que se usted puede usar en sus propias funciones de JavaScript para determinar la posición horizontal relativa de la capa, la posición vertical relativa de la capa y si la capa ha alcanzado el destino en el que debe soltarse.

Nota: La información que se ofrece en esta sección está destinada exclusivamente a programadores expertos de JavaScript.

Por ejemplo, la siguiente función muestra el valor de la propiedad `MM_UPDOWN` (la posición vertical actual de la capa) en un campo de formulario llamado `curPosField`. (Los campos de formulario son útiles para mostrar informaciones que se actualizan continuamente porque son dinámicos, es decir, que se puede cambiar su contenido una vez que la página ha terminado de cargarse, tanto en Netscape Navigator como en Microsoft Internet Explorer.)

```
function getPos(layername){
    var layerRef = MM_findObj(layername);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

En lugar de mostrar el valor de `MM_UPDOWN` o `MM_LEFTRIGHT` en un campo de formulario, puede crear una función que presente un mensaje en el campo de formulario dependiendo de lo próximo que esté el valor de la zona donde debe soltarse la capa, o bien puede llamar otra función para que muestre u oculte una capa dependiendo del valor. El único límite a las posibilidades de reacción al valor de `MM_UPDOWN` o `MM_LEFTRIGHT` está en su imaginación y en sus conocimientos de JavaScript.

Resulta especialmente útil leer la propiedad `MM_SNAPPED` cuando se tienen varias capas en la página y todas ellas deben alcanzar sus objetivos antes de que el visitante pueda pasar a la siguiente página o tarea. Por ejemplo, puede crear una función para determinar cuántas capas tienen un valor `MM_SNAPPED` igual a `true` (verdadero) y llamarlas cada vez que se suelte una capa. Cuando el recuento de capas ajustadas alcanza el número deseado, puede enviar al visitante a la página siguiente o presentarle un mensaje emergente de felicitación.

Si ha utilizado el evento `onMouseOver` para adjuntar la acción Arrastrar capa a vínculos contenidos en distintas capas, deberá realizar un pequeño cambio en la función `MM_dragLayer()` para evitar que la propiedad `MM_SNAPPED` de una capa ajustada se restablezca con el valor `false` al pasar el puntero del ratón sobre la capa. (Esto puede ocurrir si ha utilizado Arrastrar capa para crear un puzzle de imagen, ya que es probable que el visitante pase el puntero del ratón por encima de las piezas ajustadas al colocar otras piezas.) La función `MM_dragLayer()` no impide este comportamiento, ya que éste resulta, a veces, deseable (por ejemplo, si desea establecer múltiples destinos para soltar una misma capa).

Para evitar que se vuelvan a registrar las capas ajustadas:

- 1 Realice una copia de seguridad del documento antes de modificar de algún modo el código. (Puede hacerlo en la ventana Sitio de Dreamweaver, o en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh).)
- 2 Elija Edición > Buscar.
- 3 Seleccione Código HTML del menú emergente Buscar.
- 4 Escriba `!curDrag` en el campo de texto contiguo.

5 Haga clic en Buscar siguiente.

Si Dreamweaver le pregunta si desea continuar buscando desde el principio del documento, haga clic en Sí. Dreamweaver encontrará una instrucción con el siguiente contenido:

```
if (!curDrag) return false;
```

6 Cierre el cuadro de diálogo Buscar y modifique la instrucción en la vista Código de la ventana de documento o en el inspector de códigos, para que quede de la siguiente forma:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Las dos barras paralelas verticales (||) significan "o" y curDrag es una variable que representa la capa que se está registrando como desplazable. En inglés, la instrucción significa "Si curDrag no es un objeto, o si ya tiene un valor MM_SNAPPED, no te molestes en ejecutar el resto de la función."

Ir a URL

La acción Ir a URL abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic. También puede llamarse en una línea de tiempo para saltar a una nueva página después de un intervalo de tiempo especificado.

Para usar la acción Ir a URL:

- 1** Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2** Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Ir a URL del menú emergente Acciones.
- 3** Elija un destino para el URL en la lista Abrir en.

La lista Abrir en automáticamente muestra los nombres de todos los marcos del conjunto de marcos actual así como de la ventana principal. Si no hay marcos, la ventana principal es la única opción posible.

Nota: Esta acción puede dar lugar a resultados inesperados si hay algún marco que se llame top, blank, self o parent. Los navegadores a veces confunden estos nombres con nombres de destino reservados.

- 4** Haga clic en Examinar para seleccionar el documento que desea abrir o introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento en el campo URL.
- 5** Repita los pasos 3 y 4 para abrir más documentos en otros marcos.
- 6** Haga clic en Aceptar.
- 7** Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Menú de salto

Al crear un menú de salto mediante Insertar > Objetos de formulario > Menú de salto, Dreamweaver crea un objeto de menú y le adjunta el comportamiento del Menú de salto (o .Menú de salto ir). Normalmente no es preciso adjuntar manualmente la acción Menú de salto a un objeto. Para obtener información sobre los menús de salto y la manera de crearlos, consulte “Insertar un menú de salto” en la página 387.

Un menú de salto existente se puede editar de dos formas:

- Se pueden editar y reorganizar los elementos del menú, cambiar los archivos para saltar a, y cambiar la ventana en la que esos archivos se abren, haciendo doble clic en una acción de Menú de salto existente en el panel Comportamientos.
- Los elementos de este menú se editan igual que los elementos de cualquier menú, es decir, seleccionando el menú y usando el botón Valores de lista del inspector de propiedades. Consulte “Crear un menú emergente” en la página 522 para obtener más información.

Para editar un menú de salto utilizando el panel Comportamientos:

- 1 Cree un objeto de menú de salto si es que no hay todavía ninguno en el documento.
- 2 Seleccione el objeto de menú de salto y abra el panel Comportamientos.
- 3 Haga doble clic en Menú de salto en la columna Acciones.
- 4 Lleve a cabo los cambios que desee en el cuadro de diálogo Menú de salto, y luego haga clic en Aceptar.

Menú de salto Ir

La acción Menú de salto ir está estrechamente relacionada con la acción Menú de salto; Menú de salto ir le permite asociar un botón Ir con un menú de salto. (Para utilizar esta acción, debe existir ya un menú de salto en el documento.) Al hacer clic en el botón Ir, se abre el vínculo seleccionado en el menú de salto. Los menús de salto generalmente no necesitan un botón Ir; al elegir un elemento de un menú de salto, normalmente se carga un URL sin necesidad de que el visitante lleve a cabo ninguna otra operación. No obstante, si el visitante elige el mismo elemento que se encuentra ya seleccionado en el menú de salto, el salto no se producirá. En general, eso no importa, pero si aparece el menú de salto en un marco, y los elementos del menú de salto contienen vínculos con páginas de otros marcos, suele ser útil disponer de un botón Ir para permitir a los visitantes volver a elegir un elemento que ya está seleccionado en el menú de salto.

Para añadir una acción Menú de salto Ir:

- 1 Seleccione un objeto para utilizarlo como botón Ir (generalmente una imagen de un botón) y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Menú de salto Ir del menú emergente Acciones.
- 3 En el menú emergente Elegir menú de salto, elija un menú para que se active en él el botón Ir.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Abrir ventana del navegador

Use la acción Abrir ventana del navegador para abrir un URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. Por ejemplo, este comportamiento se puede usar para abrir una imagen más grande en otra ventana distinta cuando el visitante hace clic en una imagen en miniatura; con este comportamiento, puede hacer que la nueva ventana tenga el mismo tamaño que la imagen.

Si no se especifican los atributos de la ventana, se abrirá con el mismo tamaño y los mismos atributos de la ventana que la inició. Al especificar algún atributo de la ventana, se desactivan automáticamente todos los demás atributos que no se activen explícitamente. Por ejemplo, si no se establecen los atributos de la ventana, puede abrirse con un tamaño de 640 x 480 píxeles y tener barra de navegación, barra de herramientas de ubicación, barra de estado y barra de menús. Si se establece explícitamente la anchura en 640 píxeles y la altura en 480 píxeles y no se establece ningún otro atributo, la ventana se abrirá con un tamaño de 640 x 480 píxeles y carecerá de barra de navegación, de barra de herramientas de ubicación, de barra de estado, de barra de menús, de manejadores de cambio de tamaño y de barras de desplazamiento.

Para usar la acción Abrir ventana del navegador:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Abrir ventana del navegador del menú emergente Acciones.
- 3 Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo o introduzca el URL que desea ver.
- 4 Configure las opciones que desee de las siguientes:

Ancho de la ventana Especifica la anchura de la ventana en píxeles.

Alto de la ventana Especifica la altura de la ventana en píxeles.

Barra de herramientas de navegación Es la fila de botones del navegador que incluye Atrás, Adelante, Inicio y Actualizar.

Barra de herramientas de ubicación Es la fila de opciones del navegador que incluye el campo de ubicación.

Barra de estado Es la zona situada en la parte inferior de la ventana del navegador en la que aparecen mensajes (como el tiempo de carga restante y los URL asociados a los vínculos).

Barra de menús Es la zona de la ventana del navegador (Windows) o del escritorio (Macintosh) en la que aparecen menús tales como Archivo, Edición, Ver, Ir a y Ayuda. Esta opción debe establecerse explícitamente si desea que los visitantes puedan navegar desde la nueva ventana. Si no se ve esta opción, el usuario solamente podrá cerrar o minimizar la ventana (Windows), o cerrar la ventana y salir de la aplicación (Macintosh) desde la nueva ventana.

Barras despl. si son necesarias Especifica que deberán aparecer las barras de desplazamiento que sean precisas si el contenido se extiende más allá de la zona visible. Si no se establece explícitamente esta opción, no aparecerán barras de desplazamiento. Si la opción Selectores de cambio de tamaño también está desactivada, los visitantes no tendrán una forma fácil de ver el contenido situado más allá del tamaño original de la ventana. (Aunque siempre pueden desplazar la ventana arrastrando el borde de la misma.)

Selectores de cambio de tamaño Especifica que el usuario tenga la posibilidad de cambiar el tamaño de la ventana, bien arrastrando el ángulo inferior derecho de la ventana, o bien haciendo clic en el botón maximizar (Windows) o en el cuadro de tamaño (Macintosh) situado en la esquina superior derecha. Si esta opción no se establece explícitamente, los controles de cambio de tamaño no estarán disponibles y el ángulo inferior derecho no se podrá arrastrar.

Nombre de la ventana Es el nombre de la nueva ventana. Es imprescindible asignar un nombre a la ventana si desea usarla como destino de vínculos o controlarla con código JavaScript. Este nombre no puede contener espacios ni caracteres especiales.

- 5 Haga clic en Aceptar.

6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Reproducir sonido

Utilice la acción Reproducir sonido para reproducir un sonido. Por ejemplo, puede hacer que se reproduzca un efecto sonoro cuando el puntero del ratón pase por encima de un vínculo, o que se reproduzca música al cargarse la página.

Nota: Es posible que los navegadores precisen algún tipo de compatibilidad adicional con audio (como un plug-in de audio, por ejemplo) para reproducir sonidos. Por ello, es frecuente que diferentes navegadores con diferentes plug-ins reproduzcan el sonido de forma diferente. Es difícil predecir de manera fiable la manera en que las personas que visiten el sitio percibirán los sonidos que usted ha incluido.

Para usar la acción Reproducir sonido:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Reproducir sonido del menú emergente Acciones.
- 3 Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo de sonido o introduzca la ruta y el nombre del archivo en el campo Reproducir sonido.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Mensaje emergente

La acción Mensaje emergente presenta una alerta de JavaScript con el mensaje que usted desee. Dado que las alertas de JavaScript sólo tienen un botón (Aceptar), esta acción resulta más adecuada para proporcionar información que para proponerle una elección.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

Ejemplo

El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Nota: No se puede controlar la apariencia de la alerta de JavaScript, puesto que está determinada por el navegador del visitante. Si desea tener un mayor control sobre la apariencia de su mensaje, puede usar el comportamiento Abrir ventana del navegador. Si desea más información, consulte “Abrir ventana del navegador” en la página 481.

Para usar la acción Mensaje emergente:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mensaje emergente del menú emergente Acciones.
- 3 Introduzca el mensaje en el campo Mensaje.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Carga previa de imágenes

La acción Carga previa de imágenes carga imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquellas que se intercambiarán por líneas de tiempo, comportamientos o secuencias de comandos de JavaScript) en la memoria caché del navegador. Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

Nota: La acción Intercambiar imagen carga automáticamente todas las imágenes resaltadas cuando se selecciona la opción Carga previa de imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, por lo que no es necesario añadir manualmente la acción Carga previa de imágenes al usar Intercambiar imagen.

Para usar la acción Carga previa de imágenes:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Carga previa de imágenes del menú emergente Acciones.
- 3 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen objeto de la carga previa o introduzca la ruta y el nombre de archivo en el campo Archivo de origen de imagen.
- 4 Haga clic en el botón más (+), situado en la parte superior del cuadro de diálogo, para añadir la imagen deseada a la lista Carga previa de imágenes.

Nota: Si no hace clic en el botón de signo más antes de introducir la siguiente imagen, la imagen elegida será reemplazada en la lista por la siguiente imagen que elija.

- 5 Repita los pasos 3 y 4 para todas las imágenes restantes que desee cargar en la página actual.
- 6 Para eliminar una imagen de la lista Carga previa de imágenes, seleccione la imagen en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-).
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Definir Imagen de barra de navegación

Utilice la acción Definir Imagen de barra de navegación para convertir una imagen en una imagen de barra de navegación o para cambiar la visualización y las acciones de imágenes en una barra de navegación. (Para obtener más información, consulte “Insertar una barra de navegación” en la página 391.)

Utilice la ficha Básico del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de navegación para crear o actualizar una imagen o grupo de imágenes de barra de navegación, cambiar el URL que debe mostrarse al hacer clic en un botón de una barra de navegación y seleccionar una ventana distinta en la que mostrar un URL.

Utilice la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de navegación para cambiar el estado de las imágenes de un documento en función del estado del botón actual. De forma predeterminada, al hacer clic en un elemento de una barra de navegación, todos los demás elementos recuperan su estado Arriba; utilice la ficha Avanzado si desea establecer un estado diferente para una imagen cuando la imagen seleccionada se encuentre su estado Abajo o Sobre.

Para editar una acción Definir Imagen de barra de navegación:

- 1 Seleccione una imagen en la barra de navegación para editarla y abra el panel Comportamientos.
- 2 En la columna Acciones del panel Comportamientos, haga doble clic en la acción Definir Imagen de barra de navegación asociada al evento que está modificando.
- 3 En la ficha Básico del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de navegación, seleccione opciones de edición de la imagen.

Para configurar varias imágenes para un botón de la barra de navegación:

- 1 Seleccione una imagen en la barra de navegación para editarla y abra el panel Comportamientos.
- 2 En la columna Acciones del panel Comportamientos, haga doble clic en la acción Definir Imagen de barra de navegación asociada al evento que está modificando.
- 3 Haga clic en la ficha Avanzado del cuadro de diálogo Definir Imagen de barra de navegación.
- 4 En el menú emergente Cuando el elemento está mostrado, elija un estado de imagen. Para obtener información sobre los estados de las imágenes, consulte “Crear barras de navegación” en la página 389.
 - Elija Imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen después de que un usuario haya hecho clic en la imagen seleccionada.
 - Elija Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo si desea cambiar la visualización de otra imagen cuando el puntero pase sobre la imagen seleccionada.
- 5 En la lista También definir imagen, seleccione otra imagen de la página que desee configurar.
- 6 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen que desea que aparezca o escriba la ruta del archivo de imagen en el campo A archivo de imagen.
- 7 Si seleccionó Sobre imagen o Sobre mientras imagen abajo en el paso 4, dispondrá de otra opción. En el campo de texto Si Abajo, a archivo de imagen, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen o escriba la ruta del archivo de imagen que debe aparecer.

Definir texto de marco

La acción Definir texto de marco permite definir de forma dinámica el texto de un marco mediante la sustitución del contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML válido. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica.

Aunque la acción Definir texto de marco sustituye el formato de un marco, puede seleccionar Conservar color de fondo para conservar los atributos de color del fondo y el texto de la página.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

Ejemplo

El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear un conjunto de marcos:

Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.

Para obtener más información, consulte “Crear marcos” en la página 211.

Para utilizar la acción Definir texto de marco:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de marco del menú emergente Acciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir texto de marco, elija el marco de destino del menú emergente Marco.
- 4 haga clic en el botón Obtener HTML actual para copiar el contenido actual de la sección body del marco de destino.
- 5 Introduzca un mensaje en el campo Nuevo HTML y luego haga clic en Aceptar.
- 6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no ve los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Definir texto de capa

La acción Definir texto de capa reemplaza el contenido y el formato de una capa existente en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código Código HTML válido.

Definir texto de capa sustituye el contenido y el formato de la capa, pero mantiene sus atributos, incluido el color. Puede aplicar formato al contenido mediante la inclusión de etiquetas HTML en el campo Nuevo HTML del cuadro de diálogo Definir texto de capa.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

Ejemplo

El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear una capa:

- 1 Elija Insertar > Capa.

Para obtener más información, consulte “Crear capas en la página” en la página 429.

- 2 En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la capa.

Para adjuntar una acción Definir texto de capa:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de capa del menú emergente Acciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir texto de capa, utilice el menú emergente Capa para elegir la capa de destino.
- 4 Introduzca un mensaje en el campo Nuevo HTML y luego haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no ve los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Definir texto de barra de estado

La acción Definir texto de barra de estado muestra un mensaje en la barra de estado, situada en la parte inferior izquierda de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar esta acción para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado. Para ver un ejemplo de mensaje de estado, pase el ratón por encima de cualquiera de los botones de exploración de la Ayuda de Dreamweaver. Tenga en cuenta, no obstante, que a menudo los visitantes ignoran o no advierten los mensajes de la barra de estado; si su mensaje es importante, puede mostrarlo en forma de mensaje emergente o como texto de una capa.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

Ejemplo

El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para utilizar la acción Definir texto de barra de estado:

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de barra de estado del menú emergente Acciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir texto de barra de estado, escriba el mensaje en el campo Mensaje.

Escriba un mensaje corto. El navegador cortará el mensaje si no cabe en la barra de estado.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Definir texto de campo de texto

La acción Definir texto de campo de texto sustituye el contenido de un campo de texto de un formulario por el contenido que usted especifique.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\).

Ejemplo

El URL correspondiente a esta página es {window.location} y hoy es {new Date()}.

Para crear un campo de texto con nombre:

- 1 Elija Insertar > Objetos de formulario> Campo de texto.

Si Dreamweaver le pregunta si desea añadir una etiqueta de formulario, haga clic en Sí. Para obtener más información, consulte “Crear formularios” en la página 507.

- 2 En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para el campo de texto. Asegúrese de que el nombre no se repite en la página (no utilice el mismo nombre para varios elementos de la misma página aunque se encuentren en formularios distintos).

Para utilizar la acción Definir texto de campo de texto:

- 1 Seleccione un campo de texto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Definir texto > Definir texto de campo de texto del menú emergente Acciones.
- 3 En el cuadro de diálogo Definir texto de campo de texto, elija el campo de texto de destino del menú emergente Campo de texto.
- 4 Introduzca texto en el campo Nuevo texto y luego haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea. Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente.

Si no ve los eventos que desea, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Mostrar-Ocultar capas

La acción Mostrar-Ocultar capas muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de una o más capas. Esta acción resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Por ejemplo, cuando el usuario pasa el puntero del ratón por encima de la imagen de una planta, se puede mostrar una capa que le ofrezca información sobre la época y región de crecimiento de la planta, las horas de sol que necesita, el tamaño que suele alcanzar, etc.

La acción Mostrar-Ocultar capas también es útil para crear una capa de carga previa, es decir, una capa grande que en un principio oculta el contenido de la página y luego desaparece cuando todos los componentes de la página se han terminado de cargar.

Para usar la acción Mostrar-Ocultar capas:

- 1 Elija Insertar > Capa o haga clic en el botón Capa en el panel Objetos y dibuje una capa en la ventana de documento.

Repita este paso para crear capas adicionales.

- 2 Haga clic en la ventana de documento para anular la selección de la capa y luego abra el panel Comportamientos.
- 3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar-Ocultar capas del menú emergente Acciones.

Si la acción Mostrar-Ocultar capas no está disponible, es muy probable que haya una capa seleccionada. Dado que las capas no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos navegadores, deberá seleccionar un objeto diferente, como la etiqueta body, o un vínculo (etiqueta a), o bien cambiar el navegador de destino a IE 4.0 en el menú emergente Mostrar eventos para.

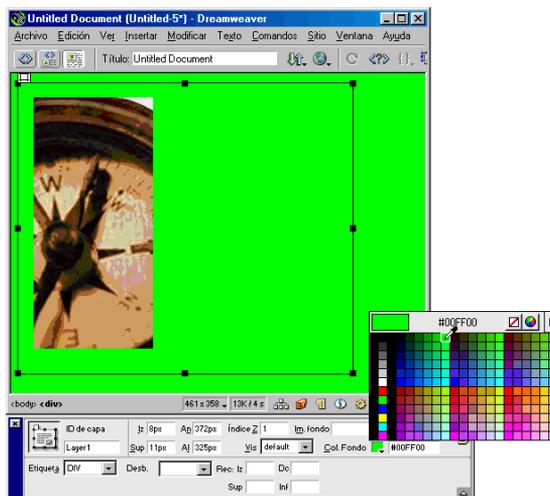
- 4 Seleccione la capa cuya visibilidad desea cambiar en la lista Capas con nombre.
- 5 Haga clic en Mostrar para mostrar la capa, en Ocultar para ocultarla, o en Predeterminada para restaurar la visibilidad predeterminada de la capa.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 para todas las capas restantes cuya visibilidad desee cambiar en este momento. (Se puede cambiar la visibilidad de múltiples capas con un solo comportamiento.)
- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Puede que las capas reduzcan su tamaño para ajustarse al contenido cuando se muestren en una ventana de Netscape Navigator. Para evitar que esto ocurra, añada texto o imágenes a las capas o establezca valores de recorte de capa.

Para crear una capa de carga previa:

- 1 Haga clic en el botón Dibujar capa de la categoría Común del panel Objetos y dibuje una capa grande en la vista Diseño de la ventana de documentos.
Asegúrese de que la capa cubra todo el contenido de la página.
- 2 En el panel Capas, arrastre el nombre de la capa hasta la primera posición de la lista de capas para especificar que la capa debe estar encima de todas las demás en el orden de apilamiento.
- 3 Seleccione la capa si no está ya seleccionada, y asígnele el nombre *loading*, usando para ello el campo situado más a la izquierda del inspector de propiedades.
- 4 Con la capa todavía seleccionada, establezca el color de fondo de la capa con el mismo color que el del fondo de la página del inspector de propiedades.



- 5 Haga clic dentro de la capa (que ahora debe estar ocultando el resto del contenido de la página) y, si lo desea, escriba un mensaje.

Por ejemplo, los mensajes “Espere a que se cargue la página” o “Cargando...” informan a los visitantes de lo que está ocurriendo para que sepan que la página tiene contenido.

- 6 Haga clic en la etiqueta <body> en el selector de etiquetas, situado en el ángulo inferior izquierdo de la ventana de documento.

- 7 En el panel Comportamientos, seleccione Mostrar-Ocultar capas en el menú emergente Acciones.
- 8 Seleccione la capa llamada cargando en la lista de Capas con nombre.
- 9 Haga clic en Ocultar.
- 10 Haga clic en Aceptar.
- 11 Compruebe que el evento que aparece junto a la acción Mostrar-Ocultar capas en la lista de comportamientos sea onLoad. (Si no lo es, seleccione el evento y haga clic en el triángulo que señala hacia abajo que aparece entre el evento y la acción. Elija onLoad en la lista de eventos del menú emergente.)

Intercambiar imagen

La acción Intercambiar imagen sustituye una imagen por otra cambiando el atributo src de la etiqueta `img`. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez).

Nota: Dado que sólo el atributo src se ve afectado por esta acción, el intercambio debe hacerse con imágenes que tengan las mismas dimensiones (altura y anchura) que la imagen original. En caso contrario, la imagen que se intercambia aparecerá reducida o ampliada para adaptarse a las dimensiones de la imagen original.

Para usar la acción Intercambiar imagen:

- 1 Elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Imagen en el panel Objetos para insertar una imagen.
- 2 En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la imagen en el campo de texto situado más a la izquierda.

La acción Intercambiar imagen continuará funcionando aunque no asigne nombres a las imágenes, ya que asigna un nombre automáticamente a las imágenes sin nombre cuando se adjunta el comportamiento a un objeto. No obstante, resultará más fácil distinguir las imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen si todas las imágenes disponen ya de un nombre.

- 3 Repita los pasos 1 y 2 para insertar más imágenes.
- 4 Seleccione un objeto (normalmente, la imagen que va a intercambiar) y abra el panel Comportamientos.
- 5 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Intercambiar imagen del menú emergente Acciones.
- 6 Seleccione la imagen cuyo origen desea cambiar de la lista Imágenes.
- 7 Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de la nueva imagen o introduzca la ruta y el nombre de archivo de la nueva imagen en el campo Definir origen como.

- 8 Repita los pasos 6 y 7 para todas las demás imágenes que desee cambiar. Puede usar la misma acción Intercambiar imagen para todas las imágenes que desee cambiar a la vez; en caso contrario, la acción correspondiente Restaurar imagen intercambiada no las +restaurará todas.
- 9 Seleccione la opción Carga previa de imágenes para cargar las nuevas imágenes en la memoria caché del navegador al cargar la página.
Esto contribuye a evitar los retrasos debidos a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.
- 10 Haga clic en Aceptar.
- 11 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.
Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Restaurar imagen intercambiada

La acción Restaurar imagen intercambiada restaura el último conjunto de imágenes intercambiadas a sus archivos de origen anteriores. Esta acción se añade automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto; si dejó seleccionada la opción Restaurar al adjuntar Intercambiar imagen, no tendrá que seleccionar manualmente la acción Restaurar imagen intercambiada.

Ir a un fotograma en la línea de tiempo

La acción Ir a un fotograma en la línea de tiempo desplaza el cabezal de reproducción al fotograma especificado. Esta acción puede usarse en el canal Behavior del panel Líneas de tiempo para hacer que una parte de una línea de tiempo se reproduzca en bucle un número determinado de veces, para crear un vínculo o botón Rebobinar o para permitir al usuario saltar a distintas partes de la animación.

Para usar la acción Ir a un fotograma en la línea de tiempo:

- 1 Elija Ventana > Línea de tiempo para abrir el panel Líneas de tiempo y asegúrese de que el documento contiene una línea de tiempo.
Si no ve ninguna barra de animación de color morado en el panel Líneas de tiempo, el documento no contiene ninguna línea de tiempo. Consulte “Crear una animación de líneas de tiempo” en la página 449.
- 2 Seleccione un objeto al que adjuntar el comportamiento.
Para adjuntar el comportamiento a un fotograma de la línea de tiempo, haga clic en el canal Behavior en el fotograma deseado.

- 3 Abra el panel Comportamientos.
- 4 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Línea de tiempo > Ir a un fotograma en la línea de tiempo del menú emergente Acciones. (Si esta acción aparece atenuada, significa que su documento no contiene ninguna línea de tiempo.)
- 5 Seleccione una línea de tiempo del menú emergente Línea de tiempo.
- 6 Introduzca un número de fotograma en el campo Ir a fotograma.
- 7 Si está añadiendo esta acción al canal Behavior de una línea de tiempo y desea que una parte de la línea de tiempo se reproduzca en bucle, introduzca en el campo Bucle el número de veces que éste debe repetirse.

Este campo debe dejarse en blanco si la acción Ir a un fotograma en la línea de tiempo no se está adjuntando a un fotograma de una línea de tiempo.
- 8 Haga clic en Aceptar.
- 9 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo

Use las acciones Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo para permitir a los visitantes iniciar y detener una línea de tiempo haciendo clic en un vínculo o en un botón; o iniciar y detener una línea de tiempo automáticamente cuando el visitante pasa el ratón por encima de un vínculo, una imagen u otro objeto. La acción Reproducir línea de tiempo se adjunta automáticamente a la etiqueta body con el evento onLoad cuando se selecciona Rep. Autom. en el panel Líneas de tiempo.

Para usar las acciones Reproducir línea de tiempo y Detener línea de tiempo:

- 1 Elija Ventana > Línea de tiempo para abrir el panel Líneas de tiempo y asegúrese de que el documento contiene una línea de tiempo.

Si no ve ninguna barra de animación de color morado en el panel Líneas de tiempo, el documento no contiene ninguna línea de tiempo. Consulte “Crear una animación de líneas de tiempo” en la página 449.
- 2 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 3 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Reproducir línea de tiempo o Detener línea de tiempo del menú emergente Acciones.
- 4 Seleccione la línea de tiempo que desea reproducir o detener, o elija detener todas las líneas de tiempo, en el menú emergente.

- 5 Haga clic en Aceptar.
- 6 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

Validar formulario

La acción Validar formulario comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Adjunte esta acción a campos de texto individuales con el evento `onBlur` para validar los campos conforme el usuario vaya rellenando el formulario, o adjúntela al formulario con el evento `onSubmit` para evaluar varios campos de texto cuando el usuario haga clic en el botón Enviar. Al adjuntar esta acción a un formulario, se evita que éste sea enviado al servidor si alguno de los campos especificados contiene datos no válidos.

Para usar la acción Validar formulario:

- 1 Elija Insertar > Formulario o haga clic en el botón Formulario en el panel Objetos para insertar un formulario.
- 2 Elija Insertar > Objetos de formulario > Campo de texto o haga clic en el botón Campo de texto en el panel Objetos para insertar un campo de texto.
Repita este paso para insertar más campos de texto.
- 3 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Para validar campos individuales conforme el usuario va rellenándolos en el formulario, seleccione un campo de texto y elija Ventana > Comportamientos.
 - Para validar múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, haga clic en la etiqueta `<form>` en el selector de etiquetas, situado en el ángulo inferior izquierdo de la ventana de documento, y elija Ventana > Comportamientos.
- 4 Seleccione Validar formulario en el menú emergente Acciones.
- 5 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Si está validando campos individuales, seleccione el mismo campo que seleccionó en la ventana de documento en la lista de Campos con nombre.
 - Si está validando múltiples campos, seleccione un campo de texto en la lista de Campos con nombre.
- 6 Seleccione la opción Obligatorio si el campo debe contener algún dato.

7 Elija una de las siguientes opciones Aceptar:

- Use Cualquier cosa si el campo es obligatorio pero no tiene que contener ningún tipo de dato determinado. (Si no está seleccionado Obligatorio, esta opción carece de sentido (es lo mismo que si la acción Validar formulario no se hubiera adjuntado al campo).
- Use Dirección de correo electrónico para comprobar si el campo contiene un símbolo arroba (@).
- Use Número para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos.
- Use Número del para comprobar que el campo contiene solamente caracteres numéricos dentro de un rango determinado.

8 Si está validando múltiples campos, repita los pasos 6 y 7 para cada uno de los campos que desee validar.

9 Haga clic en Aceptar.

Si está validando múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, en el menú emergente Eventos aparecerá automáticamente el evento `onSubmit`.

10 Si está validando campos individuales, compruebe que el evento predeterminado sea `onBlur` u `onChange`.

En caso de que no lo sea, seleccione `onBlur` o `onChange` en el menú desplegable Eventos. Cualquiera de estos dos eventos desencadena la acción Validar formulario cuando el usuario abandona el campo. La diferencia entre ellos estriba en que `onBlur` tiene lugar independientemente de que el usuario haya escrito algo en el campo, mientras que `onChange` tiene lugar sólo si el usuario ha cambiado el contenido del campo. El evento `onBlur` es preferible si ha configurado el campo como obligatorio.

CAPÍTULO 19

Depurar código JavaScript

El depurador de JavaScript de Macromedia Dreamweaver le permite descubrir errores en el código JavaScript de la parte del cliente. Puede escribir el código usando la vista de Código de Dreamweaver (o el inspector de código) y luego ejecutar el depurador para comprobar si contiene errores de sintaxis y de lógica. Cuando existe un error de sintaxis, el navegador presenta un mensaje de error. Sin embargo, cuando existe un error de lógica, la página no funcionará correctamente, pero el navegador no presenta ningún mensaje al respecto. El depurador funciona con Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator en Windows, y con Netscape Navigator en Macintosh. Para obtener más información sobre la elaboración de secuencias de comandos, consulte “Insertar secuencias de comandos” en la página 351.

El depurador comprueba en primer lugar la existencia de posibles errores de sintaxis en el código, y luego lo ejecuta con el navegador para ayudarle a comprobar si hay errores de lógica. Si hay errores de lógica, la ventana Depurador JavaScript le ayuda a aislar esos errores en el código JavaScript al permitirle examinar las variables y las propiedades del documento mientras el programa se ejecuta. Se pueden establecer puntos de corte (similares a instrucciones de alerta) en el código para detener la ejecución del programa y mostrar los valores de los objetos y propiedades de JavaScript en una lista de variables. También se puede pasar a la siguiente instrucción o a una llamada de función para ver cómo cambian los valores de las variables.

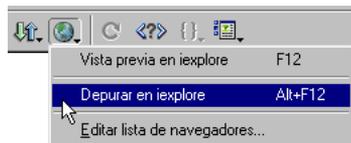
El depurador JavaScript puede reducir considerablemente el tiempo que dedica a buscar y aislar errores en el código.

Ejecutar el depurador

Después de escribir el código, puede iniciar el depurador JavaScript para comprobar si hay errores. El depurador comprueba en primer lugar la existencia de posibles errores de sintaxis, y luego abre la página en el navegador para que usted pueda comprobar si hay errores de lógica.

Para iniciar la depuración:

- 1 Elija Archivo > Depurar en navegador, y seleccione el navegador en la lista. Como alternativa, puede hacer clic en el botón Vista previa/Depurar en navegador de la barra de herramientas (Ver > Barra de herramientas) y seleccione Depurar en Internet Explorer o Depurar en Netscape Communicator.



Si el depurador encuentra errores de sintaxis, se detiene y los muestra en una lista en la ventana Errores de sintaxis JavaScript. Consulte “Buscar errores de sintaxis” en la página 501.

- 2 Si está usando Netscape Navigator, haga clic en Aceptar en el cuadro de advertencia que aparece en el depurador, y luego haga clic en Conceder en el cuadro de diálogo de seguridad de Java.

Nota: Si ya ha aceptado un certificado de seguridad de Macromedia, el cuadro de diálogo de seguridad de Java no aparecerá.

- 3 Si está usando Internet Explorer (sólo en entorno Windows), haga clic en Sí en el cuadro de diálogo de seguridad de Java, y luego en Aceptar en el cuadro de advertencia que aparece en el depurador.

El depurador se conecta con el navegador pero en realidad no establece una conexión de red ni se conecta con ningún servidor de Internet. El navegador aparece con la ventana Depurador JavaScript, que se detiene automáticamente en la primera línea de código.

La ventana Depurador JavaScript aparece con la ventana del navegador. El depurador se detiene automáticamente en la primera línea de código.

Para ejecutar el depurador:

Haga clic en el botón Ejecutar de la ventana Depurador JavaScript.

Para detener el depurador:

Haga clic en el botón Detener de la ventana Depurador JavaScript. El depurador se cerrará.

Buscar errores de sintaxis

Si el depurador encuentra errores de sintaxis, se detiene y los muestra en una lista en la ventana Errores de sintaxis JavaScript.

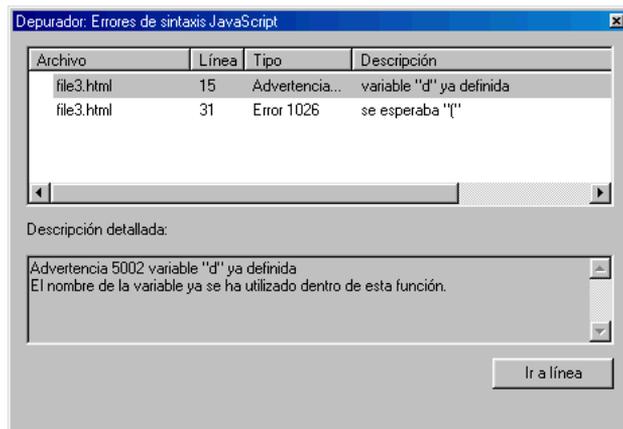
Para ver las descripción del error:

Seleccione un error en la ventana Errores de sintaxis JavaScript. En el área Descripción detallada aparecerá una descripción del error.

Para ir al error seleccionado del código, lleve a cabo una de estas operaciones:

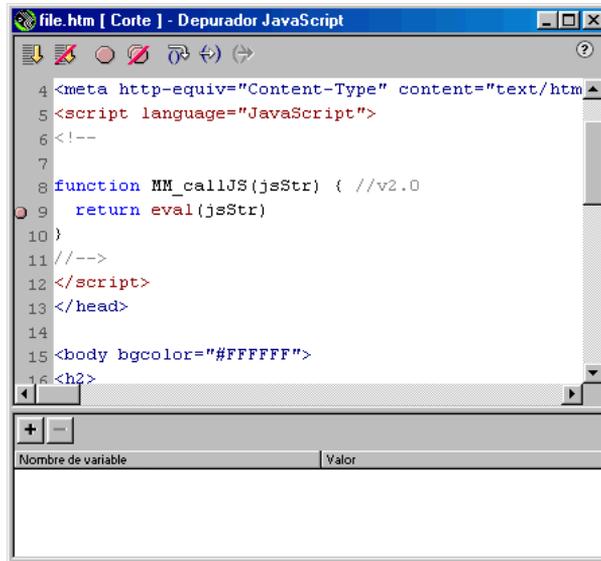
- Haga doble clic en el error.
- Haga clic en el botón Ir a línea.

El código aparece resaltado en la vista de Código (o en el inspector de código).

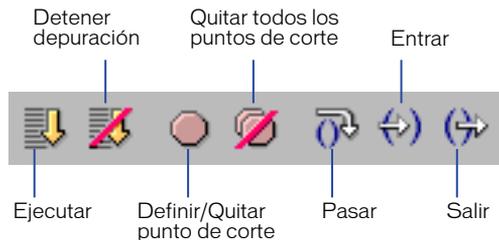


Buscar y reparar errores de lógica

Cuando el depurador encuentra errores de lógica, se abre la ventana Depurador JavaScript. Automáticamente, se definirá un punto de corte (similar a una alerta) en la primera línea del código. El depurador detiene la ejecución en cada punto de corte, y le ofrece la oportunidad de ver los valores de los objetos y las propiedades JavaScript en la ventana de lista de variables.



Una vez que el depurador se ha detenido en un punto de corte, se puede avanzar paso a paso por el código (ejecutar las instrucciones de una en una). Esto le permitirá ver si el programa se ejecuta correctamente. El depurador puede pasar incluso por código vinculado. Por ejemplo, si el código contiene un enlace con un archivo de origen, el depurador entrará en el archivo de origen y lo mostrará en la ventana Depurador JavaScript. Al ir avanzando por el código, podrá ver cómo van cambiando los valores de las variables a lo largo del programa.



Definir puntos de corte

Un punto de corte marca un lugar del código en el que se desea que la ejecución del programa se detenga. Cuando se define un punto de corte, se marca con un pequeño punto rojo en el margen izquierdo de la ventana Depurador JavaScript. Cuando la ejecución del programa se detiene en ese punto de corte, aparece una pequeña flecha sobre el punto; entonces se pueden examinar los objetos y las propiedades que hay en ese punto. Esto le permite localizar rápidamente el origen del error en el código JavaScript.

Los puntos de corte solamente se pueden definir en el código JavaScript (entre etiquetas script) o en una línea con un manejador de eventos. Si define un punto de corte en otro lugar, Dreamweaver definirá automáticamente el punto de corte en la siguiente línea de código válida (o coloque aquí el punto de inserción, si en la línea ya hay un punto de corte insertado). Si no hay ninguna línea válida en la que se pueda definir un punto de corte, se oír un pitido.

Para definir un punto de corte, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la ventana Depurador JavaScript, coloque el punto de inserción en la línea en la que desea definir el punto de corte, y haga clic en el botón Definir/Quitar punto de corte que se encuentra en la parte superior de la ventana Depurador. Para quitar el punto de corte, vuelva a hacer clic en el botón Definir/Quitar punto de corte.



- En la vista de Código (o inspector de código), coloque el punto de inserción en la línea en la que desea definir el punto de corte, luego seleccione Edición > Definir punto de corte en el menú emergente Navegación por el código de la barra de herramientas. También puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o hacer clic mientras mantiene presionada la tecla Control (Macintosh) y elija Definir punto de corte en el menú contextual. Para quitar el punto de corte, seleccione Quitar punto de corte en el menú contextual.

```
<html>
<head>
<title>Compass Homepage</title>
<meta HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html">
<script LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
  var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x
}
function MM_preloadImages() { //v3.0
  var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
  var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++)
  if (a[i].indexOf("#") !=0) { d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}
}
```

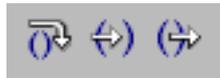
Para quitar todos los puntos de corte, lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la ventana Depurador JavaScript, haga clic en el botón Quitar todos los puntos de corte.
- En la vista de Código (o inspector de código), seleccione Quitar todos los puntos de corte en el menú emergente Navegación por el código de la barra de herramientas, o elija Edición > Quitar todos los puntos de corte.

Pasar por el código

Puede pasar por el código para ejecutar las instrucciones de una en una y verificar sus efectos en el programa. Puede pasar, por ejemplo, por una condición `if` y ver si el programa se detiene en la primera línea dentro de la instrucción condicional o en la siguiente línea ejecutable después de la instrucción `if`.

Cuando el depurador se detiene en una instrucción con una llamada de función, puede comprobar que la función se ejecuta correctamente. Si la función es correcta, puede salir de ella para que el depurador siga la ejecución hasta que la función retorne. El programa se volverá a detener en la siguiente instrucción después de la llamada de función. Si intenta entrar en una instrucción que contiene una función JavaScript no estándar, el depurador pasará sin entrar en ella.



Para pasar una instrucción:

Haga clic en el botón Pasar de la parte superior de la ventana Depurador JavaScript.

Cuando el programa se detiene en alguna instrucción (incluidas aquellas con una función de llamada), puede pasar esa instrucción para continuar y detenerse antes de la siguiente función.

Para entrar en una función:

Haga clic en el botón Entrar de la parte superior de la ventana Depurador JavaScript.

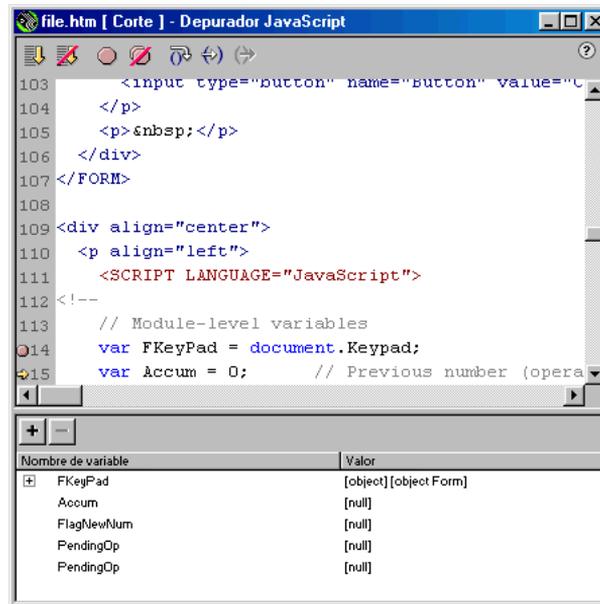
Para salir de una función:

Haga clic en el botón salir.

Solamente se puede usar Salir cuando el depurador está dentro de una función definida por el usuario. El hecho de salir provoca la ejecución de las restantes instrucciones de la definición de la función. El depurador se detendrá en la siguiente instrucción.

Ver y editar valores de variables

Para comprobar las variables según va pasando por el código, puede usar la lista de variables de Dreamweaver que se encuentra en el panel inferior de la ventana Depurador JavaScript. En la columna izquierda se introducen nombres de variables; en la columna derecha aparece la lista de los valores actuales de cada variable cuando se detiene la ejecución del programa en un punto de corte o después de pasar por el código.



Para añadir una variable a la lista de variables, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione el nombre de la variable en la parte de código correspondiente en la ventana Depurador JavaScript. Haga clic en el botón más (+) y presione Entrar.
- Haga clic en el botón (+), escriba el nombre de la variable que desea ver, y presione Entrar.

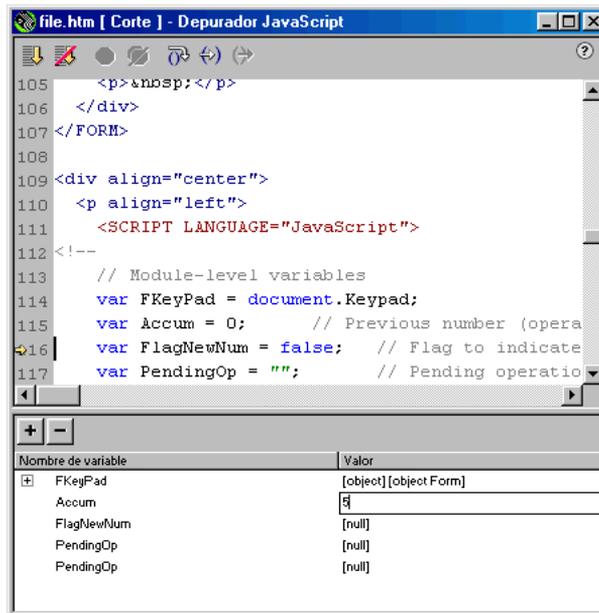
Los valores aparecerán junto a cada variable al ir pasando por el código. Si la variable es un objeto con propiedades, puede ampliar la variable (mostrar sus propiedades y valores) haciendo clic en el botón (+) (Windows) o en el botón de triángulo (Macintosh) que aparece junto a ella en la lista. La variable expandida se contraerá automáticamente cada vez que pase por el código.

Para eliminar un elemento de la lista de variables:

- 1 Seleccione el elemento en la lista de variables.
- 2 Haga clic en el botón de signo menos (-).

Para editar un valor:

- 1 Seleccione el elemento en la lista de variables.
- 2 Haga clic en el valor en la lista de valores.
- 3 Edite el valor escribiendo en el cuadro de texto que aparece.

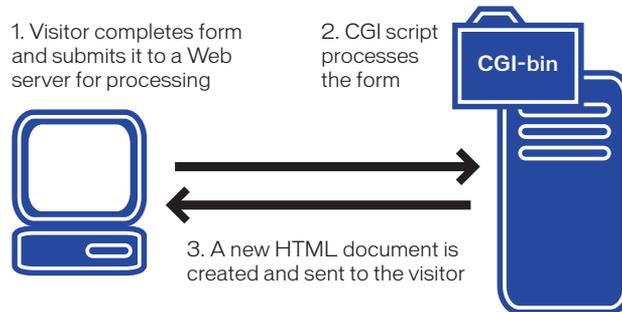


CAPÍTULO 20

Crear formularios

Los formularios permiten interactuar con los visitantes del sitio o recopilar información de ellos. Por ejemplo, puede solicitar el nombre y la dirección de correo electrónico de un usuario o hacer que los visitantes respondan a una encuesta, firmen en un libro de invitados o proporcionen comentarios acerca del sitio.

Los formularios constan de dos partes: el código HTML que describe el formulario (por ejemplo, los campos, etiquetas y botones que ve el usuario en la página) y una secuencia de comandos o aplicación que procesa la información enviada (como un guión CGI, por ejemplo). No se puede recopilar datos de formulario sin utilizar una secuencia de comandos de procesamiento.



Puede utilizar Macromedia Dreamweaver para crear distintos objetos de formulario, como campos de texto, campos de contraseña, botones de opción, casillas de verificación, menús emergentes o imágenes en las que es posible hacer clic (por ejemplo, un botón Enviar).

También puede utilizar el comportamiento Validar formulario de Dreamweaver para comprobar la información que proporciona un visitante; por ejemplo, puede comprobar si una dirección de correo electrónico contiene el símbolo “@” o si se han introducido datos en un campo “obligatorio”.

Secuencias de comandos CGI

Por lo general, se utilizan secuencias de comandos CGI (Common Gateway Interface) para procesar los formularios. CGI es una forma estándar de enviar información entre un servidor y una secuencia de comandos de procesamiento. Generalmente, las secuencias de comandos CGI se escriben en Perl u otro lenguaje de programación como C++, Java, VBScript o JavaScript. Antes de crear formularios interactivos, consulte con su ISP o con el administrador de su servidor para determinar si el servidor puede ejecutar secuencias de comandos CGI.

Objetos de formulario

En Dreamweaver, los tipos de entrada de los formularios se denominan objetos de formulario. Puede insertar objetos de formulario por medio de la categoría Formularios del panel Objetos o seleccionando Insertar > Formulario e Insertar > Objetos de formulario.]



La categoría Formularios proporciona los siguientes botones:

Insertar formulario inserta un formulario en el documento. Dreamweaver inserta etiquetas `form` de apertura y cierre de formulario en el código HTML. Los elementos adicionales del formulario, como los campos de texto o los botones, deben insertarse entre las etiquetas `form` para que los datos se procesen correctamente con todos los navegadores.

Insertar campo de texto inserta un campo de texto en un formulario. Los campos de texto aceptan todo tipo de texto, tanto alfabético como numérico. El texto introducido puede mostrarse como una sola línea, varias líneas o como viñetas y asteriscos (para protección de la contraseña).

Insertar botón inserta un botón de texto en un formulario. Los botones llevan a cabo tareas cuando se hace clic en ellos, como enviar o restablecer formularios. Puede añadir un nombre o una etiqueta personalizada a un botón, o bien usar una de las etiquetas predefinidas, Enviar o Restablecer.

Insertar casilla de verificación inserta una casilla de verificación en un formulario. Las casillas de verificación admiten múltiples respuestas en un solo grupo de opciones y permiten que los usuarios seleccionen tantas opciones como sean necesarias.

Insertar botón de opción inserta un botón de opción en un formulario. Los botones de opción representan opciones exclusivas de selección. Cuando se selecciona un botón en un grupo, se anula la selección de los demás botones del grupo; por ejemplo, los usuarios pueden seleccionar Sí o No.

Insertar listas/menús permite crear opciones para el usuario en una lista. La opción Lista muestra los valores de las opciones en una lista de desplazamiento y permite que los usuarios seleccionen múltiples opciones. La opción Menú muestra los valores de las opciones en una lista desplegable y permite que los usuarios seleccionen una sola opción.

Insertar campo de archivo inserta un cuadro de texto vacío y un botón Examinar en un documento. Los campos de archivo permiten al usuario examinar los archivos de sus discos duros y cargarlos como datos de formulario.

Insertar campo de imagen permite insertar una imagen en un formulario. Los campos de imagen pueden usarse en lugar de los botones Enviar para crear botones Gráficos.

Insertar campo oculto inserta un campo en el documento que permite almacenar datos del usuario. Los campos ocultos permiten almacenar información introducida por el usuario, como un nombre, una dirección de correo electrónico o una preferencia de compra, y utilizarlos la próxima vez que el usuario visite el sitio.

Insertar menú de salto inserta una lista de navegación o un menú emergente. Los menús de salto permiten insertar un menú en el que cada opción está vinculada a un documento o un archivo. Consulte “Crear menús de salto” en la página 387.

Crear un formulario

Un formulario contiene propiedades que son invisibles para el usuario. Las propiedades especifican cómo se procesa el formulario

Un formulario consta de tres partes básicas:

- Etiquetas form, que incluyen el URL de la secuencia de comandos CGI que procesará el formulario y el método que se utilizará para enviar los datos a un servidor.
- Campos de formulario, como campos de texto, menús, casillas de verificación o botones de opción.
- El botón Enviar, que envía los datos a la secuencia de comandos CGI del servidor.

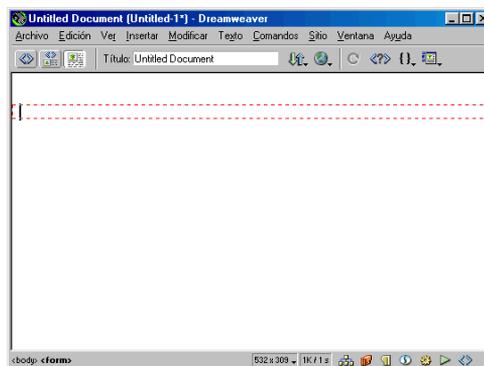
Nota: Si intenta insertar un objeto de formulario sin haber creado previamente el formulario, Dreamweaver presentará el mensaje “¿Añadir etiquetas de formulario?” Elija Sí para que Dreamweaver cree las etiquetas de formulario para el objeto.

Para añadir un formulario a un documento:

1 En el documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca el formulario y lleve a cabo una de estas operaciones:

- En la categoría Formularios del panel Objetos, seleccione el icono Insertar formulario.
- Elija Insertar > Formulario.

Cuando se crea un formulario, aparece un contorno de línea de puntos de color rojo en la ventana de documento. Si no ve el contorno, compruebe que la opción Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles esté seleccionada.



2 En el documento, haga clic en el contorno para seleccionar el formulario si es que no está ya seleccionado.

- 3 En el campo Nombre del formulario del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el formulario.

La asignación de nombre al formulario permite hacer referencia a él o controlarlo con un lenguaje de secuencia de comandos como JavaScript o VBScript.

- 4 En el campo Acción, especifique la ruta del URL en el que reside la secuencia de comandos o la aplicación que procesará el formulario. Para ello, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en el icono de la carpeta y acceda a la carpeta correspondiente.
- Escriba la ruta completa de la carpeta.

Si especifica la ruta de una secuencia de comandos CGI, será similar a ésta:

```
http://www.mysite.com/cgi-bin/process.cgi
```

- 5 En el menú emergente Método, elija el método con el que se gestionarán los datos del formulario.

- Elija POST para enviar los valores del formulario en el cuerpo de un mensaje.
- Elija GET para adjuntar los valores del formulario al URL y enviar la información al servidor.

Nota: No utilice el método GET con formularios largos. Los URL están limitados a 8.192 caracteres. Si los datos enviados superan dicha longitud, la información se trunca dando lugar a resultados imprevistos. Tampoco utilice GET para gestionar números de tarjeta de crédito u otra información confidencial, ya que este método de transferencia de información no es seguro.

- Elija Predeterminado para enviar los datos de formulario con la opción predeterminada del navegador del usuario, que generalmente es el método GET.

Campos de formulario

Una vez insertadas las etiquetas form en el documento, puede comenzar a añadir objetos de formulario. Los objetos de formulario se utilizan para solicitar información a los visitantes del sitio.

Utilice campos de formulario cuando desee configurar un formulario para que los visitantes escriban sus respuestas, como su nombre o dirección, por ejemplo. Es posible insertar tres tipos de campos en un formulario: campos de texto (en los que el usuario escribe una respuesta), campos de archivo (en los que el usuario introduce la ruta de un archivo que desea cargar al servidor) y campos ocultos (que contienen información introducida por el usuario en otro campo).

Conforme añada un campo a un formulario, podrá ver la longitud del campo, el número de líneas que contiene, el número de caracteres que puede introducir el usuario y si se trata de un campo de contraseña.

Crear campos de texto

Un campo de texto es un objeto de formulario en el que los usuarios escriben una respuesta.

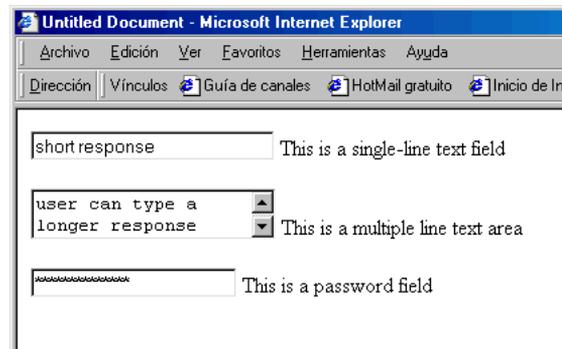
Hay tres tipos de campos de texto:

Los campos de texto de una línea se utilizan para proporcionar respuestas compuestas por una sola palabra o una frase corta; por ejemplo, un nombre o una dirección.

Los campos de texto de varias líneas ofrecen mayor espacio al visitante para escribir la respuesta. Puede determinar fácilmente el número de caracteres o el número de líneas que puede introducir el visitante.

Los campos de contraseña son campos de texto especiales. Cuando el usuario escribe en ellos, el texto queda oculto y aparecen asteriscos o viñetas.

Nota: Las contraseñas enviadas a un servidor por este medio no se cifran y, por tanto, los datos que se transfieren no son seguros.



Para crear un campo de texto de una línea o de contraseña:

1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Objeto de formulario > Campo de texto.
- En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar campo de texto.

Aparecerá un campo de texto en el documento.

- 2 En el campo Campo de texto del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el campo.

Asegúrese de que el nombre es exclusivo, ya que no se puede repetir el nombre de un campo de texto en un formulario. No utilice espacios; para separar palabras, utilice el carácter de subrayado. Por ejemplo, escriba **primer_apellido** en lugar de **primer apellido**.

- 3 En el campo Ancho car, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acepte el valor predeterminado, que establece la longitud del campo de texto aproximadamente a 24 caracteres.
- Escriba un número para especificar la longitud del campo de texto.

- 4 En el campo Car máx, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Deje el campo vacío para que los usuarios puedan escribir todo el texto que deseen. Si el texto introducido por el usuario supera el ancho de caracteres (longitud) del campo, el texto se desplaza.
- Escriba el número máximo de caracteres que el usuario podrá introducir en el campo.

Por ejemplo, puede que desee limitar un campo de edad a tres dígitos o un campo de contraseña a ocho caracteres. Si el usuario supera el número máximo de caracteres, el formulario produce un sonido de alerta.

- 5 En Tipo, seleccione el tipo de campo de texto que desea crear. Para ello, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Una línea para crear un campo de texto de una línea.
- Elija Contraseña para crear un campo de contraseña.

- 6 Si desea establecer un texto predeterminado para el campo, escríbalo en el campo Val inicial del inspector de propiedades.

El valor introducido aparecerá en el campo de texto cuando el formulario se cargue por primera vez en el navegador del usuario.

- 7 Si lo desea, puede escribir una etiqueta o texto descriptivo junto al objeto.

Puede aplicar formato de texto a las etiquetas de los objetos de formulario. Para obtener más información, consulte “Configurar y cambiar fuentes y estilos” en la página 249.

Para crear un área de texto de varias líneas:

1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Objeto de formulario> Campo de texto.
- En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar campo de texto.

Aparecerá un campo de texto en el documento.

2 En el campo Campo de texto del inspector de propiedades, escriba un nombre para el objeto campo de texto.

Asegúrese de que el nombre es exclusivo, ya que no se puede repetir el nombre de un campo de texto en un formulario. No utilice espacios; para separar palabras, utilice el carácter de subrayado. Por ejemplo, escriba **comentarios_del_usuario** en lugar de **comentarios del usuario**.

3 En Tipo, seleccione Varias líneas.

4 En el campo Ancho car, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acepte el valor predeterminado, que establece la longitud del área de texto a 20 caracteres.
- Escriba un número para especificar la longitud del área de texto.

5 En el campo Líneas núm, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acepte el valor predeterminado, que corresponde a un campo de texto de 2 líneas.
- Escriba el número de líneas del área de texto.

6 En el menú emergente Ajuste, elija una opción para determinar cómo se mostrará el texto introducido por el usuario cuando su longitud sea superior a la capacidad del área de texto.

- Seleccione Desactivado o Predeterminado para evitar que el texto se ajuste pasando a la siguiente línea.

Cuando el texto introducido por el usuario supera el límite derecho del área de texto, el texto se desplaza hacia la izquierda. El usuario deberá presionar Retorno para mover el punto de inserción a la siguiente línea del área de texto.

- Seleccione Virtual para ajustar el texto en el área de texto.

Cuando el texto introducido por el usuario supera el límite derecho del área de texto, el texto se ajusta a la siguiente línea. No obstante, cuando se envían para su procesamiento, los datos no se ajustan y se envían en una única cadena.

- Seleccione Físico para ajustar el texto tanto en el área de texto como en los datos que se envían para su procesamiento.

- 7 Si desea establecer un texto predeterminado para el campo, escríbalo en el campo Val inicial del inspector de propiedades.

El valor introducido aparecerá en el campo de texto cuando el formulario se cargue por primera vez en el navegador del usuario.

- 8 Si lo desea, puede escribir una etiqueta o texto descriptivo junto al objeto.

Puede aplicar formato de texto a las etiquetas de los objetos de formulario. Para obtener más información, consulte “Configurar y cambiar fuentes y estilos” en la página 249.

Permitir a los visitantes que carguen un archivo en su servidor

En algunos casos, la información que es necesario obtener de los visitantes del sitio es demasiado compleja para un campo de texto. Por ejemplo, puede que desee que los visitantes envíen un archivo al servidor, como un curriculum con formato, un archivo gráfico o algún otro documento. Para ello, puede configurar un campo de archivo en un formulario.

Un campo de archivo tiene la apariencia de un campo de texto, pero contiene además un botón Examinar. El usuario puede escribir la ruta del archivo que desea enviar o utilizar el botón Examinar para buscarlo y seleccionarlo.

Para utilizar un campo de archivo, el Método del formulario debe definirse como POST. Los visitantes pegan un archivo a la dirección configurada en el campo Acción del formulario.

Nota: Confirme con el administrador del servidor que se permite la carga de archivos anónimos antes de usar el campo de archivo. Si inserta un campo de archivo con Dreamweaver, deberá insertar manualmente `ENCTYPE="multipart/form-data"` en la etiqueta form para garantizar que el archivo se codifica correctamente.

Para crear un campo de archivo en un formulario:

- 1 Haga clic en el contorno del formulario y, en el inspector de propiedades, defina el Método del formulario como POST.
- 2 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Objeto de formulario > Campo de archivo.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar campo de archivo.Aparecerá un campo de archivo en el documento.
- 3 En el campo Campo archivo del inspector de propiedades, escriba un nombre para el objeto campo de archivo.
- 4 En el campo Ancho car, escriba un número para especificar el número máximo de caracteres que se mostrarán en el campo.
- 5 En el campo Car máx, escriba un número para especificar el número máximo de caracteres que admite el campo.

Crear un campo oculto

Los visitantes del sitio no pueden ver los campos ocultos, que son elementos invisibles situados en un documento para recopilar o enviar información. La información de un campo oculto se transfiere al servidor cuando se envía un formulario y utiliza el par de nombre y valor definido al configurar el campo oculto.

Dreamweaver añade un marcador al documento cuando se inserta un campo oculto. Si inserta un campo oculto y el marcador no es visible, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para verlo.

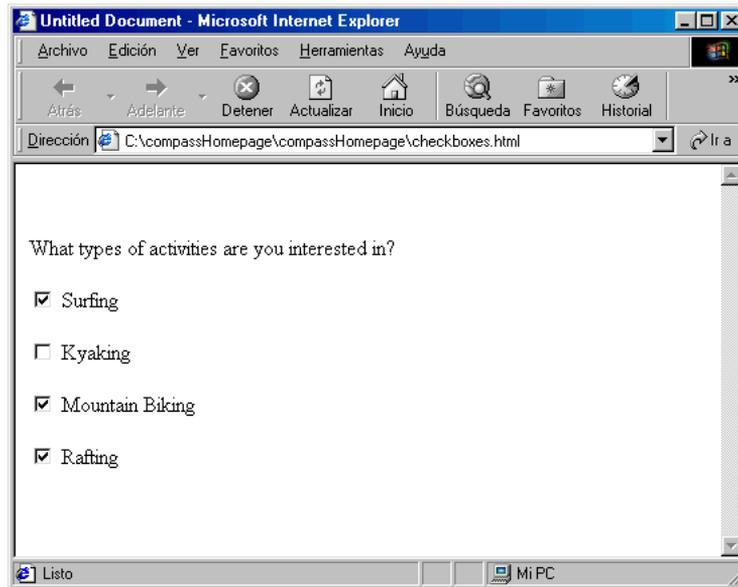
Para crear un campo oculto:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Objeto de formulario > Campo oculto.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar campo oculto.Aparecerá un marcador en el documento.
- 2 En el campo Campo oculto del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el campo.
- 3 En el campo Valor, escriba el valor que desee asignar al campo.

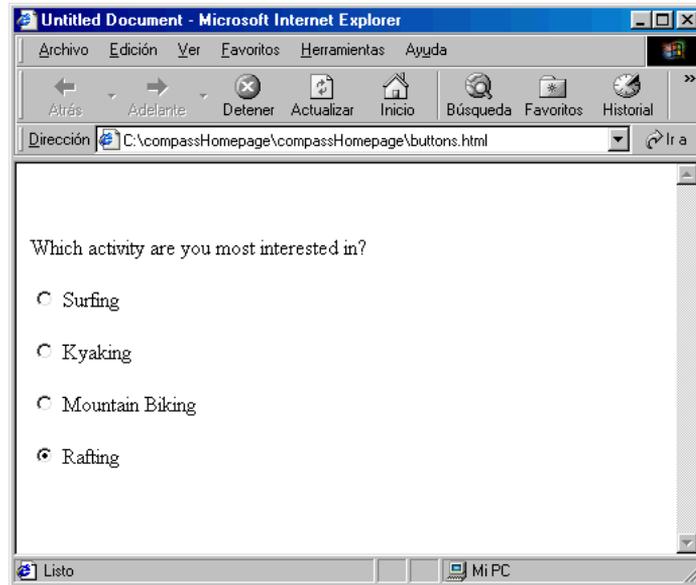
Insertar casillas de verificación y botones de opción

Utilice los objetos de formulario casilla de verificación y botón de opción para crear objetos de selección predefinidos. El usuario hace clic en una casilla de verificación o un botón de opción para hacer una elección.

La diferencia entre las casillas de verificación y los botones de opción reside en su funcionamiento. Con las casillas de verificación, los usuarios activan o desactivan respuestas individuales. Cada casilla de verificación es independiente de las restantes, y el usuario puede seleccionar más de una opción en un grupo de casillas de verificación.



Los botones de opción funcionan como un grupo y ofrecen valores de selección mutuamente excluyentes. Sólo es posible seleccionar una única opción en un grupo de botones de opción.



Insertar una casilla de verificación

Las casillas de verificación permiten que el usuario seleccione más de una opción en un grupo de opciones.

Cada objeto de formulario casilla de verificación es un elemento individual y debe tener un nombre exclusivo en el campo Nombre.

Para insertar una casilla de verificación:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Objeto de formulario> Casilla de verificación.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar casilla de verificación.
- 2 En el campo Casilla del inspector de propiedades, escriba un nombre descriptivo para la casilla de verificación.

Nota: Cada una de las casillas de verificación de un formulario debe tener un nombre único.

- 3 En el campo Valor activado, escriba un valor para la casilla de verificación.
Por ejemplo, en una encuesta, podría establecer el valor 4 para la opción “Estoy totalmente de acuerdo” y 1 para la respuesta “No estoy de acuerdo”.
- 4 En Estado inicial, haga clic en Activado para que la opción aparezca marcada cuando el formulario se cargue inicialmente en el navegador.

Insertar un botón de opción

Utilice los botones de opción cuando el usuario sólo deba seleccionar una de las opciones de un grupo de opciones. Generalmente, los botones de opción se utilizan en grupos. Todos los botones de opción de un grupo deben tener el mismo nombre y contener distintos valores de campo.

Para insertar botones de opción:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Objeto de formulario> Botón de opción.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar botón de opción.
- 2 En el campo Botón opción del inspector de propiedades, escriba un nombre descriptivo para el grupo de opciones.
Nota: Si crea varios grupos de botones de opción en un formulario, asegúrese de que cada uno de ellos tiene un nombre exclusivo.
- 3 En el campo Valor activado, escriba el valor que desea enviar a la aplicación del lado del servidor o a la secuencia de comandos de procesamiento cuando el usuario seleccione el botón de opción. Por ejemplo, puede escribir **esquiar** en el campo Valor activado para indicar que el usuario ha elegido esquiar.
- 4 En Estado inicial, haga clic en Activado para que la opción aparezca marcada cuando el formulario se cargue inicialmente en el navegador.

Sugerencia: Para añadir otros botones de opción al grupo, seleccione el botón de opción original, presione Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra y, por último, cambie el campo Valor activado de cada nuevo botón.

Listas y menús

Utilice una lista de opciones o un menú para presentar distintas opciones al usuario en un espacio limitado. Las listas y los menús de formulario se crean en el mismo inspector de propiedades, pero proporcionan distinta funcionalidad al usuario.

Utilice una lista cuando desee controlar el número de opciones que se muestran. Establezca el alto en líneas de la lista; cuando el número de opciones de la lista supere su alto en líneas, aparecerá una barra de desplazamiento con la que el usuario podrá ver todas las opciones. También puede permitir que el usuario seleccione varios elementos de una lista.

Utilice un menú cuando el espacio sea muy reducido. Un menú muestra una sola línea e incluye una flecha abajo en la que el usuario hace clic para ver las opciones restantes del menú. El usuario sólo puede seleccionar un elemento de menú de una sola vez.

Crear una lista de desplazamiento

Las listas de desplazamiento permiten configurar varias opciones en un espacio limitado. Puede establecer el alto en líneas de la lista y permitir que los usuarios seleccionen varias opciones.



Para crear una lista de desplazamiento:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar lista/menú.
 - Elija Insertar > Objeto de formulario > Lista/menú y, si es preciso, seleccione el elemento lista/menú resultante.
- 2 En el campo Campo Lista/menú del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para la lista.

- 3** En el campo Tipo, seleccione Lista.
- 4** En el campo Alto, escriba el número de líneas que se mostrarán en la lista.
El número predeterminado de líneas es 4. Si el número especificado es inferior al número de opciones de la lista, aparecerán barras de desplazamiento.
- 5** Si desea permitir que los usuarios seleccionen más de una opción de la lista, elija Permitir múltiples (junto a Selecciones).
- 6** Haga clic en Valores de lista para añadir las distintas opciones.
Aparecerá el cuadro de diálogo Valores de lista.
- 7** Coloque el punto de inserción en el campo Etiqueta de elemento y escriba el texto que aparecerá en la lista.
- 8** En el campo Valor, escriba el texto o los datos que desea enviar al servidor cuando el usuario seleccione el elemento.
- 9** Para añadir otro elemento a la lista de opciones, haga clic en el botón con el signo más (+) y repita los pasos 7 y 8.
- 10** Una vez añadidos todos los elementos a la lista, Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Valores de lista.
Aparecerá el inspector de propiedades. Las opciones disponibles se muestran en el campo Seleccionado inicialmente.
- 11** Seleccione el elemento de la lista que desee que aparezca seleccionado cuando la lista se muestre inicialmente.

Crear un menú emergente

Los menús emergentes permiten configurar varias opciones en un espacio limitado. Cuando el formulario se carga en un navegador, sólo se puede ver una opción.

What types of activities are you interested in?

Mountain Biking ▾

Para ver todas las opciones del menú, el usuario hace clic en la flecha abajo.

Para crear un menú emergente:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar lista/menú.
 - Elija Insertar > Objeto de formulario > Lista/menú.
- 2 En el campo Campo Lista/menú del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el menú.
- 3 En el campo Tipo, seleccione Menú.
- 4 Haga clic en Valores de lista para añadir las distintas opciones.

Aparecerá el cuadro de diálogo Valores de lista.
- 5 Coloque el punto de inserción en el campo Etiqueta de elemento y escriba el texto que aparecerá en la lista.
- 6 En el campo Valor, escriba el texto o los datos que desea enviar al servidor cuando el usuario seleccione el elemento.
- 7 Para añadir otro elemento a la lista de opciones, haga clic en el botón con el signo más (+) y repita los pasos 6 y 7.
- 8 Una vez añadidos todos los elementos a la lista, Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Valores de lista.

Aparecerá el inspector de propiedades. Las opciones disponibles se muestran en el campo Seleccionado inicialmente.

Botones de formulario

Los botones de formulario controlan las operaciones de los formularios. Puede utilizar un botón de formulario para enviar los datos introducidos por los usuarios al servidor o para restablecer un formulario, de forma que los usuarios puedan corregir la información antes de enviarla. También puede utilizar un botón para llevar a cabo otro tipo de procesos previamente definidos mediante una secuencia de comandos de procesamiento. Por ejemplo, un botón de formulario puede calcular el importe total de un pedido en base a los valores de determinados campos.

Crear botones de formulario de texto

Un botón de formulario de texto es un botón predeterminado que utiliza el estilo estándar del navegador y que muestra un texto, como Enviar, Restablecer o Calcular pedido, por ejemplo.

Para crear un botón de texto:

1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Insertar > Objeto de formulario> Botón.
- En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar botón.

2 En el campo Nombre del botón del inspector de propiedades, escriba un nombre para el botón.

Nota: Existen dos nombres reservados: Enviar, que envía los datos del formulario para su procesamiento, y Restablecer, que restablece el valor original de todos los datos del formulario.

3 En el campo Etiqueta del inspector de propiedades, escriba el que desee mostrar en el botón.

4 En el campo Acción, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Enviar para enviar el formulario para su procesamiento cuando el usuario haga clic en el botón.
- Seleccione Restablecer para restablecer el formulario cuando el usuario haga clic en el botón.
- Seleccione Ninguna para activar otra acción basada en la secuencia de comandos de procesamiento cuando el usuario haga clic en el botón; por ejemplo, para calcular un total.

Crear un botón gráfico Enviar

Puede crear un botón Enviar más atractivo mediante el uso del comando Insertar campo de imagen para insertar una imagen en un formulario.

También puede utilizar botones gráficos para llevar a cabo otras operaciones, como restablecer un formulario o reproducir un sonido, por ejemplo. El uso de una imagen para llevar a cabo tareas distintas del envío de datos requiere adjuntar un comportamiento al objeto formulario. Puede utilizar el panel Comportamientos de Dreamweaver para adjuntar un comportamiento o utilizar código JavaScript para controlar el formulario. Para obtener información sobre cómo adjuntar un comportamiento a un objeto, consulte “Adjuntar un comportamiento” en la página 461.

Para crear un botón gráfico Enviar:

- 1 En el documento, coloque el punto de inserción en el interior del contorno del formulario y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elija Insertar > Objeto de formulario> Campo de imagen.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar campo de imagen.
- 2 En el inspector de propiedades del campo de imagen, escriba Enviar en el campo Campo imagen.
- 3 En el campo Orig, haga clic en el icono de la carpeta y localice la imagen que desea insertar en la página.
- 4 En el campo Alt, escriba el texto que desea que aparezca en lugar de la imagen en los navegadores que sólo admiten texto o en aquéllos configurados para descargar las imágenes manualmente.

Diseño de formularios

Puede utilizar saltos de línea, saltos de párrafo, texto preformateado o tablas para aplicar formato a los formularios. No puede insertar un formulario en otro formulario (es decir, superponer etiquetas), pero puede incluir varios formularios en una misma página.

Cuando diseñe formularios, asigne textos descriptivos a las etiquetas de los campos para que los usuarios puedan saber a qué están contestando. Por ejemplo, utilice la etiqueta “Escriba su nombre” para solicitar el nombre del usuario.

Añadir varios objetos a un formulario

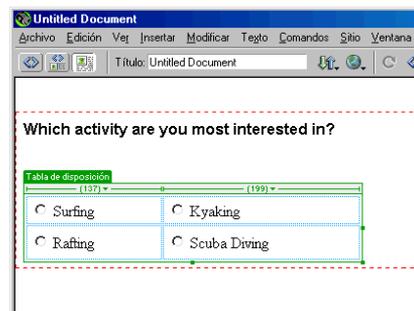
Puede configurar varios formularios en un solo documento o página Web. Para ello, sólo deberá asegurarse de que las etiquetas de los formularios no se superponen.

Para añadir varios objetos a un formulario:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Seleccione un objeto del menú Insertar > Objeto de formulario.
 - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono del objeto que desea insertar en el formulario.
- 2 Especifique las propiedades del objeto en el inspector de propiedades (elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si no está abierto).

Insertar tablas en los formularios

Puede insertar una tabla en un formulario para conseguir un diseño más atractivo. Utilice tablas para estructurar los objetos del formulario y las etiquetas de los campos. Las tablas facilitan la alineación vertical y horizontal de las opciones. Cuando utilice tablas en los formularios, asegúrese de que todas las etiquetas table estén situadas entre las etiquetas form.



Procesar formularios

Los formularios son procesados por la secuencia de comandos o la aplicación especificada en el atributo `action` de la etiqueta `form`. Seleccione un formulario y mire en el inspector de propiedades cuál es su acción asociada.

Los formularios más simples usan JavaScript o VBScript para llevar a cabo todo el proceso del formulario en la parte del cliente (en contraposición al envío de los datos de formulario al servidor para su proceso). Por ejemplo, al final de la página puede incluirse un pequeño formulario que contenga solamente dos botones de opción con las etiquetas Sí y No, junto con un botón Enviar. La acción del formulario puede ser una función de JavaScript definida en la sección `head` del documento que muestre una advertencia si el usuario selecciona Sí y otra advertencia si el usuario selecciona No:

```
function processForm(){
  if (document.forms[0].elements[0].checked){
    alert('Sí');
  }else{
    alert('No');
  }
}
```

Para usar una función JavaScript en la parte del cliente como acción del formulario:

- 1 Seleccione un botón Enviar en un formulario.
- 2 Adjunte el comportamiento Llamar JavaScript al botón. (Consulte “Llamar JavaScript” en la página 469.)
- 3 En el cuadro de texto JavaScript que aparece mientras adjunta el comportamiento, introduzca `processForm()`.
- 4 Añada una función JavaScript `processForm()` (como la mostrada) a la sección `head` del documento.

Se pueden gestionar muchas tareas de procesamiento de formularios mediante secuencias de comandos en la parte del cliente, pero no se pueden guardar los datos introducidos por el usuario ni enviarlos a otra persona. Para ello, se necesita una aplicación en la parte del servidor, como una secuencia de comandos Common Gateway Interface (CGI). Las secuencias de comandos CGI pueden escribirse en Perl, C, Java o en otros lenguajes de programación. Existen varios sitios en la Web que ofrecen secuencias de comandos CGI de uso libre (consulte “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25). Puede modificar estas secuencias de comandos para adaptarlas a sus necesidades. También le puede preguntar a su proveedor de servicio Internet o equipo responsable del sitio Web si hay secuencias de comandos CGI ya configuradas para ejecutar en su servidor.

Para obtener información introductoria sobre las secuencias de comandos CGI, consulte los recursos CGI que se encuentran en “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25.

Usar comportamientos con formularios

Puede adjuntar comportamientos a formularios y objetos de formulario utilizando cualquiera de los comportamientos que aparecen en el panel Comportamientos cuando se selecciona el formulario o un objeto de éste. Los comportamientos Validar formulario y Definir texto de campo de texto sólo están disponibles si se ha insertado un campo de texto en el documento. Cuando se aplica el comportamiento Validar formulario a un objeto de formulario, deberá especificar qué campo de texto se debe validar. Por ejemplo, si adjunta Validar formulario al botón Enviar, podría especificar un campo de texto creado para “Nombre” para comprobar si el usuario ha introducido texto en el campo Nombre.

Al aplicar comportamientos, deberá comprobar que todos los objetos del formulario que hay en el documento (y todos los demás objetos) tienen nombres exclusivos. Si utiliza el mismo nombre para dos objetos distintos, es posible que los comportamientos no funcionen correctamente, a pesar de que los objetos se encuentren en formularios distintos.

A continuación se explican los dos comportamientos específicos de los formularios. Para obtener información sobre otros comportamientos, consulte “Usar comportamientos” en la página 457.

Validar formulario Comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Consulte “Validar formulario” en la página 496.

Definir texto de campo de texto Sustituye el contenido de un campo de texto especificado por el contenido que usted especifique. Consulte “Definir texto de campo de texto” en la página 490.

CAPÍTULO 21

Comprobar y publicar un sitio

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlo listo para visitas, conviene comprobarlo localmente. De hecho, es conveniente comprobar frecuentemente el sitio a medida que se construye para detectar y solucionar los problemas lo antes posible y evitar que se repitan. Es necesario asegurarse de que las páginas tienen la apariencia y el funcionamiento esperado en los navegadores de destino, que no hay vínculos rotos y que las páginas no tardan demasiado en cargarse. También puede comprobar todo el sitio y solucionar los problemas ejecutando un informe del sitio antes de publicarlo.

Las directrices siguientes le ayudarán a hacer más agradable la visita a sus páginas:

- Compruebe que las páginas funcionan de la forma prevista en los navegadores de destino y que los fallos que experimentan en otros navegadores son mínimos. Las páginas deberán ser legibles y funcionales en los navegadores que no admiten estilos, capas, plug-ins ni JavaScript. (Consulte “Comprobar la compatibilidad con los navegadores” en la página 531.) Con las páginas que funcionen muy mal en navegadores antiguos puede utilizar el comportamiento Comprobar navegador para remitir automáticamente a los visitantes a otra página. (Consulte “Comprobar navegador” en la página 471.)
- Realice una vista previa de las páginas en todos los navegadores y plataformas posibles. De este modo podrá observar las diferencias en diseño, color, tamaño de fuentes y tamaño predeterminado de ventana del navegador, diferencias que no se pueden ver comprobando el navegador de destino. (Consulte “Vista previa en navegadores” en la página 532.)

- Compruebe si hay vínculos rotos en el sitio y repárelos. Otros sitios experimentan cambios de diseño y organización, por lo que es posible que se hayan movido o borrado las páginas con las que tiene establecidos vínculos. Para obtener una lista de vínculos a sitios externos, realice una comprobación de vínculos. Alternativamente, puede ejecutar un informe que compruebe todos los vínculos del sitio y genere una lista de vínculos externos no válidos. (Consulte “Comprobar vínculos en una página o un sitio” en la página 534, “Abrir documentos vinculados en Dreamweaver” en la página 537, o “Crear informes” en la página 538.)
- Vigile el tamaño de las páginas y el tiempo que tardan en descargarse. Si la página consiste únicamente en una tabla grande, el visitante no verá nada hasta que termine de cargarse toda la tabla. Puede resultar conveniente dividir las tablas grandes. Si no es posible, puede colocar algo de contenido, como un mensaje de bienvenida o un rótulo publicitario, fuera de la tabla, en la parte superior de la página, de modo que los usuarios puedan verlo mientras se descarga la tabla. (Consulte “Comprobar el tiempo de descarga y el tamaño” en la página 537; para obtener más información sobre el uso de comportamientos de capas para cubrir la pantalla durante la carga de una página, consulte “Mostrar-Ocultar capas” en la página 491.)
- Genere varios informes del sitio para comprobar su funcionamiento y solucionar los problemas. Puede comprobar todo el sitio para detectar problemas como documentos sin título, etiquetas vacías y etiquetas anidadas repetidas. Generar estos informes antes de publicar el sitio reduce el número de problemas que se presentan más adelante. (Consulte “Crear informes” en la página 538.)
- La publicación del sitio (es decir, ponerlo a la disposición del público y activarlo) puede llevarse a cabo de distintas formas y es un proceso permanente. Una vez publicado el grueso del sitio, usted o su equipo seguirán actualizándolo y manteniéndolo. La definición y la implementación de un sistema de control de versiones, ya sea con las herramientas de Dreamweaver o a través de otra aplicación de control de versiones, son procesos importantes.
- Los foros de debate de Macromedia Dreamweaver del sitio Web de Macromedia son una importante fuente de recursos en la que, por ejemplo, podrá obtener información sobre los distintos navegadores y plataformas.

Comprobar la compatibilidad con los navegadores

Dreamweaver permite crear páginas Web con elementos que admiten todos los navegadores (por ejemplo, imágenes y texto de párrafo), así como con elementos que sólo admiten los navegadores más recientes (por ejemplo, estilos y capas).

La función Comprobar navegadores de destino analiza el HTML de los documentos para ver si hay etiquetas o atributos que no admiten los navegadores de destino. La comprobación no altera el documento.

La función Comprobar navegadores de destino utiliza archivos de texto denominados perfiles de navegador para determinar qué etiquetas admiten los navegadores específicos. Dreamweaver incluye perfiles predefinidos para las versiones 2.0, 3.0 y 4.0 de Netscape Navigator y las versiones 2.0, 3.0, 4.0 y 5.0 de Microsoft Internet Explorer. Para modificar los perfiles existentes o crear otros nuevos, consulte “Crear y editar un perfil de navegador” en la página 562.

Puede ejecutar una comprobación del navegador de destino con un documento, un directorio o todo el sitio. En esta comprobación no se verifican las secuencias de comandos del sitio.

Para ejecutar una comprobación del navegador de destino:

1 Dispone de las opciones siguientes:

- Para ejecutar la comprobación en el documento actual, guarde el archivo. La comprobación se realizará con la última versión guardada del archivo y no incluirá los cambios que no haya guardado.
- Para ejecutar la comprobación con un directorio o un sitio, elija Ventana > Archivos del sitio y abra la ventana FTP del sitio. A continuación, seleccione una carpeta en el directorio local. La comprobación del navegador de destino se realizará en todos los archivos HTML de esa carpeta y las subcarpetas que contenga. La comprobación del navegador de destino sólo se puede llevar a cabo con archivos locales.

2 Elija Archivo > Comprobar navegadores de destino.

Si aún no ha seleccionado un Explorador principal, el programa le pedirá que lo haga.

3 En la lista de navegadores, seleccione el navegador de destino que desea utilizar para la comprobación del sitio.

4 Haga clic en Comprobar.

Se abrirá el informe del navegador de destino en el navegador principal (que se iniciará si aún no está abierto).

5 Para guardar el informe, elija Archivo > Guardar en el navegador.

Nota: Dado que el informe del navegador de destino es un archivo temporal, se perderá si no lo guarda antes de navegar a otro sitio.

Usar comportamientos para detectar navegadores y plug-ins

Puede utilizar los comportamientos para determinar qué navegador utilizan los visitantes y si tienen un determinado plug-in instalado. Para obtener más información sobre navegadores, consulte “Usar comportamientos” en la página 457.

Comprobar navegador Envía a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de las marcas y versiones de sus navegadores. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si su navegador es Netscape Navigator 4.0 o una versión posterior, que vayan a otra página si tienen Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 o una versión posterior o que permanezcan en la página actual si usan un navegador de algún otro tipo. (Consulte “Comprobar navegador” en la página 471.)

Comprobar plug-in Remite a los visitantes a distintas páginas, dependiendo de si tienen instalado el plug-in especificado. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Macromedia Shockwave y a otra distinta si no lo tienen. (Consulte “Comprobar plug-in” en la página 472.)

Vista previa en navegadores

Durante el proceso de diseño y creación del sitio Web, es conveniente comprobar frecuentemente las páginas obteniendo una vista previa en navegadores. Esta práctica permite detectar los errores rápidamente y evita copiarlos o repetirlos.

Puede obtener la vista previa de los documentos en los navegadores de destino en cualquier momento. Para ello, no es necesario guardar previamente el documento. Podrá activar todas las funciones relacionadas con el navegador, como los comportamientos JavaScript, los vínculos absolutos y relativos al documento, los controles ActiveX y los plug-ins de Netscape, siempre que haya instalado los plug-ins o los controles ActiveX necesarios.

El contenido vinculado a rutas relativas a la raíz no aparece cuando se realiza una vista previa de documentos en un navegador local. Ello es debido a que los navegadores, a diferencia de los servidores, no reconocen la raíz de los sitios. Para obtener una vista de previa de contenido vinculado a rutas relativas a la raíz, sitúe el archivo en un servidor remoto y véalo desde él. (Para obtener más información, consulte “Rutas relativas a la raíz” en la página 374.

Puede definir hasta 20 navegadores para realizar vistas previas. Todos los navegadores que defina aparecerán en el menú Vista previa en el navegador. Es recomendable obtener una vista previa en los siguientes navegadores: IE 3.0 o 4.0; Netscape 3.0 y 4.0 y al menos un navegador de sólo texto como Lynx.

Para obtener la vista previa del documento en un navegador, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Archivo > Vista previa en el navegador y seleccione uno de los navegadores que aparecen en la lista.
- 1 Si aún no ha seleccionado un navegador, elija Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador para hacerlo.
- Presione F12 para mostrar el documento actual en el navegador principal.
 - Presione Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el navegador secundario.

Para cambiar el navegador principal o definir un navegador secundario:

- 1 Elija Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores o Edición > Preferencias y seleccione la ficha Vista previa en el navegador.
- 2 Establezca las preferencias de vista previa que desee.

Configurar las preferencias de Vista previa en el navegador

Las preferencias de Vista previa en el navegador muestran los navegadores principal y secundario definidos actualmente. Para abrir las preferencias de Vista previa en el navegador, elija Edición > Preferencias y seleccione Vista previa en el navegador o bien elija Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores.

Vista previa usando el servidor local Permite elegir un servidor local para realizar la vista previa de una página en un navegador (sólo Windows). Para que esta opción funcione es necesario ejecutar software de servidor en el ordenador local. Cuando esta opción está activada, Dreamweaver suministra la página actual para realizar la vista previa en un servidor local como un URL que comienza por `http://localhost/`. Cuando esta opción está desactivada, Dreamweaver abre el documento en un navegador con una ruta de archivo que comienza por `archivo://`. En algunos casos, los vínculos especificados como rutas relativas a la raíz no funcionan correctamente cuando se abren en un navegador con una ruta `archivo://`. Lo mismo sucede cuando se lleva a cabo la comprobación de un navegador de destino. Consulte “Vista previa en navegadores” en la página 532.

El botón de signo más (+) añade un navegador a la lista.

El botón de signo menos (-) elimina el navegador seleccionado en la lista.

Editar cambia la configuración del navegador seleccionado.

Navegador principal y Navegador secundario especifican si el navegador seleccionado es el principal o el secundario. Presione F12 para abrir el navegador principal o Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para abrir el secundario.

Comprobar vínculos mediante la vista previa en un navegador

Dado que los vínculos no están activos en la ventana de documento, deberá verificarlos y comprobarlos mediante la vista previa de las páginas en un navegador. Por ejemplo, puede que desee comprobar los vínculos con los archivos de imagen, audio, vídeo, etc.

Para comprobar vínculos en un navegador:

- 1 Elija Archivo > Vista previa en el navegador o presione F12.
- 2 Haga clic en los vínculos activos para comprobar su funcionamiento.

Comprobar vínculos en una página o un sitio

La reparación de los vínculos rotos (vínculos que ya no siguen una ruta válida o que señalan a un archivo inexistente) de un sitio grande puede ser tediosa y requerir mucho tiempo. Ello es debido a que los sitios grandes pueden llegar a contener cientos de vínculos con documentos internos y a que los vínculos pueden cambiar con el tiempo. Los archivos huérfanos (archivos que siguen existiendo en el sitio pero que ya no están vinculados a ningún otro archivo) también pueden ser problemáticos porque ocupan espacio en el disco duro y confunden a los miembros del equipo encargado del sitio.

Utilice la función Comprobar vínculos para buscar vínculos rotos y archivos sin referencia en archivos abiertos, partes de un sitio local o sitios locales completos. Los únicos vínculos que Dreamweaver verifica son los establecidos con documentos del sitio. Asimismo, recopila una lista de vínculos externos que aparecen en el documento o documentos seleccionados, pero no los verifica.

Cuando Dreamweaver termina de comprobar los vínculos de los archivos especificados, abre el cuadro de diálogo Verificador de vínculos. Este cuadro de diálogo muestra una lista de los vínculos rotos, los vínculos externos (vínculos que Dreamweaver no puede comprobar porque están fuera del sitio) y los archivos huérfanos. Para obtener más información, consulte “Abrir documentos vinculados en Dreamweaver” en la página 537.

Para comprobar los vínculos del documento actual:

- 1 Guarde el archivo en una ubicación dentro de un sitio local.
- 2 Elija Archivo > Comprobar vínculos.

Para comprobar los vínculos de una parte de un sitio local:

- 1 Elija Ventana > Archivos del sitio para abrir la ventana Sitio.
- 2 Elija un sitio en el menú emergente Sitios.

- 3 En la vista Carpeta local, seleccione los archivos o las carpetas que desea comprobar.
- 4 Inicie la comprobación mediante uno de estos métodos:
 - Haga clic con el botón izquierdo del ratón (Windows) o mientras presione la tecla Control (Macintosh) en uno de los archivo seleccionados y elija Comprobar vínculos > Archivos/carpetas seleccionados en el menú contextual.
 - Elija Archivo > Comprobar vínculos.
- 5 Seleccione un informe de vínculos específico en el menú emergente Mostrar. Puede elegir entre Vínculos rotos, Vínculos externos y Archivos huérfanos.

Sólo es posible comprobar los archivos huérfanos si se comprueban los vínculos de todo un sitio.
- 6 La lista de archivos correspondientes al tipo de informe seleccionado aparecerá en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos.

Para comprobar los vínculos de todo el sitio:

- 1 Elija Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.

Aparecerá el cuadro de diálogo Verificador de vínculos.
- 2 Seleccione un informe de vínculos específico en el menú emergente Mostrar. Puede elegir entre Vínculos rotos, Vínculos externos y Archivos huérfanos.
- 3 La lista de archivos correspondientes al tipo de informe seleccionado aparecerá en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos.

Nota: Si ha seleccionado el tipo de informe Archivos huérfanos, podrá borrar directamente los archivos huérfanos desde el cuadro de control Verificador de vínculos. Para ello, seleccione un archivo de la lista y presione la tecla Supr.

Para guardar todo el informe como archivo de texto delimitado por tabulaciones.

Haga clic en Guardar.

Reparar vínculos rotos

Al comprobar vínculos en Dreamweaver aparece el cuadro de diálogo Verificador de vínculos con un informe de vínculos rotos, vínculos externos y —si ha comprobado todo el sitio— archivos huérfanos.

Puede reparar las referencias de imagen y los vínculos rotos directamente en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos, o abrir los archivos desde la lista y reparar los vínculos en el inspector de propiedades.

Para reparar los vínculos en el cuadro de diálogo Verificador de vínculos:

- 1 Seleccione el vínculo roto en la columna Vínculos rotos del cuadro de diálogo Verificador de vínculos.

Aparecerá un icono de carpeta junto al vínculo roto.

- 2 Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo con el que desea establecer el vínculo o escriba su ruta y nombre.
- 3 Presione la tecla Tabulación o Entrar.

Si hay otras referencias rotas a este mismo archivo, aparecerá un cuadro de diálogo pidiéndole que repare las referencias en los otros archivos. Haga clic en Sí para actualizar todos los documentos de la lista que hacen referencia a este archivo. Haga clic en No si desea actualizar únicamente la referencia actual.

Nota: Si está activada la función Permitir desproteger y proteger archivo para este sitio, Dreamweaver intentará proteger los archivos que requieren cambios. Si no puede proteger un archivo, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia y no cambiará las referencias rotas. Consulte "Utilizar Desproteger/proteger" en la página 135.

Para reparar vínculos en el inspector de propiedades:

- 1 En el cuadro de diálogo Verificador de vínculos, haga doble clic en una entrada de la columna Archivo.

Dreamweaver abrirá el documento, seleccionará la imagen o el vínculo problemáticos y resaltará la ruta y el nombre de archivo en el inspector de propiedades. (Si el inspector de propiedades no está visible, elija Ventana > Propiedades para abrirlo).

- 2 Si desea establecer una ruta y un nombre de archivo nuevos, haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo correspondiente y sobrescriba el texto resaltado.

Si está actualizando una referencia de imagen y la nueva imagen aparece con el tamaño incorrecto, haga clic en la etiquetas An y Al del inspector de propiedades o en el botón Actualizar para restablecer los valores de altura y anchura. Las etiquetas An y Al cambiarán de negrita a tipo normal.

- 3 Guarde el archivo.

A medida que los vínculos se van reparando, sus entradas desaparecen de la lista Vínculos rotos. Si una entrada aparece en la lista después de introducir una ruta o un nombre de archivo nuevos en el Verificador de vínculos (o después de guardar los cambios realizados en el inspector de propiedades), significa que Dreamweaver no encuentra el archivo nuevo. Se sigue considerando que el vínculo está roto.

Abrir documentos vinculados en Dreamweaver

Los vínculos no están activos en Dreamweaver, es decir, no se puede abrir el documento vinculado haciendo doble clic en el vínculo en la ventana de documento.

Para abrir documentos vinculados en Dreamweaver, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione el vínculo y elija Modificar > Abrir página vinculada.
- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el vínculo.

Nota: El documento vinculado debe encontrarse en el disco local.

Comprobar el tiempo de descarga y el tamaño

En la parte inferior de la ventana de documento figuran el tamaño y el tiempo estimado de descarga de la página actual. Dreamweaver calcula el tamaño basándose en todo el contenido de la página, incluidos los objetos vinculados, como imágenes y plug-ins.

Dreamweaver estima el tiempo de descarga en base a la velocidad de conexión introducida en las preferencias de barra de estado. El tiempo de descarga real dependerá de las condiciones generales de Internet.

La regla de los ocho segundos es una buena norma para controlar el tiempo de descarga de una página Web concreta: la mayoría de los usuarios no esperarán más de ocho segundos a que la página se cargue por completo.

Para establecer las preferencias de tiempo y tamaño de descarga:

- 1 Elija Edición > Preferencias y, a continuación, haga clic en la barra de estado.
- 2 Elija una velocidad de conexión para calcular el tiempo de descarga.

La velocidad media de conexión en Estados Unidos es 28,8. Si el diseño se realiza para una intranet, puede seleccionar 1.500 (velocidad T1).

Utilizar informes para comprobar un sitio

Cuando pruebe el sitio, puede compilar y generar informes para varios atributos HTML por medio del comando Informes. Este comando permite comprobar los vínculos externos, las etiquetas de fuentes anidadas combinables, el texto alternativo que falta, las etiquetas anidadas repetidas, las etiquetas vacías que pueden borrarse y los documentos sin título. Puede comprobar y solucionar este tipo de problemas HTML en los documentos seleccionados o en todo un sitio antes de publicarlo.

Una vez compilado el informe, se guarda como archivo XML y se importa a un archivo de plantilla existente. A continuación, puede importar el archivo de plantilla a una base de datos u hoja de cálculo para imprimirlo o mostrarlo en un sitio Web. También puede añadir distintos tipos de informes a Dreamweaver a través del sitio Web Macromedia Exchange for Dreamweaver (consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95).

Para utilizar el comando Informes con el sistema de desprotección y protección y con Design Notes, consulte “Utilizar informes para mejorar el flujo de trabajo” en la página 145.

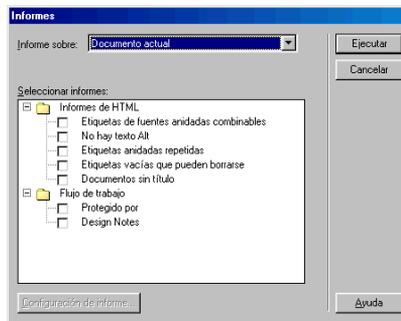
Crear informes

Puede ejecutar varios tipos de informes sobre documentos, carpetas y sitios. También puede ordenar los resultados y obtener información adicional sobre los resultados seleccionados.

Para crear un informe:

- 1 Elija Sitio > Informes.

Aparecerá el cuadro de diálogo Informes.



2 Elija una categoría de informe en el menú emergente Informe sobre.

Las opciones disponibles son Documento actual, Todo el sitio local, Archivos seleccionados del sitio y Carpeta. No se puede ejecutar un informe de Archivos seleccionados del sitio a menos que se hayan seleccionado previamente los archivos en la ventana Sitio.

3 Seleccione un tipo de informe haciendo clic en la casilla correspondiente.

Puede seleccionar uno o varios informes que se generarán simultáneamente.

- La opción Etiquetas de fuentes anidadas combinables crea un informe que incluye todas las etiquetas de fuentes anidadas que se pueden combinar para limpiar el código. Por ejemplo, `STOP!` aparecerá en el informe.
- La opción Texto alternativo que falta crea un informe con todas las etiquetas `img` que carecen de texto alternativo. El texto alternativo aparece en lugar de las imágenes en los navegadores que sólo admiten texto o en aquellos configurados para descargar las imágenes manualmente.
- La opción Etiquetas anidadas repetidas crea un informe en el que se detallan las etiquetas anidadas que deberían eliminarse. Por ejemplo, `<i> La lluvia <i> en</i> Sevilla es una maravilla</i>` aparecería en el informe.
- La opción Etiquetas vacías que pueden borrarse crea un informe en el que se detallan todas las etiquetas vacías que pueden borrarse para limpiar el código HTML. Por ejemplo, puede haber borrado un elemento o una imagen en vista de Código y haber mantenido las etiquetas correspondientes a dicho elemento.
- La opción Documentos sin título crea un informe con todos los documentos sin título conforme a los parámetros seleccionados. El informe incluye los documentos con títulos predeterminados o duplicados y sin etiquetas `title`.

4 Haga clic en Ejecutar para crear el informe.

Dependiendo del tipo de informe elegido, puede que el sistema le pida que guarde el archivo, defina el sitio o seleccione una carpeta (si aún no lo ha hecho).

5 La lista de resultados aparecerá en la ventana Resultados.

Para ordenar los resultados, haga clic en el encabezado de columna por el que desee ordenar la información. Puede ordenar por nombre de archivo, número de línea o descripción. También puede ejecutar varios informes y mantener abiertas las distintas ventanas Resultados.

6 Seleccione un resultado para ver una descripción detallada del mismo.

7 Haga clic en Abrir archivo para acceder al elemento seleccionado en la ventana de documento.

También puede hacer doble clic en un resultado para abrir el archivo correspondiente en la ventana de documento.

8 Haga clic en Guardar informe para guardar el informe como archivo XML.

Los informes se guardan como archivos XML y pueden importarse a un archivo de plantilla existente. A continuación, podrá importar el archivo de plantilla a una base de datos u hoja de cálculo para imprimirlo o utilizar el archivo para mostrar el informe en un sitio Web.

Sugerencia: Después de ejecutar los informes HTML, utilice el comando Limpiar HTML para corregir los errores notificados.

CAPÍTULO 22

Personalizar Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver puede personalizarse de muchas formas, lo que le permite trabajar de la forma que le resulte más familiar, cómoda y eficaz.

A continuación se incluyen algunas de las formas en que se puede personalizar Dreamweaver:

- Establezca las preferencias para todo, desde combinaciones de colores y resaltado a configuraciones de sitios y navegadores. Consulte “Definir preferencias” en la página 89.
- Cambiar los métodos abreviados de teclado. Para cambiar los métodos abreviados utilizando un interfaz gráfico desde Dreamweaver, consulte “Utilizar el editor de métodos abreviados de teclado” en la página 92. Si prefiere editar un archivo de texto para cambiar los métodos abreviados de teclado, consulte “Cambiar métodos abreviados de teclado” en la página 549.
- Añadir extensiones de terceros. Consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.
- Cambie la disposición de los objetos del panel Objetos de manera que aquellos que usa con más frecuencia queden siempre visibles, cree nuevas categorías para reorganizar los objetos o añada nuevos objetos. Consulte “Modificar el panel Objetos” en la página 543.
- Cambie los nombres de los elementos de menú, añada nuevos comandos a los menús y elimine comandos existentes. Consulte “Personalizar menús de Dreamweaver” en la página 545.
- Edite el perfil de formato de origen para lograr un control más detallado sobre el formato del código HTML que crea Dreamweaver. El archivo SourceFormat.txt incluye, entre otras cosas, toda la configuración de preferencias de Formato HTML. Consulte “Cambiar el formato HTML predeterminado” en la página 558.

- Cambie el modo en que las etiquetas de terceros (como las etiquetas ASP y ColdFusion) aparecen en la vista de Diseño de la ventana de documento. Consulte “Personalizar la apariencia de etiquetas de terceros” en la página 565.
- Cree sus propios comandos y paneles flotantes mediante JavaScript. Consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos” en la página 564.

Cambiar el tipo de archivo predeterminado

De forma predeterminada, Dreamweaver muestra todos los tipos de archivo que reconoce en el cuadro de diálogo Archivo > Abrir. Puede utilizar el menú emergente del cuadro de diálogo para que sólo se muestren los archivos de un tipo determinado. Si la mayor parte de su trabajo implica la utilización de un tipo de archivo específico (como archivos ASP, por ejemplo), puede cambiar la visualización predeterminada. El tipo de archivo que aparece en la primera línea del archivo Extensions.txt de Dreamweaver se convierte en predeterminado.

Nota: Si desea ver todos los tipos de archivo en el cuadro de diálogo Archivo > Abrir, incluidos los que Dreamweaver no puede abrir, seleccione Todos los archivos (*.*). Esta opción difiere de Todos los documentos, que sólo muestra los archivos que Dreamweaver puede abrir.

Para cambiar el tipo de archivo predeterminado de Archivo > Abrir en Dreamweaver:

- 1 Realice una copia de seguridad del archivo Extensions.txt en la carpeta Configuration.
- 2 Abra el archivo Extensions.txt en Dreamweaver o un editor de texto.
- 3 Corte la línea correspondiente al nuevo valor predeterminado y péguela al principio del archivo de forma que sea la primera línea.
- 4 Guarde el archivo, salga de Dreamweaver y vuelva a iniciar el programa.

Para ver el nuevo valor predeterminado, seleccione Archivo > Abrir y examine el menú emergente de tipos de archivo.

Para añadir nuevos tipos de archivos al menú en el cuadro de diálogo Archivo > Abrir:

- 1 Realice una copia de seguridad del archivo Extensions.txt en la carpeta Configuration.
- 2 Abra el archivo Extensions.txt en Dreamweaver o un editor de texto.

- 3 Añada una nueva línea por cada nuevo tipo de archivo. Introduzca en mayúsculas las extensiones de nombres de archivo que puede tener el nuevo tipo de archivo, separadas mediante comas; después añada dos puntos y una breve frase descriptiva que aparecerá en el menú emergente de tipos de archivo del cuadro de diálogo Archivo > Abrir. Por ejemplo, para archivos JPEG, introduzca lo siguiente:

JPG,JPEG,JFIF:Archivos de imagen JPEG

- 4 Guarde el archivo, salga de Dreamweaver y vuelva a iniciar el programa.
Para ver los cambios, seleccione Archivo > Abrir y haga clic en el menú emergente de tipos de archivo.

Modificar el panel Objetos

Como opción predeterminada, el panel Objetos está dividido en varias categorías: Caracteres, Común, Formularios, Marcos, Head, Invisibles y Especial. Para obtener información sobre los objetos de estas categorías, consulte “Utilizar el panel Objetos” en la página 80. Las categorías corresponden a carpetas que se encuentran en la carpeta Configuration/Objects, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

Puede mover objetos de una categoría a otra, cambiar el nombre de las categorías y eliminar objetos del panel. Para que los cambios aparezcan en el panel Objetos, deberá salir de Dreamweaver e iniciar de nuevo el programa o bien volver a cargar las extensiones.

Por cada objeto de una categoría del panel Objetos, habrá dos o tres archivos en la carpeta correspondiente:

- Un archivo GIF que contiene un icono para el objeto.
- Un archivo HTML que contiene el código HTML que debe insertarse en el archivo o un formulario HTML que le permite especificar los datos que deben insertarse (como el texto de un comentario, por ejemplo).
- Un archivo JavaScript (opcional) que genera el código HTML que se insertará en el archivo.

Para mover un objeto de una categoría del panel Objetos a otra:

Mueva todos los archivos del objeto (el archivo GIF, el archivo HTML y el archivo JavaScript, en el caso de que exista) de una carpeta a otra dentro de la carpeta Configuration/Objects.

Para cambiar el nombre de una categoría del panel Objetos:

Cambie el nombre de la carpeta correspondiente en la carpeta Configuration/Objects.

Para eliminar un objeto del panel Objetos:

Mueva los archivos HTML, GIF y JavaScript del objeto al exterior de la carpeta Configuration/Objects. Puede borrar estos archivos definitivamente si está seguro de querer eliminar el objeto, pero es conveniente mantener una copia de seguridad por si fuera necesario restaurar el objeto más adelante.

Para volver a cargar extensiones:

- 1 Presione Control (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el menú emergente de categorías situado en la parte superior del panel Objetos.
- 2 Elija Volver a cargar extensiones.

Crear un objeto simple

Puede crear sus propios objetos para añadirlos al panel Objetos. Muchos objetos simples no requieren JavaScript; solamente contienen el código HTML que se insertará en el documento. Para obtener información básica sobre la creación de objetos complejos utilizando JavaScript, consulte “Ampliar Dreamweaver: principios básicos” en la página 564.

Una vez creado el objeto, puede empaquetarlo y distribuirlo en el sitio Macromedia Exchange si desea que otros usuarios de Dreamweaver lo puedan utilizar. Para obtener más información, consulte el sitio Macromedia Exchange for Dreamweaver. Para empaquetar una extensión, descargue previamente el instalador de Package Manager desde dicho sitio. A continuación, instale Package Manager con la opción para desarrolladores (developer).

Para crear un objeto simple:

- 1 Cree un nuevo documento en blanco en un editor de texto (por ejemplo, BBEdit o HomeSite).

Nota: Cuando se crea un nuevo documento en blanco en Dreamweaver, contiene varias etiquetas HTML predeterminadas, como `html`, `head` y `body`. Si desea utilizar alguno de los editores de código de Dreamweaver (la vista Código de la ventana de documento o el inspector de código) para crear un objeto simple, deberá comenzar por borrar todas las etiquetas predeterminadas que aparecen en el editor de código cuando se crea un nuevo documento.

- 2 Añada las etiquetas que desee que este objeto inserte en sus documentos.

Escriba, por ejemplo:

```
<p>  
&copy; 2000 DCD Productions, Inc.<BR>  
Todos los derechos reservados  
</p>
```

3 Guarde el archivo.

Si desea que el nuevo objeto aparezca en una de las categorías existentes del panel de Objetos, guárdelo en una de las subcarpetas de la carpeta Objects. Si desea crear una nueva categoría, cree una nueva carpeta en la carpeta Configuration/Objects y guarde el archivo en ella. Las carpetas adicionales contenidas en cualquier subcarpeta de una categoría (como las carpetas creadas dentro de la subcarpeta Caracteres) son ignoradas.

4 En un programa de gráficos o de edición de imágenes (como Macromedia Fireworks), cree una imagen GIF de 18 x 18 píxeles que sirva de icono del objeto en el panel Objetos.

Si crea una imagen más grande, Dreamweaver la reducirá automáticamente a 18 x 18 píxeles. Si no crea un icono para el objeto, Dreamweaver lo representará por medio de un icono de objeto genérico en el panel Objetos.

5 Asigne al icono el mismo nombre que el del archivo del objeto, pero utilice la extensión .gif, y guarde el icono en el mismo directorio que el archivo del objeto.

Por ejemplo, si el objeto se denomina Copyright_Z.htm y lo ha guardado en el directorio Common, asigne al icono el nombre Copyright_Z.gif y guárdelo también en el directorio Common.

6 Reinicie Dreamweaver, o vuelva a cargar las extensiones, para poder usar el nuevo objeto.

El objeto aparecerá en la parte inferior del menú Insertar además de en el panel Objetos. (Para obtener información sobre cómo volver a cargar las extensiones, consulte “Modificar el panel Objetos” en la página 543.)

Personalizar menús de Dreamweaver

Dreamweaver crea todos sus menús a partir de la estructura definida en un archivo XML denominado menus.xml, situado en la subcarpeta Configuration/Menus de la carpeta de la aplicación Dreamweaver. Al editar el archivo menus.xml, los menús de Dreamweaver aparecerán modificados la siguiente vez que inicie Dreamweaver. (Para obtener información básica sobre XML, consulte “XML” en la página 413.)

Mediante la edición del archivo menus.xml, podrá añadir, cambiar y eliminar métodos abreviados de teclado para los elementos de menú, aunque en muchos resulta más fácil utilizar para ello el editor de métodos abreviados de teclado. (Consulte “Utilizar el editor de métodos abreviados de teclado” en la página 92.) También puede reorganizar, cambiar el nombre y eliminar elementos de los menús.

Si abre el archivo `menus.xml` en un editor XML, puede que aparezcan mensajes de error relacionados con los signos ampersand (&) del archivo. Es preferible editar el archivo `menus.xml` en un editor de texto ordinario. (No lo edite en Dreamweaver.)

Nota: Cree siempre una copia de seguridad del archivo `menus.xml` o de cualquier otro archivo de configuración de Dreamweaver antes de modificarlo. No es difícil que se cometan errores al editar el archivo de configuración de menús y no existe ninguna forma de recuperar el conjunto de menús anterior, si no es sustituyendo el archivo `menus.xml`. No obstante, si olvida realizar una copia, la carpeta `Configuration` contiene una copia de seguridad del archivo `menus.xml` predeterminado, denominada `menus.bak`; para recuperar el conjunto de menús predeterminado, reemplace el archivo `menus.xml` con una copia de `menus.bak`.

Modificar el menú Comandos

Puede editar determinados tipos de comandos del menú Comandos, así como cambiar sus nombres, sin necesidad de editar el archivo `menus.xml`.

Nota: El término *comando* tiene dos acepciones en Dreamweaver. En el sentido estricto, un comando es un tipo concreto de extensión. En algunos contextos, sin embargo, *comando* se utiliza indistintamente con el término *elemento de menú* para referirnos a un elemento que aparece en un menú de Dreamweaver, independientemente de lo que haga y de cómo haya sido incorporado a la aplicación.

Para crear nuevos comandos y que se incluyan automáticamente en el menú Comandos, utilice el panel Historial (consulte “Crear comandos nuevos a partir del historial” en la página 168). También puede utilizar Package Manager para instalar nuevas extensiones, incluidos comandos; consulte “Añadir extensiones a Dreamweaver” en la página 95.

Para reordenar los elementos del menú Comandos, o para pasar los elementos de un menú a otro, deberá editar el archivo `menus.xml`.

Para cambiar el nombre de un comando previamente creado:

- 1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.

Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los comandos cuyos nombres se pueden cambiar. (Los comandos del menú Comandos predeterminado no aparecen en la lista y no se pueden editar mediante este método.)

- 2 Seleccione el comando cuyo nombre desea cambiar.

- 3 Introduzca un nuevo nombre.

- 4 Haga clic en Cerrar.

El comando aparecerá en el menú Comandos con el nuevo nombre.

Para eliminar un comando previamente creado:

- 1 Elija Comandos > Editar lista de comandos.

Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los comandos que se pueden eliminar. (Los comandos del menú Comandos predeterminado no aparecen en la lista y no se pueden eliminar mediante este método.)

- 2 Seleccione el comando que desea eliminar.
- 3 Haga clic en Eliminar y confirme que desea eliminar el comando.

El comando se elimina. Tenga en cuenta que el archivo que contiene el código del comando también se borra; la eliminación de un comando no se limita a retirar el elemento de menú del menú. Asegúrese de que realmente desea eliminar el comando antes de utilizar este método. Si desea eliminarlo del menú Comandos sin borrar el archivo, puede mover el archivo desde Configuration/Commands a otra carpeta.

- 4 Haga clic en Cerrar.

Reorganizar menús y elementos de menú

Mediante la edición del archivo menus.xml, podrá mover los elementos de menú dentro de un mismo menú o de un menú a otro, añadir o eliminar separadores en los menús y mover menús dentro de una misma barra de menús o de una barra a otra.

Puede mover elementos hacia o desde menús contextuales utilizando el mismo procedimiento que para los demás menús.

Para obtener información sobre la sintaxis del archivo menus.xml, consulte “Sintaxis de etiquetas de menus.xml” en la página 550.

Para mover un elemento de menú:

- 1 Salga de Dreamweaver.
- 2 Realice una copia de seguridad del archivo menus.xml.
- 3 Abra el archivo menus.xml en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad. (No lo abra en Dreamweaver.)
- 4 Corte una etiqueta `menuItem` completa, desde `<menuItem`, situada al comienzo, hasta `>`, situada al final.
- 5 Coloque el punto de inserción en la nueva posición del elemento de menú. (Asegúrese de que se encuentra entre una etiqueta `<menu>` y su etiqueta `</menu>` correspondiente.)
- 6 Pegue el elemento de menú en la nueva ubicación.

Para crear un submenú mientras se mueve un elemento de menú:

- 1 Coloque el punto de inserción dentro de un menú (entre una etiqueta `<menu>` y la etiqueta `</menu>` correspondiente).
- 2 Inserte un nuevo par `<menu></menu>` dentro del menú.
- 3 Añada nuevos elementos de menú al nuevo submenú.

Para insertar un separador entre dos elementos de menú:

Introduzca `<separator />` entre las dos etiquetas `menuitem`.

Para eliminar un separador existente:

Borre la línea `<separator />` correspondiente.

Para mover un menú:

- 1 Salga de Dreamweaver.
- 2 Realice una copia de seguridad del archivo `menus.xml`.
- 3 Abra el archivo `menus.xml` en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad. (No lo abra en Dreamweaver.)
- 4 Corte un menú completo con su contenido, desde la etiqueta de apertura `<menu>` hasta la etiqueta de cierre `</menu>`.
- 5 Coloque el punto de inserción en la nueva posición del menú. (Asegúrese de que se encuentra entre una etiqueta `<menubar>` y su etiqueta `</menubar>` correspondiente.)
- 6 Pegue el menú en la nueva ubicación.

Cambiar el nombre de un elemento de menú o un menú

Puede cambiar fácilmente el nombre de cualquier elemento de menú o de un menú mediante la edición del archivo `menus.xml`. Para obtener información sobre la sintaxis del archivo `menus.xml`, consulte “Sintaxis de etiquetas de `menus.xml`” en la página 550.

Para cambiar el nombre de un elemento de menú o un menú:

- 1 Salga de Dreamweaver.
- 2 Realice una copia de seguridad del archivo `menus.xml`.
- 3 Abra el archivo `menus.xml` en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad (no lo abra en Dreamweaver).

- 4 Si cambia el nombre de un elemento de menú, localice la etiqueta `menuitem` correspondiente y modifique el valor de su atributo `name`. Si cambia el nombre de un menú, localice la etiqueta `menu` correspondiente y modifique el valor de su atributo `name`.

Nota: En ambos casos, evite cambiar el atributo `id`.

- 5 Guarde y cierre el archivo `menus.xml` y vuelva a iniciar Dreamweaver para ver los cambios.

Cambiar métodos abreviados de teclado

Si los métodos abreviados de teclado predeterminados no le satisfacen, puede cambiarlos, eliminarlos o añadir otros nuevos. La forma más sencilla consiste en utilizar el editor de métodos abreviados de teclado (consulte “Utilizar el editor de métodos abreviados de teclado” en la página 92). También puede modificar directamente los métodos abreviados de teclado en el archivo `menus.xml`, aunque el riesgo de cometer errores es mayor que si se utiliza el editor de métodos abreviados de teclado. Para obtener información sobre la sintaxis del archivo `menus.xml`, consulte “Sintaxis de etiquetas de `menus.xml`” en la página 550.

Para cambiar un método abreviado de teclado:

- 1 Salga de Dreamweaver.
- 2 Realice una copia de seguridad del archivo `menus.xml`.
- 3 Abra el archivo `menus.xml` en un editor de texto, como por ejemplo BBEdit, HomeSite o Wordpad. (No lo abra en Dreamweaver.)
- 4 Consulte la “Matriz de métodos abreviados” en la página 587 y localice un método abreviado que no esté siendo utilizado o que desee reasignar.

Si reasigna un método abreviado de teclado, táchelo en una copia impresa de la matriz para futuras consultas.
- 5 Si va a reasignar un método abreviado de teclado, localice el elemento de menú al que está asignado el método abreviado y elimine el atributo `key="shortcut"` de dicho elemento de menú.
- 6 Localice el elemento de menú al que desea asignar o reasignar el método abreviado de teclado.
- 7 Si el elemento de menú ya dispone de método abreviado, localice el atributo `key` en esa línea. Si no dispone de método abreviado, añada `key=""` en cualquier lugar entre los atributos de la etiqueta `menuitem`.

- Entre las comillas dobles del atributo `key`, introduzca el nuevo método abreviado de teclado.

Utilice un signo más (+) entre las teclas de una combinación de teclas. Para obtener más información sobre los modificadores, consulte la descripción de la etiqueta `menuItem` en “<menuItem>” en la página 552.

Si el método abreviado de teclado está siendo utilizado en algún otro lugar y no lo ha eliminado en ese otro lugar, el método abreviado sólo funcionará para el primer elemento de menú que lo utilice en `menus.xml`.

Nota: Puede utilizar el mismo método abreviado de teclado para un elemento de menú para Macintosh sólo y para un elemento de menú para Windows sólo.

- Escriba el nuevo método abreviado en la ubicación adecuado de la Matriz de métodos abreviados.

Sintaxis de etiquetas de `menus.xml`

El archivo `menus.xml` contiene una lista estructurada de barras de menús, menús, elementos de menú, separadores, listas de métodos abreviados y métodos abreviados de teclado. Estos elementos se describen por medio de etiquetas XML que se pueden editar en un editor de texto.

Nota: Tenga cuidado a la hora de realizar cambios en los menús. Dreamweaver prescinde de todos los menús o elementos de menú que contengan errores de sintaxis XML.

Una barra de menú (que cuenta con etiquetas inicial y de cierre `menubar`) es un menú o conjunto de menús; por ejemplo, existe una barra de menú principal, una barra de menú independiente para la ventana Sitio (que sólo aparece en Windows, no en el Macintosh) y una barra de menú para cada menú contextual. Cada barra de menú contiene uno o varios menús; cada menú está rodeado por etiquetas `menu`. Cada menú consta de uno o varios elementos de menú, todos ellos descritos por su correspondiente etiqueta `menuItem` y sus atributos. Un menú también puede contener separadores (descritos por etiquetas `separator`) y submenús.)

Además de los métodos abreviados de teclado asociados a los elementos de menú, Dreamweaver proporciona muchos otros métodos abreviados de teclado, incluidos los alternativos y los que sólo están disponibles en determinados contextos. Por ejemplo, `Control+Y` (Windows) o `Comando+Y` (Macintosh) es el método abreviado para Rehacer, pero `Control+Mayús+Z` o `Comando+Mayús+Z` es un método alternativo para realizar la misma acción. Los métodos abreviados alternativos, y otros que no pueden representarse en las etiquetas de los elementos de menú, se definen en listas de métodos abreviados en el archivo `menus.xml`. Cada lista de métodos abreviados (descrita por una etiqueta `shortcutlist`) contiene uno o varios métodos abreviados, descritos por sus correspondientes etiquetas `shortcut`.

Las siguientes secciones describen la sintaxis de las etiquetas de menus.xml. En las listas de atributos, los atributos opcionales se marcan con llaves ({}); todos los atributos que no se muestran entre llaves son obligatorios.

<menubar>

Descripción

Proporciona información sobre una barra de menús de la estructura de menús de Dreamweaver.

Atributos

name, {app}, id, {platform}

name El nombre de la barra de menús. Aunque name es un atributo obligatorio, puede asignarle el valor "".

app El nombre de la aplicación en la que está disponible la barra de menús. Los valores válidos son "dreamweaver" y "ultradev". Si se omite el argumento, la barra de menús estará disponible tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

id El ID de menú de la barra de menús. Cada ID de menú debe ser exclusivo en el archivo menus.xml.

platform Indica que la barra de menús sólo debe aparecer en la plataforma indicada. Los valores válidos son "win" y "mac".

Contenido

Esta etiqueta debe contener una o varias etiquetas menu.

Contenedor

Ninguno.

Ejemplo

La barra de menús principal (ventana de documento) utiliza la siguiente etiqueta menubar:

```
<menubar name="Ventana principal" id="DWMainWindow">  
  <!-- aquí van otras etiquetas -->  
</menubar>
```

<menu>

Descripción

Proporciona información sobre un menú o submenú de la estructura de menús de Dreamweaver.

Atributos

name, {app}, id, {platform}

name El nombre del menú que aparecerá en la barra de menús. Para establecer la tecla de acceso al menú (letra de selección) en Windows, escriba un guión bajo (_) antes de la letra correspondiente. El guión bajo se elimina automáticamente en Macintosh.

app El nombre de la aplicación en la que está disponible el menú. Los valores válidos son "dreamweaver" y "ultradev". Si se omite el argumento, el menú estará disponible tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

id El ID de menú del menú. Cada ID debe ser exclusivo en el archivo menus.xml.

platform Indica que el menú sólo debe aparecer en la plataforma indicada. Los valores válidos son "win" y "mac".

Contenido

Esta etiqueta contiene una o varias etiquetas `menuitem` y una o varias etiquetas `separator`. También puede contener otras etiquetas `menu` (para crear submenús) y etiquetas HTML estándar de comentarios.

Contenedor

Esta etiqueta debe estar incluida en una etiqueta `menubar`.

Ejemplo

```
<menu name="_Archivo" id="DWMenu_File">
  <!-- aquí van las etiquetas menuitem, separator, menu y de comentarios -->
</menu>
```

<menuitem>

Descripción

Define un elemento de menú para un menú de Dreamweaver.

Atributos

name, id, {app}, {key}, {platform}, {enabled}, {arguments}, {command}, {file}, {checked}, {dynamic}

name El nombre del elemento de menú que aparece en el menú. Un guión bajo indica que la letra que sigue es la tecla de acceso (letra de selección) del comando (sólo en Windows).

id Utilizado por Dreamweaver para identificar el elemento. El ID debe ser exclusivo en toda la estructura de menús. Si añade nuevos elementos de menú a `menus.xml`, utilice el nombre de su empresa u otra cadena de texto exclusiva como prefijo del ID de cada elemento de menú para asegurarse de que no se repitan.

app El nombre de la aplicación en la que está disponible el elemento de menú. Los valores válidos son "dreamweaver" y "ultradev". Si se omite el argumento, el elemento de menú estará disponible tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

key El método abreviado de teclado para el comando, caso de tener alguno. Utilice las siguientes cadenas para especificar teclas de modificación:

- `Cmd` especifica la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh).
- `Alt` y `Opt` Especifican indistintamente la tecla Alt (Windows) o la tecla Opción (Macintosh).
- `Shift` Especifica la tecla Mayús en ambas plataformas.
- `Ctrl` Especifica la tecla Control en ambas plataformas.
- Las teclas de modificación van separadas por un signo más (+) si un método abreviado concreto utiliza varias de ellas. Por ejemplo, `Cmd+Opt+5` en el atributo `key` significa que el menú se ejecuta cuando el usuario presiona Control+Alt+5 (Windows) o Comando+Opción+5 (Macintosh).
- Las teclas especiales se especifican por su nombre en inglés. F1 a F12, PgDn, PgUp, Home, End, Ins, Del, Tab, Esc, BkSp y Space. Las teclas de modificación también pueden aplicarse a teclas especiales.

platform Indica en qué plataforma aparece el elemento. Los valores válidos son "win", que significa sólo Windows, o "mac", que significa sólo Macintosh. Si no se especifica el atributo `platform`, el elemento de menú aparece en ambas plataformas. Si desea que un elemento de menú tenga distintos comportamientos en cada plataforma, cree dos elementos de menú con el mismo nombre pero con distintos ID: uno con `platform="win"` y el otro con `platform="mac"`.

enabled Código JavaScript (generalmente una llamada de función JavaScript) que determina si el elemento de menú está actualmente activado. Si la función devuelve el valor `false`, el menú se mostrará atenuado. El valor predeterminado es "true", pero conviene especificar siempre un valor por razones de claridad, aunque éste sea "true".

arguments Argumentos que Dreamweaver pasa al código del archivo JavaScript especificado por medio del atributo `file`. Escriba los argumentos entre comillas simples (') dentro de las comillas dobles que delimitan el valor del atributo.

command Especifica una expresión JavaScript que se ejecuta cuando el usuario selecciona el elemento del menú. En el caso de código JavaScript complejo, utilice en su lugar un archivo JavaScript (especificado mediante el atributo `file`). Deberá especificar `file` o `command` por cada elemento del menú.

file El nombre de un archivo HTML que contiene código JavaScript que controla el elemento de menú. Especifique la ruta del archivo relativa a la carpeta Configuration. (Por ejemplo, el elemento de menú Ayuda > Bienvenido especifica `file="Commands/Welcome.htm"`.) Tenga en cuenta que el atributo `file` anula los atributos `command`, `enabled` y `checked`. Deberá especificar `file` o `command` por cada elemento del menú. Para obtener información sobre la creación de un archivo de comando mediante el panel Historial, consulte "Crear comandos nuevos a partir del historial" en la página 168. Para obtener información sobre la escritura de sus propios comandos JavaScript comenzando desde cero, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

checked Una expresión JavaScript que indica si el elemento de menú tiene una marca de comprobación junto a él en el menú; si la expresión da como resultado el valor `true`, el elemento se mostrará con una marca de comprobación.

dynamic Si está presente este argumento, indica que el elemento de menú debe determinarse dinámicamente, mediante un archivo HTML que contiene código JavaScript para definir el texto y el estado del elemento de menú. Si especifica una etiqueta como `dynamic`, también deberá especificar un atributo `file`.

isdomrequired Indica si se sincronizarán las vistas de Diseño y de Código antes de ejecutar el código asociado al elemento de menú. Los valores válidos son `"true"` (predeterminado) y `"false"`. Si configura este atributo como `"false"`, significa que los cambios realizados en el archivo por este elemento de menú no utilizan el DOM de Dreamweaver. (Para obtener más información sobre el DOM, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.)

Contenido

Ninguno (etiqueta vacía).

Contenedor

Esta etiqueta debe estar incluida en una etiqueta `menu`.

Ejemplo

```
<menuitem name="_Nuevo" key="Cmd+N" enabled="true"
command="dw.createDocument()" id="DWMenu_File_New" />
```

<separator>

Descripción

Indica que debe mostrarse un separador en la posición correspondiente del menú.

Atributos

{ app }

app El nombre de la aplicación en la que se muestra el separador. Los valores válidos son `"dreamweaver"` y `"ultradev"`. Si se omite el argumento, el separador se mostrará tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

Contenido

Ninguno (etiqueta vacía).

Contenedor

Esta etiqueta debe estar incluida en una etiqueta menu.

Ejemplo

```
<separator />
```

<shortcutlist>**Descripción**

Especifica una lista de métodos abreviados en el archivo menus.xml.

Atributos

{app}, id, {platform}

app El nombre de la aplicación en la que está disponible la lista de métodos abreviados. Los valores válidos son "dreamweaver" y "ultradev". Si se omite el argumento, la lista de métodos abreviados estará disponible tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

id El ID de la lista de métodos abreviados. Debe ser igual al ID de menú de la barra de menús (o del menú contextual) de Dreamweaver a la que están asociados los métodos abreviados. Los valores válidos son "DWMainWindow", "DWMainSite", "DWTimelineContext" y "DWHTMLContext".

platform Indica que la lista de métodos abreviados sólo debe aparecer en la plataforma indicada. Los valores válidos son "win" y "mac".

Contenido

Esta etiqueta puede contener una o varias etiquetas shortcut. También puede contener una o varias etiquetas de comentarios (que utilizan la misma sintaxis que las etiquetas de comentarios HTML).

Contenedor

Ninguno.

Ejemplo

```
<shortcutlist id="DWMainWindow">  
  <!-- aquí van las etiquetas shortcut y de comentarios -->  
</shortcutlist>
```

<shortcut>

Descripción

Especifica un método abreviado de teclado en el archivo `menus.xml`.

Atributos

`key`, `{app}`, `{platform}`, `{file}`, `{arguments}`, `{command}`, `id`, `{name}`

`key` La combinación de teclas que activa el método abreviado de teclado. Si desea más información sobre la sintaxis, consulte “<menuitem>” en la página 552.

`app` El nombre de la aplicación en la que está disponible el método abreviado. Los valores válidos son "dreamweaver" y "ultradev". Si se omite el argumento, el método abreviado estará disponible tanto en Dreamweaver como en UltraDev.

`platform` Indica que el método abreviado sólo funcionará en la plataforma indicada. Los valores válidos son "win" y "mac". Si omite este atributo, el método abreviado funciona en ambas plataformas.

`file` La ruta de un archivo que contiene el código JavaScript que Dreamweaver ejecuta cuando se utiliza el método abreviado de teclado. El atributo `file` anula el atributo `command`. Deberá especificar `file` o `command` por cada método abreviado.

`arguments` Argumentos que Dreamweaver pasa al código del archivo JavaScript especificado por medio del atributo `file`. Escriba los argumentos entre comillas simples (') dentro de las comillas dobles que delimitan el valor del atributo.

`command` El código JavaScript que Dreamweaver ejecuta cuando se utiliza el método abreviado de teclado. Especifique `file` o `command` por cada método abreviado.

`id` Un identificador exclusivo de un método abreviado.

`name` Un nombre para el comando que ejecuta el método abreviado de teclado (del estilo de un nombre de elemento de menú). Por ejemplo, el atributo `name` del método abreviado F12 es "Vista previa en navegador principal".

Contenido

Ninguno (etiqueta vacía).

Contenedor

Esta etiqueta debe estar incluida en una etiqueta `shortcutlist`.

Ejemplo

```
<shortcut key="Cmd+Shift+Z" file="Menus/MM/Edit_Clipboard.htm"
arguments="'redo'" id="DWShortcuts_Edit_Redo" />
```

Personalizar la apariencia de cuadros de diálogo

El diseño de los cuadros de diálogo para objetos, comandos y comportamientos se especifica mediante formularios HTML; residen en archivos HTML de la carpeta Configuration del directorio de la aplicación Dreamweaver. Estos formularios se editan como cualquier otro formulario de Dreamweaver; consulte “Crear formularios” en la página 507.)

Para cambiar la apariencia de un cuadro de diálogo:

- 1 Localice el archivo .htm correspondiente en Configuration/Objects, Configuration/Commands o Configuration/Behaviors.
- 2 Cree una copia del archivo en algún lugar situado fuera de la carpeta Configuration.
- 3 Abra la copia en Dreamweaver, edite el formulario y guárdelo.
- 4 Salga de Dreamweaver.
- 5 Copie el archivo modificado de nuevo a la carpeta Configuration y reemplace el original. (Es recomendable crear primero una copia de seguridad del original, de forma que pueda restaurarlo en el caso de que lo necesite.)
- 6 Inicie de nuevo Dreamweaver para ver los cambios.

Sólo debe cambiar la apariencia del cuadro de diálogo, no su funcionamiento; deberá contener los mismos tipos de elementos de formulario, con los mismos nombres, de manera que la información que Dreamweaver obtiene a través del cuadro de diálogo pueda seguir utilizándose de la misma forma.

Por ejemplo, el objeto Comentario recibe entradas de texto de un área de texto del cuadro de diálogo y después utiliza una función JavaScript sencilla para convertir dicho texto en un comentario HTML e insertarlo en el documento. El formulario que describe al cuadro de diálogo se encuentra en Configuration/Objects/Invisibles/Comment.htm. Puede abrir dicho archivo y cambiar el tamaño y otros atributos del área de texto, pero si elimina la etiqueta textarea completa o si cambia el valor de su atributo name, el objeto Comentario dejará de funcionar correctamente.

Cambiar el formato HTML predeterminado

El perfil de formato del código Código HTML determina el formato que Dreamweaver aplica al código HTML en un documento. El perfil incluye las preferencias de formato de código (que se pueden configurar fácilmente mediante Edición > Preferencias; consulte “Formato de código, preferencias” en la página 361 para obtener más información) y otras preferencias para etiquetas individuales y grupos de etiquetas. La única forma de cambiar las preferencias de formato que no aparecen en las preferencias de formato de código consiste en editar el archivo SourceFormat.txt en un editor de texto. Este archivo se encuentra en la carpeta Configuration/Objects, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

Las preferencias de formato de código que se definen a través del comando Edición > Preferencias se guardan en SourceFormat.txt al salir de Dreamweaver. Por tanto, deberá salir de la aplicación antes de editar el perfil para evitar sobrescribir los cambios cuando salga de Dreamweaver.

El perfil de formato del código Código HTML sigue un formato específico, que se describe en el archivo. Observe las convenciones siguientes:

- Cada sección del perfil comienza por una etiqueta de tipo `<?palabra clave>` (como `<?options>`, `<?elements>` o `<?attributes>`).
- Los parámetros de cada sección están definidos en los comentarios HTML (`<!-- -->`) directamente encima de la sección.
- La línea `omit` de la sección `<?options>` está reservada para uso futuro (actualmente no afecta al formato del código Código HTML).
- Puede marcar una etiqueta individual como perteneciente a un grupo de sangría (`igroup`) en la sección `<?elements>`. De forma predeterminada, el grupo de sangría 1 contiene filas y columnas de tabla, mientras que el grupo de sangría 2 contiene conjuntos de marcos y marcos. Estos grupos corresponden a las opciones Sangrar filas y columnas de tabla y Sangrar conjuntos de marcos y marcos, de las preferencias de Formato HTML. Puede desactivar la sangría para el grupo entero mediante la eliminación de su número del atributo `active` en la sección `<?options>`. También puede añadir otras etiquetas a cualquiera de los grupos de sangría de modo que pueda controlarlas con las opciones de las preferencias de Formato HTML.

Los cuatro números del atributo `break` de cada etiqueta indican, respectivamente, el número de saltos de línea que se utilizarán antes de abrir la etiqueta, inmediatamente después de abrirla (antes del contenido de la etiqueta), inmediatamente después de cerrarla y después de la etiqueta de cierre.

Por ejemplo, la configuración predeterminada para la etiqueta `p` en el archivo `SourceFormat.txt` es `<p break="1,0,0,1" indent>`, que da lugar al siguiente formato:

```
<p> Un párrafo de texto que está sangrado con respecto al margen izquierdo
(después de la primera
    línea) y que tiene un salto de línea antes de la etiqueta p de apertura y
después
    de la etiqueta p de cierre, pero ningún salto de línea después de la
etiqueta p de apertura ni antes de la
    etiqueta p de cierre.</p>
<p>Párrafo siguiente.</p>
```

Si cambia la configuración a `<p break="1,1,1,2">`, la vista de Código y el inspector de código mostrará párrafos de texto con el siguiente formato:

```
<p>
Un párrafo de texto que no está sangrado con respecto al margen izquierdo y que
tiene un
salto de línea antes y después de la etiqueta p de apertura, un salto antes de
la etiqueta
p de cierre y dos saltos después de la etiqueta p de cierre.
</p>

<p>
Párrafo siguiente.
</p>
```

(El número de saltos de línea que siguen a la etiqueta de cierre y que preceden a la siguiente etiqueta de apertura es el mayor de los dos números especificados —si especifica dos saltos de línea antes de una etiqueta y tres después de ella, obtendrá tres saltos de línea entre las etiquetas de apertura y de cierre.)

Algunas configuraciones de etiquetas y atributos incluyen el término `namecase`, que indica que la etiqueta o el atributo debe mostrarse exactamente con las mayúsculas y minúsculas especificadas en el valor del atributo `namecase`. Por ejemplo, la especificación de `onClicK` en el archivo `SourceFormat.txt` es `<onClicK namecase="onClicK">`; por tanto, `onClicK` siempre se muestra con la combinación de mayúsculas y minúsculas indicada con independencia de las preferencias de mayúsculas y minúsculas del usuario.

Otro de los términos empleados para especificar las mayúsculas y minúsculas es `samecase`, que indica que el valor de un atributo debe mostrarse con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas que el nombre del atributo. Por ejemplo, `<align samecase>` indica que si Dreamweaver genera un atributo `align`, el valor del atributo aparecerá con la misma combinación de mayúsculas y minúsculas de su nombre. El término `samecase` también se aplica a nombres de atributos que no incluyen valores, por lo que no deberá borrarlos de ninguna de las especificaciones de formato de atributos en las que aparece.

El término `noformat` asociado a una etiqueta indica que los saltos de línea, la sangría y las mayúsculas y minúsculas de una instancia existente de la etiqueta no cambian nunca para utilizar el formato especificado en `SourceFormat.txt`. En el caso de una etiqueta que incluye `noformat`, el formato especificado en `SourceFormat.txt` se utiliza solamente cuando se crea una nueva instancia de la etiqueta desde Dreamweaver. Por ejemplo, `<pre break="1,0,0,1" noformat>` significa que si utiliza las herramientas de Dreamweaver para crear una nueva etiqueta `pre`, se utilizará la especificación de saltos de línea "1,0,0,1" para crearla. Sin embargo, si ya existe una etiqueta `pre` creada manualmente con otra configuración de saltos de línea y edita la etiqueta en la vista de Diseño, los saltos de línea no cambiarán.

Cualquier atributo no especificado en el archivo `SourceFormat.txt` utilizará la configuración de formato predeterminada que especifique en la categoría de preferencias de Formato HTML.

Trabajar con perfiles de navegador

Los perfiles de navegadores son los archivos que utiliza Dreamweaver para comparar los documentos cuando se ejecuta un navegador de destino (consulte "Comprobar la compatibilidad con los navegadores" en la página 531). Cada perfil contiene información sobre las etiquetas y atributos HTML compatibles con un navegador determinado. También puede contener advertencias, mensajes de error y sugerencias para sustituciones de etiquetas.

Los perfiles de navegadores se almacenan en la carpeta `Configuration/BrowserProfiles`, dentro de la carpeta de la aplicación Dreamweaver. Se pueden editar los perfiles existentes o crear otros nuevos con Dreamweaver o un editor de texto (por ejemplo, BBEdit, HomeSite, Bloc de notas, o SimpleText). No es necesario salir de Dreamweaver para editar o crear perfiles de navegador.

Aplicar formato a perfiles de navegador

Los perfiles de navegador tienen un formato específico. Para evitar errores de análisis durante las comprobaciones del navegador de destino, siga estas normas al crear o editar perfiles:

- La primera línea está reservada para el nombre del perfil. Debe ir seguida de un solo retorno de carro. El nombre de esta línea aparece en el cuadro de diálogo Comprobar navegadores de destino y en el informe de comprobación de destino. El nombre debe ser único.
- La segunda línea se reserva para el designador `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE`. Dreamweaver usa esta línea para determinar los documentos que son perfiles de navegador. No la modifique ni la mueva.

- Dos guiones (--) al principio de una línea indican un comentario (es decir, que la línea será ignorada durante el proceso de comprobación del destino). Los comentarios deben comenzar al principio de una línea (no puede escribir dos guiones a la mitad de una línea).
- Deberá utilizar un espacio en los siguientes lugares: antes del paréntesis angular de cierre (>) en la línea !ELEMENT, después del paréntesis inicial de la lista de valores de un atributo, antes del paréntesis de cierre y antes y después de cada barra vertical (|) de una lista de valores.
- Debe incluir un signo de admiración sin espacio antes de las palabras siguientes. ELEMENT, ATTLIST, Error, msg y htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- Puede incluir !Error (error) y !Warning (advertencia) dentro de !ELEMENT o del área !ATTLIST.
- Los mensajes !msg solamente pueden contener texto sin formato. Los mensajes !htmlmsg pueden contener cualquier código HTML válido, incluidos hipervínculos.
- Los comentarios HTML (<!-- -->) no se pueden enumerar como etiquetas en los perfiles de navegador porque interfieren con el análisis. Dreamweaver no informa de errores en los comentarios porque estos son compatibles con todos los navegadores.

La sintaxis de una entrada de etiqueta es la siguiente:

```
<!ELEMENT htmlTag NAME=" tagName" >
<!ATTLIST htmlTag
unsupportedAttribute1!Error !msg="El atributo unsupportedAttribute1 de la
etiqueta htmlTag no es compatible. Inténtelo con supportedAttribute1 para
lograr un efecto similar."
supportedAttribute1
supportedAttribute2( validValue1 | validValue2 | validValue3 )
unsupportedAttribute2!Error !htmlmsg="<b>No utilice nunca el atributo
unsupportedAttribute2 de la etiqueta htmlTag !</b>"
>
```

La definición de estos elementos es la siguiente:

htmlTag es la etiqueta que aparece en un documento HTML.

tagName es un nombre explicativo para la etiqueta (por ejemplo, la etiqueta HR se denomina "Regla horizontal"). El atributo NAME es opcional. Si se especifica, *tagName* se utiliza en los mensajes de error; si no se proporciona ningún nombre, se utiliza *htmlTag*.

unsupportedAttribute es un atributo no admitido. Se considera que todas las etiquetas o los atributos que no se mencionan específicamente no son admitidos. Especifique etiquetas o atributos no admitidos solamente cuando desee crear una mensaje de error personalizado.

supportedAttribute es un atributo admitido por la etiqueta *htmlTag*. Solamente las etiquetas que aparecen en la lista sin una designación de **Error** se consideran admitidas por el navegador.

validValue indica un valor admitido por el atributo.

En el siguiente ejemplo se muestra una entrada para la etiqueta **APPLET** que podría ser adecuada para Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!ATTLIST APPLET
  Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom |
baseline | texttop )
  Alt
  Archive
  Class !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora el atributo <CODE>CLASS</
CODE> para la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>."
  Code
  Codebase
  Height
  HSpace
  ID !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora el atributo <CODE>ID</CODE>
para la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>. Utilice <CODE>NAME</CODE> en su lugar."
  Name
  Style !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora el atributo <CODE>STYLE</
CODE> para la etiqueta <CODE>APPLET</CODE>."
  VSpace
  Width
>
```

Crear y editar un perfil de navegador

Puede crear un perfil de navegador modificando un perfil existente. Por ejemplo, para crear un perfil para una versión futura de Microsoft Internet Explorer, puede abrir el perfil de la última versión de Internet Explorer, añadir cualquier etiqueta o atributo que se haya incorporado en la nueva versión y guardarlo como perfil para la nueva versión.

Nota: Antes de crear un perfil para una nueva versión de un navegador, visite el sitio Macromedia Exchange for Dreamweaver para ver si Macromedia ofrece un perfil de navegador que se pueda descargar e instalar mediante Package Manager.

Para crear o editar un perfil de navegador:

- 1 Utilice un editor de texto para abrir un perfil existente.

Si crea un nuevo perfil, abra el perfil que sea más similar al que desea crear y guarde el archivo con un nuevo nombre.

- 2 Asimismo, cambie el nombre que aparece en la primera línea de texto del archivo.

No puede haber dos perfiles con el mismo nombre.

- 3 Añada todas las etiquetas o atributos nuevos que sepa que son compatibles con el navegador, de acuerdo con la sintaxis que se indica en “Aplicar formato a perfiles de navegador” en la página 560.

Si no desea recibir mensajes de error sobre una determinada etiqueta no compatible, añádala a la lista de etiquetas admitidas. Si incluye las etiquetas no admitidas en la lista de etiquetas admitidas, guarde el perfil en un archivo distinto con un nuevo nombre (por ejemplo, *NombreExplorador x.x* limitado). Al cambiar el nombre del perfil se conserva el perfil original sólo con las etiquetas que verdaderamente son admitidas por el navegador.

- 4 Elimine todos los atributos o etiquetas que no sean admitidos por el navegador.

Este paso probablemente no sea necesario si se está creando un perfil para una nueva versión de Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer, dado que los navegadores no suelen reducir su compatibilidad con las etiquetas de una versión a otra posterior.

- 5 Añada los mensajes de error personalizados que desee, de acuerdo con la sintaxis que se indica en “Aplicar formato a perfiles de navegador” en la página 560.

Los perfiles suministrados con Dreamweaver incluyen todas las etiquetas admitidas por los respectivos navegadores. Para añadir un mensaje de error personalizado a una etiqueta, añada `!msg "mensaje"` o `!htmlmsg "<tag>mensaje</tag>"` después de `!Error`. Por ejemplo, La siguiente información aparece en el perfil de Netscape Navigator 3.0 (además de otros atributos que no se muestran aquí):

```
<!ELEMENT HR name="Regla horizontal" >
<!ATTLIST HR
    COLOR    !Error
>
```

Para añadir un mensaje de error personalizado, introduzca `!msg`: seguido del mensaje de error entre comillas:

```
<!ELEMENT HR name="Regla horizontal" >
<!ATTLIST HR
    COLOR    !Error !msg "Internet Explorer 3.0 admite COLOR en reglas
horizontales, pero no Netscape Navigator 3.0."
>
```

- 6 Puede utilizar `!Error` para todas las situaciones de error, o bien puede utilizar `!Warning` para indicar que una etiqueta será ignorada pero que no provocará ningún error.

Ampliar Dreamweaver: principios básicos

El diseño de Dreamweaver está pensado para que pueda ser ampliado. Incluye un intérprete JavaScript para leer y ejecutar código JavaScript, además de una interfaz de programación de aplicaciones (API) que consta de un amplio conjunto de funciones JavaScript para que los programadores puedan ampliar las prestaciones de Dreamweaver. Dreamweaver también proporciona un modelo de objeto de documento (DOM) que permite que las extensiones examinen y modifiquen la estructura y el contenido de un documento.

Mediante la API JavaScript, podrá crear objetos, acciones de comportamiento, comandos, inspectores de propiedades, paneles flotantes y traductores de datos (todos ellos conocidos en conjunto como extensiones).

También puede crear nuevos objetos y comandos sencillos sin tener conocimiento alguno de programación; consulte “Crear un objeto simple” en la página 544 y “Crear comandos nuevos a partir del historial” en la página 168 para obtener más información. Sin embargo, para añadir prestaciones más avanzadas a Dreamweaver deberá escribir extensiones, bien en JavaScript o en C. Para obtener información sobre el DOM y la API, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Una vez creada la extensión de Dreamweaver, puede empaquetarlo y distribuirlo en el sitio Macromedia Exchange si desea que otros usuarios de Dreamweaver lo puedan utilizar. Para obtener más información, consulte el sitio Macromedia Exchange for Dreamweaver. Para empaquetar una extensión, descargue previamente el instalador de Package Manager desde dicho sitio. A continuación, instale Package Manager con la opción para desarrolladores (developer).

JavaScript

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Para adquirir mayores conocimientos sobre JavaScript, consulte alguna bibliografía adecuada, como *JavaScript Bible* de Danny Goodman (IDG) o *JavaScript: The Definitive Guide* de David Flanagan (O’Reilly). Para obtener información sobre el uso de JavaScript para ampliar Dreamweaver, consulte *Ampliación de Dreamweaver*.

Nota: A pesar de la similitud existente entre ambos nombres, JavaScript no tiene ninguna relación con Java.

Editar comandos de Dreamweaver

Todos los comandos de los menús de Dreamweaver, incluidos aquéllos que usted cree y guarde utilizando el panel Historial (consulte “Crear comandos nuevos a partir del historial” en la página 168), están implementados en JavaScript. Este código JavaScript normalmente consta sobre todo de llamadas a funciones proporcionadas por la API de ampliación de Dreamweaver. Si conoce el lenguaje JavaScript y comprende el funcionamiento de la API de ampliación de Dreamweaver, podrá editar el código JavaScript para cambiar el funcionamiento de los comandos de Dreamweaver.

Nota: No se aventure a cambiar el código JavaScript a no ser que esté completamente seguro de lo que está haciendo. Aunque esté seguro de lo que está haciendo, realice una copia de seguridad del archivo que contiene el código antes de modificarlo.

Para cambiar el nombre de un comando, mover un comando a otro menú distinto o añadir un método abreviado de teclado a un comando, consulte “Personalizar menús de Dreamweaver” en la página 545.

Personalizar la apariencia de etiquetas de terceros

Las tecnologías de procesamiento del lado del servidor, como ASP, ColdFusion, JSP y PHP, utilizan código especial ajeno a HTML en los archivos HTML; los servidores crean y proporcionan contenido HTML basado en dicho código. Cuando Dreamweaver encuentra etiquetas ajenas a HTML, las compara con la información de sus archivos de etiquetas de terceros, en los que se define cómo debe Dreamweaver leer y mostrar las etiquetas ajenas a HTML.

Por ejemplo, los archivos ASP, además de código HTML normal, contienen código ASP para que lo interprete el servidor. Este código es similar a una etiqueta, pero está marcado por medio de un par de delimitadores: comienza con `<%` y termina con `%>`. En la carpeta `Configuration/ThirdPartyTags` de Dreamweaver se incluye un archivo denominado `ASP.xml` en el que se describe el formato del código ASP y se define cómo debe mostrar Dreamweaver dicho código. Debido a la forma en que se especifica el código ASP en el archivo `ASP.xml`, Dreamweaver no intenta interpretar nada de lo que se encuentra entre los delimitadores; por el contrario, se limita a mostrar un icono en la vista de Diseño de la ventana de documento que indica la presencia del código ASP.

Puede definir sus propias etiquetas y crear archivos de base de datos de etiquetas para definir cómo debe leerlas y mostrarlas Dreamweaver. La creación de archivos de base de datos de etiquetas resulta particularmente útil si emplea un sistema de formato del lado del servidor distinto a ASP, JSP, ColdFusion o PHP; cree un nuevo archivo de base de datos de etiquetas por cada sistema de formato para indicar a Dreamweaver cómo debe mostrar las etiquetas. No hay un archivo de base de datos específico para las etiquetas JSP; el código JSP utiliza los mismos delimitadores que el código ASP, por lo que Dreamweaver utiliza la base de datos de etiquetas ASP para JSP.

Nota: En esta sección se explica cómo definir la forma en que Dreamweaver muestra una etiqueta personalizada, pero no cómo ofrecer un medio para editar el contenido ni las propiedades de una etiqueta personalizada. Para obtener información sobre cómo crear un inspector de propiedades para inspeccionar y cambiar las propiedades de una etiqueta personalizada, consulte “Inspectores de propiedades” en *Ampliación de Dreamweaver*.

Cada archivo de base de datos de etiquetas define el nombre, el tipo, el modelo de contenido, el esquema resultante y el icono de una o varias etiquetas personalizadas. Puede crear cualquier número de archivos de base de datos de etiquetas, pero todos ellos deberán encontrarse en la carpeta Configuration/ThirdPartyTags para que Dreamweaver pueda leerlos y procesarlos. Los archivos de base de datos de etiquetas tienen la extensión .xml.

Sugerencia: Si está trabajando en varios sitios distintos no relacionados (por ejemplo, si es usted un diseñador autónomo), puede colocar todas las especificaciones de etiquetas correspondientes a un sitio concreto en un archivo. Después, simplemente incluya dicho archivo de base de datos de etiquetas junto a los iconos e inspectores de propiedades personalizadas que facilitará a las personas responsables de mantener el sitio.

La especificación de una etiqueta se define mediante una etiqueta XML denominada tagsec; por ejemplo, el siguiente código describe la especificación para una etiqueta denominada happy:

```
<tagsec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagsec>
```

Puede definir dos tipos de etiquetas mediante tagsec: etiquetas HTML normales y etiquetas delimitadas por cadenas. Las etiquetas delimitadas por cadenas comienzan con una cadena y terminan con otra; son como etiquetas HTML vacías (por ejemplo, `img`) en lo que se refiere a que no están alrededor de contenido ni tienen etiquetas de cierre. La etiqueta happy mostrada más arriba es una etiqueta HTML normal; comienza con una etiqueta inicial `<happy>`, contiene datos entre las etiquetas inicial y de cierre y termina con una etiqueta `</happy>` de cierre. Si fuera una etiqueta delimitada por cadenas, su especificación incluiría los atributos `start_string` y `end_string`. Una etiqueta ASP es una etiqueta delimitada por cadenas; comienza con la cadena `<%`, termina con la cadena `<%` y carece de etiqueta de cierre.

La siguiente información describe los atributos y los valores válidos de la etiqueta tagsec. Los atributos marcados con un asterisco (*) se ignoran en las etiquetas delimitadas por cadenas.

<tagspec>

Descripción

Proporciona información sobre una etiqueta de terceros.

Atributos

tag_name, tag_type, render_contents, content_model, start_string, end_string, detect_in_attribute, parse_attributes, icon, icon_width, icon_height

tag_name El nombre de la etiqueta personalizada. (En el caso de las etiquetas delimitadas por cadenas, tag_name sólo se utiliza para determinar si un inspector de propiedades determinado puede utilizarse para la etiqueta en cuestión. Si la primera línea del inspector de propiedades contiene este nombre de etiqueta con un asterisco a cada lado, entonces el inspector podrá utilizarse para las etiquetas de este tipo. Por ejemplo, el nombre de etiqueta correspondiente al código ASP es ASP; un inspector de propiedades que pueda examinar el código ASP deberá incluir *ASP* en la primera línea. Para obtener información sobre la API de inspectores de propiedades, consulte "Inspectores de propiedades" en *Ampliación de Dreamweaver*.)

tag_type* Determina si la etiqueta está vacía (como ocurre con img) o si sus etiquetas de apertura y cierre rodean algún contenido (como ocurre con code). Este atributo es obligatorio para etiquetas normales (no delimitadas por cadenas). En cambio, se ignora para las etiquetas delimitadas por cadenas, que siempre están vacías. Los valores válidos son "empty" y "nonempty".

render_contents* Determina si el contenido de la etiqueta debe aparecer en la vista de Diseño de la ventana de documento o si debe aparecer el icono en su lugar. Este atributo es obligatorio para las etiquetas no vacías, y se ignora para las vacías. (Las etiquetas vacías no tienen contenido.) Sólo afecta a las etiquetas que aparecen fuera de los atributos; el contenido de las etiquetas que aparecen dentro de los valores de los atributos de otras etiquetas no se procesa. Los valores válidos son "true" y "false".

content_model* Describe los tipos de contenido que admite la etiqueta y determina dónde puede aparecer la etiqueta en el archivo HTML. Los valores válidos son "block_model", "head_model", "marker_model" y "script_model":

- **block_model** Especifica que la etiqueta puede contener elementos de nivel de bloque (block-level), como div y p, y que la etiqueta aparece sólo en la sección body o dentro de otra etiqueta de contenido del cuerpo del documento, como div, layer o td.
- **head_model** Especifica que la etiqueta puede albergar contenido de texto y que sólo puede aparecer en la sección head.

- `marker_model` Especifica que la etiqueta puede contener cualquier código HTML válido y que puede aparecer en cualquier lugar del archivo HTML. El validador de HTML que incluye Dreamweaver ignora las etiquetas de tipo `marker_model`, pero no su contenido. Por tanto, aunque la etiqueta pueda aparecer en cualquier lugar, su contenido puede dar como resultado un código HTML no válido en determinados lugares. Por ejemplo, la sección `head` de un documento no puede contener texto sin formato (fuera de un elemento `head` válido), por lo que no se puede colocar una etiqueta `marker_model` que contenga texto sin formato en la sección `head`. (Para colocar una etiqueta personalizada que contenga texto sin formato en la sección `head`, especifique el modelo de contenido `head_model` en lugar de `marker_model` para la etiqueta.) Utilice `marker_model` para etiquetas que deban mostrarse en línea (dentro de un elemento de nivel de bloque, como `p` o `div` —por ejemplo, dentro de un párrafo—). No utilice este modelo si la etiqueta debe mostrarse como un párrafo, con saltos de línea antes y después.
- `script_model` Permite que la etiqueta esté presente en cualquier lugar entre las etiquetas HTML inicial y de cierre de un documento. Cuando Dreamweaver encuentra una etiqueta con este modelo, prescinde de todo el contenido de la etiqueta. Se utiliza para formato de terceros (como determinadas etiquetas ColdFusion) que Dreamweaver no debe analizar.

`start_string` Especifica un delimitador que marca el comienzo de una etiqueta delimitada por cadenas. Las etiquetas delimitadas por cadenas pueden aparecer en cualquier lugar del documento en el que pueda aparecer un comentario. Dreamweaver no lleva a cabo ningún análisis de etiquetas ni descodifica ninguna entidad o URL entre `start_string` y `end_string`. Este atributo es obligatorio si se especifica `end_string`.

`end_string` Especifica un delimitador que marca el final de una etiqueta delimitada por cadenas. Este atributo es obligatorio si se especifica `start_string`.

`detect_in_attribute` Indica si debe ignorarse todo lo que haya entre `start_string` y `end_string` (o entre las etiquetas inicial y de cierre si no se han especificado dichas cadenas) incluso cuando estas cadenas aparezcan dentro de nombres de atributos o valores. Normalmente deberá configurar el valor "true" para etiquetas delimitadas por cadenas; el valor predeterminado es "false". Por ejemplo, es posible que los valores de atributo incluyan etiquetas ASP y que éstas contengan comillas ("); conforme a la especificación ASP, `detect_in_attribute="true"`, por lo que Dreamweaver ignora las etiquetas ASP, incluidas las comillas, cuando aparecen dentro de valores de atributo.

`parse_attributes*` Indica si deben analizarse los atributos de la etiqueta. Si se configura con el valor "true" (el valor predeterminado), Dreamweaver analizará los atributos; si se configura con el valor "false", Dreamweaver ignorará todo lo que encuentre hasta el siguiente paréntesis angular de cierre que aparezca fuera de comillas. Por ejemplo, esta atributo debería configurarse con el valor "false" para una etiqueta como `cfif` (como en `<cfif a is 1>`, en cuyo caso Dreamweaver no podría analizarla como un conjunto de pares de nombre/valor de atributo).

icon Especifica la ruta y el nombre del archivo del icono asociado a la etiqueta. Este atributo es obligatorio para etiquetas vacías y para etiquetas no vacías cuyo contenido no se muestre en la vista de Diseño de la ventana de documento.

icon_width Especifica el ancho de la ventana en píxeles.

icon_height Especifica el alto de la ventana en píxeles.

Contenido

Ninguno (etiqueta vacía).

Contenedor

Ninguno.

Ejemplo

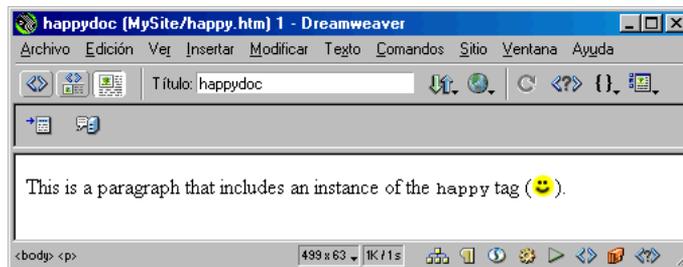
```
<tagspec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagspec>
```

Cómo deben aparecer las etiquetas personalizadas en la ventana de documento

El aspecto que presentan las etiquetas personalizadas en la vista de Diseño de la ventana de documento depende de los valores de los atributos `tag_type` y `render_contents` de la etiqueta `tagspec`. Si el valor de `tag_type` es "empty", aparecerá el icono especificado en el atributo `icon`. Si el valor de `tag_type` es "nonempty" pero el valor de `render_contents` es "false", el icono aparecerá como si se tratara de una etiqueta vacía. Por ejemplo, una instancia de la etiqueta `happy` definida anteriormente podría aparecer en el código HTML del siguiente modo:

```
<p>This is a paragraph that includes an instance of the <code>happy</code> tag
(<happy>Joe</happy>). </p>
```

El mismo párrafo podría aparecer en la vista de Diseño del siguiente modo:



Dado que `render_contents` se configura con el valor "false" en la especificación de la etiqueta, el contenido de la etiqueta `happy` (la palabra `Joe`) no se procesa; en lugar de ello, las etiquetas inicial y final y sus contenidos se muestran como un solo icono.

En el caso de las etiquetas no vacías que tengan el valor "true" para `render_contents`, el icono no aparece en la vista de Diseño; en lugar de ello, aparecerá el contenido situado entre las etiquetas inicial y de cierre (como el texto existente entre las etiquetas en `<mytag>este es el contenido existente entre las etiquetas inicial y de cierre</mytag>`). Si **Ver > Elementos invisibles** está activado, el contenido se resaltará mediante el color de etiquetas de terceros especificado en las preferencias de Resalto. (Tenga en cuenta que el resaltado sólo afecta a las etiquetas definidas en los archivos de base de datos de etiquetas.)

Para cambiar el color de resaltado de etiquetas de terceros:

- 1 Elija **Edición > Preferencias** y seleccione la categoría **Resalto**.
- 2 Haga clic en el cuadro de color **Etiquetas de terceros** para que aparezca el selector de colores.
- 3 Elija un color y haga clic en **Aceptar** para cerrar el cuadro de diálogo **Preferencias**. Para obtener información sobre la selección de colores, consulte “**Trabajar con colores**” en la página 88.

ASP

ASP (Active Server Pages) de Microsoft es un medio que permite combinar código HTML, secuencias de comandos escritas en JavaScript o VBScript y controles ActiveX para proporcionar HTML dinámico. Cuando un navegador solicita una página ASP de un servidor Web de Microsoft, el servidor interpreta el código ASP y envía el código HTML resultante al navegador solicitante. (El navegador sólo recibe código HTML, no ASP.) Para obtener más información sobre ASP, consulte las páginas de introducción a ASP de Microsoft conforme a lo descrito en “**Recursos tecnológicos HTML y Web**” en la página 25.

Un bloque de código ASP comienza con `<%` y termina con `%>`. Si **Ver > Elementos invisibles** está seleccionado, y la opción **Etiquetas for. servidor** de las preferencias de **Elementos invisibles** también lo está, Dreamweaver mostrará un icono ASP en la vista de Diseño de la ventana de documento para marcar la ubicación del código ASP. De lo contrario, Dreamweaver no muestra nada para indicar la ubicación del código. Para obtener más información sobre elementos invisibles, consulte “**Elementos invisibles**” en la página 159.

JSP

JSP (JavaServer Pages) de Sun proporciona un medio basado en Java de proporcionar de forma dinámica HTML y otros contenidos Web. Cuando un navegador solicita una página JSP de un servidor compatible con JSP, el servidor interpreta el código JSP y envía el código HTML resultante al navegador solicitante. (El navegador sólo recibe código HTML, no JSP.) Para obtener más información sobre JSP, consulte la página JSP de Sun como se describe en “**Recursos tecnológicos HTML y Web**” en la página 25.

Un bloque de código ASP comienza con <% y termina con %>. Debido a que JSP utiliza los mismos delimitadores que ASP, Dreamweaver muestra un icono ASP para el código JSP.

PHP

PHP (siglas de PHP: Hypertext Preprocessor; preprocesador de hipertexto) es un lenguaje de secuencia de comandos del lado del servidor. Cuando un navegador solicita una página PHP de un servidor compatible con PHP, el servidor interpreta el código PHP y envía el código HTML resultante al navegador solicitante. (El navegador sólo recibe código HTML, no PHP.) Para obtener más información sobre PHP, consulte las páginas PHP como se describe en “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25.

Un bloque de código PHP comienza con <? y termina con ?>. Si Ver > Elementos invisibles está seleccionado, y la opción Etiquetas for. servidor de las preferencias de Elementos invisibles también lo está, Dreamweaver mostrará un icono PHP en la vista de Diseño de la ventana de documento para marcar la ubicación del código PHP. De lo contrario, el código no aparece en la vista de Diseño. Para obtener más información sobre elementos invisibles, consulte “Elementos invisibles” en la página 159.

ColdFusion

Allaire ColdFusion es otro medio que permite proporcionar páginas de forma dinámica. Cuando un navegador solicita una página ColdFusion de un servidor, el servidor pasa la página al software ColdFusion Server, que interpreta las secuencias de comandos de la página y envía el HTML resultante al navegador solicitante. (El navegador sólo recibe código HTML, no ColdFusion.) Para obtener más información sobre ColdFusion, consulte la página del producto ColdFusion como se describe en “Recursos tecnológicos HTML y Web” en la página 25.

Dreamweaver reconoce alrededor de 50 etiquetas de ColdFusion; consulte el archivo ColdFusion.xml, incluido en la carpeta Configuration/ThirdPartyTags, para obtener más detalles. Si Ver > Elementos invisibles está seleccionado, y la opción Etiquetas for. servidor de las preferencias de Elementos invisibles también lo está, Dreamweaver mostrará un icono ColdFusion en la vista de Diseño de la ventana de documento para marcar la ubicación de las etiquetas ColdFusion cuyos atributos render_contents estén configurados con el valor "false" (en ColdFusion.xml). De lo contrario, Dreamweaver no muestra nada para indicar la ubicación del código. Para obtener más información sobre elementos invisibles, consulte “Elementos invisibles” en la página 159.

Evitar la reescritura de etiquetas de terceros

Dreamweaver corrige determinados tipos de errores del código HTML (para obtener información detallada, consulte “Reescritura de código, preferencias” en la página 363). De forma predeterminada, Dreamweaver se abstiene de cambiar el código HTML en archivos que contienen extensiones de nombre de archivo concretas, como .asp (ASP), .cfm (ColdFusion), .jsp (JSP) y .php (PHP). Este valor predeterminado tiene como finalidad evitar que Dreamweaver modifique accidentalmente el código contenido en alguna de estas etiquetas de terceros. Puede cambiar el comportamiento predeterminado de Dreamweaver en lo que a reescritura se refiere para que reescriba el código HTML al abrir estos tipos de archivos; asimismo, puede añadir otros tipos de archivos a la lista de tipos que Dreamweaver no debe reescribir.

Tenga en cuenta que Dreamweaver también codifica determinados caracteres especiales (sustituyéndolos por valores numéricos) al introducirlos en el inspector de propiedades. Generalmente, es recomendable dejar que Dreamweaver lleve a cabo esta codificación, ya que aumenta las posibilidades de que los caracteres se muestren correctamente en diferentes plataformas y navegadores. Sin embargo, dado que dicha codificación puede interferir con las etiquetas de terceros, puede que desee modificar el comportamiento de Dreamweaver en lo que a codificación se refiere cuando trabaje con archivos que contienen este tipo de etiquetas.

Para permitir que Dreamweaver reescriba el código HTML en más tipos de archivo:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Reescritura de código.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
 - Elimine una o varias de las extensiones de la lista de extensiones.
 - Anule la selección de Nunca reescribir código: En archivos con extensiones. (Al desactivar esta opción, Dreamweaver puede reescribir el código HTML en todos los tipos de archivo.)

Para añadir los tipos de archivo que Dreamweaver no debe reescribir:

- 1 Elija Edición > Preferencias y seleccione Reescritura de código.
- 2 Asegúrese de que la opción Nunca reescribir código: En archivos con extensiones está seleccionada y añada las nuevas extensiones de archivo a la lista en el cuadro de texto.

Si el nuevo tipo de archivo no aparece en el menú emergente de tipos de archivo del cuadro de diálogo Archivo > Abrir, puede añadirlo al archivo Configuration/Extensions.txt. Para obtener más información, consulte “Cambiar el tipo de archivo predeterminado” en la página 542.

Para desactivar las opciones de codificación de Dreamweaver:

- 1** Elija Edición > Preferencias y seleccione Reescritura de código.
- 2** Anule la selección de una o de ambas opciones de Caracteres especiales.

Para obtener información sobre el resto de preferencias de Reescritura de código, consulte “Reescritura de código, preferencias” en la página 363.

APÉNDICE A

Métodos abreviados de teclado

Puede obtener una lista imprimible de los métodos abreviados de teclado en el Centro de servicio técnico de Dreamweaver (www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html).

Menú Archivo

Acción	Windows	Macintosh
Documento nuevo	Control+N	Comando+N
Abrir un archivo HTML	Control+O, o arrastre el archivo desde el Explorador o la ventana Sitio hasta la ventana de documento.	Comando+O
Abrir en marco	Control+Mayús+O	Comando+Mayús+O
Cerrar	Control+W	Comando+W
Guardar	Control+S	Comando+S
Guardar como	Control+Mayús+S	Comando+Mayús+S
Comprobar vínculos	Mayús+F8	Comando+F8
Salir	Control+Q	Comando+Q

Menú Edición

Acción	Windows	Macintosh
Deshacer	Control+Z	Comando+Z
Rehacer	Control+Y o Control+Mayús+Z	Comando+Y o Comando+Mayús+Z
Cortar	Control+X o Mayús+Supr	Comando+X o Mayús+Supr
Copiar	Control+C o Control+Ins	Comando+C o Comando+Ins
Pegar	Control+V o Mayús+Ins	Comando+V o Mayús+Ins
Borrar	Supr	Supr
Seleccionar todo	Control+A	Comando+A
Seleccionar etiqueta padre	Control+Mayús+←	Comando+Mayús+←
Seleccionar hijo	Control+Mayús+→	Comando+Mayús+→
Buscar y reemplazar	Control+F	Comando+F
Buscar siguiente	F3	Comando+G
Aplicar sangría al código	Control+Mayús+]	Comando+Mayús+]
Anular sangría en el código	Control+Mayús+[Control+Mayús+[
Equilibrar llaves	Control+'	Comando+'
Iniciar editor externo	Control+E	Comando+E
Preferencias	Control+U	Comando+U

Vistas de página

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Vista estándar	Control+Mayús+F6	Comando+Mayús+F6
vista de Disposición	Control+F6	Comando+F6
Barra de herramientas	Control+Mayús+T	Comando+Mayús+T

Ver elementos de página

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Ayudas visuales	Control+Mayús+I	Comando+Mayús+I
Reglas	Control+Alt+R	Comando+Opción+R
Mostrar cuadrícula	Control+Alt+G	Comando+Opción+G
Ajustar a cuadrícula	Control+Alt+Mayús+G	Comando+Opción+Mayús+G
Contenido de Head	Control+Mayús+W	Comando+Mayús+W
Propiedades de la página	Control+Mayús+J	Comando+Mayús+J

Editar código

Acción	Windows	Macintosh
Cambiar a la vista de Diseño	Control+Tab	Opción+Tab
Abrir Quick Tag Editor	Control+T	Comando+T
Seleccionar etiqueta padre	Control+Mayús+<	Comando+Mayús+<
Equilibrar llaves	Control+'	Comando+'
Seleccionar todo	Control+A	Comando+A
Copiar	Control+C	Comando+C
Buscar y reemplazar	Control+F	Comando+F
Buscar siguiente	F3	Comando+G
Reemplazar	Control+H	Comando+H
Pegar	Control+V	Comando+V
Cortar	Control+X	Comando+X
Rehacer	Control+Y	Comando+Y
Deshacer	Control+Z	Comando+Z
Alternar punto de corte	Control+Alt+B	Comando+Opción+B
Seleccionar línea hacia arriba	Mayús+Flecha arriba	Mayús+Flecha arriba
Seleccionar línea hacia abajo	Mayús+Flecha abajo	Mayús+Flecha abajo
Selección de carácter izquierdo	Mayús+Flecha izquierda	Mayús+Flecha izquierda

Acción	Windows	Macintosh
Selección de carácter derecho	Mayús+Flecha derecha	Mayús+Flecha derecha
Mover a página anterior	Re Pág	Re Pág
Mover a página siguiente	Av Pág	Av Pág
Seleccionar página hacia arriba	Mayús+Re Pág	Mayús+Re Pág
Seleccionar página hacia abajo	Mayús+Av Pág	Mayús+Av Pág
Seleccionar palabra a la izquierda	Control+Mayús+Flecha izquierda	Comando+Mayús+Flecha izquierda
Seleccionar palabra a la derecha	Control+Mayús+Flecha derecha	Comando+Mayús+Flecha derecha
Mover al inicio de la línea	Inicio	Inicio
Mover al final de la línea	Fin	Fin
Mover al inicio del código	Control+Inicio	Comando+Inicio
Mover al final del código	Control+Fin	Comando+Fin
Seleccionar hasta el inicio del código	Control+Mayús+Inicio	Comando+Mayús+Inicio
Seleccionar hasta el final del código	Control+Mayús+Fin	Comando+Mayús+Fin

Editar texto

Acción	Windows	Macintosh
Crear un párrafo nuevo	Entrar	Retorno
Insertar un salto de línea 	Mayús+Entrar	Mayús+Retorno
Insertar un espacio de no separación	Control+Mayús+Espacio	Opción+Espacio
Mover texto o un objeto a otro lugar de la página	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación
Copiar texto o un objeto en otro lugar de la página	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación, mientras se presiona la tecla Control	Arrastrar el elemento seleccionado a la nueva ubicación, mientras se presiona la tecla Opción
Seleccionar una palabra	Hacer doble clic	Hacer doble clic
Añadir elementos seleccionados a biblioteca	Control+Mayús+B	Comando+Mayús+B
Cambiar entre la vista de Diseño y los editores de código	Control+Tab	Opción+Tab

Acción	Windows	Macintosh
Abrir y cerrar el inspector de propiedades	Control+Mayús+J	Comando+Mayús+J
Ortografía	Mayús+F7	Mayús+F7

Aplicar formato al texto

Acción	Windows	Macintosh
Sangría	Control-]	Comando-]
Anular sangría	Control+[Comando+[
Formato > Ninguno	Control+0 (cero)	Comando+0 (cero)
Formato de párrafo	Control+Mayús+P	Comando+Mayús+P
Aplicar Encabezados 1 a 16 a un párrafo	Control+1 a 6	Comando+1 a 6
Alineación > Izquierda	Control+Mayús+Alt+L	Comando+Mayús+Opción+L
Alineación > Centro	Control+Mayús+Alt+C	Comando+Mayús+Opción+C
Alineación > Derecha	Control+Mayús+Alt+R	Comando+Mayús+Opción+R
Poner en negrita un texto seleccionado	Control+B	Comando+B
Poner en cursiva un texto seleccionado	Control+I	Comando+I
Editar hoja de estilos	Control+Mayús+E	Comando+Mayús+E

Nota: Algunos métodos abreviados de formato de texto no funcionan cuando se trabaja en los editores de código.

Buscar y reemplazar texto

Acción	Windows	Macintosh
Buscar	Control+F	Comando+F
Buscar siguiente/Buscar de nuevo	F3	Comando+G
Reemplazar	Control+H	Comando+H

Trabajar con tablas

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar tabla (con el cursor dentro de la tabla)	Control+A	Comando+A
Ir a la celda siguiente	Tab	Tab
Ir a la celda anterior	Mayús+Tab	Mayús+Tab
Insertar una fila (antes de la actual)	Control+M	Comando+M
Añadir una fila al final de la tabla	Tab en la última celda	Tab en la última celda
Eliminar la fila actual	Control+Mayús+M	Comando+Mayús+M
Insertar una columna	Control+Mayús+A	Comando+Mayús+A
Eliminar una columna	Control+Mayús+ - (guión)	Comando+Mayús+ - (guión)
Combinar celdas seleccionadas de la tabla	Control+Alt+M	Comando+Opción+M
Dividir celdas	Control+Alt+S	Comando+Opción+S
Actualizar diseño de tabla (en el modo "edición rápida de tabla", obliga a redibujar la tabla)	Control+Espacio	Comando+Espacio

Nota: Algunos métodos abreviados de tablas no funcionan en vista de Disposición.

Trabajar con marcos

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar un marco	Hacer clic en el marco mientras se presiona la tecla Alt	Mayús+hacer clic en marco mientras se presiona la tecla Opción
Seleccionar siguiente marco o conjunto de marcos	Alt+Flecha derecha	Comando+Flecha derecha
Seleccionar marco o conjunto de marcos anterior	Alt+Flecha izquierda	Comando+Flecha izquierda
Seleccionar conjunto de marcos padre	Alt+Flecha arriba	Comando+Flecha arriba
Seleccionar primer marco o conjunto de marcos hijo	Alt+Flecha abajo	Comando+Flecha abajo

Acción	Windows	Macintosh
Añadir un nuevo marco a un conjunto de marcos	Arrastrar el borde del marco mientras se presiona la tecla Alt	Arrastrar el borde del marco mientras se presiona la tecla Opción
Añadir un nuevo marco a un conjunto de marcos mediante el método de empujar	Arrastrar el borde del marco mientras se presiona la tecla Alt	Arrastrar el borde del marco mientras se presiona la tecla Comando+Opción

Trabajar con capas

Acción	Windows	Macintosh
Seleccionar una capa	Control+Mayús mientras se hace clic	Comando+Mayús mientras se hace clic
Seleccionar y mover una capa	Arrastrar mientras se presiona Mayús+Control	Arrastrar mientras se presiona Comando+Mayús
Añadir o eliminar una capa de una selección	Hacer clic en la capa mientras se presiona la tecla Mayús	Hacer clic en la capa mientras se presiona la tecla Mayús
Mover capa seleccionada por píxeles	Teclas de flecha	Teclas de flecha
Mover capa seleccionada por incremento de ajuste	Mayús+teclas de flecha	Mayús+teclas de flecha
Cambiar el tamaño de una capa seleccionada por píxeles	Control+teclas de flecha	Opción+teclas de flecha
Cambiar tamaño de una capa seleccionada por incremento de ajuste	Control+Mayús+teclas de flecha	Opción+Mayús+teclas de flecha
Alinear capas seleccionadas con la parte Superior/Inferior/Derecha/Izquierda de la última capa seleccionada	Control+Flecha arriba/abajo/izquierda/derecha	Control+Flecha arriba/abajo/izquierda/derecha
Igualar el ancho de las capas seleccionadas	Control+Mayús+[Comando+Mayús+[
Igualar el alto de las capas seleccionadas	Control+Mayús+]	Comando+Mayús+]
Activar o desactivar la preferencia de anidar al crear una capa	Arrastrar mientras se presiona la tecla Control	Arrastrar mientras se presiona la tecla Comando
Alternar la visualización de la cuadrícula	Control+Mayús+Alt+G	Comando+Mayús+Opción+G
Ajustar a cuadrícula	Control+Alt+G	Comando+Opción+G

Trabajar con líneas de tiempo

Acción	Windows	Macintosh
Añadir un objeto a una línea de tiempo	Control+Alt+Mayús+T	Comando+Opción+Mayús+T
Añadir un cuadro clave	Mayús+F9	Mayús+F9
Borrar un cuadro clave	Supr	Supr

Trabajar con imágenes

Acción	Windows	Macintosh
Cambiar atributo de origen de imagen	Hacer doble clic en la imagen	Hacer doble clic en la imagen
Editar la imagen en un editor externo	Hacer doble clic en la imagen mientras se presiona la tecla Control	Hacer doble clic en la imagen mientras se presiona la tecla Comando

Administrar hipervínculos

Acción	Windows	Macintosh
Crear hipervínculo (seleccionar texto)	Control+L	Comando+L
Quitar hipervínculo	Control+Mayús+L	Comando+Mayús+L
Arrastrar y colocar para crear un hipervínculo desde un documento	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar la selección, mientras se presiona la tecla Mayús, a un archivo de la ventana Sitio	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar la selección, mientras se presiona la tecla Mayús, a un archivo de la ventana Sitio
Arrastrar y soltar para crear un hipervínculo usando el inspector de propiedades	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades a un archivo de la ventana Sitio	Seleccionar el texto, la imagen o el objeto, luego arrastrar el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades a un archivo de la ventana Sitio
Abrir el documento vinculado en Dreamweaver	Hacer doble clic en el vínculo manteniendo presionada la tecla Control	Hacer doble clic en el vínculo mientras se presiona la tecla Comando
Comprobar vínculos seleccionados	Mayús+F8	Mayús+F8
Comprobar vínculos de todo el sitio	Control+F8	Comando+F8

Establecer destino y obtener vista previa en navegadores

Acción	Windows	Macintosh
Vista previa en navegador principal	F12	F12
Vista previa en navegador secundario	Control+F12	Comando+F12

Depurar en navegadores

Acción	Windows	Macintosh
Depurar en navegador principal	Alt+F12	Opción+F12
Depurar en navegador secundario	Control+Alt+F12	Comando+Opción+F12

Administración de sitio y FTP

Acción	Windows	Macintosh
Crear archivo nuevo	Control+Mayús+N	Comando+Mayús+N
Crear carpeta nueva	Control+Mayús+Alt+N	Comando+Mayús+Opción+N
Abrir selección	Control+Mayús+Alt+O	Comando+Mayús+Opción+O
Obtener carpetas o archivos seleccionados desde un sitio FTP remoto	Presionar Control+Mayús+D, o arrastrar los archivos desde el panel Remoto hasta el panel Local en la ventana Sitio	Presionar Comando+Mayús+D, o arrastrar los archivos desde el panel Remoto hasta el panel Local en la ventana Sitio
Colocar carpetas o archivos seleccionados en un sitio FTP remoto	Presionar Control+Mayús+U, o arrastrar los archivos desde el panel Local hasta el panel Remoto en la ventana Sitio	Presionar Comando+Mayús+U, o arrastrar los archivos desde el panel Local hasta el panel Remoto en la ventana Sitio
Proteger	Control+Mayús+Alt+D	Comando+Mayús+Opción+D
Desproteger	Control+Mayús+Alt+U	Comando+Mayús+Opción+U
Ver mapa del sitio	Control+F5	Comando+F5
Actualizar sitio remoto	Alt+F5	Opción+F5

Mapa del sitio

Acción	Windows	Macintosh
Ver archivos del sitio	F5	F5
Actualizar panel Local	Mayús+F5	Mayús+F5
Crear raíz	Control+Mayús+R	Comando+Mayús+R
Vincular a archivo existente	Control+Mayús+K	Comando+Mayús+K
Cambiar vínculo	Control+L	Comando+L
Quitar vínculo	Borrar	Borrar
Mostrar/ocultar vínculo	Control+Mayús+Y	Comando+Mayús+Y
Mostrar títulos de páginas	Control+Mayús+T	Comando+Mayús+T
Cambiar nombre de archivo	F2	n/d
Acercar mapa del sitio	Control++ (más)	Comando++ (más)
Alejar mapa del sitio	Control+ - (guión)	Comando+ - (guión)

Reproducir plug-ins

Acción	Windows	Macintosh
Reproducir plug-in	Control+Alt+P	Comando+Opción+P
Detener plug-in	Control+Alt+X	Comando+Opción+X
Reproducir todos los plug-ins	Control+Mayús+Alt+P	Comando+Mayús+Opción+P
Detener todos los plug-ins	Control+Mayús+Alt+X	Comando+Mayús+Opción+X

Trabajar con plantillas

Acción	Windows	Macintosh
Crear nueva región editable	Control+Alt+V	Comando+Opción+V

Insertar objetos

Para insertar	Windows	Macintosh
Cualquier objeto (imagen, película Shockwave, etc.)	Arrastrar el archivo desde el Explorador o la ventana Sitio hasta la ventana de documento	Arrastrar el archivo desde Finder o la ventana Sitio hasta la ventana de documento.
Imagen	Control+Alt+I	Comando+Opción+I
Tabla	Control+Alt+T	Comando+Opción+T
Película Flash	Control+Alt+F	Comando+Opción+F
Película Shockwave Director	Control+Alt+D	Comando+Opción+D
Punto de fijación con nombre	Control+Alt+A	Comando+Opción+A

Panel Historial

Acción	Windows	Macintosh
Abrir la paleta de historial	F9	F9
Comando Iniciar/detener grabación	Control+Mayús+X	Comando+Mayús+X
Reproducir comando grabado	Control+P	Comando+P

Abrir y cerrar paneles

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Objetos	Control+F2	Comando+F2
Propiedades	Control+F3	Comando+F3
Archivos del sitio	F5	F5
Mapa del sitio	Control+F5	Comando+F5
Activos	F11	F11
estilos CSS	Mayús+F11	Mayús+F11
Estilos HTML	Control+F11	Comando+F11
Comportamientos	Mayús+F3	Mayús+F3
Marcador	Mayús+F10	Mayús+F10

Para mostrar u ocultar	Windows	Macintosh
Líneas de tiempo	Mayús+F9	Mayús+F9
Inspector de código	F10	F10
Marcos	Mayús+F2	Mayús+F2
Capas	F2	F2
Referencia	Control+Mayús+F1	Comando+Mayús+F1
Mostrar/ocultar paneles flotantes	F4	F4
Minimizar todas las ventanas	Mayús+F4	*
Restaurar todas las ventanas	Alt+Mayús+F4	*

Obtener ayuda

Acción	Windows	Macintosh
Temas de Ayuda de Uso de Dreamweaver	F1	F1
Referencia	Mayús+F1	Mayús+F1
Centro de servicio técnico de Dreamweaver	Control+F1	Comando+F1

Matriz de métodos abreviados

Nota: El asterisco (*) indica una combinación de teclas no utilizada. Los comandos en cursiva son de nivel del sistema.

Carácter del teclado	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)	Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh)	Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh)
A	<i>Seleccionar todo</i> , Seleccionar tabla	Insertar columna de tabla	Insertar punto de fijación con nombre	*
B	Negrita (activar/desactivar)	Añadir a biblioteca	*	*
C	<i>Copiar</i>	*	*	Centrar
D	Duplicar	Obtener archivos o carpetas seleccionadas	Insertar película Shockwave Director	Proteger archivos o carpetas seleccionadas
E	Iniciar editor externo	Editar hoja de estilos	*	*
F	Buscar	*	Insertar película Flash	*
G	Buscar de nuevo (sólo Macintosh)	*	Mostrar/ocultar cuadrículas	Ajustar a cuadrícula (activar/desactivar)
H	Reemplazar	*	*	*
I	Cursiva (activar/desactivar)	Mostrar invisibles (activar/desactivar)	Insertar imagen	*
J	Propiedades de la página	Inspector de propiedades (activar/desactivar)	*	*
K	*	*	*	*
L	Crear vínculo	Quitar vínculo	*	Justificación izquierda
M	Insertar fila de tabla	Borrar fila de tabla	Combinar celdas seleccionadas de la tabla	*
N	<i>Nueva ventana (Windows)</i> <i>Nueva página (Macintosh)</i>	Nueva página (sólo Windows)	*	Nueva carpeta de sitio
O	<i>Abrir</i>	Abrir en marco	*	Abrir archivo de sitio seleccionado
P	Reproducir comando grabado	Formato de párrafo	Reproducir plug-in	Reproducir todos los plug-ins

Carácter del teclado	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)	Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh)	Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh)
Q	<i>Salir</i>	*	*	*
R	*	Crear raíz	Mostrar/ocultar reglas	Justificación derecha
S	<i>Guardar</i>	Guardar todo	Dividir celdas	*
T	Quick Tag Editor	Mostrar títulos de páginas en el mapa del sitio	Insertar tabla	Añadir un objeto a una línea de tiempo
U	Preferencias	Colocar archivos o carpetas seleccionadas	*	Desproteger archivos o carpetas seleccionadas
V	<i>Pegar</i>	*	Crear nueva región editable	*
W	<i>Cerrar</i>	Ver contenido de Head (encabezado)	*	*
X	<i>Cortar</i>	Comando Iniciar grabación	Detener plug-in	Detener todos los plug-ins
Y	Rehacer	Mostrar/ocultar vínculo	*	*
Z	<i>Deshacer</i>	Rehacer	*	*
0 (cero)	Definir formato de párrafo como Ninguno	*	*	*
1	Aplicar Encabezado 1 al párrafo	*	*	*
2	Aplicar Encabezado 2 al párrafo	*	*	*
3	Aplicar Encabezado 3 al párrafo	*	*	*
4	Aplicar Encabezado 4 al párrafo	*	*	*
5	Aplicar Encabezado 5 al párrafo	*	*	*
6	Aplicar Encabezado 6 al párrafo	*	*	*
7	*	*	*	*
8	*	*	*	*

Carácter del teclado	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh)	Control+Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh)	Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh)
9	*	*	*	*
- (menos) y _ (subrayado)	Alejar mapa del sitio	Borrar columna de tabla	*	*
= y +	Ajustar a ventana	Acercar mapa del sitio	*	*
[y {	Anular sangría (mover hacia atrás)	Igualar el ancho de las capas (capas)	*	*
] y }	Sangría (mover hacia delante)	Igualar el alto de las capas (capas)	*	*
>	*	Seleccionar hijo	*	*
<	*	Seleccionar etiqueta padre	*	*
? y /	*	*	*	*
; y :	*	*	*	*
' y "	*	*	*	*
' y -	*	*	*	*
\ y	*	*	*	*
Barra espaciadora	Actualizar diseño de tabla	Insertar espacio de no separación (Windows) (Opción+Espacio en Macintosh)	*	*

Tecla de función	Sin modificador	Mayús	Alt (Windows) u Opción (Macintosh)	Control (Windows) o Comando (Macintosh)	Control+ Mayús (Windows) o Comando+ Mayús (Macintosh)	Control+ Alt (Windows) o Comando+ Opción (Macintosh)	Control+ Mayús+Alt (Windows) o Comando+ Mayús+ Opción (Macintosh)
F1	Ayuda de Uso de Dreamweaver	Referencia	*	Centro de servicio técnico de Dreamweaver	Panel Referencia	*	*
F2	Capas	Marcos	*	Panel Objetos	*	*	*
F3	Buscar de nuevo (sólo Windows)	Panel Comportamientos	*	Inspector de propiedades	*	*	*
F4	Ocultar/mostrar paneles flotantes	Minimizar todas las ventanas (sólo Windows)	Cerrar ventanas	Cerrar ventana (sólo Macintosh)	*	*	*
F5	Archivos del sitio	Actualizar panel Local	Actualizar panel Remoto	Mapa del sitio	*	*	*
F6	*	*	*	Cambiar a la vista de Disposición	Cambiar a la vista Estándar	*	*
F7	*	Ortografía	*	*	*	*	*
F8	*	Comprobar vínculos - seleccionados	*	Comprobar vínculos - Todo el sitio	*	*	*
F9	*	Línea de tiempo y Añadir cuadro clave	*	*	*	*	*
F10	Inspector de código	Historial, panel	*	*	*	*	*
F11	Activos	estilos CSS	*	Estilos HTML	*	*	*
F12	Vista previa en navegador principal	*	Depurar en navegador principal	Vista previa en navegador secundario	*	Depurar en navegador secundario	*

ÍNDICE

A

- abrir
 - archivos de texto 154
 - documentos 154
 - tipos de archivos distintos de HTML de forma predeterminada 542
- abrir archivos HTML de Word 154
- abrir archivos no HTML 354
 - preferencias 354
- abrir documentos vinculados 537
- Abrir hoja de estilos, icono 262
- Abrir página vinculada, comando 537
- Abrir plantilla adjunta, comando 411
- Abrir ventana del navegador, acción 481
- Abrir, comando 154
- Acceso al servidor, opciones 129
- acciones 457
 - cambiar en comportamientos 465
 - compatibilidad con navegadores 467
 - controlar líneas de tiempo 456
 - crear 466
 - definidos 457
 - elegir en el panel Comportamientos 461
 - incluidas con Dreamweaver 467, 467–497
 - Consulte también* acciones individuales por nombre
- Active Server Pages (ASP) 570
 - eti., personalizar análisis y aparien. 565
 - introducción 570
- activos 229, 229–241
 - abrir el panel Activos 231
 - actualizar la lista Sitio 232
 - añadir a la lista Favoritos 233
 - aplicar colores a texto 234
 - carpetas Favoritos 240
 - categorías 230
 - colores, crear 240
 - editar 236
 - Favoritos, listas 238
 - insertar 233
 - introducción 229
 - planificar 103
 - seleccionar múltiples 235
 - URL, crear 240
- actualizar
 - Sitio, lista (panel Activos) 232
- Actualizar lista archivos locales autom., opción 105, 106
- Actualizar página actual, comando 411, 418
- Actualizar páginas, comando 411
- actualizar vínculos 384
- Actualizar, propiedad de imagen 283
- administrar activos. *Consulte* activos
- administrar vínculos 384
- Advertir al solucionar/eliminar etiquetas, opción (preferencias de Reescritura de código) 364
- Ajustar a valores seguros para la Web, paleta de colores. 88
- Ajustar posición, comando 162
- Ajuste automático, opción (preferencias de Formato de código) 362
- álbumes de fotografías Web, crear 309
- alinear 284
 - capas 435
 - elementos de página 284
 - imagen de rastreo 162
 - opciones 284
 - texto 251

- Alinear con selección, comando 162
- Alinear, propiedad de imagen 282
- Alt, propiedad de imagen 282
- Ampliación de Dreamweaver* y páginas de Ayuda 16
- An y Al, propiedades de imagen 281
- añadir
 - extensiones a Dreamweaver 95
 - fotogramas a una línea de tiempo 451
 - objetos a una línea de tiempo 449
 - vínculos 234
- Añadir fotograma, comando 449
- Añadir objeto a Biblioteca, comando 416
- Añadir objeto a línea de tiempo, comando 449
- Añadir/Quitar reparación de cambio de tamaño de Netscape, comando 432
- anidar 432
 - capas 431
 - marcos 214
- Anidar al crear en una capa, opción 432
- animación
 - editar animaciones de Fireworks 307
- animaciones
 - aplicar a objetos 454
 - con rutas completas 450
 - copiar y pegar 453
 - crear 449
 - introducción 19
 - líneas de tiempo 446
 - mejorar 455
- Anular may/min de, opción (preferencias de Formato de código) 363
- Aplicación automática, opción (panel Estilos HTML) 256
- aplicaciones, otras, utilizar con Dreamweaver 91
- aplicar colores a texto 234
- aplicar formato a código HTML
 - personalizar 558
 - preferencias 360
- Aplicar formato de origen, comando 365
- Aplicar formato de origen, opción (comando Limpiar HTML de Word) 367
- Aplicar plantilla a página, comando 408
- AppleTalk, servidores 129
- applets *Consulte* applets de Java
 - applets de Java
 - cambiar tamaño 285
 - insertar 313, 334
 - introducción 334
 - propiedades 334
 - archivos
 - administrar 110
 - buscar 270
 - cargar 148
 - colocar 148
 - descargar 147
 - obtener de un sitio remoto 147
 - sincronizar sitios local y remoto 150
 - texto 154
 - tipos predeterminados 542
 - transferir con FTP 129
 - ver en la ventana Sitio 118
 - archivos de correo electrónico 154
 - archivos de texto
 - abrir 154
 - archivos dependientes
 - colocar 149
 - mostrar y ocultar 125
 - obtener 148
 - archivos huérfanos 534
 - Archivos locales, opción 117
 - archivos ocultos, mostrar y ocultar 125
 - Archivos remotos, opción 117
 - área de trabajo 72
 - Arrastrar capa, acción 475
 - ASP
 - editar 369
 - ASP. *Consulte* Active Server Pages
 - aspectos básicos de Dreamweaver 20
 - atributos
 - buscar 273
 - en perfiles de navegadores 560
 - Consulte también* etiquetas
 - audio. *Consulte* sonido
 - autoampliar (vista de Disposición) 183
 - automatizar tareas 164
 - Ayuda 14
 - Centro de servicio técnico de Dreamweaver 16
 - grupo de debate sobre Dreamweaver 16
 - métodos abreviados 586

B

- barra de estado
 - definir texto (comportamiento) 489
 - introducción 74
 - preferencias 76
 - Tamaño de ventana, menú emergente 74
- barra de herramientas
 - cambiar títulos de documentos 156
- barra de navegación
 - añadir imágenes a 391
 - crear 390
 - estados de imagen 390
 - insertar en una tabla 392
 - modificar elementos 393
 - mostrar horizontalmente en una página 392
 - mostrar verticalmente en una página 392
- basado en texto, editores HTML. *Consulte* editores externos
- bibliotecas de Dreamweaver, exportar desde Fireworks 299
- blockquote, etiq. 252
- body, etiqueta 162
- borde de tabla
 - ancho 198
 - colores 198
- Borde, propiedad de imagen 283
- bordes
 - añadir a una tabla 197
 - en un marco 224
 - tabla, eliminar 191
- Borrar estilo de la selección, opción 256
- Borrar estilo del párrafo, opción 256
- Botón Flash, cuadro de diálogo 317
- botón Flash, objetos 317, 323
 - modificar 319
 - previsualizar 319
 - propiedades 321
- botones
 - botones Enviar, gráficos 524
 - crear botones de formulario 523
 - Ir, botones 481
- botones de opción 517
- botones Enviar 524
- Bucle, opción 447

buscar

- archivos 270
 - Ayuda de Dreamweaver 15
 - etiquetas y atributos HTML 273
 - expresiones regulares 276
 - guardar modelos de búsqueda 275
 - métodos abreviados 579
 - texto en archivos 271
 - texto en código HTML 272
 - texto entre etiquetas específicas 274
- Buscar en, opción 271
- buscar y reemplazar. *Consulte* buscar
- Buscar, opciones 271

C

- cabezal de reproducción 447
- Caché, opción (cuadro de diálogo Definición de sitio) 105, 106
- Cadenas, opción (preferencias de Colores de código) 361
- Cambiar propiedad, acción 470
- cambiar tamaño
 - capas 434
 - celdas de tabla 201
 - celdas y tablas diagram. 179
 - elementos de página 285
 - manejadores 285
 - marcos 223
- Cambiar vínculo en todo el sitio, comando 386
- cambio del tamaño de las imágenes de Fireworks desde Dreamweaver 306
- campos
 - campos de archivo 515
 - campos de formulario 511
 - cargar archivos a un servidor 515
 - crear campos de texto 512
 - crear campos ocultos 516
- campos de texto, definir texto con comportamientos 490
- capacidad de ampliación
 - comportamientos de terceros 466
 - introducción 564
 - JavaScript 564

- capas 427, 427–456
 - activar 437
 - ajustar a cuadrícula 436
 - alinear 435
 - anidar 431
 - cambiar orden de apilamiento 441
 - cambiar tamaño 434
 - cambiar visibilidad con comportamientos 491
 - cambiar visibilidad con el panel Capas 442
 - convertir en tablas 443
 - convertir para navegadores 3.0 445
 - crear 429
 - desplazables 477
 - dibujar varias 429
 - en diseño de tablas 443
 - evitar solapamiento 444
 - insertar 429
 - introducción 427
 - manipular 432
 - marcas, ver 429
 - métodos abreviados 581
 - mover 435
 - preferencias 432
 - propiedades 437
 - propiedades para múltiples 440
 - puntos de fijación 160
 - seleccionar 433
 - seleccionar múltiples 440
 - situar 437
 - visibilidad 442
- capas CSS
 - exportar desde Fireworks 298
- caracteres especiales 246
 - insertar 246
 - introducción 246
- Caracteres especiales, opciones (preferencias de Reescritura de código) 364
- Carga previa de imágenes, acción 484
- cargar archivo anónimo 515
- cargar archivos 148
- Cargar consulta, botón 275
- carpeta raíz
 - local 104
 - remota 130
- carpeta raíz local 104
- Carpeta raíz local, campo 105, 106
- carpetas
 - buscar 270
 - raíz 104
- carpetas Favoritos 240
- casillas de verificación 517
- categorías
 - activos 230
 - preferencias 89
- celdas. *Consulte* celdas disposición, celdas tabla
- celdas de disposición
 - alineación 180
 - aplicar formato 180
 - borrar alto 178
 - cambiar tamaño 179
 - color de fondo 180
 - dibujar 173
 - mover 179
 - No aj. 180
 - preferencias 188
 - seleccionar 179
- celdas de encabezado, aplicar formato 199
- celdas de tabla
 - celdas de encabezado, designar 199
 - color de fondo, añadir 199
 - combinar 204
 - copiar y pegar 206
 - dividir 204
 - formatear 198
 - imagen de fondo, añadir 199
 - Consulte también* celdas de disposición, tablas
- celdas disposición 172
 - resalto 188
- Centrado, opción (preferencias de Formato de código) 363
- Centro de servicio técnico de Dreamweaver 16
- CFML
 - editar etiquetas CFML 369
- CFML. *Consulte* ColdFusion Markup Language
- CGI
 - material de referencia 25
- CGI (Common Gateway Interface)
 - secuencias de comandos 526
- class, atributo 264
- codificación 90
- código
 - editar con BBEdit 369
 - preferencias de formato 360

- código HTML
 - aplicar formato en documentos existentes 365
 - buscar 271, 272
 - buscar etiquetas 273
 - configurar preferencias de aplicación de formato 361
 - conversión de atributos CSS 269
 - copiar y pegar, generalidades 247
 - editar con BBEdit 369
 - eliminar etiquetas 359
 - escribir y editar 350
 - estilos etiqueta 259
 - estructura 338
 - introducción 337
 - introducción a preferencias de formato 360
 - limpiar 364
 - limpiar HTML de MS Word 366
 - material de referencia 25
 - opciones 349
 - perfil de formato 558
 - preferencias de colores de etiquetas 360
 - preferencias de reescritura 363
 - referencia 344
 - seleccionar en la ventana de documento 158
 - ver con el inspector de código 87
- Código HTML, opción 272
- Coincidir mayúsculas y minúsculas, opción 272
- ColdFusion Markup Language (CFML)
 - etiquetas, personalizar análisis y aparien. 565
 - introducción 571
 - y Dreamweaver 346
- colocar archivos en un servidor remoto 148
- Colocar archivos más nuevos en remoto, opción 151
- Colocar, comando 148
- Color de los vínculos, opción (Prop. de la página) 157
- Color del texto, opción (Prop. de la página) 157
- Color predeterminado, botón 88
- Color, comando 251
- colores
 - como activos. *Consulte* activos
 - contraste 157
 - crear activos de color 240
 - cuentagotas, utilizar 88
 - elegir 88
 - fondo de marco 225
 - fondo de página 157
 - muestras 88
 - predet. para texto de página 157
 - seguros para la Web 89
 - texto, cambiar 234, 251
- colores del sistema 88
- Colores del sistema, botón 88
- Columns vista archivo
 - añadir una columna 144
 - cambiar el orden 143
 - eliminar 144
 - obtener acceso 143
 - utilizar con Design Notes 142
- columnas, filas y celdas
 - añadir y eliminar 202
 - color de fondo, añadir 199
 - formatear 198
- Columns, opción (Insertar tabla) 190
- comando
 - Actualizar HTML 308
 - Crear álbum de fotos web 309
 - Optimizar imagen en Fireworks 305
- comandos
 - acceso desde menú contextual 78, 79
 - cambiar nombre 548
 - crear a partir de pasos de historial 168
 - grabar 169
- Comandos, menú, editar 546
- Combinar celdas, comando 204
- Combinar etiquetas de anidadas cuando sea posible,
 - opción 365
- combinar paneles flotantes 83
- comentarios, insertar 343
- Comentarios, opción (preferencias de Colores de código) 361
- comenzar 20
- Common Gateway Interface (CGI) *Consulte* CGI 526
- Compatibilidad con capas de Netscape 4 432

- comportamientos 457, 457–497
 - adjuntar 461
 - cambiar 465
 - canal en líneas de tiempo 447
 - compatibilidad con navegadores 467
 - crear acciones 466
 - de terceros 466
 - definidos 457
 - desencadenar 461
 - e imágenes 294
 - eliminar 465
 - y elementos de biblioteca 420
 - y formularios 527
 - y líneas de tiempo 464
 - y medios 336
 - y plantillas 407
 - y vínculos 393
- Comprobar navegador, acción 471
- Comprobar navegadores de destino, comando 531
- Comprobar plug-in, acción 472
- comprobar vínculos 534
- Comprobar vínculos en todo el sitio, comando 535
- conectar con sitios remotos
 - utilizando sistemas de control de fuente 131
- configurar las propiedades del documento 156
- Configuration, carpeta
 - Behaviors, subcarpeta 557
 - BrowserProfiles, subcarpeta 560
 - Commands, subcarpeta 557
 - Extensions.txt, archivo 542
 - menus.xml, archivo 545
 - Objects, subcarpeta 543
 - SourceFormat.txt, archivo 558
 - ThirdPartyTags, subcarpeta 565
- conjuntos de marcos 211–224
 - anidados 214
 - asignar nombre 219
 - bordes 224
 - establecer destino de vínculos en 377
 - guardar 216
 - predefinidos, insertar 212
 - propiedades 221
 - seleccionar 215
 - Consulte también* marcos
- conocer Dreamweaver 20
- contenido de Flash
 - introducción 316
 - contenido sin marcos 226
 - contenido, añadir a tablas 191
 - Contenido, Ayuda 15
 - Controlar Shockwave o Flash, acción 474
 - controles ActiveX
 - cambiar tamaño 285
 - insertar 332
 - introducción 332
 - propiedades 333
 - controles deslizantes, crear 475
 - convenciones 22
 - convenciones tipográficas 22
 - Convertir capas en tabla, comando 443
 - Convertir tablas en capas, comando 445
 - copia y pegado, código HTML de Fireworks 297
 - copiar pasos de historial 167
 - Correcciones de HTML, archivo de registro 366
 - cortafuegos
 - definir servidor y puerto 114
 - opciones 130
 - crear
 - plantillas 397
 - Crear botones de opción 519
 - crear bucles de líneas de tiempo 451
 - crear colores y URL 240
 - crear informes 538
 - crear plantillas de botones Flash 323
 - CSS, estilos
 - aplicar estilos personalizados 265
 - atributos, convertir a HTML 269
 - class, atributo 264
 - crear 264
 - selectores 264
 - cuadrícula
 - ajustar a 177
 - ajustar capas a 436
 - como guía 161
 - espaciado 177
 - mostrar 177, 436
 - cuadro de color, opción 88
 - cuadros clave
 - crear 449
 - cuadros de diálogo, personalizar 557
 - Cubos de colores, paleta de colores 88
 - cuentagotas 88
 - cursiva 249

D

- daltonismo e incapacidad para distinguir colores 157
- Datos del servidor Web 128
- datos tabulares, importar 192
- Definir color de fondo, opción (Limpiar HTML de Word) 367
- Definir combinación de colores, comando 157
- Definir estilo HTML, cuadro de diálogo 256
- Definir Imagen de barra de navegación, acción 485
- definir puntos de corte 503
- Definir texto de barra de estado, acción 489
- Definir texto de campo de texto, acción 490
- Definir texto de capa, acción 488
- Definir texto de marco, acción 486
- depurador. *Consulte* depurador JavaScript
- Depurador JavaScript 499
 - cuadro de advertencia 500
 - definir puntos de corte 503
 - ejecutar 499
 - entrar, salir, pasar 504
 - errores de lógica 502
 - errores de sintaxis 501
 - lista de variables 505
 - ventana 502
 - ver variables 505
- Depurador JS. *Consulte* Depurador JavaScript
- Derecha, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
- descargar
 - comportamientos 466
 - estimaciones de tamaño y tiempo 537
- Design Notes
 - añadir opciones de estado 141
 - configurar 139
 - desactivar 141
 - ejecutar un informe 146
 - guardar información sobre archivos 139
 - informes 145
 - introducción 138
 - para archivos Fireworks 144
 - para documentos y objetos 139
 - para objetos multimedia 316
- desproteger y proteger archivos 135–138
 - deshacer una protección 138
 - introducción 135
- Desproteger/proteger, informes 145
- Desproteger/proteger, opciones 136
 - introducir un nombre de protección 136
 - introducir una dirección de correo electrónico 136
- Destino, propiedad de imagen 283
- detectar navegadores y plug-ins 532
- Detener línea de tiempo, acción 495
- diagram. página. *Consulte* Disposición, plantillas
- diagram, planear
 - Consulte* Disposición, plantilla
- dibujar
 - capas 429
 - celdas y tablas de disposición 173
- diccionario ortográfico personal 270
- dirección de correo electrónico
 - usar con el sistema de desprotección/protección 136
- Dirección HTTP, campo 105, 106
- Director, crear películas Shockwave con 326
- Directorio del servidor, campo 130
- diseño de páginas 102
- diseño Web, niveles de experiencia 20
- disposición, planificar 102
- Dividir celda, comando 205
- Dividir marco, comandos 211
- documento, ventana
 - abrir documentos 154
 - aspectos básicos 74
 - barra de título 74
 - barra del lanzador 74
 - buscar texto 271
 - cambiar tamaño 75
 - seleccionar elementos 158
 - selector de etiquetas 74
 - Tamaño de ventana, menú emergente 74
 - tamaño del documento y tiempo de descarga 74

- documentos
 - abrir 154
 - buscar 270
 - comprobar vínculos 534
 - configurar propiedades 156
 - crear 154
 - crear, basados en plantillas 408
 - Design Notes, utilizar con 138
 - guardar 155
 - nuevos 154
 - plantillas, separar de 410
 - tamaño y tiempo de descarga 537
 - texto, añadir 244
 - título de página 156
 - vista previa en navegadores 532
- Documentos sin título 539
- documentos vinculados, abrir 537

- E**
- editar
 - activos 236
 - botón Flash, objetos 319
 - métodos abreviados de teclado 92
 - plantillas 397
- editar código (vista de Código o inspector de código) 350
- Editar contenido sin marcos, comando 226
- Editar hoja de estilos, comando 263
- Editar lista de fuentes, comando 252
- Editar, botón (inspector de propiedades de imagen) 283
- editor. *Consulte* editores externos
- editor de métodos abreviados de teclado 92
- editor externo
 - HTML, introd. 368
 - texto, introd. 368
- editores de texto
 - archivos creados con 154
- editores de texto. *Consulte* editores externos
- editores externos
 - BBEdit (sólo Macintosh), integración con 369
 - elementos multimedia 314
 - Fireworks. *Véase* integración de Fireworks y Dreamweaver
 - HomeSite (Windows) 347
 - imágenes 291
 - preferencia 300
- ejecución de Fireworks desde Dreamweaver. *Véase* integración de Fireworks y Dreamweaver
- Ejecutar y editar
 - preferencias 302
- elementos
 - alinear 284
 - ver invisibles 577
- elementos de biblioteca 415–423
 - añadir a páginas 417
 - cambiar color de resaltado 416
 - como activos. *Consulte* activos
 - convertir en editables en documentos 420
 - crear 415
 - editar 417
 - editar comportamientos en 420
 - eliminar 419
 - introducción 415
 - preferencias 416
 - propiedades 422
- elementos de biblioteca, exportar desde Fireworks 299
- elementos invisibles
 - comentarios 343
 - mostrar y ocultar 159
 - preferencias 160
 - secuencias de comandos 351
 - seleccionar 158
- elementos multimedia
 - insertar 313
 - parámetros 335
- Eliminar etiquetas de cierre adicionales, opción (preferencias de Reescritura de código) 363
- eliminar fotogramas de línea de tiempo 451
- Eliminar todo el formato específico de Word, opción 367
- Encabezado de columna, menú 185
- encabezado, etiquetas 250
- entidades 246
- equilibrar llaves 353
- errores de lógica en código JavaScript 502
- errores de sintaxis 501
- errores en código JavaScript 502
- Escala de grises, paleta de colores 88
- escribir código (vista de Código o inspector de código) 350
- Espacio celda, opción (Insertar tabla) 190
- Espacio V y Espacio H, propiedades de imagen 282

- Específico etiqueta, opción (preferencias de Colores de código) 361
- Establecer como página principal, comando 124
- establecer destino de vínculos
 - abrir un documento en una ventana nueva 378
 - en documentos 377
- establecer marcos como destino
 - _blank 226
 - _parent 226
 - _self 226
 - _top 226
- establecer navegadores de destino
 - convertir archivo para compatibilidad con 3.0 445
 - métodos abreviados 583
 - perfiles de navegadores 560
- Estilo, submenú 249
- estilos 259
 - aplicar estilos personalizados 265
 - convertir a HTML 268
 - crear 264
 - en conflicto 266
 - en plantillas 407
 - HTML 254
 - tabla de conversión de CSS a formato HTML 269
 - Consulte también* hojas de estilos
- estilos CSS
 - exportar 266
- Estilos CSS, panel 267
- estilos HTML
 - aplicar 256
 - borrar 256
 - crear 257, 257–258
 - editar 258
 - eliminar 256
 - eliminar del panel 256
 - modificar 258
 - Nuevo estilo, icono 258
 - usar en otros sitios 258
 - ver 256
- estilos personaliz. *Consulte también* hojas de estilos
- estructura de directorios, sitio. *Consulte* sitios
- etiq. de terceros
 - personalizar 565
- etiqueta
 - blockquote 252
 - ol 252
 - ul 252
- etiquetas
 - ajustar 355
 - aplicar 250
 - ASP 369
 - body 162, 339
 - buscar 273
 - CFML 369
 - de terceros, personalizar 565
 - editar 355
 - eliminar 359
 - en perfiles de navegadores 560
 - especificaciones 566
 - formato de texto 343
 - head 339
 - HTML 338
 - menus.xml, sintaxis 550
 - no válidas 346
 - seleccionar 158
 - superpuestas 346
 - tabla 196
 - tagspec 566
 - XML 346
- Etiquetas anidadas repetidas 539
- Etiquetas de fuentes anidadas combinables 539
- etiquetas de terceros
 - evitar reescribir 572
- etiquetas HTML. *Consulte* etiquetas 338
- Etiquetas no cerradas y mal anidadas, opción (preferencias de Reescritura de código) 363
- Etiquetas vacías que pueden borrarse 539
- eventos
 - cambiar en comportamientos 465
 - definidos 457
 - desencadenar acciones 461
 - disponibles para distintos navegadores y objetos 458
- Evitar solapamiento de capas, comando 444
- Excel. *Consulte* Microsoft Excel, importar archivos.
- exportación
 - archivos de Fireworks a Dreamweaver 298
 - capas CSS desde Fireworks 298
 - elementos de biblioteca desde Fireworks 299
- exportar
 - XML, notaciones de etiquetas para 414
- exportar estilos 266
- Exportar tabla, comando 208

expresiones regulares 276
extensiones 95
 volver a cargar 543

F

Favoritos, carpetas 240
Favoritos, lista (panel Activos) *Consulte* activos 233
fechas
 insertar 245
Filas y columnas de tabla, opción (preferencias de Formato de código) 362
Filas, opción (Insertar tabla) 190
Fireworks
 Design Notes en 144
Flujo de trabajo, informes 145
fondo
 imagen y color de página 157
 transparencia en 157
Fondo, opción (preferencias de Colores de código) 360
Formatear tabla, comando 200
formatos de archivos, imagen 279
formularios
 añadir a un documento 510
 añadir varios objetos 525
 botones Enviar 524
 campo de contraseña 512
 campos, validar 496
 comportamientos, usar con 527
 crear 510
 crear campos de archivo 515
 insertar tablas 525
 introducción 507
 menús de salto, crear 387
 objetos, añadir 511
 procesar 526
 secuencias de comandos de la parte del cliente 526
 secuencias de comandos de la parte del servidor 526
fotografías 279
fotogramas clave
 introducción 447
fotogramas por segundo (fps) 447

FTP
 conectar con un servidor Web 129
 determinar un directorio de servidor 130
 registro 148
 solucionar problemas 134
 transferir archivos con 129

FTP, opción 129

fuentes
 cambiar características 249
 cambiar combinaciones 252
 codificación, configurar fuentes para 90
Fuentes/codificación, preferencias 90
funciones, nuevas en Dreamweaver 22

G

General, preferencias 90
Generator, introducción a los objetos 325
GIF, imágenes
 como imágenes de rastreo 161
 usos para 279
grabar comandos 169
gráficos. *Consulte* imágenes
grupo de debate sobre Dreamweaver 16
guardar
 archivos en marcos y conjuntos de marcos 216
 buscar 275
 documentos 155
Guardar como plantilla, comando 397
Guardar conjunto de marcos como, comando 217
Guardar conjunto de marcos, comando 217
Guardar consulta, botón 275
Guardar marco como, comando 217
Guardar marco, comando 217
Guardar todos los marcos, comando 218
Guardar, comando 155
guía introductoria (por dónde empezar) 20
guías visuales
 imagen de rastreo 161
 introducción 160
 reglas 161

H

head, editar contenido de la sección 162

Historial, panel

automatizar tareas con 164

borrar la lista de historial 86

copiar y pegar pasos 167

crear comandos a partir de pasos de historial 168

introducción 84

número máximo de pasos, configurar 86

pasos, aplicar a otros objetos 165

repetir pasos 164

hoja estilos

introd. 259

hojas de estilos

editar hojas de estilos externas 263

externas 261

Consulte también estilos

hojas de estilos externas

crear 261

editar 263

vincular con 261

HomeSite (Windows) 347

hr (regla horizontal), insertar 254

HTML

actualizar código HTML de Fireworks colocado
en Dreamweaver 308

copiar y pegar desde Fireworks en Dreamweaver
297

editor externo 368

insertar desde Fireworks en Dreamweaver 296

HTML de Microsoft Word

importar 366

limpiar 366

HTML, archivos

importar 154

HTML, documentos. *Consulte* documentos 154

I

Ignorar diferencias de espacios en blanco, opción 272

imagen de rastreo 161

Imagen de sustitución, campo de texto 290

imagen espaciador 188

imágenes

alinear 251

aplicar comportamientos a 294

cambiar archivo de origen con líneas de tiempo
452

cambiar tamaño visualmente 285

carga previa (comportamiento) 484

como activos. *Consulte* activos

editar 291

editores de imágenes externos 291

en tablas 192

escalabilidad 285

formatos admitidos 279

insertar 280

insertar en vista de Disposición 177

intercambiar (comportamiento) 493

mapas de imagen 286

métodos abreviados 582

propiedades 281

restaurar intercambiadas (comportamiento) 494

imágenes de espaciador 186

preferencias 186

imágenes de sustitución 289

comprobar 290

crear 290

crear un vínculo 290

importar

archivos HTML de Word 154

Importar datos de tabla, comando 192

Importar HTML de Word, comando 154, 366

incrustar audio 329

Índice Z, opción (para capas)

cambiar orden de apilamiento 441

Índice, Ayuda 15

Inferior absoluta, alineación (inspector de propiedades
de imagen) 284

Inferior, alineación (inspector de propiedades de
imagen) 284

Información básica, ficha (Design Notes) 140

informes 145

comprobar un sitio con 538

crear 538

flujo de trabajo 145

Protegido por 145

informes de sitios 145

- inserción
 - código HTML de Fireworks en Dreamweaver 296
 - imágenes de Fireworks en Dreamweaver 296
 - insertar
 - activos 233
 - applets de Java 334
 - botón Flash, objetos 317
 - caracteres especiales 246
 - controles ActiveX 332
 - elementos multimedia 313
 - fechas 245
 - imágenes 280
 - imágenes de sustitución 290
 - objetos Generator 325
 - películas Flash 323
 - películas Shockwave 326
 - server-side includes 424
 - texto Flash, objetos 320
 - insertar activos. *Consulte* activos
 - Insertar barra de navegación, cuadro de diálogo 391
 - Insertar campo de imagen, comando 524
 - Insertar datos tabulares, comando 192
 - Insertar menú de salto, cuadro de diálogo 387
 - Insertar punto de fijación con nombre, cuadro de diálogo 380
 - Insertar vínculo de correo electrónico, cuadro de diálogo 382
 - inspector de código
 - abrir 349
 - ventana de documento, cambiar a 349
 - inspector de imagen 286
 - inspector de propiedades
 - ampliar 83
 - imágenes 281
 - mostrar 82
 - películas Flash, propiedades 324
 - películas Shockwave, propiedades 326
 - propiedades de applets de Java 334
 - propiedades de controles ActiveX 333
 - propiedades de elemento de biblioteca 422
 - propiedades de plug-ins de Netscape Navigator 330
 - reparar vínculos rotos 536
 - zonas interactivas 287
 - inspectores
 - abrir y cerrar con la barra del lanzador 77
 - inspector de imagen 286
 - inspector de propiedades 82
 - métodos abreviados 585
 - Consulte también* paneles
 - instalar Dreamweaver 12
 - integración con BBEdit (sólo Macintosh) 369
 - integración con SourceSafe 131
 - integración con WebDAV 131
 - integración de Dreamweaver y Fireworks. *Véase*
 - integración de Fireworks y Dreamweaver
 - integración de Fireworks y Dreamweaver
 - actualizar código HTML de Fireworks 308
 - cambiar el tamaño de las imágenes de Fireworks 306
 - comando, Optimizar imagen en Fireworks 305
 - crear álbumes de fotografías Web 309
 - editar animaciones de Fireworks 307
 - ejecutar y editar imágenes de Fireworks 302
 - ejecutar y editar tablas de Fireworks 304
 - ejecutar y optimizar imágenes de Fireworks 305
 - exportar capas CSS 298
 - exportar elementos de biblioteca de Dreamweaver 299
 - insertar archivos de Fireworks 295
 - notas de diseño 301
 - preferencia de editor externo 300
 - preferencias de Ejecutar y editar 302
 - integrar Dreamweaver con otras aplicaciones 91
 - interactividad 19
 - Intercambiar imagen, acción 493
 - introducción a Dreamweaver 11
 - Ir a fotograma de línea de tiempo, acción 494
 - Ir a URL, acción 479
 - Ir, botón, asociar a un menú de salto 481
 - Izquierda, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
- J**
- JavaScript
 - acciones 458
 - alertas 483
 - ampliar Dreamweaver 564
 - archivos 154
 - ejecutar 469
 - insertar secuencias de comandos 351

JavaServer Pages (JSP) 570

JPEG, imágenes

como imágenes de rastreo 161

usos para 279

L

Lanzador

barra del lanzador 77

lanzador y barra del lanzador

botones predeterminados 74

personalizar 77

lecciones, introducción 14

Lenguaje, propiedad de secuencia de comandos 353

Limpiar CSS, opción 367

Limpiar etiquetas , opción 367

Limpiar HTML de Word, comando 366

Limpiar HTML, comando 364

Línea de base, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284

líneas de tiempo

adjuntar un comportamiento 464

añadir objetos a 449

añadir y eliminar fotogramas 451

cabezal de reproducción 447

cambiar archivo de origen de imagen 452

cambiar propiedades de capa 452

controlar con comportamientos 456

crear 449

crear bucles 451

cuadros clave 449

en plantillas 407

métodos abreviados 582

modificar 451

múltiples 453

reproducir automáticamente 451

reproducir y detener con comportamientos 495

rutas complejas 450

sugerencias de animación 455

lista de variables 505

listas

crear 248

listas de desplazamiento 520

listas sin ordenar, crear 248

Llamar JavaScript, acción 469

llaves, equilibrar 353

Local/red, opción 129

M

Macromedia Director, crear películas Shockwave con 326

macros (crear comandos) 168

manejadores de eventos *Consulte* eventos

Manual de Dreamweaver 14

map, etiqueta 286

Mapa, propiedad de imagen 282

mapas de bits, cambiar tamaño 285

Consulte también imágenes

mapas de imagen

crear de la parte del cliente 286

introducción 286

seleccionar múltiples zonas interactivas 288

zonas interactivas 286

mapas de imagen de la parte del servidor 286

mapas del sitio

actualizar después de realizar cambios 124

Actualizar local, comando 124

ampliar una rama 126

añadir archivos a un sitio 123

cambiar vínculos en 385

contraer una rama 126

editar páginas 123

eliminar vínculos en 385

Establecer como página principal, comando 124

guardar como archivo de imagen 126

marcar archivos ocultos 125

métodos abreviados 584

mostrar archivos dependientes en 125

Mostrar archivos dependientes, opción 125

mostrar archivos ocultos 125

Mostrar títulos de páginas, opción 124

renombrar páginas en 124

seleccionar múltiples páginas en 123

ver 116

ver una rama de 126

Vincular a archivo existente, comando 123

Vincular a nuevo archivo, comando 123

vínculos 385

marcadores para elementos invisibles 159

- marcos 209, 209–227
 - anidados 214
 - bordes 224
 - cambiar contenido 225
 - cambiar el color de fondo 225
 - cambiar tamaño 223
 - compatibilidad con navegadores 226
 - comportamientos, usar con 227
 - crear 211, 213
 - eliminar 213
 - establecer destino 225
 - guardar 216
 - introducción 209
 - métodos abreviados 580
 - panel 215
 - pasos para crear 211
 - propiedades 219
 - seleccionar 215
 - utilizar vínculos 225
 - Marcos y conjuntos de marcos, opción (preferencias de Formato de código) 362
 - Marcos, panel 215
 - material de referencia 25
 - May/min atributos, opción (preferencias de Formato de código) 363
 - May/min etiquetas, opción (preferencias de Formato de código) 363
 - Medio absoluta, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
 - Medio, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
 - Mensaje emergente, acción 483
 - Menú de salto Ir, acción 481
 - Menú de salto, acción 480
 - menú emergente
 - crear 522
 - menús contextuales 78, 79
 - personalizar 547
 - menús de acceso directo *Consulte* menús contextuales
 - menús de salto
 - añadir menú de salto 387
 - crear un mensaje de selección para 387
 - Ir, añadir automáticamente botones 387
 - menús, personalizar 545
 - menus.xml, archivo
 - sintaxis 550
 - métodos abreviados de teclado 575, 575–589
 - editar 92
 - editar, archivo menus.xml 549
 - Microsoft Excel, importar archivos 192
 - Microsoft Word
 - abrir archivos 154
 - minilanzador *Consulte* lanzador y barra del lanzador 74
 - modificar
 - propiedades de página 156
 - mostrar
 - capas 442
 - imagen de rastreo 162
 - mostrar elementos invisibles 159
 - Mostrar fichas de tabla de disposición, opción 172
 - Mostrar Lanzador en barra de estado, opción 77
 - Mostrar registro al terminar, opción 365
 - Mostrar títulos de páginas en el mapa del sitio 124
 - Mostrar-Ocultar capas, acción 491
 - muestras de color 88
 - multimedia *Consulte* elementos multimedia
- N**
- navegador principal 533
 - navegador secundario 533
 - navegadores
 - archivos compatibles con 3.0 445
 - colores seguros 89
 - compatibilidad, comprobar 531
 - compatibilidad, planificar 99
 - comprobar versiones 471
 - detectar 532
 - establecer destino 531
 - perfiles, crear 562
 - perfiles, editar 560
 - principal, definir 533
 - secundario, definir 533
 - vista previa en 532
 - y estilos CSS 268
 - negrita 249
 - Netscape Navigator, plug-ins
 - propiedades 330
 - reproducir en la ventana de documento 331
 - solucionar problemas 332
 - NFS, servidores 129
 - Ninguna, opción 129
 - no válidas, etiquetas
 - mostrar 346

- Nombre del sitio, campo 105, 106
- Nombre, propiedad (inspector de propiedades de imagen) 281
- notas de diseño, integración de Fireworks y Dreamweaver 301
- nuevas funciones de Dreamweaver 22
- Nuevo de plantilla, comando 155
- Nuevo desde plantilla, comando 408
- Nuevo, comando 154
- Nunca reescribir HTML en archivos con extensiones, opción (preferencias de Reescritura de código) 364

O

- objetos
 - añadir a formularios 511
 - añadir Design Notes 140
 - casillas de verificación y botones de opción 517
 - crear 544
 - insertar 244
 - insertar con el panel Objetos 80
 - métodos abreviados 585
- objetos de división
 - editar divisiones de tabla de Fireworks desde Dreamweaver 304
- objetos Flash, propiedades 321
- Objetos, panel
 - acoplables 83
 - categorías 81
 - introducción 80
 - personalizar 543
 - preferencias 82
 - volver a cargar 543
- obtener archivos de un servidor remoto 147
- Obtener archivos más nuevos de remoto, opción 151
- Obtener más comportamientos, comando 467
- Obtener y colocar archivos más nuevos, opción 151
- Obtener, comando 147
- ocultar elementos invisibles 159
- ol, etiq. 252
- onBlur, evento 496
- opciones de visualización
 - fuentes 90
 - paneles flotantes 84
- optimizar
 - imágenes de Fireworks desde Dreamweaver 305

- orden de apilamiento
 - cambiar con líneas de tiempo 452
 - capas 441
- ordenar vistas 348
- Orig base, propiedad de imagen 283
- Orig, propiedad de imagen 282
- Origen, propiedad de secuencia de comandos 353
- ortografía
 - comprobar 270
 - diccionarios, editar 270
- Ortografía, comando 270
- Otras palabras clave, opción (preferencias de Colores de código) 361

P

- Package Manager 95
- página principal, establecer 124
- páginas
 - cambiar el título 156
 - color 157
 - colores predet. de texto 157
 - Design Notes, utilizar con 138
 - diseñar 102
 - imagen de fondo 157
 - propiedades, y plantillas 399
 - tamaño 537
 - tiempo de descarga estimado 537
 - vista previa en navegadores 532
- páginas de ayuda de Dreamweaver 14
- Palabras clave reservadas, opción (preferencias de Colores de código) 361
- paletas de colores 88
- Panel Capas 430
- Panel Comportamientos 458
- Panel Líneas de tiempo 447
- paneles
 - abrir y cerrar con la barra del lanzador 77
 - acoplables 83
 - barra del lanzador 77
 - configurar preferencias de paneles flotantes 84
 - Historial, panel 84
 - Inspector de código 87
 - métodos abreviados 585
 - Objetos, panel 80
 - Panel Comportamientos 458
- paneles flotantes
 - Consulte* paneles

- paneles flotantes acoplables 83
- Parámetros, cuadro de diálogo 335
- párrafo, etiquetas 250
- pasar por el código 504
- Pegar como texto, comando 244
- pegar pasos de historial 167
- películas
 - insertar 313
- Películas Flash
 - controlar 474
- películas Flash
 - cambiar tamaño 285
 - como activos. *Consulte* activos
 - insertar 323
 - introducción 316
 - propiedades 324
- películas MPEG
 - como activos. *Consulte* activos
- películas QuickTime
 - como activos. *Consulte* activos
 - insertar 330
- Películas Shockwave
 - controlar 474
- películas Shockwave
 - cambiar tamaño 285
 - como activos. *Consulte* activos
 - insertar 326
 - introducción 326
 - propiedades 326
- perfil del formato de origen 558
- perfiles
 - formato de código HTML 558
 - navegadores 560
- Permitir desproteger y proteger archivo, opción 136
- personalizar Dreamweaver 541, 541–573
 - aspectos básicos 91
 - barra del lanzador y lanzador 77
 - cuadros de diálogo 557
 - etiq. de terceros 565
 - menús 545
 - Objetos, panel 543
- PHP Hypertext Preprocessor 571
- píxeles transparentes en el fondo 157
- planificar
 - diseño 102
- planificar la navegación de un sitio 102
- planificar sitios 97
 - activos 103
 - audiencia 97
 - estructura 100
 - objetivos 97
- plantillas 395–414
 - aplicar a documento 234
 - aplicar a un documento existente 408
 - cambiar colores de resaltado 403
 - como activos. *Consulte* activos
 - convertir una región en no editable 407
 - crear 397
 - crear documentos nuevos con 155, 408
 - crear plantillas de botones Flash 323
 - definir regiones editables 402
 - documentos basados en, crear 408
 - editar 397, 398
 - hacer clic en regiones bloqueadas 405
 - introducción 395
 - localizar regiones editables 410
 - métodos abreviados 584
 - modificar 411
 - preferencias 403
 - propiedades de página 399
 - regiones editables y bloqueadas 401
 - renombrar 398
 - separar documento de 410
 - Templates, carpeta 397
 - usar comportamientos 407
 - usar estilos 407
 - usar líneas de tiempo 407
 - ver regiones 404
 - XML 412
- plug-ins
 - cambiar tamaño 285
 - comprobar 472
 - detectar 532
 - métodos abreviados de reproducción 584
 - Netscape Navigator 330
 - reproducir en la ventana de documento 331
 - solucionar problemas 332
- PNG, imágenes
 - como imágenes de rastreo 161
 - usos para 279
- Predet. etiqueta, opción (preferencias de Colores de código) 361

- Predet. naveg., alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
 - preferencias
 - actualizar vínculos 384
 - barra de estado 76
 - bibliotecas 416
 - Capas 432
 - Colores de código 360
 - diccionario ortográfico 270
 - editores externos 314
 - Ejecutar y editar 302
 - Elementos invisibles 160
 - Formato de código 361
 - Fuentes/codificación 90
 - General 90
 - introducción 89
 - Objetos, panel 82
 - Paneles 84
 - paneles flotantes 84
 - plantilla 403
 - Previsualizar usando el servidor local (vínculos relativos a la raíz) 375
 - Quick Tag Editor 359
 - Reescritura de código 363
 - Sitio 113
 - Tipos de archivo/editores 315
 - vista de Disposición 188
 - Vista previa en el navegador 533
 - Previsualizar usando el servidor local, comando 375
 - procesadores de texto, archivos creados con 154
 - procesar formularios 526
 - propiedades
 - applets de Java 334
 - cambiar con comportamientos 470
 - capas 437
 - celda de disposición 180
 - columnas, filas y celdas 198
 - conjuntos de marcos 221
 - controles ActiveX 333
 - de documento, configurar 156
 - imagen 281
 - marco 219
 - mostrar 82
 - múltiples capas 440
 - películas Flash 324
 - películas Shockwave 326
 - tabla 197
 - tablas disposición 181
 - zonas interactivas 287
 - propiedades de página
 - cambiar títulos 156
 - proporción, mantener 285
 - Proteger archivos al abrir, opción 136
 - Punto de fijación con nombre, comando 380
 - Punto de fijación, objeto (panel Objetos) 380
 - puntos de corte en el depurador JavaScript 503
 - puntos de fijación con nombre 380
 - crear 380
- Q**
- Quick Tag Editor
 - abrir 355
 - introducción 355
 - menú de sugerencias sobre atributos 358
 - preferencias 359
 - Quitar Comentarios HTML ajenos a Dreamweaver, opción 364
 - Quitar Comentarios HTML de Dreamweaver, opción 365
 - Quitar Etiqueta(s) específica(s), opción 365
 - Quitar Etiquetas anidadas repetidas, opción 364
 - Quitar Etiquetas vacías, opción 364
 - Quitar fotograma, comando 449
 - Quitar la marca de región editable, comando 407
 - Quitar línea de tiempo, comando 453
- R**
- ramas, ampliar y contraer en el mapa del sitio 126
 - recursos informativos sobre tecnologías Web 25
 - Redefinir etiqueta HTML, opción 264
 - Referencia, panel 344
 - regiones bloqueadas
 - hacer clic en 405
 - regiones, bloqueadas
 - hacer clic en 405
 - Registrar ruta de capa, comando 450
 - reglas 161
 - reglas horizontales, insertar y modificar 254
 - Relleno celda, opción (Insertar tabla) 190
 - Rep. autom., opción 447
 - Rep. Autom., opción (panel Líneas de tiempo) 448

- Reparar etiquetas mal anidadas, opción (Limpiar HTML de Word) 367
- repetir pasos 164
- Reproducir línea de tiempo, acción 495
- reproducir objetos Flash 319
- Reproducir sonido, acción 483
- Reproducir, botón 165
- requisitos del sistema
 - Macintosh 12
 - Windows 12
- Restablecer origen, comando 161
- Restablecer posición, comando 162
- Restaurar imagen intercambiada, acción 494
- reutilizar
 - buscar 275
 - elementos de biblioteca 417
 - plantillas 408
- Roundtrip HTML 346
- Rueda de color (Colores del sistema), botón 88
- rutas
 - absolutas 372
 - relativas a la raíz 374
 - relativas al documento 373
- rutas absolutas 372
- rutas relativas a la raíz
 - configurar 377
 - introducción 374
 - Previsualizar usando el servidor local, preferencia 375
- rutas relativas a la raíz del sitio. *Consulte* rutas relativas a la raíz
- rutas relativas al documento
 - configurar 377
 - introducción 373

S

- salto, menús de 387
 - cambiar elementos de menú 388
 - editar 480
 - Ir, botones 481
- Salto de línea, opción (preferencias de Formato de código) 362
- sangrar 252
- Sangría, opción (preferencias de Formato de código) 362

- secuencias de comandos
 - como activos. *Consulte* activos
 - editar 352
 - editar externas 351
 - introducir 351
 - llaves equilibradas 353
 - mostrar en documento 160
 - ver funciones 354
- seleccionar
 - capas 433
 - celdas y tablas diagram. 179
 - marcos y conjuntos de marcos 215
 - objetos en la ventana de documento 158
- Seleccionar local más reciente, comando 150
- Seleccionar remoto más reciente, comando 150
- selector de color
 - Dreamweaver 88
 - sistema 88
- Separar de plantilla, comando 410
- Separar del original, opción 420
- server-side includes 423
 - editar 425
 - insertar 424
 - introducción 423
- Servidor FTP, campo 129
- servidores
 - AppleTalk 129
 - definir sitios remotos 128
 - NFS 129
 - opciones de acceso 129
 - solucionar problemas de configuración 134
- servidores Web. *Consulte* servidores
- sincronizar sitios local y remoto 150
- sintaxis de menus.xml 550
- Sitio, lista
 - actualizar 232
- Sitio, preferencias 113
- Sitio, ventana
 - aspectos básicos 115
 - buscar archivos 127
 - buscar texto 271
 - cambiar visualización 117
 - Colocar, comando 148
 - introducción 110
 - mapas del sitio 116
 - Obtener, comando 147
 - opciones de la barra de herramientas 111

- Ver archivos del sitio 111
 - Ver mapa del sitio 111
 - ver sitios locales 115
 - sitios
 - añadir archivos y carpetas 118
 - buscar archivos en 270
 - caché 384
 - cambiar vínculos en todo el sitio 386
 - cambiar visualización 117
 - compatibilidad con navegadores 99, 531
 - comprobar vínculos 534
 - crear nuevos 104
 - Design Notes, utilizar con 138
 - desproteger y proteger archivos 135
 - editar existentes 106
 - editar remotos 107
 - ejecutar informes 145
 - estructura y navegación 109
 - grandes, activos en 238
 - local, buscar archivos en 127
 - local, carpeta raíz 104
 - locales y remotos 97
 - locales, asociar a un servidor remoto con 128
 - locales, crear 104
 - locales, ver 115
 - material de referencia 25
 - métodos abreviados 583
 - planificar la navegación 102
 - quitar de la lista de sitios 108
 - remotos, buscar archivos en 127
 - remotos, carpeta raíz 130
 - remotos, configurar 128
 - remotos, definir 128
 - remotos, opciones de acceso 129
 - remotos, solucionar problemas de configuración
 - 134
 - reparar vínculos rotos 535
 - seleccionar archivos actualizados 118
 - ver 115
 - vista previa en navegadores 532
 - sitios locales *Consulte* sitios 104
 - SO Mac, paleta de colores 88
 - SO Windows, paleta de colores 88
 - solucionar problemas
 - hacer clic en regiones bloqueadas 405
 - plug-ins de Navigator 332
 - transferir archivos 148
 - sonido 327, 327–329
 - añadir a una página 327
 - reproducir 483
 - SourceFormat.txt, archivo 360
 - SourceSafe, integración 131
 - subrayado 249
 - Superior, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
 - superpuestas, etiquetas 346
- T**
- tablas 525
 - ajustar filas y columnas 201
 - alinear 199
 - añadir bordes a 197
 - añadir color de fondo a 198
 - añadir contenido a 191
 - añadir imágenes de fondo a 198
 - añadir y eliminar filas y columnas 202
 - anidar 204
 - borrar ancho y alto de celda 202
 - cambiar ancho de columna 201
 - cambiar tamaño 201
 - celdas, dividir 205
 - columnas, filas y celdas 198
 - combinar celdas 205
 - Consulte* tablas disposición
 - Consulte también* vista de Disposición
 - convertir de capas 443
 - crear 190
 - diseños predefinidos para 200
 - etiquetas HTML 196
 - formatear 196
 - importar 192
 - introducción 189
 - métodos abreviados 580
 - No aj., opción 199
 - ordenar 207
 - propiedades 197
 - seleccionar elementos 194
 - Consulte también* columnas, filas y celdas

- tablas de disposición
 - anidadas 176
 - borrar alto 181
 - cambiar tamaño 179
 - Desanidar 181
 - dibujar 173
 - Igualar ancho 181
 - mover 179
 - preferencias 188
 - Quitar todos los espaciadores 181
 - seleccionar 179
 - tablas disposición 172
 - alinear 181
 - color fondo 181
 - contorno 188
 - espaciado celdas 181
 - fondo 188
 - formato 181
 - relleno celdas 181
 - Tachar (Color predeterminado), botón 88
 - tamaño de páginas, cambiar tamaño para ajustar a monitor 75
 - Tamaño de sangría, opción (preferencias de Formato de código) 362
 - Tamaño de tabulación, opción 362
 - Tamaño de ventana, menú emergente 74
 - tamaño del monitor, cambiar tamaño de páginas para ajustar 75
 - teclado, métodos abreviados *Consulte* métodos abreviados de teclado
 - texto
 - alineación 251
 - añadir a documentos 244
 - aplicar formato 243
 - aplicar formato con estilos HTML 254
 - buscar en documentos 271
 - cambiar color de 234, 251
 - cambiar combinaciones de fuentes 252
 - color, cambiar 251
 - colores predet. en páginas 157
 - editores externos. *Consulte* editores externos
 - formato de etiquetas 343
 - métodos abreviados de edición 578
 - métodos abreviados de formato 579
 - sangrar 252
 - Texto alternativo que falta 539
 - Texto Flash, cuadro de diálogo 320
 - texto Flash, objetos
 - insertar 320
 - previsualizar 319
 - propiedades 321
 - Texto, opción (preferencias de Colores de código) 360
 - TextoSuperior, alineación (inspector de propiedades de imagen) 284
 - tiempo de descarga 74
 - tipo de archivo predeterminado, cambiar 542
 - tipos de archivo
 - archivos Flash 316
 - Tipos de archivo/editores, preferencias 315
 - títulos
 - cambiar 156
 - Toda la información, ficha (Design Notes) 140
 - Tono continuo, paleta de colores 88
 - transferir archivos, solucionar problemas 148
 - transparentes, píxeles en el fondo 157
- U**
- ul, etiq. 252
 - URL
 - aplicar a selección 234
 - como activos. *Consulte* activos
 - crear activos de URL 240
 - URL. *Consulte* rutas
 - Usar cortafuegos, opción 130
 - Usar expresiones regulares, opción 272
 - Usar, opción (preferencias de Formato de código) 362
 - usemap, atributo 286
 - utilizar Dreamweaver con Visual SourceSafe 133
 - Utilizar FTP pasivo, opción 130
 - utilizar informes para comprobar un sitio 538
- V**
- Validar formulario, acción 496
 - VBScript 351
 - Velocidad de conexión, opción 76
 - ventana de documento
 - inspector de código, cambiar a 349
 - marcos en 217
 - reproducir plug-ins de Navigator 331
 - ventanas
 - métodos abreviados 585
 - Consulte también* inspectores, paneles

- ver
 - contenido de head 162
 - elementos invisibles 159
 - HTML editable y bloqueado en plantillas 405
 - ordenar vistas 348
 - regiones editables y bloqueadas en plantillas 404
 - sitios 115
 - vista de Código y de Diseño 348
- Ver archivos del sitio 118
- Verificador de vínculos, cuadro de diálogo 535
- Vínc. visitados, opción de color (Prop. de la página) 157
- vincular
 - a hoja de estilos CSS externa 262
 - con punto de fijación con nombre mediante icono de señalización de archivo 381
 - con un documento mediante el icono de señalización de archivo 378
 - documentos 377
 - puntos de fijación 380
- Vincular a archivo existente, comando 123
- Vincular a nuevo archivo, comando 123
- Vincular hoja de estilos externa, cuadro de diálogo 262
- Vincular, propiedad de imagen 282
- vínculos
 - abrir origen 385
 - actualizar 384
 - aplicar a selección 234
 - archivo de caché 384
 - cambiar en todo el sitio 386
 - cambiar marcos con 225
 - comprobar 534
 - con documentos 376
 - con hojas de estilos 261
 - con puntos de fijación 380
 - eliminar 385
 - establecer destino 376
 - mapa del sitio 385
 - métodos abreviados 582
 - relativos a la raíz del sitio 377
 - relativos al documento 377
 - reparar 535
 - Vínculos activos, opción de color (Prop. de la página) 157
 - vínculos de correo electrónico
 - cambiar 386
 - crear 382, 383
 - vínculos de secuencia de comandos
 - cambiar 386
 - crear 383
 - vínculos externos 534
 - vínculos nulos
 - cambiar 386
 - crear 383
 - vínculos rotos 534
 - visita guiada, introducción 13
 - vista d Disposición
 - autoinsertar espaciadores 188
 - vista de Código
 - abrir 348
 - abrir archivos no HTML 354
 - escribir y editar código 350
 - opciones 349
 - ordenar vistas 348
 - vista de Diseño
 - mostrar con vista de Código 348
 - ordenar vistas 348
 - vista de Disposición 171, 171–188
 - añadir contenido a 177
 - ancho fijo 183
 - aplicar formato a celdas de disposición 180
 - autoampliar 183
 - borrar alto de celdas 178
 - Borrar atributos de alto 181
 - configurar ancho 183
 - cuadrícula 177
 - Desanidar 181
 - dibujar celdas y tablas de disposición 173
 - Encabezado de columna, menú 185
 - espaciado de celdas 181
 - Igualar ancho 181
 - imágenes de espaciador 186
 - preferencias 188
 - preferencias de imagen de espaciador 186
 - Quitar todos los espaciadores 181
 - relleno de celdas 181
 - tablas de disposición anidadas 176

- vista Disposición
 - cambiar 171
 - cambiar tamaño celdas y tablas diagram. 179
 - celdas y tablas disposición 172
 - contorno celda 188
 - fondo 188
 - formato tablas diag. 181
 - introd. 171
 - mover celdas y tablas diagram. 179
 - resalto celda 188
 - seleccionar celdas y tablas diagram. 179
- Vista previa en el navegador, comando 533
- Vista previa en el navegador, preferencias 533
- vista previa en navegadores
 - introducción 532
 - métodos abreviados 583
- Visual SourceSafe
 - integración con Dreamweaver 133
- volver a cargar extensiones 543

W

- WebDAV, integración 131
- Word, HTML. *Consulte* HTML de Microsoft Word

X

- XML 413
 - en plantillas 412
 - etiquetas 346
 - introducción 413
 - menus.xml, archivo 550
 - notaciones de etiquetas al exportar 414
 - tagspec, etiqueta 566

Z

- zonas interactivas
 - aplicar comportamientos a 294
 - cambiar tamaño 289
 - en mapas de imagen 286
 - propiedades 287
 - seleccionar múltiples en un mapa de imagen 288