ADOBE® DREAMWEAVER® CS4
사용

Adobe

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Windows® 및 Mac OS용 Adobe® Dreamweaver® CS4 사용

이 설명서가 일반 사용자 계약서를 포함하는 소프트웨어와 함께 배포될 경우 이 설명서와 설명서에서 설명하는 소프트웨어는 허가 하에 제공되며 사용권 조항에 따라서만 사용하거나 복사할 수 있습니다. 사용권이 허가된 경우를 제외하고는 Adobe Systems Incorporated의 사전 서면 허가 없이 이 설명서의 어떠한 부분도 검색 시스템으로 재생하거나 저장할 수 없으며 전자, 기계, 녹음, 기타 어떤 형식이나 방법으로도 전달할 수 없습니다. 이 설명서의 내용은 일반 사용자 사용권 계약서를 포함하는 소프트웨어와 함께 배포되지 않는 경우에도 저작권 법의 보호를 받습니다.

이 설명서의 내용은 정보 사용 목적으로만 제공되며 사용자에게 통보 없이 변경될 수 있습니다. 또한 Adobe Systems Incorporated가 법적인 책임을 지는 것으로 해석되어서는 안 됩니다. Adobe Systems Incorporated는 이 설명서에 있을 수 있는 정보의 오류나 부정확성에 대해 어떠한 책임과 의무도 지지 않습니다.

프로젝트에 포함하려는 기존 아트워크 또는 이미지는 저작권 법으로 보호받고 있으므로 주의하십시오. 허가 없이 새 작업에 이러한 자료를 포함시킬 경우 저작권자의 권리를 침해할 수 있습니다. 저작권 소유자로부터 필요한 권한을 부여받으십시오.

샘플 템플릿에 언급된 회사 이름은 예를 들기 위해 사용되었으며 실제 조직과는 아무런 관련이 없습니다.

Adobe, the Adobe logo, ActionScript, ColdFusion, Contribute, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashPaper, FreeHand, HomeSite, Illustrator, InDesign, JRun, Shockwave, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java, Solaris, and SunOS are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Linux is the registered trademark of Linus Torvalds in the U.S. and other countries. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the US and other countries. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. Times New Roman is a registered trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and may be registered in certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com). You cannot use the MP3 compressed audio within the Software for real time or live broadcasts. If you require an MP3 decoder for real time or live broadcasts, you are responsible for obtaining this MP3 technology license.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/)

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Sorenson Spark.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product includes software developed by Fourthought, Inc. (http://www.fourthought.com).

This product includes software developed by CollabNet (http://www.Collab.Net/)

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are “Commercial Items,” as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of “Commercial Computer Software” and “Commercial Computer Software Documentation,” as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublishedrights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

목차

1장: 리소스

활성화 및 등록 1

도움말 및 지원 2

서비스, 다운로드 및 추가 항목 2

새로운 기능 3

2장: 작업 영역

Dreamweaver 워크플로 및 작업 영역 6

문서 윈도우 작업 18

툴바, 관리자 및 컨텍스트 메뉴 사용 21

CS4 작업 영역 사용자 정의 23

키보드 바로 가기 32

확장 기능 34

3장: Dreamweaver 사이트 작업

Dreamweaver 사이트 설정 36

Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트 관리 49

사이트를 정의하지 않고 파일 작업하기 55

기본 탭 옵션 56

4장: 파일 만들기 및 관리

문서 만들기 및 열기 61

파일 및 폴더 관리 71

서버에서 파일 내려받기 및 올리기 80

파일 체크 인 및 체크 아웃 84

파일 동기화 92

InContext Editing 파일 만들기 93

파일 간 다른 내용 비교 98

파일 롤백(Contribute 사용자) 101

사이트에서 파일 및 폴더 숨기기 101

디자인 노트에 파일 정보 저장 104

사이트 테스트 106

5장: 에셋 및 라이브러리 관리

에셋 및 라이브러리 110

에셋 사용하기 111

즐겨찾기 에셋 목록 작성 및 관리하기 115

라이브러리 항목 작업 117

6장: CSS를 사용하여 페이지 만들기

CSS(Cascading Style Sheet)의 이해 122
CSS 만들기 및 관리 126
CSS를 사용한 페이지 레이아웃 144
div 태그 사용하기 160

7장: HTML로 페이지 레이아웃 지정하기

레이아웃에 시각 도구 사용하기 165
표를 이용하여 내용 표시 168
프레임 사용하기 182

8장: 페이지에 내용 추가

페이지 작업 194
텍스트 추가 및 서식 적용 206
이미지 추가 및 수정하기 220
SWF 파일 삽입 231
FLV 파일 삽입 235
사운드 추가하기 238
기타 미디어 객체 추가하기 240
작업 자동화 247

9장: 링크 및 내비게이션

링크 및 내비게이션 253
링크하기 255
점프 메뉴 262
내비게이션 막대 264
이미지 맵 265
링크 문제 해결하기 267

10장: 페이지 미리 보기

Dreamweaver에서 페이지 미리 보기 270
브라우저에서 페이지 미리 보기 272
휴대용 장치에서 페이지 미리 보기 273

11장: 페이지 코드 작업

Dreamweaver 코드 작성에 대한 일반 정보 274
코드 작성을 위한 작업 환경 설정 279
코드 작성 환경 설정 280
코드 작성 및 편집 284
코드 축소 298
코드 최적화 및 디버그 300
디자인 뷰에서 코드 편집 304
페이지의 헤드 내용으로 작업 310
서버측 포함 사용 314

태그 라이브러리 관리 316
Dreamweaver에 사용자 정의 태그 가져오기 318

12장: JavaScript 비헤이비어 추가

JavaScript 비헤이비어 사용 321
내장 Dreamweaver 비헤이비어 적용 324

13장: 기타 응용 프로그램 작업

응용 프로그램 간 통합 338
Fireworks 작업 339
Photoshop 작업 345
Flash 작업 354
Bridge 작업 354
Device Central 작업 356
ConnectNow 작업 357
웹 서비스에 대한 연결 관리 358

14장: 템플릿 만들기 및 관리

Dreamweaver 템플릿 359
템플릿 및 템플릿 기반 문서 인식 363
Dreamweaver 템플릿 만들기 366
편집 가능 영역 만들기 369
반복 영역 만들기 370
옵션 영역 사용하기 372
편집 가능 태그 속성 정의하기 374
중첩 템플릿 만들기 376
템플릿 편집, 업데이트 및 삭제하기 378
템플릿 내용 내보내기 및 가져오기 381
기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기 383
템플릿 기반 문서에서 내용 편집하기 384
템플릿 구문 386
템플릿의 제작 환경 설정 388

15장: Spry 페이지를 시각적으로 작성

Spry 프레임워크 390
Spry 위젯 작업(일반 지침) 390
아코디언 위젯으로 작업 392
메뉴 막대 위젯으로 작업 394
축소 가능 패널 위젯 작업 399
탭 패널 위젯 작업 401
도구 설명 위젯으로 작업 404
유효성 검사 라디오 그룹 위젯 작업 405
유효성 검사 텍스트 필드 위젯 작업 409
유효성 검사 텍스트 영역 위젯 작업 413

유효성 검사 선택 위젯 작업 416
유효성 검사 체크 상자 위젯 작업 419
유효성 검사 암호 위젯 작업 421
유효성 검사 확인 위젯 작업 425
Spry를 사용하여 데이터 표시 428
Spry 효과 추가 438

16장: XML 데이터를 XSLT로 표시

XML 및 XSLT 443
서버에서 XSL 변환 수행 449
클라이언트에서 XSL 변환 수행 464
누락된 문자 엔터티 466

17장: 동적 사이트 구성 준비

웹 응용 프로그램 이해 468
응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정 475
ColdFusion 개발자를 위한 데이터베이스 연결 479
ASP 개발자를 위한 데이터베이스 연결 481
PHP 개발자를 위한 데이터베이스 연결 487
데이터베이스 연결 문제 해결 489
연결 스크립트 제거 493

18장: 동적 페이지 만들기

시각적 개발을 위한 작업 영역 최적화 495
동적 페이지 디자인 498
동적 내용 소스 개요 499
동적 내용 패널 504
동적 내용 소스 정의 505
페이지에 동적 내용 추가하기 518
동적 내용 변경 521
데이터베이스 레코드 표시 523
라이브 데이터 보기 532
사용자 정의 서버 비헤이비어 추가 536

19장: 응용 프로그램의 시각적 구성

마스터 및 세부 정보 페이지 구성 547
검색 및 결과 페이지 구성 554
레코드 삽입 페이지 구성 559
레코드 업데이트 페이지 구성 562
레코드 삭제 페이지 구성 567
고급 데이터 조작 객체를 사용하여 페이지 구성(ColdFusion, ASP) 574
등록 페이지 구성 578
로그인 페이지 구성 580
권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성 582

응용 프로그램 폴더 보호(ColdFusion) 584
ColdFusion 구성 요소 사용 585

20장: 양식 만들기

사용자 정보 수집 592
웹 양식 만들기 595
ColdFusion 양식 만들기 608

21장: 액세스 가능성

Dreamweaver와 액세스 가능성 620

색인 624

1장: 리소스

소프트웨어를 사용하여 작업하기 전에, 제품 활성화의 개요 및 제공된 각종 자료를 읽어 보십시오. 교육 비디오, 플러그인, 템플릿, 사용자 커뮤니티, 세미나, 자습서, RSS 피드 등에 액세스할 수 있습니다.

활성화 및 등록

설치 도움말

설치 문제와 관련된 자세한 내용은 설치 지원 센터(www.adobe.com/go/cs4install_kr)를 참조하십시오.

사용권 활성화

설치하는 동안 Adobe 소프트웨어에서 Adobe에 연결하여 사용권 활성화 프로세스를 완료합니다. 개인적인 데이터는 전송되지 않습니다. 제품 활성화에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/activation_kr)를 참조하십시오.

단일 사용자 사용권을 활성화하면 두 대의 컴퓨터가 지원됩니다. 예를 들어, 회사에 있는 데스크톱 컴퓨터와 집에 있는 노트북 컴퓨터에 제품을 설치할 수 있습니다. 세 번째 컴퓨터에 소프트웨어를 설치하려면 먼저 사용 중인 두 대의 컴퓨터 중 하나에서 소프트웨어를 비활성화해야 합니다. [도움말] > [비활성화]를 선택합니다.

등록

제품을 등록하면 무료 설치 지원, 업데이트 알림 서비스 및 기타 서비스를 받을 수 있습니다.

❖ 등록하려면 소프트웨어 설치 후에 나타나는 [등록] 대화 상자에서 화면에 나타나는 설명을 따릅니다.


등록을 연기하는 경우 [도움말] > [등록]을 선택하여 언제든지 등록할 수 있습니다.

Adobe 제품 개선 프로그램

Adobe 소프트웨어를 일정 횟수만큼 사용하면 Adobe 제품 개선 프로그램에 참가할 것인지 묻는 대화 상자가 나타날 수 있습니다.

참가를 선택하는 경우, 해당 사용자의 Adobe 소프트웨어 사용 데이터가 Adobe로 전송됩니다. 개인적인 정보는 기록되거나 전송되지 않습니다. Adobe 제품 개선 프로그램에서는 사용하는 기능 및 도구와 이러한 도구의 사용 빈도와 관련한 정보만 수집합니다.

다음과 같은 방법으로 언제든지 프로그램 참가 여부를 선택할 수 있습니다.

- 참가하려면 [도움말] > [Adobe 제품 개선 프로그램]을 선택하고 [예, 참가하겠습니다.]를 클릭합니다.
- 참가를 중단하려면 [도움말] > [Adobe 제품 개선 프로그램]을 선택하고 [아니요, 괜찮습니다.]를 클릭합니다.

읽어보기

소프트웨어의 읽어보기 파일은 온라인 및 설치 디스크에서 받을 수 있습니다. 파일을 열어 다음과 같은 항목에 대한 중요한 정보를 읽으십시오.

- 시스템 요구 사항

- 설치(소프트웨어 제거 포함)
- 활성화 및 등록
- 글꼴 설치
- 문제 해결
- 고객 지원
- 법적 고지 사항

도움말 및 지원

커뮤니티 도움말

커뮤니티 도움말은 커뮤니티에서 생성되어 Adobe 및 업계 전문가에 의해 조정된 내용이며 사용자가 액세스할 수 있는 adobe.com의 통합 환경입니다. 사용자 의견을 통해 손쉽게 해결책을 찾을 수 있습니다. 커뮤니티 도움말을 검색하여 다음과 같은 리소스 이외에도 Adobe 제품 및 기술에 대한 유용한 내용을 웹에서 검색할 수 있습니다.

- 비디오, 자습서, 팁, 기술, 블로그, 기사 및 디자이너 및 개발자를 위한 예제
- 제품과 함께 제공되는 도움말보다 완벽하며 정기적으로 업데이트되는 온라인 도움말 인터넷에 연결된 상태에서 도움말에 액세스하는 경우, 제품과 함께 제공된 일부 도움말이 아닌 전체 온라인 도움말이 자동으로 나타나며 이를 확인할 수 있습니다.
- 기술 자료, 다운로드 및 업데이트, Developer Connection 등과 같은 Adobe.com에 수록된 모든 내용

제품의 사용자 인터페이스에서 도움말 검색 필드를 사용하여 커뮤니티 도움말에 액세스할 수 있습니다. 커뮤니티 도움말의 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4117_xp_kr을 참조하십시오.

기타 리소스

전체 온라인 도움말 인쇄물은 www.adobe.com/go/store_kr에 명시된 운송 및 처리 비용을 지불하면 제공받을 수 있습니다. 온라인 도움말에는 업데이트된 PDF 버전의 전체 도움말에 대한 링크가 포함되어 있습니다.

무료 및 유료 기술 지원 옵션에 대해 알아보려면 Adobe 지원 웹 사이트(www.adobe.com/kr/support)를 참조하십시오.

서비스, 다운로드 및 추가 항목

제품에 다양한 서비스, 플러그인 및 확장 기능을 통합하여 제품을 개선할 수 있습니다. 샘플과 다른 에셋을 다운로드하여 제품을 더욱 향상시킬 수도 있습니다.

Adobe 크리에이티브 온라인 서비스

Adobe® Creative Suite® 4에는 웹의 기능을 데스크톱에서 누릴 수 있는 새로운 온라인 기능이 제공됩니다. 이러한 기능을 사용하여 커뮤니티에 접속하고 공동 작업을 수행하며 Adobe 도구에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 강력한 크리에이티브 온라인 서비스를 이용하면 색상 일치에서 데이터 회의에 이르는 다양한 작업을 완벽하게 수행할 수 있습니다. 이러한 서비스는 데스크톱 응용 프로그램과 문제 없이 통합되므로 기존 작업 과정을 손쉽게 개선할 수 있습니다. 일부 서비스에서는 오프라인인 경우에도 전체 또는 일부 기능을 제공합니다.

사용 가능한 서비스에 대해 알아보려면 Adobe.com을 방문하십시오. 일부 Creative Suite 4 응용 프로그램은 다음과 같은 서비스가 기본적으로 제공됩니다.

Kuler™ 패널 온라인에서 색상 테마를 신속하게 만들고 공유하고 탐색할 수 있습니다.

Adobe® ConnectNow 웹, 공유 음성, 데이터 및 멀티미디어를 통해 여러 위치에 있는 작업 팀과 공동으로 작업할 수 있습니다.

Resource Central Adobe 디지털 비디오 응용 프로그램용 자습서, 샘플 파일 및 확장 기능에 즉시 액세스할 수 있습니다.

서비스 관리에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/learn_creativeservices_kr)를 참조하십시오.

Adobe Exchange

Adobe Exchange(www.adobe.com/go/exchange_kr)에서 Adobe 및 타사 개발자들이 개발한 수천 가지의 플러그인과 확장 기능은 물론 샘플도 다운로드할 수 있습니다. 이러한 플러그인과 확장 기능으로 작업을 자동화하고, 작업 과정을 사용자 정의하고, 특수한 전문적 효과를 얻을 수 있습니다.

Adobe 다운로드

무료 업데이트, 시험판 및 다른 유용한 소프트웨어를 사용하려면 www.adobe.com/go/downloads_kr을 방문하십시오.

Adobe Labs

Adobe Labs(www.adobe.com/go/labs_kr)에서는 Adobe의 새로운 기술 및 제품을 경험하고 평가할 수 있는 기회를 제공합니다. Adobe Labs에서는 다음과 같은 리소스에 액세스할 수 있습니다.

- 시험판 소프트웨어 및 기술
- 학습 효과를 높여주는 코드 샘플 및 사례
- 제품 초기 버전 및 기술 설명서
- 자신과 비슷한 사용자들과 정보를 교류하기 위한 포럼, Wiki 기반 내용 및 기타 협업 리소스

Adobe Labs는 협업 소프트웨어 개발 과정을 촉진합니다. 이러한 환경에서 고객들은 새 제품과 기술을 사용하여 보다 빠르게 생산력을 높일 수 있습니다. Adobe Labs는 커뮤니티의 요구와 기대에 부응하는 소프트웨어를 만들기 위해 Adobe 개발 팀에서 사용하는 초기 피드백에 대한 포럼이기도 합니다.

Adobe TV

교육용 비디오를 보려면 Adobe TV(http://tv.adobe.com)를 참조하십시오.

추가 항목

설치 디스크에는 대부분의 Adobe 소프트웨어를 만드는 데 도움이 되는 다양한 추가 항목이 들어 있습니다. 일부 추가 항목은 설치하는 동안 컴퓨터에 설치되고 일부는 디스크에 있습니다.

설치하는 동안 설치된 추가 항목을 보려면 컴퓨터의 응용 프로그램 폴더로 이동합니다.

- Windows®: [시동 드라이브]\Program Files\Adobe\[**Adobe** 응용 프로그램]
- Mac OS®: [시동 드라이브]/Applications/[**Adobe** 응용 프로그램]

디스크에 있는 추가 항목을 보려면 디스크에서 해당 언어의 자료 폴더로 이동합니다. 예제:

- /English/Goodies/

새로운 기능

다음은 Adobe® Dreamweaver® CS4의 새로운 기능 목록입니다.

라이브 뷰

Dreamweaver CS4에서는 새 라이브 뷰를 사용하여 코드에 직접 액세스하는 동안 실제 브라우저 상태에서 웹 페이지를 디자인할 수 있습니다. 코드를 변경하면 렌더링된 표시에 바로 반영됩니다. 270페이지의 "Dreamweaver에서 페이지 미리 보기"를 참조하십시오.

Ajax 및 JavaScript 프레임워크에 대한 코드 힌트

JavaScript 핵심 객체 및 원시 데이터 유형에 대한 지원이 향상되어 JavaScript를 더 빠르고 정확하게 작성할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver의 확장 코드 기능으로 jQuery, Prototype 및 Adobe Spry를 비롯한 많이 사용되는 JavaScript 프레임워크를 통합하여 작업할 수 있습니다. 284페이지의 "코드 힌트 사용"을 참조하십시오.

관련 파일 및 코드 탐색기

Dreamweaver CS4를 사용하면 오늘의 웹 페이지를 구성하는 다양한 파일을 효율적으로 관리할 수 있습니다. 관련된 파일을 클릭하여 [코드] 뷰 및 [디자인] 뷰의 부모 페이지에서 해당 소스를 모두 확인합니다. 새로운 코드 탐색기 기능은 CSS(Cascading Style Sheet) 규칙, 서버측 포함, 외부 JavaScript 기능, Dreamweaver 템플릿, iFrame 소스 파일 등과 같이 현재 선택에 영향을 주는 모든 코드 소스를 표시합니다. 69페이지의 "관련 파일 열기" 및 292페이지의 "관련 코드로 이동"을 참조하십시오.

InContext Editing

최종 사용자가 관리자 또는 추가 소프트웨어의 도움 없이 웹 페이지를 간단히 편집하도록 할 수 있습니다. Dreamweaver 디자이너는 특정 페이지, 개별 영역 및 사용자 정의 포맷 옵션의 변경을 빠르고 쉽게 제한할 수 있습니다. 93페이지의 "InContext Editing 파일 만들기"를 참조하십시오.

CSS 모범 사례

Dreamweaver CS4 의 속성 관리자를 사용하면 새 CSS 규칙을 만들고 스타일의 캐스케이드에서 각 속성이 맞는 명료하고 간단한 설명을 제공할 수 있습니다. 214페이지의 "속성 관리자에서 텍스트 속성 설정하기"를 참조하십시오.

HTML 데이터 세트

데이터베이스 또는 XML(Extensible Markup Language) 코딩을 배우지 않고도 웹 페이지에 동적 데이터의 기능을 통합할 수 있습니다. Spry 데이터 세트는 간단한 HTML 표의 내용을 대화형 데이터 소스로 인식합니다. 428페이지의 "Spry HTML 데이터 세트 만들기"를 참조하십시오.

Adobe Photoshop 스마트 오브젝트

Dreamweaver에 Adobe® Photoshop PSD(Photoshop Data File) 문서를 삽입하여 이미지 스마트 오브젝트를 만듭니다. 스마트 오브젝트는 소스 파일에 밀접하게 링크되어 있습니다. Photoshop을 열지 않고도 Dreamweaver에서 소스 이미지를 변경하고 이미지를 업데이트합니다. 345페이지의 "Photoshop 작업"을 참조하십시오.

Subversion 통합

Dreamweaver CS4는 더 강력한 체크 인/체크 아웃 기능을 위해 소스 공개 버전 제어 시스템인 Subversion® 소프트웨어를 통합합니다. Dreamweaver에서 사이트를 업데이트하고 직접 수정 사항을 체크 인합니다. 87페이지의 "SVN(Subversion)을 사용하여 파일 내려받기 및 체크 인"을 참조하십시오.

새로운 사용자 인터페이스

공유 사용자 인터페이스 디자인이 포함된 Adobe Creative Suite® 4 구성 요소를 통해 더 빠르고 효율적으로 작업할 수 있습니다. 작업 영역 전환기를 사용하여 하나의 작업 환경에서 다른 작업 환경으로 빠르게 전환할 수 있습니다. 6페이지의 "작업 영역"을 참조하십시오.

사용되지 않는 기능

다음은 Dreamweaver CS4에서 사용되지 않는 기능입니다.

- 타임라인

- 웹 서비스
- 레이아웃 모드
- 사이트 맵 뷰
- Java Bean 지원
- Adobe® Flash 요소(이미지 뷰어)
- Adobe® Flash 텍스트 및 Adobe® Flash 버튼
- ASP.NET, JSP 서버 비헤이비어 및 레코드세트

2장: 작업 영역

Adobe® Dreamweaver® CS4 작업 영역에는 웹 페이지를 작성하는 데 사용하는 툴바, 관리자 및 패널이 있습니다. 작업 영역의 일반적인 모양과 동작을 사용자 정의할 수 있습니다.

Dreamweaver 워크플로 및 작업 영역

Dreamweaver 워크플로 개요

몇 가지 방법을 사용하여 웹 사이트를 만들 수 있으며 이러한 방법 중 하나는 다음과 같습니다.

사이트 계획 및 설정

파일이 이동할 위치를 결정하고 사이트 요구 사항, 사용자 프로파일 및 사이트 목표를 검토합니다. 그 외에도 사용자 액세스, 브라우저, 플러그-인 및 다운로드 제한 등에 대한 기술적 요구 사항을 고려해야 합니다. 정보를 구성하고 구조를 결정했으면 사이트 만들기를 시작할 수 있습니다. 36페이지의 “Dreamweaver 사이트 작업”을 참조하십시오.

사이트 파일 구성 및 관리

[파일] 패널을 사용하면 파일 및 폴더를 쉽게 추가, 삭제 및 이름 변경할 수 있으므로 원하는 대로 구성을 변경할 수 있습니다. [파일] 패널에는 사이트를 관리하고, 원격 서버에 파일을 전송 및 수신하며, 파일을 덮어쓰는 것을 방지하는 체크 인/아웃 과정을 설정하고, 로컬 및 원격 사이트의 파일을 동기화하는 데 사용하는 도구들이 많이 있습니다. [에셋] 패널을 사용하여 사이트에서 에셋을 쉽게 구성할 수 있습니다. 그런 다음 [에셋] 패널에서 대부분의 에셋을 Dreamweaver 문서로 직접 드래그할 수 있습니다. Dreamweaver를 사용하여 Adobe®Contribute® 사이트의 여러 부분을 관리할 수도 있습니다. 71페이지의 “파일 및 폴더 관리” 및 110페이지의 “에셋 및 라이브러리 관리”를 참조하십시오.

웹 페이지 레이아웃 지정하기

자신에게 알맞은 레이아웃 기법을 선택하거나 Dreamweaver의 여러 가지 레이아웃 옵션을 결합하여 사이트의 모양을 만듭니다. Dreamweaver AP 요소, CSS 배치 스타일 또는 미리 디자인된 CSS 레이아웃을 사용하여 레이아웃을 만들 수 있습니다. 표 도구를 사용하면 페이지 구조를 작성한 후 다시 배열하여 페이지를 쉽게 디자인할 수 있습니다. 브라우저에서 한 번에 여러 문서를 표시하려면 프레임을 사용하여 문서를 배치하면 됩니다. Dreamweaver 템플릿을 기반으로 새 페이지를 만든 다음 템플릿이 변경되면 이 페이지의 레이아웃을 자동으로 업데이트할 수 있습니다. 122페이지의 “CSS를 사용하여 페이지 만들기” 및 165페이지의 “HTML로 페이지 레이아웃 지정하기”를 참조하십시오.

페이지에 내용 추가하기

텍스트, 이미지, 롤오버 이미지, 이미지 맵, 색상, 동영상, 사운드, HTML 링크, 점프 메뉴 등의 에셋 및 디자인 요소를 추가합니다. 제목 및 배경과 같은 요소에 내장 페이지 생성 기능을 사용하거나 페이지에 직접 입력하거나 다른 문서에서 내용을 가져올 수 있습니다. Dreamweaver에서는 방문자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 양식을 검사하거나 기본 페이지 로드가 완료될 때 두 번째 브라우저 윈도우를 여는 등 특정 이벤트에 대한 응답으로 작업을 수행하기 위한 비헤이비어를 제공합니다. 마지막으로, Dreamweaver에서는 다양한 웹 브라우저와의 호환성을 유지하는지 페이지를 테스트하고 웹 사이트 성능을 최대화할 수 있는 도구를 제공합니다. 194페이지의 “페이지에 내용 추가”를 참조하십시오.

직접 코딩을 통한 페이지 만들기

웹 페이지를 직접 코딩하는 것은 페이지를 만드는 또 한 가지 방법입니다. Dreamweaver에서는 사용이 쉬운 시각적 편집 도구는 물론, 전문적인 코딩 환경도 제공하므로 둘 중 한 가지 방법이나 모두를 사용하여 페이지를 만들고 편집할 수 있습니다. 274페이지의 “페이지 코드 작업”을 참조하십시오.

동적 내용을 위한 웹 응용 프로그램 설정

대부분의 웹 사이트에는 동적 페이지가 있으며 이 페이지로 인해 방문자는 데이터베이스에 저장된 정보를 볼 수 있고, 일부 방문자는 데이터베이스에 새 정보를 추가하거나 정보를 편집할 수도 있습니다. 이와 같은 페이지를 만들려면 먼저 웹 서버와 응용 프로그램 서버를 설정한 다음, Dreamweaver 사이트를 만들거나 수정한 후 데이터베이스에 연결해야 합니다. 468페이지의 "동적 사이트 구성 준비"를 참조하십시오.

동적 페이지 만들기

Dreamweaver에서는 데이터베이스, 양식 매개 변수, JavaBeans 구성 요소에서 추출한 레코드세트를 포함한 다양한 소스의 동적 내용을 정의할 수 있습니다. 페이지에 동적 내용을 추가하려면 동적 내용을 페이지에 드래그하기만 하면 됩니다.

한 개의 레코드나 여러 레코드를 동시에 표시하도록 페이지를 설정하고 둘 이상의 레코드 페이지를 표시할 수 있으며 한 레코드 페이지에서 이전/다음으로 이동할 수 있는 특수 링크를 추가하고 사용자들이 레코드를 추적할 수 있도록 도와주는 레코드 카운터를 만들 수도 있습니다. Adobe® ColdFusion® 및 웹 서비스와 같은 기술을 사용하여 응용 프로그램이나 비즈니스 논리를 캡슐화할 수 있습니다. 유연성을 더하고 싶은 경우 사용자가 자신의 서버 비헤이비어와 대화형 양식을 만들 수 있습니다. 495페이지의 "동적 페이지 만들기"를 참조하십시오.

테스트 및 게시

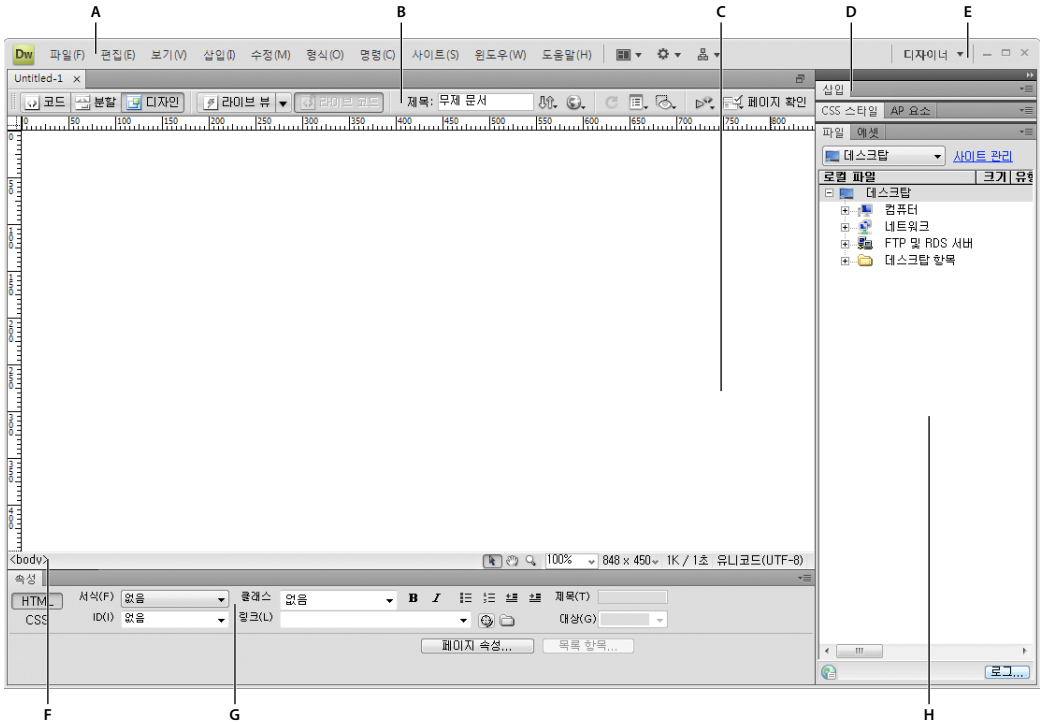
페이지 테스트는 개발 주기 전체에 걸쳐 지속적으로 진행해야 하는 작업입니다. 개발 주기 마지막에는 사이트를 서버에 게시합니다. 많은 개발자들은 정기적인 유지 보수 계획을 세워 사이트가 항상 최신의 내용을 유지하고 제대로 기능하고 있는지 확인합니다. 80페이지의 "서버에서 파일 내려받기 및 올리기"를 참조하십시오.

Dreamweaver를 사용하여 할 수 있는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4040_dw_kr을 참조하십시오.

작업 영역 레이아웃 개요

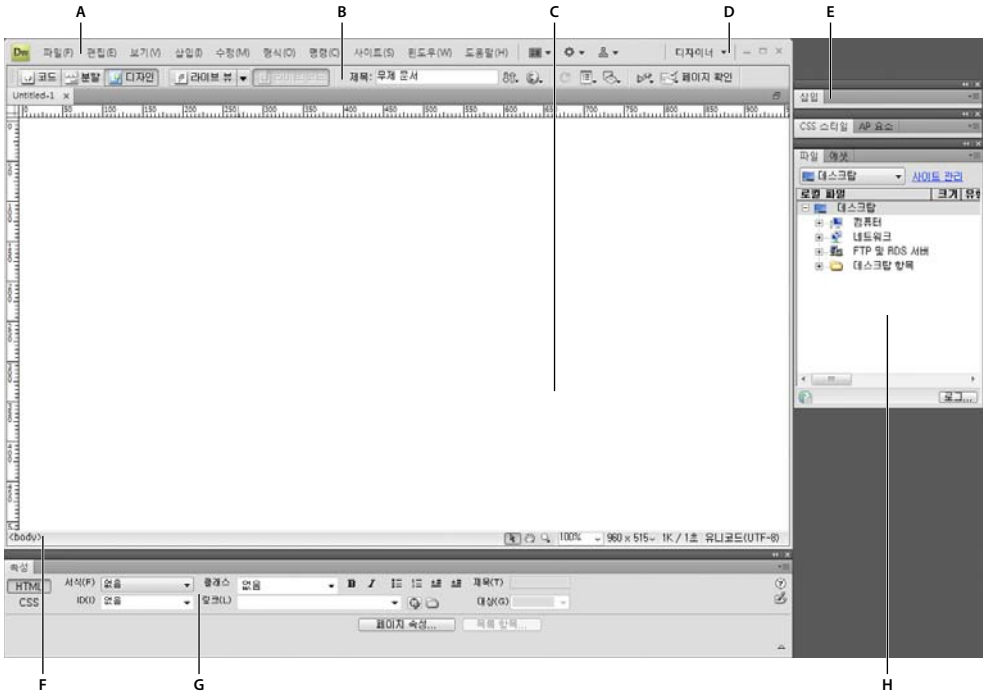
Dreamweaver 작업 영역에서는 문서와 객체 속성을 볼 수 있습니다. 또한 대부분의 일반 작업이 툴바에 배치되어 있으므로 빠르게 문서의 변경 작업을 수행할 수 있습니다.

Windows®에서 Dreamweaver는 하나의 윈도우로 통합된 레이아웃을 제공합니다. 통합 작업 영역에서는 모든 윈도우와 패널이 하나의 큰 응용 프로그램 윈도우로 통합됩니다.



A. 응용 프로그램 막대 **B.** 문서 툴바 **C.** 문서 윈도우 **D.** 패널 그룹 **E.** 작업 영역 전환기 **F.** 태그 선택기 **G.** 속성 관리자 **H.** 파일 패널

Mac OS®에서 Dreamweaver는 각 문서를 탭으로 식별하여 하나의 윈도우에 여러 문서를 표시할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver는 각 문서를 개별 윈도우에 표시해 부동 작업 영역으로 나타낼 수도 있습니다. 패널 그룹은 처음에는 결합되어 있지만 개별 윈도우로 분리할 수 있습니다. 패널 그룹이 결합되어 있고 문서 영역이 최대화되어 있을 때에는 크기 조정 또는 표시 및 숨기기 패널은 Windows에서처럼 기본 문서 크기를 자동으로 조정합니다.



A. 응용 프로그램 막대 **B.** 문서 툴바 **C.** 문서 윈도우 **D.** 작업 영역 전환기 **E.** 패널 그룹 **F.** 태그 선택기 **G.** 속성 관리자 **H.** 파일 패널

다른 Dreamweaver 작업 영역 작업에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0143_kr을 참조하십시오.

참조

툴바, 관리자 및 컨텍스트 메뉴 사용

CS4 작업 영역 사용자 정의

탭으로 구분된 문서 표시하기(Dreamweaver Macintosh)

Dreamweaver 작업 영역 자습서

작업 영역 요소 개요

작업 영역에는 다음과 같은 요소가 포함됩니다.

참고: Dreamweaver에는 다양한 패널, 관리자 및 윈도우가 있습니다. 패널, 관리자 및 윈도우를 열려면 [윈도우] 메뉴를 사용합니다.

시작 화면 최신 문서를 열거나 새 문서를 만들 수 있습니다. 또한 시작 화면에서 제품 둘러보기나 자습서를 통해 Dreamweaver에 대해 자세히 살펴볼 수도 있습니다.

응용 프로그램 막대 응용 프로그램 윈도우 위쪽에는 작업 영역 전환기, 메뉴(Windows 전용) 및 기타 응용 프로그램 컨트롤이 있습니다.

문서 툴바 [디자인] 뷰나 [코드] 뷰 같은 문서 윈도우의 여러 가지 뷰, 다양한 보기 옵션, 브라우저에서 미리 보기 등 일반적인 작업에서 선택할 수 있는 옵션이 들어 있습니다.

표준 툴바 (기본 작업 영역 레이아웃에는 표시되지 않음) [새로 만들기], [열기], [Bridge에서 찾아보기], [저장], [모두 저장], [코드 인쇄], [잘라내기], [복사], [붙여넣기], [실행 취소], [재실행] 등 [파일] 및 [편집] 메뉴에 있는 일반적인 작업을 위한 버튼이 들어 있습니다. 표준 툴바를 표시하려면 [보기] > [도구 막대] > [표준]을 선택합니다.

코딩 툴바 ([코드] 뷰에만 표시) 여러 표준 코딩 작업을 수행할 수 있는 버튼이 들어 있습니다.

스타일 렌더링 툴바 (기본적으로 숨겨짐) 사용자가 미디어 종속 스타일 시트를 사용하는 경우 디자인이 여러 미디어 유형에서 어떻게 표시되는지 확인할 수 있는 버튼이 포함되어 있습니다. CSS(Cascading Style Sheet) 스타일을 활성화하거나 비활성화할 수 있는 버튼도 들어 있습니다.

문서 윈도우 사용자가 만들고 편집하는 현재 문서가 표시됩니다.

속성 관리자 선택한 객체나 텍스트의 다양한 속성을 보고 변경할 수 있습니다. 객체마다 속성이 다릅니다. 코드 작성자 작업 영역 레이아웃에서는 기본적으로 속성 관리자가 확장되어 있지 않습니다.

태그 선택기 문서 윈도우 맨 아래의 상태 표시줄에 있습니다. 현재 선택 항목을 둘러싸고 있는 태그들의 계층 구조를 표시합니다. 계층 구조에 있는 태그를 클릭하면 해당 태그 및 그 내용이 선택됩니다.

패널 작업 모니터링 및 수정을 지원합니다. [삽입] 패널, [CSS 스타일] 패널 및 [파일] 패널을 예로 들 수 있습니다. 패널을 확장하려면 해당 탭을 두 번 클릭합니다.

삽입 패널 이미지, 표, 미디어 요소 등 다양한 유형의 객체를 문서에 삽입할 때 사용하는 버튼이 있습니다. 각 객체는 삽입할 때 다양한 속성을 설정할 수 있는 HTML 코드입니다. 예를 들어, [삽입] 패널의 [표] 버튼을 클릭하여 표를 삽입할 수 있습니다. [삽입] 패널 대신 [삽입] 메뉴를 사용하여 객체를 삽입할 수도 있습니다.

파일 패널 Dreamweaver 사이트에 포함된 파일이든 원격 서버에 있는 파일이든 상관없이 파일과 폴더를 관리할 수 있습니다. Windows 탐색기(Windows)나 Macintosh의 Finder처럼 [파일] 패널에서도 로컬 디스크에 있는 모든 파일에 액세스할 수 있습니다.

참조

18페이지의 “문서 윈도우 작업”

21페이지의 “툴바, 관리자 및 컨텍스트 메뉴 사용”

23페이지의 “창 및 패널 관리”

문서 윈도우 개요

[문서] 윈도우에는 현재 문서가 표시됩니다. 다음 중에서 원하는 뷰를 선택할 수 있습니다.

디자인 뷰 시각적 페이지 레이아웃, 시각적 편집 및 빠른 응용 프로그램 개발을 위한 디자인 환경입니다. Dreamweaver의 [디자인] 뷰에서는 브라우저에 페이지를 표시할 때와 비슷하게 문서를 표시하고 모든 편집 작업을 할 수 있습니다.

코드 뷰 HTML, JavaScript, 서버 언어 코드(PHP, CFML(ColdFusion Markup Language) 등) 및 기타 모든 종류의 코드를 작성하고 편집하기 위한 하드 코딩 환경입니다.

코드 분할 뷰 [코드] 뷰의 분할 버전으로, 여기서는 스크롤을 통해 문서의 여러 섹션을 동시에 사용할 수 있습니다.

코드 및 디자인 뷰 동일한 문서의 [코드] 뷰와 [디자인] 뷰를 모두 하나의 윈도우에서 볼 수 있습니다.

라이브 뷰 [디자인] 뷰와 비슷하게 [라이브 뷰]는 브라우저에서 보이는 문서를 더 사실적으로 표시하며 브라우저와 마찬가지로 문서와 상호 작용할 수 있게 합니다. [라이브 뷰]는 편집할 수 없습니다. 그러나 [코드] 뷰에서 편집할 수 있으며 [라이브 뷰]를 새로 고쳐 변경 사항을 확인할 수 있습니다.

라이브 코드 뷰 문서를 [라이브 뷰]에서 볼 때만 사용할 수 있습니다. [라이브 코드] 뷰는 브라우저가 페이지를 실행할 때 사용하는 실제 코드를 표시하고 [라이브 뷰]에서 페이지와 상호 작용할 때 동적으로 변경할 수 있습니다. [라이브 코드] 뷰는 편집할 수 없습니다.

[문서] 윈도우가 최대화(기본값)되면 열려 있는 모든 문서의 파일 이름을 보여 주는 탭이 [문서] 윈도우 위쪽에 나타납니다. 파일에 아직 저장되지 않은 변경 내용이 있는 경우 Dreamweaver에서는 파일 이름 뒤에 별표를 표시합니다.

다른 문서로 전환하려면 해당 탭을 클릭하십시오.

문서의 탭 아래(또는 별도의 윈도우에서 문서를 보는 경우 문서의 제목 막대 아래)에 관련 파일 툴바도 표시됩니다. 관련 문서란 CSS 파일 또는 JavaScript 파일과 같이 현재 파일과 관련이 있는 문서입니다. [문서] 윈도우에서 이런 관련된 파일 중 하나를 열려면 관련 파일 툴바에서 해당 파일 이름을 클릭합니다.

참조

18페이지의 “문서 윈도우 작업”

270페이지의 “라이브 뷰 정보”

69페이지의 “관련 파일 열기”

532페이지의 “디자인 뷰에서 라이브 데이터 보기”

274페이지의 “Dreamweaver 코드 작성에 대한 일반 정보”

문서 툴바 개요

문서 툴바는 문서의 다른 보기를 재빨리 전환할 수 있는 버튼을 포함하고 있습니다. 툴바에는 문서를 보거나 로컬 사이트와 원격 사이트 간에 문서를 전송하기 위한 몇 가지 일반적인 명령 및 옵션도 들어 있습니다. 다음 그림은 확장된 문서 툴바를 보여 줍니다.



A. 코드 뷰 보기 **B.** 코드 및 디자인 뷰 보기 **C.** 디자인 뷰 보기 **D.** 라이브 뷰 **E.** 라이브 코드 뷰 **F.** 문서 제목 **G.** 파일 관리 **H.** 브라우저에서 미리 보기/디버그 **I.** 디자인 뷰 새로 고침 **J.** 보기 옵션 **K.** 시각 도구 **L.** 마크업 유효성 검사 **M.** 브라우저 호환성 확인

문서 툴바에는 다음 옵션이 표시됩니다.

코드 뷰 보기 문서 윈도우에 [코드] 뷰만 표시됩니다.

코드 및 디자인 뷰 보기 문서 윈도우가 [코드] 뷰와 [디자인] 뷰로 분할됩니다. 이러한 결합된 뷰를 선택하면 [보기 옵션] 메뉴에서 [상단에 디자인 뷰 표시] 옵션을 사용할 수 있게 됩니다.

디자인 뷰 보기 문서 윈도우에 [디자인] 뷰만 표시됩니다.

참고: XML, JavaScript, CSS 또는 기타 코드 기반 파일 유형을 작업하고 있는 경우 [디자인] 뷰에서 파일을 볼 수 없으며 [디자인] 및 [분할] 버튼이 흐리게 표시됩니다.

라이브 뷰 편집 불가능하고 상호 작용하는 브라우저 기반 문서 보기를 표시합니다.

라이브 코드 뷰 브라우저가 페이지를 실행하는 데 사용하는 실제 코드를 표시합니다.

문서 제목 브라우저의 제목 막대에 표시될 문서의 제목을 입력할 수 있습니다. 문서에 이미 제목이 지정된 경우에는 이 필드에 해당 제목이 나타납니다.

파일 관리 [파일 관리] 팝업 메뉴를 표시합니다.

브라우저에서 미리 보기/디버그 브라우저에서 문서를 미리 보거나 디버그할 수 있습니다. 팝업 메뉴에서 브라우저를 선택합니다.

디자인 뷰 새로 고침 [코드] 뷰에서 변경한 후 문서의 [디자인] 뷰를 새로 고칩니다. [코드] 뷰에서 변경한 내용은 파일을 저장하거나 이 버튼을 클릭하는 등의 작업을 해야 [디자인] 뷰에 나타납니다.

참고: [디자인] 뷰를 새로 고치면 코드 블록의 열기 또는 닫기 태그를 선택하는 기능과 같은 DOM(Document Object Model) 종속 코드 기능도 업데이트됩니다.

보기 옵션 어떤 뷰가 위에 표시될지 지정하는 것을 포함하여 [코드] 뷰 및 [디자인] 뷰 옵션을 설정할 수 있습니다. 메뉴에 표시되는 옵션은 현재 뷰 즉, [디자인] 뷰, [코드] 뷰 또는 둘 모두에 적용되는 옵션입니다.

시각 도구 여러 가지 시각 도구를 사용하여 페이지를 디자인할 수 있습니다.

마크업 유효성 검사 현재 문서나 선택한 태그의 유효성을 검사할 수 있습니다.

브라우저 호환성 확인 CSS가 서로 다른 브라우저에서 호환되는지 확인할 수 있습니다.

참조

21페이지의 “툴바 표시”

270페이지의 “라이브 뷰에서 페이지 미리 보기”

280페이지의 “코드 작성 환경 설정”

310페이지의 “헤드 내용 보기 및 편집”

165페이지의 “레이아웃에 시각 도구 사용하기”

표준 툴바 개요

표준 툴바에는 [새로 만들기], [열기], [Bridge에서 찾아보기], [저장], [모두 저장], [코드 인쇄], [잘라내기], [복사], [붙여넣기], [실행 취소], [재실행] 등 [파일] 및 [편집] 메뉴에 있는 일반적인 작업을 위한 버튼이 들어 있습니다. 이러한 버튼은 해당 기능의 메뉴 명령을 사용하는 것처럼 사용하면 됩니다.

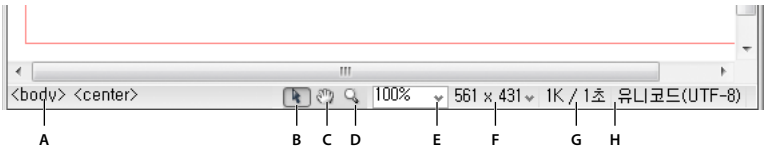
참조

21페이지의 “툴바 표시”

61페이지의 “문서 만들기 및 열기”

상태 표시줄 개요

문서 윈도우의 아래쪽에 있는 상태 표시줄에는 현재 만들고 있는 문서에 관한 추가 정보가 제공됩니다.



A. 태그 선택기 **B.** 선택 도구 **C.** 손 도구 **D.** 돋보기 도구 **E.** 확대/축소율 설정 **F.** 윈도우 크기 팝업 메뉴 **G.** 문서 크기 및 다운로드 예상 시간 **H.** 인코딩 표시기

태그 선택기 현재 선택 항목을 둘러싸고 있는 태그들의 계층 구조를 표시합니다. 계층 구조에 있는 태그를 클릭하면 해당 태그 및 그 내용이 선택됩니다. <body>를 클릭하면 문서의 본문 전체를 선택할 수 있습니다. 태그 선택기에서 태그의 class 또는 ID 속성을 설정하려면 태그를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 후 컨텍스트 메뉴에서 클래스 또는 ID를 선택합니다.

선택 도구 손 도구를 활성화하거나 비활성화합니다.

손 도구 문서를 클릭하여 문서 윈도우로 드래그할 수 있습니다.

돋보기 도구 및 확대/축소율 설정 팝업 메뉴 문서의 확대/축소 수준을 설정할 수 있습니다.

윈도우 크기 팝업 메뉴 ([코드] 뷰에서는 사용할 수 없음) [문서] 윈도우의 크기를 미리 정의된 치수나 사용자 정의 치수로 조절할 수 있습니다.

문서 크기 및 다운로드 시간 페이지의 예상 문서 크기 및 다운로드 시간이 나타납니다. 이미지 및 다른 미디어 파일과 같은 모든 종속 파일도 포함하여 계산됩니다.

인코딩 표시기 현재 문서에 대한 텍스트 인코딩을 보여 줍니다.

참조

20페이지의 “윈도우 크기 및 연결 속도 설정”

204페이지의 “확대 및 축소”

19페이지의 “문서 윈도우 크기 조절하기”

205페이지의 “다운로드 시간 및 크기 환경 설정 지정하기”

코딩 툴바 개요

코딩 툴바에는 코드 선택 영역의 축소 및 확장, 잘못된 코드의 강조 표시, 주석 적용 및 제거, 코드 들여쓰기, 최근에 사용된 코드 단편 삽입 등의 여러 표준 코딩 작업을 수행할 수 있는 버튼이 포함되어 있습니다. 코딩 툴바는 문서 윈도우의 왼쪽에 수직으로 나타나며 [코드] 뷰가 표시되는 경우에만 볼 수 있습니다.



코딩 툴바는 결합을 해제하거나 이동할 수는 없지만 숨길 수는 있습니다([보기] > [툴바] > [코딩]).

코딩 툴바를 편집하여 추가로 [줄 바꿈], [숨긴 문자 표시], [자동 들여쓰기] 등의 버튼을 표시하거나 사용하지 않는 버튼을 숨길 수도 있습니다. 그러나 그렇게 하려면 툴바를 생성하는 XML 파일을 편집해야 합니다. 자세한 내용은 **Dreamweaver** 확장을 참조하십시오.

참조

21페이지의 “툴바 표시”

287페이지의 “코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입”

스타일 렌더링 툴바 개요

스타일 렌더링 툴바에는 사용자가 미디어 종속 스타일 시트를 사용할 경우 사용자가 직접 만든 디자인이 여러 미디어 유형에서 어떻게 표시되는지 확인할 수 있는 버튼이 포함되어 있습니다. 이 툴바는 기본적으로 숨겨집니다. CSS 스타일을 활성화하거나 비활성화할 수 있는 버튼도 들어 있습니다. 툴바를 표시하려면 [보기] > [도구 막대] > [스타일 렌더링]을 선택합니다.



이 툴바는 설명서에서 미디어 종속 스타일 시트를 사용할 경우에만 작동합니다. 예를 들어, 스타일 시트에서 인쇄 미디어에 특정 body 규칙을 지정하고 휴대용 장치에는 다른 body 규칙을 지정할 수 있습니다. 미디어 종속 스타일 시트를 작성하는 방법에 대한 자세한 내용은 World Wide Web Consortium 웹 사이트(www.w3.org/TR/CSS21/media.html)를 참조하십시오.

기본적으로, Dreamweaver는 디자인을 표시할 때 페이지가 컴퓨터 화면에서 렌더링되는 모습을 보여 주는 스크린 미디어 유형을 사용합니다. [스타일 렌더링] 툴바에서 해당 버튼을 클릭하면 다음과 같은 미디어 유형 렌더링을 볼 수 있습니다.

스크린 미디어 유형 렌더링 컴퓨터 화면에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

인쇄 미디어 유형 렌더링 인쇄된 문서에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

휴대용 미디어 유형 렌더링 휴대폰 및 BlackBerry와 같은 휴대용 장치에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

프로젝션 미디어 유형 렌더링 프로젝션 장치에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

TTY 미디어 유형 렌더링 Teletype 장치에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

TV 미디어 유형 렌더링 TV 화면에 표시되는 페이지를 보여 줍니다.

CSS 스타일 표시 전환 CSS 스타일을 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다. 이 버튼은 다른 미디어 버튼과는 독립적으로 작동합니다.

디자인 타임 스타일 시트 디자인 타임 스타일 시트를 지정합니다.

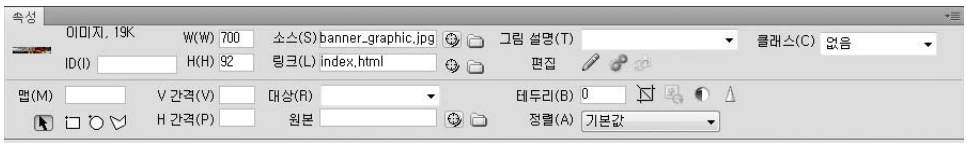
인쇄 및 휴대용 장치용 스타일 시트를 디자인하는 방법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0156_kr를 참조하십시오.

참조

21페이지의 “툴바 표시”

속성 관리자 개요

속성 관리자를 사용하면 현재 선택된 페이지 요소(예: 텍스트 또는 삽입된 객체)의 자주 사용하는 속성을 확인하고 편집할 수 있습니다. 속성 관리자의 내용은 선택한 요소에 따라 다릅니다. 예를 들어, 페이지에서 이미지를 선택하면 속성 관리자는 이미지의 속성(파일 경로, 폭과 높이, 경계 등)을 보여 줍니다.



속성 관리자는 기본적으로 작업 영역의 아래쪽 가장자리에 있지만 작업 영역에서 결합을 해제하고 부동 패널로 만들 수 있습니다.

참조

24페이지의 “패널 고정 및 고정 해제”

22페이지의 “속성 관리자 사용하기”

삽입 패널 개요

[삽입] 패널에는 표, 이미지 및 링크와 같은 객체를 만들고 삽입할 수 있는 버튼이 있습니다. 이러한 버튼은 여러 범주로 구성되며 [범주] 팝업 메뉴에서 원하는 범주를 선택하여 전환할 수 있습니다. 현재 문서에 ASP나 CFML 문서 등의 서버 코드가 포함되어 있으면 추가 범주가 나타납니다.



일부 범주의 버튼에는 팝업 메뉴가 표시됩니다. 팝업 메뉴에서 선택하는 옵션이 해당 버튼의 기본 액션이 됩니다. 예를 들어, [이미지] 버튼의 팝업 메뉴에서 [이미지 자리 표시자]를 선택하면 이후에 [이미지] 버튼을 클릭할 때마다 Dreamweaver에서 이미지 자리 표시자를 삽입합니다. 팝업 메뉴에서 새 옵션을 선택할 때마다 버튼의 기본 액션이 바뀝니다.

[삽입] 패널은 다음과 같은 범주로 구성됩니다.

일반 범주 이미지나 표 등 가장 많이 사용하는 객체를 만들고 삽입할 수 있습니다.

레이아웃 범주 표, 표 요소, div 태그, 프레임 및 Spry 위젯을 삽입할 수 있습니다. 또한 표의 경우에는 [표준](기본값) 및 [확장] 표의 두 가지 뷰를 선택할 수 있습니다.

양식 범주 양식을 만들고 Spry 유효성 검사 위젯과 같은 양식 요소를 삽입할 수 있는 버튼이 들어 있습니다.

데이터 범주 Spry 데이터 객체뿐 아니라 레코드세트, 반복 영역, 레코드 삽입 및 업데이트 양식 같은 다른 동적 요소를 삽입할 수 있습니다.

Spry 범주 Spry 페이지를 작성하는 데 사용되는 Spry 데이터 객체 및 위젯에 대한 버튼이 들어 있습니다.

InContext Editing 범주 편집 가능 영역, 반복 영역 및 CSS 클래스 관리에 사용되는 버튼을 포함하여 InContext Editing 페이지를 작성하는 데 사용되는 버튼이 들어 있습니다.

텍스트 범주 b, em, p, h1 및 ul 등의 다양한 텍스트 및 목록 서식 지정 태그를 삽입할 수 있습니다.

즐겨찾기 범주 가장 많이 사용하는 [삽입] 패널 버튼을 한곳으로 모아 구성할 수 있습니다.

서버 코드 범주 ASP, CFML 기본, CFML 흐름, CFML 고급 및 PHP와 같은 특정 서버 언어를 사용하는 페이지에만 사용할 수 있습니다. 이러한 각 범주는 [코드] 뷰에서 삽입할 수 있는 서버 코드 객체를 제공합니다.

Dreamweaver의 다른 패널과 달리, 기본 결합 위치에서 [삽입] 패널을 드래그하여 [문서] 윈도우 위쪽에 있는 수평 위치로 드롭할 수 있습니다. 이렇게 하면 패널이 툴바로 바뀝니다. 이 경우 다른 툴바와 같은 방식으로 표시하고 숨길 수 없습니다.

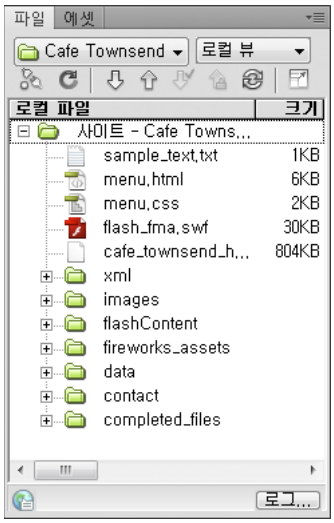
참조

194페이지의 “삽입 패널 사용”

390페이지의 “Spry 페이지를 시각적으로 작성”

파일 패널 개요

[파일] 패널을 사용하면 Dreamweaver 사이트의 파일을 보고 관리할 수 있습니다.



[파일] 패널에서 사이트, 파일 또는 폴더를 보는 경우 보기 영역의 크기를 변경할 수 있으며, [파일] 패널을 확장하거나 축소할 수 있습니다. [파일] 패널을 축소하면 로컬 사이트, 원격 사이트, 테스트 서버 또는 SVN 저장소의 내용이 파일 목록으로 표시됩니다. 다시 확장하면 로컬 사이트와 함께 원격 사이트, 테스트 서버 또는 SVN 저장소가 표시됩니다.

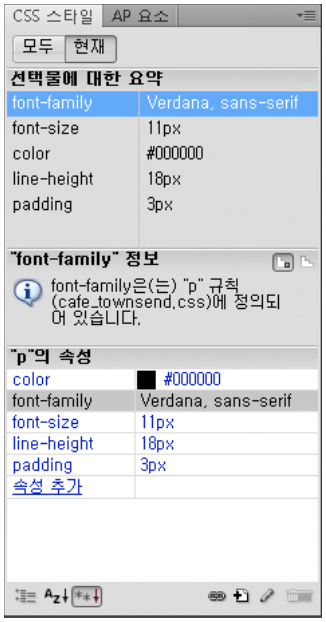
Dreamweaver 사이트의 경우 축소된 패널에 기본으로 표시되는 로컬 사이트 또는 원격 사이트의 뷰를 변경하여 [파일] 패널을 사용자 정의할 수 있습니다.

참조

74페이지의 “파일 패널에서 파일 작업”

CSS 스타일 패널 개요

CSS 스타일 패널을 사용하여 현재 선택한 페이지 요소에 영향을 주는 CSS 규칙과 속성([현재] 모드) 또는 전체 문서에 영향을 주는 규칙과 속성([모두] 모드)을 추적할 수 있습니다. [CSS 스타일] 패널의 위에 있는 전환 버튼을 사용하여 두 모드 간에 전환할 수 있습니다. [CSS 스타일] 패널에서는 [모두] 모드와 [현재] 모드 모두에서 CSS 속성을 수정할 수도 있습니다.



구역의 크기는 구역 사이의 경계를 드래그하여 조정할 수 있습니다.

[현재] 모드에서 [CSS 스타일] 패널에는 문서에서 현재 선택한 항목에 대한 CSS 속성을 표시하는 [선택 항목 요약] 구역, 선택한 속성의 위치를 표시하거나 선택 항목에 따라 선택한 태그의 규칙을 계단식으로 배열하는 [규칙] 구역, 선택 항목을 정의하는 규칙의 CSS 속성을 편집할 수 있는 [속성] 구역 등의 3개 구역이 표시됩니다.

[모두] 모드에서 [CSS 스타일] 패널에는 [모든 규칙] 구역(위쪽)과 [속성] 구역(아래쪽)이 표시됩니다. [모든 규칙] 구역에는 현재 문서에 정의된 규칙 목록과 현재 문서에 연결된 스타일 시트에 정의된 모든 규칙이 표시됩니다. [속성] 구역을 사용하여 [모든 규칙] 구역에서 선택한 규칙의 CSS 속성을 편집할 수 있습니다.

[속성] 구역에서 변경한 모든 내용은 곧바로 적용되기 때문에 변경한 결과를 미리 볼 수 있습니다.

참조

126페이지의 “CSS 만들기 및 관리”

시각적 안내 도구 개요

Dreamweaver는 문서를 디자인하고 브라우저에 나타날 문서 모양을 예측하는 데 유용한 여러 가지 시각적 안내 도구를 제공합니다. 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- [문서] 윈도우를 원하는 윈도우 크기로 맞추어 페이지에 요소가 배치되는 모양을 확인합니다.
- 페이지 배경의 바탕 이미지는 Adobe® Photoshop®또는 Adobe® Fireworks® 등의 일러스트레이션 또는 이미지 편집 응용 프로그램에서 만든 디자인을 복제하는 데 사용합니다.
- 눈금자와 안내선은 페이지 요소의 위치를 지정하고 크기를 조절할 때 정밀한 시각적 기준으로 사용합니다.
- 격자는 절대 위치 요소(AP 요소)의 위치를 정확하게 지정하거나 크기를 정확하게 조절하는 데 사용합니다.

페이지의 격자 표시는 AP 요소를 정렬하는 데 유용하며, 스냅 기능을 활성화하면 AP 요소를 이동하거나 크기를 조정할 때 AP 요소가 자동으로 가장 가까운 격자점에 스냅됩니다. 이미지, 단락 등의 객체는 격자에 스냅되지 않습니다. 스냅은 격자가 보이는지 여부에 관계 없이 작동합니다.

참조

165페이지의 "레이아웃에 시각 도구 사용하기"

GoLive 사용자

GoLive를 사용하고 있는데 Dreamweaver 사용으로 전환하려는 경우 Dreamweaver 작업 영역 및 워크플로에 대한 온라인 소개 정보와 사이트를 Dreamweaver로 마이그레이션하는 방법에 대한 설명을 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_golive_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

GoLive 사용자를 위한 Dreamweaver 자습서

문서 윈도우 작업

문서 윈도우에서 뷰 전환하기

[문서] 윈도우에서 문서를 [코드] 뷰, [코드 분할] 뷰, [디자인] 뷰, [코드 및 디자인] 뷰([분할] 뷰) 또는 [라이브 뷰]로 볼 수 있습니다. [코드 분할] 뷰 또는 [코드 및 디자인] 뷰를 수평이나 수직으로 볼 수도 있습니다. 기본적으로 수평으로 표시됩니다.

코드 뷰로 전환

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [코드]를 선택합니다.
- 문서 툴바에서 [코드 뷰 보기] 버튼 

을 클릭합니다.

코드 분할 뷰로 전환

[코드 분할] 뷰는 코드의 두 섹션을 동시에 사용할 수 있도록 문서를 두 개로 분할합니다.

❖ [보기] > [코드 분할]을 선택합니다.

참고: [문서] 윈도우 또는 응용 프로그램 윈도우의 크기를 조절하거나 작업 영역 레이아웃을 변경하면 두 뷰가 항상 표시되도록 분할 비율이 유지됩니다.

디자인 뷰로 전환

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [디자인]을 선택합니다.
- 문서 툴바에서 [디자인 뷰 보기] 버튼 

을 클릭합니다.

코드 및 디자인 뷰 보기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [코드 및 디자인]을 선택합니다.

- 문서 툴바에서 [코드 및 디자인 뷰 보기] 버튼 을 클릭합니다.

기본적으로 [코드] 뷰는 [문서] 윈도우 위쪽에, [디자인] 뷰는 아래쪽에 나타납니다. [디자인] 뷰를 위쪽에 표시하려면 [보기] > [상단에 디자인 뷰 표시]를 선택합니다.

참고: [문서] 윈도우 또는 응용 프로그램 윈도우의 크기를 조절하거나 작업 영역 레이아웃을 변경하면 두 뷰가 항상 표시되도록 분할 비율이 유지됩니다.

코드 뷰와 디자인 뷰 사이 전환

❖ Ctrl 키와 역따옴표(`)를 누릅니다.

두 가지 뷰 모두가 문서 윈도우에 표시된 경우, 이 키보드 단축키를 누르면 한 쪽 뷰에서 다른 쪽 뷰로 포커스가 이동합니다.

수직으로 뷰 분할

이 옵션은 [코드 분할] 뷰 및 [코드 및 디자인] 뷰([분할] 뷰)에만 사용할 수 있습니다. [코드] 뷰 및 [디자인] 뷰에 대해서는 비활성화됩니다.

1 [코드 분할] 뷰([보기] > [코드 분할]) 또는 [코드 및 디자인] 뷰([보기] > [코드 및 디자인])를 사용하고 있는지 확인합니다.

2 [보기] > [수직 분할]을 선택합니다.

[코드 및 디자인] 뷰를 사용하는 경우 [디자인] 뷰를 왼쪽에 표시하는 옵션([보기] > [왼쪽에 디자인 뷰 표시])이 나타납니다.

참고: [문서] 윈도우 또는 응용 프로그램 윈도우의 크기를 조절하거나 작업 영역 레이아웃을 변경하면 두 뷰가 항상 표시되도록 분할 비율이 유지됩니다.

참조

10페이지의 “문서 윈도우 개요”

270페이지의 “라이브 뷰에서 페이지 미리 보기”

계단식 또는 바둑판식 문서 윈도우

한 번에 여러 문서를 열 경우 계단식이나 바둑판식으로 배열할 수 있습니다.

참조

23페이지의 “창 및 패널 관리”

28페이지의 “탭으로 구분된 문서 표시하기(Dreamweaver Macintosh)”

계단식 문서 윈도우

❖ [윈도우] > [계단식]을 선택합니다.

문서 윈도우

- (Windows) [윈도우] > [가로 바둑판식] 또는 [윈도우] > [세로 바둑판식]을 선택합니다.
- (Macintosh) [윈도우] > [바둑판식]을 선택합니다.

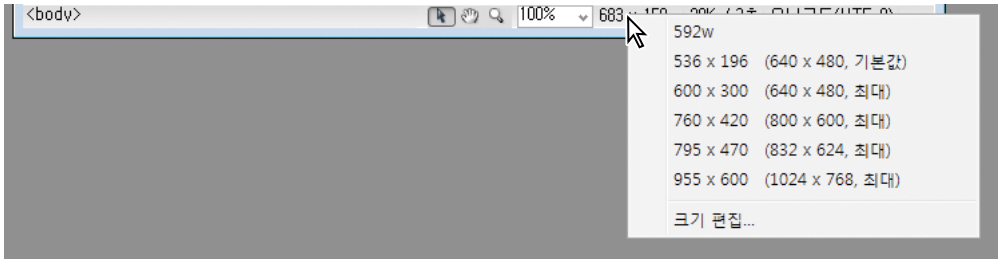
문서 윈도우 크기 조절하기

상태 표시줄에는 문서 윈도우의 현재 치수가 픽셀 단위로 표시됩니다. 페이지가 특정 크기에서 최상의 상태로 표시되도록 디자인하려면 [문서] 윈도우를 미리 정의된 크기 중 하나로 조정하거나, 미리 정의된 크기를 편집하거나, 크기를 만들면 됩니다.

문서 윈도우 크기를 미리 정의된 크기로 조절

❖ 문서 윈도우 아래쪽의 [윈도우 크기] 팝업 메뉴에 있는 크기 중 하나를 선택합니다.

참고: (Windows만 해당) 문서 윈도우의 문서는 기본적으로 최대화되어 있으며 이 때는 문서 크기를 조절할 수 없습니다. 문서 최대화를 해제하려면 문서의 오른쪽 위에 있는 최대화 해제 버튼 을 클릭합니다.



표시된 윈도우 크기는 브라우저 윈도우에서 테두리를 제외한 내부 치수를 나타냅니다. 모니터 크기는 괄호 안에 표시됩니다. 예를 들어, 640 x 480의 모니터 기본 구성에서 Microsoft Internet Explorer나 Netscape Navigator를 사용하는 방문자를 대상으로 하는 경우라면 "536 x 196(기본값: 640 x 480)" 크기를 사용하면 됩니다.

간단하게 윈도우의 크기를 조절하려면 윈도우의 오른쪽 아래 모서리를 드래그하는 것처럼 운영 체제의 표준 윈도우 크기 조절 방법을 사용하십시오.

윈도우 크기 팝업 메뉴에 표시된 값 변경

1 [윈도우 크기] 팝업 메뉴에서 [크기 편집]을 선택합니다.

2 [윈도우 크기] 목록에서 폭이나 높이 값을 클릭한 후 새 값을 입력합니다.

문서 윈도우의 높이는 변경하지 않고 폭만 특정 크기로 조정하려면 높이 값을 선택한 후 삭제합니다.

3 [설명] 상자를 클릭한 후 특정 크기에 대한 설명을 입력합니다.

윈도우 크기 팝업 메뉴에 새 크기 추가

1 [윈도우 크기] 팝업 메뉴에서 [크기 편집]을 선택합니다.

2 [폭] 열의 마지막 값 아래에 있는 공백을 클릭합니다.

3 [폭]과 [높이]에 값을 입력합니다.

[폭] 또는 [높이] 중 하나만 설정하려면 다른 한 필드를 비워두면 됩니다.

4 [설명] 필드를 클릭한 후 추가한 크기에 대한 설명을 입력합니다.

예를 들면, 800 x 600픽셀 모니터 항목 옆에 **SVGA** 또는 **일반 PC**를 입력하고 832 x 624픽셀 모니터 항목 옆에 **17인치 Mac**을 입력할 수 있습니다. 대부분의 모니터는 다양한 픽셀 치수로 조정할 수 있습니다.

윈도우 크기 및 연결 속도 설정

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [상태 표시줄]을 선택합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

윈도우 크기 상태 표시줄 팝업 메뉴에 나타나는 윈도우 크기를 사용자 정의할 수 있습니다.

연결 속도 다운로드 크기를 계산하는 데 사용되는 연결 속도(Kb/초)를 결정합니다. 페이지의 다운로드 크기는 상태 표시줄에 표시됩니다. [문서] 윈도우에서 이미지를 선택하면 해당 이미지의 다운로드 크기가 속성 관리자에 표시됩니다.

참조

12페이지의 “상태 표시줄 개요”

19페이지의 “문서 윈도우 크기 조절하기”

Dreamweaver의 보고서

Dreamweaver의 보고서를 실행하여 내용을 찾거나 문제를 해결하거나 내용을 테스트할 수 있습니다. 다음과 같은 유형의 보고서를 생성할 수 있습니다.

검색 태그, 속성 및 태그 내의 특정 텍스트를 검색할 수 있습니다.

참조 유용한 참조 정보를 검색할 수 있습니다.

유효성 검사 코드나 구문의 오류를 확인할 수 있습니다.

브라우저 호환성 문서의 HTML을 테스트하여 대상 브라우저에서 지원되지 않는 태그나 속성을 확인할 수 있습니다.

링크 확인기 끊긴 링크, 외부 링크 및 고립된 링크를 찾아 수정할 수 있습니다.

사이트 보고서 워크플로를 개선하고 사이트의 HTML 속성을 테스트할 수 있습니다. 워크플로 보고서에는 체크 아웃, 최근 수정일 및 디자인 노트가 포함되며, HTML 보고서에는 결합 가능한 중첩 글꼴 태그, 액세스 가능성, 대체 텍스트 없음, 중복된 중첩 태그, 제거 가능한 빈 태그 및 무제 문서가 포함됩니다.

FTP 로그 모든 FTP 파일 전송 동작을 볼 수 있습니다.

서버 디버그 Adobe® ColdFusion® 응용 프로그램을 디버그하기 위한 정보를 볼 수 있습니다.

참조

296페이지의 “코드에서 태그, 속성 또는 텍스트 검색”

297페이지의 “언어 참조 자료 사용”

106페이지의 “사이트 테스트”

302페이지의 “태그 유효성 검사”

301페이지의 “브라우저 호환성 확인”

267페이지의 “끊긴 링크, 외부 링크 및 고립된 링크 찾기”

82페이지의 “원격 서버에 파일 올리기”

81페이지의 “원격 서버에서 파일 내려받기”

303페이지의 “ColdFusion 디버거 사용(Windows만 해당)”

툴바, 관리자 및 컨텍스트 메뉴 사용

툴바 표시

문서 툴바 및 표준 툴바를 사용하여 문서와 관련된 작업 및 표준 편집 작업을 수행합니다. 코딩 툴바를 사용하면 코드를 빠르게 삽입할 수 있고 스타일 렌더링 툴바를 사용하면 페이지를 다양한 미디어 유형에서 나타나는 대로 표시할 수 있습니다. 툴바는 필요에 따라 표시하거나 숨길 수 있습니다.

- [보기] > [툴바]를 선택한 다음 툴바를 선택합니다.
- 툴바를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 툴바를 선택합니다.

참고: 코드 관리자([윈도우] > [코드 관리자])에서 코딩 툴바를 표시하거나 숨기려면 코드 관리자 위쪽의 [보기 옵션] 팝업 메뉴에서 [코딩 툴바]를 선택합니다.

참조

11페이지의 "문서 툴바 개요"

12페이지의 "표준 툴바 개요"

13페이지의 "코딩 툴바 개요"

13페이지의 "스타일 렌더링 툴바 개요"

속성 관리자 사용하기

속성 관리자를 사용하면 현재 선택된 페이지 요소(예: 텍스트 또는 삽입된 객체)의 자주 사용하는 속성을 확인하고 편집할 수 있습니다. 속성 관리자의 내용은 선택한 요소에 따라 다릅니다.

특정 속성 관리자에 대한 도움말에 액세스하려면 속성 관리자의 오른쪽 위 모서리에서 [도움말] 버튼을 클릭하거나 속성 관리자의 [옵션] 메뉴에서 [도움말]을 선택하십시오.

참고: 특정 태그 속성과 관련된 모든 속성을 보거나 편집하려면 태그 관리자를 사용합니다.

참조

14페이지의 "속성 관리자 개요"

214페이지의 "속성 관리자에서 텍스트 속성 설정하기"

24페이지의 "패널 고정 및 고정 해제"

305페이지의 "태그 관리자를 사용하여 속성 변경"

속성 관리자 표시 또는 숨기기

❖ [윈도우] > [속성]을 선택합니다.

속성 관리자 확장 또는 축소

❖ 속성 관리자의 오른쪽 아래 모서리에 있는 확장 화살표를 클릭합니다.

페이지 요소의 속성 보기 및 변경

1 문서 윈도우에서 페이지 요소를 선택합니다.

속성 관리자를 확장하면 선택한 요소의 모든 속성을 확인할 수 있습니다.

2 속성 관리자에서 속성을 변경합니다.

참고: 특정 속성에 대한 자세한 내용을 보려면 [문서] 윈도우에서 요소를 선택한 다음, 속성 관리자의 오른쪽 위 모서리에 있는 [도움말] 아이콘을 클릭합니다.

3 변경한 내용이 [문서] 윈도우에 곧바로 적용되지 않는 경우에는 다음 방법 중 하나로 변경 내용을 적용합니다.

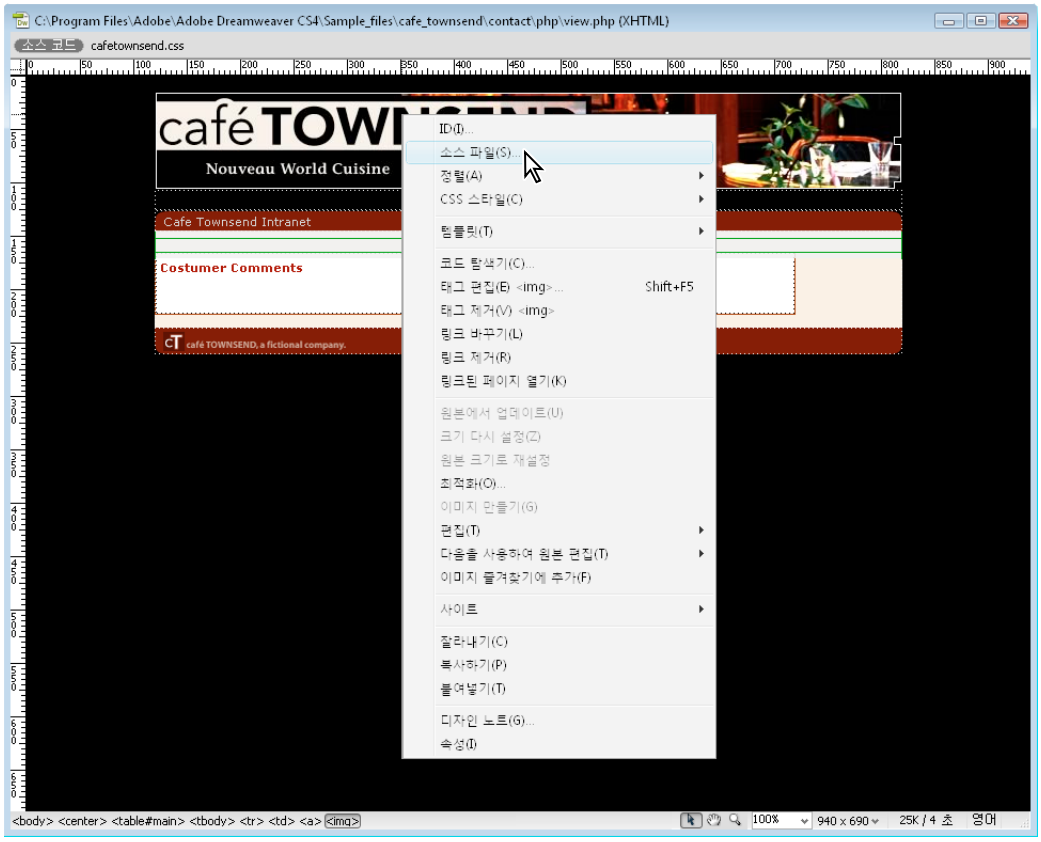
- 속성 편집 텍스트 필드의 바깥 부분을 클릭합니다.
- Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.
- Tab 키를 눌러 다른 속성으로 전환합니다.

컨텍스트 메뉴 사용

컨텍스트 메뉴는 작업 중인 객체나 윈도우와 관련된 유용한 명령 및 속성에 대한 편리한 액세스를 제공합니다. 컨텍스트 메뉴는 현재 선택 항목과 관련된 명령만 표시합니다.

1 객체 또는 윈도우를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

2 컨텍스트 메뉴에서 명령을 선택합니다.

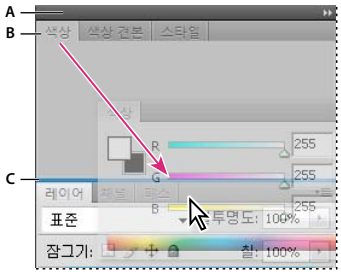


CS4 작업 영역 사용자 정의

창 및 패널 관리

[문서] 창 및 패널을 이동하고 조작하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 작업 영역을 저장하고 작업 영역 간에 전환할 수도 있습니다.

참고: 다음 예제에서는 데모용 Photoshop을 사용합니다. 작업 영역은 모든 제품에서 동일하게 작동합니다.



좁은 파란색 놓기 영역은 [색상] 패널이 [레이어] 패널 그룹 위에 고정된다는 것을 의미합니다.
A. 제목 표시줄 **B.** 탭 **C.** 놓기 영역

Photoshop에서는 [컨트롤] 패널, 패널 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [인터페이스] 환경 설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴에서 글꼴 크기를 선택합니다.

문서 창 관리

여러 개의 파일을 열면 [문서] 창에 탭이 지정됩니다.

- 탭이 지정된 [문서] 창의 순서를 재정렬하려면 창의 탭을 그룹의 새로운 위치로 드래그합니다.
- 창 그룹에서 [문서] 창의 고정을 해제하려면 창의 탭을 그룹 밖으로 드래그합니다.
- 다른 [문서] 창 그룹에 [문서] 창을 고정하려면 창을 그룹으로 드래그합니다.

  참고: Dreamweaver에서는 [문서] 창을 고정하거나 고정 해제할 수 없습니다. [문서] 창의 [최소화] 단추를 사용하여 부동 창을 만드십시오.

- 누적된 문서 또는 바둑판식으로 배열된 문서의 그룹을 만들려면 다른 창의 위, 아래 또는 측면을 따라 놓기 영역 중 하나로 창을 드래그합니다. 응용 프로그램 모음의 [레이아웃] 단추를 사용하여 그룹에 대한 레이아웃을 선택할 수도 있습니다.

  참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다. 그러나 [창] 메뉴의 [겹쳐 놓기] 및 [나란히 놓기] 명령을 사용하면 쉽게 문서를 레이아웃할 수 있습니다.

- 선택 항목을 드래그할 때 탭 그룹의 다른 문서로 전환하려면 선택 항목을 잠시 동안 문서 탭 위로 드래그합니다.

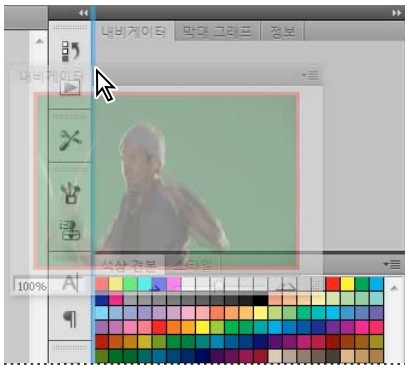
  참고: 제품에 따라 이 기능을 지원하지 않을 수 있습니다.

패널 고정 및 고정 해제

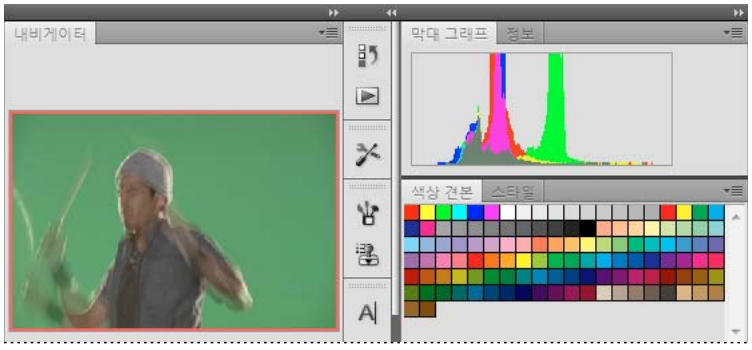
도킹은 함께 표시되는 패널 또는 패널 그룹 모음으로, 일반적으로 세로 방향으로 표시됩니다. 도킹 내외로 패널을 이동하여 고정시키거나 고정을 해제할 수 있습니다.

참고: 고정은 '누적'과는 다릅니다. 스택은 부동 패널 또는 패널 그룹의 모음으로, 위쪽에서 아래쪽으로 연결됩니다.

- 패널을 고정시키려면 해당 탭을 도킹 내, 위쪽, 아래쪽 또는 다른 패널 사이로 드래그합니다.
- 패널 그룹을 고정시키려면 해당 제목 표시줄(탭 위쪽의 단색 빈 막대)을 도킹으로 드래그합니다.
- 패널 또는 패널 그룹을 제거하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 밖으로 드래그합니다. 다른 도킹으로 드래그하거나 부동 상태로 만들 수 있습니다.



[내비게이터] 패널을 새 도킹으로 드래그하면 세로 방향의 파란색 밝은 영역이 표시됩니다.



이제 [내비게이터] 패널이 고정되었습니다.

패널이 도킹의 전체 영역에 채워지지 않게 할 수 있습니다. 도킹의 아래쪽 가장자리가 작업 영역의 가장자리에 닿지 않도록 드래그하면 됩니다.

패널 이동

패널을 이동하면 패널을 이동할 수 있는 영역인 밝은 파란색 **놓기 영역**이 나타납니다. 예를 들어, 패널을 다른 패널의 위나 아래에 있는 좁은 파란색 놓기 영역으로 드래그하여 도킹의 위나 아래로 이동할 수 있습니다. 놓기 영역이 아닌 곳으로 패널을 드래그하면 패널이 작업 영역에서 부동 상태로 표시됩니다.

- 패널을 이동하려면 해당 탭을 드래그합니다.
- 패널 그룹 또는 부동 패널 스택을 이동하려면 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

패널을 이동할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르면 패널이 고정되는 것을 방지할 수 있습니다. 작업을 취소하려면 패널을 이동하는 동안 Esc 키를 누르십시오.

참고: 도킹은 정적이며 이동할 수 없습니다. 그러나 패널 그룹 또는 스택을 만들고 다른 위치로 이동할 수 있습니다.

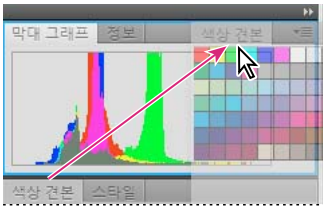
패널 추가 및 제거

도킹에서 모든 패널을 제거하면 도킹도 제거됩니다. 놓기 영역이 나타날 때까지 작업 영역의 오른쪽 가장자리로 패널을 이동하여 도킹을 만들 수 있습니다.

- 패널을 제거하려면 탭을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac)한 다음 [닫기]를 선택하거나 [창] 메뉴에서 선택 해제합니다.
- 패널을 추가하려면 [창] 메뉴에서 패널을 선택하여 원하는 위치에 고정시킬 수 있습니다.

패널 그룹 조작

- 패널을 그룹으로 이동하려면 패널 탭을 그룹의 강조 표시된 놓기 영역으로 드래그합니다.

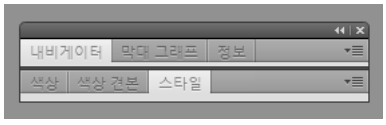


패널 그룹에 패널 추가

- 그룹에서 패널을 재정렬하려면 패널의 탭을 그룹의 새 위치로 드래그합니다.
- 그룹에서 패널을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭을 그룹 밖으로 드래그합니다.
- 그룹을 이동하려면 탭 위에 있는 해당 제목 표시줄을 드래그합니다.

부동 패널 누적

패널을 도킹 밖으로 드래그할 때 놓기 영역을 벗어나면 패널이 작업 영역의 어느 위치에나 놓을 수 있는 부동 상태가 됩니다. 부동 패널 또는 패널 그룹을 누적하여 맨 위의 제목 표시줄을 드래그할 때 한 단위로 이동하도록 할 수 있습니다. 도킹의 일부인 패널은 이러한 방법으로 누적하거나 한 단위로 이동할 수 없습니다.



부동 누적 패널

- 부동 패널을 누적하려면 패널의 탭을 다른 패널 아래쪽에 있는 놓기 영역으로 드래그합니다.
- 누적 순서를 변경하려면 패널의 탭을 위나 아래로 드래그합니다.

  참고: 제목 표시줄의 넓은 놓기 영역이 아니라 패널 사이의 좁은 놓기 영역 위에 탭을 놓아야 합니다.
- 스택에서 패널 또는 패널 그룹을 제거하여 부동 상태로 만들려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 스택 밖으로 드래그합니다.

패널 크기 조정

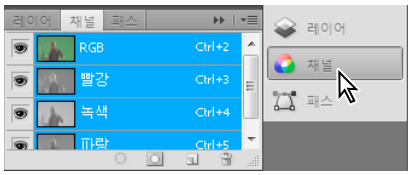
- 패널, 패널 그룹 또는 패널 스택을 최소화 또는 최대화하려면 탭을 두 번 클릭하거나 탭 영역(탭 옆의 빈 공간)을 한 번 클릭합니다.
- 패널의 크기를 조정하려면 패널의 한쪽 면을 드래그합니다. Photoshop의 [컨트롤] 패널 등 일부 패널은 드래그하여 크기를 조정할 수 없습니다.

아이콘으로 축소된 패널 조작

패널을 아이콘으로 축소하여 작업 공간을 정리할 수 있습니다. 경우에 따라 패널은 기본 작업 영역에서 아이콘으로 축소됩니다.



아이콘으로 축소된 패널



아이콘에서 확장된 패널

- 도킹의 모든 패널을 축소하거나 확장하려면 도킹 위쪽에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.
- 패널 아이콘을 하나만 확장하려면 해당 아이콘을 클릭합니다.
- 아이콘만 표시되고 레이블은 표시되지 않도록 패널 아이콘의 크기를 조정하려면 텍스트가 보이지 않을 때까지 도킹의 폭을 조정합니다. 아이콘 텍스트를 다시 표시하려면 도킹의 폭을 넓힙니다.
- 확장된 패널을 다시 아이콘으로 축소하려면 해당 탭, 아이콘 또는 패널의 제목 표시줄에 있는 양방향 화살표를 클릭합니다.

  일부 제품에서는 [인터페이스] 또는 [사용자 인터페이스 옵션] 환경 설정에서 [아이콘 패널 자동 축소]를 선택하면 포커스가 확장된 패널 아이콘 밖으로 이동할 때 자동으로 패널 아이콘이 축소됩니다.
- 부동 패널 또는 패널 그룹을 아이콘 도킹에 추가하려면 해당 탭 또는 제목 표시줄을 도킹 안으로 드래그합니다. 아이콘 도킹에 추가하면 패널이 자동으로 아이콘으로 축소됩니다.
- 패널 아이콘 또는 패널 아이콘 그룹을 이동하려면 아이콘을 드래그합니다. 도킹에서 패널 아이콘을 다른 도킹으로 드래그하여 해당 도킹의 패널 스타일에 나타나게 하거나, 도킹 밖으로 드래그하여 부동 상태의 확장 패널로 만들 수 있습니다.

기본 작업 영역 복원

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 기본 작업 영역을 선택합니다.
- (Photoshop) [창] > [작업 영역] > [기본 작업 영역]을 선택합니다.
- (InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [[작업 영역 이름] 다시 설정]을 선택합니다.

작업 영역 저장 및 전환

현재 패널 크기 및 위치를 명명된 작업 영역으로 저장하면 패널을 이동하거나 닫은 경우에도 해당 작업 영역을 복원할 수 있습니다. 저장된 작업 영역의 이름은 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에 나타납니다.

Photoshop에서는 저장된 작업 영역에 특정 단축키 집합 및 메뉴 집합을 포함할 수 있습니다.

사용자 정의 작업 영역 저장

1 구성을 저장하려는 작업 영역에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- (Photoshop, Illustrator) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 저장]을 선택합니다.
- (InDesign, InCopy) [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
- (Dreamweaver) [윈도우] > [작업 영역 레이아웃] > [새 작업 영역]을 선택합니다.
- (Flash) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [새 작업 영역]을 선택합니다.
- (Fireworks) 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [현재 설정 저장]을 선택합니다.

2 작업 영역 이름을 입력합니다.

3 (Photoshop, InDesign) [캡처]에서 하나 이상의 옵션을 선택합니다.

패널 위치 현재의 패널 위치를 저장합니다.

단축키 현재 단축키 세트를 저장합니다(Photoshop만 해당).

메뉴 현재의 메뉴 세트를 저장합니다.

4 [확인] 또는 [저장]을 클릭합니다.

작업 영역 표시 또는 전환

❖ 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 작업 영역을 선택합니다.


Photoshop에서 각 작업 영역에 단축키를 지정하여 작업 영역 간에 신속하게 탐색할 수 있습니다.

사용자 정의 작업 영역 삭제

- 응용 프로그램 모음의 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다. 이 옵션은 Fireworks에서 사용할 수 없습니다.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) 작업 영역 전환기에서 [작업 영역 삭제]를 선택합니다.
- (Illustrator) [윈도우] > [작업 영역] > [작업 영역 관리]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.
- (InDesign) [창] > [작업 영역] > [작업 영역 삭제]를 선택하고 작업 영역을 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

(Photoshop) 마지막 또는 기본 패널 위치를 사용하여 시작

Photoshop을 시작할 때 패널이 기본 위치에 나타나거나, 마지막으로 사용한 위치에 나타날 수 있습니다.

[인터페이스] 환경 설정에서 다음을 수행합니다.

- 시작할 때 마지막 위치에 패널을 표시하려면 [패널 위치 기억]을 선택합니다.
- 시작할 때 기본 위치에 패널을 표시하려면 [패널 위치 기억]을 선택 해제합니다.

탭으로 구분된 문서 표시하기(Dreamweaver Macintosh)

각 문서에 대응하는 탭을 사용하여 하나의 문서 윈도우에 여러 문서를 표시할 수 있습니다. 또한 각 문서를 개별 윈도우에 표시해 부동 작업 영역으로 나타낼 수도 있습니다.

개별 윈도우에서 탭으로 표시된 문서 열기

❖ Control 키를 누른 상태로 탭을 클릭하여 컨텍스트 메뉴에서 [새 창으로 이동]을 선택합니다.

개별 문서를 탭 윈도우로 결합

❖ [윈도우] > [탭으로 결합]을 선택합니다.

기본 탭 문서 설정 변경

1 [Dreamweaver] > [환경 설정]을 선택하고 [일반] 범주를 선택합니다.

2 탭에서 [문서 열기]를 선택하거나 선택 해제한 다음 [확인]을 클릭합니다.

환경 설정을 변경할 때, 현재 열려 있는 문서의 표시 형태는 변경되지 않습니다. 그러나 새 환경 설정을 선택한 다음에 열리는 문서는 선택된 환경 설정에 따라 표시됩니다.

색상 아이콘 활성화

Dreamweaver CS4 이상에서는 기본적으로 아이콘에 커서를 올려 놓으면 색상 아이콘으로 변하는 흑백 아이콘이 사용됩니다. 더 이상 마우스 포인터를 올려 놓지 않도록 영구적으로 색상 아이콘을 변경할 수 있습니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [색상 아이콘]을 선택합니다.
- [클래식] 또는 [코드 작성자] 작업 영역으로 전환합니다.

색상 아이콘을 다시 비활성화하려면 [보기] 메뉴에서 [색상 아이콘]을 선택 취소하거나 다른 작업 영역을 선택하십시오.

참조

28페이지의 “작업 영역 표시 또는 전환”

Dreamweaver 시작 화면 숨기기 및 표시하기

시작 화면은 Dreamweaver를 시작할 때 그리고 열어 놓은 문서가 없을 때 항상 표시됩니다. 시작 화면을 숨길 수 있으며 나중에 다시 표시할 수 있습니다. 시작 화면이 숨겨져 있고 열어 놓은 문서가 없을 때에는 [문서] 윈도우가 비어 있게 됩니다.

시작 화면 숨기기

❖ 시작 화면에서 [이 메시지를 다시 표시 안함] 옵션을 선택합니다.

시작 화면 표시하기

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [일반] 범주에서 [시작 화면 표시] 옵션을 선택합니다.

다중 사용자 시스템에서 Dreamweaver 사용자 정의하기

Windows XP 또는 Mac OS X와 같은 다중 사용자 운영 체제에서도 필요에 따라 Dreamweaver를 사용자 정의할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 각 사용자별로 정의된 구성이 다른 사용자의 구성에 영향을 주지 않도록 합니다. 이를 위해 Dreamweaver는 인식 가능한 다중 사용자 운영 체제에서 처음 실행될 때 다양한 구성 파일의 복사본을 작성합니다. 이러한 사용자 구성 파일은 사용자가 소유하는 폴더에 저장됩니다.

예를 들어, Windows XP에서는 C:\Documents and Settings\사용자 이름\Application Data\Adobe\Dreamweaver\ko_KR\Configuration에 저장되며 기본적으로 숨겨져 있습니다. 숨겨진 파일 및 폴더를 표시하려면 Windows 탐색기의 [도구] > [폴더 옵션]을 선택하고 [보기] 탭을 클릭한 다음 [숨김 파일 및 폴더 표시] 옵션을 선택합니다.

Windows Vista에서는 C:\Users\사용자 이름\AppData\Roaming\Adobe\Dreamweaver\ko_KR\Configuration에 저장되며 기본적으로 숨겨져 있습니다. 숨겨진 파일 및 폴더를 표시하려면 Windows 탐색기의 [도구] > [폴더 옵션]을 선택하고 [보기] 탭을 클릭한 다음 [숨김 파일 및 폴더 표시] 옵션을 선택합니다.

Mac OS X에서는 홈 폴더 즉, Users/사용자 이름/Library/Application Support/Adobe/Dreamweaver/Configuration에 저장됩니다.

Dreamweaver를 다시 설치하거나 업그레이드하는 경우 Dreamweaver에서는 기존 사용자 구성 파일의 백업 복사본을 자동으로 만듭니다. 따라서 이런 파일을 수동으로 사용자 정의한 경우 해당 변경 내용에 계속 액세스할 수 있습니다.

Dreamweaver에 대한 일반 환경 설정 지정하기

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

탭에서 문서 열기 모든 문서가 탭으로 구분된 단일 윈도우에 열리므로 탭을 사용하여 각 문서 사이에서 전환할 수 있습니다(Macintosh에만 해당).

시작 화면 표시 Dreamweaver를 시작할 때나 열려 있는 문서가 없을 때 Dreamweaver 시작 화면을 표시합니다.

시작할 때 문서 다시 열기 Dreamweaver를 닫을 때 열려 있던 문서를 엽니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 Dreamweaver를 시작할 때 [시작 화면 표시] 설정에 따라 시작 화면 또는 빈 화면이 표시됩니다.

읽기 전용 파일을 열 때 경고 읽기 전용 잠김 파일을 열 때 경고 메시지가 표시됩니다. 파일의 잠금 해제/체크 아웃, 파일 보기 또는 취소를 선택합니다.

관련 파일 활성화 현재 문서(예: CSS 또는 JavaScript 파일)와 관련된 파일을 볼 수 있습니다. 문서 위쪽에 각 관련 파일에 대한 버튼이 표시되고, 버튼을 클릭하면 파일이 열립니다.

파일 이동시 링크 업데이트 사이트 내에서 문서를 이동, 이름 변경 또는 삭제할 때 링크 업데이트를 처리하는 방법을 지정합니다. 이 환경을 설정하여 링크를 항상 자동으로 업데이트하거나, 링크를 업데이트하지 않거나, 업데이트 수행 여부를 묻도록 할 수 있습니다. 260페이지의 “자동으로 링크 업데이트하기”를 참조하십시오.

객체 삽입시 대화 상자 보기 [삽입] 패널 또는 [삽입] 메뉴를 사용하여 이미지, 표, Shockwave 동영상 및 다른 특정 객체를 삽입할 때 Dreamweaver에서 추가 정보를 입력할 대화 상자를 표시할지 여부를 결정합니다. 이 옵션이 해제된 경우에는 대화 상자가 나타나지 않으므로 [속성 관리자]를 사용하여 이미지의 소스 파일, 표의 행 개수 등을 지정해야 합니다. 롤오버 이미지 및 Fireworks HTML의 경우에는 이 옵션의 설정 여부와 관계 없이 객체를 삽입할 때마다 대화 상자가 나타납니다. 이 설정을 일시적으로 무시하려면 객체를 만들어서 삽입할 때 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

2바이트 인라인 입력 활성화 2바이트 텍스트(예: 일본어 문자)를 허용하는 개발 환경이나 언어 킷을 사용할 때 [문서] 윈도우에 2바이트 텍스트를 직접 입력할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 2바이트 텍스트의 입력 및 변환을 위한 텍스트 입력 윈도우가 나타나며 이 윈도우에 텍스트를 입력해야 [문서] 윈도우에 표시됩니다.

머리글 다음에 일반 단락으로 전환 [디자인] 뷰에서 머리글 단락의 끝에 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 누르면 p 태그를 사용하여 새 단락이 만들어집니다. 머리글 단락은 h1 또는 h2와 같은 머리글 태그가 지정된 단락입니다. 이 옵션이 해제된 경우 머리글 단락 끝에서 Enter 또는 Return 키를 누르면 동일한 머리글 태그가 지정되는 새 단락이 만들어집니다. 따라서 한 행에 여러 개의 머리글을 입력한 후 되돌아가서 각 머리글 아래에 세부 정보를 입력할 수 있습니다.

연속된 여러 공백 허용 [디자인]뷰에서 둘 이상의 공백을 입력하는 경우 단어 잘림 방지 공백이 만들어집니다. 이 공백은 브라우저에서 여러 공백으로 표시됩니다. 예를 들어, 타자기에서 하는 것처럼 문장 간에 두 개의 공백을 입력할 수 있습니다. 이 옵션은 주로 워드 프로세서에서 입력하는 사용자를 위해 고안된 것입니다. 이 옵션이 해제되어 있으면 여러 개의 공백이 하나의 공백으로 처리됩니다. 브라우저가 여러 개의 공백을 하나의 공백으로 처리하기 때문입니다.

<b> 및 <i> 대신 및 사용 Dreamweaver에서 일반적으로 b 태그를 적용하는 작업을 수행할 때마다 strong 태그가 적용되고 일반적으로 i 태그를 적용하는 작업을 수행할 때마다 em 태그가 적용되도록 지정합니다. 이러한 작업에는 HTML 모드로 텍스트 속성 관리자에서 굵게 또는 기울임체 버튼을 클릭하거나 [서식] > [스타일] > [굵게] 또는 [서식] > [스타일] > [기울임체]를 선택하는 경우가 포함됩니다. 문서에 b 및 i 태그를 사용하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

참고: W3C(World Wide Web Consortium)에서는 ***b*** 및 ***i*** 태그의 사용을 권장하지 않는데 그 이유는 ***strong*** 및 ***em*** 태그가 ***b*** 및 ***i*** 태그보다 더 많은 의미 정보를 제공하기 때문입니다.

<p> 또는 <h1>-<h6> 태그 내에 편집 가능 영역을 배치할 경우 경고 단락이나 머리글 태그 안에 편집 가능 영역이 있는 Dreamweaver 템플릿을 저장할 때마다 경고 메시지를 표시할지 여부를 지정합니다. 이 메시지는 사용자에게 해당 영역에 단락을 더 이상 만들 수 없다는 것을 알려줍니다. 이 옵션은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

가운데 정렬 속성 관리자에서 [가운데 정렬] 버튼을 클릭할 때 divalign="center" 또는 center 태그를 사용하여 요소를 가운데에 정렬할지 여부를 지정합니다.

참고: 두 정렬 방법 모두 HTML 4.01 사양에서 공식적으로 지원하지 않으므로 텍스트 정렬에는 CSS 스타일을 사용해야 합니다. 두 방법 모두 XHTML 1.0 Transitional 사양까지는 기술적으로 유효하지만 XHTML 1.0 Strict 사양에서는 유효하지 않습니다.

최대 작업 내역 단계 수 [작업 내역] 패널에 유지 및 표시되는 단계 수를 지정합니다. 대부분의 경우 기본값을 사용하면 충분합니다. [작업 내역] 패널에 지정된 단계 수를 초과하면 가장 오래된 단계부터 제거됩니다.

자세한 내용은 247페이지의 "작업 자동화"를 참조하십시오.

맞춤법 사전 사용 가능한 맞춤법 사전이 나열되어 있습니다. 사전에 여러 가지 지역어나 맞춤법 규칙(예: 미국식 영어 및 영국식 영어)이 포함된 경우에는 지역어가 [사전] 팝업 메뉴에 별도로 표시됩니다.

참조

7페이지의 "작업 영역 레이아웃 개요"

260페이지의 "자동으로 링크 업데이트하기"

Dreamweaver 문서의 글꼴 환경 설정 지정하기

문서의 인코딩은 브라우저에서 문서의 표시 방식을 결정합니다. Dreamweaver 글꼴 환경 설정을 사용하면 원하는 글꼴 및 크기로 지정된 인코딩을 볼 수 있습니다. 단, [글꼴 환경 설정] 대화 상자에서 선택한 글꼴은 Dreamweaver에 글꼴이 나타나는 방식에만 영향을 끼치며 방문자의 브라우저에 문서가 나타나는 방식에는 영향을 끼치지 않습니다. 브라우저에 글꼴이 나타나는 방식을 변경하려면 속성 관리자를 사용하거나 CSS 규칙을 적용하여 텍스트를 변경해야 합니다.

새 문서의 기본 인코딩 설정에 대한 자세한 내용은 61페이지의 "문서 만들기 및 열기"를 참조하십시오.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [글꼴]을 선택합니다.

3 [글꼴 설정] 목록에서 인코딩 유형(예: 서유럽어 또는 일본어)을 선택합니다.

참고: 아시아 언어를 표시하려면 2바이트 글꼴을 지원하는 운영 체제를 사용해야 합니다.

4 선택한 인코딩의 각 범주에 사용할 글꼴과 크기를 선택합니다.

참고: [글꼴] 팝업 메뉴에는 컴퓨터에 설치된 글꼴만 표시됩니다. 예를 들어, 일본어 텍스트를 보려면 일본어 글꼴이 설치되어 있어야 합니다.

가변 폭 글꼴 Dreamweaver에서 일반 텍스트(예: 단락, 머리글, 표의 텍스트)를 표시하는 데 사용하는 글꼴입니다. 기본값은 시스템에 설치된 글꼴에 따라 달라집니다. 미국에서 사용되는 시스템의 대부분에서 기본값은 Windows의 경우 Times New Roman 12pt(중)이고, Mac OS의 경우 Times 12pt입니다.

고정 폭 글꼴 Dreamweaver에서 pre, code 및 tt 태그 내의 텍스트를 표시하는 데 사용하는 글꼴입니다. 기본값은 시스템에 설치된 글꼴에 따라 달라집니다. 미국에서 사용되는 시스템의 대부분에서 기본값은 Windows의 경우 Courier New 10pt(소)이고, Mac OS의 경우 Monaco 12pt입니다.

코드 뷰 [코드] 뷰 및 코드 관리자에 나타나는 모든 텍스트에 사용되는 글꼴입니다. 기본값은 시스템에 설치된 글꼴에 따라 달라집니다.

참조

200페이지의 “문서 인코딩 이해하기”

Dreamweaver 강조 색상 사용자 정의

[강조 표시] 환경 설정을 사용하면 Dreamweaver에서 템플릿 영역, 라이브러리 항목, 타사 태그, 레이아웃 요소 및 코드를 구분하는 색상을 사용자 정의할 수 있습니다.

참조

203페이지의 “색상 선택기 사용하기”

162페이지의 “div 태그의 강조 색상 변경하기”

강조 색상 변경하기

1. [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [강조 표시] 범주를 선택합니다.
2. 강조 색상을 변경할 객체 옆에 있는 색상 상자를 클릭한 다음, 색상 선택기를 사용하여 새 색상을 선택하거나 16진수 값을 입력합니다.

객체의 강조 표시 활성화 또는 비활성화하기

1. [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [강조 표시] 범주를 선택합니다.
2. 강조 색상을 활성화 또는 비활성화할 객체 옆에 있는 [보기] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

키보드 바로 가기

현재 단축키 세트에 대한 참조 시트 만들기

참조 시트는 현재 단축키 세트에 대한 기록입니다. 이 정보는 HTML 표 형식으로 저장됩니다. 참조 시트는 웹 브라우저에서 보거나 인쇄할 수 있습니다.

1. [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.
2. 대화 상자 위쪽에 있는 네 개의 버튼 중 세 번째인 [HTML로 설정 내보내기] 버튼을 클릭합니다.
3. [HTML 파일로 저장] 대화 상자가 표시되면 참조 시트의 이름을 입력하고 파일을 저장할 적절한 위치를 선택합니다.

키보드 단축키 사용자 정의

키보드 단축키 편집기를 사용하면 코드 단편에 대한 키보드 단축키를 비롯하여 자신만의 단축키를 만들 수 있습니다. 또한 키보드 단축기 편집기에서 단축키를 제거하고, 기존 단축키를 편집하고, 미리 정의된 단축키 설정을 선택할 수도 있습니다.

참조

294페이지의 “코드 단편 사용”

키보드 단축키 만들기

사용자 고유의 단축키를 만들거나, 기존 단축키를 편집하거나, 미리 정의된 단축키 설정을 선택할 수 있습니다.

1. [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.

2 다음 옵션 중 하나를 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

현재 설정 Dreamweaver에 포함된 미리 정의된 단축키 설정 또는 사용자가 정의한 사용자 정의 설정을 선택할 수 있습니다. 미리 정의된 설정은 메뉴 위쪽에 표시됩니다. 예를 들어, HomeSite 또는 BBEdit의 단축키에 익숙한 경우에는 미리 정의된 설정 중 해당 설정을 선택하여 이러한 단축키를 사용할 수 있습니다.

명령 편집할 명령 범주를 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 메뉴 명령(예: [열기] 명령) 또는 코드 편집 명령(예: [괄호 짝맞춤])을 편집할 수 있습니다.

코드 단편에 대한 키보드 단축키를 추가하거나 편집하려면 [명령] 팝업 메뉴에서 [코드 단편]을 선택합니다.

명령 목록 지정된 단축키와 함께, [명령] 팝업 메뉴에서 선택한 범주와 연관된 명령이 표시됩니다. 메뉴 명령 범주는 메뉴 구조를 복제하는 트리 보기로 목록을 표시합니다. 그 외 범주는 이름별(예: 응용 프로그램 종료)로 명령을 나열합니다.

단축키 선택한 명령에 지정된 단축키가 모두 표시됩니다.

단축키 추가(+) 현재 명령에 새로운 단축키를 추가합니다. 이 버튼을 클릭하여 [단축키] 필드에 새로운 빈 행을 추가합니다. 새 키 조합을 입력한 후 [바꾸기]를 클릭하여 이 명령에 새 키보드 단축키를 추가합니다. 각 명령에 두 개의 키보드 단축키를 할당할 수 있습니다. 명령에 이미 두 개의 단축키가 할당된 경우에는 항목 추가 버튼을 클릭해도 아무 작업도 수행되지 않습니다.

단축키 제거(-) 단축키 목록에서 선택한 단축키를 제거합니다.

누름 키 단축키를 추가하거나 변경할 때 입력한 키 조합을 표시합니다.

바꾸기 [누름 키] 필드에 표시된 키 조합을 단축키 목록에 추가하거나 선택한 단축키를 지정한 키 조합으로 바꿉니다.

설정 복제 현재 설정을 복제합니다. 새 설정에 이름을 지정합니다. 기본 이름은 현재 설정의 이름 뒤에 복사라는 단어가 추가된 이름입니다.

설정 이름 변경 현재 설정의 이름을 변경합니다.

HTML 파일로 내보내기 현재 설정을 보고 인쇄하기 편한 HTML 표 포맷으로 저장합니다. 이 HTML 파일을 브라우저에서 열 수 있으며 쉽게 참조할 수 있도록 단축키를 인쇄할 수 있습니다.

설정 삭제 설정을 삭제합니다. 활성 상태인 설정은 삭제할 수 없습니다.

명령에서 단축키 제거

1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.

2 [명령] 팝업 메뉴에서 명령 범주를 선택합니다.

3 [명령] 목록에서 명령을 선택한 다음 단축키를 선택합니다.

4 항목 제거(-) 버튼을 클릭합니다.

명령에 단축키 추가

1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.

2 [명령] 팝업 메뉴에서 명령 범주를 선택합니다.

3 [명령] 목록에서 명령을 선택합니다.

코드 단편에 대한 키보드 단축키를 추가하려면 [명령] 팝업 메뉴에서 [코드 단편]을 선택합니다.

명령에 할당된 단축키가 [단축키] 필드에 나타납니다.

4 다음 중 한 가지를 수행하여 단축키를 추가합니다.

- 명령에 두 개 미만의 단축키가 할당된 경우에는 항목 추가(+) 버튼을 클릭합니다. [단축키] 필드에 새로운 빈 행이 나타나고 삽입 포인터가 [누름 키] 필드로 이동합니다.

- 명령에 두 개의 단축키가 할당되어 있다면 이 중에서 한 개를 선택합니다. 이 단축키는 새 단축키로 바뀝니다. 그런 다음 [누름 키] 필드 안을 클릭합니다.

5 키 조합을 누릅니다. 키 조합이 [누름 키] 필드에 나타납니다.

참고: 키 조합에 문제가 있으면(예를 들어, 해당 키 조합이 이미 다른 명령에 할당되어 있는 경우) [단축키] 필드 바로 아래에 이러한 상황을 설명하는 메시지가 나타나며 이 경우에 단축키를 추가 또는 편집할 수 없습니다.

6 [바꾸기]를 클릭합니다. 새 키 조합이 명령에 할당됩니다.

기존 단축키 편집

1 [편집] > [키보드 단축키](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [키보드 단축키](Macintosh)를 선택합니다.

2 [명령] 팝업 메뉴에서 명령 범주를 선택합니다.

3 [명령] 목록에서 명령을 선택한 다음 변경할 단축키를 선택합니다.

4 [누름 키] 필드를 클릭한 후 새 키 조합을 입력합니다.

5 [바꾸기] 버튼을 클릭하여 단축키를 변경합니다.

참고: 키 조합에 문제가 있으면(예를 들어, 해당 키 조합이 이미 다른 명령에 할당되어 있는 경우) [단축키] 필드 바로 아래에 이러한 상황을 설명하는 메시지가 나타나며 이 경우에 단축키를 추가 또는 편집할 수 없습니다.

키보드 단축키 및 미국용이 아닌 키보드

Dreamweaver의 기본 키보드 단축키는 기본적으로 미국용 표준 키보드에서 작동합니다. 영국에서 생산된 키보드를 포함한 다른 국가의 키보드는 이 단축키를 활용하는 데 필요한 기능을 제공하지 않을 수도 있습니다. 사용 중인 키보드에서 Dreamweaver에서 제공하는 단축키를 지원하지 않는 경우, Dreamweaver에서 이 기능이 비활성화됩니다.

미국용 표준 키보드가 아닌 키보드에서 작동하는 키보드 단축키를 사용자 정의하려면, **Dreamweaver 확장**에서 "키보드 단축키 매핑 변경"을 참조하십시오.

확장 기능

Dreamweaver에서 확장 기능 추가 및 관리

확장 기능은 Dreamweaver에 손쉽게 추가할 수 있는 새 기능입니다. 다양한 유형의 확장 기능을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 표의 서식을 다시 지정하고 백-엔드 데이터베이스에 연결하며 브라우저에 대한 스크립트를 작성할 수 있는 확장 기능이 있습니다.

참고: 다중 사용자 운영 체제의 모든 사용자가 사용할 수 있는 확장 기능을 설치하려면 관리자(Windows) 또는 루트(Mac OS X)로 로그인해야 합니다.

Dreamweaver의 최신 확장 기능을 찾아보려면 Adobe Exchange 웹 사이트 (www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_kr/)를 참조하십시오. 이 웹 사이트에서 로그인하여 확장 기능을 다운로드하거나(대부분 무료), 토론 그룹에 참여하거나, 사용자의 평가 및 비판을 참고하거나, Extension Manager를 설치하고 사용할 수 있습니다. 확장 기능을 설치하려면 먼저 Extension Manager를 설치해야 합니다.

Extension Manager는 Adobe 응용 프로그램에서 확장 기능을 설치하거나 관리하는 데 사용하는 별도의 응용 프로그램입니다. [명령] > [Extensions 관리]를 선택하여 Dreamweaver에서 Extension Manager를 실행할 수 있습니다.

1 Adobe Exchange 웹 사이트에서 확장 기능 다운로드 링크를 클릭합니다.

브라우저에서 링크를 열어서 사이트로부터 직접 설치할 수 있으며 디스크에 저장할 수도 있습니다.

- 사이트에서 확장 기능을 직접 열면 Extension Manager가 자동으로 설치됩니다.

- 확장 기능을 디스크에 저장하는 경우 확장 기능 패키지 파일(.mxp 또는 .mxi)을 사용자 컴퓨터의 Dreamweaver 응용 프로그램 폴더 내에 있는 Downloaded Extensions 폴더에 저장하는 것이 좋습니다.

2 확장 기능 패키지 파일을 두 번 클릭하거나 Extension Manager를 열고 [파일] > [Extension 설치]를 선택합니다. 일부 확장 기능은 액세스하려면 응용 프로그램을 다시 시작해야 합니다.

참고: Extension Manager를 사용하여 확장 기능을 제거하거나, 확장 기능에 대한 자세한 정보를 봅니다.

참조

29페이지의 “다중 사용자 시스템에서 Dreamweaver 사용자 정의하기”

3장: Dreamweaver 사이트 작업

Adobe® Dreamweaver® CS4 사이트는 웹 사이트에 있는 모든 파일과 에셋의 모음입니다. 컴퓨터에서 웹 페이지를 만든 후 웹 서버에 업로드하고, 웹 사이트를 저장할 때마다 업데이트된 파일을 전송하여 사이트를 유지 관리할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver를 사용하지 않고 만든 웹 사이트도 편집하고 유지 관리할 수 있습니다.

Dreamweaver 사이트 설정

Dreamweaver 사이트

Dreamweaver에서 “사이트”라는 용어는 웹 사이트에 속한 문서의 로컬 또는 원격 저장 위치를 나타냅니다. Dreamweaver 사이트에서는 모든 웹 문서를 구성 및 관리하고, 웹 서버에 사이트를 업로드하며, 링크를 추적 및 관리하고, 파일을 관리 및 공유할 수 있습니다. Dreamweaver의 기능을 충분히 활용하려면 사이트를 정의해야 합니다.

참고: Dreamweaver 사이트 정의는 간단히 로컬 폴더만 설정하면 됩니다. 웹 서버로 파일을 전송하거나 웹 응용 프로그램을 개발하려면 원격 사이트와 테스트 서버에 대한 정보를 추가해야 합니다.

Dreamweaver 사이트는 개발 환경 및 개발하려는 웹 사이트의 유형에 따라 최대 세 개의 부분 또는 폴더로 구성됩니다.

로컬 루트 폴더 작업 중인 파일이 저장되는 곳입니다. Dreamweaver에서는 이 폴더를 사용자의 "로컬 사이트"라고 합니다. 이 폴더는 일반적으로 로컬 컴퓨터에 있으나 네트워크 서버에 있는 경우도 있습니다.

원격 폴더 테스트, 제작 및 공동 작업 등을 위한 파일이 저장되는 곳입니다. Dreamweaver에서는 이 폴더를 [파일] 패널에서 "원격 사이트"라고 합니다. 일반적으로 원격 폴더는 웹 서버가 실행되는 컴퓨터에 위치합니다. 원격 폴더에는 사용자가 인터넷에서 액세스하는 파일이 들어 있습니다.

로컬 및 원격 폴더를 모두 사용하면 로컬 하드 디스크와 웹 서버 간에 파일을 전송하고 Dreamweaver 사이트의 파일을 손쉽게 관리할 수 있습니다. 로컬 폴더에 있는 파일로 작업한 후 다른 사용자에게 보여주기 원하는 경우 원격 폴더에 게시할 수 있습니다.

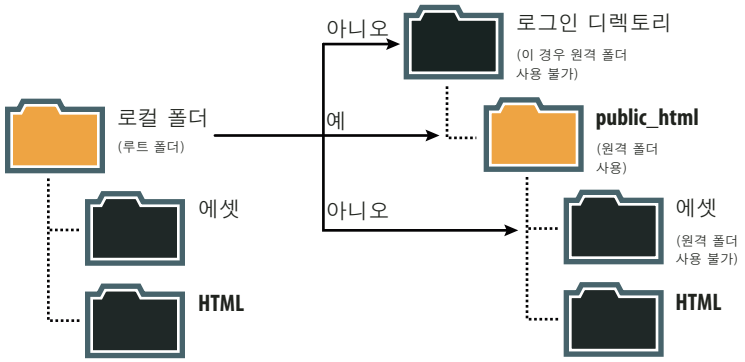
테스트 서버 폴더 Dreamweaver에서 동적 페이지를 처리하는 폴더입니다.

Dreamweaver 사이트 정의에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4050_dw_kr을 참조하십시오.

로컬 폴더 및 원격 폴더의 구조 이해

Dreamweaver를 사용하여 원격 폴더에 연결하려면 [사이트 정의] 대화 상자의 [원격 정보] 범주에서 원격 폴더를 지정합니다. 지정하는 원격 폴더 또는 “호스트 디렉토리”는 Dreamweaver 사이트의 로컬 루트 폴더에 상응해야 합니다. 로컬 루트 폴더는 Dreamweaver 사이트의 최상위 폴더입니다. 로컬 폴더와 마찬가지로 원격 폴더에 아무 제목이나 지정할 수 있지만 인터넷 서비스 공급자가 개별 사용자 계정의 최상위 원격 폴더 이름을 public_html, pub_html 등으로 지정하는 것이 일반적입니다. 자체의 원격 서버를 관리하고 있고 원격 폴더 이름을 원하는 대로 지정할 수 있는 경우 로컬 루트 폴더와 원격 폴더에 같은 이름을 지정하는 것이 좋습니다.

다음 예에서 왼쪽은 샘플 로컬 루트 폴더이고 오른쪽은 샘플 원격 폴더입니다. 로컬 시스템의 로컬 루트 폴더는 디렉토리 구조에서 원격 폴더의 하위 폴더나 상위 폴더에 매핑되기 보다는 웹 서버의 원격 폴더에 직접 매핑됩니다.



참고: 위의 예에서는 로컬 시스템에 있는 로컬 루트 폴더와 원격 웹 서버에 있는 최상위 원격 폴더를 보여 줍니다. 그러나 로컬 시스템에서 많은 수의 Dreamweaver 사이트를 유지 관리하고 있는 경우에는 원격 서버에 동일한 수의 원격 폴더가 필요합니다. 위의 예에 해당되지 않는 경우에는 public_html 폴더 내에 다른 원격 폴더를 만든 다음 이 폴더를 로컬 시스템의 해당하는 로컬 루트 폴더에 매핑합니다.

원격 연결을 처음으로 설정할 때는 일반적으로 웹 서버의 원격 폴더가 비어 있습니다. 그런 다음 Dreamweaver를 사용하여 로컬 루트 폴더의 파일을 모두 업로드하면 원격 폴더가 모든 웹 파일로 채워집니다. 원격 폴더와 로컬 루트 폴더의 디렉토리 구조는 항상 같아야 합니다. 따라서 로컬 루트 폴더의 파일 및 폴더가 원격 폴더의 파일 및 폴더와 항상 일대일로 대응해야 합니다. 원격 폴더의 구조가 로컬 루트 폴더의 구조와 일치하지 않으면 Dreamweaver에서 파일을 잘못된 위치에 업로드하게 되므로 사이트 방문자에게 해당 파일이 표시되지 않을 수도 있습니다. 또한 폴더와 파일 구조가 동기화되어 있지 않으면 이미지 및 링크 경로가 끊어지기 쉽습니다.

원격 폴더가 있어야 Dreamweaver에서 해당 폴더에 연결할 수 있습니다. 웹 서버에서 원격 폴더로 작동하는 폴더가 지정되어 있지 않은 경우에는 원격 폴더를 직접 만들거나 서버 관리자에게 만들어 줄 것을 요청합니다.

사이트 관리 대화 상자 사용하기

[사이트 관리] 대화 상자를 사용하여 새 사이트를 만들거나, 사이트를 편집, 복제 및 제거할 수 있으며 사이트 설정을 가져오거나 내보낼 수 있습니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택하고 왼쪽 목록에서 사이트를 선택합니다.

2 버튼을 클릭하여 다음 옵션 중에서 한 가지를 선택하고 [완료]를 클릭합니다.

새 사이트 새로운 사이트를 만들 수 있습니다.

편집 기존 파일을 편집할 수 있습니다.

복제 선택한 사이트의 사본을 만듭니다. 사본은 사이트 목록 윈도우에 나타납니다.

제거 선택한 사이트를 삭제합니다. 이 작업은 실행 취소할 수 없습니다.

내보내기 사이트 설정을 XML 파일(*.ste)로 내보낼 수 있습니다.

가져오기 사이트의 설정 파일(*.ste)을 선택하여 가져올 수 있습니다.

참조

47페이지의 “사이트 설정 가져오기 및 내보내기”

로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기

사이트 구조에 대한 계획을 세운 후에는 Dreamweaver에서 사이트를 설정(정의)합니다. 또한 Dreamweaver에서 만들지 않은 웹 사이트를 편집하기 위해 사이트를 정의할 수도 있습니다. Dreamweaver 사이트 설정은 웹 사이트와 관련된 모든 문서를 구성하는 방법입니다.

로컬 루트 폴더는 Dreamweaver 사이트를 만들기 위한 작업 디렉토리입니다. 이 폴더는 로컬 컴퓨터나 네트워크 서버에 위치할 수 있습니다.

컴퓨터에서 파일을 편집만 하고 게시하지는 않으려는 경우, 로컬 폴더만 설정한 다음 원격 및 테스트 정보를 나중에 추가합니다.

참고: 로컬 루트 폴더가 웹 서버를 실행하는 시스템에 있는 경우에는 원격 폴더를 지정하지 않아도 됩니다. 이런 경우는 웹 서버가 로컬 컴퓨터에서 실행 중이라는 것을 의미합니다.

1 다음 중 한 가지를 선택합니다.

- 새 사이트를 설정하려면 [사이트] > [새 사이트]를 선택합니다.
- 로컬 디스크 또는 원격 사이트(또는 원격 사이트의 분기)에서 Dreamweaver를 사용하여 만들지 않은 사이트를 비롯한 기존 사이트의 설정을 편집하려면 [사이트] > [사이트 관리]를 선택하고 사이트를 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

2 [사이트 정의] 대화 상자에 설정 정보를 입력합니다.

- 사이트 설정 마법사를 사용하여 사이트를 설정하려면 [기본] 탭을 클릭한 후 필요한 사항을 기입합니다. 자세한 내용은 56페이지의 "기본 탭 옵션"을 참조하십시오.
- 로컬, 원격 및 동적 페이지 처리를 위한 테스트 폴더를 설정하려면 [고급] 탭을 클릭하고 [로컬 정보] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다(권장).

참고: 컴퓨터에서 작업 중인 사이트를 설정할 때는 [고급] 탭의 [로컬 정보] 범주에서 처음 두 옵션만 필요합니다.

사이트 이름 [파일] 패널과 [사이트 관리] 대화 상자에 나타나는 이름으로 브라우저에는 나타나지 않습니다.

로컬 루트 폴더 사이트 파일, 템플릿, 라이브러리 항목을 저장하는 로컬 디스크의 폴더 이름입니다. 하드 디스크에 폴더를 만들거나 폴더 아이콘을 클릭하여 폴더를 찾습니다. Dreamweaver는 루트 상대 링크를 해석할 때 이 폴더를 기준으로 합니다.

기본 이미지 폴더 사이트에 사용할 이미지를 저장하는 폴더 경로입니다. 경로를 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭하여 폴더를 찾습니다.

링크 관련 대상 사이트의 다른 페이지에 생성하는 링크의 상대 경로를 변경합니다. Dreamweaver에서 링크는 기본적으로 문서 상대 경로를 사용하여 생성됩니다. [사이트 루트] 옵션을 선택하여 경로 설정을 변경하고 [HTTP 주소] 옵션에서 HTTP 주소를 지정해야 합니다.

이 설정을 변경해도 기존 링크 경로는 변환되지 않습니다. 이 설정은 Dreamweaver를 사용하여 시각적으로 만든 새 링크에만 적용됩니다.

사이트 루트 상대 경로를 통해 링크된 내용은 테스트 서버를 지정하거나 [편집] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기]에서 [임시 파일을 사용한 미리 보기] 옵션을 선택하지 않으면 로컬 브라우저에서 문서를 미리 볼 때 표시되지 않습니다. 이는 사이트 루트가 브라우저가 아닌 서버에서만 인식되기 때문입니다.

HTTP 주소 웹 사이트에서 사용하게 될 URL입니다. Dreamweaver에서는 이를 통해 사이트 내에서 절대 URL이나 사이트 루트 상대 경로를 사용하는 링크를 확인합니다. 또한 Dreamweaver는 이 주소를 사용하여 원격 서버에서 사이트 루트 상대 링크가 작동하는지 확인할 수도 있습니다. 원격 서버의 사이트 루트는 다를 수 있습니다. 예를 들어, 완성된 사이트의 URL이 http://www.mysite.com/SalesApp/(여기서 SalesApp는 원격 루트 폴더)인 경우 하드 디스크의 C:\\Sales\images\ 폴더(여기서 Sales는 로컬 루트 폴더)에 있는 이미지 파일에 링크할 때 [HTTP 주소] 텍스트 상자에 이 URL을 입력하면 링크된 파일의 경로는 원격 서버에서 /SalesApp/images/가 됩니다.

대/소문자 구분 링크 확인 기능 사용 Dreamweaver에서 링크를 확인할 때 파일 이름의 대/소문자와 링크의 대/소문자가 일치하는지 확인합니다. 이 옵션은 파일 이름이 대/소문자 구분되는 UNIX 시스템에서 유용합니다.

캐시 사용 가능 링크 속도와 사이트 관리 작업 속도를 향상시키는 로컬 캐시의 사용 여부를 지정합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 Dreamweaver는 사이트를 만들기 전에 캐시를 만들 것인지 다시 묻습니다. [파일] 패널 그룹의 [에셋] 패널을 사용하려면 캐시가 생성되어 있어야 하므로 이 옵션을 선택하는 것이 좋습니다.

3 [확인]과 [완료]를 차례로 클릭하여 사이트를 만듭니다([파일] 패널에 표시됨).

참조

77페이지의 “사이트, 서버 및 로컬 드라이브 액세스”

47페이지의 “사이트 설정 가져오기 및 내보내기”

257페이지의 “새 링크의 상대 경로 설정하기”

71페이지의 “파일 및 폴더 관리”

475페이지의 “응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정”

원격 폴더 설정하기

원격 폴더는 제작, 공동 작업, 배포 및 기타 여러 시나리오와 관련된 파일을 저장하는 곳입니다. 일반적으로 원격 폴더는 웹 서버가 실행되는 컴퓨터에 위치합니다. [기본] 탭에서 마법사의 질문에 답하거나 [고급] 탭을 클릭하고 해당 정보를 직접 입력하여 이 폴더에 대한 옵션을 설정할 수 있습니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 이 원격 폴더는 **원격 사이트**로 표시됩니다. 원격 폴더를 설정할 때 Dreamweaver의 액세스 방식을 선택하여 웹 서버에 파일을 업로드 및 다운로드해야 합니다.

원격 폴더 설정에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0162_kr을 참조하십시오.

참고: Dreamweaver에서는 IPv6 사용 서버에 대한 연결을 지원합니다. 지원 연결 유형에는 FTP, SFTP, WebDav 및 RDS가 있습니다. 자세한 내용은 www.ipv6.org/를 참조하십시오.

참조

55페이지의 “사이트를 정의하지 않고 파일 작업하기”

81페이지의 “원격 서버에서 파일 내려받기”

87페이지의 “WebDAV를 사용하여 파일 체크 인 및 체크 아웃”

77페이지의 “사이트, 서버 및 로컬 드라이브 액세스”

71페이지의 “파일 및 폴더 관리”

원격 폴더 정의 자습서

액세스 방식 선택

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하고 [원격 정보] 범주를 선택한 후 로컬 폴더와 원격 폴더 간에 파일 전송 시 사용할 액세스 방식을 선택합니다.

없음 서버에 사이트를 업로드하지 않을 경우 이 기본 설정을 유지합니다.

FTP FTP를 사용하여 웹 서버에 연결할 경우 이 설정을 사용합니다.

로컬/네트워크 네트워크 폴더에 액세스하거나 또는 로컬 컴퓨터에서 파일을 저장하거나 테스트 서버를 실행하려는 경우에 이 설정을 사용합니다.

RDS (Remote Development Services) RDS를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 액세스 방식에서는 Adobe® ColdFusion®을 실행하고 있는 컴퓨터에 원격 폴더가 위치해야 합니다.

Microsoft Visual SourceSafe Microsoft Visual SourceSafe를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 방식은 Windows에서만 지원되며 Microsoft Visual SourceSafe Client 버전 6을 설치해야만 사용할 수 있습니다.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) WebDAV 프로토콜을 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다.

이 액세스 방식을 사용하려면 Microsoft Internet Information Server(IIS) 5.0 또는 적절하게 구성된 Apache 웹 서버 설치 등과 같이 이 프로토콜을 지원하는 서버를 사용해야 합니다.

참고: WebDAV를 액세스 방식으로 선택하고 다중 사용자 환경에서 Dreamweaver를 사용하려는 경우에는 모든 사용자가 액세스 방식으로 WebDAV를 선택해야 합니다. 일부 사용자만 WebDAV를 선택하고 다른 사용자는 FTP 등의 다른 액세스 방식을 선택하면 WebDAV에서 자체 잠금 시스템을 사용하기 때문에 Dreamweaver의 체크 인/체크 아웃 기능이 제대로 작동하지 않습니다.

이 대화 상자의 나머지 옵션은 선택한 액세스 방식에 따라 달라집니다.

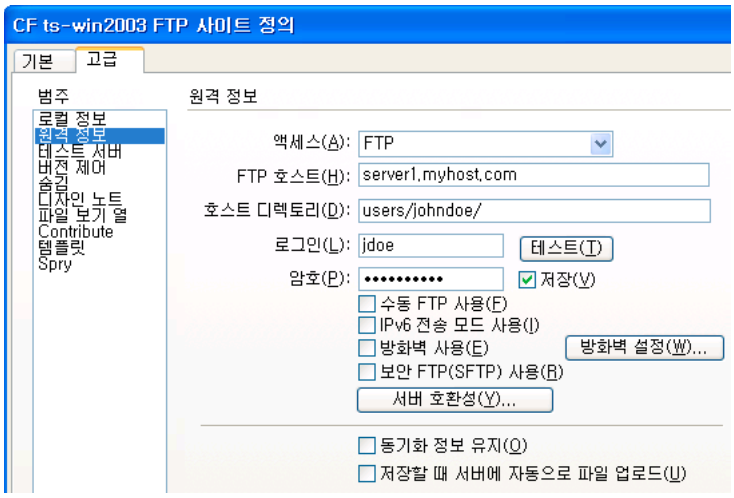
FTP 액세스 옵션 설정하기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자에서 [고급] 탭을 선택하고 [원격 정보] 범주를 클릭합니다.

다음 그림에서는 텍스트 필드에 내용이 입력된 [원격 정보] 범주를 보여 줍니다.



[사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭에 [원격 정보] 범주를 선택한 경우

4 [액세스] 팝업 메뉴에서 [FTP]를 선택합니다.

5 [FTP 호스트] 텍스트 상자에 웹 사이트의 파일을 업로드할 FTP 호스트의 이름을 입력합니다.

FTP 호스트는 컴퓨터 시스템의 전체 인터넷 이름(예: ftp.mindspring.com)입니다. 다른 텍스트를 추가하지 말고 전체 호스트 이름을 입력하십시오. 특히, 호스트 이름 앞에 프로토콜 이름을 추가하지 마십시오.

FTP 호스트를 모르면 웹 호스팅 회사에 문의하십시오.

참고: FTP 연결을 수신하는 기본 포트는 포트 21이지만, 서버 관리자는 무단 FTP 액세스를 방지하기 위해 경우에 따라 포트 설정을 다른 포트로 변경합니다. 이러한 경우 FTP 호스트 필드에 콜론(:)과 포트 번호를 추가할 수 있습니다. 예를 들어 포트 번호가 29인 경우 ftp.mindspring.com:29를 입력하면 됩니다.

6 [호스트 디렉토리] 텍스트 상자에 일반 사용자에게 보여줄 문서가 저장될 원격 사이트의 호스트 디렉토리(폴더)를 입력합니다.

호스트 디렉토리를 모르는 경우에는 서버 관리자에게 문의하거나 텍스트 상자를 비워 두십시오. 일부 서버에서는 FTP에 연결할 때의 처음 디렉토리가 루트 디렉토리인 경우도 있습니다. 이를 확인하려면 서버에 직접 연결해 보면 됩니다. [파일] 패널의 [원격 파일] 뷰에 이름이 public_html, www 또는 자신의 로그인 이름과 같은 폴더가 보이면 이것이 [호스트 디렉토리] 텍스트 상자에 입력해야 하는 디렉토리일 것입니다.

7 [로그인] 및 [암호] 텍스트 상자에 FTP 서버에 연결하는 데 사용할 로그인 이름과 암호를 입력합니다.

8 [테스트]를 클릭하여 FTP 호스트, 호스트 디렉토리, 로그인 이름 및 암호를 테스트합니다.

참고: FTP 호스트, 호스트 디렉토리, 로그인 및 암호 정보는 사이트 호스팅 회사의 시스템 관리자에게 얻어야 합니다. 시스템 관리자만 이러한 정보에 액세스할 수 있습니다. 시스템 관리자가 제공한 정보를 정확히 입력합니다.

9 Dreamweaver에서는 기본적으로 암호를 저장합니다. 원격 서버에 연결할 때마다 Dreamweaver에서 암호를 묻도록 하려면 [저장] 옵션의 선택을 취소합니다.

10 방화벽이 수동 FTP를 사용하도록 구성되어 있는 경우 [수동 FTP 사용]을 선택합니다.

수동 FTP를 사용하면 로컬 소프트웨어가 원격 서버에 설정을 요청하지 않고도 FTP 연결을 설정할 수 있습니다. 수동 FTP를 사용하고 있는지 모르는 경우 시스템 관리자에게 문의하거나 [수동 FTP 사용] 옵션을 선택/해제해 보십시오.

자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/tn_15220_kr)의 기술 문서 15220을 참조하십시오.

11 IPv6 사용 가능 FTP 서버를 사용하려는 경우에는 [IPv6 전송 모드 사용]을 선택합니다.

인터넷 프로토콜(IPv6)의 버전 6 배포에서는 EPRT 및 EPSV가 각각 FTP 명령 PORT 및 PASV를 대체합니다. 따라서 IPv6 사용 FTP 서버에 연결하려면 데이터 연결에 확장 수동(EPSV) 및 확장 능동(EPRT) 명령을 사용해야 합니다.

자세한 내용은 www.ipv6.org/를 참조하십시오.

12 방화벽을 통해 원격 서버에 연결하는 경우 [방화벽 사용]을 선택합니다.

13 [방화벽 설정]을 클릭하여 Dreamweaver 사이트 환경 설정을 열고 방화벽 호스트 또는 포트를 편집합니다.

자세한 내용은 48페이지의 “파일 전송을 위한 사이트 환경 설정”을 참조하십시오.

14 방화벽이 보안 FTP를 사용하도록 구성되어 있는 경우 [보안 FTP(SFTP) 사용]을 선택합니다. SFTP는 암호화와 공개 키를 사용하여 테스트 서버에 대한 연결을 안전하게 합니다.

참고: 이 옵션을 선택하려면 서버에서 SFTP 서비스를 실행해야 합니다. 서버에서 SFTP 서비스를 실행하는지 모르는 경우 서버 관리자에게 문의하십시오.

SFTP를 사용하여 작업하면 기본 포트 번호를 변경해야 할 수도 있습니다. 기본 포트 번호를 변경하려면 콜론 및 포트 번호를 FTP 호스트에 추가합니다. 예:

- mydomainname.com:22

IPv6 도메인은 다음과 같이 괄호로 둘러싸야 합니다.

- [2001:0db8:85a3:08d3:1319:8a2e:0370:7344]:443

15 서버 연결과 관련된 고급 옵션을 보려면 [서버 호환성] 버튼을 클릭합니다. 이것은 문제 해결 용도로만 사용해야 합니다. 특히 이전 버전 Dreamweaver에서 작동했으나 현재 버전에서는 작동하지 않는 사이트의 경우 이 기능을 사용하는 것이 좋습니다.

이러한 옵션에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/tn_14834_kr)의 기술 문서 14834를 참조하십시오.

16 자동으로 로컬 및 원격 파일을 동기화하려면 [동기화 정보 유지]를 선택합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

17 파일을 저장할 때 Dreamweaver에서 원격 사이트에 파일을 업로드하게 하려면 [저장할 때 서버에 자동으로 파일 업로드]를 선택합니다.

18 체크 인/체크 아웃 시스템을 활성화하려면 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 선택합니다.

19 [확인]을 클릭합니다.

연결에 문제가 있으면 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/tn_14834_kr)의 기술 문서 14834를 참조하십시오.

FTP 액세스를 사용하여 원격 폴더에 연결하거나 연결 해제하기

❖ [파일] 패널에서 다음을 수행합니다.

- 연결하려면 툴바에서 [원격 호스트에 연결]을 클릭합니다.
- 연결 해제하려면 툴바에서 [연결 해제]를 클릭합니다.

로컬 또는 네트워크 액세스 옵션 설정하기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하고 [원격 정보] 범주를 선택한 후 [로컬/네트워크]를 선택합니다.

4 [원격 폴더] 텍스트 상자 옆의 폴더 아이콘을 클릭하여 사이트 파일을 저장할 폴더를 찾아 선택합니다.

5 자동으로 로컬 및 원격 파일을 동기화하려면 [동기화 정보 유지]를 선택합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

6 파일을 저장할 때 Dreamweaver에서 원격 사이트에 파일을 업로드하게 하려면 [저장할 때 서버에 자동으로 파일 업로드]를 선택합니다.

7 체크 인/체크 아웃 시스템을 활성화하려면 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 선택합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

WebDAV 액세스 옵션 설정하기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하고 [원격 정보] 범주를 선택한 후 [WebDAV]를 선택합니다.

4 연결하려는 WebDAV 서버 디렉토리의 전체 URL을 [URL]에 입력합니다.

루트 디렉토리가 아닌 경우 이 URL은 프로토콜, 포트 및 디렉토리를 포함합니다. 예를 들어 http://webdav.mydomain.net/mysite와 같은 형태입니다.

5 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

이 정보는 서버 인증을 위한 것으로 Dreamweaver와는 관계가 없습니다. 사용자 이름과 암호를 모를 경우에는 시스템 관리자나 웹 마스터에게 문의하십시오.

6 [테스트]를 클릭하여 연결 설정을 테스트합니다.

7 새로운 세션을 시작할 때 항상 Dreamweaver에서 암호를 기억하도록 하려면 [저장]을 클릭합니다.

8 Dreamweaver에서 자동으로 로컬 및 원격 파일을 동기화하려면 [동기화 정보 유지]를 선택합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

9 파일을 저장할 때 Dreamweaver에서 원격 사이트에 파일을 업로드하게 하려면 [저장할 때 서버에 자동으로 파일 업로드]를 선택합니다.

10 체크 인/체크 아웃 시스템을 활성화하려면 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 선택합니다.

네트워크 액세스를 사용하여 원격 폴더에 연결하거나 연결 해제하기

❖ 항상 원격 폴더에 연결되므로 별도로 연결할 필요가 없습니다. [새로 고침] 버튼을 클릭하여 원격 파일을 확인하십시오.

RDS 액세스 옵션 설정하기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하고 [원격 정보] 범주를 선택한 후 [RDS]를 선택합니다.

4 [설정] 버튼을 클릭하고 [RDS 서버 구성] 대화 상자에 다음 정보를 제공합니다.

- 웹 서버가 설치된 호스트 컴퓨터의 이름을 입력합니다.

호스트 이름은 IP 주소이거나 URL일 것입니다. 확실하지 않으면 관리자에게 문의합니다.

- 연결하려는 포트 번호를 입력합니다.
- 루트 원격 폴더를 호스트 디렉토리로 입력합니다.

예를 들어, c:\inetpub\wwwroot\myHostDir\를 입력합니다.

- RDS 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

참고: ColdFusion Administrator 보안 설정에 사용자 이름과 암호를 설정한 경우 이 옵션은 표시되지 않습니다.

- Dreamweaver에 설정이 저장되도록 하려면 [저장]을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭하여 [RDS 서버 구성] 대화 상자를 닫습니다.

6 파일을 저장할 때 Dreamweaver에서 파일을 원격 사이트에 업로드하게 하려면 [저장할 때 서버에 자동으로 파일 업로드]를 선택합니다.

7 체크 인/체크 아웃 시스템을 활성화하려면 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

Microsoft Visual SourceSafe 액세스 설정하기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [사이트]를 선택하여 새 사이트를 설정하거나 기존 Dreamweaver 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하고 [원격 정보] 범주를 선택한 후 [Microsoft Visual SourceSafe]를 선택합니다.

4 [설정] 버튼을 클릭하여 [Microsoft Visual SourceSafe 데이터베이스 열기] 대화 상자에 다음 정보를 제공합니다.

- [데이터베이스 경로]에서 [탐색]을 클릭하여 원하는 Visual SourceSafe 데이터베이스를 찾거나 전체 파일 경로를 입력합니다.

선택한 파일은 Visual SourceSafe 초기화에 사용되는 srcsafe.ini 파일이 됩니다.

- [프로젝트]에 원격 사이트의 루트 디렉토리로 사용하려는 Visual SourceSafe 데이터베이스 내의 프로젝트를 입력합니다.
- [사용자 이름] 및 [암호]에 선택한 데이터베이스에 대한 로그인 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

사용자 이름과 암호를 모를 경우 시스템 관리자에게 문의하십시오.

- Dreamweaver에 설정이 저장되도록 하려면 [저장] 옵션을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭하여 [사이트 정의] 대화 상자로 돌아갑니다.

6 파일을 저장할 때 Dreamweaver에서 원격 사이트에 파일을 업로드하게 하려면 [저장할 때 서버에 자동으로 파일 업로드]를 선택합니다.

7 로컬 파일을 열 때 서버에서 파일을 자동으로 다운로드하지 않으려면 [열 때 파일 체크 아웃]의 선택을 취소합니다.

원격 폴더 설정 관련 문제 해결하기

다음 목록은 원격 폴더를 설정할 때 나타날 수 있는 일반적인 문제와 해결 방법을 보여 줍니다.

또한 특별히 FTP 문제 해결 정보를 제공하는 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/tn_14834_kr) 기술 문서도 있습니다.

- Dreamweaver FTP 구현은 특정 프록시 서버, 다중 레벨 방화벽 및 기타 형태의 간접 서버 액세스의 경우 제대로 작동하지 않을 수도 있습니다. FTP 액세스와 관련한 문제가 발생하면 로컬 시스템 관리자에게 문의하십시오.
- Dreamweaver FTP 구현을 사용하려면 원격 시스템의 루트 폴더에 연결해야 합니다. 원격 시스템 루트 폴더를 호스트 디렉토리로 지정하십시오. 단일 슬래시(/)를 사용하여 호스트 디렉토리를 지정한 경우에는 연결하려는 디렉토리와 원격 루트 폴더 간에 상대 경로를 지정해야 합니다. 예를 들어, 원격 루트 폴더가 상위 레벨의 디렉토리인 경우 호스트 디렉토리에 ../../를 지정해야 할 수 있습니다.
- 공백을 넣을 위치에는 밑줄(_)을 사용하고 가능하면 파일이나 폴더 이름에 특수 문자를 사용하지 않는 것이 좋습니다. 파일이나 폴더 이름에 콜론, 슬래시, 마침표, 콤마 등이 있으면 때때로 문제가 발생할 수 있습니다.
- 긴 파일 이름으로 인해 문제가 발생할 경우에는 짧은 이름으로 변경하십시오. Mac OS에서 파일 이름은 31자를 초과할 수 없습니다.
- 대부분의 서버에서는 기호 링크(UNIX), 바로 가기(Windows) 또는 별칭(Macintosh)을 사용하여 서버 디스크의 한 부분에 있는 폴더와 다른 곳에 있는 다른 폴더를 연결합니다. 일반적으로 이러한 별칭은 적절한 폴더나 디렉토리로 연결하는 데 아무런 영향을 주지 않습니다. 단, 서버의 특정 부분에는 연결할 수 있으나 다른 부분에는 연결할 수 없으면 별칭이 일치하지 않는 것일 수 있습니다.
- 원격 폴더의 공간이 부족하기 때문에 [파일을 올릴 수 없습니다.]와 같은 오류 메시지가 표시될 수 있습니다. 자세한 내용을 보려면 FTP 로그를 확인하십시오.

참고: 일반적으로 FTP 전송에 문제가 있는 경우에는 [윈도우] > [결과](Windows) 또는 [사이트] > [FTP 로그](Macintosh)를 선택한 다음, [FTP 로그] 태그를 클릭하여 FTP 로그를 검토하십시오.

테스트 서버 설정

동적 페이지를 개발하려는 경우 작업 중에 Dreamweaver에서 동적으로 내용을 생성하고 표시하기 위해서는 테스트 서버의 서비스가 필요합니다. 테스트 서버는 사용자의 로컬 컴퓨터, 개발 서버, 스테이징 서버 또는 프로덕션 서버가 될 수 있습니다.

테스트 서버 폴더를 설정하기 전에 먼저 로컬 및 원격 폴더를 정의해야 합니다. 원격 폴더에 저장된 동적 페이지는 일반적으로 응용 프로그램 서버에 의해 처리될 수 있으므로, 원격 폴더의 설정을 종종 테스트 서버에 사용할 수 있습니다.

1 다음 중 한 가지를 선택합니다.

- 새 사이트를 설정하려면 [사이트] > [새 사이트]를 선택합니다.
- 로컬 디스크 또는 원격 사이트(또는 원격 사이트의 분기)에서 Dreamweaver로 만들지 않은 사이트를 비롯한 기존 사이트의 설정을 편집하려면 [사이트] > [사이트 관리]를 선택하고 목록에서 사이트를 선택한 후 [편집]을 클릭합니다.

참고: Dreamweaver 사이트를 정의하지 않은 경우에는 [사이트 정의] 대화 상자가 나타나므로 [새 사이트]를 클릭하지 않아도 됩니다.

2 [사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭에서 [테스트 서버]를 선택합니다.

3 웹 응용 프로그램에 사용할 서버 기술을 선택합니다.

참고: Dreamweaver CS4부터 Dreamweaver는 더 이상 ASP.NET 또는 JSP 서버 비헤이비어를 설치하지 않습니다. 그러나 ASP.NET 또는 JSP 페이지에서 작업할 때 Dreamweaver는 여전히 이러한 페이지에 라이브 모드, 코드 색상 표시, 코드 힌트 등을 지원합니다. 이러한 기능을 작동하기 위해 [사이트 정의] 대화 상자에서 ASP.NET 또는 JSP를 선택할 필요는 없습니다.

4 기본 [테스트 서버] 설정을 사용하거나 다른 설정을 입력합니다.

Dreamweaver에서는 기본적으로 응용 프로그램 서버가 웹 서버와 동일한 시스템에서 실행된다고 가정합니다. [사이트 정의] 대화 상자의 [원격 정보] 범주에서 원격 폴더를 정의한 상태이고 응용 프로그램 서버가 이 원격 폴더와 동일한 시스템(사용자 로컬 컴퓨터 포함)에서 실행되는 경우, [테스트 서버] 범주의 기본 설정을 사용합니다.

원격 폴더가 [원격 정보] 범주에 정의되지 않은 경우, [테스트 서버] 범주는 기본적으로 [로컬 정보] 범주에서 정의된 로컬 폴더로 지정됩니다. 다음 두 조건이 충족되는 경우에만 이 설정을 그대로 사용할 수 있습니다.

웹 서버와 응용 프로그램 서버가 둘 다 로컬 컴퓨터에서 실행됩니다. 로컬 Windows XP 시스템에서 IIS와 ColdFusion을 모두 실행하는 ColdFusion 개발자를 예로 들 수 있습니다.

로컬 루트 폴더가 웹 사이트 홈 디렉토리의 하위 폴더입니다. 예를 들어, IIS를 사용하는 경우 로컬 루트 폴더는 c:\Inetpub\wwwroot\ 폴더이거나 이 폴더의 하위 폴더입니다.

로컬 루트 폴더가 홈 디렉토리의 하위 폴더가 아닌 경우, 웹 서버에서 로컬 루트 폴더를 가상 디렉토리로 정의해야 합니다.

참고: 응용 프로그램 서버는 원격 사이트가 아닌 다른 시스템에서 실행될 수 있습니다. 예를 들어, [원격 정보] 범주에서 선택한 [액세스] 옵션이 Microsoft Visual SourceSafe인 경우에는 [테스트 서버] 범주에서 다른 서버를 지정해야 합니다.

5 사용자가 웹 응용 프로그램을 열기 위해 브라우저에 입력하는 URL을 [URL 접두어] 텍스트 상자에 입력합니다. 이 때 파일 이름은 포함시키지 말아야 합니다.

URL 접두어는 도메인 이름에 웹 사이트 홈 디렉토리의 하위 디렉토리 또는 가상 디렉토리가 추가된 형태이지만 파일 이름은 포함하지 않습니다. 예를 들어, 응용 프로그램의 URL이 www.adobe.com/mycoolapp/start.php일 경우 URL 접두어를 www.adobe.com/mycoolapp/로 입력할 수 있습니다.

Dreamweaver가 웹 서버와 동일한 시스템에서 실행되는 경우 도메인 이름에 **localhost** 옵션 중 하나를 자리 표시자로 사용할 수 있습니다. 예를 들어, IIS를 실행하고 응용 프로그램의 URL이 http://buttercup_pc/mycoolapp/start.asp인 경우 다음과 같이 URL 접두어를 입력할 수 있습니다.

http://localhost/mycoolapp/

다른 웹 서버와 관련된 localhost 옵션 목록은 다음 단원을 참조하십시오.

6 [확인], [완료]를 차례로 클릭하여 사이트 목록에 새 사이트를 추가합니다.

참조

476페이지의 “응용 프로그램 서버 선택”

468페이지의 “동적 사이트 구성 준비”

테스트 서버의 URL 접두어

사용자가 작업을 수행하는 동안 Dreamweaver에서 테스트 서버의 서비스를 사용하여 데이터를 표시하고 데이터베이스에 연결할 수 있게 하려면 URL 접두어를 지정해야 합니다. Dreamweaver에서는 디자인 타임 연결을 사용하여 데이터베이스와 관련된 유용한 정보, 예를 들면 데이터베이스의 테이블 이름 및 테이블의 열 이름을 제공합니다.

URL 접두어는 도메인 이름에 웹 사이트 홈 디렉토리의 하위 디렉토리 또는 가상 디렉토리가 추가된 형태입니다.

참고: Microsoft IIS에서 사용되는 용어는 서버마다 다를 수 있지만 대부분의 웹 서버에 동일한 개념이 적용됩니다.

홈 디렉토리 사용자 사이트의 도메인 이름에 매핑되는 서버 상의 폴더입니다. 동적 페이지를 처리하는 데 사용할 폴더가 c:\sites\company\이고 이 폴더가 사용자의 홈 디렉토리라고 가정합니다. 즉, 이 폴더가 사용자 사이트의 도메인 이름(예: www.mystartup.com)에 매핑된다고 가정합니다. 이 경우 URL 접두어는 http://www.mystartup.com/입니다.

동적 페이지를 처리하는 데 사용할 폴더가 홈 디렉토리의 하위 폴더인 경우에는 간단히 URL에 이 하위 폴더를 추가하면 됩니다. 홈 디렉토리가 c:\sites\company\이고 사이트의 도메인 이름이 www.mystartup.com이며, 동적 페이지를 처리하는 데 사용할 폴더가 c:\sites\company\inventory라고 가정합니다. 이 경우 다음과 같이 URL 접두어를 입력합니다.

http://www.mystartup.com/inventory/

동적 페이지를 처리하는 데 사용할 폴더가 홈 디렉토리나 그 하위 디렉토리가 아닌 경우에는 가상 디렉토리를 만들어야 합니다.

가상 디렉토리 실제로 서버의 홈 디렉토리에 포함되어 있지 않지만 URL에는 나타나는 폴더입니다. 가상 디렉토리를 만들려면 URL에서 이 폴더의 경로에 대한 별칭을 지정합니다. 홈 디렉토리가 c:\sites\company이고, 처리 폴더가 d:\apps\inventory이며, 이 폴더에 대해 warehouse라는 별칭을 정의한다고 가정합니다. 이 경우 다음과 같이 URL 접두어를 입력합니다.

http://www.mystartup.com/warehouse/

Localhost 클라이언트(보통은 브라우저이지만 이 경우는 Dreamweaver)가 웹 서버와 동일한 시스템에서 실행될 때 URL에서 홈 디렉토리를 가리킵니다. Dreamweaver가 웹 서버와 동일한 시스템에서 실행 중이고, 홈 디렉토리가 c:\sites\company이며, 동적 페이지를 처리하는 데 사용할 폴더를 가리키기 위해 warehouse라는 가상 디렉토리를 정의했다고 가정합니다. 선택한 웹 서버에 대해 다음과 같은 URL 접두어를 입력합니다.

웹 서버	URL 접두어
ColdFusion MX 7	http://localhost:8500/warehouse/
IIS	http://localhost/warehouse/
Apache(Windows)	http://localhost:80/warehouse/
Jakarta Tomcat(Windows)	http://localhost:8080/warehouse/

참고: 기본적으로 ColdFusion MX 7 웹 서버는 포트 8500에서, Apache 웹 서버는 포트 80에서, Jakarta Tomcat 웹 서버는 포트 8080에서 실행됩니다.

Apache 웹 서버를 실행하는 Macintosh 사용자의 경우, 개인 홈 디렉토리는 Users:MyUserName:Sites(MyUserName은 Macintosh 사용자의 이름)입니다. Mac OS 10.1 이상을 설치하면 이 폴더에 대해 ~MyUserName이라는 별칭이 자동으로 정의됩니다. 따라서 Dreamweaver에서 기본 URL 접두어는 다음과 같습니다.

http://localhost/~MyUserName/

동적 페이지 처리에 사용하려는 폴더가 Users:MyUserName:Sites:inventory인 경우 URL 접두어는 다음과 같습니다.

http://localhost/~MyUserName/inventory/

Dreamweaver에서 기존 원격 웹 사이트 편집하기

Dreamweaver를 사용하여 기존 원격 사이트(또는 원격 사이트의 특정 분기)를 로컬 디스크에 복사하여 편집할 수 있습니다. Dreamweaver를 사용하여 만든 사이트가 아니더라도 마찬가지입니다.

1 기존 사이트를 넣을 로컬 폴더를 만든 다음 이 폴더를 사이트의 로컬 폴더로 설정합니다.

참고: 기존 원격 사이트에서 해당 분기의 전체 구조를 로컬에서 복제해야 합니다.

2 기존 사이트의 원격 액세스 정보를 사용하여 원격 폴더를 설정합니다. 원격 사이트에 연결하여 컴퓨터에 파일을 다운로드해야 원격 사이트를 편집할 수 있습니다.

원격 사이트의 루트 폴더를 올바르게 선택해야 합니다.

3 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 툴바에서 [원격 호스트에 연결] 버튼(FTP 액세스용) 또는 [새로 고침] 버튼(네트워크 액세스용)을 클릭하여 원격 사이트를 표시합니다.

4 다음과 같이 사이트를 편집합니다.

- 전체 사이트를 대상으로 작업하려면 [파일] 패널에서 원격 사이트의 루트 폴더를 선택한 다음 툴바에서 [파일 내려받기]를 클릭하여 전체 사이트를 로컬 디스크로 다운로드합니다.
- 사이트에 있는 하나의 파일이나 폴더에 대해서만 작업하려는 경우 [파일] 패널의 [원격] 뷰에서 파일이나 폴더를 찾은 다음, 툴바의 [파일 내려받기]를 클릭하여 해당 파일을 로컬 디스크로 다운로드합니다.

Dreamweaver에서는 다운로드한 파일을 사이트 계층의 올바른 위치에 배치하는데 필요한 만큼의 원격 사이트 구조를 자동으로 복제합니다. 사이트의 일부만을 편집할 경우 보통 이미지 파일 등의 종속 파일도 포함해야 합니다.

사이트 목록에서 Dreamweaver 사이트 제거하기

Dreamweaver 사이트와 사이트 목록의 모든 설정 정보를 제거해도 컴퓨터에서 사이트 파일이 제거되지 않습니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트 이름을 선택합니다.

3 [제거]를 클릭한 후 [예]를 클릭하여 목록에서 사이트를 제거하거나 [아니오]를 클릭하여 사이트 이름을 그대로 둔 다음 [완료]를 클릭합니다.

사이트 설정 가져오기 및 내보내기

사이트 설정을 나중에 Dreamweaver로 가져올 수 있는 XML 파일로 내보낼 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 사이트를 서로 다른 컴퓨터나 제품 버전 간에 이동하거나 설정을 다른 사용자와 공유할 수 있습니다.


사이트에 문제가 발생할 경우 백업 사본으로 사용할 수 있도록 일정한 간격으로 사이트 설정을 내보내도록 하십시오.

사이트 내보내기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 다음과 같이 설정을 내보내려는 하나 이상의 사이트를 선택하고 [내보내기]를 클릭합니다.

- 두 개 이상의 사이트를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 각 사이트를 클릭합니다.
- 일정 범위의 사이트를 일괄적으로 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 해당 범위 안의 첫 번째 사이트와 마지막 사이트를 각각 클릭합니다.

3 사이트 설정을 백업하려면 [사이트 내보내기] 대화 상자에서 첫 번째 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. Dreamweaver에서는 로컬 경로 정보뿐만 아니라 사용자 이름과 암호와 같은 원격 서버 로그인 정보를 저장합니다.

4 설정을 다른 사용자와 공유하려면 [사이트 내보내기] 대화 상자에서 두 번째 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. (Dreamweaver에서는 원격 서버 로그인 정보 및 로컬 경로와 같이 다른 사용자에게 적용되지 않는 정보는 저장하지 않습니다.

5 설정을 내보내려는 각 사이트에 대해 해당 사이트를 저장할 위치로 이동한 다음 [저장]을 클릭합니다. (Dreamweaver에서는 해당 사이트를 확장명이 .ste인 XML 파일로 저장합니다.)

6 [완료]를 클릭합니다.

참고: 사이트 루트 폴더나 바탕 화면에 *.ste 파일을 저장하면 쉽게 찾을 수 있습니다. 저장한 위치를 잊어버린 경우 컴퓨터에서 파일 검색을 수행하여 *.ste 확장명을 가진 파일을 찾으면 됩니다.

사이트 가져오기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [가져오기]를 클릭합니다.

3 설정을 가져올 하나 이상의 사이트를 찾아 선택합니다. 이 사이트는 확장명이 .ste인 파일에 정의되어 있습니다.

두 개 이상의 사이트를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 각 .ste 파일을 클릭합니다. 일정 범위의 사이트를 일괄적으로 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 해당 범위 안의 첫 번째 파일과 마지막 파일을 각각 클릭합니다.

4 [열기], [완료]를 차례로 클릭합니다.

Dreamweaver에서는 사이트 설정을 가져온 후 해당 사이트 이름을 [사이트 관리] 대화 상자에 표시합니다.

파일 전송을 위한 사이트 환경 설정

[파일] 패널에서 파일 전송 기능을 제어하기 위한 환경 설정을 선택합니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자의 왼쪽에 있는 [범주] 목록에서 [사이트]를 선택합니다.

3 해당 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

항상 보기 어떤 사이트(원격이나 로컬)를 항상 보여 줄 것인지, 어떤 [파일] 패널 창(왼쪽 또는 오른쪽)에 로컬 및 원격 파일을 표시할 것인지 지정합니다.

기본적으로, 로컬 사이트가 항상 오른쪽에 나타납니다. 선택되지 않은 창(기본적으로 왼쪽 창)이 변경 가능한 창으로, 이 창은 다른 사이트(기본적으로 원격 사이트)의 파일을 표시할 수 있습니다.

종속 파일 브라우저가 HTML 파일을 불러올 때 불러오는 종속 파일(이미지, 외부 스타일 시트 및 HTML 파일에서 참조하는 기타 파일)의 전송 여부를 묻는 메시지를 표시합니다. 기본적으로 [내려받기/체크 아웃할 때 확인]과 [올리기/체크 인할 때 확인] 둘 다 선택되어 있습니다.

일반적으로 새 파일을 체크 아웃할 때는 종속 파일을 다운로드하는 것이 좋지만, 종속 파일의 최신 버전이 이미 로컬 디스크에 있는 경우에는 다시 다운로드할 필요가 없습니다. 이 내용은 파일을 업로드하고 체크 인할 때도 적용됩니다. 즉, 대상에 최신 복사본이 이미 있는 경우에는 필요 없습니다.

이 옵션을 선택 취소하면 종속 파일이 전송되지 않습니다. 따라서 이 옵션이 선택되어 있지 않을 때에도 [종속 파일] 대화 상자가 나타나도록 하려면, [내려받기], [올리기], [체크 인], [체크 아웃] 명령을 선택할 때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누르십시오.

FTP 연결 지정한 시간 동안 아무 작업이 없을 경우 원격 사이트로의 연결을 끊을지 여부를 결정합니다.

FTP 타임 아웃 Dreamweaver에서 원격 서버와의 연결을 몇 초 동안 시도할지 지정합니다.

지정된 시간 동안 응답이 없으면, Dreamweaver에서 이를 알려주는 경고 대화 상자가 표시됩니다.

FTP 전송 옵션 파일 전송 도중 대화 상자가 나타날 때 사용자 응답이 없을 경우, 지정된 시간(초)이 지나면 Dreamweaver에서 기본 옵션을 자동으로 선택할지 여부를 결정합니다.

방화벽 호스트 방화벽을 사용하는 경우 외부 서버로 연결할 때 사용할 프록시 서버의 주소를 지정합니다.

방화벽을 사용하지 않는 경우 그냥 공백으로 둡니다. 방화벽을 사용하는 경우 [사이트 정의] 대화 상자에서 [방화벽 사용] 옵션을 선택합니다.

방화벽 포트 원격 서버로 연결할 때 사용할 방화벽 포트를 지정합니다. 21(FTP 기본값) 이외의 포트를 통해 연결하는 경우 해당 번호를 입력합니다.

올리기 옵션: 올리기 전에 파일 저장 원격 서버에 올리기 전에 저장되지 않은 파일들을 자동으로 저장하도록 합니다.

이동 옵션: 서버에 있는 파일을 이동하기 전에 확인 원격 사이트에서 파일을 이동하려고 할 때 경고 메시지가 표시됩니다.

사이트 관리 [사이트 관리] 대화 상자가 표시되며, 여기에서 기존 사이트를 편집하거나 새 사이트를 만들 수 있습니다.

Dreamweaver/Configuration 폴더의 FTPExtensionMap.txt 파일(Macintosh에서는 FTPExtensionMapMac.txt 파일)을 사용자 정의하여 파일을 ASCII(텍스트) 형식으로 전송할지 또는 이진 형식으로 전송할지 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 Dreamweaver 확장을 참조하십시오.

참조

39페이지의 "원격 폴더 설정하기"

Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트 관리

Contribute 사이트 관리

Adobe® Contribute® CS4에는 웹 브라우저와 웹 페이지 편집기가 결합되어 있습니다. 따라서 작성한 사이트의 페이지를 동료 직원이나 클라이언트가 찾아 볼 수 있으며 해당 권한이 있을 경우 페이지를 편집하거나 업데이트할 수 있습니다. Contribute 사용자는 서식이 지정된 텍스트, 이미지, 표 및 링크를 비롯한 기본 웹 내용을 추가하거나 업데이트할 수 있습니다. Contribute 사이트 관리자는 관리자가 아닌 일반 사용자가 해당 사이트에서 수행할 수 있는 작업을 제한할 수 있습니다.

참고: 이 항목은 Contribute 관리자를 대상으로 합니다.

사이트 관리자가 연결 키를 만들어 이를 일반 사용자에게 보내면 일반 사용자가 페이지를 편집할 수 있게 됩니다. 작업 방법에 대한 자세한 내용은 Contribute 도움말을 참조하십시오. 또한 Dreamweaver를 사용하여 연결을 설정할 수 있으며, 이 연결을 통해 사이트 디자이너가 Contribute 사이트에 연결하여 Dreamweaver에서 제공하는 모든 편집 기능을 사용할 수 있습니다.

Contribute는 CPS(Contribute Publishing Services)를 사용하여 웹 사이트에 기능을 추가하며, CPS는 LDAP(Lightweight Directory Access Protocol)나 Active Directory와 같은 조직의 사용자 디렉토리 서비스와 Contribute를 통합하는 게시 응용 프로그램 및 사용자 관리 도구 모음입니다. Dreamweaver 사이트를 Contribute 사이트로 사용할 경우 원격 서버에 연결될 때마다 Dreamweaver에서 Contribute의 관리 설정을 읽어 들입니다. CPS가 활성화되어 있을 경우 Dreamweaver에서는 파일 롤백 및 이벤트 로깅과 같은 일부 CPS 기능을 상속합니다.

Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트에 연결하고 파일을 수정할 수 있습니다. 대부분의 Dreamweaver 기능은 다른 일반 사이트와 마찬가지로 Contribute 사이트에서도 같은 방식으로 작동합니다. 그러나 Contribute 사이트에서 Dreamweaver를 사용할 경우 Dreamweaver에서는 문서의 여러 개정을 저장하고 CPS 콘솔에 특정 이벤트를 로깅하는 작업과 같은 파일 관리 작업을 자동으로 수행합니다.

자세한 내용은 Contribute 도움말을 참조하십시오.

Contribute 사이트의 사이트 구조 및 페이지 디자인하기

Contribute 사용자가 웹 사이트를 편집하려면 사이트 구성 시 다음 사항을 유념해야 합니다.

- 사이트 구조를 간단하게 유지합니다. 너무 많은 하위 폴더 구조를 생성해서는 안 됩니다. 관련된 항목을 하나의 폴더로 묶습니다.
- 서버에 있는 폴더에 대해 적절한 읽기 및 쓰기 권한을 설정합니다.
- 폴더를 만들 때마다 폴더에 인덱스 페이지를 추가하여 Contribute 사용자가 새 페이지를 올바른 폴더에 배치할 수 있도록 합니다. 예를 들어, Contribute 사용자가 회의 의사록이 포함된 페이지를 제공하는 경우 사이트 루트 폴더에 meeting_minutes라는 폴더를 만들고 이 폴더에서 인덱스 페이지를 만들 수 있습니다. 그런 다음 사이트의 기본 페이지에서 회의 의사록에 대한 인덱스 페이지를 가리키는 링크를 제공할 수 있습니다. 그러면 Contribute 사용자가 해당 인덱스 페이지로 이동하여 특정 회의 의사록에 대한 새 페이지를 만든 후 해당 페이지를 링크할 수 있습니다.
- 각 폴더의 인덱스 페이지에서는 해당 폴더에 있는 개별 내용 페이지 및 문서에 대한 링크 목록을 제공합니다.
- 불필요한 서식을 최소화하여 페이지의 디자인을 최대한 간단하게 유지합니다.

- HTML 태그 대신 CSS를 사용하여 CSS 스타일의 이름을 명확하게 지정합니다. Contribute 사용자가 Microsoft Word의 표준 스타일 집합을 사용할 경우에는 해당 CSS 스타일과 같은 이름을 지정함으로써 사용자가 Word 문서에서 정보를 복사하여 Contribute 페이지에 붙여 넣을 때 Contribute에서 Word 스타일을 매핑할 수 있도록 합니다.
- Contribute 사용자가 CSS 스타일을 사용할 수 없도록 하려면 스타일 이름 앞에 mmhide_를 붙입니다. 예를 들어, 페이지에서 RightJustified라는 스타일 이름을 사용할 경우 Contribute 사용자가 해당 스타일을 사용할 수 없도록 하려면 스타일의 이름을 mmhide_RightJustified로 변경합니다.

  참고: 스타일 이름에 mmhide_를 추가할 때는 [코드] 뷰에서 추가해야 합니다. [CSS] 패널에서는 추가할 수 없습니다.
- CSS 스타일을 될수록 적게 사용하고 모든 것을 간단하고 명료하게 유지합니다.
- HTML 페이지 요소에 대해 머리글이나 바닥글 등의 서버측 포함을 사용하는 경우에는 포함 파일에 대한 링크가 들어 있는, 링크되지 않은 HTML 페이지를 만듭니다. 그러면 Contribute 사용자는 해당 페이지를 북마크로 추가한 후 이를 사용하여 포함 파일을 탐색하고 편집할 수 있습니다.

참조

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

126페이지의 “CSS 만들기 및 관리”

314페이지의 “서버측 포함 사용”

Contribute 사이트와 파일 전송하기

Contribute에서는 Dreamweaver 체크 인/체크 아웃 시스템과 매우 비슷한 시스템을 사용하여 한 번에 한 사용자만이 주어진 웹 페이지를 편집할 수 있도록 합니다. Dreamweaver에서 Contribute 호환성을 활성화하면 Dreamweaver 체크 인/체크 아웃 시스템이 자동으로 활성화됩니다.

Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트와 파일 전송 작업을 수행하려면 항상 [체크 인] 및 [체크 아웃] 명령을 사용합니다. 이 명령 대신 [올리기] 및 [내려받기] 명령을 사용하여 파일을 전송하면 Contribute 사용자가 최근에 파일에 수정한 내용을 덮어쓸 수 있습니다.

Contribute 사이트에 파일을 체크 인하면 Dreamweaver에서는 자동으로 _baks 폴더에 해당 파일의 이전 체크 인 버전의 백업 복사본을 만들고 사용자 이름과 날짜 스탬프를 디자인 노트 파일에 추가합니다.

참조

84페이지의 “파일 체크 인 및 체크 아웃”

서버에 대한 Contribute 파일 및 폴더 권한

Contribute에서는 정의한 각 사용자 역할에 대한 파일 및 폴더 권한을 관리할 수 있지만, 서버가 파일 및 폴더에 할당한 기본 읽기 및 쓰기 권한은 관리할 수 없습니다. Dreamweaver에서는 이러한 권한을 서버에서 직접 관리할 수 있습니다.

Contribute 사용자가 서버에서 페이지에 표시되는 이미지와 같은 종속 파일에 대해 읽기 권한을 가지고 있지 않으면 종속 파일의 내용이 [Contribute] 윈도우에 나타나지 않습니다. 예를 들어, 사용자가 이미지 폴더에 대한 읽기 권한을 가지고 있지 않으면 해당 폴더의 이미지가 Contribute에서 끊어진 이미지 아이콘으로 나타납니다. 이와 마찬가지로 Dreamweaver 템플릿은 사이트 루트 폴더의 하위 폴더에 저장되므로 Contribute 사용자가 루트 폴더에 대한 읽기 권한을 가지고 있지 않으면 해당 사이트의 템플릿을 사용할 수 없습니다. 이 템플릿을 사용하려면 템플릿을 적절한 폴더로 복사해야 합니다.

Dreamweaver 사이트를 설정할 때는 서버에서 /_mm 폴더(루트 폴더의 _mm 하위 폴더), /Templates 폴더 및 필요한 에셋이 포함된 모든 폴더에 대한 읽기 권한을 사용자에게 부여해야 합니다.

보안상의 이유로 /Templates 폴더에 대한 읽기 권한을 사용자에게 부여할 수 없는 경우에도 Contribute 사용자가 템플릿에 액세스하도록 할 수 있습니다. 54페이지의 “Contribute 사용자가 루트 폴더 액세스 권한 없이 템플릿에 액세스할 수 있게 하기”를 참조하십시오.

Contribute 권한에 대한 자세한 내용은 Contribute 도움말에서 **Contribute 관리**를 참조하십시오.

Contribute 특수 파일

Contribute에서는 다음과 같이 사이트의 방문자에게는 표시되지 않는 다양한 특수 파일을 사용합니다.

- 공유 설정 파일 - Contribute에서 사이트를 관리하는 데 필요한 정보를 포함하고 있는 파일로서 확장명이 CSI이고 암호화된 복잡한 파일 이름을 가지며, 사이트의 루트 폴더에 있는 _mm 폴더에 있습니다.
- 이전 버전 파일 - _baks 폴더에 있습니다.
- 임시 버전 페이지 - 이 페이지를 통해 변경 내용을 미리 볼 수 있습니다.
- 임시 잠금 파일 - 해당 페이지가 편집 상태이거나 미리 보기 상태임을 나타냅니다.
- 디자인 노트 파일 - 사이트의 페이지에 대한 메타 데이터를 포함합니다.

  일반적으로 Dreamweaver를 사용하여 이러한 Contribute 특수 파일을 편집해서는 안 됩니다. 이러한 파일은 Dreamweaver에서 자동으로 관리합니다.

  공개적으로 액세스 가능한 서버에서 이러한 Contribute 특수 파일이 표시되지 않도록 하려면 Contribute 사용자가 페이지 작업을 수행하는 스테이징 서버를 설정합니다. 그런 다음, 주기적으로 이러한 웹 페이지를 스테이징 서버에서 웹 상의 프로덕션 서버로 복사하면 됩니다. 이러한 스테이징 서버 방식을 사용할 경우에는 웹 페이지만 프로덕션 서버로 복사하고 위에 나열한 Contribute 특수 파일은 복사하지 않아도 됩니다. 특히, _mm 및 _baks 폴더는 프로덕션 서버에 복사하지 마십시오.

  참고: 밑줄로 시작하는 폴더의 파일을 방문자가 볼 수 없도록 서버를 설정하는 방법은 Contribute 도움말의 "웹 사이트 보안"을 참조하십시오.

  경우에 따라 Contribute 특수 파일을 수동으로 삭제해야 할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 미리 보기를 마쳤는데도 Contribute에서 임시 미리 보기 페이지를 삭제하지 못한 경우 이들 임시 페이지를 수동으로 삭제해야 할 수 있습니다. 임시 미리 보기 페이지는 파일 이름이 TMP로 시작합니다.

  이와 마찬가지로, 날짜가 지난 잠금 파일이 서버에 남아 있는 경우가 있습니다. 이런 상황이 발생하면 잠금 파일을 수동으로 삭제하여 다른 사용자가 해당 페이지를 편집할 수 있도록 해야 합니다.

Contribute에서 사용할 사이트 준비

기존 Dreamweaver 사이트를 Contribute 사용자를 위해 준비하는 경우에는 Contribute 관련 기능을 사용하기 위해 명시적으로 Contribute 호환성을 활성화해야 합니다. 이 경우에는 Dreamweaver에서 호환성을 활성화하라는 메시지가 표시되지 않습니다. 하지만 관리자가 이미 지정되어 있는 Contribute 사이트로 설정된 사이트에 연결하면 Dreamweaver에는 Contribute 호환성을 활성화하라는 메시지가 표시됩니다.

일부 연결 유형은 Contribute 호환성을 지원하지 않습니다. 연결 유형에는 다음과 같은 제한이 적용됩니다.

- WebDAV 또는 Microsoft Visual SourceSafe를 사용하여 원격 사이트에 연결할 경우에는 Dreamweaver에서 Contribute 사이트용으로 사용하는 디자인 노트 및 체크 인/체크 아웃 시스템이 소스 제어 시스템과 호환되지 않으므로 Contribute 호환성을 활성화할 수 없습니다.
- RDS를 사용하여 원격 사이트에 연결할 경우에는 Contribute 호환성을 활성화할 수 있지만 연결을 Contribute 사용자와 공유하려면 해당 연결을 사용자 정의해야 합니다.
- 로컬 컴퓨터를 웹 서버로 사용할 경우에는 Contribute 사용자와 해당 연결을 공유할 수 있도록 로컬 폴더 경로가 아닌 해당 컴퓨터에 대한 FTP 또는 네트워크 연결을 사용하는 사이트를 설정해야 합니다.

Contribute 호환성을 활성화하면 Dreamweaver에서는 자동으로 디자인 노트([공유를 위해 디자인 노트 업로드] 옵션 포함) 및 체크 인/체크 아웃 시스템을 활성화합니다.

연결된 원격 사이트에서 CPS(Contribute Publishing Server)가 활성화되면 파일 체크 인, 롤백, 게시 등의 네트워크 작업을 수행할 때마다 Dreamweaver에서 이를 CPS에 알립니다. 그러면 CPS는 이러한 이벤트를 기록합니다. 기록된 이벤트는 CPS 관리 콘솔에 표시됩니다. CPS를 비활성화하면 이러한 이벤트가 기록되지 않습니다. Contribute를 사용하여 CPS를 활성화할 수 있습니다. 자세한 내용은 Adobe Contribute 도움말을 참조하십시오.

참고: 시스템에 Contribute를 설치하지 않고도 Contribute와 호환되는 사이트를 만들 수 있습니다. 하지만 Dreamweaver에서 Contribute 관리자를 시작하려는 경우 Contribute 호환성을 활성화하기 전에 Dreamweaver가 설치된 동일한 시스템에 Contribute가 설치되어 있어야 하고 원격 사이트에 연결해야 합니다. 그렇지 않으면 Dreamweaver에서 CPS 및 롤백의 활성화 여부를 확인하기 위해 Contribute의 관리 설정을 읽어 들일 수 없습니다.

중요: Contribute에서 사이트를 관리하는 데 사용하는 공유 설정 파일(CSI 파일)이 원격 서버에 있고 손상되지 않았는지 확인해야 합니다. 사용자가 Contribute 관리자에서 관리할 때마다 Contribute는 자동으로 이 파일을 만듭니다. 이전 버전의 파일이 있는 경우 덮어씁니다. 공유 설정 파일이 서버에 없고 손상된 경우 put 같은 네트워크 작업을 시도할 때마다 Dreamweaver에서 "Contribute 호환성에 필요한 파일이 서버에 없습니다" 오류를 반환합니다. 올바른 파일이 서버에 있는 확인하려면 Dreamweaver에서 서버 연결을 비활성화하고 Contribute 관리자를 시작하고 관리 설정을 변경한 다음 Dreamweaver에서 서버에 다시 연결해 봅니다. 자세한 내용은 Adobe Contribute 도움말을 참조하십시오.

1. [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.
2. 사이트를 선택하고 [편집], [고급] 탭을 차례로 클릭합니다.
3. 왼쪽에 있는 [범주] 목록에서 [Contribute] 범주를 선택하고 [Contribute 호환성 활성화]를 선택합니다.
4. 디자인 노트 및 체크 인/체크 아웃을 활성화해야 한다고 알리는 대화 상자가 나타나면 [확인]을 클릭합니다.
5. 이전에 체크 인/체크 아웃 연락 정보를 제공하지 않은 경우에는 대화 상자에 이름과 전자 메일 주소를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. [사이트 정의] 대화 상자에 [롤백] 상태, [CPS] 상태, [사이트 루트 URL] 텍스트 상자 및 [Contribute에서 사이트 관리] 버튼이 나타납니다.

   Contribute에 롤백이 활성화되어 있는 경우 Dreamweaver에서 변경한 파일을 이전 버전으로 롤백할 수 있습니다.
6. [사이트 루트 URL] 텍스트 상자에서 URL을 확인하고 필요하다면 이를 수정합니다. Dreamweaver에서는 관리자가 제공한 다른 사이트 정의 정보를 기초로 사이트 루트 URL을 구성하지만 때로는 잘못된 URL이 구성되는 경우도 있습니다.
7. [테스트] 버튼을 클릭하여 올바른 URL을 입력했는지 확인합니다.

   참고: 연결 키를 보낼 준비가 되거나 Contribute 사이트 관리 작업을 수행할 준비가 되었다면 나머지 단계를 건너뛰십시오.
8. 관리 설정을 변경하려면 Contribute에서 [사이트 관리]를 클릭합니다. Dreamweaver에서 Contribute 관리자를 열려면 동일한 시스템에 Contribute가 설치되어 있어야 합니다.
9. [확인], [완료]를 차례로 클릭합니다.

참조

101페이지의 “파일 롤백(Contribute 사용자)”

Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트 관리하기

Contribute 호환성을 활성화하면 Dreamweaver에서 Contribute를 시작하여 사이트 관리 작업을 수행할 수 있습니다.

참고: 반드시 Dreamweaver가 설치된 컴퓨터에 Contribute를 설치해야 합니다.

Contribute 사이트의 관리자는 다음을 수행할 수 있습니다.

- 해당 사이트에 대한 관리 설정을 변경할 수 있습니다.

  Contribute 관리 설정은 웹 사이트의 모든 사용자에게 적용되는 설정 모음입니다. 이러한 설정을 사용하면 Contribute를 자세히 조정하여 사용자에게 뛰어난 성능을 제공할 수 있습니다.
- Contribute에서 사용자 역할에 부여된 권한을 변경할 수 있습니다.

- Contribute 사용자를 설정합니다.

  Contribute 사용자가 사이트에 연결하려면 해당 사이트에 대한 정보가 필요합니다. 이러한 모든 정보를 **연결 키**라는 파일에 포함시켜 Contribute 사용자에게 보낼 수 있습니다.

  참고: 연결 키는 Dreamweaver에서 내보내는 사이트 파일과 다릅니다.

  Contribute 사용자가 페이지를 편집하는 데 필요한 연결 정보를 제공하려면 먼저 Dreamweaver를 사용하여 사이트의 기본 폴더 계층 구조를 만들고, 사이트에 필요한 템플릿과 CSS 스타일 시트를 만들어야 합니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택하고 [편집], [고급] 탭을 차례로 클릭합니다.

3 왼쪽의 [범주] 목록에서 [Contribute] 범주를 선택합니다.

4 [Contribute에서 사이트 관리] 버튼을 클릭합니다.

참고: 이 버튼은 Contribute 호환성을 활성화한 경우에만 나타납니다.

5 관리자 암호 입력 프롬프트가 나타나면 암호를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

[웹 사이트 관리] 대화 상자가 나타납니다.

- 관리 설정을 변경하려면 왼쪽에 있는 목록에서 범주를 선택한 다음 필요에 따라 설정을 변경합니다.
- 역할 설정을 변경하려면 [사용자 및 역할] 범주에서 [역할 설정 편집]을 클릭한 다음 필요에 따라 변경합니다.
- 연결 키를 전송하여 사용자를 설정하려면 [사용자 및 역할] 범주에서 [연결 키 보내기]를 클릭한 다음 [연결 마법사]에 따라 관련된 작업을 완료합니다.

6 [닫기], [확인], [완료]를 차례로 클릭합니다.

관리 설정, 사용자 역할 관리 또는 연결 키 만들기에 대한 자세한 내용은 Contribute 도움말을 참조하십시오.

참조

47페이지의 “사이트 설정 가져오기 및 내보내기”

Contribute 사이트에서 원격 파일 삭제, 이동 또는 이름 변경

Contribute 사이트를 호스트하는 원격 서버에서 파일을 삭제하는 것은 다른 Dreamweaver 사이트의 서버에서 파일을 삭제하는 것과 거의 동일합니다. 그러나 Contribute 사이트에서 파일을 삭제할 경우 Dreamweaver에서는 해당 파일의 이전 버전을 모두 삭제할 것인지 물어 봅니다. 이전 버전을 유지하도록 선택하면 Dreamweaver에서는 _baks에 현재 버전의 복사본을 저장하여 나중에 복구할 수 있도록 합니다.

원격 파일의 이름을 변경하거나 원격 파일을 Contribute 사이트의 한 폴더에서 다른 폴더로 이동하는 것은 다른 Dreamweaver 사이트에서와 동일한 방식으로 수행됩니다. Dreamweaver에서는 Contribute 사이트의 _baks 폴더에 저장된 관련 파일의 이전 버전에 대해서도 이름을 변경하거나 다른 폴더로 이동합니다.

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 [원격] 창에서 파일을 선택한 다음 백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Macintosh)를 누릅니다.

파일을 삭제할 것인지 확인하는 대화 상자가 나타납니다.

2 확인 대화 상자에서 다음을 수행합니다.

- 파일의 현재 버전뿐 아니라 이전 버전을 모두 삭제하려면 [롤백 버전 삭제] 옵션을 선택합니다.
- 이전 버전을 서버에 남겨 두려면 [롤백 버전 삭제] 옵션을 선택하지 않습니다.

3 [예]를 클릭하여 파일을 삭제합니다.

Contribute 사용자가 루트 폴더 액세스 권한 없이 템플릿에 액세스할 수 있게 하기

Contribute 사이트의 경우 서버에서 직접 기본 파일 및 폴더 권한을 관리할 수 있습니다. 보안상의 이유로 /Templates 폴더에 대한 읽기 권한을 사용자에게 부여할 수 없는 경우에도 사용자가 템플릿을 사용하도록 할 수 있습니다.

1 Contribute 사이트의 루트 폴더를 사용자가 루트로 볼 수 있도록 설정합니다.

2 [파일] 패널을 사용하여 기본 사이트의 루트 폴더에 있는 템플릿 폴더를 수동으로 Contribute 사이트의 루트 폴더로 복사합니다.

3 기본 사이트의 템플릿을 업데이트한 후에는 변경된 템플릿을 필요에 따라 적절한 하위 폴더로 다시 복사합니다.

이러한 하위 폴더 방식을 사용할 경우에는 하위 폴더에서 사이트 루트 관련 링크는 사용하지 마십시오. 사이트 루트 관련 링크는 Dreamweaver에서 정의한 루트 폴더가 아닌 서버의 기본 루트 폴더와 연관되어 있습니다. Contribute 사용자는 사이트 루트 관련 링크를 만들 수 없습니다.

Contribute 페이지에서 링크가 끊어진 것으로 나타날 경우 특히, 이 링크가 Contribute 사용자의 루트 폴더 외부에 있는 페이지에 링크된 경우에는 폴더 권한에 문제가 있을 가능성이 있습니다. 서버에서의 폴더에 대한 읽기 및 쓰기 권한을 확인합니다.

참조

253페이지의 “문서 위치 및 경로”

Contribute 사이트 문제 해결

Contribute 사이트의 원격 파일이 체크 아웃된 것처럼 나타남에도 불구하고 실제로 사용자의 컴퓨터에서 잠기지 않은 경우가 있습니다. 이 경우에는 파일의 잠금을 해제하여 사용자가 해당 파일을 편집하도록 할 수 있습니다.

Contribute 사이트 관리에 관련된 버튼을 클릭하면 Dreamweaver에서는 원격 사이트에 연결할 수 있는지 여부와 사이트에 대해 지정한 [사이트 루트 URL]이 유효한지 확인합니다. Dreamweaver에서 연결할 수 없거나 URL이 유효하지 않으면 오류 메시지가 나타납니다.

관리 도구가 올바로 작동하지 않으면 _mm 폴더에 문제가 있는 것입니다.

Contribute 사이트에서 파일 잠금 해제하기

참고: 이 절차를 수행하기 전에 해당 파일이 실제로 체크 아웃되지 않았는지 확인합니다. Contribute 사용자가 파일을 편집하는 동안 파일의 잠금을 해제하면 여러 사용자가 동시에 파일을 편집할 수 있습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서 윈도우에서 파일을 연 다음 [사이트] > [체크 아웃 취소]를 선택합니다.
- [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 마우스로 클릭한(Macintosh) 다음, [체크 아웃 취소]를 선택합니다.

파일을 체크 아웃한 사용자를 보여 주는 대화 상자가 나타나서 파일의 잠금을 해제할 것인지를 묻습니다.

2 이 대화 상자가 나타나면 [예]를 클릭하여 확인합니다.

서버에서 파일의 잠금이 해제됩니다.

Contribute 사이트에 대한 연결 문제 해결하기

1 [사이트 정의] 대화 상자의 [Contribute] 범주에 지정되어 있는 [사이트 루트 URL]을 브라우저에서 열어보고 올바른 페이지가 열리는지 확인합니다.

2 [사이트 정의] 대화 상자의 [원격 정보] 범주에서 [테스트] 버튼을 사용하여 해당 사이트에 연결할 수 있는지 확인합니다.

3 URL이 올바른데도 [테스트] 버튼을 클릭할 때 오류 메시지가 나타나면 시스템 관리자에게 도움을 요청하십시오.

Contribute 관리 도구 문제 해결

1 서버의 _mm 폴더에 대한 읽기, 쓰기 및 실행 권한을 가지고 있는지 확인합니다.

2 _mm 폴더에 확장명이 CSI인 공유 설정 파일이 있는지 확인합니다.

3 이러한 파일이 없다면 연결 마법사(Windows) 또는 Connection Assistant(Macintosh)를 사용하여 사이트에 대한 연결을 만들고 이 사이트의 관리자 역할을 수행합니다. 관리자가 되면 공유 설정 파일이 자동으로 만들어집니다. 기존 Contribute 웹 사이트의 관리자가 되는 방법에 대한 자세한 내용은 Contribute 도움말의 **Contribute 관리**를 참조하십시오.

사이트를 정의하지 않고 파일 작업하기

사이트를 정의하지 않고 FTP 서버에 연결하기

Dreamweaver 사이트를 만들지 않고도 FTP 서버에 연결하여 문서 작업을 수행할 수 있습니다. Dreamweaver 사이트를 만들지 않고 파일 작업을 하면 링크 확인과 같이 사이트 전반에 적용되는 작업은 할 수 없습니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [FTP 및 RDS 서버]를 선택합니다.

3 [이름] 상자에 서버 연결의 이름을 입력합니다. [파일] 패널의 위쪽에 있는 팝업 메뉴에 표시되는 이름입니다.

4 [액세스 유형] 메뉴에서 [FTP]를 선택합니다.

5 웹 사이트의 파일을 업로드할 FTP 호스트의 이름을 입력합니다.

FTP 호스트는 컴퓨터 시스템의 전체 인터넷 이름(예: ftp.mindspring.com)입니다. 다른 텍스트를 추가하지 말고 전체 호스트 이름을 입력하십시오. 특히, 호스트 이름 앞에 프로토콜 이름을 추가하지 마십시오.

참고: FTP 호스트를 모르면 ISP에 문의하십시오.

6 일반에 공개되는 문서를 저장할 원격 사이트의 호스트 디렉토리를 입력합니다.

7 FTP 서버에 연결하는 데 사용하는 로그인 이름과 암호를 입력한 다음 [테스트]를 클릭하여 로그인 이름과 암호를 테스트합니다.

8 Dreamweaver에서 암호를 저장하려면 [저장]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 원격 서버에 연결할 때마다 Dreamweaver에서 암호를 묻는 메시지를 표시합니다.

9 방화벽이 수동 FTP를 사용하도록 구성되어 있는 경우 [수동 FTP 사용]을 선택합니다.

수동 FTP를 사용하면 로컬 소프트웨어가 원격 서버에 설정을 요청하지 않고도 FTP 연결을 설정할 수 있습니다. 수동 FTP를 사용하는지 확실히 알 수 없으면 시스템 관리자에게 문의하십시오.

10 방화벽을 통해 원격 서버에 연결하는 경우 [방화벽 사용]을 선택한 다음 [방화벽 설정]을 클릭하여 방화벽 호스트나 포트를 편집합니다.

11 보안 FTP 인증을 위해 [보안 FTP(SFTP) 사용]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

SFTP는 암호화와 공개 키를 사용하여 테스트 서버에 대한 연결을 안전하게 합니다.

참고: 서버는 SFTP 서버에서 실행되고 있어야 합니다.

12 [확인]을 클릭합니다. [파일] 패널에는 사용자가 연결한 원격 서버 폴더의 내용이 표시되며, 서버 이름은 패널의 위쪽 팝업 메뉴에 표시됩니다.

참조

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

사이트를 정의하지 않고 RDS 서버에 연결하기

Dreamweaver 사이트를 만들지 않고도 RDS 서버에 연결하여 문서 작업을 수행할 수 있습니다. Dreamweaver 사이트를 만들지 않고 파일 작업을 하면 링크 확인과 같이 사이트 전반에 적용되는 작업은 할 수 없습니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [새 사이트]를 클릭하고 [FTP 및 RDS 서버]를 선택합니다.

3 [설명] 텍스트 필드에 서버 이름을 입력합니다. [파일] 패널의 위쪽에 있는 메뉴에 표시되는 이름입니다.

4 [액세스 유형] 메뉴에서 [RDS]를 선택합니다.

5 웹 응용 프로그램을 열기 위해 사용자가 브라우저에 입력하는 URL을 파일 이름을 제외하고 입력합니다.

응용 프로그램의 URL이 www.adobe.com/mycoolapp/start.html인 것으로 가정합니다. 이 경우 URL 접두어로 www.adobe.com/mycoolapp/를 입력합니다.

6 [설정] 버튼을 클릭하여 액세스 정보를 완료합니다.

7 [RDS 서버 구성] 대화 상자와 관련된 작업을 완료하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

기본 탭 옵션

기본 탭의 파일 편집 중 옵션 설정하기

사이트 정의 마법사에는 Dreamweaver 사이트 설정을 도와주는 [파일 편집 중], [파일 테스트 중] 및 [파일 공유 중]의 세 가지 섹션이 있습니다. 각 섹션에는 선택한 설정에 따라 여러 개의 화면이 표시될 수 있습니다. 대화 상자 위쪽의 굵은 섹션 이름은 설정 과정에서의 현재 위치를 나타냅니다. 세 가지 섹션 모두에서 폴더를 설정해야 하는 것은 아니며, 탭에 표시되는 질문에 따라 필요에 맞게 결정하면 됩니다.

이 대화 상자는 Dreamweaver 사이트의 이름과 URL을 지정하는 데 사용됩니다.

참조

36페이지의 “Dreamweaver 사이트”

Dreamweaver 사이트 이름 지정

❖ Dreamweaver 사이트의 이름을 입력합니다.

사이트 URL을 지정하려면:

❖ Dreamweaver 사이트의 URL(HTTP 주소)을 입력합니다.

Dreamweaver에서는 이 주소를 사용하여 사이트 루트 상대 링크가 원격 서버에서 작동하는지 확인합니다. 원격 서버의 사이트 루트는 다를 수 있습니다. 예를 들어, 하드 디스크의 C:\Sales\images\folder(Sales는 로컬 루트 폴더)에 있는 이미지 파일에 링크하고 완성된 사이트의 URL이 http://www.mysite.com/SalesApp/(SalesApp는 원격 루트 폴더)인 경우, [HTTP 주소] 텍스트 상자에 이 URL을 입력해야 원격 서버에서 링크된 이미지의 경로가 /SalesApp/images/가 됩니다.

기본 탭의 파일 편집 중 2부 옵션 설정하기

이 대화 상자는 웹 응용 프로그램을 구성할지 여부를 표시하는 데 사용됩니다. 웹 응용 프로그램이란 사용자, 다른 웹 응용 프로그램, 그리고 데이터베이스를 비롯한 웹 서버의 다양한 리소스와 상호 작용하는 웹 페이지들의 컬렉션입니다.

웹 응용 프로그램을 구성할 경우에는 해당 웹 서버에서 실행되고 있는 서버 기술을 선택해야 합니다.

1 서버 기술을 사용하여 웹 응용 프로그램을 만들 계획이 없으면 [아니오]를 선택하고 만들 계획이 있다면 [예]를 선택합니다.

2 [예]를 선택한 경우에는 서버 기술을 선택합니다.

PHP, ColdFusion, ASP의 세 가지 서버 기술을 사용하여 Dreamweaver에서 웹 응용 프로그램을 구성할 수 있습니다. Dreamweaver의 문서 유형에 따라 적합한 기술을 선택합니다. 웹 응용 프로그램에 어떤 기술을 선택할지는 여러 스크립팅 언어에 대한 숙련도와 사용하려는 응용 프로그램 서버 등의 여러 요소에 따라 달라집니다.

참조

476페이지의 “응용 프로그램 서버 선택”

기본 탭의 파일 편집 중 3부 옵션 설정하기

이 대화 상자에서는 개발 환경을 선택할 수 있습니다.

1 개발하는 동안 사용할 파일 작업 방식을 선택합니다.

2 파일을 저장할 위치를 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭하여 폴더를 찾습니다.

이 폴더는 Dreamweaver 사이트에 대한 작업 디렉토리이며, 이곳에 Dreamweaver 사이트에 대해 "작업 중"인 파일을 저장합니다. Dreamweaver의 [파일] 패널에서 이 폴더는 로컬 사이트로 표시됩니다.

참조

36페이지의 “로컬 폴더 및 원격 폴더의 구조 이해”

기본 탭의 파일 테스트 중 옵션 설정하기(URL 접두어)

앞에서 서버 기술을 선택한 경우 이 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자에서는 사용자가 작업하는 중에도 Dreamweaver가 테스트 서버를 사용하여 데이터를 표시하고 데이터베이스에 연결할 수 있도록 URL 접두어를 지정할 수 있습니다. URL 접두어는 도메인 이름에 웹 사이트 홈 디렉토리의 하위 디렉토리 또는 가상 디렉토리가 추가된 형태입니다.

1 웹 응용 프로그램을 열기 위해 사용자가 브라우저에 입력하는 URL을 파일 이름을 제외하고 입력합니다.

응용 프로그램의 URL이 www.adobe.com/mycoolapp/start.php인 것으로 가정합니다. 이 경우 URL 접두어로 www.adobe.com/mycoolapp/를 입력합니다.

Dreamweaver가 웹 서버와 동일한 컴퓨터에서 실행되는 경우에는 도메인 이름 대신 localhost를 사용해도 됩니다. 응용 프로그램의 URL이 buttercup_pc/mycoolapp/start.php인 것으로 가정합니다. 이 경우 URL 접두어로 http://localhost/mycoolapp/를 입력할 수 있습니다.

2 [URL 테스트]를 클릭하여 URL이 올바른지 확인합니다.

참조

44페이지의 “테스트 서버 설정”

45페이지의 “테스트 서버의 URL 접두어”

기본 탭의 파일 테스트 중 옵션 설정하기(원격 액세스)

이 대화 상자에서는 Dreamweaver의 테스트 서버 액세스 방식을 선택할 수 있습니다.

Dreamweaver는 작업하는 동안 동적 내용을 생성하고 표시하기 위해 테스트 서버를 사용합니다. 테스트 서버는 사용자의 로컬 컴퓨터, 개발 서버, 스테이징 서버 또는 프로덕션 서버가 될 수 있습니다. 개발하려는 동적 페이지의 종류를 서버에서 처리할 수 있다면 어떤 서버를 선택해도 문제가 되지 않습니다.

❖ 팝업 메뉴에서 액세스 방식을 선택하고 해당 텍스트 상자를 입력합니다.

없음 서버에 사이트를 업로드하지 않을 경우 이 기본 설정을 유지합니다.

FTP FTP를 사용하여 웹 서버에 연결할 경우 이 설정을 사용합니다.

로컬/네트워크 네트워크 폴더에 액세스하거나 또는 로컬 컴퓨터에서 파일을 저장하거나 테스트 서버를 실행하려는 경우에 이 설정을 사용합니다.

RDS (Remote Development Services) RDS를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 액세스 방식에서는 ColdFusion을 실행하고 있는 컴퓨터에 원격 폴더가 위치해야 합니다.

Microsoft Visual SourceSafe Microsoft Visual SourceSafe를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 방식은 Windows에서만 지원되며 Microsoft Visual SourceSafe Client 버전 6을 설치해야만 사용할 수 있습니다.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) WebDAV 프로토콜을 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다.

이 액세스 방식을 사용하려면 Microsoft Internet Information Server(IIS) 5.0 또는 적절하게 구성된 Apache 웹 서버 설치 등과 같이 이 프로토콜을 지원하는 서버를 사용해야 합니다.

참조

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

기본 탭의 원격 폴더 설정 옵션 설정하기

이 대화 상자에서는 원격 서버 폴더를 설정할지 여부를 결정할 수 있습니다.

환경에 따라 이 폴더는 테스트, 공동 작업, 제작, 배포 및 기타 여러 시나리오와 관련된 파일을 저장하는 곳입니다. 일반적으로 원격 폴더는 웹 서버가 실행되는 컴퓨터에 위치합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 이 폴더는 원격 사이트로 표시됩니다. 원격 폴더를 사용하면 로컬 디스크와 웹 서버 간에 파일을 전송할 수 있으므로 Dreamweaver 사이트의 파일을 쉽게 공유하고 관리할 수 있습니다.

❖ 원격 폴더를 설정할지 여부를 선택할 때, [예]를 선택하면 원격 폴더를 설정하고 [아니오]를 선택하면 원격 폴더 설정 작업을 건너뜁니다.

참조

36페이지의 “로컬 폴더 및 원격 폴더의 구조 이해”

기본 탭의 파일 공유 중 옵션 설정하기(원격 액세스)

이 대화 상자에서는 Dreamweaver의 테스트 서버 액세스 방식을 선택할 수 있습니다.

Dreamweaver는 작업하는 동안 동적 내용을 생성하고 표시하기 위해 테스트 서버를 사용합니다. 테스트 서버는 사용자의 로컬 컴퓨터, 개발 서버, 스테이징 서버 또는 프로덕션 서버가 될 수 있습니다. 개발하려는 동적 페이지의 종류를 서버에서 처리할 수 있다면 어떤 서버를 선택해도 문제가 되지 않습니다.

❖ 팝업 메뉴에서 액세스 방식을 선택하고 해당 텍스트 상자를 입력합니다.

없음 서버에 사이트를 업로드하지 않을 경우 이 기본 설정을 유지합니다.

FTP FTP를 사용하여 웹 서버에 연결할 경우 이 설정을 사용합니다.

로컬/네트워크 네트워크 폴더에 액세스하거나 또는 로컬 컴퓨터에서 파일을 저장하거나 테스트 서버를 실행하려는 경우에 이 설정을 사용합니다.

RDS (Remote Development Services) RDS를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 액세스 방식에서는 ColdFusion을 실행하고 있는 컴퓨터에 원격 폴더가 위치해야 합니다.

Microsoft Visual SourceSafe Microsoft Visual SourceSafe를 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다. 이 방식은 Windows에서만 지원되며 Microsoft Visual SourceSafe Client 버전 6을 설치해야만 사용할 수 있습니다.

WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) WebDAV 프로토콜을 사용하여 웹 서버에 연결하는 경우 이 설정을 사용합니다.

이 액세스 방식을 사용하려면 Microsoft Internet Information Server(IIS) 5.0 또는 적절하게 구성된 Apache 웹 서버 설치 등과 같이 이 프로토콜을 지원하는 서버를 사용해야 합니다.

참조

39페이지의 "원격 폴더 설정하기"

기본 탭의 파일 공유 중 옵션 설정하기(체크 인/체크 아웃)

이 대화 상자에서는 공동 작업 환경에서 작업하는 경우나 혼자 작업하지만 여러 대의 컴퓨터를 사용하는 경우에 파일 체크 인/체크 아웃 시스템을 설정할 수 있습니다.

파일을 체크 아웃하면 서버에서 해당 파일을 사용할 수 없기 때문에 팀의 다른 구성원이 Dreamweaver를 사용하여 해당 파일을 편집할 수 없습니다. 파일을 체크 인하면 다른 팀원이 파일을 체크 아웃할 수 있고 편집할 수 있습니다.

1 팀 환경이거나 혼자 작업하지만 여러 대의 컴퓨터를 사용하는 경우에는 [예]를 선택하여 파일 체크 인/체크 아웃을 활성화합니다. 그렇지 않은 경우에는 [아니오]를 선택하여 파일 체크 인/체크 아웃 기능을 해제합니다.

이 옵션은 사용자가 편집하기 위해 파일을 체크 아웃했다는 것을 다른 사람에게 알리거나, 파일의 최신 버전이 다른 컴퓨터에 있을 수 있다는 것을 사용자 자신에게 경고하고자 할 때 유용합니다.

2 [파일] 패널에서 파일을 열 때 해당 파일을 자동으로 체크 아웃하려면 [Dreamweaver에서 체크 아웃]을 선택하고 그렇지 않은 경우에는 다른 옵션을 선택합니다.

참고: 이 옵션이 선택되어 있어도 [파일] > [열기]를 사용하여 파일을 열면 파일이 체크 아웃되지 않습니다.

3 이름을 입력합니다.

이 이름은 [파일] 패널에서 체크 아웃한 파일의 이름 옆에 표시됩니다. 이를 통해 팀 구성원은 파일을 공유할 때 서로 통신할 수 있습니다.

여러 개의 서로 다른 시스템에서 혼자 작업하는 경우, 각 시스템에 서로 다른 체크 아웃 이름(예: AmyR-HomeMac 및 AmyR-OfficePC)을 사용하여 체크 인을 잊어버렸을 때 최신 버전의 파일이 어디에 있는지 알 수 있도록 합니다.

4 전자 메일 주소를 입력합니다.

전자 메일 주소를 입력한 다음 파일을 체크 아웃하면 [파일] 패널의 해당 파일 옆에 사용자의 이름이 링크 형태(파란색 밑줄)로 나타납니다. 팀 구성원이 해당 링크를 클릭하면 기본 전자 메일 프로그램이 실행되면서 해당 전자 메일 주소를 수신으로 하여 파일 및 사이트 이름이 제목에 입력되어 있는 새 메시지가 열립니다.

참조

84페이지의 "파일 체크 인 및 체크 아웃"

기본 탭의 요약 옵션

이 페이지에는 사이트에 대해 선택한 설정이 표시됩니다.

사이트 설정을 완료하려면 다음 작업 중 하나를 수행합니다.

- [뒤로] 버튼을 클릭하여 이전 페이지로 돌아가서 설정을 변경합니다.
- 설정을 마치고 Dreamweaver가 사이트를 만들도록 하려면 [완료] 버튼을 클릭합니다.

  [완료]를 클릭하면 Dreamweaver에서는 사이트가 작성되어 [파일] 패널에 표시됩니다.
- Dreamweaver에서 사이트가 작성되지 않게 하려면 [취소] 버튼을 클릭합니다.

4장: 파일 만들기 및 관리

웹 페이지를 만드는 것 외에도 웹 사이트에 포함된 모든 파일 및 에셋을 쉽게 구성할 수 있습니다. 파일 작성, 관리, 동기화 및 파일 체크 인/체크 아웃 등을 수행하고 사이트가 다른 브라우저에서 어떻게 작동하는지를 테스트할 수 있습니다.

문서 만들기 및 열기

Dreamweaver 문서 만들기

Dreamweaver에서는 다양한 웹 문서 사용을 위한 유연한 환경을 제공합니다. HTML 문서 외에도, CFML(ColdFusion Markup Language), ASP, JavaScript 및 CSS(Cascading Style Sheet) 등 다양한 텍스트 기반 문서를 만들고 열 수 있습니다. Visual Basic, .NET, C# 및 Java와 같은 소스 코드 파일도 지원됩니다.

Dreamweaver에는 새 문서를 만들기 위한 몇 가지 옵션이 있습니다. 다음과 같은 문서를 만들 수 있습니다.

- 새 빈 문서 또는 템플릿
- 30개 이상의 CSS 기반 페이지 레이아웃을 비롯하여 Dreamweaver와 함께 제공되는 미리 디자인된 페이지 레이아웃 중 하나에 기반을 둔 문서
- 기존 템플릿 중 하나를 기반으로 하는 문서

  또한 문서 환경 설정도 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 한 가지 형식의 문서를 사용하는 경우에는 해당 문서 형식을 새로 만들 페이지의 기본 문서 형식으로 설정할 수 있습니다.

  메타 태그, 문서 제목, 배경색 등의 문서 속성과 [디자인] 뷰 또는 [코드] 뷰의 기타 페이지 속성을 쉽게 정의할 수 있습니다.

Dreamweaver 파일 유형

Dreamweaver에서는 다양한 유형의 파일을 가지고 작업할 수 있습니다. 주로 쓰이는 파일은 HTML 파일입니다. HTML(Hypertext Markup Language) 파일은 브라우저에 웹 페이지를 표시해 주는 태그 기반 언어를 포함하고 있습니다. HTML 파일은 .html 또는 .htm 확장명으로 저장할 수 있습니다. Dreamweaver는 기본적으로 .html 확장명을 사용해 파일을 저장합니다.

이 밖에 Dreamweaver에서 작업하는 동안 흔히 사용하는 파일 유형은 다음과 같습니다.

CSS CSS(Cascading Style Sheet) 파일의 확장명은 .css입니다. HTML 내용의 서식을 지정하고 다양한 페이지 요소를 적절하게 배치하는 데 사용됩니다.

GIF GIF(Graphics Interchange Format) 파일의 확장명은 .gif입니다. GIF 형식은 만화, 로고, 투명한 부분이 있는 그래픽, 애니메이션 등을 만들 때 흔히 사용되는 웹 그래픽 형식입니다. GIF는 최대 256색을 갖습니다.

JPEG JPEG(Joint Photographic Experts Group) 파일은 이 형식을 만든 단체의 이름을 따서 이름이 붙여졌으며 확장명은 .jpg이고 사진이나 하이컬러 이미지에 사용됩니다. JPEG 형식은 디지털 또는 스캔 사진, 텍스처를 사용한 이미지, 색이 그라데이션되는 이미지, 256색 이상이 필요한 이미지 등에 적합합니다.

XML XML(Extensible Markup Language) 파일의 확장명은 .xml입니다. XSL(Extensible Stylesheet Language)을 사용해 서식을 지정할 수 있는 순수한 형식으로 데이터를 저장합니다.

XSL XSL(Extensible Stylesheet Language) 파일의 확장명은 .xsl 또는 .xslt입니다. 웹 페이지에서 보여 줄 스타일로 XML 데이터의 스타일을 지정합니다.

CFML CFML(ColdFusion Markup Language) 파일의 확장명은 .cfm입니다. 동적 페이지를 처리하는 데 사용됩니다.

PHP Hypertext Preprocessor 파일은 확장명이 .php이고 동적 페이지를 처리하는 데 사용됩니다.

참조

443페이지의 “XML 데이터를 XSLT로 표시”

547페이지의 “응용 프로그램의 시각적 구성”

122페이지의 “CSS(Cascading Style Sheet)의 이해”

빈 페이지 만들기

미리 디자인된 CSS 레이아웃을 포함하는 페이지를 만들거나 완전히 비어 있는 페이지를 만든 다음 고유의 레이아웃을 만들 수도 있습니다.

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자의 [빈 페이지] 범주에서 [페이지 유형] 열에서 만들려는 페이지 종류를 선택합니다. 예를 들어, 일반 HTML 페이지를 만들려면 HTML을 선택하고, ColdFusion 페이지를 만들려면 ColdFusion을 선택합니다.

3 새 페이지에 CSS 레이아웃을 포함하려면 [레이아웃] 열에서 미리 디자인된 CSS 레이아웃을 선택합니다. 그렇지 않으면 [없음]을 선택합니다. 선택에 따라 선택한 레이아웃의 미리 보기 및 설명이 대화 상자의 오른쪽에 나타납니다.

미리 디자인된 CSS 레이아웃은 다음과 같은 유형의 열을 제공합니다.

고정 열 너비가 픽셀로 지정됩니다. 열의 크기가 브라우저의 크기 또는 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 조절되지 않습니다.

탄력적 열 너비가 텍스트 크기에 대해 상대적인 측정 단위(ems)로 지정됩니다. 사이트 방문자가 텍스트 설정을 변경하는 경우 디자인이 적용되지만 브라우저 윈도우의 크기에 따라 변경되지는 않습니다.

유동적 열 너비가 사이트 방문자의 브라우저 폭에 대한 백분율로 지정됩니다. 사이트 방문자가 브라우저 폭을 넓히거나 좁히는 경우 디자인이 적용되지만 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 변경되지는 않습니다.

혼성 열을 위의 세 가지 옵션의 조합으로 나타납니다. 예를 들어 두 개의 열이 혼성으로 지정된 오른쪽 사이드바 레이아웃의 경우, 브라우저 크기에 맞게 크기가 조정되는 유동적 기본 열과 사이트 방문자의 텍스트 설정 크기에 따라 크기가 조정되는 탄력적 오른쪽 열을 포함할 수 있습니다.

4 [DocType] 팝업 메뉴에서 문서 유형을 선택합니다. 대부분의 경우, 기본 선택인 [XHTML 1.0 변형]을 사용할 수 있습니다.

DocType(DTD) 메뉴에서 XHTML 문서 유형 정의 중 하나를 선택하면 페이지를 XHTML 호환 페이지로 만들 수 있습니다. 예를 들어, 메뉴에서 [XHTML 1.0 변형]이나 [XHTML 1.0 준수]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML 호환이 되도록 만들 수 있습니다. XHTML(Extensible Hypertext Markup Language)은 HTML을 XML 응용 프로그램으로 다시 표현한 것입니다. 일반적으로 XHTML을 사용하면 XML의 이점을 활용하면서 이와 동시에 웹 문서의 이전 및 이후 버전과의 호환성을 보장할 수 있습니다.

참고: XHTML에 대한 자세한 내용은 XHTML 1.1 - Module-Based XHTML(www.w3.org/TR/xhtml11/) 및 XHTML 1.0(www.w3c.org/TR/xhtml1/)에 대한 사양이 포함된 W3C(World Wide Web Consortium) 웹 사이트를 참조하십시오. 또한 웹 기반 파일(http://validator.w3.org/) 및 로컬 파일(http://validator.w3.org/file-upload.html)의 XHTML 유효성 검사기 사이트를 참조하십시오.

5 [레이아웃] 열에서 CSS 레이아웃을 선택한 경우 [레이아웃 CSS] 팝업 메뉴에서 레이아웃용 CSS의 위치를 선택합니다.

헤드에 추가 레이아웃용 CSS가 만들려는 페이지의 헤드에 추가됩니다.

새 파일 만들기 레이아웃용 CSS가 새 외부 CSS 파일에 추가되고 만들려는 페이지에 새 스타일 시트가 첨부됩니다.

기존 파일에 링크 레이아웃에 필요한 CSS 규칙을 이미 포함하고 있는 기존의 CSS 파일을 지정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [CSS 파일 첨부] 구역 위에 있는 [스타일 시트 첨부] 아이콘을 클릭하고 기존의 CSS 스타일 시트를 선택합니다. 이 옵션은 여러 문서에서 동일한 CSS 레이아웃(단일 파일에 포함되는 CSS 규칙)을 사용할 경우 특히 유용합니다.

6 (선택 사항) 페이지를 만들 때 CSS 스타일 시트를 새 페이지(CSS 레이아웃에 연결되지 않은 페이지)에 첨부할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 [CSS 파일 첨부] 구역 위에 있는 [스타일 시트 첨부] 아이콘 을 클릭하고 CSS 스타일 시트를 선택합니다.

7 문서 유형, 인코딩 및 파일 확장명과 같은 기본 문서 환경 설정을 지정하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.

8 다양한 페이지 디자인 내용을 다운로드할 수 있는 Dreamweaver Exchange를 열려면 [내용 내려받기]를 클릭합니다.

9 [만들기] 버튼을 클릭합니다.

10 새 문서를 저장합니다([파일] > [저장]).

11 대화 상자가 나타나면 파일을 저장할 폴더를 찾습니다.


Dreamweaver 사이트에 파일을 저장하는 것이 좋습니다.

12 [파일 이름] 상자에 파일 이름을 입력합니다.

파일과 폴더 이름에 공백 및 특수 문자를 사용하지 않으며 파일 이름이 숫자로 시작되지 않도록 하십시오. 특히, 원격 서버에 올릴 파일 이름에는 특수 문자(예: e, c, ¥)나 구두점(예: 콜론, 슬래시, 마침표)을 사용하면 안 됩니다. 대부분의 서버가 업로드 과정에서 이러한 문자를 다른 문자로 변경하기 때문에 특수 문자를 사용한 파일에 대한 링크가 끊어질 수 있습니다.

참조

275페이지의 “XHTML 코드”

144페이지의 “CSS를 사용한 페이지 레이아웃”

67페이지의 “기본 문서 유형 및 인코딩 설정”

빈 템플릿 만들기

[새 문서] 대화 상자를 사용하여 Dreamweaver 템플릿을 만들 수 있습니다. 기본적으로 템플릿은 사이트의 Templates 폴더에 저장됩니다.

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [빈 템플릿] 범주를 선택합니다.

3 [템플릿 유형] 열에서 만들려는 페이지 종류를 선택합니다. 예를 들어, 일반 HTML 템플릿을 만들려면 HTML 템플릿을 선택하고, ColdFusion 템플릿을 만들려면 ColdFusion 템플릿을 선택합니다.

4 새 페이지에 CSS 레이아웃을 포함하려면 [레이아웃] 열에서 미리 디자인된 CSS 레이아웃을 선택합니다. 그렇지 않으면 [없음]을 선택합니다. 선택에 따라 선택한 레이아웃의 미리 보기 및 설명이 대화 상자의 오른쪽에 나타납니다.

미리 디자인된 CSS 레이아웃은 다음과 같은 유형의 열을 제공합니다.

고정 열 너비가 픽셀로 지정됩니다. 열의 크기가 브라우저의 크기 또는 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 조절되지 않습니다.

탄력적 열 너비가 텍스트 크기에 대해 상대적인 측정 단위(ems)로 지정됩니다. 사이트 방문자가 텍스트 설정을 변경하는 경우 디자인이 적용되지만 브라우저 윈도우의 크기에 따라 변경되지는 않습니다.

유동적 열 너비가 사이트 방문자의 브라우저 폭에 대한 백분율로 지정됩니다. 사이트 방문자가 브라우저 폭을 넓히거나 좁히는 경우 디자인이 적용되지만 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 변경되지는 않습니다.

혼성 열을 위의 세 가지 옵션의 조합으로 나타납니다. 예를 들어 두 개의 열이 혼성으로 지정된 오른쪽 사이드바 레이아웃의 경우, 브라우저 크기에 맞게 크기가 조정되는 기본 열과 사이트 방문자의 텍스트 설정 크기에 따라 크기가 조정되는 탄력적 오른쪽 열을 포함할 수 있습니다.

5 [DocType] 팝업 메뉴에서 문서 유형을 선택합니다. 대부분의 경우 이 옵션을 기본 선택인 [XHTML 1.0 변형]이 선택된 상태로 유지하는 것이 좋습니다.

DocType(DTD) 메뉴에서 XHTML 문서 유형 정의 중 하나를 선택하면 페이지를 XHTML 호환 페이지로 만들 수 있습니다. 예를 들어, 메뉴에서 [XHTML 1.0 변형]이나 [XHTML 1.0 준수]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML 호환이 되도록 만들 수 있습니다. XHTML(Extensible Hypertext Markup Language)은 HTML을 XML 응용 프로그램으로 다시 표현한 것입니다. 일반적으로 XHTML을 사용하면 XML의 이점을 활용하면서 이와 동시에 웹 문서의 이전 및 이후 버전과의 호환성을 보장할 수 있습니다.

참고: XHTML에 대한 자세한 내용은 XHTML 1.1 - Module-Based XHTML(www.w3.org/TR/xhtml11/) 및 XHTML 1.0(www.w3c.org/TR/xhtml1/)에 대한 사양이 포함된 W3C(World Wide Web Consortium) 웹 사이트를 참조하십시오. 또한 웹 기반 파일(http://validator.w3.org/) 및 로컬 파일(http://validator.w3.org/file-upload.html)의 XHTML 유효성 검사기 사이트를 참조하십시오.

6 [레이아웃] 열에서 CSS 레이아웃을 선택한 경우 [레이아웃 CSS] 팝업 메뉴에서 레이아웃용 CSS의 위치를 선택합니다.

헤드에 추가 레이아웃용 CSS가 만들려는 페이지의 헤드에 추가됩니다.

새 파일 만들기 레이아웃용 CSS가 새 외부 CSS 스타일 시트에 추가되고 만들려는 페이지에 새 스타일 시트가 첨부됩니다.

기존 파일에 링크 레이아웃에 필요한 CSS 규칙을 이미 포함하고 있는 기존의 CSS 파일을 지정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [CSS 파일 첨부] 구역 위에 있는 [스타일 시트 첨부] 아이콘을 클릭하고 기존의 CSS 스타일 시트를 선택합니다. 이 옵션은 여러 문서에서 동일한 CSS 레이아웃(단일 파일에 포함되는 CSS 규칙)을 사용할 경우 특히 유용합니다.

7 (선택 사항) 페이지를 만들 때 CSS 스타일 시트를 새 페이지(CSS 레이아웃에 연결되지 않은 페이지)에 첨부할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 [CSS 파일 첨부] 구역 위에 있는 [스타일 시트 첨부] 아이콘을 클릭하고 CSS 스타일 시트를 선택합니다.

8 문서 유형, 인코딩 및 파일 확장명과 같은 기본 문서 환경 설정을 지정하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.

9 다양한 페이지 디자인 내용을 다운로드할 수 있는 Dreamweaver Exchange를 열려면 [내용 내려받기]를 클릭합니다.

10 [만들기] 버튼을 클릭합니다.

11 새 문서를 저장합니다([파일] > [저장]). 템플릿에 편집 가능한 영역을 추가하지 않았으면 문서에 편집할 수 있는 영역이 없음을 나타내는 대화 상자가 나타납니다. [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

12 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 템플릿을 저장할 사이트를 선택합니다.

13 [파일 이름] 상자에 새 템플릿의 이름을 입력합니다. 템플릿 이름 뒤에 파일 확장명을 추가할 필요는 없습니다. [저장]을 클릭하면 .dwt 확장명이 새 템플릿에 추가되며, 이 파일은 사이트의 Templates 폴더에 저장됩니다.

파일과 폴더 이름에 공백 및 특수 문자를 사용하지 않으며 파일 이름이 숫자로 시작되지 않도록 하십시오. 특히, 원격 서버에 올릴 파일 이름에는 특수 문자(예: é, ç, ¥)나 구두점(예: 콜론, 슬래시, 마침표)을 사용하면 안 됩니다. 대부분의 서버가 업로드 과정에서 이러한 문자를 다른 문자로 변경하기 때문에 특수 문자를 사용한 파일에 대한 링크가 끊어질 수 있습니다.

참조

275페이지의 “XHTML 코드”

144페이지의 “CSS를 사용한 페이지 레이아웃”

359페이지의 “템플릿 만들기 및 관리”

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

67페이지의 “기본 문서 유형 및 인코딩 설정”

기존 템플릿을 기반으로 페이지 만들기

기존 템플릿에서 새 문서를 선택하고, 미리 보고, 만들 수 있습니다. [새 문서] 대화 상자를 사용하여 Dreamweaver 정의 사이트에서 템플릿을 선택하거나, [에셋] 패널을 사용하여 기존 템플릿에서 새 문서를 만들 수 있습니다.

참조

359페이지의 “템플릿 만들기 및 관리”

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

67페이지의 “기본 문서 유형 및 인코딩 설정”

템플릿을 기반으로 문서 만들기

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [템플릿의 페이지] 범주를 선택합니다.

3 [사이트] 열에서 사용할 템플릿이 들어 있는 Dreamweaver 사이트를 선택한 다음, 오른쪽에 있는 목록에서 템플릿을 선택합니다.

4 이 페이지의 기반이 되는 템플릿을 변경할 때마다 해당 페이지가 업데이트되지 않게 하려면 [템플릿 변경시 페이지 업데이트]의 선택을 해제합니다.

5 문서 유형, 인코딩 및 파일 확장명과 같은 기본 문서 환경 설정을 지정하려면 [환경 설정]을 클릭합니다.

6 다양한 페이지 디자인 내용을 다운로드할 수 있는 Dreamweaver Exchange를 열려면 [내용 내려받기]를 클릭합니다.

7 [만들기]를 클릭하고 [파일] > [저장]을 클릭하여 문서를 저장합니다.

에셋 패널에서 템플릿을 사용하여 문서 만들기

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])이 열려 있지 않으면 엽니다.

2 [에셋] 패널의 왼쪽에 있는 [템플릿] 아이콘 을 클릭하여 현재 사이트의 템플릿 목록을 봅니다.


적용할 템플릿을 방금 만든 경우에는 [새로 고침] 버튼을 클릭해야 템플릿이 표시됩니다.

3 적용할 템플릿을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [템플릿에서 새로 만들기]를 선택합니다.

문서 윈도우에서 문서가 열립니다.

4 문서를 저장합니다.

Dreamweaver 샘플 파일을 기반으로 페이지 만들기

Dreamweaver에는 전문적으로 개발된 여러 가지 프레임 페이지 레이아웃과 CSS 디자인 파일이 함께 제공됩니다. 이러한 샘플 파일을 수정하여 사이트의 페이지를 디자인할 수 있습니다. 샘플 파일을 기반으로 문서를 만들면 Dreamweaver는 해당 파일의 사본을 만듭니다.

[새 문서] 대화 상자에서 샘플 파일을 미리 보고 문서의 디자인 요소에 대한 간략한 설명을 읽을 수 있습니다. CSS 스타일 시트를 선택하면 미리 디자인된 스타일 시트를 복사한 다음 문서에 적용할 수 있습니다.

참고: 미리 정의된 프레임세트를 기반으로 문서를 만들면 프레임 내용은 복사되지 않고 프레임세트 구조만 복사되며, 각 프레임 파일은 개별적으로 저장해야 합니다.

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [샘플 페이지] 범주를 선택합니다.

3 [샘플 폴더] 열에서 [CSS Style Sheet] 또는 [프레임세트]를 선택한 다음 오른쪽에 있는 목록에서 샘플 파일을 선택합니다.

4 [만들기] 버튼을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 새 문서가 열립니다(코드 및 디자인 뷰). [CSS Style Sheet]를 선택한 경우 CSS 스타일 시트가 코드 뷰에 열립니다.

5 문서를 저장합니다([파일] > [저장]).

6 [종속 파일 복사] 대화 상자가 나타나면 옵션을 설정한 다음 [복사]를 클릭하여 에셋을 선택한 폴더로 복사합니다.

종속 파일의 위치를 직접 선택할 수도 있고 샘플 파일의 소스 이름을 기준으로 Dreamweaver에서 생성되는 기본 폴더 위치를 사용할 수도 있습니다.

참조

122페이지의 "CSS(Cascading Style Sheet)의 이해"

188페이지의 "프레임 및 프레임세트 파일 저장"

다른 종류의 페이지 만들기

[새 문서] 대화 상자의 [기타] 범주를 선택하면 C#, VBScript 및 텍스트 전용 페이지 등 Dreamweaver에서 사용할 다양한 유형의 페이지를 만들 수 있습니다.

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [기타] 범주를 선택합니다.

3 [페이지 유형] 열에서 만들려는 문서의 종류를 선택하고 [만들기] 버튼을 클릭합니다.

4 문서를 저장합니다([파일] > [저장]).

문서 저장 및 복귀

문서의 현재 이름과 위치를 사용하여 문서를 저장하거나, 다른 이름과 위치를 사용하여 문서의 사본을 저장할 수 있습니다.

파일의 이름을 지정할 때 파일과 폴더 이름에 공백과 특수 문자는 사용하지 마십시오. 특히, 원격 서버에 올릴 파일 이름에는 특수 문자(예: e, c, ¥)나 구두점(예: 콜론, 슬래시, 마침표)을 사용하면 안 됩니다. 대부분의 서버가 업로드 과정에서 이러한 문자를 다른 문자로 변경하기 때문에 특수 문자를 사용한 파일에 대한 링크가 끊어질 수 있습니다. 또한 파일 이름은 숫자로 시작하면 안 됩니다.

참조

62페이지의 "빈 페이지 만들기"

문서 저장하기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 디스크에 있는 현재 버전을 덮어쓰고 변경한 내용을 저장하려면 [파일] > [저장]을 선택합니다.
- 파일을 다른 폴더에 저장하거나 다른 이름을 사용하여 저장하려면 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택합니다.

2 [다른 이름으로 저장] 대화 상자가 나타나면 파일을 저장할 폴더를 찾습니다.

3 [파일 이름] 텍스트 상자에 파일 이름을 입력합니다.

4 [저장]을 클릭하여 파일을 저장합니다.

열린 페이지 모두 저장하기

1 [파일] > [모두 저장]을 선택합니다.

2 저장되지 않은 문서가 열려 있으면 저장되지 않은 각 문서에 대해 [다른 이름으로 저장] 대화 상자가 표시됩니다.

대화 상자가 나타나면 파일을 저장할 폴더를 찾습니다.

3 [파일 이름] 상자에 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

마지막으로 저장된 문서 버전으로 복귀하기

1 [파일] > [복귀]를 선택합니다.

변경한 내용을 취소하고 이전에 저장한 버전으로 돌아갈 것인지를 묻는 대화 상자가 표시됩니다.

2 이전 버전으로 돌아가려면 [예]를 누르고 변경 사항을 적용하려면 [아니오]를 클릭합니다.

참고: 문서를 저장하고 Dreamweaver를 종료한 다음 Dreamweaver를 다시 시작하면 이전 문서 버전으로 돌아갈 수 없습니다.

기본 문서 유형 및 인코딩 설정

사이트의 기본 문서로 사용할 문서 유형을 정의할 수 있습니다.

예를 들어, 사이트에 있는 대부분의 페이지가 Cold Fusion, HTML, ASP 문서와 같은 특정한 파일 형식인 경우 특정한 파일 형식의 새 문서를 자동으로 만드는 문서 환경 설정을 할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

[새 문서] 대화 상자에서 [환경 설정] 버튼을 클릭하여 새 문서를 만들 때 새 문서 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [새 문서]를 클릭합니다.

3 필요한 경우 환경 설정을 지정 또는 변경한 다음, [확인]을 클릭하여 저장합니다.

기본 문서 작성한 페이지에 사용할 문서 유형을 선택합니다.

기본 확장명 작성한 새 HTML 페이지에 사용할 파일 확장명(.htm 또는 .html)을 지정합니다.

참고: 다른 파일 형식일 경우 이 옵션은 비활성화됩니다.

기본 문서 유형(DDT) XHTML 문서 유형 정의(DTD) 중 하나를 선택하여 새 XHTML 호환 페이지를 만듭니다. 예를 들어, 메뉴에서 [XHTML 1.0 변형]이나 [XHTML 1.0 준수]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML 호환이 되도록 만들 수 있습니다.

기본 인코딩 새 페이지를 만들 때와 인코딩을 지정하지 않은 문서를 열 때 사용할 인코딩을 지정합니다.

문서 인코딩으로 [Unicode(UTF-8)]를 선택하면 UTF-8이 모든 문자를 안전하게 표시하므로 엔터티는 인코딩할 필요가 없습니다. 다른 문서 인코딩을 선택하면 일부 문자를 표시하기 위해 엔터티를 인코딩해야 할 수도 있습니다. 문자 엔터티에 대한 자세한 내용은 www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html을 참조하십시오.

기본 인코딩으로 [Unicode(UTF-8)]를 선택할 경우 [유니코드 서명(BOM) 포함] 옵션을 선택하면 문서에 BOM(Byte Order Mark)이 포함됩니다.

BOM은 텍스트 파일 시작 부분에 위치한 2-4바이트이며 해당 파일을 유니코드로 규정하고 그 뒤에 따르는 바이트들의 바이트 순서를 규정합니다. UTF-8에는 바이트 순서가 없으므로 UTF-8 BOM 추가는 선택 사항입니다. UTF-16 및 UTF-32를 사용할 경우에는 필수 사항입니다.

유니코드 표준화 양식 [Unicode(UTF-8)]를 선택하는 경우 다음 옵션 중 하나를 기본 인코딩으로 선택합니다.

유니코드 표준화 양식에는 네 가지가 있습니다. 표준화 양식 C는 월드 와이드 웹(World Wide Web)의 문자 모델에서 가장 자주 사용되는 양식이기 때문에 가장 중요한 유니코드 표준화 양식입니다. Adobe에서는 완벽한 지원을 위해 다른 세 가지 유니코드 표준화 양식도 제공합니다.

Ctrl+N을 누르면 새 문서 대화 상자 표시 이 옵션의 선택을 해제(Macintosh의 경우 "Command+N")하면 키 명령을 사용할 때 자동으로 기본 문서 유형의 문서가 작성됩니다.

유니코드에는 비슷하게 보이지만 서로 다른 방식으로 문서에 저장될 수 있는 문자가 있습니다. 예를 들어, "ë"(e-움라우트)는 하나의 문자인 "e-움라우트"를 의미하거나 "정규 라틴 e" + "움라우트 조합"이라는 두 개의 문자를 의미할 수도 있습니다. 유니코드 조합 문자는 이전 문자와 함께 사용되던 문자이므로 움라우트는 "라틴 e" 위에 표시됩니다. 이 두 양식은 시각적으로 동일하게 표기되지만 각 양식은 파일 안에 서로 다른 내용으로 저장됩니다.

표준화는 서로 다른 양식으로 저장될 수 있는 모든 문자가 모두 동일한 양식을 사용하여 저장되도록 하는 과정입니다. 즉, 문서에 있는 모든 "ë" 문자가 하나의 "e-움라우트"나 "e" + "움라우트 조합"으로 저장되며 하나의 문서 안에 두 개의 양식으로 저장되지 않습니다.

유니코드 표준화와 사용 가능한 특정 양식에 대한 자세한 내용은 유니코드 웹 사이트(www.unicode.org/reports/tr15)를 참조하십시오.

참조

275페이지의 “XHTML 코드”

200페이지의 “문서 인코딩 이해하기”

새 HTML 문서의 기본 파일 확장명 설정

Dreamweaver에서 만든 HTML 문서의 기본 파일 확장명을 정의할 수 있습니다. 예를 들어, 모든 새 HTML 문서에 .htm 또는 .html 확장명을 사용할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

[새 문서] 대화 상자에서 [환경 설정] 버튼을 클릭하여 새 문서를 만들 때 새 문서 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [새 문서]를 클릭합니다.

3 [기본 문서] 팝업 메뉴에서 HTML이 선택되어 있는지 확인합니다.

4 [기본 확장명] 텍스트 상자에 Dreamweaver에서 만든 새 HTML 문서에 사용할 파일 확장명을 지정합니다.

Windows에는 .html, .htm, .shtml, .shtm, .stm, .tpl, .lasso, .xhtml 등의 확장명을 지정할 수 있으며,

Macintosh의 경우 .html, .htm, .shtml, .shtm, .tpl, .lasso, .xhtml, .ssi 등의 확장명을 지정할 수 있습니다.

기존 문서 열기 및 편집

Dreamweaver에서 작성했는지 여부에 상관없이 기존 웹 페이지나 텍스트 기반 문서를 열어서 [디자인] 뷰나 [코드] 뷰에서 편집할 수 있습니다.

열려는 문서가 HTML 문서로 저장된 Microsoft Word 파일인 경우에는 [Word HTML 정리] 명령을 사용하여 Word에서 HTML 파일에 삽입한 외부 마크업 태그를 제거해야 합니다.

Microsoft Word에서 생성하지 않은 HTML이나 XHTML을 정리하려면 [HTML 정리] 명령을 사용합니다.

JavaScript 파일, XML 파일, CSS 스타일 시트, 워드 프로세서나 텍스트 편집기로 저장한 텍스트 파일과 같은 HTML 이외의 텍스트 파일도 열 수 있습니다.

1 [파일] > [열기]를 선택합니다.

[파일] 패널을 사용하여 파일을 열 수도 있습니다.

2 열려는 파일을 찾아 선택합니다.

참고: 아직 파일을 열지 않은 경우, 열어서 편집하려는 파일을 다른 위치에서 여는 것 보다 Dreamweaver 사이트에서 정리하는 것이 좋습니다.

3 [열기]를 클릭합니다.

문서 윈도우에서 문서가 열립니다. JavaScript, 텍스트, CSS 스타일 시트는 기본적으로 코드 뷰에서 열립니다. Dreamweaver에서 작업하는 동안 문서를 업데이트한 다음, 변경 내용을 파일에 저장할 수 있습니다.

참조

300페이지의 “코드 정리”

241페이지의 “미디어 파일에 대해 외부 편집기 시작하기”

74페이지의 “파일 패널에서 파일 작업”

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

관련 파일 열기

Dreamweaver를 사용하면 기본 문서의 포커스 손실 없이 기본 문서에 관련된 파일을 볼 수 있습니다. 예를 들어 기본 문서에 연결된 CSS 및 JavaScript 파일이 있는 경우 기본 문서를 표시하면서 문서 윈도우의 이 관련 파일을 확인하고 편집할 수 있습니다.

기본적으로 Dreamweaver는 기본 문서 제목 아래의 관련 파일 툴바에 있는 기본 문서와 관련된 모든 파일의 이름을 표시합니다. 툴바에 있는 버튼의 순서는 기본 문서에 있는 관련 파일 링크의 순서를 따릅니다.

참고: 관련 파일이 없는 경우에도 Dreamweaver에서는 해당하는 버튼을 관련 파일 툴바에 계속 표시합니다. 그러나 버튼을 클릭하면 아무것도 표시되지 않습니다.

Dreamweaver는 다음과 같은 관련 파일 종류를 지원합니다.

- 클라이언트측 스크립트 파일
- 서버측 포함
- Spry 데이터 세트 소스(XML 및 HTML)
- 외부 CSS 스타일 시트(중첩 스타일 시트 포함)

관련 파일을 사용하는 작업에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요는 www.adobe.com/go/dw10relatedfiles_kr을 참조하십시오.

라이브 뷰를 사용한 작업, 관련된 파일 및 코드 탐색기에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_kr을 참조하십시오.

관련 파일 툴바에서 관련 파일 열기

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서의 맨 위에 있는 [관련 파일] 툴바에서 열려는 관련 파일의 파일 이름을 클릭합니다.
- [관련 파일] 툴바에서 열려는 관련 파일의 파일 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [별도 파일로 열기]를 선택합니다. 이 방법으로 관련 파일을 열었을 때 기본 문서는 동시에 표시되지 않습니다.

코드 탐색기에서 관련 파일 열기

1. 관련 파일에 영향을 받는 것으로 알고 있는 줄 또는 영역에 삽입 포인터를 놓습니다.
2. [코드 탐색기] 표시기가 나타날 때까지 기다린 다음 표시기를 클릭하여 [코드 탐색기]를 엽니다.
3. [코드 탐색기]의 항목에 커서를 올려 놓아 세부 정보를 확인합니다. 예를 들어 특정 CSS 색상 속성을 변경하려고 하지만 어느 규칙에 있는지 모르는 경우 [코드 탐색기]에서 사용할 수 있는 규칙에 커서를 올려 놓아 속성을 찾을 수 있습니다.
4. 사용할 항목을 클릭하여 해당하는 관련 파일을 엽니다.

기본 문서의 소스 코드로 돌아오기

❖ [관련 파일] 툴바의 [소스 코드] 버튼을 클릭합니다.

관련 파일 표시 변경

다음과 같은 여러 방법으로 관련 파일을 볼 수 있습니다.

- [디자인] 뷰 또는 [코드 및 디자인] 뷰([분할] 뷰)에서 관련 파일을 열 때 관련 파일은 기본 문서의 [디자인] 뷰 위에 있는 분할 뷰에서 표시됩니다.

  그 대신 문서 윈도우의 맨 아래에 관련 파일을 표시하려는 경우 [보기] > [상단에 디자인 뷰 표시]를 선택할 수 있습니다.

- 수직으로 분할된 [코드 및 디자인] 뷰([보기] > [수직 분할])에서 관련 파일을 열 때 관련 파일은 기본 문서의 [디자인] 뷰 옆 분할 뷰에 표시됩니다.

  [디자인] 뷰를 넣을 위치에 따라 [왼쪽에 디자인 뷰 표시]([보기] > [왼쪽에 디자인 뷰 표시])를 선택 또는 선택 해제할 수 있습니다.

- [코드 분할] 뷰 또는 [코드 수직 분할] 뷰([보기] > [코드 분할] 및 [보기] > [수직 분할])에서 관련 파일을 열 때 관련 파일은 선택한 옵션에 따라 기본 문서의 소스 코드 아래, 위 또는 옆 분할 뷰에 표시됩니다.

  표시 옵션의 "코드 뷰"는 기본 문서의 소스 코드를 참조합니다. 예를 들어 [보기] > [상단에 코드 뷰 표시]를 선택한 경우 Dreamweaver는 문서 윈도우의 상단 중간에 기본 문서의 소스 코드를 표시합니다. [보기] > [왼쪽에 디자인 뷰 표시]를 선택한 경우 Dreamweaver는 문서 윈도우의 왼쪽에 기본 문서의 소스 코드를 표시합니다.

- [표준 코드] 뷰는 기본 문서의 소스 코드와 같이 동시에 관련 문서를 표시할 수 없습니다.

관련 파일 비활성화

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [일반] 범주에서 [관련 파일 활성화]를 선택 해제합니다.

참조

18페이지의 "문서 윈도우에서 뷰 전환하기"

292페이지의 "관련 코드로 이동"

270페이지의 "Dreamweaver에서 페이지 미리 보기"

관련 파일 자습서

Microsoft Word HTML 파일 정리

Microsoft Word에서 HTML 파일로 저장한 문서를 열고 [Word HTML 정리] 명령을 사용하여 Word에서 생성한 외부 HTML 코드를 제거할 수 있습니다. [Word HTML 정리] 명령은 Word 97 이상에서 HTML 파일로 저장한 문서에 사용할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 제거하는 코드는 주로 Word에서 문서를 표시하고 서식 지정하는 데 사용되며 HTML 파일을 표시하는 데에는 필요하지 않은 코드입니다. [Word HTML 정리] 기능을 적용한 HTML 문서는 Word에서 다시 열지 못할 수도 있으므로 원본 Word(.doc) 파일의 복사본을 백업용으로 보관하십시오.

Microsoft Word에서 생성하지 않은 HTML이나 XHTML을 정리하려면 [HTML 정리] 명령을 사용합니다.

1 Microsoft Word 문서를 HTML 파일로 저장합니다.

참고: Windows의 경우 Word에서 파일을 닫아 공유 위반을 방지합니다.

2 Dreamweaver에서 HTML 파일을 엽니다.

Word에서 생성한 HTML 코드를 보려면 코드 뷰로 전환합니다([보기] > [코드]).

3 [명령] > [Word HTML 정리]를 선택합니다.

참고: Dreamweaver에서 파일을 저장하는 데 사용한 Word 버전을 확인할 수 없는 경우 팝업 메뉴에서 올바른 버전을 선택합니다.

4 정리 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다. 사용자가 입력한 환경 설정이 기본 정리 설정으로 저장됩니다.

Dreamweaver에서는 정리 설정을 HTML 문서에 적용하고 대화 상자에서 해당 옵션의 선택이 취소되지 않은 경우 변경 내용에 대한 로그를 표시합니다.

모든 Word 전용 마크업 제거 모든 Microsoft Word 전용 HTML을 제거합니다. 여기에는 HTML태그의 XML, 문서 헤드 부분의 Word 사용자 정의 메타데이터와 링크 태그, Word XML 마크업, 조건 태그와 내용, 스타일의 빈 단락과 여백 등이 포함됩니다. 이러한 옵션은 [고급] 탭에서 개별적으로 선택할 수 있습니다.

CSS 정리 모든 Word 전용 CSS를 제거합니다. 여기에는 가능한 경우(부모 스타일에 동일한 스타일 속성이 있는 경우) 인라인 CSS 스타일, "mso"로 시작하는 스타일 속성, 비CSS 스타일 선언, 표의 CSS 스타일 속성, 헤드에 있는 모든 미사용 스타일 정의 등이 포함됩니다. 이 옵션은 [고급] 탭에서 추가로 사용자 정의할 수 있습니다.

<font> 태그 정리 HTML 태그를 제거하여 기본 본문 텍스트를 크기 2의 HTML 텍스트로 변환합니다.

잘못 중첩된 태그 수정 Word에서 단락과 머리글(블록 레벨) 태그 외부에 삽입한 글꼴 마크업 태그를 제거합니다.

소스 포맷 적용 HTML 서식 환경 설정과 SourceFormat.txt에서 지정한 소스 서식 옵션을 문서에 적용합니다.

완료 시 로그 보기 정리가 완료됨과 동시에 문서에서 변경한 사항에 대한 세부 정보가 들어 있는 경고 상자를 표시합니다.

5 [모든 Word 전용 마크업 제거] 및 [CSS 정리] 옵션을 추가로 사용자 정의하려면 [확인] 또는 [고급] 탭을 클릭한 다음, [확인]을 클릭합니다.

참조

300페이지의 “코드 정리”

213페이지의 “Microsoft Office 문서 가져오기(Windows만 해당)”

파일 및 폴더 관리

파일 및 폴더 관리

Dreamweaver에는 파일을 관리하고 원격 서버와의 파일 전송에 사용되는 [파일] 패널이 있습니다. 로컬과 원격 사이트 사이에 파일을 전송할 때, 두 사이트 사이의 파일과 폴더 구조가 일치하도록 유지 관리됩니다. 사이트 간에 파일을 전송할 때 사이트에 필요한 폴더가 없을 경우 Dreamweaver는 해당 폴더를 생성합니다. 또한 로컬과 원격 사이트 간의 파일을 동기화할 수도 있습니다. Dreamweaver는 필요할 때마다 양방향으로 파일을 복사하고 불필요한 파일은 삭제합니다.

파일 패널 사용

[파일] 패널을 사용하면 파일과 폴더가 Dreamweaver 사이트와 연관되어 있는지 여부에 상관없이 이를 볼 수 있으며 파일 열기 및 이동 등의 표준 파일 유지 관리 작업을 수행할 수 있습니다.

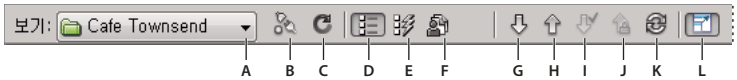
참고: 이전 버전의 Dreamweaver에서는 [파일] 패널을 [사이트] 패널이라고 했습니다.

필요에 따라 [파일] 패널을 이동하고 패널의 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

이 패널을 사용하여 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 사이트, 서버 및 로컬 드라이브 액세스
- 파일 및 폴더 보기
- 파일 패널에서 파일 및 폴더 관리하기

Dreamweaver 사이트의 경우 다음 옵션을 사용하여 파일을 표시하거나 전송합니다.



확장된 파일 패널 옵션
A. 사이트 팝업 메뉴 **B.** 연결/연결 해제 **C.** 새로 고침 **D.** 사이트 파일 뷰 **E.** 테스트 서버 **F.** 저장소 뷰 **G.** 파일 내려받기 **H.** 파일 올리기 **I.** 파일 체크 아웃 **J.** 파일 체크 인 **K.** 동기화 **L.** 확장/축소

참고: [사이트 파일] 뷰, [테스트 서버] 뷰 및 [동기화] 버튼은 확장된 [파일] 패널에만 나타납니다.

사이트 팝업 메뉴 Dreamweaver 사이트를 선택하고 해당 사이트의 파일을 표시할 수 있습니다. Windows 탐색기나 Macintosh의 Finder처럼 [사이트] 메뉴에서도 로컬 디스크에 있는 모든 파일에 액세스할 수 있습니다.

연결/연결 해제 원격 사이트에 연결하거나 원격 사이트와의 연결을 해제합니다(FTP, RDS, WebDAV 프로토콜 및 Microsoft Visual SourceSafe). 기본적으로, Dreamweaver는 30분 동안 작업이 없으면 원격 사이트와의 연결을 해제합니다(FTP의 경우만). 시간 제한을 변경하려면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택한 다음 왼쪽의 [범주] 목록에서 [사이트]를 선택합니다.

새로 고침 새로 고침은 로컬 및 원격 디렉토리 목록을 새로 고칩니다. [사이트 정의] 대화 상자에서 [자동으로 로컬 파일 목록 새로 고침]이나 [자동으로 원격 파일 목록 새로 고침]을 선택 해제했으면 이 버튼을 사용하여 디렉토리 목록을 수동으로 새로 고칩니다.

사이트 파일 뷰 [파일] 패널의 창에 원격 및 로컬 사이트의 파일 구조를 표시합니다. 어느 사이트를 왼쪽 창에 표시하고 어느 사이트를 오른쪽 창에 표시할 것인지는 환경 설정에서 지정할 수 있습니다. [사이트 파일] 뷰는 [파일] 패널의 기본 뷰입니다.

테스트 서버 뷰 테스트 서버와 로컬 사이트의 디렉토리 구조를 표시합니다.

저장소 뷰 SVN(Subversion) 저장소를 표시합니다.

파일 내려받기 선택한 파일을 원격 사이트에서 로컬 사이트로 복사합니다. 해당 파일의 기존 로컬 사본이 존재하는 경우 덮어씁니다. [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 활성화되어 있으면 로컬의 복사본은 읽기 전용이 되고 원격 사이트의 파일은 팀의 다른 구성원들이 체크 아웃할 수 있도록 사용 가능한 상태가 됩니다. [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 비활성화되어 있으면 파일 복사본을 읽고 쓸 수 있게 됩니다.

참고: Dreamweaver에서 복사하는 파일은 [파일] 패널의 활성화된 창에서 선택한 파일입니다. [원격] 창이 활성화된 경우 선택된 원격 또는 테스트 서버 파일을 로컬 사이트로 복사하고, [로컬] 창이 활성화된 경우 Dreamweaver는 선택된 로컬 파일의 원격 또는 테스트 서버 버전을 로컬 사이트로 복사합니다.

파일 올리기 선택한 파일을 로컬 사이트에서 원격 사이트로 복사합니다.

참고: Dreamweaver에서 복사하는 파일은 [파일] 패널의 활성화된 창에서 선택한 파일입니다. [로컬] 창이 활성화된 경우 선택된 로컬 파일을 원격 사이트 또는 테스트 서버로 복사하고, [원격] 창이 활성화된 경우 Dreamweaver는 선택된 원격 서버 파일의 로컬 버전을 원격 사이트로 복사합니다.

[파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 활성화되어 있을 때 원격 사이트에 존재하지 않는 파일을 올리면 파일이 "체크 아웃" 상태로 원격 사이트에 추가됩니다. 체크 아웃이 아닌 상태로 파일을 추가하려면 [파일 체크 인] 버튼을 클릭합니다.

파일 체크 아웃 원격 서버에서 로컬 사이트로 파일의 사본을 전송하며, 해당 파일의 로컬 사본이 존재할 경우 덮어씁니다. 서버에 있는 파일은 체크 아웃 상태로 표시됩니다. 이 옵션은 [사이트 정의] 대화 상자의 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 현재 사이트에 대해 해제되어 있으면 사용할 수 없습니다.

파일 체크 인 로컬 파일의 사본을 원격 서버에 전송하고 해당 파일을 다른 사람들이 편집할 수 있도록 합니다. 로컬 파일은 읽기 전용으로 바뀝니다. 이 옵션은 [사이트 정의] 대화 상자의 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 현재 사이트에 대해 해제되어 있으면 사용할 수 없습니다.

동기화 로컬 폴더와 원격 폴더 간의 파일을 동기화 합니다.

확장/축소 버튼 [파일] 패널을 확장하거나 축소하여 하나 또는 두 개의 창을 표시합니다.

참조

16페이지의 “파일 패널 개요”

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

85페이지의 “원격 폴더에서 파일 체크 인 및 체크 아웃”

82페이지의 “원격 서버에 파일 올리기”

81페이지의 “원격 서버에서 파일 내려받기”

92페이지의 “파일 동기화”

파일 및 폴더 보기

Dreamweaver 사이트에 연관되어 있는지 여부에 관계없이 [파일] 패널에서 파일과 폴더를 볼 수 있습니다. [파일] 패널에서 사이트, 파일 또는 폴더를 보는 경우 뷰 영역의 크기를 변경할 수 있으며, Dreamweaver 사이트에서는 [파일] 패널을 확장하거나 축소할 수 있습니다.

Dreamweaver 사이트의 경우 축소된 패널에 기본으로 표시되는 로컬 사이트 또는 원격 사이트의 뷰를 변경하여 [파일] 패널을 사용자 정의할 수 있습니다. 또는 확장된 [파일] 패널에서 [항상 보기] 옵션을 사용하여 내용 뷰를 전환할 수 있습니다.

참조

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

44페이지의 “테스트 서버 설정”

파일 패널 열기 또는 닫기

❖ [윈도우] > [파일]을 선택합니다.

파일 패널 확장 또는 축소(Dreamweaver 사이트에만 해당)

❖ [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 툴바에 있는 [확장/축소] 버튼을 클릭합니다.

참고: 패널이 결합된 상태에서 [확장/축소] 버튼을 클릭하여 패널을 확장하면 패널이 최대화되어 문서 윈도우에서 작업할 수 없습니다. 문서 윈도우로 돌아가려면 [확장/축소] 버튼을 다시 클릭하여 패널을 축소합니다. 패널이 결합되지 않은 상태에서 [확장/축소] 버튼을 클릭하여 패널을 확장하면 문서 윈도우에서 계속 작업할 수 있습니다. 패널을 다시 결합하려면 먼저 패널을 축소해야 합니다.

파일 패널을 축소하면 로컬 사이트, 원격 사이트 또는 테스트 서버의 내용이 파일 목록으로 표시됩니다. 다시 확장하면 로컬 사이트 및 원격 사이트(또는 테스트 서버)가 표시됩니다.

확장된 파일 패널에서 뷰 영역 크기 변경

❖ 확장된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

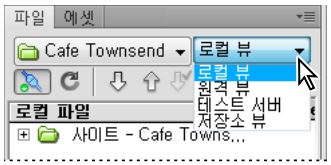
- 두 뷰를 구분하는 막대를 드래그해서 왼쪽이나 오른쪽 창의 뷰 영역을 늘리거나 줄입니다.
- [파일] 패널 아래에 있는 스크롤 막대를 사용하여 뷰의 내용을 스크롤합니다.

파일 패널에서 사이트 뷰 변경(Dreamweaver 사이트에만 해당)

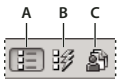
❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 축소된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 [사이트 뷰] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰], [원격 뷰], [테스트 서버] 또는 [저장소 뷰]를 선택합니다.

참고: 기본적으로 [로컬 뷰]가 [사이트 뷰] 메뉴에 나타납니다.



- 확장된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 [사이트 파일] 버튼(원격 사이트용), [테스트 서버] 버튼 또는 [저장소 파일] 버튼을 클릭합니다.



A. 사이트 파일 **B.** 테스트 서버 **C.** 저장소 파일

참고: 원격 사이트, 테스트 서버 또는 저장소를 보려면 먼저 원격 사이트, 테스트 서버 또는 SVN 저장소를 설정해야 합니다.

Dreamweaver 사이트의 외부 파일 보기

❖ Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Macintosh)를 사용할 때처럼 [사이트] 팝업 메뉴를 사용하여 컴퓨터를 탐색합니다.

파일 패널에서 파일 작업

파일을 열거나 이름을 변경할 수 있으며, 파일을 추가, 이동 또는 삭제하거나 변경 후 [파일] 패널을 새로 고칠 수 있습니다.

Dreamweaver 사이트의 경우, 파일이 마지막으로 전송된 이후에 로컬 또는 원격 사이트에서 어떤 파일이 업데이트되었는지 확인할 수 있습니다.

참조

92페이지의 “파일 동기화”

77페이지의 “사이트, 서버 및 로컬 드라이브 액세스”

파일 열기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 팝업 메뉴(여기에 현재 사이트, 서버 또는 드라이브가 표시됨)에서 사이트, 서버 또는 드라이브를 선택합니다.

2 열려는 파일로 이동합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일 아이콘을 두 번 클릭합니다.
- 파일 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [열기]를 선택합니다.

Dreamweaver의 문서 윈도우에 파일이 열립니다.

파일 또는 폴더 만들기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 파일이나 폴더를 선택합니다.

Dreamweaver가 현재 선택된 폴더 또는 현재 선택된 파일과 동일한 폴더에 새 파일 또는 폴더를 만듭니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [새 파일] 또는 [새 폴더]를 선택합니다.

3 새 파일 또는 폴더의 이름을 입력합니다.

4 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

파일 또는 폴더 삭제

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 삭제하려는 파일이나 폴더를 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [편집] > [삭제]를 선택합니다.

파일 또는 폴더 이름 변경

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 이름을 변경하려는 파일이나 폴더를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행하여 파일 또는 폴더의 이름을 활성화합니다.

- 파일 이름을 클릭한 다음 잠시 기다렸다가 다시 클릭합니다.
- 파일의 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [편집] > [이름 변경]을 선택합니다.

3 기존 이름 위에 새 이름을 입력합니다.

4 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

파일 또는 폴더 이동

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 이동하려는 파일이나 폴더를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일이나 폴더를 복사한 다음 새 위치에 붙여 넣습니다.
- 파일이나 폴더를 새 위치로 드래그합니다.

3 [파일] 패널을 새로 고쳐서 새 위치의 파일이나 폴더를 표시합니다.

파일 패널 새로 고치기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [새로 고침]을 선택합니다.
- (Dreamweaver 사이트에만 해당) [파일] 패널 툴바에서 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다. 이 옵션은 두 창을 모두 새로 고칩니다.

참고: Dreamweaver에서는 다른 응용 프로그램에서 변경한 다음 Dreamweaver로 돌아오면 [파일] 패널이 자동으로 새로 고쳐집니다.

Dreamweaver 사이트에서 파일 찾기

Dreamweaver를 사용하여 사이트에서 선택했거나 열었거나 체크 아웃했거나 최근에 수정한 파일을 쉽게 찾을 수 있습니다. 또한 로컬 사이트나 원격 사이트에서 최신 파일을 찾을 수도 있습니다.

참조

108페이지의 “보고서를 사용하여 사이트 테스트”

사이트에서 열린 파일 찾기

1 문서 윈도우에서 파일을 엽니다.

2 [사이트] > [사이트에서 찾기]를 선택합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 파일이 선택됩니다.

참고: 문서 윈도우에 열려 있는 파일이 [파일] 패널의 현재 사이트에 속하지 않는 경우, Dreamweaver는 어느 Dreamweaver 사이트에 파일이 속해 있는지 확인하고, 현재 파일이 한 로컬 사이트에만 속해 있으면 Dreamweaver는 [파일] 패널에 해당 사이트를 열고 해당 파일을 강조 표시합니다.

Dreamweaver 사이트에서 체크 아웃된 파일을 찾아 선택

❖ 축소된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 오른쪽 위 모서리에 있는 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음, [편집] > [체크 아웃 파일 선택]을 선택합니다.



Dreamweaver의 [파일] 패널에서 파일이 선택됩니다.

로컬 사이트 또는 원격 사이트에서 선택한 파일 찾기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 [로컬] 또는 [원격] 뷰에서 파일을 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, 파일을 선택한 위치에 따라 [로컬 사이트에서 찾기] 또는 [원격 사이트에서 찾기]를 선택합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 파일이 선택됩니다.

원격 사이트의 버전이 로컬 사이트보다 최신인 파일을 찾아 선택

❖ 축소된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 오른쪽 위 모서리에 있는 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음, [편집] > [최신 로컬 선택]을 선택합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 파일이 선택됩니다.

로컬 사이트의 버전이 원격 사이트보다 최신인 파일을 찾아 선택

❖ 축소된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 오른쪽 위 모서리에 있는 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음, [편집] > [최신 원격 선택]을 선택합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 파일이 선택됩니다.

사이트에서 최근에 수정한 파일 찾기

1 축소된 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 오른쪽 위 모서리에 있는 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음, [편집] > [최근에 수정된 항목 선택]을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 보고서의 검색 날짜를 표시합니다.

- 최근 며칠 동안 수정된 모든 파일에 대해 보고하려면 [마지막으로 생성하거나 수정한 파일]을 선택한 다음 상자에 숫자를 입력합니다.
- 특정 시간 범위 내에서 수정된 모든 파일에 대해 보고하려면 [다음 사이에서 생성되거나 수정된 파일] 라디오 버튼을 클릭한 다음 날짜 범위를 지정합니다.

3 (선택 사항) [수정한 사람] 상자에 사용자 이름을 입력하여 표시한 기간에 특정 사용자가 수정한 파일로 검색 범위를 좁힙니다.

참고: 이 옵션은 Contribute 사이트에 대한 보고서에만 사용할 수 있습니다.

4 필요한 경우 다음과 같이 라디오 버튼을 선택하여 보고서에 나열된 파일을 볼 위치를 표시합니다.

로컬 컴퓨터 사이트에 정적 페이지가 있는 경우입니다.

테스트 서버 사이트에 동적 페이지가 있는 경우입니다.

참고: 이 옵션은 [사이트 정의] 대화 상자에서 [테스트 서버]를 정의한 것을 전제로 합니다(XREF). 테스트 서버를 정의하지 않고 해당 서버에 대한 URL 접두어를 입력한 경우, 또는 하나 이상의 사이트에 대한 보고서를 실행하는 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

다른 위치 텍스트 상자에 경로를 입력하려는 경우입니다.

5 [확인]을 클릭하여 설정을 저장합니다.

Dreamweaver의 [파일] 패널에서 선택한 시간 범위 내에 수정된 파일이 강조 표시됩니다.

사용되지 않는 파일 식별 및 삭제

사이트의 다른 파일에 더 이상 사용되지 않는 파일을 식별하고 삭제할 수 있습니다.

1 [사이트] > [사이트 전체 링크 확인]을 선택합니다.

Dreamweaver에서는 사이트의 모든 링크를 확인하여 [결과] 패널에 끊긴 링크를 표시합니다.

2 [링크 확인기] 패널의 메뉴에서 [고립된 파일]을 선택합니다.

Dreamweaver에서는 들어오는 링크가 없는 모든 파일을 표시합니다. 즉, 사이트에서 이 파일에 링크된 파일이 없음을 나타냅니다.

3 삭제할 파일을 선택하고 [삭제](Windows) 또는 Command+Delete(Macintosh)를 누릅니다.

중요: 사이트의 다른 파일이 이러한 파일에 링크되어 있지 않아도 나열된 파일 중 일부는 다른 파일에 링크되었을 수 있으므로 파일을 삭제할 때는 주의하십시오.

참조

102페이지의 “사이트 숨김 활성화 및 비활성화”

사이트, 서버 및 로컬 드라이브 액세스

Dreamweaver 사이트의 파일과 폴더뿐만 아니라 Dreamweaver 사이트에 속하지 않은 파일과 폴더를 수정, 저장 및 액세스할 수 있으며, Dreamweaver 사이트 이외에도 서버, 로컬 드라이브 또는 데스크탑에도 액세스할 수 있습니다.

원격 서버에 액세스하려면 Dreamweaver가 해당 서버와 함께 작동하도록 설정해야 합니다.

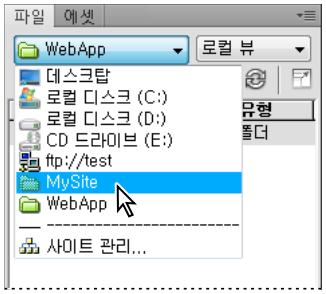
참고: 파일을 관리하는 최선의 방법은 Dreamweaver 사이트를 만드는 것입니다.

참조

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

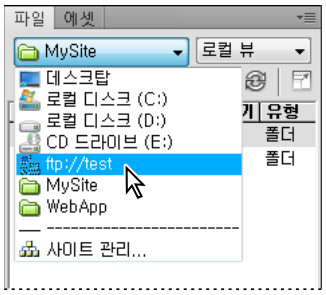
기존 Dreamweaver 사이트 열기

❖ [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 해당 메뉴(여기에 현재 사이트, 서버 또는 드라이브가 표시됨)에서 사이트를 선택합니다.



원격 FTP 또는 RDS 서버의 폴더 열기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 해당 메뉴(여기에 현재 사이트, 서버 또는 드라이브가 표시됨)에서 서버 이름을 선택합니다.



참고: Dreamweaver와 함께 작동하도록 구성한 서버의 서버 이름이 표시됩니다.

2 파일로 이동하여 일반적인 방법으로 편집합니다.

로컬 드라이브 또는 데스크탑에 액세스

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 해당 메뉴(여기에 현재 사이트, 서버 또는 드라이브가 표시됨)에서 [데스크탑], [로컬 디스크] 또는 [CD 드라이브]를 선택합니다.

2 파일로 이동하고 다음을 수행합니다.

- Dreamweaver 또는 다른 응용 프로그램에서 파일 열기
- 파일 이름 변경
- 파일 복사
- 파일 삭제
- 파일 드래그

Dreamweaver 사이트의 파일을 다른 사이트 또는 Dreamweaver 사이트에 속하지 않은 폴더로 드래그하면 Dreamweaver는 드롭한 위치로 해당 파일을 복사합니다. 같은 Dreamweaver 사이트 내에서 파일을 드래그하면 Dreamweaver는 드롭한 위치로 해당 파일을 이동합니다. Dreamweaver 사이트에 속하지 않은 파일을 Dreamweaver 사이트에 속하지 않은 폴더로 드래그하면 Dreamweaver는 드롭한 위치로 해당 파일을 이동합니다.

참고: Dreamweaver에서 기본적으로 복사되는 파일을 이동하려면 Shift 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 채 드래그합니다. Dreamweaver에서 기본적으로 이동되는 파일을 복사하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 채 드래그합니다.

확장된 파일 패널에 표시되는 파일 및 폴더의 상세 정보 사용자 정의

확장된 [파일] 패널에서 Dreamweaver 사이트를 보면 파일과 폴더에 대한 정보가 열에 표시됩니다. 예를 들어, 파일 유형이나 파일이 수정된 날짜를 확인할 수 있습니다.

다음 중 하나를 수행하여 열을 사용자 정의할 수 있습니다. 일부 작업은 기본 열이 아니라 직접 추가한 열에 대해서만 수행할 수 있습니다.

- 열 재배열 또는 재정렬
- 새 열 추가(최대 10개)
- 열 숨기기(파일 이름 열 제외)
- 사이트에 연결한 모든 사용자가 열을 공유할 수 있도록 지정
- 열 삭제(사용자 정의 열만)
- 열 이름 변경(사용자 정의 열만)
- 열을 디자인 노트에 연결(사용자 정의 열만)

열 순서 변경

❖ 열 이름을 선택한 다음 위쪽 또는 아래쪽 화살표 버튼을 클릭하여 선택한 열의 위치를 변경합니다.

참고: [이름]을 제외한 모든 열의 순서를 변경할 수 있습니다. [이름] 열은 항상 첫 번째 열입니다.

열 추가, 삭제 또는 변경

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭이 선택되어 있는지 확인합니다.

4 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 보기 열]을 선택합니다.

5 열을 선택하고 플러스(+) 버튼을 클릭하여 열을 추가하거나 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 열을 삭제합니다.

참고: 선택한 열은 확인 과정 없이 바로 삭제되므로 마이너스(-) 버튼을 클릭하기 전에 삭제할 열인지 다시 한 번 확인하십시오.

6 [열 이름] 상자에 열의 이름을 입력합니다.

7 [디자인 노트와 통합] 메뉴에서 값을 선택하거나 직접 입력합니다.

참고: 새 열에 디자인 노트를 연결해야 [파일] 패널에서 표시할 데이터가 생성됩니다.

8 정렬 옵션을 선택하여 열 내에서 텍스트를 정렬하는 방식을 결정합니다.

9 열을 표시하거나 숨기려면 [보기]를 선택하거나 해제합니다.

10 원격 사이트에 연결된 모든 사용자와 열을 공유하려면 [이 사이트의 모든 사용자와 공유]를 선택합니다.

파일 패널에서 열별로 정렬

❖ 정렬하려는 열의 제목을 클릭합니다.


제목을 한 번 더 클릭하면 Dreamweaver의 열별 정렬(오름차순 또는 내림차순)이 역순으로 정렬됩니다.

서버에서 파일 내려받기 및 올리기

파일 전송 및 종속 파일

공동으로 작업하는 환경에서는 [체크 인/체크 아웃] 시스템을 사용하여 로컬과 원격 사이트 간에 파일을 전송합니다. 그러나 혼자 원격 사이트에서 작업하는 경우에는 파일을 체크 인하거나 체크 아웃할 필요 없이 [내려받기] 및 [올리기] 명령을 사용하여 파일을 전송할 수도 있습니다.

[파일] 패널을 사용하여 로컬 폴더와 원격 폴더 간에 문서를 전송할 때, 해당 문서와 관련된 종속 파일의 전송 여부를 선택할 수 있습니다. 종속 파일은 브라우저에서 문서를 불러올 때 해당 문서에서 참조되어 함께 불러오게 되는 이미지, 외부 스타일 시트 및 기타 파일입니다.

참고: 일반적으로 새 파일을 체크 아웃할 때는 종속 파일을 다운로드하는 것이 좋지만, 종속 파일의 최신 버전이 이미 로컬 디스크에 있는 경우에는 다시 다운로드할 필요가 없습니다. 이 내용은 파일을 업로드하고 체크 인할 때도 적용됩니다. 즉, 원격 사이트에 최신 복사본이 이미 있는 경우에는 필요 없습니다.

라이브러리 항목은 종속 파일로 처리됩니다.

일부 서버에서는 라이브러리 항목을 올릴 때 오류를 보고합니다. 그러나 이러한 파일을 전송되지 않도록 숨길 수도 있습니다.

참조

84페이지의 “파일 체크 인 및 체크 아웃”

102페이지의 “사이트 숨김 활성화 및 비활성화”

배경 파일 전송

파일을 내려받거나 올리는 동안 서버와 관련되지 않은 다른 작업을 수행할 수 있습니다. 배경 파일 전송 기능은 Dreamweaver에서 지원하는 FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Microsoft Visual SourceSafe, Subversion, RDS 등의 모든 전송 프로토콜에 대해 작동합니다.

서버와 관련되지 않은 작업으로는 키보드 입력, 외부 스타일 시트 편집, 다양한 보고서 생성, 새 사이트 만들기 등의 일반적인 작업이 있습니다.

Dreamweaver에서는 파일을 전송하는 동안 서버와 관련된 다음 작업을 수행할 수 없습니다.

- 파일 올리기, 내려받기, 체크 인, 체크 아웃
- 체크 아웃 실행 취소
- 데이터베이스 연결 만들기
- 동적 데이터 바인딩
- 라이브 데이터 미리 보기
- 웹 서비스 삽입
- 원격 파일 또는 폴더 삭제
- 테스트 서버의 브라우저에서 미리 보기
- 원격 서버에 파일 저장
- 원격 서버의 이미지 삽입
- 원격 서버의 파일 열기
- 저장할 때 자동으로 파일 올리기
- 원격 사이트로 파일 드래그

- 원격 사이트에서 파일 잘라내기, 복사, 붙여넣기
- 원격 뷰 새로 고침

기본적으로 파일 전송 중에는 [배경 파일 작업] 대화 상자가 열려 있습니다. 대화 상자를 최소화하려면 오른쪽 위 모서리에 있는 [최소화] 버튼을 클릭하면 됩니다. 파일 전송 중 대화 상자를 닫으면 작업이 취소됩니다.

원격 서버에서 파일 내려받기

원격 사이트에서 로컬 사이트로 파일을 복사하려면 [내려받기] 명령을 사용합니다. [파일] 패널 또는 문서 윈도우를 사용하여 파일을 내려받을 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 전송 중에 파일 작업 로그를 만들며 이 로그는 사용자가 확인 및 저장할 수 있습니다.

참고: 배경 파일 전송 기능은 해제할 수 없습니다. 상세 정보 로그가 [배경 파일 작업] 대화 상자에 열려 있는 경우 이 로그를 닫아 성능을 향상시킬 수 있습니다.

Dreamweaver는 모든 FTP 파일 전송 작업을 기록합니다. FTP를 사용하여 파일을 전송하는 동안 오류가 발생하는 경우 사이트 FTP 로그를 통해 문제가 무엇인지 알 수 있습니다.

참조

84페이지의 “파일 체크 인 및 체크 아웃”

92페이지의 “파일 동기화”

파일 패널을 사용하여 원격 서버에서 파일 내려받기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 다운로드하려는 파일을 선택합니다.

일반적으로 [원격] 뷰에서 파일을 선택하지만 필요에 따라 [로컬] 뷰에서 해당 파일을 선택할 수도 있습니다. [원격] 뷰를 활성화한 경우 Dreamweaver는 선택한 파일을 로컬 사이트로 복사하고, [로컬] 뷰를 활성화한 경우 Dreamweaver는 선택한 로컬 파일의 원격 버전을 로컬 사이트로 복사합니다.

참고: 원격 버전이 로컬 버전보다 더 최신인 파일만 내려받으려면 [동기화] 명령을 사용합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 파일을 내려받습니다.

- [파일] 패널 툴바에서 [내려받기] 버튼을 클릭합니다.
- [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [내려받기]를 선택합니다.

3 [종속 파일] 대화 상자에서 [예]를 선택하여 종속 파일을 다운로드합니다. 종속 파일의 복사본이 이미 로컬에 있는 경우 [아니오]를 클릭합니다. 기본값은 종속 파일을 다운로드하지 않는 것입니다. [편집] > [환경 설정] > [사이트]에서 이 옵션을 설정할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 선택한 파일이 다음과 같이 다운로드됩니다.

- [체크 인/체크 아웃] 시스템을 사용하는 경우 파일을 내려받으면 파일이 **읽기 전용**으로 로컬에 복사되어 다른 팀 구성원이 체크 아웃할 수 있도록 원격 사이트 또는 테스트 서버에 사용 가능한 상태로 남아 있습니다.
- [체크 인/체크 아웃] 시스템을 사용하지 않는 경우 파일을 내려받으면 **읽기 및 쓰기** 권한을 모두 가진 사본이 만들어집니다.

  참고: 공동으로 작업하는 환경, 즉 동일한 파일을 여러 사람이 함께 사용하는 경우에는 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 비활성화하면 안 됩니다. 다른 사람이 사이트에 대해 [체크 인/체크 아웃] 시스템을 사용하고 있는 경우에는 사용자도 이 시스템을 사용해야 합니다.

  [배경 파일 작업] 대화 상자에서 [취소] 버튼을 클릭하면 언제든지 파일 전송을 중지할 수 있습니다.

문서 윈도우를 사용하여 원격 서버에서 파일 내려받기

1 문서 윈도우에서 문서가 활성화되어 있는지 확인합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 파일을 내려받습니다.

- [사이트] > [내려받기]를 선택합니다.
- 문서 윈도우 툴바에서 [파일 관리] 아이콘을 클릭한 다음, 해당 메뉴에서 [내려받기]를 선택합니다.

참고: 현재 파일이 [파일] 패널의 현재 사이트에 속하지 않는 경우 Dreamweaver에서 어떤 로컬 사이트에 속해 있는지 확인합니다. 현재 파일이 한 로컬 사이트에만 속해 있는 경우에는 Dreamweaver에서 해당 사이트가 열리고 [내려받기] 작업이 실행됩니다.

FTP 로그 표시

1 [파일] 패널의 오른쪽 위 모서리에서 [옵션] 메뉴를 클릭합니다.

2 [보기] > [사이트 FTP 로그]를 선택합니다.

참고: 확장된 [파일] 패널에서 [FTP 로그] 버튼을 클릭하여 로그를 표시할 수 있습니다.

원격 서버에 파일 올리기

일반적으로 파일의 체크 아웃 상태를 변경하지 않고 로컬 사이트에서 원격 사이트로 파일을 올릴 수 있습니다.

다음 두 경우에는 [체크 인] 대신 [올리기] 명령을 사용할 수 있습니다.

- 공동 작업 환경이 아니며 체크 인/체크 아웃 시스템을 사용하지 않는 경우
- 파일의 현재 버전을 서버에 올리고 편집을 계속하려는 경우

  참고: 체크 인/체크 아웃 시스템을 사용하는 경우 기존에 없던 파일을 원격 사이트에 올리면 파일이 원격 사이트에 복사된 다음 계속 편집할 수 있도록 체크 아웃됩니다.

  [파일] 패널 또는 문서 윈도우를 사용하여 파일을 내려받을 수 있습니다. Dreamweaver에서는 전송 중에 파일 작업 로그를 만들며 이 로그는 사용자가 확인 및 저장할 수 있습니다.

  참고: 배경 파일 전송 기능은 해제할 수 없습니다. 상세 정보 로그가 [배경 파일 작업] 대화 상자에 열려 있는 경우 이 로그를 닫아 성능을 향상시킬 수 있습니다.

  Dreamweaver는 모든 FTP 파일 전송 작업을 기록합니다. FTP를 사용하여 파일을 전송하는 동안 오류가 발생하는 경우 사이트 FTP 로그를 통해 문제가 무엇인지 알 수 있습니다.

  원격 서버에 파일 올리기에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0163_kr 사이트를 참조하십시오.

  게시 문제 해결에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0164_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

92페이지의 “파일 동기화”

84페이지의 “체크 인/체크 아웃 시스템”

파일 올리기 자습서

게시 문제 해결 자습서

파일 패널을 사용하여 원격 서버 또는 테스트 서버에 파일 올리기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 업로드할 파일을 선택합니다.

일반적으로 [로컬] 뷰에서 파일을 선택하지만 원하는 경우 [원격] 뷰에서 해당 파일을 선택할 수도 있습니다.

참고: 로컬 버전이 원격 버전보다 더 최신인 파일만 올릴 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 원격 서버에 파일을 올립니다.

- [파일] 패널 툴바에서 [올리기] 버튼을 클릭합니다.
- [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [올리기]를 선택합니다.

3 파일이 저장되어 있지 않으면 대화 상자가 나타나서([환경 설정] 대화 상자의 [사이트] 범주에서 설정한 경우) 원격 서버에 올리기 전에 파일을 저장할 수 있도록 합니다. [예]를 클릭하여 파일을 저장하거나 [아니오]를 클릭하여 이전에 저장된 버전을 원격 서버에 올립니다.

참고: 파일을 저장하지 않으면 마지막으로 저장한 이후에 변경한 내용은 원격 서버에 올라가지 않습니다. 그러나 파일은 계속 열려 있기 때문에 서버에 파일을 올린 다음이라도 변경 내용을 저장할 수 있습니다.

4 [예]를 클릭하여 선택한 파일과 함께 종속 파일을 업로드하거나, [아니오]를 클릭하여 종속 파일이 업로드되지 않도록 합니다. 기본값은 종속 파일을 업로드하지 않는 것입니다. [편집] > [환경 설정] > [사이트]에서 이 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 일반적으로 새 파일을 체크 인할 때는 종속 파일을 업로드하는 것이 좋지만, 종속 파일의 최신 버전이 이미 원격 서버에 있는 경우에는 다시 업로드할 필요가 없습니다.

[배경 파일 작업] 대화 상자에서 [취소] 버튼을 클릭하면 언제든지 파일 전송을 중지할 수 있습니다.

문서 윈도우를 사용하여 원격 서버에 파일 올리기

1 문서 윈도우에서 문서가 활성화되어 있는지 확인합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 파일을 올립니다.

- [사이트] > [올리기]를 선택합니다.
- 문서 윈도우 툴바에서 [파일 관리] 아이콘을 클릭한 다음, 해당 메뉴에서 [올리기]를 선택합니다.

참고: 현재 파일이 [파일] 패널의 현재 사이트에 속하지 않는 경우 Dreamweaver에서 어떤 로컬 사이트에 속해 있는지 확인합니다. 현재 파일이 한 로컬 사이트에만 속해 있으면 Dreamweaver에서 해당 사이트가 열리고 [올리기] 작업이 실행됩니다.

FTP 로그 표시

1 [파일] 패널의 오른쪽 위 모서리에서 [옵션] 메뉴를 클릭합니다.

2 [보기] > [사이트 FTP 로그]를 선택합니다.

참고: 확장된 [파일] 패널에서 [FTP 로그] 버튼을 클릭하여 로그를 표시할 수 있습니다.

파일 전송 관리

파일 전송 작업의 상태뿐만 아니라 전송된 파일 목록과 그 결과(전송 성공, 건너뜀 또는 실패)도 볼 수 있습니다. 파일 작업의 로그도 저장할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver에서는 서버에서 파일 전송 작업을 수행하는 동안에 서버와 관련되지 않은 다른 작업을 수행할 수 있습니다.

파일 전송 취소

❖ [배경 파일 작업] 대화 상자에서 [취소] 버튼을 클릭합니다. 대화 상자가 표시되지 않으면 [파일] 패널 아래쪽에 있는 [파일 작업] 버튼을 클릭합니다.

전송 시 배경 파일 작업 대화 상자 표시

❖ [파일] 패널 아래쪽에 있는 [파일 작업] 또는 [로그] 버튼을 클릭합니다.

참고: [로그] 버튼은 숨기거나 제거할 수 없습니다. 이 버튼은 항상 패널에 고정되어 있습니다.

마지막 파일 전송의 세부 정보 보기

1 [파일] 패널 아래에 있는 [로그] 버튼을 클릭하여 [배경 파일 작업] 대화 상자를 엽니다.

2 [세부 정보] 확장 화살표를 클릭합니다.

마지막 파일 전송 로그 저장

1 [파일] 패널 아래에 있는 [로그] 버튼을 클릭하여 [배경 파일 작업] 대화 상자를 엽니다.

2 [로그 저장] 버튼을 클릭하고 정보를 텍스트 파일로 저장합니다.

Dreamweaver나 다른 텍스트 편집기에서 로그 파일을 열어 파일 작업을 확인할 수 있습니다.

파일 체크 인 및 체크 아웃

체크 인/체크 아웃 시스템

공동으로 작업하는 환경에서 로컬 및 원격 서버의 파일을 체크 인 및 체크 아웃할 수 있습니다. 혼자 원격 사이트에서 작업하는 경우에는 파일을 체크 인하거나 체크 아웃할 필요 없이 [내려받기] 및 [올리기] 명령을 사용할 수 있습니다.

참고: 테스트 서버에 [내려받기] 및 [올리기] 기능은 사용할 수 있지만 [체크 인/체크 아웃] 시스템은 사용할 수 없습니다.

파일을 체크 아웃하는 것은 "현재 이 파일로 작업 중입니다. 손대지 마십시오."라고 선언하는 것과 같습니다. 파일을 체크 아웃하면 [파일] 패널에 해당 파일을 체크 아웃한 사람의 이름이 표시되고, 해당 파일의 아이콘 옆에는 빨간색 체크 표시(다른 팀 구성원이 파일을 체크 아웃한 경우) 또는 녹색 표시(자신이 파일을 체크 아웃한 경우)가 나타납니다.

파일을 체크 인하면 팀의 다른 구성원이 해당 파일을 체크 아웃하고 편집할 수 있게 됩니다. 파일을 편집한 후 체크 인하면 사용자의 로컬 버전은 읽기 전용이 되고 [파일] 패널의 파일 옆에 잠금 기호가 나타나 파일을 변경하는 것을 막습니다.

Dreamweaver는 원격 서버에 있는 체크 아웃된 파일은 읽기 전용으로 설정하지 않습니다. Dreamweaver가 아닌 다른 응용 프로그램을 사용하여 파일을 전송할 경우 체크 아웃된 파일을 덮어쓸 수도 있습니다. 단, Dreamweaver가 아닌 다른 응용 프로그램에서는 파일 계층 구조에서 체크 아웃된 파일 옆에 LCK 파일이 나타나 이런 실수를 막아 줍니다.

LCK 파일 및 체크 인/체크 아웃 시스템의 작동 방식에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/15447_kr)에서 기술 문서 15447을 참조하십시오.

참조

80페이지의 “서버에서 파일 내려받기 및 올리기”

체크 인/체크 아웃 시스템 설정

체크 인/체크 아웃 시스템을 사용하려면 먼저 로컬 사이트를 원격 서버에 연결해야 합니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭 왼쪽의 [범주] 목록에서 [원격 정보]를 선택합니다.

4 공동으로 작업하는 경우 또는 혼자 작업하지만 여러 컴퓨터에서 작업하는 경우 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]을 선택합니다. 웹 사이트에 대해 파일 체크 인/체크 아웃을 비활성화하려면 이 옵션을 선택 취소합니다.

이 옵션은 사용자가 편집하기 위해 파일을 체크 아웃했다는 것을 다른 사람에게 알리거나, 파일의 최신 버전이 다른 컴퓨터에 있을 수 있다는 것을 사용자 자신에게 경고하고자 할 때 유용합니다.

원격 액세스 옵션이 [Microsoft Visual SourceSafe]인 경우, 다른 [체크 인/체크 아웃] 옵션을 선택할 수 없습니다. 이 섹션의 나머지 옵션은 FTP, 로컬/네트워크, WebDAV 및 RDS 액세스 방식에만 적용됩니다.

원격 서버를 설정하지 않은 경우 [체크 인/체크 아웃] 옵션이 표시되지 않습니다.

5 [파일] 패널에서 파일을 두 번 클릭하여 열 때 파일을 자동으로 체크 아웃하려면 [열 때 파일 체크 아웃] 옵션을 선택합니다.

이 옵션이 선택되어 있어도 [파일] > [열기]를 사용하여 파일을 열면 파일이 체크 아웃되지 않습니다.

6 다음과 같이 나머지 옵션을 설정합니다.

체크 아웃 이름 체크 아웃 이름은 [파일] 패널에서 체크 아웃한 파일 옆에 나타납니다. 이를 통해 팀의 다른 구성원이 자신이 필요로 하는 파일이 체크 아웃된 경우 체크 아웃한 사람과 통신할 수 있습니다.

참고: 여러 개의 서로 다른 시스템에서 혼자 작업하는 경우, 각 시스템에 서로 다른 체크 아웃 이름(예: AmyR-HomeMac 및 AmyR-OfficePC)을 사용하여 체크 인을 잊어버렸을 때 최신 버전의 파일이 어디에 있는지 알 수 있도록 합니다.

전자 메일 주소 전자 메일 주소를 입력한 다음 파일을 체크 아웃하면 [파일] 패널에서 해당 파일 옆에 사용자의 이름이 파란색 밑줄의 링크로 표시됩니다. 팀 구성원이 해당 링크를 클릭하면 기본 전자 메일 프로그램이 실행되면서 사용자의 전자 메일 주소를 수신으로 하여 파일 및 사이트 이름이 제목에 입력되어 있는 새 메시지가 열립니다.

참조

39페이지의 “원격 폴더 설정하기”

원격 폴더에서 파일 체크 인 및 체크 아웃

[체크 인/체크 아웃] 시스템을 설정한 뒤에는 문서 윈도우나 [파일] 패널을 사용하여 원격 서버의 파일을 체크 인 및 체크 아웃할 수 있습니다.

참조

48페이지의 “파일 전송을 위한 사이트 환경 설정”

파일 패널을 사용하여 파일 체크 아웃

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 파일을 선택하여 원격 서버에서 체크 아웃합니다.

참고: [테스트 서버] 뷰를 제외한 [로컬] 뷰 또는 [원격] 뷰에서 파일을 선택할 수 있습니다.

빨간색 체크 표시는 다른 팀 구성원이 파일을 체크 아웃했음을 나타내며 잠금 기호는 파일이 읽기 전용(Windows)이거나 잠겨 있음(Macintosh)을 나타냅니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 파일을 체크 아웃합니다.

- [파일] 패널 툴바에 있는 [체크 아웃] 버튼을 클릭합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [체크 아웃]을 선택합니다.

3 [종속 파일] 대화 상자에서 [예]를 클릭하여 선택한 파일과 함께 종속 파일을 다운로드하거나, [아니오]를 클릭하여 종속 파일을 다운로드하지 않도록 합니다. 기본값은 종속 파일을 다운로드하지 않는 것입니다. [편집] > [환경 설정] > [사이트]에서 이 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 일반적으로 새 파일을 체크 아웃할 때는 종속 파일을 다운로드하는 것이 좋지만, 종속 파일의 최신 버전이 이미 로컬 디스크에 있는 경우에는 다시 다운로드할 필요가 없습니다.

녹색 체크 표시가 로컬 파일의 아이콘 옆에 나타나 사용자가 체크 아웃했음을 나타냅니다.

중요: 현재 활성화되어 있는 파일을 체크 아웃하면 새로 체크 아웃한 버전이 현재 열려 있는 버전을 덮어쓰게 됩니다.

파일 패널을 사용하여 파일을 체크 인

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 체크 아웃한 파일이나 새 파일을 선택합니다.

참고: [테스트 서버] 뷰를 제외한 [로컬] 또는 [원격] 뷰에서 파일을 선택할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 파일을 체크 인합니다.

- [파일] 패널 툴바에서 [체크 인] 버튼을 클릭합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [체크 인]을 선택합니다.

3 [예]를 클릭하여 선택한 파일과 함께 종속 파일을 업로드하거나, [아니오]를 클릭하여 종속 파일이 업로드되지 않도록 합니다. 기본값은 종속 파일을 업로드하지 않는 것입니다. [편집] > [환경 설정] > [사이트]에서 이 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 일반적으로 새 파일을 체크 인할 때는 종속 파일을 업로드하는 것이 좋지만, 종속 파일의 최신 버전이 이미 원격 서버에 있는 경우에는 다시 업로드할 필요가 없습니다.

잠금 기호가 로컬 파일의 아이콘 옆에 나타나 파일이 이제 읽기 전용이 되었음을 나타냅니다.

중요: 현재 활성화되어 있는 파일을 체크 인하면 환경 설정 옵션에 따라 체크 인되기 전에 현재 파일이 자동으로 저장될 수도 있습니다.

문서 윈도우에서 열린 파일 체크 인

1 체크 인하려는 파일이 문서 윈도우에 열려 있는지 확인합니다.

참고: 한 번에 하나의 열린 파일만 체크 인할 수 있습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [사이트] > [체크 인]을 선택합니다.
- 문서 윈도우 툴바에서 [파일 관리] 아이콘을 클릭한 다음, 해당 메뉴에서 [체크 인]을 선택합니다.

현재 파일이 [파일] 패널의 활성 사이트에 속하지 않는 경우 Dreamweaver에서 어떤 로컬 사이트에 속해 있는지 확인합니다. 현재 파일이 [파일] 패널의 활성 사이트 이외의 사이트에 속한 경우, Dreamweaver는 해당 사이트를 연 다음 체크 인 작업을 수행합니다.

중요: 현재 활성화되어 있는 파일을 체크 인하면 환경 설정 옵션에 따라 체크 인되기 전에 현재 파일이 자동으로 저장될 수도 있습니다.

파일 체크 아웃 취소

파일을 체크 아웃한 후 편집하지 않기로 하거나 편집한 내용을 적용하지 않으려는 경우 체크 아웃 작업을 취소할 수 있습니다. 그러면 파일이 원래 상태로 돌아갑니다.

파일 체크 아웃을 취소하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일을 문서 윈도우에서 연 다음 [사이트] > [체크 아웃 취소]를 선택합니다.
- [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [체크 아웃 취소]를 선택합니다.

  이렇게 하면 파일의 로컬 사본이 읽기 전용으로 바뀌고 파일에 대한 변경 내용이 모두 취소됩니다.

WebDAV를 사용하여 파일 체크 인 및 체크 아웃

Dreamweaver에서는 WebDAV(Web-based Distributed Authoring and Versioning)를 사용하는 서버에 연결할 수 있습니다. HTTP 프로토콜에 대한 일련의 Extension인 WebDAV를 사용하면 원격 웹 서버에 있는 파일을 공동으로 편집하고 관리할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.webdav.org를 참조하십시오.

1 아직 정의하지 않았다면, 프로젝트 파일을 저장할 로컬 폴더를 지정하는 Dreamweaver 사이트를 정의합니다.

2 [사이트] > [사이트 관리]를 선택한 다음, 목록에서 해당 사이트를 두 번 클릭합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자에서 [고급] 탭을 클릭합니다.

4 [원격 정보] 범주를 클릭한 다음 [액세스] 메뉴에서 [WebDAV]를 선택합니다.

5 Dreamweaver에서 WebDAV 서버에 연결하는 방식을 지정합니다.

6 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능] 옵션을 선택하고 다음 정보를 입력합니다.

- [체크 아웃 이름] 상자에 다른 팀 구성원에게 현재 사용자를 확인시켜주는 이름을 입력합니다.
- [전자 메일 주소] 상자에 전자 메일 주소를 입력합니다.

이름과 전자 메일 주소는 WebDAV 서버에서 소유권을 확인할 때 사용하며 [파일] 패널에 표시되어 연락처로 사용됩니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 WebDAV 액세스를 위한 사이트를 구성합니다. 임의의 사이트 파일에 대해 체크 인 또는 체크 아웃 명령을 사용하면 WebDAV를 사용하여 해당 파일이 전송됩니다.

참고: PHP 태그나 SSI와 같은 동적 내용이 있는 파일을 체크 아웃하면 HTTP GET 명령이 해당 파일을 렌더링하기 때문에 WebDAV에서는 이러한 파일을 제대로 체크 아웃할 수 없습니다.

SVN(Subversion)을 사용하여 파일 내려받기 및 체크 인

Dreamweaver는 사용자가 원격 웹 서버에 있는 파일을 공동으로 편집 및 관리할 수 있는 버전 제어 시스템인 SVN(Subversion)을 사용하는 서버에 연결할 수 있습니다. Dreamweaver가 전체 SVN 클라이언트는 아니지만 사용자가 최신 파일 버전을 내려받고, 변경하고 파일을 적용할 수 있도록 합니다.

중요: Dreamweaver CS4는 Subversion 1.4.5 클라이언트 라이브러리를 사용합니다. 최신 버전의 Subversion 클라이언트 라이브러리는 이전 버전과 호환되지 않습니다. TortoiseSVN과 같은 타사 클라이언트 응용 프로그램을 Subversion 1.5 이상에서 작업할 수 있도록 업데이트하는 경우 업데이트된 Subversion 응용 프로그램은 로컬 Subversion 메타 데이터를 업데이트하고 Dreamweaver는 더 이상 Subversion과 통신할 수 없게 됩니다. 이 문제는 이러한 업데이트가 이전 버전과 호환되므로 Subversion 서버 업데이트에 영향을 받지 않습니다. 이 문제에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/dw_svn_kr을 참조하십시오.

SVN 버전 제어 파일을 작업할 때 타사의 파일 비교 도구를 사용하는 것이 좋습니다. 파일의 차이점을 비교하면 다른 사용자의 파일 변경 사항을 정확히 알 수 있습니다. 파일 비교 도구에 대한 자세한 내용을 보려면 Google 검색 등 웹 검색 엔진을 사용하여 “파일 비교” 또는 “diff” 도구를 검색하십시오. Dreamweaver에서는 대부분의 타사 도구를 사용할 수 있습니다.

SVN 및 Dreamweaver를 사용하는 작업에 대한 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4049_dw_kr을 참조하십시오.

SVN 연결 설정

Dreamweaver에 SVN(Subversion)을 버전 제어 시스템으로 사용하려면 SVN 서버에 대한 연결을 설정해야 합니다. SVN 서버에 대한 연결은 [사이트 정의] 대화 상자의 [버전 제어] 범주에서 설정합니다.

SVN 서버는 여러 사용자가 파일을 내려받고 적용할 수 있는 파일 저장소로, Dreamweaver에 일반적으로 사용하는 원격 서버와는 다릅니다. SVN을 사용하면 원격 서버는 웹 페이지의 "라이브" 서버로 남아 있고, SVN 서버는 버전 제어를 유지 관리할 파일의 저장소 역할을 합니다. 일반적인 워크플로는 SVN 서버에서 파일을 내려받고 SVN 서버에 파일을 적용하여 Dreamweaver에서 원격 서버에 게시하는 것입니다. 원격 서버 설정과 SVN 설정은 완전히 별개의 과정입니다.

SVN 설정을 시작하려면 SVN 서버 및 SVN 저장소에 대한 액세스 권한이 있어야 합니다. SVN에 대한 자세한 내용은 Subversion 웹 사이트(http://subversion.tigris.org/)를 참조하십시오.

SVN 연결을 설정하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택하고 버전 제어를 설정할 사이트를 선택한 다음, [편집] 버튼을 클릭합니다.

참고: Dreamweaver 사이트의 로컬 및 원격 폴더를 아직 설정하지 않은 경우에는 로컬 사이트만이라도 설정한 후 다음 절차를 진행해야 합니다. 이 단계에서는 원격 사이트가 필요 없으나 파일을 웹에 게시하려면 결국 원격 사이트를 설정해야 합니다. 자세한 내용은 36페이지의 "Dreamweaver 사이트 설정"을 참조하십시오.

2 [사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭이 선택되어 있는지 확인합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자의 [범주] 열에서 [버전 제어] 범주를 선택합니다.

4 [액세스] 팝업 메뉴에서 [Subversion]을 선택합니다.

5 액세스 옵션을 다음과 같이 설정합니다.

- [프로토콜] 팝업 메뉴에서 프로토콜을 선택합니다. 사용 가능한 프로토콜은 HTTP, HTTPS, SVN 및 SVN+SSH입니다.

  참고: SVN+SSH 프로토콜을 사용하려면 특수한 구성이 필요합니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_svn_ssh_kr을 참조하십시오.

- [서버 주소] 텍스트 상자에 SVN 서버의 주소를 입력합니다. 서버 주소는 일반적으로 **servername.domain.com** 형식입니다.
- [저장소 경로] 텍스트 상자에 SVN 서버의 저장소 경로를 입력합니다. 경로는 일반적으로 **/svn/your_root_directory**와 같은 형태입니다. SVN 저장소의 루트 폴더 이름 지정은 서버 관리자의 역할입니다.
- (선택 사항) 기본 서버 포트 이외의 서버 포트를 사용하려면 [기본값 아님]을 선택하고 텍스트 상자에 포트 번호를 입력합니다.
- SVN 서버 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

6 [테스트]를 클릭하여 연결을 테스트하거나 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다. 그런 다음 [완료]를 클릭하여 [사이트 관리] 대화 상자를 닫습니다.

서버에 연결이 설정되면 [파일] 패널에서 SVN 저장소를 볼 수 있습니다. SVN 저장소를 보려면 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼 을 클릭합니다.

참조

38페이지의 "로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기"

39페이지의 "원격 폴더 설정하기"

71페이지의 "파일 패널 사용"

SVN 저장소에서 폴더 마운트

SVN 저장소에서 로컬 시스템으로 폴더를 마운트하면, SVN 저장소에 해당 폴더 구조의 정확한 매핑이 만들어지며 해당 폴더 및 하위 폴더에 있는 모든 파일이 Dreamweaver에 가져와집니다.

참고: 저장소에서 파일을 처음 가져오는 경우 비어 있는 로컬 디렉토리 또는 저장소에 있는 파일과 이름이 같은 파일이 포함되어 있지 않는 로컬 디렉토리에서 작업해야 합니다. Dreamweaver에서 처음 작업할 때 로컬 드라이브에 원격 저장소에 있는 파일과 동일한 이름의 파일이 포함되어 있으면 저장소 파일을 로컬 드라이브에 마운트하지 않습니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다.

3 마운트할 SVN 저장소에서 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [폴더 마운트]를 선택합니다.

최신 버전의 파일 내려받기

SVN 저장소에서 최신 버전의 파일을 내려받으면 Dreamweaver가 파일 내용을 해당 로컬 사본의 내용과 병합합니다. 즉, 파일을 마지막으로 적용한 후 다른 사용자가 파일을 업데이트한 경우 해당 업데이트 내용이 컴퓨터에 있는 로컬 버전 파일에 병합됩니다. 로컬 하드 드라이브에 해당 파일이 없는 경우 Dreamweaver는 파일을 내려받기만 합니다.

참고: 저장소에서 파일을 처음 가져오는 경우 비어 있는 로컬 디렉토리 또는 저장소에 있는 파일과 이름이 같은 파일이 포함되어 있지 않는 로컬 디렉토리에서 작업해야 합니다. Dreamweaver에서 처음 작업할 때 로컬 드라이브에 원격 저장소에 있는 파일과 동일한 이름의 파일이 포함되어 있으면 저장소 파일을 로컬 드라이브에 마운트하지 않습니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다. 원하는 파일 또는 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [버전 제어] > [최신 버전 내려받기]를 선택합니다.
- [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다. 원하는 파일 또는 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [최신 버전 내려받기]를 선택합니다.

참고: 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [체크 아웃]을 선택하거나 파일을 선택하고 [체크 아웃] 버튼을 클릭하여 최신 버전을 가져올 수도 있습니다. 그러나 SVN은 체크 아웃 워크플로를 지원하지 않기 때문에 이 액션으로 인해 실제로 파일이 체크 아웃되지는 않습니다.

파일 적용

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다. 그런 다음 적용할 파일을 선택하고 [체크 인] 버튼을 클릭합니다.
- [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다. 적용할 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [체크 인]을 선택합니다.

3 [적용] 대화 상자에서 액션을 확인하고 필요에 따라 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

액션을 변경할 파일을 선택하고 [적용] 대화 상자 아래쪽에 있는 해당 버튼을 클릭하여 액션을 변경할 수 있습니다. 선택할 수 있는 액션으로는 적용과 무시의 두 가지가 있습니다.

참고: [파일] 패널의 파일에 녹색 체크 표시가 있으면 변경된 파일로서 저장소에 아직 적용되지 않았음을 나타냅니다.

저장소의 파일 또는 폴더 상태 업데이트

단일 파일 또는 폴더의 SVN 상태를 업데이트할 수 있습니다. 이 업데이트가 전체 표시를 새로 고치지는 않습니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다.

3 저장소에서 원하는 폴더 또는 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [업데이트 상태]를 선택합니다.

로컬 파일 또는 폴더의 상태 업데이트

단일 파일 또는 폴더의 SVN 상태를 업데이트할 수 있습니다. 이 업데이트가 전체 표시를 새로 고치지는 않습니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다.

3 [파일] 패널에서 원하는 폴더 또는 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [업데이트 상태]를 선택합니다.

파일 개정 버전 보기

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다. 그런 다음 개정 버전을 볼 파일을 선택하고 [버전 제어] > [개정 버전 표시]를 선택합니다.
- [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다. 개정 버전을 볼 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [개정 버전 표시]를 선택합니다.

3 [개정 버전 내역] 대화 상자에서 원하는 개정 버전을 하나 이상 선택하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 선택한 개정 버전을 해당 파일의 로컬 버전과 비교하려면 [로컬과 비교]를 클릭합니다.

  참고: 파일을 비교하려면 타사 파일 비교 도구를 설치해야 합니다. 파일 비교 도구에 대한 자세한 내용을 보려면 Google 검색 등 웹 검색 엔진을 사용하여 "파일 비교" 또는 "diff" 도구를 검색하십시오. Dreamweaver에서는 대부분의 타사 도구를 사용할 수 있습니다.

- 선택한 두 개정 버전을 비교하려면 [비교]를 클릭합니다. 두 개정 버전을 동시에 선택하려면 Ctrl 키를 누르고 클릭합니다.
- 선택한 개정 버전을 보려면 [보기]를 클릭합니다. 이 액션을 통해 같은 파일의 현재 로컬 사본을 덮어쓰지는 않습니다. 다른 파일을 저장하는 것과 마찬가지 방식으로 선택한 개정 버전을 하드 드라이브에 저장할 수 있습니다.
- 선택한 개정 버전을 저장소에서 최신 개정 버전으로 만들려면 [승격]을 클릭합니다.

파일 잠금 및 잠금 해제

SVN 저장소의 파일을 잠가 다른 사용자가 파일 사용 여부를 알 수 있게 할 수도 있습니다. 다른 사용자가 아직은 로컬로 파일을 편집할 수 있지만 잠금을 해제할 때까지 파일을 적용할 수는 없습니다. 저장소에서 파일을 잠그면 해당 파일에 열린 자물쇠 아이콘이 표시됩니다. 다른 사용자에게는 완전히 잠긴 자물쇠 아이콘이 표시됩니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일] 패널의 [보기] 팝업 메뉴에서 [저장소 뷰]를 선택하거나 확장된 [파일] 패널에서 [저장소 파일] 버튼을 클릭하여 SVN 저장소 파일을 표시합니다. 원하는 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [잠금] 또는 [잠금 해제]를 선택합니다.
- [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다. 그런 다음 원하는 파일을 선택하고 [잠금] 또는 [잠금 해제]를 선택합니다.

저장소에 새 파일 추가

[파일] 패널의 파일에 파란색 플러스(+) 기호가 있으면 SVN 저장소에 없는 파일임을 나타냅니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [파일] 패널에서 저장소에 추가할 파일을 선택하고 [체크 인] 버튼을 클릭합니다.

3 [적용] 대화 상자에서 [적용]에 대한 파일이 선택되어 있는지 확인한 다음 [확인]을 클릭합니다.

충돌 파일 해결

서버에서 사용자 파일이 다른 파일과 충돌하면 파일을 편집한 다음 해결된 상태로 만들 수 있습니다. 예를 들어, 다른 사용자의 수정 사항과 충돌하는 파일을 체크 인하려고 하면 SVN에서 파일 적용을 못하게 합니다. 저장소에서 파일의 최신 버전을 가져와 수동으로 작업 복사본에 수정 사항을 적용한 다음 파일을 해결된 상태로 표시하면 파일을 적용할 수 있습니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다.

3 해결할 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [버전 제어] > [해결됨으로 표시]를 선택합니다.

오프라인으로 이동

오프라인으로 이동하여 다른 파일 전송 작업 중에 저장소 액세스를 방지할 수 있습니다. 최신 버전 내려받기 및 적용 같은 연결이 필요한 작업을 호출하면 즉시 SVN 저장소로 다시 연결됩니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다.

3 [파일] 패널에서 원하는 파일 또는 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [버전 제어] > [오프라인으로 이동]을 선택합니다.

로컬 SVN 사이트 정리

이 명령을 사용하면 파일의 잠금을 제거하여 완료하지 못한 작업을 다시 시작할 수 있습니다. "작업 복사본 잠김" 오류가 발생하면 이 명령을 사용하여 이전 잠금을 제거해야 합니다.

1 SVN 연결이 제대로 설정되었는지 확인합니다.

2 [보기] 팝업 메뉴에서 [로컬 뷰]를 선택하여 [파일] 패널에 SVN 파일의 로컬 버전을 표시합니다. 확장된 [파일] 패널에서 작업하는 경우 로컬 뷰가 자동으로 표시됩니다.

3 정리할 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [버전 제어] > [정리]를 선택합니다.

Subversion 제어 사이트에서 파일 및 폴더 이동

Subversion 제어 사이트에서 파일 또는 폴더의 로컬 버전을 이동하는 경우 SVN 저장소에 동기화하는 다른 사용자에게 문제를 야기할 수 있습니다. 예를 들어 파일을 로컬에서 이동하고 몇 시간 동안 저장소에 적용하지 않는 경우 다른 사용자가 해당 파일의 이전 위치에서 파일의 최신 버전을 내려받을 수 있습니다. 그러므로 파일을 로컬에서 이동한 다음에는 항상 SVN 서버에 파일을 다시 적용해야 합니다.

파일 및 폴더는 수동으로 삭제할 때까지 SVN 서버에 남아 있습니다. 따라서 파일을 다른 로컬 폴더로 이동하고 적용하더라도 파일의 이전 버전은 서버의 이전 위치에 그대로 있습니다. 이동한 파일 및 폴더의 이전 사본을 삭제하여 혼동을 방지하는 것이 좋습니다.

로컬에서 파일을 이동하고 SVN 서버에 다시 적용하면 파일 버전 작업 내역이 사라집니다.

파일 동기화

로컬 및 원격 사이트의 파일 동기화

로컬과 원격 사이트에서 파일을 만든 후 두 사이트 간에 파일을 동기화할 수 있습니다.

참고: 원격 사이트가 FTP 서버(네트워크로 연결된 서버 아님)일 경우, FTP를 사용하여 파일을 동기화합니다.

사이트를 동기화하기 전에 올리고, 내려받고, 삭제하거나, 무시할 파일을 확인할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver에서는 동기화 완료 후에 어떤 파일을 업데이트했는지 확인할 수 있습니다.

참조

83페이지의 “파일 전송 관리”

85페이지의 “원격 폴더에서 파일 체크 인 및 체크 아웃”

81페이지의 “원격 서버에서 파일 내려받기”

82페이지의 “원격 서버에 파일 올리기”

98페이지의 “파일 간 다른 내용 비교”

동기화하지 않고 로컬 사이트 또는 원격 사이트 중에서 최신 파일 확인

❖ [파일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오른쪽 위 모서리에서 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음 [편집] > [최신 로컬 선택] 또는 [편집] > [최신 원격 선택]을 선택합니다.



- [파일] 패널에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [선택] > [최신 로컬] 또는 [선택] > [최신 원격]을 선택합니다.

특정 파일의 세부 동기화 정보 표시

❖ [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [동기화 정보 표시]를 선택합니다.

참고: 이 기능을 사용하려면 먼저 [사이트 정의] 대화 상자의 [원격] 범주에서 [동기화 정보 유지] 옵션을 선택해야 합니다.

파일 동기화

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])의 해당 메뉴(여기에 현재 사이트, 서버 또는 드라이브가 표시됨)에서 사이트를 선택합니다.

2 (선택 사항) 특정 파일 또는 폴더를 선택하거나 다음 단계로 이동하여 사이트 전체를 동기화합니다.

3 [파일] 패널의 오른쪽 위 모서리에 있는 [옵션] 메뉴를 클릭한 다음 [사이트] > [동기화]를 선택합니다.

또한 [파일] 패널의 [동기화] 버튼을 클릭하여 파일을 동기화할 수 있습니다.

4 [동기화] 메뉴에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사이트 전체를 동기화하려면 [전체 **사이트 이**름 사이트]를 선택합니다.
- 선택한 파일만 동기화하려면 [선택한 로컬 파일만](또는 가장 최근에 선택한 대상이 [파일] 패널의 [원격] 뷰일 경우 [선택한 원격 파일만])을 선택합니다.

5 파일을 복사할 방향을 선택합니다.

원격에 최신 파일 올리기 원격 서버에 없거나 마지막 업로드 이후에 변경된 모든 로컬 파일을 업로드합니다.

원격에서 최신 파일 내려받기 로컬에 없거나 마지막 다운로드 이후에 변경된 모든 원격 파일을 다운로드합니다.

최신 파일 올리기와 내려받기 로컬 및 원격 사이트에 있는 모든 파일을 최신 버전으로 바꿉니다.

6 원본 사이트에 해당 쌍이 없는 대상 사이트의 파일을 삭제할 것인지 선택합니다. [방향] 메뉴에서 [올리기] 및 [내려받기]를 선택한 경우에는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

[원격에 최신 파일 올리기]를 선택하고 [삭제] 옵션을 선택하면 원격 사이트에서 해당 로컬 파일이 없는 파일이 모두 삭제됩니다. [원격에서 최신 파일 내려받기]를 선택한 경우에는 로컬 사이트에서 해당 원격 파일이 없는 파일이 모두 삭제됩니다.

7 [미리 보기]를 클릭합니다.

참고: 파일을 동기화하기 전에 Dreamweaver에서 이 작업을 완료하기 위해 수행하는 작업을 미리 확인해야 합니다.

선택한 파일의 최신 버전이 이미 양쪽에 다 있어서 삭제할 필요가 없으면 동기화가 필요 없다는 경고 메시지가 나타납니다. 그렇지 않으면 [동기화] 대화 상자가 표시되어 동기화를 실행하기 전에 해당 파일에 대한 작업(올리기, 내려받기, 삭제 및 무시)을 변경할 수 있습니다.

8 각 파일에 대해 수행되는 작업을 확인합니다.

9 특정 파일에 대한 작업을 변경하려면 해당 파일을 선택한 다음 미리 보기 윈도우 아래에 있는 작업 아이콘 중 하나를 클릭합니다.

비교 비교 작업은 파일 비교 도구가 설치되어 있고 Dreamweaver에 지정된 경우에만 수행할 수 있습니다. 작업 아이콘이 회색이면 해당 작업을 수행할 수 없습니다.

선택한 파일을 이미 동기화된 파일로 표시 이 옵션을 사용하면 선택된 파일이 이미 동기화된 것으로 지정할 수 있습니다.

10 [확인]을 클릭하여 파일을 동기화합니다. 동기화에 대한 상세 정보를 확인하거나 로컬 파일에 저장할 수 있습니다.

InContext Editing 파일 만들기

Adobe InContext Editing

Adobe InContext Editing은 웹 브라우저 내에서 간단한 내용을 만들 수 있도록 지원하는 온라인 호스팅 서비스입니다. 웹 페이지를 변경하려면 수정할 페이지를 찾고 InContext Editing 서비스에 로그인한 다음 페이지를 편집하면 됩니다. 편집 옵션이 사용하기 편하고 잘 꾸며져 있어서 HTML 코드나 웹 편집에 대한 지식은 없어도 됩니다.

그러나 사용자가 웹에서 라이브 변경을 수행할 수 있도록 하려면 Dreamweaver를 사용하여 HTML 페이지를 편집 가능하게 만들어야 합니다. 이렇게 하려면 사용자가 편집할 수 있게 할 페이지 영역을 지정합니다. 예를 들어 기사 제목 및 추천 문구가 있는 뉴스 페이지의 경우 이러한 내용을 선택하여 InContext Editing 편집 가능 영역으로 변환할 수 있습니다. 그러면 사용자가 InContext Editing 서비스에 로그인하여 브라우저에서 직접 제목 및 추천 문구를 편집할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 InContext Editing 편집 가능 영역 작업을 수행하는 방법은 이 설명서에도 잘 나와 있지만 다음과 같은 여러 Adobe 리소스를 참고하면 InContext Editing 작업 수행 시 도움이 됩니다.

- Adobe InContext Editing에 대한 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4045_dw_kr을 참조하십시오.
- 자습서를 비롯한 InContext Editing 시작에 대한 자세한 리소스(www.adobe.com/go/incontextediting_getstarted_kr)
- InContext Editing을 사용하여 브라우저에서 페이지를 편집하는 방법에 대한 설명서 (www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_browser_kr)
- InContext Editing 관리 패널 작업에 대한 설명서 (www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_administration_guide_kr)

참고: Adobe InContext Editing이 특정 조건에서는 제대로 작동하지 않습니다. 특정 네트워크, 브라우저, 페이지 및 편집 제한 사항에 대한 목록을 보려면 www.adobe.com/go/incontextediting_limitations_kr을 참조하십시오.

참고: Adobe AIR이 Adobe InContext Editing을 지원하지 않습니다. AIR Extension for Dreamweaver를 사용하여 InContext Editing 영역을 포함하는 응용 프로그램을 내보내면 InContext Editing 기능이 작동하지 않습니다.

InContext Editing 편집 가능 영역 만들기

InContext Editing 편집 가능 영역은 열기 태그에 ice:editable 속성이 포함된 HTML 태그 한 쌍이며, 편집 가능 영역은 사용자가 브라우저에서 직접 편집할 수 있는 페이지 영역입니다.

참고: InContext Editing 편집 가능 영역을 Dreamweaver 템플릿을 바탕으로 하는 페이지에 추가하는 경우 새 InContext Editing 편집 가능 영역이 이미 편집 가능한 영역 안에 존재해야 합니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집 가능 영역으로 변환할 div, th 또는 td 태그를 선택합니다.
- 페이지에서 새 편집 가능 영역을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.
- Dreamweaver 템플릿에서 정확히 한 개의 편집 가능 영역을 선택합니다(DWT 파일).
- 페이지에서 편집 가능하게 만들 기타 내용(예: 텍스트 블록)을 선택합니다.

2 [삽입] > [InContext Editing] > [편집 가능 영역 만들기]를 선택합니다.

3 옵션은 선택한 항목에 따라 다릅니다.

- div, th 또는 td 태그를 선택한 경우 추가 단계를 거치지 않아도 해당 태그가 편집 가능 영역으로 변환됩니다.
- 비어 있는 새 편집 가능 영역을 삽입하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [현재 삽입점에 새 편집 가능 영역 삽입]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 열기 태그에 ice:editable 속성이 포함된 div 태그가 코드에 삽입됩니다.
  - 선택 영역의 부모 태그를 영역의 컨테이너 요소로 만들려면 [부모 태그를 편집 가능 영역으로 변환]을 선택합니다. 변환 가능한 HTML 태그는 div, th 및 td뿐입니다.

    참고: 이 두 번째 옵션은 부모 노드가 변환 기준을 정확히 충족할 때만 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 위 목록에 나온 변환 가능한 태그 중 하나이고, 97페이지의 "InContext Editing 오류 메시지"에 나오는 어떤 오류도 발생하지 않아야 합니다.
- Dreamweaver 템플릿 편집 가능 영역을 선택한 경우 [편집 가능 영역 만들기] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다. Dreamweaver는 템플릿 편집 가능 영역을 새 InContext Editing 편집 가능 영역의 컨테이너 역할을 수행하는 div 태그로 둘러쌉니다.
- 기타 내용을 편집 가능하게 만들려고 선택한 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 선택 영역을 div 태그로 둘러싸서 편집 가능 영역으로 변환하려면 [현재 선택 영역을 DIV 태그로 둘러싸서 변환]을 선택합니다. 해당 내용을 둘러싼 div 태그는 편집 가능 영역의 컨테이너 역할을 합니다.

    참고: div 태그를 페이지에 추가하면 페이지 렌더링 및 CSS 규칙의 효과를 변경할 수 있습니다. 예를 들어, div 태그 주위로 빨간 테두리를 적용하는 CSS 규칙을 사용하는 경우 div 태그를 사용하여 영역을 둘러싸고 변환할 때 현재 선택 영역 주위로 빨간 테두리가 표시됩니다. 이러한 형태의 충돌을 방지하려면 현재 선택 영역에 영향을 주는 CSS 규칙을 다시 작성하거나 변환 작업을 취소한([편집] > [실행 취소]) 다음 div 태그를 사용하여 둘러싸지 않아도 되는 지원되는 태그를 선택하고 변환할 수 있습니다.
  - 선택 영역의 부모 태그를 편집 가능 영역의 컨테이너 요소로 만들려면 [부모 태그를 편집 가능 영역으로 변환]을 선택합니다. 변환 가능한 HTML 태그는 div, th 및 td뿐입니다.

4 아직 선택하지 않았으면 디자인 뷰에서 파란색 편집 가능 영역 탭을 클릭하여 선택합니다.

참고: Dreamweaver 템플릿에서 작업하는 경우 Dreamweaver 템플릿 편집 가능 영역이 아닌 InContext Editing 편집 가능 영역(컨테이너 영역)을 선택해야 합니다.

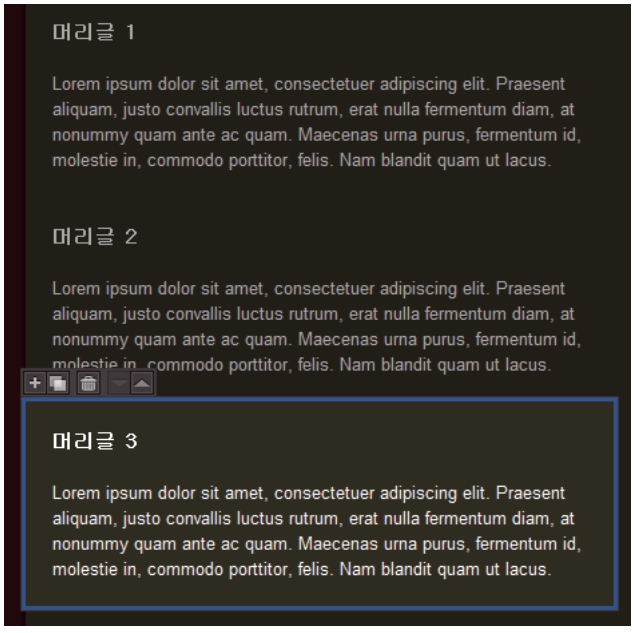
5 편집 가능 영역 속성 관리자에서 원하는 대로 옵션을 선택 또는 선택 해제합니다. 여기서 선택한 옵션은 사용자가 브라우저에서 편집 가능 영역의 내용을 편집할 때 사용할 수 있습니다. 예를 들어 [굵게] 옵션을 선택한 경우 사용자는 텍스트를 굵게 만들 수 있고, [숫자 목록 및 불릿 목록]을 선택한 경우 사용자는 숫자 목록 및 불릿 목록을 만들 수 있으며, [링크] 옵션을 선택한 경우 사용자는 링크를 만들 수 있습니다. 옵션에 대한 도구 설명을 보려면 각 옵션 아이콘 위에 커서를 올려놓습니다.

6 페이지를 저장합니다.

InContext Editing 기능을 페이지에 처음으로 추가하는 경우, 사이트에 InContext Editing 지원 파일 ice.conf.js, ice.js 및 ide.html이 추가됨을 알리는 메시지가 표시됩니다. 페이지를 서버에 업로드할 때 이러한 파일도 함께 업로드해야 합니다. 그렇지 않으면 브라우저에서 InContext Editing 기능이 제대로 작동하지 않습니다.

InContext Editing 반복 영역 만들기

InContext Editing 반복 영역은 열기 태그에 ice:repeating 속성이 포함된 HTML 태그 한 쌍이며, 반복 영역은 사용자가 브라우저에서 편집할 때 "반복"하며 내용을 추가할 수 있는 페이지 영역입니다. 예를 들어 머리글과 그 뒤에 텍스트 단락이 있는 경우 이러한 요소를 반복 영역으로 변환하면 사용자가 페이지에서 이를 복제할 수 있습니다.



편집 가능 InContext Editing 브라우저 윈도우에 표시된 반복 영역. 선택된 맨 아래 영역을 복제하거나, 삭제하거나, 위아래로 이동할 수 있습니다.

원본 영역에 기반한 반복 영역을 추가하는 것 외에 영역을 삭제하거나, 원본 영역 내용에 기반하지 않은 완전히 새로운 영역을 추가하거나, 영역을 위아래로 이동할 수 있는 옵션을 사용자에게 제공할 수도 있습니다.

반복 영역을 만들면 Dreamweaver에서 이를 반복 영역 그룹이라고 하는 또 다른 컨테이너로 둘러쌉니다. 이 컨테이너는 열기 태그에 ice:repeatinggroup 속성이 추가된 div 태그로서 사용자가 그룹에 추가할 수 있는 모든 편집 가능 반복 영역의 컨테이너 역할을 합니다. 반복 영역 그룹 컨테이너 밖으로 반복 영역을 이동할 수 없습니다. 또한, 수동으로 페이지에 반복 영역 그룹 태그를 추가하지 않아야 합니다. 필요한 경우 Dreamweaver에서 자동으로 추가합니다.

참고: 표 행(tr 태그)에서 반복 영역을 만드는 경우 반복 영역 그룹 속성을 부모 태그(예: table 태그)에 적용하고 div 태그는 삽입하지 않습니다.

반복 영역 그룹이 이미 포함된 페이지에서 작업하고 기존 그룹 바로 다음에 반복 영역을 추가하면 Dreamweaver에서 추가하려는 영역 앞의 반복 영역 그룹을 발견하고 기존 그룹에 새 영역을 추가하는 옵션을 선택할 수 있습니다. 기존 그룹에 새 반복 영역을 추가하거나 완전히 새 반복 영역 그룹을 만들 수도 있습니다.

참고: InContext Editing 반복 영역을 Dreamweaver 템플릿을 바탕으로 하는 페이지에 추가하는 경우 새 InContext Editing 반복 영역이 이미 편집 가능한 영역 안에 존재해야 합니다.

Dreamweaver에서 반복 영역을 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 반복 영역으로 변환할 태그를 선택합니다. 사용 가능한 태그에는 a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul 및 var 등이 있습니다.

  참고: div 태그만 편집 가능 영역 및 반복 영역 속성을 동시에 포함할 수 있습니다.

- 페이지에서 새 반복 영역을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.
- Dreamweaver 템플릿에서 정확히 한 개의 반복 영역을 선택합니다(DWT 파일).
- 반복 가능하게 만들 기타 페이지 내용(예: 머리글 및 텍스트 블록)을 선택합니다.

2 [삽입] > [InContext Editing] > [반복 영역 만들기]를 선택합니다.

3 옵션은 선택한 항목에 따라 다릅니다.

- 변환 가능한 태그를 선택한 경우 추가 단계를 거치지 않아도 해당 태그가 반복 영역으로 변환됩니다.
- 비어 있는 새 반복 영역을 삽입하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
  - [현재 삽입점에 새 반복 영역 삽입]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
  - 선택 영역의 부모 태그를 해당 영역의 컨테이너 요소로 만들려면 [부모 태그를 반복 영역으로 변환]을 선택합니다. 변환 가능한 특정 HTML 태그에는 a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul 및 var 등이 있습니다.

    참고: 이 두 번째 옵션은 부모 노드가 변환 기준을 정확히 충족할 때만 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 위 목록에 나온 변환 가능한 태그 중 하나이고, 97페이지의 "InContext Editing 오류 메시지"에 나오는 어떤 오류도 발생하지 않아야 합니다.
- Dreamweaver 템플릿 반복 영역을 선택한 경우 [반복 영역 만들기] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다. Dreamweaver는 템플릿 반복 영역을 새 InContext Editing 반복 영역의 컨테이너 역할을 수행하는 div 태그로 둘러쌉니다.
- 기타 내용을 반복 가능하게 만들려고 선택한 경우 다음 중 하나를 수행합니다.
  - 선택 영역을 div 태그로 둘러싸서 반복 영역으로 변환하려면 [현재 선택 영역을 DIV 태그로 둘러싸서 변환]을 선택합니다. 해당 내용을 둘러싼 div 태그는 반복 영역의 컨테이너 역할을 합니다.
  - 선택 영역의 부모 태그를 반복 영역의 컨테이너 요소로 만들려면 [부모 태그를 반복 영역으로 변환]을 선택합니다. 변환 가능한 특정 HTML 태그에는 a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul 및 var 등이 있습니다.

4 아직 선택하지 않았으면 디자인 뷰에서 파란색 반복 영역 탭을 클릭하여 선택합니다. 실제로 Dreamweaver에서는 반복 영역 그룹 탭을 선택하게 만드는데, 이는 모든 반복 영역이 반복 영역 그룹 내에 있어서 전체 그룹에 대한 옵션을 설정하여 반복 영역에 대한 옵션을 설정해야 하기 때문입니다.

5 반복 영역 그룹 속성 관리자에서 원하는 대로 옵션을 선택 또는 선택 해제합니다. 선택할 수 있는 옵션으로는 [순서 바꾸기] 및 [추가/제거]의 두 가지가 있습니다. [순서 바꾸기]를 선택하는 경우 사용자가 브라우저에서 편집할 때 반복 영역을 위아래로 이동할 수 있습니다. [추가/제거]를 선택하는 경우 사용자가 브라우저에서 편집할 때 반복 영역을 추가하거나 제거할 수 있습니다. 두 옵션은 기본적으로 선택되며 항상 적어도 하나를 선택해야 합니다.

6 페이지를 저장합니다.

InContext Editing 기능을 페이지에 처음으로 추가하는 경우, 사이트에 InContext Editing 지원 파일 ice.conf.js, ice.js 및 ide.html이 추가됨을 알리는 메시지가 표시됩니다. 페이지를 서버에 업로드할 때 이러한 파일도 함께 업로드해야 합니다. 그렇지 않으면 브라우저에서 InContext Editing 기능이 제대로 작동하지 않습니다.

영역 삭제

영역은 해당 속성 관리자를 통해 삭제하는 것이 가장 좋습니다. 영역의 속성 관리자를 사용하면 영역과 연관된 모든 코드가 삭제됩니다.

1 편집 가능 영역, 반복 영역 또는 반복 영역 그룹을 선택합니다.

2 해당 영역의 속성 관리자에서 [영역 제거] 버튼을 클릭합니다.

서식에 사용할 CSS 클래스 지정

[사용 가능한 CSS 클래스 관리] 대화 상자를 사용하여 특정 페이지에 연결할 CSS 파일을 지정할 수 있습니다. 사용자가 브라우저에서 직접 페이지를 편집할 때 연결한 CSS 파일의 모든 클래스를 편집 가능 영역에서 서식 요소로 사용할 수 있습니다.

참고: 이 기능은 CSS 클래스 선택기만 지원하며, ID 및 요소 선택기는 지원하지 않습니다.

1 [삽입] > [InContext Editing] > [사용 가능한 CSS 클래스 관리]를 선택하여 [사용 가능한 CSS 클래스 관리] 대화 상자를 엽니다.

2 사용 가능하게 할 클래스가 포함된 CSS 스타일 시트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

InContext Editing 오류 메시지

스크립트 태그 또는 서버측 코드 블록이 포함된 태그에 InContext Editing을 적용할 수 없습니다.

선택 영역에 서버측 코드가 포함된 경우 Dreamweaver에서 편집 가능 영역 또는 반복 영역으로 변환할 수 없습니다. 이 문제는 사용자가 브라우저에서 작업할 때 InContext Editing이 편집 가능 페이지를 저장하는 방식과 관련되어 있습니다. 사용자가 편집 후 페이지를 저장하면 InContext Editing이 해당 영역에서 서버측 코드를 제거합니다.

부모 노드가 DIV를 자식 태그로 허용하지 않기 때문에 현재 선택은 변환되거나 DIV 태그로 둘러싸일 수 없습니다.

페이지에서 변환할 선택을 바로 변환할 수 없는 경우 Dreamweaver에서 선택을 새 편집 가능 또는 반복 영역의 컨테이너 역할을 하는 div 태그로 둘러싸야 합니다. 따라서, 변환할 선택의 부모 태그에서 div 태그를 자식으로 허용해야 합니다. 변환하려는 태그의 부모 태그가 자식 div 태그를 허용하지 않는 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행할 수 없습니다.

현재 선택은 이미 편집 가능한 영역을 포함하거나 그 안에 있습니다. 중첩된 편집 가능 영역은 허용되지 않습니다.

선택 영역이 편집 가능 영역 내에 있거나 선택 영역 내에 편집 가능 영역이 있는 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행할 수 없습니다. InContext Editing은 중첩된 편집 가능 영역을 지원하지 않습니다.

편집 가능 영역은 반복 영역 또는 반복 영역 그룹을 포함할 수 없습니다.

InContext Editing 편집 가능 영역은 다른 InContext Editing 기능을 포함할 수 없습니다. 편집 가능 영역에 반복 영역 또는 반복 영역 그룹을 추가하는 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행할 수 없습니다.

반복 영역은 편집 가능 영역 안에 있거나 반복 영역 그룹을 포함할 수 없습니다.

InContext Editing 편집 가능 영역은 다른 InContext Editing 기능을 포함할 수 없습니다. 편집 가능 영역에 반복 영역 또는 반복 영역 그룹을 추가하는 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행할 수 없습니다. 또한 반복 영역 그룹이 이미 포함된 경우에도 특정 요소를 편집 가능 영역 또는 반복 영역으로 변환할 수 없습니다.

현재 선택은 이미 반복 영역을 포함하거나 그 안에 있습니다. 중첩된 반복 영역은 허용되지 않습니다.

선택 영역이 반복 영역 내에 있거나 선택 영역 내에 반복 영역이 있는 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행할 수 없습니다. InContext Editing은 중첩된 반복 영역을 지원하지 않습니다.

선택 영역은 정확히 하나의 Dreamweaver 템플릿 편집 가능/반복 영역을 포함하거나 Dreamweaver 템플릿 편집 가능 영역 내부에 있어야 합니다.

Dreamweaver 템플릿 파일(.dwt 파일)을 사용하여 작업하는 경우 특정 규칙을 따라야 합니다. Dreamweaver 템플릿 편집 가능/반복 영역을 InContext Editing 편집 가능/반복 영역으로 변환하려면, 페이지에서 정확히 하나의 Dreamweaver 템플릿 편집 가능/반복 영역을 선택한 다음 변환해야 합니다. 페이지의 기타 선택 영역(예: 텍스트 블록)을 변환하려면 선택 영역이 Dreamweaver 템플릿 편집 가능 영역 내에 있어야 합니다.

DIV 태그에만 편집 가능 영역과 반복 영역 기능을 동시에 적용할 수 있습니다.

선택한 태그가 div 태그가 아니고 반복 영역 속성이 이미 적용되어 있는 경우 Dreamweaver에서 해당 태그에 편집 가능 영역 속성을 적용할 수 없습니다. div 태그에만 편집 가능 영역과 반복 영역 속성을 동시에 적용할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 반복 영역 앞에 반복 영역 그룹 태그가 있는 것을 감지했습니다.

모든 InContext Editing 반복 영역은 반복 영역 그룹 내에 있어야 합니다. 새로운 반복 영역을 페이지에 추가하면 Dreamweaver에서 바로 앞에 반복 영역 그룹이 이미 있는지 확인합니다. 이 그룹이 있는 경우 이미 있는 반복 영역 그룹에 새 반복 영역을 추가하는 옵션 또는 새 반복 영역을 포함하는 새 반복 영역 그룹을 만드는 옵션을 제공합니다.

파일 간 다른 내용 비교

로컬 및 원격 파일 간 다른 내용 비교

Dreamweaver에서는 “diff 도구”라는 파일 비교 도구를 사용하여 동일한 파일의 로컬 버전 코드와 원격 버전 코드, 서로 다른 두 원격 파일 또는 서로 다른 두 로컬 파일을 비교할 수 있습니다. 로컬 버전과 원격 버전의 비교는 로컬에서 파일 작업을 할 때 다른 사용자가 서버의 파일 사본을 수정했는지 확인할 때 유용합니다. Dreamweaver를 닫지 않고도, 서버에 로컬 파일을 올리기 전에 원격 버전의 변경 사항을 확인하고 로컬 버전에 병합할 수 있습니다.

두 로컬 파일 또는 두 원격 파일의 비교는 이름이 다른 이전 버전의 파일의 경우에도 유용합니다. 이전 버전의 파일에서 변경한 내용이 생각나지 않을 때, 빠른 비교를 수행하면 변경 내용을 확인할 수 있습니다.

시작하기 전에 시스템에 타사 파일 비교 도구를 설치해야 합니다. 파일 비교 도구에 대한 자세한 내용을 보려면 Google 검색 등 웹 검색 엔진을 사용하여 “파일 비교” 또는 “diff” 도구를 검색하십시오. Dreamweaver에서는 대부분의 타사 도구를 사용할 수 있습니다.

참조

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

Dreamweaver에서 비교 도구 지정

1 Dreamweaver가 설치된 시스템에 파일 비교 도구를 설치합니다.

2 Dreamweaver에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하여 [환경 설정] 대화 상자를 열고 [파일 비교] 범주를 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Windows를 사용할 경우 [탐색] 버튼을 클릭하고 파일을 비교할 응용 프로그램을 선택합니다.
- Macintosh를 사용할 경우 [탐색] 버튼을 클릭한 다음, 실제 파일 비교 도구 자체를 클릭하지 말고 파일 비교 도구를 시작할 도구나 스크립트를 명령줄에서 선택합니다.

Macintosh에서 시작 도구나 스크립트는 보통 usr/bin 폴더 안에 있습니다. 예를 들어, FileMerge를 사용할 경우 usr/bin 폴더로 이동하여 opendiff를 선택합니다. 이 도구는 FileMerge를 시작하는 도구입니다.

다음 표에는 Macintosh에서 많이 사용되는 파일 비교 도구의 목록과 해당 시작 도구 또는 시작 스크립트의 하드 디스크 상 위치가 나와 있습니다.

파일 비교 도구	시작 도구 또는 시작 스크립트의 위치
FileMerge	usr/bin/opendiff
BBEdit	usr/bin/bbdiff
TextWrangler	usr/bin/twdiff

참고: usr 폴더는 Finder에서 대개 숨김으로 되어 있지만 Dreamweaver에서 [탐색] 버튼을 눌러 액세스할 수 있습니다.

참고: 표시되는 실제 결과는 사용 중인 diff 도구에 따라 다릅니다. 결과를 해석하는 방법은 해당 도구의 사용 설명서를 참조하십시오.

두 로컬 파일 비교

컴퓨터에 저장된 위치에 관계없이 두 파일을 비교할 수 있습니다.

1 [파일] 패널에서 두 파일을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하여 선택합니다.

정의된 사이트 밖에 있는 파일을 선택하려면 [파일] 패널의 왼쪽에 있는 팝업 메뉴에서 로컬 디스크를 선택한 다음 해당 파일을 선택합니다.

2 선택한 파일 중 하나를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [로컬 파일 비교]를 선택합니다.

참고: 원버튼 마우스를 사용할 경우에는 선택한 파일 중 하나를 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

파일 비교 도구가 시작되어 두 파일을 비교합니다.

두 원격 파일 비교

원격 서버에 있는 두 파일을 비교할 수 있습니다. 이 작업을 수행하려면 먼저 Dreamweaver 사이트를 원격 설정으로 정의해야 합니다.

1 [파일] 패널의 오른쪽에 있는 팝업 메뉴에서 [원격 뷰]를 선택하여 원격 서버에 있는 파일을 표시합니다.

2 두 파일을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하여 선택합니다.

3 선택한 파일 중 하나를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [원격 파일 비교]를 선택합니다.

참고: 원버튼 마우스를 사용할 경우에는 선택한 파일 중 하나를 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

파일 비교 도구가 시작되어 두 파일을 비교합니다.

로컬 파일을 원격 파일과 비교

로컬 파일을 원격 서버에 있는 파일과 비교할 수 있습니다. 이 작업을 수행하려면 먼저 Dreamweaver 사이트를 원격 설정으로 정의해야 합니다.

❖ [파일] 패널에서 로컬 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [원격과 비교]를 선택합니다.

참고: 원버튼 마우스를 사용할 경우에는 로컬 파일을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

파일 비교 도구가 시작되어 두 파일을 비교합니다.

원격 파일을 로컬 파일과 비교

원격 파일을 로컬 파일과 비교할 수 있습니다. 이 작업을 수행하려면 먼저 Dreamweaver 사이트를 원격 설정으로 정의해야 합니다.

1 [파일] 패널의 오른쪽에 있는 팝업 메뉴에서 [원격 뷰]를 선택하여 원격 서버에 있는 파일을 표시합니다.

2 패널 안의 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [로컬과 비교]를 선택합니다.

참고: 원버튼 마우스를 사용할 경우에는 해당 파일을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭합니다.

열린 파일을 원격 파일과 비교

Dreamweaver에 열려 있는 파일을 원격 서버의 해당 파일과 비교할 수 있습니다.

❖ 문서 윈도우에서 [파일] > [원격과 비교]를 선택합니다.

파일 비교 도구가 시작되어 두 파일을 비교합니다.

또한 문서 윈도우 위쪽에 있는 문서 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [원격과 비교]를 선택할 수도 있습니다.

파일을 올리기 전에 비교

파일을 로컬에서 편집한 다음 원격 서버에 업로드할 경우 Dreamweaver에서는 해당 파일의 원격 버전이 변경되었는지 여부를 알려 줍니다. 파일을 업로드하여 원격 버전을 덮어쓰기 전에 두 파일을 비교하는 옵션이 있습니다.

시작하기 전에, 시스템에 파일 비교 도구를 설치한 다음 Dreamweaver에서 그 도구를 지정해야 합니다.

1 Dreamweaver 사이트에서 파일을 편집한 후에 [사이트] > [올리기]를 클릭하여 원격 사이트에 파일을 올립니다.

파일의 원격 버전이 수정되었을 경우에는 차이점을 볼 수 있는 옵션과 함께 알림 메시지가 나타납니다.

2 차이점을 보려면 [비교] 버튼을 클릭합니다.

파일 비교 도구가 시작되어 두 파일을 비교합니다.

파일 비교 도구를 지정하지 않은 경우 특정 도구를 지정하라는 메시지가 표시됩니다.

3 도구를 사용하여 차이점을 검토하고 병합한 후에 올리기 작업을 계속하거나 취소할 수 있습니다.

파일 동기화 시 비교

사이트 파일을 Dreamweaver와 동기화할 때 파일의 로컬 버전과 원격 버전을 비교할 수 있습니다.

시작하기 전에, 시스템에 파일 비교 도구를 설치한 다음 Dreamweaver에서 그 도구를 지정해야 합니다.

1 마우스 오른쪽 버튼으로 [파일] 패널 안의 아무 곳이나 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [동기화]를 선택합니다.

2 [파일 동기화] 대화 상자와 관련된 작업을 완료하고 [미리보기]를 클릭합니다.

[미리 보기]를 클릭하면 동기화하는 동안 실행할 작업과 선택한 파일이 나열됩니다.

3 비교할 파일을 목록에서 선택하고 [비교] 버튼(두 개의 작은 페이지 그림이 있는 아이콘)을 클릭합니다.

참고: 해당 파일은 HTML이나 ColdFusion 파일과 같은 텍스트 기반의 파일이어야 합니다.

Dreamweaver에서 비교 도구가 시작되어 선택한 각 파일의 로컬 버전과 원격 버전이 비교됩니다.

참조

92페이지의 "파일 동기화"

파일 롤백(Contribute 사용자)

파일 롤백(Contribute 사용자)

Dreamweaver에 Adobe Contribute 기능이 활성화되어 있는 경우 여러 버전의 문서가 자동으로 저장됩니다.

참고: 반드시 Dreamweaver와 같은 컴퓨터에 Contribute를 설치해야 합니다.

파일 롤백도 Contribute의 관리 설정에서 활성화해야 합니다. 자세한 내용은 **Contribute 관리**를 참조하십시오.

1 [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

2 [페이지 롤백]을 선택합니다.

롤백할 이전 버전의 페이지가 있으면 [롤백] 대화 상자가 나타납니다.

3 롤백할 페이지의 버전을 선택하고 [롤백]을 클릭합니다.

참조

51페이지의 "Contribute에서 사용할 사이트 준비"

53페이지의 "Contribute 사이트에서 원격 파일 삭제, 이동 또는 이름 변경"

사이트에서 파일 및 폴더 숨기기

사이트 숨기기

사이트 숨김을 사용하면 파일 및 폴더를 내려받기 또는 올리기 등의 작업에서 제외할 수 있습니다. JPEG, FLV, XML 등과 같은 특정 유형의 모든 파일을 사이트 작업에서 숨길 수도 있습니다. Dreamweaver는 각 사이트의 설정을 기억하므로 사이트에서 작업할 때마다 선택할 필요는 없습니다.

예를 들어, 대규모 사이트에서 작업 중이며 멀티미디어 파일을 매일 업로드하지 않으려는 경우 사이트 숨김을 사용하여 멀티미디어 폴더를 숨길 수 있습니다. 그러면 이 폴더의 파일이 사용자가 수행하는 사이트 작업에서 제외됩니다.

원격 또는 로컬 사이트의 파일 및 폴더를 숨길 수 있습니다. 숨김을 수행하면 숨겨진 파일 및 폴더가 다음 작업에서 제외됩니다.

- 올리기, 내려받기, 체크 인, 체크 아웃 작업
- 보고서 생성
- 최신 로컬 및 원격 파일 찾기
- 링크 점검 및 변경 등 사이트 전체에 적용되는 작업
- 동기화

- 에셋 패널 내용 작업
- 템플릿 및 라이브러리 업데이트

참고: 숨겨진 특정 폴더 또는 파일에 대한 작업을 수행하려면 [파일] 패널에서 항목을 선택하고 이 항목에 대해 작업을 수행하면 됩니다. 파일 또는 폴더에 대해 직접 작업을 수행하면 숨김 설정이 무시됩니다.

참고: Dreamweaver에서 숨겨진 템플릿 및 라이브러리 항목은 [내려받기] 및 [올리기] 작업 대상에서만 제외됩니다. Dreamweaver는 이러한 항목을 일괄 처리 작업에서는 제외하지 않는데, 그 이유는 일괄 처리 작업에서 제외할 경우 이러한 항목이 각 항목의 인스턴스와 동기화되지 않을 수 있기 때문입니다.

사이트 숨김 활성화 및 비활성화

사이트 숨김을 사용하면 내려받기 또는 올리기 등 사이트 전반에 적용되는 작업에서 사이트의 폴더, 파일 및 파일 유형을 제외할 수 있으며, 이 기능은 기본적으로 활성화되어 있습니다. 숨김을 영구적으로 비활성화할 수도 있고, 숨겨진 파일을 포함하여 모든 파일에 작업을 수행하기 위해 일시적으로 비활성화할 수도 있습니다. 사이트 숨김을 비활성화하면 숨긴 파일이 모두 표시됩니다. 사이트 숨김을 다시 활성화하면 전에 숨겨졌던 파일이 모두 다시 숨겨집니다.

참고: [모든 항목 표시] 옵션을 사용하여 파일을 모두 표시할 수도 있지만 이를 통해 숨김이 비활성화되지는 않으며, 또한 이렇게 할 경우 폴더, 파일 및 파일 유형 각각에 대해 숨김을 재설정하는 것 외에는 이전에 숨겨진 파일과 폴더를 모두 다시 숨길 방법이 없습니다.

1. [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 파일이나 폴더를 선택합니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)하고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [숨김] > [숨김 활성화]를 선택합니다(비활성화하려면 선택 취소합니다).
- [숨김] > [설정]을 선택하고 [고급 사이트 정의] 대화 상자 왼쪽에 있는 [범주] 목록에서 [숨김]을 선택합니다. [숨김 활성화] 또는 [다음으로 끝나는 파일 숨김]을 선택하거나 선택 취소하여 특정 파일 유형에 대한 숨김을 활성화하거나 비활성화합니다. 텍스트 상자에 숨기거나 표시하려는 파일의 접미사를 입력하거나 삭제합니다.

사이트 파일 및 폴더 숨기기 및 표시

특정 파일 및 폴더를 숨길 수는 있지만, 모든 파일 및 폴더를 숨기거나 전체 사이트를 숨길 수는 없습니다. 특정 파일 및 폴더를 숨길 때 동시에 여러 파일 및 폴더를 숨길 수 있습니다.

1. [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 사이트 숨김이 활성화된 사이트를 선택합니다.
2. 숨기거나 표시할 폴더 또는 폴더를 선택합니다.
3. 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [숨김] > [숨김] 또는 [숨김] > [표시]를 선택합니다.

파일 또는 폴더 아이콘에 빨간 선이 나타나거나 사라진 것을 통해 폴더가 숨겨져 있는지 아니면 표시되고 있는지 알 수 있습니다.

참고: 숨겨진 특정 파일 또는 폴더에 대한 작업을 수행하려면 [파일] 패널에서 항목을 선택하고 이 항목에 대해 작업을 수행하면 됩니다. 파일 또는 폴더에 대해 직접 작업을 수행하면 숨김 설정이 무시됩니다.

특정 파일 유형 숨기기 및 표시

특정 파일 유형을 숨기도록 지시하면 Dreamweaver가 특정 패턴으로 끝나는 모든 파일을 숨깁니다. 예를 들어, .txt 확장명으로 끝나는 모든 파일을 숨길 수 있습니다. 입력하는 파일 유형은 반드시 파일 확장명일 필요는 없으며 파일 이름의 끝에 오는 임의의 패턴이면 됩니다.

사이트에서 특정 파일 유형 숨기기

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 사이트 숨김이 활성화된 사이트를 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [숨김] > [설정]을 선택합니다.

3 [다음으로 끝나는 파일 숨김] 옵션을 선택하고 상자에 숨기려는 파일 유형을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어 **.jpg**를 입력하면 이름이 .jpg로 끝나는 모든 파일을 사이트에서 숨길 수 있습니다.

여러 파일 유형을 공백으로 구분할 수 있습니다. 콤마나 세미콜론은 사용하지 마십시오.

[파일] 패널에서 해당 파일에 빨간 선이 나타나면 숨겨진 파일임을 알 수 있습니다.


일부 소프트웨어는 .bak와 같이 특정 접미사로 끝나는 백업 파일을 만듭니다. 이 경우 이러한 파일을 숨길 수 있습니다.

참고: 숨겨진 특정 파일 또는 폴더에 대한 작업을 수행하려면 [파일] 패널에서 항목을 선택하고 이 항목에 대해 작업을 수행하면 됩니다. 파일 또는 폴더에 대해 직접 작업을 수행하면 숨김 설정이 무시됩니다.

사이트에서 특정 파일 유형 표시

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 사이트 숨김이 활성화된 사이트를 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [숨김] > [설정]을 선택합니다.

3 [고급 사이트 정의] 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [다음으로 끝나는 파일 숨김] 옵션의 선택을 취소하여 상자에 나열된 모든 파일 유형을 표시합니다.
- 상자에서 특정 파일 유형을 삭제하여 해당 파일 유형을 표시합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

해당 파일에 있던 빨간 줄이 사라져 표시되는 파일임을 나타냅니다.

모든 파일 및 폴더 표시

사이트의 모든 파일 및 폴더를 동시에 표시할 수 있습니다. 이 작업은 취소할 수 없습니다. 즉 이전에 숨겼던 모든 항목을 다시 숨길 수 없고, 항목을 개별적으로 다시 숨겨야 합니다.


모든 폴더 및 파일을 일시적으로 표시하려면 해당 항목을 다시 숨기고 사이트 숨김을 비활성화합니다.

1 [파일] 패널([윈도우] > [파일])에서 사이트 숨김이 활성화된 사이트를 선택합니다.

2 사이트에서 파일 또는 폴더를 선택합니다.

3 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 [숨김] > [모든 항목 표시]를 선택합니다.

참고: 이 단계를 수행하면 [사이트 정의] 대화 상자의 [숨김] 범주에 있는 [다음으로 끝나는 파일 숨김] 옵션의 선택이 취소됩니다.

폴더 및 파일 아이콘에 있던 빨간 줄이 사라져 사이트의 모든 파일 및 폴더가 표시됨을 나타냅니다.

디자인 노트에 파일 정보 저장

디자인 노트

디자인 노트는 파일에 대해 만드는 노트입니다. 디자인 노트는 디자인 노트에 설명된 파일과 관련되어 있지만 별도의 파일에 저장됩니다. [디자인 노트] 아이콘이 [노트] 열에 표시되므로 확장된 [파일] 패널에서 어느 파일에 디자인 노트가 첨부되어 있는지 확인할 수 있습니다.

디자인 노트를 사용하면 이미지 소스 파일 이름과 파일 상태에 대한 주석 등 문서와 관련된 기타 파일 정보를 추적할 수 있습니다. 예를 들어, 한 사이트에서 다른 사이트로 문서를 복사할 경우 원본 문서가 다른 사이트 폴더에 있다는 주석이 포함된 디자인 노트를 해당 문서에 추가할 수 있습니다.

또한 디자인 노트를 사용하면 특정 가격이나 구성을 어떻게 선택했는지 또는 디자인 결정에 영향을 준 마케팅 요인이 무엇인지에 대한 기록과 같이 보안 상의 이유로 문서에 삽입할 수 없는 민감한 정보를 추적할 수 있습니다.

Adobe® Fireworks® 또는 Flash에서 파일을 열어 다른 형식으로 내보내는 경우 원본 소스 파일 이름이 디자인 노트 파일에 자동으로 저장됩니다. 예를 들어 Fireworks에서 myhouse.png를 열어 myhouse.gif로 내보내는 경우 myhouse.gif.mno라는 이름의 디자인 노트 파일이 생성됩니다. 이 디자인 노트 파일에는 원본 파일 이름이 절대 file: URL로 포함됩니다. 따라서 myhouse.gif의 디자인 노트에는 다음과 같은 행이 포함됩니다.

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

이와 비슷하게 Flash 디자인 노트에는 다음과 같은 행이 포함됩니다.

```
fl_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.fla"
```

참고: 디자인 노트를 공유하려면 동일한 사이트 루트 경로(예: sites/assets/orig)를 정의해야 합니다.

그래픽을 Dreamweaver로 가져오면 디자인 노트 파일이 그래픽과 함께 사이트에 자동으로 복사됩니다. Dreamweaver에서 이미지를 선택하여 Fireworks로 편집하기로 선택한 경우에는 Fireworks에서 원본 파일을 열어 편집할 수 있습니다.

참조

241페이지의 “미디어 파일에 대해 외부 편집기 시작하기”

사이트의 디자인 노트 활성화 및 비활성화

디자인 노트는 파일과 관련된 기록이지만 별도의 파일로 저장됩니다. 디자인 노트를 사용하면 이미지 소스 파일 이름과 파일 상태에 대한 주석 등 문서와 관련된 추가적인 파일 정보를 추적할 수 있습니다.

[사이트 정의] 대화 상자의 [디자인 노트] 범주에서 사이트에 대해 디자인 노트를 활성화 및 비활성화합니다. 디자인 노트를 활성화할 때 필요에 따라 다른 사용자와 공유하도록 선택할 수도 있습니다.

1. [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.
2. [사이트 관리] 대화 상자에서 사이트를 선택한 다음 [편집]을 선택합니다.
3. [사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭 왼쪽에 있는 [범주] 목록에서 [디자인 노트]를 선택합니다.
4. [디자인 노트 유지]를 선택하여 활성화합니다(비활성화하려면 선택 취소합니다).
5. 사이트의 로컬 디자인 노트 파일을 모두 삭제하려면 차례로 [정리], [예]를 클릭합니다. 원격 디자인 노트 파일을 삭제하려면 수동으로 삭제해야 합니다.

참고: [디자인 노트 정리] 명령은 MNO(디자인 노트) 파일만 삭제합니다. 이 명령은 _notes 폴더 또는 _notes 폴더 내의 dwsync.xml 파일을 삭제하지 않습니다. Dreamweaver에서 사이트 동기화 정보를 유지하는 데 dwsync.xml 파일을 사용하기 때문입니다.

6 [공유를 위해 디자인 노트 업로드]를 선택하여 사용자의 사이트와 연관된 디자인 노트를 나머지 문서와 함께 업로드한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- 이 옵션을 선택할 경우 디자인 노트를 팀의 다른 사람들과 공유할 수 있습니다. 파일을 올리거나 내려받을 때, Dreamweaver는 자동으로 관련된 디자인 노트 파일을 올리거나 내려받습니다.
- 이 옵션을 선택하지 않을 경우, Dreamweaver는 디자인 노트를 로컬로 유지하며 사용자 파일과 함께 업로드하지 않습니다. 사이트에서 혼자 작업할 경우 이 옵션의 선택을 취소하면 성능이 개선됩니다. 파일을 체크 인하거나 파일을 올릴 때 디자인 노트가 원격 사이트로 전송되지 않으며, 로컬 사이트에서 여전히 디자인 노트를 추가하거나 수정할 수 있습니다.

파일에 디자인 노트 연결하기

사이트의 문서 또는 템플릿에 개별적으로 디자인 노트 파일을 만들 수 있습니다. 또한 애플릿, ActiveX 컨트롤, 이미지, Flash 내용, Shockwave 객체 및 문서에 들어 있는 이미지 필드에도 [디자인 노트]를 만들 수 있습니다.

참고: 템플릿 파일에 디자인 노트를 추가할 경우 해당 템플릿으로 만드는 문서는 디자인 노트를 상속하지 않습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일을 문서 윈도우에서 연 다음 [파일] > [디자인 노트]를 선택합니다.
- [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [디자인 노트]를 선택합니다.

참고: 파일이 원격 사이트에 있으면 먼저 파일을 체크 아웃하거나 내려받은 다음 로컬 폴더에서 이를 선택합니다.

2 [기본 정보] 탭의 [상태] 메뉴에서 문서의 상태를 선택합니다.

3 [날짜] 아이콘([노트] 상자 바로 위)을 클릭하여 노트에 현재 로컬 날짜를 삽입합니다.

4 [노트] 상자에 주석을 입력합니다.

5 [파일이 열릴 때 표시]를 선택하여 파일이 열릴 때마다 디자인 노트 파일이 항상 나타나도록 합니다.

6 [모든 정보] 탭에서 플러스(+) 버튼을 클릭하여 새로운 키 값 쌍을 추가합니다. 키 값 쌍을 제거하려면 제거할 쌍을 선택한 다음 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

예를 들어, [이름] 상자에 **Author**라는 이름의 키를 추가하고, [값] 상자에 값을 **Heidi**로 정의할 수 있습니다.

7 [확인]을 클릭하여 노트를 저장합니다.

Dreamweaver는 노트를 현재 파일과 동일한 위치에서 _notes라는 폴더에 저장합니다. 파일 이름은 문서의 파일 이름과 같으며 확장명 .mno가 붙습니다. 예를 들어, 파일 이름이 index.html이면 관련된 디자인 노트 파일은 index.html.mno가 됩니다.

참조

80페이지의 “서버에서 파일 내려받기 및 올리기”

85페이지의 “원격 폴더에서 파일 체크 인 및 체크 아웃”

디자인 노트 작업

파일에 디자인 노트를 연결한 후에는, [디자인 노트]를 열고 디자인 노트의 상태를 변경하거나 삭제할 수 있습니다.

파일과 연결된 디자인 노트 열기

❖ 다음 중 한 가지를 수행하여 디자인 노트를 엽니다.

- 파일을 문서 윈도우에서 연 다음 [파일] > [디자인 노트]를 선택합니다.
- [파일] 패널에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음, [디자인 노트]를 선택합니다.

- [파일] 패널의 [노트] 열에서 노란색 [디자인 노트] 아이콘을 두 번 클릭합니다.

참고: 노란색 [디자인 노트] 아이콘을 표시하려면 [사이트] > [사이트 관리] > [사이트 이름] > [편집] > [고급] 탭의 [파일 보기 열]을 선택합니다. 목록 패널에서 [노트]를 선택하고 [보기] 옵션을 선택합니다. 파일 툴바에서 [확장] 버튼을 클릭하여 로컬 사이트와 원격 사이트를 모두 표시하면 [디자인 노트]가 있는 모든 파일에 대해 로컬 사이트의 [노트] 열에 노란색 노트 아이콘이 표시됩니다.

디자인 노트에 사용자 정의 상태 지정

1 파일이나 객체에 대한 디자인 노트를 엽니다. 앞의 절차를 참조하십시오.

2 [모든 정보] 탭을 클릭합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

4 [이름] 필드에 **status**라는 단어를 입력합니다.

5 [값] 필드에 상태를 입력합니다.

상태 값이 이미 있으면 새로 입력한 값으로 대체됩니다.

6 [기본 정보] 탭을 클릭하여 [상태] 팝업 메뉴에 새 상태 값이 나타나는지 확인합니다.

참고: 상태 메뉴에는 사용자 정의 값을 한 번에 하나만 표시할 수 있습니다. 이 과정을 반복하면 Dreamweaver는 처음 입력한 상태 값을 새로 입력한 상태 값으로 대체합니다.

사이트에서 관련되지 않은 디자인 노트 삭제

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자의 왼쪽에 있는 [범주] 목록에서 [디자인 노트]를 선택합니다.

4 [정리] 버튼을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 사이트의 파일과 관련되지 않은 모든 디자인 노트 삭제를 확인하는 메시지를 표시합니다.

Dreamweaver를 사용하여 관련된 디자인 노트 파일이 있는 파일을 삭제하는 경우 Dreamweaver는 디자인 노트 파일도 삭제합니다. 따라서 Dreamweaver를 사용하지 않고 파일을 삭제하거나 파일의 이름을 변경하는 경우에만 고립된 디자인 노트 파일이 발생합니다.

참고: [정리]를 클릭하기 전에 [디자인 노트 유지] 옵션을 선택 해제한 경우, Dreamweaver는 사이트의 디자인 노트 파일을 모두 삭제합니다.

사이트 테스트

사이트 테스트 지침

사이트를 서버에 업로드하여 일반에게 공개하기 전에, 먼저 내부적인 테스트를 거치는 것이 좋습니다. 그러나 사이트를 구축하는 동안 자주 테스트하여 문제를 해결하는 것이 더 좋습니다. 그러면 문제를 미리 발견하고 재발을 방지할 수 있습니다.

대상 브라우저에서 페이지의 모양이 제대로 표시되는지 그리고 작업이 원하는 대로 수행되는지 확인하고, 링크가 끊어진 것은 없는지, 페이지가 너무 길어 다운로드에 문제가 발생하지는 않는지 확인해야 합니다. 사이트 보고서를 실행하여 전체 사이트를 테스트하고 문제를 해결할 수 있습니다.

다음 지침을 활용하면 방문자에게 좋은 사이트를 제공하는 데 도움이 될 것입니다.

1. 대상 브라우저에서 페이지가 제대로 실행되는지 확인합니다.

스타일, 레이어, 플러그-인 또는 JavaScript를 지원하지 않는 브라우저에서도 페이지를 읽고 실행할 수 있어야 합니다. 페이지가 이전 버전의 브라우저에서 제대로 실행되지 않을 경우 [브라우저 확인] 비헤이비어를 사용하여 자동으로 다른 페이지로 이동시키는 방법도 고려하십시오.

2. 다양한 브라우저 및 플랫폼에서 페이지 미리 보기를 수행합니다.

이렇게 하면 대상 브라우저에서 확인하지 못한 레이아웃, 색상, 글꼴 크기 및 기본 브라우저 윈도우 크기 등의 차이점을 발견할 수 있습니다.

3. 사이트의 링크가 끊어지지 않았는지 확인한 후 제대로 연결합니다.

다른 사이트가 다시 디자인되거나 구성되어 링크한 페이지가 이동 또는 삭제될 수도 있습니다. 링크 확인 보고서를 실행하여 링크를 테스트할 수 있습니다.

4. 페이지의 파일 크기와 이를 다운로드하는 데 걸리는 시간을 확인합니다.

페이지가 하나의 커다란 표로 구성되어 있는 경우 일부 브라우저에서는 표가 완전히 로드되어야만 방문자가 해당 내용을 볼 수 있다는 것에 주의하십시오. 큰 표는 여러 개로 나누는 것이 좋습니다. 그러나 이것이 불가능하다면 표가 표시될 위치 바깥쪽인 페이지 윗부분에 환영 메시지나 광고 배너 등 작은 내용을 넣어서 표를 다운로드하는 동안 사용자가 이 내용을 볼 수 있도록 합니다.

5. 사이트 보고서를 실행하여 전체 사이트를 테스트하고 문제점을 해결합니다.

전체 사이트에서 무제 문서, 빈 태그, 중복된 중첩 태그 등의 문제점을 확인할 수 있습니다.

6. 코드의 유효성을 검사하여 태그 오류나 구문 오류를 찾습니다.

7. 사이트를 게시한 후 업데이트 및 유지 관리합니다.

사이트 게시, 즉 사이트를 일반에 공개하는 작업은 다양한 방법으로 수행할 수 있으며 지속적으로 진행해야 하는 작업입니다. 이 과정에서 중요한 부분은 Dreamweaver에 포함된 도구를 사용하거나 외부 버전 제어 응용 프로그램을 사용하여 버전 제어 시스템을 정의하고 구현하는 것입니다.

8. 토론 포럼을 사용합니다.

Dreamweaver 토론 포럼은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/dreamweaver_newsgroup_kr)를 참조하십시오.

이 포럼에서 다른 브라우저나 플랫폼 등에 대한 유익한 정보를 얻을 수 있습니다. 또한 다른 Dreamweaver 사용자와 기술적 문제를 토론하고 유용한 기법을 함께 나눌 수 있습니다.

게시 문제 해결에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0164_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

268페이지의 “끊긴 링크 고치기”

261페이지의 “Dreamweaver에서 링크 테스트”

325페이지의 “브라우저 확인 비헤이비어 적용”

302페이지의 “태그 유효성 검사”

301페이지의 “브라우저 호환성 확인”

게시 문제 해결 자습서

보고서를 사용하여 사이트 테스트

현재 문서, 선택한 파일 또는 전체 사이트에 대한 액세스 가능성을 비롯하여 워크플로 또는 HTML 속성에 대한 사이트 보고서를 실행할 수 있습니다. [보고서] 명령을 사용하여 사이트 링크를 확인할 수도 있습니다.

워크플로 보고서를 사용하면 웹 팀 구성원 간의 공동 작업을 개선할 수 있습니다. 또한 워크플로 보고서에는 누가 파일을 체크아웃했는지, 어떤 파일에 디자인 노트가 연결되어 있는지, 그리고 최근에 수정된 파일이 무엇인지 등을 확인할 수 있습니다. 이름/값 매개 변수를 지정해서 디자인 노트 보고서를 더 세밀하게 만들 수 있습니다.

참고: 워크플로 보고서를 실행하려면 원격 사이트 연결이 정의되어 있어야 합니다.

HTML 보고서를 사용하면 여러 가지 HTML 속성에 대한 보고서를 컴파일하고 생성할 수 있습니다. 결합 가능한 중첩 글꼴 태그, 액세스 가능성, 대체 텍스트 없음, 중복된 중첩 태그, 제거 가능한 빈 태그 및 무제 문서를 확인할 수 있습니다.

보고서를 실행한 후 이를 XML 파일로 저장한 다음 템플릿 인스턴스, 데이터베이스 또는 스프레드시트로 가져올 수도 있고 이를 인쇄하거나 웹 사이트에 표시할 수도 있습니다.

참고: 또한 서로 다른 형식의 보고서를 Adobe Dreamweaver Exchange 웹 사이트를 통해 Dreamweaver에 추가할 수 있습니다.

참조

21페이지의 “Dreamweaver의 보고서”

261페이지의 “Dreamweaver에서 링크 테스트”

34페이지의 “Dreamweaver에서 확장 기능 추가 및 관리”

보고서를 실행하여 사이트 테스트

1 [사이트] > [보고서]를 선택합니다.

사이트의 액세스 가능성 보고서만 실행하기 위해서는 [파일] > [페이지 확인] > [액세스 가능성 확인]을 선택할 수 있으며 [결과] 패널 그룹의 [사이트 보고서] 패널에 해당 보고서가 표시됩니다.

2 [검색 대상] 팝업 메뉴에서 보고할 대상을 선택하고 실행할 보고서 유형(워크플로 또는 HTML)을 설정합니다.

[파일] 패널에서 파일을 미리 선택할 경우에만 [사이트에서 선택한 파일] 보고서를 실행할 수 있습니다.

3 워크플로 보고서를 선택했다면 [보고서 설정]을 클릭합니다. 그렇지 않으면 이 단계를 건너 뛰십시오.

참고: 하나 이상의 워크플로 보고서를 선택한 경우 각 보고서에 대해 [보고서 설정] 버튼을 클릭해야 합니다. 보고서 하나를 선택하고 [보고서 설정]을 클릭하여 설정을 입력합니다. 그런 다음 다른 워크플로 보고서에 대해서도 같은 작업을 반복합니다.

체크 아웃 특정 팀 구성원이 체크 아웃한 모든 문서를 나열하는 보고서를 생성합니다. 팀 구성원 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭하여 [보고서] 대화 상자로 되돌아갑니다.

디자인 노트 선택한 문서 또는 사이트에 대한 모든 디자인 노트를 나열하는 보고서를 생성합니다. 하나 이상의 이름 값 쌍을 입력하고 해당 팝업 메뉴에서 비교값을 선택합니다. [확인]을 클릭하여 [보고서] 대화 상자로 되돌아갑니다.

최근에 수정됨 특정 시간 범위 동안 변경된 파일을 나열하는 보고서를 생성합니다. 보려는 파일의 날짜 범위 및 위치를 입력합니다.

4 HTML 보고서를 선택한 경우 다음 보고서 중에서 선택합니다.

결합 가능한 중첩 글꼴 태그 서로 결합하여 코드를 정리할 수 있는 중첩 글꼴 태그를 모두 나열하는 보고서를 생성합니다.

예를 들면, STOP! 가 보고됩니다.

대체 텍스트 없음 대체 텍스트가 없는 모든 img 태그를 나열하는 보고서를 만듭니다.

대체 텍스트는 텍스트 전용 브라우저나 수동으로 이미지를 다운로드하도록 설정된 브라우저에서 이미지 대신 나타납니다. 일반적으로 대체 텍스트는 화면에 바로 나타나는데, 일부 브라우저에서는 사용자가 마우스를 해당 이미지 위로 이동해야 나타납니다.

체크 아웃 특정 팀 구성원이 체크 아웃한 모든 문서를 나열하는 보고서를 생성합니다.

액세스 가능성 작성한 내용과 1998 Rehabilitation Act, Section 508 액세스 가능성 지침 간의 상충되는 내용을 상술하는 보고서를 생성합니다.

중복된 중첩 태그 정리할 중첩 태그의 세부 내용에 대한 보고서를 생성합니다.

예를 들면, The rain in Spain stays mainly in the plain 이 보고됩니다.

제거 가능한 빈 태그 HTML 코드를 정리하기 위해 제거 가능한 모든 빈 태그의 세부 내용에 대한 보고서를 생성합니다.

예를 들어, 코드 뷰에서 항목이나 이미지를 삭제했는데도 해당 항목에 대한 태그가 그대로 남아 있을 수 있습니다.

무제 문서 선택된 매개 변수에서 발견되는 모든 무제 문서를 나열하는 보고서를 생성합니다. Dreamweaver는 기본 제목이나 중복 제목을 가진 문서 또는 제목 태그가 없는 문서를 모두 보고합니다.

5 [실행]을 클릭하여 보고서를 생성합니다.

실행하는 보고서의 형식에 따라 파일 저장, 사이트 정의 또는 폴더 선택 작업을 실행할 것인지 묻는 메시지가 표시될 수 있습니다(해당 작업을 미리 완료하지 않은 경우).

[결과] 패널 그룹의 [사이트 보고서] 패널에 결과 목록이 나타납니다.

보고서 사용 및 저장

1 앞의 과정을 참조하여 보고서를 실행합니다.

2 [사이트 보고서] 패널에서 다음 중 한 가지를 수행하여 보고서를 봅니다.

- 결과를 정렬하려는 열 제목을 클릭합니다.

파일 이름, 행 번호, 설명별로 정렬할 수 있습니다. 여러 가지 다른 보고서를 실행하고 서로 다른 보고서를 열어 둘 수도 있습니다.

- 보고서에서 임의의 행을 선택하고 [사이트 보고서] 패널의 왼쪽에 있는 [추가 정보] 버튼을 클릭하면 문제에 대한 설명을 볼 수 있습니다.

이 정보는 [참조] 패널에 나타납니다.

- 보고서의 아무 행이나 두 번 클릭하여 문서 윈도우에 해당 코드를 표시합니다.

참고: [디자인] 뷰 상태인 경우 Dreamweaver에서는 뷰를 분할하여 보고된 문제를 코드로 표시합니다.

3 보고서를 저장하려면 [보고서 저장]을 클릭합니다.

보고서를 저장할 때, 기존 템플릿 파일로 가져올 수 있습니다. 그런 다음 템플릿 파일을 데이터베이스나 스프레드시트에 가져와 인쇄하거나 이 파일을 사용하여 웹 사이트에서 보고서를 표시할 수 있습니다.


HTML 보고서를 실행한 후에는 [HTML 정리] 명령을 사용하여 보고서에 나열된 HTML 오류를 수정합니다.

5장: 에셋 및 라이브러리 관리

[파일] 패널과 같은 그룹에 있는 [에셋] 패널은 사이트 에셋을 구성하는 데 사용하는 기본 도구로, 라이브러리 항목이라고 하는 재사용 가능한 에셋도 구성할 수 있습니다.

에셋 및 라이브러리

에셋

Adobe® Dreamweaver® CS4에서는 사이트에 저장된 이미지, 동영상, 색상, 스크립트 및 링크와 같은 **에셋**을 관리하고 미리 볼 수 있습니다. 또한 에셋을 현재 문서의 페이지로 직접 드래그하여 삽입할 수도 있습니다.

에셋은 다양한 소스에서 얻을 수 있습니다. 예를 들어, Adobe® Fireworks®나 Adobe® Flash® 등의 응용 프로그램에서 에셋을 만들거나, 다른 작업자로부터 에셋을 받거나, 클립아트 CD 또는 그래픽 웹 사이트에서 에셋을 복사할 수 있습니다.

또한 Dreamweaver에서는 라이브러리와 템플릿이라는 두 가지 특별한 유형의 에셋을 사용할 수 있습니다. 두 가지 에셋은 모두 링크된 에셋입니다. 즉, 라이브러리 항목이나 템플릿을 편집하면 Dreamweaver에서 해당 에셋이 사용된 모든 문서가 업데이트됩니다. 라이브러리 항목은 일반적으로 사이트 로고나 저작권 같은 작은 디자인 에셋을 나타냅니다. 보다 넓은 디자인 영역을 관리하려면 템플릿을 대신 사용합니다.

참조

359페이지의 “Dreamweaver 템플릿”

라이브러리 항목

라이브러리는 웹 페이지에 배치할 수 있는 개별 에셋 또는 에셋 사본을 모아 놓은 Dreamweaver의 특수 파일입니다. 라이브러리에 있는 이러한 에셋을 **라이브러리 항목**이라고 합니다. 라이브러리에 저장할 수 있는 항목으로는 이미지, 표, 사운드 및 Adobe Flash로 만든 파일 등이 있습니다. 라이브러리 항목을 편집할 때마다 이 항목을 사용하는 모든 페이지를 자동으로 업데이트할 수 있습니다.

예를 들어 회사의 대규모 사이트를 구축하면서 모든 페이지에 슬로건을 표시하려는 경우를 가정해 봅니다. 이러한 경우 슬로건이 들어 있는 라이브러리 항목을 만들고 모든 페이지에서 이 라이브러리 항목을 사용할 수 있습니다. 슬로건이 바뀌면 라이브러리 항목을 변경하여 항목이 사용된 모든 페이지를 자동으로 업데이트할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 각 사이트의 로컬 루트 폴더 내에 있는 Library 폴더에 라이브러리 항목을 저장합니다. 각 사이트마다 자체 라이브러리가 있습니다.

문서의 body 섹션에 있는 텍스트, 표, 양식, Java 애플릿, 플러그-인, ActiveX 요소, 내비게이션 막대, 이미지 등의 모든 요소에서 라이브러리 항목을 만들 수 있습니다.

이미지와 같이 링크된 항목의 경우 라이브러리에는 항목에 대한 참조만 저장됩니다. 라이브러리 항목이 올바르게 작동하려면 원본 파일이 지정한 위치에 유지되어야 합니다.

그러나 라이브러리 항목에 이미지를 저장하는 것이 유용할 수도 있습니다. 예를 들어 라이브러리 항목에 전체 img 태그를 저장하면 사이트 전체에서 이미지의 alt 텍스트나 src 속성을 쉽게 변경할 수 있습니다. 그러나, 이미지의 width 및 height 속성을 변경할 때는 이미지 편집기에서 이미지의 실제 크기를 변경하는 경우가 아니면 이 방법을 사용하지 마십시오.

참고: 라이브러리 항목에 링크가 포함된 경우 새 사이트에서는 이 링크가 작동하지 않습니다. 또한 라이브러리 항목의 이미지는 새 사이트로 복사되지 않습니다.

라이브러리 항목을 사용하면 Dreamweaver에서 웹 페이지에 항목 자체가 아닌 항목에 대한 링크를 삽입합니다. 즉, Dreamweaver에서는 해당 항목에 대한 HTML 소스 코드의 사본을 문서에 삽입하고 외부의 원본 항목에 대한 참조가 포함된 HTML 주석을 추가합니다. 이러한 외부 참조를 통해 자동 업데이트가 가능합니다.

Dreamweaver 비헤이비어가 연결된 요소가 포함된 라이브러리 항목을 만들면 Dreamweaver에서 라이브러리 항목 파일에 요소와 해당 이벤트 핸들러(액션을 트리거하는 onClick, onLoad, onMouseOver 이벤트와 이벤트 발생 시 호출할 액션을 지정하는 속성)를 복사합니다. 연결된 JavaScript 함수는 Dreamweaver에서 라이브러리 항목에 복사되지 않습니다. 대신, 문서에 라이브러리 항목을 삽입할 때 Dreamweaver에서 문서의 head 섹션에 적절한 JavaScript 함수가 없으면 자동으로 삽입됩니다.

참고: JavaScript를 하드 코딩하는 경우(Dreamweaver 비헤이비어를 사용하지 않고 직접 만드는 경우) 코드 실행 시 JavaScript 호출 비헤이비어를 사용하면 JavaScript 코드를 라이브러리 항목의 일부로 만들 수 있습니다. Dreamweaver 비헤이비어를 사용하지 않고 코드를 실행하면 코드가 라이브러리 항목의 일부로 유지되지 않습니다.

라이브러리 항목의 비헤이비어를 편집하려면 특정 조건에 맞아야 합니다. 스타일 시트의 코드는 head 섹션의 일부이므로 라이브러리 항목에 포함될 수 없습니다.

참조

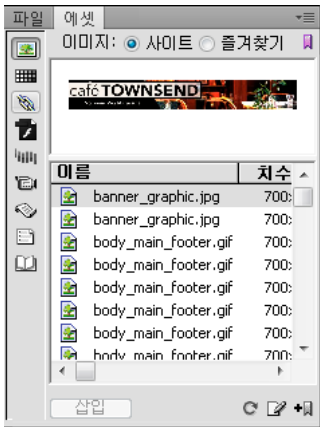
121페이지의 “라이브러리 항목의 비헤이비어 편집하기”

에셋 사용하기

에셋 패널 개요

[에셋] 패널([윈도우] > [에셋])을 사용하여 현재 사이트의 에셋을 관리할 수 있습니다. [에셋] 패널에는 [문서] 윈도우의 활성 문서와 관련된 사이트에 대한 에셋이 표시됩니다.

참고: [에셋] 패널에서 에셋을 보려면 먼저 로컬 사이트를 정의해야 합니다.



사이트 목록이 표시된 [에셋] 패널. 범주 아이콘은 목록 왼쪽에, 미리 보기 영역은 목록 위쪽에 있습니다.

[에셋] 패널에서는 두 가지 방법으로 에셋을 볼 수 있습니다.

사이트 목록 사이트의 문서에 사용되는 색상과 URL을 비롯하여 사이트 내의 모든 에셋이 표시됩니다.

즐겨찾기 목록 사용자가 직접 선택한 에셋만 표시됩니다.

두 가지 뷰 사이에서 전환하려면 미리 보기 영역 위에서 [사이트] 또는 [즐겨찾기] 라디오 버튼을 선택합니다. 이러한 두 가지 뷰는 템플릿 및 라이브러리 범주에는 사용할 수 없습니다.

참고: [에셋] 패널 작업 중 대부분은 두 목록에서 동일하게 작동합니다. 그러나 일부 작업은 즐겨찾기 목록에서만 수행할 수 있습니다.

두 목록에서 에셋은 다음 범주 중 하나로 분류됩니다.

이미지  GIF, JPEG 또는 PNG 형식의 이미지 파일입니다.

색상  텍스트 색상, 배경색 및 링크 색상을 비롯하여 문서 및 스타일 시트에 사용되는 색상입니다.

URL  FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, 전자 메일(mailto) 및 로컬 파일(file://) 링크 등 현재 사이트 문서의 외부 링크를 나타냅니다.

Flash  모든 버전의 Adobe Flash 파일입니다. [에셋] 패널에는 FLA(Flash 소스) 파일이 아닌 SWF 파일(Flash로 만든 압축 파일)만 표시됩니다.

Shockwave  모든 버전의 Adobe Shockwave 파일입니다.

동영상  QuickTime 또는 MPEG 파일입니다.

스크립트  JavaScript 또는 VBScript 파일입니다. 독립적인 JavaScript나 VBScript 파일이 아닌 HTML 파일에 포함된 스크립트는 [에셋] 패널에 표시되지 않습니다.

템플릿  여러 페이지에 사용되는 마스터 페이지 레이아웃입니다. 템플릿을 수정하면 템플릿에 연결된 모든 페이지가 자동으로 수정됩니다.

라이브러리 항목  여러 페이지에 사용되는 디자인 요소입니다. 라이브러리 항목을 수정하면 해당 항목이 포함된 모든 페이지가 업데이트됩니다.

참고: [에셋] 패널에는 이러한 범주 중 하나로 분류되는 파일만 표시됩니다. 이와 다른 형식의 파일을 에셋이라고 하는 경우도 있지만 패널에는 표시되지 않습니다.

기본적으로 범주의 에셋은 이름에 따라 사전순으로 나열되지만 유형 및 몇 가지 기타 기준에 따라 정렬할 수도 있습니다. 에셋을 미리 보고 열 및 미리 보기 영역의 크기를 조절할 수도 있습니다.

참조

115페이지의 “즐겨찾기 에셋 목록 작성 및 관리하기”

117페이지의 “라이브러리 항목 작업”

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

미리 보기 영역에서 에셋 보기

❖ [에셋] 패널에서 에셋을 선택합니다.

예를 들어, 동영상 에셋을 선택하면 미리 보기 영역에 아이콘이 표시됩니다. 동영상을 보려면 미리 보기 영역의 오른쪽 위에 있는 녹색 삼각형 [재생] 버튼을 클릭합니다.

범주의 에셋 표시

❖ [에셋] 패널 왼쪽에 있는 범주 아이콘을 클릭합니다.

에셋 정렬

❖ 열 머리글을 클릭합니다.

예를 들어 이미지 목록을 유형별로 정렬하여 GIF 이미지, JPEG 이미지 등을 같은 형식끼리 표시하려면 [유형] 열 머리글을 클릭합니다.

열 크기 조절

❖ 두 열 머리글을 구분하는 선을 드래그합니다.

미리 보기 영역 크기 조절

❖ 미리 보기 영역과 에셋 목록 사이에 있는 분할선을 위나 아래로 드래그합니다.

에셋 패널 새로 고치기

먼저 Dreamweaver에서 사이트 캐시를 읽어야 하므로 사이트 목록을 만드는 데 몇 초가 걸릴 수 있습니다.

일부 변경 사항은 [에셋] 패널에 즉시 표시되지 않습니다. 예를 들어 사이트에 에셋을 추가하거나 사이트에서 에셋을 삭제하는 경우 [사이트 목록 새로 고침] 버튼을 클릭하여 사이트 목록을 새로 고쳐야 변경 사항이 [에셋] 패널에 나타납니다. Windows 탐색기나 Finder 등을 사용하여 Dreamweaver 외부의 에셋을 추가하거나 제거하는 경우 사이트 캐시를 다시 구성하여 [에셋] 패널을 업데이트해야 합니다.

사이트에서 특정 색상 또는 URL의 유일한 인스턴스를 제거하거나, 사이트에서 이전에 사용하지 않은 색상 또는 URL이 포함된 새 파일을 저장하는 경우 사이트 목록을 새로 고쳐야 변경 사항이 [에셋] 패널에 나타납니다.

- 사이트 목록을 수동으로 새로 고치려면 [사이트 목록 새로 고침] 버튼 을 클릭합니다. 그러면 Dreamweaver에서 필요에 따라 사이트 캐시를 만들거나 업데이트합니다.
- 사이트 목록을 새로 고치고 사이트 캐시를 수동으로 다시 구성하려면 에셋 목록을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 [사이트 목록 새로 고침]을 선택합니다.

문서에 에셋 추가하기

대부분의 에셋은 문서 윈도우의 [코드] 뷰 또는 [디자인] 뷰로 드래그하거나 패널의 [삽입] 버튼을 사용하여 문서에 삽입할 수 있습니다. 색상과 URL을 삽입할 수도 있고 [디자인] 뷰에서 선택한 텍스트에 색상 또는 URL을 적용할 수도 있습니다. URL은 [디자인] 뷰에 있는 이미지 등의 다른 요소에도 적용될 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 에셋을 표시할 위치에 삽입 포인터를 둡니다.

2 [에셋] 패널에서 왼쪽에 있는 에셋 범주 버튼을 선택합니다.

참고: 템플릿을 제외한 모든 범주를 선택할 수 있습니다. 템플릿은 문서 전체에만 적용되므로 문서에 삽입할 수는 없습니다.

3 패널 위쪽에서 [사이트] 또는 [즐겨찾기]를 선택한 다음 에셋을 선택합니다.

라이브러리 항목에는 사이트 또는 즐겨찾기 목록이 없으므로 라이브러리 항목을 삽입하려는 경우에는 이 단계를 건너뜁니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 패널의 에셋을 문서로 드래그합니다.

스크립트를 [문서] 윈도우의 헤드 내용 영역으로 드래그할 수 있습니다. 이 영역이 표시되지 않은 경우에는 [보기] > [헤드 내용]을 선택하십시오.

- 패널에서 에셋을 선택하고 [삽입]을 클릭합니다.

색상 에셋을 삽입한 경우 삽입 포인터 뒤에 표시되는 텍스트에 에셋이 적용됩니다.

에셋 패널을 사용하여 텍스트에 색상 적용

[에셋] 패널에는 텍스트, 표 테두리, 배경 등의 여러 요소에 이미 적용한 색상이 표시됩니다.

1 문서에서 텍스트를 선택합니다.

2 [에셋] 패널에서 [색상] 범주 를 선택합니다.

3 원하는 색상을 선택하고 [적용]을 클릭합니다.

참조

116페이지의 “즐겨찾기 에셋 추가 또는 제거하기”

에셋 패널을 사용하여 이미지나 텍스트에 URL 적용

1 텍스트 또는 이미지를 선택합니다.

2 [에셋] 패널에서 URL이 저장되어 있는 위치에 따라 [사이트] 뷰나 [즐겨찾기] 뷰에서 [URL] 범주 를 선택합니다.

참고: 사이트 파일의 URL은 기본적으로 [사이트] 뷰에 저장되어 있습니다. [즐겨찾기] 뷰에는 사용자가 직접 추가한 URL이 저장됩니다.

3 URL을 선택합니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 패널의 URL을 [디자인] 뷰의 선택 영역으로 드래그합니다.
- URL을 선택한 다음 [삽입]을 클릭합니다.

에셋 선택 및 편집

[에셋] 패널에서는 여러 에셋을 한 번에 선택할 수 있으며, 또한 이 패널에서 에셋 편집을 빠르게 시작할 수도 있습니다.

참조

241페이지의 “미디어 파일에 대해 외부 편집기 시작하기”

여러 에셋 선택하기

1 [에셋] 패널에서 에셋을 선택합니다.

2 다음 방법 중 하나를 사용하여 다른 에셋을 선택합니다.

- 인접한 여러 에셋을 한꺼번에 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 클릭합니다.
- 인접했는지 여부에 관계없이 에셋을 개별적으로 선택 항목에 추가하려면 Ctrl 키를 누른 채로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)합니다. 선택한 에셋을 다시 Ctrl 키를 누른 채로 클릭하거나 Command 키를 누른 채로 클릭하면 선택이 취소됩니다.

에셋 편집

[에셋] 패널에서 에셋을 편집할 때 에셋 유형에 따라 비헤이비어가 다릅니다. 이미지와 같은 일부 에셋에서는 해당 에셋 유형에 대한 편집기를 정의한 경우 자동으로 열리는 외부 편집기를 사용합니다. 즐겨찾기 목록에 있는 색상 및 URL만 편집할 수 있습니다. 템플릿 및 라이브러리 항목을 편집할 때는 Dreamweaver 내에서 변경해야 합니다.

1 [에셋] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 에셋을 두 번 클릭합니다.
- 에셋을 선택한 다음 [편집] 버튼 을 클릭합니다.

참고: 에셋을 외부 편집기에서 편집해야 하는 경우 편집기가 자동으로 열리지 않으면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [파일 유형/편집기] 범주를 선택한 다음 해당 에셋 유형에 대한 외부 편집기를 정의했는지 확인합니다.

2 원하는 대로 변경합니다.

3 완료되면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 파일에 기반한 에셋(색상이나 URL을 제외한 모든 에셋)의 경우 편집할 때 사용한 편집기에서 에셋을 저장한 후 닫습니다.

• 에셋이 URL인 경우 [URL 편집] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

참고: 에셋이 색상인 경우 사용자가 색상을 선택하면 색상 선택기가 자동으로 닫힙니다. 색상을 선택하지 않고 색상 선택기를 닫으려면 Esc 키를 누릅니다.

다른 사이트의 에셋 재사용하기

[에셋] 패널에는 현재 사이트에 있는 인식된 유형의 모든 에셋이 표시됩니다. 현재 사이트의 에셋을 다른 사이트에서 사용하려면 에셋을 다른 사이트로 복사해야 합니다. 개별 에셋 또는 여러 개의 개별 에셋을 복사할 수도 있고 즐겨찾기 폴더 전체를 한꺼번에 복사할 수도 있습니다.

원격 사이트와의 에셋 전송 작업을 수행하기 전에 [에셋] 패널의 특정 에셋에 해당하는 파일을 [파일] 패널에서 찾아야 할 수도 있습니다.

참고: [파일] 패널에 표시되는 사이트와 [에셋] 패널에 표시되는 사이트는 서로 다를 수 있습니다. [에셋] 패널은 활성 문서에 연결되어 있기 때문입니다.

파일 패널에서 에셋 파일 찾기

1 [에셋] 패널에서 찾을 에셋의 범주를 선택합니다.

2 [에셋] 패널에서 에셋 이름 또는 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [사이트에서 찾기]를 선택합니다.

참고: 사이트에 해당 파일이 없는 색상 및 URL의 경우에는 [사이트에서 찾기]를 사용할 수 없습니다.

에셋 파일이 선택된 상태로 [파일] 패널이 열립니다. [사이트에서 찾기]는 해당 에셋을 사용하는 파일이 아니라 에셋 자체에 해당하는 파일을 찾는 명령입니다.

에셋 패널의 에셋을 다른 사이트로 복사하기

1 [에셋] 패널에서 복사할 에셋의 범주를 선택합니다.

2 사이트 목록이나 즐겨찾기 목록에서 하나 이상의 에셋을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)하고 [사이트로 복사]를 선택한 다음 정의된 모든 사이트가 나열된 하위 메뉴에서 대상 사이트 이름을 선택합니다.

참고: 즐겨찾기 목록에서는 개별 에셋뿐만 아니라 즐겨찾기 폴더 전체를 복사할 수도 있습니다.

에셋은 대상 사이트에서 해당 위치에 복사됩니다. Dreamweaver에서는 필요에 따라 대상 사이트의 계층 구조에 새 폴더를 만듭니다. 지정한 사이트의 즐겨찾기 목록에도 에셋이 추가됩니다.

참고: 색상 또는 URL 에셋을 복사한 경우에는 대상 사이트의 즐겨찾기 목록에만 에셋이 표시됩니다. 색상 및 URL에는 해당 파일이 없으므로 다른 사이트로 파일이 복사되지 않습니다.

즐겨찾기 에셋 목록 작성 및 관리하기

즐겨찾기 에셋 관리

대규모 사이트의 경우 인식 가능한 모든 에셋의 전체 목록을 사용하기가 불편할 수 있습니다. 이러한 경우 자주 사용하는 에셋을 즐겨찾기 목록에 추가하고, 관련된 에셋을 그룹으로 묶고, 용도를 나타내는 별칭을 붙이면 [에셋] 패널에서 에셋을 찾기가 쉬워집니다.

참고: 즐겨찾기 에셋은 디스크에 저장되는 별도의 파일이 아니라 사이트 목록의 에셋에 대한 참조입니다. Dreamweaver는 사이트 목록에서 즐겨찾기 목록에 표시되는 에셋을 추적합니다.

[에셋] 패널의 작업 중 대부분은 사이트 목록과 즐겨찾기 목록에서 동일합니다. 그러나 일부 작업은 즐겨찾기 목록에서만 수행할 수 있습니다.

즐겨찾기 에셋 추가 또는 제거하기

[에셋] 패널에서 사이트의 즐겨찾기 목록에 에셋을 추가하는 방법은 여러 가지가 있습니다.

즐겨찾기 목록에 색상이나 URL을 추가하려면 별도의 단계를 수행해야 합니다. 사이트 목록에는 새 색상이나 URL을 추가할 수 없습니다. 사이트 목록에는 사이트에서 이미 사용되고 있는 에셋만 포함됩니다.

참고: 템플릿과 라이브러리 항목에는 즐겨찾기 목록이 없습니다.

참조

111페이지의 "에셋 패널 개요"

203페이지의 "색상 선택기 사용하기"

즐겨찾기 목록에 에셋 추가하기

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [에셋] 패널의 사이트 목록에서 하나 이상의 에셋을 선택한 다음 [즐겨찾기에 추가] 버튼 을 클릭합니다.
- [에셋] 패널의 사이트 목록에서 하나 이상의 에셋을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [즐겨찾기에 추가]를 선택합니다.
- [파일] 패널에서 하나 이상의 파일을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [즐겨찾기에 추가]를 선택합니다. [에셋] 패널의 범주에 해당하지 않는 파일은 Dreamweaver에서 무시됩니다.
- [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 요소를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴의 명령을 선택하여 요소를 즐겨찾기 범주에 추가합니다.

  텍스트의 컨텍스트 메뉴에는 텍스트에 링크가 연결되었는지 여부에 따라 [색상 즐겨찾기에 추가] 또는 [URL 즐겨찾기에 추가]가 표시됩니다. [에셋] 패널의 범주 중 하나에 맞는 요소만 추가할 수 있습니다.

즐겨찾기 목록에 새 색상 또는 URL 추가하기

1. [에셋] 패널에서 색상 또는 URL 범주를 선택합니다.
2. 패널 위쪽에서 [즐겨찾기] 옵션을 선택합니다.
3. [새 색상] 또는 [새 URL] 버튼 을 클릭합니다.
4. 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 색상 선택기로 색상을 선택한 다음 필요한 경우 색상에 별칭을 지정합니다.

색상을 선택하지 않고 색상 선택기를 닫으려면 Esc 키를 누르거나 색상 선택기 위쪽에 있는 회색 막대를 클릭합니다.

- [새 URL 추가] 대화 상자에 URL 및 별칭을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

즐겨찾기 목록에서 에셋 제거

1. [에셋] 패널 위쪽에서 [즐겨찾기] 옵션을 선택합니다.
2. 즐겨찾기 목록에서 하나 이상의 에셋 또는 폴더를 선택합니다.
3. [즐겨찾기에서 제거] 버튼 을 클릭합니다.

에셋은 즐겨찾기 목록에서 제거되어도 사이트 목록에는 계속 나타납니다. 즐겨찾기 폴더를 제거하면 폴더와 폴더의 모든 내용이 제거됩니다.

즐겨찾기 에셋의 별칭 만들기

#999900 대신 사용하는 PageBackgroundColor와 같은 별칭은 즐겨찾기 목록의 에셋에만 지정할 수 있습니다. 사이트 목록에서는 실제 파일 이름 또는 색상 및 URL의 경우 실제 값이 유지됩니다.

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 해당 에셋이 포함된 범주를 선택합니다.

2 패널 위쪽에서 [즐겨찾기] 옵션을 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [에셋] 패널에서 에셋 이름 또는 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [별칭 편집]을 선택합니다.
- 에셋 이름을 한 번 클릭하고 잠시 후 다시 클릭합니다. 이때 두 번 클릭하면 편집을 위해 항목이 열리므로 두 번 클릭하지 마십시오.

4 에셋의 별칭을 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

참조

111페이지의 “에셋 패널 개요”

즐겨찾기 폴더에서 에셋 그룹화하기

에셋을 즐겨찾기 폴더에 넣어도 디스크 상에서 에셋의 파일 위치는 변경되지 않습니다.

1 [에셋] 패널 위쪽에서 [즐겨찾기] 옵션을 선택합니다.

2 [새 즐겨찾기 폴더] 버튼 을 클릭합니다.

3 폴더의 이름을 입력한 다음, Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

4 에셋을 폴더로 드래그합니다.

라이브러리 항목 작업

라이브러리 항목 만들기

라이브러리 항목은 웹 사이트 전체에서 자주 재사용하거나 업데이트하려는 요소입니다.

참조

110페이지의 “라이브러리 항목”

선택 항목을 기반으로 라이브러리 항목 만들기

1 문서 윈도우에서 라이브러리 항목으로 저장할 부분을 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- +선택 항목을 [라이브러리] 범주 로 드래그합니다.
- [라이브러리] 범주 아래쪽에 있는 [새 라이브러리 항목] 버튼 을 클릭합니다.

- [수정] > [라이브러리] > [라이브러리에 객체 추가]를 선택합니다.

3 새 라이브러리 항목의 이름을 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

Dreamweaver에서 각 라이브러리 항목은 사이트의 로컬 루트 폴더에 있는 Library 폴더에 파일 확장명이 .lbi인 별도의 파일로 저장됩니다.

빈 라이브러리 항목 만들기

1 문서 윈도우에 선택된 항목이 없어야 합니다.

선택된 항목이 있으면 해당 항목이 새 라이브러리 항목에 놓이게 됩니다.

2 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

3 패널 아래쪽에 있는 [새 라이브러리 항목] 버튼 을 클릭합니다.

4 항목이 선택된 상태에서 항목 이름을 입력한 다음 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 누릅니다.

문서에 라이브러리 항목 삽입

페이지에 라이브러리 항목을 추가하면 라이브러리 항목에 대한 참조와 함께 실제 내용이 문서에 삽입됩니다.

1 삽입 포인터를 문서 윈도우에 놓습니다.

2 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [에셋] 패널의 라이브러리 항목을 [문서] 윈도우로 드래그합니다.

라이브러리 항목에 대한 참조를 제외하고 문서에 항목 내용만 삽입하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 채로 항목을 [에셋] 패널 밖으로 드래그합니다. 이 방법으로 항목을 삽입하면 문서에서 항목을 편집할 수 있지만 라이브러리 항목을 사용하는 페이지를 업데이트할 때 문서가 업데이트되지는 않습니다.

- 라이브러리 항목을 선택하고 [삽입]을 클릭합니다.

라이브러리 항목 편집 및 문서 업데이트

라이브러리 항목을 편집할 때 해당 항목을 사용하는 모든 문서를 업데이트할 수 있습니다. 바로 업데이트하지 않더라도 문서와 라이브러리 항목의 연결 상태가 유지되므로 나중에 업데이트할 수 있습니다.

항목의 이름을 변경하여 항목과 문서 또는 템플릿 사이의 연결을 끊고 사이트의 라이브러리에서 항목을 삭제한 다음 누락된 라이브러리 항목을 다시 만들 수 있습니다.

참고: 라이브러리 항목을 편집하는 경우 [CSS 스타일] 패널을 사용할 수 없습니다. 라이브러리 항목에는 body 요소만 포함될 수 있는데 CSS 스타일 시트 코드는 문서의 head 섹션에 삽입되기 때문입니다. 라이브러리 항목에 body 태그나 해당 속성은 포함될 수 없으므로 [페이지 속성] 대화 상자도 사용할 수 없습니다.

라이브러리 항목 편집

1 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

2 라이브러리 항목을 선택합니다.

3 [편집] 버튼 을 클릭하거나 라이브러리 항목을 두 번 클릭합니다.

Dreamweaver에서 라이브러리 항목을 편집할 수 있는 문서 창과 비슷한 새 창이 열립니다. 회색 배경은 문서가 아닌 라이브러리 항목을 편집하고 있음을 나타냅니다.

4 원하는 대로 변경한 다음 저장합니다.

5 로컬 사이트에서 라이브러리 항목이 사용된 문서를 업데이트할지 여부를 지정합니다. 즉시 업데이트하려면 [업데이트]를 선택합니다. [업데이트 안함]을 선택하면 [수정] > [라이브러리] > [현재 페이지 업데이트] 또는 [페이지 업데이트]를 선택할 때까지 문서가 업데이트되지 않습니다.

현재 문서를 업데이트하여 모든 라이브러리 항목의 현재 버전 사용

❖ [수정] > [라이브러리] > [현재 페이지 업데이트]를 선택합니다.

특정 라이브러리 항목을 사용하는 모든 문서 또는 사이트 전체 업데이트

1 [수정] > [라이브러리] > [페이지 업데이트]를 선택합니다.

2 [찾는 위치] 팝업 메뉴에서 업데이트 대상을 지정합니다.

- 선택한 사이트의 모든 페이지를 업데이트하여 모든 라이브러리 항목의 현재 버전을 사용하려면 [사이트 전체]를 선택한 다음 바로 옆의 팝업 메뉴에서 사이트 이름을 선택합니다.
- 현재 사이트에서 라이브러리 항목이 사용된 모든 페이지를 업데이트하려면 [사용된 파일]을 선택한 다음 바로 옆의 팝업 메뉴에서 라이브러리 항목 이름을 선택합니다.

3 [업데이트] 옵션에 [라이브러리 항목]이 선택되어 있는지 확인합니다.


템플릿을 동시에 업데이트하려면 [템플릿]도 선택합니다.

4 [시작]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 지정한 대로 파일이 업데이트됩니다. [로그 보기] 옵션을 선택한 경우 Dreamweaver에서 파일 업데이트에 성공했는지 여부 및 기타 정보를 보여 주는 보고서가 생성됩니다.

라이브러리 항목 이름 변경

1 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

2 라이브러리 항목을 선택한 다음 다시 클릭합니다. 이때 두 번 클릭하면 편집을 위해 항목이 열리므로 두 번 클릭하지 마십시오.

3 새 이름을 입력합니다.

4 다른 곳을 클릭하거나 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

5 [업데이트] 또는 [업데이트 안함]을 선택하여 항목이 사용된 문서를 업데이트할지 여부를 지정합니다.

라이브러리에서 라이브러리 항목 삭제

라이브러리 항목을 삭제하면 Dreamweaver의 라이브러리에서 항목이 제거되지만 항목이 사용된 문서의 내용은 변경되지 않습니다.

1 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

2 라이브러리 항목을 선택합니다.

3 [삭제] 버튼을 클릭하거나 Delete 키를 누른 다음 항목을 삭제할지 여부를 확인합니다.

중요: 라이브러리 항목을 삭제하는 경우 실행 취소 명령을 사용하여 항목을 복구할 수 없습니다. 그러나 항목을 다시 만들 수는 있습니다.

누락되거나 삭제된 라이브러리 항목 다시 만들기

1 문서 중 하나에서 항목 인스턴스를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [다시 생성] 버튼을 클릭합니다.

라이브러리 항목 강조 표시 사용자 정의

강조 표시 환경 설정으로 라이브러리 항목의 강조 색상을 사용자 정의하고 강조 표시를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

참조

203페이지의 “색상 선택기 사용하기”

라이브러리 항목의 강조 색상 변경

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자의 왼쪽 목록에서 강조 표시 범주를 선택합니다.

3 [라이브러리 항목] 색상 상자를 클릭한 다음 색상 선택기를 사용하여 강조 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 16진수 값을 입력합니다.

4 강조 색상을 [문서] 윈도우에 표시하려면 [표시]를 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 강조 표시 표시하거나 숨기기

❖ [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다. 강조 표시를 숨기려면 [보이지 않는 요소]의 선택을 해제합니다.

라이브러리 항목 속성 편집

속성 관리자를 사용하여 라이브러리 항목을 편집을 위해 열거나, 선택한 라이브러리 항목을 해당 소스 파일에서 떼어내거나, 현재 선택한 라이브러리 항목으로 다른 항목을 덮어쓸 수 있습니다.

1 문서에서 라이브러리 항목을 선택합니다.

2 [속성 관리자]([윈도우] > [속성])에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

소스 라이브러리 항목의 소스 파일 이름 및 위치를 표시합니다. 이 정보는 편집할 수 없습니다.

열기 편집을 위해 라이브러리 항목의 소스 파일을 엽니다. 이는 [에셋] 패널에서 항목을 선택하고 [편집] 버튼을 클릭하는 것과 같습니다.

원본에서 떼어내기 선택된 라이브러리 항목과 소스 파일 간의 링크를 끊습니다. 문서에서 떼어낸 항목을 편집할 수는 있지만 이러한 항목은 더 이상 라이브러리 항목이 아니며 원본을 변경할 때 업데이트되지 않습니다.

다시 생성 원본 라이브러리 항목을 현재 선택한 내용으로 덮어씁니다. 원본 라이브러리 항목이 누락되거나 실수로 삭제된 경우 이 옵션을 사용하여 라이브러리 항목을 다시 만듭니다.

라이브러리 항목을 문서에서 편집 가능 상태로 만들기

문서에 라이브러리 항목을 추가한 경우 해당 페이지에서만 항목을 편집하려면 문서의 항목과 라이브러리 간의 링크를 끊어야 합니다. 라이브러리 항목의 인스턴스를 편집 가능 상태로 만들고 나면 해당 인스턴스는 라이브러리 항목을 변경할 때 업데이트되지 않습니다.

1 현재 문서에서 라이브러리 항목을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [원본에서 떼어내기]를 클릭합니다.

라이브러리 항목의 비헤이비어 편집하기

라이브러리 항목의 비헤이비어를 편집하려면 먼저 문서에 항목을 삽입한 다음 항목을 해당 문서에서 편집 가능한 상태로 만들어야 합니다. 변경한 후에는 라이브러리 항목을 다시 만들어 라이브러리의 항목을 문서에서 편집한 항목으로 바꿀 수 있습니다.

1 라이브러리 항목이 포함된 문서를 엽니다.

라이브러리 항목의 이름과 여기에 포함된 태그를 정확히 적어 둡니다. 나중에 이 정보가 필요합니다.

2 라이브러리 항목을 선택하고 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [원본에서 떼어내기]를 클릭합니다.

3 비헤이비어가 연결된 요소를 선택합니다.

4 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 변경할 액션을 두 번 클릭합니다.

5 표시되는 대화 상자에서 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

6 [에셋] 패널에서 [라이브러리] 범주 를 선택합니다.

7 원본 라이브러리 항목의 이름을 대/소문자를 구분하여 정확히 적어 둔 다음 항목을 선택하고 [삭제] 버튼을 클릭합니다.

8 [문서] 윈도우에서 라이브러리 항목을 구성하는 모든 요소를 선택합니다.

원본 라이브러리 항목에 있는 것과 정확히 동일한 요소를 선택해야 합니다.

9 [에셋] 패널에서 [새 라이브러리 항목] 버튼 을 클릭한 다음 동일한 철자와 대/소문자를 사용하여 삭제한 항목과 같은 이름으로 새 이름을 지정합니다.

10 사이트의 다른 문서에서 라이브러리 항목을 업데이트하려면 [수정] > [라이브러리] > [페이지 업데이트]를 선택합니다.

11 [찾는 위치] 팝업 메뉴에서 [사용된 파일]을 선택합니다.

12 바로 옆의 팝업 메뉴에서 방금 만든 라이브러리 항목의 이름을 선택합니다.

13 [업데이트] 옵션에서 [라이브러리 항목]이 선택되었는지 확인한 다음 [시작]을 클릭합니다.

14 업데이트가 완료되면 [닫기]를 클릭합니다.

참조

310페이지의 “JavaScript 비헤이비어 사용”

6장: CSS를 사용하여 페이지 만들기

Adobe® Dreamweaver® CS4은 CSS(Cascading Style Sheet)를 사용하여 웹 페이지의 스타일 및 레이아웃을 만드는 데 유용한 여러 가지 기능을 제공합니다.

CSS(Cascading Style Sheet)의 이해

CSS(Cascading Style Sheet)

CSS(Cascading Style Sheet)는 웹 페이지의 내용이 나타나는 모양을 제어하는 서식 적용 규칙을 모은 것입니다. CSS를 사용하여 페이지 서식을 지정하면 실제 내용과 표시 내용을 분리할 수 있습니다. 페이지 내용(HTML 코드)은 HTML 파일에 있고, 코드 표시를 정의하는 CSS 규칙은 다른 파일(외부 스타일 시트)이나 HTML 문서의 다른 부분(일반적으로 head 섹션)에 있습니다. 내용과 표시를 분리하면 변경을 수행할 때마다 모든 페이지의 속성을 업데이트하지 않아도 되므로 중앙에서 사이트의 모양을 보다 쉽게 관리할 수 있습니다. 또한 내용과 표시를 분리하면 HTML 코드를 간결하게 정리할 수 있으므로 브라우저 로드 시간이 단축되고 화면 판독기 등에서의 내비게이션이 단순화되어 액세스 가능성이 향상됩니다.

CSS를 사용하면 정확한 페이지 모양을 보다 유연하게 제어할 수 있습니다. 또한 굵게, 기울임체, 밑줄, 텍스트 그림자, 텍스트 색상 및 배경색, 링크 색상 및 링크 밑줄 등의 특정 글꼴 및 글꼴 크기를 비롯하여 많은 텍스트 속성을 제어할 수 있습니다. CSS를 사용하여 글꼴을 제어하면 여러 브라우저에서 페이지 레이아웃과 모양을 일관되게 적용할 수 있다는 장점도 있습니다.

이러한 텍스트 서식을 적용하는 것 외에도, 웹 페이지에 있는 블록 수준 요소의 서식과 위치를 제어할 수도 있습니다. 블록 수준 요소는 독립적인 내용 부분으로 대부분의 경우 HTML에서 새 행으로 구분되고 하나의 블록으로 서식 지정되어 표시됩니다. 예를 들어, h1 태그 p 태그 및 div 태그를 사용하면 웹 페이지에 블록 수준 요소를 만들 수 있습니다. 블록 수준 요소의 여백과 테두리를 설정하여 특정 위치에 배치하고 배경색을 추가하거나 주위에 부동 텍스트를 설정하는 등의 작업을 수행할 수 있습니다. CSS를 사용한 페이지 레이아웃 지정의 기본은 블록 수준 요소를 조작하는 것입니다.

CSS(Cascading Style Sheet)를 이해하는 데 도움이 되는 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0152_kr를 참조하십시오.

참조

160페이지의 “div 태그 사용하기”

144페이지의 “CSS를 사용한 페이지 레이아웃”

CSS 자습서 이해하기

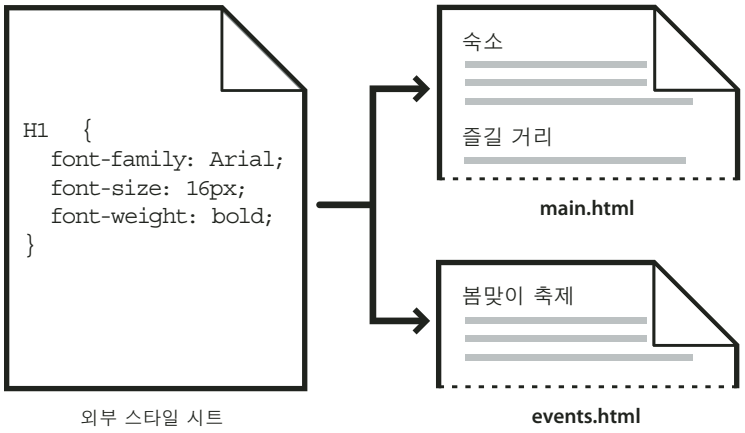
CSS 규칙

CSS 서식 적용 규칙은 선택기와 선언(대부분의 경우 선언 블록)의 두 부분으로 구성되어 있습니다. 선택기는 서식이 지정된 요소를 식별하는 용어(예: p, h1,클래스 이름, ID)입니다. 선언 블록은 스타일 속성을 정의합니다. 다음 예제에서 h1은 선택기이고, 중괄호({}) 사이에 있는 모든 값은 선언 블록입니다.

```
h1 {
font-size: 16 pixels;
font-family: Helvetica;
font-weight:bold;
}
```

개별 선언은 속성(예: font-family)과 값(예: Helvetica)이라는 두 부분으로 구성됩니다. 이전 CSS 규칙에서 h1 태그에 사용하기 위해 특정 스타일을 만들었습니다. 이 스타일에 연결된 모든 h1 태그의 텍스트는 16픽셀 크기의 굵은 Helvetica 글꼴로 표시됩니다.

규칙 또는 규칙 모음에서 가져온 스타일은 실제 텍스트와 구분된 위치에 있으며, 그 서식은 보통 외부 스타일시트에 있거나 HTML 문서의 헤드 부분에 있습니다. 따라서 h1 태그의 한 가지 규칙을 여러 태그에 한 번에 적용할 수 있으며, 외부 스타일시트의 경우에는 이 규칙을 서로 다른 페이지의 여러 태그에 한 번에 적용할 수 있습니다. 이런 식으로 CSS는 매우 쉬운 업데이트 기능을 제공합니다. 한곳에서 CSS 규칙을 업데이트하면 정의된 스타일을 사용하는 모든 요소의 서식이 새 스타일로 자동 업데이트됩니다.



Dreamweaver에서는 다음과 같은 유형의 스타일을 정의할 수 있습니다.

- **클래스 스타일** - 페이지의 한 요소 또는 여러 요소에 스타일 속성을 적용할 수 있습니다.
- **HTML 태그 스타일** - h1과 같은 특정 태그의 서식을 재정의합니다. h1 태그의 CSS 스타일을 만들거나 변경하면 h1 태그를 사용하여 서식을 적용한 모든 텍스트가 즉시 업데이트됩니다.
- **고급 스타일** - 특정 요소 조합에 대한 서식을 재정의하거나, CSS에서 허용하는 다른 선택기 양식에 대한 서식을 재정의합니다. 예를 들어, td h2 선택기는 표 셀 내에 h2 헤더가 나타날 때마다 적용됩니다. 고급 스타일은 또한 특정 id 속성을 포함하는 태그의 서식도 재정의합니다. 예를 들어, #myStyle로 정의된 스타일은 속성-값 쌍 id="myStyle"을 포함하는 모든 태그에 적용됩니다.

CSS 규칙은 다음 위치에 있을 수 있습니다.

외부 CSS 스타일 시트 HTML 파일이 아닌 별도의 외부 CSS(.css) 파일에 저장된 CSS 규칙의 모음입니다. 문서의 헤드 섹션에서 링크 또는 @import 규칙을 사용하여 이 파일을 웹 사이트의 여러 페이지에 링크할 수 있습니다.

내부(포함) CSS 스타일 시트 HTML 문서의 헤드 부분에 있는 style 태그에 포함된 CSS 규칙 모음입니다.

인라인 스타일 HTML 문서 전체에서 특정 태그 인스턴스 내에 정의됩니다. 인라인 스타일은 사용하지 않는 것이 좋습니다.

Dreamweaver는 기존 문서에 정의된 스타일이 CSS 스타일 지침을 따르는 경우 이를 인식합니다. Dreamweaver는 또한 적용된 대부분의 스타일을 직접 디자인 뷰로 렌더링합니다. 하지만 브라우저 창에서 문서를 미리 볼 경우 가장 정확한 실제 모습으로 페이지를 렌더링합니다. 일부 CSS 스타일은 Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera, Apple Safari 또는 기타 브라우저에서 서로 다르게 렌더링되며, 일부 브라우저에서 지원되지 않는 CSS 스타일도 있습니다.

Dreamweaver의 O'Reilly CSS 참조 설명서를 보려면 [도움말] > [참조]를 선택한 다음 [참조] 패널의 팝업 메뉴에서 [O'Reilly CSS Reference]를 선택합니다.

참조

136페이지의 "클래스 스타일 적용, 제거 및 이름 변경"

캐스케이드 스타일

캐스케이드는 브라우저에서 웹 페이지의 특정 요소에 대한 스타일을 최종적으로 표시하는 방법을 가리키는 용어입니다. 세 가지 소스 즉, 페이지 제작자가 만든 스타일 시트, 사용자가 정의한 스타일 선택 사항(있는 경우) 및 브라우저 자체의 기본 스타일에 따라 웹 페이지에 나타나는 스타일이 결정됩니다. 이전 항목에는 웹 페이지 및 해당 페이지에 첨부된 스타일 시트의 제작자로서 웹 페이지의 스타일을 만드는 방법이 설명되어 있습니다. 그러나 브라우저에도 웹 페이지의 렌더링 방법이 지정된 고유의 기본 스타일 시트가 있으며 사용자는 웹 페이지의 표시가 변경되도록 선택하여 브라우저를 사용자 정의할 수 있습니다. 이러한 세 가지 소스의 규칙을 함께(또는 단계적으로) 적용하여 웹 페이지를 최적의 방법으로 렌더링하는 과정을 통해 웹 페이지의 최종적인 모양이 결정됩니다.

일반적인 태그 즉, 단락 태그 또는 <p> 태그를 통해 이 개념을 설명하겠습니다. 기본적으로 브라우저에는 단락 텍스트 즉, HTML 코드의 <p> 태그 사이에 위치하는 텍스트에 대한 글꼴 및 글꼴 크기를 정의하는 스타일 시트가 있습니다. 예를 들어 Internet Explorer에서 단락 텍스트를 비롯한 모든 본문 텍스트는 기본적으로 Times New Roman, Medium 글꼴로 표시됩니다.

그러나 웹 페이지의 제작자는 단락 글꼴 및 글꼴 크기에 대한 브라우저의 기본 스타일을 재정의하는 스타일 시트를 만들 수 있습니다. 예를 들어 웹 페이지 제작자는 스타일 시트에 다음과 같은 규칙을 만들 수 있습니다.

```
p {
font-family: Arial;
font-size: small;
}
```

사용자가 페이지를 로드하면 제작자가 브라우저의 단락 텍스트 기본 설정을 재정의한 대로 단락 글꼴 및 글꼴 크기가 설정됩니다.

사용자는 각자의 용도에 가장 적합하게 브라우저 디스플레이가 사용자 정의되도록 선택할 수 있습니다. 예를 들어 사용자는 Internet Explorer에서 페이지 글꼴이 너무 작은 경우 [보기] > [텍스트 크기] > [가장 크게]를 선택하여 페이지 글꼴을 보다 읽기 쉬운 크기로 확대할 수 있습니다. 위에서 예로 든 경우에 한해 결론을 내린다면 단락 글꼴 크기에 대한 기본 브라우저 스타일 및 웹 페이지의 제작자가 만든 단락 스타일 모두 사용자의 선택에 따라 재정의할 수 있습니다.

상속은 캐스케이드의 또 다른 중요한 부분입니다. 웹 페이지의 요소 대부분의 속성은 상속됩니다. 예를 들어 단락 태그는 본문 태그의 특정 속성을 상속하며 불릿 목록 태그는 단락 태그의 특정 속성을 상속합니다. 스타일 시트에 다음과 같은 규칙을 만든 경우를 가정해 봅니다.

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
```

본문 태그의 위와 같은 속성은 단락 태그로 상속되므로 웹 페이지의 모든 단락 텍스트 및 단락 태그의 속성을 상속하는 텍스트는 Arial 및 기울임체로 표시됩니다. 그러나 이러한 규칙을 보다 명확하게 할 수 있으며 상속에 대한 표준 법칙을 재정의하는 스타일을 만들 수도 있습니다. 예를 들어 스타일 시트에 다음과 같은 규칙을 만드는 경우를 가정해 봅니다.

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
p {
font-family: Courier;
font-style: normal;
}
```

Courier 일반(기울임체가 아님) 글꼴로 표시되는 단락 텍스트(단락 태그의 속성을 상속하는 텍스트 포함)를 **제외한** 나머지 모든 본문 텍스트는 Arial 및 기울임체로 표시됩니다. 기술적인 면에서 고찰하면 단락 태그에는 본문 태그에 설정된 속성이 상속되지만 자체에 정의된 속성이 있으므로 상속된 속성은 무시됩니다. 즉, 페이지 요소는 일반적으로 위로부터 속성을 상속하지만 태그에 직접 적용된 속성이 있으면 상속에 대한 표준 법칙이 항상 재정의됩니다.

위에서 언급된 모든 요소의 조합과 CSS 특이성(특정 CSS 규칙별로 서로 다른 가중치를 부여하는 체계) 및 CSS 규칙의 순서에 따라 최종적으로 복잡한 캐스케이드가 만들어집니다. 이 캐스케이드에서 우선 순위가 낮은 속성은 우선 순위가 높은 항목에 의해 재정의됩니다. 캐스케이드, 상속 및 특이성을 제어하는 규칙에 대한 자세한 내용은 www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html을 방문하여 확인하십시오.

텍스트 서식 적용 및 CSS

기본적으로 Dreamweaver에서는 CSS(Cascading Style Sheet)를 사용하여 텍스트 서식을 적용합니다. 속성 관리자 또는 메뉴 명령을 사용하여 텍스트에 스타일을 적용하면 CSS 규칙이 만들어지고 현재 문서의 헤드에 포함됩니다.

[CSS 스타일] 패널에서 CSS 규칙과 속성을 만들고 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널은 속성 관리자보다 훨씬 강력한 편집기로서, 규칙이 문서 헤드에 포함되거나 외부 스타일 시트에 포함되는지 여부에 관계없이 현재 문서에 대해 정의된 모든 CSS 규칙을 표시합니다. CSS를 만들고 편집하는 주 도구로 속성 관리자보다 [CSS 스타일] 패널을 사용하는 것이 좋습니다. 코드가 보다 쉽게 유지 관리할 수 있도록 정리되기 때문입니다.

사용자가 만든 스타일 및 스타일 시트 외에 Dreamweaver에 포함된 스타일 시트를 사용하여 문서에 스타일을 적용할 수도 있습니다.

CSS를 사용하여 텍스트 서식을 적용하는 방법에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0153_kr을 참조하십시오.

참조

206페이지의 “텍스트 추가 및 서식 적용”

126페이지의 “CSS 스타일 패널”

130페이지의 “새 CSS 규칙 만들기”

CSS로 텍스트 서식 적용 자습서

대표 CSS 속성

CSS 사양에서는 **대표 CSS 속성**이라는 축약된 구문을 사용하여 스타일을 만드는 것이 가능합니다. 대표 CSS 속성을 사용하면 단일 선언으로 여러 속성의 값을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, font 속성을 설정하면 한 줄에 font-style, font-variant, font-weight, font-size, line-height 및 font-family 속성을 설정할 수 있습니다.

대표 CSS 속성을 사용할 때 유의해야 할 점은 대표 CSS 속성에서 생략된 값에는 기본값이 할당된다는 점입니다. 따라서 같은 태그에 둘 이상의 CSS 규칙을 할당하면 페이지가 잘못 표시될 수 있습니다.

예를 들어, 다음의 h1 규칙에서는 긴 형식의 CSS 구문을 사용하고 있습니다. font-variant, font-stretch, font-size-adjust 및 font-style 속성에 기본값이 할당되었습니다.

```
h1 {
font-weight: bold;
font-size: 16pt;
line-height: 18pt;
font-family: Arial;
font-variant: normal;
font-style: normal;
font-stretch: normal;
font-size-adjust: none
}
```

이 규칙을 하나의 대표 속성으로 다시 작성하면 다음과 같습니다.

```
h1 { font: bold 16pt/18pt Arial }
```

대표 속성 표기법으로 작성하면 생략된 값에는 자동으로 기본값이 할당됩니다. 따라서 위의 대표 속성 예제에서는 font-variant, font-style, font-stretch 및 font-size-adjust 태그가 생략되어 있습니다.

CSS 구문의 대표 속성 형식과 긴 형식을 모두 사용하여 여러 위치에서 스타일을 정의하는 경우(예: HTML 페이지에도 포함시키고 외부 스타일 시트에서도 가져오는 경우) 대표 규칙의 생략된 속성이 다른 규칙에 명시적으로 설정된 속성을 대체, 즉 **캐스케이딩**할 수 있습니다.

따라서 Dreamweaver에서는 기본적으로 긴 형식의 CSS 표기법을 사용합니다. 따라서 대표 규칙이 긴 형식의 규칙을 무시하여 발생할 수 있는 문제를 방지할 수 있습니다. 대표 CSS 속성 표기법으로 코딩된 웹 페이지를 Dreamweaver에서 열 경우 Dreamweaver는 새 CSS 규칙을 긴 형식으로 작성한다는 점에 유의하십시오. [환경 설정] 대화 상자(Windows에서는 [편집] > [환경 설정], Macintosh에서는 [Dreamweaver] > [환경 설정])의 [CSS 스타일] 범주에서 CSS 편집 환경 설정을 변경하여 Dreamweaver에서 CSS 규칙을 만들고 편집하는 방식을 지정할 수 있습니다.

참고: [CSS 스타일] 패널은 긴 표기법만 사용하여 규칙을 만듭니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하여 페이지나 CSS 스타일 시트를 만들 때는 직접 코딩한 대표 CSS 규칙이 긴 형식을 사용하여 만든 규칙을 대체할 수 있다는 점에 유의하십시오. 따라서 스타일을 직접 만들 때는 긴 형식의 CSS 표기법을 사용하십시오.

CSS 만들기 및 관리

CSS 스타일 패널

[CSS 스타일] 패널을 사용하여 현재 선택한 페이지 요소에 영향을 주는 CSS 규칙과 속성([현재] 모드) 또는 전체 문서에 영향을 주는 규칙과 속성([모두] 모드)을 추적할 수 있습니다. 패널의 위에 있는 전환 버튼을 사용하여 두 모드 간에 전환할 수 있습니다. [CSS 스타일] 패널에서는 [모두] 모드와 [현재] 모드 모두에서 CSS 속성을 수정할 수도 있습니다.

현재 모드와 모두 모드의 CSS 스타일 패널에 대한 정보가 다음 두 단원에 나와 있습니다.

현재 모드의 CSS 스타일 패널

[현재] 모드에서 [CSS 스타일] 패널에는 문서에서 현재 선택한 항목에 대한 CSS 속성을 표시하는 [선택 항목 요약] 구역, 선택한 속성의 위치를 표시하거나 선택 항목에 따라 선택한 태그의 규칙을 계단식으로 배열하는 [규칙] 구역, 선택 항목에 적용되는 규칙의 CSS 속성을 편집할 수 있는 [속성] 구역 등의 3개 구역이 표시됩니다.



구역의 크기는 구역 사이의 경계선을 드래그하여 조정할 수 있고 열의 크기는 구분선을 드래그하여 조정할 수 있습니다.

[선택 항목 요약] 구역에는 활성화된 문서에서 현재 선택한 항목의 CSS 속성 요약과 값이 표시됩니다. 요약은 선택 항목에 직접 적용되는 모든 규칙의 속성을 보여 줍니다. 설정된 속성만 표시됩니다.

예를 들어, 다음 규칙은 클래스 스타일과 태그(이 경우 단락) 스타일을 만듭니다.

```
.foo{
color: green;
font-family: 'Arial';
}
p{
font-family: 'serif';
font-size: 12px;
}
```

문서 윈도우에서 .foo 클래스 스타일로 단락 텍스트를 선택할 경우 두 규칙이 선택 항목에 적용되므로 [선택 항목 요약] 구역에 두 규칙에 대한 상대적인 속성이 표시됩니다. 이 경우 [선택 항목 요약] 구역에 다음 속성 목록이 표시됩니다.

```
font-size: 12px
font-family: 'Arial'
color: green
```

[선택 항목 요약] 구역은 특이성의 오름차순으로 속성을 정렬합니다. 위 예제에서 태그 스타일은 글꼴 크기를 정의하고 클래스 스타일은 기본 글꼴과 색상을 정의합니다. 클래스 선택기의 특이성이 태그 선택기보다 높으므로 클래스 스타일에서 정의된 기본 글꼴은 태그 스타일에서 정의된 기본 글꼴을 무시합니다. CSS 특이성에 대한 자세한 내용을 보려면 www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html을 참조하십시오.

[규칙] 구역에 선택 영역에 따라 [정보] 뷰와 [규칙] 뷰의 두 가지 뷰가 표시됩니다. [정보] 뷰(기본 뷰)에서 이 구역에는 선택한 CSS 속성을 정의하는 규칙 이름과 이 규칙이 들어 있는 파일 이름이 표시됩니다. [규칙] 뷰에서 이 구역에는 현재 선택 항목에 직간접적으로 적용된 규칙의 계단식 배열이나 계층 구조가 표시됩니다. 규칙이 직접 적용되는 태그가 오른쪽 열에 나타납니다. [규칙] 구역의 오른쪽 위 모서리에 [정보 표시] 및 [계단식 배열 표시] 버튼을 클릭하여 두 뷰 사이를 전환할 수 있습니다.

[선택 항목 요약] 구역에서 속성을 선택한 경우 정의하는 규칙의 모든 속성이 [속성] 구역 아래에 표시됩니다. [규칙] 뷰를 선택한 경우 [규칙] 구역에서 정의 규칙도 선택됩니다. 예를 들어, 기본 글꼴, 글꼴 크기 및 색상을 정의하는 .maintext 규칙이 있는 경우 [선택 항목 요약] 구역에서 이러한 속성을 선택하면 [속성] 구역에 .maintext 규칙으로 정의된 모든 속성이 표시되고 [규칙] 구역에 선택한 .maintext 규칙이 표시됩니다. 또한 [규칙] 구역의 규칙을 선택하면 해당 규칙의 속성이 [속성] 구역에 표시됩니다. 그러면 [속성] 구역을 사용하여 CSS가 현재 문서에 포함되었는지 또는 연결된 스타일 시트를 통해 링크되었는지 여부에 관계없이 CSS를 빨리 수정할 수 있습니다. 기본적으로 [속성] 구역에는 이미 설정된 속성이 알파벳순으로 표시됩니다.

[속성] 구역을 다른 두 가지 뷰로 표시되도록 선택할 수 있습니다. [범주] 뷰는 글꼴, 배경, 블록, 테두리 등의 범주로 그룹화된 속성을 표시합니다. 설정된 속성은 각 범주의 위쪽에 파란색 텍스트로 표시됩니다. [목록] 뷰는 사용 가능한 모든 속성을 알파벳순으로 표시하고 설정된 속성을 파란색 텍스트로 위에 정렬합니다. 뷰 사이를 전환하려면 [속성] 구역의 왼쪽 아래 모서리에 있는 [범주 보기 표시], [목록 보기 표시] 또는 [설정된 속성만 표시] 버튼을 클릭하십시오.

모든 뷰에서 설정된 속성은 파란색으로 표시되며 선택한 요소와 관련이 없는 속성은 빨간색 취소선으로 표시됩니다. 관련이 없는 규칙 위에 마우스 포인터를 올려 놓으면 속성이 해당 규칙과 무관한 이유를 설명하는 메시지가 표시됩니다. 우선 순위가 낮거나 상속되지 않은 속성은 일반적으로 관련되지 않습니다.

[속성] 구역에서 변경한 모든 내용은 곧바로 적용되기 때문에 변경한 결과를 미리 볼 수 있습니다.

참조

129페이지의 “CSS 스타일 패널 열기”

모두 모드의 CSS 스타일 패널

[모두] 모드에서 [CSS 스타일] 패널에는 [모든 규칙] 구역(위쪽)과 [속성] 구역(아래쪽)이 표시됩니다. [모든 규칙] 구역에는 현재 문서에 정의된 규칙 목록과 현재 문서에 연결된 스타일 시트에 정의된 모든 규칙이 표시됩니다. [속성] 구역을 사용하여 [모든 규칙] 구역에서 선택한 규칙의 CSS 속성을 편집할 수 있습니다.



구역의 크기는 구역 사이의 경계선을 드래그하여 조정할 수 있고 속성 열의 크기는 구분선을 드래그하여 조정할 수 있습니다.

[모든 규칙] 구역에서 규칙을 선택할 경우 해당 규칙에 적용되는 모든 속성은 [속성] 구역에 정의됩니다. 그러면 [속성] 구역을 사용하여 CSS가 현재 문서에 포함되었는지 또는 연결된 스타일 시트를 통해 링크되었는지 여부에 관계없이 CSS를 빠르게 수정할 수 있습니다. 기본적으로 [속성] 구역에는 이전에 설정된 속성만 알파벳순으로 표시됩니다.

속성을 다른 두 가지 뷰로 표시되도록 선택할 수 있습니다. [범주] 뷰는 글꼴, 배경, 블록, 테두리 등의 범주로 그룹화된 속성을 표시합니다. 설정된 속성은 각 범주의 위쪽에 파란색 텍스트로 표시됩니다. [목록] 뷰는 사용 가능한 모든 속성을 알파벳순으로 표시하고 설정된 속성을 파란색 텍스트로 위에 정렬합니다. 뷰 사이를 전환하려면 [속성] 구역의 왼쪽 아래 모서리에 있는 [범주 보기 표시], [목록 보기 표시] 또는 [설정된 속성만 표시] 버튼을 클릭하십시오. 모든 뷰에서 설정된 속성은 파란색으로 표시됩니다.

[속성] 구역에서 변경한 모든 내용은 곧바로 적용되기 때문에 변경한 결과를 미리 볼 수 있습니다.

참조

129페이지의 “CSS 스타일 패널 열기”

CSS 스타일 패널 버튼 및 뷰

[모두] 모드와 [현재] 모드 모두에서 [CSS 스타일] 패널에는 [속성] 구역(아래 구역)의 뷰를 변경할 수 있는 다음과 같은 3개의 버튼이 포함됩니다.



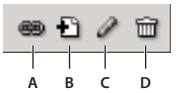
A. 범주 뷰 **B.** 목록 뷰 **C.** 설정된 속성 뷰

범주 뷰 Dreamweaver에서 지원하는 CSS 속성은 여덟 가지 범주 즉, 글꼴, 배경, 블록, 테두리, 상자, 목록, 배치 및 확장명으로 구분합니다. 각 범주의 속성은 축소가 가능한 목록에 포함되어 있으며, 이 목록은 해당 이름 옆에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭하여 확장하거나 축소할 수 있습니다. 설정된 속성이 목록 위쪽에 나타납니다(파란색).

목록 뷰 Dreamweaver에서 지원하는 모든 CSS 속성을 알파벳순으로 표시합니다. 설정된 속성이 목록 위쪽에 나타납니다(파란색).

설정된 속성 뷰 설정된 속성만 표시됩니다. [설정된 속성 뷰]는 기본 뷰입니다.

[모두] 모드와 [현재] 모드 모두에서 [CSS 스타일] 패널에는 다음 버튼도 들어 있습니다.



A. 스타일 시트 첨부 **B.** 새 CSS 규칙 **C.** 스타일 편집 **D.** CSS 규칙 삭제

스타일 시트 첨부 [외부 스타일 시트 링크] 대화 상자를 엽니다. 링크하거나 현재 문서로 가져올 외부 스타일 시트를 선택합니다.

새 CSS 규칙 만들려는 스타일 유형을 선택할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 예를 들어, 클래스 스타일을 만들려면 HTML 태그를 다시 정의하거나 CSS 선택기를 정의합니다.

스타일 편집 현재 문서나 외부 스타일 시트의 스타일을 편집할 수 있는 대화 상자를 엽니다.

CSS 규칙 삭제 선택한 규칙 또는 속성을 [CSS 스타일] 패널에서 제거하고 해당 스타일이 적용된 모든 요소에서 서식을 제거합니다. 그러나 해당 스타일에서 참조하는 클래스나 ID 속성을 제거하지는 않습니다. [CSS 규칙 삭제] 버튼을 사용하여 연결된 CSS 스타일 시트를 분리하거나 연결을 끊을 수도 있습니다.

[CSS 스타일] 패널을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭하여(Macintosh) CSS 스타일 시트 명령에 사용할 옵션이 있는 컨텍스트 메뉴를 엽니다.

CSS 스타일 패널 열기

[CSS 스타일] 패널에서는 CSS 스타일을 표시, 생성, 편집 및 제거할 수 있을 뿐만 아니라 문서에 외부 스타일 시트를 첨부할 수 있습니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택합니다.
- Shift+F11을 누릅니다.
- 속성 관리자에서 [CSS] 버튼을 클릭합니다.

CSS 스타일 환경 설정하기

CSS 스타일 환경 설정은 Dreamweaver에서 CSS 스타일을 정의하는 코드의 작성 방법을 제어합니다. CSS 스타일은 작업하기 편리한 대표 속성 형태로 작성할 수 있습니다. 그러나 일부 이전 버전의 브라우저에서는 대표 속성을 정확하게 변환하지 못하는 경우도 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [범주] 목록에서 [CSS 스타일]을 선택합니다.

2 적용할 CSS 스타일 옵션을 설정합니다.

대표 속성을 사용하여 CSS 규칙을 생성할 경우 Dreamweaver에서 대표 속성으로 작성하는 CSS 스타일 속성을 선택할 수 있습니다.

대표 속성을 사용하여 CSS 규칙을 편집할 경우 Dreamweaver에서 기존 스타일을 대표 속성으로 재작성할지 여부를 제어할 수 있습니다.

모든 스타일을 그대로 두려면 [원본에서 대표 속성 사용 시]를 선택합니다.

[대표 속성 사용]에서 선택한 속성의 대표 속성으로 스타일을 재작성하려면 [위의 설정에 따라]를 선택합니다.

CSS 패널 두 번 클릭 시 CSS 규칙을 편집하는 데 사용하는 도구를 선택할 수 있습니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

새 CSS 규칙 만들기

CSS 규칙을 만들어 HTML 태그의 서식이나 class 또는 ID 속성으로 식별되는 텍스트 범위의 서식을 자동으로 적용할 수 있습니다.

1 문서에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 한 가지를 수행하여 [새 CSS 규칙] 대화 상자를 엽니다.

- [서식] > [CSS 스타일] > [새 스타일]을 선택합니다.
- [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])에서 패널 오른쪽 아래에 있는 [새 CSS 규칙] (+) 버튼을 클릭합니다.
- 문서 윈도우에서 텍스트를 선택하고 CSS 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [대상 규칙] 팝업 메뉴에서 [새 CSS 규칙]을 선택한 다음 [규칙 편집] 버튼을 클릭하거나 속성 관리자에서 옵션을 선택하여(예: [굵게] 버튼 클릭) 새 규칙을 시작합니다.

2 [새 CSS 규칙] 대화 상자에서 다음과 같이 만들려는 CSS 규칙에 대한 선택기 유형을 지정합니다.

- HTML 요소에 class 속성으로 적용할 수 있는 사용자 정의 스타일을 만들려면 [선택기 유형] 팝업 메뉴에서 [클래스] 옵션을 선택한 다음 [선택기 이름] 텍스트 상자에 스타일 이름을 입력합니다.

참고: 클래스 이름은 마침표로 시작해야 하며 모든 문자와 숫자를 조합해서 사용할 수 있습니다(예: .myhead1). 이름을 마침표로 시작하지 않으면 Dreamweaver에서 자동으로 마침표를 입력합니다.

- 특정 ID 속성을 포함하는 태그의 서식을 정의하려면 [선택기 유형] 팝업 메뉴에서 [ID] 옵션을 선택한 다음 [선택기 이름] 텍스트 상자에 containerDIV와 같은 고유한 ID를 입력합니다.

참고: ID는 파운드(#) 기호로 시작해야 하며 모든 문자와 숫자를 조합해서 사용할 수 있습니다(예: #myID1). 이름을 파운드 기호로 시작하지 않으면 Dreamweaver에서 자동으로 파운드 기호를 입력합니다.

- 특정 HTML 태그의 기본 서식을 다시 정의하려면 [선택기 유형] 팝업 메뉴에서 [태그] 옵션을 선택한 다음 [선택기 이름] 텍스트 상자에 HTML 태그를 입력하거나 팝업 메뉴에서 하나를 선택합니다.
- 두 개 이상의 태그, 클래스 또는 ID에 동시에 영향을 주는 복합 규칙을 정의하려면 [복합] 옵션을 선택하고 복합 규칙에 대한 선택기를 입력합니다. 예를 들어 **div p**를 입력하는 경우 div 태그의 모든 p 요소는 규칙의 영향을 받습니다. 설명 텍스트 영역은 선택기를 추가 또는 삭제할 때 규칙에 영향을 받는 요소를 정확히 설명합니다.

3 규칙을 정의할 위치를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- 문서에 이미 연결되어 있는 스타일 시트에 규칙을 추가하려면 스타일 시트를 선택합니다.
- 외부 스타일 시트를 만들려면 [새 스타일 시트 파일]을 선택합니다.
- 현재 문서에 스타일을 포함시키려면 [이 문서만]을 선택합니다.

4 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 새 CSS 규칙에 설정하려는 스타일 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

5 스타일 속성 설정이 끝나면 [확인]을 클릭합니다.

참고: 스타일 옵션을 설정하지 않고 [확인]을 클릭하면 새로운 빈 규칙이 작성됩니다.

CSS 속성 설정하기

텍스트 글꼴, 배경 이미지 및 배경색, 간격 및 레이아웃 속성, 목록 요소 모양 등 CSS 규칙의 속성을 정의할 수 있습니다. 새 규칙을 만든 다음 속성을 설정합니다.

CSS 유형 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [유형] 범주를 사용하여 CSS 스타일의 기본 글꼴과 유형 설정을 정의합니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [유형]을 선택한 다음 스타일 속성을 설정합니다.

다음 중 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Font-family 스타일의 글꼴을 설정합니다. 브라우저는 사용자의 시스템에 설치된 첫 번째 글꼴을 사용하여 텍스트를 표시합니다. Internet Explorer 3.0과 호환되게 하려면 Windows 글꼴을 목록의 앞쪽에 나열합니다. [Font-family] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Font-size 텍스트의 크기를 정의합니다. 숫자와 측정 단위를 선택하여 특정 크기를 선택하거나, 상대적인 크기를 선택할 수 있습니다. 픽셀 단위를 선택하면 브라우저에서 텍스트가 왜곡되지 않습니다. [Font-size] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Font-style [Normal], [Italic] 또는 [Oblique]를 글꼴 스타일로 지정합니다. 기본 설정은 [Normal]입니다. [스타일] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Line-height 텍스트를 배치하는 행의 높이를 설정합니다. 이 설정을 일반적으로 줄 간격이라고 합니다. [Normal]을 선택하여 행 높이를 글꼴 크기에 따라 자동으로 계산하거나, 정확한 값을 입력하고 측정 단위를 선택합니다. [Line-height] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Text-decoration 텍스트에 underline, overline 또는 line-through을 추가하거나 텍스트를 깜빡이게(blink) 합니다. 일반 텍스트의 기본 설정은 [none]입니다. 링크의 기본 속성은 [underline]입니다. 링크 설정을 [none]으로 지정할 경우 특수한 클래스를 정의하여 링크의 밑줄을 제거할 수 있습니다. [기타 스타일] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Font-weight 글꼴의 굵은 문자에 특정한 값이나 상대적인 값을 적용합니다. [normal]은 400에 해당하고 [Bold]는 700에 해당합니다. [Font-weight] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Font-variant 텍스트를 작은 대문자로 설정합니다. Dreamweaver의 문서 윈도우에는 이 속성이 표시되지 않습니다. Internet Explorer에서는 [Font-variant] 속성이 지원되지만 Navigator에서는 지원되지 않습니다.

Text-transform 선택 영역에 포함된 각 단어의 첫 번째 문자를 대문자로 설정하거나(capitalize) 텍스트를 모두 대문자(upper case) 또는 소문자(lower case)로 설정합니다. [upper case/lower case] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Color 텍스트 색상을 설정합니다. [Color] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 배경 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [배경] 범주를 사용하여 CSS 스타일의 배경 설정을 정의합니다. 웹 페이지의 모든 요소에 배경 속성을 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트 뒤, 표, 페이지 등의 페이지 요소에 배경색이나 배경 이미지를 추가하는 스타일을 만듭니다. 배경 이미지의 위치를 설정할 수도 있습니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [배경]을 선택한 후 스타일 속성을 설정합니다.

다음 중 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Background-Color 요소의 배경색을 설정합니다. [Background-Color] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Background-Image 요소의 배경 이미지를 설정합니다. [Background-Image] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Background-repeat 배경 이미지 반복 여부와 반복 방식을 지정합니다. [Background-repeat] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

- [No Repeat]는 요소의 시작 부분에 이미지를 한 번만 표시합니다.
- [Repeat]는 이미지를 요소의 뒤에 수평 및 수직 방향으로 바둑판식으로 배열합니다.
- [Repeat-x]와 [Repeat-y]는 각각 이미지를 수평이나 수직 띠 모양으로 표시합니다. 이미지는 요소의 테두리 안에 맞게 잘립니다.

참고: [Repeat] 속성을 사용하여 ***body*** 태그를 재정의하고 바둑판식으로 배열되거나 반복되지 않는 배경 이미지를 설정합니다.

Background-attachment 배경 이미지를 원래 위치에 고정할지 아니면 내용과 함께 스크롤할지 지정합니다. 일부 브라우저에서는 [fixed] 옵션도 [scroll] 옵션으로 처리합니다. Internet Explorer에서는 이 속성이 지원되지만 Netscape Navigator에서는 지원되지 않습니다.

Background Position(X) 및 Background Position(Y) 배경 이미지의 처음 위치를 요소를 기준으로 지정합니다. 이 속성은 배경 이미지를 수직(Y)및 수평(X) 방향 모두에 대해 가운데에 정렬할 때 사용할 수 있습니다. [Background-attachment] 속성이 [fixed]이면 위치는 요소가 아닌 문서 윈도우에 대한 상대적인 위치로 지정됩니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 블록 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [블록] 범주를 사용하여 태그와 속성의 간격 및 정렬 설정을 정의합니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [블록]을 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다. 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Word-spacing 단어 사이의 간격을 설정합니다. 특정 값을 설정하려면 팝업 메뉴에서 [value]를 선택하고 숫자 값을 입력합니다. 두 번째 팝업 메뉴에서 px, pt 등의 측정 단위를 선택합니다.

참고: 음수 값을 지정할 수도 있지만 그럴 경우 브라우저에 따라 다르게 보입니다. Dreamweaver의 문서 윈도우에는 이 속성이 표시되지 않습니다.

Letter-spacing 문자 사이의 간격을 늘리거나 줄입니다. 문자 사이의 간격을 줄이려면 -4와 같은 음수 값을 지정합니다. 문자 간격 설정은 정렬된 텍스트 설정을 무시합니다. [Letter-spacing] 속성은 Internet Explorer 4 이상 및 Netscape Navigator 6에서 지원됩니다.

Vertical-align 해당 요소의 수직 정렬 방식을 지정합니다. Dreamweaver에서는 이 속성이 <img> 태그에 적용된 경우에만 문서 윈도우에 이 속성을 표시합니다.

Text-align 요소 안에서 텍스트가 정렬되는 방식을 설정합니다. [Text-align] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Text-indent 첫 번째 텍스트 행의 들여쓰기 간격을 지정합니다. 음수를 지정하여 내어쓰기를 할 수도 있지만 그럴 경우 브라우저에 따라 다르게 보입니다. Dreamweaver에서는 해당 태그가 블록 수준의 요소에 적용된 경우에만 문서 윈도우에 이 속성을 표시합니다. [Text-indent] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

White-space 요소 안의 공백을 처리하는 방법을 지정합니다. [normal], [pre] 및 [nowrap] 옵션 중에서 선택합니다. [normal]은 공백을 축소하고, [pre]은 텍스트가 pre 태그로 둘러싸여 있는 것처럼 공백을 처리합니다. 즉, 스페이스, 탭, 리턴을 포함한 모든 공백들을 그대로 둡니다. [nowrap]은 br 태그가 있을 때에만 텍스트 줄을 바꾸도록 지정합니다. Dreamweaver의 문서 윈도우에는 이 속성이 표시되지 않습니다. [White-space] 속성은 Netscape Navigator와 Internet Explorer 5.5에서 지원됩니다.

Display 요소 표시 여부와 표시 방법을 지정합니다. [none]이 할당된 요소는 표시되지 않습니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 상자 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [상자] 범주를 사용하여 페이지의 요소 배치를 제어하는 태그와 속성의 설정을 정의합니다.

패딩 및 여백 설정을 적용할 때 요소의 각 측면에 설정을 적용하거나 [모두 동일] 설정을 사용하여 요소의 각 측면에 같은 설정을 적용할 수 있습니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [상자]를 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다. 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Width 및 Height 요소의 폭과 높이를 설정합니다.

Float 텍스트, AP div, 표 등의 다른 요소를 주위에 배치할 요소의 측면을 설정합니다. 일반적으로 다른 요소가 부동 요소 주위를 둘러싸게 됩니다. [Float] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Clear AP 요소를 허용하지 않는 측면을 정의합니다. 지운 측면에 AP 요소가 나타나면, clear 설정이 있는 요소가 그 아래로 이동합니다. [clear] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

Padding 요소의 내용과 테두리 사이의 간격(테두리가 없는 경우에는 여백) 크기를 지정합니다. 요소의 각 측면에 패딩을 설정하려면 [모두 동일] 옵션의 선택을 해제합니다.

모두 동일 패딩 속성을 적용할 요소의 Top, Right, Bottom, Left에 동일한 패딩 속성을 설정합니다.

Margin 요소 테두리 사이의 간격(테두리가 없는 경우에는 패딩) 크기를 지정합니다. Dreamweaver에서는 이 속성이 단락, 머리글, 목록 등의 블록 수준 요소에 적용된 경우에만 문서 윈도우에 이 속성을 표시합니다. 요소의 각 측면에 여백을 설정하려면 [모두 동일]의 선택을 해제합니다.

모두 동일 여백 속성을 적용할 요소의 Top, Right, Bottom, Left에 동일한 여백 속성을 설정합니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 테두리 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [테두리] 범주를 사용하여 요소 테두리의 폭, 색상, 스타일 등의 설정을 정의합니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [테두리]를 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다. 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

List-style-type 테두리의 스타일 모양을 설정합니다. 스타일이 표시되는 방식은 브라우저에 따라 다릅니다. 요소의 각 측면에 테두리 스타일을 설정하려면 [모두 동일]의 선택을 해제합니다.

모두 동일 요소의 위, 오른쪽, 아래, 왼쪽 테두리에 동일한 테두리 스타일 속성을 적용합니다.

Width 요소의 테두리 두께를 설정합니다. [Width] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다. 요소의 각 측면에 테두리 스타일을 설정하려면 [모두 동일]의 선택을 해제합니다.

모두 동일 요소의 Top, Right, Bottom, Left 테두리에 동일한 테두리 폭을 적용합니다.

Color 테두리 색상을 설정합니다. 각 측면의 색상을 별도로 설정할 수 있지만 그럴 경우 브라우저에 따라 다르게 보입니다. 요소의 각 측면에 테두리 색상을 설정하려면 [모두 동일]의 선택을 해제합니다.

모두 동일 요소의 Top, Right, Bottom, Left 테두리에 동일한 테두리 색상을 적용합니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 목록 속성 정의하기

[CSS 규칙 정의] 대화 상자의 [목록] 범주를 사용하여 목록 태그에 사용할 불릿 크기, 유형 등의 목록 설정을 정의합니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [목록]을 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다. 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

List-style-type 불릿이나 숫자 모양을 설정합니다. [List-style-type] 속성은 두 브라우저에서 모두 지원됩니다.

List-style-image 불릿에 사용할 사용자 정의 이미지를 지정합니다. [탐색](Windows) 또는 [선택](Macintosh)을 클릭하여 이미지를 찾거나 이미지 경로를 입력합니다.

List-style-Position 목록 항목 텍스트의 줄 바꿈 및 들여쓰기(outside) 여부 또는 왼쪽 여백을 기준으로 텍스트의 줄 바꿈(inside) 여부를 설정합니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 배치 속성 정의하기

[배치] 스타일 속성은 페이지에서 선택한 CSS 스타일과 연관된 내용을 배치하는 방법을 결정합니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [배치]를 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다.

다음 중 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Position 브라우저에서 선택한 요소를 배치하는 방법을 다음과 같이 지정합니다.

- **absolute**는 [배치] 상자에 입력한 좌표를 사용하여 가장 가까운 절대 또는 상대 위치 조상이나, 절대 또는 상대 위치 조상이 없는 경우 페이지의 왼쪽 위 모서리에 대한 상대적 위치에 내용을 배치합니다.
- **relative**는 [배치] 상자에 입력한 좌표를 사용하여 문서의 텍스트 흐름에서 블록의 위치에 대한 상대적 위치에 내용 블록을 배치합니다. 예를 들어, 요소의 상대 위치를 각각 20픽셀의 위쪽 및 왼쪽 좌표로 지정하면 요소가 흐름의 일반 위치에서 오른쪽과 아래쪽으로 20픽셀씩 이동합니다. 또한 요소를 좌표의 위쪽, 왼쪽, 오른쪽 또는 아래쪽에 상대적이거나 상대적이지 않게 배치하여 절대 위치 자식의 컨텍스트를 설정할 수 있습니다.
- **fixed**는 [배치] 상자에 입력한 좌표를 사용하여 브라우저의 왼쪽 위 모서리에 대한 상대적 위치에 내용을 배치합니다. 내용은 사용자가 페이지를 스크롤할 때 해당 위치에 고정됩니다.
- **static**은 텍스트 흐름에서 해당 위치에 내용을 배치합니다. 이 위치는 배치 가능한 모든 HTML 요소의 기본 위치입니다.

Visibility 내용의 초기 표시 조건을 지정합니다. visibility 속성을 지정하지 않는 경우, 기본적으로 내용은 부모 태그의 값을 상속합니다. body 태그의 기본 visibility은 [Visible]입니다. 다음 visibility 옵션 중 한 가지를 선택합니다.

- **Inherit**는 내용 부모의 가시성 속성을 상속합니다.
- **Visible**은 부모의 값에 관계없이 내용을 표시합니다.
- **Hidden**은 부모의 값에 관계없이 내용을 숨깁니다.

Z-Index 내용의 겹침 순서를 결정합니다. 높은 Z-Index를 가진 요소가 낮은 Z-Index(또는 인덱스 없음)를 가진 요소 위에 나타납니다. 값은 양수 또는 음수일 수 있습니다. 내용이 절대적으로 배치된 경우 [AP 요소] 패널을 사용하여 간단하게 겹침 순서를 변경할 수 있습니다.

Overflow 컨테이너(예: DIV 또는 P)의 내용이 해당 크기를 초과하는 경우 수행할 작업을 결정합니다. 이러한 속성은 다음과 같이 확장을 제어합니다.

- **Visible**은 모든 내용이 보이도록 컨테이너의 크기를 늘립니다. 컨테이너는 아래쪽과 오른쪽으로 확장됩니다.
- **Hidden**은 컨테이너의 크기를 유지하면서 초과되는 내용을 자릅니다. 스크롤 막대는 제공되지 않습니다.
- **Scroll**은 내용이 컨테이너의 크기를 초과하는지 여부에 관계없이 스크롤 막대를 컨테이너에 추가합니다. 스크롤 막대를 추가하면 동적 환경에서 스크롤 막대가 나타나거나 사라짐에 따라 발생하는 혼동을 막을 수 있습니다. 이 옵션은 문서 윈도우에 나타나지 않습니다.

• **Auto**는 컨테이너의 내용이 경계를 벗어날 때만 스크롤 막대를 표시합니다. 이 옵션은 문서 윈도우에 나타나지 않습니다.

Placement 내용 블록의 위치와 크기를 지정합니다. 브라우저가 위치를 해석하는 방식은 [Position]에서의 설정에 따라 달라집니다. 내용 블록의 내용이 지정한 크기를 초과하면 [크기] 값이 무시됩니다.

위치와 크기의 기본 단위는 픽셀입니다. pc(파이카), pt(포인트), in(인치), mm(밀리미터), cm(센티미터), ems(전각), exs(반각), %(부모 값에 대한 백분율) 단위를 지정할 수도 있습니다. 약어 앞에는 **3mm**와 같이 공백 없이 값을 입력해야 합니다.

Clip 내용에서 보이는 부분을 정의합니다. 클립 영역을 지정하면 JavaScript와 같은 스크립트 언어를 사용하여 이 영역에 액세스하고 와이프(wipe)와 같은 특수 효과를 만드는 속성을 조작할 수 있습니다. 이러한 와이프(wipe) 효과는 [속성 바꾸기] 비헤이비어를 사용하여 설정할 수 있습니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 스타일 확장 속성 정의하기

확장 스타일 속성에는 필터, 페이지 분할 및 포인터 옵션이 포함됩니다.

참고: Dreamweaver에는 여러 가지 다른 확장 속성이 있으며 [CSS 스타일] 패널을 통해 이러한 속성에 액세스할 수 있습니다. [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])을 열고 패널 아래에 있는 [범주 보기 표시] 버튼을 클릭한 다음 [확장] 범주를 확장하면 사용할 수 있는 확장 속성 목록을 쉽게 볼 수 있습니다.

1 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다(Shift+F11).

2 [CSS 스타일] 패널의 위쪽 구역에 있는 기존 규칙 또는 속성을 두 번 클릭합니다.

3 [CSS 규칙 정의] 대화 상자에서 [확장]을 선택한 후 다음과 같은 스타일 속성을 설정합니다. 스타일에 크게 영향을 주지 않는 속성은 비워 둡니다.

Page-break-before 인쇄할 때 해당 스타일로 제어되는 객체의 앞이나 뒤에서 페이지를 나눕니다. 팝업 메뉴에서 설정할 옵션을 선택합니다. 이 옵션은 4.0 브라우저에서는 지원되지 않지만, 4.0 이후 브라우저 버전에서는 지원됩니다.

Cursor 포인터가 해당 스타일로 제어되는 객체 위에 놓일 때 포인터 이미지를 변경합니다. 팝업 메뉴에서 설정할 옵션을 선택합니다. 이 속성은 Internet Explorer 4.0 이상과 Netscape Navigator 6에서 지원됩니다.

Filter 해당 스타일로 제어되는 객체에 흐림, 반전 등의 특수 효과를 적용합니다. 팝업 메뉴에서 효과를 선택합니다.

4 이러한 옵션 설정이 모두 끝나면 패널 왼쪽에서 다른 CSS 범주를 선택하여 다른 스타일 속성을 설정하거나 [확인]을 클릭합니다.

CSS 규칙 편집

문서에 적용한 내부 및 외부 규칙을 모두 손쉽게 편집할 수 있습니다.

문서의 텍스트를 제어하는 CSS 스타일 시트를 편집하면 해당 CSS 스타일 시트에 의해 제어되는 모든 텍스트의 서식이 즉시 재적용됩니다. 외부 스타일 시트에서 편집한 내용은 해당 스타일 시트에 링크된 모든 문서에 적용됩니다.

스타일 시트를 편집하는 데 사용할 외부 편집기를 설정할 수도 있습니다.

CSS 스타일 패널에서 규칙 편집하기(현재 모드)

1 [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택하여 [CSS 스타일] 패널을 엽니다.

2 [CSS 스타일] 패널 위쪽에 있는 [현재] 버튼을 클릭합니다.

3 현재 페이지에서 속성을 표시할 텍스트 요소를 선택합니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

• [선택 항목 요약] 구역에서 속성을 두 번 클릭하여 [CSS 규칙 정의] 대화 상자를 표시한 다음 변경합니다.

• [선택 항목 요약] 구역에서 속성을 선택한 다음 아래에 표시되는 [속성] 구역에서 해당 속성을 편집합니다.

- [규칙] 구역에서 규칙을 선택한 다음 아래에 표시되는 [속성] 구역에서 해당 규칙의 속성을 편집합니다.

참고: Dreamweaver 환경 설정을 변경하여 다른 비헤이비어뿐만 아니라 CSS 편집을 위한 두 번 클릭 비헤이비어도 변경할 수 있습니다.

CSS 스타일 패널에서 규칙 편집하기(모두 모드)

1 [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택하여 [CSS 스타일] 패널을 엽니다.

2 [CSS 스타일] 패널 위쪽에 있는 [모두] 버튼을 클릭합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [모든 규칙] 구역에서 규칙을 두 번 클릭하여 [CSS 규칙 정의] 대화 상자를 표시한 다음 변경합니다.
- [모든 규칙] 구역에서 규칙을 선택한 다음 아래에 표시되는 속성 구역에서 해당 규칙의 [속성]을 편집합니다.
- 모든 규칙 구역에서 규칙을 선택한 다음 CSS 스타일 패널의 오른쪽 아래 모서리에 있는 스타일 편집 버튼을 클릭합니다.

참고: Dreamweaver 환경 설정을 변경하여 다른 비헤이비어뿐만 아니라 CSS 편집을 위한 두 번 클릭 비헤이비어도 변경할 수 있습니다.

CSS 선택기 이름 변경하기

1 [CSS 스타일] 패널([모두] 모드)에서 변경할 선택기를 선택합니다.

2 선택키를 다시 클릭하면 이름을 편집할 수 있습니다.

3 변경한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

참조

214페이지의 “속성 관리자에서 텍스트 속성 설정하기”

규칙에 속성 추가하기

[CSS 스타일] 패널을 사용하여 규칙에 속성을 추가할 수 있습니다.

1 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS])의 [모든 규칙] 구역에서 규칙을 선택하거나([모두] 모드), [선택 항목 요약] 구역에서 속성을 선택합니다([현재] 모드).

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [속성] 구역에서 [설정된 속성만 표시] 뷰가 선택되어 있으면 [속성 추가] 링크를 클릭하고 속성을 추가합니다.
- [속성] 구역에서 [범주] 뷰나 [목록] 뷰가 선택되어 있으면 추가할 속성에 대한 값을 입력합니다.

클래스 스타일 적용, 제거 및 이름 변경

클래스 스타일은 텍스트를 제어하는 태그에 관계없이 문서의 모든 텍스트에 적용할 수 있는 유일한 CSS 스타일 유형입니다. 현재 문서와 관련된 모든 클래스 스타일은 [CSS 스타일] 패널(이름 앞에 마침표 [.]가 나옴)과텍스트 속성 관리자의 [스타일] 팝업 메뉴에 표시됩니다.

대부분의 스타일은 즉시 업데이트되어 나타나지만 스타일이 예상대로 적용되었는지 확인하려면 브라우저에서 해당 페이지를 표시해 보아야 합니다. 같은 텍스트에 둘 이상의 스타일을 적용하면 스타일이 충돌하여 예기치 못한 결과가 발생할 수 있습니다.



외부 CSS 스타일 시트에 정의된 스타일을 미리 볼 때는 페이지를 브라우저에서 미리 볼 때 변경 사항이 반영되도록 스타일 시트를 저장하십시오.

참조

122페이지의 “CSS(Cascading Style Sheet)”

124페이지의 “캐스케이드 스타일”

126페이지의 “CSS 스타일 패널”

CSS 클래스 스타일 적용

1 문서에서 CSS 스타일을 적용할 텍스트를 선택합니다.

전체 단락에 스타일을 적용하려면 해당 단락에 삽입 포인터를 위치시킵니다.

단일 단락 내에서 텍스트 범위를 선택하면 선택한 범위에만 CSS 스타일이 적용됩니다.

CSS 스타일을 적용할 정확한 태그를 지정하려면 문서 윈도우의 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 태그를 선택합니다.

2 클래스 스타일을 적용하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])에서, [모두] 모드를 선택하고, 적용하려는 스타일의 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [적용]을 선택합니다.
- HTML 속성 관리자의 [클래스] 팝업 메뉴에서 적용하려는 클래스 스타일을 선택합니다.
- 문서 윈도우에서, 선택한 텍스트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서[CSS 스타일]을 선택한 다음 적용할 스타일을 선택합니다.
- [서식] > [CSS 스타일]을 선택하고 하위 메뉴에서 적용할 스타일을 선택합니다.

선택 영역에서 클래스 스타일 제거하기

1 스타일을 제거할 객체나 텍스트를 선택합니다.

2 HTML 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [클래스] 팝업 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.

클래스 스타일 이름 변경하기

1 [CSS 스타일] 패널에서 이름을 변경할 CSS 클래스 스타일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [클래스 이름 변경]을 선택합니다.


또는 [CSS 스타일] 패널 옵션 메뉴에서 [클래스 이름 변경]을 선택하여 클래스 이름을 변경할 수도 있습니다.

2 [클래스 이름 변경] 대화 상자에서, 이름을 변경할 클래스가 [클래스 이름 변경] 팝업 메뉴에서 선택한 클래스인지 확인합니다.

3 [새 이름] 텍스트 상자에서 새 클래스의 이름을 새로 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

이름을 변경하는 클래스가 현재 문서의 헤드에 포함되어 있으면 Dreamweaver에서는 현재 문서에 있는 클래스 이름의 모든 인스턴스와 함께 클래스 이름을 변경합니다. 이름을 변경하는 클래스가 외부 CSS 파일에 있으면 Dreamweaver에서는 해당 파일을 열어 클래스 이름을 변경합니다. 또한 Dreamweaver에서는 이전 클래스 이름의 모든 인스턴스를 사이트에서 검색할 수 있도록 사이트 범위의 [찾기 및 바꾸기] 대화 상자를 엽니다.

CSS 규칙 이동하기

Dreamweaver의 CSS 관리 기능을 사용하여 CSS 규칙을 다른 위치로 쉽게 이동할 수 있습니다. 문서 헤드에서 외부 스타일 시트로, 문서 간 또는 외부 CSS 파일 간 등에서 규칙을 이동할 수 있습니다.

참고: 이동하려는 규칙이 대상 스타일 시트의 규칙과 충돌하는 경우 Dreamweaver에서 [동일한 이름을 가진 규칙이 있습니다.] 대화 상자가 표시됩니다. 충돌하는 규칙을 이동하도록 선택한 경우 Dreamweaver에서는 대상 스타일 시트에 있는 충돌하는 규칙의 바로 옆에 이동한 규칙을 배치합니다.

참조

287페이지의 “코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입”

새 스타일 시트로 CSS 규칙 이동하기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [CSS 스타일] 패널에서 이동할 규칙을 선택합니다. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [CSS 규칙 이동]을 선택합니다. 여러 규칙을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 선택할 규칙을 클릭합니다.
- [코드] 뷰에서 이동할 규칙을 선택합니다. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [CSS 스타일] > [CSS 규칙 이동]을 선택합니다.

참고: 규칙의 일부를 선택하면 전체 규칙이 다시 배치됩니다.

2 [외부 스타일 시트로 이동] 대화 상자에서 [새 스타일 시트] 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3 [스타일 시트 파일로 저장] 대화 상자에서 새 스타일 시트 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

[저장]을 클릭하면 Dreamweaver에서는 선택한 규칙과 함께 새 스타일 시트를 저장하고 해당 스타일 시트를 현재 문서에 연결합니다.

[코딩] 툴바를 사용하여 규칙을 이동할 수도 있습니다. [코딩] 툴바는 [코드] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

기존 스타일 시트로 CSS 규칙 이동하기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [CSS 스타일] 패널에서 이동할 규칙을 선택합니다. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [CSS 규칙 이동]을 선택합니다. 여러 규칙을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 선택할 규칙을 클릭합니다.
- [코드] 뷰에서 이동할 규칙을 선택합니다. 선택 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [CSS 스타일] > [CSS 규칙 이동]을 선택합니다.

참고: 규칙의 일부를 선택하면 전체 규칙이 다시 배치됩니다.

2 [외부 스타일 시트로 이동] 대화 상자에서 기존 스타일 시트를 팝업 메뉴에서 선택하거나 기존 스타일 시트를 찾은 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 팝업 메뉴에는 현재 문서에 연결된 모든 스타일 시트가 표시됩니다.

[코딩] 툴바를 사용하여 규칙을 이동할 수도 있습니다. [코딩] 툴바는 [코드] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

CSS 규칙을 드래그하여 재정렬 또는 이동하기

❖ [CSS 스타일] 패널([모두] 모드)에서 규칙을 선택하여 원하는 위치로 드래그합니다. 규칙을 선택한 후 드래그하여 스타일 시트 내에서 재정렬하거나 다른 스타일 시트 또는 문서 헤드로 규칙을 이동합니다.

Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 여러 규칙을 클릭하여 선택하면 한 번에 둘 이상의 규칙을 이동할 수 있습니다.

이동 전에 여러 규칙 선택하기

❖ [CSS 스타일] 패널에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 선택할 규칙을 클릭합니다.

인라인 CSS를 CSS 규칙으로 변환

인라인 스타일은 사용하지 않는 것이 좋습니다. CSS를 보다 산뜻하고 간결하게 만들기 위해 인라인 스타일을 문서의 헤드 또는 외부 스타일 시트 내에 있는 CSS 규칙으로 변환할 수 있습니다.

1 [코드] 뷰([보기] > [코드])에서 변환할 인라인 CSS가 포함된 전체 <style> 태그를 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 [CSS 스타일] > [인라인 CSS를 규칙으로 변환]을 선택합니다.

3 [인라인 CSS 변환] 대화 상자에서 새 규칙의 클래스 이름을 입력하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 CSS 규칙이 표시될 스타일 시트를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.
- 새 CSS 규칙이 표시될 위치로 문서 헤드를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

[코딩] 툴바를 사용하여 규칙을 변환할 수도 있습니다. [코딩] 툴바는 [코드] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

참조

287페이지의 “코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입”

외부 CSS 스타일 시트에 링크하기

외부 CSS 스타일 시트를 편집하면 해당 CSS 스타일 시트에 링크된 모든 문서가 변경 사항을 반영하여 업데이트됩니다. 문서에 있는 CSS 스타일을 내보내어 새 CSS 스타일 시트를 만들고, 외부 스타일 시트에 첨부하거나 링크하여 문서에 있는 스타일을 적용할 수 있습니다.

직접 만들었거나 사이트로 복사해 온 스타일 시트를 페이지에 첨부할 수도 있습니다. 또한 Dreamweaver에는 미리 작성된 스타일 시트가 포함되어 있어 자동으로 사이트로 옮겨지거나 페이지에 첨부할 수 있습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 [CSS 스타일] 패널을 엽니다.

- [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택합니다.
- Shift+F11을 누릅니다.

2 [CSS 스타일] 패널에서 [스타일 시트 첨부] 버튼을 클릭합니다. 패널의 오른쪽 아래 모서리에 있습니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [탐색]을 클릭하여 외부 CSS 스타일 시트를 찾습니다.
- [파일/URL] 상자에 스타일 시트의 경로를 입력합니다.

4 [추가 방식]에서 옵션을 하나 선택합니다.

- 현재 문서에 외부 스타일 시트를 링크하려면 [링크]를 선택합니다. 이 옵션은 HTML 코드로 href 태그 링크를 만들고, 게시된 스타일 시트가 있는 URL을 참조합니다. 이 방식은 Microsoft Internet Explorer와 Netscape Navigator 모두에서 지원됩니다.
- 한 외부 스타일 시트에서 다른 시트로 연결되는 참조를 추가하는 데에는 링크 태그를 사용할 수 없습니다. 스타일 시트를 중첩하려면 가져오기 명령을 사용해야 합니다. 대부분의 브라우저는 스타일 시트에서뿐만 아니라 페이지 내에서도 가져오기 명령을 인식합니다. 외부 스타일 시트에서 규칙이 겹치는 경우 속성 간 충돌 문제를 해결하는 방법은 스타일 시트가 링크되었는지 아니면 페이지로 가져온 것인지에 따라 약간의 차이가 있습니다. 외부 스타일 시트를 링크하지 않고 가져오려는 경우에는 [가져오기]를 선택합니다.

5 [미디어] 팝업 메뉴에서 스타일 시트에 대한 대상 미디어를 지정합니다.

미디어 종속 스타일 시트에 대한 자세한 내용은 World Wide Web Consortium 웹 사이트 (www.w3.org/TR/CSS21/media.html)를 참조하십시오.

6 [미리 보기] 버튼을 클릭하여 해당 스타일 시트의 스타일이 현재 페이지에 적용되는지 확인합니다.

적용된 스타일이 예상과 다르면 [취소]를 클릭하여 해당 스타일 시트를 제거합니다. 페이지는 이전의 모양으로 돌아갑니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

참조

65페이지의 “Dreamweaver 샘플 파일을 기반으로 페이지 만들기”

CSS 스타일 시트 편집하기

일반적으로 CSS 스타일 시트에는 스타일이 여러 개 들어 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하여 CSS 스타일 시트의 개별 규칙을 편집하거나 CSS 스타일 시트에서 직접 작업할 수 있습니다.

1 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])에서 [모두] 모드를 선택합니다.

2 [모든 규칙] 구역에서 편집할 스타일 시트 이름을 두 번 클릭합니다.

3 문서 윈도우에서 원하는 대로 스타일 시트를 수정한 다음 저장합니다.

CSS 코드 포맷

Dreamweaver 인터페이스를 사용하여 CSS 규칙을 만들거나 편집할 때마다 CSS 코드 포맷을 제어하는 환경을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 별도의 행에 모든 CSS 속성 배치, CSS 규칙 간에 빈 행 삽입 등을 수행하도록 환경을 설정할 수 있습니다.

CSS 코드 포맷 환경을 설정하면 새로 만든 모든 CSS 규칙에 선택한 환경 설정이 자동으로 적용됩니다. 그러나 이러한 환경 설정을 개별 문서에 수동으로 적용할 수도 있습니다. 이러한 기능은 포맷이 필요한 이전 HTML 또는 CSS 문서가 있을 경우 유용할 수 있습니다.

참고: 내부 또는 포함된 스타일 시트에서만(인라인 스타일은 아님) CSS 코드 포맷 환경 설정이 CSS 규칙에 적용됩니다.

참조

281페이지의 “코드 포맷 변경”

CSS 코드 포맷 환경 설정하기

1 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자에서 [코드 포맷] 범주를 선택합니다.

3 [고급 포맷] 옆의 [CSS] 버튼을 클릭합니다.

4 [CSS 소스 포맷 옵션] 대화 상자에서 CSS 소스 코드에 적용할 옵션을 선택합니다. 선택한 옵션에 따라 표시되는 CSS의 미리 보기가 아래의 [미리 보기] 윈도우에 나타납니다.

속성 들여쓰기 규칙 내에서 속성의 들여쓰기 값을 설정합니다. 탭 또는 공백을 지정할 수 있습니다.

각 속성을 별도의 행에 규칙 내의 각 속성을 별도의 행에 배치합니다.

여는 중괄호를 별도의 행에 선택기와 분리된 별도의 행에 규칙의 여는 중괄호를 배치합니다.

속성이 한 개 이상인 경우에만 단일 속성 규칙을 동일한 행에 선택기로 배치합니다.

규칙의 모든 선택기를 동일한 행에 규칙의 모든 선택기를 동일한 행에 배치합니다.

규칙 사이의 빈 행 각 규칙 사이에 빈 행을 삽입합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

참고: 또한 CSS 코드 포맷은 [환경 설정] 대화 상자의 [코드 포맷] 범주에서 설정한 [행 분리 형식] 환경 설정을 상속합니다.

CSS 스타일 시트에서 수동으로 CSS 코드 포맷하기

1 CSS 스타일 시트를 엽니다.

2 [명령] > [소스 포맷 적용]을 선택합니다.

CSS 코드 포맷 환경 설정에서 설정한 포맷 옵션이 전체 문서에 적용됩니다. 개별 선택 항목을 포맷할 수는 없습니다.

포함된 CSS 코드 포맷을 수동으로 지정

1 문서 헤드에 CSS가 포함된 HTML 페이지를 엽니다.

2 CSS 코드의 일부를 선택합니다.

3 [명령] > [선택 항목에 소스 포맷 적용]을 선택합니다.

CSS 코드 포맷 환경 설정에서 설정한 포맷 옵션이 문서 헤드의 모든 CSS 규칙에만 적용됩니다.

참고: [명령] > [소스 포맷 적용]을 선택하여 지정한 코드 포맷 환경 설정에 따라 전체 문서를 포맷할 수 있습니다.

브라우저 간 CSS 렌더링 문제 확인

BCC(브라우저 호환성 확인) 기능을 사용하여 특정 브라우저에서 문제가 발생하는 HTML 및 CSS 조합을 찾을 수 있습니다. 열려 있는 파일에서 BCC를 실행하면 Dreamweaver에서는 파일을 검색하여 [결과] 패널에 모든 잠재적 CSS 렌더링 문제를 보고합니다. 1/4, 1/2, 3/4 또는 완전히 채워진 원으로 표시되는 신뢰도 등급은 버그 발생 가능성을 나타냅니다. 1/4만 채워진 원은 발생 가능성이 있음을 나타내고 완전히 채워진 원은 발생 가능성이 매우 높음을 나타냅니다. 또한 Dreamweaver에서는 잠재적인 버그가 발견되면 일반적으로 알려진 브라우저 렌더링 버그를 자세히 설명하는 웹 사이트인 Adobe CSS Advisor에 있는 버그에 대한 설명서 링크를 제공하고 이러한 문제를 해결하기 위한 솔루션을 제공합니다.

기본적으로 BCC 기능에서는 Firefox 1.5, Internet Explorer (Windows) 6.0 및 7.0, Internet Explorer (Macintosh) 5.2, Netscape Navigator 8.0, Opera 8.0 및 9.0, Safari 2.0과 같은 브라우저에 대해 호환성을 확인합니다.

이 기능은 이전 [대상 브라우저 확인] 기능을 대체하지만 이전 기능의 CSS 기능은 유지됩니다. 즉, 새로운 BCC 기능에서도 문서의 코드를 테스트하여 대상 브라우저에서 지원하지 않는 CSS 속성 또는 값이 있는지 확인합니다.

다음과 같은 세 가지 수준의 잠재적인 브라우저 지원 문제가 발생할 수 있습니다.

- 오류는 페이지 일부가 사라지는 경우처럼, CSS 코드가 특정 브라우저에서 심각한 시각적 문제를 일으킬 수 있음을 나타냅니다. 브라우저 지원 문제에 대해 오류가 기본적으로 지정되므로 어떤 경우에는 결과를 알 수 없는 코드도 오류로 표시됩니다.
- 경고는 일부 CSS 코드가 특정 브라우저에서 제대로 표시되지는 않지만 심각한 표시 문제를 일으키지는 않음을 나타냅니다.
- 정보 메시지는 특정 브라우저에서 코드가 지원되지 않지만 시각적으로 아무런 영향을 미치지 않음을 나타냅니다.

브라우저 호환성 확인으로 인해 문서가 변경되지는 않습니다.

참조

302페이지의 “태그 유효성 검사”

CSS Advisor

브라우저 호환성 확인 실행하기

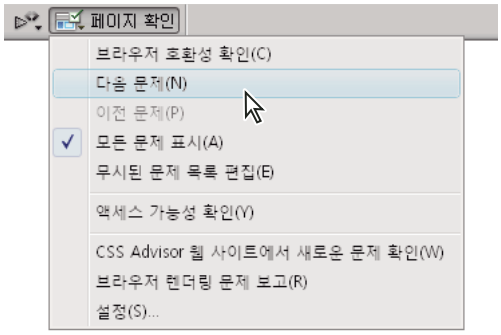
❖ [파일] > [페이지 확인] > [브라우저 호환성]을 선택합니다.

발견된 문제로 인해 영향을 받는 요소 선택하기

❖ [결과] 패널에서 해당 문제를 두 번 클릭합니다.

코드의 다음 또는 이전 문제로 이동하기

❖ [문서] 툴바의 [브라우저 호환성 확인] 메뉴에서 [다음 문제] 또는 [이전 문제]를 선택합니다.



Dreamweaver에서 확인할 브라우저 선택하기

1 [결과] 패널([윈도우] > [결과])에서 [브라우저 호환성 확인] 탭을 선택합니다.

2 [결과] 패널의 왼쪽 위 모서리에 있는 녹색 화살표를 클릭한 다음 [설정]을 선택합니다.

3 확인하려는 각 브라우저 옆의 체크 상자를 선택합니다.

4 선택한 각 브라우저에 대해 해당 팝업 메뉴에서 확인할 최소 버전을 선택합니다.

예를 들어, CSS 렌더링 버그가 Internet Explorer 5.0 이상과 Netscape Navigator 7.0 이상에서 나타나는지 확인하려면 이러한 브라우저 이름 옆의 체크 상자를 선택한 다음 Internet Explorer 팝업 메뉴에서 5.0을 선택하고 Netscape 팝업 메뉴에서 7.0을 선택합니다.

브라우저 호환성 확인에서 문제 제외하기

1 브라우저 호환성 확인을 실행합니다.

2 이후 검사에서 제외할 문제를 [결과] 패널에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭합니다(Macintosh).

3 컨텍스트 메뉴에서 [문제 무시]를 선택합니다.

무시된 문제 목록 편집하기

1 [결과] 패널([윈도우] > [결과])에서 [브라우저 호환성 확인] 탭을 선택합니다.

2 [결과] 패널의 왼쪽 위 모서리에 있는 녹색 화살표를 클릭한 다음 [무시된 문제 목록 편집]을 선택합니다.

3 Exceptions.xml 파일에서 [무시된 문제 목록]에서 삭제하려는 문제를 찾아 삭제합니다.

4 Exceptions.xml 파일을 저장하고 닫습니다.

브라우저 호환성 확인 보고서 저장하기

1 브라우저 호환성 확인을 실행합니다.

2 [결과] 패널의 왼쪽에 있는 [보고서 저장] 버튼을 클릭합니다.

버튼 도구 설명을 보려면 [결과] 패널에서 버튼 위에 커서를 올려놓습니다.

참고: 보고서는 자동으로 저장되지 않습니다. 보고서 복사본을 보관하려면 위의 절차에 따라 저장해야 합니다.

브라우저에서 브라우저 호환성 확인 보고서 보기

1 브라우저 호환성 확인을 실행합니다.

2 [결과] 패널의 왼쪽에 있는 [보고서 탐색] 버튼을 클릭합니다.


버튼 도구 설명을 보려면 [결과] 패널에서 버튼 위에 커서를 올려놓습니다.

Adobe CSS Advisor 웹 사이트 열기

1 [결과] 패널([윈도우] > [결과])에서 [브라우저 호환성 확인] 탭을 선택합니다.

2 패널 오른쪽 아래에 있는 링크 텍스트를 클릭합니다.

디자인 타임 스타일 시트 사용하기

디자인 타임 스타일 시트를 사용하면 Dreamweaver 문서에서 작업하면서 CSS 스타일 시트가 적용된 디자인을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 예를 들면, 이 옵션을 사용하여 페이지를 디자인할 때 Macintosh 전용 또는 Windows 전용 스타일 시트의 효과를 넣거나 뺄 수 있습니다.

디자인 타임 스타일 시트는 문서에서 디자인 작업을 하는 경우에만 적용되고 브라우저 윈도우에 해당 페이지를 표시할 때는 실제로 문서에 첨부되거나 포함된 스타일만 나타납니다.

참고: 스타일 렌더링 툴바를 사용하여 전체 페이지에서 스타일을 설정하거나 해제할 수도 있습니다. 툴바를 표시하려면 [보기] > [도구 막대] > [스타일 렌더링]을 선택합니다. 오른쪽에서 두 번째에 있는 [CSS 스타일 표시 전환] 버튼은 다른 미디어 버튼과는 독립적으로 작동합니다.

디자인 타임 스타일 시트를 사용하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 [디자인 타임 스타일 시트] 대화 상자를 엽니다.

- [CSS 스타일] 패널을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [디자인 타임]을 선택합니다.
- [서식] > [CSS 스타일] > [디자인 타임]을 선택합니다.

2 대화 상자에서 옵션을 설정하여 선택한 스타일 시트를 표시하거나 숨깁니다.

- 디자인 타임에 CSS 스타일 시트를 표시하려면 [디자인 타임에만 표시] 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [스타일 시트 선택] 대화 상자에서 표시할 CSS 스타일 시트를 찾습니다.
- CSS 스타일 시트를 숨기려면 [디자인 타임에 숨김] 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [스타일 시트 선택] 대화 상자에서 숨길 CSS 스타일 시트를 찾습니다.
- 두 목록 중 하나에서 스타일 시트를 제거하려면 제거할 스타일 시트를 클릭한 다음, 해당하는 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

3 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

[CSS 스타일] 패널에서는 선택한 스타일 시트의 이름이 스타일 시트의 상태를 반영하는 표시기("숨김" 또는 "디자인")와 함께 업데이트됩니다.

참조

13페이지의 “스타일 렌더링 툴바 개요”

Dreamweaver 샘플 스타일 시트 사용

Dreamweaver에서는 페이지에 적용하거나 각자 개성적인 스타일을 만드는 데 사용할 수 있는 샘플 스타일 시트를 제공합니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 [CSS 스타일] 패널을 엽니다.

- [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택합니다.

- Shift+F11을 누릅니다.

2 [CSS 스타일] 패널에서 [외부 스타일 시트 첨부] 버튼을 클릭합니다. 패널의 오른쪽 아래 모서리에 있습니다.

3 [외부 스타일 시트 첨부] 대화 상자에서 [샘플 스타일 시트]를 클릭합니다.

4 [샘플 스타일 시트] 대화 상자의 목록 상자에서 스타일 시트를 선택합니다.

목록 상자에서 스타일 시트를 선택하면 미리 보기 창에 선택한 스타일 시트의 텍스트와 색상 서식이 표시됩니다.

5 [미리 보기] 버튼을 클릭하여 스타일 시트를 적용하고 원하는 스타일이 현재 페이지에 제대로 적용되는지 확인합니다.

적용된 스타일이 예상과 다르면 목록에서 다른 스타일 시트를 선택하고 [미리 보기]를 클릭하여 해당 스타일을 표시합니다.

6 Dreamweaver에서 스타일 시트는 기본적으로 사용자가 페이지에 대해 지정한 사이트의 루트 아래 CSS 폴더에 저장됩니다. 해당 폴더가 없으면 Dreamweaver에서 새로 만듭니다. [검색]을 클릭하여 다른 폴더를 찾아 파일을 저장할 수도 있습니다.

7 서식 규칙이 사용자의 디자인 기준에 맞는 스타일 시트를 찾았다면 [확인]을 클릭합니다.

Contribute 사이트에서 CSS 스타일 시트 업데이트하기

Adobe Contribute 사용자는 CSS 스타일 시트를 변경할 수 없습니다. Contribute 사이트의 스타일 시트를 변경하려면 Dreamweaver를 사용합니다.

1 Dreamweaver 스타일 시트 편집 도구를 사용하여 스타일 시트를 편집합니다.

2 사이트에서 작업 중인 모든 Contribute 사용자에게 해당 스타일 시트를 사용하는 페이지를 게시한 다음 이들 페이지를 다시 편집하여 새 스타일 시트를 보도록 통보합니다.

다음은 Contribute 사이트에서 스타일 시트를 업데이트할 때 주의해야 할 사항입니다.

- Contribute 사용자가 스타일 시트를 사용하는 페이지를 편집하는 동안 그 스타일 시트를 변경하면 이 사용자는 페이지를 게시하기 전까지는 스타일 시트의 변경 내용을 볼 수 없습니다.
- 스타일 시트에서 스타일을 삭제하면 해당 스타일 시트를 사용하는 페이지에서는 해당 스타일 이름이 삭제되지 않습니다. 그러나 해당 스타일이 더 이상 존재하지 않으므로 페이지가 Contribute 사용자가 예상한 대로 표시되지 않습니다. 따라서 사용자가 특정 스타일을 적용했을 때 아무런 변화가 없다고 한다면 스타일 시트에서 해당 스타일이 삭제되었을 가능성이 있습니다.

CSS를 사용한 페이지 레이아웃

CSS 페이지 레이아웃

CSS 페이지 레이아웃에서는 웹 페이지의 내용을 구성하는 데 기존의 HTML 표 또는 프레임이 아니라 Cascading Style Sheet 포맷을 사용합니다. CSS 레이아웃의 기본 구성 블록은 대부분의 경우 텍스트, 이미지 및 기타 페이지 요소의 컨테이너로 작동하는 HTML 태그인 div 태그입니다. CSS 레이아웃을 만들 때 페이지에 div 태그를 삽입하고 해당 태그에 내용을 추가하고, 여러 위치에 해당 태그를 배치할 수 있습니다. 표의 행 및 열 내부로 위치가 제한되는 표 셀과 달리 div 태그는 웹 페이지의 모든 위치에 나타날 수 있습니다. x 및 y 좌표를 지정하여 div 태그를 절대적 위치에 배치하거나 다른 페이지 요소로부터의 거리를 지정하여 div 태그를 상대적 위치에 배치할 수 있습니다.

CSS 레이아웃을 만들려면 매우 많은 과정을 거쳐야 하므로 처음부터 끝까지 직접 만드는 것은 어려울 수 있습니다. 부동, 여백, 패딩 및 기타 CSS 속성을 원하는 대로 조합하여 두 개의 열로 구성된 간단한 CSS 레이아웃을 만들 수 있습니다. 또한 브라우저 간 렌더링 문제로 인해 특정 CSS 레이아웃이 일부 브라우저에서만 제대로 표시되고 그 외의 브라우저에서는 잘못 표시될 수 있습니다. Dreamweaver에서는 여러 브라우저에서 작동하는 30개 이상의 미리 디자인된 CSS 레이아웃을 제공하므로 CSS 레이아웃이 포함된 페이지를 쉽게 만들 수 있습니다.

CSS 레이아웃이 포함된 페이지를 만들 때 Dreamweaver에서 제공하는 미리 디자인된 CSS 레이아웃을 사용하는 것이 가장 쉬운 방법이지만 Dreamweaver 절대 위치 요소(AP 요소)를 사용하여 CSS 레이아웃을 만드는 방법도 있습니다. Dreamweaver의 AP 요소는 절대 위치가 지정된 div 태그 또는 기타 다른 태그와 같은 HTML 페이지 요소입니다. 그러나 Dreamweaver AP 요소는 절대 위치가 지정되어 있으므로 브라우저 윈도우의 크기가 변경되어도 페이지에서 위치가 조정되지 않습니다.

고급 사용자의 경우 수동으로 div 태그를 삽입하고 이 태그에 CSS 배치 스타일을 적용하여 페이지 레이아웃을 만드는 방법을 선택할 수도 있습니다.

CSS 페이지 레이아웃 만들기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0155_kr을 참조하십시오.

참조

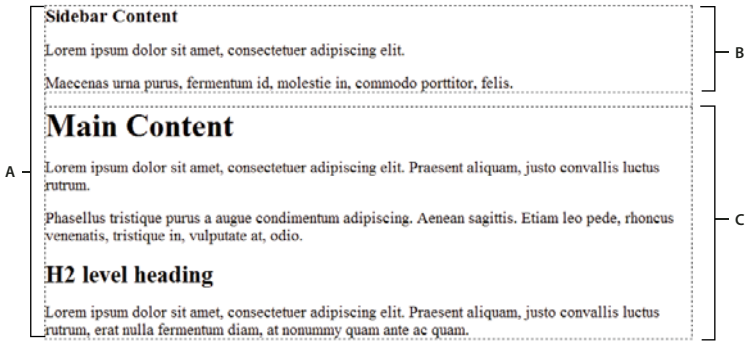
160페이지의 “div 태그 사용하기”

CSS 레이아웃 자습서

CSS 페이지 레이아웃 구조

계속해서 이 단원을 살펴보려면 기본 CSS 개념을 이해하고 있어야 합니다.

CSS 레이아웃의 기본 구성 블록은 대부분의 경우 텍스트, 이미지 및 기타 페이지 요소의 컨테이너로 작동하는 HTML 태그인 div 태그입니다. 다음 예는 세 개의 개별 div 태그 즉, 큰 "컨테이너" 태그 하나와 이 태그 내에 있는 두 개의 다른 태그(사이드바 태그 및 기본 내용 태그)가 포함된 HTML 페이지를 보여 줍니다.



A. 컨테이너 div **B.** 사이드바 div **C.** 기본 내용 div

세 개의 div 태그에 대한 HTML 코드가 다음에 모두 나와 있습니다.

```
<!--container div tag-->
<div id="container">
<!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>

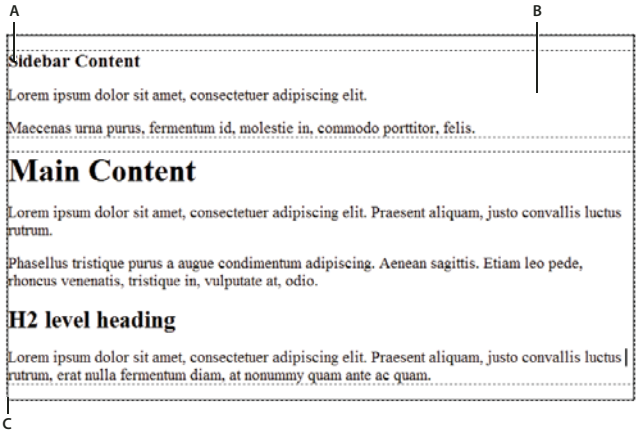
<!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo pede, rhoncus
venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
```

위 예에서는 어떠한 div 태그에도 "스타일"이 연결되어 있지 않습니다. 정의된 CSS 규칙이 없으면 각 div 태그와 그 내용은 페이지의 기본 위치에 삽입됩니다. 그러나 위의 예와 같이 각 div 태그에 고유한 ID가 있는 경우 이 ID를 사용하여 CSS 규칙을 만들고 적용하면 div 태그의 스타일과 위치를 변경할 수 있습니다.

다음 CSS 규칙에서는 페이지의 첫 번째 또는 "컨테이너" div 태그에 대한 스타일 규칙을 만듭니다. 이 CSS 규칙은 문서 헤드에 포함하거나 외부 CSS 파일에 저장할 수 있습니다.

```
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
```

#container 규칙을 통해 컨테이너 div 태그의 스타일을 780픽셀의 폭, 흰색 배경, 페이지의 왼쪽 여백 없음, 두께가 1픽셀인 검정색 실선 테두리, 텍스트 왼쪽 정렬로 지정할 수 있습니다. 컨테이너 div 태그에 규칙을 적용한 결과는 다음과 같습니다.

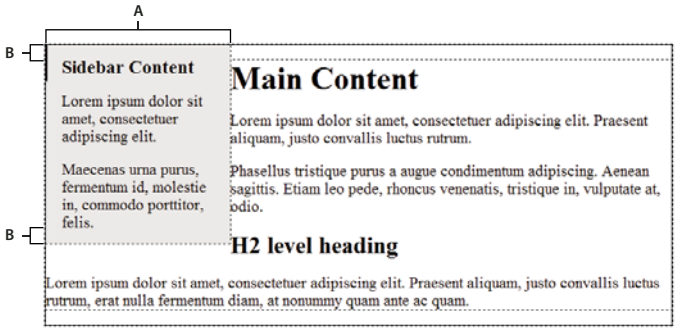


컨테이너 div 태그, 780픽셀, 여백 없음
A. 텍스트 왼쪽 정렬 **B.** 흰색 배경 **C.** 두께 1픽셀의 검정색 실선 테두리

다음 CSS 규칙에서는 사이드바 div 태그의 스타일 규칙을 만듭니다.

```
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
```

#sidebar 규칙을 통해 사이드바 div 태그의 스타일을 200 픽셀의 폭, 회색 배경, 15 픽셀의 위쪽 및 아래쪽 패딩, 10 픽셀의 오른쪽 패딩, 20 픽셀의 왼쪽 패딩으로 지정할 수 있습니다. 기본 패딩 순서는 위쪽-오른쪽-아래쪽-왼쪽 순입니다. 또한 이 규칙을 통해 사이드바 div 태그의 위치를 부동: 왼쪽(사이드바 div 태그를 컨테이너 div 태그의 왼쪽으로 미는 속성)으로 지정할 수 있습니다. 사이드바 div 태그에 규칙을 적용한 결과는 다음과 같습니다.

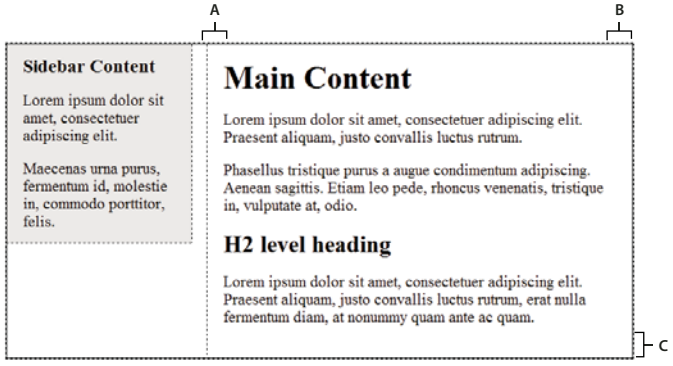


사이드바 div, 왼쪽 부동
A. 폭 200픽셀 **B.** 위쪽 및 아래쪽 패딩, 15픽셀

끝으로 기본 컨테이너 div 태그의 CSS 규칙에 의해 레이아웃이 완성됩니다.

```
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
```

#mainContent 규칙을 통해 기본 내용 div의 스타일을 250 픽셀의 왼쪽 여백(컨테이너 div의 왼쪽과 기본 내용 div의 왼쪽 사이에 250 픽셀의 공간을 삽입하는 속성)으로 지정할 수 있습니다. 또한 이 규칙을 통해 기본 내용 div 태그의 오른쪽, 아래 및 왼쪽에 20 픽셀의 여백을 삽입합니다. mainContent div에 규칙을 적용한 결과는 다음과 같습니다.



기본 내용 div, 250픽셀의 왼쪽 여백
A. 20픽셀의 왼쪽 패딩 **B.** 20픽셀의 오른쪽 패딩 **C.** 20픽셀의 아래쪽 패딩

전체 코드는 다음과 같이 표시됩니다.

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
<style type="text/css">
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
</style>
</head>
<body>
<!--container div tag-->
<div id="container">
    <!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>
    <!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
   <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum.</p>
   <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo pede, rhoncus
venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
   <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
</body>
```

참고: 위의 예제 코드는 Dreamweaver에서 제공하는 미리 디자인된 레이아웃을 사용하여 새 문서를 작성할 때 두 개의 열로 고정된 왼쪽 사이드바를 만드는 단순화된 버전의 코드입니다.

참조

122페이지의 “CSS(Cascading Style Sheet)의 이해”

CSS 레이아웃을 사용하여 페이지 만들기

Dreamweaver에서 새 페이지를 만들 때 이미 CSS 레이아웃이 포함된 페이지를 만들 수 있습니다. Dreamweaver에서 제공하는 30개 이상의 여러 CSS 레이아웃 중 원하는 것을 선택할 수 있습니다. 또한 직접 CSS 레이아웃을 만들어 구성 폴더에 추가하면 해당 레이아웃을 [새 문서] 대화 상자에서 선택할 수 있습니다.

Dreamweaver CSS 레이아웃은 Firefox(Windows 및 Macintosh) 1.0 및 1.5 및 2.0, Internet Explorer(Windows) 5.5, 6.0, 7.0, Opera(Windows 및 Macintosh) 8.0, 9.0 및 Safari 2.0에서 제대로 렌더링됩니다.

참조

62페이지의 “빈 페이지 만들기”

67페이지의 “기본 문서 유형 및 인코딩 설정”

139페이지의 “외부 CSS 스타일 시트에 링크하기”

CSS 레이아웃을 사용하여 페이지 만들기

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [빈 페이지] 범주를 선택합니다. 이 범주가 기본 선택 항목입니다.

3 페이지 형식에서 만들려는 페이지 종류를 선택합니다.

참고: 레이아웃으로 HTML 페이지 형식을 선택해야 합니다. 예를 들어 HTML, ColdFusion®, PHP 등을 선택할 수 있습니다. ActionScript™, CSS, 라이브러리 항목, JavaScript, XML, XSLT 또는 ColdFusion 구성 요소 페이지는 CSS 레이아웃을 사용하여 만들 수 없습니다. [새 문서] 대화 상자의 [기타] 범주에 있는 페이지 형식 역시 CSS 페이지 레이아웃을 포함할 수 없습니다.

4 레이아웃에서 사용할 CSS 레이아웃을 선택합니다. 30개 이상의 여러 레이아웃 중에서 선택할 수 있습니다. 선택한 레이아웃과 이 레이아웃에 대한 간략한 설명을 [미리 보기] 윈도우에서 볼 수 있습니다.

미리 디자인된 CSS 레이아웃은 다음과 같은 유형의 열을 제공합니다.

고정 열 너비가 픽셀로 지정됩니다. 열의 크기가 브라우저의 크기 또는 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 조절되지 않습니다.

탄력적 열 너비가 텍스트 크기에 대해 상대적인 측정 단위(ems)로 지정됩니다. 사이트 방문자가 텍스트 설정을 변경하는 경우 디자인이 적용되지만 브라우저 윈도우의 크기에 따라 변경되지는 않습니다.

유동적 열 너비가 사이트 방문자의 브라우저 폭에 대한 백분율로 지정됩니다. 사이트 방문자가 브라우저 폭을 넓히거나 좁히는 경우 디자인이 적용되지만 사이트 방문자의 텍스트 설정에 따라 변경되지는 않습니다.

혼성 열을 위의 세 가지 옵션의 조합으로 나타납니다. 예를 들어 두 개의 열이 혼성으로 지정된 오른쪽 사이드바 레이아웃의 경우, 브라우저 크기에 따라 조정되는 기본 열과 사이트 방문자의 텍스트 설정 크기에 따라 조정되는 탄력적 오른쪽 열을 포함할 수 있습니다.

5 [DocType] 팝업 메뉴에서 문서 유형을 선택합니다.

6 팝업 메뉴의 [레이아웃 CSS]에서 레이아웃의 CSS 위치를 선택합니다.

헤드에 추가 레이아웃용 CSS가 만들려는 페이지의 헤드에 추가됩니다.

새 파일 만들기 새 외부 CSS 스타일 시트에 레이아웃의 CSS를 추가하고 만드는 페이지에 새 스타일 시트를 연결합니다.

기존 파일에 링크 레이아웃에 필요한 CSS 규칙을 이미 포함하고 있는 기존의 CSS 파일을 지정할 수 있습니다. 이 옵션은 여러 문서에서 동일한 CSS 레이아웃(단일 파일에 포함되는 CSS 규칙)을 사용할 경우 특히 유용합니다.

7 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 팝업 메뉴의 [레이아웃 CSS]에서 [헤드에 추가](기본 옵션)를 선택한 경우 [만들기]를 클릭합니다.
- [레이아웃 CSS] 팝업 메뉴에서 [새 파일 만들기]를 선택한 경우 [만들기]를 클릭한 다음 [스타일 시트 파일로 저장] 대화 상자에서 새 외부 파일의 이름을 지정합니다.
- 팝업 메뉴의 [레이아웃 CSS]에서 [기존 파일에 링크]를 선택한 경우 [스타일 시트 추가] 아이콘을 클릭하고, [외부 스타일 시트 링크] 대화 상자에서 필요한 옵션을 설정하고, [확인]을 클릭하여 [CSS 파일 첨부] 텍스트 상자에 외부 파일을 추가합니다. 그런 다음 [새 문서] 대화 상자에서 [만들기]를 클릭합니다.

참고: [기존 파일에 링크] 옵션을 선택한 경우 지정한 파일에는 CSS 파일에 대한 규칙이 이미 포함되어 있어야 합니다.

레이아웃 CSS를 새 파일에 삽입하거나 기존 파일에 링크하면 Dreamweaver에서는 만드는 HTML 페이지에 해당 파일을 자동으로 링크합니다.

참고: 레이아웃 CSS의 위치로 [새 외부 파일] 또는 [기존 외부 파일]을 선택한 경우에도, IE 렌더링 문제를 해결하도록 돕는 Internet Explorer CCs(조건 주석)는 새 CSS 레이아웃 문서의 헤드에 포함되어 있습니다.

8 (선택 사항) 페이지를 만들 때 CSS 스타일 시트를 새 페이지(CSS 레이아웃에 연결되지 않은 페이지)에 첨부할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 [CSS 파일 첨부] 구역 위에 있는 [스타일 시트 첨부] 아이콘을 클릭하고 CSS 스타일 시트를 선택합니다.

선택 항목 목록에 CSS 레이아웃 추가하기

1 [새 문서] 대화 상자의 선택 항목 목록에 추가할 CSS 레이아웃이 포함된 HTML 페이지를 만듭니다. 레이아웃의 CSS는 HTML 페이지의 헤드에 있어야 합니다.

사용자 정의 CSS 레이아웃과 Dreamweaver에서 제공하는 다른 레이아웃 간에 일관성을 유지하려면 .htm 확장명을 사용하여 HTML 파일을 저장해야 합니다.

2 HTML 페이지를 Adobe Dreamweaver CS4\Configuration\BuiltIn\Layouts 폴더에 추가합니다.

3 (선택 사항) 레이아웃의 미리 보기 이미지(예: .gif 또는 .png 파일)를 Adobe Dreamweaver CS4\Configuration\BuiltIn\Layouts 폴더에 추가합니다. Dreamweaver에서 제공하는 기본 이미지는 227 픽셀(가로) x 193 픽셀(세로)의 PNG 파일입니다.

미리 보기 이미지를 쉽게 추적할 수 있도록 HTML 파일과 동일한 이름으로 지정합니다. 예를 들어, HTML 파일의 이름이 myCustomLayout.htm이면 미리 보기 이미지의 이름은 myCustomLayout.png로 지정합니다.

4 (선택 사항) Adobe Dreamweaver CS4\Configuration\BuiltIn\Layouts_notes 폴더를 열고, 동일한 폴더에서 기존 노트 파일을 복사하여 붙여넣고, 사용자 정의 레이아웃의 복사본 이름을 변경하여 사용자 정의 레이아웃의 노트 파일을 만듭니다. 예를 들어, oneColElsCtr.htm.mno 파일을 복사하여 myCustomLayout.htm.mno로 이름을 변경할 수 있습니다.

5 (선택 사항) 사용자 정의 레이아웃의 노트 파일을 만든 후 해당 파일을 열어 레이아웃 이름, 설명 및 미리 보기 이미지를 지정할 수 있습니다.

Dreamweaver의 AP 요소

절대 위치 요소(AP 요소)는 절대 위치가 지정된 div 태그 또는 기타 다른 태그와 같은 HTML 페이지 요소입니다. AP 요소에는 텍스트, 이미지 또는 HTML 문서의 본문에 배치할 수 있는 다른 모든 내용이 포함될 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 AP 요소를 사용하여 페이지 레이아웃을 구성할 수 있습니다. AP 요소를 서로의 앞뒤에 배치하고, 다른 AP 요소를 표시하는 동안 일부 AP 요소를 숨기고, 화면에서 이동할 수 있습니다. 한 AP 요소에 배경 이미지를 넣은 다음 그 AP 요소 앞에 투명 배경의 텍스트가 포함된 두 번째 AP 요소를 배치할 수 있습니다.

일반적으로 AP 요소는 절대 위치를 가진 div 태그입니다. 이들은 Dreamweaver에서 기본적으로 삽입하는 AP 요소의 하나입니다. 하지만 HTML 요소에 절대 위치를 할당하여 이미지 등의 모든 HTML 요소를 AP 요소로 분류할 수 있다는 점에 유의하십시오. [AP 요소] 패널에는 절대 위치 div 태그뿐 아니라 모든 AP 요소가 나타납니다.

AP div 요소의 HTML 코드

Dreamweaver에서는 div 태그를 사용하여 AP 요소를 만듭니다. [AP Div 그리기] 도구를 사용하여 AP 요소를 그리면 Dreamweaver에서는 div 태그를 문서에 삽입하고 div 및 id 값을 할당합니다. 기본적으로 첫 번째 그린 div는 apDiv1, 두 번째 그린 div는 apDiv2 등으로 할당됩니다. 나중에 [AP 요소] 패널이나 속성 관리자를 사용하여 원하는 이름으로 AP div의 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver에서는 문서 헤드에 포함된 CSS를 사용하여 AP div의 위치를 지정하고 정확한 치수를 할당합니다.

다음은 AP div의 샘플 HTML 코드입니다.

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Sample AP Div Page</title>
<style type="text/css">
<!--
    #apDiv1 {
        position:absolute;
        left:62px;
        top:67px;
        width:421px;
        height:188px;
        z-index:1;
    }
-->
</style>
</head>
<body>
    <div id="apDiv1">
    </div>
</body>
</html>
```

페이지에서 AP div 또는 임의의 AP 요소에 대한 속성(예: x, y 좌표 및 겹침 순서라고도 하는 Z-인덱스)을 변경하거나 가시성을 변경할 수 있습니다.

AP div 삽입하기

Dreamweaver를 사용하면 페이지에서 손쉽게 AP div를 만들고 배치할 수 있습니다. 또한 중첩된 AP div를 만들 수도 있습니다.

AP div를 삽입하면 기본적으로 Dreamweaver의 디자인 뷰에 AP div의 외곽선이 표시되고 포인터를 블록 위로 가져가면 블록이 강조 표시됩니다. [보기] > [시각 도구] 메뉴에서 [AP 요소 외곽선]과 [CSS 레이아웃 외곽선] 모두를 비활성화하여 AP Div(또는 모든 AP 요소) 외곽선을 표시하는 시각 도구를 비활성화할 수 있습니다. 또한 AP 요소를 디자인하는 동안 이를 위한 시각 도구로서 배경, 상자 모델 등을 활성화할 수 있습니다.

AP div를 만든 후에는 AP div에 삽입 포인터를 위치시킨 다음, 페이지에 내용을 추가하는 것처럼 내용을 추가하면 AP div에 내용을 추가할 수 있습니다.

참조

156페이지의 “AP 요소 선택하기”

162페이지의 “div 태그의 강조 색상 변경하기”

162페이지의 “CSS 레이아웃 블록 표시”

단일 AP div 또는 여러 AP div를 연속적으로 그리기

1 [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [AP Div 그리기] 버튼 을 클릭합니다.

2 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 마우스를 드래그하여 단일 AP div를 그립니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 상태에서 드래그하여 여러 AP div를 연속적으로 그립니다.

Ctrl이나 Command 키를 누르고 있으면 계속해서 새 AP div를 그릴 수 있습니다.

문서의 특정 위치에 AP div 삽입하기

❖ 문서 윈도우에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] > [레이아웃 객체] > [AP div]를 선택합니다.

참고: 이 절차에서는 문서 윈도우를 클릭할 때마다 AP div에 태그를 배치합니다. 따라서 AP div의 시각적 렌더링은 텍스트와 같이 주변의 다른 페이지 요소에 영향을 줄 수 있습니다.

AP div에 삽입 포인터 놓기

❖ AP div 테두리 내의 아무 지점이나 클릭합니다.

AP div 테두리가 강조 표시되고 선택 핸들이 나타나지만 AP div 자체는 선택되지 않습니다.

AP div 테두리 표시하기

❖ [보기] > [시각 도구]를 선택하고 [AP div 외곽선] 또는 [CSS 레이아웃 외곽선]을 선택합니다.

참고: 두 옵션을 동시에 선택하면 동일하게 작동합니다.

AP div 테두리 숨기기

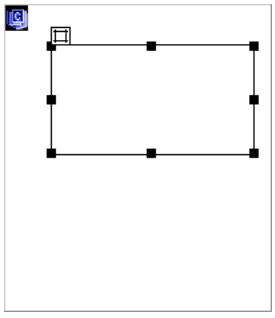
❖ [보기] > [시각 도구]를 선택하고 [AP div 외곽선] 및 [CSS 레이아웃 외곽선]을 선택 해제합니다.

중첩된 AP div 사용

중첩된 AP div는 코드가 다른 AP div 안에 포함된 AP div입니다. 예를 들어, 다음 코드는 중첩되지 **않은** 두 개의 AP div와 중첩된 두 개의 AP div를 보여 줍니다.

```
<div id="apDiv1"></div>
<div id="apDiv2"></div>
<div id="apDiv3">
    <div id="apDiv4"></div>
</div>
```

AP div 세트의 그래픽은 다음과 같이 나타날 수 있습니다.



div 태그의 첫 번째 세트에서 하나의 div는 페이지의 다른 div 위에 놓입니다. 두 번째 세트에서 apDiv4 div는 실제로 apDiv3 div 내부에 있습니다. [AP 요소] 패널에서 AP div 겹침 순서를 변경할 수 있습니다.

중첩은 AP div를 그룹화하는 데 많이 사용됩니다. 중첩된 AP div는 부모 AP div와 함께 이동하며 부모의 가시성을 상속하도록 설정할 수도 있습니다.

[중첩] 옵션을 활성화하여 다른 AP div 안에서 시작하는 AP div를 그릴 때 자동으로 중첩시킬 수 있습니다. 다른 AP div의 내부나 위로 그리려면 [겹침 방지] 옵션을 선택 해제해야 합니다.

중첩된 AP div 그리기

1 [AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 [겹침 방지]가 선택 해제되어 있는지 확인합니다.

2 [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [AP Div 그리기] 버튼 을 클릭합니다.

3 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 마우스를 기존 AP div 내부에서 드래그하여 AP div를 그립니다.

[AP 요소] 환경 설정에서 [중첩]이 해제된 경우 Alt(Windows) 또는 Option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 드래그하여 기존 AP div 내부에 AP div를 중첩시킵니다.

중첩된 AP div는 브라우저마다 다르게 나타날 수 있습니다. 따라서 중첩된 AP div를 만들 때는 디자인 도중 여러 브라우저에 나타나는 AP div 모양을 자주 확인하는 것이 좋습니다.

중첩된 AP div 삽입하기

1 [겹침 방지]가 선택 해제되어 있는지 확인합니다.

2 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 AP div 안에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] > [레이아웃 객체] > [AP div]를 선택합니다.

AP 요소 패널을 사용하여 다른 AP 요소 안에 기존 AP 요소 중첩시키기

1 [윈도우] > [AP 요소]를 선택하여 [AP 요소] 패널을 엽니다.

2 [AP 요소] 패널에서 [AP 요소]를 선택한 다음 Ctrl(Windows) 또는 Command(Macintosh) 키를 누른 상태에서 AP 요소를 [AP 요소] 패널의 대상 AP 요소로 드래그합니다.

3 대상 AP 요소 이름이 강조 표시되면 마우스 버튼을 놓습니다.

다른 AP div 내부에서 AP div를 그릴 때 자동으로 AP div 중첩시키기

❖ [AP 요소] 환경 설정에서 [중첩] 옵션을 선택합니다.

AP 요소 환경 설정 보기 또는 설정하기

[환경 설정] 대화 상자의 [AP 요소] 범주를 사용하여 새로 만든 AP 요소의 기본 설정을 지정합니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [AP 요소]를 선택하고 다음 환경 설정 중 하나를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

가시성 기본적으로 AP 요소를 표시할지 여부를 결정합니다. 옵션으로는 [default], [inherit], [visible] 및 [hidden]이 있습니다.

폭과 높이 [삽입] > [레이아웃 객체] > [AP div]를 사용하여 만든 AP 요소의 기본 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

배경색 기본 배경 색상을 지정합니다. 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.

배경 이미지 기본 배경 이미지를 지정합니다. [검색]을 클릭하여 컴퓨터에 있는 이미지 파일을 찾습니다.

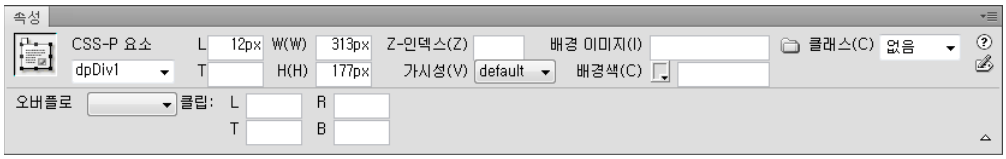
중첩:AP div 내에서 만들 때 중첩 기존 AP div의 내부에서 그리기 시작한 AP div를 중첩된 AP div로 만들지 여부를 지정합니다. Alt(Windows) 또는 Option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 AP div를 그리면 이 설정을 일시적으로 변경할 수 있습니다.

단일 AP 요소 속성 보기 또는 설정하기

AP 요소를 선택하면 속성 관리자에 AP 요소 속성이 표시됩니다.

1 AP 요소를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])가 확장되어 있지 않은 경우에는 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭하여 모든 속성을 표시합니다.



3 다음 옵션을 설정합니다.

CSS-P 요소 선택한 AP 요소의 ID를 지정합니다. ID는 [AP 요소] 패널 및 JavaScript 코드에서 AP 요소를 식별합니다.

일반적인 영숫자만 사용하십시오. 공백, 하이픈, 슬래시 또는 마침표 같은 특수 문자는 사용할 수 없습니다. 모든 AP 요소에는 고유한 ID가 있어야 합니다.

참고: CSS-P 속성 관리자는 상대 위치가 지정된 요소에 대해 동일한 옵션을 제공합니다.

L 및 T(왼쪽 및 위) AP 요소의 왼쪽 위 모서리 위치를 페이지의 왼쪽 위 모서리 또는 중첩된 경우 부모 AP 요소의 왼쪽 위 모서리 위치를 기준으로 지정할 수 있습니다.

W 및 H AP 요소의 폭과 높이를 지정합니다.

참고: AP 요소의 내용이 지정된 크기를 초과하는 경우에는 Dreamweaver의 [디자인] 뷰에 나타나는 AP 요소의 아래쪽 가장자리가 내용에 맞게 늘어납니다. [오버플로] 속성이 [visible]로 설정되어 있지 않으면 AP 요소가 브라우저에 나타날 때 아래쪽 가장자리가 늘어나지 않습니다.

위치와 크기의 기본 단위는 픽셀(px)입니다. pc(파이카), pt(포인트), in(인치), mm(밀리미터), cm(센티미터), %(부모 AP 요소의 해당 값에 대한 백분율)를 지정할 수도 있습니다. 약어 앞에는 공백 없이 값을 입력해야 합니다. 예를 들어, 3mm는 3밀리미터를 나타냅니다.

Z-인덱스 AP 요소의 Z-인덱스, 즉 AP 요소의 겹침 순서를 결정합니다.

브라우저에서 번호가 높은 AP 요소는 번호가 낮은 AP 요소 앞에 나타납니다. 값은 양수 또는 음수일 수 있습니다. 특정 **z**-인덱스 값을 입력하는 대신 [AP 요소] 패널을 사용하면 더 쉽게 AP 요소의 겹침 순서를 변경할 수 있습니다.

Vis 처음에 AP 요소를 표시할지 여부를 지정합니다. 다음 옵션 중에서 선택합니다.

- [default]는 가시성 속성을 지정하지 않습니다. 가시성이 지정되지 않은 경우 대부분의 브라우저는 기본값을 [inherit]로 설정합니다.
- [inherit]는 부모 AP 요소의 가시성 속성을 사용합니다.
- [visible]은 부모 AP 요소의 값에 관계없이 AP 요소 내용을 표시합니다.
- [hidden]은 부모 AP 요소의 값에 관계없이 AP 요소 내용을 숨깁니다.

  JavaScript 같은 스크립팅 언어를 사용하여 가시성 속성을 제어하고 AP 요소 내용을 동적으로 표시합니다.

배경 이미지 AP 요소의 배경 이미지를 지정합니다.

폴더 아이콘을 클릭하여 이미지 파일을 찾아 선택합니다.

배경색 AP 요소의 배경색을 지정합니다.

투명한 배경을 지정하려면 이 옵션을 공백으로 남겨 두십시오.

클래스 AP 요소의 스타일 지정에 사용할 CSS 클래스를 지정합니다.

오버플로 내용이 AP 요소의 지정된 크기를 초과하는 경우 AP 요소를 브라우저에 어떻게 표시할 것인지 제어합니다.

[visible]은 여분의 내용이 AP 요소에 나타나도록 합니다. AP 요소가 내용에 맞게 효율적으로 확장됩니다. [hidden]은 여분의 내용이 브라우저에 표시되지 않도록 지정합니다. [scroll]은 스크롤 막대가 필요한지 여부에 관계없이 브라우저에서 AP 요소에

스크롤 막대가 추가되도록 지정합니다. [auto]를 선택하면 필요한 경우, 즉 AP 요소 내용이 경계선을 초과하는 경우에만 AP 요소에 스크롤 막대가 표시됩니다.

참고: 오버플로 옵션은 브라우저 종류에 따라 다르게 지원됩니다.

클립 AP 요소의 보이는 영역을 정의합니다.

왼쪽, 위, 오른쪽 및 아래 좌표를 지정하여 AP 요소의 왼쪽 위에서부터 계산하는 AP 요소의 좌표 공간에 사각형을 정의합니다. 그러면 AP 요소가 "클립"되어 지정된 사각형만 표시됩니다. 예를 들어, AP 요소의 왼쪽 위에서 폭 50픽셀, 높이 75픽셀의 사각형 이외에는 AP 요소의 내용이 보이지 않도록 하려면 [L]은 0, [T]는 0, [R]은 50, [B]는 75로 설정합니다.

참고: CSS 사양은 클립에 다른 의미를 지정하지만 Dreamweaver는 대부분의 브라우저에서 해석하는 대로 클립을 해석합니다.

4 텍스트 상자에 값을 입력한 경우에는 Tab이나 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 눌러 값을 적용합니다.

여러 AP 요소 보기 또는 설정하기

둘 이상의 AP 요소를 선택하면 속성 관리자는 텍스트 속성과 전체 AP 요소 속성의 하위 세트를 표시하므로 여러 AP 요소를 동시에 수정할 수 있습니다.

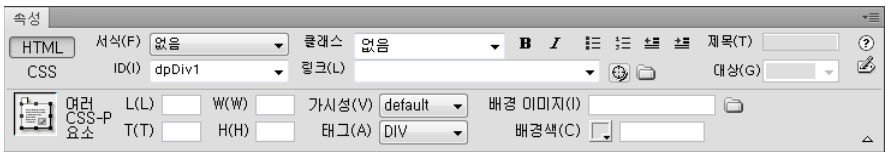
여러 AP 요소 선택하기

❖ Shift 키를 누른 상태에서 AP 요소를 선택합니다.

여러 AP 요소 속성 보기 및 설정하기

1 여러 AP 요소를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])가 확장되어 있지 않은 경우에는 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭하여 모든 속성을 표시합니다.



3 여러 AP 요소에 대한 속성을 다음 중에서 설정합니다.

L 및 T(왼쪽 및 위) AP 요소의 왼쪽 위 모서리 위치를 페이지의 왼쪽 위 모서리 또는 중첩된 경우 부모 AP 요소의 왼쪽 위 모서리 위치를 기준으로 지정할 수 있습니다.

W 및 H AP 요소의 폭과 높이를 지정합니다.

참고: AP 요소의 내용이 지정된 크기를 초과하는 경우에는 Dreamweaver의 [디자인] 뷰에 나타나는 AP 요소의 아래쪽 가장자리가 내용에 맞게 늘어납니다. [오버플로] 속성이 [visible]로 설정되어 있지 않으면 AP 요소가 브라우저에 나타날 때 아래쪽 가장자리가 늘어나지 않습니다.

위치와 크기의 기본 단위는 픽셀(px)입니다. pc(파이카), pt(포인트), in(인치), mm(밀리미터), cm(센티미터), %(부모 AP 요소의 해당 값에 대한 백분율)를 지정할 수도 있습니다. 약어 앞에는 공백 없이 값을 입력해야 합니다. 예를 들어, 3mm는 3밀리미터를 나타냅니다.

Vis 처음에 AP 요소를 표시할지 여부를 지정합니다. 다음 옵션 중에서 선택합니다.

- [default]는 가시성 속성을 지정하지 않습니다. 가시성이 지정되지 않은 경우 대부분의 브라우저는 기본값을 [inherit]로 설정합니다.
- [inherit]는 부모 AP 요소의 가시성 속성을 사용합니다.
- [visible]은 부모 AP 요소의 값에 관계없이 AP 요소 내용을 표시합니다.

• [hidden]은 부모 AP 요소의 값에 관계없이 AP 요소 내용을 숨깁니다.

JavaScript 같은 스크립팅 언어를 사용하여 가시성 속성을 제어하고 AP 요소 내용을 동적으로 표시합니다.

태그 AP 요소 정의에 사용할 HTML 태그를 지정합니다.

배경 이미지 AP 요소의 배경 이미지를 지정합니다.

폴더 아이콘을 클릭하여 이미지 파일을 찾아 선택합니다.

배경색 AP 요소의 배경색을 지정합니다. 투명한 배경을 지정하려면 이 옵션을 공백으로 남겨 두십시오.

4 텍스트 상자에 값을 입력한 경우에는 Tab이나 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 눌러 값을 적용합니다.

AP 요소 패널 개요

[AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 문서의 AP 요소를 관리할 수 있습니다. [AP 요소] 패널을 사용하면 겹침을 방지하고, AP 요소의 표시 여부를 변경하고, AP 요소를 중첩하거나 겹치고, 하나 이상의 AP 요소를 선택할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver의 AP 요소는 절대 위치가 지정된 ***div*** 태그 또는 기타 다른 태그와 같은 HTML 페이지 요소입니다. [AP 요소] 패널에는 상대 위치 요소가 표시되지 않습니다.

AP 요소는 **z**-인덱스 순서의 이름 목록으로 표시됩니다. 기본적으로 처음 만든 AP 요소(1의 **z**-인덱스)는 목록 아래에 표시되고 최근에 만든 AP 요소는 목록 위에 표시됩니다. 그러나 AP 요소의 **z**-인덱스는 겹침 순서에서 해당 위치를 변경하여 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 8개의 AP 요소를 만들고 네 번째 AP 요소를 맨 위로 이동하려면 다른 요소보다 높은 **z**-인덱스를 할당합니다.

AP 요소 선택하기

하나 이상의 AP 요소를 선택하여 조작하거나 속성을 변경할 수 있습니다.

AP 요소 패널에서 AP 요소 선택하기

❖ [AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 AP 요소의 이름을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 AP 요소 선택하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

• AP 요소의 선택 핸들을 클릭합니다.

선택 핸들이 표시되어 있지 않은 경우에는 AP 요소 안쪽의 아무 곳이나 클릭하여 핸들이 표시되도록 합니다.

• AP 요소의 테두리를 클릭합니다.

• Ctrl+Shift(Windows) 또는 Command+Shift(Macintosh)를 누른 상태에서 AP 요소 안쪽을 클릭합니다.

• AP 요소 안쪽을 클릭하고 Ctrl+A(Windows) 또는 Command+A(Macintosh)를 눌러 AP 요소의 내용을 선택합니다. Ctrl+A 또는 Command+A를 다시 눌러 AP 요소를 선택합니다.

• AP 요소 안쪽을 클릭하고 태그 선택기에서 해당 태그를 선택합니다.

여러 AP 요소 선택하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

• [AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 Shift 키를 누른 상태에서 두 개 이상의 AP 요소 이름을 클릭합니다.

• 문서 윈도우에서 Shift 키를 누른 채 두 개 이상 AP 요소의 내부나 테두리를 클릭합니다.

AP 요소의 겹침 순서 변경하기

속성 관리자나 [AP 요소] 패널을 사용하여 AP 요소의 겹침 순서를 변경합니다. [AP 요소] 패널 목록의 맨 위에 있는 AP 요소는 겹침 순서에서 맨 위에 있으며, 다른 AP 요소 앞에 나타납니다.

HTML 코드에서 AP 요소의 겹침 순서인 **z**-인덱스에 따라 AP 요소가 브라우저에 그려지는 순서가 결정됩니다. AP 요소의 **z**-인덱스가 높을수록 겹침 순서에서 해당 AP 요소가 높습니다. [AP 요소] 패널이나 속성 관리자를 사용하여 각 AP 요소의 **z**-인덱스를 변경할 수 있습니다.

AP 요소 패널을 사용하여 AP 요소의 겹침 순서 변경하기

1 [윈도우] > [AP 요소]를 선택하여 [AP 요소] 패널을 엽니다.

2 AP 요소를 위 또는 아래로 드래그하여 겹침 순서를 원하는 대로 변경합니다.

AP 요소를 이동하면 선이 표시되므로 AP 요소가 나타나는 위치를 알 수 있습니다. 겹침 순서의 원하는 위치에 배치 선이 나타나면 마우스 버튼을 놓습니다.

속성 관리자를 사용하여 AP 요소의 겹침 순서 변경하기

1 [윈도우] > [AP 요소]를 선택하여 [AP 요소] 패널을 열고 현재의 겹침 순서를 확인합니다.

2 [AP 요소] 패널 또는 문서 윈도우에서 [AP 요소]를 선택합니다.

3 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [Z-인덱스] 텍스트 상자에 숫자를 입력합니다.

- 높은 숫자를 입력하여 겹침 순서의 위로 AP 요소를 이동합니다.
- 낮은 숫자를 입력하여 겹침 순서의 아래로 AP 요소를 이동합니다.

AP 요소 표시 및 숨기기

문서에서 작업하는 동안 [AP 요소] 패널을 사용하여 수동으로 AP 요소를 표시하거나 숨기면 다른 조건에서 페이지가 표시되는 모양을 확인할 수 있습니다.

참고: 현재 선택한 AP 요소는 항상 표시되며, 선택되어 있는 상태에서는 다른 AP 요소 앞에 나타납니다.

AP 요소 가시성 변경하기

1 [윈도우] > [AP 요소]를 선택하여 [AP 요소] 패널을 엽니다.

2 AP 요소의 가시성을 변경하려면 눈 모양 아이콘 열을 클릭합니다.

- 눈을 뜬 모양의 아이콘은 AP 요소가 보인다는 의미입니다.
- 눈을 감은 모양의 아이콘은 AP 요소가 보이지 않는다는 의미입니다.
- 눈 모양 아이콘이 없는 경우 일반적으로 AP 요소는 부모의 가시성을 상속합니다. AP 요소가 중첩되지 않은 경우에는 부모가 문서 본문이며, 항상 보입니다.

또한 가시성이 지정되지 않은 경우, 즉 속성 관리자에서 가시성이 [default]로 나타나는 경우에는 눈 모양 아이콘이 나타나지 않습니다.

모든 AP 요소의 가시성을 동시에 변경하기

❖ [AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 열의 맨 위 헤더에 있는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

참고: 이 방법을 사용하면 모든 AP 요소를 visible 또는 hidden으로 설정할 수 있지만 inherit으로는 설정할 수 없습니다.

AP 요소 크기 조절하기

개별 AP 요소의 크기를 조절하거나 동시에 여러 AP 요소의 크기를 조절하여 폭과 높이가 같아지도록 할 수 있습니다.

[겹침 방지] 옵션이 선택되어 있으면 다른 AP 요소와 겹치도록 AP 요소 크기를 조절할 수 없습니다.

참조

167페이지의 “레이아웃 격자 사용하기”

AP 요소 크기 조절하기

1 [디자인] 뷰에서 AP 요소를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행하여 AP 요소의 크기를 조절합니다.

- 드래그하는 방식으로 크기를 조절하려면 AP 요소의 크기 조절 핸들을 드래그합니다.
- 한 번에 한 픽셀씩 크기를 조절하려면 Ctrl(Windows) 또는 Option(Macintosh) 키를 누른 상태에서 화살표 키를 누릅니다.

화살표 키를 사용하면 AP 요소의 오른쪽과 아래쪽 테두리가 이동합니다. 이 방법을 사용하면 위쪽과 왼쪽 테두리로 크기를 조절할 수 없습니다.

- 격자에 스냅되는 범위를 늘려서 크기를 조절하려면 Shift+Ctrl(Windows) 또는 Shift+Option(Macintosh)을 누른 상태에서 화살표 키를 누릅니다.
- 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 폭(W)과 높이(H) 값을 입력합니다.

AP 요소의 크기를 조정하여 AP 요소의 폭과 높이를 변경합니다. 그러나 AP 요소 내용이 표시되는 정도는 변경되지 않습니다. AP 요소 내에서 표시되는 영역은 환경 설정에서 정의할 수 있습니다.

동시에 여러 AP 요소 크기 조절하기

1 [디자인] 뷰에서 둘 이상의 AP 요소를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [배치] > [같은 폭으로 정렬] 또는 [수정] > [배치] > [같은 높이로 정렬]을 선택합니다.

처음 선택한 AP 요소는 마지막으로 선택한 AP 요소의 폭이나 높이와 같게 설정됩니다.

- 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [복수 CSS-P 요소]에 폭과 높이 값을 입력합니다.

입력한 값은 선택한 모든 AP 요소에 적용됩니다.

AP 요소 이동

AP 요소는 대부분의 기본적인 그래픽 응용 프로그램에서 객체를 이동하는 것과 같은 방법으로 [디자인] 뷰에서 이동할 수 있습니다.

[겹침 방지] 옵션이 선택되어 있으면 다른 AP 요소와 겹치도록 AP 요소를 이동할 수 없습니다.

1 [디자인] 뷰에서 하나 또는 여러 개의 AP 요소를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 드래그하여 이동하려면 마지막으로 선택한 AP 요소(검정색으로 강조 표시)의 선택 핸들을 드래그합니다.
- 한 번에 한 픽셀씩 이동하려면 화살표 키를 사용합니다.

Shift 키를 누른 상태에서 화살표 키를 눌러 현재의 격자 스냅 단위로 AP 요소를 이동합니다.

참조

167페이지의 “레이아웃 격자 사용하기”

AP 요소 정렬

AP 요소 정렬 명령을 사용하여 마지막으로 선택한 AP 요소의 테두리에 따라 하나 이상의 AP 요소를 정렬합니다.

AP 요소를 정렬할 때 부모 AP 요소를 선택하여 이동하면 선택되지 않은 자식 AP 요소도 이동될 수 있습니다. 이렇게 되지 않도록 하려면 중첩된 AP 요소를 사용하지 마십시오.

1 [디자인] 뷰에서 [AP 요소]를 선택합니다.

2 [수정] > [배치]를 선택한 다음 정렬 옵션을 선택합니다.

예를 들어, [위]를 선택하면 모든 AP 요소의 위쪽 테두리가 마지막으로 선택한 AP 요소(검정색으로 강조 표시)의 위쪽 테두리와 같은 수직 위치로 이동됩니다.

AP 요소를 표로 변환하기

일부 웹 디자이너는 레이아웃 작성에 표를 사용하는 대신 AP 요소로 작업하는 것을 선호합니다. Dreamweaver에서는 AP 요소를 사용하여 레이아웃을 작성한 다음 원하는 경우 AP 요소를 표로 변환할 수 있습니다. 예를 들어, 버전 4.0 이전의 브라우저를 지원해야 하는 경우에는 AP 요소를 표로 변환해야 합니다. 그러나 AP 요소를 표로 변환하면 대형 코드뿐만 아니라 많은 수의 빈 셀을 가진 표가 작성되므로 사용하지 않는 것이 좋습니다. 표를 사용하는 페이지 레이아웃이 필요한 경우 Dreamweaver에서 제공하는 표준 표 레이아웃 도구를 사용하여 페이지 레이아웃을 작성하는 것이 가장 좋습니다.

AP 요소와 표를 서로 변환하여 레이아웃을 조정하고 페이지 디자인을 최적화할 수 있습니다. 하지만 표를 다시 AP 요소로 변환하는 경우 Dreamweaver에서는 표로 변환하기 전에 페이지에 있던 AP 요소 유형과는 상관없이 표를 AP div로 변환합니다. 페이지의 특정 표나 AP 요소를 변환할 수는 없으며 전체 페이지의 AP 요소를 표로 또는 표를 AP div로 변환해야 합니다.

참고: 템플릿 문서나 템플릿이 적용된 문서에서는 AP 요소를 표로 변환하거나 표를 AP div로 변환할 수 없습니다. 그 대신, 템플릿이 아닌 문서에서는 레이아웃을 만든 다음, 템플릿으로 저장하기 전에 변환할 수 있습니다.

AP 요소를 표로 또는 그 반대로 변환하기

AP 요소를 사용하여 레이아웃을 만든 다음, 이전 버전의 브라우저에서 레이아웃을 볼 수 있도록 AP 요소를 표로 변환할 수 있습니다.

표로 변환하기 전에 AP 요소가 겹치지 않도록 해야 합니다. 또한 [표준 모드]([보기] > [표 모드] > [표준 모드])를 사용하고 있는지 확인합니다.

AP 요소를 표로 변환하기

1 [수정] > [변환] > [AP Div를 표로]를 선택합니다.

2 다음 옵션 중 하나를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

가장 정확하게 AP 요소 사이의 공백을 유지하는 데 필요한 추가 셀과 함께 모든 AP 요소를 셀로 변환할 수 있습니다.

가장 작게: 빈 셀 병합 AP 요소의 가장자리가 지정된 수의 픽셀 내에 있으면 정렬되도록 지정할 수 있습니다.

이 옵션을 선택하면 결과 표에 빈 행과 열이 적어지지만 레이아웃이 정확하게 일치하지 않을 수 있습니다.

투명 GIF 사용 표의 마지막 행을 투명 GIF로 채웁니다. 이렇게 하면 모든 브라우저에서 표의 열 폭이 같게 표시됩니다.

이 옵션이 선택되어 있으면 표의 열을 드래그하여 결과 표를 편집할 수 없습니다. 이 옵션이 선택되어 있지 않으면 결과 표에는 투명 GIF가 포함되지 않지만 열 폭은 브라우저에 따라 달라질 수 있습니다.

페이지 중앙에 배치 결과 표를 페이지의 가운데에 배치할 수 있습니다. 이 옵션이 선택되어 있지 않으면 표는 페이지의 왼쪽 가장자리에서 시작합니다.

표를 AP div로 변환하기

1 [수정] > [변환] > [표를 AP Div로]를 선택합니다.

2 다음 옵션 중 하나를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

AP 요소 겹침 방지 AP 요소를 만들고, 이동 및 크기 조절할 때 AP 요소가 겹치지 않도록 AP 요소의 위치를 제한할 수 있습니다.

AP 요소 패널 표시 [AP 요소] 패널을 표시합니다.

격자 보기 및 격자에 스냅 격자를 사용하여 AP 요소를 쉽게 배치할 수 있습니다.

표가 AP div로 변환됩니다. 배경색이 없는 경우 빈 셀은 AP 요소로 변환되지 않습니다.

참고: 표 외부에 있는 페이지 요소도 AP div에 배치됩니다.

AP 요소 겹침 방지

표 셀은 겹칠 수 없으므로 Dreamweaver에서는 겹쳐 있는 AP 요소에서 표를 만들 수 없습니다. 문서의 AP 요소를 표로 변환하려는 경우에는 [겹침 방지] 옵션을 사용하여 AP 요소가 겹치지 않도록 AP 요소 이동 및 배치를 제한합니다.

이 옵션이 선택되어 있으면 기존 AP 요소 앞에 AP 요소를 만들거나 기존 AP 요소 위로 AP 요소를 이동 또는 크기 조절하거나 기존 AP 요소 내에 중첩할 수 없습니다. 겹쳐 있는 AP 요소를 만든 후 이 옵션을 활성화한 경우에는 겹쳐 있는 각 AP 요소를 드래그하여 다른 AP 요소 밖으로 이동해야 합니다. Dreamweaver에서 [AP 요소 겹침 방지]를 활성화해도 페이지에 있는 기존의 겹친 AP 요소는 자동으로 수정되지 않습니다.

이 옵션과 스냅이 활성화되어 있을 때 두 AP 요소가 겹치게 되는 상황이면 AP 요소는 격자에 스냅되지 않습니다. 대신 가장 가까운 AP 요소의 가장자리에 스냅됩니다.

참고: 특정 액션을 사용하면 [겹침 방지] 옵션이 활성화되어 있는 경우에도 AP 요소를 겹칠 수 있습니다. [삽입] 메뉴를 사용하여 AP 요소를 삽입하거나, 속성 관리자에 숫자를 입력하거나, HTML 소스 코드를 편집하여 AP 요소의 위치를 변경하면 이 옵션이 활성화되어 있는 경우에도 AP 요소를 겹치거나 중첩할 수 있습니다. 겹침이 발생하면 [디자인] 뷰에서 겹친 AP 요소를 드래그하여 분리합니다.

- [AP 요소] 패널([윈도우] > [AP 요소])에서 [겹침 방지] 옵션을 선택합니다.
- 문서 윈도우에서 [수정] > [배치] > [AP 요소 겹침 방지]를 선택합니다.

div 태그 사용하기

div 태그 사용하기

div 태그를 수동으로 삽입하고 이러한 태그에 CSS 배치 스타일을 적용하여 페이지 레이아웃을 만들 수 있습니다. div 태그는 웹 페이지 내용에서 논리적 구분을 정의하는 태그입니다. div 태그를 사용하여 내용 블록을 중앙에 배치하고 열 효과와 서로 다른 색상 영역 및 기타 항목을 만들 수 있습니다.

div 태그 및 CSS(Cascading Style Sheet)를 사용하여 웹 페이지를 만드는 데 익숙하지 않은 경우에는 Dreamweaver에서 제공하는 미리 디자인된 레이아웃을 기반으로 CSS 레이아웃을 만들 수 있습니다. CSS 사용에는 익숙하지 않지만 표 사용에 익숙한 사용자라면 표를 사용할 수도 있습니다.

참고: Dreamweaver에서는 AP div 그리기 도구를 사용하여 div 태그를 만들지 않아도 절대 위치를 가진 모든 div 태그를 절대 위치를 가진 요소인 AP 요소로 처리합니다.

참조

150페이지의 “Dreamweaver의 AP 요소”

148페이지의 “CSS 레이아웃을 사용하여 페이지 만들기”

168페이지의 “표를 이용하여 내용 표시”

div 태그 삽입하기

div 태그를 사용하여 CSS 레이아웃 블록을 만들고 문서에 배치할 수 있습니다. 이 기능은 문서에 연결된 기존 CSS 스타일 시트(배치 스타일 포함)가 있는 경우에 유용합니다. Dreamweaver를 사용하면 빠르게 div 태그를 삽입하고 기존 스타일을 적용할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 div 태그가 나타날 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [레이아웃 객체] > [div 태그]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [Div 태그 삽입] 버튼 을 클릭합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

삽입 새 태그가 아닌 경우 div 태그와 태그 이름의 위치를 선택할 수 있습니다.

클래스 현재 태그에 적용된 클래스 스타일을 표시합니다. 스타일 시트를 첨부한 경우에는 해당 스타일 시트에 정의된 클래스가 목록에 표시됩니다. 이 팝업 메뉴를 사용하여 태그에 적용할 스타일을 선택합니다.

ID div 태그를 식별하는 데 사용하는 이름을 변경할 수 있습니다. 스타일 시트를 첨부한 경우에는 해당 스타일 시트에 정의된 ID가 목록에 표시됩니다. 문서에 블록 ID가 이미 있는 경우에는 목록에 표시되지 않습니다.

참고: Dreamweaver에서는 문서에 있는 다른 태그와 동일한 ID를 입력하면 경고 메시지를 표시합니다.

새 CSS 규칙 [새 CSS 규칙] 대화 상자를 엽니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

div 태그가 자리 표시자 텍스트와 함께 문서에 상자로 표시됩니다. Dreamweaver에서 포인터를 이 상자 위로 가져가면 상자가 강조 표시됩니다.

div 태그가 절대적으로 배치된 경우 이 태그는 AP 요소가 됩니다. 절대적 위치가 지정되지 않은 div 태그는 편집할 수 있습니다.

참조

150페이지의 “Dreamweaver의 AP 요소”

148페이지의 “CSS 레이아웃을 사용하여 페이지 만들기”

div 태그 편집하기

div 태그를 삽입한 다음 해당 태그를 조작하거나 해당 태그에 내용을 추가할 수 있습니다.

참고: 절대적으로 배치된 div 태그는 AP 요소가 됩니다.

div 태그에 테두리를 지정하거나 [CSS 레이아웃 외곽선]이 선택되어 있으면 div 태그에 테두리가 표시됩니다. [CSS 레이아웃 외곽선]은 [보기] > [시각 도구] 메뉴에서 기본적으로 선택됩니다. 포인터를 div 태그 위로 이동하면 Dreamweaver에서 해당 태그를 강조 표시합니다. 강조 색상을 변경하거나 강조 표시를 비활성화할 수 있습니다.

div 태그를 선택하면 [CSS 스타일] 패널에서 해당 규칙을 보고 편집할 수 있습니다. div 태그 안에 삽입 포인터를 놓은 다음 페이지에 내용을 추가하는 것과 동일한 방식으로 내용을 추가하여 div 태그에 내용을 추가할 수도 있습니다.

참조

150페이지의 “Dreamweaver의 AP 요소”

129페이지의 “CSS 스타일 패널 열기”

div 태그에 적용된 규칙을 보고 편집하기

1 다음 중 한 가지를 수행하여 div 태그를 선택합니다.

- div 태그의 테두리를 클릭합니다.

강조 표시를 찾아 테두리를 확인합니다.

- div 태그 안쪽을 클릭하고 Ctrl+A(Windows) 또는 Command+A(Macintosh)를 두 번 누릅니다.
- div 태그 안쪽을 클릭한 다음, 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 태그 선택기에서 div 태그를 선택합니다.

2 [윈도우] > [CSS 스타일]을 선택하여 [CSS 스타일] 패널이 열려 있지 않으면 엽니다.

div 태그에 적용된 규칙이 패널에 표시됩니다.

3 필요에 따라 편집합니다.

div 태그에 삽입 포인터를 놓고 내용 추가하기

❖ 태그 테두리 내의 아무 지점이나 클릭합니다.

div 태그에서 자리 표시자 텍스트 변경하기

❖ 텍스트를 선택한 다음 그 위에 입력하거나 Delete를 누릅니다.

참고: 페이지에 내용을 추가하는 것과 동일한 방식으로 ***div*** 태그에 내용을 추가할 수 있습니다.

div 태그의 강조 색상 변경하기

[디자인] 뷰에서 div 태그의 가장자리 위에 포인터를 이동하면 Dreamweaver에서 해당 태그의 테두리를 강조 표시합니다. 필요하면 강조 표시 기능을 켜거나 끄고 [환경 설정] 대화 상자에서 강조 색상을 변경할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [강조 표시]를 선택합니다.

3 다음 중 하나를 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- div 태그의 강조 색상을 변경하려면 [마우스를 위에 놓았을 때] 색상 상자를 클릭한 다음 색상 선택기를 사용하여 강조 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 강조 색상의 16진수 값을 입력합니다.
- div 태그의 강조 표시 기능을 켜거나 끄려면 [마우스를 위에 놓았을 때] 옵션의 [표시] 체크 상자를 선택하거나 선택 해제합니다.

참고: 이 옵션은 포인터를 위에 놓았을 때 Dreamweaver에서 강조 표시되는 모든 객체(예: 표)에 적용됩니다.

CSS 레이아웃 블록 표시

[디자인] 뷰에서 작업하는 동안 CSS 레이아웃 블록을 표시할 수 있습니다. CSS 레이아웃 블록은 페이지의 어느 위치에나 배치할 수 있는 HTML 페이지 요소입니다. 좀더 구체적으로 설명하면, CSS 레이아웃 블록은 display:inline이 없는 div 태그이거나 display:block, position:absolute 또는 position:relative CSS 선언을 포함하는 기타 페이지 요소입니다. 다음은 Dreamweaver에서 CSS 레이아웃 블록으로 간주하는 몇 가지 요소의 예입니다.

- div 태그

- 절대 위치 또는 상대 위치가 할당된 이미지
- display:block 스타일이 할당된 a 태그
- 절대 위치 또는 상대 위치가 할당된 단락

참고: 시각적 렌더링을 위해, CSS 레이아웃 블록은 인라인 요소(행 하나에 코드가 표시되는 요소) 또는 단락과 같은 간단한 블록 요소를 포함하지 않습니다.

Dreamweaver에서는 CSS 레이아웃 블록을 표시하기 위한 여러 시각 도구를 제공합니다. 예를 들어, CSS 레이아웃 블록을 디자인하는 동안 외곽선, 배경, 상자 모델 등을 활성화할 수 있습니다. 레이아웃 블록 위에 마우스 포인터를 놓으면 선택한 CSS 레이아웃 블록의 속성을 나타내는 도구 설명이 표시됩니다.

다음 목록은 Dreamweaver에서 각 CSS 레이아웃 블록 시각 도구에 대해 어떠한 효과를 시각적으로 렌더링하는지 설명합니다.

CSS 레이아웃 외곽선 페이지에 있는 모든 CSS 레이아웃 블록의 외곽선을 표시합니다.

CSS 레이아웃 배경 개별 CSS 레이아웃 블록에 할당된 배경색을 보여 주며 페이지에 정상적으로 나타나는 다른 배경색이나 배경 이미지를 가립니다.

시각 도구를 사용하여 CSS 레이아웃 블록 배경을 볼 때마다 Dreamweaver에서는 각 CSS 레이아웃에 눈에 띄는 배경색을 자동으로 할당합니다. (Dreamweaver에서는 알고리즘 프로세스를 통해 색상을 선택하며 사용자가 직접 색상을 할당할 방법은 없습니다. 할당된 색상은 시각적으로 구별되며 서로 다른 CSS 레이아웃 블록을 쉽게 구분하도록 지정됩니다.

CSS 레이아웃 상자 모델 선택한 CSS 레이아웃 블록의 상자 모델(즉, 패딩 및 여백)을 표시합니다.

CSS 레이아웃 블록 보기

필요에 따라 CSS 레이아웃 블록 시각 도구를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

CSS 레이아웃 블록 외곽선 보기

❖ [보기] > [시각 도구] > [CSS 레이아웃 외곽선]을 선택합니다.

CSS 레이아웃 블록 배경 보기

❖ [보기] > [시각 도구] > [CSS 레이아웃 배경]을 선택합니다.

CSS 레이아웃 블록 상자 모델 보기

❖ [보기] > [시각 도구] > [CSS 레이아웃 상자 모델]을 선택합니다.

문서 툴바에서 [시각 도구] 버튼을 클릭하여 CSS 레이아웃 블록 시각 도구에 액세스할 수도 있습니다.

비CSS 레이아웃 블록 요소로 시각 도구 사용하기

디자인 타임 스타일 시트를 사용하여 일반적으로 CSS 레이아웃 블록으로 고려되지 않는 요소의 배경, 테두리 또는 상자 모델을 표시할 수 있습니다. 이렇게 하려면 display:block 속성을 적절한 페이지 요소에 할당하는 디자인 타임 스타일 시트를 먼저 만들어야 합니다.

1 [파일] > [새 파일]를 선택하고, [범주] 열에서 [기본 페이지]를 선택한 후 [기본 페이지] 열에서 [CSS]를 선택하고 [만들기]를 클릭하여 외부 CSS 스타일 시트를 만듭니다.

2 새 스타일 시트에서 display:block 속성을 CSS 레이아웃 블록으로 표시할 페이지 요소에 할당하는 규칙을 만듭니다.

예를 들어, 단락과 목록 항목에 대한 배경색을 표시하려면 다음 규칙으로 스타일 시트를 만들 수 있습니다.

```
p{
display:block;
}
li{
display:block;
}
```

3 파일을 저장합니다.

4 [디자인] 뷰에서 새 스타일을 연결할 페이지를 엽니다.

5 [서식] > [CSS 스타일] > [디자인 타임]을 선택합니다.

6 [디자인 타임 스타일 시트] 대화 상자의 [디자인 타임에만 표시] 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 만든 스타일 시트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

7 [확인]을 클릭하여 [디자인 타임 스타일 시트] 대화 상자를 닫습니다.

스타일 시트가 문서에 첨부됩니다. 이전 예제를 사용하여 스타일 시트를 만들었으면 모든 단락과 목록 항목이 display:block 속성으로 서식이 지정되므로 단락과 목록 항목에 CSS 레이아웃 블록 시각 도구를 사용하거나 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다.

참조

143페이지의 “디자인 타임 스타일 시트 사용하기”

7장: HTML로 페이지 레이아웃 지정하기

Adobe® Dreamweaver® CS4에 포함된 레이아웃 도구를 통해 HTML 표 또는 프레임을 사용하여 웹 페이지를 간편히 만들 수 있습니다. 응용 프로그램에는 페이지 레이아웃 및 요소 위치를 정밀하게 지정할 수 있는 눈금자, 안내선 및 격자도 포함되어 있습니다.

레이아웃에 시각 도구 사용하기

눈금자 설정하기

눈금자를 사용하여 레이아웃을 측정, 구성 및 계획할 수 있습니다. 눈금자는 페이지의 왼쪽과 위쪽 테두리에 나타나며 픽셀, 인치 또는 센티미터 단위로 표시될 수 있습니다.

- 눈금자를 표시하거나 숨기려면 [보기] > [눈금자] > [보기]를 선택합니다.
- 원점을 변경하려면 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰 왼쪽 위 모서리에 있는 눈금자 원점 아이콘을 페이지 아무 곳으로나 드래그합니다.
- 원점을 기본 위치로 재설정하려면 [보기] > [눈금자] > [원점 재설정]을 선택합니다.
- 측정 단위를 변경하려면 [보기] > [눈금자]를 선택한 다음 [픽셀], [인치] 또는 [센티미터]를 선택합니다.

레이아웃 안내선 설정하기

안내선은 눈금자에서 문서 위로 드래그하는 선입니다. 안내선을 사용하면 객체를 보다 정밀하게 배치하고 정렬할 수 있습니다. 또한 안내선을 사용하여 페이지 요소의 크기를 측정하거나 웹 브라우저의 폴드(가시 영역)를 에뮬레이션할 수 있습니다.

요소를 안내선에 물리거나 안내선을 요소에 물리면 요소를 보다 쉽게 정렬할 수 있습니다. 물리기 기능이 작동하려면 요소가 절대 위치에 배치되어 있어야 합니다. 안내선을 다른 사용자가 실수로 움직이지 않도록 하려면 안내선을 잠그면 됩니다.

수평 안내선 또는 수직 안내선 만들기

1 해당 눈금자를 드래그합니다.

2 안내선을 문서 창에 배치하고 마우스 버튼을 놓습니다. 안내선을 다시 배치하려면 다시 드래그합니다.

참고: 기본적으로 안내선은 문서의 위쪽이나 왼쪽에서 출발하여 절대적 픽셀 단위로 기록되며 눈금자의 원점에 대해서 상대적으로 표시됩니다. 안내선을 퍼센트 단위로 기록하려면 Shift 키를 누른 채로 안내선을 만들거나 움직이십시오.

안내선 표시 또는 숨기기

❖ [보기] > [안내선] > [안내선 표시]를 선택합니다.

요소를 안내선에 물리기

- 요소를 안내선에 물리려면 [보기] > [안내선] > [안내선에 물리기]를 선택합니다.
- 요소에 안내선을 물리려면 [보기] > [안내선] > [요소에 안내선 물리기]를 선택합니다.

참고: 절대 위치 요소(AP 요소), 표, 이미지와 같은 요소의 크기를 조절하면 해당 요소는 크기가 조절되면서 안내선에 물립니다.

모든 안내선 잠그기 또는 잠금 해제하기

❖ [보기] > [안내선] > [안내선 잠금]을 선택합니다.

안내선을 표시하고 특정 위치로 이동하기

1 마우스 포인터를 안내선 위에 두면 해당 위치가 표시됩니다.

2 안내선을 두 번 클릭합니다.

3 [안내선 이동] 대화 상자에 새 위치를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

안내선 사이의 거리 보기

❖ Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 채로 마우스 포인터를 두 안내선 사이의 임의의 위치로 가져갑니다.

참고: 측정 단위는 눈금자에 사용되는 측정 단위와 같습니다.

웹 브라우저의 폴드(가시 영역) 에뮬레이션

❖ [보기] > [안내선]을 선택한 다음 메뉴에서 미리 설정된 브라우저 크기를 선택합니다.

안내선 제거하기

❖ 안내선을 문서 밖으로 드래그합니다.

안내선 설정 변경하기

❖ [보기] > [안내선] > [안내선 편집]을 선택하고 다음 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

안내선 색상 안내선 색상을 지정합니다. 색상 견본을 클릭하고 색상 선택기에서 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 16진수를 입력합니다.

거리 색상 마우스 포인터를 두 안내선 사이에서 움직일 때 거리 표시기로 나타나는 선의 색상을 지정합니다. 색상 견본을 클릭하고 색상 선택기에서 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 16진수를 입력합니다.

안내선 표시 [디자인] 뷰에 안내선을 표시합니다.

안내선에 물리기 페이지 요소를 페이지 위에서 이동할 때 안내선에 물립니다.

안내선 잠그기 안내선을 현재 위치로 잠급니다.

요소에 안내선 물리기 페이지에서 안내선을 드래그할 때 안내선을 요소에 물립니다.

모두 지우기 페이지에서 모든 안내선을 지웁니다.

안내선을 템플릿과 함께 사용하기

Dreamweaver 템플릿에 안내선을 추가하면 템플릿의 모든 인스턴스에서 안내선을 상속합니다. 그러나 템플릿 인스턴스의 안내선은 편집 가능 영역으로 취급되므로 사용자가 수정할 수 있습니다. 템플릿 인스턴스에서 수정된 안내선은 해당 인스턴스가 마스터 템플릿으로 업데이트될 때마다 원래 위치로 복구됩니다.

직접 만든 안내선을 템플릿의 인스턴스에 추가할 수도 있습니다. 이러한 방법으로 추가된 안내선은 템플릿 인스턴스가 마스터 템플릿으로 업데이트될 때 그대로 유지됩니다.

참조

159페이지의 “AP 요소 정렬”

158페이지의 “AP 요소 이동”

레이아웃 격자 사용하기

격자는 [문서] 윈도우에 수평선과 수직선의 구조를 표시합니다. 격자를 사용하면 객체를 정밀하게 배치할 수 있습니다. 절대적으로 배치된 페이지 요소를 이동할 때 자동으로 격자에 물리게 할 수 있으며, 격자 설정을 지정하여 격자를 변경하거나 물리기 동작을 제어할 수 있습니다. 물리기는 격자 표시 여부에 관계없이 작동합니다.

참조

159페이지의 “AP 요소 정렬”

158페이지의 “AP 요소 이동”

격자 표시 또는 숨기기

❖ [보기] > [격자] > [격자 표시]를 선택합니다.

물리기 사용 또는 해제하기

❖ [보기] > [격자] > [격자에 물리기]를 선택합니다.

격자 설정 변경하기

1 [보기] > [격자] > [격자 설정]을 선택합니다.

2 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭하여 변경 내용을 적용합니다.

색상 격자선의 색상을 지정합니다. 색상 견본을 클릭하고 색상 선택기에서 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 16진수를 입력합니다.

격자 보기 [디자인] 뷰에 격자를 표시합니다.

격자에 물리기 페이지 요소를 격자선에 물립니다.

간격 격자선이 표시되는 간격을 제어합니다. 숫자를 입력하고 메뉴에서 [픽셀], [인치] 또는 [센티미터]를 선택합니다.

표시 격자선을 실선으로 표시할지 또는 점선으로 표시할지를 지정합니다.

참고: [격자 보기]를 선택하지 않은 경우 문서에 격자가 표시되지 않으므로 변경 내용을 볼 수 없습니다.

바탕 이미지 사용하기

바탕 이미지는 Adobe Freehand나 Fireworks와 같은 그래픽 응용 프로그램에서 만든 페이지 디자인을 다시 만들 때 유용합니다.

바탕 이미지는 문서 윈도우의 배경에 놓이는 JPEG, GIF 또는 PNG 이미지입니다. 바탕 이미지를 숨기거나 불투명도를 설정하거나 위치를 변경할 수 있습니다.

바탕 이미지는 Dreamweaver에서만 표시되며 브라우저에서 페이지를 볼 때는 표시되지 않습니다. 바탕 이미지가 표시되는 경우 페이지의 실제 배경 이미지와 색상이 [문서] 윈도우에 표시되지 않지만, 브라우저에서 페이지를 보면 배경 이미지와 색상이 표시됩니다.

문서 윈도우에 바탕 이미지 놓기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [바탕 이미지] > [로드]를 선택합니다.
- [수정] > [페이지 속성]을 선택한 다음 [바탕 이미지] 텍스트 상자 옆에서 [찾아보기]를 클릭합니다.

2 [이미지 소스 선택] 대화 상자에서 이미지 파일을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3 [페이지 속성] 대화 상자에서 [이미지 투명도] 슬라이더를 드래그하여 이미지의 투명도를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

다른 바탕 이미지로 전환하거나 현재 바탕 이미지의 투명도를 변경하려면 언제든지 [수정] > [페이지 속성]을 선택합니다.

바탕 이미지 표시 또는 숨기기

❖ [보기] > [바탕 이미지] > [보기]를 선택합니다.

바탕 이미지 위치 변경하기

❖ [보기] > [바탕 이미지] > [위치 조정]을 선택합니다.

- 바탕 이미지의 위치를 정확하게 지정하려면 X 및 Y 텍스트 상자에 좌표 값을 입력합니다.
- 이미지를 1픽셀씩 이동하려면 화살표 키를 사용합니다.
- 이미지를 5픽셀씩 이동하려면 Shift 키를 누른 채로 화살표 키를 누릅니다.

바탕 이미지 위치 재설정하기

❖ [보기] > [바탕 이미지] > [위치 재설정]을 선택합니다.

그러면 바탕 이미지가 [문서] 윈도우의 왼쪽 위 모서리(0, 0)로 돌아갑니다.

바탕 이미지를 선택한 요소에 맞게 정렬하기

1 문서 윈도우에서 요소를 선택합니다.

2 [보기] > [바탕 이미지] > [선택 영역으로 정렬]을 선택합니다.

바탕 이미지의 왼쪽 위 모서리가 선택한 요소의 왼쪽 위 모서리에 정렬됩니다.

표를 이용하여 내용 표시

표

표는 HTML 페이지에서 데이터를 표 형식으로 표시하고 텍스트와 그래픽의 레이아웃을 지정할 수 있는 강력한 도구입니다. 표는 하나 이상의 행으로 구성되고 각 행은 하나 이상의 셀로 구성됩니다. HTML 코드에서는 일반적으로 열이 명시적으로 지정되지 않지만 Dreamweaver에서는 행과 셀뿐 아니라 열도 조작할 수 있습니다.

Dreamweaver 에서는 표를 선택하거나 표로 삽입 포인터를 가져가면 각 표 열의 표 폭과 열 폭이 표시됩니다. 폭 옆에는 표 머리글 메뉴와 열 머리글 메뉴에 대한 화살표가 표시됩니다. 이 메뉴를 통해 자주 사용되는 표 관련 명령에 빠르게 액세스할 수 있습니다. 필요에 따라 폭과 메뉴를 사용하거나 해제할 수 있습니다.

표나 열의 폭이 표시되지 않으면 해당 표나 열의 폭이 HTML 코드에서 지정되지 않은 것입니다. 두 개의 숫자가 표시되는 경우는 [디자인] 뷰에 나타나는 시각적 폭이 HTML 코드에 지정된 폭과 일치하지 않는 경우입니다. 표의 오른쪽 아래 모서리를 드래그하여 크기를 조절하거나 셀에 설정된 폭을 초과하여 내용을 입력할 때 이러한 현상이 나타날 수 있습니다.

예를 들어 열 폭을 200픽셀로 설정한 다음 250픽셀 너비로 연장되는 내용을 추가하면 해당 열에 두 개의 숫자인 200(코드에 지정된 폭)과 괄호 안에 (250)(화면에 렌더링되는 시각적 열 폭)이 표시됩니다.

참고: CSS 배치를 사용하여 페이지 레이아웃을 지정할 수도 있습니다.

참조

144페이지의 “CSS를 사용한 페이지 레이아웃”

HTML의 표 서식 적용 우선 순위

[디자인] 뷰에서 표에 서식을 적용할 때 전체 표의 속성을 설정하거나 표에서 선택된 행, 열 또는 셀의 속성을 설정할 수 있습니다. 배경색이나 정렬 등의 속성을 전체 표와 개별 셀에서 서로 다른 값으로 설정하면 셀 서식이 행 서식보다 우선 적용되고 행 서식은 표 서식보다 우선 적용됩니다.

표 서식의 우선 순위는 다음과 같습니다.

1 셀

2 행

3 표

예를 들어 한 셀의 배경색을 파랑으로 설정한 다음 전체 표의 배경색을 노랑으로 설정하는 경우 셀 서식이 표 서식보다 우선 적용되므로 파란색 셀이 노란색으로 바뀌지 않습니다.

참고: 열의 속성을 설정하면 Dreamweaver에서는 열에 있는 각 셀에 해당하는 ***td*** 태그의 속성을 변경합니다.

표 셀 분할 및 병합

전체 선택 영역이 셀로 이루어진 직선이거나 직사각형인 경우 인접한 여러 셀을 병합하여 여러 열이나 행에 걸친 단일 셀로 만들 수 있습니다. 이전에 병합한 셀인지 여부에 관계없이 셀을 여러 행이나 열로 분할할 수도 있습니다. Dreamweaver에서는 지정한 배열을 만들기 위해 colspan 또는 rowspan 속성을 필요에 따라 추가하여 표의 구조를 자동으로 다시 작성합니다.

다음 예제에서는 처음 두 행의 가운데 셀이 두 행에 걸친 단일 셀로 병합되어 있습니다.



표 삽입 및 내용 추가하기

[삽입] 패널이나 [삽입] 메뉴를 사용하여 표를 새로 만들 수 있습니다. 그런 다음 표 외부에서 텍스트와 이미지를 추가할 때와 같은 방법으로 표 셀에 텍스트와 이미지를 추가합니다.

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 표를 넣을 위치에 삽입 포인터를 둡니다.

참고: 문서가 비어 있는 경우에는 문서의 처음 부분에만 삽입 포인터를 둡니다.

- [삽입] > [표]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [표]를 클릭합니다.

2 [표] 대화 상자에서 속성을 설정한 다음 [확인]을 클릭하여 표를 만듭니다.

행 표 행 개수 결정

열 표 열 개수 결정

표 폭 표의 폭을 픽셀 단위로 지정하거나 브라우저 윈도우의 폭에 대한 퍼센트로 지정합니다.

테두리 두께 표의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

셀 간격 인접한 표 셀 사이의 픽셀 수를 결정합니다.

테두리 두께나 셀 간격 및 셀 패딩에 명시적으로 값을 할당하지 않으면 대부분의 브라우저에서 표 테두리 두께와 셀 패딩이 1로, 셀 간격이 2로 설정되어 표시됩니다. 브라우저에서 표에 테두리, 패딩 또는 간격이 표시되지 않게 하려면 [셀 패딩] 및 [셀 간격]을 0으로 설정합니다.

셀 패딩 셀 테두리와 셀 내용 사이의 픽셀 수를 결정합니다.

없음 표에 열 또는 행 머리글을 사용하지 않습니다.

왼쪽 표의 첫 번째 열이 머리글 열로 지정되므로 표의 각 행에 대한 머리글을 입력할 수 있습니다.

위 표의 첫 번째 행이 머리글 행으로 지정되므로 표의 각 열에 대한 머리글을 입력할 수 있습니다.

모두 표에 열 머리글과 행 머리글을 모두 입력할 수 있습니다.

사용자가 화면 판독기를 사용하는 경우에 대비하여 머리글을 사용하는 것이 좋습니다. 화면 판독기로 표 머리글을 읽을 수 있으므로 표 정보를 이용하는 데 매우 유용합니다.

캡션 표 외부에 표 제목을 표시합니다.

캡션 정렬 표를 기준으로 캡션이 표시되는 위치를 지정합니다.

요약 표 설명을 표시합니다. 화면 판독기는 요약 텍스트를 읽지만 사용자 브라우저에는 이 텍스트가 표시되지 않습니다.

참조

206페이지의 "텍스트 추가 및 서식 적용"

220페이지의 "이미지 추가 및 수정하기"

표 형식 데이터 가져오기 및 내보내기

Microsoft Excel 등의 다른 응용 프로그램에서 작성하여 탭, 콤마, 콜론, 세미콜론 등의 구분 기호로 항목을 구분한 텍스트 형식으로 저장된 표 형식 데이터를 Dreamweaver로 가져와서 표로 구성할 수 있습니다.

Dreamweaver의 표 데이터를 인접 셀의 내용이 구분 기호로 분리된 텍스트 파일로 내보낼 수도 있습니다. 구분 기호로는 콤마, 콜론, 세미콜론 또는 공백을 사용할 수 있습니다. 표를 내보낼 때는 전체 표를 내보내야 하며 표의 일부만 선택하여 내보낼 수는 없습니다.

처음 6개의 행 또는 열과 같이 표의 일부만 내보내려면 먼저 해당 데이터가 들어 있는 셀을 복사하고 표 바깥에 붙여넣는 방법으로 새 표를 만들어 내보냅니다.

표 데이터 가져오기

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일] > [가져오기] > [표 형식 데이터]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [데이터] 범주에서 [표 형식 데이터 가져오기] 아이콘을 클릭합니다.
- [삽입] > [표 객체] > [표 형식 데이터 가져오기]를 선택합니다.

2 표 형식 데이터에 대한 옵션을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터 파일 가져올 파일의 이름입니다. 파일을 선택하려면 [탐색] 버튼을 클릭합니다.

구분 기호 가져오는 파일에 사용된 구분 기호입니다.

[기타]를 선택하면 팝업 메뉴 오른쪽에 텍스트 상자가 표시됩니다. 파일에 사용된 구분 기호를 입력합니다.

참고: 이때 데이터 파일을 저장할 때 사용된 구분 기호를 지정해야 합니다. 그렇지 않으면 파일을 제대로 가져오지 못하여 데이터가 표로 올바르게 구성되지 않습니다.

표 폭 표의 폭입니다.

- [데이터에 맞추기]를 선택하면 각 열의 폭이 열에서 가장 긴 텍스트 문자열에 맞게 조절됩니다.
- [설정]을 선택하면 고정된 표 폭을 픽셀 단위 또는 브라우저 윈도우 폭에 대한 퍼센트로 지정할 수 있습니다.

테두리 표의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

셀 패딩 셀의 내용과 셀 테두리 사이의 픽셀 수입니다.

셀 간격 인접한 표 셀 사이의 픽셀 수입니다.

테두리, 셀 간격 및 셀 패딩에 명시적으로 값을 할당하지 않으면 대부분의 브라우저에서 표 테두리와 셀 패딩이 1로, 셀 간격이 2로 설정되어 표시됩니다. 브라우저에서 표를 패딩 또는 간격 없이 표시하려면 [셀 패딩] 및 [셀 간격]을 0으로 설정합니다. 테두리가 0으로 설정된 경우 셀 및 표 테두리를 보려면 [보기] > [시각 도구] > [표 테두리]를 선택합니다.

맨 윗줄 포맷 가능한 경우 표의 맨 위 행에 적용할 서식을 결정합니다. 네 가지 서식 옵션인 [서식 적용 안함], [굵게], [기울임체] 또는 [굵은 기울임체] 중 하나를 선택합니다.

표 내보내기

1 삽입 포인터를 표 셀 중 하나에 둡니다.

2 [파일] > [내보내기] > [표]를 선택합니다.

3 다음 옵션을 지정합니다.

구분 기호 내보낸 파일에서 항목을 구분하는 데 사용할 구분 기호를 지정합니다.

행 분리 내보낸 파일을 열 운영 체제(Windows, Macintosh 또는 UNIX)를 지정합니다. 텍스트 행의 끝을 표시하는 방법은 운영 체제마다 다릅니다.

4 [보내기]를 클릭합니다.

5 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

표 요소 선택하기

전체 표, 행 또는 열을 한 번에 선택할 수 있습니다. 또한 하나 이상의 개별 셀을 선택할 수도 있습니다.

포인터를 표, 행, 열 또는 셀 위로 가져가면 Dreamweaver에서 선택 영역의 모든 셀이 강조 표시되므로 선택 대상 셀을 확인할 수 있습니다. 이 기능은 표에 테두리가 없거나 셀이 여러 열이나 행으로 확장되어 있거나 표가 중첩된 경우에 유용합니다. 환경 설정에서 강조 색상을 변경할 수 있습니다.

표의 테두리 위에 포인터를 두고 Ctrl 키(Windows)나 Command 키(Macintosh)를 누르고 있으면 표의 전체 구조, 즉 표에 있는 모든 셀이 강조 표시됩니다. 이 기능은 중첩된 여러 표 중 하나의 구조를 보려는 경우에 유용합니다.

표 전체 선택하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 표 왼쪽 위 모서리, 표의 위쪽이나 아래쪽 가장자리 또는 행이나 열의 테두리를 클릭합니다.

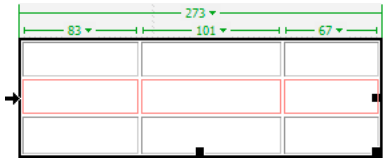
참고: 행 또는 열 테두리를 클릭하지 않은 경우 표를 선택할 수 있으면 포인터가 표 격자 아이콘으로 바뀝니다.

- 표 셀을 클릭한 다음 문서 윈도우 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 <table> 태그를 선택합니다.
- 표 셀을 클릭한 다음 [수정] > [표] > [표 선택]을 선택합니다.
- 표 셀을 클릭하고 표 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [표 선택]을 선택합니다. 선택된 표의 오른쪽과 아래쪽 가장자리에 선택 핸들이 표시됩니다.

행이나 열을 하나 또는 여러 개 선택하기

1 행의 왼쪽 가장자리 또는 열의 위쪽 가장자리를 가리키도록 포인터를 놓습니다.

2 포인터가 선택 화살표로 바뀌면 행 또는 열 하나를 클릭하여 선택하거나 여러 행 또는 열을 드래그하여 선택합니다.



열 하나 선택하기

1 열을 클릭합니다.

2 열 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [열 선택]을 선택합니다.



셀 하나 선택하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 셀을 클릭한 다음 문서 윈도우 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 <td> 태그를 선택합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 채로 셀을 클릭합니다.
- 셀을 클릭한 다음 [편집] > [모두 선택]을 선택합니다.

셀이 선택된 상태에서 [편집] > [모두 선택]을 다시 선택하면 표 전체가 선택됩니다.

셀 한 줄 또는 직사각형 셀 블록 선택하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 셀 중 하나에서 다른 셀로 드래그합니다.
- 셀 하나를 선택하고 같은 셀을 Control(Windows) 또는 Command(Macintosh) 키를 누른 채로 클릭하여 선택한 다음 Shift 키를 누른 채로 다른 셀을 클릭합니다.

두 셀로 정의되는 직선 또는 직사각형 영역의 모든 셀이 선택됩니다.



인접하지 않은 셀 선택하기

❖ Ctrl(Windows) 또는 Command(Macintosh) 키를 누른 채로 선택할 셀, 행 또는 열을 클릭합니다.

선택되지 않은 셀, 행 또는 열을 Ctrl(Windows) 또는 Command(Macintosh) 키를 누르고 클릭하면 선택 영역에 추가됩니다. 이미 선택된 상태이면 선택 영역에서 제거됩니다.

표 요소의 강조 색상 변경

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 범주 목록에서 [강조 표시]를 선택하고 다음을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- 표 요소의 강조 색상을 변경하려면 [마우스를 위에 놓았을 때] 색상 상자를 클릭한 다음 색상 선택기를 사용하여 강조 색상을 선택하거나 텍스트 상자에 강조 색상의 16진수 값을 입력합니다.
- 표 요소의 강조 표시 기능을 켜거나 끄려면 [마우스를 위에 놓았을 때] 색상 상자 옆의 [보기] 옵션을 선택하거나 해제합니다.

참고: 이 옵션은 Dreamweaver에서 포인터를 위에 놓았을 때 강조 표시되는 절대 위치 요소(AP 요소)와 같은 모든 객체에 적용됩니다.

표 속성 설정하기

속성 관리자를 사용하여 표를 편집할 수 있습니다.

1 표를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 오른쪽 아래에 있는 확장 화살표를 클릭하여 필요한 속성을 변경합니다.

표 ID 표의 ID입니다.

행과 열 표의 행과 열의 수입니다.

W 픽셀 단위의 표의 폭 또는 브라우저 윈도우의 폭에 대한 퍼센트입니다.

참고: 일반적으로 표의 높이는 설정할 필요가 없습니다.

셀 패딩 셀의 내용과 셀 테두리 사이의 픽셀 수입니다.

셀 간격 인접한 표 셀 사이의 픽셀 수입니다.

정렬 같은 단락에 있는 텍스트나 이미지 등의 다른 요소를 기준으로 표가 표시될 위치를 결정합니다.

[왼쪽]을 선택하면 다른 요소의 왼쪽에 표가 정렬되고, 그 결과 같은 단락의 텍스트가 표의 오른쪽에 줄 바꿈되어 들어갑니다. [오른쪽]을 선택하면 다른 요소의 오른쪽에 표가 정렬되고, 그 결과 텍스트가 표의 왼쪽에 줄 바꿈되어 들어갑니다. [가운데]를 선택하면 표가 가운데 정렬되고, 텍스트는 표의 위 및/또는 아래에 나타납니다. [기본값]을 선택하면 브라우저의 기본 정렬이 적용됩니다.

정렬을 [기본값]으로 설정하면 표 옆에 다른 내용이 표시되지 않습니다. 다른 내용 옆에 표를 표시하려면 [왼쪽] 또는 [오른쪽] 정렬을 사용하십시오.

테두리 표의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

테두리, 셀 간격 및 셀 패딩에 명시적으로 값을 할당하지 않으면 대부분의 브라우저에서 표 테두리와 셀 패딩이 1로, 셀 간격이 2로 설정되어 표시됩니다. 브라우저에서 표를 패딩 또는 간격 없이 표시하려면 [테두리], [셀 패딩] 및 [셀 간격]을 0으로 설정합니다. 테두리가 0으로 설정된 경우 셀 및 표 테두리를 보려면 [보기] > [시각 도구] > [표 테두리]를 선택합니다.

클래스 표에 CSS 클래스를 설정합니다.

열 폭 지우기 및 [행 높이 지우기]를 사용하면 표에서 명시적으로 지정한 행 높이 또는 열 폭 값이 모두 삭제됩니다.

표의 폭을 픽셀로 변환 및 [표 높이를 픽셀로 변환]을 사용하면 표에 있는 각 열의 폭 또는 높이가 현재 폭(픽셀 단위)으로 설정되고 전체 표의 폭도 현재 폭(픽셀 단위)으로 설정됩니다.

표의 폭을 퍼센트로 변환 및 [표 높이를 퍼센트로 변환]을 사용하면 표에 있는 각 열의 폭 또는 높이가 문서 윈도우 폭에 대한 현재 퍼센트 값으로 변환되고 전체 표의 폭도 문서 윈도우 폭에 대한 현재 퍼센트 값으로 변환됩니다.

텍스트 상자에 값을 입력한 경우에는 Tab이나 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 눌러 값을 적용합니다.

셀, 행 또는 열 속성 설정하기

속성 관리자를 사용하여 표의 셀과 행을 편집할 수 있습니다.

1 열이나 행을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 다음 옵션을 설정합니다.

수평 셀, 행 또는 열 내용의 수평 정렬을 지정합니다. 셀의 내용을 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데로 정렬하거나 브라우저의 기본 정렬(보통 일반 셀에서는 왼쪽 정렬, 머리글 셀에서는 가운데 정렬)을 사용할 수 있습니다.

수직 셀, 행 또는 열 내용의 수직 정렬을 지정합니다. 셀의 내용을 셀의 위, 가운데, 아래 또는 기준선에 정렬하거나 브라우저의 기본 정렬(일반적으로 가운데 정렬)을 사용할 수 있습니다.

W 및 H 선택된 셀의 폭과 높이(픽셀 단위 또는 전체 표 폭이나 높이에 대한 퍼센트 단위)입니다. 퍼센트를 지정하려면 값 뒤에 퍼센트 기호(%)를 사용합니다. 해당 셀의 내용 및 다른 열과 행의 폭과 높이에 따라 적절한 폭이나 높이를 브라우저에서 자동으로 결정하려면 이 필드를 기본값인 공백으로 둡니다.

기본적으로 브라우저는 열에서 가장 넓은 이미지나 가장 긴 줄이 들어갈 수 있는 행 높이와 열 폭을 선택합니다. 따라서 열에 내용을 추가할 때 해당 열이 표의 다른 열보다 훨씬 넓어지는 경우가 있습니다.

참고: 높이를 전체 표 높이에 대한 퍼센트로 지정할 수 있지만 브라우저에서 해당 행이 지정한 퍼센트 높이로 표시되지 않을 수도 있습니다.

배경 (위쪽 텍스트 필드) 셀, 열 또는 행의 배경 이미지 파일 이름입니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 이미지를 탐색하거나 파일 표시 아이콘을 사용하여 이미지 파일을 선택할 수 있습니다.

배경 (아래쪽의 색상 견본 및 텍스트 필드) 색상 선택기로 선택할 수 있는 셀, 열 또는 행의 배경색입니다.

테두리 셀의 테두리 색상입니다.

셀 병합 선택한 셀, 행 또는 열을 하나의 셀로 결합합니다. 사각형 또는 직선형 블록 형태로 선택된 셀만 병합할 수 있습니다.

셀 분할 셀을 나누어 둘 이상의 셀로 만듭니다. 셀은 한 번에 하나만 분할할 수 있고 셀을 여러 개 선택하면 이 버튼을 사용할 수 없습니다.

한 줄로 지정한 셀에서 줄 바꿈이 일어나지 않고 모든 텍스트가 한 줄로 유지됩니다. [한 줄로]가 선택되어 있으면 셀에 입력하거나 붙여넣은 모든 데이터가 들어가도록 셀이 넓어집니다. 일반적으로 셀에서 가장 긴 단어나 가장 넓은 이미지가 들어갈 수 있도록 셀이 수평으로 확장된 다음 다른 내용이 들어갈 수 있도록 필요에 따라 수직으로 확장됩니다.

머리글 선택한 셀에 표 머리글 셀 서식을 적용합니다. 기본적으로 표 머리글 셀의 내용은 굵은 글씨체이며 가운데 정렬됩니다.

폭과 높이는 픽셀 또는 퍼센트 값으로 지정할 수 있으며 픽셀과 퍼센트 사이에서 변환할 수 있습니다.

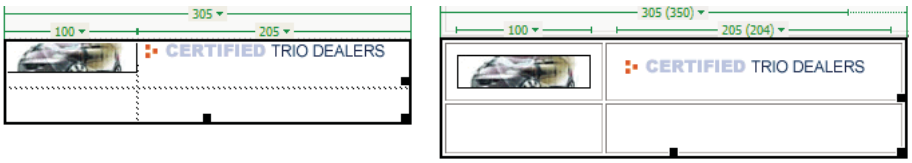
참고: 열의 속성을 설정하면 Dreamweaver에서는 열에 있는 각 셀에 해당하는 td 태그의 속성을 변경합니다. 그러나 행의 특정 속성을 설정하는 경우 Dreamweaver에서는 행에 있는 각 td 태그의 속성을 변경하는 대신 tr 태그의 속성을 변경합니다. 따라서 행의 모든 셀에 같은 서식을 적용하는 경우에는 tr 태그에 서식을 적용하면 HTML 코드가 한결 산뜻하고 간결해집니다.

3 Tab 또는 Enter 키(Windows)를 누르거나 Return 키(Macintosh)를 눌러 값을 적용합니다.

편리한 표 편집을 위한 확장 표 모드 사용하기

확장 표 모드에서는 표를 쉽게 편집할 수 있도록 문서의 모든 표에 셀 패딩과 간격이 일시적으로 추가되고 표 테두리가 늘어납니다. 이 모드를 통해 표의 항목을 선택하거나 삽입 포인터를 정확한 위치에 놓을 수 있습니다.

예를 들어, 표를 확장하면 이미지나 표 셀을 실수로 선택하지 않고 이미지의 왼쪽이나 오른쪽에 삽입 포인터를 놓을 수 있습니다.



A B

A. 표준 모드의 표 **B.** 확장 표 모드의 표

참고: 항목을 선택하거나 삽입 포인터를 놓은 후에는 [디자인] 뷰의 표준 모드로 돌아와서 편집을 수행해야 합니다. 확장 표 모드에서는 크기 조절과 같은 일부 시각적 작업이 원하는 대로 수행되지 않을 수 있습니다.

확장 표 모드로 전환하기

1 [코드] 뷰에서 작업하는 경우 [보기] > [디자인] 또는 [보기] > [코드 및 디자인]을 선택합니다. [코드] 뷰에서는 확장 표 모드로 전환할 수 없습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [표 모드] > [확장 표 모드]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [확장 표 모드]를 클릭합니다.

[문서] 윈도우 맨 위에 [확장 표 모드]라는 레이블이 붙은 막대가 표시됩니다. Dreamweaver에서 페이지의 모든 표에 셀 패딩 및 간격이 추가되고 표 테두리가 늘어납니다.

확장 표 모드에서 벗어나기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [문서] 윈도우 맨 위에 있는 [확장 표 모드] 레이블이 붙은 막대에서 [종료]를 클릭합니다.
- [보기] > [표 모드] > [표준 모드]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [표준 모드]를 클릭합니다.

표 및 셀 서식 지정하기

표와 셀의 속성을 설정하거나 표에 미리 설정된 디자인을 적용하여 표 모양을 바꿀 수 있습니다. 표 및 셀 속성을 설정하기 전에 서식이 적용되는 우선 순위가 셀, 행, 표라는 점을 알고 있어야 합니다.

표 셀에 있는 텍스트에 서식을 적용하려면 표 외부에서 텍스트 서식을 적용할 때 사용하는 방법과 동일한 방법을 사용하십시오.

참조

206페이지의 “텍스트 추가 및 서식 적용”

표, 행, 셀 또는 열의 형식 변경하기

1 표, 셀, 행 또는 열을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 오른쪽 아래에 있는 확장 화살표를 클릭하여 필요한 속성을 변경합니다.

3 원하는 대로 속성을 변경합니다.

옵션에 대한 자세한 내용을 보려면 속성 관리자의 [도움말] 아이콘을 클릭하십시오.

참고: 열의 속성을 설정하면 Dreamweaver에서는 열에 있는 각 셀에 해당하는 td 태그의 속성을 변경합니다. 그러나 행의 특정 속성을 설정하는 경우 Dreamweaver에서는 행에 있는 각 td 태그의 속성을 변경하는 대신 tr 태그의 속성을 변경합니다. 따라서 행의 모든 셀에 같은 서식을 적용하는 경우에는 tr 태그에 서식을 적용하면 HTML 코드가 한결 산뜻하고 간결해집니다.

코드 뷰에서 표의 액세스 가능성 값을 추가하거나 편집하기

❖ 코드에서 해당 속성을 편집합니다.

코드에서 태그를 빠르게 찾으려면 표를 클릭한 다음 문서 윈도우의 아래쪽에 있는 태그 선택기에서 <table> 태그를 선택합니다.

디자인 뷰에서 표의 액세스 가능성 값을 추가하거나 편집하기

- 표 캡션을 편집하려면 캡션을 강조 표시하고 새 캡션을 입력합니다.
- 캡션 정렬을 편집하려면 삽입 포인터를 표 캡션에 놓고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 [태그 코드 편집]을 선택합니다.
- 표 요약을 편집하려면 표를 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 [태그 코드 편집]을 선택합니다.

표, 열 및 행의 크기 조절하기

표 크기 조절하기

전체 표 또는 개별 행과 열의 크기를 조절할 수 있습니다. 전체 표의 크기를 조절하면 표의 모든 셀 크기가 비례에 맞게 조절됩니다. 표의 셀 폭이나 높이를 명시적으로 지정한 경우 표의 크기를 조절하면 [문서] 윈도우에 표시되는 셀의 크기는 바뀌지만 지정된 셀 폭과 높이는 변경되지 않습니다.

표의 선택 핸들 중 하나를 드래그하여 표의 크기를 조절할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 표를 선택하거나 표 안에 삽입 포인터가 있으면 표의 위쪽이나 아래쪽에 표 머리글 메뉴와 표 폭이 표시됩니다.

HTML 코드에서 설정한 열 폭이 화면에서 보이는 폭과 일치하지 않는 경우가 있습니다. 이러한 경우 폭을 일치시킬 수 있습니다. Dreamweaver에서는 표의 레이아웃을 지정하는 데 도움이 되는 표와 열의 폭 및 머리글 메뉴가 표시되며 필요에 따라 폭 및 메뉴를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

열 및 행의 크기 조절하기

속성 관리자를 사용하거나 열 또는 행의 테두리를 드래그하여 열 폭이나 행 높이를 변경할 수 있습니다. 크기가 잘 조절되지 않으면 열 폭이나 행 높이를 지우고 다시 시작할 수 있습니다.

참고: [코드] 뷰를 사용하여 HTML 코드에서 직접 셀 폭과 높이를 변경할 수도 있습니다.

Dreamweaver에서는 표를 선택하거나 표 안에 삽입 포인터가 있으면 열의 위쪽이나 아래쪽에 열 머리글 메뉴와 열 폭이 표시되며 필요에 따라 열 머리글 메뉴를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

참조

274페이지의 “페이지 코드 작업”

표, 열 및 행의 크기 조절하기

표 크기 조절하기

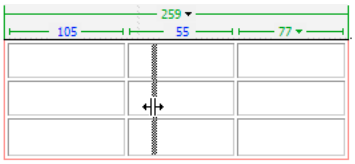
❖ 표를 선택합니다.

- 표의 크기를 수평으로 조절하려면 오른쪽에 있는 선택 핸들을 드래그합니다.
- 표의 크기를 수직으로 조절하려면 아래쪽에 있는 선택 핸들을 드래그합니다.
- 표의 크기를 양방향으로 조절하려면 오른쪽 아래 모서리에 있는 선택 핸들을 드래그합니다.

표의 전체 폭을 유지하면서 열 폭 변경하기

❖ 변경할 열의 오른쪽 테두리를 드래그합니다.

인접한 열의 폭도 변경되므로 실제로는 두 열의 크기가 조절됩니다. 열이 조정되는 방식을 시각적으로 볼 수 있으며 표의 전체 폭은 바뀌지 않습니다.

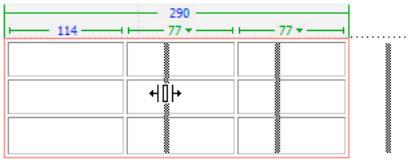


참고: 표의 폭이 픽셀이 아닌 퍼센트 단위인 경우 가장 오른쪽 열의 오른쪽 테두리를 드래그하면 표 전체의 폭이 변경되고 모든 열이 비례에 맞게 넓어지거나 좁아집니다.

다른 열의 크기를 유지하면서 열 폭 변경하기

❖ Shift 키를 누른 채로 열의 테두리를 드래그합니다.

한 열의 폭이 변경됩니다. 열이 조정되는 방식을 시각적으로 볼 수 있으며 조절되는 열의 크기에 맞게 표의 전체 폭이 바뀝니다.



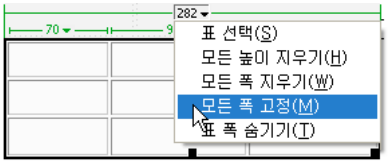
행 높이를 시각적으로 변경하기

❖ 행의 아래쪽 테두리를 드래그합니다.

코드의 열 폭과 시각적 폭을 일치시키기

1 셀 내부를 클릭합니다.

2 표 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [모든 폭 고정]을 선택합니다.



Dreamweaver 코드에 지정된 폭이 시각적 폭과 일치하도록 재설정됩니다.

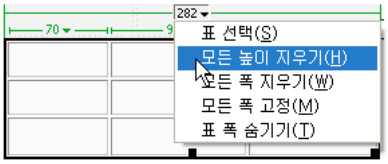
표에 설정된 폭 또는 높이 모두 지우기

1 표를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [표] > [셀 폭 지우기] 또는 [수정] > [표] > [셀 높이 지우기]를 선택합니다.
- 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [행 높이 지우기] 버튼 또는 [열 폭 지우기] 버튼을 클릭합니다.

- 표 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [모든 높이 지우기] 또는 [모든 폭 지우기]를 선택합니다.



설정된 열 폭 지우기

❖ 열을 클릭하고 열 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [열 폭 지우기]를 선택합니다.

표와 열의 폭 및 메뉴 활성화 또는 비활성화하기

1 [보기] > [시각 도구] > [표 폭]을 선택합니다.

2 표를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 [표] > [표 폭]을 선택합니다.

행과 열 추가 및 제거하기

행과 열을 추가 및 제거하려면 [수정] > [표]를 선택하거나 열 머리글 메뉴를 사용합니다.

표의 마지막 셀에서 Tab 키를 누르면 표에 한 행이 자동으로 추가됩니다.

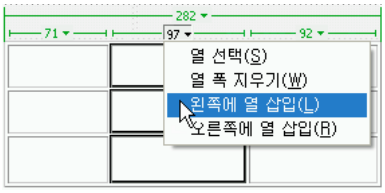
행 또는 열 하나 추가하기

❖ 셀을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [수정] > [표] > [행 삽입] 또는 [수정] > [표] > [열 삽입]을 선택합니다.

삽입 포인터 위에 행이 추가되거나 삽입 포인터 왼쪽에 열이 추가됩니다.

- 열 머리글 메뉴를 클릭한 다음 [왼쪽에 열 삽입] 또는 [오른쪽에 열 삽입]을 선택합니다.



여러 행이나 열 추가하기

1 셀 내부를 클릭합니다.

2 [수정] > [표] > [행 또는 열 삽입]을 선택하고 대화 상자 작업을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다.

삽입 행을 삽입할지 또는 열을 삽입할지를 지정합니다.

행의 수 또는 열 수 삽입할 행 또는 열의 수입니다.

위치 새 행이나 열의 삽입 위치를 선택된 셀의 행이나 열의 앞 또는 뒤로 지정합니다.

행 또는 열 삭제하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 삭제할 행이나 열 안에서 셀을 클릭한 다음 [수정] > [표] > [행 삭제] 또는 [수정] > [표] > [열 삭제]를 선택합니다.

- 전체 행 또는 열을 선택한 다음 [편집] > [지우기]를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.

속성 관리자를 사용하여 여러 행 또는 열 추가 또는 삭제하기

1 표를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 행을 추가하거나 삭제하려면 [행] 값을 늘리거나 줄입니다.
- 열을 추가하거나 삭제하려면 [열] 값을 늘리거나 줄입니다.

참고: Dreamweaver 데이터가 포함된 행이나 열을 삭제하더라도 에서는 경고 메시지를 표시하지 않습니다.

셀 분할 및 병합하기

속성 관리자를 사용하거나 [수정] > [표] 하위 메뉴를 사용하여 셀을 분할하거나 병합할 수 있습니다.

이 방법 외에도 셀을 병합 또는 분할하기 위해 Dreamweaver는 한 셀에 포함되는 행 또는 열의 수를 늘리거나 줄일 수 있는 도구도 제공합니다.

표에서 둘 이상의 셀 병합하기

1 연속된 직선형 및 사각형 모양으로 셀을 선택합니다.

아래 그림에서는 셀 선택 영역이 사각형이므로 셀을 병합할 수 있습니다.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

아래 그림에서는 셀 선택 영역이 사각형이 아니므로 셀을 병합할 수 없습니다.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [표] > [셀 병합]을 선택합니다.
- 확장된 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [셀 병합]( )을 클릭합니다.

참고: 이 버튼이 표시되지 않으면 속성 관리자의 오른쪽 아래 모서리에 있는 화살표를 클릭하여 모든 옵션을 표시하십시오.

각 셀의 내용은 합쳐진 셀에 포함됩니다. 선택된 셀 중 첫 번째 셀의 속성이 병합된 셀에 적용됩니다.

셀 분할하기

1 셀을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [수정] > [표] > [셀 분할]을 선택합니다.

- 확장된 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [셀 분할]( )을 클릭합니다.

참고: 이 버튼이 표시되지 않으면 속성 관리자의 오른쪽 아래 모서리에 있는 화살표를 클릭하여 모든 옵션을 표시하십시오.

2 [셀 분할] 대화 상자에서 셀 분할 방법을 지정합니다.

셀 분할 셀을 여러 행으로 분할할지 또는 여러 열로 분할할지를 지정합니다.

행의 수/열의 수 셀을 몇 개의 행 또는 열로 분할할지 지정합니다.

한 셀에 포함되는 행 또는 열의 수 늘리거나 줄이기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [표] > [세로 셀 합치기] 또는 [수정] > [표] > [가로 셀 합치기]를 선택합니다.
- [수정] > [표] > [세로 셀 나누기] 또는 [수정] > [표] > [가로 셀 나누기]를 선택합니다.

셀 복사, 붙여넣기 및 삭제하기

셀 서식을 그대로 유지하면서 표에서 하나 또는 여러 셀을 한 번에 복사하거나 붙여넣거나 삭제할 수 있습니다.

셀을 삽입 포인터 위치에 붙여넣거나 기존 표의 선택 영역 대신 붙여넣을 수 있습니다. 여러 표 셀을 붙여넣으려면 셀이 들어갈 표 또는 표의 선택 영역 구조가 클립보드의 내용과 호환되어야 합니다.

표 셀 잘라내기 또는 복사하기

1 연속된 직선형 및 사각형 모양으로 하나 이상의 셀을 선택합니다.

아래 그림에서는 셀 선택 영역이 사각형이므로 잘라내거나 복사할 수 있습니다.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

아래 그림에서는 셀 선택 영역이 사각형이 아니므로 잘라내거나 복사할 수 없습니다.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2 [편집] > [잘라내기] 또는 [편집] > [복사]를 선택합니다.

참고: 전체 행이나 열을 선택하고 [편집] > [잘라내기]를 선택하는 경우에는 셀의 내용뿐 아니라 행이나 열 전체가 표에서 제거됩니다.

표 셀 붙여넣기

1 셀을 붙여넣을 위치를 선택합니다.

- 기존 셀을 붙여넣는 셀로 대체하려면 클립보드에 있는 셀과 레이아웃이 같은 셀을 선택해야 합니다. 예를 들어 3 x 2 셀 블록을 복사했거나 잘라냈으면 붙여넣어 대체할 블록도 3 x 2 셀 블록으로 선택합니다.
- 특정 셀 위쪽에 셀 한 행을 모두 붙여넣으려면 해당 셀을 클릭합니다.
- 특정 셀 왼쪽에 셀 한 열을 모두 붙여넣으려면 해당 셀을 클릭합니다.

참고: 한 행 또는 한 열을 구성하는 셀 중 일부만 클립보드로 복사된 상태에서 하나의 셀을 클릭하여 클립보드의 셀을 붙여넣으면 클릭한 셀과 인접 셀이 표에서의 위치에 따라 붙여넣는 셀로 대체될 수 있습니다.

- 붙여넣는 셀로 새 표를 만들려면 삽입 포인터를 표 바깥에 둡니다.

2 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

기존 표에 전체 행이나 열을 붙여넣으면 해당 행이나 열이 표에 추가됩니다. 개별 셀을 붙여넣으면 선택된 셀의 내용이 대체됩니다. 표 바깥에 붙여넣으면 해당 행, 열 또는 셀을 사용하여 새로운 표가 정의됩니다.

셀은 그대로 두고 셀 내용만 제거하기

1 셀을 하나 이상 선택합니다.

참고: 이때 전체 행이나 열이 선택되지 않도록 합니다.

2 [편집] > [지우기]를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.

참고: 전체 행이나 열이 선택된 상태에서 [편집] > [지우기]를 선택하거나 Delete 키를 누르면 내용뿐 아니라 전체 행이나 열이 표에서 제거됩니다.

병합된 셀이 있는 행이나 열 삭제하기

1 해당 열이나 행을 선택합니다.

2 [수정] > [표] > [행 삭제] 또는 [수정] > [표] > [열 삭제]를 선택합니다.

표 중첩하기

중첩된 표는 다른 표의 셀 안에 들어 있는 표입니다. 중첩된 표에도 다른 표와 같이 서식을 적용할 수 있지만, 표 폭이 중첩된 표를 포함하고 있는 셀의 폭으로 제한됩니다.

1 기존 표의 셀을 클릭합니다.

2 [삽입] > [표]를 선택하고 [표 삽입] 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

표 정렬하기

하나의 열에 있는 내용을 기반으로 표의 행을 정렬할 수 있습니다. 두 열의 내용을 기반으로 보다 복잡한 방법으로 표를 정렬할 수도 있습니다.

colspan 또는 rowspan 속성이 포함된 표 즉, 병합된 셀이 포함된 표는 정렬할 수 없습니다.

1 표를 선택하거나 표에 있는 임의의 셀을 클릭합니다.

2 [명령] > [표 정렬]을 선택하고 대화 상자에서 옵션을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

정렬 표의 행을 정렬하는 데 사용할 열 값을 결정합니다.

순서 열을 알파벳순으로 정렬할지 또는 숫자순으로 정렬할지와 오름차순(A - Z, 작은 수에서 높은 수) 또는 내림차순으로 정렬할지를 결정합니다.

열의 내용이 숫자이면 [숫자순]을 선택합니다. 한 자리 숫자와 두 자리 숫자가 섞여 있는 목록을 알파벳순으로 정렬하면 숫자를 단어로 취급하여 정렬합니다. 예를 들어 1, 2, 3, 10, 20, 30의 순서가 아닌 1, 10, 2, 20, 3, 30의 순서로 정렬됩니다.

다음 정렬/순서 다른 열을 기준으로 2차 정렬 순서를 결정합니다. [다음 정렬] 팝업 메뉴에서 2차 정렬의 기준 열을 지정하고 [순서] 팝업 메뉴에서 2차 정렬 순서를 지정합니다.

정렬 시 첫 번째 행 포함 표의 첫 번째 행을 포함하여 정렬하도록 지정합니다. 첫 번째 행이 고정된 머리글인 경우 이 옵션을 선택하지 마십시오.

머리글 행 정렬 본문 행과 동일한 기준을 사용하여 표의 thead 섹션(있는 경우)에 있는 모든 행을 정렬하도록 지정합니다. thead 행은 thead 섹션에 유지되며, 정렬한 후에도 표 맨 위에 계속 나타납니다. thead 태그에 대한 자세한 내용은 [참조] 패널([도움말] > [참조])을 참조하십시오.

바닥글 행 정렬 본문 행과 동일한 기준을 사용하여 표의 tfoot 섹션(있는 경우)에 있는 모든 행을 정렬하도록 지정합니다. tfoot 행은 tfoot 섹션에 유지되며, 정렬한 후에도 표 맨 아래에 계속 나타납니다. tfoot 태그에 대한 자세한 내용은 [참조] 패널([도움말] > [참조])을 참조하십시오.

정렬이 끝난 후 모든 행의 색을 같게 유지 정렬 후 색상 등의 표 행 속성이 같은 내용에 계속 연결되어 있어야 함을 지정합니다. 표 행에 두 가지 대체 색상 서식이 적용된 경우에는 이 옵션을 선택하지 않아야 정렬된 표에서 대체 색상 적용 행이 유지됩니다. 행 속성이 각 행의 내용별로 다른 경우에는 이 옵션을 선택하여 정렬된 표에서 해당 행에 올바른 속성이 적용되도록 하십시오.

프레임 사용하기

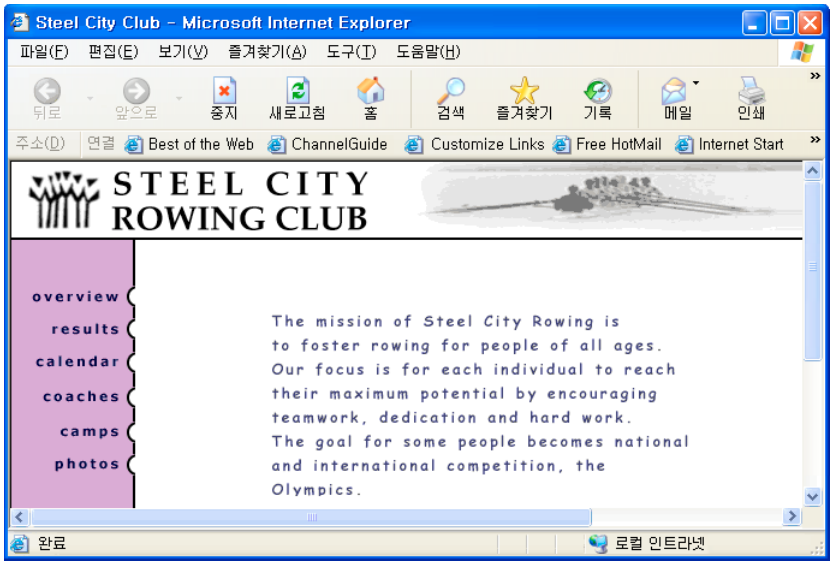
프레임 및 프레임세트의 작동 방식

프레임은 브라우저 윈도우에서 다른 부분과 별도로 HTML 문서를 표시할 수 있는 영역입니다. 프레임을 사용하면 브라우저 윈도우를 여러 영역으로 나누어 각각 다른 HTML 문서를 표시할 수 있습니다. 프레임의 가장 일반적인 용도는 한 프레임에는 내비게이션 컨트롤이 있는 문서를 표시하고 다른 프레임에는 내용이 있는 문서를 표시하는 것입니다

프레임세트는 프레임의 수, 프레임의 크기와 배치 및 각 프레임에 처음 표시되는 페이지의 URL 등 프레임세트의 레이아웃과 속성을 정의하는 HTML 파일입니다. 프레임세트 파일 자체에는 브라우저에 표시되는 HTML 내용이 들어 있지 않지만 noframes 섹션은 예외입니다. 프레임세트 파일은 브라우저에 프레임세트의 모양과 표시 대상 문서를 알려 주는 역할만 합니다.

브라우저에서 프레임세트를 보려면 프레임세트 파일의 URL을 입력합니다. 이렇게 하면 브라우저에서 관련 문서를 열어 프레임에 표시합니다. 사이트의 프레임세트 파일 이름은 대부분 index.html이며 사용자가 파일 이름을 지정하지 않으면 기본적으로 이 파일이 표시됩니다.

다음은 세 프레임으로 구성된 프레임 레이아웃을 보여 주는 예제입니다. 측면에 내비게이션 막대가 있는 좁은 프레임이 있고, 위쪽에 웹 사이트의 로고와 제목이 들어 있는 프레임이 있고, 페이지의 나머지 부분을 차지하면서 기본 내용이 들어 있는 큰 프레임이 있습니다. 각 프레임에는 서로 다른 HTML 문서가 표시됩니다.



이 예제에서 위쪽 프레임에 표시되는 문서는 사이트를 탐색하는 동안 변경되지 않습니다. 측면 프레임 내비게이션 막대에는 링크가 들어 있습니다. 이러한 링크 중 하나를 클릭하면 기본 내용 프레임의 내용이 바뀌지만 측면 프레임 자체의 내용은 바뀌지 않습니다. 오른쪽의 기본 내용 프레임에는 사용자가 왼쪽에서 클릭한 링크에 따라 적절한 문서가 표시됩니다.

프레임은 파일이 아닙니다. 프레임에 현재 표시되어 있는 문서를 프레임에 통합된 일부로 생각하기 쉽지만 문서는 실제로 프레임의 일부가 아닙니다. 프레임은 문서가 포함되는 컨테이너에 불과합니다.

참고: "페이지"는 HTML 문서 하나를 가리키거나 특정 시점에서 브라우저 윈도우에 여러 HTML 문서가 동시에 표시된 경우 전체 내용을 가리키기도 합니다. 예를 들어 "프레임이 사용된 페이지"는 일반적으로 프레임세트 및 여러 프레임에 처음 표시되는 문서를 가리킵니다.

브라우저에 세 프레임이 포함된 단일 페이지로 표시되는 사이트는 실제로는 최소한 네 개의 HTML 문서로 구성됩니다. 이러한 문서는 프레임세트 파일 및 프레임에 처음 표시되는 내용이 들어 있는 세 개의 문서입니다. Dreamweaver에서 프레임세트를 사용하여 페이지를 디자인할 때는 이러한 네 개의 파일을 모두 저장해야 페이지가 브라우저에 제대로 표시됩니다.

프레임에 대한 포괄적인 정보는 Thierry Koblentz 웹 사이트(www.tjkdesign.com/articles/frames/)를 참조하십시오.

프레임 사용 여부 결정하기

웹 페이지 레이아웃의 경우 프레임을 사용하지 않은 것이 좋습니다. 프레임 사용 시 단점은 다음과 같습니다.

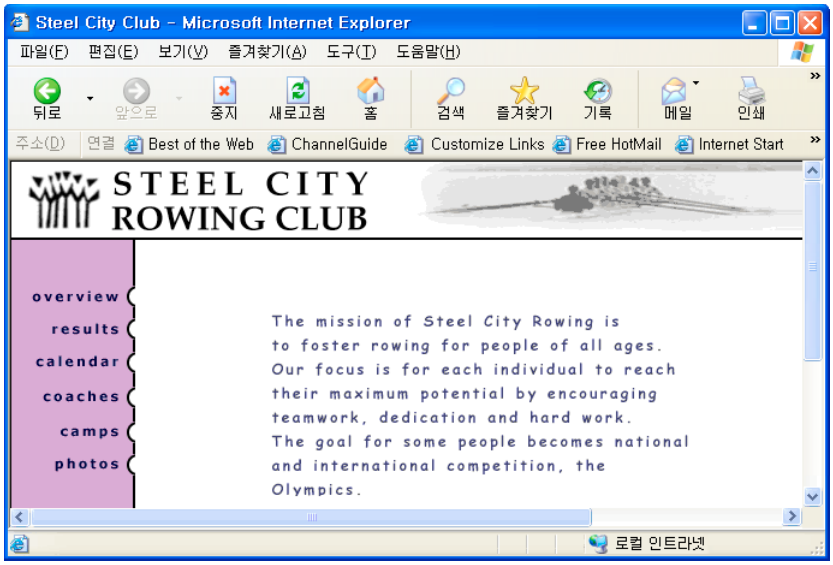
- 여러 프레임의 요소 그래픽을 세밀하게 정렬하기가 어려울 수 있습니다.
- 내비게이션 테스트에 많은 시간이 걸릴 수 있습니다.
- 각 프레임 페이지의 URL이 브라우저에 표시되지 않으므로 특정 페이지의 프레임 버전을 로드할 수 있는 서버 코드를 제공하지 않는 한 특정 페이지를 북마크 목록에 추가하기가 어려울 수 있습니다.

프레임을 **사용하지 않아야** 하는 전체적인 이유는 Gary White의 설명(http://apptools.com/rants/framesevil.php)을 참조하십시오.

프레임을 사용하려고 할 경우 내비게이션에 가장 널리 사용합니다. 프레임세트는 내비게이션 막대가 들어 있는 프레임 하나와 기본 내용 페이지가 표시되는 다른 프레임으로 구성되는 경우가 많습니다. 이러한 방식으로 프레임을 사용하면 다음과 같은 두 가지 장점이 있습니다.

- 브라우저에서 페이지마다 내비게이션 관련 그래픽을 다시 로드할 필요가 없습니다.
- 내용이 한 화면에 표시되기에 너무 많은 경우 각 프레임에 자체 스크롤 막대가 제공되므로 방문자가 각 프레임을 독립적으로 스크롤할 수 있습니다. 예를 들어 내비게이션 막대가 다른 프레임에 있으면 프레임에 표시된 긴 내용을 보기 위해 맨 아래로 스크롤한 후 내비게이션 막대를 사용하기 위해 다시 맨 위로 스크롤할 필요가 없습니다.

대부분의 경우에는 프레임을 사용하지 않고도 프레임세트와 기능이 같은 웹 페이지를 만들 수 있습니다. 예를 들어, 페이지 왼쪽에 내비게이션 막대를 표시하려면 페이지를 프레임세트로 대체할 수도 있고, 사이트의 모든 페이지에 내비게이션 막대를 넣을 수도 있습니다. (Dreamweaver에서는 레이아웃이 같은 여러 페이지를 쉽게 만들 수 있습니다.) 다음 예제는 프레임을 사용하지 않으면서 디자인이 프레임 레이아웃과 비슷한 페이지를 보여 줍니다.



내비게이션 버튼을 클릭할 때마다 내비게이션 프레임 내용을 다시 로드하는 프레임세트와 같이 불필요한 프레임이 사용된 사이트는 디자인이 잘못된 것입니다. 프레임 하나에 고정된 내비게이션 컨트롤을 유지하고 다른 프레임의 내용을 변경하는 경우와 같이 프레임을 효과적으로 사용하면 사이트에 매우 유용할 수 있습니다.

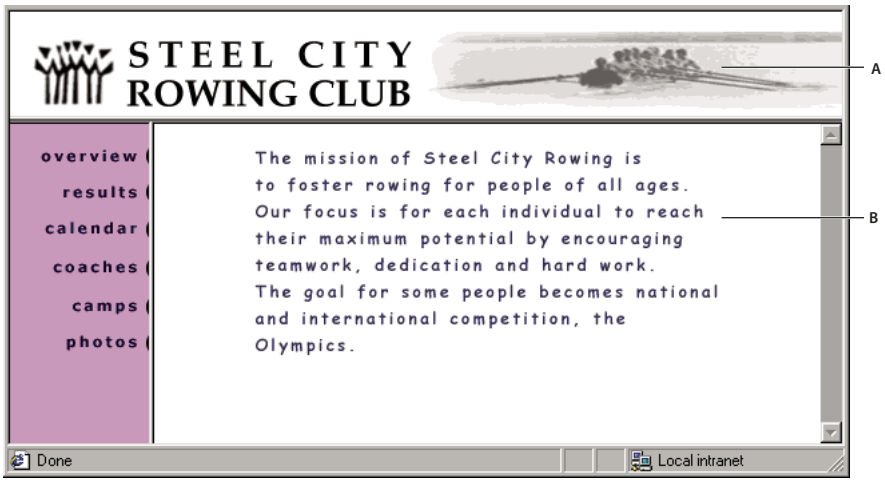
일부 브라우저에서는 프레임이 제대로 지원되지 않고, 장애가 있는 사용자는 프레임을 탐색하기 어려울 수 있으므로 프레임을 사용하는 경우에는 프레임세트에 항상 noframes 섹션을 제공해야 합니다. 프레임이 사용되지 않은 버전의 사이트로 연결되는 명시적 링크를 제공할 수도 있습니다.

프레임에 대한 포괄적인 정보는 Thierry Koblentz 웹 사이트(www.tjkdesign.com/articles/frames/)를 참조하십시오.

중첩된 프레임세트

다른 프레임세트 안에 있는 프레임세트를 **중첩된 프레임세트**라고 합니다. 하나의 프레임세트 파일에 중첩된 여러 프레임세트가 포함될 수 있습니다. 프레임이 사용된 웹 페이지 중 대부분은 실제로 중첩 프레임을 사용하고 있으며, Dreamweaver의 미리 정의된 프레임세트 중 대부분에서도 중첩이 사용됩니다. 각 행 또는 열의 프레임 수가 각각 다른 프레임세트에는 중첩된 프레임세트가 필요합니다.

예를 들어 가장 일반적인 프레임 레이아웃은 위쪽 행에 회사 로고가 표시되는 프레임 하나가 있고 아래쪽 행에 내비게이션 프레임과 내용 프레임의 두 프레임이 있는 형태입니다. 이 레이아웃에는 중첩된 프레임세트(두 번째 행에 2열 프레임세트가 중첩된 2행 프레임세트)가 필요합니다.



A. 기본 프레임세트 **B.** 기본 프레임세트 내에 중첩된 메뉴 프레임 및 내용 프레임

프레임세트 중첩은 Dreamweaver에서 필요에 따라 자동으로 관리됩니다. Dreamweaver에서 프레임 분할 도구를 사용하면 프레임 중첩의 세부 내용에 대해 신경 쓰지 않아도 됩니다.

HTML에서 프레임세트를 중첩하는 방법은 두 가지입니다. 내부 프레임세트를 외부 프레임세트와 같은 파일에 정의할 수도 있고 별도의 자체 파일에 정의할 수도 있습니다. Dreamweaver의 미리 정의된 프레임세트에서는 모든 프레임세트를 같은 파일에서 정의합니다.

두 가지 중첩 방식은 시각적으로 차이가 없으므로 사용된 중첩 방식을 확인하려면 코드를 살펴 보아야 합니다. Dreamweaver에서 외부 프레임세트 파일을 사용하는 가장 일반적인 경우는 [프레임에서 열기] 명령을 사용하여 프레임세트 파일을 프레임 안에서 여는 경우입니다. 이렇게 하면 링크 대상을 설정할 때 문제가 발생할 수 있습니다. 일반적으로 모든 프레임세트를 하나의 파일에서 정의하는 것이 가장 간단한 방법입니다.

문서 윈도우에서 프레임세트 사용하기

Dreamweaver에서는 프레임세트에 연결된 모든 문서를 하나의 [문서] 윈도우에서 보고 편집할 수 있습니다. 이를 통해 프레임 페이지가 브라우저에 표시될 대략적인 모습을 확인하면서 편집할 수 있습니다. 그러나 이 방식에 익숙해지기 전까지는 몇 가지 측면이 혼동될 수 있습니다. 특히, 각 프레임에는 서로 다른 HTML 문서가 표시됩니다. 문서가 비어 있더라도 문서를 미리 보려면 모두 저장해야 합니다. 이는 각 프레임에 표시할 문서의 URL이 프레임세트에 들어 있어야 정확하게 미리 볼 수 있기 때문입니다.

프레임세트를 브라우저에 제대로 표시하려면 다음 단계를 따릅니다.

1. 프레임세트를 만들고 각 프레임에 표시할 문서를 지정합니다.
2. 프레임에 표시될 모든 파일을 저장합니다. 프레임마다 다른 HTML 문서가 표시되므로 프레임세트 파일과 함께 각 문서를 저장해야 합니다.
3. 각 프레임 및 프레임세트의 속성을 설정합니다. 이때 각 프레임의 이름을 지정하고 스크롤 및 비스크롤 옵션을 설정합니다.
4. 링크된 내용이 올바른 영역에 표시되도록 속성 관리자에서 모든 링크의 [대상] 속성을 설정합니다.

프레임 및 프레임세트 만들기

Dreamweaver에서는 두 가지 방법으로 프레임세트를 만들 수 있습니다. 즉, 미리 정의된 몇 가지 프레임세트 중 하나를 선택할 수도 있고 직접 디자인할 수도 있습니다.

미리 정의된 프레임세트를 선택하면 레이아웃에 필요한 모든 프레임세트와 프레임이 자동으로 설정되므로 프레임 기반 레이아웃을 가장 쉽고 빠르게 만들 수 있습니다. 미리 정의된 프레임세트는 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서만 삽입할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 [문서] 윈도우를 "분할"하여 프레임세트를 직접 디자인할 수도 있습니다.

프레임세트를 만들거나 프레임을 사용하기 전에 [보기] > [시각 도구] > [프레임 테두리]를 선택하여 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에 프레임 테두리를 표시합니다.

참조

620페이지의 “Dreamweaver와 액세스 가능성”

미리 정의된 프레임세트를 만들고 프레임에 기존 문서 표시하기

1 삽입 포인터를 문서에 두고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] > [HTML] > [프레임]을 선택하고 미리 정의된 프레임세트를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [레이아웃] 범주에서 [프레임] 버튼의 드롭다운 화살표를 클릭한 다음 미리 정의된 프레임세트를 선택합니다.

프레임세트 아이콘은 각 프레임세트를 현재 문서에 적용한 모양을 시각적으로 보여 줍니다. 프레임세트 아이콘에서 파란색 영역은 현재 문서를, 흰색 영역은 다른 문서가 표시될 프레임을 나타냅니다.

2 Dreamweaver에서 액세스 가능성 속성을 물어 보도록 설정한 경우 팝업 메뉴에서 프레임을 선택하고 프레임 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다. (화면 판독기를 사용하는 경우, 페이지에 프레임이 있으면 판독기는 이 이름을 읽습니다.)

참고: 새 이름을 입력하지 않고 [확인]을 클릭하면 프레임세트에서 프레임의 위치(왼쪽 프레임, 오른쪽 프레임 등)에 해당하는 이름이 Dreamweaver에서 프레임에 부여됩니다.

참고: [취소]를 클릭하면 문서에 프레임세트가 표시되지만 Dreamweaver에서 액세스 가능성 태그나 속성이 프레임세트에 연결되지 않습니다.

이름을 지정하고 있는 프레임의 다이어그램을 보려면 [윈도우] > [프레임]을 선택합니다.

미리 정의된 빈 프레임세트 만들기

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [샘플 페이지] 범주를 선택합니다.

3 [샘플 폴더] 열에서 [프레임세트] 폴더를 선택합니다.

4 [샘플 페이지] 열에서 프레임세트를 선택하고 [만들기]를 클릭합니다.

5 [환경 설정]에서 프레임 액세스 가능성 속성을 활성화한 경우 [프레임 태그 액세스 가능성] 대화 상자가 표시됩니다. 프레임마다 이 대화 상자 작업을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: [취소]를 클릭하면 문서에 프레임세트가 표시되지만 Dreamweaver에서 액세스 가능성 태그나 속성이 프레임세트에 연결되지 않습니다.

프레임세트 만들기

❖ [수정] > [프레임세트]를 선택한 다음 하위 메뉴에서 [왼쪽으로 프레임 분할] 또는 [오른쪽으로 프레임 분할] 등의 분할 항목을 선택합니다.

Dreamweaver 의 윈도우가 프레임으로 분할됩니다. 기존 문서를 열어 둔 경우 프레임 중 하나에 문서가 표시됩니다.

프레임을 여러 프레임으로 분할하기

- 삽입 포인터가 놓여 있는 프레임을 분할하려면 [수정] > [프레임세트] 하위 메뉴에서 분할 항목을 선택합니다.
- 프레임 하나 또는 여러 프레임을 수직 또는 수평으로 분할하려면 프레임 테두리를 [디자인] 뷰의 가장자리에서 가운데로 드래그합니다.

- [디자인] 뷰의 가장자리가 아닌 프레임 테두리를 사용하여 프레임을 분할하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 채로 프레임 테두리를 드래그합니다.
- 프레임을 네 개의 프레임으로 분할하려면 프레임 테두리를 [디자인] 뷰의 모서리 중 하나에서 프레임 가운데로 드래그합니다.

세 개의 프레임을 만들려면 우선 프레임 두 개를 만든 다음 한 프레임을 분할합니다. 프레임세트 코드를 편집하지 않고는 두 인접 프레임을 병합하기가 쉽지 않으므로, 네 프레임을 세 프레임으로 만드는 것보다 두 프레임을 세 프레임으로 만드는 것이 더 쉽습니다.

프레임 삭제하기

❖ 프레임 테두리를 페이지 밖이나 부모 프레임의 테두리로 드래그합니다.

제거할 프레임에 있는 문서에 저장되지 않은 내용이 있으면 Dreamweaver에서 문서를 저장하라는 메시지가 표시됩니다.

참고: 테두리를 드래그하는 방법으로는 프레임세트를 완전히 제거할 수 없습니다. 프레임세트를 제거하려면 해당 프레임세트가 표시된 문서 윈도우를 닫습니다. 프레임파일 세트 파일을 저장한 경우 파일을 삭제합니다.

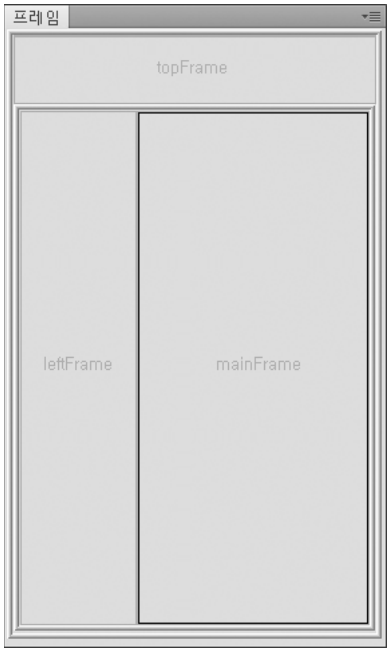
프레임 크기 조절하기

- 프레임의 대략적인 크기를 설정하려면 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 프레임 테두리를 드래그합니다.
- 정확한 크기를 지정하고, 브라우저 윈도우의 크기가 프레임을 전체 크기로 표시할 수 없는 경우 브라우저에서 프레임의 행이나 열에 할당할 공간 크기를 지정하려면 속성 관리자를 사용합니다.

프레임 및 프레임세트 선택하기

프레임 또는 프레임세트의 속성을 변경하려면 우선 변경하려는 프레임 또는 프레임세트를 선택합니다. [문서] 윈도우나 [프레임] 패널에서 프레임이나 프레임세트를 선택할 수 있습니다.

[프레임] 패널은 프레임세트 내의 프레임을 시각적으로 보여 줍니다. 여기에는 [문서] 윈도우에서 분명하게 파악하기가 어려운 프레임세트의 계층 구조가 표시됩니다. [프레임] 패널에서는 각 프레임세트 주위에 두꺼운 테두리가 표시되며, 각 프레임 주위에 가는 회색 선이 표시되고 프레임 이름으로 구분됩니다.



[문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 프레임을 선택하면 해당 프레임의 테두리가 점선으로 표시되고, 프레임세트를 선택하면 해당 프레임세트 내의 모든 프레임 테두리가 가는 점선으로 표시됩니다.

참고: 프레임에 표시되어 있는 문서에 삽입 포인터를 놓는 것은 프레임을 선택하는 것과 다릅니다. 프레임 속성 설정 등 프레임을 선택해야 수행할 수 있는 작업이 많습니다.

프레임 패널에서 프레임 또는 프레임세트 선택하기

1 [윈도우] > [프레임]을 선택합니다.

2 [프레임] 패널에서 다음을 수행합니다.

- 프레임 하나를 선택하려면 해당 프레임을 클릭합니다. [프레임] 패널과 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰 모두에서 프레임 주위에 선택 외곽선이 표시됩니다.
- 프레임세트를 선택하려면 프레임세트 주위의 테두리를 클릭합니다.

문서 윈도우에서 프레임세트 선택하기

- 프레임을 선택하려면 [디자인] 뷰에서 프레임 내부를 Shift+Alt 키를 누른 채로 클릭(Windows)하거나 Shift+Option을 누른 채로 클릭(Macintosh)합니다.
- 프레임세트를 선택하려면 [디자인] 뷰에서 프레임세트의 내부 프레임 테두리 중 하나를 클릭합니다. 이때 프레임 테두리가 표시되어 있어야 합니다. 그렇지 않은 경우 [보기] > [시각 도구] > [프레임 테두리]를 선택하여 프레임 테두리를 표시합니다.

참고: 일반적으로 [문서] 윈도우보다 [프레임] 패널에서 프레임세트를 선택하는 것이 더 쉽습니다. 자세한 내용은 위 항목을 참조하십시오.

다른 프레임 또는 프레임세트 선택하기

- 현재 선택 대상과 같은 계층 레벨에서 다음 또는 이전 프레임이나 프레임세트를 선택하려면, Alt+왼쪽 화살표나 Alt+오른쪽 화살표(Windows) 또는 Command+왼쪽 화살표나 Command+오른쪽 화살표(Macintosh)를 누르십시오. 이러한 키를 사용하면 프레임세트 파일에 정의된 순서에 따라 프레임과 프레임세트를 순환적으로 선택할 수 있습니다.
- 현재 선택 대상이 들어 있는 부모 프레임세트를 선택하려면 Alt+위쪽 화살표(Windows) 또는 Command+위쪽 화살표(Macintosh)를 누릅니다.
- 현재 선택된 프레임세트에서 프레임세트 파일에 정의되어 있는 첫 번째 자식 프레임 또는 프레임세트를 선택하려면 Alt+아래쪽 화살표(Windows) 또는 Command+아래쪽 화살표(Macintosh)를 누릅니다.

프레임에서 문서 열기

프레임의 빈 문서에 새 내용을 삽입하거나 프레임에 기존 문서를 열어 프레임의 초기 내용을 지정할 수 있습니다.

1 프레임에 삽입 포인터를 둡니다.

2 [파일] > [프레임에서 열기]를 선택합니다.

3 프레임에서 열 문서를 선택한 다음 [확인](Windows) 또는 [선택](Macintosh)을 클릭합니다.

4 (선택 사항) 브라우저에서 프레임세트를 열 때 프레임에 표시될 기본 문서를 이 문서로 설정하려면 프레임세트를 저장합니다.

프레임 및 프레임세트 파일 저장

프레임세트를 브라우저에서 미리 보려면 프레임세트 파일과 프레임에 표시될 모든 문서를 저장해야 합니다. 각 프레임세트 파일과 프레임 문서를 개별적으로 저장할 수도 있고 프레임세트 파일과 프레임에 표시될 모든 문서를 한 번에 저장할 수도 있습니다.

참고: Dreamweaver에서 시각 도구를 사용하여 프레임세트를 만들면 프레임에 표시되는 새 문서에 각각 기본 파일 이름이 지정됩니다. 예를 들어 첫 번째 프레임세트 파일의 이름은 UntitledFrameset-1이고, 프레임의 첫 번째 문서 이름은 UntitledFrame-1입니다.

프레임세트 파일 저장하기

❖ [프레임] 패널이나 [문서] 윈도우에서 프레임세트를 선택합니다.

- 프레임세트 파일을 저장하려면 [파일] > [프레임세트 저장]을 선택합니다.
- 프레임세트 파일을 새 파일로 저장하려면 [파일] > [프레임세트로 저장]을 선택합니다.

참고: 프레임세트 파일을 처음 저장하는 경우 이 두 명령은 동일한 기능을 수행합니다.

프레임에 표시되는 문서 저장하기

❖ 프레임을 클릭한 다음 [파일] > [프레임 저장] 또는 [파일] > [프레임으로 저장]을 선택합니다.

프레임세트에 연결된 모든 파일 저장하기

❖ [파일] > [모든 프레임 저장]을 선택합니다.

이 명령을 사용하면 프레임세트 파일과 모든 프레임 문서를 비롯하여 프레임세트 내에 열려 있는 모든 문서가 저장됩니다. 프레임세트 파일을 아직 저장하지 않은 경우 [디자인] 뷰에서 프레임세트 또는 저장되지 않은 프레임 주위에 두꺼운 테두리가 표시되고 파일 이름을 선택할 수 있습니다.

참고: [파일] > [프레임에서 열기]를 사용하여 프레임에서 문서를 연 경우 프레임세트를 저장하면 프레임에서 연 문서가 해당 프레임에 표시될 기본 문서가 됩니다. 이 문서를 기본 문서로 지정하지 않으려면 프레임세트 파일을 저장하지 마십시오.

프레임 속성 보기 및 설정하기

속성 관리자를 사용하여 테두리, 여백 및 스크롤 막대 표시 여부 등 대부분의 프레임 속성을 보고 설정할 수 있습니다. 프레임 속성을 설정하면 프레임세트의 해당 속성에 대한 설정이 무시됩니다.

name 속성과 구별되는 title 속성 등의 몇 가지 프레임 속성을 설정하여 액세스 가능성을 높일 수 있습니다. 프레임의 액세스 가능성 작성 옵션을 활성화하여 프레임을 만들 때 속성을 설정하거나 프레임을 삽입한 후 속성을 설정할 수 있습니다. 프레임의 액세스 가능성 속성을 편집하려면 태그 관리자를 사용하여 HTML 코드를 직접 편집합니다.

참조

620페이지의 “Dreamweaver와 액세스 가능성”

프레임 속성 표시 또는 설정하기

1 다음 중 하나를 수행하여 프레임을 선택합니다.

- [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 Alt 키(Windows) 또는 Shift+Option(Macintosh)을 누른 채로 프레임을 클릭합니다.
- [프레임] 패널([윈도우] > [프레임])에서 프레임을 클릭합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 오른쪽 아래 모서리에 있는 확장 화살표를 클릭하면 모든 프레임 속성을 볼 수 있습니다.

3 프레임 속성 관리자의 옵션을 설정합니다.

프레임 이름 링크의 target 속성 또는 스크립트에서 프레임을 참조하기 위해 사용하는 이름입니다. 프레임 이름은 한 단어여야 하며 밑줄(_)은 사용할 수 있지만 하이픈(-), 마침표(.) 및 공백은 사용할 수 없습니다. 프레임 이름의 첫 문자는 숫자가 아닌 일반 문자여야 합니다. 프레임 이름은 대/소문자를 구분합니다. **top** 또는 **navigator** 등의 JavaScript 예약어는 프레임 이름으로 사용할 수 없습니다.

링크를 클릭했을 때 다른 프레임의 내용이 바뀌게 하려면 대상 프레임의 이름을 지정해야 합니다. 나중에 프레임 간 링크를 쉽게 만들려면 각 프레임을 만들 때마다 이름을 지정하는 것이 좋습니다.

소스 프레임에 표시할 소스 문서를 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾아 선택합니다.

스크롤 프레임에 스크롤 막대를 표시할지 여부를 지정합니다. 이 옵션을 [기본값]으로 설정하면 해당 속성의 값이 설정되지 않고 각 브라우저의 기본값이 사용됩니다. 대부분의 브라우저 기본값은 [자동]입니다. 즉 브라우저 윈도우의 공간이 현재 프레임의 모든 내용을 표시할 수 없는 경우에만 스크롤 막대가 표시됩니다.

크기 조절 안함 브라우저에서 프레임 테두리를 드래그하여 프레임의 크기를 조절할 수 없습니다.

참고: Dreamweaver에서는 항상 프레임의 크기를 조절할 수 있으며 이 옵션은 방문자가 브라우저에서 프레임을 볼 때만 적용됩니다.

테두리 현재 프레임을 브라우저에서 볼 때 테두리를 표시하거나 숨깁니다. 프레임의 [테두리] 옵션을 선택하면 프레임세트의 테두리 설정이 무시됩니다.

[테두리] 옵션은 [예](테두리 표시), [아니오](테두리 숨김) 또는 [기본값]으로 설정할 수 있습니다. 부모 프레임세트에서 [테두리]가 [아니오]로 설정되지 않은 경우 대부분의 브라우저에서는 테두리를 표시하는 것이 기본값입니다. 테두리를 공유하는 모든 프레임에서 [테두리]가 [아니오]로 설정된 경우 또는 부모 프레임세트의 [테두리] 속성이 [아니오]로 설정되어 있고 테두리를 공유하는 프레임의 [테두리] 속성이 [기본값]으로 설정된 경우에만 테두리가 숨겨집니다.

테두리 색상 프레임의 모든 테두리 색상을 설정합니다. 이 색상은 프레임에 접한 모든 테두리에 적용되며 프레임세트에 지정된 테두리 색상을 무시합니다.

여백 폭 왼쪽 및 오른쪽 여백(프레임 테두리와 내용 사이의 간격)의 폭을 픽셀 단위로 설정합니다.

여백 높이 위쪽 및 아래쪽 여백(프레임 테두리와 내용 사이의 간격)의 높이를 픽셀 단위로 설정합니다.

참고: 프레임의 여백 폭과 높이를 설정하는 것은 [수정] > [페이지 속성] 대화 상자에서 여백을 설정하는 것과 다릅니다.

프레임의 배경색을 변경하려면 페이지 속성에서 프레임 문서의 배경색을 설정합니다.

프레임의 액세스 가능성 값 설정하기

1. [프레임] 패널([윈도우] > [프레임])에서 프레임 중 하나에 삽입 포인트를 놓아 프레임을 선택합니다.
2. [수정] > [태그 편집]<frameset>을 선택합니다.
3. 왼쪽의 범주 목록에서 [스타일 시트/액세스 가능성]을 선택하고 값을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

프레임의 액세스 가능성 값 편집하기

1. 현재 [디자인] 뷰에서 작업하고 있는 경우 문서의 [코드] 뷰나 [코드 및 디자인] 뷰를 표시합니다.
2. [프레임] 패널([윈도우] > [프레임])에서 프레임 중 하나에 삽입 포인트를 놓아 프레임을 선택합니다. Dreamweaver 는 코드에서 해당 프레임 태그를 강조 표시합니다.
3. 코드에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [태그 편집]을 선택합니다.
4. 태그 편집기에서 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

프레임 문서의 배경색 변경하기

1. 프레임에 삽입 포인터를 놓습니다.
2. [수정] > [페이지 속성]을 선택합니다.
3. [페이지 속성] 대화 상자에서 [배경색] 메뉴를 클릭한 다음 색상을 선택합니다.

프레임세트 속성 표시 및 설정하기

속성 관리자를 사용하여 프레임세트 제목, 테두리 및 프레임 크기와 같은 대부분의 프레임세트 속성을 보고 설정할 수 있습니다.

프레임세트 문서 제목 설정하기

1 다음 중 하나를 수행하여 프레임세트를 선택합니다.

- [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 프레임세트에 포함되어 있는 두 프레임 사이의 테두리를 클릭합니다.
- [프레임] 패널([윈도우] > [프레임])에서 프레임세트 주위의 테두리를 클릭합니다.

2 [문서] 툴바의 [제목] 상자에 프레임세트 문서의 이름을 입력합니다.



이 제목은 방문자가 브라우저에서 프레임세트를 볼 때 브라우저의 제목 막대에 표시됩니다.

프레임세트 속성 표시 또는 설정하기

1 다음 중 하나를 수행하여 프레임세트를 선택합니다.

- [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 프레임세트에 포함되어 있는 두 프레임 사이의 테두리를 클릭합니다.
- [프레임] 패널([윈도우] > [프레임])에서 프레임세트 주위의 테두리를 클릭합니다.

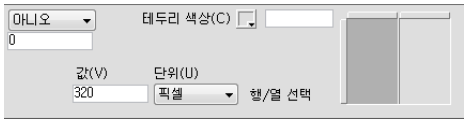
2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 오른쪽 아래에 있는 확장 화살표를 클릭하고 프레임세트 옵션을 설정합니다.

테두리 브라우저에서 문서를 볼 때 프레임 주위에 테두리를 표시할지 여부를 결정합니다. 브라우저에서 테두리를 표시하려면 [예]를, 테두리를 표시하지 않으려면 [아니오]를 선택합니다. 테두리 표시 여부를 브라우저에서 결정하게 하려면 [기본값]을 선택합니다.

테두리 폭 프레임세트의 모든 테두리 폭을 지정합니다.

테두리 색상 테두리 색상을 설정합니다. 색상 선택기를 사용하여 색상을 선택하거나 16진수 색상 값을 입력합니다.

행/열 선택 선택한 프레임세트의 행과 열에 대한 프레임 크기를 설정하려면 [행/열 선택] 영역의 왼쪽 또는 위쪽에 있는 탭을 클릭한 다음 [값] 텍스트 상자에 높이 또는 폭을 입력합니다.



3 브라우저에서 각 프레임에 할당하는 공간의 크기를 지정하려면 [단위] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

픽셀 선택된 열이나 행의 크기가 절대값으로 설정됩니다. 이 옵션은 내비게이션 막대와 같이 크기가 항상 일정한 프레임에 적합합니다. 크기가 퍼센트 또는 상대적으로 지정된 프레임보다 크기가 픽셀 단위로 지정된 프레임에 공간이 먼저 할당됩니다. 프레임 크기를 지정하는 가장 일반적 방법은 왼쪽 프레임을 고정된 픽셀 폭으로 설정하고 오른쪽 프레임을 상대적 크기로 설정하여 픽셀 폭이 할당된 후 오른쪽 프레임을 나머지 공간 전체로 확장하는 것입니다.

참고: 모든 폭을 픽셀 단위로 지정한 경우 방문자가 지정된 폭보다 지나치게 넓거나 좁은 브라우저로 프레임세트를 보면 프레임이 사용 가능한 공간에 맞게 적절하게 늘어나거나 줄어듭니다. 높이를 픽셀 단위로 지정한 경우도 마찬가지입니다. 따라서 일반적으로 폭과 높이 중 최소한 하나는 상대적으로 지정하는 것이 좋습니다.

퍼센트 선택된 열이나 행이 프레임세트의 전체 폭이나 너비의 일정한 비율로 표시되도록 지정합니다. 단위가 [퍼센트]로 설정된 프레임에는 단위가 [픽셀]로 설정된 프레임보다 나중에, 단위가 [상대적]으로 설정된 프레임보다 먼저 공간이 할당됩니다.

상대적 선택된 열이나 행에 사용 가능한 공간 중 [픽셀] 및 [퍼센트] 단위 프레임에 할당되고 남은 공간을 할당하도록 지정합니다. 나머지 공간은 크기가 [상대적]으로 설정된 여러 프레임에 비율에 맞게 배분됩니다.

참고: [단위] 메뉴에서 [상대적]을 선택하면 [값] 필드에 입력한 모든 숫자가 지워집니다. 숫자를 지정하려면 다시 입력해야 합니다. 행이나 열 중 하나만 [상대적]으로 설정한 경우에는 다른 행이나 열에 공간이 할당된 후 해당 행이나 열에 나머지 공간 전체가 할당되므로 숫자를 입력할 필요가 없습니다. 모든 브라우저와 호환되게 하려면 [값] 필드에 1을 입력합니다. 이는 값을 입력하지 않는 것과 같습니다.

링크를 사용한 프레임 내용 제어하기

특정 프레임에서 링크를 사용하여 다른 프레임에 문서를 표시하려면 링크의 대상을 설정해야 합니다. 링크의 target 속성은 링크된 내용이 열릴 프레임 또는 윈도우를 지정합니다.

예를 들어, 내비게이션 막대가 왼쪽 프레임에 있고 링크된 자료를 오른쪽의 기본 내용 프레임에 표시하려면 기본 내용 프레임의 이름을 내비게이션 막대의 각 링크 대상으로 지정해야 합니다. 방문자가 내비게이션 링크를 클릭하면 지정한 내용이 기본 프레임에서 열립니다.

1 [디자인] 뷰에서 텍스트 또는 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [링크] 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 폴더 아이콘을 클릭하고 링크할 파일을 선택합니다.
- [파일 표시] 아이콘을 [파일] 패널로 드래그하여 링크할 파일을 선택합니다.

3 속성 관리자의 [대상] 팝업 메뉴에서 링크된 문서를 표시할 프레임 또는 윈도우를 선택합니다.

- _blank를 사용하면 링크된 문서가 현재 윈도우가 아닌 새 브라우저 윈도우에 열립니다.
- _parent를 사용하면 링크가 표시된 프레임의 부모 프레임세트에 링크된 문서가 열리고 전체 프레임세트를 대체합니다.
- _self를 사용하면 링크가 현재 프레임에 열리고 해당 프레임의 내용을 대체합니다.
- _top을 사용하면 링크된 문서가 현재 브라우저 윈도우에 열리고 모든 프레임을 대체합니다.

이 메뉴에는 프레임 이름도 표시됩니다. 이름이 지정된 프레임을 선택하여 해당 프레임에 링크된 문서를 엽니다.

참고: 프레임 이름은 프레임세트 내에서 문서를 편집할 때에만 나타납니다. 즉, 해당 문서의 [문서] 윈도우에서 문서를 편집하는 경우에는 [대상] 팝업 메뉴에 프레임 이름이 나타나지 않습니다. 프레임세트 외부에서 문서를 편집하는 경우 [대상] 텍스트 상자에 대상 프레임의 이름을 입력할 수 있습니다.


사이트 외부의 페이지로 링크할 때는 항상 target="_top" 또는 target="_blank"를 사용하여 페이지가 사이트의 일부로 표시되지 않게 합니다.

프레임이 지원되지 않는 브라우저에 내용 제공하기

Dreamweaver 에서는 텍스트 기반 브라우저 및 프레임을 지원하지 않는 버전이 낮은 그래픽 기반 브라우저에서도 내용이 표시되게 지정할 수 있습니다. 이러한 내용은 noframes 태그로 둘러싸여서 프레임세트 파일에 저장됩니다. 프레임이 지원되지 않는 브라우저에서 프레임세트 파일을 열면 브라우저에는 noframes 태그 내에 들어 있는 내용만 표시됩니다.

참고: noframes 영역에는 "프레임을 지원하는 브라우저로 업그레이드하십시오."와 같은 짧은 문장보다는 더 자세한 내용을 명시하는 것이 좋습니다. 특정한 이유로 프레임을 볼 수 없는 시스템을 사용하는 방문자도 있습니다.

1 [수정] > [프레임세트] > [비프레임 내용 편집]을 선택합니다.

이렇게 하면 Dreamweaver에서 [디자인] 뷰가 지워지고 [디자인] 뷰 위쪽에 "비프레임 내용"이라는 문구가 나타납니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [문서] 윈도우에서 일반 문서를 만들 때와 같은 방법으로 내용을 입력하거나 삽입합니다.
- [윈도우] > [코드 관리자]를 선택하고 삽입 포인터를 noframes 태그 내에 표시된 body 태그 사이에 둔 다음, 내용의 HTML 코드를 입력합니다.

3 [수정] > [프레임세트] > [비프레임 내용 편집]을 다시 선택하여 프레임세트 문서의 일반 뷰로 되돌아옵니다.

프레임에 JavaScript 비헤이비어 사용하기

특히 프레임에 사용하기에 적합한 몇 가지 JavaScript 비헤이비어 및 내비게이션 관련 명령이 있습니다.

프레임의 텍스트 설정 프레임의 내용과 서식을 지정한 내용으로 바꿉니다. 이 내용에는 모든 유효한 HTML이 포함될 수 있습니다. 이 액션을 통해 프레임에 정보를 동적으로 표시할 수 있습니다.

URL로 이동 현재 윈도우 또는 지정한 프레임에서 새 페이지를 엽니다. 이 액션은 한 번 클릭하여 둘 이상의 프레임 내용을 변경하는 데 특히 유용합니다.

내비게이션 막대 삽입 페이지에 내비게이션 막대를 추가합니다. 내비게이션 막대를 삽입한 후에는 각 이미지에 비헤이비어를 연결하고 방문자의 동작에 따라 표시될 이미지를 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 방문자가 사이트에서 현재 표시되는 페이지를 확인할 수 있도록 Up 또는 Down 상태의 버튼 모양을 표시할 수 있습니다.

점프 메뉴 삽입 클릭 시 브라우저 윈도우에서 열릴 파일과 연결되는 링크의 메뉴 목록을 설정합니다. 또한 문서가 특정 윈도우나 프레임에서 열리도록 대상을 지정할 수도 있습니다.

참조

331페이지의 “프레임의 텍스트 설정 비헤이비어 적용”

328페이지의 “URL로 이동 비헤이비어 적용”

331페이지의 “탐색 도구 모음 이미지 설정 비헤이비어 적용”

329페이지의 “점프 메뉴 비헤이비어 적용”

8장: 페이지에 내용 추가

HTML을 알지 못하는 경우에도 웹 페이지에 시각적으로 내용을 추가할 수 있습니다. 페이지 속성을 설정할 뿐만 아니라 웹 페이지에 Adobe Flash로 만든 텍스트, 이미지, 비디오를 비롯하여 사운드 및 기타 미디어 객체를 추가할 수 있습니다.

페이지 작업

삽입 패널 사용

[삽입] 패널에는 표, 이미지와 같은 객체를 만들고 삽입할 수 있는 버튼이 있습니다. 이러한 버튼은 범주별로 구성되어 있습니다.

참조

15페이지의 “삽입 패널 개요”

290페이지의 “태그 편집기를 사용하여 태그 편집”

201페이지의 “문서 윈도우에서 요소 선택 및 보기”

삽입 패널 숨기기 또는 표시

❖ [윈도우] > [삽입]을 선택합니다.

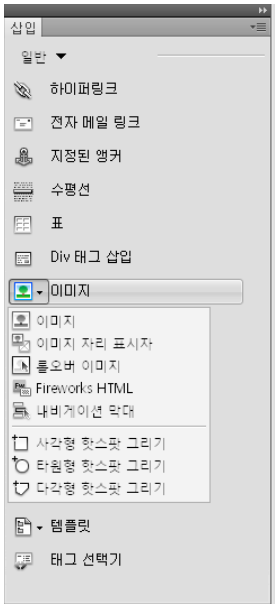
참고: XML, JavaScript, Java 및 CSS와 같은 특정 유형의 파일을 사용하는 경우 이러한 코드 파일에 항목을 삽입할 수 없으므로 [삽입] 패널과 [디자인] 뷰 옵션이 흐리게 표시됩니다.

특정 범주의 버튼 표시

❖ [범주] 팝업 메뉴에서 범주 이름을 선택합니다. 예를 들어 [레이아웃] 범주의 버튼을 표시하려면 [레이아웃]을 선택합니다.

버튼의 팝업 메뉴 표시

❖ 버튼 아이콘 옆에 있는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.



객체 삽입

1 [삽입] 패널의 [범주] 팝업 메뉴에서 적절한 범주를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 객체 버튼을 클릭하거나 버튼의 아이콘을 문서 윈도우로 드래그합니다.
- 버튼의 화살표를 클릭한 다음, 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

객체에 따라 해당 객체 삽입 대화 상자가 나타나서 파일을 찾거나 객체에 대한 매개 변수를 지정하라는 메시지가 표시됩니다. 또는 Dreamweaver 문서에 코드가 자동으로 삽입될 수 있으며 코드 삽입 전에 정보를 지정할 수 있도록 태그 편집기 또는 패널이 열릴 수 있습니다.

일부 객체의 경우 [디자인] 뷰에서 객체를 삽입하면 대화 상자가 나타나지 않지만 [코드] 뷰에서 객체를 삽입하면 태그 편집기가 나타납니다. 또 다른 객체의 경우 객체를 디자인 뷰에서 삽입하면 객체가 삽입되기 전에 Dreamweaver가 [코드] 뷰로 전환됩니다.

참고: 지정된 앵커와 같은 일부 객체는 페이지를 브라우저 윈도우에서 볼 때 보이지 않습니다. [디자인] 뷰에서 이러한 보이지 않는 객체의 위치를 표시하는 아이콘을 표시할 수 있습니다.

객체 삽입 대화 상자를 사용하지 않고 빈 자리 표시자 객체 삽입

❖ 객체에 대한 버튼을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Option 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

예를 들어, 이미지 파일을 지정하지 않고 이미지에 대한 자리 표시자를 삽입하려면 Ctrl 또는 Option 키를 누른 상태에서 [이미지] 버튼을 클릭합니다.

참고: 이 절차를 통해 모든 객체 삽입 대화 상자를 건너뛸 수 있는 것은 아닙니다. 내비게이션 막대, AP 요소, 프레임세트 등의 여러 객체는 자리 표시자나 기본값 객체를 삽입하지 않습니다.

삽입 패널의 환경 설정 수정

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 범주에서 [객체 삽입시 대화 상자 보기]를 선택 취소하여 이미지, 표, 스크립트 및 헤드 요소 등의 객체를 삽입할 때 대화 상자를 숨기거나, 객체를 만드는 동안 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 상태로 있습니다.

이 옵션을 해제하고 객체를 삽입하면 객체에 기본 속성 값이 지정됩니다. 객체를 삽입한 후에 속성 관리자를 사용하여 객체 속성을 변경합니다.

삽입 패널의 즐겨찾기 범주에서 항목 추가, 삭제 또는 관리

1 [삽입] 패널에서 범주를 선택합니다.

2 버튼이 표시될 영역에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [즐겨찾기 사용자 정의]를 선택합니다.

3 [즐겨찾기 객체 사용자 정의] 대화 상자에서 필요에 따라 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

- 객체를 추가하려면 왼쪽의 [사용 가능한 객체] 구역에서 객체를 선택한 다음, 두 구역 사이에 있는 화살표를 클릭하거나 [사용 가능한 객체] 구역에서 객체를 두 번 클릭합니다.

참고: 한 번에 한 개의 객체를 추가할 수 있습니다. 즐겨찾기 목록에 전체 범주를 추가할 목적으로 [일반]과 같은 범주 이름을 선택할 수는 없습니다.

- 객체나 분리 기호를 삭제하려면 오른쪽의 [즐겨찾기 객체] 구역에서 객체를 선택한 다음, 구역 위쪽에 있는 [즐겨찾기 객체 목록에서 선택한 객체 제거] 버튼을 클릭합니다.
- 객체를 이동하려면 오른쪽의 [즐겨찾기 객체] 구역에서 객체를 선택한 다음, 해당 구역 위에 있는 위쪽/아래쪽 화살표 버튼을 클릭합니다.
- 객체 아래에 분리 기호를 추가하려면 오른쪽의 [즐겨찾기 객체] 구역에서 객체를 선택한 다음, 구역 아래에 있는 [분리 기호 추가] 버튼을 클릭합니다.

4 [삽입] 패널의 [즐겨찾기] 범주에 있지 않은 경우 이 범주를 선택하고 변경 내용을 확인합니다.

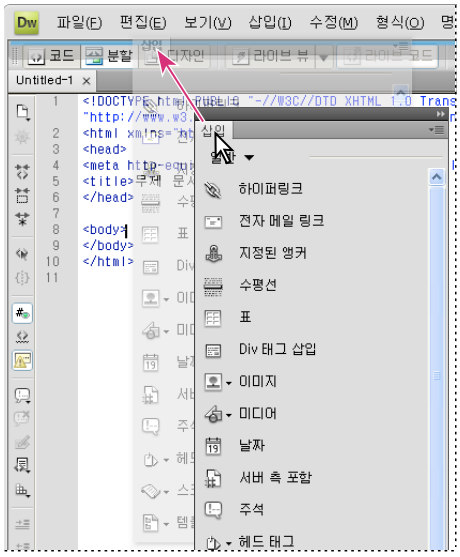
즐겨찾기 범주의 버튼을 사용하여 객체 삽입

❖ [삽입] 패널의 [범주] 팝업 메뉴에서 [즐겨찾기] 범주를 선택한 후 추가한 [즐겨찾기] 객체의 버튼을 클릭합니다.

삽입 패널을 수평 삽입 막대로 표시

Dreamweaver의 다른 패널과 달리, 기본 결합 위치에서 [삽입] 패널을 드래그하여 [문서] 윈도우 위쪽에 있는 수평 위치로 드롭할 수 있습니다. 이렇게 하면 패널이 툴바로 바뀝니다. 이 경우 다른 툴바와 같은 방식으로 표시하고 숨길 수 없습니다.

1 [삽입] 패널의 탭을 클릭하고 문서 윈도우의 맨 위로 드래그합니다.



2 문서 윈도우의 맨 위의 주위에 수평 파란색 선이 보이면 [삽입] 패널을 위치로 드롭합니다.

참고: 수평 삽입 막대는 [클래식] 작업 영역의 기본적인 부분입니다. [클래식] 작업 영역으로 전환하려면 [응용 프로그램] 막대의 작업 영역 변환기에서 [클래식]을 선택합니다.

수평 삽입 막대를 패널 그룹으로 되돌리기

1 [삽입] 막대의 왼쪽에 있는 수평 삽입 막대의 그리퍼를 클릭하고 막대를 드래그하여 패널을 결합한 위치에 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 위치를 정하고 드롭합니다. 파란색 선은 패널을 드롭할 수 있는 위치를 가리킵니다.

수평 삽입 막대 범주를 탭으로 표시

❖ 수평 삽입 막대의 왼쪽 끝에 있는 범주 이름 옆의 화살표를 클릭한 다음, [탭으로 표시]를 선택합니다.

수평 삽입 막대 범주를 메뉴로 표시

❖ 수평 삽입 막대에서 범주 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [메뉴로 표시]를 선택합니다.

페이지 속성 설정하기

[페이지 속성] 대화 상자([수정] > [페이지 속성])를 사용하면 Dreamweaver에서 만드는 각 페이지에 레이아웃 및 서식 속성을 지정할 수 있습니다. [페이지 속성] 대화 상자에서는 기본 글꼴군 및 글꼴 크기, 배경색, 여백, 링크 스타일 및 기타 여러 페이지 디자인 요소를 지정할 수 있습니다. 새로 만드는 각 페이지에 새 페이지 속성을 할당할 수 있으며 기존 페이지의 속성을 수정할 수도 있습니다. [페이지 속성] 대화 상자에서의 변경 내용은 전체 페이지에 적용됩니다.

Dreamweaver는 [페이지 속성] 대화 상자의 [모양(CSS)], [링크(CSS)] 및 [머리글(CSS)] 범주에서 지정한 모든 속성에 대한 CSS 규칙을 정의합니다. 규칙은 페이지의 head 섹션에 포함되어 있습니다. HTML을 사용하여 페이지 속성을 계속 설정할 수 있지만 그러기 위해서는 [페이지 속성] 대화 상자에서 [모양(HTML)] 범주를 선택해야 합니다. [제목/인코딩] 및 [바탕 이미지] 대화 상자에서도 HTML을 사용하여 페이지 속성을 설정할 수 있습니다.

참고: 선택한 페이지 속성은 활성 문서에만 적용됩니다. 페이지에 외부 CSS 스타일 시트를 사용하는 경우 이 스타일 시트를 사용하는 다른 모든 페이지가 영향을 받기 때문에 Dreamweaver에서는 스타일 시트에 설정되어 있는 태그를 덮어쓰지 않습니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 페이지 속성을 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

130페이지의 "CSS 속성 설정하기"

216페이지의 "HTML 서식 사용하기"

275페이지의 "XHTML 코드"

CSS 페이지 글꼴, 배경색 및 배경 이미지 속성 설정

[페이지 속성] 대화 상자를 사용하여 글꼴, 배경색, 배경 이미지를 비롯하여 웹 페이지에 사용할 여러 기본 페이지 레이아웃 옵션을 지정합니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [모양(CSS)] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

페이지 글꼴 웹 페이지에 사용할 기본 글꼴군을 지정합니다. Dreamweaver에서는 텍스트 요소에 특별히 다른 글꼴이 설정되어 있지 않으면 사용자가 지정하는 글꼴군을 사용합니다.

크기 웹 페이지에 사용할 기본 글꼴 크기를 지정합니다. Dreamweaver에서는 텍스트 요소에 특별히 다른 글꼴 크기가 설정되어 있지 않으면 사용자가 지정하는 글꼴 크기가 사용됩니다.

텍스트 색상 글꼴을 렌더링할 기본 색상을 지정합니다.

배경색 페이지의 배경색을 설정합니다. [배경] 색상 상자를 클릭하고 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.

배경 이미지 배경 이미지를 설정합니다. [탐색] 버튼을 클릭한 다음 이미지를 찾아 선택합니다. 또는 [배경 이미지] 상자에 배경 이미지의 경로를 입력합니다.

Dreamweaver에서는 브라우저와 마찬가지로 배경 이미지가 전체 윈도우를 채우지 않을 경우 해당 이미지를 반복해서 바둑판식으로 배열합니다. (배경 이미지를 바둑판식으로 배열하지 않으려면 CSS(Cascading Style Sheet)를 사용하여 이미지의 바둑판식 배열을 비활성화합니다.)

반복 페이지에 배경 이미지를 어떻게 표시할지를 지정합니다.

- 배경 이미지를 한 번만 표시하려면 [반복 없음] 옵션을 선택합니다.
- 이미지를 가로/세로 모든 방향의 바둑판식으로 배열하거나 반복하려면 [반복] 옵션을 선택합니다.
- 이미지를 가로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [x-반복] 옵션을 선택합니다.
- 이미지를 세로 방향의 바둑판식으로 배열하려면 [y-반복] 옵션을 선택합니다.

왼쪽 여백 및 오른쪽 여백 페이지의 왼쪽 및 오른쪽 여백의 크기를 지정합니다.

위쪽 여백 및 아래쪽 여백 페이지의 위 및 아래 여백의 크기를 지정합니다.

HTML 페이지 속성 설정

[페이지 속성] 대화 상자의 이 범주 속성을 설정하면 페이지의 CSS 서식이 아닌 HTML로 설정됩니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [모양(HTML)] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

배경 이미지 배경 이미지를 설정합니다. [탐색] 버튼을 클릭한 다음 이미지를 찾아 선택합니다. 또는 [배경 이미지] 상자에 배경 이미지의 경로를 입력합니다.

Dreamweaver에서는 브라우저와 마찬가지로 배경 이미지가 전체 윈도우를 채우지 않을 경우 해당 이미지를 반복해서 바둑판식으로 배열합니다. (배경 이미지를 바둑판식으로 배열하지 않으려면 CSS(Cascading Style Sheet)를 사용하여 이미지의 바둑판식 배열을 비활성화합니다.)

배경 페이지의 배경색을 설정합니다. [배경] 색상 상자를 클릭하고 색상 선택기에서 색상을 선택합니다.

텍스트 글꼴을 렌더링할 기본 색상을 지정합니다.

링크 링크 텍스트에 적용할 색상을 지정합니다.

방문한 링크 방문한 링크에 적용할 색상을 지정합니다.

활성 링크 마우스 또는 포인터로 링크를 클릭했을 때 적용할 색상을 지정합니다.

왼쪽 여백 및 오른쪽 여백 페이지의 왼쪽 및 오른쪽 여백의 크기를 지정합니다.

위쪽 여백 및 아래쪽 여백 페이지의 위 및 아래 여백의 크기를 지정합니다.

CSS 링크 속성 설정

링크, 방문한 링크 및 활성 링크에 대해 기본 글꼴, 글꼴 크기 및 색상을 정의할 수 있습니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [링크(CSS)] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

링크 글꼴 링크 텍스트에 사용할 기본 글꼴군을 지정합니다. Dreamweaver에서는 사용자가 다른 글꼴을 지정하지 않으면 기본적으로 전체 페이지에 지정된 기본 글꼴군을 사용합니다.

크기 링크 텍스트에 사용할 기본 글꼴 크기를 지정합니다.

링크 색상 링크 텍스트에 적용할 색상을 지정합니다.

방문한 링크 방문한 링크에 적용할 색상을 지정합니다.

링크 롤오버 링크 위에 마우스 또는 포인터를 올려놓았을 때 적용할 색상을 지정합니다.

활성 링크 마우스 또는 포인터로 링크를 클릭했을 때 적용할 색상을 지정합니다.

밑줄 스타일 링크에 적용할 밑줄 스타일을 지정합니다. 외부 CSS 스타일 시트 등을 이용하여 페이지에 이미 밑줄 링크 스타일을 정의한 경우 [밑줄 스타일] 메뉴의 기본값은 "변경 안함" 옵션으로 지정됩니다. 이 옵션은 링크 스타일이 이미 지정되었다는 것을 나타냅니다. [페이지 속성] 대화 상자에서 밑줄 링크 스타일을 수정하면 Dreamweaver는 이전의 링크 정의를 변경합니다.

CSS 페이지 머리글 속성 설정

링크, 방문한 링크 및 활성 링크에 대해 기본 글꼴, 글꼴 크기 및 색상을 정의할 수 있습니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [머리글(CSS)] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

머리글 글꼴 머리글에 사용할 기본 글꼴군을 지정합니다. Dreamweaver에서는 텍스트 요소에 특별히 다른 글꼴이 설정되어 있지 않으면 사용자가 지정하는 글꼴군을 사용합니다.

머리글 1 ~ 머리글 6 최대 6단계의 머리글 태그에 사용할 글꼴 크기와 색상을 지정합니다.

제목 및 인코딩 페이지 속성 설정하기

링크, 방문한 링크 및 활성 링크에 대해 기본 글꼴, 글꼴 크기 및 색상을 정의할 수 있습니다. [제목/인코딩 페이지 속성] 범주를 사용하면 웹 페이지를 제작하는 데 사용되는 언어에 고유한 문서 인코딩 유형을 지정할 수 있으며 또한 해당 인코딩 유형에 사용할 유니코드 표준화 양식을 지정할 수도 있습니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [제목/인코딩] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

제목 문서 윈도우와 대부분의 브라우저 윈도우의 제목 막대에 표시할 페이지 제목을 지정합니다.

문서 유형(DTD) 문서 유형 정의를 지정합니다. 예를 들어, 팝업 메뉴에서 [XHTML 1.0 Transitional]이나 [XHTML 1.0 Strict]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML과 호환되도록 만들 수 있습니다.

인코딩 문서의 문자에 사용하는 인코딩을 지정합니다.

문서 인코딩으로 [Unicode(UTF-8)]를 선택하면 UTF-8이 모든 문자를 안전하게 표시하므로 엔터티는 인코딩할 필요가 없습니다. 다른 문서 인코딩을 선택하면 일부 문자를 표시하기 위해 엔터티를 인코딩해야 할 수도 있습니다. 문자 엔터티에 대한 자세한 내용은 www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html을 참조하십시오.

새로 고침 기존 문서를 변환하거나 새 인코딩을 사용하여 다시 열 수 있습니다.

유니코드 표준화 양식 문서 인코딩을 [UTF-8]로 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 유니코드 표준화 양식에는 네 가지가 있습니다. 표준화 양식 C는 월드 와이드 웹(World Wide Web)의 문자 모델에서 가장 자주 사용되는 양식이기 때문에 가장 중요한 유니코드 표준화 양식입니다. Adobe에서는 완벽한 지원을 위해 다른 세 가지 유니코드 표준화 양식도 제공합니다.

유니코드에서는 비슷하게 보이지만 서로 다른 방식으로 문서 안에 저장될 수 있는 일부 문자들이 있습니다. 예를 들어, "ë"(e-움라우트)는 하나의 문자인 "e-움라우트"를 의미하거나 "정규 라틴 e" + "움라우트 조합"이라는 두 개의 문자를 의미할 수도 있습니다. 유니코드 조합 문자는 이전 문자와 함께 사용되던 문자이므로 움라우트는 "라틴 e" 위에 표시됩니다. 이 두 양식은 시각적으로 동일하게 표기되지만 각 양식은 파일 안에 서로 다른 내용으로 저장됩니다.

표준화는 서로 다른 양식으로 저장될 수 있는 모든 문자를 동일한 양식을 사용하여 저장되도록 하는 과정입니다. 즉, 문서에 있는 모든 "ë" 문자가 하나의 "e-움라우트"나 "e" + "움라우트 조합"으로 저장되며 하나의 문서 안에 두 개의 양식으로 저장되지 않습니다.

유니코드 표준화와 사용 가능한 특정 양식에 대한 자세한 내용은 유니코드 웹 사이트(www.unicode.org/reports/tr15)를 참조하십시오.

유니코드 서명(BOM) 포함 문서에 BOM(Byte Order Mark)이 포함됩니다. BOM은 텍스트 파일 시작 부분에 위치한 2 ~ 4 바이트이며 해당 파일을 유니코드로 규정하고 그 뒤에 따르는 바이트들의 바이트 순서를 규정합니다. UTF-8에는 바이트 순서가 없으므로 UTF-8 BOM 추가는 선택 사항입니다. UTF-16 및 UTF-32를 사용할 경우에는 필수 사항입니다.

바탕 이미지를 사용하여 페이지 디자인

페이지를 디자인할 때 기준으로 사용할 이미지 파일을 삽입할 수 있습니다.

1 [수정] > [페이지 속성]을 선택하거나 텍스트 속성 관리자의 [페이지 속성] 버튼을 클릭합니다.

2 [바탕 이미지] 범주를 선택하여 해당 옵션을 설정합니다.

바탕 이미지 디자인을 복사하는 기준으로 사용할 이미지를 지정합니다. 이 이미지는 참조용으로만 사용되며 문서를 브라우저에 표시할 때에는 나타나지 않습니다.

투명도 완전 투명부터 완전 불투명까지 바탕 이미지의 투명한 정도를 지정합니다.

문서 인코딩 이해하기

문서 인코딩을 사용하면 문서의 문자에 사용되는 인코딩을 지정할 수 있습니다. 문서 인코딩은 문서의 헤드에 있는 meta 태그에서 지정됩니다. 지정된 값에 따라 브라우저와 Dreamweaver에서 문서가 디코딩되는 방식 및 디코딩된 텍스트를 표시할 때 사용해야 하는 글꼴이 결정됩니다.

예를 들어, [서유럽어(Latin1)]를 지정하면 meta 태그가 다음과 같이 삽입됩니다.

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">.

Dreamweaver에는 [글꼴 환경 설정]에서 [서유럽어(Latin1)] 인코딩에 대해 지정한 글꼴로 문서가 표시되고, 브라우저에는 [서유럽어(Latin1)] 인코딩에 대해 브라우저 사용자가 지정한 글꼴로 문서가 표시됩니다.

[일본어(Shift JIS)]를 지정하면 meta 태그가 다음과 같이 삽입됩니다.

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

Dreamweaver에는 [일본어] 인코딩에 대해 지정한 글꼴로 문서가 표시되고, 브라우저에는 [일본어] 인코딩에 대해 브라우저 사용자가 지정한 글꼴로 문서가 표시됩니다.

페이지의 문서 인코딩을 변경하고 각 인코딩을 표시하는 데 사용할 글꼴을 비롯하여 Dreamweaver에서 새 문서를 만들 때 사용할 기본 인코딩을 변경할 수 있습니다.

참조

67페이지의 “기본 문서 유형 및 인코딩 설정”

문서 윈도우에서 요소 선택 및 보기

문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 요소를 선택하려면 해당 요소를 클릭합니다. 요소가 보이지 않으면 먼저 요소를 보이게 한 다음 선택해야 합니다.

일부 HTML 코드는 브라우저에서 보이지 않습니다. 예를 들어, comment 태그는 브라우저에 나타나지 않습니다. 그러나 페이지를 작성할 때 보이지 않는 요소를 선택, 편집, 이동, 삭제할 수 있는 기능이 있으면 유용합니다.

Dreamweaver에서는 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 보이지 않는 요소의 위치를 표시하는 아이콘의 표시 여부를 지정할 수 있습니다. 표시할 요소 표시자를 지정하려면 [보이지 않는 요소] 환경 설정에서 옵션을 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 지정된 앵커는 표시하고 행 분리는 표시하지 않도록 지정할 수 있습니다.

[삽입] 패널의 [일반] 범주에 있는 버튼을 사용하여 주석, 지정된 앵커 등의 보이지 않는 요소를 만들 수 있습니다. 그런 다음 속성 관리자를 사용하여 이 요소를 수정할 수 있습니다.

참조

279페이지의 “코드 보기”

194페이지의 “삽입 패널 사용”

요소 선택하기

- 문서 윈도우에서 보이는 요소를 선택하려면 요소를 클릭하거나 요소 주위를 드래그합니다.
- 보이지 않는 요소를 선택하려면 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소](이 메뉴 항목이 아직 선택되어 있지 않는 경우)를 선택한 다음 문서 윈도우에서 해당 요소의 표시자를 클릭합니다.

  일부 객체는 페이지에서 코드가 삽입된 위치가 아닌 곳에 나타날 수 있습니다. 예를 들어, [디자인] 뷰에서는 절대 위치 요소(AP 요소)가 페이지의 어디에나 놓일 수 있지만, [코드] 뷰에서는 AP 요소를 정의하는 코드가 고정 위치에 놓입니다. 보이지 않는 요소를 표시하면 Dreamweaver는 문서 윈도우에 이러한 요소의 코드 위치를 표시하는 표시자를 나타냅니다. 이 표시자를 선택하면 전체 요소가 선택됩니다. 예를 들어, AP 요소에 대한 표시자를 선택하면 해당 AP 요소 전체가 선택됩니다.
- 태그 전체(내용이 있는 경우 그 내용 포함)를 선택하려면 문서 윈도우 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 태그를 클릭합니다. 태그 선택기는 [디자인] 뷰와 [코드] 뷰 모두에 나타납니다. 태그 선택기에는 항상 현재 선택 영역이나 삽입 포인터가 들어 있는 태그가 표시됩니다. 맨 왼쪽 태그는 현재 선택한 영역이나 삽입 포인터가 포함된 가장 바깥쪽에 있는 태그입니다. 다음 태그는 가장 바깥쪽에 있는 태그 안에 들어 있는 태그이며 다른 태그도 이런 방식으로 표시됩니다. 맨 오른쪽 태그는 현재 선택한 영역이나 삽입 포인터가 포함된 가장 안쪽의 태그입니다.

다음 예제에서 삽입 포인터는 단락 태그 <p> 내에 있습니다. 선택하려는 단락이 포함된 표를 선택하려면 <table> 태그를 <p> 태그 왼쪽으로 선택합니다.



선택한 텍스트나 객체에 관련된 HTML 코드 보기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 문서 툴바에서 [코드 뷰 보기] 버튼을 클릭합니다.
- [보기] > [코드]를 선택합니다.
- 문서 툴바에서 [코드 및 디자인 뷰 보기] 버튼을 클릭합니다.
- [보기] > [코드 및 디자인]을 선택합니다.
- [윈도우] > [코드 관리자]를 선택합니다.

코드 편집기([코드] 뷰나 [코드 관리자])에서 선택하는 항목이 일반적으로 문서 윈도우에서도 선택됩니다. 두 뷰를 동기화해야 선택 항목이 나타나는 경우도 있습니다.

보이지 않는 요소의 표시자 아이콘 표시 또는 숨기기

❖ [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

참고: 보이지 않는 요소를 나타내면 다른 요소가 두세 픽셀씩 이동하여 페이지 레이아웃이 다소 바뀔 수 있으므로 페이지의 정확한 레이아웃을 보려면 보이지 않는 요소를 숨기는 것이 좋습니다.

보이지 않는 요소 환경 설정 지정하기

[보이지 않는 요소] 환경 설정을 사용하여 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택할 때 표시될 요소를 지정합니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택한 다음, [보이지 않는 요소]를 클릭합니다.

2 표시할 요소를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 대화 상자에서 요소 이름 옆에 체크 표시가 있으면 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택할 때 해당 요소가 나타납니다.

지정된 앵커 문서에서 지정된 각 앵커(a name = "")의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다.

스크립트 문서 본문에서 JavaScript나 VBScript 코드의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. 이 아이콘을 선택하여 속성 관리자에서 스크립트를 편집하거나 외부 스크립트 파일로 링크합니다.

주석 HTML 주석의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. 아이콘을 선택하여 속성 관리자에서 주석을 봅니다.

행 분리 각 행 분리(BR) 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있지 않습니다.

클라이언트측 이미지 맵 문서에 있는 각 클라이언트측 이미지 맵의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다.

포함 스타일 문서의 본문 섹션에 포함된 CSS 스타일의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. 문서의 head 섹션에 있는 CSS 스타일은 문서 윈도우에 나타나지 않습니다.

숨김 양식 필드 type 속성이 "hidden"으로 설정된 양식 필드의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다.

구분 기호 양식 요소를 삽입할 위치를 볼 수 있도록 양식 주위에 테두리를 나타냅니다. 테두리는 form 태그의 범위를 표시하므로 테두리 안에 있는 모든 양식 요소는 form 태그 안에 완전히 포함됩니다.

AP 요소의 앵커 포인트 AP 요소를 정의하는 코드의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. AP 요소 자체는 페이지 어디에나 놓을 수 있습니다. AP 요소는 보이지 않는 요소가 아니며 AP 요소를 정의하는 코드가 보이지 않을 뿐입니다. 아이콘을 선택하여 AP 요소를 선택합니다. 그러면 AP 요소가 숨김으로 표시되어 있어도 AP 요소의 내용을 볼 수 있습니다.

정렬된 요소에 대한 앵커 포인트 align 속성을 설정할 수 있는 요소의 HTML 코드 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다. 여기에는 이미지, 표, ActiveX 객체, 플러그-인 및 애플릿이 포함됩니다. 요소의 코드와 표시되는 객체가 서로 분리되는 경우도 있습니다.

가시적 서버 마크업 태그 ASP(Active Server Pages) 태그, ColdFusion 태그 등 문서 윈도우에 그 내용이 표시되지 않는 서버 마크업 태그의 위치를 나타냅니다. 일반적으로 이러한 태그를 서버에서 처리할 때 HTML 태그가 생성됩니다. 예를 들어, <CFGRAPH> 태그를 ColdFusion 서버에서 처리할 때 HTML 표가 생성됩니다. Dreamweaver에서는 페이지의 최종 동적 출력을 결정하지 못하므로 ColdFusion 보이지 않는 요소를 사용하여 태그를 나타냅니다.

비가시적 서버 마크업 태그 ASP(Active Server Pages) 태그, ColdFusion 태그 등 문서 윈도우에 그 내용이 표시되지 않는 서버 마크업 태그의 위치를 나타냅니다. 일반적으로 이러한 태그는 HTML 태그를 생성하지 않는 <CFSET>, <CFWDDX> 및 <CFXML> 등의 설정, 처리 또는 논리 태그입니다.

CSS 표시: 없음 링크되거나 포함된 스타일 시트에서 display:none 속성에 의해 숨겨진 내용의 위치를 표시하는 아이콘을 나타냅니다.

동적 텍스트 보기 기본적으로 페이지의 동적 텍스트를 {레코드세트:필드} 형식으로 표시합니다. 이러한 값이 길어서 페이지 서식이 왜곡되는 경우 표시를 {}로 변경할 수 있습니다.

서버측 포함 각 서버측 포함 파일의 실제 내용을 표시합니다.

Web Safe 색상

HTML에서는 색상이 16진수 값(예: #FF0000) 또는 색상 이름(red)으로 표현됩니다. Web Safe 색상이란 256 색상 모드를 실행할 때 Windows와 Macintosh 시스템의 Netscape Navigator와 Microsoft Internet Explorer에서 동일하게 나타나는 색상을 말합니다. 일반적으로, 216개의 공통 색상이 있으며 00, 33, 66, 99, CC, FF(RGB 값으로 각각 0, 51, 102, 153, 204, 255) 쌍을 결합한 16진수 값은 모두 Web Safe 색상을 나타냅니다.

그러나 실제로 테스트해 보면 Windows에서 Internet Explorer가 #0033FF(0,51,255), #3300FF(51,0,255), #00FF33(0,255,51), #33FF00(51,255,0)에 해당하는 색상을 정확하게 렌더링하지 못하므로 전체 216개 색상 중 212개 색상만 Web Safe 색상으로 사용됩니다.

웹 브라우저가 처음 선보일 당시에는 대부분의 컴퓨터가 256색상(8bpc 즉, 채널당 8비트)만 표시할 수 있었습니다. 오늘날에는 대부분의 컴퓨터가 수천 또는 수백만 개의 색상(16bpc 및 32bpc)을 표시할 수 있으므로 이러한 컴퓨터 시스템 사용자를 대상으로 하는 사이트를 개발할 경우 브라우저 안전 팔레트에 맞게 조정할 필요가 거의 없습니다.

PDA 및 휴대폰 디스플레이 등의 대체 웹 장치를 대상으로 개발하는 경우 Web Safe 색상 팔레트를 사용합니다. 이러한 장치는 대부분 흑백(1bpc) 또는 256색상(8bpc) 디스플레이만 제공합니다.

Dreamweaver의 [색상 큐브](기본값)와 [연속톤] 팔레트에서는 216 색상의 웹 안전 팔레트를 사용합니다. 이 팔레트에서 색상을 선택하면 해당 색의 16진수 값이 표시됩니다.

Web Safe 색상 이외의 색상을 선택하려면 Dreamweaver 색상 선택기의 오른쪽 위 모서리에 있는 [색상환] 버튼을 클릭하여 시스템 색상 선택기를 엽니다. 시스템 색상에서는 Web Safe 색상 이외의 다른 색상도 선택할 수 있습니다.

Netscape Navigator의 UNIX 버전에서는 Windows 또는 Macintosh 버전과 다른 색상 팔레트를 사용합니다. UNIX 브라우저 전용으로 개발 중이거나, 24bpc 모니터를 사용하는 Windows 또는 Macintosh 사용자나 8bpc 모니터를 사용하는 UNIX 사용자를 대상으로 하는 경우에는, SunOS용 Web Safe 색상을 표현하는 00, 40, 80, BF, FF 쌍으로 구성된 16진수 값을 사용해 보십시오.

색상 선택기 사용하기

Dreamweaver에서 대부분의 페이지 요소에 대한 속성 관리자와 대부분의 대화 상자에는 색상 선택기를 열 수 있는 색상 상자가 있습니다. 색상 선택기를 사용하여 페이지 요소의 색상을 선택합니다. 페이지 요소의 기본 텍스트 색상을 설정할 수도 있습니다.

1 대화 상자 또는 속성 관리자에서 색상 상자를 클릭합니다.

색상 선택기가 나타납니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 스포이드를 사용하여 팔레트에서 색상 견본을 선택합니다. [색상 큐브](기본값)와 [연속톤] 팔레트에 있는 모든 색상은 Web Safe 색상이고 다른 팔레트에 있는 색상은 Web Safe 색상이 아닙니다.
- 스포이드를 사용하여 화면의 아무 곳에서나 색상을 선택합니다.Dreamweaver 윈도우 밖에서 색상을 선택해도 됩니다. 바탕 화면이나 다른 응용 프로그램에서 색상을 선택할 경우 마우스 버튼을 누른 채로 유지합니다. 그러면 포커스가 스포이드에 그대로 맞춰지게 되므로 Dreamweaver 외부에서 색상을 선택할 수 있습니다. 바탕 화면이나 다른 응용 프로그램을 클릭하면 Dreamweaver에서 클릭한 지점의 색상을 선택합니다. 하지만 다른 응용 프로그램으로 전환한 경우 Dreamweaver 윈도우를 클릭해야 Dreamweaver에서 계속 작업할 수 있습니다.
- 색상 선택 범위를 확장하려면 색상 선택기의 오른쪽 위 모서리에 있는 팝업 메뉴를 사용합니다. [색상 큐브], [연속톤], [Windows OS], [Mac OS] 및 [회색 음영]을 선택할 수 있습니다.

참고: [색상 큐브]와 [연속톤] 팔레트는 Web Safe 색상이지만 [Windows OS], [Mac OS], [회색 음영]은 Web Safe 색상이 아닙니다.

- 다른 색상을 선택하지 않고 현재 색상을 지우려면 [기본 색상] 버튼( )을 클릭합니다.
- 시스템 색상 선택기를 열려면 [색상환] 버튼( )을 클릭합니다.

확대 및 축소

Dreamweaver에서는 문서 윈도우에서 배율을 증가(확대)하여 그래픽의 픽셀 정밀도를 확인하고 작은 항목을 좀더 쉽게 선택하며, 작은 텍스트로 페이지를 디자인하고 큰 페이지를 디자인하는 등의 작업을 수행할 수 있습니다.

참고: 돋보기 도구는 [디자인] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

참조

12페이지의 “상태 표시줄 개요”

페이지 확대/축소

1 문서 윈도우의 오른쪽 아래 모서리에서 돋보기 도구(돋보기 아이콘)를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 원하는 크기로 확대될 때까지 확대하려는 페이지 상의 한 지점을 계속 클릭합니다.
- 페이지에서 확대하려는 영역을 마우스를 드래그하여 상자로 둘러싼 다음 마우스 버튼을 놓습니다.
- [확대/축소] 팝업 메뉴에서 미리 설정된 확대율을 선택합니다.
- [확대/축소] 텍스트 상자에 확대율을 입력합니다.

돋보기 도구를 사용하지 않고 Ctrl+= 키(Windows) 또는 Command+= 키(Macintosh)를 눌러 확대할 수도 있습니다.

3 축소(배율 감소)하려면 돋보기 도구를 선택하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 상태에서 페이지를 클릭합니다.

돋보기 도구를 사용하지 않고 Ctrl+- 키(Windows) 또는 Command+- 키(Macintosh)를 눌러 축소할 수도 있습니다.

확대/축소 후 페이지 편집하기

❖ 문서 윈도우의 오른쪽 아래 모서리에서 선택 도구(포인터 아이콘)를 클릭한 다음 페이지 안쪽을 클릭합니다.

확대/축소 후 페이지 패닝하기

1 문서 윈도우의 오른쪽 아래 모서리에서 손 도구(손 아이콘)를 클릭합니다.

2 페이지를 드래그합니다.

문서 윈도우를 선택물에 맞추기

1 페이지에서 원하는 요소를 선택합니다.

2 [보기] > [선택물에 맞추기]를 선택합니다.

문서 윈도우를 전체 페이지에 맞추기

❖ [보기] > [모두 맞추기]를 선택합니다.

문서 윈도우를 페이지의 전체 폭에 맞추기

❖ [보기] > [폭에 맞추기]를 선택합니다.

JavaScript 비헤이비어를 사용하여 브라우저 및 플러그-인 감지하기

비헤이비어를 사용하면 방문자가 어떤 브라우저를 사용하는지 그리고 어떤 플러그-인이 설치되어 있는지 알 수 있습니다.

브라우저 확인 방문자의 브라우저 종류와 버전에 따라 방문자를 서로 다른 페이지로 안내합니다. 예를 들어, Navigator 4.0 이상 버전을 사용하는 방문자는 어느 한 페이지로 이동하게 하고, Internet Explorer 4.0 이상 버전을 사용하는 방문자는 또 다른 페이지로 이동하게 하며, 그 외의 다른 종류의 브라우저를 사용하는 방문자는 현재 페이지에 남아 있도록 할 수 있습니다.

플러그인 확인 방문자의 시스템에 특정 플러그-인이 설치되어 있는지 여부에 따라 방문자를 서로 다른 페이지로 안내합니다. 예를 들어 Shockwave™가 설치된 방문자와 그렇지 않은 방문자에게 서로 다른 페이지를 표시할 수 있습니다.

참조

321페이지의 “JavaScript 비헤이비어 사용”

325페이지의 “브라우저 확인 비헤이비어 적용”

325페이지의 “플러그인 확인 비헤이비어 적용”

다운로드 시간 및 크기 환경 설정 지정하기

Dreamweaver에서는 이미지와 플러그-인 등의 링크된 모든 객체를 비롯한 페이지의 전체 컨텐트를 기반으로 크기를 계산합니다. Dreamweaver에서는 상태 표시줄 환경 설정에 입력된 연결 속도를 기반으로 다운로드 시간을 예상합니다. 실제 다운로드 시간은 전반적인 인터넷 상태에 따라 달라집니다.



특정 웹 페이지의 다운로드 시간을 확인할 때 사용하는 지침으로 8초 규칙이 있습니다. 이것은 대부분의 사용자가 한 페이지를 로드하는 데 걸리는 시간이 8초를 초과할 경우 더 이상 기다리지 않는다는 규칙입니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [상태 표시줄]을 선택합니다.

3 다운로드 시간 계산에 사용할 연결 속도를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

20페이지의 “윈도우 크기 및 연결 속도 설정”

텍스트 추가 및 서식 적용

문서에 텍스트 추가하기

문서 윈도우에서 직접 텍스트를 입력하거나 텍스트를 잘라서 붙여넣는 방법으로 Dreamweaver 문서에 텍스트를 추가할 수 있습니다. 또한 다른 문서에서 텍스트를 가져올 수도 있습니다.

텍스트를 Dreamweaver 문서에 붙여넣을 경우 [붙여넣기] 또는 [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용할 수 있습니다. [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용하여 붙여넣은 텍스트의 서식을 다르게 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 서식이 적용된 Word 문서의 텍스트를 Dreamweaver 문서에 붙여넣으려면 클립보드에 복사하고 [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용하여 텍스트만 붙여넣을 수 있는 옵션을 선택하십시오.

[붙여넣기] 명령을 사용하여 다른 응용 프로그램에서 텍스트를 붙여넣을 경우 붙여넣기 환경 설정을 기본 옵션으로 설정할 수 있습니다.

참고: Ctrl+V(Windows) 키 및 Command+V(Macintosh) 키를 누르면 [코드] 뷰에 항상 텍스트만(서식 제외) 붙여넣습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행하여 문서에 텍스트를 추가합니다.

- 문서 윈도우에서 직접 텍스트를 입력합니다.
- 다른 응용 프로그램에서 텍스트를 복사한 다음 Dreamweaver로 전환하여 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에 삽입 포인터를 위치시키고 [편집] > [붙여넣기] 또는 [편집] > [선택하여 붙여넣기]를 선택합니다.

[편집] > [선택하여 붙여넣기]를 선택하는 경우 여러 가지 붙여넣기 서식 적용 옵션을 선택할 수 있습니다.

다음 키보드 단축키를 사용하여 텍스트를 붙여넣을 수도 있습니다.

붙여넣기 옵션	키보드 단축키
붙여넣기	Ctrl+V(Windows) Command+V(Macintosh)
선택하여 붙여넣기	Ctrl+Shift+V(Windows) Command+Shift+V(Macintosh)

특수 문자 삽입하기

entity라고 하는 일부 특수 문자는 HTML에서 이름 또는 숫자로 표시됩니다. HTML에는 저작권 기호(©), 앰퍼샌드(&), 등록 상표 기호(®)와 같은 문자의 엔터티 이름이 있습니다. 각 엔터티는 이름(예: —)과 숫자 값(예: —)을 가지고 있습니다.

HTML은 코드에 꺾쇠 괄호 <>를 사용하지만, Dreamweaver에서 꺾쇠 괄호를 코드로 해석하지 않고 크거나 작음을 나타내는 특수 문자로 사용해야 할 경우도 있습니다. 이런 경우. >를 사용하여 크다(>)는 것을 나타내고, <를 사용하여 작다(<)는 것을 나타냅니다.

그러나 많은 브라우저, 특히 오래된 버전의 브라우저나 Netscape Navigator 및 Internet Explorer 이외의 브라우저는 대부분의 지정된 엔터티를 올바르게 표시하지 못합니다.

1 문서 윈도우에서 특수 문자를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [HTML] > [특수 문자] 하위 메뉴에서 문자 이름을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [텍스트] 범주에서 [문자] 버튼을 클릭하고 하위 메뉴에서 문자를 선택합니다.

여러 가지 다른 특수 문자도 사용할 수 있습니다. 다른 특수 문자를 선택하려면 [삽입] > [HTML] > [특수 문자] > [기타]를 선택하거나, [삽입] 패널의 [텍스트] 범주에서 [문자] 버튼을 클릭한 다음 [기타 문자] 옵션을 선택합니다. [기타 문자 삽입] 대화 상자에서 문자를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

문자 사이에 공백 추가하기

HTML은 문자 사이에 공백을 하나만 허용하므로 문서에서 공백을 추가하려면 비분리 공백을 삽입해야 합니다. 문서에 비분리 공백을 자동으로 추가하도록 환경을 설정할 수 있습니다.

비분리 공백 삽입하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [HTML] > [특수 문자] > [비분리 공백]을 선택합니다.
- Ctrl+Shift+스페이스바(Windows) 또는 Option+스페이스바(Macintosh)를 누릅니다.
- [삽입] 패널의 [텍스트] 범주에서 [문자] 버튼을 클릭하고 [비분리 공백] 아이콘을 선택합니다.

비분리 공백을 추가하도록 환경 설정 지정하기

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [일반] 범주에서 [연속된 여러 공백 허용]이 선택되어 있는지 확인합니다.

불릿 목록 및 숫자 목록 만들기

기존 텍스트나 문서 윈도우에 새로 입력한 텍스트를 사용하여 숫자(순차) 목록, 불릿(비순차) 목록 및 정의 목록을 만들 수 있습니다.

정의 목록에는 불릿 포인트나 숫자와 같은 선행 문자가 사용되지 않으며, 이 목록은 일반적으로 용어집이나 설명에 사용됩니다. 목록이 중첩될 수도 있습니다. 중첩된 목록이란 안에 다른 목록이 들어 있는 목록을 말합니다. 예를 들어, 순차 또는 불릿 목록이 다른 숫자 또는 순차 목록 안에 중첩될 수 있습니다.

[목록 속성] 대화 상자를 사용하여 전체 목록이나 각 목록 항목의 모양을 설정합니다. 숫자 스타일 설정, 번호 재설정 또는 각 목록 항목이나 전체 목록의 불릿 스타일 옵션을 설정할 수 있습니다.

참조

130페이지의 “CSS 속성 설정하기”

새 목록 만들기

1 Dreamweaver 문서에서 목록을 추가할 위치에 삽입 포인터를 위치시키고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- HTML 속성 관리자에서 [불릿 목록] 또는 [순차 목록] 버튼을 클릭합니다.
- [서식] > [목록]을 선택하고 [비순차(불릿) 목록], [순차(숫자) 목록] 또는 [정의 목록] 중에서 원하는 목록 형식을 선택합니다.

지정한 목록 항목의 선행 문자가 문서 윈도우에 나타납니다.

2 목록 항목 텍스트를 입력한 다음 다른 목록 항목을 만들려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

3 목록 만들기를 끝내려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 두 번 누릅니다.

기존 텍스트를 사용하여 목록 만들기

1 목록으로 만들 일련의 단락을 선택합니다.

2 HTML 속성 관리자에서 [불릿 목록] 또는 [순차 목록] 버튼을 클릭하거나, [서식] > [목록]을 선택하고 [비순차 목록], [순차 목록] 또는 [정의 목록] 중에서 원하는 목록 유형을 선택합니다.

중첩된 목록 만들기

1 중첩시킬 목록 항목을 선택합니다.

2 HTML 속성 관리자에서 [들여쓰기] 버튼을 클릭하거나 [서식] > [들여쓰기]를 선택합니다.

Dreamweaver는 텍스트를 들여쓰고 원래 목록의 HTML 속성을 사용하여 별도의 목록을 만듭니다.

3 위와 같은 방법을 사용하여 들여쓴 텍스트에 새 목록 유형이나 스타일을 적용합니다.

전체 목록의 목록 속성 설정하기

1 문서 윈도우에서 목록 항목을 하나 이상 만듭니다. 목록에 다른 항목을 추가하면 새 스타일이 자동으로 적용됩니다.

2 목록 항목의 텍스트에 삽입 포인터를 놓고 [서식] > [목록] > [속성]을 선택하여 [목록 속성] 대화 상자를 엽니다.

3 목록을 정의할 옵션을 설정합니다.

목록 유형 목록 속성을 지정합니다. 목록 항목은 목록의 각 항목을 지정합니다. 팝업 메뉴를 사용하여 불릿, 숫자, 디렉토리 또는 메뉴 목록을 선택합니다. 선택한 목록 유형에 따라 대화 상자에 다양한 옵션이 나타납니다.

스타일 숫자 또는 불릿 목록에 사용할 숫자나 불릿의 스타일을 결정합니다. 목록 내의 항목에 새 스타일을 지정하지 않으면 목록에 들어 있는 모든 항목에 이 스타일이 적용됩니다.

시작 번호 숫자 목록의 첫 번째 항목 값을 설정합니다.

4 [확인]을 클릭하여 선택 항목을 설정합니다.

목록 항목의 목록 속성 설정하기

1 문서 윈도우에서 속성을 설정할 목록 항목 텍스트에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [서식] > [목록] > [속성]을 선택합니다.

3 [목록 항목] 아래에서 정의할 옵션을 설정합니다.

새 스타일 선택한 목록 항목의 스타일을 지정합니다. [새 스타일] 팝업 메뉴에 표시된 스타일은 [목록 유형] 메뉴에 표시된 목록의 유형과 관련되어 있습니다. 예를 들어, [목록 항목] 메뉴에 [불릿 목록]이 표시되면 [새 스타일] 메뉴에는 불릿 옵션만 표시됩니다.

번호 재설정 목록 항목의 번호를 특정 번호부터 시작되도록 설정합니다.

4 [확인]을 클릭하여 옵션을 설정합니다.

텍스트 찾기 및 바꾸기

[찾기와 바꾸기] 명령을 사용하여 한 문서나 여러 문서에서 텍스트, HTML 태그 및 속성을 검색할 수 있습니다. [결과 패널 그룹의 [검색] 패널에 [모두 찾기] 검색의 결과가 표시됩니다.

참고: 사이트에서 파일을 검색하려면 다른 명령 즉, [로컬 사이트에서 찾기]와 [원격 사이트에서 찾기] 명령을 사용합니다.

참조

279페이지의 “코드 보기”

276페이지의 “정규식”

텍스트 찾기 및 바꾸기

1 검색할 문서를 열거나, [파일] 패널에서 문서 또는 폴더를 선택합니다.

2 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.

3 [찾기] 옵션을 사용하여 검색할 파일을 지정합니다.

선택한 텍스트 활성 문서에서 현재 선택된 텍스트로만 검색을 제한합니다.

현재 문서 검색 대상을 활성화된 문서로 제한합니다.

열려 있는 문서 현재 열려 있는 모든 문서를 검색합니다.

폴더 검색 대상을 특정 폴더로 제한합니다. [폴더]를 선택한 다음 폴더 아이콘을 클릭하여 검색할 폴더를 찾아 선택합니다.

사이트에서 선택한 파일 검색 대상을 [파일] 패널에서 현재 선택된 파일과 폴더로 제한합니다.

현재 로컬 사이트 전체 현재 사이트의 모든 HTML 문서, 라이브러리 파일 및 텍스트 문서로 범위를 확장하여 검색합니다.

4 [검색] 팝업 메뉴를 사용하여 수행할 검색 종류를 지정합니다.

소스 코드 HTML 소스 코드에서 특정 텍스트 문자열을 검색합니다. 이 옵션으로 태그 검색도 할 수 있지만 [특정 태그] 검색 기능을 사용하면 보다 유연하게 태그를 검색할 수 있습니다.

텍스트 문서의 텍스트에서 특정 텍스트 문자열을 검색합니다. 텍스트 검색은 문자열 사이에 있는 모든 HTML을 무시합니다. 예를 들어, **the black dog**을 검색하면 the black dog 및 the black dog을 찾습니다.

텍스트(고급) 태그 안에 포함된 텍스트인지 여부를 지정하여 특정 텍스트 문자열을 검색합니다. 예를 들어, John tries to get his work done on time, but he doesn't always succeed.와 같은 HTML이 들어 있는 문서에서 [태그 내부에 포함 안함]과 i 태그를 지정하고 **tries**를 검색하면 tries라는 단어의 두 번째 인스턴스만 찾게 됩니다. He tries very hard. .

특정 태그 특정 태그, 속성, 속성 값을 검색합니다. 예를 들어, td 태그 중 valign이 top으로 설정된 모든 태그를 검색할 수 있습니다.

참고: Ctrl+Enter, Shift+Enter(Windows) 또는 Ctrl+Return, Shift+Return, Command+Return(Macintosh)을 누르면 텍스트 검색 필드 내에 행 분리가 추가되어 Return 문자를 검색할 수 있습니다. 이런 검색을 수행할 때 일반 표현식을 사용하지 않는다면 [공백 차이 무시] 옵션의 선택을 해제합니다. 이렇게 검색하면 단순한 행 분리를 찾지 않고 Return 문자를 찾게 됩니다. 예를 들어,
태그나 <p> 태그는 찾지 않습니다. [디자인] 뷰에서 Return 문자는 행 분리가 아닌 공백으로 표시됩니다.

5 다음 옵션을 사용하여 검색을 확장하거나 제한합니다.

대/소문자 구분 검색 대상을 찾으려는 텍스트의 대소문자와 정확하게 일치하는 텍스트로 제한합니다. 예를 들어, **the brown derby**를 검색하면 The Brown Derby를 찾지 못합니다.

공백 무시 일치되는 텍스트를 찾기 위해 모든 공백을 한 개의 공백으로 처리합니다. 예를 들어, 이 옵션을 선택하고 **this text**를 검색하면 this text 및 this text는 찾지만 thistext는 찾지 못합니다. [일반 표현식 사용] 옵션을 선택한 경우에는 이 옵션을 사용할 수 없으므로, 일반 표현식을 작성할 때는 공백을 무시하도록 명시적으로 지정해야 합니다. <p>와
 태그는 공백으로 인식되지 않습니다.

전체 단어 일치 하나 이상의 전체 단어가 일치하는 텍스트로 검색을 제한합니다.

참고: 이 옵션을 사용하면 \b로 시작하고 끝나는 문자열을 찾는 일반 표현식 검색, 즉 단어 경계어를 이용한 일반 표현식을 수행하는 것과 같습니다.

일반 표현식 사용 검색 문자열에 들어 있는 일부 문자와 짧은 문자열(예: ?, *, \w, and \b)이 일반 표현식 연산자로 인식될 가능성이 있습니다. 예를 들어, **the b\w*\b dog**을 검색하면 the black dog 및 the barking dog을 찾습니다.

참고: [코드] 뷰에서 작업하면서 문서를 변경한 경우, 소스 코드 이외의 것을 찾아서 바꾸려고 하면 먼저 두 뷰를 동기화한 다음 검색을 수행한다고 알려주는 대화 상자가 나타납니다.

6 단어 바꾸기를 하지 않고 검색하려면 [다음 찾기] 또는 [모두 찾기]를 클릭합니다.

다음 찾기 현재 문서에서 다음 검색 텍스트나 태그의 다음 항목으로 이동하여 선택합니다. 둘 이상의 문서에서 검색하는 경우 현재 문서에 해당 태그가 더 이상 없으면 Dreamweaver에서는 다음 문서로 진행하여 검색합니다.

모두 찾기 [결과] 패널 그룹에서 [검색] 패널을 엽니다. 한 문서를 검색할 경우 [모두 찾기]를 선택하면 발견한 모든 검색 텍스트 또는 태그를 일부 주변 문맥과 함께 표시합니다. 디렉토리나 사이트에서 검색하는 경우 [모두 찾기]를 선택하면 해당 태그가 포함된 문서의 목록이 표시됩니다.

7 검색된 텍스트나 태그를 바꾸려면 [바꾸기] 또는 [모두 바꾸기]를 클릭합니다.

8 작업이 완료되면 [닫기]를 클릭합니다.

찾기와 바꾸기 대화 상자를 표시하지 않고 다시 검색하기

❖ F3 키(Windows) 또는 Command+G(Macintosh)를 누릅니다.

컨텍스트에서 특정 검색 결과 보기

1 [윈도우] > [결과]를 선택하여 [검색] 패널을 표시합니다.

2 [검색] 패널에서 행을 두 번 클릭합니다.

현재 파일을 검색할 경우 문서 윈도우에 해당 검색어가 포함된 행이 표시됩니다.

여러 개의 파일을 검색할 경우에는 해당 검색어가 포함된 파일이 열립니다.

동일한 검색 다시 수행하기

❖ [찾기와 바꾸기] 버튼을 클릭합니다.

진행 중인 검색 정지하기

❖ [정지] 버튼을 클릭합니다.

특정 태그 검색하기

[찾기와 바꾸기] 대화 상자에서 문서의 텍스트나 태그를 검색하고 검색된 내용을 다른 텍스트나 태그로 바꿉니다.

1 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.

2 [검색] 팝업 메뉴에서 [특정 태그]를 선택합니다.

3 [검색] 팝업 메뉴 다음의 팝업 메뉴에서 특정 태그 또는 [any tag]를 선택하거나, 텍스트 상자에 태그 이름을 입력합니다.

4 (선택 사항) 다음 태그 수정자 중 한 가지로 검색을 제한합니다.

다음 속성 포함 일치하는 태그에 포함되어야 하는 속성을 지정합니다. 속성에 대해 특정 값을 지정하거나 [any value]를 선택할 수 있습니다.

다음 속성 포함 안함 일치하는 태그에 포함하면 안 되는 속성을 선택합니다. 예를 들어, 이 옵션을 선택하여 img 태그 중 alt 속성이 없는 모든 태그를 검색할 수 있습니다.

다음 내용 포함 일치하는 원본 태그에 포함되어 있어야 하는 텍스트나 태그를 지정합니다. 예를 들어, heading 1 코드에서 font 태그는 b 태그 내에 포함됩니다.

다음 내용 포함 안함 일치하는 원본 태그에 포함하면 안 되는 텍스트나 태그를 지정합니다.

태그 내부에 포함 일치하는 대상 태그에 포함되어 있어야 하는 태그를 지정합니다.

태그 내부에 포함 안함 일치하는 대상 태그에 포함하면 안 되는 태그를 지정합니다.

5 (선택 사항) 검색을 더 많이 제한하려면 플러스(+) 버튼을 클릭하고 3단계를 반복합니다.

6 3단계 및 4단계에서 태그 수정자를 적용하지 않았다면 [마이너스](-) 버튼을 클릭하여 태그 수정자 팝업 메뉴를 닫습니다.

7 태그가 발견될 때 태그 제거 또는 교체와 같은 액션을 수행하려면 [액션] 팝업 메뉴에서 액션을 선택하고 해당하는 경우 액션을 수행하는 데 필요한 추가 정보를 지정합니다.

특정 텍스트 검색하기(고급)

[찾기와 바꾸기] 대화 상자에서 문서의 텍스트나 태그를 검색하고 검색된 내용을 다른 텍스트나 태그로 바꿉니다.

1 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.

2 [검색] 팝업 메뉴에서 [텍스트(고급)]를 선택합니다.

3 [검색] 팝업 메뉴 옆에 있는 텍스트 필드에 텍스트를 입력합니다.

예를 들어, **Untitled**라는 단어를 입력합니다.

4 [태그 내부에 포함]이나 [태그 내부에 포함 안함]을 선택한 다음, 옆에 있는 팝업 메뉴에서 태그를 선택합니다.

예를 들어, [태그 내부에 포함]을 선택한 후 title을 선택합니다.

5 (선택 사항) 플러스(+) 버튼을 클릭하고 다음의 태그 수정자 중 하나를 사용하여 검색을 제한합니다.

다음 속성 포함 일치하는 태그에 포함되어야 하는 속성을 지정합니다. 속성에 대해 특정 값을 지정하거나 [any value]를 선택할 수 있습니다.

다음 속성 포함 안함 일치하는 태그에 포함하면 안 되는 속성을 선택합니다. 예를 들어, 이 옵션을 선택하여 img 태그 중 alt 속성이 없는 모든 태그를 검색할 수 있습니다.

다음 내용 포함 일치하는 원본 태그에 포함되어 있어야 하는 텍스트나 태그를 지정합니다. 예를 들어, heading 1 코드에서 font 태그는 b 태그 내에 포함됩니다.

다음 내용 포함 안함 일치하는 원본 태그에 포함하면 안 되는 텍스트나 태그를 지정합니다.

태그 내부에 포함 일치하는 대상 태그에 포함되어 있어야 하는 태그를 지정합니다.

태그 내부에 포함 안함 일치하는 대상 태그에 포함하면 안 되는 태그를 지정합니다.

6 (선택 사항) 검색을 더 많이 제한하려면 4단계를 반복합니다.

약자 및 동의어 정의

HTML에서는 약자 및 동의어를 정의할 수 있는 태그를 제공합니다. 약자 및 동의어는 검색 엔진, 맞춤법 검사기, 언어 번역 프로그램 또는 음성 신시사이저를 위해 페이지에서 사용됩니다. 예를 들어, 페이지에서 약자 ME가 기계 엔지니어를 나타내거나 동의어 WHO가 세계 보건 기구를 나타내도록 지정할 수 있습니다.

1 페이지 텍스트에서 약자 및 동의어를 선택합니다.

2 [삽입] > [HTML] > [텍스트 객체] > [약자] 또는 [삽입] > [HTML] > [텍스트 객체] > [동의어]를 선택합니다.

3 동의어나 약자의 전체 텍스트를 입력합니다.

4 언어를 입력합니다(예: 영어는 en, 독일어는 de, 이탈리아어는 it 등).

복사 및 붙여넣기 환경 설정 지정하기

[편집] > [붙여넣기]를 사용하여 다른 응용 프로그램에서 텍스트를 붙여넣을 경우 선택하여 붙여넣기 환경 설정을 기본 옵션으로 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 항상 텍스트만 붙여넣거나 기본 서식을 적용한 텍스트를 붙여넣을 경우 [복사/붙여넣기 환경 설정] 대화 상자에 기본 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 텍스트를 Dreamweaver 문서에 붙여넣을 경우 [붙여넣기] 또는 [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용할 수 있습니다. [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용하여 붙여넣은 텍스트의 서식을 다르게 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 서식이 적용된 Microsoft Word 문서의 텍스트를 Dreamweaver 문서에 붙여넣는 경우 적용된 모든 서식을 제거하고 이 텍스트에 CSS 스타일 시트를 적용하려면, Word에서 텍스트를 선택하여 클립보드에 복사하고 [선택하여 붙여넣기] 명령을 사용하여 텍스트만 붙여넣을 수 있는 옵션을 선택합니다.

참고: [복사/붙여넣기 환경 설정] 대화 상자에서 설정된 환경 설정은 [디자인 뷰]에서 붙여넣은 자료에만 적용됩니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [복사/붙여넣기] 범주를 클릭합니다.

3 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

텍스트만 서식이 적용되지 않은 텍스트를 붙여넣습니다. 원본 텍스트에 서식이 적용되어 있으면 행 분리 및 단락을 포함한 모든 서식이 제거됩니다.

구조적 텍스트 구조를 유지하지만 기본 서식은 유지하지 않는 텍스트를 붙여넣습니다. 예를 들어, 단락, 목록 및 표의 구조를 유지한 채 텍스트를 붙여넣고 굵게, 기울임체 및 다른 서식은 제거할 수 있습니다.

기본 서식이 적용된 구조적 텍스트 구조적이면서 간단한 HTML 서식이 적용된 텍스트를 붙여넣을 수 있습니다(예: 단락, 표 및 b, i, u, strong, em, hr, abbr 또는 acronym 태그로 서식이 적용된 텍스트).

전체 서식이 적용된 구조적 텍스트 모든 구조, HTML 서식 및 CSS 스타일을 유지하는 텍스트를 붙여넣을 수 있습니다.

참고: [전체 서식] 옵션은 외부 스타일 시트로부터의 CSS 스타일을 유지할 수 없으며, 텍스트를 가져오려는 응용 프로그램이 텍스트를 클립보드에 붙여넣을 때 스타일을 유지하지 않는 경우에 스타일을 유지할 수 없습니다.

행 분리 유지 붙여넣은 텍스트의 행 분리를 유지합니다. 이 옵션은 [텍스트만]을 선택하면 비활성화됩니다.

Word 단락 구분 정리 [구조적 텍스트] 또는 [기본 서식이 적용된 구조적 텍스트]를 선택한 경우 텍스트를 붙여넣을 단락 사이의 공백을 제거하려면 이 옵션을 선택합니다.

맞춤법 검사 및 수정하기

[맞춤법 검사] 명령을 사용하여 현재 문서 내의 맞춤법을 검사합니다. [맞춤법 검사] 명령은 HTML 태그와 속성값은 무시합니다.

기본적으로, 맞춤법 검사기에서는 미국 영어 맞춤법 사전을 사용합니다. 사전을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정] > [일반](Macintosh)을 선택한 다음 [맞춤법 사전] 팝업 메뉴에서 사용할 사전을 선택합니다. 다른 언어의 사전은 Dreamweaver 기술 지원 센터(www.adobe.com/go/dreamweaver_support_kr)에서 다운로드할 수 있습니다.

1 [명령] > [맞춤법 검사]를 선택하거나 Shift+F7을 누릅니다.

Dreamweaver에서 알 수 없는 단어가 나타나면 [맞춤법 검사] 대화 상자가 나타납니다.

2 맞춤법에 맞지 않는 단어를 처리할 방법에 따라 알맞은 옵션을 선택합니다.

용어집에 추가 알 수 없는 단어를 개인 용어집에 추가합니다.

무시 알 수 없는 단어의 해당 인스턴스를 무시합니다.

모두 무시 알 수 없는 단어의 모든 인스턴스를 무시합니다.

바꾸기 알 수 없는 단어의 현재 인스턴스를 [바꿀 내용] 상자에 입력하거나 [추천 단어] 목록에서 선택한 단어로 바꿉니다.

모두 바꾸기 알 수 없는 단어의 모든 인스턴스를 동일한 방법으로 대체합니다.

표 형식 데이터 가져오기

표 형식 데이터는 먼저 Microsoft Excel 파일이나 데이터베이스 파일 등을 구분된 텍스트 파일로 저장한 다음 문서로 가져올 수 있습니다.

표 형식 데이터를 가져와 서식을 지정하고, Microsoft Word HTML 문서에서 텍스트를 가져올 수 있습니다.

Excel 파일의 내용을 복사하여 웹 페이지에 가져오는 방법으로 Microsoft Excel 문서의 텍스트를 Dreamweaver 문서에 추가할 수도 있습니다.

1 [파일] > [가져오기] > [표 형식 데이터 가져오기] 또는 [삽입] > [표 객체] > [표 형식 데이터 가져오기]를 선택합니다.

2 원하는 파일을 찾거나 텍스트 상자에 파일 이름을 입력합니다.

3 파일을 구분된 텍스트 형태로 저장할 때 사용한 구분 기호를 선택합니다. 선택할 수 있는 옵션에는 [탭], [콤마], [세미콜론], [콜론] 및 [기타]가 있습니다.

[기타]를 선택하면 옵션 옆에 빈 필드가 나타나는데, 여기에 구분 기호로 사용한 문자를 입력하면 됩니다.

4 다른 옵션을 사용하여 데이터를 가져올 표의 서식을 지정하거나 정의하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

68페이지의 “기존 문서 열기 및 편집”

170페이지의 “표 형식 데이터 가져오기 및 내보내기”

Microsoft Office 문서 가져오기(Windows만 해당)

Microsoft Word 또는 Excel 문서의 전체 내용을 새 웹 페이지나 기존의 웹 페이지에 추가할 수 있습니다. Word 또는 Excel 문서에서 내용을 가져오면 Dreamweaver에서는 변환된 HTML을 받아 웹 페이지에 삽입합니다. Dreamweaver에서 변환된 HTML을 받은 후 파일 크기는 300K 이하여야 합니다.

파일의 전체 내용을 가져오는 대신 Word 문서의 일부분만 붙여넣어 서식을 유지할 수도 있습니다.

참고: Microsoft Office 97을 사용하는 경우, Word 또는 Excel 문서의 내용을 가져올 수 없기 때문에 해당 문서에 대한 링크를 삽입해야 합니다.

1 Word 또는 Excel 문서를 삽입할 웹 페이지를 엽니다.

2 [디자인] 뷰에서 다음 중 하나를 수행하여 파일을 선택합니다.

- 파일을 현재 위치에서 내용을 붙여넣을 페이지로 드래그합니다.
- [파일] > [가져오기] > [Word 문서] 또는 [파일] > [가져오기] > [Excel 문서]를 선택합니다.

3 [문서 삽입] 대화 상자에서 추가할 파일을 찾아 대화 상자 아래쪽의 [서식 적용] 팝업 메뉴에서 서식 적용 옵션을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

텍스트만 서식이 적용되지 않은 텍스트를 삽입합니다. 원본 텍스트에 적용된 서식은 모두 제거됩니다.

구조적 텍스트 구조를 유지하지만 기본 서식은 유지하지 않는 텍스트를 삽입합니다. 예를 들어, 단락, 목록 및 표의 구조를 유지한 채 텍스트를 붙여넣고 굵게, 기울임체 및 다른 서식은 제거할 수 있습니다.

기본 서식이 적용된 구조적 텍스트 구조적이면서 간단한 HTML 서식이 적용된 텍스트를 삽입합니다(예: 단락, 표 및 b, i, u, strong, em, hr, abbr 또는 acronym 태그로 서식이 적용된 텍스트).

전체 서식이 적용된 구조적 텍스트 모든 구조, HTML 서식 및 CSS 스타일을 유지하는 텍스트를 삽입합니다.

Word 단락 구분 정리 [구조적 텍스트]나 [기본 서식]을 선택한 경우 텍스트를 붙여넣을 때 단락 사이의 추가 공백을 제거합니다.

Word 또는 Excel 문서의 내용이 페이지에 표시됩니다.

Word 또는 Excel 문서에 대한 링크 만들기

기존 페이지에 Microsoft Word 또는 Excel 문서에 대한 링크를 삽입할 수 있습니다.

1 링크를 삽입하려는 페이지를 엽니다.

2 파일의 현재 위치에서 링크를 삽입할 Dreamweaver 페이지로 파일을 드래그합니다.

3 [링크 만들기]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

4 링크하려는 문서가 사이트의 루트 폴더 밖에 있는 경우 Dreamweaver에 이 문서를 사이트의 루트로 복사하라는 메시지가 표시됩니다.

웹 사이트에 게시할 때 사용할 수 있도록 해당 문서를 사이트의 루트 폴더로 복사합니다.

5 또한 페이지를 웹 서버에 업로드할 때 Word 또는 Excel 파일도 업로드해야 합니다.

이제 페이지에 Word 또는 Excel 문서에 대한 링크가 들어 있습니다. 링크 텍스트는 링크된 파일의 이름입니다. 원하는 경우 문서 윈도우에서 링크 텍스트를 변경할 수 있습니다.

텍스트 서식 적용하기(CSS 및 HTML)

Dreamweaver에서 텍스트 서식을 적용하는 것은 표준 워드 프로세서를 사용하는 것과 비슷합니다. 텍스트 블록에 기본 서식 스타일(단락, 머리글 1, 머리글 2 등)을 적용하거나 선택한 텍스트의 글꼴, 크기, 색상 및 정렬을 변경하거나 굵게, 기울임체, 코드(고정 폭), 밑줄 등의 텍스트 스타일을 적용할 수 있습니다.

Dreamweaver에는 CSS 속성 관리자 및 HTML 속성 관리자가 있으며 하나로 통합되어 있습니다. CSS 속성 관리자를 사용할 때 Dreamweaver는 CSS(Cascading Style Sheets)를 사용하여 텍스트 서식을 지정합니다. CSS를 통해 액세스 가능성 관련 기능이 향상되고 파일 크기가 줄었을 뿐만 아니라, 웹 디자이너와 개발자는 이를 사용하여 보다 효과적으로 웹 페이지를 디자인할 수 있습니다. CSS 속성 관리자를 사용하면 새로운 스타일을 만들고 기존 스타일에 액세스할 수도 있습니다.

CSS를 사용하면 웹 페이지의 구조를 손상시키지 않고 스타일을 제어할 수 있습니다. CSS는 글꼴, 색상, 여백 등의 시각적 디자인 요소와 웹 페이지의 구조적 논리를 분리하기 때문에 웹 디자이너는 본래의 내용을 손상시키는 일 없이 시각적 측면과 인쇄적인 측면 모두를 제어할 수 있습니다. 또한 이미지 맵, font 태그, 표 및 스페이서 GIF를 사용할 필요 없이 하나의 개별 코드 블록 내에서 인쇄 디자인 및 페이지 레이아웃을 정의하기 때문에 빠르게 다운로드할 수 있고 효율적으로 사이트를 유지 관리할 수 있으며 한 지점에서 여러 웹 페이지에 대한 디자인 속성을 제어할 수 있습니다.

CSS로 만든 스타일을 문서에 직접 저장할 수 있으며 또는 보다 강력한 성능과 유연성을 위해 외부 스타일 시트에 저장할 수도 있습니다. 외부 스타일 시트를 여러 웹 페이지에 첨부하면 스타일 시트에서 변경한 내용이 모든 페이지에 자동으로 반영됩니다. 페이지의 모든 CSS 규칙에 액세스하려면 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])을 사용하십시오. 현재 선택 영역에 적용된 규칙에 액세스하려면 [CSS 스타일] 패널([현재] 모드) 또는 CSS 속성 관리자의 [대상 규칙] 팝업 메뉴를 사용하십시오.

하지만 원하는 경우 HTML 마크업 태그를 사용하여 웹 페이지의 텍스트 서식을 지정할 수도 있습니다. CSS 대신 HTML 태그를 사용하려면 HTML 속성 관리자를 사용하여 텍스트 서식을 적용합니다.

참고: 같은 페이지 내에서 CSS와 HTML 3.2 서식을 결합할 수 있습니다. 서식 적용에는 우선 순위가 있습니다. 즉, HTML 3.2 서식은 외부 CSS 스타일 시트를 사용하여 적용한 서식보다 우선하며 문서에 포함된 CSS는 외부 CSS보다 우선 적용됩니다.

참조

129페이지의 “CSS 스타일 패널 열기”

122페이지의 “CSS(Cascading Style Sheet)의 이해”

속성 관리자에서 텍스트 속성 설정하기

텍스트 속성 관리자를 사용하여 HTML 서식 또는 CSS(Cascading Style Sheet) 서식을 적용할 수 있습니다. HTML 서식을 적용하는 경우 Dreamweaver는 페이지 본문의 HTML 코드에 속성을 추가합니다. CSS 서식을 적용하는 경우 문서의 헤드 또는 별도의 스타일 시트에 속성을 작성합니다.

참고: CSS 인라인 스타일을 만들면 Dreamweaver는 페이지의 본문에 직접 스타일 속성 코드를 추가합니다.

참조

130페이지의 “새 CSS 규칙 만들기”

130페이지의 “CSS 속성 설정하기”

173페이지의 “셀, 행 또는 열 속성 설정하기”

30페이지의 “Dreamweaver에 대한 일반 환경 설정 지정하기”

CSS 속성 관리자 자습서

속성 관리자에서 CSS 규칙 편집하기

1 속성 관리자가 열려 있지 않으면 CSS 버튼을 클릭하여 속성 관리자([윈도우] > [속성])를 엽니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집하려는 규칙으로 서식이 적용된 텍스트 블록 안에 삽입 포인터를 놓습니다. 규칙은 [대상 규칙] 팝업 메뉴에 나타납니다.
- [대상 규칙] 팝업 메뉴에서 규칙을 선택합니다.

3 CSS 속성 관리자에서 다양한 옵션을 사용하여 규칙을 변경합니다.

대상 규칙 CSS 속성 관리자에서 편집하는 규칙입니다. 텍스트에 적용된 기존 스타일이 있는 경우 텍스트 서식에 적용되는 규칙은 페이지의 텍스트 내부를 클릭할 때 나타납니다. [대상 규칙] 팝업 메뉴를 사용하여 새 CSS 규칙, 새 인라인 스타일을 만들거나 선택한 텍스트에 기존 클래스를 적용할 수 있습니다. 새 규칙을 만드는 경우 [새 CSS 규칙] 대화 상자를 완료해야 합니다. 자세한 내용은 이 항목의 끝에 있는 링크를 참조하십시오.

규칙 편집 대상 규칙의 [CSS 규칙 정의] 대화 상자를 엽니다. [대상 규칙] 팝업 메뉴에서 [새 CSS 규칙]을 선택하고 [규칙 편집] 버튼을 클릭하는 경우 Dreamweaver는 대신 [새 CSS 규칙] 정의 대화 상자를 엽니다.

CSS 패널 [CSS 스타일] 패널을 열고 [현재] 뷰에서 대상 규칙의 속성을 표시합니다.

글꼴 대상 규칙의 글꼴을 변경합니다.

크기 대상 규칙의 글꼴 크기를 설정합니다.

텍스트 색상 선택한 색상을 대상 규칙의 글꼴 색상으로 설정합니다. 색상 상자를 클릭하여 Web Safe 색상을 선택하거나, 인접한 텍스트 필드에 16진수 값(예: #FF0000)을 입력합니다.

굵게 대상 규칙에 굵게 속성을 추가합니다.

기울임체 대상 규칙에 기울임체 속성을 추가합니다.

왼쪽 정렬, 가운데 정렬, 오른쪽 정렬 대상 규칙에 각 정렬 속성을 추가합니다.

참고: 글꼴, 크기, 텍스트 색상, 굵게, 기울임체 및 정렬 속성은 항상 문서 윈도우에서 현재 선택 영역에 적용된 규칙에 대한 속성을 표시합니다. 이러한 속성을 변경하면 대상 규칙에 영향을 미칩니다.

CSS 속성 관리자를 사용하는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4041_dw_kr을 참조하십시오.

속성 관리자에서 HTML 서식 설정하기

1 속성 관리자가 열려 있지 않으면 HTML 버튼을 클릭하여 속성 관리자([윈도우] > [속성])를 엽니다.

2 서식을 적용할 텍스트를 선택합니다.

3 선택한 텍스트에 적용할 옵션을 설정합니다.

서식 선택한 텍스트의 단락 스타일을 설정합니다. [단락]은 <p> 태그에 기본 서식을 적용하고, [머리글 1]은 H1 태그를 추가합니다. 나머지 항목도 같은 방식으로 적용됩니다.

ID 선택 사항에 ID를 할당합니다. 해당되는 경우 [ID] 팝업 메뉴에는 사용되지 않는 문서와 선언된 ID가 모두 표시됩니다.

클래스 선택한 텍스트에 현재 적용된 클래스 스타일이 표시됩니다. 선택한 텍스트에 적용된 스타일이 없으면 팝업 메뉴에 [CSS 스타일 없음]이 표시됩니다. 선택한 텍스트에 여러 스타일을 적용한 경우에는 빈 메뉴가 표시됩니다.

[스타일] 메뉴를 사용하여 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 선택한 텍스트에 적용할 스타일을 선택합니다.
- 현재 선택된 스타일을 제거하려면 [없음]을 선택합니다.
- [이름 변경]을 선택하여 스타일 이름을 변경합니다.
- [스타일 시트 첨부]를 선택하여 외부 스타일 시트를 페이지에 첨부할 수 있는 대화 상자를 엽니다.

굵게 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 범주에서 설정한 스타일 환경 설정에 따라 <b> 또는 을 선택한 텍스트에 적용합니다.

기울임체 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 범주에서 설정한 스타일 환경 설정에 따라 <i> 또는 을 선택한 텍스트에 적용합니다.

비순차 목록 선택한 텍스트의 불릿 목록을 만듭니다. 텍스트를 선택하지 않은 경우에는 새 불릿 목록을 시작됩니다.

순차 목록 선택한 텍스트의 숫자 목록을 만듭니다. 텍스트를 선택하지 않은 경우에는 새 숫자 목록을 시작됩니다.

들여쓰기 및 내어쓰기 blockquote 태그를 적용 또는 제거하여 선택한 텍스트를 들여쓰거나 선택한 텍스트에서 들여쓰기를 제거합니다. 목록에서 텍스트를 들여쓰면 중첩된 목록이 만들어지고, 들여쓰기를 제거하면 목록이 중첩되지 않습니다.

링크 선택한 텍스트의 하이퍼텍스트 링크를 만듭니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 사이트의 파일을 찾거나, URL을 입력하거나, [파일] 패널에 있는 파일로 [파일 표시] 아이콘을 드래그하거나, [파일] 패널에서 상자로 파일을 드래그합니다.

제목 하이퍼텍스트 링크의 텍스트 도구 설명을 지정합니다.

대상 링크된 문서를 로드할 프레임 또는 윈도우를 지정합니다.

- _blank를 사용하면 링크된 파일이 이름이 없는 새 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _parent는 링크된 파일을 링크가 포함된 프레임의 부모 프레임세트나 윈도우에 로드합니다. 링크가 포함된 프레임이 중첩되어 있지 않으면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _self를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우에 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top을 사용하면 링크된 문서가 전체 브라우저 윈도우에 로드되어 모든 프레임이 제거됩니다.

HTML 서식 사용하기

CSS는 텍스트에 서식을 적용하는 데 선호되는 방법이지만 여전히 Dreamweaver를 사용하여 HTML로 텍스트의 서식을 적용할 수 있습니다.

단락 서식 적용하기

HTML 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴나 [서식] > [단락 서식] 하위 메뉴를 사용하여 표준 단락과 머리글 태그를 적용합니다.

1 단락에 삽입 포인터를 놓거나, 단락에서 일부 텍스트를 선택합니다.

2 [서식] > [단락 서식] 하위 메뉴나 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴를 사용하여 다음 옵션을 선택합니다.

- 단락 서식(예: 머리글 1, 머리글 2, 서식 유지 텍스트 등)을 선택합니다. 선택한 스타일에 해당하는 HTML 태그(예: [머리글 1]에 해당하는 h1, [머리글 2]에 해당하는 h2, [서식 유지 텍스트]에 해당하는 pre)가 전체 단락에 적용됩니다.
- 단락 서식을 제거하려면 [없음]을 선택합니다.

단락에 머리글 태그를 적용하면 Dreamweaver에서 자동으로 다음 텍스트 행이 표준 단락으로 추가됩니다. 이 설정을 변경하려면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [일반] 범주에서 [편집 옵션] 아래에 있는 [머리글 다음에 일반 단락으로 전환]의 선택을 해제해야 합니다.

참조

214페이지의 “속성 관리자에서 텍스트 속성 설정하기”

130페이지의 “CSS 속성 설정하기”

텍스트 색상 변경하기

페이지에 있는 모든 텍스트의 기본 색상을 변경하거나 페이지에서 선택한 텍스트의 색상을 변경할 수 있습니다.

참조

203페이지의 “색상 선택기 사용하기”

페이지의 기본 텍스트 색상 정의

❖ [수정] > [페이지 속성] > [모양(HTML)] 또는 [링크(HTML)]를 선택한 다음 [텍스트 색상], [링크 색상], [방문한 링크] 및 [활성 링크] 옵션의 색상을 선택합니다.

참고: 활성 링크 색상이란 링크를 클릭하는 동안 바뀌는 색상을 말합니다. 일부 웹 브라우저에서는 지정한 색상이 사용되지 않을 수도 있습니다.

선택한 텍스트 색상 변경

❖ [서식] > [색상]을 선택하고 시스템 색상 선택기에서 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

텍스트 정렬하기

[서식] > [정렬] 하위 메뉴를 사용하여 HTML로 텍스트를 정렬합니다. [서식] > [정렬] > [가운데] 명령을 사용하면 페이지의 모든 요소를 가운데 놓을 수 있습니다.

페이지에서 텍스트 정렬

1 정렬할 텍스트를 선택하거나 텍스트의 시작 부분에 포인터를 삽입합니다.

2 [서식] > [정렬]을 선택하고 정렬 명령을 선택합니다.

페이지 요소 가운데 정렬하기

1 가운데에 정렬할 요소(이미지, 플러그-인, 표 또는 기타 페이지 요소)를 선택합니다.

2 [서식] > [정렬] > [가운데]를 선택합니다.

참고: 텍스트의 전체 블록을 정렬하여 가운데에 놓을 수 있지만 머리글이나 단락의 일부분을 정렬하거나 가운데에 놓을 수는 없습니다.

텍스트 들여쓰기

[들여쓰기] 명령은 텍스트 단락에 blockquote HTML 태그를 적용하여 페이지 양쪽에서 텍스트를 들여씁니다.

1 들여쓸 단락에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [서식] > [들여쓰기] 또는 [내어쓰기]를 선택하거나 컨텍스트 메뉴에서 [목록] > [들여쓰기] 또는 [내어쓰기]를 선택합니다.

참고: 한 단락에 들여쓰기를 여러 개 적용할 수 있습니다. 이 명령을 선택할 때마다 문서의 양쪽에서 텍스트를 들여씁니다.

글꼴 스타일 적용

HTML을 사용하여 문자 하나 또는 사이트의 전체 단락 및 텍스트 블록에 텍스트 서식을 적용할 수 있습니다. [서식] 메뉴를 사용하여 선택된 텍스트의 글꼴 특성을 설정하거나 변경할 수 있습니다. 글꼴 종류, 스타일(굵게 또는 기울임체) 및 크기를 설정할 수 있습니다.

1 텍스트를 선택합니다. 텍스트를 선택하지 않으면 이후에 입력하는 텍스트에 해당 옵션이 적용됩니다.

2 다음 옵션 중에서 선택합니다.

- 글꼴을 변경하려면 [서식] > [글꼴] 하위 메뉴에서 글꼴 조합을 선택합니다. 이전에 적용한 글꼴을 제거하려면 [기본값]을 선택합니다. [기본값]은 선택한 텍스트에 기본 글꼴을 적용합니다. 기본 글꼴은 브라우저의 기본 글꼴이나 CSS 스타일 시트에서 해당 태그에 할당된 글꼴입니다.
- 글꼴 스타일을 변경하려면 [서식] > [스타일] 하위 메뉴에서 글꼴 스타일(굵게, 기울임체, 밑줄 등)을 선택합니다.

참조

122페이지의 “CSS를 사용하여 페이지 만들기”

130페이지의 “새 CSS 규칙 만들기”

HTML 속성 관리자에서 클래스 이름 변경

Dreamweaver는 HTML 속성 관리자의 [클래스] 메뉴에서 페이지에 사용할 수 있는 모든 클래스를 표시합니다. 클래스 스타일의 목록 마지막에 있는 [이름 변경] 옵션을 선택하여 이 목록에서 스타일 이름을 변경할 수 있습니다.

1 텍스트 속성 관리자의 [스타일] 팝업 메뉴에서 [이름 변경]을 선택합니다.

2 [스타일 이름 변경] 팝업 메뉴에서 이름을 변경할 스타일을 선택합니다.

3 [새 이름] 텍스트 필드에 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

단락 구분 추가하기

Dreamweaver에서도 대부분의 워드 프로세서 응용 프로그램과 마찬가지로 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 눌러 새 단락을 만듭니다. 웹 브라우저에서는 단락 사이에 자동으로 빈 행을 삽입합니다. 행 분리를 삽입하여 단락 사이에 빈 행을 하나 추가할 수 있습니다.

단락 리턴 추가하기

❖ Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

행 분리 추가하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- Shift+Enter(Windows) 또는 Shift+Return(Macintosh)을 누릅니다.
- [삽입] > [HTML] > [특수 문자] > [행 분리]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [텍스트] 범주에서 [문자] 버튼을 클릭하고 [행 분리] 아이콘을 선택합니다.

수평선 사용하기

수평선(줄)은 정보를 구성할 때 유용합니다. 페이지에서 하나 이상의 수평선을 사용하여 텍스트와 객체를 시각적으로 구분할 수 있습니다.

수평선 만들기

1 문서 윈도우에서 수평선을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [HTML] > [수평선]을 선택합니다.

수평선 수정하기

1 문서 윈도우에서 수평선을 선택합니다.

2 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 열고 속성을 원하는 대로 수정합니다.

ID 텍스트 상자 수평선에 사용할 ID를 지정합니다.

W 및 H 선의 폭과 높이를 픽셀 단위 또는 페이지 크기에 대한 백분율로 지정합니다.

정렬 선의 정렬 방식([기본값], [왼쪽], [가운데] 또는 [오른쪽])을 지정합니다. 이 설정은 선의 폭이 브라우저 윈도우의 폭보다 작은 경우에만 적용됩니다.

그림자 선에 그림자를 넣을지 여부를 지정합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 선을 단색으로 그립니다.

클래스 스타일 시트를 첨부하거나 이미 첨부된 스타일 시트에서 클래스를 적용합니다.

글꼴 조합 수정하기

[글꼴 목록 편집] 명령을 사용하여 속성 관리자와 [서식] > [글꼴] 하위 메뉴에 나타나는 글꼴 조합을 설정합니다.

글꼴 조합은 브라우저에 웹 페이지의 텍스트가 표시되는 모양을 지정합니다. 브라우저는 사용자 시스템에 설치된 글꼴 조합에서 첫 번째 글꼴을 사용합니다. 글꼴 조합에 들어 있는 글꼴 중 설치되어 있는 글꼴이 하나도 없는 경우에는 사용자의 브라우저 환경 설정에 지정된 텍스트가 표시됩니다.

글꼴 조합 수정하기

1 [서식] > [글꼴] > [글꼴 목록 편집]을 선택합니다.

2 대화 상자 맨 위에 있는 목록에서 글꼴 조합을 선택합니다.

선택한 조합에 들어 있는 글꼴이 대화 상자의 왼쪽 아래에 있는 [선택 글꼴] 목록에 표시됩니다. 오른쪽에는 시스템에 설치된 사용 가능한 모든 글꼴 목록이 있습니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 글꼴 조합에 글꼴을 추가하거나 글꼴 조합에서 글꼴을 제거하려면 [선택 글꼴] 목록과 [사용 가능한 글꼴] 목록 사이에 있는 화살표(<< 또는 >>) 버튼을 클릭합니다.
- 글꼴 조합을 추가하거나 삭제하려면 대화 상자 맨 위에 있는 플러스(+) 또는 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.
- 시스템에 설치되지 않은 글꼴을 추가하려면 [사용 가능한 글꼴] 목록 아래에 있는 텍스트 필드에 글꼴 이름을 입력한 다음 << 버튼을 클릭하여 해당 글꼴을 글꼴 조합에 추가합니다. 시스템에 설치되지 않은 글꼴을 추가하는 기능은 예를 들어, Macintosh에서 페이지를 개발하면서 Windows 전용 글꼴을 지정하는 경우 등에 유용합니다.
- 목록에서 글꼴 조합을 위나 아래로 이동하려면 대화 상자 맨 위에 있는 화살표 버튼을 클릭합니다.

글꼴 목록에 새 조합 추가하기

1 [서식] > [글꼴] > [글꼴 목록 편집]을 선택합니다.

2 [사용 가능한 글꼴] 목록에서 글꼴을 선택한 다음 << 버튼을 클릭하여 해당 글꼴을 [선택 글꼴] 목록으로 이동합니다.

3 조합에 포함될 각 글꼴마다 2단계를 반복합니다.

시스템에 설치되지 않은 글꼴을 추가하려면 [사용 가능한 글꼴] 목록 아래에 있는 텍스트 필드에 글꼴 이름을 입력한 다음 << 버튼을 클릭하여 해당 글꼴을 글꼴 조합에 추가합니다. 시스템에 설치되지 않은 글꼴을 추가하는 기능은 예를 들어, Macintosh에서 페이지를 개발하면서 Windows 전용 글꼴을 지정하는 경우 등에 유용합니다.

4 특정 글꼴을 선택했으면 [사용 가능한 글꼴] 메뉴에서 일반 글꼴군을 선택하고 << 버튼을 클릭하여 일반 글꼴군을 [선택 글꼴] 목록으로 이동합니다.

일반 글꼴군에는 cursive, fantasy, monospace, sans-serif 및 serif가 있습니다. [선택 글꼴] 목록에 사용자의 시스템에서 사용할 수 있는 글꼴이 하나도 없으면 텍스트는 일반 글꼴군과 관련된 기본 글꼴로 표시됩니다. 예를 들어, 대부분의 시스템에서 monospace(고정 폭) 글꼴에 대한 기본값은 Courier입니다.

날짜 삽입하기

Dreamweaver는 사용하기 편리한 날짜 객체를 제공합니다. 이 객체는 현재 날짜를 원하는 서식(시간을 포함한 서식 또는 포함하지 않는 서식)으로 삽입하며, 파일을 저장할 때마다 날짜를 업데이트하는 옵션을 제공합니다.

참고: [날짜 삽입] 대화 상자에 표시된 날짜와 시간은 현재 날짜도 아니고, 방문자가 사이트를 볼 때 표시되는 날짜와 시간도 아닙니다. 이 날짜와 시간은 날짜 정보를 표시하는 방식을 보여주는 예제일 뿐입니다.

1 문서 윈도우에서 날짜를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [날짜]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [날짜] 버튼을 클릭합니다.

3 대화 상자가 나타나면 요일 서식, 날짜 서식 및 시간 서식을 선택합니다.

4 문서를 저장할 때마다 삽입한 날짜를 업데이트하려면 [저장시 자동]을 선택합니다. 삽입한 날짜를 일반 텍스트로 변환하여 자동으로 업데이트되지 않게 하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

5 [확인]을 클릭하여 날짜를 삽입합니다.

[저장시 자동]을 선택한 경우에는 날짜를 문서에 삽입한 후에도 서식이 지정된 텍스트를 클릭하고 속성 관리자에서 [날짜 서식 편집]을 선택하여 날짜 서식을 편집할 수 있습니다.

이미지 추가 및 수정하기

이미지

그래픽 파일 형식에는 여러 가지가 있지만 웹 페이지에 주로 사용되는 형식은 GIF, JPEG 및 PNG의 세 가지입니다. GIF와 JPEG 파일 형식이 가장 많이 지원되며 대부분의 브라우저에서 이러한 파일 형식의 그래픽을 볼 수 있습니다.

PNG 파일은 유연성이 뛰어나고 크기도 작기 때문에 거의 모든 웹 그래픽에 적합합니다. 하지만 PNG 이미지는 Microsoft Internet Explorer(4.0 이상 브라우저)와 Netscape Navigator(4.04 이상 브라우저)에서 부분적으로만 지원합니다. 따라서 PNG 형식을 지원하는 브라우저를 사용하는 특정 사용자 그룹이 대상이 아니라면 GIF나 JPEG 형식을 사용하여 디자인하는 것이 좋습니다.

GIF(Graphic Interchange Format) GIF 파일은 최대 256가지의 색상을 사용하며 비연속톤 이미지나 단색 영역이 넓은 이미지(예: 내비게이션 막대, 버튼, 아이콘, 로고 또는 단색상과 단색톤이 사용된 기타 이미지)를 표시하는 데 가장 적합합니다.

JPEG(Joint Photographic Experts Group) JPEG 파일은 수백만 가지 색상을 포함할 수 있기 때문에 사진이나 연속톤 이미지에 매우 뛰어난 형식입니다. JPEG 파일의 품질을 높이면 파일 크기뿐만 아니라 다운로드 시간도 늘어납니다. 때로 JPEG 파일을 압축함으로써 적절한 파일 크기를 유지하면서 좋은 품질의 이미지를 얻을 수 있습니다.

PNG(Portable Network Group) PNG 파일 형식은 GIF 대신 사용할 수 있으며, 인덱스 색상, 회색 음영, 트루 컬러 이미지와 투명도를 위한 알파 채널을 지원합니다. PNG는 Adobe® Fireworks®의 기본 파일 형식입니다. PNG 파일에서는 모든 원본 레

이어, 벡터, 색상 및 효과 정보(예: 그림자 만들기)가 그대로 유지되며 언제든지 모든 요소를 편집할 수 있습니다. 이 파일에는 .png라는 파일 확장명을 사용해야 Dreamweaver에서 PNG 파일로 인식할 수 있습니다.

이미지 삽입하기

Dreamweaver 문서에 이미지를 삽입하면 HTML 소스 코드에 이미지 파일에 대한 참조가 생성됩니다. 참조가 올바르게 생성되려면 이미지 파일이 반드시 현재 사이트에 있어야 합니다. 현재 사이트에 해당 이미지 파일이 없으면 Dreamweaver는 해당 파일을 현재 사이트로 복사할지 묻습니다.

이미지를 동적으로 삽입할 수도 있습니다. 동적 이미지는 자주 변경되는 이미지입니다. 예를 들어, 광고 배너 전환 시스템은 페이지가 요청될 때 배너 목록에서 임의로 한 개의 배너를 선택한 다음 선택한 배너 이미지를 동적으로 표시해야 합니다.

이미지를 삽입한 후에는 시각 장애인을 위해 화면 판독기에서 읽을 수 있도록 이미지 태그 액세스 가능성 속성을 설정할 수 있습니다. 이러한 속성은 HTML 코드에서 편집할 수 있습니다.

이미지 삽입에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0148_kr을 참조하십시오.

1 문서 윈도우에서 이미지를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓은 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 아이콘 을 클릭합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 버튼을 클릭하고 [이미지] 아이콘을 선택합니다. [삽입] 패널에 표시된 [이미지] 아이콘을 문서 윈도우로 드래그할 수 있습니다. 코드에서 작업 중인 경우에는 [코드] 뷰 윈도우로 드래그할 수 있습니다.
- [삽입] > [이미지]를 선택합니다.
- [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])의 이미지를 문서 윈도우의 원하는 위치로 드래그한 다음 3단계로 갑니다.
- [파일] 패널의 이미지를 문서 윈도우의 원하는 위치로 드래그한 다음 3단계로 갑니다.
- 바탕 화면의 이미지를 문서 윈도우의 원하는 위치로 드래그한 다음 3단계로 갑니다.

2 대화 상자가 나타나면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일 시스템]을 선택하여 이미지 파일을 선택합니다.
- [데이터 소스]를 선택하여 동적 이미지 소스를 선택합니다.
- [사이트 및 서버] 버튼을 클릭하여 Dreamweaver 사이트 중 하나의 원격 폴더에서 이미지 파일을 선택합니다.

3 삽입할 이미지나 내용 소스를 찾아 선택합니다.

저장되지 않은 문서에서 작업하고 있는 경우 Dreamweaver에서는 이미지 파일에 대한 file:// 참조를 생성합니다. 사이트에 문서를 저장하면 Dreamweaver는 참조를 문서 상대 경로로 변환합니다.

참고: 이미지를 삽입하는 경우 원격 서버에 있는 이미지(로컬 하드 드라이브에서 사용할 수 없는 이미지)로 연결되는 절대 경로를 사용할 수 있습니다. 그러나 작업 도중 성능 문제가 발생하면 [명령] > [외부 파일 표시]의 선택을 해제하여 [디자인] 뷰에서 이미지 표시를 해제할 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다. [이미지 태그 액세스 가능성] 대화 상자는 [환경 설정]([편집] > [환경 설정])에서 해당 대화 상자를 활성화한 경우 나타납니다.

5 [대체 텍스트]와 [자세한 설명] 텍스트 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

- [대체 텍스트] 상자에 이미지의 이름이나 간단한 설명을 입력합니다. 화면 판독기는 사용자가 여기에 입력하는 정보를 읽습니다. 50자 정도만 입력해야 합니다. 더 자세한 설명을 덧붙이려면 [자세한 설명] 텍스트 상자에 이미지에 대한 추가 정보가 들어 있는 파일에 대한 링크를 제공하는 것이 좋습니다.
- [자세한 설명] 상자에 사용자가 이미지를 클릭하거나 파일을 탐색하기 위해 폴더 아이콘을 클릭할 때 표시할 파일의 위치를 입력합니다. 이 텍스트 상자는 관련 파일에 대한 링크를 제공하거나 이미지에 대한 추가 정보를 제공합니다.

참고: 필요에 따라 두 텍스트 상자 모두에 정보를 입력하거나 한 텍스트 상자에만 입력합니다. 화면 판독기에서는 이미지의 Alt 속성을 읽습니다.

참고: [취소]를 클릭할 경우 이미지가 문서에 나타나지만 Dreamweaver에서 액세스 가능성 태그나 속성이 이 이미지에 연관되지는 않습니다.

6 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 이미지의 속성을 설정합니다.

참조

519페이지의 “이미지를 동적으로 만들기”

265페이지의 “이미지 맵”

621페이지의 “액세스 가능성을 지원하는 페이지 디자인을 위한 작업 영역 최적화”

197페이지의 “페이지 속성 설정하기”

이미지 삽입 자습서

이미지 속성 설정하기

이미지 속성 관리자를 사용하여 이미지의 속성을 설정할 수 있습니다. 일부 이미지 속성이 표시되지 않으면 오른쪽 아래 모서리에 있는 확장 화살표를 클릭합니다.



1 [윈도우] > [속성]을 선택하여 선택한 이미지의 속성 관리자를 표시합니다.

2 축소판 이미지 아래에 있는 텍스트 상자에 이름을 입력하면 이미지 교체와 같은 Dreamweaver 비헤이비어를 사용할 때 또는 JavaScript나 VBScript와 같은 스크립트 언어를 사용할 때 이미지를 참조할 수 있습니다.

3 이미지 옵션을 설정합니다.

W 및 H 이미지의 폭과 높이입니다(픽셀 단위). 페이지에 이미지를 삽입할 때 이 두 텍스트 상자 값이 원본 이미지의 치수로 자동 업데이트됩니다.

이미지의 실제 값과 다르게 폭([W])과 높이([H])를 설정하면, 브라우저에서 이미지가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. 원래 값으로 되돌리려면 [W] 및 [H] 텍스트 상자 레이블을 클릭하거나 [W] 및 [H] 텍스트 상자에 새 값을 입력하면 이들 상자 오른쪽에 나타나는 이미지 크기 재설정 버튼을 클릭합니다.

참고: 폭과 높이 값을 변경하여 현재 이미지 인스턴스의 크기를 축소 또는 확대하여 표시할 수 있지만, 브라우저는 모든 이미지 데이터를 다운로드한 후 이미지를 축소하거나 확대하기 때문에 다운로드 시간이 단축되지는 않습니다. 다운로드 시간을 줄이고 모든 이미지 인스턴스를 같은 크기로 표시하려면 이미지 편집 응용 프로그램을 사용하여 이미지의 크기를 조절합니다.

소스 이미지의 소스 파일을 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 소스 파일을 찾거나 경로를 직접 입력합니다.

링크 이미지에 대한 하이퍼링크를 지정합니다. [파일 표시] 아이콘을 [파일] 패널의 파일로 드래그한 다음 폴더 아이콘을 클릭하여 사이트의 문서를 찾거나 URL을 직접 입력합니다.

정렬 같은 줄에 이미지와 텍스트를 정렬합니다.

그림 설명 텍스트 전용 브라우저나 이미지를 수동으로 다운로드하도록 설정된 브라우저에서 이미지 대신 표시할 대체 텍스트를 지정합니다. 텍스트 전용 브라우저에서 음성 합성 장치를 사용하는 시각 장애인에게는 이 텍스트가 음성으로 제공됩니다. 일부 브라우저에서는 이미지 위로 포인터가 이동할 때도 이 텍스트가 나타납니다.

맵 이름 및 핫스팟 도구 클라이언트측 이미지 맵을 만들고 레이블을 지정할 수 있습니다.

V 간격과 H 간격 이미지의 측면에 픽셀 단위로 간격을 추가합니다. 세로([V]) 간격을 사용하면 이미지의 위와 아래에 간격이 추가되고, 가로([H]) 간격을 사용하면 이미지의 왼쪽과 오른쪽에 간격이 추가됩니다.

대상 링크된 페이지가 로드될 프레임이나 윈도우를 지정합니다. 이미지가 다른 파일에 링크되어 있지 않으면 이 옵션을 사용할 수 없습니다. 현재 프레임세트의 모든 프레임 이름이 [대상] 목록에 표시됩니다. 다음의 예약된 대상 이름에서 선택할 수도 있습니다.

- _blank를 사용하면 링크된 파일이 이름이 없는 새 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _parent를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크가 포함된 프레임의 부모 프레임이나 부모 윈도우에 로드됩니다. 링크가 포함된 프레임이 중첩되어 있지 않으면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _self를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우에 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top를 사용하면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드되어 모든 프레임이 제거됩니다.

테두리 픽셀 단위로 나타낸 이미지 테두리의 폭입니다. 기본적으로 테두리는 사용되지 않습니다.

편집 [외부 편집기] 환경 설정에서 지정한 이미지 편집기가 실행되고 선택된 이미지가 열립니다.

이미지 편집 설정 [이미지 미리 보기] 대화 상자를 열어서 이미지를 최적화할 수 있게 합니다.

자르기 선택한 이미지에서 불필요한 영역을 제거하여 이미지 크기를 줄일 수 있습니다.

재샘플 크기 조절된 이미지를 재샘플링하여 새 크기와 모양으로 변환했을 때 화질을 향상시킬 수 있습니다.

명도와 대비 이미지의 밝기 및 대비 설정을 조절합니다.

선명하게 이미지의 선명도를 조절합니다.

크기 재설정 W 및 H 값이 이미지의 원래 폭과 높이 값으로 재설정됩니다. 이 버튼은 선택한 이미지의 값을 조정할 때 [W] 및 [H] 텍스트 상자 오른쪽에 나타납니다.

코드에서 이미지 액세스 가능성 속성 편집하기

이미지에 대한 액세스 가능성 속성을 삽입한 경우 HTML 코드에서 이 속성 값을 편집할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [코드] 뷰에서 적절한 이미지 속성을 편집합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭한 후(Macintosh) [태그 편집]을 선택합니다.
- 속성 관리자에서 [그림 설명] 값을 편집합니다.

이미지 정렬하기

이미지를 텍스트, 다른 이미지, 플러그-인 또는 기타 요소와 같은 줄에 정렬할 수 있습니다. 이미지의 수평 정렬을 설정할 수도 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 이미지를 선택합니다.

2 [정렬] 팝업 메뉴를 사용하여 속성 관리자에서 이미지의 정렬 속성을 설정합니다.

같은 단락이나 같은 줄에 있는 다른 요소의 위치를 기준으로 이미지를 정렬할 수 있습니다.

참고: 일부 워드 프로세싱 응용 프로그램과는 달리 HTML에서는 이미지 윤곽 주위를 텍스트로 둘러싸는 기능을 제공하지 않습니다.

다음과 같은 정렬 옵션이 있습니다.

기본값 기준선에 맞춰 정렬됩니다. 기본값은 사이트 방문자의 브라우저에 따라 달라질 수 있습니다.

기준선 및 아래 텍스트나 같은 단락에 있는 다른 요소의 기준선을 선택된 객체의 아래쪽 가장자리에 맞춰 정렬합니다.

위 이미지의 위쪽을 현재 줄에서 가장 높은 항목(이미지 또는 텍스트)의 위쪽에 맞춰 정렬합니다.

가운데 이미지의 가운데를 현재 줄의 기준선에 맞춰 정렬합니다.

텍스트 위 이미지의 위쪽을 텍스트 줄에서 가장 높은 문자의 위쪽에 맞춰 정렬합니다.

절대 가운데 이미지의 가운데를 현재 줄에 있는 텍스트의 가운데에 맞춰 정렬합니다.

절대 아래 이미지의 아래쪽을 텍스트 줄의 아래쪽에 맞춰 정렬합니다. 여기서 텍스트에는 g와 같은 하행 문자도 포함됩니다.

왼쪽 왼쪽 여백에 선택된 이미지가 놓이고, 텍스트는 이미지 오른쪽에 줄 바꿈되어 들어갑니다. 해당 줄에서 이미지 객체 앞에 왼쪽으로 정렬된 텍스트가 있는 경우에는 왼쪽으로 정렬된 객체가 새 줄로 줄 바꿈되어 표시됩니다.

오른쪽 오른쪽 여백에 이미지가 놓이고, 텍스트는 이미지 왼쪽에 줄 바꿈되어 들어갑니다. 해당 줄에서 이미지 객체 앞에 오른쪽으로 정렬된 텍스트가 있는 경우에는 오른쪽으로 정렬된 객체가 새 줄로 줄 바꿈되어 표시됩니다.

시각적으로 이미지 크기 조절하기

Dreamweaver에서 이미지, 플러그인, Shockwave 또는 SWF 파일, 애플릿 및 ActiveX 컨트롤과 같은 요소의 크기를 시각적으로 조절할 수 있습니다.

이미지 크기를 시각적으로 조절하면 이미지 치수에 따라 레이아웃에 어떤 영향을 미치는지 확인할 수 있지만, 이미지를 시각적으로 조절하더라도 이미지 파일이 지정된 비율로 확대/축소되지는 않습니다. Adobe Fireworks 등의 이미지 편집 응용 프로그램을 사용하지 않고 Dreamweaver에서 이미지 크기를 시각적으로 조절하여 이미지 파일을 원하는 크기로 조절한 경우 사용자의 브라우저에서는 페이지를 로드할 때 이미지의 크기를 조절합니다. 이 경우 페이지 다운로드 시간이 길어지고 사용자 브라우저에 이미지가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. 다운로드 시간을 줄이고 모든 이미지 인스턴스를 같은 크기로 표시하려면 이미지 편집 응용 프로그램을 사용하여 이미지의 크기를 조절합니다.

Dreamweaver에서 이미지 크기를 조절할 때는 이미지를 새 치수에 맞게 **재샘플링**할 수 있습니다. 이미지 재샘플링은 크기를 조절한 JPEG 및 GIF 이미지 파일에 픽셀을 추가하거나 이 파일에서 픽셀을 추출하여 원본 이미지의 모양과 최대한 일치시킵니다. 이미지 재샘플링을 수행하면 이미지 파일 크기가 줄어들고 다운로드 성능이 개선됩니다.

참조

227페이지의 “Dreamweaver에서 이미지 편집하기”

시각적으로 요소 크기 조절하기

1 문서 윈도우에서 이미지나 SWF 파일과 같은 요소를 선택합니다.

요소의 오른쪽과 아래쪽 가장자리 및 문서 윈도우의 오른쪽 아래 모서리에 크기 조절 핸들이 나타납니다. 크기 조절 핸들이 나타나지 않으면 크기를 조절할 요소와 떨어진 곳을 클릭했다가 요소를 다시 선택하거나, 태그 선택기에서 요소에 해당하는 태그를 클릭하여 요소를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 요소의 크기를 조절합니다.

- 요소의 폭을 조정하려면 오른쪽 가장자리의 선택 핸들을 드래그합니다.
- 요소의 높이를 조정하려면 아래쪽 가장자리의 선택 핸들을 드래그합니다.
- 요소의 폭과 높이를 동시에 조정하려면 모서리의 선택 핸들을 드래그합니다.
- 요소의 치수를 조정할 때 요소의 비율(폭과 높이 비율)을 그대로 유지하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모서리의 선택 핸들을 드래그합니다.
- 요소의 폭과 높이를 특정 크기(예: 1 x 1 픽셀)로 조정하려면 속성 관리자에서 해당하는 숫자 값을 입력합니다. 시각적으로 최소 8 x 8 픽셀 크기로 요소를 조절할 수 있습니다.

3 크기가 조절된 요소를 원래 치수로 되돌리려면, 속성 관리자에서 W 및 H 텍스트 상자의 값을 삭제하거나 이미지 속성 관리자에서 [크기 재설정] 버튼을 클릭합니다.

이미지를 원래 크기로 되돌리기

❖ 이미지 속성 관리자에서 [크기 재설정] 버튼( )을 클릭합니다.

크기 조절한 이미지 재샘플링하기

1 위에서 설명한 방법대로 이미지 크기를 조절합니다.

2 이미지 속성 관리자에서 [재샘플] 버튼( )을 클릭합니다.

참고: 비트맵 이미지가 아닌 이미지 자리 표시자나 요소는 재샘플링할 수 없습니다.

이미지 자리 표시자 삽입하기

이미지 자리 표시자는 웹 페이지에 완성된 이미지가 추가될 때까지 대신 사용할 그래픽입니다. 자리 표시자의 크기와 색상을 설정하고 텍스트 레이블을 정의할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 자리 표시자 그래픽을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [이미지 객체] > [이미지 자리 표시자]를 선택합니다.

3 [이름](선택 사항)에서 이미지 자리 표시자의 레이블로 표시할 텍스트를 입력합니다. 레이블을 표시하지 않으려면 텍스트 상자를 비워 둡니다. 이름은 문자로 시작되어야 하며, 문자와 숫자만 사용할 수 있고 공백과 상위 ASCII 문자는 사용할 수 없습니다.

4 [폭]과 [높이](필수)에 이미지의 크기를 설정하는 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

5 [색상](선택 사항)에서는 다음 중 하나를 수행하여 색상을 적용합니다.

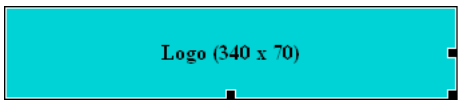
- 색상 선택기를 사용하여 색을 선택합니다.
- 16진수 색상 값을 입력합니다(예: #FF0000).
- Web Safe 색상 이름을 입력합니다(예: red).

6 [대체 텍스트](선택 사항)에는 텍스트 전용 브라우저 사용자에게 표시할 이미지 설명을 입력합니다.

참고: 빈 src 속성이 포함된 HTML 코드에 이미지 태그가 자동으로 삽입됩니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

자리 표시자의 색상, 크기 속성 및 레이블이 다음과 같이 나타납니다.



브라우저에서는 자리 표시자의 레이블과 크기 값이 표시되지 않습니다.

참조

224페이지의 “시각적으로 이미지 크기 조절하기”

340페이지의 “Fireworks를 사용하여 Dreamweaver 이미지 자리 표시자 수정하기”

이미지 자리 표시자 바꾸기

이미지 자리 표시자는 브라우저에 이미지를 표시하지 않습니다. 사이트를 게시하기 전에 추가했던 모든 이미지 자리 표시자를 GIF나 JPEG 같은 웹에서 주로 사용하는 이미지 파일로 바꿔야 합니다.

Fireworks를 사용하는 경우에는 Dreamweaver 이미지 자리 표시자를 사용하여 새 그래픽을 만들 수 있습니다. 새 이미지의 크기는 자리 표시자 이미지와 동일하게 설정됩니다. 이미지를 편집한 다음 Dreamweaver에서 이를 바꿀 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 자리 표시자를 두 번 클릭합니다.
- 이미지 자리 표시자를 클릭하여 선택한 다음, 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [소스] 텍스트 상자 옆의 폴더 아이콘을 클릭합니다.

2 [이미지 소스] 대화 상자에서 이미지 자리 표시자를 대체할 이미지로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.

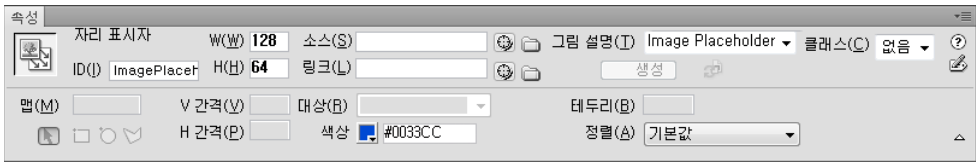
참조

340페이지의 “Fireworks를 사용하여 Dreamweaver 이미지 자리 표시자 수정하기”

이미지 자리 표시자 속성 설정하기

이미지 자리 표시자에 대한 속성을 설정하려면 문서 윈도우에서 자리 표시자를 선택한 다음, [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 표시합니다. 모든 속성을 보려면 오른쪽 아래 모서리에 있는 확장 화살표를 클릭합니다.

속성 관리자를 사용하여 자리 표시자 이미지의 이름, 폭, 높이, 이미지 소스, 대체 텍스트 설명, 정렬, 색상을 설정할 수 있습니다.



자리 표시자 속성 관리자에서 회색으로 표시된 텍스트 상자와 [정렬] 텍스트 상자는 사용할 수 없습니다. 이러한 속성은 자리 표시자를 이미지로 대체할 때 이미지 속성 관리자에서 설정할 수 있습니다.

❖ 다음 옵션을 설정합니다.

W 및 H 이미지 자리 표시자의 폭과 높이를 픽셀 단위로 설정합니다.

소스 이미지의 소스 파일을 지정합니다. 자리 표시자 이미지의 경우 이 텍스트 상자는 비어 있습니다. [탐색] 버튼을 클릭하여 자리 표시자 그래픽에 대한 대체 이미지를 선택합니다.

링크 이미지 자리 표시자에 대한 하이퍼링크를 지정합니다. [파일 표시] 아이콘을 [파일] 패널의 파일로 드래그한 다음 폴더 아이콘을 클릭하여 사이트의 문서를 찾거나 URL을 직접 입력합니다.

그림 설명 텍스트 전용 브라우저나 이미지를 수동으로 다운로드하도록 설정된 브라우저에서 이미지 대신 표시할 대체 텍스트를 지정합니다. 텍스트 전용 브라우저에서 음성 합성 장치를 사용하는 시각 장애인에게는 이 텍스트가 음성으로 제공됩니다. 일부 브라우저에서는 이미지 위로 포인터가 이동할 때도 이 텍스트가 나타납니다.

생성 Fireworks를 실행하여 대체 이미지를 만듭니다. 컴퓨터에 Fireworks가 설치되어 있지 않으면 [생성] 버튼은 비활성화되어 있습니다.

크기 재설정 W 및 H 값이 이미지의 원래 폭과 높이 값으로 재설정됩니다.

색상 이미지 자리 표시자에 대한 색상을 지정합니다.

참조

340페이지의 “Fireworks를 사용하여 Dreamweaver 이미지 자리 표시자 수정하기”

Dreamweaver에서 이미지 편집하기

Dreamweaver에서 이미지 재샘플링, 자르기, 최적화 및 선명하게 설정 작업을 수행할 수 있습니다. 이미지 밝기 및 대비를 조정할 수도 있습니다.

이미지 편집 기능

Dreamweaver에는 Fireworks 또는 Photoshop과 같은 외부 이미지 편집 응용 프로그램을 사용하지 않고도 이미지를 수정할 수 있는 기본 이미지 편집 기능이 제공됩니다. Dreamweaver 이미지 편집 도구는 웹 사이트에 사용할 이미지를 만드는 컨텐트 디자이너와 함께 쉽게 작업할 수 있도록 설계되었습니다.

참고: Fireworks 또는 기타 이미지 편집 응용 프로그램이 컴퓨터에 설치되어 있지 않아도 Dreamweaver 이미지 편집 기능을 사용할 수 있습니다.

❖ [수정] > [이미지]를 선택합니다. 다음 Dreamweaver 이미지 편집 기능을 설정합니다.

재샘플 크기를 조절한 JPEG 및 GIF 이미지 파일에 픽셀을 추가하거나 이 파일에서 픽셀을 추출하여 원본 이미지의 모양과 최대한 일치시킵니다. 이미지 재샘플링을 수행하면 이미지 파일 크기가 줄어들고 다운로드 성능이 개선됩니다.

Dreamweaver에서 이미지 크기를 조절할 때는 이미지를 새 치수에 맞게 재샘플링할 수 있습니다. 비트맵 객체를 재샘플링하면 이미지 크기를 늘리거나 줄이기 위해 픽셀이 추가되거나 제거됩니다. 이미지를 더 높은 해상도로 재샘플링해도 일반적으로 화질 손실은 거의 발생하지 않습니다. 하지만 더 낮은 해상도로 재샘플링하면 항상 데이터 손실이 발생하여 화질이 떨어집니다.

자르기 이미지의 영역을 줄여서 이미지를 편집합니다. 일반적으로 이미지의 주제를 더욱 강조하고 이미지에서 중요한 부분 주위의 불필요한 부분을 제거하기 위해 이미지를 자릅니다.

명도와 대비 이미지에서 픽셀의 대비나 밝기를 수정합니다. 밝기/대비를 수정하면 이미지의 강조, 그림자, 중간톤에 영향을 줍니다. [밝기/대비]는 대개 너무 어둡거나 밝은 이미지를 수정할 때 사용합니다.

선명하게 이미지 내에 있는 가장자리 부분의 대비를 높여 이미지의 초점을 조정합니다. 이미지를 스캔하거나 디지털 사진을 가져오는 경우 대부분의 이미지 캡처 소프트웨어에서는 기본적으로 이미지에 있는 객체의 가장자리를 부드럽게 합니다. 이렇게 하면 디지털 이미지를 구성하는 픽셀에서 매우 정교한 세부 묘사 부분이 손실되는 것을 방지할 수 있습니다. 하지만 디지털 이미지 파일의 세부 묘사 부분을 재현하려면 가장자리 부분의 대비와 이미지 선명도를 높여 이미지를 선명하게 표현해야 하는 경우가 자주 있습니다.

참고: Dreamweaver의 이미지 편집 기능은 JPEG 및 GIF 이미지 파일 형식에만 적용됩니다. 다른 비트맵 이미지 파일 형식은 이러한 이미지 편집 기능으로 편집할 수 없습니다.

이미지 자르기

Dreamweaver에서는 비트맵 파일 이미지를 자를 수 있습니다.

참고: 이미지를 자르면 디스크의 원본 이미지 파일이 변경됩니다. 따라서 원본 이미지로 되돌려야 하는 경우에 대비하여 이미지 파일의 백업 사본을 만들어 두는 것이 좋습니다.

1 자를 이미지가 포함된 페이지를 열고 이미지를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 속성 관리자에서 [자르기 도구] 아이콘 을 클릭합니다.
- [수정] > [이미지] > [자르기]를 선택합니다.

선택한 이미지 주위에 자르기 핸들이 나타납니다.

2 자르지 않고 유지하려는 이미지 영역 둘레에 경계 상자가 위치하도록 자르기 핸들을 조정합니다.

3 경계 상자 안쪽을 두 번 클릭하거나 Enter 키를 눌러 선택 영역을 자릅니다.

4 자르려는 이미지 파일이 디스크에서 변경될 것임을 알리는 대화 상자가 나타납니다. [확인]을 클릭합니다. 선택된 비트맵에서 경계 상자 바깥쪽에 있는 모든 픽셀이 제거되지만 이미지 내의 다른 객체는 그대로 유지됩니다.

5 이미지를 미리 보고 예상대로 나타나는지 확인합니다. 예상대로 나타나지 않으면 [편집] > [자르기 실행 취소]를 선택하여 원본 이미지로 되돌립니다.

참고: Dreamweaver를 종료하거나 외부 이미지 편집 응용 프로그램에서 파일을 편집하기 전까지 [자르기] 명령을 실행 취소하고 원본 이미지 파일로 되돌릴 수 있습니다.

이미지 최적화

Dreamweaver 내에서 웹 페이지의 이미지를 최적화할 수 있습니다.

1 최적화할 이미지가 포함된 페이지를 열고 이미지를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 속성 관리자에서 [이미지 편집] 설정 버튼 을 클릭합니다.
- [수정] > [이미지] > [최적화]를 선택합니다.

2 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 편집을 수행하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지 선명하게 하기

선명하게 하기는 객체 가장자리 주변의 픽셀 대비를 높여 이미지의 정확도 또는 선명도를 높입니다.

1 선명하게 할 이미지가 포함된 페이지를 열고 이미지를 선택한 후 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 이미지 속성 관리자의 [선명하게] 버튼( )을 클릭합니다.
- [수정] > [이미지] > [선명하게]를 선택합니다.

2 슬라이더 컨트롤을 드래그하거나 텍스트 상자에 0부터 10 사이의 값을 입력하여 Dreamweaver가 이미지에 적용할 선명도를 지정할 수 있습니다. [선명하게] 대화 상자를 사용하여 이미지의 선명도를 조정하면서 이미지의 변화를 미리 볼 수 있습니다.

3 이미지가 만족스러우면 [확인]을 클릭합니다.

4 [파일] > [저장]을 선택하여 변경 내용을 저장하거나, [편집] > [선명하게 실행 취소]를 선택하여 원본 이미지로 되돌립니다.

참고: 이미지가 포함된 페이지를 저장하기 전에만 [선명하게] 명령을 실행 취소하고 원본 이미지 파일로 되돌릴 수 있습니다. 페이지를 저장하면 이미지의 변경 사항이 영구적으로 저장되기 때문입니다.

이미지의 밝기 및 대비 조정하기

[밝기/대비]를 사용하면 이미지에서 픽셀의 대비나 밝기를 수정할 수 있습니다. 밝기/대비를 수정하면 이미지의 강조, 그림자, 중간톤에 영향을 줍니다. [밝기/대비]는 대개 너무 어둡거나 밝은 이미지를 수정할 때 사용합니다.

1 조정할 이미지가 포함된 페이지를 열고 이미지를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지의 속성 관리자에서 [밝기/대비] 버튼을 클릭합니다.
- [수정] > [이미지] > [밝기/대비]를 선택합니다.

2 밝기와 대비 슬라이더를 드래그하여 해당 설정을 조정합니다. 설정할 수 있는 값은 -100부터 100까지입니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

롤오버 이미지 만들기

페이지에 롤오버 이미지를 삽입할 수 있습니다. **롤오버** 이미지는 브라우저에 표시되어 있을 때 포인터를 가져가면 변하는 이미지입니다.

롤오버를 만들려면 주 이미지(페이지가 처음 로드될 때 표시되는 이미지)와 보조 이미지(주 이미지로 포인터를 가져가면 나타나는 이미지)의 두 개 이미지가 필요합니다. 롤오버 이미지의 두 이미지는 크기가 같아야 합니다. 크기가 다르면 Dreamweaver에서는 두 번째 이미지의 크기를 조절하여 첫 번째 이미지의 속성에 맞춥니다.

롤오버 이미지는 자동으로 onMouseOver 이벤트에 반응하도록 설정됩니다. 이미지를 마우스 클릭 등의 다른 이벤트에 응답하도록 설정하거나, 롤오버 이미지를 변경할 수 있습니다.

롤오버 만들기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0159_kr를 참조하십시오.

1 문서 윈도우에서 롤오버가 나타날 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 방법 중 하나를 사용하여 롤오버를 삽입합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 버튼을 클릭하고 [롤오버 이미지] 아이콘을 선택합니다. [삽입] 패널에 [롤오버 이미지] 아이콘이 표시되면 문서 윈도우로 해당 아이콘을 드래그할 수 있습니다.
- [삽입] > [이미지 객체] > [롤오버 이미지]를 선택합니다.

3 해당 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지 이름 롤오버 이미지의 이름입니다.

원본 이미지 페이지가 로드될 때 표시할 이미지입니다. 텍스트 상자에 경로를 입력하거나 [탐색]을 클릭하여 이미지를 선택합니다.

롤오버 이미지 원본 이미지 위로 포인터를 놓을 때 표시할 이미지입니다. 경로를 입력하거나 [탐색]을 클릭하여 이미지를 선택합니다.

롤오버 이미지 미리 로드하기 브라우저의 캐시에 이미지를 미리 로드하여 이미지 위에 포인터가 놓일 때 시간이 지연되지 않도록 합니다.

대체 텍스트 (선택 사항) 텍스트 전용 브라우저 사용자에게 표시할 이미지를 설명하는 텍스트입니다.

클릭하면, 다음 URL로 이동 사용자가 롤오버 이미지를 클릭할 때 표시할 파일입니다. 경로를 입력하거나 [탐색]을 클릭하여 파일을 선택합니다.

참고: 이미지에 대한 링크를 설정하지 않으면, Dreamweaver에서는 롤오버 비헤이비어가 첨부되는 HTML 소스 코드에 널(null) 링크(#)를 삽입합니다. 이 널 링크를 제거하면 롤오버 이미지가 더 이상 작동되지 않습니다.

4 [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하거나 F12 키를 누릅니다.

5 브라우저에서 원본 이미지 위로 포인터를 이동하여 롤오버 이미지를 확인합니다.

참고: [디자인] 뷰에서는 롤오버 이미지의 효과를 확인할 수 없습니다.

참조

336페이지의 “이미지 교체 비헤이비어 적용”

264페이지의 “내비게이션 막대 삽입하기”

롤오버 자습서

외부 이미지 편집기 사용하기

Dreamweaver를 실행하고 있는 동안에도 선택된 이미지를 외부 이미지 편집기에서 열어 편집할 수 있습니다. 이때 편집된 이미지 파일을 저장하고 Dreamweaver로 돌아가면 변경한 모든 내용이 문서 윈도우에 나타납니다.

Fireworks를 기본 외부 편집기로 설정할 수 있습니다. 또한 편집기에서 열 파일 유형을 설정하고 여러 이미지 편집기를 선택할 수도 있습니다. 예를 들어, GIF 형식을 편집할 때는 Fireworks를 실행하고 JPG 또는 JPEG 형식을 편집할 때는 다른 이미지 편집기를 실행하도록 환경을 설정할 수 있습니다.

참조

345페이지의 “Photoshop 작업”

339페이지의 “Fireworks 작업”

241페이지의 “미디어 파일에 대해 외부 편집기 시작하기”

외부 이미지 편집기 시작하기

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집할 이미지를 두 번 클릭합니다.
- 편집할 이미지를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)하고 , [편집] > [탐색]을 선택한 다음 편집기를 선택합니다.
- 편집할 이미지를 선택한 다음 속성 관리자에서 [편집]을 클릭합니다.
- [파일] 패널에서 이미지 파일을 두 번 클릭하여 기본 이미지 편집기를 실행합니다. 이미지 편집기를 지정하지 않은 경우 Dreamweaver에서는 해당 파일 유형에 대한 기본 편집기를 실행합니다.

참고: [파일] 패널에서 이미지를 열 때는 Fireworks 통합 기능이 작동하지 않으므로 Fireworks에서 원본 PNG 파일이 열리지 않습니다. Fireworks 통합 기능을 사용하려면 문서 윈도우에서 이미지를 열어야 합니다.

Dreamweaver 윈도우로 돌아왔을 때 업데이트된 이미지가 표시되지 않으면 해당 이미지를 선택한 다음 속성 관리자에서 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

기존 파일 유형에 대한 외부 이미지 편집기 설정하기

그래픽 파일을 열고 편집하는 데 사용할 이미지 편집기를 선택할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하여 [파일 유형/편집기 환경 설정] 대화 상자를 엽니다.

- [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.
- [편집] > [편집: 외부 편집기]를 선택한 다음 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.

2 [확장명] 목록에서 외부 편집기를 설정할 파일 확장명을 선택합니다.

3 [편집기] 목록 위에 있는 추가(+) 버튼을 클릭합니다.

4 [외부 편집기 선택] 대화 상자에서 해당 파일 유형에 대한 편집기로 사용할 응용 프로그램을 탐색합니다.

5 이 편집기를 해당 파일 유형의 기본 편집기로 사용하려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [기본 편집기로 지정]을 클릭합니다.

6 해당 파일 유형에 대해 다른 편집기를 추가로 설정하려면 3, 4단계를 반복합니다.

이 이미지 유형을 편집할 때 Dreamweaver에서는 자동으로 기본 편집기를 사용합니다. 문서 윈도우에서 이미지의 컨텍스트 메뉴에 나열되는 다른 편집기를 선택할 수도 있습니다.

확장명 목록에 새 파일 유형 추가하기

1 다음 중 하나를 수행하여 [파일 유형/편집기 환경 설정] 대화 상자를 엽니다.

- [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.
- [편집] > [편집: 외부 편집기]를 선택한 다음 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.

2 [파일 유형/편집기 환경 설정] 대화 상자에서 [확장명] 목록 위에 있는 추가(+) 버튼을 클릭합니다.

[확장명] 목록에 텍스트 상자가 나타납니다.

3 편집기를 실행할 대상 파일 유형의 파일 확장명을 입력합니다.

4 해당 파일 유형에 사용할 외부 편집기를 선택하려면 [편집기] 목록 위에 있는 추가(+) 버튼을 클릭합니다.

5 대화 상자가 나타나면 해당 이미지 유형을 편집하는 데 사용할 응용 프로그램을 선택합니다.

6 이 편집기를 해당 이미지 유형의 기본 편집기로 사용하려면 [기본 편집기로 지정] 버튼을 클릭합니다.

기존 편집기 환경 설정 변경하기

1 다음 중 하나를 수행하여 [파일 유형/편집기 환경 설정] 대화 상자를 엽니다.

- [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.
- [편집] > [편집: 외부 편집기]를 선택한 다음 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.

2 [파일 유형/편집기 환경 설정] 대화 상자의 [확장명] 목록에서 변경할 파일 형식을 선택하여 기존 편집기를 표시합니다.

3 [편집기] 목록에서 변경할 편집기를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집기] 목록 위에 있는 추가(+) 또는 삭제(-) 버튼을 클릭하여 편집기를 추가하거나 제거합니다.
- [기본 편집기로 지정] 버튼을 클릭하여 편집에 사용할 기본 편집기를 바꿀 수 있습니다.

이미지에 비헤이비어 적용

사용 가능한 비헤이비어를 이미지나 이미지 핫스팟에 적용할 수 있습니다. 비헤이비어를 핫스팟에 적용하면 Dreamweaver에서는 area 태그 안에 HTML 소스 코드를 삽입합니다. 이미지에 적용할 수 있는 비헤이비어는 이미지 미리 로드하기, 이미지 교체 및 이미지 교체 복구의 세 가지입니다.

이미지 미리 로드하기 페이지에 즉시 나타나지 않는 이미지(비헤이비어, AP 요소 또는 JavaScript 등을 통해 교체될 이미지)를 브라우저 캐시로 로드합니다. 이 비헤이비어는 다운로드로 인해 이미지가 제 시간에 표시되지 못하고 지연되는 것을 방지합니다.

이미지 교체 img 태그의 SRC 속성을 변경하여 한 이미지를 다른 이미지로 교체합니다. 이 액션을 사용하면 버튼 롤오버 및 기타 이미지 효과(예: 한 번에 여러 이미지 교체)를 만들 수 있습니다.

이미지 교체 복구 마지막으로 교체된 이미지 세트를 이전 소스 파일로 복구합니다. 이 액션은 이미지 교체 액션을 객체에 첨부할 때마다 기본적으로 자동 추가되므로 수동으로 선택할 필요는 없습니다.

내비게이션 막대나 점프 메뉴와 같은 좀더 복잡한 내비게이션 시스템을 만들 때도 비헤이비어를 사용할 수 있습니다.

참조

262페이지의 “점프 메뉴 삽입하기”

264페이지의 “내비게이션 막대 삽입하기”

336페이지의 “이미지 교체 비헤이비어 적용”

330페이지의 “이미지 미리 로드하기 비헤이비어 적용”

SWF 파일 삽입

FLA, SWF 및 FLV 파일 유형 정보

Dreamweaver를 사용하여 Adobe Flash로 만든 내용을 삽입하려면 다음과 같은 여러 파일 유형을 이해하고 있어야 합니다.

FLA 파일(.fla) 프로젝트의 소스 파일이며 Flash 제작 도구에서 만듭니다. 이 파일 유형은 Flash에서만 열 수 있으며 Dreamweaver나 브라우저에서는 열 수 없습니다. Flash에서 FLA 파일을 연 다음 SWF나 SWT 파일로 게시하면 브라우저에서 사용할 수 있습니다.

SWF 파일(.swf) FLA(.fla) 파일의 컴파일된 버전이며 웹에서 볼 수 있도록 최적화되어 있습니다. 이 파일은 브라우저에서 재생할 수 있고 Dreamweaver에서 미리 볼 수 있지만, Flash에서 편집할 수는 없습니다.

FLV 파일(.flv) Flash® Player를 통해 전달할 수 있도록 인코딩된 오디오 및 비디오 데이터가 들어 있는 비디오 파일입니다. 예를 들어, QuickTime 또는 Windows Media 비디오 파일이 있으면 Flash® CS4 Video Encoder 또는 Sorensen Squeeze와 같

은 인코더를 사용하여 비디오 파일을 FLV 파일로 변환합니다. 자세한 내용은 비디오 기술 센터 (www.adobe.com/go/flv_devcenter_kr)를 참조하십시오.

참조

354페이지의 “Flash 작업”

235페이지의 “FLV 파일 삽입”

SWF 파일 삽입 및 미리 보기

Dreamweaver를 사용하여 페이지에 SWF 파일을 추가한 다음, 문서 또는 브라우저에서 해당 파일을 미리 볼 수 있습니다. 속성 관리자에서 SWF 파일의 속성을 설정할 수도 있습니다.

웹 페이지에 SWF 파일을 추가하는 방법에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0150_kr을 참조하십시오.

참조

354페이지의 “Flash 작업”

354페이지의 “Flash에서 Dreamweaver의 SWF 파일 편집”

SWF 파일 및 DHTML 레이어

242페이지의 “Shockwave 동영상 삽입하기”

235페이지의 “FLV 파일 삽입”

Flash 자습서를 사용하여 작업하기

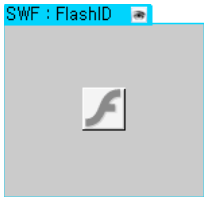
SWF 파일 삽입

1 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 내용을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어]를 선택한 다음 [SWF] 아이콘 을 클릭합니다.
- [삽입] > [미디어] > [SWF]를 선택합니다.

2 나타난 대화 상자에서 SWF 파일(.swf)을 선택합니다.

SWF 파일 자리 표시자가 [문서] 윈도우에 나타납니다.



자리 표시자에는 파란색 탭 외곽선이 표시됩니다. 탭에는 에셋 유형(SWF 파일) 및 SWF 파일의 ID가 나타납니다. 또한 눈 모양 아이콘이 표시됩니다. 이 아이콘을 사용하여 SWF 파일과 올바르지 않은 Flash Player 버전을 사용하고 있을 때 사용자에게 표시되는 다운로드 정보 간을 전환할 수 있습니다.

3 파일을 저장합니다.

Dreamweaver는 두 가지 종속 파일인 expressInstall.swf와 swfobject_modified.js가 사이트의 Scripts 폴더에 저장되고 있음을 알립니다. SWF 파일을 웹 서버에 업로드할 때는 이러한 파일을 업로드해야 합니다. 이러한 종속 파일을 업로드하지 않으면 브라우저에 SWF 파일이 제대로 표시될 수 없습니다.

참고: Microsoft IIS(Internet Information Server)는 중첩된 객체 태그를 처리하지 않습니다. ASP 페이지의 경우, Dreamweaver는 SWF 또는 FLV 파일을 삽입할 때 중첩된 객체 코드 대신 중첩된 객체/포함 코드를 사용합니다.

Flash Player 다운로드 정보 편집

페이지에서 SWF 파일을 삽입하면 사용자가 올바른 Flash Player 버전을 사용하고 있는지 여부를 감지하는 코드가 삽입됩니다. 올바르지 않은 버전을 사용하고 있을 경우 사용자에게 최신 버전을 다운로드해야 함을 알리는 기본 대체 내용이 페이지에 표시됩니다. 언제든지 이 대체 내용을 변경할 수 있습니다.

이 절차는 FLV 파일에도 적용됩니다.

참고: 사용자에게 필요한 버전은 없지만 Flash Player 6.0 r65 이상이 설치되어 있는 경우 브라우저에 Flash Player 빠른 설치 관리자가 표시됩니다. 사용자가 빠른 설치를 거부할 경우 페이지에 대체 내용이 표시됩니다.

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 SWF 파일 또는 FLV 파일을 선택합니다.

2 SWF 파일 또는 FLV 파일의 탭에서 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

Ctrl +]를 눌러 대체 내용 뷰로 전환할 수도 있습니다. SWF/FLV 뷰로 돌아가려면 대체 내용이 모두 선택될 때까지 Ctrl + [를 누릅니다. 그런 다음 Ctrl + [를 다시 누릅니다.

3 Dreamweaver에서 다른 내용을 편집하는 것과 마찬가지 방식으로 내용을 편집합니다.

참고: SWF 파일 또는 FLV 파일을 대체 내용으로 추가할 수 없습니다.

4 SWF(또는 FLV) 파일 뷰로 돌아가려면 눈 모양 아이콘을 다시 클릭합니다.

문서 윈도우에서 SWF 파일 미리 보기

1 [문서] 윈도우에서 SWF 파일 자리 표시자를 클릭하여 내용을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [재생] 버튼을 클릭합니다. 미리 보기를 중단하려면 [정지]를 클릭합니다. F12 키를 눌러 브라우저에서 SWF 파일을 미리 볼 수도 있습니다.

페이지에 있는 모든 SWF 파일을 미리 보려면 Ctrl+Alt+Shift+P(Windows) 또는 Command+Option+Shift+P(Macintosh)를 누릅니다. 모든 SWF 파일이 [재생]으로 설정됩니다.

SWF 파일 속성 설정

속성 관리자를 사용하여 SWF 파일의 속성을 설정할 수 있습니다. 속성은 Shockwave 동영상에도 적용됩니다.

❖ SWF 파일 또는 Shockwave 동영상을 선택하고 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 옵션을 설정합니다. 모든 속성을 표시하려면 속성 관리자 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭합니다.

ID SWF 파일의 고유 ID를 지정합니다. 속성 관리자의 맨 왼쪽에 있는 레이블 없는 텍스트 상자에 ID를 입력합니다. Dreamweaver CS4부터 고유 ID는 필수입니다.

W 및 H 동영상의 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

파일 SWF 파일 또는 Shockwave 파일의 경로를 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾거나 경로를 입력합니다.

소스 Dreamweaver와 Flash가 모두 컴퓨터에 설치된 경우 소스 문서(FLA 파일)의 경로를 지정합니다. SWF 파일을 편집하려면 동영상의 소스 문서를 업데이트합니다.

배경 동영상 영역의 배경색을 지정합니다. 이 색상은 동영상이 재생되지 않고 있는 동안(불러오고 있거나 재생이 끝난 다음)에도 나타납니다.

편집 Flash를 시작하여 Flash 제작 도구로 만든 FLA 파일을 업데이트합니다. 이 옵션은 컴퓨터에 Flash가 설치되지 않은 경우 비활성화됩니다.

클래스 CSS 클래스를 동영상에 적용할 수 있습니다.

반복 동영상이 계속 재생됩니다. [반복]을 선택하지 않으면 동영상이 한 번 재생되었다가 중단됩니다.

자동 재생 페이지가 로드될 때 동영상이 자동으로 재생됩니다.

V 간격과 H 간격 동영상의 위, 아래, 양쪽 측면의 공백을 픽셀 수로 지정합니다.

품질 동영상을 재생할 때 앤티 앨리어스를 조절합니다. [높음]으로 설정하면 동영상 모양이 향상됩니다. 하지만 동영상을 [높음]으로 설정하려면 화면에서의 올바른 렌더링을 위해 빠른 프로세서가 필요합니다. 따라서 품질을 [낮음]으로 설정하면 모양보다 속도가 중요한 것이고 [높음]으로 설정하면 속도보다 모양이 중요한 것입니다. [자동 낮춤]은 처음에는 속도를 높인 다음 가능한 경우 모양을 향상시킵니다. [자동 높임]은 처음에는 속도와 모양을 모두 높이지만 나중에 필요한 경우 모양보다 속도를 높입니다.

크기 조절 폭 및 높이 텍스트 상자에 설정한 크기에 맞게 동영상의 치수를 조정하는 방법을 결정합니다. [기본] 설정은 전체 동영상을 표시합니다.

정렬 동영상이 페이지에서 정렬되는 방식을 결정합니다.

Wmode Spry 위젯과 같은 DHTML 요소와 충돌이 발생하지 않도록 SWF 파일에 대한 Wmode 매개 변수를 설정합니다. 기본값은 [불투명]입니다. 기본값을 사용할 경우 DHTML 요소가 브라우저에서 SWF 파일 위에 나타납니다. SWF 파일에 투명도가 포함되어 있으며 DHTML 요소를 투명도 뒤에 나타내려는 경우 [투명] 옵션을 선택합니다. Wmode 매개 변수를 코드에서 제거하고 SWF 파일을 다른 DHTML 요소 위에 나타내려면 [윈도우] 옵션을 선택합니다.

재생 [문서] 윈도우에서 동영상을 재생합니다.

매개 변수 동영상에 전달할 매개 변수를 추가로 입력할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 동영상은 이러한 추가 매개 변수를 수신하도록 디자인되어 있어야 합니다.

FlashPaper 문서 삽입하기

웹 페이지에 Adobe® FlashPaper™ 문서를 삽입할 수 있습니다. FlashPaper 문서가 들어 있는 페이지를 브라우저에서 열 경우 사용자는 새 웹 페이지를 로드하지 않고 FlashPaper 문서에서 모든 페이지를 찾아 볼 수 있습니다. 또한 문서를 검색하고, 인쇄하며 확대/축소할 수도 있습니다.

FlashPaper에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/flashpaper_kr)를 참조하십시오.

1. 문서 윈도우에서 FlashPaper 문서를 표시할 페이지 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] > [미디어] > [FlashPaper]를 선택합니다.
2. [FlashPaper 삽입] 대화 상자에서 FlashPaper 문서를 찾아 선택합니다.
3. 필요할 경우 폭과 높이를 픽셀 단위로 입력하여 웹 페이지상의 FlashPaper 객체 치수를 지정합니다. FlashPaper가 폭에 맞게 문서를 확대/축소합니다.
4. [확인]을 클릭하여 페이지에 문서를 삽입합니다.

FlashPaper 문서는 SWF 파일이므로 페이지에 SWF 파일 자리 표시자가 나타납니다.

5. FlashPaper 문서를 미리 보려면 자리 표시자를 클릭한 다음 속성 관리자에서 [재생] 버튼을 클릭합니다.
6. 미리 보기를 중단하려면 [정지]를 클릭합니다. F12 키를 눌러 브라우저에서 문서를 미리 볼 수도 있습니다. FlashPaper 툴바는 브라우저에서 사용할 수 있습니다.


페이지에 있는 모든 SWF 파일을 미리 보려면 Ctrl+Alt+Shift+P(Windows) 또는 Command+Option+Shift+P(Macintosh)를 누릅니다. 모든 SWF 파일이 [재생]으로 설정됩니다.

7. 필요하면 속성 관리자에서 다른 속성을 설정합니다.

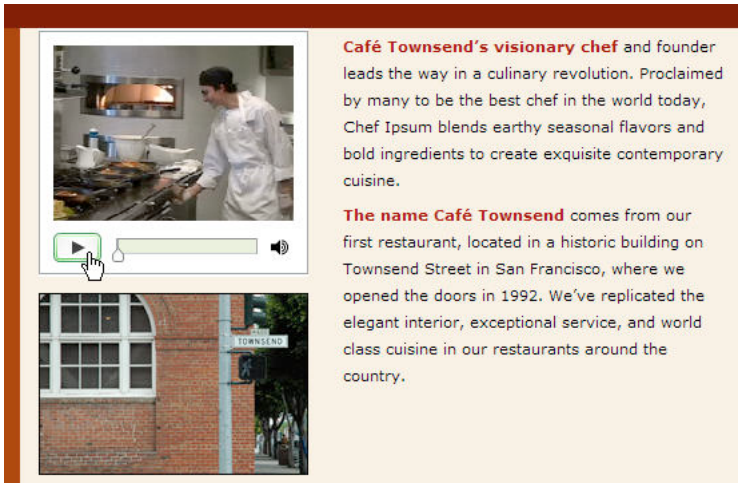
FlashPaper 객체는 SWF 파일로서 SWF 파일의 속성 관리자를 공유합니다. 속성 설정에 대한 자세한 내용을 보려면 속성 관리자의 [도움말] 버튼을 클릭하십시오.

FLV 파일 삽입

FLV 파일 삽입

Flash 제작 도구를 사용하지 않고도 웹 페이지에 FLV 비디오를 쉽게 추가할 수 있습니다. 인코딩된 FLV 파일이 있어야 작업을 시작할 수 있습니다.

Dreamweaver는 FLV 파일을 표시하는 SWF 구성 요소를 삽입합니다. 브라우저에서 보는 경우 이 구성 요소는 선택된 FLV 파일과 일련의 재생 컨트롤을 표시합니다.



Dreamweaver에는 사이트 방문자에게 FLV 비디오를 전송할 수 있는 다음 옵션이 있습니다.

점진적 다운로드 비디오 FLV 파일이 사이트 방문자의 로컬 컴퓨터에 다운로드되어 재생됩니다. 그러나 비디오를 전송하는 기존의 "다운로드 및 재생" 방식과는 달리, 점진적 다운로드 방식을 사용하면 다운로드가 완료되기 전에 비디오 파일 재생을 시작할 수 있습니다.

스트리밍 비디오 비디오 내용을 스트리밍하여 자연스러운 재생을 위해 잠깐의 버퍼링 후에 웹 페이지에서 즉시 재생할 수 있습니다. 웹 페이지에서 스트리밍 비디오를 활성화하려면 Adobe® Flash® Media Server에 액세스할 수 있어야 합니다.

인코딩된 FLV 파일이 있어야 Dreamweaver에서 사용할 수 있습니다. Sorenson Squeeze 및 On2의 두 종류 코덱(압축/압축 해제 기술)으로 만든 비디오 파일을 삽입할 수 있습니다.

FLV 파일을 삽입하면 일반적인 SWF 파일과 마찬가지로 사용자가 비디오를 볼 올바른 Flash Player 버전을 사용하고 있는지 여부를 감지하는 코드가 삽입됩니다. 사용자가 올바르지 않은 버전을 사용하고 있을 경우 사용자에게 Flash Player의 최신 버전을 다운로드해야 함을 알리는 대체 내용이 페이지에 표시됩니다.

참고: FLV 파일을 보려면 컴퓨터에 Flash Player 8 이상이 설치되어 있어야 합니다. 사용자에게 필요한 Flash Player 버전은 없지만 Flash Player 6.0 r65 이상이 설치되어 있는 경우 브라우저에 대체 내용이 아닌 Flash Player 빠른 설치 관리자가 표시됩니다. 사용자가 빠른 설치를 거부할 경우 페이지에 대체 내용이 표시됩니다.

비디오 작업에 대한 자세한 내용은 비디오 기술 센터(www.adobe.com/go/flv_devcenter_kr)를 참조하십시오.

FLV 파일 삽입

1 [삽입] > [미디어] > [FLV]를 선택합니다.

2 [FLV 삽입] 대화 상자의 [비디오 유형] 팝업 메뉴에서 [점진적 다운로드 비디오] 또는 [스트리밍 비디오]를 선택합니다.

3 나머지 대화 상자 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: Microsoft IIS(Internet Information Server)는 중첩된 객체 태그를 처리하지 않습니다. ASP 페이지의 경우, Dreamweaver는 SWF 또는 FLV 파일을 삽입할 때 중첩된 객체 코드 대신 중첩된 객체/포함 코드를 사용합니다.

점진적 다운로드 비디오 옵션 설정하기

[FLV 삽입] 대화 상자에서 웹 페이지에 삽입된 FLV 파일의 점진적 다운로드 전송 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 [삽입] > [미디어] > [FLV]를 선택하거나 [일반] 삽입 막대의 [미디어] 범주에서 [FLV] 아이콘을 클릭합니다.

2 [FLV 삽입] 대화 상자의 [비디오 유형] 메뉴에서 [점진적 다운로드 비디오]를 선택합니다.

3 다음 옵션을 지정합니다.

URL FLV 파일의 상대 경로나 절대 경로를 지정합니다. 상대 경로(예: mypath/myvideo.flv)를 지정하려면 [탐색] 버튼을 클릭하여 FLV 파일을 찾아 선택합니다. 절대 경로를 지정하려면 FLV 파일의 URL(예: http://www.example.com/myvideo.flv)을 입력합니다.

스킨 비디오 구성 요소의 모양을 지정합니다. 선택한 스킨의 미리 보기는 [스킨] 팝업 메뉴 아래에 표시됩니다.

폭 FLV 파일의 폭을 픽셀로 지정합니다. Dreamweaver에서 정확한 FLV 파일 폭을 지정하게 하려면 [크기 감지] 버튼을 클릭합니다. Dreamweaver에서 폭을 자동으로 결정하지 못하면 폭 값을 직접 입력해야 합니다.

높이 FLV 파일의 높이를 픽셀로 지정합니다. Dreamweaver에서 정확한 FLV 파일 높이를 지정하게 하려면 [크기 감지] 버튼을 클릭합니다. Dreamweaver에서 높이를 자동으로 결정하지 못하면 높이 값을 직접 입력해야 합니다.

참고: [스킨 포함 전체 크기]는 FLV 파일의 폭과 높이에 선택된 스킨의 폭과 높이를 각각 더한 것입니다.

제한 비디오 구성 요소의 폭과 높이 간의 비율을 동일하게 유지합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

자동 재생 웹 페이지가 열릴 때 비디오를 재생할지 여부를 지정합니다.

자동 되감기 비디오 재생이 끝난 후에 재생 컨트롤을 시작 위치로 반환할지 여부를 지정합니다.

4 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 웹 페이지에 FLV 파일을 추가합니다.

[FLV 삽입] 명령을 사용하면 비디오 플레이어 SWF 파일과 스킨 SWF 파일이 생성됩니다. 이 두 파일은 웹 페이지에 비디오 내용을 표시하는 데 사용됩니다. 새 파일을 보려면 [파일] 패널에서 [새로 고침] 버튼을 클릭해야 합니다. 이러한 파일은 비디오 내용을 추가할 HTML 파일과 동일한 디렉토리에 저장됩니다. FLV 파일이 포함된 HTML 페이지를 업로드하면 이 파일은 종속 파일로 업로드됩니다([종속 파일을 올리시겠습니까?] 대화 상자에서 [예]를 선택할 경우).

스트리밍 비디오 옵션 설정하기

[FLV 삽입] 대화 상자에서 웹 페이지에 삽입된 FLV 파일의 스트리밍 비디오 다운로드 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 [삽입] > [미디어] > [FLV]를 선택하거나 [일반] 삽입 막대의 [미디어] 범주에서 [FLV] 아이콘을 클릭합니다.

2 [비디오 유형] 팝업 메뉴에서 [스트리밍 비디오]를 선택합니다.

서버 URI 서버 이름, 응용 프로그램 이름 및 인스턴스 이름을 rtmp://www.example.com/app_name/instance_name 형식으로 지정합니다.

스트리밍 이름 재생할 FLV 파일의 이름(예: myvideo.flv)을 지정합니다. .flv 확장명은 선택 사항입니다.

스킨 비디오 구성 요소의 모양을 지정합니다. 선택한 스킨의 미리 보기는 [스킨] 팝업 메뉴 아래에 표시됩니다.

폭 FLV 파일의 폭을 픽셀로 지정합니다. Dreamweaver에서 정확한 FLV 파일 폭을 지정하게 하려면 [크기 감지] 버튼을 클릭합니다. Dreamweaver에서 폭을 자동으로 결정하지 못하면 폭 값을 직접 입력해야 합니다.

높이 FLV 파일의 높이를 픽셀로 지정합니다. Dreamweaver에서 정확한 FLV 파일 높이를 지정하게 하려면 [크기 감지] 버튼을 클릭합니다. Dreamweaver에서 높이를 자동으로 결정하지 못하면 높이 값을 직접 입력해야 합니다.

참고: [스킨 포함 전체 크기]는 FLV 파일의 폭과 높이에 선택된 스킨의 폭과 높이를 각각 더한 것입니다.

제한 비디오 구성 요소의 폭과 높이 간의 비율을 동일하게 유지합니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

라이브 비디오 피드 비디오 내용이 라이브인지 여부를 지정합니다. [라이브 비디오 피드]가 선택되면 Flash Player는 Flash® Media Server에서 스트리밍되는 라이브 비디오 피드를 재생합니다. 라이브 비디오 피드의 이름은 [스트림 이름] 텍스트 상자에 지정된 이름입니다.

참고: [라이브 비디오 피드]를 선택하면 라이브 비디오를 조작할 수 없으므로 구성 요소의 스킨에 볼륨 컨트롤만 나타납니다. 또한 [자동 재생] 및 [자동 되감기] 옵션은 작동하지 않습니다.

자동 재생 웹 페이지가 열릴 때 비디오를 재생할지 여부를 지정합니다.

자동 되감기 비디오 재생이 끝난 후에 재생 컨트롤을 시작 위치로 반환할지 여부를 지정합니다.

버퍼링 시간 비디오를 재생하기 전에 필요한 버퍼링 시간(초)을 지정합니다. 기본 버퍼링 시간은 0으로 설정되므로 비디오는 [재생] 버튼을 클릭한 후에 즉시 재생됩니다. [자동 재생]이 선택되면 비디오가 서버에 연결되는 즉시 재생됩니다. 사이트 방문자의 연결 속도보다 비트율이 높은 비디오를 전송하거나 인터넷 트래픽으로 인해 대역폭이나 연결에 문제가 있을 경우 버퍼링 시간을 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 웹 페이지에서 비디오를 재생하기 전에 15초씩 분할하여 미리 보내려면 버퍼링 시간을 15로 설정합니다.

3 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 웹 페이지에 FLV 파일을 추가합니다.

[FLV 삽입] 명령을 사용하면 비디오 플레이어 SWF 파일과 스킨 SWF 파일이 생성됩니다. 이 두 파일은 웹 페이지에 비디오를 표시하는 데 사용됩니다. 이 명령은 Flash Media Server에 업로드해야 하는 main.asc 파일도 생성합니다. 새 파일을 보려면 [파일] 패널에서 [새로 고침] 버튼을 클릭해야 합니다. 이러한 파일은 비디오 내용을 추가할 HTML 파일과 동일한 디렉토리에 저장됩니다. FLV 파일이 포함된 HTML 페이지를 업로드할 때는 웹 서버에 SWF 파일을 업로드하고 Flash Media Server에 main.asc 파일을 업로드해야 합니다.

참고: 서버에 이미 main.asc 파일이 있으면 [FLV 삽입] 명령으로 생성된 main.asc 파일을 업로드하기 전에 서버 관리자에게 문의해야 합니다.

Dreamweaver의 [문서] 윈도우에서 비디오 구성 요소 자리 표시자를 선택하고 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [미디어 업로드] 버튼을 클릭하면 필요한 모든 미디어 파일을 쉽게 업로드할 수 있습니다. 필요한 파일의 목록을 보려면 [필요한 파일 표시]를 클릭하십시오.

참고: [미디어 업로드] 버튼을 클릭해도 비디오 내용이 포함된 HTML 파일은 업로드되지 않습니다.

Flash Player 다운로드 정보 편집

페이지에서 FLV 파일을 삽입하면 사용자가 올바른 Flash Player 버전을 사용하고 있는지 여부를 감지하는 코드가 삽입됩니다. 올바르지 않은 버전을 사용하고 있을 경우 사용자에게 최신 버전을 다운로드해야 함을 알리는 기본 대체 내용이 페이지에 표시됩니다. 언제든지 이 대체 내용을 변경할 수 있습니다.

이 절차는 SWF 파일에도 적용됩니다.

참고: 사용자에게 필요한 버전은 없지만 Flash Player 6.0 r65 이상이 설치되어 있는 경우 브라우저에 Flash Player 빠른 설치 관리자가 표시됩니다. 사용자가 빠른 설치를 거부할 경우 페이지에 대체 내용이 표시됩니다.

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 SWF 파일 또는 FLV 파일을 선택합니다.

2 SWF 파일 또는 FLV 파일의 탭에서 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.

Ctrl +]를 눌러 대체 내용 뷰로 전환할 수도 있습니다. SWF/FLV 뷰로 돌아가려면 대체 내용이 모두 선택될 때까지 Ctrl + [를 누릅니다. 그런 다음 Ctrl + [를 다시 누릅니다.

3 Dreamweaver에서 다른 내용을 편집하는 것과 마찬가지 방식으로 내용을 편집합니다.

참고: SWF 파일 또는 FLV 파일을 대체 내용으로 추가할 수 없습니다.

4 SWF 또는 FLV 파일 뷰로 돌아가려면 눈 모양 아이콘을 다시 클릭합니다.

FLV 구성 요소 편집 또는 삭제

Dreamweaver 문서 윈도우의 비디오 구성 요소 자리 표시자를 선택하고 속성 관리자를 사용하여 웹 페이지에서 비디오의 설정을 변경합니다. 또는 비디오 구성 요소를 삭제하고 [삽입] > [미디어] > [FLV]를 선택하여 다시 삽입하는 방법이 있습니다.

FLV 구성 요소 편집

1 자리 표시자의 가운데에 있는 [FLV] 아이콘을 클릭하여 Dreamweaver의 [문서] 윈도우에서 비디오 구성 요소 자리 표시자를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])를 열어 원하는 대로 변경합니다.

참고: 속성 관리자를 사용하여 비디오 유형을 변경할 수는 없습니다(예: 점진적 다운로드에서 스트리밍으로 변경). 비디오 유형을 변경하려면 FLV 구성 요소를 삭제하고 [삽입] > [미디어] > [FLV]를 선택하여 다시 삽입합니다.

FLV 구성 요소 삭제

❖ Dreamweaver의 [문서] 윈도우에서 FLV 구성 요소 자리 표시자를 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

FLV 검색 코드 제거

Dreamweaver CS4 이상 버전의 경우 Dreamweaver는 FLV 파일이 포함된 object 태그에 직접 Flash Player 검색 코드를 삽입합니다. 하지만 Dreamweaver CS3 이전 버전의 경우 검색 코드는 FLV 파일의 object 태그 밖에 삽입됩니다. 따라서 Dreamweaver CS3 이전 버전으로 만든 페이지에서 FLV 파일을 삭제하려면 FLV 파일을 제거하고 [FLV 검색 제거] 명령을 사용하여 검색 코드를 제거해야 합니다.

❖ [명령] > [Flash 비디오 검색 제거]를 선택합니다.

사운드 추가하기

오디오 파일 형식

웹 페이지에 사운드를 추가할 수 있습니다. 사운드 파일의 유형과 형식에는 .wav, .midi, .mp3 등의 여러 가지가 있습니다. 사운드의 형식과 추가 방법을 결정하려면 먼저 사운드의 목적, 청취자, 파일 크기, 사운드 품질, 브라우저 간의 차이점 등을 고려해야 합니다.

참고: 사운드 파일은 여러 브라우저에서 매우 다양한 방법으로 처리됩니다. 사운드 파일을 SWF 파일에 추가한 다음 SWF 파일을 포함하면 여러 브라우저에서 일관된 방법으로 사운드를 처리하도록 할 수 있습니다.

다음 목록에 일반적인 오디오 파일 형식과 웹 디자인 측면에 바라본 각 파일 형식의 장단점이 설명되어 있습니다.

.midi 또는 .mid(Musical Instrument Digital Interface) 연주 음악용 형식입니다. MIDI 파일은 여러 브라우저에서 지원되며 별도의 플러그-인이 필요하지 않습니다. 사운드 품질은 매우 좋지만 방문자의 사운드 카드에 따라 음질이 달라질 수 있습니다. 작은 MIDI 파일로도 긴 사운드 클립을 제공할 수 있습니다. MIDI 파일은 직접 녹음할 수 없고, 특별한 하드웨어와 소프트웨어를 갖춘 컴퓨터에서만 합성할 수 있습니다.

.wav(Waveform Extension) 사운드 품질이 좋고 여러 브라우저에서 지원되며 별도의 플러그-인이 필요하지 않습니다. CD, 테이프, 마이크 등을 사용하여 직접 WAV 파일을 녹음할 수 있습니다. 그러나 파일 크기가 커서 웹 페이지에 사용할 수 있는 사운드 클립의 길이가 상당히 제한됩니다.

.aif(Audio Interchange File Format 또는 AIFF) WAV 형식과 마찬가지로 AIFF 형식은 사운드 품질이 좋고 대부분의 브라우저에서 지원되며 별도의 플러그-인이 필요하지 않습니다. AIFF 파일을 CD, 테이프, 마이크 등을 사용하여 직접 녹음할 수도 있습니다. 그러나 파일 크기가 커서 웹 페이지에 사용할 수 있는 사운드 클립의 길이가 상당히 제한됩니다.

.mp3(Motion Picture Experts Group Audio 또는 MPEG-Audio Layer-3) 사운드 파일의 크기를 상당히 작게 만들어 주는 압축 형식입니다. 사운드 품질이 매우 좋으며, mp3 파일을 적절하게 녹음하고 압축하면 CD와 거의 비슷한 품질을 얻을 수 있습니다. mp3 기술을 사용하여 파일을 "스트리밍"하면 방문자는 전체 파일이 다운로드될 때까지 기다리지 않고도 사운드를 들을 수 있습니다. 그러나 파일이 Real Audio 파일보다 크기 때문에 노래 한 곡을 일반 전화 접속(전화선) 모뎀 연결을 통해 다운로드하려면 시간이 많이 걸립니다. mp3 파일을 재생하려면 QuickTime, Windows Media Player, RealPlayer 등의 플러그-인이나 해당 형식을 재생할 수 있는 응용 프로그램을 다운로드하여 설치해야 합니다.

.ra, .ram, .rpm 또는 Real Audio 압축률이 매우 높아 mp3보다 파일 크기가 작습니다. 전체 노래 파일을 다운로드하는 데 걸리는 시간도 적당합니다. 파일을 일반 웹 서버에서 "스트리밍"할 수 있으므로 방문자들은 전체 파일이 다운로드될 때까지 기다리지 않고도 사운드를 들을 수 있습니다. 이 파일을 재생하려면 RealPlayer 형식을 실행할 수 있는 응용 프로그램이나 플러그-인을 다운로드하여 설치해야 합니다.

.qt, .qtm, .mov 또는 QuickTime Apple Computer에서 개발한 오디오 및 비디오 겸용 형식입니다. QuickTime은 Apple Macintosh 운영 체제에 포함되어 있으며 오디오, 비디오 또는 애니메이션을 사용하는 대부분의 Macintosh 응용 프로그램에서 사용됩니다. PC에서도 QuickTime 형식의 파일을 재생할 수 있지만 특별한 QuickTime 드라이버가 필요합니다. QuickTime은 Cinepak, JPEG, MPEG 등 대부분의 인코딩 형식을 지원합니다.

참고: 위에 열거된 일반적인 형식 외에도 다양한 오디오 및 비디오 파일 형식을 웹에서 사용할 수 있습니다. 익숙하지 않은 미디어 파일 형식이 있는 경우 해당 형식의 제작자를 찾아 가장 바람직한 사용 방법 및 배포 방법을 문의하십시오.

참조

240페이지의 “미디어 객체 삽입 및 편집하기”

오디오 파일에 링크하기

오디오 파일에 링크하면 웹 페이지에 사운드를 간단하고도 효과적으로 추가할 수 있습니다. 이 방법을 사용하여 사운드 파일을 삽입하면 방문자가 파일을 들을지 여부를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 광범위한 청취자가 파일을 들을 수 있습니다.

1 오디오 파일에 링크할 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [링크] 텍스트 상자 옆의 폴더 아이콘을 클릭하여 오디오 파일을 찾거나 [링크] 텍스트 상자에 파일의 경로와 이름을 입력합니다.

사운드 파일 포함하기

오디오 포함 기능을 사용하면 사운드가 페이지에 직접 포함됩니다. 그러나 선택된 사운드 파일에 필요한 플러그-인이 사이트 방문자에게 있을 때만 사운드가 재생됩니다. 사운드를 배경 음악으로 사용하려고 하거나 페이지에 플레이어가 나타나는 방식, 음량 및 사운드 파일의 시작과 종료 지점을 제어하려는 경우에는 파일을 포함시킵니다.

웹 페이지에 사운드 파일을 포함시킬 경우에는, 웹 사이트에서 해당 사운드 파일이 적절하게 사용되도록 하고 사이트 방문자가 이러한 미디어 리소스를 어떻게 사용할 것인지를 충분히 고려해야 합니다. 방문자가 오디오를 듣고 싶지 않을 경우를 대비해 사운드를 활성화하거나 비활성화할 수 있는 컨트롤을 항상 제공해야 합니다.

1 [디자인] 뷰에서 파일을 포함시킬 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [플러그인] 아이콘을 선택합니다.
- [삽입] > [미디어] > [플러그인]을 선택합니다.

2 오디오 파일을 찾고 [확인]을 클릭합니다.

3 속성 관리자에서 폭 및 높이 텍스트 상자에 직접 값을 입력하거나 문서 윈도우에서 플러그-인 자리 표시자의 크기를 조절하여 폭 및 높이 값을 입력합니다.

이 값들은 브라우저에서 오디오 컨트롤을 표시할 크기를 결정합니다.

참조

243페이지의 “Netscape Navigator 플러그-인 내용 삽입하기”

기타 미디어 객체 추가하기

미디어 객체 삽입 및 편집하기

SWF 및 FLV 파일 외에도 QuickTime 또는 Shockwave 동영상, Java 애플릿, ActiveX 컨트롤, 기타 오디오 또는 비디오 객체를 Dreamweaver 문서에 삽입할 수 있습니다. 미디어 객체와 함께 액세스 가능성 속성을 삽입한 경우 HTML 코드에서 해당 액세스 가능성 속성 값을 설정하고 편집할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 객체를 삽입하려는 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 객체를 삽입합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 삽입할 객체 유형에 해당하는 아이콘을 선택합니다.
- [삽입] > [미디어] 하위 메뉴에서 해당 객체를 선택합니다.
- 삽입할 객체가 Shockwave, 애플릿 또는 ActiveX 객체가 아닌 경우 [삽입] > [미디어] 하위 메뉴에서 [플러그인]을 선택합니다.

미디어 객체의 소스 파일을 선택하고 특정 매개 변수를 지정할 수 있는 대화 상자가 나타납니다.

이러한 대화 상자가 나타나지 않게 하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정] > [일반](Macintosh)을 선택한 다음 [객체 삽입시 대화 상자 보기] 옵션의 선택을 취소합니다. 대화 상자를 표시하는 모든 환경 설정을 무시하려면 객체를 삽입하는 동안 Ctrl 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누릅니다. 예를 들어, 파일을 지정하지 않고 Shockwave 동영상에 대한 자리 표시자를 삽입하려면 Ctrl 또는 Option 키를 누른 채로 [삽입] 패널의 [일반] > [미디어] 팝업 메뉴에 있는 [Shockwave] 버튼을 클릭하거나 [삽입] > [미디어] > [Shockwave]를 선택합니다.

3 [파일 선택] 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [액세스 가능성] 대화 상자는 [편집] > [환경 설정] 대화 상자에서 미디어를 삽입할 때 속성을 표시하도록 선택한 경우 나타납니다.

4 액세스 가능성 속성을 설정합니다.

참고: 객체를 선택하고 [코드] 뷰에서 HTML 코드를 편집하거나, 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows) 또는 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭한(Macintosh) 후 [태그 코드 편집]을 선택하여 미디어 객체의 속성을 편집할 수 있습니다.

제목 미디어 객체의 제목을 입력합니다.

선택 키 텍스트 상자에 브라우저에서 해당 양식 객체를 선택하는 데 사용할 키보드의 키(한 문자)를 입력합니다. 이렇게 하면 사이트 방문자는 선택 키와 함께 Ctrl 키(Windows)를 사용하여 객체에 액세스할 수 있습니다. 예를 들어, 선택 키로 B를 입력했으면 Ctrl+B 키를 눌러 브라우저에서 객체를 선택할 수 있습니다.

탭 인덱스 양식 객체의 탭 순서 번호를 입력합니다. 페이지에 Tab 키를 눌러 이동할 수 있는 링크 및 양식 객체가 여러 개 있고 이러한 항목 사이에 특정 이동 순서가 필요한 경우에 탭 순서를 설정하면 편리합니다. 객체에 대한 탭 순서를 설정할 때 순서에서 누락되는 객체가 없도록 하십시오.

5 [확인]을 클릭하여 미디어 객체를 삽입합니다.

참고: [취소]를 클릭할 경우 문서에 미디어 객체 자리 표시자는 나타나지만 Dreamweaver에서 액세스 가능성 태그나 속성을 이 미디어 객체에 연결하지는 않습니다.

소스 파일을 지정하거나 치수, 기타 매개 변수 및 속성을 설정하려면 각 객체의 속성 관리자를 사용합니다. 객체의 액세스 가능성 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

621페이지의 “액세스 가능성을 지원하는 페이지 디자인을 위한 작업 영역 최적화”

243페이지의 “Netscape Navigator 플러그-인 내용 삽입하기”

미디어 파일에 대해 외부 편집기 시작하기

Dreamweaver에서 외부 편집기를 실행하여 대부분의 미디어 파일을 편집할 수 있습니다. Dreamweaver에서 파일 편집 시 실행할 외부 편집기를 지정할 수도 있습니다.

1 시스템에서 미디어 파일 유형과 편집기가 연결되어 있는지 확인합니다.

파일 유형과 연결된 편집기를 확인하려면 Dreamweaver에서 [편집] > [환경 설정]을 선택한 다음 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다. [확장명] 열에서 파일 확장명을 클릭한 다음 [편집기] 열에서 해당 파일 유형과 연결된 편집기를 확인합니다. 파일 유형과 연결된 편집기를 변경할 수 있습니다.

2 [파일] 패널에서 미디어 파일을 두 번 클릭하여 외부 편집기에서 파일을 엽니다.

[파일] 패널에서 파일을 두 번 클릭했을 때 시작되는 편집기를 기본 편집기라고 합니다. 이미지 파일을 두 번 클릭하면 Dreamweaver에서는 Adobe Fireworks 같은 기본 외부 이미지 편집기에서 해당 파일을 엽니다.

3 기본 외부 편집기를 사용하고 싶지 않으면 다음 중 하나를 수행하여 시스템의 다른 편집기를 사용할 수 있습니다.

- [파일] 패널에서 파일 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [열기]를 선택합니다.
- [디자인] 뷰에서 현재 페이지 내의 미디어 요소를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [편집]을 선택합니다.

Dreamweaver에서 시작할 편집기 지정하기

Dreamweaver에서 파일 유형을 편집할 때 사용할 편집기를 지정하고 Dreamweaver가 인식하는 파일 유형을 추가 또는 삭제할 수 있습니다.

지정한 파일 유형에 대한 외부 편집기 지정하기

1 [편집] > [환경 설정]을 선택한 다음 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.

.gif, .wav, .mpg와 같은 파일 이름 확장명이 왼쪽의 [확장명] 아래에 나열됩니다. 선택된 확장명과 연결된 편집기가 오른쪽의 [편집기] 아래에 나열됩니다.

2 [확장명] 목록에서 파일 유형 확장명을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 파일 유형에 새 편집기를 연결하려면 [편집기] 목록 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 나타난 대화 상자를 완료합니다.

예를 들어, 파일 유형에 Acrobat을 연결하려면 Acrobat 아이콘을 선택합니다.

- 편집기를 파일 유형에 대한 기본 편집기로 만들어 [파일] 패널에서 해당 파일 유형을 클릭할 때 해당 편집기가 열리도록 하려면 [편집기] 목록에서 편집기를 선택하고 [기본 편집기로 지정]을 클릭합니다.
- 파일 유형과 편집기의 연결을 해제하려면 [편집기] 목록에서 해당 편집기를 선택하고 [편집기] 목록 위에 있는 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

새 파일 유형 및 연결된 편집기 추가하기

1 [확장명] 목록 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭하고 파일 유형 확장명(확장명 시작 부분의 마침표 포함)을 입력합니다. 확장명을 여러 개 입력할 때는 공백으로 구분합니다.

예를 들어 .xml 및 .xsl 확장명을 시스템에 설치된 XML 편집기와 연결하려면 **.xml .xsl**과 같이 입력합니다.

2 [편집기] 목록 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 나타난 대화 상자를 완료하여 해당 파일 유형에 대한 편집기를 선택합니다.

파일 유형 제거하기

❖ [확장명] 목록에서 파일 유형을 선택하고 [확장명] 목록 위에 있는 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

참고: 파일 유형을 제거한 후에는 취소할 수 없으므로 정말로 제거할 것인지 다시 한 번 확인하십시오.

미디어 객체에 디자인 노트 사용하기

Dreamweaver의 다른 객체처럼, 미디어 객체에도 디자인 노트를 추가할 수 있습니다. 디자인 노트는 특정 파일과 연결된 노트로 별도의 파일에 저장됩니다. 디자인 노트를 사용하면 이미지 소스 파일의 이름과 파일 상태에 대한 주석 등 문서와 관련된 기타 파일 정보를 추적할 수 있습니다.

1 문서 윈도우의 객체를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)합니다.

참고: 객체에 디자인 노트를 추가하려면 먼저 사이트를 정의해야 합니다.

2 컨텍스트 메뉴에서 [페이지]에 대한 [디자인 노트]를 선택합니다.

3 디자인 노트에 원하는 정보를 입력합니다.

또는 파일을 선택하고 컨텍스트 메뉴를 표시한 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [디자인 노트]를 선택하여 [파일] 패널의 미디어 객체에 디자인 노트를 추가할 수도 있습니다.

참조

104페이지의 “사이트의 디자인 노트 활성화 및 비활성화”

104페이지의 “디자인 노트에 파일 정보 저장”

Shockwave 동영상 삽입하기

Dreamweaver를 사용하여 문서에 Shockwave 동영상을 삽입할 수 있습니다. 웹에서 대화형 멀티미디어 표준인 Adobe® Shockwave®는 Adobe® Director®에서 만들어진 미디어 파일을 대부분의 브라우저에서 빠르게 다운로드하여 재생할 수 있도록 하는 압축 형식입니다.

1 문서 윈도우에서 Shockwave 동영상을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [Shockwave] 아이콘 을 선택합니다.
- [삽입] > [미디어] > [Shockwave]를 선택합니다.

2 대화 상자가 나타나면 동영상 파일을 선택합니다.

3 속성 관리자에서 [W] 및 [H] 텍스트 상자에 동영상의 폭과 높이를 입력합니다.

참조

233페이지의 “SWF 파일 속성 설정”

FLV가 아닌 비디오 추가

다양한 방법과 형식을 사용하여 웹 페이지에 비디오를 추가할 수 있습니다. 비디오는 사용자 시스템에 다운로드되거나 스트리밍 방식을 통해 다운로드되는 동안 재생될 수도 있습니다.

1 클립을 사이트 폴더에 배치합니다.

대부분 AVI 또는 MPEG 파일 형식의 클립을 사용합니다.

2 페이지에 클립에 대한 링크를 만들거나 클립을 포함시킵니다.

클립에 대한 링크를 만들려면 "클립 다운로드"와 같은 링크 텍스트를 입력한 다음 이 텍스트를 선택하고 속성 관리자에서 폴더 아이콘을 클릭합니다. 비디오 파일을 찾아 선택합니다.

참고: 일반 스트리밍 형식 파일을 보려면 이 형식을 지원하는 Real Media, QuickTime, Windows Media와 같은 보조 응용 프로그램(플러그-인)을 다운로드해야 합니다.

Netscape Navigator 플러그-인 내용 삽입하기

Netscape Navigator 플러그-인용 QuickTime 동영상과 같은 내용을 만든 다음 Dreamweaver를 사용하여 이 내용을 HTML 문서에 삽입할 수 있습니다. 일반적인 플러그-인으로는 RealPlayer와 QuickTime 등이 있으며, 일부 내용 파일은 mp3와 QuickTime 동영상을 포함하고 있습니다.

Netscape Navigator 플러그-인을 사용하는 동영상 및 애니메이션은 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 바로 미리 볼 수 있습니다. 모든 플러그-인 요소를 한번에 재생하여 페이지가 사용자에게 어떻게 보이는지 확인할 수도 있고, 각각을 개별적으로 재생하여 올바른 미디어 요소가 포함되었는지 확인할 수도 있습니다.

참고: ActiveX 컨트롤을 사용하는 동영상이나 애니메이션은 미리 볼 수 없습니다.

Netscape Navigator 플러그-인 내용을 삽입했으면 속성 관리자를 사용하여 해당 내용의 매개 변수를 설정합니다. 속성 관리자에서 다음 속성을 보려면 Netscape Navigator 플러그-인 객체를 선택합니다.

속성 관리자는 먼저 가장 일반적으로 사용되는 속성을 표시합니다. 모든 속성을 보려면 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭합니다.

Netscape Navigator 플러그-인 내용 삽입 및 속성 설정하기

1 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 내용을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [플러그인] 아이콘 을 선택합니다.
- [삽입] > [미디어] > [플러그인]을 선택합니다.

2 나타난 대화 상자에서 Netscape Navigator 플러그-인용 내용 파일을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3 속성 관리자에서 플러그-인 옵션을 설정합니다.

이름 스크립트 작업 시 플러그-인을 식별하기 위한 이름을 지정합니다. 속성 관리자의 맨 왼쪽에 있는 레이블 없는 텍스트 상자에 이름을 입력합니다.

W 및 H 페이지에 있는 객체의 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

소스 소스 데이터 파일을 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾거나 파일 이름을 입력합니다.

플러그인 URL pluginspace 속성의 URL을 지정합니다. 사용자가 플러그-인을 다운로드할 수 있는 사이트의 전체 URL을 입력합니다. 페이지를 방문한 사용자에게 플러그-인이 없을 경우, 브라우저는 이 URL에서 플러그-인을 다운로드합니다.

정렬 객체가 페이지에서 정렬되는 방식을 결정합니다.

V 간격과 H 간격 플러그-인의 위, 아래, 양쪽 측면의 공백을 픽셀 수로 지정합니다.

테두리 플러그-인 주위에 나타나는 테두리의 폭을 지정합니다.

매개 변수 Netscape Navigator 플러그-인에 전달할 매개 변수를 추가로 입력할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 많은 플러그인이 특정 매개 변수에 응답합니다.

[속성] 버튼을 클릭하여 선택된 플러그-인에 할당되어 있는 속성을 볼 수도 있습니다. 이 대화 상자에서 폭 및 높이와 같은 속성을 편집, 추가 및 삭제할 수 있습니다.

문서 윈도우에서 플러그-인 내용 재생하기

1 이전 단원에서 설명한 메서드 중 하나를 사용하여 미디어 요소를 하나 이상 삽입합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 삽입한 미디어 요소 중 하나를 선택한 다음 [보기] > [플러그인] > [재생]을 선택하거나 속성 관리자의 [재생] 버튼을 클릭합니다.
- [보기] > [플러그인] > [모두 재생]을 선택하면 선택된 페이지에서 해당 플러그-인을 사용하는 모든 미디어 요소가 재생됩니다.

참고: [모두 재생]은 현재 문서에만 적용됩니다. 예를 들어, 프레임세트의 다른 문서에는 적용되지 않습니다.

플러그-인 내용 재생 중단하기

❖ 미디어 요소를 선택하고 [보기] > [플러그인] > [정지]를 선택하거나 속성 관리자의 [정지] 버튼을 클릭합니다.

[보기] > [플러그인] > [모두 중지]를 선택하여 재생 중인 모든 플러그-인 내용을 중단할 수도 있습니다.

Netscape Navigator 플러그-인 문제 해결하기

문서 윈도우의 플러그-인 내용 재생 단계를 따랐는데도 플러그-인 내용이 제대로 재생되지 않는 경우, 다음을 시도하십시오.

- 연결된 플러그-인이 컴퓨터에 설치되어 있는지, 내용이 현재 설치되어 있는 플러그-인 버전과 호환되는지 확인합니다.
- Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt 파일을 텍스트 편집기에서 열어 문제를 일으키는 플러그-인이 나열되어 있는지 확인합니다. 이 파일에는 Dreamweaver에서 문제를 일으키기 때문에 지원되지 않는 플러그-인 목록이 기록되어 있습니다. 특정 플러그-인이 문제를 일으킬 경우 이 파일에 추가하는 것이 좋습니다.
- 메모리가 충분한지 확인합니다. 일부 플러그-인은 실행 시 추가로 2 ~ 5MB 정도의 메모리가 필요합니다.

ActiveX 컨트롤 삽입하기

페이지에 ActiveX 컨트롤을 삽입할 수 있습니다. ActiveX 컨트롤(보통 OLE 컨트롤이라고 함)은 소형 응용 프로그램처럼 재사용 가능한 구성 요소로서 브라우저 플러그-인처럼 동작합니다. ActiveX 컨트롤은 Windows의 Internet Explorer에서는 실행되지만 Macintosh나 Netscape Navigator에서는 실행되지 않습니다. Dreamweaver의 ActiveX 객체를 사용하여 방문자 브라우저의 ActiveX 컨트롤에 속성 및 매개 변수를 제공할 수 있습니다.

ActiveX 객체를 삽입한 후 속성 관리자를 사용하여 ActiveX 컨트롤의 object 태그 및 매개 변수 속성을 설정합니다. 속성 관리자에서 [매개 변수]를 클릭하여 속성 관리자에 나타나지 않는 속성의 이름과 값을 입력합니다. ActiveX 컨트롤의 매개 변수에 널리 사용되고 있는 표준 형식은 없습니다. 어떤 매개 변수를 사용해야 하는지 확인하려면 사용하고 있는 ActiveX 컨트롤의 설명서를 참조하십시오.

❖ 문서 윈도우에서 내용을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 [ActiveX] 아이콘 을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 [ActiveX] 아이콘을 선택합니다. [삽입] 패널에 [ActiveX] 아이콘이 표시되면 문서 윈도우로 해당 아이콘을 드래그할 수 있습니다.
- [삽입] > [미디어] > [ActiveX]를 선택합니다. Internet Explorer 페이지에서 ActiveX 컨트롤이 나타날 위치에 아이콘이 표시됩니다.

ActiveX 속성

속성 관리자는 먼저 가장 일반적으로 사용되는 속성을 표시합니다. 모든 속성을 보려면 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭합니다.

이름 스크립트 작업 시 ActiveX 객체를 식별하기 위한 이름을 지정합니다. 속성 관리자의 맨 왼쪽에 있는 레이블 없는 텍스트 상자에 이름을 입력합니다.

W 및 H 객체의 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

클래스 ID 브라우저에 대한 ActiveX 컨트롤을 식별합니다. 값을 입력하거나 팝업 메뉴에서 선택합니다. 페이지를 불러올 때, 브라우저는 클래스 ID를 사용하여 페이지와 연결된 ActiveX 객체에 필요한 ActiveX 컨트롤을 찾습니다. 브라우저가 지정된 ActiveX 컨트롤을 찾지 못하면 [기본]에 지정된 위치에서 해당 컨트롤을 다운로드하려고 시도합니다.

포함 embed 태그를 ActiveX 컨트롤의 object 태그 내에 추가합니다. ActiveX 컨트롤에 Netscape Navigator 플러그-인에 해당하는 요소가 포함된 경우 embed 태그는 플러그-인을 활성화합니다. Dreamweaver에서는 ActiveX 속성으로 입력한 값을 해당 Netscape Navigator 플러그-인 속성 값으로 할당합니다.

정렬 객체가 페이지에서 정렬되는 방식을 결정합니다.

매개 변수 ActiveX 객체에 전달할 매개 변수를 추가로 입력할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 특수한 매개 변수에 따라 작동하는 ActiveX 컨트롤이 많이 있습니다.

소스 [포함] 옵션이 활성화된 경우 Netscape Navigator 플러그-인에 사용할 데이터 파일을 정의합니다. 값을 입력하지 않으면 Dreamweaver에서는 이미 입력한 ActiveX 속성을 사용하여 값을 결정합니다.

V 간격과 H 간격 객체의 위, 아래, 양쪽 측면의 공백을 픽셀 수로 지정합니다.

기본 ActiveX 컨트롤이 포함된 URL을 지정합니다. ActiveX 컨트롤이 방문자의 시스템에 설치되어 있지 않으면 Internet Explorer는 이 위치에서 해당 컨트롤을 다운로드합니다. [기본] 매개 변수를 지정하지 않은 경우 방문자의 시스템에 관련된 ActiveX 컨트롤이 설치되어 있지 않으면 브라우저는 ActiveX 객체를 표시할 수 없습니다.

대체 이미지 브라우저에서 object 태그를 지원하지 않는 경우 표시될 이미지를 지정합니다. 이 옵션은 [포함] 옵션의 선택이 해제되어 있을 때만 사용할 수 있습니다.

데이터 로드할 ActiveX 컨트롤의 데이터 파일을 지정합니다. Shockwave 및 RealPlayer와 같은 많은 ActiveX 컨트롤에서 이 매개 변수를 사용하지 않습니다.

Java 애플릿 삽입하기

Dreamweaver를 사용하여 HTML 문서에 Java 애플릿을 삽입할 수 있습니다. Java는 웹 페이지에 포함시킬 수 있는 간단한 응용 프로그램(애플릿) 개발에 사용되는 프로그래밍 언어입니다.

Java 애플릿을 삽입했으면 속성 관리자를 사용하여 매개 변수를 설정합니다. 속성 관리자에서 다음 속성을 보려면 Java 애플릿을 선택합니다.

1 문서 윈도우에서 애플릿을 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [미디어] 버튼을 클릭하고 [애플릿] 아이콘 을 선택합니다.
- [삽입] > [미디어] > [애플릿]을 선택합니다.

2 Java 애플릿이 포함된 파일을 선택합니다.

Java 애플릿 속성

속성 관리자는 먼저 가장 일반적으로 사용되는 속성을 표시합니다. 모든 속성을 보려면 오른쪽 아래 모서리의 확장 화살표를 클릭합니다.

이름 스크립트 작업 시 애플릿을 식별하기 위한 이름을 지정합니다. 속성 관리자의 맨 왼쪽에 있는 레이블 없는 텍스트 상자에 이름을 입력합니다.

W 및 H 애플릿의 폭과 높이를 픽셀 단위로 지정합니다.

코드 애플릿의 Java 코드가 들어 있는 파일을 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾거나 파일 이름을 입력합니다.

기본 선택한 애플릿이 포함된 폴더를 식별합니다. 애플릿을 선택하면 이 텍스트 상자가 자동으로 채워집니다.

정렬 객체가 페이지에서 정렬되는 방식을 결정합니다.

그림 설명 브라우저가 Java 애플릿을 지원하지 않거나 Java를 비활성화했을 때 표시할 대체 내용(일반적으로 이미지)을 지정합니다. 텍스트를 입력하면 Dreamweaver에서는 해당 텍스트를 애플릿의 alt 속성 값으로 삽입합니다. 이미지를 선택하면 Dreamweaver에서는 img 태그를 applet의 열기 및 닫기 태그 사이에 삽입합니다.

참고: Netscape Navigator(Java를 비활성화 한 경우)와 Lynx(텍스트 기반 브라우저) 모두에서 볼 수 있는 대체 내용을 지정하려면 이미지를 선택한 다음 코드 관리자에서 alt 속성을 img 태그에 수동으로 추가합니다.

V 간격과 H 간격 애플릿의 위, 아래, 양쪽 측면의 공백을 픽셀 수로 지정합니다.

매개 변수 애플릿에 전달할 매개 변수를 추가로 입력할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 특수한 매개 변수에 따라 작동하는 애플릿이 많이 있습니다.

비헤이비어를 사용하여 미디어 조절하기

비헤이비어를 페이지에 추가하여 여러 미디어 객체를 시작하고 중단할 수 있습니다.

Shockwave 또는 Flash 조절 Shockwave 동영상이나 SWF 파일에서 프레임 재생, 중단, 되감기, 이동 등의 작업을 수행합니다.

사운드 재생 사운드를 재생할 수 있습니다. 예를 들어, 마우스를 링크 위로 이동할 때마다 사운드 효과를 재생할 수 있습니다.

플러그인 확인 사이트 방문자의 컴퓨터에 필요한 플러그-인이 설치되어 있는지 확인하고, 올바른 플러그-인이 설치되어 있는지에 따라 각각 다른 URL로 이동시킬 수 있습니다. [플러그인 확인] 비헤이비어는 ActiveX 컨트롤을 확인하지 않으므로 Netscape Navigator 플러그-인에만 적용됩니다.

참조

326페이지의 “Shockwave 또는 SWF 제어 비헤이비어 적용”

330페이지의 “사운드 재생 비헤이비어 적용”

325페이지의 “플러그인 확인 비헤이비어 적용”

매개 변수를 사용하여 미디어 객체 조절하기

Shockwave 및 SWF 파일, ActiveX 컨트롤, Netscape Navigator 플러그인 및 Java 애플릿을 조절하기 위한 특별한 매개 변수를 정의합니다. 매개 변수는 object, embed 및 applet 태그에 사용됩니다. 매개 변수는 객체 유형에 따라 다른 속성을 설정합니다. 예를 들어, SWF 파일에서 object 태그에 대한 quality 매개 변수 <paramname="quality"value="best">를 사용할 수 있습니다. [매개 변수] 대화 상자는 속성 관리자에서 사용할 수 있습니다. 객체에 필요한 매개 변수에 대한 정보는 해당 객체에 대한 설명서를 참조하십시오.

참고: ActiveX 컨트롤의 데이터 파일 식별에 널리 사용되고 있는 표준은 없습니다. 어떤 매개 변수를 사용해야 하는지 확인하려면 사용하고 있는 ActiveX 컨트롤의 설명서를 참조하십시오.

매개 변수의 이름 및 값 입력하기

1 문서 윈도우에서 매개 변수를 가질 수 있는 객체(Shockwave 동영상, ActiveX 컨트롤, Navigator 플러그-인, Java 애플릿 등)를 선택합니다.

2 다음 방법 중 하나를 사용하여 대화 상자를 엽니다.

- 객체를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [매개 변수]를 선택합니다.

- 속성 관리자가 열려 있지 않으면 속성 관리자를 열고 아래쪽에 있는 [매개 변수] 버튼을 클릭합니다. 속성 관리자가 확장되어 있어야 합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 해당 열에 매개 변수 이름과 값을 입력합니다.

매개 변수 제거하기

❖ 매개 변수를 선택하고 마이너스(-) 버튼을 누릅니다.

매개 변수 재배열하기

❖ 매개 변수를 선택하고 위쪽 또는 아래쪽 화살표 버튼을 사용합니다.

작업 자동화

작업 자동화

작업을 완료하면 [작업 내역] 패널에 사용자가 수행한 단계가 기록됩니다. [작업 내역] 패널에서 이러한 단계를 재실행하거나 단계를 자동으로 수행하는 새 명령을 만들어 자주 수행되는 작업을 자동화합니다.

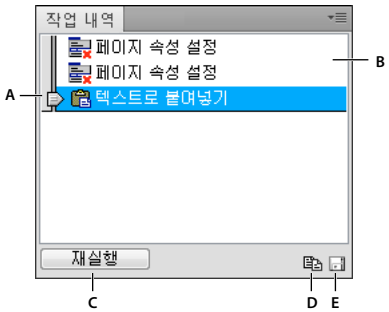
[문서] 윈도우에서 클릭하여 선택하는 등의 특정 마우스 동작은 재생되거나 저장되지 않습니다. 이러한 움직임이 있으면 [작업 내역] 패널에 검정색 선이 나타납니다. 이 선은 다른 작업을 실행할 때까지 뚜렷하게 나타나지 않습니다. 이러한 경우를 방지하려면 [문서] 윈도우에서 마우스 대신 화살표 키를 사용하여 삽입점을 이동합니다.

페이지 요소를 페이지의 다른 위치로 드래그하는 작업과 같이 반복할 수 없는 단계도 있습니다. 이러한 단계를 수행하면 [작업 내역] 패널에 작은 빨간색 **X** 표시가 있는 아이콘이 표시됩니다.

저장된 명령은 삭제하지 않는 한 영구적으로 유지됩니다. 그러나 Adobe® Dreamweaver® CS4를 종료하면 기록된 명령이 삭제되며, 다른 내용을 복사하면 복사한 단계 순서가 삭제됩니다.

작업 내역 패널 사용하기

[작업 내역] 패널([윈도우] > [작업 내역])에는 문서를 만들거나 연 후 활성 문서에서 수행한 단계의 목록이 표시됩니다. 그러나 다른 프레임, 다른 [문서] 윈도우 또는 [사이트] 패널에서 수행한 단계는 표시되지 않습니다. [작업 내역] 패널을 사용하여 한 번에 여러 단계를 취소하고 작업을 자동화할 수 있습니다.



A. 슬라이더(썸) **B.** 단계 **C.** 재실행 버튼 **D.** 단계 복사 버튼 **E.** 명령으로 저장 버튼

[작업 내역] 패널에 있는 슬라이더나 썸은 처음에는 직전에 수행된 단계를 가리키고 있습니다.

참고: [작업 내역] 패널에 있는 단계의 순서를 바꿀 수는 없습니다. [작업 내역] 패널은 임의의 명령 모음이 아니며, 사용자가 수행한 단계를 순서대로 보여 주는 도구입니다.

마지막 단계 취소하기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.
- 목록에서 [작업 내역] 패널의 슬라이더를 한 단계 위로 드래그합니다.

참고: 특정 단계로 자동으로 스크롤하려면 해당 단계의 왼쪽을 클릭해야 합니다. 단계 자체를 클릭하면 해당 단계가 선택됩니다. 단계를 선택하는 것은 실행 취소 작업 내역에서 해당 단계까지 되돌아가는 것과 다릅니다.

한 번에 여러 단계 취소하기

❖ 슬라이더를 임의의 단계로 드래그하거나 슬라이더의 경로를 따라 단계의 왼쪽을 클릭합니다.

슬라이더가 해당 단계로 자동으로 스크롤되면서 단계가 취소됩니다.

참고: 하나의 단계를 취소할 때와 마찬가지로 문서에서 일련의 단계를 취소한 후 새 작업을 수행하면 취소된 단계가 [작업 내역] 패널에서 사라지므로 다시 실행할 수 없게 됩니다.

작업 내역 패널에 유지 및 표시되는 단계 수 설정하기

기본 단계 수는 대부분의 사용자에게 충분합니다. 개수가 많을수록 [작업 내역] 패널에 더 많은 메모리가 필요하므로 성능에 영향을 주어 컴퓨터의 처리 속도가 매우 느려질 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [일반]을 선택합니다.

3 [최대 작업 내역 단계 수]에 숫자를 입력합니다.

[작업 내역] 패널이 최대 단계 수에 도달하면 가장 오래된 단계부터 제거됩니다.

현재 문서의 작업 내역 목록 지우기

❖ [작업 내역] 패널의 컨텍스트 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다.

이때 현재 문서의 모든 실행 취소 정보도 지워지므로 [작업 내역 지우기]를 선택한 후에는 지워진 단계를 취소할 수 없습니다. [작업 내역 지우기]는 단계를 취소하지 않고 메모리에서 해당 단계의 기록을 제거하기만 합니다.

단계 반복하기

[작업 내역] 패널을 사용하면 마지막으로 수행한 단계를 반복하거나, 일련의 순차적 단계를 반복하거나, 비순차적 단계를 반복할 수 있습니다. [작업 내역] 패널에서 직접 단계를 재실행할 수 있습니다.

한 단계 반복하기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [재실행]을 선택합니다.
- [작업 내역] 패널에서 단계를 선택하고 [재실행] 버튼을 클릭합니다. 단계가 재실행되고 해당 단계의 복사본이 [작업 내역] 패널에 표시됩니다.

일련의 단계 반복하기

1 [작업 내역] 패널에서 단계를 선택합니다.

- 순차적인 단계를 선택하려면 한 단계에서 또 다른 단계로 드래그합니다. 이때 슬라이더를 드래그하지 말고 한 단계의 텍스트 레이블에서 다른 단계의 텍스트 레이블로만 드래그해야 합니다. 또는 첫 번째 단계를 선택한 다음 Shift 키를 누른 채로 마지막 단계를 클릭합니다.

- 비순차적 단계를 선택하려면 단계를 선택한 다음 Ctrl 키를 누른 채로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)하여 다른 단계를 선택하거나 취소합니다.

슬라이더가 현재 가리키고 있는 단계가 아닌 강조 표시되어 선택된 단계가 실행됩니다.

참고: 기록될 수 없는 단계를 나타내는 검정색 선이 포함된 일련의 단계를 선택할 수는 있지만, 단계를 재실행하면 해당 단계를 건너뛰게 됩니다.

2 [재실행]을 클릭합니다.

단계가 순서대로 재실행되고 [작업 내역] 패널에 [단계 재실행]이라는 새 단계가 표시됩니다.

선택 영역 만들기 또는 확장하기

❖ Shift 키를 누른 채로 화살표 키를 누릅니다.

나중에 반복할 작업을 수행하는 동안 검정색 마우스 동작 표시선이 나타나면 해당 단계 이후의 작업 실행을 취소하고 화살표 키를 사용하는 등의 다른 방법을 시도해 보십시오.

객체에 작업 내역 패널의 단계 적용

[작업 내역] 패널에 표시된 여러 단계를 문서 윈도우의 다른 객체에 적용할 수 있습니다.

여러 객체를 선택한 다음 [작업 내역] 패널에서 객체에 단계를 적용하면 여러 객체가 하나의 선택 항목으로 취급되고 Dreamweaver에서 결합된 선택 항목에 단계를 적용합니다. 그러나 여러 단계는 한 번에 하나의 객체에만 적용할 수 있습니다.

객체 집합 내의 각 객체에 단계를 적용하려면 마지막 단계에서 집합 내의 다음 객체를 선택하도록 지정해야 합니다. 두 번째 절차에서는 일련의 이미지에 수직 및 수평 간격을 설정하는 구체적인 시나리오를 통해 이러한 규칙을 보여 줍니다.

하나의 다른 객체에 단계 적용

1 객체를 선택합니다.

2 [작업 내역] 패널에서 해당 단계를 선택하고 [재실행]을 클릭합니다.

여러 객체에 단계 적용

1 각 행이 그래픽 불릿이나 아이콘과 같은 작은 이미지와 그 뒤에 오는 텍스트로 구성된 문서에서 시작합니다.

이 절차에서는 이미지와 텍스트 사이의 간격 및 위아래 이미지 사이의 간격을 설정합니다.



2 속성 관리자가 열려 있지 않으면 [윈도우] > [속성]을 선택하여 엽니다.

3 첫 번째 이미지를 선택합니다.

4 속성 관리자에서 [V 간격]과 [H 간격] 상자에 숫자를 입력하여 이미지의 간격을 설정합니다.

5 이미지를 다시 클릭하여 삽입점을 이동하지 않고 [문서] 윈도우를 활성화합니다.

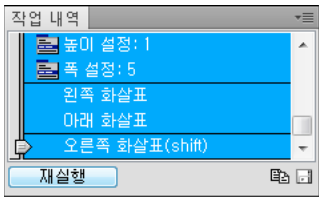
6 왼쪽 화살표 키를 눌러 삽입 포인터를 이미지 왼쪽으로 이동합니다.

7 아래쪽 화살표 키를 눌러 삽입점을 한 줄 아래로 이동하면 삽입점이 여러 이미지 중 두 번째 이미지의 바로 왼쪽에 놓입니다.

8 Shift 키를 누른 채로 오른쪽 화살표 키를 눌러 두 번째 이미지를 선택합니다.

참고: 이때 이미지를 클릭하여 선택하면 단계 중 일부를 재실행할 수 없게 되므로 클릭하지 않습니다.

9 [작업 내역] 패널에서 이미지의 간격을 변경하고 다음 이미지를 선택하는 단계를 선택합니다. [재실행]을 클릭하여 이러한 단계를 재실행합니다.



현재 이미지의 간격이 변경되고 다음 이미지가 선택됩니다.

Locations

Special Offers

Customer Service

10 모든 이미지의 간격이 제대로 설정될 때까지 [재실행]을 계속 클릭합니다.

문서 간에 단계 복사하여 붙여넣기

열려 있는 각 문서에는 자체 단계 작업 내역이 있습니다. 문서 중 하나에서 단계를 복사하여 다른 문서에 붙여넣을 수 있습니다.

문서를 닫으면 작업 내역이 지워집니다. 문서의 작업 단계를 나중에 다시 사용할 계획인 경우 문서를 닫기 전에 단계를 복사하거나 저장합니다.

1 다시 사용할 단계가 들어 있는 문서의 [작업 내역] 패널에서 단계를 선택합니다.

2 [작업 내역] 패널에서 [단계 복사]를 클릭합니다.

참고: [작업 내역] 패널의 [단계 복사] 버튼은 [편집] 메뉴의 [복사] 명령과 다릅니다. 단계를 붙여넣을 때는 [편집] > [붙여넣기]를 사용할 수 있지만 단계를 복사할 때는 [편집] > [복사]를 사용할 수 없습니다.

[복사]나 [붙여넣기] 명령이 포함된 단계를 복사할 때는 주의해야 합니다.

- 단계 중 하나가 [복사] 명령이면 [단계 복사]를 사용하지 마십시오. 이러한 단계를 의도한 방식으로 붙여넣지 못할 수 있습니다.
- 단계에 [붙여넣기] 명령이 포함된 경우 [붙여넣기] 명령 앞에 [복사] 명령이 있어야 단계를 붙여넣을 수 있습니다.

3 다른 문서를 엽니다.

4 삽입점을 원하는 위치에 놓거나 단계를 적용할 객체를 선택합니다.

5 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

문서의 [작업 내역] 패널에 붙여넣은 단계가 다시 실행됩니다. [작업 내역] 패널에는 이 단계가 [단계 붙여넣기]라는 하나의 단계로만 표시됩니다.

텍스트 편집기, [코드] 뷰 또는 코드 관리자에 단계를 붙여넣으면 단계가 JavaScript 코드로 표시됩니다. 이는 스크립트를 직접 작성하는 방법을 학습하는 데 유용합니다.

참조

284페이지의 “코드 작성 및 편집”

작업 내역 단계에서 명령 만들기 및 사용하기

여러 작업 내역 단계를 이름이 지정된 명령으로 저장하면 [명령] 메뉴에서 이러한 명령을 사용할 수 있습니다. 특히 다음에 Dreamweaver를 시작할 때 일련의 단계를 다시 사용하려는 경우 새 명령을 만들어 저장합니다.

명령 만들기

1 [작업 내역] 패널에서 하나 이상의 단계를 선택합니다.

2 [명령으로 저장] 버튼을 클릭하거나 [작업 내역] 패널의 컨텍스트 메뉴에서 [명령으로 저장]을 선택합니다.

3 명령 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

해당 명령이 [명령] 메뉴에 표시됩니다.

참고: 명령은 Dreamweaver/Configuration/Commands 폴더에 JavaScript 파일 또는 HTML 파일로 저장됩니다. 다중 사용자 운영 체제에서 Dreamweaver를 사용하는 경우에는 파일이 특정 사용자의 Commands 폴더에 저장됩니다.

저장된 명령 사용하기

1 명령을 적용할 객체를 선택하거나 명령을 적용할 위치에 삽입점을 놓습니다.

2 [명령] 메뉴에서 명령을 선택합니다.

명령 이름 편집하기

1 [명령] > [명령 목록 편집]을 선택합니다.

2 이름을 바꿀 명령을 선택하고 새 이름을 입력한 다음 [닫기]를 클릭합니다.

명령 메뉴에서 이름 삭제하기

1 [명령] > [명령 목록 편집]을 선택합니다.

2 명령을 선택합니다.

3 [삭제]를 클릭한 다음 [닫기]를 클릭합니다.

명령 기록 및 저장하기

임시로 사용할 명령을 기록하거나 나중에 사용할 명령을 기록하고 저장합니다. Dreamweaver에서는 기록된 명령이 한 번에 하나만 유지됩니다. 새 명령을 기록하기 전에 이전 명령을 저장하지 않으면 새 명령을 기록할 때 이전 명령이 지워집니다.

일련의 단계를 임시로 기록하기

1 [명령] > [기록 시작]을 선택하거나 Ctrl+Shift+X(Windows) 또는 Command+Shift+X(Macintosh)를 누릅니다.

포인터 모양이 바뀌면 명령을 기록하고 있는 것입니다.

2 기록이 끝나면 [명령] > [기록 중단]을 선택하거나 Ctrl+Shift+X(Windows) 또는 Command+Shift+X(Macintosh)를 누릅니다.

기록된 명령 재실행하기

❖ [명령] > [기록된 명령 실행]을 선택하거나 Ctrl+Shift+R(Windows) 또는 Command+Shift+R(Macintosh)을 누릅니다.

기록된 명령 저장하기

1 [명령] > [기록된 명령 실행]을 선택합니다.

2 [작업 내역] 패널의 단계 목록에 표시된 [명령 실행] 단계를 선택한 다음 [명령으로 저장] 버튼을 클릭합니다.

3 명령 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

해당 명령이 [명령] 메뉴에 표시됩니다.

9장: 링크 및 내비게이션

사이트를 설정한 후 페이지를 서로 연결할 수 있습니다. HTML 링크, 점프 메뉴, 내비게이션 막대 및 이미지 맵을 만들 수 있습니다.

링크 및 내비게이션

링크

웹 사이트 문서를 저장할 Dreamweaver 사이트를 설정하고 HTML 페이지를 만든 후 특정 문서에서 다른 문서로 연결되도록 할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 문서, 이미지, 멀티미디어 파일 또는 다운로드할 수 있는 소프트웨어에 링크를 만드는 여러 가지 방법을 제공합니다. 머리글, 목록, 표, 절대 위치 요소(AP 요소) 또는 프레임에 있는 텍스트나 이미지를 비롯하여 문서 내의 모든 텍스트나 이미지에 연결되는 링크를 만들 수 있습니다.

링크를 만들고 관리하는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 어떤 웹 디자이너는 작업할 페이지나 파일 없이 링크를 먼저 만드는 반면, 다른 디자이너는 먼저 파일과 페이지를 모두 만든 후 링크를 추가합니다. 링크를 관리하는 또 다른 방법은 모든 사이트 페이지를 완성하기 전에 링크를 추가하고 테스트할 수 있는 자리 표시자 페이지를 만드는 것입니다.

참조

261페이지의 “Dreamweaver에서 링크 테스트”

문서 위치 및 경로

링크가 시작되는 문서와 링크 대상이 되는 문서 간의 파일 경로를 이해하는 것은 링크를 만드는 데 매우 중요합니다.

각 웹 페이지에는 URL(Uniform Resource Locator)이라는 고유 주소가 있습니다. 그러나 로컬 링크(동일한 사이트의 문서 간 링크)를 만들 때는 일반적으로 링크 대상 문서의 전체 URL 대신 현재 문서나 사이트의 루트 폴더에 대한 상대 경로를 지정합니다.

링크 경로에는 세 가지 유형이 있습니다.

- 절대 경로(예: http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html)
- 문서 상대 경로(예: dreamweaver/contents.html)
- 사이트 루트 상대 경로(예: /support/dreamweaver/contents.html)

  Dreamweaver를 사용하면 링크를 만들 문서 경로의 유형을 쉽게 선택할 수 있습니다.

  참고: 사이트에 상대적이든 문서에 상대적이든, 사용하기 편하고 선호하는 링크 유형을 사용하는 것이 좋습니다. 경로를 직접 입력하는 대신 링크를 탐색하면 항상 정확한 경로를 입력할 수 있습니다.

참조

257페이지의 “새 링크의 상대 경로 설정하기”

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

절대 경로

절대 경로는 http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html과 같이 사용할 프로토콜(웹 페이지의 경우 보통 http://)을 포함하여 링크된 문서의 완전한 URL을 제공합니다.

문서를 다른 서버에 있는 문서에 링크하려면 절대 경로를 사용해야 합니다. 동일한 사이트에 있는 문서에 대한 로컬 링크에도 절대 경로를 사용할 수 있지만, 사이트를 다른 도메인으로 이동하면 모든 로컬 절대 경로 링크가 끊어지므로 이 방법은 바람직하지 않습니다. 또한 로컬 링크에 상대 경로를 사용하면 사이트 내에서 파일을 이동해야 하는 경우 보다 유연하게 작업할 수 있습니다.

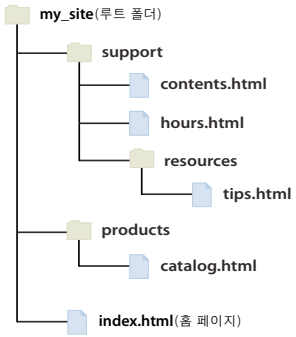
참고: 링크가 아닌 이미지를 삽입하는 경우에는 원격 서버의 이미지(로컬 하드 드라이브에서 사용할 수 없는 이미지)로 연결되는 절대 경로를 사용할 수 있습니다.

문서 상대 경로

문서 상대 경로는 일반적으로 대부분의 웹 사이트에서 로컬 링크에 가장 적합합니다. 특히 현재 문서와 링크된 문서가 같은 폴더에 있고 이후에도 같은 폴더에 유지되는 경우에 유용합니다. 폴더 계층 구조를 통해 현재 문서에서 링크된 문서로 연결되는 경로를 지정하면 문서 상대 경로를 사용하여 다른 폴더에 있는 문서에 링크할 수도 있습니다.

문서 상대 경로의 기본 개념은 절대 경로 중 현재 문서와 링크된 문서에서 공통되는 부분을 생략하고 경로에서 서로 다른 부분만 제공하는 것입니다.

예를 들어 다음과 같은 구조의 사이트를 가정해 봅니다.



- 모두 같은 폴더에 있는 contents.html에서 hours.html로 링크하려면 상대 경로 hours.html을 사용합니다.
- contents.html에서 resources 하위 폴더에 있는 tips.html에 링크하려면 상대 경로 resources/tips.html을 사용합니다. 각 슬래시(/)는 폴더 계층 구조에서 한 단계 아래를 나타냅니다.
- contents.html에서 contents.html보다 한 단계 위에 있는 부모 폴더의 Index.html에 링크하려면 상대 경로 ../index.html을 사용합니다. 두 개의 점 및 슬래시(../)는 폴더 계층 구조에서 한 단계 위를 나타냅니다.
- contents.html에서 부모 폴더의 다른 하위 폴더에 있는 catalog.html에 링크하려면 상대 경로 ../products/catalog.html을 사용합니다. 여기에서 ../는 부모 폴더로, products/는 products 하위 폴더로 이동합니다.

  폴더 전체를 이동하여 폴더 내에 있는 모든 파일 간에 동일한 상대 경로를 유지하려는 경우와 같이 파일을 그룹 단위로 이동할 때는 파일 간의 문서 상대 링크를 업데이트할 필요가 없습니다. 그러나 문서 상대 링크가 들어 있는 개별 파일이나 문서 상대 링크의 대상이 되는 개별 파일을 이동할 때는 이러한 링크를 업데이트해야 합니다. [파일] 패널을 사용하여 파일을 이동하거나 이름을 바꾸면 Dreamweaver에서 관련 링크가 모두 자동으로 업데이트됩니다.

사이트 루트 상대 경로

사이트 루트 상대 경로는 사이트의 루트 폴더에서 문서로 연결되는 경로를 설명합니다. 여러 서버가 사용되는 대규모 웹 사이트나 여러 사이트를 호스팅하는 하나의 서버에서 작업하는 경우 이러한 경로를 사용할 수 있습니다. 그러나 이러한 경로 유형에 익숙하지 않은 경우 문서 상대 경로를 그대로 사용할 수도 있습니다.

사이트 루트 상대 경로는 사이트의 루트 폴더를 나타내는 슬래시로 시작됩니다. 예를 들어 /support/tips.html은 사이트 루트 폴더의 support 하위 폴더에 있는 파일(tips.html)에 대한 사이트 루트 상대 경로입니다.

한 폴더에서 다른 폴더로 HTML 파일을 자주 옮기는 웹 사이트에서는 링크를 지정할 때 사이트 루트 상대 경로가 가장 적합한 경우가 많습니다. 루트 상대 링크가 들어 있는 문서를 이동할 때는 링크를 변경할 필요가 없습니다. 예를 들어 이미지와 같은 종속 파일에 대한 루트 상대 링크가 사용된 HTML 파일을 이동해도 종속 파일에 대한 링크는 계속 유효합니다.

그러나 루트 상대 링크의 대상이 되는 문서를 이동하거나 이름을 바꾸는 경우에는 문서 상대 경로가 변경되지 않았더라도 링크를 업데이트해야 합니다. 예를 들어 폴더를 이동하는 경우 해당 폴더에 포함된 파일에 대한 모든 사이트 루트 상대 링크를 업데이트해야 합니다. [파일] 패널을 사용하여 파일을 이동하거나 이름을 바꾸면 Dreamweaver에서 관련 링크가 모두 자동으로 업데이트됩니다.

링크하기

파일 및 문서에 링크하기

링크를 만들기 전에 절대 경로, 문서 상대 경로 및 사이트 루트 상대 경로의 작동 방식을 이해해야 합니다. 한 문서에 여러 유형의 링크를 만들 수 있습니다.

- 다른 문서나 그래픽, 동영상, PDF 또는 사운드 파일 등의 파일에 대한 링크
- 문서 내의 특정 위치로 이동하는 지정된 앵커 링크
- 받는 사람 주소가 이미 입력된 빈 전자 메일 메시지를 새로 만드는 전자 메일 링크
- 객체에 비헤이비어를 연결하거나 JavaScript 코드 실행용 링크를 만드는 데 사용하는 비어 있는 링크 및 스크립트 링크

속성 관리자와 [파일 표시] 아이콘을 사용하여 이미지, 객체 또는 텍스트에서 다른 문서나 파일로 연결되는 링크를 만듭니다.

Dreamweaver에서는 문서 상대 경로를 사용하여 사이트에서 다른 페이지로 연결되는 링크를 만듭니다. 또한 Dreamweaver에서 사이트 루트 상대 경로를 사용하여 새 링크를 만들도록 지정할 수도 있습니다.

중요: 문서 상대 경로를 만들기 전에 항상 새 파일을 저장해야 합니다. 문서 상대 경로에는 시작점이 꼭 있어야 합니다. 파일을 저장하기 전에 문서 상대 경로를 생성하면 Dreamweaver에서 파일을 저장할 때까지 file://로 시작하는 절대 경로가 임시로 사용됩니다. 파일을 저장하면 Dreamweaver에서 file:// 경로가 상대 경로로 변환됩니다.

링크 만들기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0149_kr를 참조하십시오.

참조

253페이지의 “문서 위치 및 경로”

링크 만들기 자습서

링크에 JavaScript 비헤이비어 연결하기

문서의 모든 링크에는 비헤이비어를 연결할 수 있습니다. 링크된 요소를 문서에 삽입할 때에는 다음과 같은 비헤이비어를 사용할 수 있습니다.

상태 표시줄의 텍스트 설정 메시지의 텍스트를 결정하고 브라우저 윈도우 왼쪽 아래의 상태 표시줄에 메시지를 표시합니다. 예를 들어 이 비헤이비어를 통해 상태 표시줄에 링크에 연결된 URL을 표시하는 대신 링크 대상에 대한 설명을 표시할 수 있습니다.

브라우저 윈도우 열기 URL을 새 윈도우에서 엽니다. 이름, 크기 및 속성(크기 조절 가능 여부, 메뉴 막대 표시 여부 등)을 비롯하여 새 윈도우의 속성을 지정할 수 있습니다.

점프 메뉴 점프 메뉴를 편집합니다. 메뉴 목록을 변경하거나, 다른 링크된 파일을 지정하거나, 링크된 문서가 열릴 브라우저 위치를 변경할 수 있습니다.

탐색 도구 모음 이미지 설정 내비게이션 막대의 이미지 표시를 사용자 정의합니다. 예를 들어 이 비헤이비어를 사용하여 포인터가 내비게이션 막대의 특정 부분에 있을 때 내비게이션 막대에 특정 이미지를 표시할 수 있습니다.

참조

324페이지의 "내장 Dreamweaver 비헤이비어 적용"

속성 관리자를 사용하여 문서에 링크하기

속성 관리자의 폴더 아이콘이나 [링크] 상자를 사용하여 이미지, 객체 또는 텍스트에서 다른 문서나 파일로 연결되는 링크를 만들 수 있습니다.

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 [윈도우] > [속성]을 클릭하여 속성 관리자를 열고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [링크] 상자의 오른쪽에 있는 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾아 선택합니다.

링크된 문서의 경로가 [URL] 상자에 표시됩니다. [HTML 파일] 선택 대화 상자의 [상대적 위치] 팝업 메뉴를 사용하여 문서 상대 경로 또는 루트 상대 경로로 설정한 다음 [선택]을 클릭합니다. 선택한 경로의 유형은 현재 링크에만 적용됩니다. 사이트에서 [상대적 위치] 상자의 기본 설정을 변경할 수 있습니다.

- [링크] 상자에 문서의 경로와 파일 이름을 입력합니다.

사이트 내의 문서에 링크하려면 문서 상대 경로나 사이트 루트 상대 경로를 입력합니다. 사이트 외부의 문서에 링크하려면 http:// 등의 프로토콜이 포함된 절대 경로를 입력합니다. 이 방법을 사용하면 아직 만들지 않은 파일에 대한 링크도 입력할 수 있습니다.

3 [대상] 팝업 메뉴에서 문서를 열 위치를 선택합니다.

- _blank 를 사용하면 링크된 문서가 이름이 없는 새 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _parent 를 사용하면 링크된 문서가 해당 링크가 포함된 프레임의 부모 프레임이나 부모 윈도우에 로드됩니다. 링크가 포함된 프레임이 중첩되어 있지 않으면 링크된 문서가 전체 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _self 를 사용하면 링크된 문서가 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우에 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top 을 사용하면 링크된 문서가 전체 브라우저 윈도우에 로드되어 모든 프레임이 제거됩니다.


페이지의 모든 링크가 같은 대상으로 설정된 경우 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [기본]을 선택하고 대상 정보를 선택하여 한 번에 대상을 지정할 수 있습니다. 프레임 대상 지정에 대한 자세한 내용은 192페이지의 "링크를 사용한 프레임 내용 제어하기"를 참조하십시오.

참조

253페이지의 "문서 위치 및 경로"

파일 표시 아이콘을 사용하여 문서에 링크하기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 다음 두 가지 방법 중 하나로 링크를 만듭니다.

- 속성 관리자의 [링크] 상자 오른쪽에 있는 [파일 표시] 아이콘 (대상 아이콘)을 드래그하여 현재 문서에 표시된 앵커, 열려 있는 다른 문서에 표시된 앵커, 지정된 고유한 ID를 포함한 요소 또는 [파일] 패널의 문서에 놓습니다.
- 선택에서 Shift 키를 누른 채로 현재 문서에 표시된 앵커, 열려 있는 다른 문서에 표시된 앵커, 지정된 고유한 ID를 포함한 요소 또는 [파일] 패널의 문서에 놓습니다.

참고: [문서] 윈도우에서 사용자의 문서가 최대화되지 않은 경우에만 열린 다른 문서에 링크할 수 있습니다. 문서를 바둑판식으로 배열하려면 [윈도우] > [계단식] 또는 [윈도우] > [바둑판식]을 선택합니다. 열려 있는 문서에 놓으면 선택 도중 해당 문서가 화면 앞쪽으로 이동합니다.

참조

258페이지의 "문서의 특정 위치로 링크하기"

하이퍼링크 명령을 사용하여 링크 추가하기

하이퍼링크 명령을 사용하여 이미지나 객체 또는 다른 문서나 파일로 연결되는 텍스트 링크를 만들 수 있습니다.

1 문서에서 링크를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 [하이퍼링크 삽입] 대화 상자를 표시합니다.

- [삽입] > [하이퍼링크]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [하이퍼링크] 버튼을 클릭합니다.

3 링크의 텍스트를 입력하고 [링크] 옆에 링크 대상 파일의 이름을 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 찾습니다.

4 [대상] 팝업 메뉴에서 파일을 열 윈도우를 선택하거나 이름을 입력합니다.

현재 문서에서 이름을 지정한 모든 프레임의 이름이 팝업 목록에 표시됩니다. 존재하지 않는 프레임을 지정하면 해당 이름을 갖는 새 윈도우에 링크된 페이지가 열립니다. 다음과 같은 예약된 대상 이름을 선택할 수도 있습니다.

- _blank 를 사용하면 링크된 파일이 이름이 없는 새 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _parent 를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크가 포함된 프레임의 부모 프레임이나 부모 윈도우에 로드됩니다. 링크가 포함된 프레임이 중첩되어 있지 않으면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _self 를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우에 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top 를 사용하면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드되어 모든 프레임이 제거됩니다.

5 [탭 인덱스] 상자에 탭 순서 번호를 입력합니다.

6 [제목] 상자에 링크의 제목을 입력합니다.

7 [액세스 키] 상자에 브라우저에서 해당 링크를 선택할 때 사용할 키보드 키(문자 하나)를 입력합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

새 링크의 상대 경로 설정하기

기본적으로 Dreamweaver에서는 문서 상대 경로를 사용하여 사이트에서 다른 페이지로 연결되는 링크를 만듭니다. 사이트 루트 상대 경로를 대신 사용하려면 먼저 서버의 문서 루트와 동등한 역할을 하는 로컬 루트 폴더를 선택하여 Dreamweaver의 로컬 폴더를 정의해야 합니다. Dreamweaver는 이 폴더를 사용하여 파일에 대한 사이트 루트 상대 경로를 결정합니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [사이트 관리] 대화 상자의 목록에서 해당 사이트를 두 번 클릭합니다.

3 고급 설정이 표시되지 않은 경우 [사이트 정의] 대화 상자에서 [고급] 탭을 클릭합니다.

[사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭에 [로컬 정보] 범주 옵션이 표시됩니다.

4 [문서] 또는 [사이트 루트] 옵션을 선택하여 새 링크의 상대 경로를 설정합니다.

이 설정을 변경하고 [확인]을 클릭해도 기존 링크의 경로는 변환되지 않습니다. 이 설정은 Dreamweaver에서 새로 만드는 링크에만 적용됩니다.

참고: 사이트 루트 상대 경로를 통해 링크된 내용은 테스트 서버를 지정하거나 [편집] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기]에서 [임시 파일을 사용한 미리 보기] 옵션을 선택하지 않으면 로컬 브라우저에서 문서를 미리 볼 때 표시되지 않습니다. 이는 사이트 루트가 브라우저가 아닌 서버에서만 인식되기 때문입니다. 사이트 루트 상대 경로로 링크된 내용을 빠르게 미리 보려면 파일을 원격 서버에 배치한 다음 [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택합니다.

5 사이트 루트 상대 경로의 경우 [HTTP 주소] 상자에 웹 사이트 URL을 입력합니다.

Dreamweaver에서는 사이트 루트가 다를 수 있는 원격 서버에서 루트 상대 링크가 작동하도록 이 주소를 사용합니다. 예를 들어, 하드 디스크의 C:\Sales\images\ 폴더(Sales는 로컬 루트 폴더) 파일에 링크하고 있으며 완성된 사이트의 URL이 http://www.mysite.com/SalesApp/(SalesApp는 원격 루트 폴더)인 경우, HTTP 주소 상자에 이 URL을 입력하면 링크된 파일의 경로는 원격 서버에서 /SalesApp/images가 됩니다.

참고: Dreamweaver의 이전 릴리스에서는 올바른 원격 루트 폴더가 추가되지 않아 런타임에 페이지가 제대로 실행되지 않았습니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

새 경로 설정은 현재 사이트에만 적용됩니다.

참조

253페이지의 “문서 위치 및 경로”

38페이지의 “로컬 루트 폴더 설정 및 편집하기”

문서의 특정 위치로 링크하기

지정된 앵커를 만든 후 속성 관리자를 사용하여 문서의 특정 위치로 링크할 수 있습니다. 지정된 앵커를 사용하면 일반적으로 문서의 맨 위나 특정 항목에 배치되는 표시자를 설정할 수 있습니다. 그런 다음 이러한 지정된 앵커에 대한 링크를 만들어 방문자를 특정 위치로 빠르게 안내할 수 있습니다.

지정된 앵커에 링크를 만들려면 두 단계를 거칩니다. 먼저 지정된 앵커를 만든 다음 지정된 앵커로 연결되는 링크를 만들어야 합니다.

참고: 지정된 앵커를 절대 위치 요소(AP 요소)에 배치할 수 없습니다.

지정된 앵커 만들기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 지정된 앵커를 배치할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [지정된 앵커]를 선택합니다.
- Ctrl+Alt+A(Windows) 또는 Command+Option+A(Macintosh)를 누릅니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [지정된 앵커] 버튼을 클릭합니다.

3 [앵커 이름] 상자에 앵커의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다. 앵커 이름에는 공백이 포함될 수 없습니다.

삽입 포인터 위치에 앵커 표시자가 나타납니다.

참고: 앵커 표시자가 나타나지 않으면 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

지정된 앵커에 링크하기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 링크를 만들 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 속성 관리자의 [링크] 상자에 숫자 기호(#)를 입력한 다음 앵커 이름을 입력합니다. 예를 들어, 현재 문서에 “top”이라는 앵커를 연결하려면 **#top.**을 입력하고, 동일한 폴더에 있는 다른 문서에 “top”이라는 앵커를 연결하려면 **filename.html#top**을 입력합니다.

참고: 앵커 이름은 대/소문자를 구분합니다.

파일 표시 방식을 사용하여 지정된 앵커에 링크하기

1 지정된 앵커가 포함된 문서를 엽니다.

참고: 앵커가 표시되지 않으면 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택하여 표시합니다.

2 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 링크를 만들 텍스트나 이미지를 선택합니다. 이 파일이 또 다른 열린 문서일 경우에는 해당 문서로 전환해야 합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 속성 관리자에서 [링크] 상자 오른쪽에 있는 [파일 표시] 아이콘(대상 아이콘)을 클릭한 후 링크 대상 앵커(같은 문서 내의 앵커 또는 열려 있는 다른 문서의 앵커)로 드래그합니다.
- 선택한 텍스트나 이미지에서 Shift 키를 누른 채로 링크 대상 앵커(같은 문서 내의 앵커 또는 열려 있는 다른 문서의 앵커)로 드래그합니다.

전자 메일 링크 만들기

전자 메일 링크를 클릭하면 사용자의 브라우저에 연결되어 있는 메일 프로그램을 사용하여 빈 메시지 윈도우가 새로 열립니다. 전자 메일 메시지 윈도우의 [받는 사람] 상자는 전자 메일 링크에 지정된 주소로 자동으로 업데이트됩니다.

전자 메일 링크 삽입 명령을 사용하여 전자 메일 링크 만들기

1 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 전자 메일 링크를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓거나 전자 메일 링크로 표시할 텍스트 또는 이미지를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 링크를 삽입합니다.

- [삽입] > [전자 메일 링크]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [전자 메일 링크] 버튼을 클릭합니다.

3 [텍스트] 상자에서 전자 메일의 본문을 입력하거나 편집합니다.

4 [전자 메일] 상자에 전자 메일 주소를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

속성 관리자를 사용하여 전자 메일 링크 만들기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 속성 관리자의 [링크] 상자에 **mailto:** , 전자 메일 주소를 차례로 입력합니다.

콜론과 전자 메일 주소 사이에 공백을 넣지 마십시오.

전자 메일의 제목 줄 자동 채우기

1 속성 관리자를 사용하여 위에 설명된 대로 전자 메일 링크를 만듭니다.

2 속성 관리자의 [링크] 상자에서 전자 메일 뒤에 **?subject=**를 추가하고 등호 뒤에 제목을 입력합니다. 물음표와 전자 메일 주소 끝 사이에 공백을 넣지 마십시오.

전체 입력은 다음과 같이 표시됩니다.

mailto:someone@yoursite.com?subject=Mail from Our Site

비어 있는 링크 및 스크립트 링크 만들기

비어 있는 링크는 대상이 지정되어 있지 않은 링크입니다. 비어 있는 링크는 페이지의 객체나 텍스트에 비헤이비어를 연결할 때 사용합니다. 예를 들어, 비헤이비어에 비어 있는 링크를 연결하여 포인터를 링크 위로 옮길 때 이미지를 바꾸거나 절대 위치 요소(AP 요소)를 표시할 수 있습니다.

스크립트 링크는 JavaScript 코드를 실행하거나 JavaScript 함수를 호출하며, 방문자가 현재 웹 페이지를 떠나지 않고도 항목에 대한 추가 정보를 얻을 수 있도록 할 때 유용합니다. 스크립트 링크를 사용하여 방문자가 특정 항목을 클릭할 때 계산, 양식 유효성 검사 또는 기타 처리 작업을 수행할 수도 있습니다.

참조

322페이지의 “비헤이비어 적용”

비어 있는 링크 만들기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 텍스트, 이미지 또는 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자의 [링크] 상자에 **javascript:;(javascript**, 콜론, 세미콜론을 차례로 입력)을 입력합니다.

스크립트 링크 만들기

1 [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 텍스트, 이미지 또는 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자의 [링크] 상자에 **javascript:**, JavaScript 코드 또는 함수 호출을 차례로 입력합니다. 콜론과 코드 또는 호출 사이에 공백을 넣지 마십시오.

자동으로 링크 업데이트하기

Dreamweaver 에서는 로컬 사이트 내에서 문서를 이동하거나 이름을 바꿀 때마다 해당 문서와 관련된 링크를 업데이트할 수 있습니다. 이 기능은 사이트 전체 또는 사이트 중 독립적인 부분 전체를 로컬 하드 디스크에 저장하는 경우에 가장 잘 작동합니다. 로컬 파일을 원격 서버에 배치하거나 체크 인하기 전에는 Dreamweaver에서 원격 폴더의 파일이 변경되지 않습니다.

업데이트를 보다 빠르게 수행하기 위해 Dreamweaver에서 로컬 폴더의 모든 링크에 대한 정보가 저장되는 캐시 파일을 만들 수 있습니다. 로컬 사이트에서 링크를 추가, 변경 또는 삭제할 때마다 캐시 파일이 업데이트됩니다.

자동 링크 업데이트 사용하기

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자의 왼쪽에 있는 범주 목록에서 [일반]을 선택합니다.

3 [일반] 환경 설정의 [문서 옵션] 섹션에서 [파일 이동시 링크 업데이트] 팝업 메뉴의 옵션을 선택합니다.

항상 선택한 문서를 이동하거나 이름을 바꿀 때마다 모든 관련 링크를 자동으로 업데이트합니다.

절대 안함 선택한 문서를 이동하거나 이름을 바꿀 때 모든 관련 링크를 자동으로 업데이트하지 마십시오.

확인 변경 내용으로 영향을 받는 모든 파일이 나열된 대화 상자를 표시합니다. [업데이트]를 클릭하여 해당 파일의 링크를 업데이트하거나 [업데이트 안함]을 클릭하여 파일을 그대로 둘 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

사이트의 캐시 파일 만들기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

3 [고급] 탭을 클릭하여 [사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 범주를 표시합니다.

4 왼쪽의 범주 목록에서 [로컬 정보]를 선택합니다.

5 [로컬 정보] 범주에서 [캐시 사용 가능]을 선택합니다.

Dreamweaver를 실행한 후 처음으로 로컬 폴더의 파일에 대한 링크를 변경하거나 삭제하면 Dreamweaver에서 캐시를 로드할지 묻습니다. [예]를 클릭하면 Dreamweaver에서 캐시가 로드되고 방금 변경한 파일에 대한 모든 링크가 자동으로 업데이트됩니다. [아니오]를 클릭하면 변경 사항이 캐시에 기록되지만 Dreamweaver에서 캐시가 로드되지 않고 링크도 업데이트되지 않습니다.

대규모 사이트의 경우 Dreamweaver에서 로컬 사이트에 있는 파일의 타임스탬프와 캐시에 기록된 타임스탬프를 비교하여 캐시가 최신 상태인지 확인해야 하므로 캐시를 로드하는 데 몇 분이 걸릴 수 있습니다. Dreamweaver 외부에서 파일을 변경한 적이 없으면 대화 상자가 표시될 때 [중단] 버튼을 클릭할 수 있습니다.

캐시 다시 만들기

❖ [파일] 패널에서 [사이트] > [고급] > [사이트 캐시 다시 생성]을 선택합니다.

사이트 전체 링크 바꾸기

파일을 이동하거나 이름을 바꿀 때마다 자동으로 링크를 업데이트할 수 있을 뿐만 아니라 Dreamweaver에서 전자 메일, FTP, 스크립트 및 비어 있는 링크를 비롯한 모든 링크를 수동으로 변경하여 다른 위치를 가리킬 수 있습니다.

이 옵션은 다른 파일이 링크된 파일을 삭제하고 링크를 다른 용도로 사용하려는 경우에 가장 유용합니다. 예를 들어 사이트 전체에서 "이 달의 영화"라는 단어를 /movies/july.html에 링크한 경우를 가정해 봅니다. 8월 1일에 이 링크를 변경하여 /movies/august.html을 가리켜야 합니다.

1 [파일] 패널의 [로컬] 뷰에서 파일을 선택합니다.

참고: 전자 메일, FTP, 스크립트 또는 비어 있는 링크를 변경하려는 경우에는 파일을 선택할 필요가 없습니다.

2 [사이트] > [사이트 전체 링크 바꾸기]를 선택합니다.

3 [사이트 전체 링크 바꾸기] 대화 상자에서 다음 옵션을 입력합니다.

전체 변경할 링크 대상 폴더 아이콘을 클릭하고 링크를 끊을 대상 파일을 찾아 선택합니다. 전자 메일, FTP, 스크립트 또는 비어 있는 링크를 변경하려는 경우에는 변경할 링크의 전체 텍스트를 입력합니다.

변경 후 링크 대상 폴더 아이콘을 클릭하고 새로 링크할 파일을 찾아 선택합니다. 전자 메일, FTP, 스크립트 또는 비어 있는 링크를 변경하려는 경우에는 새 링크의 전체 텍스트를 입력합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 선택된 파일에 링크된 모든 문서가 새 파일을 가리키도록 업데이트되며 문서에 이미 사용된 경로 형식이 사용됩니다. 예를 들어 이전 경로가 문서 상대 경로인 경우 새 경로도 문서 상대 경로가 됩니다.

사이트 전체에서 링크를 변경하면 선택된 파일이 고립됩니다. 즉, 로컬 디스크에서 어떠한 파일도 해당 파일을 가리키지 않습니다. 이제 로컬 Dreamweaver 사이트의 모든 링크를 그대로 유지하면서 파일을 안전하게 삭제할 수 있습니다.

중요: 이러한 변경은 로컬에서만 수행되므로 원격 폴더에서 고립된 해당 파일을 수동으로 삭제하고 링크가 변경된 모든 파일을 직접 배치하거나 체크 인해야 합니다. 그렇지 않으면 사이트 방문자가 변경 내용을 볼 수 없습니다.

Dreamweaver에서 링크 테스트

링크는 Dreamweaver 내에서는 활성화되지 않습니다. 즉, [문서] 윈도우에서 링크를 클릭하여 링크된 문서를 열 수는 없습니다.

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 링크를 선택하고 [수정] > [링크된 페이지 열기]를 선택합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 채로 링크를 두 번 클릭합니다.

참고: 링크된 문서는 로컬 디스크에 있어야 합니다.

참조

267페이지의 “끊긴 링크, 외부 링크 및 고립된 링크 찾기”

268페이지의 “끊긴 링크 고치기”

점프 메뉴

점프 메뉴

점프 메뉴는 사이트 방문자에게 표시되는 문서의 팝업 메뉴이며 문서나 파일에 대한 링크가 나열됩니다. 웹 사이트의 문서에 대한 링크, 다른 웹 사이트의 문서에 대한 링크, 전자 메일 링크, 그래픽에 대한 링크 또는 브라우저에서 열 수 있는 모든 파일 형식에 대한 링크를 만들 수 있습니다.

점프 메뉴의 각 옵션은 URL과 연결됩니다. 사용자가 옵션을 선택하면 해당 URL로 리디렉션("점프")됩니다. 점프 메뉴는 점프 메뉴 양식 객체에 삽입됩니다.

점프 메뉴에는 세 개의 구성 요소가 있습니다.

- (선택 사항) 메뉴 항목에 대한 범주 설명 등의 메뉴 선택 프롬프트 또는 "하나를 선택하십시오." 등의 지시문
- (필수) 사용자가 옵션을 선택할 때 링크된 문서나 파일이 열리는 링크된 메뉴 항목 목록
- (선택 사항) [이동] 버튼

참조

329페이지의 “점프 메뉴 비헤이비어 적용”

329페이지의 “점프 메뉴 이동 비헤이비어 적용”

점프 메뉴 삽입하기

1 문서를 연 다음 삽입 포인터를 문서 윈도우에 둡니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [양식] > [점프 메뉴]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [양식] 범주에서 [점프 메뉴] 버튼을 클릭합니다.

3 [점프 메뉴 삽입] 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다. 옵션 중 일부는 다음과 같습니다.

+ 및 - 버튼 플러스(+)를 클릭하여 항목을 삽입하고 플러스(+)를 다시 클릭하여 다른 항목을 추가합니다. 항목을 삭제하려면 해당 항목을 선택하고 마이너스(-)를 클릭합니다.

화살표 버튼 항목을 선택하고 화살표를 클릭하여 목록에서 위아래로 이동합니다.

텍스트 이름이 없는 항목의 이름을 입력합니다. 메뉴에 "하나를 선택하십시오."와 같은 선택 프롬프트가 포함되는 경우 여기에 프롬프트를 첫 번째 메뉴 항목으로 입력합니다. 이러한 경우 아래쪽의 [URL 변경 후 첫 번째 항목 선택] 옵션도 선택해야 합니다.

선택되면, URL로 이동 대상 파일을 찾거나 해당 URL을 입력합니다.

URL 열기 파일을 같은 윈도우나 프레임에 열지 여부를 지정합니다. 대상으로 지정할 프레임이 메뉴에 표시되지 않으면 [점프 메뉴 삽입] 대화 상자를 닫고 프레임에 이름을 지정합니다.

메뉴 다음에 이동 버튼 삽입 메뉴 선택 프롬프트 대신 [이동] 버튼을 삽입하려면 이 옵션을 선택합니다.

URL 변경 후 첫 번째 항목 선택 첫 번째 메뉴 항목으로 "하나를 선택하십시오."와 같은 메뉴 선택 프롬프트를 삽입한 경우 이 옵션을 선택합니다.

참조

189페이지의 “프레임 속성 보기 및 설정하기”

점프 메뉴 항목 편집하기

메뉴의 항목 순서나 항목이 링크된 파일을 변경할 수 있고, 항목을 추가 또는 삭제하거나 이름을 바꿀 수 있습니다.

링크된 파일이 열리는 위치를 변경하거나 메뉴 선택 프롬프트를 추가 또는 변경하려면 [비헤이비어] 패널에서 [점프 메뉴] 비헤이비어를 적용해야 합니다.

1. 속성 관리자가 열려 있지 않으면 [윈도우] > [속성]을 선택하여 엽니다.
2. [문서] 윈도우의 [디자인] 뷰에서 점프 메뉴 객체를 클릭하여 선택합니다.
3. 속성 관리자에서 [목록값] 버튼을 클릭합니다.
4. [목록값] 대화 상자를 사용하여 메뉴 항목을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

329페이지의 “점프 메뉴 비헤이비어 적용”

점프 메뉴 문제 해결하기

사용자가 점프 메뉴 항목을 선택한 후에는 사용자가 해당 페이지로 다시 이동하거나 [URL 열기] 상자에 프레임을 지정한 경우 해당 메뉴 항목을 다시 선택할 수 없게 됩니다. 이 문제는 두 가지 방법으로 해결할 수 있습니다.

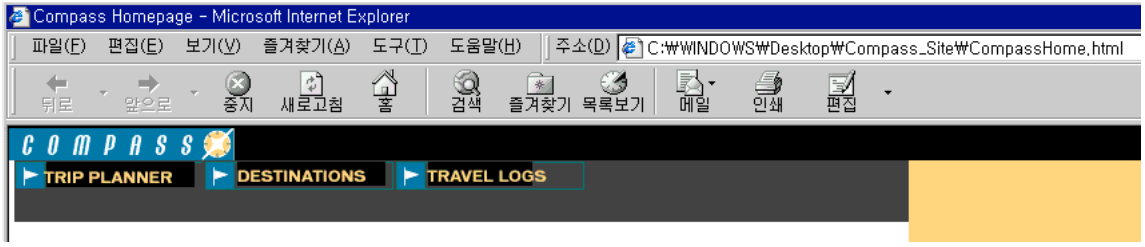
- 범주와 같은 메뉴 선택 프롬프트 또는 "하나를 선택하십시오."와 같은 사용자 지시문을 사용합니다. 메뉴 선택 프롬프트는 각 메뉴가 선택된 후 자동으로 다시 선택됩니다.
- 현재 선택한 링크를 다시 방문할 수 있는 [이동] 버튼을 사용합니다. 점프 메뉴에서 [이동] 버튼을 사용하는 경우 [이동] 버튼은 메뉴에서 선택한 항목과 연결된 URL로 "점프 이동"하는 유일한 방법입니다. 점프 메뉴에서 메뉴 항목을 선택하면 사용자가 더 이상 다른 페이지나 프레임으로 자동으로 리디렉션되지 않습니다.

  참고: 이러한 옵션은 점프 메뉴 전체에 적용되므로 [점프 메뉴 삽입] 대화 상자에서 점프 메뉴마다 이러한 옵션을 하나만 선택해야 합니다.

내비게이션 막대

내비게이션 막대

내비게이션 막대는 사용자 동작에 대한 응답으로 표시가 변경되는 하나 이상의 이미지로 구성됩니다. 내비게이션 막대를 사용하면 사이트의 페이지와 파일 사이를 쉽게 이동할 수 있습니다.



내비게이션 막대 요소에는 네 가지 상태가 있습니다.

- 놓음: 아직 클릭하지 않았거나 요소와 상호 작용하지 않았을 때 표시되는 이미지
- 위: 포인터를 놓음 이미지 위로 가져갈 때 표시되는 이미지. 요소가 밝아지는 등 요소의 모양이 변경되어 해당 요소와 상호 작용할 수 있음을 알려 줍니다.
- 누름: 요소를 클릭한 후 표시되는 이미지. 예를 들어 사용자가 요소를 클릭하면 새 페이지가 로드되고 내비게이션 막대가 계속 표시되지만 클릭된 요소가 어두운 색상으로 바뀌어 선택되어 있음을 나타낼 수 있습니다.
- 누르면서 위로: 요소를 클릭한 후 포인터를 누름 이미지 위로 가져갈 때 표시되는 이미지. 예를 들어 요소가 흐려질 수 있습니다. 이 상태는 사이트의 특정 부분에서 해당 요소를 다시 클릭할 수 없음을 시각적으로 알려 줍니다.

  내비게이션 막대 이미지에 위의 네 상태가 모두 포함될 필요는 없습니다. 예를 들어 놓음 및 누름 상태만 필요할 수도 있습니다.

문서에 내비게이션 막대를 만든 후 [내비게이션 막대 수정] 명령을 사용하여 내비게이션 막대에 이미지를 추가하거나 제거할 수 있습니다. 이 명령은 단일 이미지나 여러 이미지의 변경, 요소가 클릭되었을 때 열리는 파일 변경, 파일을 열 다른 윈도우나 프레임 선택, 이미지 순서 재조정 등에 사용됩니다.

내비게이션 막대 삽입하기

[내비게이션 막대 삽입] 명령을 사용하기 전에 각 내비게이션 요소의 표시 상태에 사용할 이미지 집합을 만들어야 합니다. 내비게이션 막대 요소는 클릭할 경우 사용자를 다른 페이지로 안내해 주는 버튼이라고 생각하면 됩니다.

내비게이션 막대를 만들어 사이트의 다른 페이지에 복사한 다음 이를 프레임과 함께 사용하여 페이지 비헤이비어를 편집함으로써 해당 페이지에 사용자가 액세스할 경우 여러 다른 상태를 표시하도록 할 수 있습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [이미지 객체] > [내비게이션 막대]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 버튼을 클릭하고 [내비게이션 막대 삽입]을 선택합니다.

2 [내비게이션 막대 삽입] 대화 상자에서 작업을 마치고 [확인]을 클릭합니다. 옵션 중 일부는 다음과 같습니다.

+ 및 - 버튼 플러스(+)를 클릭하여 요소를 삽입하고 플러스(+)를 다시 클릭하여 다른 요소를 추가합니다. 요소를 삭제하려면 해당 요소를 선택하고 마이너스(-)를 클릭합니다.

요소 이름 내비게이션 막대 요소의 이름을 **Home**. 각 요소는 최대 네 가지의 이미지 상태 집합이 있는 버튼에 해당합니다. 요소 이름은 [내비게이션 막대 요소] 목록에 표시됩니다. 화살표 버튼을 사용하여 내비게이션 막대에 요소를 배치합니다.

놓음, 위, 누름 및 누르면서 위로 네 가지 상태 이미지를 찾아 선택합니다. 놓음 이미지만 필수 요소이며 다른 이미지 상태는 선택 요소입니다.

대체 텍스트 요소를 설명하는 이름을 입력합니다. 대체 텍스트는 텍스트 전용 브라우저나 수동으로 이미지를 다운로드하도록 설정된 브라우저에서 이미지 대신 표시됩니다. 화면 판독기는 대체 텍스트를 읽으며, 일부 브라우저에서는 사용자가 포인터를 내비게이션 막대 요소 위로 가져갈 때 대체 텍스트가 표시됩니다.

클릭하면, 다음 URL로 이동 [탐색] 버튼을 클릭하고 열릴 링크된 파일을 선택한 다음 파일을 같은 윈도우나 프레임에서 열지 여부를 지정합니다. 대상으로 지정할 프레임이 팝업 메뉴에 나타나지 않으면 [내비게이션 막대 삽입] 대화 상자를 닫고 문서의 프레임에 이름을 지정합니다.

이미지 미리 로드하기 페이지를 다운로드할 때 이미지를 다운로드하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 포인터를 롤오버 이미지 위로 가져갈 때 지연 시간이 사라집니다.

처음에 "누름 이미지" 보기 처음에 기본 상태인 놓음 상태가 아닌 누름 상태로 표시할 요소에 이 옵션을 선택합니다. 예를 들어 페이지를 처음 다운로드할 때는 내비게이션 막대에서 Home 요소가 누름 상태여야 합니다. 요소에 이 옵션을 적용하면 [내비게이션 막대 요소] 목록에서 요소 이름 뒤에 별표가 표시됩니다.

삽입 요소를 삽입할 방향을 수직 또는 수평으로 지정합니다.

표 사용 요소를 표로 삽입하려면 이 옵션을 선택합니다.

참조

189페이지의 “프레임 속성 보기 및 설정하기”

내비게이션 막대 수정하기

1 현재 페이지에서 내비게이션 막대를 선택합니다.

2 [수정] > [내비게이션 막대]를 선택합니다.

3 [내비게이션 막대 요소] 목록에서 편집할 요소를 선택합니다.

4 필요에 따라 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

이미지 맵

이미지 맵

이미지 맵은 핫스팟이라는 영역으로 분할된 이미지입니다. 핫스팟을 클릭하면 새 파일이 열리는 등의 액션이 발생합니다.

클라이언트측 이미지 맵에는 HTML 문서의 하이퍼텍스트 링크 정보가 저장되는 반면 서버측 이미지 맵에서는 이러한 정보가 별도의 맵 파일로 저장됩니다. 사이트 방문자가 이미지의 핫스팟을 클릭하면 연결된 URL이 직접 서버로 전송됩니다. 이렇게 하면 서버에서 방문자가 클릭한 위치를 분석할 필요가 없으므로 클라이언트측 이미지 맵이 서버측 이미지 맵보다 처리 속도가 빠릅니다. 클라이언트측 이미지 맵은 Netscape Navigator 2.0 이상 버전, NCSA Mosaic 2.1과 3.0 및 Internet Explorer의 모든 버전에서 지원됩니다.

Dreamweaver 는 기존 문서에 있는 서버측 이미지 맵에 대한 참조를 변경하지 않습니다. 클라이언트측 이미지 맵과 서버측 이미지 맵을 같은 문서에서 동시에 사용할 수 있습니다. 그러나 두 이미지 맵 유형을 모두 지원하는 브라우저에서는 클라이언트측 이미지 맵이 우선적으로 사용됩니다. 문서에 서버측 이미지 맵을 포함하려면 해당 HTML 코드를 작성해야 합니다.

클라이언트측 이미지 맵 삽입하기

클라이언트측 이미지 맵을 삽입하려면 핫스팟 영역을 만든 다음 사용자가 핫스팟 영역을 클릭할 때 열리는 링크를 정의해야 합니다.

참고: 여러 개의 핫스팟 영역을 만들 수 있지만 이들이 모두 같은 이미지 맵에 속하게 됩니다.

1 문서 윈도우에서 이미지를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 오른쪽 아래의 확장 화살표를 클릭하여 모든 속성을 표시합니다.

3 [맵 이름] 상자에 이미지 맵의 고유 이름을 입력합니다. 같은 문서에 여러 이미지 맵을 사용하려면 각 맵에 고유한 이름을 지정해야 합니다.

4 이미지 맵 영역을 정의하려면 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 원형 도구를 선택하고 포인터를 이미지 위로 드래그하여 원형 핫스팟을 만듭니다.
- 사각형 도구를 선택하고 포인터를 이미지 위로 드래그하여 사각형 핫스팟을 만듭니다.
- 다각형 도구를 선택하고 각 꼭지점을 한 번씩 클릭하여 불규칙한 모양의 핫스팟을 정의합니다. 화살표 도구를 클릭하여 다각형을 닫습니다.

핫스팟을 만들고 나면 핫스팟 속성 관리자가 표시됩니다.

5 [핫스팟 속성 관리자]의 [링크] 상자에서 폴더 아이콘을 클릭하여 사용자가 핫스팟을 클릭할 때 열 파일을 찾아 선택하거나 경로를 입력합니다.

6 [대상] 팝업 메뉴에서 파일을 열 윈도우를 선택하거나 이름을 입력합니다.

현재 문서에서 이름을 지정한 모든 프레임의 이름이 팝업 목록에 표시됩니다. 존재하지 않는 프레임을 지정하면 해당 이름을 갖는 새 윈도우에 링크된 페이지가 로드됩니다. 다음과 같은 예약된 대상 이름을 선택할 수도 있습니다.

- _blank를 사용하면 링크된 파일이 이름이 없는 새 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _parent를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크가 포함된 프레임의 부모 프레임이나 부모 윈도우에 로드됩니다. 링크가 포함된 프레임이 중첩되어 있지 않으면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드됩니다.
- _self 를 사용하면 링크된 파일이 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우에 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top 를 사용하면 링크된 파일이 전체 브라우저 윈도우에 로드되어 모든 프레임이 제거됩니다.

  참고: 대상 옵션을 사용하려면 선택된 핫스팟에 링크가 포함되어 있어야 합니다.

7 [대체] 상자에 텍스트 전용 브라우저나 이미지를 수동으로 다운로드하는 브라우저에서 표시될 대체 텍스트를 입력합니다. 일부 브라우저에서는 사용자가 포인터를 핫스팟 위로 가져갈 때 이 텍스트가 도구 설명으로 표시됩니다.

8 4 - 7단계를 반복하여 이미지 맵에 다른 핫스팟을 정의합니다.

9 이미지 매핑이 끝나면 문서의 빈 부분을 클릭하여 속성 관리자에서 변경 사항을 적용합니다.

이미지 맵 핫스팟 수정하기

이미지 맵에 만든 핫스팟을 쉽게 편집할 수 있습니다. 핫스팟 영역을 이동하거나 크기를 조절하거나 절대 위치 요소(AP 요소)에서 핫스팟을 앞뒤로 이동할 수 있습니다.

문서 간에 핫스팟이 있는 이미지를 복사하거나, 이미지에서 핫스팟을 하나 이상 복사하여 다른 이미지에 붙여넣을 수도 있습니다. 이때 이미지에 연결된 핫스팟도 새 문서에 복사됩니다.

이미지 맵에서 여러 핫스팟 선택하기

1 포인터 핫스팟 도구를 사용하여 핫스팟을 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 선택할 다른 핫스팟을 Shift 키를 누른 채로 클릭합니다.
- Control+A(Windows) 또는 Command+A(Macintosh)를 눌러 모든 핫스팟을 선택합니다.

핫스팟 이동하기

1 포인터 핫스팟 도구를 사용하여 핫스팟을 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 핫스팟을 새 영역으로 드래그합니다.
- Ctrl+화살표 키를 사용하여 선택된 방향으로 핫스팟을 10픽셀씩 이동합니다.
- 화살표 키를 사용하여 선택된 방향으로 핫스팟을 1픽셀씩 이동합니다.

핫스팟 크기 조절하기

1 포인터 핫스팟 도구를 사용하여 핫스팟을 선택합니다.

2 핫스팟 선택기 핸들을 드래그하여 핫스팟의 크기나 모양을 변경합니다.

링크 문제 해결하기

끊긴 링크, 외부 링크 및 고립된 링크 찾기

[링크 확인] 기능을 사용하여 끊긴 링크 및 고립된 파일(사이트에 계속 존재하지만 사이트의 어떠한 파일에서도 링크하지 않는 파일)을 찾을 수 있습니다. 열려 있는 파일, 로컬 사이트의 일부 또는 전체 로컬 사이트를 검색할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 사이트 내에 있는 문서로 연결되는 링크만 확인합니다. Dreamweaver는 선택된 하나 이상의 문서에 있는 외부 링크의 목록을 작성하지만 이를 확인하지는 않습니다.

사이트의 다른 파일에 더 이상 사용되지 않는 파일을 식별하여 삭제할 수도 있습니다.

참조

77페이지의 “사용되지 않는 파일 식별 및 삭제”

현재 문서의 링크 확인하기

1 파일을 로컬 Dreamweaver 사이트 내의 특정 위치에 저장합니다.

2 [파일] > [페이지 확인] > [링크]를 선택합니다.

[결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에 [끊긴 링크] 보고서가 표시됩니다.

3 [링크 확인기] 패널의 [표시] 팝업 메뉴에서 [외부 링크]를 선택하여 다른 보고서를 볼 수 있습니다.

[결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에 [외부 링크] 보고서가 표시됩니다.


사이트 전체에서 링크를 확인할 때 고립된 파일이 있는지 확인할 수 있습니다.

4 보고서를 저장하려면 [링크 확인기] 패널에서 [보고서 저장] 버튼을 클릭합니다. 이 보고서는 임시 파일이므로 저장하지 않으면 없어집니다.

로컬 사이트 중 일부에서 링크 확인하기

1 [파일] 패널의 [현재 사이트] 팝업 메뉴에서 사이트를 선택합니다.

2 [로컬] 뷰에서 확인할 파일이나 폴더를 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행하여 확인을 시작합니다.

- 선택된 파일 중 하나를 오른쪽 마우스 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채로 클릭(Macintosh)한 다음 컨텍스트 메뉴에서 [링크 확인] > [선택된 파일/폴더]를 선택합니다.
- [파일] > [페이지 확인] > [링크]를 선택합니다.

[결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에 [끊긴 링크] 보고서가 표시됩니다.

4 [링크 확인기] 패널의 [표시] 팝업 메뉴에서 [외부 링크]를 선택하여 다른 보고서를 볼 수 있습니다.

[결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에 [외부 링크] 보고서가 표시됩니다.


사이트 전체에서 링크를 확인할 때 고립된 파일이 있는지 확인할 수 있습니다.

5 보고서를 저장하려면 [링크 확인기] 패널에서 [보고서 저장] 버튼을 클릭합니다.

사이트 전체에서 링크 확인하기

1 [파일] 패널의 [현재 사이트] 팝업 메뉴에서 사이트를 선택합니다.

2 [사이트] > [사이트 전체 링크 확인]을 선택합니다.

[결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에 [끊긴 링크] 보고서가 표시됩니다.

3 [링크 확인기] 패널의 [표시] 팝업 메뉴에서 [외부 링크]나 [고립된 파일]을 선택하여 다른 보고서를 볼 수 있습니다.

선택한 보고서 형식에 맞는 파일 목록이 [링크 확인기] 패널에 표시됩니다.

참고: 보고서 형식으로 [고립된 파일]을 선택한 경우 [링크 확인기] 패널에서 파일을 선택한 다음 Delete 키를 눌러 고립된 파일을 직접 삭제할 수 있습니다.

4 보고서를 저장하려면 [링크 확인기] 패널에서 [보고서 저장] 버튼을 클릭합니다.

끊긴 링크 고치기

링크 보고서를 실행한 후 [링크 확인기] 패널에서 끊긴 링크와 이미지 참조를 직접 고치거나 목록에서 파일을 열고 속성 관리자에서 링크를 고칠 수 있습니다.

링크 확인기 패널에서 링크 고치기

1 링크 확인 보고서를 실행합니다.

2 [결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에서 [파일] 열이 아닌 [끊긴 링크] 열에 있는 끊긴 링크를 선택합니다.

끊긴 링크 옆에 폴더 아이콘이 표시됩니다.

3 끊긴 링크 옆에 있는 폴더 아이콘을 클릭하고 올바른 파일을 찾거나 올바른 경로 및 파일 이름을 입력합니다.

4 Tab 키 또는 Enter 키(Windows)를 누르거나 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

해당 파일에 대한 끊긴 참조가 더 있으면 다른 파일에 있는 참조도 고칠지 묻는 메시지가 표시됩니다. [예]를 클릭하면 Dreamweaver에서 목록에 있는 문서 중 해당 파일을 참조하는 모든 문서가 업데이트됩니다. [아니오]를 클릭하면 Dreamweaver에서 현재 참조만 업데이트됩니다.

참고: 사이트에 대해 [파일 체크 인과 체크 아웃 사용 가능]이 선택되어 있는 경우 Dreamweaver에서 변경이 필요한 파일의 체크 아웃을 시도합니다. 파일을 체크 아웃할 수 없으면 Dreamweaver에서 경고 대화 상자가 표시되고 끊긴 참조가 그대로 유지됩니다.

속성 관리자에서 링크 고치기

1 링크 확인 보고서를 실행합니다.

2 [결과] 패널 그룹의 [링크 확인기] 패널에서 [파일] 열에 있는 항목을 두 번 클릭합니다.

Dreamweaver에서 문서가 열리고 끊어진 이미지 또는 링크가 선택되며 속성 관리자에 경로 및 파일 이름이 강조 표시됩니다. 속성 관리자가 표시되지 않으면 [윈도우] > [속성]을 선택하여 엽니다.

3 속성 관리자에서 새 경로와 파일 이름을 설정하려면 폴더 아이콘을 클릭하여 올바른 파일을 찾거나 강조 표시된 텍스트 위에 직접 입력합니다.

이미지 참조를 업데이트하는 경우 새 이미지가 잘못된 크기로 표시되면 속성 관리자에서 [W] 및 [H] 레이블을 클릭하거나 [새로 고침] 버튼을 클릭하여 높이 및 폭 값을 재설정합니다.

4 파일을 저장합니다.

링크가 수정되면 [링크 확인기] 목록에서 해당 항목이 사라집니다. [링크 확인기]에서 새 경로나 파일 이름을 입력한 후 또는 속성 관리자에서 변경 사항을 저장한 후에도 목록에 항목이 표시되면 Dreamweaver에서 새 파일을 찾을 수 없어 링크가 계속 끊어진 것으로 간주되는 것입니다.

10장: 페이지 미리 보기

[디자인] 뷰에서 페이지가 웹에 어떻게 표시되는지 알 수 있지만 브라우저에서처럼 정확하게 페이지가 렌더링되지는 않습니다. [라이브 뷰]는 좀 더 정확한 개요를 제공하며 코드 뷰에서 작업하여 디자인에 대한 변경 내용을 확인할 수 있게 합니다. [브라우저에서 미리 보기] 기능을 사용하면 특정 브라우저에서 페이지가 어떻게 보이는지를 확인할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 페이지 미리 보기

라이브 뷰 정보

[라이브 뷰]는 기존의 Dreamweaver 디자인 뷰와는 다르게 브라우저에서 페이지가 보이는 모습이 편집 불가능하고 좀 더 사실적인 렌더링을 제공합니다. [라이브 뷰]는 [브라우저에서 미리 보기] 명령을 대체하지는 않지만 Dreamweaver 작업 영역을 고려하여 사용자의 페이지가 "라이브"로 보일 수 있는 다른 방법을 제공합니다.

언제든지 [디자인] 뷰에서 [라이브 뷰]로 전환할 수 있습니다. 그러나 [라이브 뷰]로 전환하는 것은 Dreamweaver에서 기타 기존 뷰(코드/분할/디자인) 사이의 전환과는 무관합니다. [디자인] 뷰에서 [라이브 뷰]로 전환할 때 [디자인] 뷰와 편집 가능한 "라이브" 간을 단순히 선택 전환하는 것입니다.

[라이브 뷰]로 들어간 후 [디자인] 뷰가 고정되어 있는 동안 [코드] 뷰는 편집할 수 있어서 코드를 변경한 다음 [라이브 뷰]를 새로 고쳐 변경 사항이 반영되는 것을 확인할 수 있습니다. [라이브 뷰]에 있을 때 라이브 코드를 보는 추가 옵션이 있습니다. [라이브 코드] 뷰는 브라우저가 페이지를 렌더링하기 위해 실행하는 코드의 버전을 표시하는 [라이브 뷰]와 비슷합니다. [라이브 뷰]처럼 [라이브 코드] 뷰는 편집 불가능한 뷰입니다.

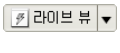
[라이브 뷰]의 추가적인 장점은 JavaScript를 고정하는 기능입니다. 예를 들어 [라이브 뷰]로 전환하고 사용자 상호 작용의 결과로 색상을 변경하는 Spry 기반 표 행에 커서를 놓을 수 있습니다. JavaScript를 고정하면 [라이브 뷰]는 현재 상태에서 페이지를 고정시킵니다. 그런 다음 CSS 또는 JavaScript를 편집하고 페이지를 새로 고쳐 변경 사항이 적용되는 것을 확인할 수 있습니다. [라이브 뷰]에서 JavaScript를 고정하는 것은 팝업 메뉴의 다른 상태 또는 기존 [디자인] 뷰에서 확인할 수 없는 기타 대화형 요소의 속성을 확인하고 변경하려는 경우 유용합니다.

라이브 뷰를 사용하는 작업에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10liveview_kr을 참조하십시오.

라이브 뷰를 사용한 작업, 관련된 파일 및 코드 탐색기에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_kr을 참조하십시오.

라이브 뷰에서 페이지 미리 보기

1 [디자인] 뷰([보기] > [디자인]) 또는 [코드 및 디자인] 뷰([보기] > [코드 및 디자인])를 사용하고 있는지 확인합니다.

2 [라이브 뷰] 버튼 

을 클릭합니다.

3 (선택 사항) 코드 뷰, CSS 스타일 패널, 외부 CSS 스타일 시트 또는 다른 관련된 파일에서 변경 사항을 확인합니다.

[라이브 뷰]를 편집할 수 없지만 다른 영역(예: [CSS 스타일] 패널 또는 [코드] 뷰)에서 편집하는 옵션으로 [라이브 뷰]에서 클릭하면 변경할 수 있습니다.

문서의 맨 위의 관련 파일 툴바에서 관련된 파일을 열어 [라이브 뷰]에 포커스를 유지하는 동안 CSS 스타일 시트와 같은 관련된 파일로 작업할 수 있습니다.

4 [코드] 뷰 또는 관련된 파일에서 변경을 한 경우 [문서] 툴바에서 [새로 고침] 버튼을 클릭하거나 F5 키를 눌러 [라이브 뷰]를 새로 고칩니다.

5 편집 가능한 [디자인] 뷰로 돌아가려면 [라이브 뷰] 버튼을 다시 클릭합니다.

라이브 코드 미리 보기

[라이브 코드]에 나타나는 코드는 브라우저에서 페이지 소스를 볼 때 나타나는 것과 비슷합니다. 해당 페이지 소스가 정적인 동안 브라우저에서 페이지의 소스만 제공하며 [라이브 코드] 뷰는 동적이고 [라이브 뷰]에서 페이지와 상호 작용하면 업데이트를 합니다.

1 [라이브 뷰]를 사용하고 있는지 확인합니다.

2 [라이브 코드] 버튼 

을 클릭합니다.

Dreamweaver는 브라우저가 페이지를 실행하기 위해 사용하는 라이브 코드를 표시합니다. 해당 코드는 노란색으로 강조 표시되어 있으며 편집할 수 없습니다.

3 편집 가능한 [코드] 뷰로 돌아가려면 [라이브 코드] 버튼을 다시 클릭합니다.

JavaScript 고정

다음 중 한 가지를 수행합니다.

- F6 키를 누릅니다.
- [라이브 뷰] 버튼의 팝업 메뉴에서 [JavaScript 고정]을 선택합니다.

문서의 맨 위에 있는 알림 표시줄은 JavaScript가 고정되어 있다는 것을 알려줍니다. 알림 표시줄을 닫으려면 닫기 링크를 클릭합니다.

라이브 뷰 옵션

[JavaScript 고정] 옵션 외에도 [라이브 뷰] 버튼의 팝업 메뉴 또는 [보기] > [라이브 뷰 옵션] 메뉴 항목에서 사용할 수 있는 일부 기타 옵션이 있습니다.

JavaScript 고정 현재 상태에서 JavaScript의 영향을 받은 요소를 고정합니다.

JavaScript 비활성화 JavaScript를 비활성화하고 브라우저에서 JavaScript가 활성화되어 있지 않은 경우 보이는 페이지를 다시 렌더링합니다.

플러그인 비활성화 플러그인을 비활성화하고 브라우저에서 플러그인이 활성화되어 있지 않은 경우 보이는 페이지를 다시 렌더링합니다.

문서 소스에 테스트 서버 사용 ColdFusion 페이지와 같은 동적 페이지에서 주로 사용하며 동적 페이지에서 기본적으로 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 Dreamweaver는 [라이브 뷰] 표시의 소스로 사이트 테스트 서버의 파일 버전을 사용합니다.

문서 링크에 로컬 파일 사용 비동적 사이트의 기본 설정입니다. 테스트 서버를 사용하는 동적 사이트에 대해 이 옵션을 선택하면 Dreamweaver는 테스트 서버의 파일 대신 문서에 링크된 파일(예: CSS 및 JavaScript 파일)의 로컬 버전을 사용합니다. 그러면 관련된 파일을 로컬에서 변경할 수 있어 테스트 서버에 넣기 전에 어떻게 보일지를 확인할 수 있습니다. 이 옵션을 선택 해제한 경우 Dreamweaver는 관련된 파일의 테스트 서버 버전을 사용합니다.

HTTP 요청 설정 라이브 데이터를 표시하는 값을 입력할 수 있는 고급 설정 대화 상자로 안내합니다. 자세한 내용을 보려면 대화 상자의 [도움말] 버튼을 클릭하십시오.

참조

18페이지의 “문서 윈도우에서 뷰 전환하기”

69페이지의 “관련 파일 열기”

532페이지의 “라이브 데이터 보기”

라이브 뷰 비디오 자습서

브라우저에서 페이지 미리 보기

브라우저에서 미리 보기

페이지를 웹 서버에 업로드하지 않아도 언제든지 브라우저에서 페이지를 미리 볼 수 있습니다. 페이지를 미리 볼 때 브라우저에 필요한 플러그인이나 ActiveX 컨트롤만 설치되어 있으면 JavaScript 비헤이비어, 문서의 상대 링크 및 절대 링크, ActiveX® 컨트롤, Netscape Navigator 플러그인을 비롯한 모든 브라우저 관련 함수가 제대로 작동합니다.

문서를 미리 보려면 먼저 문서를 저장해야 합니다. 그렇지 않으면 최신 변경 사항이 브라우저에 표시되지 않습니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 페이지를 미리 봅니다.

- [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택한 다음 나열되는 브라우저 중 하나를 선택합니다.

참고: 브라우저가 나열되지 않으면 [편집] > [환경 설정]을 선택하거나, [Dreamweaver] > [환경 설정]을 선택한(Macintosh) 다음 왼쪽에서 [브라우저에서 미리 보기] 범주를 선택하여 브라우저를 선택합니다.

- F12 키(Windows) 또는 Option+F12(Macintosh)를 눌러 기본 브라우저에 현재 문서를 표시합니다.
- Ctrl 키를 누른 상태에서 F12 키를 누르거나(Windows) Command 키를 누른 상태에서 F12 키를 눌러(Macintosh) 보조 브라우저에서 현재 문서를 열어 봅니다.

2 링크를 클릭하고 페이지에 있는 내용을 테스트합니다.

Windows XP 서비스 팩 2에서 Internet Explorer를 사용할 경우 브라우저에 파일의 액티브 컨텐트가 표시되지 않도록 제한했다는 메시지가 표시될 수 있습니다. 파일에 Mark of the Web 코드를 포함시켜 이 문제를 해결할 수 있습니다.

참고: 사이트 루트 상대 경로를 통해 링크된 내용은 테스트 서버를 지정하거나 [편집] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기]에서 [임시 파일을 사용한 미리 보기] 옵션을 선택하지 않으면 로컬 브라우저에서 문서를 미리 볼 때 표시되지 않습니다. 이는 사이트 루트가 브라우저가 아닌 서버에서만 인식되기 때문입니다.


루트 상대 경로를 통해 링크된 내용을 미리 보려면 파일을 원격 서버에 올린 다음, [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하여 해당 파일을 봅니다.

3 테스트를 마치면 브라우저에서 페이지를 닫습니다.

참조

254페이지의 “사이트 루트 상대 경로”

브라우저 미리 보기 환경 설정 지정하기

사이트 미리 보기에 사용할 브라우저의 환경을 설정하고 기본 브라우저 및 보조 브라우저를 정의할 수 있습니다.

1 [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [브라우저 목록 편집]을 선택합니다.

2 목록에 브라우저를 추가하려면 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [브라우저 추가] 대화 상자를 완료한 후 [확인]을 클릭합니다.

3 목록에서 브라우저를 삭제하려면 브라우저를 선택한 다음 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

4 선택된 브라우저의 설정을 변경하려면 [편집] 버튼을 클릭하고 [브라우저 편집] 대화 상자에서 변경을 한 후 [확인]을 클릭합니다.

5 [기본 브라우저] 또는 [보조 브라우저] 옵션을 선택하여 선택된 브라우저가 기본 브라우저인지 보조 브라우저인지를 지정합니다.

F12 키(Windows) 또는 Option+F12(Macintosh)를 누르면 기본 브라우저가 열리고, Ctrl+F12(Windows) 또는 Command+F12(Macintosh)를 누르면 보조 브라우저가 열립니다.

6 [임시 파일을 사용한 미리 보기]를 선택하여 미리 보기 및 서버 디버그를 위한 임시 복사본을 만듭니다. 문서를 직접 업데이트하려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

Internet Explorer의 액티브 컨텐트 미리 보기(Windows)

Windows XP 서비스 팩 2 업데이트를 설치한 후에 Internet Explorer에서 액티브 컨텐트가 들어 있는 문서를 미리 보면 브라우저에 액티브 컨텐트가 표시되지 않습니다. 문서에 Mark of the Web 코드를 삽입하여 이 문제를 해결할 수 있습니다.

Internet Explorer는 로컬 컴퓨터 영역에서 실행하려는 액티브 컨텐트와 스크립팅을 차단합니다. 보안을 위해 Microsoft는 이 영역에서 기본적으로 실행할 수 있는 액티브 컨텐트와 스크립팅에 대한 제한을 강화시켰습니다. Mark of the Web 코드는 다른 영역(여기서는 인터넷 영역)에서 액티브 컨텐트를 실행하도록 브라우저에게 알립니다. 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/19578_kr)의 기술 문서 19578을 참조하십시오.

Mark of the Web 코드 삽입

❖ Dreamweaver에서 문서를 열고 [명령] > [Mark of the Web 삽입]을 선택합니다.

Dreamweaver에서 다음 코드 줄을 삽입합니다.

```
<!-- saved from url=(0014)about:internet -->
```

이 줄은 로컬 컴퓨터 영역을 사용하지 않고 인터넷 영역에서 액티브 컨텐트를 실행하라는 의미입니다.

Mark of the Web 코드 제거

1 Dreamweaver에서 Mark of the Web 코드가 들어 있는 문서를 엽니다.

2 [명령] > [Mark of the Web 제거]를 선택합니다.

휴대용 장치에서 페이지 미리 보기

Opera의 Small-Screen Rendering 기능이 들어 있는 Device Central을 사용하면 Dreamweaver에서 작성한 페이지를 다양한 모바일 장치에서 미리 볼 수 있습니다. 장치마다 설치된 브라우저가 다르지만 미리 보기를 통해 컨텐트가 선택한 장치에서 어떻게 표시되고 작동하는지 확인해 볼 수 있습니다.

1 Dreamweaver를 시작합니다.

2 파일을 엽니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [Device Central]을 선택합니다.
- 문서 창 도구 모음에서 [브라우저에서 미리 보기/디버그] 버튼 을 클릭한 채로 [Device Central에서 미리 보기]를 선택합니다.

파일이 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

참조

356페이지의 “Device Central 작업”

11장: 페이지 코드 작업

Adobe® Dreamweaver® CS4는 시각적 디자인 도구일 뿐 아니라 코드 힌트, 코드 축소, 코드 디버깅 및 기타 코드 편집 기능을 제공하는 강력한 코드 편집기입니다.

Dreamweaver 코드 작성에 대한 일반 정보

지원되는 언어

Adobe® Dreamweaver® CS4은 텍스트 편집 기능 이외에도 코드 힌트와 같이 다음 언어로 코드를 작성하는 데 도움을 주는 다양한 기능을 제공합니다.

- HTML
- XHTML
- CSS
- JavaScript
- CFML(ColdFusion Markup Language)
- VBScript(ASP에 사용)
- C# 및 Visual Basic(ASP.NET에 사용)
- JSP
- PHP

Perl과 같은 그 밖의 언어의 경우에는 Dreamweaver에서 해당 언어에 대한 전용 코드 작성 기능이 지원되지 않습니다. 예를 들어 Perl 파일을 만들고 편집할 수는 있지만 이 언어에는 코드 힌트가 적용되지 않습니다.

참조

275페이지의 “자동 코드 수정”

284페이지의 “코드 힌트 사용”

잘못된 마크업

잘못된 코드가 문서에 포함되어 있으면 Dreamweaver의 [디자인] 뷰에 해당 코드가 표시되며 옵션에서 선택한 경우 [코드] 뷰에서 이 코드가 강조 표시되어 나타납니다. 두 뷰 중 하나에서 코드를 선택하면 속성 관리자에 코드가 잘못된 이유와 수정 방법이 표시됩니다.

참고: [코드] 뷰에서 잘못된 코드를 강조 표시하는 옵션은 기본적으로 꺼져 있습니다. 이 옵션을 켜려면 [보기] > [코드]를 선택하여 [코드] 뷰로 전환한 다음 [보기] > [코드 뷰 옵션] > [잘못된 코드 강조]를 선택합니다.

문서를 열 때 여러 종류의 잘못된 코드를 자동으로 다시 작성하도록 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

참조

281페이지의 “코드 모양 설정”

283페이지의 “코드 다시 작성 환경 설정”

자동 코드 수정

수동으로 작성한 코드를 지정한 기준에 따라 Dreamweaver에서 자동으로 정리하도록 옵션을 설정할 수 있습니다. 그러나 코드 다시 작성 옵션을 설정하거나 코드 변경 작업을 수행한 경우가 아니면 코드가 다시 작성되지 않습니다. 예를 들어, [소스 포맷 적용] 명령을 사용하지 않으면 Dreamweaver에서는 코드의 공백이나 대/소문자 속성이 변경되지 않습니다.

이러한 코드 다시 작성 옵션 중 일부만 기본적으로 활성화되어 있습니다.

Dreamweaver에서 라운드트립 HTML 기능을 사용하면 문서의 원본 HTML 소스 코드의 내용 및 구조에 거의 영향을 주지 않고 텍스트 기반 HTML 편집기와 Dreamweaver 간에 문서를 이동할 수 있습니다. 이 기능은 다음을 포함합니다.

- 타사 텍스트 편집기를 사용하여 현재 문서를 편집할 수 있습니다.
- 기본적으로, Dreamweaver에서는 코드 다시 작성 옵션을 활성화하지 않으면 다른 HTML 편집기에서 만들었거나 편집한 코드는 코드가 잘못된 경우라도 변경하지 않습니다.
- Dreamweaver는 XML 태그를 포함하여 인식할 수 없는 태그는 변경하지 않습니다. 이를 판단할 기준이 없기 때문입니다. 인식되지 않는 태그가 다른 태그에 겹친 경우(예: <MyNewTag>text</MyNewTag>)) Dreamweaver에서는 오류로 표시되지만 코드가 다시 작성되지는 않습니다.
- 원하는 경우 Dreamweaver의 [코드] 뷰에서 잘못된 코드가 노란색으로 강조 표시되도록 설정할 수 있습니다. 강조 표시된 부분을 선택하면 속성 관리자에 오류 수정 방법이 표시됩니다.

참조

280페이지의 “코드 작성 환경 설정”

283페이지의 “코드 다시 작성 환경 설정”

280페이지의 “키보드 단축키 사용자 정의”

278페이지의 “서버 비헤이비어 코드”

XHTML 코드

Dreamweaver에서는 대부분의 XHTML 요구 사항을 충족시키는 방식으로 새 XHTML 코드를 생성하고 기존 XHTML 코드를 정리합니다. 또한, 아직 충족되지 않은 일부 XHTML 요구 사항을 충족시키는 데 필요한 도구도 제공됩니다.

참고: 이러한 요구 사항 중 일부는 여러 버전의 HTML에도 필요합니다.

다음 표에서는 Dreamweaver에서 자동으로 만족시키는 XHTML 요구 사항에 대해 설명합니다.

XHTML 요구 사항	Dreamweaver에서 수행되는 작업
문서의 루트 요소 앞에는 DOCTYPE 선언이 있어야 하며, 이 선언은 XHTML에 대한 세 DTD(Document Type Definition) 파일(strict, transitional, frameset) 중 하나를 참조해야 합니다.	다음과 같이 XHTML 문서에 XHTML DOCTYPE을 추가합니다. <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"> XHTML 문서에 프레임세트가 포함된 경우 다음과 같이 추가합니다. <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">
문서의 루트 요소는 html이 되어야 하며, 이 html 요소는 XHTML 네임스페이스를 지정해야 합니다.	다음과 같이 namespace 속성을 html 요소에 추가합니다. <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
표준 문서에는 head, title 및 body 구조 요소가 포함되어야 합니다. 프레임세트 문서에는 head, title 및 frameset 구조 요소가 포함되어야 합니다.	표준 문서에는 head, title 및 body 요소를 포함시킵니다. 프레임세트 문서에는 head, title 및 frameset 요소를 포함시킵니다.

XHTML 요구 사항	Dreamweaver에서 수행되는 작업
문서에 있는 모든 요소는 다음과 같이 적절하게 중첩되어야 합니다. This is a bad example. This is a good example.	중첩된 코드를 올바르게 생성하며, XHTML을 정리할 때 Dreamweaver에서 생성되지 않은 코드 중첩을 수정합니다.
모든 요소와 속성의 이름은 소문자여야 합니다.	XHTML 코드를 생성하거나 정리할 때 태그 및 속성의 대/소문자 환경 설정에 상관 없이 XHTML 코드에서 HTML 요소 및 속성의 이름을 소문자로 강제로 설정합니다.
DTD에서 EMPTY로 선언된 경우를 제외하고 모든 요소에는 닫기 태그가 포함되어야 합니다.	코드를 생성하거나 XHTML을 정리할 때 코드에 닫기 태그를 삽입합니다.
빈 요소에는 종료 태그가 포함되거나 시작 태그가 />로 끝나야 합니다. 예를 들어, 는 올바르지 않습니다. 올바른 형식은 </br> 또는 입니다. 빈 요소로 area, base, basefont, br, col, frame, hr, img, input, isindex, link, meta 및 param이 있습니다. XML을 사용할 수 없는 이전 브라우저와의 호환성을 위해 /> 앞에 공백이 있어야 합니다(예: 가 아니라).	코드를 생성하거나 XHTML을 정리할 때 코드에서 빈 태그에 있는 닫기 슬래시 앞에 공백과 함께 빈 요소를 삽입합니다.
속성은 최소화될 수 없습니다. 예를 들어, <td nowrap>은 잘못된 것이며 <td nowrap="nowrap">이 올바른 형식입니다. 이 형식은 checked, compact, declare, defer, disabled, ismap, multiple, noresize, noshade, nowrap, readonly 및 selected 속성에 적용됩니다.	코드를 생성하거나 XHTML을 정리할 때 코드에 전체 속성 값 쌍을 삽입합니다. 참고: HTML 브라우저에서 HTML 4를 지원하지 않는 경우, 부울 속성이 전체 형식으로 표시되면 브라우저에서 이들 속성을 해석하지 못할 수도 있습니다.
모든 속성 값은 인용 부호로 묶어야 합니다.	코드를 생성하거나 XHTML을 정리할 때 코드에서 속성 값을 인용 부호로 묶습니다.
a, applet, form, frame, iframe, img 및 map 요소에는 id 속성과 name 속성이 있어야 합니다. 예를 들어, Introduction은 올바르지 않습니다. 올바른 형식은 Introduction 또는 Introduction입니다.	속성 관리자에서 name 속성을 설정한 경우 XHTML을 정리할 때 Dreamweaver에서 생성한 코드의 name 및 id 속성을 항상 동일한 값으로 설정합니다.
열거형 유형의 값을 가지는 속성의 경우 그 값은 소문자여야 합니다. 열거형 유형의 값은 지정된 목록에 열거되어 있는 사용 가능한 값입니다. 예를 들어 align 속성에 사용 가능한 값은 center, justify, left 및 right입니다.	코드를 생성하거나 XHTML을 정리할 때 코드에서 열거된 유형 값을 소문자로 강제로 설정합니다.
모든 script 및 style 요소에는 type 속성이 포함되어야 합니다. language 속성이 사용되지 않는 HTML 4 이후로는 script 요소의 type 속성을 반드시 지정해야 합니다.	XHTML을 정리할 때, 자동으로 생성한 코드에서 script 요소의 type 및 language 속성을 설정하고 style 요소의 type 속성을 설정합니다.
모든 img 및 area 요소에는 alt 속성이 설정되어야 합니다.	XHTML을 정리할 때, 자동으로 생성한 코드에서 이러한 속성을 설정하고 찾을 수 없는 alt 속성을 보고합니다.

참조

302페이지의 “XHTML 호환 페이지 만들기”

정규식

정규식은 텍스트에서의 문자 결합을 설명하는 패턴입니다. 코드 검색에서 정규식을 사용하면 “var”로 시작되는 행이나 숫자가 포함된 속성 값 등의 개념을 쉽게 정의할 수 있습니다.

다음 표는 정규식에 사용하는 특수 문자, 의미 및 사용 예제입니다. 표의 특수 문자 중 하나를 포함하고 있는 텍스트를 검색하려면 앞에 백슬래시 기호를 넣어서 이스케이프해야 합니다. 예를 들어, some conditions apply*라는 구에서 실제 별표를 검색하려면 검색 패턴은 **apply***와 같아야 합니다. 별표 앞에 백슬래시를 넣지 않으면 "apply" 뒤에 별표가 붙은 단어뿐 아니라 "apply"가 포함된 모든 단어("apply", "applyy", "applyyy" 등)가 검색됩니다.

문자	일치	예제
^	입력이나 행의 시작.	^T는 "This good earth"의 "T"는 찾지만 "Uncle Tom's Cabin"에서는 찾지 않습니다.
$	입력 또는 행의 끝.	h$는 "teach"의 "h"는 찾지만 "teacher"에서는 찾지 않습니다.
*	앞의 문자가 0개 이상	um*는 "rum"의 "um", "yummy"의 "umm", "huge"의 "u"를 찾습니다.
+	앞의 문자가 1개 이상	um+는 "rum"의 "um"과 "yummy"의 "umm"은 찾지만 "huge"에서는 찾지 않습니다.
?	앞의 문자가 최대 한 개(즉, 앞의 문자가 선택적이라는 의미).	st?on은 "Johnson"의 "son"과 "Johnston"의 "ston"은 찾지만 "Appleton" 또는 "tension"에서는 찾지 않습니다.
.	새 행을 제외한 모든 단일 문자.	.an은 "bran muffins can be tasty"의 "ran"과 "can"을 찾습니다.
x|y	x 또는 y.	FF0000|0000FF는 bgcolor="#FF0000"의 "FF0000"과 font color="#0000FF"의 "0000FF"를 찾습니다.
{n}	앞의 문자가 정확하게 n개.	o{2}는 "loom"의 "oo", "mooooo"의 처음 두 개의 o를 찾으며 "money"에서는 찾지 않습니다.
{n,m}	앞의 문자가 최소 n개, 최대 m개	F{2,4}는 "#FF0000"의 "FF", #FFFFFF의 처음 4개의 F를 찾습니다.
[abc]	괄호에 들어 있는 문자 중 하나. 하이픈을 사용하여 문자 범위를 지정할 수도 있습니다. 예를 들어, [a-f]는 [abcdef]와 같습니다.	[e-g]는 "bed"의 "e", "folly"의 "f", "guard"의 "g"를 찾습니다.
[^abc]	괄호에 들어 있지 않은 모든 문자. 하이픈을 사용하여 문자 범위를 지정할 수도 있습니다. 예를 들어, [^a-f]는 [^abcdef]와 같습니다.	[^aeiou]는 "orange", "book", "eek!"에서 처음에 나오는 "r", "b", "k"를 찾습니다.
\b	경계 단어(스페이스나 캐리지 리턴 등)	\bb는 "book"의 "b"를 찾지만 "goober" 또는 "snob"에서는 아무것도 찾지 않습니다.
\B	경계 단어 이외의 문자.	\Bb는 "goober"의 "b"는 찾지만 "book"에서는 아무것도 찾지 않습니다.
\d	임의의 숫자 문자. [0-9]와 같습니다.	\d는 "C3PO"의 "3", "apartment 2G"의 "2"를 찾습니다.
\D	임의의 숫자가 아닌 문자. [^0-9]와 같습니다.	\D는 "900S"의 "S", "Q45"의 "Q"를 찾습니다.
\f	폼 피드	
\n	라인 피드	
\r	캐리지 리턴	
\s	스페이스, 탭, 폼 피드 또는 라인 피드 등의 임의의 공백 문자 하나	\sbook은 "blue book"의 "book"을 찾지만 "notebook"에서는 아무것도 찾지 않습니다.
\S	공백 문자가 아닌 임의의 문자 하나.	\Sbook은 "notebook"의 "book"을 찾지만 "blue book"에서는 아무것도 찾지 않습니다.
\t	탭.	

문자	일치	예제
\w	영숫자 문자(밑줄도 포함됨). [A-Za-z0-9_]와 같습니다.	b\w*는 “the barking dog”의 “barking”, “the big black dog”의 “big”과 “black”을 찾습니다.
\W	영숫자가 아닌 임의의 문자. [^A-Za-z0-9_]와 같습니다.	\W는 “Jake&Mattie”의 “&”, “100%”의 “%”를 찾습니다.
Control+Enter나 Shift+Enter(Windows) 또는 Control+Return이나 Shift+Return이나 Command+Return(Macintosh)	리턴 문자. 정규식을 사용하지 않는 경우 이 문자를 검색할 때는 [공백 차이 무시] 옵션의 선택을 해제해야 합니다. 이것은 특수 문자를 검색하는 것이며 행 분리 표기를 검색하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 태그나 <p> 태그는 검색하지 않습니다. [디자인] 뷰에서 Return 문자는 행 분리가 아닌 공백으로 표시됩니다.	

정규식에서 나중에 참조될 항목은 괄호를 사용하여 그룹화합니다. 그런 다음 [대체] 필드에 $1, $2, $3 등을 사용하여 괄호로 묶인 첫 번째, 두 번째, 세 번째 및 이후 그룹을 참조합니다.

참고: 검색 전에 정규식에서 괄호로 묶은 그룹을 [검색] 상자에서 참조하려면 $1, $2, $3 대신 \1, \2, \3 등을 사용합니다.

예를 들어, (\d+)\/(\d+)\/(\d+)를 검색하여 $2/$1/$3으로 바꾸면 슬래시로 구분된 날짜의 월과 일을 서로 바꿀 수 있습니다. 즉, 미국식 날짜 형식을 유럽식 날짜 형식으로 변환하거나 그 반대로 변환할 수 있습니다.

참조

296페이지의 “코드에서 태그, 속성 또는 텍스트 검색”

296페이지의 “검색 패턴 저장 및 재호출”

서버 비헤이비어 코드

동적 페이지를 개발할 때 [서버 비헤이비어] 패널에서 서버 비헤이비어를 선택하면 Dreamweaver에서는 서버 비헤이비어가 작동하도록 페이지에 하나 이상의 코드 블록을 삽입합니다.

코드 블록 내의 코드를 수동으로 변경하면 [바인딩] 및 [서버 비헤이비어] 등의 패널을 사용하여 서버 비헤이비어를 편집할 수 없게 됩니다. Dreamweaver에서는 페이지 코드에서 특정 패턴을 찾아 서버 비헤이비어를 인식하고 이를 [서버 비헤이비어] 패널에 표시합니다. 따라서 코드 블록의 코드를 어떤 식으로든 변경하면 Dreamweaver에서는 더 이상 서버 비헤이비어를 찾아 [서버 비헤이비어] 패널에 표시할 수 없게 됩니다. 그러나 서버 비헤이비어는 페이지에 그대로 남아 있으며 Dreamweaver의 코드 작성 환경에서 편집할 수 있습니다.

참조

275페이지의 “자동 코드 수정”

495페이지의 “시각적 개발을 위한 작업 영역 최적화”

523페이지의 “데이터베이스 레코드 표시”

코드 작성을 위한 작업 환경 설정

코드 작성자 위주의 작업 영역 사용

Dreamweaver의 코드 작성 환경을 자신이 작업하는 방식대로 조정할 수 있습니다. 예를 들면 코드 표시 방식을 변경하고, 키보드 단축키를 설정하며, 자주 사용하는 태그 라이브러리를 가져와서 사용할 수 있습니다.

Dreamweaver에는 최적 코딩 환경을 위해 디자인된 여러 개의 작업 영역 레이아웃이 포함되어 있습니다. 응용 프로그램 막대의 작업 영역 변환기를 통해 [응용 프로그램 개발자], [응용 프로그램 개발자 플러스], [코드 작성자], [코드 작성자 플러스]에서 선택할 수 있습니다. 모든 작업 영역은 전체 문서 윈도우 또는 [코드] 및 [디자인] 뷰에서 기본적으로 [코드] 뷰를 표시하며 화면의 왼쪽에 결합된 패널이 있습니다. 응용 프로그램 개발자 플러스 이외의 모든 작업 영역이 기본 뷰에서 속성 관리자를 제거합니다.

미리 디자인된 어떤 작업 영역도 필요한 사항을 정확히 제공하지 못하는 경우 원하는 위치에서 패널을 열고 결합한 다음 작업 영역을 사용자 정의 작업 영역으로 저장하여 자신만의 작업 영역 레이아웃을 사용자 정의할 수 있습니다.

참조

23페이지의 “창 및 패널 관리”

27페이지의 “작업 영역 저장 및 전환”

32페이지의 “키보드 단축키 사용자 정의”

316페이지의 “태그 라이브러리 관리”

코드 보기

현재 문서에 대한 소스 코드는 다양한 방식으로 볼 수 있습니다. [코드] 뷰를 활성화하여 문서 윈도우에 소스 코드를 표시할 수도 있고, 문서 윈도우를 분할하여 페이지 및 관련 코드를 모두 표시할 수 있으며, [코드 관리자]라는 별도의 코드 작성 윈도우에서 작업할 수도 있습니다. [코드 관리자]는 [코드] 뷰와 동일하게 작동하며, 현재 문서 작업을 위해 분리할 수 있는 [코드] 뷰라고 생각할 수 있습니다.

참조

281페이지의 “코드 포맷 변경”

286페이지의 “코드 힌트 환경 설정”

283페이지의 “코드 색상 설정”

문서 윈도우에서 코드 보기

❖ [보기] > [코드]를 선택합니다.

문서 윈도우에서 페이지 편집과 코드 작성을 동시에 작업

1 [보기] > [코드 및 디자인]을 선택합니다.

위쪽 창에는 코드가 나타나고 아래쪽 창에는 페이지가 나타납니다.

2 페이지를 맨 위에 표시하려면 문서 툴바의 [보기 옵션] 메뉴에서 [상단에 디자인 뷰 표시]를 선택합니다.

3 문서 윈도우의 창 크기를 조정하려면 분할 막대를 원하는 위치로 드래그합니다. 분할 막대는 두 창 사이에 있습니다.

[디자인] 뷰에서 내용을 변경하면 [코드] 뷰도 자동으로 업데이트됩니다. 그러나 [코드] 뷰에서 내용을 변경한 뒤에는 [디자인] 뷰를 클릭하고 F5 키를 눌러 문서를 수동으로 업데이트해야 합니다.

코드 관리자로 별도 창에서 코드 보기

[코드 관리자]를 사용하면 [코드] 뷰에서 작업하는 것처럼 별도의 코드 작성 창에서 작업할 수 있습니다.

❖ [윈도우] > [코드 관리자]를 선택합니다. 툴바에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

파일 관리 파일을 올리거나 가져옵니다.

브라우저에서 미리 보기/디버그 문서를 브라우저에서 미리 보거나 디버그합니다.

디자인 뷰 새로 고침 코드의 변경 사항이 적용되도록 [디자인] 뷰의 문서를 업데이트합니다. 코드에서 변경한 내용은 파일을 저장하거나 이 버튼을 클릭하는 등의 작업을 해야 [디자인] 뷰에 나타납니다.

참조 [참조] 패널을 엽니다. 297페이지의 "언어 참조 자료 사용"을 참조하십시오.

코드 내비게이션 코드에서 빠르게 이동할 수 있습니다. 293페이지의 "JavaScript 또는 VBScript 함수로 이동"을 참조하십시오.

보기 옵션 코드 표시 방식을 설정할 수 있습니다. 281페이지의 "코드 모양 설정"을 참조하십시오.

윈도우의 왼쪽에 있는 [코딩] 툴바를 사용하려면 287페이지의 "코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입"을 참조하십시오.

키보드 단축키 사용자 정의

즐겨 사용하는 키보드 단축키를 Dreamweaver에서 사용할 수 있습니다. 행 분리를 삽입할 때 Shift+Enter, 코드의 특정 위치로 이동할 때 Ctrl+G, 파일의 유효성을 검증할 때 Shift+F6 등과 같이 특정 키보드 단축키 사용에 익숙한 경우, [키보드 단축키 편집기]를 사용하여 해당 단축키를 Dreamweaver에 추가할 수 있습니다.

자세한 내용은 32페이지의 "키보드 단축키 사용자 정의"를 참조하십시오.

참조

294페이지의 "코드 단편 사용"

기본적으로 코드 뷰에서 파일 열기

JavaScript 파일과 같이 HTML 코드가 전혀 들어있지 않은 파일 유형을 열 때는 [디자인] 뷰가 아니라 [코드] 뷰 또는 [코드 관리자]에서 열립니다. [코드] 뷰에서 열 파일 유형을 지정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택합니다.

3 [코드 뷰에서 열기] 상자에서, 자동으로 [코드] 뷰에서 열려는 파일 유형에 대한 파일 이름 확장명을 입력합니다.

각 파일 이름 확장명 사이에 공백을 넣습니다. 확장명은 원하는 만큼 추가할 수 있습니다.

참조

284페이지의 "외부 편집기 사용"

300페이지의 "유효성 검사기로 코드 오류 찾기"

코드 작성 환경 설정

코드 작성 환경 설정

원하는 내용에 맞게 코드 포맷 지정, 색상 표시 등의 코드 작성 환경을 설정할 수 있습니다.

참고: 고급 환경 설정에는 태그 라이브러리 편집기를 사용합니다(316페이지의 "태그 라이브러리 관리" 참조).

코드 모양 설정

[보기] > [코드 뷰 옵션] 메뉴를 사용하여 줄 바꿈 설정, 코드의 행 번호 표시, 잘못된 코드 강조, 코드 요소에 대한 구문 색상 표시 설정, 들여쓰기 설정, 숨김 문자 표시 등을 지정할 수 있습니다.

1 [코드] 뷰 또는 [코드 관리자]에서 문서를 봅니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [보기] > [코드 뷰 옵션]을 선택합니다.
- [코드] 뷰나 [코드 관리자] 위쪽의 툴바에서 [보기 옵션] 버튼 을 클릭합니다.

3 다음 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다.

줄 바꿈 가로로 스크롤하지 않고도 코드를 볼 수 있도록 줄 바꿈됩니다. 이 옵션을 선택하면 코드가 보기 쉽게 조정될 뿐 행 분리가 삽입되지는 않습니다.

행 번호 코드 왼쪽을 따라 행 번호가 표시됩니다.

숨김 문자 공백 문자 대신 특수 문자가 표시됩니다. 예를 들어, 공백이 있던 자리에 점이, 탭이 있던 자리에 이중 꺾쇠 문자가, 행 분리가 있던 곳에 단락 표시 문자가 표시됩니다.

참고: Dreamweaver에서 줄 바꿈을 위해 사용하는 소프트 행 분리는 단락 표시 문자와 함께 표시되지 않습니다.

잘못된 코드 강조 Dreamweaver에서 잘못된 모든 HTML 코드가 노란색으로 강조 표시됩니다. 잘못된 태그를 선택하면 속성 관리자에 오류를 정정하는 방법이 표시됩니다.

구문 색상 표시 코드 색상 표시를 활성화하거나 비활성화합니다. 색상 표시 체계 변경에 대한 자세한 내용은 283페이지의 "코드 색상 설정"을 참조하십시오.

자동 들여쓰기 코드를 작성할 때 Enter 키를 누르면 코드가 자동으로 들여쓰기됩니다. 새 코드 행을 입력하면 이전 행과 동일한 수준으로 들여쓰기됩니다. 들여쓰기 간격 변경에 대한 자세한 내용은 281페이지의 "코드 포맷 변경"에서 [탭 크기] 옵션을 참조하십시오.

참조

279페이지의 "코드 보기"

13페이지의 "코딩 툴바 개요"

286페이지의 "코드 힌트 환경 설정"

코드 포맷 변경

들여쓰기, 행 길이, 태그 및 속성 이름의 대/소문자 여부 같은 포맷 환경 설정을 지정하여 코드 모양을 변경할 수 있습니다.

[대/소문자 무시] 옵션을 제외한 모든 [코드 포맷] 옵션은 새 문서 또는 이후에 만든 문서의 추가 사항에만 자동으로 적용됩니다.

기존 HTML 문서의 포맷을 재지정하려면 문서를 열고 [명령] > [소스 포맷 적용]을 선택합니다.

1 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [코드 포맷]을 선택합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

들여쓰기 이 환경 설정에 지정된 들여쓰기 규칙에 따라 Dreamweaver에서 생성된 코드를 들여쓸지 여부를 지정합니다.

참고: 이 대화 상자에 있는 대부분의 들여쓰기 옵션은 사용자가 입력하는 코드가 아니라 Dreamweaver에서 생성되는 코드에만 적용됩니다. 입력하는 각 새 코드 행을 이전 행과 동일한 수준으로 들여쓰려면 [보기] > [코드 뷰 옵션]에서 [자동 들여쓰기] 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 281페이지의 "코드 모양 설정"을 참조하십시오.

사용 (텍스트 상자 및 팝업 메뉴) Dreamweaver에서 생성한 코드를 들여쓸 공백 수 또는 탭 수를 지정합니다. 예를 들어, 이 상자에 3을 입력하고 팝업 메뉴에서 [탭]을 선택하면 Dreamweaver에서 생성된 코드는 각 들여쓰기 수준별로 탭 3개 만큼씩 들여쓰기됩니다.

탭 크기 [코드] 뷰에 표시되는 각 탭 문자의 폭을 문자 개수로 지정합니다. 예를 들어, [탭 크기]가 4로 설정된 경우에는 [코드] 뷰에서 각각의 탭은 4자에 해당하는 공백으로 나타납니다. [들여쓰기 사용]이 3개의 탭으로 설정된 경우에는 Dreamweaver에서 생성된 코드가 각 들여쓰기 수준마다 탭 3개 만큼 들여쓰기되어 [코드] 뷰에서는 12자 크기의 공백으로 나타납니다.

참고: Dreamweaver에서는 공백이나 탭을 사용하여 들여쓰기를 하며, 코드를 삽입할 때 일련의 공백을 탭으로 변환하지 않습니다.

자동 줄 바꿈 지정한 열 너비에 도달할 경우 행 분리 문자("하드" 리턴이라고도 함)가 삽입됩니다. (Dreamweaver에서는 브라우저에서 문서 모양이 바뀌지 않는 위치에만 행 분리 문자를 삽입하기 때문에 일부 행은 [자동 줄 바꿈] 옵션에 지정된 것보다 더 길 수 있습니다.) 반면 [코드] 뷰에서 [줄 바꿈] 옵션을 선택한 경우 창 폭을 초과하는 긴 행이 행 분리 문자가 들어간 것처럼 표시되지만 실제로 행 분리 문자가 삽입되지는 않습니다.

행 분리 형식 원격 사이트를 호스트하는 원격 서버의 유형(Windows, Macintosh 또는 UNIX)을 지정합니다. 행 분리 문자의 유형을 적당하게 선택하면 해당 HTML 소스 코드를 원격 서버에서 볼 때도 올바르게 나타납니다. 이 설정은, 특정 종류의 행 분리만 인식하는 외부 텍스트 편집기로 작업할 때에도 유용합니다. 예를 들어, 메모장이 외부 편집기인 경우에는 [CR LF(Windows)]를 사용하고, SimpleText가 외부 편집기인 경우에는 [CR(Macintosh)]을 사용합니다.

참고: FTP를 사용하여 연결하는 서버의 경우, 이 옵션은 이진 전송 모드에만 적용되며, Dreamweaver의 ASCII 전송 모드는 이 옵션을 무시합니다. ASCII 모드를 사용하여 파일을 다운로드할 경우 Dreamweaver는 해당 컴퓨터의 운영 체제에 기초하여 행 분리를 설정합니다. ASCII 모드를 사용하여 파일을 업로드할 경우, 행 분리는 모두 [CR LF]로 설정됩니다.

기본 태그 대/소문자 및 기본 속성 대/소문자 태그 및 속성 이름의 대/소문자를 조정합니다. 이 옵션은 [디자인] 뷰에서 삽입하거나 편집한 태그 및 속성에는 적용되지만, [코드] 뷰에서 직접 입력한 태그와 속성 또는 문서를 열 때 문서에 이미 포함되어 있던 태그와 속성에는 적용되지 않습니다. 다만 [대/소문자 무시] 옵션 중 하나 또는 둘 모두를 선택한 경우에는 적용됩니다.

참고: 이러한 환경 설정은 HTML 페이지에만 적용됩니다. 대문자 태그와 속성은 유효한 XHTML이 아니므로 XHTML 페이지에는 이러한 환경 설정이 적용되지 않습니다.

대/소문자 무시: 태그 및 속성 기존 HTML 문서를 열 때를 비롯하여 항상 지정한 대/소문자 옵션을 자동으로 적용할지 여부를 지정할 수 있습니다. 이 옵션 중 하나를 선택하고 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫으면 그때부터 열리는 문서의 모든 태그나 속성은 물론, 현재 열어놓은 문서의 모든 태그나 속성들도 지정된 대/소문자 형식으로 즉시 변환됩니다(이 옵션을 다시 선택 해제할 때까지 계속 적용됨). [코드] 뷰 및 [퀵 태그 편집기]에서 입력한 태그나 속성은 물론 [삽입] 패널을 사용하여 삽입한 태그나 속성도 지정된 형식으로 변환됩니다. 예를 들어, 태그 이름을 항상 소문자로 변환하고 싶으면 [기본 태그 대/소문자] 옵션에서 소문자를 지정하고 [대/소문자 무시: 태그] 옵션을 선택합니다. 그러면 Dreamweaver에서 대문자 태그 이름이 포함된 문서를 열 때 태그 이름이 모두 소문자로 변환됩니다.

참고: 이전 버전의 HTML은 태그 및 속성 이름에 대문자나 소문자를 모두 허용했지만 XHTML에서는 소문자를 사용해야 합니다. 현재 웹에서 XHTML을 사용하는 추세로 변하고 있으므로 태그 및 속성 이름에 소문자를 사용하는 것이 좋습니다.

TD 태그: TD 태그 내부에 행 분리를 포함하지 않음 <td> 태그 바로 뒤 또는 </td> 태그 바로 앞에 공백이나 행 분리가 있을 때 일부 오래된 브라우저에서 발생하는 렌더링 문제를 해결합니다. 이 옵션을 선택하면, 태그 라이브러리의 포맷 설정에 행 분리가 있어야 한다고 지정된 경우에도 Dreamweaver에서는 <td> 태그 뒤 또는 </td> 태그 앞에 행 분리를 지정하지 않습니다.

고급 서식 CSS(Cascading Style Sheet) 코드에 대한 포맷 옵션 및 태그 라이브러리 편집기의 개별 태그와 속성에 대한 포맷 옵션을 설정할 수 있습니다.

공백 문자 (일본어 버전에만 해당) HTML 코드에 대해   또는 Zenkaku 공백을 선택할 수 있습니다. 표를 만들 때 일본어 인코딩 페이지에서 "연속된 여러 공백 허용" 옵션이 활성화된 경우 이 옵션에서 선택한 공백이 빈 태그에 사용됩니다.

참조

140페이지의 "CSS 코드 포맷"

286페이지의 "코드 힌트 환경 설정"

코드 다시 작성 환경 설정

코드 다시 작성 환경 설정을 사용하면 Dreamweaver에서 문서를 열 때, 양식 요소에서 복사 및 붙여넣기할 때, 속성 관리자와 같은 도구를 사용하여 속성 값 및 URL을 입력할 때 코드를 수정할지 여부 및 수정하는 방식을 지정할 수 있습니다. 이런 환경 설정은 [코드] 뷰에서 HTML 또는 스크립트를 편집할 때는 적용되지 않습니다.

다시 작성 옵션을 비활성화하면 다시 작성되어야 하는 HTML의 잘못된 마크업 항목이 문서 윈도우에 표시됩니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [코드 다시 작성]을 선택합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

잘못 중첩되거나 닫히지 않은 태그 수정 겹친 태그를 다시 작성합니다. 예를 들어, text은 text.로 다시 작성됩니다. 이 옵션은 누락된 닫기 따옴표와 닫기 괄호도 삽입합니다.

붙여넣기시 양식 항목의 이름 변경 양식 객체의 이름 중복을 방지합니다. 이 옵션은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

참고: 이 환경 설정 대화 상자의 다른 옵션과는 달리 이 옵션은 양식 요소를 복사하여 붙여넣을 때만 적용되고 문서를 열 때는 적용되지 않습니다.

불필요한 닫기 태그 제거 짝을 이루는 열기 태그가 없는 닫기 태그를 삭제합니다.

태그 수정 또는 제거 시 경고 Dreamweaver에서 수정을 시도한 기술적으로 잘못된 HTML에 대한 요약을 표시합니다. 이 요약문은 문제가 발생한 위치를 행 및 열 번호를 사용해 알려주므로 수정된 내용을 찾아 원하는 대로 되었는지 확인할 수 있습니다.

코드 재작성 안함: 다음 확장명이 있는 파일 지정된 파일 이름 확장명의 파일에 있는 코드가 Dreamweaver에서 다시 작성되지 않도록 합니다. 이 옵션은 특히 타사 태그가 들어 있는 파일에 유용합니다.

&를 사용하여 속성 값의 <, >, & 및 "를 인코딩 속성 관리자와 같은 Dreamweaver 도구를 사용하여 입력 또는 편집하는 속성 값에 올바른 문자만 포함되도록 합니다. 이 옵션은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

참고: 이 옵션 및 다음 옵션들은 [코드] 뷰에서 입력하는 URL에는 적용되지 않습니다. 또한 파일에 있는 기존 코드가 변경되지 않도록 합니다.

특수 문자 인코딩하지 않음 Dreamweaver에서 URL을 변경하지 못하도록 하여 올바른 문자만 사용되도록 합니다. 이 옵션은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

&#을(를) 사용하는 URL에서 특수 문자 인코딩 속성 관리자와 같은 Dreamweaver 도구를 사용하여 URL을 입력하거나 편집할 때 해당 URL에 올바른 문자만 포함되도록 합니다.

%을(를) 사용하는 URL에서 특수 문자 인코딩 앞의 옵션과 같은 방식으로 작동하지만 다른 특수 문자 인코딩 방식을 사용합니다. % 기호를 사용하는 이 인코딩 방식은 이전 버전의 브라우저와 좀 더 잘 호환될 수 있지만 일부 언어의 문자를 제대로 처리하지 못합니다.

참조

70페이지의 “Microsoft Word HTML 파일 정리”

286페이지의 “코드 힌트 환경 설정”

코드 색상 설정

[코드 색상 표시] 환경 설정을 사용하여 양식 관련 태그나 JavaScript 식별자 등의 일반적인 태그 또는 코드 요소에 대한 색상을 지정합니다. 특정 태그에 대한 색상 표시 환경 설정을 지정하려면 태그 라이브러리 편집기에서 태그 정의를 편집합니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [코드 색상 표시]를 선택합니다.

3 [코드] 뷰와 [코드 관리자]의 기본 배경 색상을 선택합니다.

4 문서 유형을 선택하고 [코드 색상 체계 편집]을 클릭합니다.

5 항목을 선택하고 텍스트 색상, 배경색 및 스타일(굵게, 기울임, 밑줄)을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

[미리 보기] 창의 샘플 코드에 새 색상 및 스타일이 적용되어 표시됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

참조

388페이지의 "템플릿의 코드 색상 표시 환경 설정 사용자 정의하기"

317페이지의 "라이브러리, 태그 및 속성 편집"

286페이지의 "코드 힌트 환경 설정"

외부 편집기 사용

특정 파일 이름 확장명을 가진 파일을 편집할 때 사용할 외부 편집기를 지정할 수 있습니다. 예를 들어, Dreamweaver에서 BBEdit, 메모장, TextEdit 등의 텍스트 편집기를 사용하여 JS(JavaScript) 파일을 편집할 수 있습니다.

여러 파일 이름 확장명에 각기 다른 외부 편집기를 설정할 수 있습니다.

참조

280페이지의 "기본적으로 코드 뷰에서 파일 열기"

파일 유형에 대해 외부 편집기 설정

1 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [파일 유형/편집기]를 선택하고 옵션을 설정한 다음, [확인]을 클릭합니다.

코드 뷰에서 열기 Dreamweaver의 [코드] 뷰에서 자동으로 열리도록 할 파일 이름 확장명을 지정합니다.

외부 코드 편집기 사용할 텍스트 편집기를 지정합니다.

수정된 파일 새로 고침 Dreamweaver에 열려 있는 문서가 외부에서 변경되었음을 발견했을 때 Dreamweaver에서 수행할 동작을 지정합니다.

실행할 때 저장 편집기를 시작하기 전에 Dreamweaver에서 항상 현재 문서를 저장할지 여부 또는 외부 편집기를 시작할 때마다 저장 여부를 묻도록 할지 여부를 지정합니다.

Fireworks 각 미디어 파일 유형에 대해 편집기를 지정합니다.

외부 코드 편집기 시작

❖ [편집] > [편집: 외부 편집기]를 선택합니다.

코드 작성 및 편집

코드 힌트 사용

코드 힌트 기능을 사용하면 실수하지 않고 빠르게 코드를 삽입하고 편집할 수 있습니다. [코드] 뷰에서 문자를 입력하면 입력을 자동으로 완성하는 제안 목록이 표시됩니다. 예를 들어, 태그, 속성 또는 CSS 속성 이름의 첫 문자를 입력하면 해당 문자로 시작하는 옵션 목록이 표시됩니다. 이 기능을 통해 간단하게 코드를 삽입하고 편집할 수 있습니다. 또한 이 기능으로 태그에 사용 가능한 속성, 함수에 사용 가능한 매개 변수 또는 객체에 사용 가능한 메서드를 확인할 수 있습니다.

코드 힌트는 여러 종류의 코드에 대해 제공됩니다. 특정 코드 유형의 시작 문자를 입력하면 적절한 제안 목록이 표시됩니다. 예를 들어, HTML 태그 이름에 대한 코드 힌트 목록을 표시하려면 오른쪽 꺾쇠 괄호(<)를 입력합니다. 마찬가지로 JavaScript 코드 힌트를 표시하려면 객체 뒤에 마침표(도트 연산자)를 입력합니다.

특히, 함수 및 객체에 대한 코드 힌트를 사용할 때 빠르게 코드 힌트를 보려면 [코드 힌트] 환경 설정 대화 상자의 [지연] 옵션을 0초로 설정합니다.

코드 힌트 기능은 언어에 내장되지 않은 사용자 정의 JavaScript 클래스를 인식하기도 합니다. 이러한 사용자 정의 클래스는 직접 작성하거나 Prototype과 같은 타사 라이브러리를 통해 추가할 수 있습니다.

백스페이스 키(Windows) 또는 Delete 키(Macintosh)를 누르면 코드 힌트 목록이 사라집니다.

코드 힌트에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4048_dw_kr을 참조하십시오.

Dreamweaver에서 JavaScript 지원에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10javascript_kr을 참조하십시오.

지원되는 언어 및 기술

Dreamweaver는 다음과 같은 언어 및 기술에 대한 코드 힌트를 지원합니다.

- HTML
- CSS
- DOM(문서 객체 모델)
- JavaScript(사용자 정의 클래스 힌트 포함)
- Ajax
- Spry
- Adobe ColdFusion
- JSP
- PHP MySQL
- ASP JavaScript
- ASP VBScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB

코드 힌트 메뉴 표시

코드 힌트 메뉴는 [코드] 뷰에 내용을 입력할 때 자동으로 나타납니다. 하지만 내용을 입력하지 않고도 코드 힌트 메뉴를 수동으로 표시할 수 있습니다.

1 [코드] 뷰([윈도우] > [코드])에서 삽입 포인터를 태그 안에 놓습니다.

2 Ctrl+스페이스바를 누릅니다.

코드 힌트를 사용하여 코드 뷰에서 코드 삽입

1 코드의 시작 부분을 입력합니다. 예를 들어, 태그를 삽입하려면 오른쪽 꺾쇠 괄호(<)를 입력합니다. 속성을 삽입하려면 태그 이름 바로 뒤에 삽입 포인터를 놓고 스페이스바를 누릅니다.

태그 이름 또는 속성 이름 등의 항목 목록이 나타납니다.

언제든지 목록을 닫으려면 Esc 키를 누릅니다.

2 목록을 스크롤하려면 스크롤 막대나 위 화살표 및 아래 화살표 키를 사용합니다.

3 목록의 항목을 삽입하려면 항목을 두 번 클릭하거나, 항목을 선택한 다음 Enter 키(Windows)나 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

최근에 만든 CSS 스타일이 CSS 스타일의 코드 힌트 목록에 나타나지 않으면 코드 힌트 목록에서 [스타일 목록 새로 고침]을 선택합니다. [디자인] 뷰가 표시되는 경우 [스타일 목록 새로 고침]을 선택하면 일시적으로 [디자인] 뷰에 잘못된 코드가 나타나기도 합니다. [디자인] 뷰에서 잘못된 코드를 제거하려면 스타일 삽입을 마친 후 F5 키를 눌러 뷰를 새로 고칩니다.

4 닫기 태그를 삽입하려면 </(슬래시)를 입력합니다.

참고: 기본적으로 Dreamweaver에서 닫기 태그가 필요한 시기를 결정하며 필요할 경우 자동으로 삽입합니다. 열기 태그의 뒤쪽 꺾쇠 괄호(>)를 입력하면 Dreamweaver에서 닫기 태그를 삽입하도록 이 기본 비헤이비어를 변경할 수 있습니다. 또는 닫기 태그를 삽입하지 않도록 기본 비헤이비어를 설정할 수도 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [코드 힌트]를 선택한 다음, [태그 닫기] 옵션 중 하나를 선택합니다.

코드 힌트를 사용하여 태그 편집

- 속성을 다른 속성으로 바꾸려면 속성 및 속성 값을 삭제합니다. 그런 다음 앞에서 설명한 대로 속성 및 속성 값을 추가합니다.
- 값을 변경하려면 앞에서 설명한 대로 값을 삭제한 다음 값을 추가합니다.

JavaScript 코드 힌트 새로 고침

JavaScript 파일에서 작업하는 경우 사용 가능한 코드 힌트 목록이 자동으로 새로 고쳐집니다. 예를 들어, 기본 HTML 파일에서 작업하는 경우 JavaScript 파일로 전환하여 변경 작업을 수행하게 됩니다. 그런 다음 기본 HTML 파일로 돌아가면 변경 내용이 코드 힌트 목록에 반영됩니다. 단, 자동 업데이트는 JavaScript 파일을 Dreamweaver에서 편집하는 경우에만 작동합니다.

JavaScript 파일을 Dreamweaver 이외에서 편집할 경우 Ctrl+마침표를 눌러야 JavaScript 코드 힌트가 새로 고쳐집니다.

코드 힌트 및 구문 오류

코드에 구문 오류가 있을 경우 코드 힌트가 제대로 작동하지 않기도 합니다. Dreamweaver는 페이지 상단 표시줄에 오류 정보를 표시하여 구문 오류에 대해 경고합니다. 구문 오류 알림 표시줄에는 오류가 발생한 코드의 첫 행이 표시됩니다. 오류를 수정한 후에도 Dreamweaver는 계속해서 오류를 감지하여 오류가 발생할 경우 이를 표시합니다.

Dreamweaver는 구문 오류가 발생한 행 번호를 강조 표시(빨간색)하여 추가 지원을 제공합니다. 강조 표시는 오류가 있는 파일의 [코드] 뷰에 나타납니다.

현재 페이지를 비롯하여 관련 페이지에 대해서도 구문 오류가 표시됩니다. 예를 들어 포함된 JavaScript 파일을 사용하는 HTML 페이지에서 작업 중일 경우, 포함된 파일에 오류가 있으면 JavaScript 파일에 대해서도 경고가 표시됩니다. 문서 위쪽에 있는 이름을 클릭하여 오류가 있는 관련 파일을 쉽게 열 수 있습니다.

구문 오류 알림 표시줄을 비활성화하려면 코딩 툴바에서 [구문 오류 경고] 버튼을 클릭하면 됩니다.

코드 힌트 환경 설정

코드 힌트에 대한 기본 환경 설정을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, CSS 속성 이름 또는 Spry 코드 힌트를 표시하지 않으려면 코드 힌트 환경 설정에서 해당 항목의 선택을 취소하면 됩니다. 또한 코드 힌트 지연 시간 및 닫기 태그에 대한 환경을 설정할 수 있습니다.

코드 힌트가 비활성화되어 있더라도 Ctrl+스페이스바를 누르면 [코드] 뷰에 팝업 힌트를 계속 표시할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정]을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [코드 힌트]를 선택합니다.

3 다음 옵션을 설정합니다.

태그 닫기 Dreamweaver에서 닫기 태그를 삽입하는 방법을 지정합니다. 기본적으로 Dreamweaver에서는 사용자가 </ 문자를 입력한 후 자동으로 닫기 태그를 삽입합니다. 열기 태그의 뒤쪽 꺾쇠 괄호(>)를 입력한 다음 닫기 태그가 삽입되거나 닫기 태그가 삽입되지 않도록 기본 비헤이비어를 변경할 수 있습니다.

코드 힌트 활성화 [코드] 뷰에서 코드를 입력할 때 코드 힌트를 표시합니다. [지연] 슬라이더를 드래그하여 몇 초 후에 힌트가 표시될지를 지정할 수 있습니다.

메뉴 코드를 입력할 때 표시될 코드 힌트의 유형을 정확하게 설정합니다. 메뉴 전부 또는 일부를 사용할 수 있습니다.

참조

307페이지의 “퀵 태그 편집기에서 힌트 메뉴 사용”

W3C 문서 객체 모델

코드 힌트 자습서

코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입

1 [코드] 뷰 상태인지 확인합니다([보기] > [코드]).

2 코드에 삽입 포인터를 위치시키거나 코드 블록을 선택합니다.

3 코딩 툴바의 버튼을 클릭하거나 코딩 툴바의 팝업 메뉴에서 항목을 선택합니다.

각 버튼의 기능을 확인하려면 포인터를 버튼 위에 놓고 도구 설명이 나타날 때까지 기다립니다. 코딩 툴바에는 기본적으로 다음과 같은 버튼이 표시됩니다.

열려 있는 문서 열려 있는 문서를 나열합니다. 문서를 하나 선택하면 [문서] 윈도우에 표시됩니다.

코드 탐색기 표시 코드 탐색기를 표시합니다. 자세한 내용은 292페이지의 “관련 코드로 이동”을 참조하십시오.

전체 태그 축소 열기 태그와 닫기 태그 사이의 내용을 축소합니다(예: <table>과 </table> 사이의 내용). 삽입 포인터를 열기 태그나 닫기 태기에 놓은 다음 전체 태그 축소를 클릭하면 태그가 축소됩니다.

열기 태그나 닫기 태그에 삽입 포인터를 놓거나 Alt 키를 누른 채 [전체 태그 축소] 버튼을 클릭(Windows)하거나 Option을 누른 채 [전체 태그 축소] 버튼을 클릭(Macintosh)하여 전체 태그 밖에 있는 코드를 축소할 수도 있습니다. 또한 Ctrl 키를 누른 상태에서 이 버튼을 누르면 "고급 축소 기능"을 비활성화하여 Dreamweaver에서 전체 태그 밖에 있는 내용을 축소하도록 조정하지 않습니다. 자세한 내용은 298페이지의 “코드 축소”를 참조하십시오.

선택물 축소 선택된 코드를 축소합니다.

Alt 키를 누른 상태에서 선택물 축소 버튼을 클릭(Windows)하거나 Option을 누른 상태에서 선택물 축소 버튼을 클릭하면(Macintosh) 전체 태그 밖에 있는 코드를 축소할 수도 있습니다. 또한 Ctrl 키를 누른 상태에서 이 버튼을 누르면 "고급 축소 기능"이 비활성화되어 Dreamweaver에서 조작하지 않고 선택한 내용을 그대로 축소할 수 있습니다. 자세한 내용은 298페이지의 “코드 축소”를 참조하십시오.

모두 확장 축소된 모든 코드를 복원합니다.

부모 태그 선택 삽입 포인터가 위치한 행의 내용 및 주변 열기 태그와 닫기 태그가 선택됩니다. 이 버튼을 반복해서 클릭하면, 태그의 짝이 맞는 경우 Dreamweaver에서는 가장 바깥쪽의 html 및 /html 태그를 선택합니다.

괄호 짝맞춤 삽입 포인터가 위치한 행의 내용 및 주변 괄호, 중괄호 또는 대괄호가 선택됩니다. 이 버튼을 반복해서 클릭하면, 태그의 짝이 맞는 경우 Dreamweaver에서는 문서의 가장 바깥쪽에 있는 괄호, 중괄호 또는 대괄호를 선택합니다.

행 번호 각 코드 행의 맨 앞에 숫자를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

잘못된 코드 강조 잘못된 코드가 노란색으로 강조 표시됩니다.

알림 표시줄의 구문 오류 경고 구문 오류를 경고하는 페이지 상단 알림 표시줄을 활성화하거나 비활성화합니다. Dreamweaver가 구문 오류를 발견하면 구문 오류 알림 표시줄에 오류가 발생한 코드의 행이 표시됩니다. 또한 [코드] 뷰의 문서 왼쪽에 오류 행 번호가 강조 표시됩니다. 알림 표시줄은 기본적으로 활성화되어 있지만 페이지에서 구문 오류가 발견된 경우에만 나타납니다.

주석 적용 선택한 태그를 주석 태그로 둘러싸거나 새 주석 태그를 열 수 있습니다.

- [HTML 주석 적용]을 클릭하면 선택한 코드가 <!-- 및 --!>로 둘러 싸여지거나, 코드를 선택하지 않은 경우 새 태그가 열립니다.
- [// 주석 적용]을 클릭하면 선택한 CSS 코드나 JavaScript 코드의 각 행의 맨 앞에 //가 삽입되거나, 코드를 선택하지 않은 경우 단일 // 태그가 삽입됩니다.
- [/* */ 주석 적용]을 클릭하면 선택한 CSS 코드나 JavaScript 코드가 /* 및 */로 둘러싸여집니다.
- [' 주석 적용]은 Visual Basic 코드용입니다. [' 주석 적용]을 클릭하면 Visual Basic 스크립트의 각 행의 맨 앞에 작은 따옴표가 삽입되거나, 코드를 선택하지 않은 경우 삽입 포인터가 있는 위치에 작은 따옴표가 삽입됩니다.
- ASP, ASP.NET, JSP, PHP 또는 ColdFusion 파일에서 작업할 경우, [서버 주석 적용] 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 자동으로 올바른 주석 태그가 검색되어 이 태그가 선택한 코드에 적용됩니다.

주석 제거 선택한 코드에서 주석 태그가 제거됩니다. 선택 영역에 중첩된 주석이 있는 경우 바깥쪽의 주석 태그만 제거됩니다.

태그 둘러싸기 선택한 코드가 퀵 태그 편집기에서 선택한 태그로 둘러싸여집니다.

최근 코드 단편 [코드 단편] 패널에서 최근에 사용된 코드 단편을 선택하여 삽입할 수 있습니다. 자세한 내용은 294페이지의 "코드 단편 사용"을 참조하십시오.

CSS 이동 또는 변환 CSS를 다른 위치로 이동하거나 인라인 CSS를 CSS 규칙으로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 137페이지의 "CSS 규칙 이동하기" 및 139페이지의 "인라인 CSS를 CSS 규칙으로 변환"을 참조하십시오.

코드 들여쓰기 선택 영역을 오른쪽으로 이동합니다.

코드 내어쓰기 선택 영역을 왼쪽으로 이동합니다.

소스 코드 포맷 선택한 코드나 전체 페이지(코드를 선택하지 않은 경우)에 이전에 지정한 코드 포맷이 적용됩니다. [소스 코드 포맷] 버튼에서 [코드 포맷 설정]을 선택하여 코드 서식 지정 환경을 빠르게 설정하거나 [태그 라이브러리 편집]을 선택하여 태그 라이브러리를 편집할 수도 있습니다.

코딩 툴바에서 사용할 수 있는 버튼 수는 [문서] 윈도우에 있는 코드 뷰의 크기에 따라 달라집니다. 사용 가능한 버튼을 모두 표시하려면 [코드] 뷰 윈도우의 크기를 조절하거나 코딩 툴바 맨 아래에 있는 확장 화살표 버튼을 클릭하십시오.

코딩 툴바를 편집하여 [줄 바꿈], [숨김 문자], [자동 들여쓰기] 등의 버튼을 더 표시하거나 사용하지 않을 버튼을 숨길 수 있습니다. 이와 같이 하려면 툴바를 생성하는 XML 파일을 편집해야 합니다. 자세한 내용은 **Dreamweaver 확장**을 참조하십시오.

참고: 숨김 문자를 보는 옵션은 코딩 툴바의 기본 버튼은 아니지만 [보기] 메뉴([보기] > [코드 뷰 옵션] > [숨김 문자])에서 사용할 수 있습니다.

참조

301페이지의 "태그와 괄호의 짝맞춤 검사"

13페이지의 "코딩 툴바 개요"

21페이지의 "툴바 표시"

삽입 패널로 코드 삽입

1 코드에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널에서 해당 범주를 선택합니다.

3 [삽입] 패널의 버튼을 클릭하거나 [삽입] 패널의 팝업 메뉴에서 항목을 선택합니다.

아이콘을 클릭하면 해당 페이지에 즉시 코드가 나타나거나 코드를 완성하는 데 필요한 추가 정보를 요청하는 대화 상자가 나타납니다.

각 버튼의 기능을 확인하려면 포인터를 버튼 위에 놓고 도구 설명이 나타날 때까지 기다립니다. [삽입] 패널에서 사용할 수 있는 버튼의 개수와 유형은 현재 문서 유형에 따라 달라집니다. 또한 [코드] 뷰 또는 [디자인] 뷰 중 사용하는 뷰에 따라서도 달라집니다.

[삽입] 패널에는 자주 사용하는 태그가 표시되지만 전체 태그가 표시되지는 않으므로 보다 다양한 태그를 선택하려면 태그 선택기를 사용하십시오.

참조

194페이지의 “삽입 패널 사용”

태그 선택기를 사용하여 태그 삽입

[태그 선택기]를 사용하여 ColdFusion 및 ASP.NET 태그 라이브러리 등 Dreamweaver 태그 라이브러리의 모든 태그를 페이지에 삽입할 수 있습니다.

1 코드에 삽입 포인터를 위치시키고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [태그 삽입]을 선택합니다.

[태그 선택기]가 나타납니다. 왼쪽 창에는 지원되는 태그 라이브러리 목록이 포함되어 있고 오른쪽 창에는 선택한 태그 라이브러리 폴더의 개별 태그가 표시됩니다.

2 태그 라이브러리에서 태그 범주를 선택하거나, 범주를 확장하고 하위 범주를 선택합니다.

3 오른쪽 창에서 태그를 선택합니다.

4 [태그 선택기]에서 태그의 구문 및 사용법 정보를 보려면 [태그 정보] 버튼을 클릭합니다. 태그 정보가 있으면 정보가 나타납니다.

5 동일한 태그 정보를 [참조] 패널에서 보려면 <?> 아이콘을 클릭합니다. 태그 정보가 있으면 정보가 나타납니다.

6 선택한 태그를 코드에 삽입하려면 [삽입]을 클릭합니다.

오른쪽 창에 태그가 <title></title>과 같이 각괄호가 붙어서 표시되면 추가 정보가 필요 없는 태그이며 현재 문서의 삽입 포인터가 있는 위치에 즉시 삽입됩니다.

추가 정보가 필요한 태그의 경우 태그 편집기가 열립니다.

7 태그 편집기가 열리면 추가 정보를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

8 [닫기] 버튼을 클릭합니다.

참조

316페이지의 “Dreamweaver 태그 라이브러리”

HTML 주석 삽입

주석은 HTML 코드에 삽입하는 설명 텍스트로, 코드에 대해 설명하거나 다른 정보를 제공합니다. 주석 텍스트는 [코드] 뷰에만 나타나며 브라우저에는 표시되지 않습니다.

삽입 포인터가 있는 위치에 주석 삽입

❖ [삽입] > [주석]을 선택합니다.

[코드] 뷰에서 주석 태그가 삽입되고 태그 가운데에 삽입 포인터가 놓입니다. 주석 내용을 입력합니다.

[디자인] 뷰에서는 [주석] 대화 상자가 나타납니다. 주석을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

디자인 뷰에서 주석 표시자 표시

❖ [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

[보이지 않는 요소] 환경 설정에서 [주석] 옵션을 선택해야 주석 표시자가 나타납니다.

기존 주석 편집

- [코드] 뷰에서 주석을 찾아 텍스트를 편집합니다.
- [디자인] 뷰에서 주석 표시자를 선택하고 속성 관리자에서 주석 텍스트를 편집한 다음, 문서 윈도우에서 클릭합니다.

코드 복사 및 붙여넣기

1 [코드] 뷰 또는 다른 응용 프로그램의 코드를 복사합니다.

2 [코드] 뷰에 삽입 포인터를 위치시키고 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

참조

299페이지의 “축소된 코드 부분 붙여넣기 및 이동”

태그 편집기를 사용하여 태그 편집

[태그 편집기]를 사용하여 태그의 속성을 보고, 지정하고, 편집할 수 있습니다.

1 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 팝업 메뉴에서 [태그 편집]을 선택합니다. 이 대화 상자의 내용은 선택한 태그에 따라 달라집니다.

2 태그 속성을 지정하거나 편집한 다음 [확인]을 클릭합니다.


태그 편집기 안에서 태그에 대한 추가 정보를 보려면 [태그 정보]를 클릭합니다.

코딩 컨텍스트 메뉴로 코드 편집

1 [코드] 뷰에서 특정 코드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음,

2 [선택물] 하위 메뉴를 선택하고 다음 옵션 중에서 선택합니다.

선택물 축소 선택된 코드를 축소합니다.

외부 선택물 축소 선택된 코드 외부의 모든 코드를 축소합니다.

선택물 확장 선택된 코드 부분을 확장합니다.

전체 태그 축소 열기 태그와 닫기 태그 사이의 내용을 축소합니다(예: <table>과 </table> 사이의 내용).

외부 전체 태그 축소 열기 태그와 닫기 태그 외부의 내용을 축소합니다(예: <table>과 </table> 외부의 내용).

모두 확장 축소된 모든 코드를 복원합니다.

HTML 주석 적용 선택한 코드가 <!-- 및 --!>로 둘러 싸여지거나, 코드를 선택하지 않은 경우 새 태그가 열립니다.

/* */ 주석 적용 선택된 CSS 또는 JavaScript 코드가 /* 및 */로 둘러싸여집니다.

// 주석 적용 선택한 CSS 코드나 JavaScript 코드 각 행의 맨 앞에 //가 삽입되거나, 코드를 선택하지 않은 경우 단일 // 태그가 삽입됩니다.

' 주석 적용 Visual Basic 스크립트의 각 행의 맨 앞에 작은 따옴표가 삽입되거나, 코드를 선택하지 않은 경우 삽입 포인터가 있는 위치에 작은 따옴표가 삽입됩니다.

서버 주석 적용 선택된 코드를 주석 태그로 둘러쌉니다. ASP, ASP.NET, JSP, PHP 또는 ColdFusion 파일에서 작업할 경우, [서버 주석 적용] 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 자동으로 올바른 주석 태그가 검색되어 이 태그가 선택한 코드에 적용됩니다.

백슬래시-주석 핵 적용 Macintosh용 Internet Explorer 5에서 코드를 무시하도록 하는 주석 태그를 선택된 CSS 코드 앞뒤에 삽입합니다.

Caio 핵 적용 Netscape Navigator 4에서 코드를 무시하도록 하는 주석 태그를 선택된 CSS 코드 앞뒤에 삽입합니다.

주석 제거 선택한 코드에서 주석 태그가 제거됩니다. 선택 영역에 중첩된 주석이 있는 경우 바깥쪽의 주석 태그만 제거됩니다.

백슬래시-주석 핵 제거 선택된 CSS 코드에서 주석 태그가 제거됩니다. 선택 영역에 중첩된 주석이 있는 경우 바깥쪽의 주석 태그만 제거됩니다.

Caio 핵 제거 선택된 CSS 코드에서 주석 태그가 제거됩니다. 선택 영역에 중첩된 주석이 있는 경우 바깥쪽의 주석 태그만 제거됩니다.

탭을 공백으로 변환 선택 영역에 있는 각 탭을 [코드 포맷] 환경 설정의 [탭 크기] 값에 설정된 수만큼의 공백으로 변환합니다. 자세한 내용은 281페이지의 "코드 포맷 변경"을 참조하십시오.

공백을 탭으로 변환 선택 영역의 공백을 탭으로 변환합니다. 탭 크기에 해당하는 일정한 수의 공백이 한 개의 탭으로 변환됩니다.

들여쓰기 선택 영역을 들여쓰기하여 오른쪽으로 이동합니다. 자세한 내용은 291페이지의 "코드 블록 들여쓰기"를 참조하십시오.

내어쓰기 선택 영역을 왼쪽으로 이동합니다.

태그 모두 제거 선택 영역의 모든 태그를 제거합니다.

행을 표로 변환 선택 영역을 속성 없는 table 태그로 둘러쌉니다.

행 분리 추가 선택 영역의 각 행 끝에 br 태그를 추가합니다.

대문자로 변환 선택 영역에 있는 모든 문자(태그, 속성 이름 및 값 포함)를 대문자로 변환합니다.

소문자로 변환 선택 영역에 있는 모든 문자(태그, 속성 이름 및 값 포함)를 소문자로 변환합니다.

태그를 대문자로 변환 선택 영역에 있는 태그, 속성 이름 및 속성 값을 모두 대문자로 변환합니다.

태그를 소문자로 변환 선택 영역에 있는 태그, 속성 이름 및 속성 값을 모두 소문자로 변환합니다.

참조

298페이지의 "코드 부분 축소 및 확장"

속성 관리자로 서버 언어 태그 편집

코드 속성 관리자를 사용하여 [코드] 뷰에 들어가지 않고도 ASP 태그 등의 서버 언어 태그의 코드를 편집할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 서버 언어 태그 시각 아이콘을 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 클릭합니다.

3 태그 코드를 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

475페이지의 "응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정"

코드 블록 들여쓰기

[코드] 뷰나 [코드 관리자]에서 코드를 작성하거나 편집할 때, 선택한 코드 블록이나 코드 행을 오른쪽이나 왼쪽으로 한 탭씩 옮겨 들여쓰기 수준을 변경할 수 있습니다.

선택된 코드 블록 들여쓰기

- Tab 키를 누릅니다.
- [편집] > [코드 들여쓰기]를 선택합니다.

선택된 코드 블록 들여쓰기 취소

- Shift+Tab을 누릅니다.
- [편집] > [코드 내어쓰기]를 선택합니다.

관련 코드로 이동

코드 탐색기에는 페이지의 특정 선택 영역과 관련된 코드 소스 목록이 표시됩니다. 여기에서 내부 및 외부 CSS 규칙, 서버측 포함, 외부 JavaScript 파일, 상위 템플릿 파일, 라이브러리 파일, iframe 소스 파일과 같은 관련 코드 소스로 이동할 수 있습니다. 코드 탐색기에서 링크를 클릭하면 관련 코드를 포함하는 파일이 열립니다. 관련 파일이 활성화된 경우 파일은 관련 파일 영역에 나타납니다. 관련 파일이 활성화되지 않은 경우 선택한 파일은 [문서] 윈도우에서 별도의 문서로 열립니다.

코드 탐색기에서 CSS 규칙을 클릭하면 해당 규칙으로 바로 이동됩니다. 규칙이 파일에 포함되어 있으면 [분할] 뷰에 규칙이 표시됩니다. 규칙이 외부 CSS 파일에 포함되어 있으면 파일이 열리고 기본 문서 위쪽의 관련 파일 영역에 규칙이 표시됩니다.

[디자인] 뷰, [코드] 뷰, [분할] 뷰를 비롯하여 코드 관리자에서 코드 탐색기에 액세스할 수 있습니다.

코드 탐색기를 사용하는 작업에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10codenav_kr을 참조하십시오.

라이브 뷰를 사용한 작업, 관련된 파일 및 코드 탐색기에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_kr을 참조하십시오.

코드 탐색기 열기

❖ 페이지의 원하는 위치에서 Alt 키를 누른 상태로 클릭(Windows)하거나 Command+Option을 누른 상태로 클릭(Macintosh)합니다. 코드 탐색기에는 클릭한 영역에 영향을 끼치는 코드에 대한 링크가 표시됩니다.

링크를 닫으려면 코드 탐색기 바깥쪽을 클릭합니다.

참고: 코드 탐색기 표시기 를 클릭하여 [코드 탐색기]를 열 수도 있습니다. 이 표시기는 2초 동안 마우스의 움직임이 없을 때 페이지의 삽입 포인터 근처에 나타납니다.

코드 탐색기를 사용하여 코드로 이동

1 사용할 페이지 영역에서 코드 탐색기를 엽니다.

2 이동할 코드를 클릭합니다.

코드 탐색기는 관련 코드 소스를 파일별로 그룹화하고 파일을 알파벳순으로 나열합니다. 예를 들어, 외부 파일 세 개의 CSS 규칙이 문서의 선택 영역에 영향을 끼칠 수 있습니다. 이 경우 코드 탐색기는 파일 세 개를 비롯하여 선택 영역과 관련이 있는 CSS 규칙을 나열합니다. CSS가 지정된 선택 영역과 관련이 있을 경우 코드 탐색기는 [현재] 모드의 [CSS 스타일] 패널과 같이 작동합니다.


CSS 규칙에 대한 링크를 가리키면 코드 탐색기는 규칙 속성의 도구 설명을 표시합니다. 이러한 도구 설명은 이름이 같은 여러 규칙을 구별하려는 경우 유용합니다.

코드 탐색기 표시기 비활성화

1 코드 탐색기를 엽니다.

2 오른쪽 아래 모서리에 있는 [표시기 비활성화]를 선택합니다.

3 링크를 닫으려면 코드 탐색기 바깥쪽을 클릭합니다.

코드 탐색기 표시기를 다시 활성화하려면 Alt 키를 누른 상태에서 클릭(Windows)하거나 Command+Option을 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하여 코드 탐색기를 열고 [표시기 비활성화] 옵션의 선택을 취소합니다.

참조

69페이지의 “관련 파일 열기”

코드 탐색기 자습서

JavaScript 또는 VBScript 함수로 이동

[코드] 뷰 및 [코드 관리자]에서 코드에 사용된 모든 JavaScript 함수 또는 VBScript 함수 목록을 볼 수 있으며, 이들 중 원하는 함수로 이동할 수 있습니다.

1 [코드] 뷰([보기] > [코드]) 또는 [코드 관리자]([윈도우] > [코드 관리자])에 문서를 표시합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [코드] 뷰를 사용할 경우 [코드] 뷰의 아무 곳이나 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음, 컨텍스트 메뉴에서 [함수] 하위 메뉴를 선택합니다.

[디자인] 뷰에서는 [함수] 하위 메뉴가 나타나지 않습니다.

코드에 사용된 모든 JavaScript 함수 또는 VBScript 함수가 하위 메뉴에 나타납니다.

함수를 알파벳 순서로 표시하려면 [코드] 뷰에서 Ctrl 키를 누른 채 마우스 오른쪽 버튼을 클릭(Windows)하거나 Option-Control을 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음, [함수] 하위 메뉴를 선택합니다.

- [코드 관리자]를 사용할 경우 툴바에서 [코드 내비게이션] 버튼({ })을 클릭합니다.

3 코드에서 해당 함수로 이동할 함수 이름을 선택합니다.

JavaScript 추출

JSE(JavaScript Extractor)는 Dreamweaver 문서의 모든 또는 대부분의 JavaScript를 제거하며 외부 파일로 내보내고 외부 파일을 사용 중인 문서에 링크합니다. JSE는 코드에서 onclick 및 onmouseover와 같은 이벤트 핸들러도 제거한 다음 이런 핸들러와 연관된 JavaScript를 방해가 되지 않게 문서에 첨부합니다.

JavaScript Extractor를 사용하기 전에 다음과 같은 제한 사항에 대해 알아야 합니다.

- JSE는 문서의 본문에서 스크립트 태그를 추출하지 않습니다(Spry 위젯의 경우 제외). 이 스크립트를 외부화하는 데 예상치 못한 결과가 발생할 수도 있습니다. 기본적으로 Dreamweaver는 이 스크립트를 [JavaScript 외부화] 대화 상자에 나열하지만 추출하기 위해 선택하지는 않습니다. 원하는 경우 직접 선택할 수 있습니다.
- JSE는 .dwt(Dreamweaver 템플릿) 파일의 편집 가능 영역, 템플릿 인스턴스의 편집 불가능 영역 또는 Dreamweaver 라이브러리 항목에서 JavaScript를 추출하지 않습니다.
- [JavaScript를 외부화하고 방해가 되지 않게 첨부] 옵션을 사용하여 JavaScript를 추출한 후 [비헤이비어] 패널에서 더 이상 Dreamweaver 비헤이비어를 편집할 수 없습니다. Dreamweaver는 방해가 되지 않게 첨부된 비헤이비어를 사용하여 [비헤이비어] 패널을 관리하고 채울 수 없습니다.
- 페이지를 닫으면 변경 내용을 실행 취소할 수 없습니다. 그러나 동일한 편집 세션에 남아 있으면 변경 내용을 실행 취소할 수 있습니다. 실행 취소하려면 [편집] > [실행 취소 : JavaScript 외부화]를 선택합니다.
- 일부 매우 복잡한 페이지는 원하는 대로 작동하지 않을 수 있습니다. 본문의 document.write() 및 전역 변수를 사용하여 페이지에서 JavaScript를 추출할 때 주의해 주십시오.

Dreamweaver에서 JavaScript 지원에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10javascript_kr을 참조하십시오.

JavaScript Extractor를 사용하려면 다음을 수행합니다.

1 JavaScript(예: Spry 페이지)를 포함하는 페이지를 엽니다.

2 [명령] > [JavaScript 외부화]를 선택합니다.

3 [JavaScript 외부화] 대화 상자에서 필요한 경우 기본 선택을 편집합니다.

- Dreamweaver로 모든 JavaScript를 외부 파일로 이동하고 현재 문서 내에서 해당 파일을 참조하려는 경우 [JavaScript만 외부화]를 선택합니다. 이 옵션은 문서의 onclick 및 onload와 같은 이벤트 핸들러를 남겨 두고 [비헤이비어] 패널에 [비헤이비어]를 표시합니다.
- Dreamweaver를 사용하여 1)JavaScript를 외부 파일로 이동시켜 현재 문서 내에서 참조하고 2) HTML에서 이벤트 핸들러를 제거하고 JavaScript를 사용하여 런타임에 삽입하려면 [JavaScript를 외부화하고 방해가 되지 않게 첨부]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 [비헤이비어] 패널에서 [비헤이비어]를 더 이상 편집할 수 없습니다.
- [편집] 열에서 원하지 않는 편집을 선택 해제하거나 Dreamweaver에서 기본적으로 선택하지 않은 편집을 선택합니다.

  기본적으로 Dreamweaver는 목록을 나열하지만 다음 편집을 선택하지 **않습니다**.

  - document.write() 또는 document.writeln() 호출을 포함하는 문서 헤드의 스크립트 블록
  - document.write()를 사용하는 것으로 알고 있는 EOLAS 처리 코드와 관련된 함수 서명을 포함하는 문서 헤드의 스크립트 블록
  - 블록에 Spry 위젯 또는 Spry 데이터 세트 생성자만 포함되지 않는 경우 문서 분문의 스크립트 블록
- Dreamweaver에서는 ID가 없는 요소에 ID를 자동으로 할당합니다. 이런 ID가 마음에 들지 않는 경우 ID 텍스트 상자를 편집하여 변경할 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

요약 대화 상자에서는 추출 정보를 정리해서 제공합니다. 추출 정보를 검토하고 [확인]을 클릭합니다.

5 페이지를 저장합니다.

Dreamweaver는 추출된 JavaScript를 포함하는 다른 파일 외에도 SpryDOMUtils.js 파일을 만듭니다. 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 SpryDOMUtils.js 파일을 저장하고 JavaScript를 추출한 페이지와 동일한 수준에서 다른 파일을 저장합니다. 원본 페이지를 업로드할 때 웹 서버에 이러한 종속 파일을 업로드해야 합니다.

참조

390페이지의 “Spry 페이지를 시각적으로 작성”

코드 단편 사용

코드 단편을 사용하면 내용을 저장해 두었다가 쉽게 다시 사용할 수 있습니다. HTML, JavaScript, CFML, ASP, PHP 등의 코드 단편을 만들거나 삽입, 편집 또는 삭제할 수 있습니다. 코드 단편을 관리하고 팀 동료와 공유할 수도 있습니다. 일부 미리 정의된 코드 단편을 시작점으로 사용할 수 있습니다.

<font> 태그 및 기타 사용되지 않는 요소와 속성이 포함된 코드 단편은 [코드 단편] 패널의 [Legacy] 폴더에 있습니다.

코드 단편 삽입

1 코드 단편을 삽입하려는 위치에 삽입 포인터를 두거나 코드 단편을 삽입할 양 옆의 코드를 선택합니다.

2 [코드 단편] 패널([윈도우] > [코드 단편])에서 코드 단편을 두 번 클릭합니다.

코드 단편을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음, 팝업 메뉴에서 [삽입]을 선택합니다.

코드 단편 만들기

1 [코드 단편] 패널 아래에 있는 [새 코드 단편] 아이콘을 클릭합니다.

2 코드 단편의 이름을 입력합니다.

참고: 슬래시(/ 또는 \), 특수 문자 또는 큰 따옴표(")처럼 파일 이름에 사용할 수 없는 문자는 코드 단편 이름에도 사용할 수 없습니다.

3 (선택 사항) 코드 단편에 대한 텍스트 설명을 입력합니다. 이 설명을 보면 다른 팀원이 코드 단편을 사용할 때 알아보기 쉽습니다.

4 [코드 단편 유형]에서 [선택 영역 줄 바꿈] 또는 [블록 삽입]을 선택합니다.

a [선택 영역 줄 바꿈]을 선택한 경우에는 다음 옵션에 대한 코드를 추가합니다.

앞에 삽입 현재 선택 영역 앞에 삽입할 코드를 입력하거나 붙여넣습니다.

뒤에 삽입 현재 선택 영역 뒤에 삽입할 코드를 입력하거나 붙여넣습니다.

블록에 대한 기본 간격을 설정하려면 텍스트 상자 내에서 Enter 키(Windows)를 누르거나 Return 키(Macintosh)를 눌러 행 분리를 삽입합니다.

참고: 열기 및 닫기 블록으로 구성된 코드 단편도 만들 수 있으므로 코드 단편을 다른 태그나 내용의 앞뒤에 넣을 수 있습니다. 이 기능은 특수 서식, 링크, 내비게이션 요소, 스크립트 블록 등을 삽입할 때 유용합니다. 열기 블록과 닫기 블록 안에 넣으려는 내용을 범위로 선택하여 강조 표시한 뒤 코드 단편을 삽입합니다.

b [블록 삽입]을 선택한 경우에는 삽입할 코드를 입력하거나 붙여넣습니다.

5 (선택 사항) [코드] 또는 [디자인] 중 원하는 미리 보기 유형을 선택합니다.

디자인 코드를 렌더링하여 [코드 단편] 패널의 [미리 보기] 창에 표시합니다.

코드 [미리 보기] 창에 코드를 표시합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

코드 단편 편집 또는 삭제

❖ [코드 단편] 패널에서 코드 단편을 선택한 다음 이 패널의 아래쪽에 있는 [코드 단편 편집] 또는 [제거] 버튼을 클릭합니다.

코드 단편 폴더 만들기 및 코드 단편 관리

1 [코드 단편] 패널의 아래쪽에 있는 [새 코드 단편 폴더] 버튼을 클릭합니다.

2 필요에 따라 코드 단편을 새 폴더 또는 다른 폴더로 드래그합니다.

코드 단편의 키보드 단축키 추가 또는 편집

1 코드 단편 패널에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [키보드 단축키 편집]을 선택합니다.

키보드 단축키 편집기가 나타납니다.

2 [명령] 팝업 메뉴에서 [코드 단편]을 선택합니다.

코드 단편 목록이 나타납니다.

3 코드 단편을 하나 선택하고 키보드 단축키를 할당합니다.

자세한 내용은 32페이지의 “키보드 단축키 사용자 정의”를 참조하십시오.

다른 팀원과 코드 단편 공유

1 Dreamweaver 응용 프로그램 폴더에 있는 Configuration/Snippets 폴더에서 공유하려는 코드 단편에 해당하는 파일을 찾습니다.

2 찾은 코드 단편 파일을 사용자 컴퓨터나 네트워크 컴퓨터의 공유 폴더에 복사합니다.

3 다른 팀원들이 코드 단편 파일을 자신의 Configuration/Snippets 폴더에 복사하게 합니다.

코드에서 태그, 속성 또는 텍스트 검색

특정 태그, 속성, 속성 값을 검색할 수 있습니다. 예를 들어, alt 속성이 없는 모든 img 태그를 검색할 수 있습니다.

컨테이너 태그 집합 내부나 외부에 있는 특정 텍스트 문자열도 검색할 수 있습니다. 예를 들어, title 태그에 포함된 Untitled라는 단어를 검색하여 사이트에서 제목이 없는 페이지들을 찾을 수 있습니다.

1 검색할 문서를 열거나, [파일] 패널에서 문서 또는 폴더를 선택합니다.

2 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.

3 검색 대상 파일을 지정한 다음 수행할 검색의 종류와 검색할 텍스트 또는 태그를 지정합니다. 필요한 경우, 대체 텍스트도 지정할 수 있습니다. 그런 다음 [찾기] 버튼 중 하나를 클릭하거나 [바꾸기] 버튼 중 하나를 클릭합니다.

4 [닫기] 버튼을 클릭합니다.

5 [찾기와 바꾸기] 대화 상자를 표시하지 않고 다시 검색하려면 F3 키를 누르거나(Windows) Command 키를 누른 채 G를 클릭합니다(Macintosh).

참조

276페이지의 “정규식”

208페이지의 “텍스트 찾기 및 바꾸기”

검색 패턴 저장 및 재호출

검색 패턴을 저장해 두었다가 나중에 다시 사용할 수 있습니다.

참조

276페이지의 “정규식”

208페이지의 “텍스트 찾기 및 바꾸기”

검색 패턴 저장

1 [찾기와 바꾸기] 대화 상자([편집] > [찾기와 바꾸기])에서 검색 매개 변수를 설정합니다.

2 [쿼리 저장] 버튼(디스크 모양 아이콘)을 클릭합니다.

3 대화 상자가 나타나면 쿼리를 저장할 폴더를 찾습니다. 그런 다음 쿼리를 식별하는 파일 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

예를 들어 alt 속성이 없는 img 태그를 찾는 검색 패턴인 경우, 쿼리 이름을 img_no_alt.dwr로 지정할 수 있습니다.

참고: 저장된 쿼리에는 파일 이름 확장명 .dwr이 붙습니다. 이전 버전의 Dreamweaver에서 저장한 쿼리 중 일부는 확장명이 .dwq입니다.

검색 패턴 호출

1 [편집] > [찾기와 바꾸기]를 선택합니다.

2 [쿼리 로드] 버튼(폴더 모양 아이콘)을 클릭합니다.

3 쿼리가 저장된 폴더로 이동합니다. 쿼리 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

4 [다음 찾기], [모두 찾기], [바꾸기], [모두 바꾸기]를 클릭하여 검색을 시작합니다.

언어 참조 자료 사용

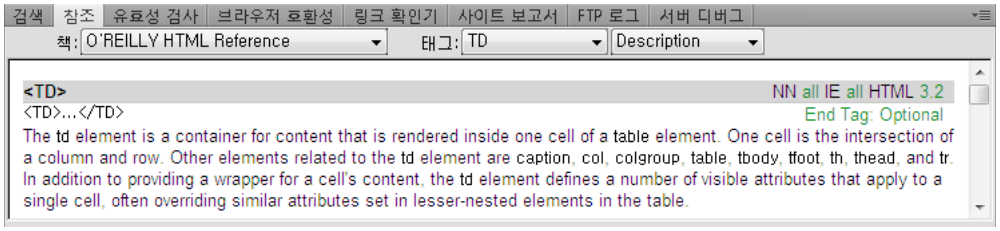
[참조] 패널은 마크업 언어, 프로그래밍 언어 및 CSS 스타일에 대한 빠른 참조 도구를 제공합니다. [코드] 뷰(또는 [코드 관리자])에서 사용할 특정 태그, 객체 및 스타일에 대한 정보도 있습니다. [참조] 패널에는 문서에 붙여 넣을 수 있는 예제 코드도 있습니다.

참조 패널 열기

1 [코드] 뷰에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 태그, 속성 또는 키워드를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [참조]를 선택합니다.
- 태그, 속성 또는 키워드에 삽입 포인터를 두고 Shift+F1을 누릅니다.

[참조] 패널이 열리고 클릭한 태그, 속성 또는 키워드에 대한 정보가 표시됩니다.



2 [참조] 패널의 텍스트 크기를 조정하려면, 옵션 메뉴(패널의 오른쪽 위에 있는 작은 화살표)에서 [큰 글꼴], [중간 글꼴], [작은 글꼴]을 선택합니다.

예제 코드를 문서에 붙여넣기

1 참조 내용에서 예제 코드의 아무 곳이나 클릭합니다.

전체 코드 예제가 강조 표시됩니다.

2 [편집] > [복사]를 선택한 다음 [코드] 뷰에서 예제 코드를 문서에 붙여 넣습니다.

참조 패널에서 참조 내용 탐색

1 다른 책의 태그, 객체 또는 스타일을 표시하려면 [책] 팝업 메뉴에서 다른 책을 선택합니다.

2 특정 항목에 대한 정보를 보려면 [태그], [객체], [스타일] 또는 [CFML] 팝업 메뉴(선택한 책에 따라 다름)에서 선택합니다.

3 선택한 항목의 속성 정보를 보려면 [태그], [객체], [스타일] 또는 [CFML] 팝업 메뉴 옆의 팝업 메뉴에서 속성을 선택합니다.

이 메뉴에는 선택한 항목의 속성 목록이 표시됩니다. 기본적으로 선택되어 있는 옵션은 [설명]으로, 선택한 항목에 대한 설명을 보여 줍니다.

코드 인쇄

코드를 인쇄하여 오프라인으로 편집하거나 보관하거나 배포할 수 있습니다.

1 [코드] 뷰에서 페이지를 엽니다.

2 [파일] > [코드 인쇄]를 선택합니다.

3 인쇄 옵션을 지정한 다음 [확인](Windows) 또는 [인쇄](Macintosh)를 클릭합니다.

코드 축소

코드 축소

스크롤 막대를 사용하지 않고도 문서의 다른 섹션을 볼 수 있도록 코드 부분을 축소하거나 확장할 수 있습니다. 예를 들어 페이지 아래쪽에 있는 div 태그에 적용되는 head 태그 내의 모든 CSS 규칙을 보려는 경우 head 태그와 div 태그 사이에 있는 모든 내용을 축소하여 한 번에 두 코드 섹션을 모두 볼 수 있습니다. [디자인] 뷰에서든 [코드] 뷰에서든 코드 부분을 선택할 수 있지만 [코드] 뷰에서만 코드를 축소할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver 템플릿에서 생성된 파일(.dwt)의 경우 템플릿에 축소된 코드 부분이 있더라도 모든 코드가 완전히 확장된 상태로 표시됩니다.

참조

299페이지의 "축소된 코드 부분 붙여넣기 및 이동"

287페이지의 "코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입"

300페이지의 "코드 정리"

코드 부분 축소 및 확장

코드를 선택하면 선택 영역 옆에 축소 버튼 집합이 추가됩니다(Windows에서는 마이너스 기호, Macintosh에서는 수직 삼각형). 버튼을 클릭하여 선택 영역을 축소하거나 확장합니다. 코드가 축소되면 축소 버튼이 확장 버튼으로 변경됩니다(Windows에서는 플러스 버튼, Macintosh에서는 수평 삼각형).

경우에 따라서는 선택한 코드 부분이 정확하게 축소되지 않을 수 있습니다. Dreamweaver에서는 "고급 축소 기능"을 사용하여, 가장 많이 사용되고 시각적으로 적절한 선택 영역을 축소합니다. 예를 들어, 들여쓰기된 태그를 선택했는데 이 태그 앞에 있는 들여쓰기된 공백도 선택된 경우, 대부분의 사용자는 이러한 들여쓰기를 유지하길 원하므로 Dreamweaver에서 들여쓰기된 공백을 축소하지 않습니다. 고급 축소 기능을 비활성화하고 Dreamweaver에서 사용자가 선택한 영역을 정확하게 축소하도록 하려면 Ctrl 키를 누른 채 코드를 축소해야 합니다.

또한 코드 부분에 특정 브라우저에서 지원하지 않는 코드나 오류가 있을 경우 축소된 코드 부분에 경고 아이콘이 표시됩니다.


축소 버튼 중 하나를 Alt 키를 누른 채 클릭하거나(Windows) Option 키를 누른 채 클릭하거나(Macintosh), 코딩 툴바에서 [선택물 축소] 버튼을 클릭하여 코드를 축소할 수도 있습니다.

1 일부 코드를 선택합니다.

2 [편집] > [코드 축소]를 선택하고 옵션 중에서 선택합니다.

참조

290페이지의 "코딩 컨텍스트 메뉴로 코드 편집"

287페이지의 "코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입"

축소된 코드 부분 선택

❖ [코드] 뷰에서 축소된 코드 부분을 클릭합니다.

참고: [디자인] 뷰에서 축소된 코드 부분의 일부만 선택하면 [코드] 뷰에서 해당 코드 부분이 자동으로 확장됩니다. 그러나 [디자인] 뷰에서 전체 코드 부분을 선택하면 [코드] 뷰에서는 해당 코드 부분이 축소된 상태로 표시됩니다.

코드 부분을 확장하지 않고 축소된 코드 부분의 코드 보기

❖ 마우스 포인터를 축소된 코드 부분 위로 가져갑니다.

키보드 단축키를 사용하여 코드 축소 및 확장

❖ 다음 키보드 단축키를 사용할 수도 있습니다.

명령	Windows	Macintosh
선택물 축소	Ctrl+Shift+C	Command+Shift+C
외부 선택물 축소	Ctrl+Alt+C	Command+Alt+C
선택물 확장	Ctrl+Shift+E	Command+Shift+E
전체 태그 축소	Ctrl+Shift+J	Command+Shift+J
외부 전체 태그 축소	Ctrl+Alt+J	Command+Alt+J
모두 확장	Ctrl+Alt+E	Command+Alt+E

축소된 코드 부분 붙여넣기 및 이동

축소된 코드 부분을 드래그하여 복사하거나 붙여넣거나 이동할 수 있습니다.

참조

287페이지의 “코딩 툴바를 사용하여 코드 삽입”

300페이지의 “코드 정리”

축소된 코드 부분을 복사하여 붙여넣기

1 축소된 코드 부분을 선택합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택합니다.

3 코드를 붙여 넣을 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

4 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

참고: 코드 부분을 다른 응용 프로그램에 붙여넣을 경우에는 축소된 상태가 유지되지 않습니다.

축소된 코드 부분 드래그

1 축소된 코드 부분을 선택합니다.

2 선택 영역을 새 위치로 드래그합니다.

선택 영역의 사본을 드래그하려면 Ctrl 키를 누른 채 드래그하거나(Windows) Alt 키를 누른 채 드래그합니다(Macintosh).

참고: 다른 문서로는 드래그할 수 없습니다.

코드 최적화 및 디버그

유효성 검사기로 코드 오류 찾기

Dreamweaver의 유효성 검사기를 사용하면 코드의 태그 오류 또는 구문 오류를 빠르게 찾아낼 수 있습니다. 유효성 검사기에서 확인할 태그 기반 언어, 특정 문제 및 유효성 검사기에서 보고될 오류 유형을 지정할 수 있습니다.

참고: 유효성 검사기 환경 설정은 명시적으로 문서 유형을 지정하는 문서의 유효성을 검사할 때 무시됩니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [유효성 검사기]를 선택합니다.

3 유효성 검사의 기준으로 사용할 태그 라이브러리를 선택합니다.

동일한 태그 라이브러리 또는 동일한 언어의 여러 버전을 선택할 수 없습니다. 예를 들어, HTML 4.0을 선택하면 HTML 3.2나 HTML 2.0은 선택할 수 없습니다. 유효성을 검사할 가장 오래된 버전을 선택합니다. 예를 들어, 문서에 유효한 HTML 2.0 코드가 포함되어 있는 경우, 이 코드는 또한 유효한 HTML 4.0 코드가 됩니다.

4 [옵션]을 클릭하고 해당 라이브러리에 대한 옵션을 선택합니다.

5 유효성 검사기 보고서에 포함할 오류 및 경고 유형에 대한 [표시] 옵션을 선택합니다.

6 유효성 검사기의 검사 대상 항목을 선택합니다.

텍스트의 인용 부호 문서 텍스트에서 인용 부호가 발견될 때마다 Dreamweaver에서 경고를 표시하도록 지정합니다. HTML 문서 텍스트에는 인용 부호 대신 " 엔터티를 사용해야 합니다.

텍스트의 엔터티 앰퍼샌드(&), 보다 작음(<), 보다 큼(>) 등의 특정 문자가 발견될 때마다 Dreamweaver에서 이러한 문자를 HTML의 해당 엔터티로 변경할지 묻는 메시지를 표시하도록 지정합니다.

7 [확인]을 클릭하여 [유효성 검사기 옵션] 대화 상자를 닫고, 다시 [확인]을 클릭하여 환경 설정을 적용합니다.

참조

302페이지의 “태그 유효성 검사”

코드 정리

비어 있는 태그를 제거하거나, 중첩된 font 태그를 결합하거나, 복잡하고 읽기 어려운 HTML 또는 XHTML 코드를 개선하는 등의 작업을 자동으로 수행할 수 있습니다.

Microsoft Word 문서에서 생성된 HTML을 정리하는 방법에 대한 자세한 내용은 68페이지의 “기존 문서 열기 및 편집”을 참조하십시오.

1 다음과 같이 문서를 엽니다.

- 문서가 HTML인 경우 [명령] > [HTML 정리]를 선택합니다.
- 문서가 XHTML인 경우 [명령] > [XHTML 정리]를 선택합니다.

XHTML 문서의 경우, [XHTML 정리] 명령을 사용하면 HTML을 정리할 뿐만 아니라 XHTML 구문 오류를 수정하고, 태그 속성의 대/소문자를 소문자로 설정하고, 태그에서 누락된 필수 속성을 추가하거나 보고할 수도 있습니다.

2 대화 상자가 나타나면 원하는 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 문서의 크기와 선택된 옵션의 수에 따라 정리를 마치는 데 몇 초가 소요될 수 있습니다.

비어 있는 컨테이너 태그 제거 사이에 내용이 없는 모든 태그를 제거합니다. 예를 들어, 및 는 빈 태그이지만, some text의 태그는 빈 태그가 아닙니다.

중복된 중첩 태그 제거 중복된 모든 태그 인스턴스를 제거합니다. 예를 들어, This is what I really wanted to say 코드에서 **really**를 둘러싸고 있는 b 태그가 중복되므로 이 태그는 제거됩니다.

비-Dreamweaver HTML 주석 제거 Dreamweaver에 의해 삽입되지 않은 모든 주석을 제거합니다. 예를 들면 <!--begin body text-->는 제거되지만 <!-- TemplateBeginEditable name="doctitle" -->은 템플릿의 편집 가능 영역이 시작됨을 표시하는 Dreamweaver 주석이기 때문에 제거되지 않습니다.

Dreamweaver 특수 마크업 제거 템플릿과 라이브러리 항목이 업데이트될 때 문서가 자동으로 업데이트되도록 Dreamweaver에서 코드에 추가하는 주석을 제거합니다. 템플릿 기반 문서에서 코드를 정리할 때 이 옵션을 선택하면 문서와 템플릿이 분리됩니다. 자세한 내용은 384페이지의 “템플릿에서 문서 분리하기”를 참조하십시오.

특정 태그 제거 옆에 있는 텍스트 상자에 지정된 태그를 제거합니다. 이 옵션을 사용하여 다른 시각적 편집기에서 삽입된 사용자 정의 태그와 사이트에 나타내지 않으려는 다른 태그(예: blink)를 제거합니다. 여러 태그를 입력할 경우 콤마로 각 태그를 구분합니다(예: font,blink).

가능하면 중첩된 태그 결합 동일한 텍스트 범위를 제어하는 둘 이상의 font 태그를 결합합니다. 예를 들어, big red는 big red로 변경됩니다.

완료 시 로그 보기 정리가 완료됨과 동시에 문서에서 변경한 사항에 대한 세부 정보가 들어 있는 경고 상자를 표시합니다.

참조

281페이지의 “코드 포맷 변경”

283페이지의 “코드 색상 설정”

태그와 괄호의 짝맞춤 검사

페이지의 태그, 괄호(( )), 중괄호({ }) 및 대괄호([ ])가 서로 짝이 맞는지 검사할 수 있습니다. 짝이 맞는다는 것은 각각의 열기 태그, 괄호, 중괄호 또는 대괄호에 대응되는 닫기 요소가 있다는 것을 말합니다.

태그 짝맞춤 검사

1 [코드] 뷰에서 문서를 엽니다.

2 검사하려는 중첩 코드에 삽입 포인터를 놓습니다.

3 [편집] > [부모 태그 선택]을 선택합니다.

코드에서 일치하는 닫기 태그와 그 내용이 선택됩니다. 계속해서 [편집] > [부모 태그 선택]을 선택하면 태그의 짝이 맞는 경우, Dreamweaver에서 가장 바깥쪽의 html 및 /html 태그를 선택합니다.

괄호, 중괄호 또는 대괄호의 짝맞춤 검사

1 [코드] 뷰에서 문서를 엽니다.

2 검사하려는 코드에 삽입 포인터를 놓습니다.

3 [편집] > [괄호 짝맞춤]을 선택합니다.

닫기 괄호, 중괄호 또는 대괄호 사이에 있는 모든 코드가 선택됩니다. [편집] > [괄호 짝맞춤]을 다시 선택하면 새로 선택된 영역을 닫는 괄호, 중괄호 또는 대괄호 내의 모든 코드가 선택됩니다.

브라우저 호환성 확인

브라우저 호환성 확인(BCC) 기능을 사용하면 브라우저 렌더링 버그를 유발할 수 있는 HTML과 CSS의 조합을 찾을 수 있습니다. 이 기능은 또한 문서의 코드에 대상 브라우저에서 지원하지 않는 CSS 속성 또는 값이 있는지 테스트합니다.

참고: 이 기능은 이전 [대상 브라우저 확인] 기능을 대체하지만 이전 기능의 CSS 기능은 유지됩니다.

참조

141페이지의 “브라우저 간 CSS 렌더링 문제 확인”

태그 유효성 검사

현재 문서나 선택된 태그에 태그 오류나 구문 오류가 있는지 검사합니다. Dreamweaver에서는 HTML, XHTML, CFML(ColdFusion Markup Language), JSP(JavaServer Pages), WML(Wireless Markup Language) 및 XML 등 여러 언어로 된 문서의 유효성을 검사할 수 있습니다.

유효성 검사기의 환경 설정에서 유효성 검사기가 검사할 태그 기반 언어 및 특정 문제, 유효성 검사기가 보고할 오류의 유형 등을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 유효성 검사기 환경 설정을 참조하십시오.

참고: 문서의 액세스 가능성을 검사하는 방법에 대한 자세한 내용은 106페이지의 “사이트 테스트”를 참조하십시오.

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- XML 또는 XHTML 파일의 경우 [파일] > [유효성 검사] > [XML로]를 선택합니다.
- [파일] > [유효성 검사] > [마크업]을 선택합니다.

[결과] 패널의 [유효성 검사] 탭에 “오류 또는 경고 없음” 메시지가 표시되거나 발견된 구문 오류가 나열됩니다.

2 오류 메시지를 두 번 클릭하여 문서에서 강조 표시합니다.

3 보고서를 XML 파일로 저장하려면 [보고서 저장] 버튼을 클릭합니다.

4 보고서를 인쇄할 수 있는 기본 브라우저에서 보고서를 보려면 [보고서 탐색] 버튼을 클릭합니다.

XHTML 호환 페이지 만들기

페이지를 만들 때 XHTML과 호환되도록 만들 수 있습니다. 기존 HTML 문서를 XHTML과 호환되도록 만들 수도 있습니다.

참조

275페이지의 “XHTML 코드”

XHTML 호환 문서 만들기

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 만들 페이지 범주와 유형을 선택합니다.

3 대화 상자 오른쪽의 [DocType] 팝업 메뉴에서 XHTML 문서 유형 정의(DTD) 중 하나를 선택하고 [생성]을 클릭합니다.

예를 들어, 팝업 메뉴에서 [XHTML 1.0 Transitional]이나 [XHTML 1.0 Strict]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML과 호환되도록 만들 수 있습니다.

참고: XHTML 호환 문서로 만들 수 없는 문서 유형도 있습니다.

기본적으로 XHTML 호환 문서 만들기

1 [편집] > [환경 설정] 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Mac OS X)을 선택하고 [새 문서] 범주를 선택합니다.

2 기본 문서를 선택하고 [기본 문서 유형(DTD)] 팝업 메뉴에서 XHTML 문서 유형 정의(DTD) 중 하나를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, 팝업 메뉴에서 [XHTML 1.0 Transitional]이나 [XHTML 1.0 Strict]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML과 호환되도록 만들 수 있습니다.

기존 HTML 문서를 XHTML과 호환되도록 만들기

1 문서를 열고 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 프레임이 없는 문서의 경우 [파일] > [변환]을 선택하고 XHTML 문서 유형 정의 중 하나를 선택합니다.

  예를 들어, 팝업 메뉴에서 [XHTML 1.0 Transitional]이나 [XHTML 1.0 Strict]를 선택하면 HTML 문서가 XHTML과 호환되도록 만들 수 있습니다.

- 프레임이 있는 문서의 경우 프레임을 선택하고 [파일] > [변환]을 선택한 다음 XHTML 문서 유형 정의 중 하나를 선택합니다.

2 전체 문서를 변환하려면 모든 프레임과 프레임세트 문서에 대해 이 단계를 반복합니다.

참고: 템플릿 인스턴스의 언어는 이 인스턴스가 기반으로 하는 템플릿의 언어와 동일해야 하므로 템플릿 인스턴스를 변환할 수 없습니다. 예를 들어, XHTML 템플릿 기반 문서는 항상 XHTML이 되고, XHTML과 호환되지 않는 템플릿 기반 문서는 항상 HTML이 되어 XHTML이나 다른 언어로 변환되지 않습니다.

ColdFusion 디버거 사용(Windows만 해당)

ColdFusion을 Dreamweaver 테스트 서버로 사용하는 ColdFusion 개발자의 경우 Dreamweaver 내에서 ColdFusion 디버그 정보를 볼 수 있습니다.

참고: 이 기능은 Macintosh에서 지원되지 않습니다. Macintosh 개발자는 [브라우저에서 미리 보기](F12)를 사용하여 별도의 브라우저에서 ColdFusion 페이지를 열 수 있습니다. 페이지에 오류가 포함된 경우 이 오류의 원인과 관련된 정보가 페이지의 아래쪽에 표시됩니다.

ColdFusion MX 6.1 이전 버전을 실행 중인 경우 디버그를 시작하기 전에 ColdFusion Administrator에서 디버그 설정이 활성화되었는지 확인하십시오. ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 경우에는 Dreamweaver에서 이 설정을 자동으로 활성화합니다.

또한 Dreamweaver 테스트 서버가 ColdFusion을 실행하고 있는지도 확인합니다. 자세한 내용은 44페이지의 “테스트 서버 설정”을 참조하십시오.


페이지가 내부 브라우저에 표시될 때마다 디버그 정보를 새로 고치도록 하려면 파일이 요청될 때마다 Internet Explorer에서 파일의 새 버전을 검사하도록 만듭니다. Internet Explorer에서 [도구] > [인터넷 옵션]을 선택하고 [일반] 탭을 선택한 다음 [임시 인터넷 파일] 영역에서 [설정] 버튼을 클릭합니다. [설정] 대화 상자에서 [페이지를 열 때마다] 옵션을 선택합니다.

1 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.

2 [문서] 툴바에서 [서버 디버그] 아이콘 을 클릭합니다.

Dreamweaver에서는 ColdFusion 서버의 페이지를 요청하고 이 파일을 내부 Internet Explorer 브라우저 윈도우에 표시합니다. 페이지에 오류가 포함된 경우 이 오류의 가능한 원인이 페이지의 아래쪽에 표시됩니다.

이와 동시에 [서버 디버그] 패널이 열립니다. 이 패널에는 페이지를 렌더링하기 위해 서버에서 처리된 모든 페이지, 페이지에서 실행된 모든 SQL 쿼리, 모든 서버 변수 및 변수 값 등의 유용한 정보가 제공됩니다. 이 패널에는 요약된 실행 시간도 제공됩니다.

3 [서버 디버그] 패널에 [예외] 범주가 나타나면 플러스(+) 아이콘을 클릭하여 이 범주를 확장합니다.

서버에서 페이지와 관련된 문제가 발생하는 경우 [예외] 범주가 나타납니다. 범주를 확장하여 문제에 대해 자세히 알아봅니다.

4 [코드] 뷰([보기] > [코드]) 또는 [디자인] 뷰([보기] > [디자인])로 다시 전환하고 오류를 수정합니다.

5 파일을 저장하고 [서버 디버그] 아이콘을 다시 클릭합니다.

Dreamweaver에서는 내부 브라우저에서 페이지를 다시 렌더링하고 [서버 디버그] 패널을 업데이트합니다. 페이지에 더 이상 문제가 없는 경우 패널에 [예외] 범주가 다시 나타나지 않습니다.

6 디버그 모드를 종료하려면 [코드] 뷰([보기] > [코드]) 또는 [디자인] 뷰([보기] > [디자인])로 전환합니다.

참조

585페이지의 “ColdFusion 구성 요소 사용”

디자인 뷰에서 코드 편집

디자인 뷰에서 코드 편집

Dreamweaver에서는 소스 코드에 신경 쓰지 않고 웹 페이지를 시각적으로 만들고 편집할 수 있지만, 효과적인 제어가 필요하거나 웹 페이지의 문제를 해결하기 위해 코드를 편집해야 하는 경우가 있습니다. Dreamweaver에서는 [디자인] 뷰에서 작업하는 동안 코드를 편집할 수 있습니다.

이 단원에서는 [디자인] 뷰를 주로 사용하여 작업하지만 코드에 빠르게 액세스해야 할 필요성이 있는 사용자를 위한 내용을 제공합니다.

디자인 뷰에서 자식 태그 선택

[디자인] 뷰에서 자식 태그가 포함된 객체(예: HTML 테이블)를 선택하려는 경우 [편집] > [자식 선택]을 선택하면 해당 객체의 첫 번째 자식 태그를 빠르게 선택할 수 있습니다.

참고: 이 명령은 [디자인] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

예를 들어, <table> 태그는 일반적으로 <tr> 자식 태그를 갖습니다. 태그 선택기에서 <table> 태그를 선택한 경우 [편집] > [자식 선택]을 선택하면 표의 첫 번째 행을 선택할 수 있습니다. 그러면 Dreamweaver에서 태그 선택기의 첫 번째 <tr> 태그가 선택됩니다. <tr> 태그 자체는 <td>라는 자식 태그를 가지므로 [편집] > [자식 선택]을 다시 선택하면 표의 첫 번째 셀이 선택됩니다.

속성 관리자를 사용하여 코드 편집

속성 관리자를 사용하여 페이지의 텍스트 속성 또는 객체의 속성을 확인하고 편집할 수 있습니다. 속성 관리자에 표시되는 속성은 대개 태그 속성에 해당하므로 속성 관리자에서 속성을 변경하는 것은 [코드] 뷰에서 해당 속성을 변경하는 것과 같습니다.

참고: 태그 관리자와 속성 관리자에서 모두 태그 속성을 보고 편집할 수 있습니다. 태그 관리자를 사용하면 특정 태그와 관련된 모든 속성을 보거나 편집할 수 있습니다. 속성 관리자에서는 가장 일반적인 속성만 볼 수 있지만 더 다양한 컨트롤 세트를 사용하여 해당 속성의 값을 변경할 수 있으며, 특정 태그에 해당되지 않는 특정 객체(예: 테이블 열)를 편집할 수도 있습니다.

1 텍스트를 클릭하거나 페이지에서 객체를 선택합니다.

해당 텍스트 또는 객체에 대한 속성 관리자가 문서 윈도우 아래에 나타납니다. 속성 관리자가 표시되어 있지 않은 경우에는 [윈도우] > [속성]을 선택합니다.

2 속성 관리자에서 속성을 변경합니다.

속성 관리자를 사용하여 CFML 편집

속성 관리자를 사용하여 [디자인] 뷰에서 ColdFusion 마크업을 검사하고 수정할 수 있습니다.

1 속성 관리자에서 [속성] 버튼을 클릭하여 태그의 속성을 편집하거나 새 태그를 추가합니다.

2 열기 및 닫기 태그 사이에 내용이 있는 경우 [내용] 버튼을 클릭하여 내용을 편집합니다.

[내용] 버튼은 선택된 태그가 빈 태그가 아닌 경우, 즉, 열기 및 닫기 태그가 모두 있는 경우에만 나타납니다.

3 태그에 조건식이 포함된 경우에는 [표현식] 상자에서 변경합니다.

태그 관리자를 사용하여 속성 변경

태그 관리자를 사용하여 속성과 속성 값을 편집하거나 추가합니다. 태그 관리자를 사용하면 다른 통합 개발 환경(IDE)에서 사용하는 것과 비슷한 속성 시트에서 태그와 객체를 편집할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [코드] 뷰 또는 [코드 관리자]에서 태그 이름 또는 태그 내용 안의 아무 곳이나 클릭합니다.
- [디자인] 뷰에서 객체를 선택하거나 태그 선택기에서 태그를 선택합니다.

2 [태그 관리자]를 열고([윈도우] > [태그 관리자]) [속성] 탭을 선택합니다.

선택한 객체나 태그의 속성 및 현재 값이 [태그 관리자]에 나타납니다.

3 [태그 관리자]에서 다음을 수행합니다.

- 범주별로 나뉜 속성을 보려면 [범주 보기 표시] 버튼 을 클릭합니다.
- 알파벳순 목록으로 속성을 보려면 [목록 보기 표시] 버튼 을 클릭합니다.
- 속성의 값을 변경하려면 값을 선택하여 편집합니다.
- 값이 없는 속성에 대해 값을 추가하려면 속성 오른쪽의 속성-값 열을 클릭하고 값을 추가합니다.
- 속성에 미리 정의된 값을 사용하려면 속성-값 열 오른쪽의 팝업 메뉴 또는 색상 선택기에서 원하는 값을 선택합니다.
- 속성에 URL 값을 사용하려면 [탐색] 버튼을 클릭하거나 [파일 표시] 아이콘을 사용하여 파일을 선택하거나 상자에 해당 URL을 입력합니다.
- 데이터베이스와 같은 동적 내용의 소스에서 가져온 값을 속성에 사용하려면 속성-값 열 오른쪽의 [동적 데이터] 버튼을 클릭합니다. 소스를 선택합니다.
- 속성 값을 삭제하려면 값을 선택한 다음 백스페이스 키(Windows)나 Delete 키(Macintosh)를 누릅니다.
- 속성 이름을 변경하려면 속성 이름을 선택한 다음 편집합니다.

참고: 표준 속성의 이름을 바꾼 다음, 이 속성에 값을 추가하면 속성 및 새로운 속성 값이 적절한 범주로 이동됩니다.

- 목록에 없는 속성을 새로 추가하려면 목록에 있는 마지막 속성 이름 아래에 있는 공백을 클릭한 다음, 새 속성 이름을 입력합니다.

4 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누르거나, [태그 관리자]의 아무 곳이나 클릭하여 문서의 태그를 업데이트합니다.

참조

321페이지의 “JavaScript 비헤이비어 사용”

126페이지의 “CSS 만들기 및 관리”

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

퀵 태그 편집기 개요

퀵 태그 편집기를 사용하면 [디자인] 뷰 내에서 HTML 태그를 관리하고 편집할 수 있습니다.

퀵 태그 편집기에서 잘못된 HTML을 입력하면, Dreamweaver에서는 필요한 위치에 닫기 인용 부호나 닫기 꺾쇠 괄호를 삽입하여 수정합니다.

퀵 태그 편집기 옵션을 설정하려면 Control-T(Windows) 또는 Command-T(Macintosh)를 눌러 퀵 태그 편집기를 엽니다.

퀵 태그 편집기에는 세 가지 모드가 있습니다.

- [HTML 삽입] 모드는 새 HTML 코드를 삽입할 때 사용합니다.

- [태그 편집] 모드는 기존 태그를 편집할 때 사용합니다.
- [태그 둘러싸기] 모드는 현재 선택 영역 주변을 새 태그로 래핑할 때 사용합니다.

참고: 퀵 태그 편집기가 열리는 모드는 [디자인] 뷰의 현재 선택 영역에 따라 달라집니다.

세 모드 모두에서 퀵 태그 편집기를 사용하는 기본 절차는 동일합니다. 즉, 편집기를 열고 태그와 속성을 입력하거나 편집한 뒤 편집기를 닫습니다.

퀵 태그 편집기가 활성인 상태에서 Control+T(Windows) 또는 Command+T(Macintosh)를 눌러 여러 모드 사이를 전환할 수 있습니다.

참조

307페이지의 "퀵 태그 편집기에서 힌트 메뉴 사용"

퀵 태그 편집기를 사용하여 코드 편집

퀵 태그 편집기를 사용하면 [디자인] 뷰 내에서 HTML 태그를 빠르게 삽입하고 편집할 수 있습니다.

참조

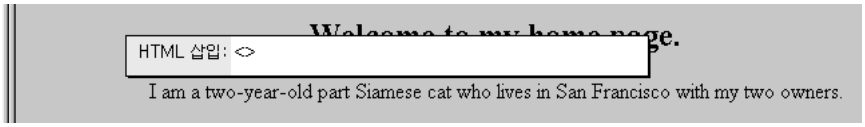
308페이지의 "디자인 뷰에서 스크립트 작성 및 편집"

HTML 태그 삽입

1 [디자인] 뷰에서 페이지 안쪽을 클릭하여 코드를 삽입할 부분에 삽입 포인터를 위치시킵니다.

2 Control+T(Windows) 또는 Command+T(Macintosh)를 누릅니다.

퀵 태그 편집기가 [HTML 삽입] 모드로 열립니다.



3 HTML 태그를 입력한 다음 Enter 키를 누릅니다.

일치하는 닫기 태그가 있는 경우 닫기 태그와 함께 태그가 코드에 삽입됩니다.

4 Esc 키를 누르면 변경 사항 없이 종료됩니다.

HTML 태그 편집

1 [디자인] 뷰에서 객체를 선택합니다.

문서 윈도우 아래에 있는 태그 선택기에서 편집할 태그를 선택할 수도 있습니다. 자세한 내용은 308페이지의 "태그 선택기를 사용하여 코드 편집"을 참조하십시오.

2 Control+T(Windows) 또는 Command+T(Macintosh)를 누릅니다.

퀵 태그 편집기가 [HTML 편집] 모드로 열립니다.

3 새 속성을 입력하거나, 기존 속성을 편집하거나, 태그 이름을 편집합니다.

4 다음 속성으로 이동하려면 Tab을 누릅니다. 뒤로 이동하려면 Shift+Tab을 누릅니다.

참고: 기본적으로 변경 내용은 Tab 또는 Shift+Tab을 누를 때 문서에 적용됩니다.

5 [퀵 태그 편집기]를 닫고 변경 내용을 모두 적용하려면 Enter 키를 누릅니다.

6 변경 사항 없이 종료하려면 Esc 키를 누릅니다.

현재 선택 영역을 HTML 태그로 둘러싸기

1 [디자인] 뷰에서 서식 없는 텍스트 또는 객체를 선택합니다.

참고: 열기 또는 닫기 HTML 태그가 포함된 텍스트나 객체를 선택하면, [퀵 태그 편집기]가 [태그 둘러싸기] 모드 대신 [태그 편집] 모드로 열립니다.

2 Control+T(Windows) 또는 Command+T(Macintosh)를 누르거나, 속성 관리자에서 [퀵 태그 편집기] 버튼을 클릭합니다.

[퀵 태그 편집기]가 [태그 둘러싸기] 모드로 열립니다.

3 **strong** 같은 열기 태그를 입력한 다음 Enter 키(Windows)나 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

태그가 현재 선택 영역의 시작 부분에 삽입되며, 대응되는 닫기 태그가 끝 부분에 삽입됩니다.

4 변경 사항 없이 종료하려면 Esc 키를 누릅니다.

퀵 태그 편집기에서 힌트 메뉴 사용

[퀵 태그 편집기]에는 편집하거나 삽입하는 태그의 모든 유효한 속성이 나열되는 속성 힌트 메뉴가 포함되어 있습니다.

힌트 메뉴를 비활성화하거나 메뉴가 [퀵 태그 편집기]에서 나타날 때까지의 지연 시간을 조정할 수도 있습니다.

태그에 대한 유효한 속성이 나열된 힌트 메뉴를 보려면 [퀵 태그 편집기]에서 속성 이름을 편집할 때 몇 초간 기다립니다. 이렇게 하면 힌트 메뉴가 나타나고, 현재 편집하고 있는 태그의 유효한 속성이 모두 나열됩니다.

마찬가지로, 유효한 태그 이름이 나열된 힌트 메뉴를 보려면 퀵 태그 편집기에서 태그 이름을 입력하거나 편집할 때 몇 초간 기다립니다.

참고: 퀵 태그 편집기 코드 힌트 환경 설정은 일반 코드 힌트 환경 설정으로 제어됩니다. 자세한 내용은 286페이지의 “코드 힌트 환경 설정”을 참조하십시오.

참조

305페이지의 “퀵 태그 편집기 개요”

힌트 메뉴 사용

1 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 태그 또는 속성 이름의 입력을 시작합니다. [코드 힌트] 메뉴에서 항목을 선택하면 입력한 문자로 시작되는 첫 번째 항목으로 이동됩니다.
- 위 화살표 키 및 아래 화살표 키를 사용해서 항목을 선택합니다.
- 스크롤 막대를 사용해서 항목을 찾습니다.

2 Enter 키를 눌러 선택한 항목을 삽입하거나 항목을 두 번 클릭하여 삽입합니다.

3 항목을 삽입하지 않고 힌트 메뉴를 닫으려면 Esc 키를 누르거나 입력을 계속하면 됩니다.

힌트 메뉴 비활성 또는 나타날 때까지의 지연 시간 변경

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택하고 [코드 힌트]를 선택합니다.

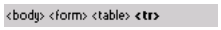
[코드 힌트 환경 설정] 대화 상자가 나타납니다.

2 힌트 메뉴를 비활성화하려면 [코드 힌트 활성화] 옵션의 선택을 취소합니다.

3 메뉴가 나타날 때까지의 지연 시간을 변경하려면 [지연] 슬라이더를 조정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

태그 선택기를 사용하여 코드 편집

[태그 선택기]를 사용하여 [디자인] 뷰 내에서 태그를 선택하거나, 편집하거나, 제거할 수 있습니다. 태그 선택기는 문서 윈도우 맨 아래의 상태 표시줄에 있으며 다음과 같은 여러 태그가 표시됩니다.



태그 편집 또는 삭제

1 문서 안쪽을 클릭합니다.

삽입 포인터에 적용되는 태그가 태그 선택기에 나타납니다.

2 태그 선택기에서 태그를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 마우스를 클릭합니다(Macintosh).

3 태그를 편집하려면 메뉴에서 [태그 편집]을 선택합니다. [퀵 태그 편집기]에서 원하는 대로 변경합니다. 자세한 내용은 306 페이지의 “퀵 태그 편집기를 사용하여 코드 편집”을 참조하십시오.

4 태그를 삭제하려면 메뉴에서 [태그 제거]를 선택합니다.

태그에 해당하는 객체 선택

1 문서 안쪽을 클릭합니다.

삽입 포인터에 적용되는 태그가 태그 선택기에 나타납니다.

2 태그 선택기에서 태그를 클릭합니다.

태그로 표시된 객체가 페이지에서 선택됩니다.

이 방법을 사용하여 표의 개별 행(tr 태그) 또는 셀(td 태그)을 선택할 수 있습니다.

디자인 뷰에서 스크립트 작성 및 편집

다음 방법으로 [코드] 뷰 및 [디자인] 뷰에서 클라이언트측 JavaScript 및 VBScript를 사용할 수 있습니다.

- [디자인] 뷰 내에서 페이지에 사용할 JavaScript 또는 VBScript 스크립트를 작성합니다.
- [디자인] 뷰 내에서 외부 스크립트 파일에 대한 링크를 문서 내에 만듭니다.
- [디자인] 뷰 내에서 스크립트를 편집합니다.

  시작하기 전에 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택하여 페이지에 스크립트 표시자를 표시합니다.

클라이언트측 스크립트 작성

1 스크립트를 넣을 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [HTML] > [스크립트 객체] > [스크립트]를 선택합니다.

3 [언어] 팝업 메뉴에서 스크립트 언어를 선택합니다.

JavaScript를 사용하고 있으나 버전을 잘 모르는 경우 JavaScript1.1이나 JavaScript1.2가 아닌 JavaScript를 선택합니다.

4 [내용] 상자에 스크립트 코드를 입력하거나 붙여넣습니다.

열기 및 닫기 script 태그는 포함하지 않아도 됩니다.

5 [노스크립트] 상자에 스크립트 HTML 코드를 입력하거나 붙여넣습니다. 선택한 스크립팅 언어를 지원하지 않는 브라우저에서는 스크립트가 실행되지 않고 이 코드가 표시됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

외부 스크립트 파일에 연결

1 스크립트를 넣을 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [HTML] > [스크립트 객체] > [스크립트]를 선택합니다.

3 [내용] 상자에 아무것도 입력하지 않고 [확인]을 클릭합니다.

4 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 스크립트 표시자를 선택합니다.

5 속성 관리자에서 폴더 아이콘을 클릭하여 외부 스크립트 파일을 찾아 선택하거나 [소스] 상자에 파일 이름을 입력합니다.

스크립트 편집

1 스크립트 표시자를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 클릭합니다.

[스크립트 속성] 대화 상자에 스크립트가 나타납니다.

외부 스크립트 파일에 연결되어 있으면, 해당 파일이 [코드] 뷰에서 열려 원하는 내용을 편집할 수 있습니다.

참고: 스크립트 태그 사이에 코드가 있는 경우 외부 스크립트 파일로의 링크가 있어도 [스크립트 속성] 대화 상자가 열립니다.

3 [언어] 상자에서 스크립트 언어로 JavaScript 또는 VBScript를 지정합니다.

4 [유형] 팝업 메뉴에서 스크립트 유형을 클라이언트측 또는 서버측으로 지정합니다.

5 (선택 사항) [소스] 상자에서 외부 연결 스크립트 파일을 지정합니다.

폴더 아이콘 또는 [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 선택하거나 경로를 직접 입력합니다.

6 스크립트를 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

디자인 뷰에서 ASP 서버측 스크립트 편집

ASP 스크립트 속성 관리자를 사용하여 [디자인] 뷰에서 ASP 서버측 스크립트를 확인하고 수정합니다.

1 [디자인] 뷰에서 서버 언어 태그 시각 아이콘을 선택합니다.

2 ASP 스크립트 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 클릭합니다.

3 ASP 서버측 스크립트를 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

속성 관리자를 사용하여 페이지의 스크립트 편집

1 속성 관리자의 [언어] 팝업 메뉴에서 스크립팅 언어를 선택하거나 [언어] 상자에 언어 이름을 입력합니다.

참고: JavaScript를 사용하고 있으나 버전을 잘 모르는 경우 JavaScript1.1이나 JavaScript1.2가 아닌 JavaScript를 선택합니다.

2 [유형] 팝업 메뉴에서 스크립트 유형을 클라이언트측 또는 서버측으로 지정합니다.

3 (선택 사항) [소스] 상자에서 외부 연결 스크립트 파일을 지정합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 파일을 선택하거나 경로를 입력합니다.

4 [편집]을 클릭하여 스크립트를 수정합니다.

참조

308페이지의 “디자인 뷰에서 스크립트 작성 및 편집”

JavaScript 비헤이비어 사용

[태그 관리자]의 [비헤이비어] 탭을 사용하여 페이지 요소에 JavaScript(클라이언트측) 비헤이비어를 간단하게 연결할 수 있습니다. 자세한 내용은 324페이지의 “내장 Dreamweaver 비헤이비어 적용”을 참조하십시오.

페이지의 헤드 내용으로 작업

페이지에는 페이지에 대한 정보를 설명하며 검색 브라우저에 사용되는 요소들이 포함되어 있습니다. head 요소의 속성을 설정하여 페이지가 식별되는 방식을 제어할 수 있습니다.

헤드 내용 보기 및 편집

문서의 head 섹션에 있는 요소를 보려면 [보기] 메뉴, 문서 윈도우의 [코드] 뷰 또는 [코드 관리자]를 사용합니다.

문서의 헤드 섹션에 있는 요소 보기

❖ [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다. [디자인] 뷰에서 문서 윈도우를 보면 위쪽에 head 내용의 각 요소에 해당하는 표시자가 나타납니다.

참고: 문서 윈도우에 [코드] 뷰만 표시되도록 설정된 경우에는 [보기] > [헤드 내용]이 흐리게 표시됩니다.

문서의 헤드 섹션에 요소 삽입

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] 하위 메뉴에서 항목을 선택합니다.

2 나타나는 대화 상자나 속성 관리자에서 요소의 옵션을 입력합니다.

문서의 헤드 섹션에 있는 요소 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 head 섹션의 아이콘 중 하나를 클릭하여 선택합니다.

3 속성 관리자에서 해당 요소의 속성을 설정하거나 수정합니다.

페이지의 메타 속성 설정

meta 태그는 문자 인코딩, 작성자, 저작권, 키워드 등 현재 페이지에 대한 정보를 기록하는 head 요소입니다. 이 태그를 사용하여 만료일, 새로 고침 간격, 페이지의 PICS 등급 등의 정보를 서버에 제공하기도 합니다. PICS는 Platform for Internet Content Selection의 약자로, 웹 페이지에 영화 등급과 같은 등급을 할당하는 방법을 제공합니다.

meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [메타]를 선택합니다.

2 대화 상자가 나타나면 속성을 지정합니다.

기존 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 meta 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 속성을 지정합니다.

meta 태그 속성

❖ meta 태그 속성을 다음과 같이 설정합니다.

속성 meta 태그에 페이지에 대한 자세한 정보(name)나 HTTP 헤더 정보(http-equiv)가 들어 있는지 여부를 지정합니다.

값 이 태그에 지정하는 정보의 유형을 지정합니다. description, keywords, refresh와 같은 일부 값은 이미 정의되어 있고 자체 속성 관리자가 Dreamweaver에 존재하지만, creationdate, documentID, level을 비롯한 거의 모든 값을 지정할 수 있습니다.

내용 실제 정보를 지정합니다. 예를 들어, [값]을 수준으로 지정한 경우 [내용]을 초급, 중급 또는 고급으로 지정할 수 있습니다.

페이지 제목 설정

제목 속성은 하나뿐입니다(페이지 제목). 제목은 Dreamweaver에서 문서 윈도우의 제목 막대에 나타나며, 대부분의 브라우저에서 페이지를 볼 때 브라우저 제목 막대에 나타납니다. 제목은 문서 윈도우 툴바에도 나타납니다.

문서 윈도우에서 제목 지정

❖ 문서 윈도우 툴바의 [제목] 텍스트 상자에 제목을 입력합니다.

헤드 내용에 제목 지정

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 제목 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 페이지 제목을 지정합니다.

페이지 키워드 지정

대부분의 검색 엔진 로봇(웹을 자동으로 탐색하여 검색 엔진에서 인덱스로 만들 정보를 수집하는 프로그램)은 키워드 meta 태그의 내용을 읽고 그 정보를 사용하여 데이터베이스에 해당 페이지의 인덱스를 만듭니다. 일부 검색 엔진은 키워드의 수나 인덱스에 사용할 문자 수를 제한하거나, 제한을 벗어난 경우 모든 키워드를 무시하므로 소수의 키워드를 엄선하여 사용하는 것이 좋습니다.

키워드 meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [키워드]를 선택합니다.

2 대화 상자가 표시되면 키워드를 콤마로 구분하여 지정합니다.

키워드 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 키워드 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 키워드를 보고, 수정하거나 삭제합니다. 여러 키워드를 콤마로 구분하여 추가할 수도 있습니다.

페이지 설명 지정

대부분의 검색 엔진 로봇(웹을 자동으로 탐색하여 검색 엔진이 인덱스로 만들 정보를 수집하는 프로그램)은 설명 meta 태그의 내용을 읽습니다. 이 정보를 사용하여 데이터베이스에 해당 페이지의 인덱스를 만드는 로봇도 있고, 검색 결과 페이지에 문서의 처음 2 - 3줄을 표시하는 대신 이 정보를 표시하는 로봇도 있습니다. 일부 검색 엔진은 인덱스하는 문자의 수를 제한하기 때문에 설명을 몇 단어로 제한하는 것이 좋습니다(예: PorkbarbecuecateringinAlbany,Georgia 또는 webdesignatreasonableratesforclientsworldwide).

설명 meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [설명]을 선택합니다.

2 표시되는 대화 상자에 설명 텍스트를 입력합니다.

설명 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 설명 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 설명 텍스트를 보고, 수정하거나 삭제합니다.

페이지의 새로 고침 속성 설정

[새로 고침] 요소를 사용하여 일정한 시간이 지난 후 현재 페이지를 다시 로드하거나 다른 페이지로 이동하여 브라우저가 자동으로 페이지를 새로 고치도록 지정합니다. 이 요소는 대개 URL이 변경되었다는 메시지를 표시한 후 한 URL에서 다른 URL로 사용자를 보내는 데 사용합니다.

새로 고침 meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [새로 고침]을 선택합니다.

2 표시되는 대화 상자에서 새로 고침 meta 태그 속성을 설정합니다.

새로 고침 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 새로 고침 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 새로 고침 meta 태그 속성을 설정합니다.

새로 고침 meta 태그 속성 설정

❖ 새로 고침 meta 태그 속성을 다음과 같이 지정합니다.

지연 브라우저가 페이지를 새로 고치기 전에 기다리는 시간(초)입니다. 브라우저가 페이지를 로드한 후 즉시 새로 고치게 하려면 이 상자에 0을 입력합니다.

URL 또는 액션 지정한 지연 시간이 지난 후 브라우저가 다른 URL로 이동할지 아니면 현재 페이지를 새로 고칠지 여부를 지정합니다. 현재 페이지를 새로 고치지 않고 다른 URL을 열게 하려면 [탐색] 버튼을 클릭한 다음, 로드할 페이지를 찾아 선택합니다.

페이지의 기본 URL 속성 설정

[기본] 요소를 사용하여 페이지의 모든 문서 상대 경로가 기준으로 삼는 기본 URL을 설정합니다.

기본 meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [기본]을 선택합니다.

2 표시되는 대화 상자에서 기본 meta 태그 속성을 지정합니다.

기본 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 기본 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 기본 meta 태그 속성을 지정합니다.

기본 meta 태그 속성 지정

❖ 기본 meta 태그 속성을 다음과 같이 지정합니다.

Href 기본 URL입니다. [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾아 선택하거나 상자에 경로를 입력합니다.

대상 모든 링크된 문서를 열 프레임이나 윈도우를 지정합니다. 현재 프레임세트에서 프레임을 선택하거나 다음 예약 이름 중 하나를 선택합니다.

- _blank를 선택하면 링크된 문서는 이름이 없는 새 브라우저 윈도우로 로드됩니다.
- _parent를 선택하면 링크된 문서는 부모 프레임세트나 링크가 포함된 프레임의 윈도우에 로드됩니다. 링크가 들어 있는 프레임이 중첩되지 않은 경우 이 옵션은 _top에 해당합니다. 즉, 링크된 문서를 전체 브라우저 윈도우로 로드합니다.
- _self를 선택하면 링크된 문서는 해당 링크와 같은 프레임이나 윈도우로 로드됩니다. 이 대상은 기본값이므로 일반적으로 지정할 필요가 없습니다.
- _top을 선택하면 링크된 문서가 전체 브라우저 윈도우로 로드되기 때문에 모든 프레임이 제거됩니다.

페이지의 링크 속성 설정

link 태그를 사용하여 현재 문서와 다른 파일 간의 관계를 정의합니다.

참고: head 섹션의 link 태그는 body 섹션에 있는 문서 간의 HTML 링크와는 다릅니다.

링크 meta 태그 추가

1 [삽입] > [HTML] > [헤드 태그] > [링크]를 선택합니다.

2 표시되는 대화 상자에서 링크 meta 태그 속성을 지정합니다.

링크 meta 태그 편집

1 [보기] > [헤드 내용]을 선택합니다.

2 문서 윈도우 맨 위에 표시되는 링크 표시자를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 링크 meta 태그 속성을 지정합니다.

링크 meta 태그 속성 지정

❖ 링크 meta 태그 속성을 다음과 같이 설정합니다.

Href 관계를 정의하는 대상 파일의 URL입니다. [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾아 선택하거나 상자에 경로를 입력합니다. 이 속성은 일반적인 HTML 관점에서 링크하는 파일을 나타내는 것이 아닙니다. Link 요소에서 지정하는 관계는 보다 복잡합니다.

ID 링크의 고유 식별자를 지정합니다.

제목 관계를 설명합니다. 이 속성은 특히 링크된 스타일 시트에 유용합니다. 자세한 내용은 W3C(World Wide Web Consortium) 웹 사이트(www.w3.org/TR/REC-html40/present/styles.html#style-external)에 있는 HTML 4.0 사양의 외부 스타일 시트 부분을 참조하십시오.

Rel 현재 문서와 [Href] 상자에 있는 문서 간의 관계를 지정합니다. 여기에 사용할 수 있는 값에는 Alternate, Stylesheet, Start, Next, Prev, Contents, Index, Glossary, Copyright, Chapter, Section, Subsection, Appendix, Help 및 Bookmark가 있습니다. 관계를 여러 개 지정하려면 각 값을 공백으로 분리합니다.

Rev 현재 문서와 [Href] 상자에 있는 문서 간의 역관계(Rel의 반대)를 지정합니다. 여기에 사용할 수 있는 값은 [Rel]에 사용할 수 있는 값과 동일합니다.

서버측 포함 사용

서버측 포함

Dreamweaver를 사용하여 페이지에 서버측 포함을 삽입하거나, 포함을 편집하거나, 포함이 들어 있는 페이지를 미리 볼 수 있습니다.

서버측 포함은 브라우저가 서버에서 사용자 문서를 요청할 때 서버가 사용자 문서에 통합하는 파일입니다.

브라우저가 포함 명령이 들어 있는 문서를 요청하면, 서버는 포함 명령을 처리하여 포함 명령을 포함된 파일의 내용으로 대체한 새 문서를 만듭니다. 그런 다음 서버는 이 새 문서를 브라우저로 보냅니다. 그러나 브라우저에서 로컬 문서를 직접 열 때는 문서의 포함 명령을 처리할 서버가 없으므로 브라우저는 명령을 처리하지 않고 문서를 엽니다. 따라서 이 경우에는 포함되어 있는 파일이 브라우저에 나타나지 않습니다. 따라서 Dreamweaver를 사용하지 않으면 로컬 파일을 서버에 올려놓은 후 방문자에게 어떻게 표시되는지 쉽게 확인할 수 없습니다.

Dreamweaver를 사용하여 [디자인] 뷰와 [브라우저에서 미리보기] 기능을 사용할 때 문서를 서버에 올려놓은 후 나타나는 모양대로 미리 볼 수 있습니다. 그러나 이와 같이 하려면 포함 파일을 임시 파일로 포함하는 파일을 미리 보고 있는지 확인해야 합니다. ([편집] > [환경 설정]을 선택하고 [브라우저에서 미리 보기] 범주를 선택한 다음 [임시 파일을 사용한 미리 보기] 옵션이 선택되어 있는지 확인합니다.)

참고: Apache 또는 Microsoft IIS와 같은 테스트 서버를 사용하는 경우 로컬 드라이브의 파일을 미리 볼 때는 서버가 자동으로 처리하므로 파일을 임시 파일로 미리보기할 필요가 없습니다.

문서에 서버측 포함이 있으면 외부 파일에 대한 참조가 삽입됩니다. 지정된 파일의 내용이 현재 문서에 삽입되지는 않습니다. 지정된 파일의 내용에는 포함하려는 내용만 포함되어야 합니다. 즉, 포함 파일에는 head 태그, body 태그 또는 html 태그가 포함될 수 없습니다(p 태그, div 태그 등의 서식 적용 HTML 태그인 <html> 태그가 좋음). 그렇다면 이러한 태그가 원본 문서의 태그와 충돌하며 Dreamweaver에서 페이지를 제대로 표시하지 못합니다.

문서 내에서 포함된 파일을 직접 편집할 수 없습니다. 서버측 포함의 내용을 편집하려면 포함된 파일을 직접 편집해야 합니다. 외부 파일에 대한 변경 내용은 해당 파일을 포함하는 모든 문서에 자동으로 반영됩니다.

서버측 포함에는 [가상]과 [파일]의 두 가지 유형이 있습니다. Dreamweaver는 기본적으로 [파일] 유형 포함을 삽입하지만, 속성 관리자를 사용하여 사용하는 웹 서버 유형에 적합한 유형을 선택할 수 있습니다.

- Apache 웹 서버의 경우 [가상]을 선택합니다. Apache에서는, [가상]이 모든 경우에 작동하고 [파일]은 일부 경우에만 작동합니다.
- Microsoft IIS(Internet Information Server)의 경우 [파일]을 선택합니다. IIS에서 가상을 사용하려면 특정 환경을 갖춰야 합니다.

  참고: 하지만 IIS는 서버에 특별한 소프트웨어가 설치되어 있지 않은 경우에는 폴더 계층 구조에서 현재 폴더 상위의 폴더에 있는 파일을 포함할 수 없습니다. IIS 서버 상의 폴더 계층 구조에서 상위 폴더의 파일을 포함해야 한다면, 시스템 관리자에게 필요한 소프트웨어가 설치되어 있는지 문의하십시오.

- 사용하고 있는 서버가 여기에서 설명한 서버가 아니거나, 사용 중인 서버의 종류를 모르는 경우에는 시스템 관리자에게 어떤 옵션을 사용해야 하는지 문의하십시오.

  서버 중에는 모든 파일을 검사하여 서버측 포함이 있는지 확인하도록 구성된 경우도 있고, .shtml, .shtm 또는 .inc 등의 특정 파일 확장명의 파일만 검사하도록 구성된 경우도 있습니다. 서버측 포함이 작동하지 않으면 포함을 사용하는 파일 이름에 특별한 확장명을 사용해야 하는지 여부를 시스템 관리자에게 문의해야 합니다. 예를 들어 파일 이름이 canoe.html인 경우 canoe.shtml로 이름을 변경해야 할 수 있습니다. 파일의 확장명을 .html 또는 .htm으로 유지하려면 서버가 모든 파일(특정 확장명의 파일만이 아니라)의 서버측 포함을 검사하도록 구성되어야 하므로 시스템 관리자에게 이를 요청해야 합니다. 서버측 포함용 파일을 분석하는 데는 시간이 좀 더 필요하므로 서버가 분석하는 페이지는 다른 페이지보다 조금 더 늦게 제공됩니다. 이 때문에 일부 시스템 관리자는 모든 파일을 분석하는 옵션을 제공하지 않는 경우도 있습니다.

서버측 포함 삽입

Dreamweaver를 사용하여 페이지에 서버측 포함을 삽입할 수 있습니다.

서버측 포함 삽입

1 [삽입] > [서버측 포함]을 선택합니다.

2 대화 상자가 열리면 파일을 찾아 선택합니다.

기본적으로 포함 파일 유형이 삽입됩니다.

3 포함 유형을 변경하려면 다음과 같이 문서 윈도우에서 [서버측 포함]을 선택하고 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 유형을 변경합니다.

- Apache 웹 서버의 경우 [가상]을 선택합니다. Apache에서는, [가상]이 모든 경우에 작동하고 [파일]은 일부 경우에만 작동합니다.
- Microsoft IIS(Internet Information Server)의 경우 [파일]을 선택합니다. IIS에서 [가상]을 사용하려면 특정 환경을 갖춰야 합니다.

참고: 하지만 IIS는 서버에 특별한 소프트웨어가 설치되어 있지 않은 경우에는 폴더 계층 구조에서 현재 폴더 상위의 폴더에 있는 파일을 포함할 수 없습니다. IIS 서버 상의 폴더 계층 구조에서 상위 폴더의 파일을 포함해야 한다면, 시스템 관리자에게 필요한 소프트웨어가 설치되어 있는지 문의하십시오.

- 사용하고 있는 서버가 여기에서 설명한 서버가 아니거나, 사용 중인 서버의 종류를 모르는 경우에는 시스템 관리자에게 어떤 옵션을 사용해야 하는지 문의하십시오.

포함된 파일 변경

1 문서 윈도우에서 [서버측 포함]을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])를 엽니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 폴더 아이콘을 클릭한 후 포함할 새 파일을 찾아 선택합니다.
- 포함할 새 파일의 경로와 파일 이름을 상자에 입력합니다.

서버측 포함의 내용 편집

Dreamweaver를 사용하여 서버측 포함을 편집할 수 있습니다. 포함된 파일과 관련된 내용을 편집하려면 해당 파일을 열어야 합니다.

1 [디자인] 뷰나 [코드] 뷰 중 하나에서 [서버측 포함]을 선택하고, 속성 관리자에서 [편집]을 클릭합니다.

포함된 파일이 새 문서 윈도우에서 열립니다.

2 파일을 편집하고 저장합니다.

변경 내용은 현재 문서에 바로 반영되며, 이 파일이 포함되어 있는 문서를 다음에 여는 경우에도 해당 문서에 바로 반영됩니다.

3 필요한 경우, 포함 파일을 원격 사이트에 업로드합니다.

태그 라이브러리 관리

Dreamweaver 태그 라이브러리

Dreamweaver의 태그 라이브러리는 특정 유형의 태그 모음으로서, Dreamweaver에서 태그의 서식을 지정하는 방법에 대한 정보가 포함되어 있습니다. 태그 라이브러리는 Dreamweaver에서 코드 힌트, 대상 브라우저 확인, 태그 선택기, 기타 코드 작성 기능 등에 사용하는 태그에 대한 정보를 제공합니다. 태그 라이브러리 편집기를 사용하여 태그 라이브러리, 태그, 속성 및 속성 값을 추가하고 삭제할 수 있습니다. 또한 코드에서 식별이 용이하게 해주는 포맷과 같은 태그 라이브러리 속성을 설정하고, 태그 및 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

318페이지의 “Dreamweaver에 사용자 정의 태그 가져오기”

280페이지의 “코드 작성 환경 설정”

태그 라이브러리 편집기 열기 및 닫기

1 [편집] > [태그 라이브러리]를 선택하여 [태그 라이브러리 편집기]를 엽니다.

[태그 라이브러리 편집기] 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자의 옵션은 선택한 태그에 따라 달라집니다.

2 다음 중 한 가지 방법으로 [태그 라이브러리 편집기]를 닫습니다.

- 변경 내용을 저장하려면 [확인]을 클릭합니다.
- 변경 내용을 저장하지 않고 편집기를 닫으려면 [취소]를 클릭합니다.

  참고: [취소]를 클릭하면 [태그 라이브러리 편집기]에서 변경한 내용이 모두 취소됩니다. 삭제한 태그나 태그 라이브러리는 복원됩니다.

라이브러리, 태그 및 속성 추가

[태그 라이브러리 편집기]를 사용하여 태그 라이브러리, 태그 및 속성을 Dreamweaver의 태그 라이브러리에 추가할 수 있습니다.

참조

280페이지의 “코드 작성 환경 설정”

318페이지의 “Dreamweaver에 사용자 정의 태그 가져오기”

태그 라이브러리 추가

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [새 태그 라이브러리]를 선택합니다.

2 [라이브러리 이름] 상자에 이름(예: **Miscellaneous Tags**)을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

태그 라이브러리에 태그 추가

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [새 태그]를 선택합니다.

2 [태그 라이브러리] 팝업 메뉴를 선택하고 태그 라이브러리를 선택합니다.

3 새 태그의 이름을 입력합니다. 둘 이상의 태그를 추가하려면 태그의 이름을 콤마와 공백으로 구분합니다(예:**cfgraph, cfgraphdata**).

4 새 태그에 상응하는 종료 태그(</...>)가 있으면 [일치하는 종료 태그가 있음]을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

태그에 속성 추가

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [새 속성]을 선택합니다.

2 [태그 라이브러리] 팝업 메뉴에서 태그 라이브러리를 선택합니다.

3 [태그] 팝업 메뉴에서 태그를 선택합니다.

4 새 속성의 이름을 입력합니다. 둘 이상의 속성을 추가하려면 속성의 이름을 콤마와 공백으로 구분합니다(예: **width, height**).

5 [확인]을 클릭합니다.

라이브러리, 태그 및 속성 편집

태그 라이브러리 편집기를 사용하여 태그 라이브러리의 속성을 설정하고 라이브러리의 태그와 속성을 편집합니다.

참조

280페이지의 "코드 작성 환경 설정"

태그 라이브러리의 속성 설정

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])의 [태그] 목록에서 태그가 아닌 태그 라이브러리를 선택합니다.

참고: 태그 라이브러리의 속성은 태그 라이브러리가 선택된 경우에만 나타납니다. 태그 라이브러리는 태그 목록에서 최상위 폴더로 표시됩니다. 예를 들어, HTML 태그 폴더는 태그 라이브러리를 나타내지만 HTML 태그 폴더 내의 abbr 폴더는 태그를 나타냅니다.

2 [사용 위치] 목록에서 태그 라이브러리가 사용될 모든 문서 유형을 선택합니다.

여기에서 선택한 문서 유형에 따라 지정한 태그 라이브러리의 코드 힌트가 제공될 문서 유형이 결정됩니다. 예를 들어, 지정한 태그 라이브러리에 대해 HTML 옵션이 선택되지 않은 경우 HTML 파일에서는 해당 태그 라이브러리의 코드 힌트가 나타나지 않습니다.

3 (선택 사항) [태그 접두어] 상자에 태그의 접두어를 입력합니다.

참고: 접두어는 코드에서 태그를 특정 태그 라이브러리의 일부로 식별하는 데 사용됩니다. 일부 태그 라이브러리는 접두어를 사용하지 않습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

태그 라이브러리의 태그 편집

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])의 [태그] 목록에서 태그 라이브러리를 확장한 다음 태그를 선택합니다.

2 다음 [태그 서식] 옵션 중 한 가지를 설정합니다.

행 분리 Dreamweaver에서 태그의 행 분리가 삽입되는 위치를 지정합니다.

내용 Dreamweaver에서 태그 내용을 삽입하는 방식 즉, 태그 내용에 행 분리, 서식 지정 및 들여쓰기 규칙 등을 적용할지 여부를 지정합니다.

대/소문자 특정 태그의 대/소문자를 지정합니다. [기본값], [소문자], [대문자] 또는 [대/소문자 혼합] 중에서 선택합니다. [대/소문자 혼합]을 선택하면 [태그 이름 대/소문자 혼합] 대화 상자가 나타납니다. 태그를 삽입할 때 Dreamweaver에서 사용하는 대/소문자에 맞게 태그를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다(예: **getProperty**)).

기본값 설정 모든 태그에 기본적으로 적용할 대/소문자를 설정합니다. 이때 나타나는 [기본 태그 대/소문자] 대화 상자에서 <대문자> 또는 <소문자>를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.


XML 및 XHTML 표준과의 호환성을 고려한다면 기본 대/소문자를 소문자로 설정하는 것이 좋습니다.

태그의 속성 편집

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])의 [태그] 상자에서 태그를 확장한 다음 태그 속성을 선택합니다.

2 [속성 대/소문자] 팝업 메뉴에서 [기본값], [소문자], [대문자] 또는 [대/소문자 혼합]을 선택합니다.

[대/소문자 혼합]을 선택하면 [속성 이름 대/소문자 혼합] 대화 상자가 나타납니다. 속성을 삽입할 때 Dreamweaver에서 사용하는 대/소문자에 맞게 속성을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다(예: **onClick**).

모든 속성의 기본 대/소문자를 설정하려면 [기본값 설정] 링크를 클릭합니다.

3 [속성 형식] 팝업 메뉴에서 속성 형식을 선택합니다.

[열거형]을 선택한 경우에는 [값] 상자에 속성에 사용할 수 있는 모든 값을 입력합니다. 각 값을 공백이 아닌 콤마로 구분해야 합니다. 예를 들어, cfchart 태그의 showborder 속성의 열거형 값은 yes,no와 같이 나열됩니다.

라이브러리, 태그 및 속성 삭제

1 [태그 라이브러리 편집기]([편집] > [태그 라이브러리])의 [태그] 상자에서 태그 라이브러리, 태그 또는 속성을 선택합니다.

2 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

3 [확인]을 클릭하면 항목이 영구적으로 삭제되고

[태그] 상자에서 해당 항목이 제거됩니다.

4 [확인]을 클릭하여 [태그 라이브러리 편집기]를 닫고 삭제 작업을 마칩니다.

참조

280페이지의 “코드 작성 환경 설정”

Dreamweaver에 사용자 정의 태그 가져오기

Dreamweaver에 사용자 정의 태그 가져오기

Dreamweaver에 사용자 정의 태그를 가져와 제작 환경에 통합할 수 있습니다. 예를 들어, 가져온 사용자 정의 태그를 [코드] 뷰에서 입력하기 시작하면 선택할 수 있는 태그 속성이 나열된 코드 힌트 메뉴가 나타납니다.

XML 파일에서 태그 가져오기

XML DTD(Document Type Definition) 파일 또는 스키마에서 태그를 가져올 수 있습니다.

1 [편집] > [태그 라이브러리]를 선택하여 [태그 라이브러리 편집기]를 엽니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [DTDSchema] > [XML DTD 또는 스키마 파일 가져오기]를 선택합니다.

3 DTD의 파일 이름이나 URL 또는 스키마 파일을 입력합니다.

4 태그에 사용할 접두어를 입력합니다.

참고: 접두어는 코드에서 태그를 특정 태그 라이브러리의 일부로 식별하는 데 사용됩니다. 일부 태그 라이브러리는 접두어를 사용하지 않습니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 ASP.NET 태그 가져오기

사용자 정의 ASP.NET 태그를 Dreamweaver로 가져올 수 있습니다.

시작하기 전에 [사이트 정의] 대화 상자에서 정의한 테스트 서버에 사용자 정의 태그가 설치되어 있어야 합니다(44페이지의 "테스트 서버 설정" 참조). 컴파일된 태그(DLL 파일)는 사이트 루트의 /bin 폴더에 있어야 합니다. 컴파일되지 않은 태그(ASCX 파일)는 서버의 모든 가상 디렉토리나 하위 디렉토리에 있을 수 있습니다. 자세한 내용은 Microsoft ASP.NET 설명서를 참조하십시오.

1 Dreamweaver에서 ASP.NET 페이지를 엽니다.

2 [편집] > [태그 라이브러리]를 선택하여 [태그 라이브러리 편집기]를 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 다음 옵션 중 하나를 선택한 다음, [확인]을 클릭합니다.

- 응용 프로그램 서버에서 모든 ASP.NET 사용자 정의 태그를 가져오려면 [ASP.NET] > [ASP.NET 사용자 정의 태그 모두 가져오기]를 선택합니다.
- 응용 프로그램 서버에서 특정 사용자 정의 태그만 가져오려면 [ASP.NET] > [선택한 ASP.NET 사용자 정의 태그 가져오기]를 선택합니다. 목록에서 원하는 태그들을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Windows) 하거나 Command 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)합니다.

파일 또는 서버에서 JSP 태그 가져오기(web.xml)

다양한 파일 유형이나 JSP 서버로부터 Dreamweaver로 JSP 태그 라이브러리를 가져옵니다.

1 Dreamweaver에서 JSP 페이지를 엽니다.

2 [편집] > [태그 라이브러리]를 선택하여 [태그 라이브러리 편집기]를 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [JSP] > [파일에서 가져오기(*.tld, *.jar, *.zip)] 또는 [JSP] > [서버에서 가져오기(web.xml)]를 선택합니다.

4 [탐색] 버튼을 클릭하거나 태그 라이브러리가 포함된 파일 이름을 입력합니다.

5 태그 라이브러리를 식별하는 URI를 입력합니다.

URI(Uniform Resource Identifier)는 태그 라이브러리를 관리하는 조직(기업, 공공 기관 등)의 URL로 구성되는 경우가 많습니다. URL은 조직(기업, 공공 기관 등)의 웹 사이트에 액세스하는 데 사용되는 것이 아니라 태그 라이브러리를 고유하게 식별하는 목적으로만 사용됩니다.

6 (선택 사항) 태그에 사용할 접두어를 입력합니다. 일부 태그 라이브러리는 접두어를 사용하여 코드에서 태그를 특정 태그 라이브러리의 일부로 식별합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

JRun 태그 가져오기

Adobe® JRun™을 사용할 경우 JRun 태그를 Dreamweaver로 가져올 수 있습니다.

1 Dreamweaver에서 JSP 페이지를 엽니다.

2 [편집] > [태그 라이브러리]를 선택하여 [태그 라이브러리 편집기]를 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [JSP] > [폴더에서 JRun 서버 태그 가져오기]를 선택합니다.

4 JRun 태그가 있는 폴더 이름을 입력합니다.

5 태그 라이브러리를 식별하는 URI를 입력합니다.

URI(Uniform Resource Identifier)는 태그 라이브러리를 관리하는 조직(기업, 공공 기관 등)의 URL로 구성되는 경우가 많습니다. URL은 조직(기업, 공공 기관 등)의 웹 사이트에 액세스하는 데 사용되는 것이 아니라 태그 라이브러리를 고유하게 식별하는 목적으로만 사용됩니다.

6 (선택 사항) 태그에 사용할 접두어를 입력합니다. 일부 태그 라이브러리는 접두어를 사용하여 코드에서 태그를 특정 태그 라이브러리의 일부로 식별합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

12장: JavaScript 비헤이비어 추가

내장 비헤이비어를 사용하여 디자인 및 기능이 개선된 더 매력적인 웹 사이트를 만들 수 있습니다. JavaScript에 대한 지식이 없어도 이러한 비헤이비어를 웹 페이지의 요소에 연결할 수 있습니다.

JavaScript 비헤이비어 사용

JavaScript 비헤이비어

Adobe® Dreamweaver® CS4 비헤이비어는 방문자가 웹 페이지를 다양한 방식으로 변경하거나 특정 작업을 시작할 수 있도록 문서에 JavaScript 코드를 배치합니다. 비헤이비어는 이벤트와 그 이벤트가 트리거하는 액션을 합쳐서 일컫는 용어입니다. [비헤이비어] 패널에서 액션을 지정한 다음 해당 액션을 트리거하는 이벤트를 지정하여 페이지에 비헤이비어를 추가합니다.

참고: 비헤이비어 코드는 클라이언트측 JavaScript 코드입니다. 즉, 서버가 아닌 브라우저에서 실행됩니다.

이벤트는 브라우저에서 생성한 메시지이며 페이지 방문자가 특정 액션을 수행했음을 알려 줍니다. 예를 들어 방문자가 포인터를 링크로 가져가면 브라우저에서 이 링크에 대한 onMouseOver 이벤트를 생성합니다. 그런 다음 브라우저는 표시되고 있는 페이지에 지정된 JavaScript 코드를 이벤트에 대한 응답으로 호출해야 하는지 여부를 확인합니다. 페이지 요소에 따라 다른 이벤트가 정의됩니다. 예를 들어, 대부분의 브라우저에서 onMouseOver와 onClick은 링크와 관련된 이벤트이고, onLoad는 이미지 및 문서의 body 섹션과 관련된 이벤트입니다.

액션은 브라우저 윈도우 열기, AP 요소 표시/숨기기, 사운드 재생, Adobe Shockwave 동영상 중단 등의 작업을 수행하는 미리 작성된 JavaScript 코드입니다. Dreamweaver에 제공되는 액션은 브라우저 간 호환성이 탁월합니다.

페이지 요소에 비헤이비어를 연결하면 해당 요소에 대한 이벤트가 발생할 때마다 그 이벤트와 연관된 액션(JavaScript 코드)이 호출됩니다. 특정 액션을 트리거하는 데 사용할 수 있는 이벤트는 브라우저마다 다릅니다. 예를 들어 팝업 메시지 액션을 링크에 연결하고 onMouseOver 이벤트에 의해 트리거되도록 지정하면 링크에 마우스 포인터를 올려놓을 때마다 메시지가 팝업됩니다.

하나의 이벤트로 여러 가지 다른 액션을 트리거할 수 있으며 액션이 발생하는 순서를 지정할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 20여 개의 액션을 제공합니다. Exchange 웹 사이트 (www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_kr) 및 타사 개발자 사이트에서 추가 액션을 얻을 수 있습니다. JavaScript에 능숙한 경우 액션을 직접 작성할 수 있습니다.

참고: 비헤이비어 및 액션은 Dreamweaver에서 사용하는 용어이며 HTML 용어가 아닙니다. 브라우저의 관점에서 보면 액션은 JavaScript 코드 중 하나에 불과합니다.

비헤이비어 패널 개요

[비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])을 사용하여 페이지 요소(보다 정확하게는 태그)에 비헤이비어를 연결하고 이전에 연결한 비헤이비어의 매개 변수를 수정할 수 있습니다.

현재 선택한 페이지 요소에 이미 연결된 비헤이비어는 패널의 주 영역인 비헤이비어 목록에 이벤트별 문자순으로 표시됩니다. 같은 이벤트에 여러 액션이 나열된 경우에는 목록에 표시된 순서대로 액션이 실행됩니다. 비헤이비어 목록에 비헤이비어가 표시되지 않으면 현재 선택한 요소에 연결된 비헤이비어가 없는 것입니다.

[비헤이비어] 패널에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

설정된 이벤트 보기 현재 문서에 연결된 이벤트만 표시합니다. 이벤트는 클라이언트측 및 서버측 범주로 분류됩니다. 각 범주의 이벤트는 축소 가능한 목록에 있습니다. [설정된 이벤트 보기]는 기본 보기입니다.

모든 이벤트 보기 특정 범주의 모든 이벤트를 사전순으로 표시합니다.

비헤이비어 추가(+) 현재 선택한 요소에 연결할 수 있는 액션의 메뉴를 표시합니다. 이 목록에서 액션을 선택하면 액션 매개 변수를 지정할 수 있는 대화 상자가 열립니다. 모든 액션이 흐리게 표시된 경우에는 선택한 요소에서 이벤트를 생성할 수 없는 것입니다.

이벤트 제거(–) 비헤이비어 목록에서 선택한 이벤트 및 액션을 제거합니다.

위쪽 및 아래쪽 화살표 버튼 특정 이벤트의 비헤이비어 목록에서 선택한 액션을 위아래로 이동합니다. 특정 이벤트의 액션 순서만 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 onLoad 이벤트에 대해 발생하는 액션의 순서를 변경할 수 있지만 모든 onLoad 액션은 비헤이비어 목록에 함께 유지됩니다. 목록에서 위아래로 이동할 수 없는 액션에 대해서는 화살표 버튼이 비활성화됩니다.

이벤트 액션을 트리거할 수 있는 모든 이벤트의 팝업 메뉴를 표시합니다. 이 팝업 메뉴는 이벤트를 선택하고 선택한 이벤트 이름 옆의 화살표 버튼을 클릭할 때 표시됩니다. 선택한 객체에 따라 다른 이벤트가 표시됩니다. 의도한 이벤트가 표시되지 않으면 올바른 페이지 요소나 태그를 선택했는지 확인합니다. 특정 태그를 선택하려면 [문서] 윈도우의 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기를 사용합니다. 또한 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 올바른 브라우저를 선택했는지 확인합니다.

참고: 괄호로 묶인 이벤트 이름은 링크에만 사용할 수 있습니다. 이러한 이벤트 이름 중 하나를 선택하면 선택한 페이지 요소에 비어 있는 링크가 자동으로 추가되고 요소 자체가 아닌 해당 링크에 비헤이비어가 연결됩니다. 비어 있는 링크는 HTML 코드에서 href="javascript:;"로 지정됩니다.

이벤트 보기 현재 비헤이비어가 작동하는 브라우저를 지정하며 [이벤트] 메뉴의 하위 메뉴입니다. 이 메뉴에서 선택한 사항에 따라 [이벤트] 메뉴에 표시되는 이벤트가 결정됩니다. 일반적으로 이전 브라우저는 새로운 브라우저보다 적은 이벤트를 지원하므로, 대부분의 경우 대상 브라우저를 폭넓게 선택할수록 적은 이벤트가 표시됩니다. 예를 들어 3.0 이상의 브라우저를 선택한 경우 버전 3.0 이상의 Netscape Navigator 및 Microsoft Internet Explorer에서 사용할 수 있는 이벤트만 선택할 수 있으므로 이벤트 목록이 매우 제한적입니다.

이벤트

각 브라우저에서는 [비헤이비어] 패널의 [액션](+) 메뉴에 나열된 액션에 연결할 수 있는 이벤트 집합을 제공합니다. 웹 페이지 방문자가 이미지를 클릭하는 등 웹 페이지와 상호 작용하면 브라우저에서 이벤트를 생성합니다. 이 이벤트를 사용하면 액션을 수행하는 JavaScript 함수를 호출할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 이러한 이벤트로 트리거할 수 있는 일반적인 다양한 액션을 제공합니다.

각 브라우저에서 제공하는 이벤트의 이름 및 설명은 Dreamweaver 기술 지원 센터 (www.adobe.com/go/dreamweaver_support_kr)를 참조하십시오.

[이벤트] 메뉴에 표시되는 이벤트는 선택한 객체 및 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 지정한 브라우저에 따라 다릅니다. 특정 브라우저가 특정 페이지 요소에 대해 지원하는 이벤트를 확인하려면 문서에 페이지 요소를 삽입하고 비헤이비어를 연결한 다음 [비헤이비어] 패널의 [이벤트] 메뉴를 확인합니다. 기본적으로 이벤트는 HTML 4.01 이벤트 목록에서 가져오며, 대부분의 모델 브라우저에서 지원됩니다. 관련 객체가 페이지에 없거나 선택한 객체가 이벤트를 받을 수 없으면 이벤트가 비활성화되어 흐리게 표시될 수 있습니다. 예상한 이벤트가 나타나지 않으면 올바른 객체를 선택했는지 확인하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

이미지에 비헤이비어를 첨부하면 onMouseOver 같은 일부 이벤트가 괄호로 묶여 표시됩니다. 이러한 이벤트는 링크에만 사용할 수 있습니다. 이러한 이벤트 중 하나를 선택하면 Dreamweaver에서는 이미지 앞뒤에 <a> 태그를 넣어 비어 있는 링크를 정의합니다. 비어 있는 링크는 속성 관리자의 [링크] 상자에서 javascript:;로 표시됩니다. 링크를 다른 페이지에 대한 실제 링크로 변경하려는 경우 링크 값을 변경할 수 있지만 다른 링크로 교체하지 않고 JavaScript 링크를 삭제하면 비헤이비어가 제거됩니다.

특정 브라우저에서 특정 이벤트에 사용할 수 있는 태그를 확인하려면 Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events 폴더에 있는 파일 중 하나에서 이벤트를 검색합니다.

비헤이비어 적용

비헤이비어는 전체 문서(<body> 태그), 링크, 이미지, 양식 요소 및 기타 여러 가지 HTML 요소에 연결할 수 있습니다.

선택한 대상 브라우저에 따라 특정 요소에 지원되는 이벤트가 결정됩니다.

각 이벤트에 둘 이상의 액션을 지정할 수 있습니다. 액션은 [비헤이비어] 패널의 [액션] 열에 나열된 순서대로 발생하며 순서를 변경할 수도 있습니다.

1 페이지에서 이미지나 링크 등의 요소를 선택합니다.

전체 페이지에 비헤이비어를 첨부하려면 문서 윈도우의 왼쪽 아래 모서리에 있는 태그 선택기에서 <body> 태그를 클릭합니다.

2 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 액션을 선택합니다.

메뉴에 흐리게 표시된 액션은 선택할 수 없습니다. 현재 문서에 필요한 객체가 없기 때문에 관련 액션이 흐리게 표시될 수 있습니다. 예를 들어, 문서에 Shockwave 또는 SWF 파일이 없으면 [Shockwave 또는 SWF 제어] 액션이 흐리게 표시됩니다.

액션을 선택하면 액션의 매개 변수와 명령을 보여 주는 대화 상자가 표시됩니다.

4 액션의 매개 변수를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 제공하는 모든 액션은 모델 브라우저에서 실행됩니다. 일부 액션은 이전 브라우저에서 실행되지 않지만, 오류를 발생하지 않습니다.

참고: 대상 요소에 고유한 ID가 필요합니다. 예를 들어, 이미지 교체 비헤이비어를 이미지에 적용하려면 이미지에 ID가 필요합니다. 요소에 대해 ID를 지정하지 않으면 Dreamweaver에서 자동으로 지정합니다.

5 액션을 트리거하는 기본 이벤트는 [이벤트] 열에 표시됩니다. 원하는 트리거 이벤트가 아닌 경우 [이벤트] 팝업 메뉴에서 다른 이벤트를 선택합니다. [이벤트] 메뉴를 열려면 [비헤이비어] 패널에서 이벤트나 액션을 선택하고 이벤트 이름과 액션 이름 사이에 표시되는 검정색 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

비헤이비어 변경 또는 삭제

비헤이비어를 연결한 후 액션을 트리거하는 이벤트를 변경하고, 액션을 추가하거나 제거하고, 액션의 매개 변수를 변경할 수 있습니다.

1 비헤이비어가 연결된 객체를 선택합니다.

2 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.

3 원하는 대로 변경합니다:

- 액션의 매개 변수를 편집하려면 매개 변수 이름을 두 번 클릭하거나 이름을 선택하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다. 그런 다음 대화 상자에서 매개 변수를 변경하고 [확인]을 클릭합니다.
- 특정 이벤트의 액션 순서를 변경하려면 액션을 선택하고 위쪽 또는 아래쪽 화살표 버튼을 클릭합니다. 또는 액션을 선택하고 잘라낸 다음 다른 액션 사이에서 원하는 위치에 붙여넣을 수 있습니다.
- 비헤이비어를 삭제하려면 비헤이비어를 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭하거나 Delete 키를 누릅니다.

비헤이비어 업데이트

1 비헤이비어가 연결된 요소를 선택합니다.

2 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하고 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

3 비헤이비어 대화 상자에서 필요한 변경을 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

페이지에 나타나는 해당 비헤이비어가 모두 업데이트됩니다. 사이트의 다른 페이지에 이러한 비헤이비어가 있으면 페이지마다 비헤이비어를 업데이트해야 합니다.

타사 비헤이비어 다운로드 및 설치

Exchange for Dreamweaver 웹 사이트(www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_kr)에서 다양한 확장 기능을 구할 수 있습니다.

1 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하고 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [비헤이비어 내려받기]를 선택합니다.

기본 브라우저가 열리고 Exchange 사이트가 표시됩니다.

2 패키지를 찾거나 검색합니다.

3 원하는 Extension 패키지를 다운로드하여 설치합니다.

자세한 내용을 보려면 34페이지의 "Dreamweaver에서 확장 기능 추가 및 관리"를 참조하십시오.

참조

34페이지의 "Dreamweaver에서 확장 기능 추가 및 관리"

내장 Dreamweaver 비헤이비어 적용

내장 비헤이비어 사용

Dreamweaver에 포함된 비헤이비어는 모뎀 브라우저에서 실행되도록 작성되었습니다. 구 버전의 브라우저에서는 비헤이비어가 자동으로 작동하지 않습니다.

참고: Dreamweaver 액션은 최대한 폭넓은 브라우저에서 실행되도록 주의깊게 작성되었습니다. Dreamweaver 액션에서 수동으로 코드를 제거하거나 직접 작성한 코드로 바꾸면 브라우저 간 호환성이 사라질 수 있습니다.

Dreamweaver 액션은 브라우저 간 호환성을 최대화하도록 작성되었지만 일부 브라우저는 JavaScript를 전혀 지원하지 않으며 브라우저의 JavaScript 지원 기능을 해제하는 사용자도 많습니다. 따라서 플랫폼 간 호환성을 최대화하려면 JavaScript 기능을 사용하지 않는 사용자도 사이트를 사용할 수 있도록 <noscript> 태그 안에 대체 인터페이스를 넣는 것이 좋습니다.

JavaScript 호출 비헤이비어 적용

[JavaScript 호출] 비헤이비어는 이벤트가 발생할 때 사용자 정의 함수 또는 JavaScript 코드를 실행합니다. 스크립트를 직접 작성하거나 웹에서 무료로 얻을 수 있는 다양한 JavaScript 라이브러리에서 제공하는 코드를 사용할 수 있습니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [JavaScript 호출]을 선택합니다.

2 실행할 JavaScript를 정확하게 입력하거나 함수 이름을 입력합니다.

예를 들어, [뒤로] 버튼을 만들려면 **if (history.length > 0){history.back()}**을 입력할 수 있습니다. 코드를 함수로 캡슐화한 경우에는 함수 이름(예: **hGoBack()**)만 입력합니다.

3 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

속성 바꾸기 비헤이비어 적용

[속성 바꾸기] 비헤이비어를 사용하여 div의 배경색 또는 양식의 액션 등 객체 속성 중 하나의 값을 변경할 수 있습니다.

참고: HTML 및 JavaScript에 매우 익숙한 경우에만 이 비헤이비어를 사용하십시오.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [속성 바꾸기]를 선택합니다.

2 [요소 유형] 메뉴에서 요소 유형을 선택하여 해당 유형에 속하는 식별된 모든 요소를 표시합니다.

3 [요소 ID] 메뉴에서 요소를 선택합니다.

4 [속성] 메뉴에서 속성을 선택하거나 상자에 속성 이름을 입력합니다.

5 [새 값] 필드에 새 속성에 대한 새 값을 입력합니다.

6 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

브라우저 확인 비헤이비어 적용

참고: 이 비헤이비어는 Dreamweaver 9부터 사용되지 않습니다. 이 비헤이비어에 액세스하려면 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] 메뉴 항목을 선택해야 합니다.

[브라우저 확인] 비헤이비어를 사용하면 브라우저 이름과 버전에 따라 방문자에게 서로 다른 페이지를 표시할 수 있습니다. 예를 들어 Netscape Navigator 4.0을 사용하는 방문자에게 Internet Explorer 4.0을 사용하는 방문자와 다른 페이지를 표시할 수 있습니다.

이 비헤이비어를 거의 모든 브라우저와 호환되며 다른 JavaScript가 사용되지 않는 페이지의 <body> 태그에 연결하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 JavaScript를 사용하지 않는 방문자도 일부 내용을 볼 수 있습니다.

또 다른 방법은 이 비헤이비어를 비어 있는 링크(예: <a href="javascript:;">)에 연결하여, 링크의 대상이 방문자의 브라우저 이름과 버전을 기준으로 액션에 의해 결정되도록 하는 것입니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] > [브라우저 확인]을 선택합니다.

2 방문자를 구별하는 방식을 브라우저 이름, 브라우저 버전 또는 두 가지 모두로 결정합니다.

3 Netscape Navigator의 버전을 지정합니다.

4 바로 옆의 팝업 메뉴에서 대상 옵션([URL로 이동], [대체 URL로 이동] 또는 [이 페이지에서 멈춤])을 선택합니다. 여기에서 브라우저가 지정한 Netscape Navigator 버전 이상인 경우 및 그렇지 않은 경우에 수행할 작업을 지정합니다.

5 Internet Explorer 버전을 지정하고 4단계와 같이 대상 옵션을 선택합니다.

6 [기타 브라우저] 메뉴에서 옵션을 선택하여 브라우저가 Navigator 또는 Internet Explorer가 아닌 경우에 수행할 작업을 지정합니다.

Netscape Navigator와 Internet Explorer가 아닌 다른 브라우저의 경우 대부분 JavaScript가 지원되지 않으므로 [이 페이지에서 멈춤]이 가장 적합한 옵션입니다. 비헤이비어를 읽을 수 없는 경우에도 해당 페이지에 그대로 멈추게 됩니다.

7 대화 상자 아래쪽에 있는 상자에 URL 및 대체 URL의 경로와 파일 이름을 입력합니다. 원격 URL을 입력하는 경우에는 www 주소와 http:// 접두어를 함께 입력해야 합니다.

8 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

플러그인 확인 비헤이비어 적용

[플러그인 확인] 비헤이비어를 사용하여 지정된 플러그인의 설치 여부에 따라 방문자에게 서로 다른 페이지를 표시할 수 있습니다. 예를 들어, Shockwave가 설치된 방문자에는 특정 페이지를 표시하고 설치되지 않은 방문자에게는 다른 페이지를 표시할 수 있습니다.

참고: Internet Explorer에서는 JavaScript를 사용하여 특정 플러그인을 검색할 수 없습니다. 그러나 Flash나 Director를 선택하면 페이지에 적절한 VBScript 코드가 추가되어 Windows의 Internet Explorer에서 해당 플러그인을 검색할 수 있습니다. Mac OS용 Internet Explorer에서는 플러그인을 검색할 수 없습니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [플러그인 확인]을 선택합니다.

2 [플러그인] 메뉴에서 플러그-인을 선택하거나 [입력]을 클릭하고 바로 옆의 상자에 플러그-인의 정확한 이름을 입력합니다.

Netscape Navigator의 [About Plug-ins] 페이지에 굵은 글꼴로 표시된 플러그인의 정확한 이름을 사용해야 합니다. Windows에서는 Navigator의 [Help] > [About Plug-ins] 명령을 선택하고, Mac OS에서는 [Apple] 메뉴에서 [About Plug-ins]를 선택합니다.

3 [발견시, URL로 이동] 상자에 플러그-인이 있는 방문자를 위한 URL을 지정합니다.

원격 URL을 지정하는 경우에는 주소에 http:// 접두어를 포함해야 합니다. 필드를 비워 두면 방문자가 해당 페이지에 멈추게 됩니다.

4 [그렇지 않으면, URL로 이동] 상자에 플러그-인이 없는 방문자를 위한 대체 URL을 지정합니다. 필드를 비워 두면 방문자가 해당 페이지에 멈추게 됩니다.

5 플러그인 검색이 불가능한 경우 수행할 작업을 지정합니다. 기본적으로 검색이 불가능한 경우 방문자는 [그렇지 않으면] 상자에 나열된 URL로 이동됩니다. 방문자를 처음 URL, 즉 [발견시, URL로 이동] 텍스트 상자에 지정한 URL로 보내려면 [검색할 수 없는 경우 항상 처음 URL로 이동] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 브라우저에서 플러그인이 없다는 사실이 명확하지 않은 경우 방문자에게 플러그인이 있다고 가정하게 됩니다. 일반적으로 플러그인 내용이 페이지에 필수적인 경우 이 옵션을 선택하고 그렇지 않으면 선택하지 않습니다.

참고: 이 옵션은 Internet Explorer에만 적용되며 Netscape Navigator에서는 플러그인 검색이 항상 가능합니다.

6 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

Shockwave 또는 SWF 제어 비헤이비어 적용

참고: 이 비헤이비어는 Dreamweaver 9부터 사용되지 않습니다. 이 비헤이비어에 액세스하려면 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] 메뉴 항목을 선택해야 합니다.

[Shockwave 또는 SWF 제어] 비헤이비어를 사용하여 Shockwave나 SWF 파일을 재생 또는 중단하거나 되감거나 프레임으로 이동할 수 있습니다.

이 비헤이비어는 기본 타임라인의 애니메이션에만 적용됩니다. 동영상 클립 안에서 실행되는 애니메이션은 제어되지 않습니다.

1 [삽입] > [미디어] > [Shockwave] 또는 [삽입] > [미디어] > [SWF]를 선택하여 Shockwave나 SWF 파일을 삽입합니다.

2 [윈도우] > [속성]을 선택하고 Shockwave 또는 Flash 아이콘 옆에 있는 왼쪽 위 상자에 동영상 이름을 입력합니다. 이 비헤이비어로 동영상을 제어하려면 동영상에 이름을 지정해야 합니다.

3 Shockwave 또는 SWF 파일을 제어하는 데 사용할 [재생] 버튼 등의 항목을 선택합니다.

4 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] > [Shockwave 또는 SWF 제어]를 선택합니다.

5 [동영상] 메뉴에서 동영상을 선택합니다.

Dreamweaver에서는 현재 문서에 있는 모든 Shockwave 및 SWF 파일의 이름을 자동으로 나열합니다. 구체적으로 Dreamweaver에서는 파일 이름이 .dcr, .dir, .swf 또는 .spl로 끝나며 <object> 또는 <embed> 태그 안에 있는 동영상을 나열합니다.

6 동영상의 재생, 중단, 되감기, 프레임으로 이동 등을 지정합니다. [재생] 옵션은 비헤이비어가 수행되는 프레임부터 동영상을 재생합니다.

7 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

브라우저에서 사용할 비헤이비어를 가져오는 데 문제가 있는 경우 다음 기술 정보를 참조하십시오.
www.adobe.com/go/tn_15431_kr

AP 요소 드래그 비헤이비어 적용

방문자는 [AP 요소 드래그] 비헤이비어를 사용하여 AP(Absolutely Positioned) 요소를 드래그할 수 있습니다. 이 비헤이비어를 사용하여 퍼즐, 슬라이더 컨트롤 및 기타 이동 가능한 인터페이스 요소를 만듭니다.

방문자가 AP 요소를 드래그할 수 있는 방향(수평, 수직 또는 모든 방향), 방문자가 AP 요소를 드래그할 대상, AP 요소와 대상의 거리가 특정 픽셀 수 이내인 경우 대상에 AP 요소를 스냅할지 여부, AP 요소가 대상에 닿을 때 수행할 작업 등을 지정할 수 있습니다.

방문자가 AP 요소를 드래그하려면 [AP 요소 드래그] 비헤이비어를 호출해야 하므로, onLoad 이벤트를 통해 body 객체에 [AP 요소 드래그]를 연결해야 합니다.

1 [삽입] > [레이아웃 객체] > [AP Div]를 선택하거나 [삽입] 패널의 [AP Div 그리기] 버튼을 클릭하고 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 AP Div를 그립니다.

2 문서 윈도우 왼쪽 아래 모서리의 태그 선택기에서 <body>를 클릭합니다.

3 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [AP 요소 드래그]를 선택합니다.

[AP 요소 드래그]를 사용할 수 없는 경우는 보통 AP 요소가 이미 선택되어 있는 상태이기 때문입니다.

4 [AP 요소] 팝업 메뉴에서 AP 요소를 선택합니다.

5 [이동] 팝업 메뉴에서 [제한]이나 [제한 안함]을 선택합니다.

제한 없는 이동은 퍼즐 및 기타 드래그 앤 드롭 게임에 적합합니다. 파일 서랍, 커튼 및 미니 블라인드 같은 이동 가능한 배경과 슬라이더 컨트롤의 경우 제한된 이동을 선택합니다.

6 제한된 이동의 경우 [위], [아래], [왼쪽], [오른쪽] 상자에 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

값의 기준은 AP 요소의 시작 위치입니다. 사각 영역 내에서 이동을 제한하려면 네 상자 모두에 양수 값을 입력합니다. 수직 이동만 허용하려면 [위]와 [아래]에는 양수를, [왼쪽]과 [오른쪽]에는 0을 입력합니다. 수평 이동만 허용하려면 [왼쪽]과 [오른쪽]에는 양수를, [위]와 [아래]에는 0을 입력합니다.

7 [왼쪽] 및 [위] 상자에 드롭 대상의 값을 픽셀 단위로 입력합니다.

드롭 대상은 방문자가 AP 요소를 드래그할 지점입니다. AP 요소의 왼쪽 및 위 좌표가 [왼쪽] 및 [위] 상자에 입력한 값과 일치하면 AP 요소가 드롭 대상에 도달한 것으로 간주됩니다. 값의 기준은 브라우저 윈도우의 왼쪽 위 모서리입니다. [현재 위치]를 클릭하면 AP 요소의 현재 위치가 텍스트 상자에 자동으로 입력됩니다.

8 [스냅 조건] 상자에 픽셀 단위로 값을 입력하여 AP 요소를 대상에 스냅하려면 드롭 대상에 어느 정도 근접해야 하는지 결정합니다.

값이 클수록 방문자가 드롭 대상을 찾기 쉽습니다.

9 간단한 퍼즐이나 배경 조작의 경우 이 단계에서 작업을 마칠 수 있습니다. AP 요소의 드래그 핸들을 정의하고, 드래그되는 동안 AP 요소의 이동을 추적하고, AP 요소가 드롭될 때 액션을 트리거하려면 [고급] 탭을 클릭합니다.

10 방문자가 AP 요소의 특정 영역을 클릭해야 AP 요소를 드래그할 수 있도록 지정하려면 [핸들 드래그] 메뉴에서 [요소 내의 영역]을 선택한 다음 드래그 핸들의 왼쪽 및 위 좌표와 폭 및 높이를 입력합니다.

이 옵션은 AP 요소 내 이미지에 제목 막대 또는 서랍 손잡이와 같이 드래그를 유도하는 요소가 있는 경우 유용합니다. 방문자가 AP 요소의 아무 위치나 클릭하여 드래그할 수 있도록 하려면 이 옵션을 설정하지 마십시오.

11 [드래그하는 동안] 옵션 중에서 사용할 옵션을 선택합니다.

- 드래그되는 동안 AP 요소를 쌓인 순서에서 맨 앞으로 이동하려면 [요소를 앞으로 가져오기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택한 경우 팝업 메뉴를 사용하여 AP 요소를 맨 앞에 유지할지 또는 쌓인 순서에서 원래 위치로 되돌릴지를 선택합니다.
- [JavaScript 호출] 상자에 JavaScript 코드나 함수 이름(예: monitorAPelement())을 입력하여 AP 요소가 드래그되는 동안 코드나 함수를 반복적으로 실행할 수 있습니다. 예를 들어, AP 요소의 좌표를 모니터하여 텍스트 상자에 "드롭 대상에 가까워지고 있습니다." 또는 "드롭 대상에서 멀리 있습니다." 등의 힌트를 표시하는 함수를 작성할 수 있습니다.

12 두 번째 [JavaScript 호출] 상자에 JavaScript 코드나 함수 이름(예: **evaluateAPelementPos()**)을 입력하여 AP 요소가 드롭될 때 코드나 함수를 실행할 수 있습니다. AP 요소가 드롭 대상에 도달한 경우에만 JavaScript를 실행하려면 [스냅된 경우에만]을 선택합니다.

13 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

드래그할 수 있는 AP 요소에 대한 정보 수집

객체에 [AP 요소 드래그] 비헤이비어를 연결하면 Dreamweaver에서는 MM_dragLayer() 함수를 문서의 head 섹션에 삽입합니다. 이 기능은 AP 요소(즉, "레이어")에 대한 이전 이름 지정 규칙을 유지하므로 이전 버전 Dreamweaver에서 생성된 레이어를 편집할 수 있습니다. 이 함수는 AP 요소를 드래그할 수 있는 요소로 등록할 뿐만 아니라 드래그할 수 있는 각 AP 요소의 세 가지 속성 즉, MM_LEFTRIGHT, MM_UPDOWN 및 MM_SNAPPED를 정의합니다. 직접 작성한 JavaScript 함수에서 이러한 속성을 사용하면 AP 요소의 상대적인 수평 위치, 상대적인 수직 위치 및 AP 요소가 드롭 대상에 도달했는지 여부 등을 파악할 수 있습니다.

참고: 여기에서 제공하는 정보는 숙련된 JavaScript 프로그래머를 위한 것입니다.

예를 들어 다음 함수에서는 MM_UPDOWN 속성(AP 요소의 현재 수직 위치)의 값을 curPosField라는 양식 필드에 표시합니다. 양식 필드는 동적이므로 계속 업데이트되는 정보를 표시하는 데 유용합니다. 즉, 페이지를 완전히 로드한 후에도 내용을 변경할 수 있습니다.

```
function getPos(layerId){
    var layerRef = document.getElementById(layerId);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

양식 필드에서 MM_UPDOWN 또는 MM_LEFTRIGHT 속성 값을 표시하는 대신 다른 여러 방법으로 두 값을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 값이 드롭 영역에 얼마나 가까운지에 따라 양식 필드에 메시지를 표시하는 함수를 작성하거나, 값에 따라 AP 요소를 표시하거나 숨기는 다른 함수를 호출할 수 있습니다.

방문자가 다음 페이지나 작업을 진행하기 전에 해당 AP 요소 모두가 대상에 도달해야 하는 여러 AP 요소가 페이지에 있는 경우에는 MM_SNAPPED 속성을 읽는 것이 특히 유용합니다. 예를 들어, MM_SNAPPED의 값이 true인 AP 요소 수를 계산하는 함수를 작성하여 AP 요소가 드롭될 때마다 호출할 수 있습니다. 스냅된 수가 원하는 숫자에 도달하면 방문자를 다음 페이지로 보내거나 축하 메시지를 표시할 수 있습니다.

URL로 이동 비헤이비어 적용

[URL로 이동] 비헤이비어는 현재 윈도우 또는 지정한 프레임에서 새 페이지를 엽니다. 이 비헤이비어는 한 번 클릭하여 둘 이상의 프레임 내용을 변경하는 데 유용합니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [URL로 이동]을 선택합니다.

2 [열기] 목록에서 URL의 대상을 선택합니다.

[열기] 목록에는 기본 윈도우뿐만 아니라 현재 프레임세트의 모든 프레임 이름이 자동으로 나열됩니다. 프레임이 없으면 기본 윈도우가 유일한 옵션입니다.

참고: 이름이 top, blank, self 또는 parent인 프레임이 있으면 이 비헤이비어는 예기치 않은 결과를 초래할 수 있습니다. 브라우저가 이러한 이름을 예약된 대상 이름으로 오해하는 경우도 있기 때문입니다.

3 [탐색]을 클릭하여 열려는 문서를 선택하거나 [URL] 상자에 문서의 경로와 파일 이름을 입력합니다.

4 다른 프레임에서 문서를 추가로 열려면 2단계와 3단계를 반복합니다.

5 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

점프 메뉴 비헤이비어 적용

[삽입] > [양식] > [점프 메뉴]를 사용하여 점프 메뉴를 만들면 Dreamweaver에서 메뉴 객체를 만들고 [점프 메뉴] 또는 [점프 메뉴 이동] 비헤이비어를 연결합니다. 일반적으로 [점프 메뉴] 비헤이비어는 객체에 수동으로 연결할 필요가 없습니다.

다음 두 가지 방법 중 하나로 기존 점프 메뉴를 편집할 수 있습니다.

- [비헤이비어] 패널에서 기존 [점프 메뉴] 비헤이비어를 두 번 클릭하여 메뉴 항목을 편집 및 재배치하고, 점프할 파일을 변경하고, 해당 파일이 열리는 윈도우를 변경할 수 있습니다.
- 모든 메뉴의 항목을 편집할 때와 같이 메뉴를 선택하고 [속성 관리자]에서 [목록값] 버튼을 사용하여 메뉴의 항목을 편집할 수 있습니다.

1 문서에 점프 메뉴 객체가 없으면 객체를 만듭니다.

2 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [점프 메뉴]를 선택합니다.

3 [점프 메뉴] 대화 상자에서 원하는 대로 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

262페이지의 “점프 메뉴”

603페이지의 “동적 HTML 양식 메뉴 삽입 또는 변경”

점프 메뉴 이동 비헤이비어 적용

[점프 메뉴 이동] 비헤이비어는 [점프 메뉴] 비헤이비어와 밀접하게 관련되어 있습니다. [점프 메뉴 이동]을 사용하면 [이동] 버튼을 점프 메뉴에 연결할 수 있습니다. 이 비헤이비어를 사용하려면 문서에 점프 메뉴가 이미 있어야 합니다. [이동] 버튼을 클릭하면 점프 메뉴에서 선택한 링크가 열립니다. 점프 메뉴에서 항목을 선택하면 일반적으로 사용자 동작이 없어도 URL이 로드되므로 점프 메뉴에는 보통 [이동] 버튼이 필요하지 않습니다. 그러나 방문자가 점프 메뉴에서 이미 선택한 항목을 다시 선택하면 점프가 발생하지 않습니다. 이는 일반적으로 문제가 되지 않지만, 점프 메뉴가 프레임에 있고 점프 메뉴 항목이 다른 프레임의 페이지로 링크되는 경우에는 [이동] 버튼을 통해 방문자가 점프 메뉴에서 이미 선택한 항목을 다시 선택할 수 있게 하는 것이 좋습니다.

참고: 점프 메뉴에서 [이동] 버튼을 사용하는 경우 [이동] 버튼은 메뉴에서 선택한 항목과 연결된 URL로 "점프 이동"하는 유일한 방법입니다. 점프 메뉴에서 메뉴 항목을 선택하면 사용자가 더 이상 다른 페이지나 프레임으로 자동으로 리디렉션되지 않습니다.

1 [이동] 버튼으로 사용할 객체(일반적으로 버튼 이미지)를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [점프 메뉴 이동]을 선택합니다.

2 [점프 메뉴 선택] 메뉴에서 [이동] 버튼으로 활성화할 메뉴를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

브라우저 윈도우 열기 비헤이비어 적용

[브라우저 윈도우 열기] 비헤이비어를 사용하면 새 윈도우에서 페이지를 열 수 있습니다. 크기, 속성(크기 조절 가능 여부, 메뉴 막대 존재 여부 등) 및 이름을 포함하여 새 윈도우의 속성을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 이 비헤이비어를 사용하면 방문자가 축소판 이미지를 클릭할 때 별도의 윈도우에 더 큰 이미지를 열 수 있습니다. 즉, 이 비헤이비어를 사용하면 이미지와 동일한 크기의 새 윈도우를 만들 수 있습니다.

윈도우의 속성을 지정하지 않으면 해당 윈도우를 연 원래 윈도우의 크기와 속성을 사용하여 윈도우가 열립니다. 윈도우의 속성을 지정하면 명시적으로 설정하지 않은 속성은 모두 자동으로 해제됩니다. 예를 들어, 윈도우에 속성을 설정하지 않으면 1024×768픽셀로 열리고 내비게이션 막대([앞으로], [뒤로], [홈] 및 [새로 고침] 버튼 표시), 위치 툴바(URL 표시), 상태 표시줄(하단에 상태 메시지 표시) 및 메뉴 막대([파일], [편집], [보기] 및 기타 메뉴 표시)가 표시됩니다. 폭을 640, 높이를 480으로 명시적으로 설정하고 다른 속성은 설정하지 않으면 윈도우가 툴바 없이 640×480 픽셀로 열립니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [브라우저 윈도우 열기]를 선택합니다.

2 [탐색]을 클릭하여 파일을 선택하거나 표시할 URL을 입력합니다.

3 윈도우의 폭 및 높이 옵션을 픽셀 단위로 설정하고 다양한 툴바, 스크롤 막대, 크기 조절 핸들 등을 통합하는 옵션을 설정합니다. 윈도우를 링크의 대상으로 지정하거나 JavaScript로 제어하려는 경우 윈도우에 공백 또는 특수 문자가 없는 이름을 지정합니다.

4 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

사운드 재생 비헤이비어 적용

참고: 이 비헤이비어는 Dreamweaver CS4부터 사용되지 않습니다. 이 비헤이비어에 액세스하려면 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] 메뉴 항목을 선택해야 합니다.

[사운드 재생] 비헤이비어를 사용하면 포인터가 링크 위로 움직일 때 사운드 효과를 재생하거나 페이지가 로드될 때 음악 클립을 재생하는 등의 작업이 가능합니다.

참고: 브라우저에 따라 사운드를 재생하려면 오디오 플러그인 등의 추가적인 오디오 지원이 필요할 수 있습니다. 브라우저마다 다른 플러그인을 사용하므로 이러한 사운드 효과가 어떻게 재생될지 예상하기는 어렵습니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [사운드 재생]을 선택합니다.

2 [탐색]을 클릭하여 사운드 파일을 선택하거나 [사운드 재생] 상자에 경로와 파일 이름을 입력합니다.

3 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

팝업 메시지 비헤이비어 적용

[팝업 메시지] 비헤이비어는 지정한 메시지와 함께 JavaScript 경고를 표시합니다. JavaScript 경고에는 [확인] 버튼만 있으므로 이 비헤이비어는 사용자에게 선택 사항을 제공하기 보다는 정보를 제공하는 데 사용됩니다.

유효한 JavaScript 함수 호출, 속성, 전역 변수 또는 다른 표현식을 텍스트에 포함할 수 있습니다. JavaScript 표현식을 포함하려면 표현식을 중괄호({}) 내에 입력합니다. 화면에 중괄호를 표시하려면 앞에 백슬래시(\{)를 입력합니다.

예제:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

참고: 브라우저는 경고 메시지의 모양을 제어합니다. 메시지 모양을 보다 자세히 제어하려면 [브라우저 윈도우 열기] 비헤이비어를 사용해 보십시오.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [팝업 메시지]를 선택합니다.

2 [메시지] 상자에 메시지를 입력합니다.

3 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

이미지 미리 로드하기 비헤이비어 적용

[이미지 미리 로드하기] 비헤이비어는 비헤이비어나 스크립트로 교체될 이미지와 같이 페이지가 처음 나타날 때 표시되지 않는 이미지를 캐시하여 화면 표시 시간을 단축합니다.

참고: [이미지 교체] 비헤이비어는 [이미지 교체] 대화 상자에서 [이미지 미리 로드하기] 옵션을 선택하는 경우 강조 표시되는 모든 이미지를 자동으로 미리 로드하므로 [이미지 교체]를 사용할 때는 [이미지 미리 로드하기]를 수동으로 추가하지 않아도 됩니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [이미지 미리 로드하기]를 선택합니다.

2 [탐색]을 클릭하여 이미지 파일을 선택하거나 [이미지 소스 파일] 상자에 이미지 파일 이름과 파일 경로를 입력합니다.

3 대화 상자 위쪽의 플러스(+) 버튼을 클릭하여 [이미지 미리 로드하기] 목록에 이미지를 추가합니다.

4 현재 페이지로 미리 로드할 나머지 모든 이미지에 대해 2단계와 3단계를 반복합니다.

5 [이미지 미리 로드하기] 목록에서 이미지를 제거하려면 이미지를 선택하고 [마이너스](-) 버튼을 클릭합니다.

6 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

탐색 도구 모음 이미지 설정 비헤이비어 적용

[탐색 도구 모음 이미지 설정] 비헤이비어를 사용하면 이미지를 내비게이션 막대 이미지로 만들거나 내비게이션 막대에 있는 이미지의 표시 및 액션을 변경할 수 있습니다.

[탐색 도구 모음 이미지 설정] 대화 상자의 [기본] 탭을 사용하여 내비게이션 막대 이미지를 만들거나 업데이트하고, 내비게이션 막대의 버튼을 클릭할 때 표시되는 URL을 변경하고, URL을 표시할 다른 윈도우를 선택합니다.

[탐색 도구 모음 이미지 설정] 대화 상자의 [고급] 탭을 사용하면 현재 버튼의 상태에 따라 문서의 다른 이미지 상태를 변경할 수 있습니다. 기본적으로 내비게이션 막대의 요소를 클릭하면 내비게이션 막대의 다른 모든 요소가 자동으로 놓음 상태로 자동으로 되돌아갑니다. 선택된 이미지가 누름 또는 위 상태일 때 이미지에 다른 상태를 설정하려면 [고급] 탭을 사용합니다.

참조

264페이지의 “내비게이션 막대”

탐색 도구 모음 이미지 설정 비헤이비어 편집

1 내비게이션 막대에서 이미지를 선택하고 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.

2 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 수정할 이벤트에 연결된 [탐색 도구 모음 이미지 설정] 비헤이비어를 선택합니다.

3 [탐색 도구 모음 이미지 설정] 대화 상자의 [기본] 탭에서 편집 옵션을 선택합니다.

내비게이션 막대 버튼에 여러 이미지 설정

1 내비게이션 막대에서 편집할 이미지를 선택하고 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.

2 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 수정할 이벤트에 연결된 [탐색 도구 모음 이미지 설정] 액션을 두 번 클릭합니다.

3 [탐색 도구 모음 이미지 설정] 대화 상자의 [고급] 탭을 클릭합니다.

4 [요소가 표시되는 경우] 메뉴에서 이미지 상태를 선택합니다.

- 사용자가 선택한 이미지를 클릭한 후 다른 이미지의 표시를 변경하려면 [누름 이미지]를 선택합니다.
- 포인터가 선택한 이미지 위에 있는 경우 다른 이미지의 표시를 변경하려면 [위 이미지] 또는 [누르면서 위로 이미지]를 선택합니다.

5 [이미지 설정] 목록에서 페이지의 다른 이미지를 선택합니다.

6 [탐색]을 클릭하여 표시할 이미지 파일을 선택하거나 [이미지 파일] 상자에 이미지 파일의 경로를 입력합니다.

7 4단계에서 [위 이미지]나 [누르면서 위로 이미지]를 선택한 경우 추가 옵션이 나타납니다. [누름 시, 이미지 파일] 상자에서 [탐색]을 클릭하여 이미지 파일을 선택하거나 이미지 파일의 경로를 입력합니다.

프레임의 텍스트 설정 비헤이비어 적용

[프레임의 텍스트 설정] 비헤이비어를 사용하면 프레임의 내용과 서식을 지정한 내용으로 교체하여 프레임의 텍스트를 동적으로 설정할 수 있습니다. 유효한 모든 HTML 코드를 이 내용으로 사용할 수 있습니다. 이 비헤이비어를 사용하여 정보를 동적으로 표시합니다.

[프레임의 텍스트 설정] 비헤이비어는 프레임의 서식을 변경하지만 [배경색 보존]을 선택하면 페이지 배경색 및 텍스트 색상 속성을 보존할 수 있습니다.

유효한 JavaScript 함수 호출, 속성, 전역 변수 또는 다른 표현식을 텍스트에 포함할 수 있습니다. JavaScript 표현식을 포함하려면 표현식을 중괄호({}) 내에 입력합니다. 화면에 중괄호를 표시하려면 앞에 백슬래시(\{)를 입력합니다.

예제:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [텍스트 설정] > [프레임의 텍스트 설정]을 선택합니다.
2. [프레임의 텍스트 설정] 대화 상자의 [프레임] 메뉴에서 대상 프레임을 선택합니다.
3. [현재 HTML 얻기] 버튼을 클릭하여 대상 프레임의 body 섹션에 있는 현재 내용을 복사합니다.
4. [새 HTML] 상자에 메시지를 입력합니다.
5. [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

참조

185페이지의 “프레임 및 프레임세트 만들기”

컨테이너의 텍스트 설정 비헤이비어 적용

[컨테이너의 텍스트 설정] 비헤이비어는 페이지에 있는 기본 컨테이너(텍스트 또는 다른 요소를 포함하는 요소)의 내용과 서식을 지정한 내용으로 바꿉니다. 내용에는 유효한 HTML 소스 코드가 포함될 수 있습니다.

유효한 JavaScript 함수 호출, 속성, 전역 변수 또는 다른 표현식을 텍스트에 포함할 수 있습니다. JavaScript 표현식을 포함하려면 표현식을 중괄호({}) 내에 입력합니다. 화면에 중괄호를 표시하려면 앞에 백슬래시(\{)를 입력합니다.

예제:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [텍스트 설정] > [컨테이너의 텍스트 설정]을 선택합니다.
2. [컨테이너의 텍스트 설정] 대화 상자에서 [컨테이너] 메뉴를 사용하여 대상 요소를 선택합니다.
3. [새 HTML] 상자에 새 텍스트나 HTML을 입력합니다.
4. [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

참조

151페이지의 “AP div 삽입하기”

상태 표시줄의 텍스트 설정 비헤이비어 적용

[상태 표시줄의 텍스트 설정] 비헤이비어는 브라우저 윈도우 왼쪽 아래에 있는 상태 표시줄에 메시지를 표시합니다. 예를 들어 이 비헤이비어를 통해 상태 표시줄에 링크에 연결된 URL을 표시하는 대신 링크 대상에 대한 설명을 표시할 수 있습니다. 방문자는 상태 표시줄의 메시지를 무시하거나 간과하는 경우가 많으며 상태 표시줄의 텍스트 설정을 제대로 지원하지 않는 브라우저도 있습니다. 따라서 중요한 메시지는 팝업 메시지나 AP 요소의 텍스트로 표시하는 것이 좋습니다.

참고: Dreamweaver에서 [상태 표시줄의 텍스트 설정] 비헤이비어를 사용하는 경우에는 일부 브라우저에서 상태 표시줄 텍스트를 변경할 때 별도로 조정해야 하므로 브라우저의 상태 표시줄 텍스트가 변경되지 않을 수도 있습니다. 예를 들어, Firefox에서는 JavaScript가 상태 표시줄 텍스트를 변경하도록 [고급] 옵션을 변경해야 합니다. 자세한 내용은 브라우저 설명서를 참조하십시오.

유효한 JavaScript 함수 호출, 속성, 전역 변수 또는 다른 표현식을 텍스트에 포함할 수 있습니다. JavaScript 표현식을 포함하려면 표현식을 중괄호({}) 내에 입력합니다. 화면에 중괄호를 표시하려면 앞에 백슬래시(\{)를 입력합니다.

예제:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [텍스트 설정] > [상태 표시줄의 텍스트 설정]을 선택합니다.

2 [상태 표시줄의 텍스트 설정] 대화 상자에서 [메시지] 상자에 메시지를 입력합니다.

메시지는 간결한 것이 좋습니다. 메시지가 상태 표시줄에 다 들어가지 않으면 브라우저에서 메시지가 잘려서 나타납니다.

3 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

텍스트 필드의 텍스트 설정 비헤이비어 적용

[텍스트 필드의 텍스트 설정] 비헤이비어는 양식의 텍스트 필드 내용을 지정한 내용으로 바꿉니다.

유효한 JavaScript 함수 호출, 속성, 전역 변수 또는 다른 표현식을 텍스트에 포함할 수 있습니다. JavaScript 표현식을 포함하려면 표현식을 중괄호({}) 내에 입력합니다. 화면에 중괄호를 표시하려면 앞에 백슬래시(\{)를 입력합니다.

예제:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

이름이 있는 텍스트 필드 만들기

1 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택합니다.

Dreamweaver에서 양식 태그를 추가하라는 메시지가 나타나면 [예]를 클릭합니다.

2 [속성 관리자]에서 텍스트 필드의 이름을 입력합니다. 이름이 페이지에서 고유한지 확인합니다. 서로 다른 양식에 있더라도 같은 페이지에 있는 여러 요소에 같은 이름을 사용하지 마십시오.

텍스트 필드의 텍스트 설정 적용

1 텍스트 필드를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [텍스트 설정] > [필드의 텍스트 설정]을 선택합니다.

2 [텍스트 필드] 메뉴에서 대상 텍스트 필드를 선택한 다음 새 텍스트를 입력합니다.

3 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

요소 표시 - 숨김 비헤이비어 적용

[요소 표시 - 숨김] 비헤이비어는 하나 이상의 페이지 요소를 표시하거나 숨기거나 표시 여부를 기본값으로 되돌립니다. 이 비헤이비어는 사용자가 페이지와 상호 작용할 때 정보를 표시하는 데 유용합니다. 예를 들어, 사용자가 마우스 포인터를 식물의 이미지 위로 가져갈 때 식물의 성장 계절 및 지역, 필요한 일조량, 최대 성장 크기 등에 대한 자세한 설명을 제공하는 페이지 요소를 표시할 수 있습니다. 이 비헤이비어는 관련 요소를 표시하거나 숨기기만 합니다. 즉, 요소를 숨기더라도 해당 요소가 페이지 흐름에서 실제로 제거되지는 않습니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [요소 표시 - 숨김]을 선택합니다.

[요소 표시 - 숨김]을 사용할 수 없는 경우는 보통 AP 요소가 이미 선택되어 있는 상태이기 때문입니다. 두 브라우저 모두 4.0 버전에서는 AP 요소가 이벤트를 받지 않으므로 <body> 태그 또는 링크(<a>) 태그 같은 다른 객체를 선택해야 합니다.

2 [요소] 목록에서 표시하거나 숨길 요소를 선택한 다음 [표시], [숨김] 또는 표시 여부를 기본값으로 복원하는 [복구]를 클릭합니다.

3 표시 여부를 변경할 나머지 모든 요소에 대해 2단계를 반복합니다. 단일 비헤이비어로 여러 요소의 표시 여부를 변경할 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

팝업 메뉴 보기 비헤이비어 적용

참고: 이 비헤이비어는 Dreamweaver 9부터 사용되지 않으며 대신 Spry 메뉴 막대 위젯이 사용됩니다. 이전 [팝업 메뉴 보기] 비헤이비어에 액세스하려면 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] 메뉴 항목을 선택해야 합니다. [팝업 메뉴 보기] 비헤이비어는 새 팝업 메뉴를 만들 때 사용할 수 없으며 기존 메뉴를 편집할 때만 사용할 수 있습니다. 기존 팝업 메뉴(Dreamweaver 8 이전 버전으로 만든 팝업 메뉴)가 없을 경우 비헤이비어가 비활성화됩니다. Dreamweaver CS3에서 수평 또는 수직 팝업 메뉴를 삽입하려면 [삽입] > [Spry] > [Spry 메뉴 막대]를 선택하거나 [삽입] 패널의 [Spry] 탭에서 [Spry 메뉴 막대] 아이콘을 클릭합니다. 자세한 내용은 394페이지의 "메뉴 막대 위젯으로 작업"을 참조하십시오.

[팝업 메뉴 보기] 비헤이비어를 사용하여 Dreamweaver 팝업 메뉴를 편집하거나 Dreamweaver 문서에 이미 삽입한 Fireworks 팝업 메뉴를 열어 수정할 수 있습니다.

[팝업 메뉴 보기] 대화 상자에서 옵션을 설정하여 수평 또는 수직 팝업 메뉴를 편집합니다. 이 대화 상자를 사용하면 팝업 메뉴의 색상, 텍스트 및 위치를 설정하거나 수정할 수 있습니다.

참고: Fireworks 이미지 기반 팝업 메뉴의 이미지를 편집하려면 Dreamweaver 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 사용해야 합니다. 그러나 [팝업 메뉴 보기] 명령을 사용하면 이미지 기반 팝업 메뉴의 텍스트를 변경할 수 있습니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] > [팝업 메뉴 보기]를 선택합니다.

2 다음과 같은 탭을 사용하여 팝업 메뉴의 옵션을 설정합니다.

내용 개별 메뉴 항목의 이름, 구조, URL 및 대상을 설정합니다.

모양 메뉴의 [놓음 상태] 및 [위 상태] 모양과 메뉴 항목의 글꼴을 설정합니다.

고급 메뉴 셀의 속성을 설정합니다. 예를 들어 셀 폭과 높이, 셀 색상 및 테두리 폭, 텍스트 들여쓰기, 사용자가 포인터를 트리거 위로 이동한 후 메뉴가 나타나기 전까지 걸리는 시간 등을 설정할 수 있습니다.

위치 트리거 이미지나 링크를 기준으로 메뉴의 위치를 설정합니다.

참조

339페이지의 "Fireworks 작업"

팝업 메뉴 항목 추가, 제거 및 재배치

[팝업 메뉴 보기] 대화 상자의 [내용] 탭을 사용하여 메뉴 항목을 만듭니다. 또한 이 탭을 사용하면 기존 항목을 제거하거나 메뉴에 항목이 표시되는 순서를 변경할 수 있습니다.

팝업 메뉴 항목 추가

1 [내용] 탭에서 기본 텍스트인 [새 항목]을 선택한 다음 팝업 메뉴 항목의 이름을 입력합니다.

2 필요에 따라 다음과 같이 추가 옵션을 설정합니다.

- 다른 파일을 여는 메뉴 항목을 만들려면 [링크] 상자에 파일 경로를 입력하거나 [폴더] 아이콘을 클릭하고 문서를 찾습니다.
- 문서가 열리는 위치를 새 윈도우나 특정 프레임 등으로 설정하려면 [대상] 메뉴에서 위치를 선택합니다.

참고: 대상으로 지정할 프레임이 [대상] 메뉴에 없는 경우 [팝업 메뉴 보기] 대화 상자를 닫은 다음 [문서] 윈도우에서 프레임을 선택하고 이름을 지정합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하여 메뉴 항목을 계속 추가합니다.

작업이 끝나면 [확인]을 클릭하여 기본 설정을 적용하거나 [팝업 메뉴 보기]의 다른 탭을 선택하여 추가 옵션을 설정합니다.

들여쓰기로 하위 메뉴 항목 만들기

❖ [팝업 메뉴 보기] 목록에서 항목을 선택한 다음 [항목 들여쓰기]를 클릭합니다. 들여쓰기를 제거하려면 [항목 내어쓰기]를 클릭합니다.

참고: 목록의 첫 항목은 들여쓸 수 없습니다.

메뉴 항목 순서 변경

❖ [팝업 메뉴 보기] 목록에서 항목을 선택한 다음 위 또는 아래 화살표를 클릭합니다.

메뉴에서 항목 제거

❖ [팝업 메뉴 보기] 목록에서 항목을 선택한 다음 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

팝업 메뉴 서식 지정

메뉴 항목을 만든 후 [팝업 메뉴 보기] 대화 상자의 [모양] 탭을 사용하여 팝업 메뉴의 방향, 글꼴 속성 및 버튼 상태 속성을 설정합니다. 옵션을 설정하면서 미리 보기 창에 표시되는 모양을 확인합니다.

1 [모양] 탭의 맨 위에 있는 팝업 메뉴에서 [수직 메뉴] 또는 [수평 메뉴]를 선택하여 메뉴의 방향을 설정합니다.

2 다음과 같은 텍스트 서식 옵션을 설정합니다.

- [글꼴] 메뉴에서 메뉴 항목의 글꼴을 선택합니다. 방문자의 컴퓨터에 있을 가능성이 높은 글꼴을 선택합니다.
- 메뉴 항목 텍스트의 글꼴 크기, 스타일 속성 및 텍스트 정렬이나 맞춤 옵션을 설정합니다.

참고: 원하는 글꼴이 글꼴 목록에 없는 경우 [글꼴 목록 편집] 옵션을 사용하여 글꼴을 추가합니다.

3 [놓음 상태] 및 [위 상태] 상자에서 색상 선택기를 사용하여 메뉴 항목 버튼의 텍스트 및 셀 색상을 설정합니다.

4 작업이 끝나면 [확인]을 클릭하거나 [팝업 메뉴 보기]의 다른 탭을 선택하여 추가 옵션을 설정합니다.

고급 모양 옵션

셀 폭 및 셀 높이 메뉴 버튼의 폭 또는 높이를 픽셀 단위로 설정합니다. 셀 폭은 폭이 가장 넓은 항목을 기준으로 자동으로 설정됩니다. 셀 폭 또는 높이를 늘리려면 팝업 메뉴에서 [픽셀]을 선택하고 [셀 폭] 또는 [셀 높이] 상자에 표시된 값보다 큰 값을 입력합니다.

셀 패딩 셀의 내용과 테두리 사이의 픽셀 수를 설정합니다.

셀 간격 인접한 셀 사이의 픽셀 수를 설정합니다.

텍스트 들여쓰기 셀 내에서 메뉴 항목의 들여쓰기를 픽셀 단위로 설정합니다.

메뉴 지연 사용자가 트리거 이미지나 링크에서 포인터를 이동한 후에 메뉴가 나타나는 시간을 설정합니다. 값은 밀리초 단위이며 기본 설정은 1,000 즉, 1초입니다. 3초 동안 지연하려면 3000을 입력합니다.

팝업 테두리 메뉴 항목에 테두리가 있는지 여부를 결정합니다. 테두리를 만들려면 [테두리 표시]를 선택합니다.

테두리 폭 테두리의 폭을 픽셀 단위로 설정합니다.

그림자, 테두리 색상 및 강조 이들 테두리 옵션에 사용할 색상을 선택합니다. 그림자 및 강조는 미리 보기에 반영되지 않습니다.

문서에 팝업 메뉴 배치

위치 옵션을 사용하여 트리거 이미지의 위치나 링크 위치를 기준으로 팝업 메뉴가 표시될 위치를 지정합니다. 사용자가 포인터를 트리거에서 멀리 움직일 때 메뉴를 숨길지 여부도 지정할 수 있습니다.

1 [팝업 메뉴 표시] 대화 상자에서 [위치] 탭을 클릭합니다.

2 다음 방법 중 하나를 사용하여 팝업 메뉴의 위치를 설정합니다.

- 미리 설정된 옵션 중 하나를 선택합니다.
- [X] 및 [Y] 상자에 각각 수직 및 수평 좌표를 입력하여 위치를 지정합니다. 좌표의 원점은 메뉴의 왼쪽 위 모서리입니다.

3 포인터가 메뉴 위에 없는 경우 팝업 메뉴를 숨기려면 [메뉴 숨김] onMouseOut 이벤트를 선택합니다. 이렇게 하지 않으면 메뉴가 계속 표시됩니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

팝업 메뉴 수정

[팝업 메뉴 표시] 비헤이비어를 사용하여 팝업 메뉴의 내용을 편집하거나 업데이트할 수 있습니다. 메뉴 항목을 추가, 삭제, 변경 또는 재배치할 수 있고 트리거 이미지나 링크를 기준으로 메뉴의 위치를 설정할 수 있습니다.

참고: 이 비헤이비어는 Dreamweaver 9부터 사용되지 않으며 대신 Spry 메뉴 막대 위젯이 사용됩니다. 이전 [팝업 메뉴 보기] 비헤이비어에 액세스하려면 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] 메뉴 항목을 선택해야 합니다. [팝업 메뉴 보기] 비헤이비어는 새 팝업 메뉴를 만들 때 사용할 수 없으며 기존 메뉴를 편집할 때만 사용할 수 있습니다. 기존 팝업 메뉴(Dreamweaver 8 이전 버전으로 만든 팝업 메뉴)가 없을 경우 비헤이비어가 비활성화됩니다. Dreamweaver CS3에서 수평 또는 수직 팝업 메뉴를 삽입하려면 [삽입] > [Spry] > [Spry 메뉴 막대]를 선택하거나 [삽입] 패널의 [Spry] 탭에서 [Spry 메뉴 막대] 아이콘을 클릭합니다. 자세한 내용은 394페이지의 "메뉴 막대 위젯으로 작업"을 참조하십시오.

기존 HTML 기반 팝업 메뉴를 열려면 다음을 수행합니다.

1 객체를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [~사용되지 않음] > [팝업 메뉴 보기]를 선택합니다.

2 대화 상자에서 필요한 변경을 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

이미지 교체 비헤이비어 적용

[이미지 교체] 비헤이비어는 <img> 태그의 src 속성을 변경하여 한 이미지를 다른 이미지로 교체합니다. 이 비헤이비어를 사용하여 버튼 롤오버를 만들거나 한 번에 여러 이미지를 교체하는 등의 기타 이미지 효과를 만들 수 있습니다. 롤오버 이미지를 삽입하면 [이미지 교체] 비헤이비어가 페이지에 자동으로 추가됩니다.

참고: 이 비헤이비어는 src 속성에만 영향을 주므로 원본과 치수(높이 및 폭)가 같은 이미지로 교체해야 합니다. 그렇지 않으면 교체한 이미지가 원본 이미지의 크기에 맞게 축소되거나 확대됩니다.

[이미지 교체 복구] 비헤이비어는 마지막으로 교체된 이미지 세트를 이전의 소스 파일로 복구합니다. [이미지 교체] 비헤이비어를 객체에 연결할 때마다 이 비헤이비어가 자동으로 추가됩니다. [복구] 옵션이 선택된 상태에서 [이미지 교체]를 연결하는 경우에는 [이미지 교체 복구] 비헤이비어를 수동으로 선택할 필요가 없습니다.

1 [삽입] > [이미지]를 선택하거나 [삽입] 패널의 [이미지] 버튼을 클릭하여 이미지를 삽입합니다.

2 속성 관리자의 가장 왼쪽에 있는 텍스트 상자에 이미지 이름을 입력합니다.

이미지에 이름을 반드시 지정할 필요는 없습니다. 객체에 비헤이비어를 연결하면 이미지에 자동으로 이름이 지정됩니다. 그러나 모든 이미지 이름을 미리 지정하면 [이미지 교체] 대화 상자에서 이미지를 쉽게 구별할 수 있습니다.

3 추가 이미지를 삽입하려면 1단계와 2단계를 반복합니다.

4 객체(일반적으로 교체할 이미지)를 선택하고 [비헤이비어] 패널의 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [이미지 교체]를 선택합니다.

5 [이미지] 목록에서 소스를 변경할 이미지를 선택합니다.

6 [탐색]을 클릭하여 새 이미지 파일을 선택하거나 [소스 설정] 상자에 새 이미지의 경로 및 파일 이름을 입력합니다.

7 변경하려는 추가 이미지에 대해 5단계와 6단계를 반복합니다. 여러 이미지를 동시에 바꾸려면 모든 이미지에 같은 [이미지 교체] 액션을 사용합니다. 이렇게 하지 않으면 [이미지 교체 복구] 액션으로 모든 이미지를 동시에 복구할 수 없게 됩니다.

8 페이지가 로드될 때 새 이미지를 캐시하려면 [이미지 미리 로드하기] 옵션을 선택합니다.

이렇게 하면 이미지를 표시할 때 다운로드로 인해 지연되지 않습니다.

9 [확인]을 클릭하고 기본 이벤트가 정확한지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 다른 이벤트를 선택하거나 [이벤트 보기] 하위 메뉴에서 대상 브라우저를 변경합니다.

양식 유효성 검사 비헤이비어 적용

[양식 유효성 검사] 비헤이비어는 지정한 텍스트 필드의 내용을 검사하여 사용자가 올바른 형식의 데이터를 입력했는지 확인합니다. 이 비헤이비어를 onBlur 이벤트로 개별 텍스트 필드에 연결하여 사용자가 양식을 작성하는 동안 필드의 유효성을 검사하거나, onSubmit 이벤트로 양식에 이 비헤이비어를 연결하여 사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 여러 텍스트 필드를 한 번에 평가할 수 있습니다. 이 비헤이비어를 양식에 연결하면 잘못된 데이터가 있는 양식이 전송되는 것을 방지할 수 있습니다.

1 [삽입] > [양식]을 선택하거나 [삽입] 패널의 [양식] 버튼을 클릭하여 양식을 삽입합니다.

2 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택하거나 [삽입] 패널의 [텍스트 필드] 버튼을 클릭하여 텍스트 필드를 삽입합니다.

추가 텍스트 필드를 삽입하려면 이 단계를 반복합니다.

3 유효성 검사 방법을 선택합니다.

- 사용자가 양식을 작성할 때 개별 필드의 유효성을 검사하려면 텍스트 필드를 선택한 다음 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.
- 사용자가 양식을 전송할 때 여러 필드의 유효성을 검사하려면 문서 윈도우 왼쪽 아래의 태그 선택기에서 <form> 태그를 클릭하고 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택합니다.

4 [비헤이비어 추가] 메뉴에서 [양식 유효성 검사]를 선택합니다.

5 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 개별 필드의 유효성을 검사하려면 문서 윈도우에서 선택한 필드를 [필드] 목록에서 선택합니다.
- 여러 필드의 유효성을 검사하려면 [필드] 목록에서 텍스트 필드를 선택합니다.

6 필드에 일부 데이터가 반드시 포함되어야 하는 경우에는 [필수] 옵션을 선택합니다.

7 다음 [허용] 옵션 중 하나를 선택합니다.

모두 필수 필드에 데이터가 있는지 검사합니다. 데이터의 유형은 검사하지 않습니다.

전자 메일 주소 필드에 @ 기호가 있는지 검사합니다.

숫자 필드에 숫자만 있는지 검사합니다.

숫자 필드의 숫자가 특정 범위에 속하는지 검사합니다.

8 여러 필드의 유효성을 검사하도록 선택한 경우 유효성을 검사할 추가 필드에 대해 6단계와 7단계를 반복합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

사용자가 양식을 전송하는 시점에서 여러 필드의 유효성을 검사하려는 경우 onSubmit 이벤트가 [이벤트] 메뉴에 자동으로 나타납니다.

10 개별 필드의 유효성을 검사하려면 기본 이벤트가 onBlur 또는 onChange인지 확인합니다. 그렇지 않은 경우 이러한 이벤트 중 하나를 선택합니다.

두 이벤트 모두 사용자가 필드 밖으로 이동할 때 [양식 유효성 검사] 비헤이비어를 트리거합니다. 이때 차이점은 onBlur는 사용자가 필드에 입력했는지 여부에 관계없이 발생하는 반면에 onChange는 사용자가 필드의 내용을 변경한 경우에만 발생합니다. 필수 필드인 경우 onBlur 이벤트를 사용하는 것이 좋습니다.

13장: 기타 응용 프로그램 작업

Adobe® Dreamweaver® CS4는 Flash, Fireworks, Adobe® Photoshop® 및 Adobe® Bridge와 같은 여러 Adobe 응용 프로그램과 통합됩니다. Dreamweaver 작업 영역에서 Adobe® Device Central과 같은 다른 Adobe 응용 프로그램을 바로 사용할 수 있습니다.

응용 프로그램 간 통합

Photoshop, Flash 및 Fireworks 통합

Photoshop, Fireworks 및 Flash는 그래픽과 SWF 파일을 만들고 관리하기 위한 강력한 웹 개발 도구입니다. Dreamweaver는 이러한 도구와 밀접하게 통합되어 사용자의 웹 디자인 워크플로를 효율적으로 수행할 수 있도록 해줍니다.

참고: 일부 응용 프로그램과는 제한된 범위 내에서 통합할 수 있습니다. 예를 들어, InDesign 파일을 XHTML로 내보낸 후 Dreamweaver에서 해당 파일로 계속 작업할 수 있습니다. 이 워크플로에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0202_kr을 참조하십시오.

이미지 및 Adobe Flash로 만든 내용(SWF 및 FLV 파일)을 손쉽게 Dreamweaver 문서에 삽입할 수 있습니다. 또한 Dreamweaver 문서에 이미지나 SWF 파일을 삽입한 후 원래 편집기를 사용하여 편집할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver를 이러한 Adobe 응용 프로그램과 함께 사용하려면 컴퓨터에 이러한 응용 프로그램을 설치해야 합니다.

Fireworks 및 Flash의 경우 왕복 편집을 통해 제품을 통합할 수 있습니다. **왕복 편집** 기능을 사용하면 Dreamweaver와 다른 응용 프로그램 사이에서 코드 업데이트가 올바르게 전송되도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 코드 업데이트 전송 시 롤오버 비헤이비어나 다른 파일에 대한 링크가 그대로 유지되도록 할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 제품 통합을 위해 디자인 노트를 사용하기도 합니다. **디자인 노트**라는 작은 파일을 통해 Dreamweaver에서는 내보낸 이미지나 SWF 파일의 소스 문서를 찾을 수 있습니다. Fireworks, Flash 또는 Photoshop에서 Dreamweaver에 정의된 사이트로 파일을 바로 내보낼 경우 원본 PSD, PNG 또는 Flash 제작 파일(FLA)에 대한 참조를 포함하는 디자인 노트가 웹에서 바로 사용할 수 있는 파일(GIF, JPEG, PNG 또는 SWF)과 함께 해당 사이트로 자동으로 내보내집니다.

디자인 노트는 위치 정보 외에도 내보낸 파일에 대한 기타 관련 정보를 포함합니다. 예를 들어, Fireworks 표를 내보내는 경우, Fireworks는 표에 있는 내보내는 각 이미지 파일마다 디자인 노트를 작성합니다. 내보낸 파일에 핫스팟이나 롤오버가 들어 있는 경우에는 디자인 노트에 해당 핫스팟이나 롤오버에 대한 스크립트가 포함됩니다.

Dreamweaver는 내보내기 작업의 일부로 내보낸 에셋과 동일한 폴더에 _notes라는 폴더를 만듭니다. 이 폴더에는 Dreamweaver를 Photoshop, Flash 또는 Fireworks와 통합하는 데 필요한 디자인 노트가 포함되어 있습니다.

참고: 디자인 노트를 사용하려면 Dreamweaver 사이트에 대해 디자인 노트가 활성화되어 있어야 합니다. 기본적으로 디자인 노트는 활성화되어 있습니다. 비활성화되어 있는 경우에도 Photoshop 이미지 파일을 삽입하면 Dreamweaver에서 소스 PSD 파일의 위치를 저장할 디자인 노트를 만듭니다.

Dreamweaver와 Fireworks 통합에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0188_kr을 참조하십시오.

Dreamweaver와 Photoshop 통합에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr을 참조하십시오.

참조

104페이지의 “디자인 노트”

104페이지의 “사이트의 디자인 노트 활성화 및 비활성화”

Dreamweaver InDesign 자습서

Fireworks 작업

Fireworks 이미지 삽입

Dreamweaver와 Fireworks는 링크, 이미지 맵, 표 슬라이스 등에 대한 변경을 포함하여 동일한 파일 편집 절차의 많은 부분을 인식하고 공유합니다. 두 응용 프로그램을 함께 사용하면 웹 그래픽을 편집, 최적화하고 HTML 페이지에 삽입하는 워크플로를 효율적으로 만들 수 있습니다.

[이미지 삽입] 명령을 사용하여 Fireworks에서 내보낸 그래픽을 Dreamweaver 문서에 직접 배치할 수 있으며 Dreamweaver 이미지 자리 표시자를 사용하여 새로운 Fireworks 그래픽을 만들 수도 있습니다.

1 Dreamweaver 문서에서 이미지를 표시할 위치에 삽입 포인터를 위치시킨 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- [삽입] > [이미지]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 버튼을 클릭하거나 문서로 드래그합니다.

2 Fireworks에서 내보낸 원하는 파일을 찾아 [확인](Windows) 또는 [열기](Macintosh)를 클릭합니다.

참고: Fireworks 파일이 현재 Dreamweaver 사이트에 없으면 해당 파일을 루트 폴더로 복사할 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. [예]를 클릭합니다.

참조

338페이지의 “Photoshop, Flash 및 Fireworks 통합”

Dreamweaver에서 Fireworks 이미지 또는 표 편집

Fireworks 표의 일부분인 이미지 또는 이미지 슬라이스를 열어서 편집하면 Dreamweaver를 통해 Fireworks가 실행되고 해당 이미지 또는 표가 내보내진 PNG 파일이 열립니다.

참고: 여기서는 PNG 파일에 대한 기본 외부 이미지 편집기로 Fireworks가 설정된 것으로 가정합니다. Photoshop을 JPEG 및 GIF 파일에 대한 기본 편집기로 설정하려는 경우가 많겠지만 Fireworks도 이러한 파일에 대한 기본 편집기로 자주 설정됩니다.

이미지가 Fireworks 표의 일부인 경우 <!--fw table--> 주석이 HTML 코드에 있으면 전체 Fireworks 표를 열어서 편집할 수 있습니다. Dreamweaver 스타일 HTML 및 이미지 설정을 사용하여 Fireworks에서 Dreamweaver 사이트로 소스 PNG 파일을 내보낸 경우 Fireworks 표 주석이 HTML 코드에 자동으로 삽입됩니다.

1 Dreamweaver에서 속성 관리자가 열려 있지 않으면 [윈도우] > [속성]을 선택하여 엽니다.

2 이미지 또는 이미지 슬라이스를 클릭하여 선택합니다.

Fireworks에서 내보낸 이미지를 선택하면 속성 관리자는 이 이미지를 Fireworks 이미지나 표로 인식하고 PNG 소스 파일의 이름을 표시합니다.

3 Fireworks를 시작하여 편집하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 속성 관리자에서 [편집]을 클릭합니다.
- Ctrl(Windows) 또는 Command(Macintosh)를 누른 상태에서 선택한 이미지를 두 번 클릭합니다.
- 선택한 이미지를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭하고(Macintosh), 컨텍스트 메뉴에서 [편집] > [Fireworks]를 선택합니다.

참고: Fireworks가 소스 파일을 찾지 못할 경우 PNG 소스 파일을 입력하라는 메시지가 표시됩니다. Fireworks 소스 파일로 작업할 경우 변경 내용이 소스 파일과 내보낸 파일 모두에 저장됩니다. 그렇지 않은 경우 내보낸 파일만 업데이트됩니다.

4 Fireworks에서 소스 PNG 파일을 편집하고 [완료]를 클릭합니다.

Fireworks에서는 변경 내용을 PNG 파일에 저장하고, 업데이트된 이미지(또는 HTML과 이미지)를 내보내고, 포커스를 Dreamweaver로 반환합니다. 업데이트된 이미지 또는 표가 Dreamweaver에 나타납니다.

Dreamweaver와 Fireworks 통합에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0188_kr을 참조하십시오.

참조

229페이지의 “외부 이미지 편집기 사용하기”

Dreamweaver Fireworks 자습서

Dreamweaver에서 Fireworks 이미지 최적화

Dreamweaver를 사용하여 Fireworks 이미지 및 애니메이션을 빠르게 변경할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 최적화 설정, 애니메이션 설정, 내보낸 이미지의 크기와 영역 등을 변경할 수 있습니다.

1 Dreamweaver에서 원하는 이미지를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [명령] > [이미지 최적화]를 선택합니다.
- 속성 관리자에서 [이미지 편집] 설정 버튼을 클릭합니다.

2 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 편집을 수행합니다.

- 최적화 설정을 편집하려면 [옵션] 탭을 클릭합니다.
- 내보낸 이미지의 크기와 영역을 편집하려면 [파일] 탭을 클릭합니다.

3 완료되면 [확인]을 클릭합니다.

참조

351페이지의 “이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정”

Fireworks를 사용하여 Dreamweaver 이미지 자리 표시자 수정하기

Dreamweaver 문서에서 자리 표시자 이미지를 만든 다음 Fireworks를 시작하여 자리 표시자 이미지를 대체할 그래픽 이미지나 Fireworks 표를 디자인할 수 있습니다.

이미지 자리 표시자에서 새 이미지를 만들려면 시스템에 Dreamweaver와 Fireworks가 모두 설치되어 있어야 합니다.

1 PNG 파일에 대한 이미지 편집기로 Fireworks를 설정했는지 확인합니다.

2 문서 윈도우에서 이미지 자리 표시자를 클릭하여 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행하여 [Dreamweaver에서 편집] 모드로 Fireworks를 시작합니다.

- 속성 관리자에서 [생성]을 클릭합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누르고 이미지 자리 표시자를 두 번 클릭합니다.
- 이미지 자리 표시자를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 다음 [이미지 생성 : Fireworks]를 선택합니다.

4 Fireworks 옵션을 사용하여 이미지를 디자인합니다.

Fireworks는 Dreamweaver에서 이미지 자리 표시자를 사용하여 작업하는 중에 설정한 이미지 자리 표시자 설정을 인식합니다. 이 설정에는 Fireworks 캔버스 크기와 관련된 이미지 크기, Fireworks에서 소스 파일 및 내보내기 파일에 대한 기본 문서 이름으로 사용하는 이미지 ID 및 텍스트 정렬이 포함됩니다. 또한 Fireworks는 Dreamweaver에서 작업하는 동안 해당 이미지 자리 표시자에 연결한 링크 및 비헤이비어(이미지 교체, 팝업 메뉴, 내비게이션 막대 및 텍스트 설정 등)를 인식합니다.

참고: 이미지 자리 표시자에 추가한 링크를 Fireworks에서 볼 수 없는 경우에도 링크는 그대로 유지됩니다. Fireworks에서 핫스팟을 그리고 링크를 추가해도 Dreamweaver의 이미지 자리 표시자에 추가한 링크가 삭제되지는 않습니다. 하지만 Fireworks에서 새 이미지의 슬라이스를 잘라내면 이미지 자리 표시자를 대체할 때 Dreamweaver 문서의 링크가 삭제됩니다.

이미지 정렬, 색상, V 간격 및 H 간격, 맵 등의 이미지 자리 표시자 설정은 Fireworks에서 인식되지 않으므로 이미지 자리 표시자 속성 관리자에서 비활성화됩니다.

5 작업을 마친 후 [완료]를 클릭하면 저장할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.

6 [다음 위치에 저장] 텍스트 상자에서 Dreamweaver 로컬 사이트 폴더로 정의한 폴더를 선택합니다.

이미지 자리 표시자를 Dreamweaver 문서에 삽입할 때 이름을 지정한 경우 Fireworks의 [파일 이름] 상자는 해당 이름으로 채워집니다. 이름은 변경할 수 있습니다.

7 [저장]을 클릭하여 PNG 파일을 저장합니다.

[내보내기] 대화 상자가 나타납니다. 이 대화 상자에서 이미지를 GIF 또는 JPEG 파일로 내보내거나 슬라이스 이미지를 HTML과 이미지로 내보냅니다.

8 [다음 위치에 저장]에서 Dreamweaver 로컬 사이트 폴더를 선택합니다.

[이름] 상자에는 PNG 파일에 사용한 이름이 자동으로 표시됩니다. 이름은 변경할 수 있습니다.

9 [파일 형식]에서 내보낼 파일의 형식으로 [이미지만] 또는 [HTML과 이미지] 등을 선택합니다.

10 [저장]을 클릭하여 내보낸 파일을 저장합니다.

파일이 저장되고 포커스가 Dreamweaver로 반환됩니다. Dreamweaver 문서에서, 내보낸 파일 또는 Fireworks 표가 이미지 자리 표시자를 대체합니다.

참조

229페이지의 “외부 이미지 편집기 사용하기”

221페이지의 “이미지 삽입하기”

Fireworks 팝업 메뉴

Fireworks를 사용하여 쉽고 빠르게 CSS 기반 팝업 메뉴를 만들 수 있습니다.

확장성 및 다운로드 속도의 향상 외에도 Fireworks로 만든 팝업 메뉴를 사용하여 다음과 같은 이점을 얻을 수 있습니다.

- 검색 엔진으로 메뉴 항목을 인덱스할 수 있습니다.
- 화면 판독기에서 메뉴 항목을 읽을 수 있으므로 페이지에 대한 액세스가 보다 용이해집니다.
- Fireworks에서 생성한 코드를 표준으로 컴파일하고 유효성 검사를 수행합니다.

  Dreamweaver 또는 Fireworks를 사용하여 Fireworks 팝업 메뉴를 편집할 수 있으나 둘을 함께 사용할 수는 없습니다. Dreamweaver에서 변경한 내용이 Fireworks에서 유지되지 않습니다.

참조

341페이지의 “Dreamweaver에서 Fireworks 팝업 메뉴 편집”

Dreamweaver에서 Fireworks 팝업 메뉴 편집

Fireworks 8 이상에서 팝업 메뉴를 만든 다음 Dreamweaver 또는 Fireworks(왕복 편집 기능 사용)에서 편집할 수 있으나 둘을 함께 사용할 수는 없습니다. Dreamweaver에서 메뉴를 편집한 다음 Fireworks에서 편집하면 텍스트 내용을 제외한 이전의 모든 편집 내용이 손실됩니다.

Dreamweaver로 메뉴를 편집하려면 Fireworks를 사용하여 팝업 메뉴를 만든 다음 Dreamweaver만을 사용하여 해당 메뉴를 편집하고 사용자 정의합니다.

Fireworks에서 메뉴를 편집하려면 Dreamweaver에서 왕복 편집 기능을 사용하면 됩니다. 이 경우 Dreamweaver에서 직접 메뉴를 편집해서는 안 됩니다.

1 Dreamweaver에서 팝업 메뉴가 들어 있는 Fireworks 표를 선택한 다음 속성 관리자에서 [편집]을 클릭합니다.

소스 PNG 파일이 Fireworks에서 열립니다.

2 Fireworks에서 [팝업 메뉴 편집기]로 메뉴를 편집한 다음, Fireworks 툴바에서 [완료]를 클릭합니다.

편집된 팝업 메뉴는 Fireworks에서 Dreamweaver로 반환됩니다.

Fireworks MX 2004 이전 버전에서 팝업 메뉴를 만든 경우에는 Dreamweaver의 [비헤이비어] 패널에서 [팝업 메뉴 보기] 대화 상자를 열어 편집할 수 있습니다.

참조

341페이지의 “Fireworks 팝업 메뉴”

Fireworks MX 2004 이하 버전에서 만든 팝업 메뉴 편집

1 Dreamweaver에서 팝업 메뉴를 트리거하는 핫스팟 또는 이미지를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널(Shift+F3)에서 [액션] 목록의 [팝업 메뉴 보기]를 두 번 클릭합니다.

3 [팝업 메뉴] 대화 상자에서 필요한 변경을 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

참조

334페이지의 “팝업 메뉴 보기 비헤이비어 적용”

Fireworks 소스 파일에 대한 실행 및 편집 환경 설정

Fireworks를 사용하여 이미지를 편집하는 경우 Fireworks는 대개 소스 PNG 파일에서 웹 페이지의 이미지를 내보냅니다. Dreamweaver에서 편집하기 위해 이미지 파일을 열면 Fireworks에서 소스 PNG 파일이 자동으로 열리며, 소스 PNG 파일을 찾을 수 없는 경우에는 사용자에게 파일의 위치를 묻습니다. 필요한 경우 삽입된 이미지를 Dreamweaver에서 열도록 Fireworks에서 환경 설정을 하거나, Dreamweaver에서 이미지를 열 때마다 삽입된 이미지 파일이나 Fireworks 소스 파일을 사용할 수 있는 옵션이 Fireworks에 표시되도록 할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver는 몇 가지 경우에만 Fireworks의 실행과 편집 환경 설정을 인식합니다. 특히 Fireworks 표의 일부가 아니고 소스 PNG 파일에 대한 디자인 노트 경로가 올바른 이미지를 열어서 최적화하는 상태에서만 제대로 인식됩니다.

1 Fireworks에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Fireworks] > [환경 설정](Macintosh)을 선택한 다음 [실행과 편집] 탭(Windows)을 클릭하거나 팝업 메뉴에서 [실행과 편집](Macintosh)을 선택합니다.

2 외부 응용 프로그램에 놓인 Fireworks 이미지를 편집하거나 최적화할 때 사용할 환경 설정 옵션을 지정합니다.

항상 소스 PNG 사용 디자인 노트에 정의된 Fireworks PNG 파일을 배치된 이미지의 소스로 자동으로 엽니다. 소스 PNG 및 이와 일치하는 배치된 이미지가 업데이트됩니다.

절대 소스 PNG 사용 안 함 소스 PNG 파일의 존재 여부와 상관없이 배치된 Fireworks 이미지를 자동으로 엽니다. 배치된 이미지만 업데이트됩니다.

실행할 때 묻기 소스 PNG 파일을 열 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다. 이 메시지에서 전체 실행과 편집 환경 설정도 지정할 수 있습니다.

Dreamweaver 문서에 Fireworks HTML 코드 삽입

Fireworks의 [내보내기] 명령을 사용하면 최적화된 이미지와 HTML 파일을 Dreamweaver 사이트 폴더 내의 원하는 위치로 내보내고 저장할 수 있습니다. 그런 다음 해당 파일을 Dreamweaver에 삽입할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 Fireworks에서 생성된 HTML 코드를 연결된 이미지, 슬라이스, JavaScript와 함께 문서에 삽입할 수 있습니다.

1 Dreamweaver 문서에서 Fireworks HTML 코드를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [이미지 객체] > [Fireworks HTML]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [이미지] 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [Fireworks HTML 삽입]을 선택합니다.

3 [탐색]을 클릭하여 Fireworks HTML 파일을 선택합니다.

4 해당 파일을 더 이상 사용하지 않으려면 [파일 삽입 후 삭제]를 선택합니다. 이 옵션을 선택해도 HTML 파일과 연결된 소스 PNG 파일에는 영향을 주지 않습니다.

참고: HTML 파일이 네트워크 드라이브 상에 있으면 휴지통으로 이동되지 않고 영구히 삭제됩니다.

5 [확인]을 클릭하여 연결된 이미지, 슬라이스, JavaScript와 함께 HTML 코드를 Dreamweaver 문서에 삽입합니다.

Fireworks HTML 코드를 Dreamweaver에 붙여넣기

Fireworks에서 생성된 이미지와 표를 Dreamweaver에 배치하는 빠른 방법은, Fireworks HTML 코드를 Dreamweaver 문서에 직접 복사하여 붙여넣는 것입니다.

Fireworks HTML 코드를 Dreamweaver로 복사하여 붙여넣기

1 Fireworks에서 [편집] > [HTML 코드 복사]를 선택합니다.

2 마법사의 지시에 따라 HTML 및 이미지 내보내기를 설정합니다. 메시지가 표시되면 내보낸 이미지의 대상 폴더로 Dreamweaver 사이트 폴더를 지정합니다.

마법사는 이미지를 지정된 목적지로 내보내고 HTML 코드를 클립보드에 복사합니다.

3 Dreamweaver 문서에서 HTML 코드를 붙여넣으려는 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [편집] > [Fireworks HTML 붙여넣기]를 선택합니다.

내보낸 Fireworks 파일과 연결된 모든 HTML 및 JavaScript 코드가 Dreamweaver 문서에 복사되고, 이미지의 링크가 모두 업데이트됩니다.

Fireworks HTML 코드를 Dreamweaver로 내보내고 붙여넣기

1 Fireworks에서 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.

2 내보낸 이미지의 대상 폴더로 Dreamweaver 사이트 폴더를 지정합니다.

3 [내보내기] 팝업 메뉴에서 [HTML과 이미지]를 선택합니다.

4 [HTML] 팝업 메뉴에서 [클립보드에 복사]를 선택하고 [내보내기]를 클릭합니다.

5 Dreamweaver 문서에서 내보낸 HTML 코드를 붙여넣으려는 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [편집] > [Fireworks HTML 붙여넣기]를 선택합니다.

내보낸 Fireworks 파일과 연결된 모든 HTML 및 JavaScript 코드가 Dreamweaver 문서에 복사되고, 이미지의 링크가 모두 업데이트됩니다.

Dreamweaver에 있는 Fireworks HTML 코드 업데이트

Fireworks의 [파일] > [HTML 업데이트] 명령은 Dreamweaver에 있는 Fireworks 파일을 업데이트할 때 실행과 편집 기법 대신 사용할 수 있습니다. Fireworks에서 [HTML 업데이트]를 사용하여 소스 PNG 이미지를 편집한 다음, 모든 내보낸 HTML 코드와 Dreamweaver 문서에 있는 이미지 파일을 자동으로 업데이트할 수 있습니다. Dreamweaver가 실행 중이 아닌 경우에도 이 명령을 사용하여 Dreamweaver 파일을 업데이트할 수 있습니다.

1 Fireworks에서 소스 PNG 파일을 열어 편집을 수행합니다.

2 [파일] > [저장]을 선택합니다.

3 Fireworks에서 [파일] > [HTML 업데이트]를 선택합니다.

4 업데이트하려는 HTML이 포함된 Dreamweaver 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.

5 업데이트된 이미지 파일을 배치할 대상 폴더 위치로 이동하여 [선택](Windows) 또는 [선택](Macintosh)을 클릭합니다.

Fireworks는 Dreamweaver 문서에서 HTML과 JavaScript 코드를 업데이트합니다. 또 HTML과 연결되어 업데이트된 이미지를 내보내고, 지정된 대상 폴더에 이미지를 놓습니다.

Fireworks에서 업데이트할 대응되는 HTML 코드를 찾지 못하면 Dreamweaver 문서에 새 HTML 코드를 삽입할 수 있는 옵션을 제공합니다. Fireworks는 새 코드의 JavaScript 부문은 문서의 시작 부분에 놓고, 이미지의 링크나 HTML 표는 마지막에 놓습니다.

웹 포토 앨범 만들기

지정한 폴더에 있는 이미지를 포토 앨범 형식으로 표시하는 웹 사이트를 자동으로 생성할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 Fireworks를 사용하여 해당 폴더에 있는 각 이미지에 대해 축소판 이미지와 큰 이미지를 만듭니다. 그런 다음 Dreamweaver에서는 큰 이미지에 대한 링크 및 모든 축소판을 포함하는 웹 페이지를 만듭니다. 웹 포토 앨범을 만들려면 시스템에 Dreamweaver와 Fireworks 4 이상이 설치되어 있어야 합니다.

시작하기 전에 모든 포토 앨범용 이미지를 단일 폴더에 넣습니다. 이 폴더가 사이트에 있을 필요는 없습니다. 또한 이미지 파일 이름의 확장명이 .gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif, 또는 .tiff인지 확인합니다. 파일 확장명을 인식할 수 없는 파일은 포토 앨범에 나타나지 않습니다.

1 Dreamweaver에서 [명령] > [웹 포토 앨범 생성]을 선택합니다.

2 [포토 앨범 제목] 텍스트 필드에 제목을 입력합니다. 제목은 축소판 페이지의 윗부분에 있는 회색 사각형 안에 표시됩니다.

[부제 정보]와 [기타 정보] 텍스트 상자를 입력하여 제목 바로 아래에 텍스트 두 줄이 더 표시되도록 할 수 있습니다.

3 [소스 이미지 폴더] 텍스트 상자 옆의 [탐색] 버튼을 클릭하여 소스 이미지가 포함된 폴더를 선택합니다. 그런 다음 [대상 폴더] 텍스트 상자 옆의 [탐색] 버튼을 클릭하여 내보내는 모든 이미지와 HTML 파일이 위치할 대상 폴더를 선택하거나 새로 만듭니다.

대상 폴더에는 이미 만들어 놓은 포토 앨범이 없어야 합니다. 만일 포토 앨범이 있고 새 이미지가 이전에 사용한 이미지와 이름이 같다면, 기존 축소판과 이미지 파일을 덮어쓰게 됩니다.

4 축소판 이미지의 표시 옵션을 지정하려면 다음을 수행합니다.

- [축소판 크기] 메뉴에서 축소판 이미지의 크기를 선택합니다. 축소판이 지정한 픽셀 치수의 사각형을 벗어나지 않도록 이미지 크기가 비례적으로 조절됩니다.
- 해당 축소판 아래에 각 원본 이미지의 파일 이름을 나타내려면 [파일 이름 표시]를 선택합니다.
- 축소판을 나타낼 표 열의 수를 입력합니다.

5 [축소판 포맷] 메뉴에서 GIF(128 또는 256색)나 JPEG(고화질 또는 작은 파일 크기) 포맷을 선택합니다.

6 [포토 포맷] 메뉴에서 큰 이미지에 대해 GIF 또는 JPEG 포맷을 선택합니다. 축소판에 지정한 포맷과 동일하지 않아도 됩니다.

참고: 원본 이미지 파일을 큰 이미지로 사용할 수 없습니다. 원본 이미지 포맷이 GIF 및 JPEG가 아닌 경우 일부 브라우저에서 이미지가 제대로 표시되지 않을 수 있습니다. 원본 이미지가 JPEG 파일인 경우, 큰 이미지는 원본 파일보다 파일 크기가 더 커지거나 품질이 저하될 수 있습니다.

7 보다 큰 크기의 이미지에 대한 비율을 선택합니다.

비율을 100%로 설정하면 보다 큰 크기 이미지를 원본과 같은 크기로 생성합니다. 해당 비율은 모든 이미지에 적용됩니다. 일부 원본 이미지의 크기가 다른 경우, 해당 이미지의 비율을 동일한 백분율로 조절하면 원하는 결과를 얻지 못할 수도 있습니다.

8 [각 포토에 대한 내비게이션 페이지 생성]을 선택하여 각 소스 이미지의 웹 페이지를 개별적으로 생성합니다. 여기에는 [이전], [홈], [다음]이라는 레이블의 내비게이션 링크가 포함됩니다.

이 옵션을 선택하면 축소판이 내비게이션 페이지에 링크됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 축소판은 큰 이미지에 바로 링크됩니다.

9 [확인]을 클릭하여 웹 포토 앨범의 HTML과 이미지 파일을 생성합니다.

Fireworks가 실행 중이 아닌 경우에는 시작된 후에 축소판 및 큰 이미지가 생성됩니다. 이미지 파일 수가 많은 경우 이 작업에 몇 분 정도 소요될 수 있습니다. 작업이 끝나면 Dreamweaver가 다시 활성화되고, 축소판이 포함된 페이지가 생성됩니다.

10 "앨범이 만들어졌습니다."라는 메시지가 표시되면 [확인]을 클릭합니다.

포토 앨범 페이지가 나타나려면 잠시 기다려야 할 수도 있습니다. 축소판은 파일 이름의 알파벳순으로 표시됩니다.

참고: Dreamweaver에서 앨범을 만드는 중에 [취소]를 클릭해도 작업을 중단할 수 없습니다. 단, [취소]를 클릭하면 Dreamweaver에서 주 포토 앨범 페이지를 표시하지 않습니다.

Photoshop 작업

Photoshop 통합

Dreamweaver에서 웹 페이지에 Photoshop 이미지 파일(PSD 형식)을 삽입하고 Dreamweaver를 통해 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지(GIF, JPEG 및 PNG 형식)로 최적화할 수 있습니다. 이 작업을 수행하면 Dreamweaver는 이미지를 스마트 오브젝트로 삽입하고 원본 PSD 파일에 대한 라이브 연결을 유지합니다.

또한 Dreamweaver에서 여러 레이어 또는 여러 슬라이스로 구성된 Photoshop 이미지의 부분 또는 전체를 웹 페이지로 붙여넣을 수 있습니다. 단, Photoshop에서 복사하여 붙여넣을 때는 원본 파일에 대한 라이브 연결이 유지되지 않습니다. 이미지를 업데이트하려면 Photoshop에서 이미지를 변경한 다음 다시 복사하여 붙여넣으십시오.

참고: 이러한 통합 기능을 자주 사용하는 경우 보다 쉽게 액세스할 수 있도록 Photoshop 파일을 Dreamweaver 사이트에 저장할 수 있습니다. 저장할 경우 원본 에셋 노출을 피하고 로컬 사이트와 원격 서버 간에 불필요한 전송이 발생하지 않도록 해당 파일을 숨겨야 합니다.

Photoshop 및 Dreamweaver에서 스마트 오브젝트 워크플로에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr을 참조하십시오.

참조

102페이지의 “특정 파일 유형 숨기기 및 표시”

스마트 오브젝트 및 Photoshop-Dreamweaver 작업 과정 정보

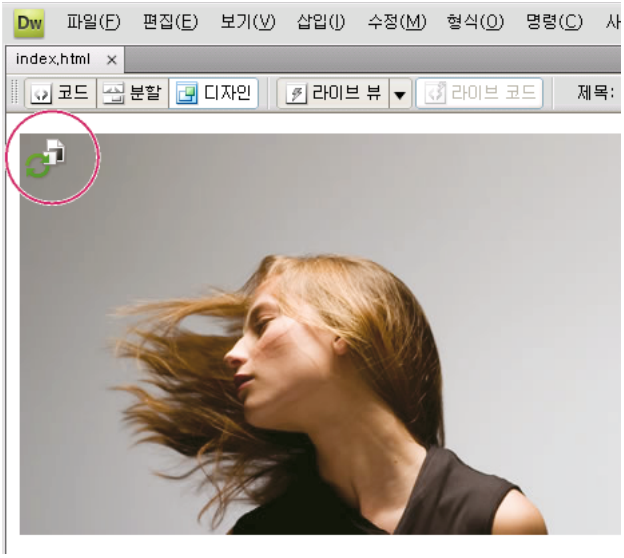
Dreamweaver에서 Photoshop 파일 작업을 하는 두 가지 주요 작업 과정은 복사/붙여넣기 작업 과정과 스마트 오브젝트 작업 과정입니다.

복사/붙여넣기 작업 과정

복사/붙여넣기 작업 과정에서는 Photoshop 파일에서 분할 영역이나 레이어를 선택한 다음 Dreamweaver를 사용하여 웹에서 사용할 수 있는 이미지로 삽입할 수 있습니다. 그러나 나중에 컨텐트를 업데이트하려면 원본 Photoshop 파일을 열고 변경한 다음 분할 영역이나 레이어를 클립보드에 다시 복사하고 업데이트된 분할 영역이나 레이어를 Dreamweaver에 붙여야 합니다. 이 작업 과정은 Photoshop 파일의 부분(예: 디자인 컴포지션의 섹션)을 웹 페이지의 이미지로 삽입하려는 경우에만 권장됩니다.

스마트 오브젝트 작업 과정

완전한 Photoshop 파일을 사용하여 작업하는 경우에는 스마트 오브젝트 작업 과정을 사용하는 것이 좋습니다. Dreamweaver의 스마트 오브젝트는 원본 PSD(Photoshop) 파일에 라이브로 연결되어 있는 웹 페이지에 배치된 이미지 에셋입니다. Dreamweaver [디자인] 보기에서 스마트 오브젝트는 이미지의 왼쪽 위에 있는 아이콘으로 나타납니다.



스마트 오브젝트

웹 이미지(즉, Dreamweaver 페이지의 이미지)가 원본 Photoshop 파일과 동기화되지 않은 경우 Dreamweaver에서는 원본 파일이 업데이트된 것을 감지하고 스마트 오브젝트 아이콘의 화살표 중 하나를 빨간색으로 표시합니다. [디자인] 보기에서 웹 이미지를 선택하고 속성 관리자에서 [원본에서 업데이트] 단추를 클릭하면 이미지가 자동으로 업데이트되어 원본 Photoshop 파일의 변경 내용이 반영됩니다.

스마트 오브젝트 작업 과정을 사용하는 경우 Photoshop을 열어 웹 이미지를 업데이트할 필요가 없습니다. 또한 Dreamweaver에서 스마트 오브젝트를 업데이트한 내용은 비파괴적입니다. 즉, 원본 Photoshop 이미지를 그대로 유지하면서 페이지에서 웹 버전의 이미지를 변경할 수 있습니다.

[디자인] 보기에서 웹 이미지를 선택하지 않고 스마트 오브젝트를 업데이트할 수도 있습니다. [에셋] 패널에서는 [문서] 창에서 선택하지 못할 수 있는 이미지(예: CSS 배경 이미지)를 비롯한 모든 스마트 오브젝트를 업데이트할 수 있습니다.

이미지 최적화 설정

복사/붙여넣기 및 스마트 오브젝트 작업 과정에서는 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 최적화 설정을 지정할 수 있습니다. 이 대화 상자에서는 파일 형식, 이미지 품질 등을 설정할 수 있습니다. 분할 영역이나 레이어를 처음 복사하거나 Photoshop 파일을 스마트 오브젝트로 처음 삽입하는 경우 Dreamweaver에서는 웹 이미지를 쉽게 만들 수 있도록 이 대화 상자를 표시합니다.

특정 분할 영역이나 레이어에 대한 업데이트를 복사하고 붙이는 경우 Dreameaver에서는 원본 설정을 기억하고 이러한 설정으로 웹 이미지를 다시 만듭니다. 이와 마찬가지로 속성 관리자를 사용하여 스마트 오브젝트를 업데이트하는 경우 Dreamweaver에서는 이미지를 처음 삽입할 때 사용한 동일한 설정을 사용합니다. [디자인] 보기에서 웹 이미지를 선택한 다음 속성 관리자에서 [이미지 설정 편집] 단추를 클릭하여 언제든지 이미지의 설정을 변경할 수 있습니다.

Photoshop 파일 저장

웹 이미지를 삽입하고 Dreamweaver 사이트에서 원본 Photoshop 파일을 저장하지 않은 경우 Dreamweaver에서는 원본 파일의 경로를 절대 로컬 파일 경로로 인식합니다. 이는 복사/붙여넣기 및 스마트 오브젝트 작업 과정에 모두 해당합니다. 예를 들어, Dreamweaver 사이트의 경로가 C:\Sites\mySite이고 Photoshop 파일이 C:\Images\Photoshop에 저장되어 있으면 Dreameaver에서는 원본 에셋을 mySite라는 사이트의 부분으로 인식하지 못합니다. Dreamweaver에서는 파일을 특정 로컬 하드 드라이브에서만 사용할 수 있는 것으로 인식하기 때문에 Photoshop 파일을 다른 팀 구성원과 공유하려는 경우 문제가 될 수 있습니다.

그러나 사이트 안에 Photoshop 파일을 저장하면 Dreamweaver에서 파일의 사이트 상대 경로를 설정합니다. 사이트에 액세스할 수 있는 모든 사용자도 올바른 파일 경로를 설정할 수 있으므로 원본 파일이 다운로드도 할 수 있도록 제공된 것으로 간주합니다.

Photoshop과 Dreamweaver에서의 스마트 오브젝트 작업 과정에 대한 비디오 자습서는 http://www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr을 참조하십시오.

스마트 오브젝트 만들기

Photoshop 이미지(PSD 파일)를 페이지에 삽입하면 스마트 오브젝트가 만들어집니다. **스마트 오브젝트**는 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지로, 원본 Photoshop 이미지에 대한 라이브 연결을 유지합니다. Photoshop에서 원본 이미지를 업데이트할 때마다 한 번의 버튼 클릭으로 Dreamweaver에서 이미지를 업데이트할 수 있는 옵션이 제공됩니다.

1. Dreamweaver(디자인 또는 코드 뷰)에서 이미지를 삽입할 페이지에 삽입 포인터를 놓습니다.
2. [삽입] > [이미지]를 선택합니다.

Photoshop 파일을 웹 사이트에 저장하는 경우 PSD 파일을 [파일] 패널에서 페이지로 드래그할 수도 있습니다. 이렇게 하는 경우 다음 단계를 건너뛰십시오.

3. [탐색] 버튼을 클릭한 다음 해당 파일로 이동하여 [이미지 소스 선택] 대화 상자에서 Photoshop PSD 이미지 파일을 찾습니다.
4. [이미지 미리 보기] 대화 상자가 나타나면 원하는 대로 최적화 설정을 조정하고 [확인]을 클릭합니다.
5. 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지 파일을 웹 사이트의 루트 폴더 내에 저장합니다.

Dreamweaver는 선택된 최적화 설정을 기반으로 스마트 오브젝트를 만들고 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지 버전을 페이지에 배치합니다. 스마트 오브젝트는 원본 이미지에 대한 라이브 연결을 유지하고 두 이미지가 동기화되지 않은 경우 사용자에게 알립니다.

참고: 나중에 페이지에 배치된 이미지의 최적화 설정을 변경하려는 경우 이미지를 선택하고 속성 관리자에서 [이미지 편집] 설정 버튼을 클릭한 다음 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 설정을 변경하면 됩니다. [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 변경된 내용은 비소거적으로 적용됩니다. Dreamweaver는 원본 Photoshop 파일을 수정하지 않고 항상 원본 데이터를 기반으로 웹 이미지를 다시 만듭니다.

Photoshop 스마트 오브젝트를 사용하는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_kr을 참조하십시오.

참조

620페이지의 “Dreamweaver와 액세스 가능성”

351페이지의 “이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정”

스마트 오브젝트 업데이트

스마트 오브젝트가 링크된 Photoshop 파일을 변경할 경우 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지가 원본과 동기화되지 않았음을 알리는 메시지가 표시됩니다. Dreamweaver에서 스마트 오브젝트는 이미지 왼쪽 위 모서리에 있는 아이콘으로 표시됩니다. 웹에서 바로 사용할 수 있는 Dreamweaver 이미지가 원본 Photoshop 파일과 동기화된 경우 아이콘의 두 화살표가 녹색으로 나타납니다. 웹에서 바로 사용할 수 이미지가 Photoshop 파일과 동기화되지 않은 경우 아이콘의 화살표 중 하나가 빨간색으로 바뀝니다.

❖ 스마트 오브젝트를 원본 Photoshop 파일의 현재 내용으로 업데이트하려면 [문서] 윈도우에서 스마트 오브젝트를 선택한 다음 속성 관리자의 [원본에서 업데이트] 버튼을 클릭하십시오.

참고: Photoshop이 설치되어 있지 않아도 Dreamweaver에서 업데이트할 수 있습니다.

여러 스마트 오브젝트 업데이트

[에셋] 패널에서 여러 스마트 오브젝트를 한 번에 업데이트할 수 있습니다. 또한 [에셋] 패널에서는 [문서] 윈도우에서 선택하지 못할 수 있는 스마트 오브젝트(예: CSS 배경 이미지)를 확인할 수 있습니다.

1 [파일] 패널에서 [에셋] 탭을 클릭하여 사이트 에셋을 표시합니다.

2 [이미지] 뷰가 선택되어 있는지 확인합니다. 선택되어 있지 않으면 [이미지] 버튼을 클릭합니다.

3 [에셋] 패널에서 각 이미지 에셋을 선택합니다. 스마트 오브젝트를 선택하면 이미지 왼쪽 위 모서리에 스마트 오브젝트 아이콘이 표시됩니다. 일반 이미지를 선택하면 이 아이콘이 표시되지 않습니다.

4 업데이트할 스마트 오브젝트 각각에 대해 파일 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [원본에서 업데이트]를 선택합니다. Ctrl 키를 누른 상태에서 여러 파일 이름을 선택하고 모두 한 번에 업데이트할 수도 있습니다.

참고: Photoshop이 설치되어 있지 않아도 Dreamweaver에서 업데이트할 수 있습니다.

스마트 오브젝트 크기 조절

[문서] 윈도우에서 다른 이미지와 마찬가지로 스마트 오브젝트의 크기를 조절할 수 있습니다.

1 [문서] 윈도우에서 스마트 오브젝트를 선택하고 크기 조절 핸들을 드래그하여 이미지 크기를 조절합니다. 폭과 높이 비율을 유지하려면 Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 됩니다.

2 속성 관리자에서 [원본에서 업데이트] 버튼을 클릭합니다.

스마트 오브젝트를 업데이트하면 비소거적으로 원본 파일의 현재 내용 및 원본 최적화 설정을 기반으로 웹 이미지가 새 크기로 다시 렌더링됩니다.

스마트 오브젝트의 원본 Photoshop 파일 편집

Dreamweaver 페이지에서 스마트 오브젝트를 만든 경우 Photoshop에서 원본 PSD 파일을 편집할 수 있습니다. Photoshop에서 원본을 변경한 후에는 Dreamweaver에서 웹 이미지를 쉽게 업데이트할 수 있습니다.

참고: 기본 외부 이미지 편집기로 Photoshop이 설정되어 있는지 확인합니다.

1 [문서] 윈도우에서 스마트 오브젝트를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 클릭합니다.

3 Photoshop에서 원본을 변경하고 새 PSD 파일을 저장합니다.

4 Dreamweaver에서 스마트 오브젝트를 다시 선택하고 [원본에서 업데이트] 버튼을 클릭합니다.

참고: Photoshop에서 이미지 크기를 변경한 경우 Dreamweaver에서도 웹 이미지 크기를 재설정해야 합니다. Dreamweaver는 원본 Photoshop 파일의 크기가 아닌 내용을 기반으로만 스마트 오브젝트를 업데이트합니다. 웹 이미지 크기와 원본 Photoshop 파일 크기를 동기화하려면 이미지를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [원본 크기로 재설정]을 선택합니다.

참조

227페이지의 “Dreamweaver에서 이미지 편집하기”

229페이지의 “외부 이미지 편집기 사용하기”

351페이지의 “이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정”

스마트 오브젝트 상태

다음 표는 다양한 스마트 오브젝트 상태를 보여 줍니다.

스마트 오브젝트 상태	설명	권장되는 액션
이미지가 동기화됨	웹 이미지가 원본 Photoshop 파일의 현재 내용과 동기화되어 있습니다. HTML 코드의 폭 및 높이 속성이 웹 이미지 크기와 일치합니다.	없음
원본 에셋이 수정됨	Dreamweaver에서 웹 이미지가 만들어진 후 원본 Photoshop 파일이 수정되었습니다.	두 이미지를 동기화하려면 속성 관리자의 [원본에서 업데이트] 버튼을 사용하십시오.
웹 이미지 크기가 선택된 HTML 폭 및 높이와 다름	HTML 코드의 폭 및 높이 속성이 삽입 시 Dreamweaver가 만든 웹 이미지의 폭 및 높이 크기와 다릅니다. 웹 이미지의 크기가 선택된 HTML 폭 및 높이 값보다 작을 경우 웹 이미지가 모자이크처럼 나타날 수 있습니다.	원본 Photoshop 파일에서 웹 이미지를 다시 만들려면 속성 관리자의 [원본에서 업데이트] 버튼을 사용하십시오. Dreamweaver는 이미지를 다시 만들 때 현재 지정된 HTML 폭 및 높이 크기를 사용합니다.
원본 에셋 크기가 선택된 HTML 폭 및 높이에 비해 너무 작음	HTML 코드의 폭 및 높이 속성이 원본 Photoshop 파일의 폭 및 높이 크기보다 큽니다. 웹 이미지가 모자이크처럼 나타날 수 있습니다.	웹 이미지를 원본 Photoshop 파일 크기보다 큰 크기로 만들지 마십시오.
원본 에셋을 찾을 수 없음	Dreamweaver가 속성 관리자의 [원본] 텍스트 상자에 지정된 원본 Photoshop 파일을 찾을 수 없습니다.	속성 관리자의 [원본] 텍스트 상자에서 파일 경로를 수정하거나 Photoshop 파일을 현재 지정된 위치로 옮기십시오.

Photoshop에서 선택 영역 복사하여 붙여넣기

전체 또는 일부 Photoshop 이미지를 복사하여 선택한 이미지를 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지로 Dreamweaver 페이지에 붙여넣을 수 있습니다. 이미지의 선택 영역에서 하나 이상의 레이어를 복사하거나 이미지 슬라이스를 복사할 수 있습니다. 단, 이 작업을 수행하면 스마트 오브젝트가 만들어지지 않습니다.

참고: 붙여넣은 이미지에 [원본에서 업데이트] 기능을 사용할 수 없는 동안에도, 붙여넣은 이미지를 선택하고 속성 관리자에서 [편집] 버튼을 클릭하여 원본 Photoshop 파일을 열어 편집할 수 있습니다.

1 Photoshop에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 복사할 부분을 선택하는 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 단일 레이어의 전체 또는 일부를 복사한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 이렇게 하면 선택한 영역의 활성 레이어만 클립보드로 복사됩니다. 레이어 기반 효과가 적용된 경우 해당 효과는 복사되지 않습니다.
- 복사할 부분을 선택하는 [선택 윤곽 도구]를 사용하여 여러 레이어를 복사하고 병합한 다음 [편집] > [병합하여 복사]를 선택합니다. 이렇게 하면 선택한 모든 영역의 활성 및 하위 레이어가 병합되어 클립보드로 복사됩니다. 이러한 레이어와 관련된 레이어 기반 효과가 적용된 경우 해당 효과도 복사됩니다.
- 슬라이스를 선택하는 [분할 영역 선택 도구]를 사용하여 슬라이스를 복사한 다음 [편집] > [복사]를 선택합니다. 이렇게 하면 모든 슬라이스의 활성 및 하위 레이어가 병합되어 클립보드로 복사됩니다.

[선택] > [모두]를 선택하여 복사할 모든 이미지를 빠르게 선택할 수 있습니다.

2 Dreamweaver(디자인 또는 코드 뷰)에서 이미지를 삽입할 페이지에 삽입 포인터를 놓습니다.

3 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

4 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 원하는 대로 최적화 설정을 조정하고 [확인]을 클릭합니다.

5 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지 파일을 웹 사이트의 루트 폴더 내에 저장합니다.

Dreamweaver에서는 최적화 설정에 따라 이미지를 정의하고 웹에서 바로 사용할 수 있는 버전의 이미지를 페이지에 삽입합니다. 사이트에서 디자인 노트를 사용할 수 있는지 여부에 관계없이 원본 PSD 소스 파일의 위치와 같은 이미지 정보가 디자인 노트에 저장됩니다. 디자인 노트를 사용하면 원본 Photoshop 파일을 편집하기 위해 Dreamweaver에서 Photoshop으로 돌아올 수 있습니다.

Dreamweaver와 Photoshop을 비롯한 다른 응용 프로그램 간의 복사 및 붙여넣기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0193_kr을 참조하십시오.

참조

338페이지의 “Photoshop, Flash 및 Fireworks 통합”

351페이지의 “이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정”

620페이지의 “Dreamweaver와 액세스 가능성”

제품 간 복사/붙여넣기 자습서

붙여넣은 이미지 편집

Dreamweaver 페이지에 Photoshop 이미지를 붙여넣은 후 Photoshop에서 원본 PSD 파일을 편집할 수 있습니다. 복사/붙여넣기 워크플로를 사용할 때는 단일 소스를 유지할 수 있도록 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지가 아니라 원본 PSD 파일을 편집한 다음 다시 붙여넣는 것이 좋습니다.

참고: 편집할 파일 유형의 기본 외부 이미지 편집기로 Photoshop이 설정되어 있는지 확인합니다.

1 Dreamweaver에서, Photoshop을 사용하여 만든 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 속성 관리자의 [편집] 버튼을 클릭합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Macintosh)를 누른 채 파일을 두 번 클릭합니다.
- 이미지를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 컨텍스트 메뉴에서 [다음을 사용하여 원본 편집]을 선택한 다음 [Photoshop]을 선택합니다.

참고: PSD 이미지 파일에 대한 기본 외부 이미지 편집기로 Photoshop이 설정되었다고 가정합니다. JPEG, GIF 및 PNG 파일 유형에 대한 기본 편집기로 Photoshop을 설정할 수도 있습니다.

2 Photoshop에서 파일을 편집합니다.

3 Dreamweaver로 돌아가서 업데이트된 이미지 또는 선택한 항목을 페이지로 붙여넣습니다.

언제든지 이미지를 다시 최적화하려는 경우 이미지를 선택하고 속성 관리자에서 [이미지 편집] 설정 버튼을 클릭하면 됩니다.

참조

227페이지의 “Dreamweaver에서 이미지 편집하기”

229페이지의 “외부 이미지 편집기 사용하기”

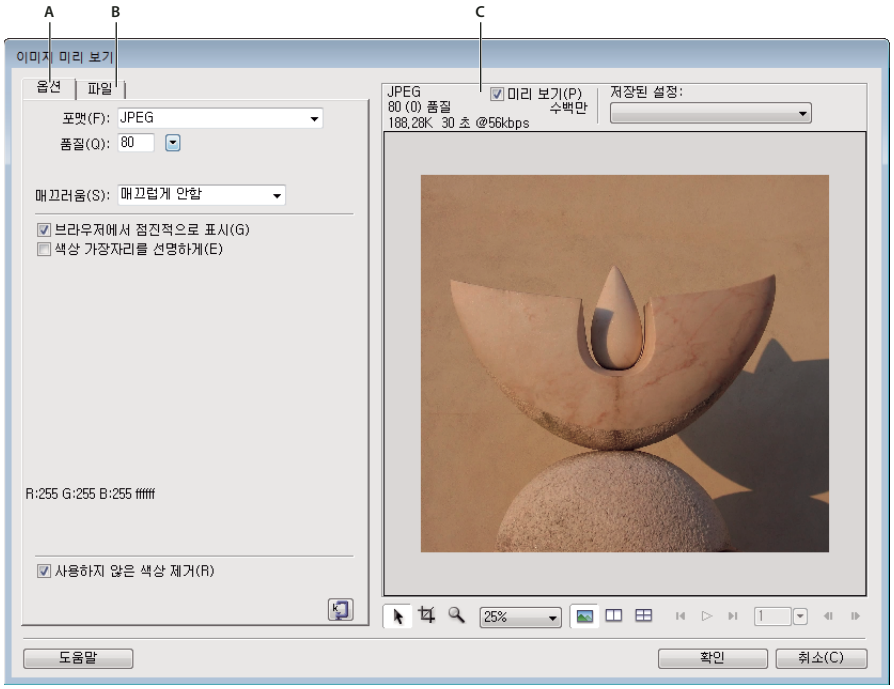
351페이지의 “이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정”

이미지 미리 보기 대화 상자 옵션 설정

이미지 미리 보기 대화 상자 옵션

스마트 오브젝트를 만들거나 Photoshop에서 선택한 항목을 붙여넣으면 [이미지 미리 보기] 대화 상자가 표시됩니다. 이미지를 선택하고 속성 관리자에서 [이미지 편집] 설정 버튼을 클릭할 경우 다른 종류의 이미지에 대해서도 이 대화 상자가 표시됩니다. 이 대화 상자에서는 적절한 색 혼합, 압축 및 품질을 통해 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지의 설정을 정의하고 미리 볼 수 있습니다.

웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지는 모든 최신 웹 브라우저에 표시되고 사용자의 시스템 또는 브라우저에 관계없이 동일하게 표시됩니다. Photoshop 이미지를 삽입하면 [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 웹 게시를 최적화하도록 여러 설정을 조정할 수 있습니다. 일반적으로 설정은 품질과 파일 크기에 상반된 영향을 미칩니다.



이미지 미리 보기 대화 상자
A. 옵션 탭 **B.** 파일 탭 **C.** 미리보기 패널

참고: 선택한 모든 설정은 내보낼 버전의 이미지 파일에만 영향을 미칩니다. 원본 Photoshop PSD 또는 Fireworks PNG 파일은 항상 변경되지 않습니다.

[이미지 미리 보기] 대화 상자에는 다음 세 가지 섹션이 있습니다.

- [옵션] 탭에서는 사용할 파일 형식을 정의하고 색상과 같은 환경 설정을 지정할 수 있습니다.
- [파일] 탭에서는 배율 및 이미지의 대상 파일 크기를 설정할 수 있습니다.
- [미리 보기] 패널에서는 현재 설정이 적용된 버전의 이미지를 볼 수 있습니다.

[옵션] 탭에서 여러 이미지 옵션을 사용할 수 있고 이러한 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다. 여러 GIF 및 JPEG 이미지 옵션 집합은 [저장된 설정] 팝업 메뉴에서 편리하게 사용할 수 있습니다.

JPEG 이미지 옵션

JPEG 이미지는 압축 및 [매끄럽게 하기] 옵션을 설정하여 최적화할 수 있으나 색상 팔레트는 편집할 수 없습니다.

품질 슬라이더를 사용하여 이미지 품질을 높이거나 낮춥니다. 품질이 좋아지면 파일의 크기가 커집니다.

매끄럽게 하기 필요한 만큼 이미지를 더 매끄럽게 만들 수 있습니다. 이미지 품질이 낮을수록 큰 값이 필요합니다.

점진적인 브라우저 표시 처음에는 낮은 해상도로 이미지를 표시하고 다운로드하는 동안 점진적으로 해상도를 높입니다. 기본적으로 선택되어 있지 않습니다.

색상 가장자리를 선명하게 이미지의 품질을 높일 수 있습니다.

매트 이미지 배경을 설정할 수 있습니다. [매트] 대화 상자에서 투명도 아이콘을 클릭하여 32-bpc(채널당 비트 수) PNG의 투명도를 유지할 수 있습니다. [매트]를 사용하면 매트 색상을 대상 배경에 일치시켜 캔버스 위에 있는 경계가 부드러운 객체에 앤티 앨리어스를 적용할 수도 있습니다.

사용하지 않는 색상 제거 이미지에서 사용하지 않는 색상을 제거하여 파일 크기를 줄입니다.

크기에 맞춰 최적화 KB 단위로 이미지 크기를 지정합니다. 8-bpc 이미지의 경우 마법사에서는 색상 수를 조정하거나 디더링을 통해 파일 크기를 요청에 맞춰 줄이거나 늘립니다.

GIF 및 PNG 이미지 옵션

[옵션] 탭에서 GIF 및 8-bpc PNG 이미지의 개별 색상에 대한 투명도 값을 설정하여 해당 색상이 칠해진 영역에서 웹 페이지의 배경이 보이도록 할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [옵션] 탭의 왼쪽에서 색상 팔레트를 조정합니다. [최적화] 패널에 32-bpc PNG의 [투명도] 옵션이 표시되지 않더라도 32-bpc 형식인 PNG 이미지에는 투명도가 자동으로 포함됩니다.

팔레트 기본적으로 [적응]으로 설정됩니다. 미리 설정된 일련의 옵션을 사용하려면 저장된 색상 팔레트 설정 중 하나를 팝업 메뉴에서 선택합니다

손실 기본적으로 0으로 설정됩니다. PNG 이미지에는 적용되지 않습니다.

디더 누락된 색상으로 혼합되도록 유사한 색상의 픽셀을 교차하여 현재 팔레트에 없는 색상과 비슷하게 만듭니다. 디더링은 색이 복잡하게 혼합되어 있거나 그라데이션이 적용된 이미지를 내보내거나 GIF와 같은 8-bpc 그래픽 형식으로 사진 이미지를 내보내는 경우 특히 유용합니다. 기본적으로 선택되어 있지 않습니다.

참고: 디더링으로 인해 파일 크기가 대폭 증가할 수 있습니다.

색상 수 목록 기본적으로 256으로 설정됩니다. 색상 수는 팔레트의 현재 비헤이비어에 따라 다릅니다. 예를 들어 "Web 216" 팔레트는 216가지 색상만 표시합니다.

색상 팔레트 선택한 팔레트 비헤이비어와 최대 색상 수에 따라 색상 표시가 달라집니다.

팔레트 도구 팔레트에서 픽셀을 클릭한 다음 이러한 아이콘을 클릭하여 색상을 변경, 추가 또는 삭제하거나 색상을 투명하게, Web Safe 색상으로 또는 잠긴 상태로 만듭니다.

투명 색상 선택 아이콘 이러한 버튼을 사용하여 팔레트 색상을 선택, 추가 또는 제거할 수 있습니다. 예를 들어, [투명 색상 선택] 옵션을 선택할 경우 팔레트의 픽셀 또는 미리 보기 패널의 색상 점을 클릭하여 투명하게 렌더링할 수 있습니다.

투명 팝업 메뉴 인덱스, 알파 또는 투명도 없음을 설정할 수 있습니다. 문서 미리 보기의 회색과 흰색으로 이루어진 체커판은 투명한 영역을 나타냅니다. 선택에 따른 이미지의 변화를 확인하려면 이미지 미리 보기에서 2장 또는 4장을 선택하고 원본이 아닌 이미지를 클릭합니다.

- **인덱스** 투명 영역이 포함된 GIF 이미지를 내보낼 때 인덱스 투명도를 사용합니다. 내보낼 때 투명하게 만들 특정 색상을 인덱스 투명도를 사용하여 설정합니다. 인덱스 투명도를 통해 특정 색상 값의 픽셀을 설정하거나 해제합니다.
- **알파** 투명 영역이 포함된 8-bpc PNG 이미지를 내보낼 때 알파 투명도를 사용합니다. 알파 투명도를 설정하면 그라데이션 투명도 및 반투명 픽셀을 사용할 수 있습니다.

매트 이미지 배경을 설정할 수 있습니다. [매트] 대화 상자의 투명도 아이콘을 클릭하여 32-bpc PNG의 투명도를 유지할 수 있습니다. [매트]를 사용하면 매트 색상을 대상 배경에 일치시켜 캔버스 위에 있는 경계가 부드러운 객체에 앤티 앨리어스를 적용할 수도 있습니다.

사용하지 않는 색상 제거 이미지에서 사용하지 않는 색상을 제거하여 파일 크기를 줄입니다.

인터레이스 브라우저 표시 처음에는 낮은 해상도로 인터레이스 이미지를 표시하고 다운로드하는 동안 점진적으로 해상도를 최상으로 높입니다. 기본적으로 선택되어 있지 않습니다.

크기에 맞춰 최적화 이미지 크기를 KB 단위로 지정할 수 있습니다. 8-bpc 이미지의 경우 마법사에서는 색상 수를 조정하거나 디더링을 통해 파일 크기를 요청에 맞춰 줄이거나 늘립니다.

저장된 설정

Dreamweaver에서는 사용자의 편의를 위해 여러 옵션 설정을 제공합니다. 선택한 저장된 설정에 따라 위에서 설명한 파일 유형별 이미지 옵션이 달라질 수 있습니다.

GIF Web 216 모든 색상을 좁은 범위의 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 216개의 색상이 포함됩니다.

GIF Websnap 256 Web-Unsafe 색상을 가장 유사한 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 256개의 색상이 포함됩니다.

GIF Websnap 128 Web-Unsafe 색상을 가장 유사한 Web-Safe 색상으로 변환합니다. 색상 팔레트에는 최대 128개의 색상이 포함됩니다.

GIF Adaptive 256 그래픽에 실제로 사용되는 색상만 포함하는 색상 팔레트입니다. 색상 팔레트에는 최대 256개의 색상이 포함됩니다.

JPEG - 고품질 품질은 80으로, 매끄럽게 하기는 0으로 설정되므로 품질은 좋아지지만 그래픽의 크기가 커집니다.

JPEG - 작은 파일 품질은 60으로, 매끄럽게 하기는 2로 설정되므로 그래픽의 크기는 품질이 뛰어난 JPEG의 절반으로 줄어들지만 품질이 떨어집니다.

(선택 사항) 파일 탭에서 이미지 비율 또는 내보내기 영역 옵션 변경

1. [파일] 탭을 선택합니다.
2. 다음 중 한 가지 방법으로 이미지를 축소하거나 확대합니다.
   - 비율을 지정합니다.
   - 폭 또는 높이에 대해 정확한 픽셀 값을 입력합니다.
3. 이미지 비율을 다시 지정할 때 원래의 가로/세로 비율을 유지하려면 [제한]을 선택합니다.
4. [내보내기 영역] 옵션을 선택하고 다음 중 하나를 수행하여 삽입된 이미지의 모양을 변경합니다.
   - 점선으로 표시된 테두리를 미리 보기 이미지 주위로 필요한 만큼 드래그합니다. 테두리 내에서 이미지를 드래그하여 숨겨진 영역을 표시할 수 있습니다.
   - 이미지 테두리에 대한 픽셀 좌표를 입력합니다.

(선택 사항) 미리 보기 패널에서 이미지를 미리 보고 조정

1. [이미지 미리 보기] 대화 상자에서 설정이 적용된 이미지 모양을 확인하려면 [미리 보기] 옵션을 선택합니다. 성능이 중요한 경우 이 옵션의 선택을 취소할 수 있습니다.
2. 미리 설정된 일련의 옵션을 사용하려면 [저장된 설정] 팝업 메뉴에서 저장된 색상 팔레트 설정 중 하나를 선택합니다.
3. 이미지가 미리 보기 영역보다 클 경우 포인터 도구를 사용하여 미리 보기 이미지를 선택한 다음, 다른 부분을 볼 수 있도록 상하/좌우로 이동합니다.
4. 자르기 도구를 사용하여 이미지 크기를 줄입니다. 전체 이미지를 보려면 먼저 이미지를 축소해야 할 수도 있습니다.
5. 미리 보기 이미지를 확대하거나 축소하여 보려면 [확대/축소] 팝업 메뉴에서 값을 선택합니다. 또는 [돋보기] 도구를 선택한 다음, 이미지를 클릭하여 확대하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Macintosh)를 누른 채 이미지를 클릭하여 축소할 수도 있습니다.
6. 미리 보기 패널 아래쪽에 있는 2장 또는 4장 버튼을 클릭하고 각 구역에 대해 다른 색상 팔레트를 선택하여 두 개 또는 네 개의 서로 다른 최적화 이미지를 미리 볼 수 있습니다.

참고: [이미지 미리 보기] 대화 상자의 애니메이션 컨트롤은 Photoshop 이미지에 대해 항상 비활성화됩니다.

Flash 작업

Flash에서 Dreamweaver의 SWF 파일 편집

Flash와 Dreamweaver가 모두 설치된 경우에는 Dreamweaver 문서에서 SWF 파일을 선택한 다음 Flash를 사용하여 해당 파일을 편집할 수 있습니다. Flash는 SWF 파일을 직접 편집하는 것이 아니라 소스 문서(FLA 파일)를 편집한 다음 해당 SWF 파일을 다시 내보냅니다.

1 Dreamweaver에서 속성 관리자를 엽니다([창] > [속성]).

2 Dreamweaver 문서에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- SWF 파일 자리 표시자를 클릭하여 선택한 다음 속성 관리자에서 [편집]을 클릭합니다.
- SWF 파일의 자리 표시자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 채 클릭하고(Macintosh), 컨텍스트 메뉴에서 [편집 : Flash]를 선택합니다.

이렇게 하면 Dreamweaver는 포커스를 Flash로 전환하고 Flash는 선택된 SWF 파일에 대해 Flash 저작 파일(FLA)을 찾습니다. Flash가 Flash 저작 파일을 찾지 못할 경우 직접 입력하라는 메시지가 표시됩니다.

참고: FLA 파일 또는 SWF 파일이 잠긴 경우에는 Dreamweaver에서 해당 파일을 체크아웃하십시오.

3 Flash에서 FLA 파일을 편집합니다. Flash 문서 창을 보면 현재 Dreamweaver에서 파일을 수정하고 있다는 것을 확인할 수 있습니다.

4 편집이 끝나면 [완료]를 클릭합니다.

Flash는 FLA 파일을 업데이트한 다음 이 파일을 SWF 파일로 다시 내보내고 닫은 후에 Dreamweaver 문서로 포커스를 되돌립니다.

참고: SWF 파일을 업데이트하고 Flash를 연 상태로 두려면 Flash에서 [파일] > [Dreamweaver용 업데이트]를 선택합니다.

5 Dreamweaver 속성 관리자에서 [재생]을 클릭하면 업데이트된 파일을 문서에서 볼 수 있고 F12 키를 누르면 브라우저 창에서 페이지를 미리 볼 수 있습니다.

Bridge 작업

Adobe Bridge

Dreamweaver는 독립 실행형 파일 탐색 응용 프로그램인 Adobe® Bridge와 원활하게 통합됩니다. Adobe Bridge는 인쇄물, 웹, 비디오 및 오디오 내용을 만드는 데 필요한 에셋을 찾고, 구성하고, 탐색할 수 있도록 지원하는 Adobe® Creative Suite® 3 구성 요소에 포함된 플랫폼 간 응용 프로그램입니다. Creative Suite 구성 요소(Acrobat 8 제외)에서 Bridge를 시작할 수 있으며 Bridge를 사용하여 Adobe 및 비Adobe 에셋 유형 모두에 액세스할 수 있습니다.

Adobe Bridge에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 이미지 파일 관리: 개별 응용 프로그램을 열지 않고 Bridge에서 파일을 미리 보고, 검색하고, 정렬하고, 처리할 수 있습니다. 또한 파일의 메타데이터를 편집하고 Bridge를 사용하여 문서, 프로젝트 또는 컴포지션에 파일을 삽입할 수 있습니다.
- 사진 관리: 디지털 카메라 카드에서 사진을 가져와서 편집하고, 스택에 관련 사진을 그룹화하고, Photoshop을 시작하지 않고도 Camera Raw 파일을 열거나 가져와 설정을 편집할 수 있습니다. 최신 스톡 라이브러리를 검색하여 Adobe Stock Photo에서 제공하는 무료 이미지를 다운로드할 수 있습니다.
- Adobe Version Cue® 관리 에셋을 사용합니다.
- 일괄 명령 같은 자동 작업을 수행합니다.
- 색상 관리 Creative Suite 구성 요소 간의 색상 설정을 동기화합니다.

Adobe Bridge 및 웹 개발 워크플로에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0192_kr을 참조하십시오.

참조

Adobe Bridge 웹 워크플로 자습서

Dreamweaver에서 Bridge 시작

Dreamweaver에서 Bridge를 시작하면 페이지 레이아웃으로 파일을 삽입하거나 드래그하기 전에 해당 파일을 볼 수 있습니다.

❖ 다음과 같은 여러 가지 방법으로 Bridge를 시작할 수 있습니다.

- [파일] > [Bridge에서 찾아보기]를 선택합니다.
- 표준 툴바에서 [Bridge에서 찾아보기] 버튼을 클릭합니다.
- 키보드에서 [Bridge에서 찾아보기] 단축키 즉, Ctrl+Alt+O(Windows) 또는 Command+Option+O(Macintosh)를 누릅니다.

[파일 탐색기] 모드로 Bridge를 열어 Dreamweaver에서 최근에 열린 폴더의 내용을 표시합니다. Bridge가 이미 열려 있는 경우 창이 활성화됩니다.

참고: Bridge가 설치되어 있지 않으면 Dreamweaver에 오류 메시지가 표시됩니다. 이러한 기능을 사용하려면 해당 응용 프로그램을 설치해야 합니다.

Bridge에서 Dreamweaver로 파일 배치

Bridge에서 페이지로 파일을 삽입하거나 드래그하여 Dreamweaver 페이지에 파일을 삽입할 수 있습니다. 이러한 기능을 사용하려면 파일을 삽입할 Dreamweaver 문서가 디자인 뷰에서 열려 있어야 합니다.

페이지에 대부분의 파일 유형을 삽입할 수 있지만 Dreamweaver에서는 이러한 파일을 다음과 같이 다른 방식으로 처리합니다.

- 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지(JPEG, GIF 또는 PNG)를 삽입하는 경우 Dreamweaver에서는 이미지 파일을 페이지에 직접 삽입하고 웹 사이트의 기본 이미지 폴더에 복사본을 저장합니다.
- Photoshop PSD 파일을 삽입하는 경우 Dreamweaver에서 이 파일을 페이지에 삽입하기 전에 최적화 설정을 정의해야 합니다.
- mp3, PDF 또는 파일 유형을 알 수 없는 파일과 같은 비이미지 파일을 삽입하는 경우 Dreamweaver에서는 소스 파일의 링크를 삽입합니다.
- HTML 파일을 삽입하는 경우 Dreamweaver에서는 소스 파일의 링크를 삽입합니다.
- (Windows에만 해당) Microsoft Office가 설치되어 있고 Microsoft Word 또는 Excel 파일을 삽입하는 경우 파일 자체를 삽입할지 소스 파일의 링크를 삽입할지 지정해야 합니다. 파일을 삽입하려는 경우 파일의 서식을 어느 정도 유지하려는지 지정할 수 있습니다.

참조

347페이지의 “스마트 오브젝트 만들기”

345페이지의 “Photoshop 작업”

페이지에 Bridge 파일 배치

1 Dreamweaver(디자인 뷰)에서 파일을 삽입할 페이지에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 Bridge에서 파일을 선택하고 [파일] > [Dreamweaver에 배치]를 선택합니다.

3 사이트의 루트 폴더에 파일이 없으면 해당 위치에 파일을 복사할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.

4 이미지를 삽입할 때 속성이 표시되도록 [편집] > [환경 설정] > [액세스 가능성]을 설정한 경우 JPEG 및 GIF와 같은 웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지를 삽입하면 [이미지 태그 액세스 가능성] 대화 상자가 표시됩니다.

참고: 코드 뷰에 삽입 포인터가 있는 경우 평소대로 Bridge가 시작되지만 파일을 배치할 수는 없습니다. 디자인 뷰에서만 파일을 배치할 수 있습니다.

Bridge에서 페이지로 파일 드래그하기

1 Dreamweaver(디자인 뷰)에서 이미지를 삽입할 페이지에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 Bridge가 아직 열려 있지 않으면 Bridge를 시작합니다.

3 Bridge에서 파일을 하나 이상 선택하고 Dreamweaver 페이지로 드래그합니다.

4 사이트의 루트 폴더에 파일이 없으면 해당 위치에 파일을 복사할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다.

5 이미지를 삽입할 때 속성이 표시되도록 [편집] > [환경 설정] > [액세스 가능성]을 설정한 경우 JPEG 및 GIF와 같은 Web-Safe 이미지를 삽입하면 [이미지 태그 액세스 가능성] 대화 상자가 표시됩니다.

참고: 코드 뷰에 삽입 포인터가 있는 경우 평소대로 Bridge가 시작되지만 파일을 배치할 수는 없습니다. 디자인 뷰에서만 파일을 배치할 수 있습니다.

Bridge에서 Dreamweaver 시작

❖ Bridge에서 파일을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [열기] > [Adobe Dreamweaver]를 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음 컨텍스트 메뉴에서 [열기] > [Adobe Dreamweaver]를 선택합니다.

참고: Dreamweaver가 이미 열려 있으면 이 작업을 통해 프로그램이 활성화됩니다. Dreamweaver가 열려 있지 않으면 Bridge에서 시작 화면을 생략하고 Dreamweaver를 시작합니다.

Device Central 작업

Dreamweaver와 함께 Adobe Device Central 사용

Dreamweaver 웹 디자이너와 개발자는 Device Central을 사용하여 Dreamweaver 파일이 다양한 모바일 장치에서 어떻게 표시되는지 미리 볼 수 있습니다. Device Central은 Opera의 Small-Screen Rendering™ 기술을 사용하여 디자이너와 개발자에게 작은 화면에서 웹 페이지가 어떻게 표시되는지를 보여 줍니다. 디자이너와 개발자는 CSS가 제대로 작동하는지 테스트할 수도 있습니다.

예를 들어, 웹 개발자가 고객으로부터 휴대 전화용 웹 사이트를 만들어달라는 요청을 받을 수 있습니다. 웹 개발자는 Dreamweaver를 사용하여 임시 페이지를 만든 다음 Device Central을 사용하여 이러한 페이지가 다양한 장치에서 어떻게 나타나는지 테스트할 수 있습니다.

Adobe Device Central과 Dreamweaver를 사용하여 모바일 컨텐트 미리 보기

Opera의 Small-Screen Rendering 기능이 들어 있는 Device Central을 사용하면 Dreamweaver에서 작성한 페이지를 다양한 모바일 장치에서 미리 볼 수 있습니다. 장치마다 설치된 브라우저가 다르지만 미리 보기를 통해 컨텐트가 선택한 장치에서 어떻게 표시되고 작동하는지 확인해 볼 수 있습니다.

1 Dreamweaver를 시작합니다.

2 파일을 엽니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일] > [브라우저에서 미리 보기] > [Device Central]을 선택합니다.
- 문서 창 도구 모음에서 [브라우저에서 미리 보기/디버그] 버튼 을 클릭한 채로 [Device Central에서 미리 보기]를 선택합니다.

파일이 Device Central의 [에뮬레이터] 탭에 표시됩니다. 테스트를 계속하려면 [장치 세트] 또는 [사용 가능 장치] 목록에서 다른 장치의 이름을 두 번 클릭합니다.

모바일 장치용 Dreamweaver 웹 컨텐트 만들기에 대한 팁

Device Central은 Dreamweaver에서 만든 웹 페이지를 Opera의 Small-Screen Rendering 기능을 사용하여 미리 봅니다. 이 미리 보기를 통해 웹 페이지가 모바일 장치에서 어떻게 표시되는지 확인할 수 있습니다.

참고: Opera의 Small-Screen Rendering 기능은 에뮬레이트된 각 장치에 미리 설치되거나 설치되지 않을 수 있습니다. Opera의 Small-Screen Rendering 기능이 설치되어 있는 경우 Device Central은 컨텐트가 어떻게 표시되는지를 미리 보여줍니다.

Dreamweaver에서 만든 웹 페이지가 모바일 장치에서 제대로 표시되도록 하려면 아래 팁을 참조합니다.

- Adobe® Spry 프레임워크를 사용하여 컨텐트를 개발한 경우 다음 HTML 행을 페이지에 추가하여 Device Central에서 CSS를 렌더링하고 JavaScript™를 제대로 실행할 수 있습니다.

```
<link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>
<link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
```

- Opera의 Small-Screen Rendering 기능은 프레임, 팝업, 밑줄, 취소선, 윗줄, 깜박임 및 선택 윤곽을 지원하지 않습니다. 이러한 디자인 요소는 사용하지 않아야 합니다.
- 모바일 장치용 웹 페이지를 간단한 상태로 유지합니다. 특히 글꼴 수, 글꼴 크기 및 색상을 최소로 사용합니다.
- 이미지 크기와 필요한 색상 수를 줄이면 이미지가 의도한 대로 표시될 가능성이 높아집니다. 사용된 각 이미지의 높이와 폭을 정확히 지정하려면 CSS 또는 HTML을 사용합니다. 모든 이미지에 대해 대체 텍스트를 제공합니다.

참고: 웹 페이지를 모바일 장치용으로 최적화하는 데 필요한 정보는 Opera 소프트웨어 웹 사이트를 참조하십시오.

휴대 전화 및 모바일 장치용 컨텐트 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

ConnectNow 작업

ConnectNow를 사용하여 작업

Adobe® ConnectNow는 웹을 통해 실시간으로 다른 사용자와 회의 및 공동 작업을 수행할 수 있는 안전한 개인 온라인 미팅룸을 제공합니다. ConnectNow를 사용하여 컴퓨터 화면 공유 및 주석 달기, 채팅 메시지 전송, 통합된 오디오를 통한 커뮤니케이션 등을 수행할 수 있습니다. 또한 라이브 비디오 브로드캐스트, 파일 공유, 회의록 캡처, 참석자 컴퓨터 제어도 가능합니다.

ConnectNow는 응용 프로그램 인터페이스에서 직접 액세스할 수 있습니다.

1 [파일] > [내 화면 공유]를 선택합니다.

2 [내 화면 공유] 대화 상자에서 Adobe ID와 암호를 입력하고 [로그인]을 클릭합니다. Adobe ID와 암호가 없는 경우 대화 상자 맨 위에 있는 [무료 Adobe ID 만들기] 링크를 클릭합니다.

3 화면을 공유하려면 ConnectNow 응용 프로그램 창 가운데에 있는 [내 컴퓨터 화면 공유]를 클릭합니다.

ConnectNow 사용에 대한 자세한 지침은 http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html을 참조하십시오.

웹 서비스에 대한 연결 관리

Adobe® Creative Suite® 4의 [연결] 패널에서는 웹 서비스에 대한 연결과 웹 서비스와 상호 작용하는 로컬에 설치된 확장 기능을 관리할 수 있습니다. [연결] 패널 자체는 확장 기능입니다. Creative Suite 응용 프로그램과 함께 설치되는 추가 확장 기능은 다음과 같습니다.

Adobe ConnectNow 웹, 공유 음성, 데이터 및 멀티미디어를 통해 여러 위치에 있는 작업 팀과 공동으로 작업할 수 있습니다.

Kuler™ 패널 온라인에서 색상 테마를 신속하게 만들고 공유하고 탐색할 수 있습니다.

도움말 검색 응용 프로그램의 오른쪽 위에 검색어를 입력하여 Adobe 상세 도움말과 디자인 및 제작 커뮤니티의 추가 컨텐트를 볼 수 있습니다.

추가 서비스 및 확장 기능에 대해 알아보려면 Adobe.com을 방문하십시오.

Adobe 웹 서비스에 로그인

[연결] 패널에 액세스할 때 사용한 응용 프로그램에 관계없이 로그인하면 자동으로 ConnectNow 미팅과 같은 서비스에 연결됩니다.

1. Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Flash, Fireworks 또는 Dreamweaver에서 [창] > [확장] > [연결]을 선택합니다.
2. Adobe ID와 암호를 입력합니다. ID가 없거나 ID를 잊어 버린 경우 해당 링크를 클릭합니다.
3. (선택 사항) 컴퓨터를 다시 시작할 때 로그인 상태를 유지하려면 [이 컴퓨터에 내 정보 저장]을 선택합니다.
4. [로그인]을 클릭합니다.

자동 확장 기능 업데이트 비활성화

기본적으로 [연결] 패널에서는 설치된 확장 기능이 자동으로 업데이트됩니다. 하지만 자동 업데이트를 비활성화하고 대신 수동으로 업데이트를 확인할 수 있습니다.

1. [연결] 패널 메뉴 에서 [업데이트 환경 설정]을 선택합니다.
2. [자동으로 업데이트 확인]을 선택 해제합니다.
3. 열려 있는 Adobe Creative Suite 응용 프로그램을 다시 시작합니다.

업데이트된 확장 기능 수동 확인

❖ [연결] 패널 메뉴 에서 [업데이트 확인]을 선택합니다.

웹 서비스 비활성화

온라인 연결이 불가능한 작업 환경에서는 웹 서비스를 비활성화합니다.

1. [연결] 패널 메뉴 에서 [오프라인 옵션]을 선택합니다.
2. [오프라인으로 유지]를 선택합니다.
3. 열려 있는 Adobe Creative Suite 응용 프로그램을 다시 시작합니다.

Photoshop에서만 [연결] 패널과 웹 서비스를 비활성화하려면 [환경 설정] 대화 상자의 [플러그인에서 확장 연결 허용] 선택을 해제합니다.

14장: 템플릿 만들기 및 관리

템플릿은 한 가지 디자인을 기반으로 여러 페이지를 만들거나 페이지에 사용자가 편집할 수 있는 특정 영역을 만드는 경우에 유용합니다. Adobe® Dreamweaver® CS4는 템플릿을 만들고 관리할 수 있는 여러 도구를 제공합니다.

Dreamweaver 템플릿

Dreamweaver 템플릿 이해

템플릿은 "고정된" 페이지 레이아웃을 디자인할 때 사용하는 특별한 문서 형식입니다. 사용자는 해당 템플릿의 페이지 레이아웃을 상속하는 템플릿을 기반으로 문서를 만들 수 있습니다. 템플릿을 디자인할 때 해당 템플릿을 기반으로 문서에서 편집할 수 있는 내용을 "편집 가능"으로 지정할 수 있습니다. 템플릿 제작자는 작성자, 그래픽 아티스트 또는 기타 웹 개발자 등의 템플릿 사용자가 템플릿에서 어떤 페이지 요소를 편집할 수 있는지 제어할 수 있습니다. 템플릿 제작자가 문서에 포함시킬 수 있는 템플릿 영역에는 몇 가지 유형이 있습니다.

참고: 템플릿을 사용하면 많은 디자인 영역을 제어하고 전체 레이아웃을 재사용할 수 있습니다. 라이브러리 항목을 만들어 사이트의 저작권 정보나 로고 등의 개별 디자인 요소를 재사용할 수 있습니다.

템플릿을 사용하면 한 번에 여러 페이지를 업데이트할 수 있습니다. 템플릿을 사용하여 만든 문서는 사용자가 나중에 분리하지 않는 한 템플릿과 연결된 상태로 유지됩니다. 템플릿을 수정하고 즉시 해당 템플릿에 기반한 모든 문서에서 디자인을 업데이트할 수 있습니다.

참고: Dreamweaver 템플릿의 페이지 섹션은 기본적으로 고정되어 편집할 수 없다는 점에서 기타 Adobe Creative Suite 소프트웨어의 템플릿과 Dreamweaver 템플릿은 구분됩니다.

참조

110페이지의 “에셋 및 라이브러리 관리”

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

템플릿 영역의 유형

문서를 템플릿으로 저장하면 대부분의 문서 영역이 잠깁니다. 템플릿 제작자는 템플릿에 편집 가능 영역 또는 편집 가능 매개 변수를 삽입함으로써 템플릿에 기반한 문서의 편집 가능 영역을 지정할 수 있습니다.

제작자는 템플릿을 만들 때 편집 가능 영역과 잠긴 영역 모두를 변경할 수 있습니다. 그러나 템플릿 사용자는 템플릿에 기반한 문서에서 편집 가능 영역의 내용만 변경할 수 있고 잠긴 영역은 수정할 수 없습니다.

템플릿 영역에는 네 가지 유형이 있습니다.

편집 가능 영역 템플릿 기반 문서에서 잠기지 않은 영역으로, 템플릿 사용자가 편집할 수 있는 부분입니다. 템플릿 제작자는 템플릿의 모든 영역을 편집 가능 영역으로 지정할 수 있습니다. 템플릿을 효과적으로 사용하려면 적어도 하나의 편집 가능 영역이 있어야 합니다. 그렇지 않으면 템플릿에 기반한 페이지를 편집할 수 없습니다.

반복 영역은 템플릿 사용자가 필요에 따라 템플릿을 기반으로 문서에서 반복 영역의 사본을 복사 또는 삭제할 수 있도록 설정된 문서 레이아웃 부분입니다. 예를 들어 표 행이 반복되도록 설정할 수 있습니다. 반복되는 부분은 템플릿 사용자가 반복 요소의 내용을 편집할 수 있도록 편집이 가능하지만 디자인 자체는 템플릿 제작자가 제어합니다.

템플릿에 삽입할 수 있는 두 가지 반복 영역 유형으로는 반복 영역과 반복 표가 있습니다.

옵션 영역 문서에 표시되거나 표시되지 않을 수 있는 텍스트나 이미지와 같은 내용을 포함하는 템플릿 부분입니다. 템플릿 기반 페이지에서 템플릿 사용자는 대개 내용의 표시 여부를 제어합니다.

편집 가능 태그 속성 템플릿에 기반한 페이지에서 속성을 편집할 수 있도록 템플릿의 태그 속성을 잠금 해제하는 데 사용합니다. 예를 들어 문서에 표시할 이미지는 "잠그고", 정렬 방식은 템플릿 사용자가 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데 중에서 설정하도록 할 수 있습니다.

참조

384페이지의 “템플릿 기반 문서에서 내용 편집하기”

369페이지의 “편집 가능 영역 만들기”

370페이지의 “반복 영역 만들기”

372페이지의 “옵션 영역 사용하기”

374페이지의 “편집 가능 태그 속성 정의하기”

템플릿의 링크

기존 페이지를 템플릿으로 저장하여 템플릿 파일을 만드는 경우, Templates 폴더의 새 템플릿과 해당 파일의 모든 링크가 업데이트되어 문서 상대 경로가 올바르게 됩니다. 나중에 템플릿에 기반한 문서를 만들고 저장하면 모든 문서 상대 링크는 계속해서 올바른 파일을 가리킬 수 있도록 업데이트됩니다.

템플릿 파일에 새 문서 상대 링크를 추가할 때 속성 관리자의 [링크] 텍스트 상자에 사용자가 직접 경로를 입력하면 잘못된 경로 이름을 입력하기 쉽습니다. 올바른 경로는 템플릿 기반 문서의 폴더에서 링크된 문서로의 경로가 아니라 Templates 폴더에서 링크된 문서로의 경로입니다. 템플릿 파일에서 링크를 만드는 경우 속성 관리자의 폴더 아이콘이나 [파일 표시] 아이콘을 사용하여 올바른 링크 경로를 지정합니다.

Dreamweaver 8.01 링크 업데이트 환경 설정

Dreamweaver 8 이전 버전(즉, Dreamweaver MX 2004 이전 버전) Dreamweaver에서는 Templates 폴더에 있는 파일에 대한 링크는 업데이트하지 **않았습니다**. 예를 들어, Templates 폴더에 main.css라는 파일이 있고 템플릿 파일에서 해당 링크가 href="main.css"로 작성된 경우, Dreamweaver에서는 템플릿 기반 페이지 작성 시 이 링크를 업데이트하지 않습니다.

일부 사용자는 템플릿 기반 페이지를 만들 때 의도적으로 업데이트되지 않게 하려는 링크를 만들기 위해 Dreamweaver의 이러한 링크 처리 방법을 활용했습니다. 예를 들어, Dreamweaver MX 2004를 사용하고 Dreamweaver, Flash 및 Photoshop과 같은 다른 응용 프로그램의 다른 폴더에 있는 사이트를 사용하는 경우가 있을 수 있습니다. 각 제품 폴더에는 동일한 수준에 템플릿 기반 index.html 페이지와 main.css 파일의 고유 버전이 들어 있습니다. 템플릿 파일에 문서 상대 링크 href="main.css"(Templates 폴더에서 main.css 파일 버전에 대한 링크)가 들어 있고 템플릿 기반 index.html 페이지에도 이렇게 작성된 링크를 포함하려는 경우, Dreamweaver에서 관련 특정 링크를 업데이트하지 않도록 별도의 조치를 취하지 않고도 템플릿 기반 index.html 페이지를 만들 수 있습니다. Dreamweaver MX 2004에서 템플릿 기반 index.html 페이지를 만들 때, 업데이트되지 않는 href="main.css" 링크는 Templates 폴더의 main.css 파일이 아니라 Dreamweaver, Flash 및 Photoshop 폴더의 main.css 파일입니다.

하지만 Dreamweaver 8에서는 이러한 비헤이비어가 변경되어 템플릿 기반 페이지를 만들 때 링크된 파일의 정확한 위치에 상관없이 모든 문서 상대 링크가 업데이트됩니다. 이 경우 Dreamweaver에서는 템플릿 파일(href=“main.css”)을 검사하고 **새 문서의 위치에 상대적인** 템플릿 기반 페이지 링크를 만듭니다. 예를 들어, Templates 폴더에서 한 수준 위에 템플릿 기반 문서를 만드는 경우 Dreamweaver는 새 문서의 링크를 href="Templates/main.css"로 작성합니다. Dreamweaver 8의 이러한 업데이트 방식은 Templates 폴더의 파일에 대한 링크를 업데이트하지 않는 이전 방법을 사용하여 작성된 페이지의 링크를 끊게 됩니다.

하지만 Dreamweaver 8.01에는 이러한 업데이트 상대 링크 비헤이비어를 설정하거나 해제할 수 있는 환경 설정이 추가되었습니다. 이 특수 환경 설정은 전체 링크에 대해서가 아니라 Templates 폴더 파일에 대한 링크에만 적용됩니다. 기본 비헤이비어는 Dreamweaver MX 2004 이전 버전과 같이 이러한 링크를 업데이트하지 **않는** 것이므로, 템플릿 기반 페이지 작성 시 이러한 링

크를 업데이트하려면 해당 환경 설정의 선택을 취소합니다. 예를 들어, Templates 폴더에 CSS(Cascading Style Sheet) 페이지인 main.css가 있고, 템플릿 기반 문서에 href="Templates/main.css" 링크를 포함시키려는 경우 등에만 이를 수행합니다. 하지만 Templates 폴더에는 Dreamweaver 템플릿(DWT) 파일만 들어 있어야 하므로 이 작업은 수행하지 않는 것이 좋습니다.

Dreamweaver에서 Templates 폴더의 문서 상대 경로를 템플릿 파일이 아닌 파일로 업데이트하려면 [사이트 정의] 대화 상자의 [고급] 탭에서 [템플릿] 범주를 선택하고 [문서 상대 경로를 다시 쓰지 마십시오] 옵션의 선택을 취소합니다.

자세한 내용은 Adobe 웹 사이트의 Dreamweaver 기술 문서(www.adobe.com/go/f55d8739_kr)를 참조하십시오.

참조

256페이지의 "파일 표시 아이콘을 사용하여 문서에 링크하기"

254페이지의 "문서 상대 경로"

템플릿 및 템플릿 기반 문서의 서버 스크립트

일부 서버 스크립트는 문서의 맨 처음 또는 맨 끝(<html> 태그 앞 또는 </html> 태그 뒤)에 삽입됩니다. 이러한 스크립트는 템플릿과 템플릿에 기반한 문서에서 특별하게 처리해야 합니다. 일반적으로 템플릿에서 <html> 태그 앞이나 </html> 태그 뒤의 스크립트 코드를 변경하는 경우 해당 템플릿에 기반한 문서에는 변경 사항이 복사되지 않습니다. 따라서 템플릿의 기본 본문 내에 있는 다른 서버 스크립트가 복사되지 않은 스크립트에 의존하면 서버 오류가 발생할 수 있습니다. 템플릿의 <html> 태그 앞이나 </html> 태그 뒤에서 스크립트를 변경하면 경고 메시지가 표시됩니다.

이러한 문제가 발생하지 않도록 하려면 템플릿의 head 섹션에 다음 코드를 삽입하면 됩니다.

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

템플릿에 이 코드가 있으면 <html> 태그 앞이나 </html> 태그 뒤의 스크립트에 대한 변경 내용이 해당 템플릿을 사용하는 문서에도 그대로 반영됩니다. 그러나 템플릿에 기반한 문서에서는 더 이상 해당 스크립트를 편집할 수 없게 됩니다. 따라서 템플릿이나 템플릿에 기반한 문서에서 이러한 스크립트를 편집할 수 있도록 선택할 수 있지만 둘 모두에서 편집할 수는 없습니다.

템플릿 매개 변수

템플릿 매개 변수는 템플릿 기반 문서의 내용을 제어하기 위한 값을 나타냅니다. 템플릿 매개 변수는 옵션 영역 또는 편집 가능 태그 속성에 사용하거나 연결된 문서에 전달할 값을 설정할 때 사용합니다. 각 매개 변수에 대해 이름, 데이터 유형 및 기본값을 선택합니다. 각 매개 변수는 고유 이름을 가져야 하며 각 이름은 대/소문자를 구분해야 합니다. 이들은 텍스트, 부울, 색상, URL 또는 숫자의 다섯 가지 허용된 데이터 유형 중 하나여야 합니다.

템플릿 매개 변수는 문서에 인스턴스 매개 변수로 전달됩니다. 대부분의 경우 템플릿 사용자는 매개 변수의 기본값을 편집하여 템플릿에 기반한 문서에 나타나는 항목을 사용자 정의할 수 있습니다. 템플릿 제작자가 템플릿 표현식의 값에 기반하여 문서에 표시할 항목을 지정하는 경우도 있습니다.

참고: www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/template_parameters.html에서 온라인으로 유용한 관련 문서를 확인할 수 있습니다.

참조

372페이지의 "옵션 영역 사용하기"

374페이지의 "편집 가능 태그 속성 정의하기"

템플릿 표현식

템플릿 표현식은 값을 계산하거나 평가하는 데 사용하는 명령문입니다.

표현식을 사용하여 값을 저장하고 문서에 표시할 수 있습니다. 예를 들어, 매개 변수의 값처럼 단순한 표현식(예: @@(Param)@@)을 사용할 수도 있고, 표 행의 배경색을 대체하는 값을 계산하기 위한 복잡한 표현식(예: @@((_index & 1) ? red : blue)@@)이 될 수 있습니다.

if 및 다중 if 조건에 대한 표현식을 정의할 수도 있습니다. 조건문에 표현식을 사용하면 Dreamweaver에서 표현식을 true 또는 false로 평가합니다. 조건이 true이면 템플릿 기반 문서에 옵션 영역이 표시되고 false이면 표시되지 않습니다.

표현식은 옵션 영역을 삽입할 때 [코드] 뷰나 [옵션 영역] 대화 상자에서 정의할 수 있습니다.

[코드] 뷰에서는 두 가지 방법, 즉 <!-- TemplateExpr expr="your expresson"--> 주석 또는 @@(your expression)@@을 사용하여 템플릿 표현식을 정의할 수 있습니다. 템플릿 코드에서 표현식을 삽입하면 [디자인] 뷰에 표현식 표시자가 나타납니다. 템플릿을 적용하면 Dreamweaver에서 표현식을 평가한 다음 템플릿 기반 문서에 값을 표시합니다.

참조

362페이지의 “템플릿 표현식 언어”

363페이지의 “템플릿 코드의 다중 If 조건”

템플릿 표현식 언어

템플릿 표현식 언어는 JavaScript의 작은 하위 집합으로서, JavaScript 구문과 우선 순위 규칙을 사용합니다. JavaScript 연산자를 사용하여 다음과 같은 표현식을 작성할 수 있습니다.

```
@@(firstName+lastName)@@
```

사용할 수 있는 기능 및 연산자는 다음과 같습니다.

- 숫자 리터럴, 문자열 리터럴(큰따옴표 구문만 해당), 부울 리터럴(true 또는 false)
- 변수 참조(이 단원의 뒷부분에 정의된 변수 목록 참조)
- 필드 참조("도트" 연산자)
- 단항 연산자: +, -, ~, !
- 이진 연산자: +, -, *, /, %, &, |, ^, &&, ||, <, <=, >, >=, ==, !=, <<, >>
- 조건 연산자: ?:
- 괄호: ()

  사용되는 데이터 유형으로는 부울, IEEE 64bpc 부동 소수점, 문자열 및 객체가 있습니다. Dreamweaver 템플릿에서는 JavaScript “null” 또는 “undefined” 유형을 사용할 수 없습니다. 또한 이 두 형식을 사용하면 스칼라 형식이 암시적으로 객체로 변환되므로 "abc".length 표현식이 값 3을 생성하는 대신 오류를 발생시키게 됩니다.

  표현식 객체 모델에 정의된 객체만 사용할 수 있습니다. 다음 변수가 정의되어 있습니다.

  _document 템플릿에 각 매개 변수에 대한 필드와 문서 수준의 템플릿 데이터를 포함합니다.

  _repeat 반복 영역 내에 나타나는 표현식에서만 정의됩니다. 영역에 대한 내장 정보를 제공합니다.

  _index 현재 항목의 숫자 인덱스(0부터 시작)입니다.

  _numRows 해당 반복 영역에 있는 전체 항목 수입니다.

  _isFirst 현재 항목이 반복 영역의 첫 번째 항목이면 true입니다.

  _isLast 현재 항목이 반복 영역의 마지막 항목이면 true입니다.

  _prevRecord 이전 항목에 대한 _repeat 객체입니다. 영역의 첫 번째 항목에 대해 이 속성에 액세스하면 오류가 발생합니다.

  _nextRecord 다음 항목에 대한 _repeat 객체입니다. 영역의 마지막 항목에 대해 이 속성에 액세스하면 오류가 발생합니다.

  _parent 중첩된 반복 영역에서 닫는(외부) 반복 영역의 _repeat 객체를 지정합니다. 중첩된 반복 영역의 외부에서 이 속성에 액세스하면 오류가 발생합니다.

표현식을 평가하는 동안 _document 객체와 _repeat 객체의 모든 필드는 암시적으로 사용 가능합니다. 예를 들어, _document.title 대신 title을 입력하여 문서의 제목 매개 변수에 액세스할 수 있습니다.

필드가 충돌하는 경우 _repeat 객체의 필드가 _document 객체의 필드보다 우선 순위가 높습니다. 따라서 반복 영역 매개 변수에 의해 숨겨진 문서 매개 변수를 참조하기 위해 반복 영역 내에서 _document를 사용해야 하는 경우를 제외하고는 _document나 _repeat를 명시적으로 참조해서는 안 됩니다.

중첩된 반복 영역이 사용된 경우 가장 안쪽의 반복 영역에 있는 필드만 암시적으로 사용 가능합니다. 바깥쪽 영역은 _parent를 사용하여 명시적으로 참조되어야 합니다.

템플릿 코드의 다중 If 조건

if 및 다중 if 조건에 대한 템플릿 표현식을 정의할 수 있습니다. 이 예제에서는 "Dept"라는 매개 변수를 정의하고, 기본값을 설정하고, 표시할 로고를 판별하는 다중 if 조건을 정의하는 방법을 보여 줍니다.

다음은 템플릿의 head 섹션에 입력할 수 있는 코드 예제입니다.

```
<!-- TemplateParam name="Dept" type="number" value="1" -->
```

다음 조건문은 Dept 매개 변수에 할당된 값을 확인합니다. 조건이 true이거나 일치하면 적절한 이미지가 표시됩니다.

```
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- checks value of Dept and shows appropriate image-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 1" --> <img src=".../sales.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 2" --> <img src=".../support.gif"> <!-- TemplateEndIfClause-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 3" --> <img src=".../hr.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept != 3" --> <img src=".../spacer.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
```

템플릿 기반 문서를 만들면 템플릿 매개 변수가 해당 문서에 자동으로 전달됩니다. 템플릿 사용자는 표시할 이미지를 결정할 수 있습니다.

참조

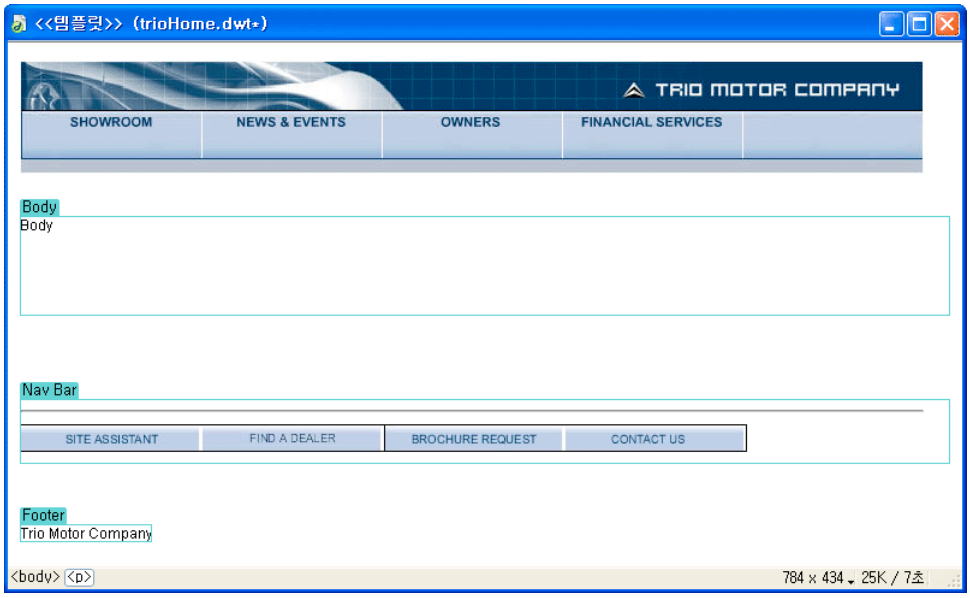
384페이지의 “템플릿 속성 수정하기”

템플릿 및 템플릿 기반 문서 인식

디자인 뷰에서 템플릿 인식

[디자인] 뷰에서 편집 가능 영역은 문서 윈도우에서 미리 설정된 강조 색상의 사각형 외곽선으로 둘러싸여 나타납니다. 각 영역의 왼쪽 위에는 영역의 이름을 표시하는 작은 탭이 나타납니다.

문서 윈도우의 제목 막대에서 템플릿 파일을 식별할 수 있습니다. 템플릿 파일의 제목 막대에는 <<템플릿>>이라는 단어가 포함되어 있으며 파일의 파일 확장명은 .dwt입니다.



코드 뷰에서 템플릿 인식

[코드] 뷰에서는 편집 가능 영역이 HTML에서 다음 주석으로 표시됩니다.

<!-- TemplateBeginEditable> 및 <!-- TemplateEndEditable -->

코드 색상 환경 설정을 사용하여 색상 체계를 직접 설정하면 [코드] 뷰에서 문서를 볼 때 템플릿 영역을 쉽게 구분할 수 있습니다.

이 주석 사이의 모든 항목은 템플릿에 기반한 문서에서 편집할 수 있습니다. 편집 가능 영역의 HTML 소스 코드는 다음과 같이 나타납니다.

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- TemplateBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- TemplateEndEditable -->
</table>
```

참고: [코드] 뷰에서 템플릿 코드를 편집할 때는 Dreamweaver에서 사용하는 템플릿 관련 주석 태그를 변경하지 않도록 주의하십시오.

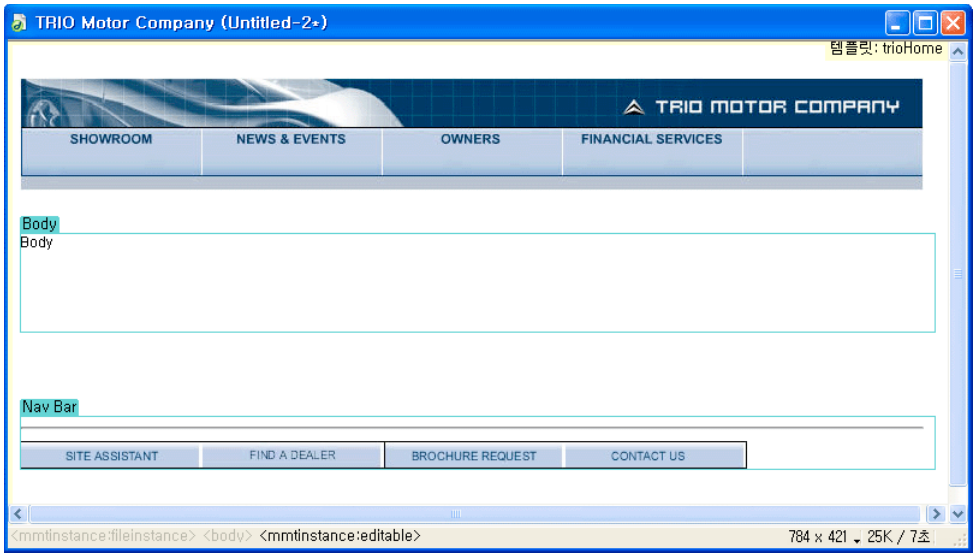
참조

388페이지의 “템플릿의 코드 색상 표시 환경 설정 사용자 정의하기”

디자인 뷰에서 템플릿 기반 문서 인식

템플릿 기반 문서의 편집 가능 영역은 문서 윈도우의 [디자인] 뷰에서 미리 설정된 강조 색상의 사각형 외곽선으로 둘러싸여 나타납니다. 각 영역의 왼쪽 위에는 영역의 이름을 표시하는 작은 탭이 나타납니다.

편집 가능 영역 외곽선뿐 아니라 전체 페이지에도 다른 색상의 외곽선이 표시되며, 오른쪽 위 모서리의 탭에는 문서의 기반이 되는 템플릿의 이름이 표시됩니다. 이 강조 표시된 사각형은 문서가 편집 가능 영역의 외부 내용을 변경할 수 없는 템플릿을 기반으로 하고 있음을 나타냅니다.



참조

388페이지의 “템플릿 영역의 강조 표시 환경 설정하기”

코드 뷰에서 템플릿 기반 문서 인식

[코드] 뷰에서는 템플릿에서 추출된 문서의 편집 가능 영역이 편집 불가능 영역의 코드와는 다른 색상으로 표시됩니다. 편집 가능영역이나 편집 가능 매개 변수의 코드만 변경할 수 있으며 잠겨 있는 영역에는 입력할 수 없습니다.

편집 가능 내용은 HTML에서 다음과 같은 Dreamweaver 주석으로 표시됩니다.

<!-- InstanceBeginEditable> 및 <!-- InstanceEndEditable -->

이 주석 내의 모든 내용은 템플릿 기반 문서에서 편집이 가능합니다. 편집 가능 영역의 HTML 소스 코드는 다음과 같이 나타납니다.

```
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0">
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- InstanceBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- InstanceEndEditable -->
</table>
</body>
```

편집 불가능한 텍스트의 기본 색상은 회색이며 [환경 설정] 대화 상자에서 편집 가능 영역과 편집 불가능 영역의 색상을 다른 색상으로 선택할 수 있습니다.

참조

388페이지의 “템플릿의 코드 색상 표시 환경 설정 사용자 정의하기”

Dreamweaver 템플릿 만들기

Dreamweaver 템플릿 만들기

HTML, Adobe ColdFusion 또는 Microsoft ASP(Active Server Pages) 문서와 같은 기존 문서를 사용하여 템플릿을 만들거나, 새로운 문서에서 템플릿을 만들 수 있습니다.

템플릿을 만든 후에는 템플릿 영역을 삽입하고, 코드 색상 표시 및 템플릿 영역 강조 색상에 대한 템플릿 환경 설정도 지정할 수 있습니다.

템플릿을 만든 사람, 마지막 변경 시기, 특정 레이아웃으로 결정한 이유 등 템플릿에 대한 추가 정보를 템플릿의 디자인 노트 파일에 저장할 수 있습니다. 템플릿을 사용하는 문서는 템플릿의 디자인 노트를 상속하지 않습니다.

참고: Adobe Dreamweaver의 템플릿은 Dreamweaver 템플릿의 페이지 섹션이 기본적으로 고정되어 편집할 수 없다는 점에서 기타 Adobe Creative Suite 제품의 템플릿과 구분됩니다.

템플릿 만들기에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0157_kr 사이트를 참조하십시오.

템플릿 사용에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0158_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

359페이지의 “템플릿 영역의 유형”

388페이지의 “템플릿의 제작 환경 설정”

105페이지의 “파일에 디자인 노트 연결하기”

템플릿 만들기 자습서

템플릿 사용 자습서

기존 문서에서 템플릿 만들기

기존 문서에서 템플릿을 만들 수 있습니다.

1 템플릿으로 저장할 문서를 엽니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [파일] > [템플릿으로 저장]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [템플릿 만들기]를 선택합니다.

참고: [이 메시지를 다시 표시 안함]을 선택하지 않은 경우에는 저장하려는 문서에 편집 가능 영역이 없다는 경고 메시지가 표시됩니다. 문서를 템플릿으로 저장하려면 [확인]을 클릭하고, 템플릿을 만들지 않고 대화 상자를 닫으려면 [취소]를 클릭합니다.

3 [사이트] 팝업 메뉴에서 템플릿을 저장할 사이트를 선택한 다음 [다른 이름으로 저장] 상자에 템플릿의 고유 이름을 입력합니다.

4 [저장]을 클릭합니다. Dreamweaver는 사이트의 Templates 폴더에 있는 템플릿 파일에 .dwt라는 파일 확장명을 추가하여 이 파일을 사이트의 로컬 루트 폴더에 저장합니다. 새 템플릿을 저장할 때 사이트에 아직 Templates 폴더가 없으면 Dreamweaver에서 자동으로 만듭니다.

참고: 템플릿을 Templates 폴더가 아닌 다른 곳으로 이동하거나 Templates 폴더에 템플릿이 아닌 파일을 저장하면 안 됩니다. Templates 폴더를 로컬 루트 폴더 밖으로 이동해도 안 됩니다. 그러면 템플릿의 경로에 오류가 발생합니다.

참조

63페이지의 “빈 템플릿 만들기”

61페이지의 “문서 만들기 및 열기”

에셋 패널을 사용하여 새 템플릿 만들기

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 패널 왼쪽에 있는 [템플릿] 범주 를 선택합니다.

2 [에셋] 패널의 아래쪽에 있는 [새 템플릿] 버튼 을 클릭합니다.

[에셋] 패널의 템플릿 목록에 제목이 없는 새 템플릿이 추가됩니다.

3 템플릿이 선택된 상태에서 템플릿 이름을 입력한 다음 Enter(Windows) 또는 Return(Macintosh) 키를 누릅니다.

Dreamweaver에서 [에셋] 패널과 Templates 폴더에 빈 템플릿이 만들어집니다.

Contribute 사이트용 템플릿 만들기

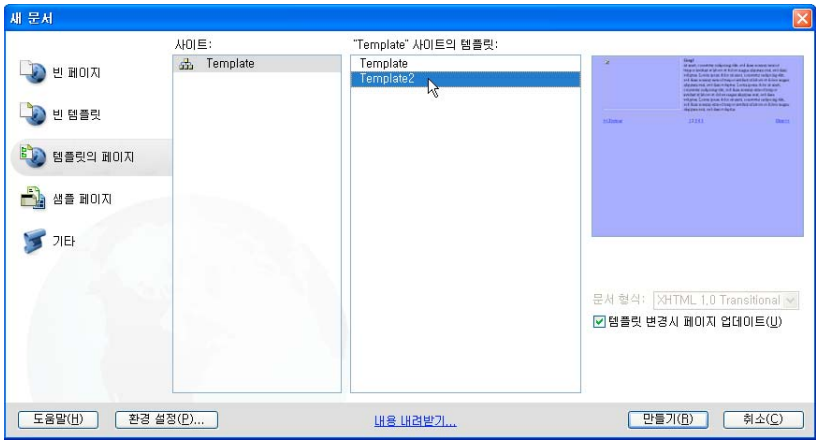
Dreamweaver를 사용하여 템플릿을 만들면 Adobe® Contribute® 사용자는 이를 이용해 일관성 있는 모양과 분위기가 있는 사이트를 만들 수 있고 여러 페이지의 레이아웃을 한 번에 업데이트할 수 있습니다.

템플릿을 만들어 서버로 업로드하면 특정 Contribute 역할에 템플릿 사용에 대한 제한 사항을 설정하지 않는 한, 이 사이트에 연결하는 모든 Contribute 사용자가 템플릿을 사용할 수 있게 됩니다. 템플릿 사용을 제한할 경우에는 각각의 새 템플릿을 Contribute 사용자가 사용할 수 있는 템플릿 목록에 추가해야 합니다(**Contribute 관리** 참조).

참고: 각 Contribute 사용자의 사이트에 정의된 사이트 루트 폴더가 Dreamweaver의 사이트에 정의된 사이트 루트 폴더와 같은지 확인해야 합니다. 정의된 사이트 루트 폴더와 사용자의 사이트 루트 폴더가 일치하지 않으면 해당 사용자는 템플릿을 사용할 수 없습니다.

Dreamweaver 템플릿 외에 Contribute 관리 도구를 사용하면 "비-Dreamweaver 템플릿"을 만들 수 있습니다. 비-Dreamweaver 템플릿은 Contribute 사용자가 새 페이지를 만드는 데 사용할 수 있는 기존 페이지입니다. 이 템플릿은 해당 템플릿을 변경하더라도 이를 사용하는 페이지가 업데이트되지 않는다는 점만 제외하면 Dreamweaver 템플릿과 유사합니다. 또한 비-Dreamweaver 템플릿은 편집 가능, 잠금, 반복 및 옵션 영역과 같은 Dreamweaver 템플릿 요소를 포함할 수 없습니다.

Contribute 사용자가 Dreamweaver 템플릿을 포함하는 사이트 내에서 새 문서를 만들면 Contribute에서는 [새 페이지] 대화 상자에 Dreamweaver 및 비-Dreamweaver 템플릿 등 사용 가능한 템플릿을 모두 나열합니다.



사이트에 Latin-1 이외의 인코딩을 사용하는 페이지를 포함하려면 Dreamweaver 템플릿이나 비-Dreamweaver 템플릿을 만들어야 합니다. Contribute 사용자는 페이지에 사용된 인코딩에 상관없이 페이지를 편집할 수 있지만, 비어 있는 새 페이지를 만들 경우에는 Latin-1 인코딩을 사용합니다. 다른 인코딩을 사용하는 페이지를 만들기 위해 Contribute 사용자는 다른 인코딩을 사용하는 기존 페이지의 복사본을 만들거나 다른 인코딩을 사용하는 템플릿을 사용할 수 있습니다. 그러나 다른 인코딩을 사용하는 페이지나 템플릿이 사이트에 없을 경우에는 먼저 Dreamweaver에서 다른 인코딩을 사용하는 페이지나 템플릿을 만들어야 합니다.

Contribute 사이트용 템플릿 만들기

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자에서 [고급] 탭을 클릭합니다.

4 왼쪽의 [범주] 목록에서 [Contribute] 범주를 선택합니다.

5 Contribute 호환성을 아직 활성화하지 않은 경우 활성화합니다.

[Contribute 호환성 활성화] 옵션을 선택한 후 사이트 루트 URL을 입력합니다.

6 [Contribute에서 사이트 관리]를 클릭합니다.

7 관리자 암호 입력 프롬프트가 나타나면 암호를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

8 [사용자 및 역할] 범주에서 역할을 선택한 후 [역할 설정 편집] 버튼을 클릭합니다.

9 [새 페이지] 범주를 선택하고 기존 페이지를 [아래 목록에서 페이지를 복사하여 새 페이지 만들기]에 있는 목록에 추가합니다.

자세한 내용은 **Contribute 관리**를 참조하십시오.

10 [확인]을 두 번 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

참조

51페이지의 “Contribute에서 사용할 사이트 준비”

편집 가능 영역 만들기

편집 가능 영역 삽입하기

편집 가능한 템플릿 영역은 템플릿 기반 페이지에서 사용자가 편집할 수 있는 영역을 나타냅니다. 편집 가능 영역을 삽입하려면 먼저 작업 중인 문서를 템플릿으로 저장해야 합니다.

참고: 템플릿 파일이 아닌 문서에 편집 가능 영역을 삽입하면 문서가 자동으로 템플릿으로 저장된다는 경고 메시지가 표시됩니다.

페이지 어느 곳에나 편집 가능 영역을 둘 수 있지만 표나 절대 위치 요소(AP 요소)를 편집 가능하도록 할 경우 다음을 고려하십시오.

- 표 전체나 각각의 표 셀을 편집 가능 영역으로 표시할 수 있습니다. 그러나 여러 개의 표 셀을 하나의 편집 가능 영역으로 표시할 수는 없습니다. <td>태그가 선택되었으면 편집 가능 영역에는 셀 주위의 영역이 포함되며, 그렇지 않으면 편집 가능 영역은 셀 내부의 내용에만 해당됩니다.
- AP 요소와 AP 요소 내용은 개별 요소입니다. AP 요소를 편집 가능하게 하면 AP 요소의 내용뿐 아니라 AP 요소의 위치도 변경할 수 있는 반면, AP 요소의 내용을 편집 가능하게 하면 AP 요소의 내용만 변경할 수 있고 AP 요소의 위치는 변경할 수 없습니다.

1 문서 윈도우에서 다음 중 한 방법으로 영역을 선택합니다.

- 편집 가능 영역으로 설정할 텍스트 또는 내용을 선택합니다.
- 편집 가능 영역을 삽입할 곳에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 편집 가능 영역을 삽입합니다.

- [삽입] > [템플릿 객체] > [편집 가능 영역]을 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음 [템플릿] > [새 편집 가능 영역]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [편집 가능 영역]을 선택합니다.

3 [이름] 상자에 영역의 고유 이름을 입력합니다. 특정 템플릿에 있는 둘 이상의 편집 가능 영역에 동일한 이름을 사용할 수 없습니다.

참고: [이름] 상자에 특수 문자는 사용할 수 없습니다.

4 [확인]을 클릭합니다. 편집 가능 영역은 환경 설정의 강조 색상으로 강조 표시된 사각형 외곽선에 둘러싸여 나타납니다. 영역의 왼쪽 위에 있는 탭에는 영역 이름이 표시됩니다. 빈 편집 가능 영역을 문서에 삽입한 경우 영역 내부에도 영역 이름이 나타납니다.

참조

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

388페이지의 “템플릿 영역의 강조 표시 환경 설정하기”

편집 가능 영역 선택하기

템플릿 문서와 템플릿 기반 문서 모두에서 쉽게 템플릿 영역을 식별하고 선택할 수 있습니다.

문서 윈도우에서 편집 가능 영역 선택하기

❖ 편집 가능 영역의 왼쪽 위 모서리에 있는 탭을 클릭합니다.

문서에서 편집 가능 영역을 찾아 선택하기

❖ [수정] > [템플릿]을 선택하고 이 하위 메뉴 아래의 목록에서 영역 이름을 선택합니다.

참고: 반복 영역 내부에 있는 편집 가능 영역은 메뉴에 나타나지 않습니다. 이러한 영역은 문서 윈도우에서 탭이 있는 테두리를 찾는 방법으로 찾아야 합니다.

문서에서 편집 가능 영역이 선택됩니다.

편집 가능 영역 제거하기

템플릿 파일의 한 영역을 편집 가능 영역으로 표시했다가 다시 잠그려면, 즉 템플릿 기반 문서에서 편집 불가능하게 만들려면 템플릿 마크업 제거 명령을 사용합니다.

1 편집 가능 영역의 왼쪽 위 모서리에 있는 탭을 클릭하여 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [템플릿] > [템플릿 마크업 제거]를 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음 [템플릿] > [템플릿 마크업 제거]를 선택합니다.

영역을 편집할 수 없게 됩니다.

편집 가능 영역의 이름 변경하기

편집 가능 영역을 삽입한 뒤 나중에 그 이름을 변경할 수 있습니다.

1 편집 가능 영역의 왼쪽 위 모서리에 있는 탭을 클릭하여 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 새 이름을 입력합니다.

3 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

반복 영역 만들기

템플릿 반복 영역

반복 영역은 템플릿 기반 페이지에서 원하는 횟수만큼 복제할 수 있는 템플릿 부분입니다. 반복 영역은 주로 표에 사용되지만 다른 페이지 요소에 대해서도 반복 영역을 정의할 수 있습니다.

반복 영역을 사용하면 카탈로그 항목이나 설명 레이아웃 등의 특정 항목을 반복하거나 항목 목록과 같은 데이터 행을 반복하여 페이지 레이아웃을 제어할 수 있습니다.

템플릿에 삽입할 수 있는 두 가지 반복 영역 유형으로는 반복 영역과 반복 표가 있습니다.

참조

359페이지의 “템플릿 영역의 유형”

템플릿에 반복 영역 만들기

반복 영역을 사용하면 템플릿에서 특정 영역을 원하는 만큼 복제할 수 있습니다. 반복 영역은 편집 가능 영역이 아닐 수도 있습니다.

반복 영역의 내용을 편집 가능하게 만들려면(예를 들어, 사용자가 템플릿 기반 문서에서 표 셀에 텍스트를 입력할 수 있도록 하려면) 반복 영역에 편집 가능 영역을 삽입해야 합니다.

1 문서 윈도우에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 반복 영역으로 설정할 텍스트 또는 내용을 선택합니다.
- 문서에서 반복 영역을 삽입할 부분에 삽입 포인터를 위치시킵니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [템플릿 객체] > [반복 영역]을 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 후, [템플릿] > [새 반복 영역]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [반복 영역]을 선택합니다.

3 [이름] 상자에 템플릿 영역의 고유 이름을 입력합니다. 한 템플릿에 있는 반복 영역은 서로 동일한 이름을 사용할 수 없습니다.

참고: 영역에 이름을 지정할 때 특수 문자는 사용할 수 없습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

참조

369페이지의 "편집 가능 영역 삽입하기"

반복 표 삽입하기

반복 표를 사용하여 반복 행이 있는 편집 가능 영역(표 형식)을 만들 수 있습니다. 표 속성을 정의할 수 있으며 편집할 수 있는 표 셀을 지정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 반복 표를 삽입할 문서 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [템플릿 객체] > [반복 표]를 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [반복 표]를 선택합니다.

3 다음 옵션을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

행 표에 포함할 행 수를 지정합니다.

열 표에 포함할 열 수를 지정합니다.

셀 패딩 셀의 내용과 셀 테두리 사이의 픽셀 수를 지정합니다.

셀 간격 인접한 표 셀 사이의 픽셀 수를 결정합니다.

셀 패딩 및 셀 간격에 명시적으로 값을 할당하지 않으면 대부분의 브라우저에서 셀 패딩이 1로, 셀 간격이 2로 설정되어 표시됩니다. 브라우저에서 표를 패딩 또는 간격 없이 표시하려면 [셀 패딩] 및 [셀 간격]을 0으로 설정합니다.

폭 표의 폭을 픽셀 단위로 지정하거나 브라우저 윈도우의 폭에 대한 퍼센트로 지정합니다.

테두리 표의 테두리 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

테두리 값을 명시적으로 할당하지 않으면 대부분의 브라우저에서 표 테두리가 1로 설정되어 표시됩니다. 브라우저에서 표를 테두리 없이 표시하려면 [테두리]를 0으로 설정합니다. 테두리가 0으로 설정된 경우 셀 및 표 테두리를 보려면 [보기] > [시각 도구] > [표 테두리]를 선택합니다.

테이블의 행 반복 반복 영역에 포함되는 표 행을 지정합니다.

시작 행 입력한 행 번호를 반복 영역에 포함할 첫 번째 행으로 설정합니다.

끝 행 입력한 행 번호를 반복 영역에 포함할 마지막 행으로 설정합니다.

영역 이름 반복 영역의 고유 이름을 설정할 수 있습니다.

반복 표에서 대체 배경색 설정하기

템플릿에 반복 표를 삽입한 후 표 행의 배경색을 변경하여 표를 사용자 정의할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 반복 표의 행을 선택합니다.

2 선택한 표 행의 코드에 액세스할 수 있도록 문서 툴바에서 [코드 뷰 보기] 또는 [코드 및 디자인 뷰 보기] 버튼을 클릭합니다.

3 [코드] 뷰에서 <tr> 태그를 편집하여 다음 코드를 추가합니다.

```
<tr bgcolor="@@( _index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC' )@@">
```

16진수 값 #FFFFFF와 #CCCCCC를 다른 색상 값으로 바꿀 수 있습니다.

4 템플릿을 저장합니다.

다음은 표 행의 대체 배경색을 포함하는 표의 코드 예제입니다.

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr><th>Name</th><th>Phone Number</th><th>Email Address</th></tr>
<!-- TemplateBeginRepeat name="contacts" -->
<tr bgcolor="@@(_index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC')@@">
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="name" --> name <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="phone" --> phone <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="email" --> email <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
</tr>
  <!-- TemplateEndRepeat -->
</table>
```

옵션 영역 사용하기

템플릿 옵션 영역

옵션 영역은 사용자가 템플릿 기반 문서에서 표시하거나 숨기도록 설정할 수 있는 템플릿의 영역입니다. 문서에 내용을 표시하기 위한 조건을 설정하려면 옵션 영역을 사용합니다.

옵션 영역을 삽입할 때 템플릿 매개 변수에 특정 값을 설정하거나 템플릿 영역에 조건문(If...else문)을 정의할 수 있습니다. 단순한 true/false 연산을 사용하거나 더 복잡한 조건문 및 조건식을 정의합니다. 필요한 경우 나중에 조건 영역을 수정할 수 있습니다. 템플릿 사용자는 정의된 조건에 따라 자신이 만드는 템플릿 기반 문서에서 매개 변수를 편집하고 옵션 영역의 표시 여부를 제어할 수 있습니다.

여러 옵션 영역을 이름이 있는 매개 변수에 링크할 수 있습니다. 템플릿 기반 문서에서는 두 영역 모두를 한 단위로 표시하거나 숨길 수 있습니다. 예를 들어, 판매 상품에 대한 "재고 정리" 이미지와 판매 가격 텍스트 영역을 표시할 수 있습니다.

참조

384페이지의 “템플릿 속성 수정하기”

359페이지의 “템플릿 영역의 유형”

옵션 영역 삽입하기

템플릿 기반 문서에서 내용의 표시 또는 숨김 여부를 제어하려면 옵션 영역을 사용합니다. 옵션 영역에는 다음과 같은 두 가지 유형이 있습니다.

- 편집 불가능 옵션 영역에서는 템플릿 사용자가 내용은 편집하지 못하더라도 특별히 표시된 영역을 표시하거나 숨길 수 있습니다.

옵션 영역의 템플릿 탭 앞에는 **if**라는 단어가 표시됩니다. 템플릿 사용자는 템플릿에 설정된 조건에 따라 자신이 만드는 페이지에서 영역의 표시 여부를 정의할 수 있습니다.

- 편집 가능 옵션 영역에서는 템플릿 사용자가 영역의 표시 여부를 설정하고 영역의 내용을 편집할 수 있습니다.

예를 들어, 옵션 영역에 이미지나 텍스트가 포함된 경우 템플릿 사용자는 해당 내용의 표시 여부를 설정할 수 있을 뿐만 아니라 필요할 때 내용을 편집할 수도 있습니다. 편집 가능 영역은 조건문에 의해 제어됩니다.

참조

384페이지의 “템플릿 속성 수정하기”

편집 불가능 옵션 영역 삽입하기

1 문서 윈도우에서 옵션 영역으로 설정할 요소를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [템플릿 객체] > [옵션 영역]을 선택합니다.
- 선택한 내용을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음 [템플릿] > [새 옵션 영역]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [옵션 영역]을 선택합니다.

3 옵션 영역의 이름을 입력하고 [고급] 탭을 클릭하여 옵션 영역에 값을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

편집 가능 옵션 영역 삽입하기

1 문서 윈도우에서 옵션 영역을 삽입할 위치로 삽입 포인터를 가져갑니다.

편집 가능 옵션 영역을 만들기 위해 선택 영역을 래핑할 수는 없습니다. 먼저 영역을 삽입한 다음 영역에 내용을 삽입합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [템플릿 객체] > [편집 가능 옵션 영역]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [일반] 범주에서 [템플릿] 버튼을 클릭한 후, 팝업 메뉴에서 [편집 가능 옵션 영역]을 선택합니다.

3 옵션 영역의 이름을 입력하고 [고급] 탭을 클릭하여 옵션 영역에 값을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

옵션 영역의 값 설정하기

템플릿에 옵션 영역을 삽입한 후 옵션 영역 설정을 편집할 수 있습니다. 예를 들어, 내용에 대한 표시/숨김 설정 기본값을 변경하거나, 기존 옵션 영역에 매개 변수를 링크하거나, 템플릿 표현식을 수정할 수 있습니다.

템플릿 매개 변수를 만들고 템플릿 영역에 대한 조건문(If...else 문)을 정의합니다. 단순한 true/false 연산을 사용하거나 더 복잡한 조건문 및 조건식을 정의할 수 있습니다.

[고급] 탭에서는 여러 옵션 영역을 이름이 있는 매개 변수에 링크할 수 있습니다. 템플릿 기반 문서에서는 두 영역 모두를 한 단위로 표시하거나 숨길 수 있습니다. 예를 들어, 판매 상품에 대한 "재고 정리" 이미지와 판매 가격 텍스트 영역을 표시할 수 있습니다.

[고급] 탭을 사용하여 옵션 영역의 값을 평가하고 해당 값에 따라 옵션 영역을 표시하거나 숨기는 템플릿 표현식을 작성할 수도 있습니다.

1 문서 윈도우에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [디자인] 뷰에서 수정할 옵션 영역의 템플릿 탭을 클릭합니다.
- [디자인] 뷰에서 템플릿 영역으로 삽입 포인터를 가져간 다음 문서 윈도우 아래쪽의 태그 선택기에서 템플릿 태그 <mmtemplate:if>를 선택합니다.
- [코드] 뷰에서 수정할 템플릿 영역의 주석 태그를 클릭합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [편집]을 클릭합니다.

3 [기본] 탭에서 [이름] 상자에 매개 변수의 이름을 입력합니다.

4 선택한 영역이 문서에 표시되도록 설정하려면 [기본으로 보기]를 선택합니다. 기본값을 false로 설정하려면 이 체크 상자의 선택을 취소합니다.

참고: 매개 변수에 다른 값을 설정하려면 [코드] 뷰에서 문서의 head 섹션에 있는 매개 변수를 찾아 값을 편집합니다.

5 (선택 사항) [고급] 탭을 클릭하고 다음 옵션을 설정합니다.

- 옵션 영역 매개 변수에 링크를 만들려면 [고급] 탭을 클릭하고 [매개 변수 사용]을 선택한 다음, 팝업 메뉴에서 선택한 내용을 링크할 기존 매개 변수를 선택합니다.
- 템플릿 표현식을 작성하여 옵션 영역의 표시를 제어하려면 [고급] 탭을 클릭하고 [표현식 입력]을 선택한 후, 상자에 표현식을 입력합니다.

참고: Dreamweaver에서는 사용자가 입력하는 텍스트 양쪽에 큰따옴표가 삽입됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

[옵션 영역] 템플릿 객체를 사용하는 경우에는 Dreamweaver에서 자동으로 코드에 템플릿 주석을 삽입합니다. 템플릿 매개 변수는 다음 예제에서처럼 head 섹션에서 정의합니다.

```
<!-- TemplateParam name="departmentImage" type="boolean" value="true" -->
```

옵션 영역을 삽입할 위치에는 아래 코드와 유사한 코드가 나타납니다.

```
<!-- TemplateBeginIf cond="departmentImage" -->
<p><img src="/images/airfare_on.gif" width="85" height="22"> </p>
<!-- TemplateEndIf -->
```

템플릿 기반 문서의 템플릿 매개 변수에 액세스하여 이를 편집할 수 있습니다.

참조

384페이지의 “템플릿 속성 수정하기”

361페이지의 “템플릿 표현식”

편집 가능 태그 속성 정의하기

템플릿에서 편집 가능 태그 속성 지정하기

템플릿 사용자가 템플릿을 기반으로 만든 문서에 지정된 태그 속성을 수정하도록 허용할 수 있습니다.

예를 들어, 템플릿 문서에 설정된 배경색을 템플릿 사용자가 만드는 페이지에서는 다른 배경색으로 설정할 수 있습니다. 사용자는 편집이 가능하도록 지정된 속성만 업데이트할 수 있습니다.

또한 템플릿 사용자가 템플릿 기반 문서에서 속성을 수정할 수 있도록 페이지에 여러 편집 가능 속성을 설정할 수 있습니다. 텍스트, 부울(true/false), 색상 및 URL 등의 데이터 유형이 지원됩니다.

편집 가능 태그 속성을 만들면 코드에 템플릿 매개 변수가 삽입됩니다. 속성의 기본값은 템플릿 문서에서 설정되며, 템플릿 기반 문서를 만들면 이 매개 변수가 상속됩니다. 템플릿 사용자는 템플릿 기반 문서에서 매개 변수를 편집할 수 있습니다.

참고: 스타일 시트에 대한 링크를 편집 가능 속성으로 만들면 스타일 시트의 속성을 더 이상 템플릿 파일에서 보거나 편집할 수 없게 됩니다.

1 문서 윈도우에서 편집 가능 태그 속성을 설정할 항목을 선택합니다.

2 [수정] > [템플릿] > [편집 가능 속성 만들기]를 선택합니다.

3 [속성] 상자에서 다음 중 한 가지를 수행하여 [편집 가능 태그 속성] 대화 상자에서 이름을 입력하거나 속성을 선택합니다.

- 편집 가능하게 만들 속성이 [속성] 팝업 메뉴에 표시되면 해당 속성을 선택합니다.
- 편집 가능하게 만들 속성이 [속성] 팝업 메뉴에 표시되지 않으면 [추가]를 클릭한 다음, 나타나는 대화 상자에서 추가할 속성의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

4 [편집 가능 속성 만들기] 옵션이 선택되어 있는지 확인합니다.

5 [레이블] 상자에 속성의 고유 이름을 입력합니다.

나중에 특정 편집 가능 태그 속성을 쉽게 식별하려면 요소와 속성을 식별하는 레이블을 사용합니다. 예를 들어, 편집 가능한 소스가 있는 이미지에 logoSrc라는 레이블을 지정하거나 body 태그의 편집 가능한 배경색에 bodyBgcolor라는 레이블을 지정할 수 있습니다.

6 [유형] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 설정하여 이 속성에 사용할 수 있는 값 유형을 선택합니다.

- 사용자가 속성에 대해 텍스트 값을 입력할 수 있도록 하려면 [텍스트]를 선택합니다. 예를 들어 align 속성을 가진 텍스트를 사용하면 사용자는 속성의 값을 **left**, **right** 또는 **center**로 설정할 수 있습니다.
- 이미지의 파일 경로와 같이 요소에 연결되는 링크를 삽입하려면 [URL]을 선택합니다. 이 옵션을 사용하면 링크에 사용된 경로가 자동으로 업데이트됩니다. 사용자가 이미지를 새 폴더로 이동하면 [링크 업데이트] 대화 상자가 나타납니다.
- 값을 선택할 때 색상 선택기를 사용하려면 [색상]을 선택합니다.
- 사용자가 페이지에서 true 또는 false 값을 선택할 수 있도록 하려면 [True/False]를 선택합니다.
- 템플릿 사용자가 이미지의 높이 또는 폭 값 등을 변경하려고 할 때 숫자 값을 입력하여 속성을 업데이트할 수 있도록 하려면 [숫자]를 선택합니다.

7 [기본값] 상자에는 템플릿에서 선택한 태그 속성의 값이 표시됩니다. 템플릿 기반 문서에서 매개 변수에 대한 초기값을 다르게 설정하려면 이 상자에 새 값을 입력합니다.

8 (선택 사항) 선택한 태그의 다른 속성을 변경하려면 속성을 선택한 다음 해당 속성의 옵션을 선택합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

참조

384페이지의 “템플릿 속성 수정하기”

편집 가능 태그 속성을 편집 불가능하게 만들기

이전에 편집 가능 태그로 표시한 태그를 다시 편집 불가능한 태그로 표시할 수 있습니다.

1 템플릿 문서에서 편집 가능 속성과 연관된 요소를 클릭하거나 태그 선택기를 사용하여 태그를 선택합니다.

2 [수정] > [템플릿] > [편집 가능 속성 만들기]를 선택합니다.

3 [속성] 팝업 메뉴에서 작업하려는 속성을 선택합니다.

4 [편집 가능 속성 만들기]를 선택 취소하고 [확인]을 클릭합니다.

5 템플릿을 기반으로 문서를 업데이트합니다.

중첩 템플릿 만들기

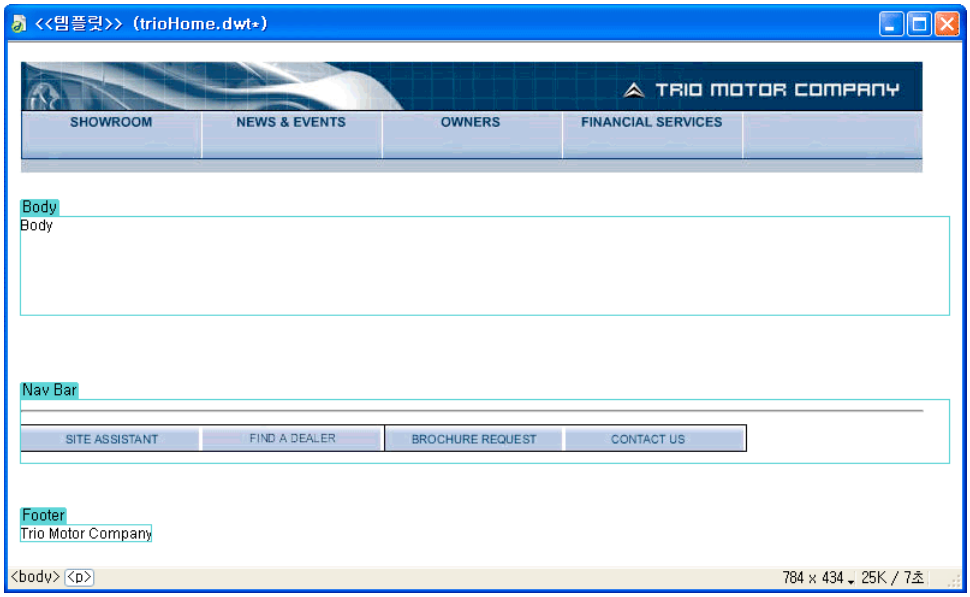
중첩 템플릿

중첩 템플릿은 다른 템플릿에 기반한 디자인 및 편집 가능 영역을 포함하는 템플릿입니다. 중첩 템플릿은 여러 가지 디자인 요소를 공유하며 페이지 간의 차이가 적은 사이트의 페이지 내용을 제어하는 데 유용합니다. 예를 들어, 기본 템플릿에는 보다 넓은 디자인 영역이 포함될 수 있으며 사이트의 여러 내용 작성자가 사용할 수 있는 반면, 중첩 템플릿은 사이트에서 특정 섹션에 대한 페이지에 편집 가능 영역을 추가 정의할 수 있습니다.

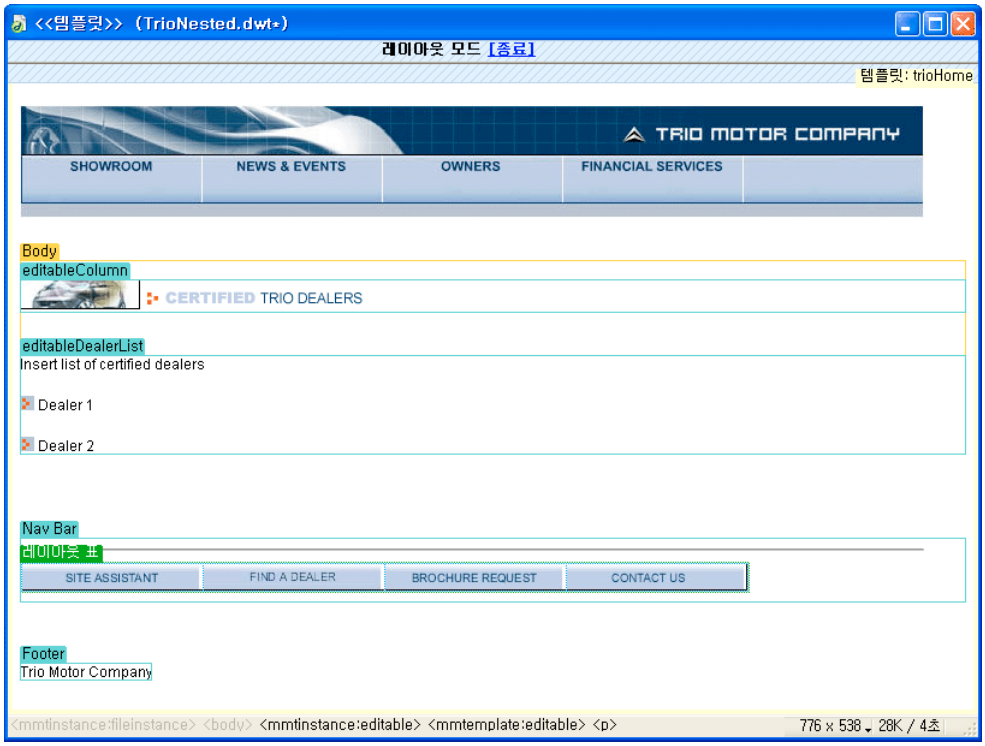
기본 템플릿의 편집 가능 영역은 중첩 템플릿에 전달되며, 이 영역에 새 템플릿 영역을 삽입하지 않으면 중첩 템플릿에서 만든 페이지에서도 편집 가능한 상태를 유지합니다.

기본 템플릿을 변경하면 기본 템플릿에 기반한 템플릿과 기본 및 중첩 템플릿에 기반한 모든 템플릿 기반 문서에서 변경 사항이 자동으로 업데이트됩니다.

다음 예제의 **trioHome** 템플릿에는 Body, NavBar 및 Footer라는 이름의 세 개의 편집 가능 영역이 포함되어 있습니다.



중첩 템플릿을 만들기 위해 템플릿에 기반한 새 문서를 만든 다음, 문서를 **TrioNested**라는 이름의 템플릿으로 저장합니다. 중첩 템플릿에서 두 개의 편집 가능 영역이 Body라는 편집 가능 영역에 추가되었습니다.



사용자가 중첩 템플릿으로 전달된 편집 가능 영역에 새 편집 가능 영역을 추가하면 편집 가능 영역의 강조 색상이 주황색으로 바뀝니다. editableColumn의 그래픽과 같이 편집 가능 영역 밖에 추가하는 내용은 중첩 템플릿에 기반한 문서에서는 편집할 수 없게 됩니다. 파란색으로 강조 표시된 편집 가능 영역은 중첩 템플릿에 추가된 영역이든 기본 템플릿에서 전달된 영역이든 상관없이 중첩 템플릿에 기반한 문서에서는 편집 가능한 상태를 유지합니다. 편집 가능 영역이 포함되지 않은 템플릿 영역은 템플릿 기반 문서에 편집 가능 영역으로 전달됩니다.

중첩 템플릿 만들기

중첩 템플릿은 기본 템플릿을 다양하게 변형하여 사용할 수 있는 방법입니다. 템플릿을 여러 번 중첩하면 보다 구체적인 레이아웃을 정의할 수 있습니다.

기본적으로 기본 템플릿의 모든 편집 가능 템플릿 영역은 중첩 템플릿을 통해 중첩 템플릿에 기반한 문서로 전달됩니다. 즉, 기본 템플릿에 편집 가능 영역을 만든 다음 중첩 템플릿을 만드는 경우, 기본 템플릿의 편집 가능 영역이 중첩 템플릿 기반 문서에 나타납니다(중첩 템플릿의 해당 영역에 새 템플릿 영역을 삽입하지 않은 경우).

참고: 중첩 템플릿을 기반으로 하는 문서에서는 편집 가능 영역이 되지 않도록 편집 가능 영역에 템플릿 마크업을 삽입할 수 있습니다. 이러한 영역의 테두리는 파란색이 아니라 주황색으로 나타납니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 중첩 템플릿의 기반이 될 템플릿에서 문서를 만듭니다.

- [에셋] 패널의 [템플릿] 범주에서 새 문서를 만드는 데 사용할 템플릿을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Macintosh)한 후, 컨텍스트 메뉴에서 [템플릿에서 새로 만들기]를 선택합니다.
- [파일] > [새 파일]을 선택합니다. [새 문서] 대화 상자의 [템플릿] 범주에서 [페이지]를 선택하고 사용할 템플릿이 포함된 사이트를 선택한 다음, [템플릿] 목록에서 새 문서를 만들 템플릿을 두 번 클릭합니다.

2 [파일] > [템플릿으로 저장]을 선택하여 새 문서를 중첩 템플릿으로 저장합니다.

3 [다른 이름으로 저장] 상자에 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참조

361페이지의 “템플릿 및 템플릿 기반 문서의 서버 스크립트”

편집 가능 영역이 중첩 템플릿으로 전달되지 않도록 하기

중첩 템플릿에서, 전달되는 편집 가능 영역의 테두리는 파란색입니다. 중첩 템플릿을 기반으로 하는 문서에서는 편집 가능 영역이 되지 않도록 편집 가능 영역에 템플릿 마크업을 삽입할 수 있습니다. 이러한 영역의 테두리는 파란색이 아니라 주황색으로 나타납니다.

1 [코드] 뷰에서 전달하지 않을 편집 가능 영역을 찾습니다.

편집 가능 영역은 템플릿 주석 태그로 정의됩니다.

2 다음 코드를 편집 가능 영역 코드에 추가합니다.

```
@@("")@@
```

이 템플릿 코드는 편집 가능 영역을 둘러싸는 <!-- InstanceBeginEditable --><!-- InstanceEndEditable --> 태그 내의 어디에든 배치할 수 있습니다. 예:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="EditRegion1" -->
<p>@@("")@@ Editable 1 </p>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/16416_kr)의 기술 문서 16416을 참조하십시오.

템플릿 편집, 업데이트 및 삭제하기

템플릿 편집 및 업데이트

템플릿을 변경한 다음 저장하면 해당 템플릿을 기반으로 하는 모든 문서가 업데이트됩니다. 필요한 경우 템플릿 기반 문서나 전체 사이트를 수동으로 업데이트할 수도 있습니다.

참고: Contribute 사이트의 템플릿 편집 작업은 반드시 Dreamweaver에서 수행해야 합니다. Contribute에서는 템플릿을 편집할 수 없습니다.

[에셋] 패널의 [템플릿] 범주를 사용하면 템플릿 파일 이름 변경, 템플릿 파일 삭제 등의 템플릿 관리 작업을 수행할 수 있습니다.

[에셋] 패널에서는 다음과 같은 템플릿 관리 작업을 수행할 수 있습니다.

- 템플릿 만들기
- 템플릿 편집 및 업데이트하기
- 기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기

Dreamweaver에서 템플릿을 저장하면 템플릿 구문이 확인되지만, 템플릿을 편집하는 동안에는 수동으로 템플릿 구문을 확인하는 것이 좋습니다.

참조

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

387페이지의 “템플릿 구문 확인하기”

383페이지의 “기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기”

편집을 위해 템플릿 열기

템플릿 파일을 편집하기 위해 직접 열거나, 템플릿 기반 문서를 연 다음 연결된 템플릿을 열어 편집할 수도 있습니다.

템플릿을 변경하면 해당 템플릿에 기반한 문서를 업데이트할지 묻는 메시지가 표시됩니다.

참고: 필요한 경우 템플릿 변경 사항이 반영되도록 문서를 수동으로 업데이트할 수도 있습니다.

참조

387페이지의 “템플릿 구문 확인하기”

템플릿 파일을 열고 편집하기

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 패널 왼쪽에 있는 [템플릿] 범주 를 선택합니다.

[에셋] 패널에는 사이트에서 사용 가능한 모든 템플릿이 나열되고 선택한 템플릿의 미리 보기가 표시됩니다.

2 사용 가능한 템플릿의 목록에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 편집할 템플릿의 이름을 두 번 클릭합니다.
- 편집할 템플릿을 선택한 다음 [에셋] 패널 아래쪽에 있는 [편집] 버튼 을 클릭합니다.

3 템플릿의 내용을 수정합니다.


템플릿의 페이지 속성을 수정하려면 [수정] > [페이지 속성]을 선택합니다. 템플릿에 기반한 문서는 템플릿의 페이지 속성을 상속합니다.

4 템플릿을 저장합니다. 해당 템플릿에 기반한 페이지를 업데이트할지 여부를 묻습니다.

5 수정된 템플릿에 기반한 모든 문서를 업데이트하려면 [업데이트]를 클릭하고 수정된 템플릿에 기반한 문서를 업데이트하지 않으려면 [업데이트 안함]을 클릭합니다.

Dreamweaver에 업데이트된 파일을 나타내는 로그가 표시됩니다.

현재 문서에 연결된 템플릿을 열고 수정하기

1 문서 윈도우에서 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [수정] > [템플릿] > [첨부된 템플릿 열기]를 선택합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 클릭한(Macintosh) 다음 [템플릿] > [첨부된 템플릿 열기]를 선택합니다.

3 템플릿의 내용을 수정합니다.


템플릿의 페이지 속성을 수정하려면 [수정] > [페이지 속성]을 선택합니다. 템플릿에 기반한 문서는 템플릿의 페이지 속성을 상속합니다.

4 템플릿을 저장합니다. 해당 템플릿에 기반한 페이지를 업데이트할지 여부를 묻습니다.

5 수정된 템플릿에 기반한 모든 문서를 업데이트하려면 [업데이트]를 클릭하고 수정된 템플릿에 기반한 문서를 업데이트하지 않으려면 [업데이트 안함]을 클릭합니다.

Dreamweaver에 업데이트된 파일을 나타내는 로그가 표시됩니다.

템플릿 이름 변경하기

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 패널 왼쪽에 있는 [템플릿] 범주 를 선택합니다.

2 템플릿 이름을 클릭하여 선택합니다.

3 텍스트를 선택할 수 있도록 이름을 다시 클릭한 다음 새 이름을 입력합니다.

이 방법은 Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Macintosh)에서 이름을 변경하는 방법과 같습니다. Windows 탐색기와 Finder에서처럼 두 번의 클릭 사이에 약간의 시간을 두어야 합니다. 이름을 빠르게 두 번 클릭하지 마십시오. 그러면 편집을 위해 템플릿이 열립니다.

4 변경 내용을 적용하려면 [에셋] 패널의 다른 영역을 클릭하거나 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Macintosh)를 누릅니다.

이 템플릿에 기반한 문서를 업데이트할 것인지 묻는 경고 메시지가 표시됩니다.

5 이 템플릿에 기반한 사이트의 모든 문서를 업데이트하려면 [업데이트]를 클릭합니다. 이 템플릿에 기반한 문서를 업데이트하지 않으려면 [업데이트 안함]을 클릭합니다.

참조

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

383페이지의 “기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기”

템플릿 설명 변경

기존 템플릿에서 페이지를 만들 때 [새 문서] 대화 상자에 템플릿 설명이 나타납니다.

1 [수정] > [템플릿] > [설명]을 선택합니다.

2 [템플릿 설명] 대화 상자에서 설명을 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

366페이지의 “Dreamweaver 템플릿 만들기”

수동으로 템플릿 기반 문서 업데이트하기

템플릿을 변경하면 해당 템플릿에 기반한 문서를 업데이트할 것인지 묻는 메시지가 표시되지만, 필요한 경우 현재 문서 또는 전체 사이트를 수동으로 업데이트할 수도 있습니다. 템플릿 기반 문서를 수동으로 업데이트하는 것은 템플릿을 다시 적용하는 것과 같습니다.

템플릿 변경 사항을 현재 템플릿 기반 문서에 적용

1 문서 윈도우에서 문서를 엽니다.

2 [수정] > [템플릿] > [현재 페이지 업데이트]를 선택합니다.

Dreamweaver에서 템플릿 변경 사항이 적용되어 문서가 업데이트됩니다.

지정된 템플릿을 사용하는 모든 문서 또는 사이트 전체 업데이트하기

사이트의 모든 페이지를 업데이트하거나 특정 템플릿의 페이지만 업데이트할 수 있습니다.

1 [수정] > [템플릿] > [페이지 업데이트]를 선택합니다.

2 [찾는 위치] 메뉴에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 해당 템플릿에 대해 선택한 사이트의 모든 파일을 업데이트하려면 [사이트 전체]를 선택한 다음 옆의 팝업 메뉴에서 사이트 이름을 선택합니다.
- 특정 템플릿의 파일을 업데이트하려면 [사용된 파일]을 선택한 다음 옆의 팝업 메뉴에서 템플릿 이름을 선택합니다.

3 [업데이트] 옵션에 [템플릿]이 선택되어 있는지 확인합니다.

4 Dreamweaver에서 업데이트된 파일의 로그를 보지 않으려면 [로그 보기] 옵션의 선택을 해제합니다. 로그를 보려면 이 옵션을 선택합니다.

5 [시작]을 클릭하여 지정한 대로 파일을 업데이트합니다. [로그 보기] 옵션을 선택한 경우 Dreamweaver에서는 파일이 올바르게 업데이트되었는지 여부에 대한 정보를 비롯하여 업데이트할 파일에 대한 정보를 표시합니다.

6 [닫기]를 클릭합니다.

Contribute 사이트에서 템플릿 업데이트하기

Contribute 사용자는 Dreamweaver 템플릿을 변경할 수 없습니다. 그러나 Dreamweaver를 사용하면Contribute 사이트의 템플릿을 변경할 수 있습니다.

Contribute 사이트에서 템플릿을 업데이트할 때는 다음 사항에 유의하십시오.

- Contribute에서는 Contribute가 시작되거나 Contribute 사용자가 연결 정보를 변경할 때만 사이트에서 새 템플릿 및 변경된 템플릿을 검색합니다. Contribute 사용자가 템플릿 기반 파일을 편집하는 도중에 관리자가 해당 템플릿을 변경하면 사용자가 Contribute를 다시 시작하기 전까지는 템플릿의 변경 내용을 볼 수 없습니다.
- 템플릿에서 편집 가능 영역을 제거하면 해당 템플릿에 기반한 페이지를 편집하는 Contribute 사용자는 편집 가능 영역에 있던 내용을 어떻게 처리해야 할지 혼란스러울 수 있습니다.

Contribute 사이트에서 템플릿을 업데이트하려면, 다음 단계를 완료합니다.

1 Dreamweaver에서 Contribute 템플릿을 열어 편집한 후, 저장합니다. 자세한 내용은 379페이지의 "편집을 위해 템플릿 열기"를 참조하십시오.

2 해당 사이트에서 작업 중인 모든 Contribute 사용자에게 Contribute를 다시 시작하라고 알립니다.

템플릿 파일 삭제하기

1 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 패널 왼쪽에 있는 [템플릿] 범주 를 선택합니다.

2 템플릿 이름을 클릭하여 선택합니다.

3 패널 아래쪽의 [삭제] 버튼 을 클릭한 후 템플릿 삭제를 확인합니다.

중요: 템플릿 파일을 삭제하면 복구할 수 없습니다. 템플릿 파일은 사이트에서 삭제됩니다.

삭제된 템플릿에 기반한 문서는 템플릿에서 분리되지 않으며, 템플릿 파일을 삭제하기 전의 구조 및 편집 가능 영역을 그대로 유지합니다. 이러한 문서는 편집 가능 또는 잠금 영역 없이도 HTML 파일로 변환할 수 있습니다.

참조

384페이지의 "템플릿에서 문서 분리하기"

383페이지의 "기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기"

366페이지의 "Dreamweaver 템플릿 만들기"

템플릿 내용 내보내기 및 가져오기

템플릿 XML 내용

템플릿 기반 문서에는 이름/값 쌍으로 표시된 데이터가 포함되어 있는 것으로 생각할 수 있습니다. 각각의 쌍은 편집 가능 영역의 이름과 내용으로 구성되어 있습니다.

XML 편집기, 텍스트 편집기 또는 데이터베이스 응용 프로그램과 같은 Dreamweaver 외부의 데이터를 사용할 수 있도록 이름/값 쌍을 XML 파일로 내보낼 수 있습니다. 반대로, 적절하게 구조화된 XML 문서가 있는 경우에는 이 문서의 데이터를 Dreamweaver 템플릿에 기반한 문서로 가져올 수 있습니다.

XML로 문서 편집 가능 영역 내보내기

1 편집 가능 영역이 포함된 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 [파일] > [내보내기] > [템플릿 데이터를 XML로 내보내기]를 선택합니다.

3 [표기법] 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 템플릿에 반복 영역이나 템플릿 매개 변수가 포함되어 있으면 [표준 Dreamweaver XML 태그 사용]을 선택합니다.
- 템플릿에 반복 영역이나 템플릿 매개 변수가 없으면 [편집 가능 영역 이름을 XML 태그로 사용]을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

5 대화 상자가 나타나면 폴더 위치를 선택하고 XML 파일의 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

문서의 매개 변수 및 편집 가능 영역(반복 영역이나 옵션 영역 내의 편집 가능 영역 포함)으로부터 가져온 자료가 포함된 XML 파일이 생성됩니다. 이 XML 파일에는 원본 템플릿의 이름과 각 템플릿 영역의 이름 및 내용이 포함됩니다.

참고: 편집 불가능한 영역의 내용은 XML 파일로 내보낼 수 없습니다.

XML 내용 가져오기

1 [파일] >[가져오기] > [XML을 템플릿에 가져오기]를 선택합니다.

2 XML 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

Dreamweaver에서는 XML 파일에 지정된 템플릿에 기반한 새 문서를 만듭니다. 문서에 있는 각 편집 가능 영역의 내용이 XML 파일의 데이터로 채워집니다. 결과로 생성된 문서는 새 문서 윈도우에 나타납니다.


XML 파일이 정확히 Dreamweaver에서 예상한 대로 설정되어 있지 않으면 데이터를 가져오지 못할 수 있습니다. 이러한 문제를 해결하는 한 가지 방법은 Dreamweaver에서 더미 XML 파일을 내보내는 것입니다. 그러면 정확하게 올바른 구조를 가진 XML 파일이 생성됩니다. 그런 다음 내보낸 XML 파일에 원본 XML 파일의 데이터를 복사합니다. 이렇게 하면 가져올 수 있는 적절한 데이터를 포함하는 올바른 구조의 XML 파일이 생성됩니다.

템플릿 마크업 없이 사이트 내보내기

템플릿 마크업 없이 템플릿 기반 문서를 한 사이트에서 다른 사이트로 내보낼 수 있습니다.

1 [수정] > [템플릿] > [마크업 없이 보내기]를 선택합니다.

2 [폴더] 상자에서 파일을 내보낼 대상 폴더의 파일 경로를 입력하거나 [탐색]을 클릭하고 폴더를 선택합니다.

참고: 현재 사이트 외부에 있는 폴더를 선택해야 합니다.

3 내보낸 템플릿 기반 문서의 XML 버전을 저장하려면 [템플릿 데이터 파일 유지]를 선택합니다.

4 이전에 내보낸 파일에 대한 변경 사항을 업데이트하려면 [변경된 파일만 추출]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기존 문서에서 템플릿 적용 또는 제거하기

기존 문서에 템플릿 적용

이미 내용이 포함되어 있는 문서에 템플릿을 적용하면 Dreamweaver에서는 기존 내용을 템플릿의 영역에 일치시키려고 합니다. 기존 템플릿의 개정된 버전을 적용하는 경우 이름이 일치할 가능성이 많습니다.

템플릿이 적용되어 있지 않은 문서에 템플릿을 적용하는 경우에는 비교할 편집 가능 대상 영역이 없으므로 불일치가 발생하지 않습니다. Dreamweaver에서는 이러한 불일치를 추적하여 어떤 영역을 현재 페이지의 내용으로 이동할지 선택하거나 불일치 내용을 삭제할 수 있습니다.

문서 윈도우 또는 [에셋] 패널을 사용하여 기존 문서에 템플릿을 적용할 수 있습니다. 필요한 경우 템플릿 적용을 실행 취소할 수 있습니다.

중요: 기존 문서에 템플릿을 적용하면 문서의 내용이 템플릿의 표준(boilerplate) 내용으로 대체됩니다. 페이지에 템플릿을 적용하기 전에 항상 페이지의 내용을 백업하십시오.

에셋 패널을 사용하여 기존 문서에 템플릿 적용

1 템플릿을 적용할 문서를 엽니다.

2 [에셋] 패널([윈도우] > [에셋])에서 패널 왼쪽에 있는 [템플릿] 범주 를 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 적용할 템플릿을 [에셋] 패널에서 문서 윈도우로 드래그합니다.
- 적용할 템플릿을 선택한 다음 [에셋] 패널 아래쪽의 [적용] 버튼을 클릭합니다.

템플릿 영역에 자동으로 할당할 수 없는 내용이 문서에 있으면 [일치하지 않는 영역 이름] 대화 상자가 나타납니다.

4 [새 영역으로 내용 이동]에서 다음 중 한 가지 작업을 수행하여 내용의 대상을 선택합니다.

- 기존의 내용을 이동할 새 템플릿의 영역을 선택합니다.
- 문서에서 내용을 제거하려면 [없음]을 선택합니다.

5 확인되지 않은 모든 내용을 선택한 영역으로 이동하려면 [모든 경우에 사용]을 클릭합니다.

6 문서에 템플릿을 적용하려면 [확인]을 클릭하고 문서에 템플릿을 적용하지 않으려면 [취소]를 클릭합니다.

중요: 기존 문서에 템플릿을 적용하면 문서의 내용이 템플릿의 표준(boilerplate) 내용으로 대체됩니다. 페이지에 템플릿을 적용하기 전에 항상 페이지의 내용을 백업하십시오.

문서 윈도우에서 기존 문서에 템플릿 적용

1 템플릿을 적용할 문서를 엽니다.

2 [수정] > [템플릿] > [페이지에 템플릿 적용]을 선택합니다.

[템플릿 선택] 대화 상자가 나타납니다.

3 목록에서 템플릿을 선택한 다음 [선택]을 클릭합니다.

템플릿 영역에 자동으로 할당할 수 없는 내용이 문서에 있으면 [일치하지 않는 영역 이름] 대화 상자가 나타납니다.

4 [새 영역으로 내용 이동]에서 다음 중 한 가지 작업을 수행하여 내용의 대상을 선택합니다.

- 기존의 내용을 이동할 새 템플릿의 영역을 선택합니다.
- 문서에서 내용을 제거하려면 [없음]을 선택합니다.

5 확인되지 않은 모든 내용을 선택한 영역으로 이동하려면 [모든 경우에 사용]을 클릭합니다.

6 문서에 템플릿을 적용하려면 [확인]을 클릭하고 문서에 템플릿을 적용하지 않으려면 [취소]를 클릭합니다.

중요: 기존 문서에 템플릿을 적용하면 문서의 내용이 템플릿의 표준(boilerplate) 내용으로 대체됩니다. 페이지에 템플릿을 적용하기 전에 항상 페이지의 내용을 백업하십시오.

템플릿 변경 실행 취소하기

❖ [편집] > [템플릿 적용 실행 취소]를 선택합니다.

문서가 템플릿을 적용하기 전의 상태로 돌아갑니다.

템플릿에서 문서 분리하기

템플릿 기반 문서의 잠긴 영역을 변경하려면 문서를 템플릿에서 분리해야 합니다. 문서를 분리하면 전체 문서를 편집할 수 있게 됩니다.

1 분리할 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 [수정] > [템플릿] > [템플릿에서 떼어내기]를 선택합니다..

템플릿에서 문서가 분리되고 템플릿 코드가 모두 제거됩니다.

템플릿 기반 문서에서 내용 편집하기

템플릿 기반 문서의 내용 편집

Dreamweaver 템플릿은 템플릿 기반 문서에 대해 잠긴 영역(편집 불가능)과 편집 가능한 영역을 지정합니다.

템플릿 기반 페이지에서 템플릿 사용자는 편집 가능 영역의 내용만 편집할 수 있습니다. 편집 가능 영역은 쉽게 식별 및 선택하여 내용을 편집할 수 있습니다. 템플릿 사용자는 잠긴 영역의 내용을 편집할 수 없습니다..

참고: 강조 표시되어 있지 않을 때 템플릿에 기반한 문서의 잠긴 영역을 편집하려고 하면 마우스가 변경되어 잠긴 영역에서는 클릭할 수 없음을 나타냅니다.

템플릿 사용자는 템플릿 기반 문서의 반복 영역에 대한 항목을 편집하고 속성을 수정할 수도 있습니다.

참조

64페이지의 “기존 템플릿을 기반으로 페이지 만들기”

359페이지의 “Dreamweaver 템플릿”

369페이지의 “편집 가능 영역 선택하기”

템플릿 속성 수정하기

템플릿 제작자가 템플릿에 매개 변수를 만들면 해당 템플릿을 사용하는 문서에 매개 변수와 기본값 설정이 자동으로 상속됩니다. 템플릿 사용자는 편집 가능 태그 속성과 기타 템플릿 매개 변수(예: 옵션 영역 설정)를 업데이트할 수 있습니다.

참조

361페이지의 “템플릿 매개 변수”

372페이지의 “옵션 영역 사용하기”

374페이지의 “편집 가능 태그 속성 정의하기”

편집 가능 태그 속성 수정하기

1 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 [수정] > [템플릿 속성]을 선택합니다.

[템플릿 속성] 대화 상자가 열리고 사용 가능한 속성의 목록이 표시됩니다. 이 대화 상자에는 옵션 영역과 편집 가능 태그 속성이 표시됩니다.

3 [이름] 목록에서 속성을 선택합니다.

대화 상자의 아래쪽 영역이 업데이트되어 선택된 속성의 레이블과 해당 속성에 할당된 값이 표시됩니다.

4 속성 레이블 오른쪽의 필드에서 값을 편집하면 문서의 속성이 수정됩니다.

참고: 필드 이름 및 업데이트 가능한 값은 템플릿에 정의되어 있습니다. [이름] 목록에 표시되지 않은 속성은 템플릿 기반 문서에서 편집할 수 없는 속성입니다.

5 중첩된 템플릿을 기반으로 하는 문서에 편집 가능 속성을 함께 전달하려면 [중첩 템플릿에 의한 조절 허용]을 선택합니다.

옵션 영역 템플릿 매개 변수 수정하기

1 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 [수정] > [템플릿 속성]을 선택합니다.

[템플릿 속성] 대화 상자가 열리고 사용 가능한 속성의 목록이 표시됩니다. 이 대화 상자에는 옵션 영역과 편집 가능 태그 속성이 표시됩니다.

3 [이름] 목록에서 속성을 선택합니다.

대화 상자가 업데이트되어 선택된 속성의 레이블과 해당 속성에 할당된 값이 표시됩니다.

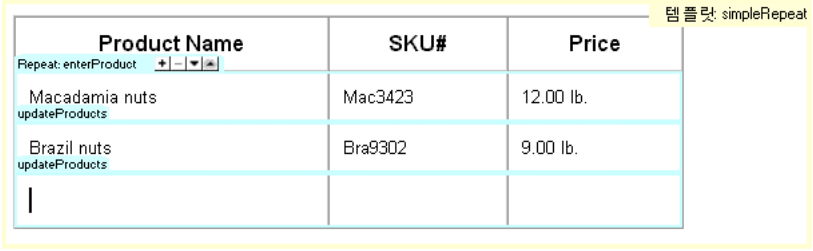
4 [표시]를 선택하여 문서에 옵션 영역을 표시하거나 [표시]의 선택을 취소하여 옵션 영역을 숨깁니다.

참고: 필드 이름과 기본 설정은 템플릿에 정의되어 있습니다.

5 중첩된 템플릿을 기반으로 하는 문서에 편집 가능 속성을 함께 전달하려면 [중첩 템플릿에 의한 조절 허용]을 선택합니다.

반복 영역 항목의 순서 추가, 삭제 및 변경하기

반복 영역 컨트롤을 사용하여 템플릿 기반 문서의 항목 순서를 추가, 삭제 또는 변경합니다. 반복 영역 항목을 추가하면 전체 반복 영역의 사본이 추가됩니다. 반복 영역의 내용을 업데이트하려면 원본 템플릿의 반복 영역에 편집 가능 영역이 포함되어 있어야 합니다.



참조

370페이지의 “반복 영역 만들기”

반복 영역 추가, 삭제 또는 순서 변경하기

1 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 삽입 포인터를 반복 영역으로 가져가 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 현재 선택된 항목 아래에 반복 영역 항목을 추가하려면 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.
- 선택한 반복 영역 항목을 삭제하려면 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.
- 선택한 항목을 한 단계 아래로 이동하려면 아래 화살표 버튼을 클릭합니다.
- 선택한 항목을 한 단계 위로 이동하려면 위 화살표 버튼을 클릭합니다.

참고: 또는 [수정] > [템플릿]을 선택한 다음 컨텍스트 메뉴 아래쪽 근처에서 반복 항목 옵션 중 하나를 선택합니다. 이 메뉴를 사용하여 새 반복 항목을 삽입하거나 선택한 항목의 위치를 이동할 수 있습니다.

항목 잘라내기, 복사 및 삭제하기

1 템플릿 기반 문서를 엽니다.

2 삽입 포인터를 반복 영역으로 가져가 선택합니다.

3 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 반복 항목을 잘라내려면 [편집] > [반복 항목] > [반복 항목 잘라내기]를 선택합니다.
- 반복 항목을 복사하려면 [편집] > [반복 항목] > [반복 항목 복사]를 선택합니다.
- 반복 항목을 제거하려면 [편집] > [반복 항목] > [반복 항목 삭제]를 선택합니다.
- 반복 영역을 붙여넣으려면 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

참고: 붙여넣으면 새 항목이 삽입됩니다. 이 경우 기존 항목을 바꾸지는 않습니다.

템플릿 구문

일반적인 구문 규칙

Dreamweaver에서는 HTML 주석 태그를 사용하여 템플릿 영역과 템플릿 기반 문서를 정의하므로 템플릿 기반 문서는 유효한 HTML 파일입니다. 템플릿 객체를 삽입하면 템플릿 태그가 코드에 삽입됩니다.

일반 구문 규칙은 다음과 같습니다.

- 공백이 나타날 때마다 공백, 탭, 행 분리 등의 공백을 원하는 만큼 대체할 수 있습니다. 공백은 주석의 맨 처음 또는 끝만 제외하고 반드시 사용해야 합니다.
- 속성은 어떤 순서로 지정해도 됩니다. 예를 들어, TemplateParam처럼 이름 앞에 형식을 지정할 수 있습니다.
- 주석 및 속성 이름은 대/소문자를 구분합니다.
- 모든 속성은 따옴표로 묶어야 합니다. 작은따옴표나 큰따옴표를 사용할 수 있습니다.

템플릿 태그

Dreamweaver에서 사용되는 템플릿 태그는 다음과 같습니다.

```
<!-- TemplateBeginEditable name="..." -->
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateParam name="..." type="..." value="..." -->
<!-- TemplateBeginRepeat name="..." -->
<!-- TemplateEndRepeat -->
<!-- TemplateBeginIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIf -->
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateEndPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIfClause -->
<!-- TemplateExpr expr="..." --> (equivalent to @@...@@)
<!-- TemplatePassthroughExpr expr="..." -->
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
```

인스턴스 태그

Dreamweaver에서 사용되는 인스턴스 태그는 다음과 같습니다.

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

템플릿 구문 확인하기

Dreamweaver에서는 템플릿을 저장할 때 템플릿 구문을 확인하지만 템플릿을 저장하기 전에 템플릿 구문을 수동으로 확인할 수 있습니다. 예를 들어, [코드] 뷰에서 템플릿 매개 변수나 표현식을 추가한 경우 코드 구문이 맞는지 확인할 수 있습니다.

1 확인할 문서를 문서 윈도우에서 엽니다.

2 [수정] > [템플릿] > [템플릿 구문 확인]을 선택합니다.

구문이 잘못 구성되어 있으면 오류 메시지 대화 상자가 나타납니다. 오류 메시지에서는 오류에 대해 설명하고 코드에서 오류가 발생한 특정 행을 나타냅니다.

참조

363페이지의 “템플릿 및 템플릿 기반 문서 인식”

361페이지의 “템플릿 표현식”

템플릿의 제작 환경 설정

템플릿의 코드 색상 표시 환경 설정 사용자 정의하기

코드 색상 표시 환경 설정을 사용하면 [코드] 뷰에 표시되는 텍스트의 텍스트 속성, 배경색 속성 및 스타일 속성을 제어할 수 있습니다. [코드] 뷰에서 문서를 볼 때 템플릿 영역을 쉽게 구분할 수 있도록 색상 체계를 직접 설정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [코드 색상 표시]를 선택합니다.

3 [문서 유형] 목록에서 [HTML]을 선택한 다음 [코드 색상 표시 체계 편집] 버튼을 클릭합니다.

4 [스타일] 목록에서 [템플릿 태그]를 선택합니다.

5 다음을 수행하여 [코드] 뷰 텍스트의 색상, 배경색 및 스타일 속성을 설정합니다.

- 텍스트 색상을 변경하려면 선택한 텍스트에 적용할 색상의 16진수 값을 [텍스트 색상] 상자에 입력하거나 색상 선택기를 사용하여 텍스트에 적용할 색상을 선택합니다. 선택한 텍스트의 배경색을 추가하거나 기존 배경색을 변경하려면 [배경색] 필드에서 동일한 작업을 수행합니다.
- 선택한 코드에 스타일 속성을 추가하려면 [B](굵게), [I](기울임) 또는 [U](밑줄) 버튼을 클릭하여 원하는 서식을 설정합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

참고: 변경 사항을 전체적으로 적용하려면 환경 설정에 저장된 소스 파일을 편집할 수 있습니다. Windows XP에서 이 파일의 경로는 C:\Documents and Settings\%username%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml입니다. Windows Vista에서 이 파일의 경로는 C:\Users\%username%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml입니다.

템플릿 영역의 강조 표시 환경 설정하기

Dreamweaver의 강조 표시 환경 설정을 사용하면 [디자인] 뷰에서 템플릿의 편집 가능 영역 및 잠긴 영역 주위에 표시되는 외곽선의 강조 색상을 사용자 정의할 수 있습니다. 편집 가능 영역의 색상은 템플릿뿐만 아니라 템플릿에 기반한 문서에서도 나타납니다.

참조

365페이지의 “디자인 뷰에서 템플릿 기반 문서 인식”

363페이지의 “디자인 뷰에서 템플릿 인식”

템플릿 강조 색상 변경하기

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [강조 표시]를 선택합니다.

3 [편집 가능 영역], [중첩 영역] 또는 [잠긴 영역] 색상 상자를 클릭한 다음, 색상 선택기를 사용하여 강조 색상을 선택하거나 강조 색상의 16진수 값을 상자에 입력합니다.

색상 선택기 사용에 대한 자세한 내용은 203페이지의 “색상 선택기 사용하기”을 참조하십시오.

4 (선택 사항) 필요에 따라 다른 유형의 템플릿 영역에도 같은 과정을 반복합니다.

5 문서 윈도우에서 색상을 볼 수 있게 하거나 볼 수 없게 하려면 [보기] 옵션을 클릭합니다.

참고: 중첩된 편집 가능 영역의 경우에는 [보기] 옵션이 없으며 [편집 가능 영역] 옵션에 따라 표시 여부가 결정됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 강조 색상 보기

❖ [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

강조 색상은 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]가 활성화되고 [강조 표시] 환경 설정에서 적절한 옵션이 활성화된 경우에만 문서 윈도우에 나타납니다.

참고: 보이지 않는 요소는 표시되지만 강조 색상이 표시되지 않는 경우 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택한 다음 [강조 표시] 범주를 선택합니다. 적절한 강조 색상 옆의 [보기] 옵션이 선택되어 있는지 확인하십시오. 원하는 색상이 현재 페이지의 배경색에서 잘 표시되는지도 확인하십시오.

15장: Spry 페이지를 시각적으로 작성

Spry 프레임워크는 더 풍부한 웹 페이지를 작성하는 데 사용할 수 있는 JavaScript 및 CSS 라이브러리입니다. 이 프레임워크를 사용하여 XML 데이터를 표시할 수 있고, 전체 페이지를 새로 고치지 않고도 동적 데이터를 표시하는 대화형 페이지 요소를 만들 수 있습니다.

Spry 프레임워크

Spry 프레임워크는 웹 페이지를 작성하는 웹 디자이너가 사이트 방문자에게 더 풍부한 환경을 제공하는 데 사용할 수 있는 JavaScript 라이브러리입니다. Spry를 사용하면 HTML, CSS 및 최소한의 JavaScript로 XML 데이터를 HTML 문서에 통합하고, 아코디언 및 메뉴 막대 같은 위젯을 만들고, 여러 페이지 요소에 각기 다른 종류의 효과를 추가할 수 있습니다. Spry 프레임워크는 HTML, CSS 및 JavaScript에 대한 기본적인 지식만 있으면 누구든지 간편하고 손쉽게 마크업을 사용할 수 있도록 디자인되었습니다.

그러나 기본적으로 Spry 프레임워크는 웹 디자인 전문가나 웹 디자인을 직업으로 삼지는 않더라도 실력이 뛰어난 사용자를 주 대상으로 삼습니다. 다른 엔터프라이즈 수준 페이지와 함께 사용할 수 있지만 이 프레임워크는 엔터프라이즈 수준의 웹 개발을 위한 완벽한 웹 응용 프로그램 프레임워크로 디자인된 것이 아닙니다.

Spry 프레임워크에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryframework_kr을 참조하십시오.

참조

Spry 개발자 안내서

Spry 위젯 작업(일반 지침)

Spry 위젯

Spry 위젯은 사용자 상호 작용을 지원하여 더 풍부한 사용 환경을 제공하는 페이지 요소입니다. Spry 위젯은 다음과 같은 부분으로 이루어져 있습니다.

위젯 구조 위젯의 구조를 정의하는 HTML 코드 블록입니다.

위젯 비헤이비어 사용자가 시작한 이벤트에 위젯이 응답하는 방식을 제어하는 JavaScript입니다.

위젯 스타일 위젯의 모양을 지정하는 CSS입니다.

Spry 프레임워크는 표준 HTML, CSS 및 JavaScript로 작성된 여러 가지 재사용 가능한 위젯을 지원합니다. 이러한 위젯은 손쉽게 삽입한 다음 스타일을 지정할 수 있으며, 위젯의 코드가 가장 단순한 경우에는 HTML과 CSS만으로 이루어집니다. 프레임워크의 비헤이비어에는 사용자가 페이지의 내용을 표시하거나 숨기고, 페이지의 색상 같은 모양을 변경하고, 메뉴 항목과 상호 작용할 수 있도록 하는 등의 여러 가지 기능이 포함됩니다.

Spry 프레임워크의 각 위젯은 고유한 CSS 및 JavaScript 파일에 연결됩니다. CSS 파일에는 위젯의 스타일을 지정하는 데 필요한 모든 사항이 포함되고, JavaScript 파일은 위젯의 기능을 제공하는 데 사용됩니다. Dreamweaver 인터페이스를 사용하여 위젯을 삽입하면 Dreamweaver에서 이러한 파일을 해당 페이지에 자동으로 연결하여 위젯에 필요한 기능과 스타일이 포함되도록 합니다.

특정 위젯에 연결된 CSS 및 JavaScript 파일의 이름은 해당 위젯의 이름에 따라 지정되므로 어떤 파일이 어떤 위젯과 관련되어 있는지 쉽게 파악할 수 있습니다. 예를 들어, 아코디온 위젯에 연결된 파일의 이름은 각각 SpryAccordion.css와 SpryAccordion.js입니다. 저장된 페이지에 위젯을 삽입하면 Dreamweaver에서 해당 사이트에 SpryAssets 디렉토리를 만들고 상응하는 JavaScript 및 CSS 파일을 해당 위치에 저장합니다.

참조

122페이지의 “CSS(Cascading Style Sheet)의 이해”

Spry 위젯 삽입

❖ [삽입] > [Spry]를 선택한 다음 삽입할 위젯을 선택합니다.

위젯을 삽입하면 페이지를 저장할 때 Dreamweaver를 통해 필요한 Spry JavaScript 및 CSS 파일이 사이트에 자동으로 포함됩니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 Spry 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

Spry 위젯 선택

1 위젯의 파란색 탭 외곽선이 나타날 때까지 위젯 위에 마우스 포인터를 올려놓고 기다립니다.

2 위젯의 왼쪽 위 모서리에 있는 위젯의 탭을 클릭합니다.

Spry 위젯 편집

❖ 편집할 위젯을 선택하고 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 원하는 사항을 변경합니다.

특정 위젯을 변경하는 데 대한 자세한 내용은 각 위젯과 관련되는 단원을 참조하십시오.

Spry 위젯 스타일 지정

❖ 사이트의 SpryAssets 폴더에서 위젯의 관련 CSS 파일을 찾은 후 원하는 스타일에 따라 CSS를 편집합니다.

특정 위젯의 스타일을 지정하는 데 대한 자세한 내용은 각 위젯과 관련되는 사용자 정의 단원을 참조하십시오.



페이지에서 스타일 지정된 다른 요소를 편집할 때와 같은 방식으로 CSS 패널에서 스타일을 편집하여 Spry 위젯의 서식을 지정할 수도 있습니다.

위젯 내려받기

Dreamweaver 설치 시 함께 설치되는 Spry 위젯 외에 다양한 웹 위젯을 사용할 수 있습니다. Adobe Exchange에서는 다른 크리에이티브 전문가가 개발한 웹 위젯을 제공합니다.

❖ 응용 프로그램 막대의 [Dreamweaver 확장] 메뉴 ▾에서 [웹 위젯 탐색]을 선택합니다.

웹 위젯을 사용하는 작업에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10widgets_kr을 참조하십시오.

기본 Spry 에셋 폴더 변경하기

저장된 페이지에 Spry 위젯, 데이터 세트 또는 효과를 삽입하면 Dreamweaver에서 해당 사이트에 SpryAssets 디렉토리를 만들고 상응하는 JavaScript 및 CSS 파일을 해당 위치에 저장합니다. JavaScript 및 CSS 파일을 다른 곳에 저장하려면 Dreamweaver에서 Spry 에셋을 저장하는 기본 위치를 변경하면 됩니다.

1 [사이트] > [사이트 관리]를 선택합니다.

2 [사이트 관리] 대화 상자에서 사이트를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [사이트 정의] 대화 상자에서 [Spry] 범주를 선택합니다.

4 Spry 에셋을 저장할 폴더의 경로를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 폴더 아이콘을 클릭하여 위치를 찾을 수도 있습니다.

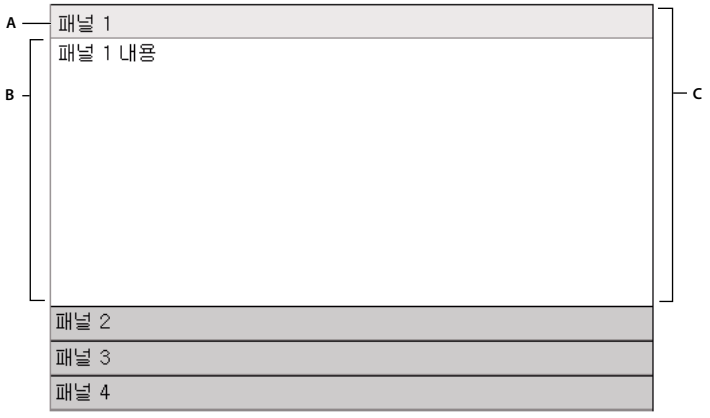
참조

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

아코디언 위젯으로 작업

아코디언 위젯

아코디언 위젯은 많은 양의 내용을 작은 공간에 저장할 수 있는 축소 가능한 패널의 집합입니다. 사이트 방문자는 패널의 탭을 클릭하여 아코디언에 저장된 내용을 숨기거나 표시할 수 있습니다. 아코디언의 패널은 방문자가 각기 다른 탭을 클릭할 때마다 그에 맞춰 확장 또는 축소됩니다. 아코디언에서는 한 번에 한 개의 내용 패널만 열어 표시할 수 있습니다. 다음은 첫 번째 패널이 확장된 아코디언 위젯의 예입니다.



A. 아코디언 패널 탭 **B.** 아코디언 패널 내용 **C.** 열린 아코디언 패널

아코디언 위젯의 기본 HTML은 모든 패널을 포함하는 가장 바깥쪽 div 태그, 각 패널에 대한 div 태그, 각 패널에 대한 태그 안에 포함된 머리글 div 및 내용 div로 구성됩니다. 아코디언 위젯에 포함될 수 있는 개별 패널의 수에는 제한이 없습니다. 문서의 헤드 내부와 아코디언의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 아코디언 위젯의 HTML에 포함됩니다.

아코디언 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 아코디언 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_kr을 참조하십시오.

아코디언 위젯을 사용하는 방법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0167_kr을 참조하십시오.

아코디언 위젯 삽입 및 편집

아코디언 위젯 삽입

❖ [삽입] > [Spry] > [Spry 아코디언]을 선택합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 아코디언 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

아코디언 위젯에 패널 추가

1 문서 윈도우에서 아코디언 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [패널] 메뉴의 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

3 (선택 사항) 디자인 뷰에서 패널의 텍스트를 선택하고 해당 텍스트를 변경하여 패널의 이름을 바꿉니다.

아코디언 위젯에서 패널 삭제

1 문서 윈도우에서 아코디언 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [패널] 메뉴에서 삭제할 패널의 이름을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

편집을 위해 패널 열기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 디자인 뷰에서 패널의 탭 위로 마우스 포인터를 가져가 패널을 열고 탭의 오른쪽에 나타나는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.
- [문서] 윈도우에서 아코디언 위젯을 선택한 다음 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [패널] 메뉴에서 패널의 이름을 클릭하고 편집합니다.

패널 순서 변경

1 문서 윈도우에서 아코디언 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 이동할 아코디언 패널의 이름을 선택합니다.

3 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 패널을 위아래로 이동합니다.

아코디언 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 아코디언 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 아코디언 위젯에 대한 CSS 규칙을 변경하고 원하는 대로 스타일 지정된 아코디언을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryAccordion.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 아코디언 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryAccordion.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 또한 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 이 파일을 참조하여 필요한 정보를 얻을 수도 있습니다.

CSS 파일에서 직접 아코디언 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 아코디언의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

아코디언 위젯 텍스트 스타일 지정

전체 아코디언 위젯 컨테이너의 속성을 설정하거나 위젯 구성 요소의 속성을 개별적으로 설정하여 아코디언 위젯의 텍스트 스타일을 지정할 수 있습니다.

❖ 아코디언 위젯의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	추가할 속성과 값의 예
전체 아코디언의 텍스트(탭 및 내용 패널 모두 포함)	.Accordion 또는 .AccordionPanel	font: Arial; font-size:medium;
아코디언 패널 탭의 텍스트만	.AccordionPanelTab	font: Arial; font-size:medium;
아코디언 내용 패널의 텍스트만	.AccordionPanelContent	font: Arial; font-size:medium;

아코디언 위젯 배경색 변경

❖ 아코디언 위젯의 각 부분에 대한 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 배경색 속성과 값을 추가하거나 변경합니다.

변경할 위젯 부분	관련 CSS 규칙	추가 또는 변경할 속성과 값의 예
아코디언 패널 탭의 배경색	.AccordionPanelTab	background-color: #CCCCCC;(기본값)
아코디언 내용 패널의 배경색	.AccordionPanelContent	background-color: #CCCCCC;
열려 있는 아코디언 패널의 배경색	.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTab	background-color: #EEEEEE;(기본값)
마우스 포인터가 놓인 패널 탭의 배경색	.AccordionPanelTabHover	color: #555555;(기본값)
마우스 포인터가 놓인 열려 있는 패널 탭의 배경색	.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTabHover	color: #555555;(기본값)

아코디언 폭 제한

기본적으로 아코디언 위젯은 사용 가능한 공간을 채우도록 확장됩니다. 그러나 아코디언 컨테이너의 폭 속성을 설정하여 아코디언 위젯의 폭을 제한할 수도 있습니다.

1 SpryAccordion.css 파일을 열고 .Accordion CSS 규칙을 찾습니다. 이는 아코디언 위젯의 기본 컨테이너 요소에 대한 속성을 정의하는 규칙입니다.


아코디언 위젯을 선택하고 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])을 조회하여 이 규칙을 찾을 수도 있습니다. 패널이 [현재] 모드로 설정되어 있어야 합니다.

2 폭 속성과 값을 규칙에 추가합니다(예: width: 300px;).

메뉴 막대 위젯으로 작업

메뉴 막대 위젯

메뉴 막대 위젯은 내비게이션 메뉴 버튼의 집합입니다. 사이트 방문자가 이 버튼 중 하나에 마우스 포인터를 올려놓으면 하위 메뉴가 표시됩니다. 메뉴 막대를 사용하면 많은 양의 내비게이션 정보를 작은 공간에 표시할 수 있고, 사이트 방문자는 여러 페이지를 열어보지 않고도 해당 사이트에서 제공하는 정보를 쉽게 파악할 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 두 가지 종류(수직 및 수평)의 메뉴 막대 위젯을 삽입할 수 있습니다. 다음은 세 번째 메뉴 항목이 확장된 수평 메뉴 막대 위젯의 예입니다.



메뉴 막대 위젯(<ul>, <li> 및 <a> 태그로 구성됨)
A. 하위 메뉴가 있는 메뉴 항목 **B.** 하위 메뉴가 있는 하위 메뉴

메뉴 막대 위젯의 HTML은 가장 바깥쪽 ul 태그와 이 태그 안에 포함된 최상위 메뉴 항목 각각에 대한 li 태그로 구성됩니다. 최상위 메뉴 항목(li 태그)에는 다시 각 항목에 대한 하위 메뉴를 정의하는 ul 및 li 태그가 포함됩니다. 마찬가지로, 하위 메뉴에는 다른 하위 메뉴가 포함될 수 있습니다. 최상위 메뉴와 하위 메뉴에 포함할 수 있는 하위 메뉴 항목의 수에는 제한이 없습니다.

메뉴 막대 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 메뉴 막대 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_kr를 참조하십시오.

Spry 메뉴 막대를 만드는 방법에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0168_kr을 참조하십시오.

참조

Spry 메뉴 막대 자습서

메뉴 막대 위젯 삽입 및 편집

메뉴 막대 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 메뉴 막대]를 선택합니다.

2 [수평] 또는 [수직]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 메뉴 막대 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참고: Spry 메뉴 막대 위젯에서는 다른 섹션 위에 HTML 섹션을 표시하기 위해 DHTML 레이어를 사용합니다. 페이지에 Adobe Flash로 만든 내용이 포함되어 있으면 문제가 발생할 수 있습니다. SWF 파일은 항상 다른 모든 DHTML 레이어 위에 표시되므로 하위 메뉴 위에 SWF 파일이 표시될 수 있기 때문입니다. 이 문제를 해결하려면 wmode="transparent"를 사용하도록 SWF 파일 매개 변수를 변경하십시오. [문서] 윈도우에서 SWF 파일을 선택하고 속성 관리자에서 wmode 옵션을 transparent로 설정하여 이 작업을 쉽게 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/15523_kr을 참조하십시오.

메뉴 및 하위 메뉴 추가 또는 삭제

속성 관리자([윈도우] > [속성])를 사용하여 메뉴 막대 위젯에서 메뉴 항목을 추가 또는 삭제합니다.

주 메뉴 항목 추가

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자에서 첫 번째 열 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

3 (선택 사항) 속성 관리자의 텍스트 상자나 문서 윈도우에서 기본 텍스트를 변경하여 새 메뉴 항목의 이름을 변경합니다.

하위 메뉴 항목 추가

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자에서 하위 메뉴를 추가할 주 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 두 번째 열 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

4 (선택 사항) 속성 관리자의 텍스트 상자나 문서 윈도우에서 기본 텍스트를 변경하여 새 하위 메뉴 항목의 이름을 변경합니다.

하위 메뉴에 다른 하위 메뉴를 추가하려면 다른 하위 메뉴 항목을 추가할 하위 메뉴 항목의 이름을 선택하고 속성 관리자에서 세 번째 열 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

참고: Dreamweaver의 디자인 뷰에서는 하위 메뉴를 두 단계까지만 추가할 수 있지만, 코드 뷰에서는 하위 메뉴를 원하는 만큼 추가할 수 있습니다.

주 메뉴 또는 하위 메뉴 항목 삭제

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자에서 삭제하려는 주 메뉴 또는 하위 메뉴 항목의 이름을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

메뉴 항목의 순서 변경

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 순서를 변경할 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 메뉴 항목을 위아래로 이동합니다.

메뉴 항목 텍스트 변경

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 텍스트를 변경하려는 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 텍스트 상자에서 텍스트를 변경합니다.

메뉴 항목 연결

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 링크를 적용하려는 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 [링크] 텍스트 상자에 링크를 입력하거나 폴더 아이콘을 클릭하고 파일을 찾습니다.

메뉴 항목에 대한 도구 설명 만들기

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 도구 설명을 만들려는 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 [제목] 텍스트 상자에 도구 설명 텍스트를 입력합니다.

메뉴 항목에 대한 대상 속성 할당

대상 속성은 연결된 페이지를 열 위치를 지정합니다. 예를 들어, 사이트 방문자가 링크를 클릭하면 연결된 페이지가 새 브라우저 윈도우에 열리도록 메뉴 항목에 대상 속성을 할당할 수 있습니다. 프레임세트를 사용하는 경우 연결된 페이지를 열 프레임의 이름을 지정할 수도 있습니다.

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 대상 속성을 할당할 메뉴 항목의 이름을 선택합니다.

3 [대상] 상자에 네 가지 속성 중 하나를 입력합니다.

_blank 연결된 페이지를 새 브라우저 윈도우에 엽니다.

_self 연결된 페이지를 동일한 브라우저 윈도우에 로드합니다. 이 옵션이 기본값입니다. 프레임이나 프레임세트에 있는 페이지는 해당 프레임 내에 로드됩니다.

_parent 연결된 문서를 해당 문서의 바로 위 프레임세트에 로드합니다.

_top 연결된 페이지를 프레임세트의 최상위 윈도우에 로드합니다.

스타일 해제

디자인 뷰에서 위젯의 HTML 구조를 더 쉽게 파악할 수 있도록 메뉴 막대 위젯의 스타일을 비활성화할 수 있습니다. 예를 들어 , 스타일을 비활성화하면 메뉴 막대의 항목이 스타일 지정된 상태로 표시되지 않고 페이지에 불릿 목록으로 표시됩니다.

1 문서 윈도우에서 메뉴 막대 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [스타일 해제] 버튼을 클릭합니다.

메뉴 막대 위젯 방향 변경

메뉴 막대 위젯의 방향을 수평에서 수직으로 또는 수직에서 수평으로 변경할 수 있습니다. 메뉴 막대의 HTML 코드를 변경하고 SpryAssets 폴더에 올바른 CSS 파일을 추가하기만 하면 됩니다.

다음은 수평 메뉴 막대 위젯을 수직 메뉴 막대 위젯으로 변경하는 예입니다.

1 Dreamweaver에서 수평 메뉴 막대 위젯이 포함된 페이지를 엽니다.

2 [삽입] > [Spry] > [Spry 메뉴 막대]를 선택하여 수직 메뉴 막대 위젯을 삽입하고 페이지를 저장합니다. 이 단계를 수행하면 수직 메뉴 막대에 대한 올바른 CSS 파일이 사이트에 포함됩니다.

참고: 사이트의 다른 어딘가에 이미 수직 메뉴 막대 위젯이 있으면 새 수직 메뉴 막대 위젯을 삽입할 필요가 없습니다. 대신 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])에서 [스타일 시트 첨부] 버튼을 클릭하여 페이지에 SpryMenuBarVertical.css 파일을 첨부하기만 하면 됩니다.

3 수직 메뉴 막대를 삭제합니다.

4 [코드] 뷰([보기] > [코드])에서 MenuBarHorizontal 클래스를 찾아 MenuBarVertical로 변경합니다. MenuBarHorizontal 클래스는 메뉴 막대의 컨테이너 ul 태그에 정의되어 있습니다(<ul id="MenuBar1" class="MenuBarHorizontal">).

5 메뉴 막대의 코드 아래에서 메뉴 막대 생성자를 찾습니다.

```
var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1", {imgDown:"SpryAssets/SpryMenuBarDownHover.gif",
imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
```

6 생성자에서 imgDown 사전 로드 옵션과 콤마를 제거합니다.

```
var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1", {imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
```

참고: 반대로, 수직 메뉴 막대를 수평 메뉴 막대로 변환하는 경우에는 imgDown 사전 로드 옵션과 콤마를 추가해야 합니다.

7 (선택 사항) 페이지에 다른 어떠한 수평 메뉴 막대 위젯도 더 이상 포함되지 않는 경우에는 문서의 헤드에서 이전의 MenuBarHorizontal.css 파일에 대한 링크를 삭제합니다.

8 페이지를 저장합니다.

메뉴 막대 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 메뉴 막대 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 메뉴 막대 위젯에 대한 CSS 규칙을 변경하고 원하는 대로 스타일 지정된 메뉴 막대를 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 사용자의 선택에 따라 SpryMenuBarHorizontal.css 또는 SpryMenuBarVertical.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 메뉴 막대 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 이러한 CSS 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 또한 이들 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 유용한 정보가 포함됩니다.

관련 CSS 파일에서 직접 메뉴 막대 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 메뉴 막대의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

메뉴 항목의 텍스트 스타일 변경

<a> 태그에 첨부된 CSS에는 텍스트 스타일에 대한 정보가 포함됩니다. <a> 태그에는 각기 다른 메뉴 상태에 대한 여러 가지 관련 텍스트 스타일 클래스 값도 첨부됩니다.

❖ 메뉴 항목의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본값을 변경합니다.

변경할 스타일	수직 또는 수평 메뉴 막대의 CSS 규칙	관련 속성 및 기본값
기본 텍스트	ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a	color: #333; text-decoration: none;
마우스 포인터가 놓인 텍스트의 색상	ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover	color: #FFF;
포커스가 주어진 텍스트의 색상	ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus	color: #FFF;
마우스 포인터가 놓인 메뉴 막대 항목의 색상	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover	color: #FFF;
마우스 포인터가 놓인 하위 메뉴 항목의 색상	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover	color: #FFF;

메뉴 항목의 배경색 변경

<a> 태그에 첨부된 CSS에는 메뉴 항목의 배경색에 대한 정보가 포함됩니다. <a> 태그에는 각기 다른 메뉴 상태에 대한 여러 가지 관련 배경색 클래스 값도 첨부됩니다.

❖ 메뉴 항목의 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본값을 변경합니다.

변경할 색상	수직 또는 수평 메뉴 막대의 CSS 규칙	관련 속성 및 기본값
기본 배경	ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a	background-color: #EEE;
마우스 포인터가 놓인 경우의 배경색	ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover	background-color: #33C;
포커스가 주어진 경우의 배경색	ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus	background-color: #33C;
마우스 포인터가 놓인 메뉴 막대 항목의 색상	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover	background-color: #33C;
마우스 포인터가 놓인 하위 메뉴 항목의 색상	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover	background-color: #33C;

메뉴 항목의 치수 변경

메뉴 항목의 li 및 ul 태그에서 폭 속성을 변경하여 메뉴 항목의 치수를 변경할 수 있습니다.

1 ul.MenuBarVertical li 또는 ul.MenuBarHorizontal li 규칙을 찾습니다.

2 폭 속성을 원하는 폭으로 변경합니다. 또는 속성을 auto로 변경하여 고정 폭을 제거하고 속성 및 값 white-space: nowrap; 을 규칙에 추가합니다.

3 ul.MenuBarVertical ul 또는 ul.MenuBarHorizontal ul 규칙을 찾습니다.

4 폭 속성을 원하는 폭으로 변경합니다. 또는 속성을 auto로 변경하여 고정 폭을 제거합니다.

5 ul.MenuBarVertical ul li 또는 ul.MenuBarHorizontal ul li 규칙을 찾습니다.

6 규칙에 float: none; 및 background-color: transparent; 속성을 추가합니다.

7 width: 8.2em; 속성과 값을 삭제합니다.

하위 메뉴 위치 지정

Spry 메뉴 막대 하위 메뉴의 위치는 하위 메뉴 ul 태그의 여백 속성을 통해 제어됩니다.

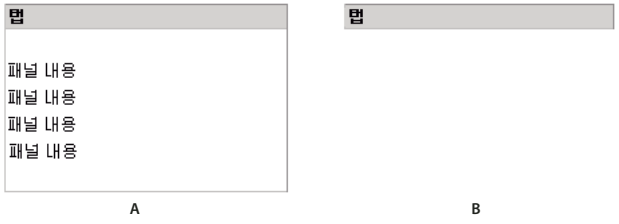
1 ul.MenuBarVertical ul 또는 ul.MenuBarHorizontal ul 규칙을 찾습니다.

2 margin: -5% 0 0 95%; 기본값을 원하는 값으로 변경합니다.

축소 가능 패널 위젯 작업

축소 가능 패널 위젯

축소 가능 패널 위젯은 작은 공간에 내용을 저장할 수 있는 패널입니다. 사용자는 위젯의 탭을 클릭하여 축소 가능 패널에 저장된 내용을 숨기거나 표시할 수 있습니다. 다음은 확장 및 축소된 축소 가능 패널 위젯의 예입니다.



A. 확장된 상태 **B.** 축소된 상태

축소 가능 패널 위젯의 HTML은 가장 바깥쪽 div 태그와 이 태그 안에 포함된 내용 div 태그 및 탭 컨테이너 div 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 축소 가능 패널의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 축소 가능 패널 위젯의 HTML에 포함됩니다.

축소 가능 패널 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 축소 가능 패널 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_kr을 참조하십시오.

축소 가능 패널 위젯 삽입 및 편집

축소 가능 패널 위젯 삽입

❖ [삽입] > [Spry] > [Spry 축소 가능 패널]을 선택합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 축소 가능 패널 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

디자인 뷰에서 축소 가능 패널 열기 또는 닫기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 디자인 뷰에서 패널의 탭 위로 마우스 포인터를 가져간 다음 탭의 오른쪽에 나타나는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.
- 문서 윈도우에서 축소 가능 패널 위젯을 선택한 다음 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [표시] 팝업 메뉴에서 [열림] 또는 [닫힘]을 선택합니다.

축소 가능 패널 위젯의 기본 상태 설정

브라우저에 웹 페이지가 로드될 때 축소 가능 패널 위젯에 적용되는 기본 상태(열림 또는 닫힘)를 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 축소 가능 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [기본 상태] 팝업 메뉴에서 [열림] 또는 [닫힘]을 선택합니다.

축소 가능 패널 위젯에 대한 애니메이션 활성화 또는 비활성화

축소 가능 패널 위젯에 대한 애니메이션을 활성화한 경우 기본적으로 사이트 방문자가 패널의 탭을 클릭하면 패널이 서서히 부드럽게 열리고 닫힙니다. 애니메이션을 비활성화하면 축소 가능 패널의 열림 및 닫힘 상태가 곧바로 전환됩니다.

1 문서 윈도우에서 축소 가능 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [애니메이션 활성화]를 선택하거나 선택 취소합니다.

축소 가능 패널 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 축소 가능 패널 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 축소 가능 패널 위젯에 대한 CSS를 변경하고 원하는 대로 스타일 지정된 축소 가능 패널을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryCollapsiblePanel.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 축소 가능 패널 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryCollapsiblePanel.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 또한 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 유용한 정보가 포함됩니다.


관련 CSS 파일에서 직접 축소 가능 패널 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 축소 가능 패널의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

축소 가능 패널 위젯 텍스트 스타일 지정

전체 축소 가능 패널 위젯 컨테이너의 속성을 설정하거나 위젯 구성 요소의 속성을 개별적으로 설정하여 축소 가능 패널 위젯의 텍스트 스타일을 지정할 수 있습니다.

❖ 축소 가능 패널 위젯의 텍스트 서식을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 스타일	관련 CSS 규칙	추가 또는 변경할 속성과 값의 예
전체 축소 가능 패널의 텍스트	.CollapsiblePanel	font: Arial; font-size:medium;
패널 탭의 텍스트만	.CollapsiblePanelTab	font: bold 0.7em sans-serif;(기본값)
내용 패널의 텍스트만	.CollapsiblePanelContent	font: Arial; font-size:medium;

축소 가능 패널 위젯 배경색 변경

❖ 축소 가능 패널 위젯의 각 부분에 대한 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 배경색 속성과 값을 원하는 대로 추가하거나 변경합니다.

변경할 색상	관련 CSS 규칙	추가 또는 변경할 속성과 값의 예
패널 탭의 배경색	.CollapsiblePanelTab	background-color: #DDD;(기본값)
내용 패널의 배경색	.CollapsiblePanelContent	background-color: #DDD;
열려 있는 패널의 탭 배경색	.CollapsiblePanelOpen .CollapsiblePanelTab	background-color: #EEE;(기본값)
마우스 포인터가 놓인 열려 있는 패널 탭의 배경색	.CollapsiblePanelTabHover, .CollapsiblePanelOpen .CollapsiblePanelTabHover	background-color: #CCC;(기본값)

축소 가능 패널의 폭 제한

기본적으로 축소 가능 패널 위젯은 사용 가능한 공간을 채우도록 확장됩니다. 그러나 축소 가능 패널 컨테이너의 폭 속성을 설정하여 축소 가능 패널 위젯의 폭을 제한할 수도 있습니다.

1 SpryCollapsiblePanel.css 파일을 열고 .CollapsiblePanel CSS 규칙을 찾습니다. 이 규칙은 축소 가능 패널 위젯의 기본 컨테이너 요소에 대한 속성을 정의합니다.

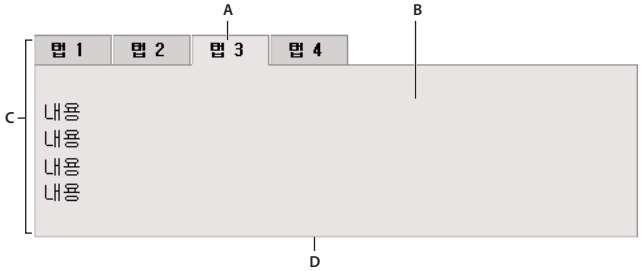
축소 가능 패널 위젯을 선택하고 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])을 조회하여 이 규칙을 찾을 수도 있습니다. 패널이 [현재] 모드로 설정되어 있어야 합니다.

2 폭 속성과 값을 규칙에 추가합니다(예: width: 300px;).

탭 패널 위젯 작업

탭 패널 위젯

탭 패널 위젯은 작은 공간에 내용을 저장할 수 있는 패널의 집합입니다. 사이트 방문자는 액세스하려는 패널의 탭을 클릭하여 탭 패널에 저장된 내용을 숨기거나 표시할 수 있습니다. 위젯의 패널은 방문자가 클릭하는 탭에 따라 열립니다. 탭 패널 위젯에서는 내용 패널이 한 번에 하나씩만 열립니다. 다음은 세 번째 패널이 열려 있는 탭 패널 위젯의 예입니다.



A. 탭 **B.** 내용 **C.** 탭 패널 위젯 **D.** 탭 패널

탭 패널 위젯의 HTML 코드는 모든 패널이 포함된 가장 바깥쪽 div 태그, 탭의 목록, 내용 패널이 포함된 div 및 각 내용 패널에 대한 div 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 탭 패널 위젯의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 탭 패널 위젯의 HTML에 포함됩니다.

탭 패널 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 이 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_kr을 참조하십시오.

탭 패널 위젯 삽입 및 편집

탭 패널 위젯 삽입

❖ [삽입] > [Spry] > [Spry 탭 패널]을 선택합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 탭 패널 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

탭 패널 위젯에 패널 추가

1 문서 윈도우에서 탭 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [패널] 메뉴의 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

3 (선택 사항) 디자인 뷰에서 탭의 텍스트를 선택하고 이를 변경하여 탭 이름을 바꿉니다.

탭 패널 위젯에서 패널 삭제

1 문서 윈도우에서 탭 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [패널])의 [패널] 메뉴에서 삭제하려는 패널의 이름을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

편집을 위해 패널 열기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 디자인 뷰에서 열려는 패널의 탭 위로 마우스 포인터를 가져간 다음 탭의 오른쪽에 나타나는 눈 모양 아이콘을 클릭합니다.
- [문서] 윈도우에서 탭 패널 위젯을 선택한 다음 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [패널] 메뉴에서 편집하려는 패널의 이름을 클릭합니다.

패널 순서 변경

1 문서 윈도우에서 탭 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [패널] 메뉴에서 이동할 패널의 이름을 선택합니다.

3 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 패널을 위아래로 이동합니다.

기본 열림 패널 설정

브라우저에서 페이지가 열릴 때 탭 패널 위젯의 어떤 패널이 기본적으로 열리는지 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 탭 패널 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [기본 패널] 팝업 메뉴에서 기본적으로 열 패널을 선택합니다.

탭 패널 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 탭 패널 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 탭 패널 위젯에 대한 CSS 규칙을 변경하고 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryTabbedPanels.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 탭 패널 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryTabbedPanels.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 또한 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 유용한 정보가 포함됩니다.

관련 CSS 파일에서 직접 탭 패널 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

탭 패널 위젯 텍스트 스타일 지정

전체 탭 패널 위젯 컨테이너의 속성을 설정하거나 위젯 구성 요소의 속성을 개별적으로 설정하여 탭 패널 위젯의 텍스트 스타일을 지정할 수 있습니다.

❖ 탭 패널 위젯의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	추가할 속성과 값의 예
전체 위젯의 텍스트	.TabbedPanels	font: Arial; font-size:medium;
패널 탭의 텍스트만	.TabbedPanelsTabGroup 또는 .TabbedPanelsTab	font: Arial; font-size:medium;
내용 패널의 텍스트만	.TabbedPanelsContentGroup 또는 .TabbedPanelsContent	font: Arial; font-size:medium;

탭 패널 위젯 배경색 변경

❖ 탭 패널 위젯의 각 부분에 대한 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 배경색 속성과 값을 원하는 대로 추가하거나 변경합니다.

변경할 색상	관련 CSS 규칙	추가 또는 변경할 속성과 값의 예
패널 탭의 배경색	.TabbedPanelsTabGroup 또는 .TabbedPanelsTab	background-color: #DDD;(기본값)
내용 패널의 배경색	.Tabbed PanelsContentGroup 또는 .TabbedPanelsContent	background-color: #EEE;(기본값)
선택한 탭의 배경색	.TabbedPanelsTabSelected	background-color: #EEE;(기본값)
마우스 포인터가 놓인 패널 탭의 배경색	.TabbedPanelsTabHover	background-color: #CCC;(기본값)

탭 패널의 폭 제한

기본적으로 탭 패널 위젯은 사용 가능한 공간을 채우도록 확장됩니다. 그러나 아코디언 컨테이너의 폭 속성을 설정하여 탭 패널 위젯의 폭을 제한할 수도 있습니다.

1 SpryTabbedPanels.css 파일을 열고 .TabbedPanels CSS 규칙을 찾습니다. 이 규칙은 탭 패널 위젯의 기본 컨테이너 요소에 대한 속성을 정의합니다.

탭 패널 위젯을 선택하고 [CSS 스타일] 패널([윈도우] > [CSS 스타일])을 조회하여 이 규칙을 찾을 수도 있습니다. 패널이 [현재] 모드로 설정되어 있어야 합니다.

2 폭 속성과 값을 규칙에 추가합니다(예: width: 300px;).

도구 설명 위젯으로 작업

도구 설명 위젯

사용자가 웹 페이지의 특정 요소 위에 마우스 포인터를 올려 놓으면 Spry 도구 설명 위젯에 추가 정보가 표시됩니다. 마우스 포인터를 치우면 추가 내용이 사라집니다. 도구 설명을 더 오랫동안 열어 사용자가 도구 설명 내용과 상호 작용할 수 있도록 설정할 수도 있습니다.

도구 설명 위젯은 다음 세 가지 요소로 구성됩니다.

- 도구 설명 컨테이너. 사용자가 도구 설명을 활성화할 때 표시할 메시지 또는 내용을 포함하는 요소입니다.
- 도구 설명을 활성화하는 페이지 요소.
- 생성자 스크립트. Spry에 도구 설명 기능 생성을 알리는 JavaScript입니다.

[도구 설명] 위젯을 삽입하면 Dreamweaver는 div 태그를 사용하여 도구 설명 컨테이너를 만들고, "트리거" 요소(도구 설명을 활성화하는 페이지 요소)를 span 태그로 둘러쌉니다. Dreamweaver에서 기본적으로 이러한 태그를 사용하지만 도구 설명 및 트리거 요소의 태그가 페이지 본문 내에 있는 한 어떠한 태그도 사용할 수 있습니다.

다음은 도구 설명 위젯으로 작업할 때 유의해야 할 사항입니다.

- 다음 도구 설명을 열면 현재 열려 있는 도구 설명은 닫힙니다.
- 사용자가 트리거 영역에 마우스 포인터를 올려 놓는 동안 도구 설명은 계속 유지됩니다.
- 트리거 및 도구 설명 내용에 사용할 수 있는 태그 종류에 대한 제한은 없습니다. (단, 블록 수준 요소는 발생할 수 있는 브라우저 간 렌더링 문제를 방지하기 위해 항상 참조해야 합니다.)
- 기본적으로 도구 설명은 커서 오른쪽에 20픽셀 이하로 표시됩니다. [속성 관리자]의 [수평 오프셋] 및 [수직 오프셋] 옵션을 사용하여 사용자 정의 모양 포인터를 설정할 수 있습니다.
- 현재, 페이지가 브라우저에 로드될 때 도구 설명을 열 수 있는 방법은 없습니다.

도구 설명 위젯에는 아주 작은 CSS가 필요합니다. Spry는 JavaScript를 사용하여 도구 설명을 표시하고, 숨기고 위치를 지정합니다. 표준 CSS 기술을 사용하여 도구 설명 스타일을 페이지에서 원하는 대로 만들 수 있습니다. 기본 CSS 파일에 포함되어 있는 유일한 규칙은 Internet Explorer 6 문제의 해결 방법으로 양식 요소 또는 Flash 객체 위에 도구 설명을 표시할 수 있습니다.

Spry 도구 설명 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 이 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytooltip_kr을 참조하십시오.

Spry 도구 설명 위젯을 사용하는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4046_dw_kr을 참조하십시오.

도구 설명 위젯 삽입

❖ [삽입] > [Spry] > [Spry 도구 설명]을 선택합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 [도구 설명] 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

이 작업을 통해 도구 설명 내용의 컨테이너를 사용하여 새로운 도구 설명 위젯 및 도구 설명 트리거 역할을 하는 자리 표시자 문장이 삽입됩니다.

또한 페이지(예: 이미지)에서 기존 요소를 선택한 다음 도구 설명을 삽입할 수도 있습니다. 이때, 선택한 요소는 새 도구 설명 트리거로 작용합니다. 선택 항목에 ID가 없을 경우 Dreamweaver가 ID를 할당할 수 있도록 반드시 전체 태그 요소(예: img 태그 또는 p 태그)를 선택해야 합니다.

도구 설명 위젯 편집 옵션

도구 설명 위젯의 비헤이비어를 사용자 정의할 수 있도록 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 삽입 포인터에 커서를 올려 놓거나 페이지의 도구 설명 내용으로 삽입 포인터를 가져갑니다.

2 도구 설명 위젯의 파란색 탭을 클릭하여 선택합니다.

3 도구 설명 위젯 속성 관리자의 옵션을 원하는 대로 설정합니다.

이름 도구 설명 컨테이너의 이름. 컨테이너에는 도구 설명 내용이 들어 있습니다. 기본적으로 Dreamweaver에서는 컨테이너로 div 태그를 사용합니다.

트리거 도구 설명을 활성화하는 페이지 요소. 기본적으로 Dreamweaver에서는 span 태그로 둘러 싸인 자리 표시자 문장을 트리거로 사용하지만, 고유한 ID를 가진 페이지의 요소를 선택할 수 있습니다.

마우스 커서 추적 이 옵션을 선택하면 트리거 요소에 마우스 포인터를 올려 놓는 동안 도구 설명이 마우스를 따라 갑니다.

마우스 아웃 시 숨김 이 옵션을 선택하면 도구 설명에 마우스를 올려 놓는 동안 마우스가 트리거 요소 밖에 있는 경우에도 도구 설명이 계속 열려 있습니다. 이 기능은 도구 설명에 링크 또는 상호 작용 요소가 있는 경우에 유용합니다. 이 옵션이 선택되어 있지 않는 경우, 마우스가 트리거 영역을 벗어나면 도구 설명 요소가 닫힙니다.

수평 오프셋 마우스를 기준으로 도구 설명의 수평 위치를 계산합니다. 오프셋 값은 픽셀이며, 기본 오프셋은 20픽셀입니다.

수직 오프셋 마우스를 기준으로 도구 설명의 수직 위치를 계산합니다. 오프셋 값은 픽셀이며, 기본 오프셋은 20픽셀입니다.

지연 표시 트리거 요소로 들어온 후 도구 설명이 표시되기 전에 지연 시간이 밀리초 단위로 표시됩니다. 기본값은 0입니다.

지연 숨김 트리거 요소를 벗어난 후 도구 설명이 표시되기 전에 지연 시간이 밀리초 단위로 표시됩니다. 기본값은 0입니다.

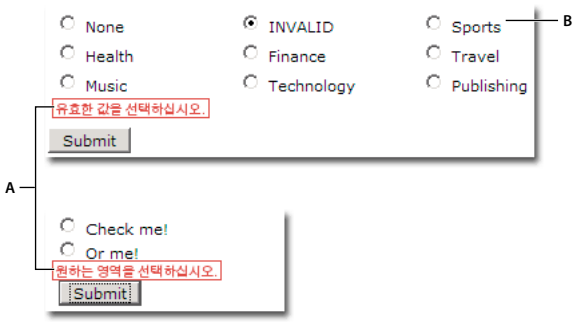
효과 도구 설명을 표시할 때 사용할 효과의 종류입니다. [가리기]는 위쪽 또는 아래쪽으로 진행되는 윈도우 가리기를 시뮬레이션하여 도구 설명을 표시하거나 숨깁니다. [희미하게 하기]는 도구 설명을 점점 뚜렷하게 하거나 점점 희미하게 합니다. 기본값은 None입니다.

유효성 검사 라디오 그룹 위젯 작업

유효성 검사 라디오 그룹 위젯

유효성 검사 라디오 그룹 위젯은 선택 항목에 대한 유효성 검사를 지원하는 라디오 버튼 그룹입니다. 이 위젯을 사용하면 라디오 버튼 그룹에서 하나의 라디오 버튼을 선택해야 합니다.

다음은 여러 가지 상태의 유효성 검사 라디오 그룹 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 유효성 검사 라디오 그룹 위젯 오류 메시지 **B.** 유효성 검사 라디오 그룹 위젯 그룹

유효성 검사 라디오 그룹 위젯에는 초기 상태 외에도 유효함, 잘못됨, 값 필요와 같은 세 가지 상태가 포함됩니다. 해당 CSS 파일(SpryValidationRadio.css)을 편집하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 라디오 그룹 위젯을 사용하면 사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 항목을 선택할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 항목을 선택하여 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

필수 상태 사용자가 필요한 만큼의 항목을 선택하지 않은 경우의 위젯 상태입니다.

잘못된 상태 사용할 수 없는 라디오 버튼 값을 선택한 경우의 위젯 상태입니다.

사용자와 상호 작용을 통해 유효성 검사 라디오 그룹 위젯이 이러한 상태 중 하나로 전환될 때마다 런타임에 Spry 프레임워크 논리를 통해 특정 CSS 클래스가 위젯의 HTML 컨테이너에 적용됩니다. 예를 들어, 사용자가 항목을 선택하지 않은 채로 양식을 전송하려고 하면 "항목을 선택하십시오."라는 오류 메시지가 위젯에 표시되도록 하는 클래스가 Spry를 통해 위젯에 적용됩니다. 오류 메시지의 스타일과 표시 상태를 제어하는 규칙은 이 위젯과 관련된 파일인 SpryValidationRadio.css에 있습니다.

일반적으로 양식 안에 포함되는 유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 기본 HTML 코드는 라디오 그룹의 input type="radio" 태그로 둘러 싸인 컨테이너 span 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 위젯의 HTML 코드 아래에 있는 script 태그도 유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 HTML 코드에 포함됩니다.

유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 유효성 검사 라디오 그룹 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_kr을 참조하십시오.

유효성 검사 라디오 그룹 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 라디오 그룹 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 라디오 그룹]을 선택합니다.

2 [이름] 텍스트 상자에 라디오 그룹의 이름을 입력합니다.

3 플러스(+) 버튼 또는 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 그룹에서 라디오 버튼을 추가하거나 제거합니다.

4 [레이블] 열에서 각 라디오 버튼의 이름을 클릭하여 필드를 편집 가능하게 만들고 각 라디오 버튼에 고유한 이름을 지정합니다.

5 [값] 열에서 각 값을 클릭하여 필드를 편집 가능하게 만들고 각 라디오 버튼에 고유한 값을 지정합니다.

6 (선택 사항) 라디오 버튼 또는 그 값을 클릭하여 특정 행을 선택한 다음 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 행을 위아래로 이동합니다.

7 라디오 그룹의 레이아웃 형식을 선택합니다.

행 분리 행 분리(br 태그)를 사용하여 각 라디오 버튼을 별도의 행에 배치합니다.

표 표의 개별 행(tr 태그)을 사용하여 각 라디오 버튼을 별도의 행에 배치합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 [라디오 그룹] 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

유효성 검사 실시 시간 지정

사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 항목을 선택할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 라디오 그룹] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 라디오 그룹 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 항목을 선택할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 라디오 그룹] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 위젯의 초기 상태를 표시하려면 [초기]를 선택합니다.

라디오 버튼의 필수 상태 변경

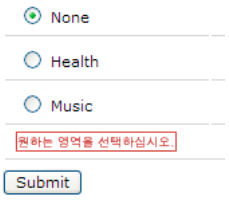
기본적으로 [유효성 검사 라디오 그룹] 위젯은 사용자가 양식을 전송하기 전에 항목을 선택하도록 합니다. 그러나 원하는 경우 항목 선택을 선택 사항으로 만들 수도 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 라디오 그룹] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [필수] 옵션을 선택 취소합니다.

빈 값 또는 잘못된 값 지정

사용자가 라디오 버튼을 선택하면 빈 값 또는 잘못된 값으로 등록될 값을 지정하여 라디오 버튼에 연결할 수 있습니다. 사용자가 빈 값을 가진 라디오 버튼을 선택하면 브라우저에서는 "항목을 선택하십시오."라는 오류 메시지를 반환합니다. 사용자가 잘못된 값을 가진 라디오 버튼을 선택하면 브라우저에서는 "유효한 값을 선택하십시오."라는 오류 메시지를 반환합니다.



빈 값 라디오 버튼이 있는 라디오 그룹 위젯

1 [라디오 그룹] 위젯에서 빈 값 또는 잘못된 값 라디오 버튼에 사용할 라디오 버튼을 선택합니다. 위젯에 빈 값 또는 잘못된 값을 지정할 때에는 그러한 값이 이미 지정된 해당 라디오 버튼이 있어야 합니다.

2 [라디오 버튼 속성 관리자]([윈도우] > [속성])에서 라디오 버튼에 체크값을 지정합니다. 빈 값이 있는 라디오 버튼을 만들려면 [체크값] 상자에 **none**을 입력합니다. 잘못된 값이 있는 라디오 버튼을 만들려면 [체크값] 상자에 **invalid**를 입력합니다.

3 위젯의 파란색 탭을 클릭하여 전체 [유효성 검사 라디오 그룹] 위젯을 선택합니다.

4 [속성 관리자]에서 빈 값 또는 잘못된 값을 지정합니다. “항목을 선택하십시오.”라는 빈 값 오류 메시지를 표시하는 위젯을 만들려면 [빈 값] 상자에 **none**을 입력합니다. "유효한 값을 선택하십시오."라는 잘못된 값 오류 메시지를 표시하는 위젯을 만들려면 [잘못된 값] 상자에 **invalid**를 입력하십시오.

오류 메시지가 제대로 표시되도록 하려면 라디오 버튼 및 라디오 그룹 위젯에 none 또는 invalid 값을 반드시 지정해야 합니다.

라디오 그룹 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 라디오 그룹 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationRadio.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 라디오 그룹 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationRadio.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

유효성 검사 라디오 그룹 위젯 스타일 지정(일반 지침)

1 SpryValidationRadio.css 파일을 엽니다.

2 위젯의 변경할 부분에 해당하는 CSS 규칙을 찾습니다. 예를 들어, 라디오 그룹 위젯 필수 상태의 배경색을 변경하려면 SpryValidationRadio.css 파일에서 radioRequiredState 규칙을 편집합니다.

3 CSS 규칙을 변경하고 파일을 저장합니다.

SpryValidationRadio.css 파일에는 코드 및 특정 규칙의 목적을 설명하는 광범위한 주석이 들어 있습니다. 자세한 내용은 파일의 주석을 참조하십시오.

유효성 검사 라디오 그룹 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 라디오 그룹 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀의 실선 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 라디오 그룹 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

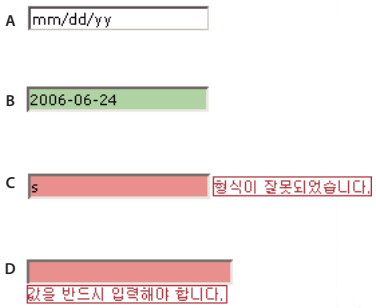
스타일 지정할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.radioRequiredState .radioRequiredMsg, .radioInvalidState .radioInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 작업

유효성 검사 텍스트 필드 위젯

Spry 유효성 검사 텍스트 필드 위젯은 사이트 방문자가 텍스트를 입력하면 그 텍스트가 유효한지 여부를 표시하는 텍스트 필드입니다. 예를 들어, 방문자가 전자 우편 주소를 입력하는 양식에 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 추가할 수 있습니다. 방문자가 전자 우편 주소에 "@" 기호와 마침표를 입력하지 않으면 사용자의 입력 정보가 유효하지 않음을 알리는 메시지가 위젯에 표시됩니다.

다음은 여러 가지 상태의 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 텍스트 필드 위젯, 활성화된 힌트 **B.** 텍스트 필드 위젯, 유효한 상태 **C.** 텍스트 필드 위젯, 유효하지 않은 상태 **D.** 텍스트 필드 위젯, 필수 상태

유효성 검사 텍스트 필드 위젯에는 유효함, 잘못됨, 값 필요 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 속성 관리자를 사용하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 사용하면 방문자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

포커스 상태 사용자가 위젯에 삽입 포인터를 놓을 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 정보를 올바르게 입력했고 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

잘못된 상태 사용자가 텍스트를 잘못된 서식으로 입력했을 때의 위젯 상태입니다. 연도를 2006 대신 06으로 입력한 경우 등을 예로 들 수 있습니다.

필수 상태 텍스트 필드에 필요한 텍스트를 사용자가 입력하지 않았을 때의 위젯 상태입니다.

최소 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 텍스트 필드에 필요한 최소 문자 수보다 적은 경우의 위젯 상태입니다.

최대 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 텍스트 필드에 허용되는 최대 문자 수보다 많은 경우의 위젯 상태입니다.

최소 값 상태 사용자가 입력한 값이 텍스트 필드에 필요한 값보다 작은 경우의 위젯 상태입니다. 이 상태는 정수, 실수 및 데이터 유형 유효성 검사에 적용됩니다.

최대 값 상태 사용자가 입력한 값이 텍스트 필드에 허용되는 최대 값보다 큰 경우의 위젯 상태입니다. 이 상태는 정수, 실수 및 데이터 유형 유효성 검사에 적용됩니다.

사용자와 상호 작용을 통해 유효성 검사 텍스트 필드 위젯이 이러한 상태 중 하나로 전환될 때마다 런타임에 Spry 프레임워크 논리를 통해 특정 CSS 클래스가 위젯의 HTML 컨테이너에 적용됩니다. 예를 들어, 사용자가 필수 텍스트 필드에 텍스트를 입력하지 않은 채로 양식을 전송하려고 하면 "값을 반드시 입력해야 합니다."라는 오류 메시지가 위젯에 표시되도록 하는 클래스가 Spry를 통해 위젯에 적용됩니다. 오류 메시지의 스타일과 표시 상태를 제어하는 규칙은 이 위젯과 관련된 CSS 파일인 SpryValidationTextField.css에 있습니다.

일반적으로 form 태그 안에 포함되는 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 기본 HTML은 컨테이너 태그 및 이 태그로 둘러싸인 텍스트 필드의 <input> 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 위젯의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 HTML에 포함됩니다.

유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 유효성 검사 텍스트 필드 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_kr을 참조하십시오.

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 텍스트 필드]를 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 “액세스 가능한 HTML 양식 만들기”

유효성 검사 유형 및 서식 지정

유효성 검사 텍스트 필드 위젯에 대해 각기 다른 유효성 검사 유형을 지정할 수 있습니다. 예를 들어, 텍스트 필드에 신용 카드 번호가 입력되는 경우 신용 카드 유효성 검사 유형을 지정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [유형] 메뉴에서 유효성 검사 유형을 선택합니다.

3 [서식] 팝업 메뉴가 활성화되는 경우에는 이 메뉴에서 서식을 선택합니다.

대부분의 유효성 검사 유형이 적용된 텍스트 필드에는 표준 서식이 지정됩니다. 예를 들어, 텍스트 필드에 정수 유효성 검사 유형을 적용하면 사용자가 이 텍스트 필드에 숫자를 입력하지 않는 한 위젯에서 유효성 검사를 수행하지 않습니다. 그러나 일부 유효성 검사 유형에서는 텍스트 필드에 지정되는 서식을 선택할 수 있습니다. 다음 표에는 속성 관리자를 통해 지정할 수 있는 유효성 검사 유형과 서식의 목록이 나와 있습니다.

유효성 검사 유형	서식
없음	특별한 서식이 필요하지 않습니다.
정수	텍스트 필드에 숫자만 입력할 수 있습니다.
전자 우편 주소	텍스트 필드에 @ 기호와 마침표(.)가 포함된 전자 우편 주소를 입력할 수 있습니다. @ 기호와 마침표 앞뒤에는 각각 적어도 하나 이상의 문자가 와야 합니다.
날짜	서식이 다양합니다. 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴에서 원하는 서식을 선택합니다.
시간	서식이 다양합니다. 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴에서 원하는 서식을 선택합니다. "tt"는 am/pm 서식을 나타내고, "t"는 a/p 서식을 나타냅니다.
신용 카드	서식이 다양합니다. 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴에서 원하는 서식을 선택합니다. 모든 신용 카드를 허용하도록 선택하거나 마스터 카드, 비자 카드 등 특정 종류의 신용 카드를 지정할 수 있습니다.. 텍스트 필드에 입력하는 신용 카드 번호에는 4321 3456 4567 4567의 경우와 같이 공백을 사용할 수 없습니다.
우편 번호	서식이 다양합니다. 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴에서 원하는 서식을 선택합니다.
전화 번호	미국 및 캐나다의 (000) 000-0000 서식이나 사용자 정의 서식으로 텍스트 필드에 전화 번호를 입력할 수 있습니다. 사용자 정의 서식을 사용하기로 선택한 경우 000.00(00) 등의 서식을 [패턴] 텍스트 상자에 입력합니다.
주민등록번호	텍스트 필드에 000-00-0000 서식의 주민등록번호를 입력할 수 있습니다. 다른 서식을 사용하려면 유효성 검사 유형으로 [사용자 정의]를 선택하고 패턴을 지정합니다. 패턴 유효성 검사 메커니즘에는 ASCII 문자만 사용할 수 있습니다.

유효성 검사 유형	서식
통화	텍스트 필드에 1,000,000.00 또는 1.000.000,00 같은 서식으로 통화를 입력할 수 있습니다.
실수/과학 표기법	정수(예: 1), 부동 소수점 값(예: 12.123), 과학 표기법으로 나타낸 부동 소수점 값(예: 1.212e+12, 1.221e-12, 여기서 e는 10의 거듭제곱) 같은 다양한 종류의 숫자를 유효성 검사할 수 있습니다.
IP 주소	서식이 다양합니다. 속성 관리자의 [서식] 팝업 메뉴에서 원하는 서식을 선택합니다.
URL	텍스트 필드에 http://xxx.xxx.xxx 또는 ftp://xxx.xxx.xxx 같은 서식의 URL을 입력할 수 있습니다.
사용자 정의	사용자 정의 유효성 검사 유형 및 서식을 지정할 수 있습니다. 속성 관리자에서 서식 패턴을 입력하고 필요한 경우 힌트도 입력합니다. 패턴 유효성 검사 메커니즘에는 ASCII 문자만 사용할 수 있습니다.

유효성 검사 실시 시간 지정

사이트 방문자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 텍스트 필드 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 텍스트 필드의 텍스트를 변경할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

최소 및 최대 문자 수 지정

이 옵션은 없음, 정수, 전자 우편 주소 및 URL 유효성 검사 유형에만 사용할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [최소 문자] 또는 [최대 문자] 상자에 숫자를 입력합니다. 예를 들어, [최소 문자] 상자에 3을 입력하면 사용자가 3개 이상의 문자를 입력해야만 위젯에서 유효성을 검사합니다.

최소값 및 최대값 지정

이 옵션은 정수, 시간, 통화 및 실수/과학 표기법 유효성 검사 유형에만 사용할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [최소 값] 또는 [최대 값] 상자에 숫자를 입력합니다. 예를 들어, [최소 값] 상자에 3을 입력하면 사용자가 텍스트 필드에 숫자 3 또는 3보다 큰 값(4, 5, 6 등)을 입력해야만 위젯에서 유효성을 검사합니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 유효한 상태의 위젯을 표시하려면 [유효함]을 선택합니다.

텍스트 필드의 필수 상태 변경

Dreamweaver를 통해 삽입하여 웹 페이지에 게시한 모든 유효성 검사 텍스트 필드 위젯은 기본적으로 사용자로부터 데이터를 입력받아야 합니다. 그러나 원하는 경우 텍스트 필드 입력을 선택 사항으로 만들 수도 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 필요에 따라 [필수] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

텍스트 필드의 힌트 만들기

텍스트 필드의 서식이 매우 다양하므로 어떤 서식의 데이터를 입력해야 하는지에 대한 힌트를 사용자에게 제시하는 것이 좋습니다. 예를 들어, 전화 번호 유효성 검사 유형이 설정된 텍스트 필드에는 (000) 000-0000 서식의 전화 번호만 입력할 수 있습니다. 이러한 샘플 번호를 힌트로 입력하면 브라우저에 페이지를 로드하는 사용자에게 텍스트 필드의 올바른 서식을 표시할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [힌트] 텍스트 상자에 힌트를 입력합니다.

잘못된 문자 차단

사용자가 유효성 검사 텍스트 필드 위젯에 잘못된 문자를 입력하지 못하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 정수 유효성 검사 유형이 설정된 위젯에 대해 이 옵션을 선택하면 사용자가 문자를 입력하려는 경우 텍스트 필드에 아무 것도 표시되지 않습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [패턴 적용] 옵션을 선택합니다.

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationTextField.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 텍스트 필드 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationTextField.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 텍스트 필드 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.textfieldRequiredState .textfieldRequiredMsg, .textfieldInvalidFormatState .textfieldInvalidFormatMsg, .textfieldMinValueState .textfieldMinValueMsg, .textfieldMaxValueState .textfieldMaxValueMsg, .textfieldMinCharsState .textfieldMinCharsMsg, .textfieldMaxCharsState .textfieldMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 텍스트 필드 위젯 배경색 변경

❖ 유효성 검사 텍스트 필드 위젯의 상태별 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 배경색 값을 변경합니다.

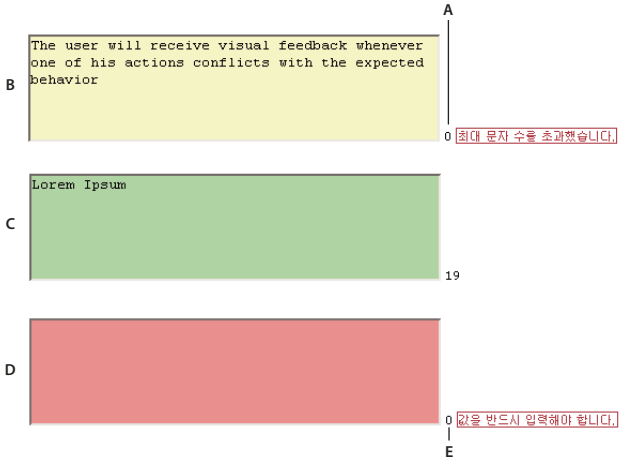
변경할 색상	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
유효한 상태의 위젯 배경색	.textfieldValidState input, input.textfieldValidState	background-color: #B8F5B1;
잘못된 상태의 위젯 배경색	input.textfieldRequiredState, .textfieldRequiredState input, input.textfieldInvalidFormatState, .textfieldInvalidFormatState input, input.textfieldMinValueState, .textfieldMinValueState input, input.textfieldMaxValueState, .textfieldMaxValueState input, input.textfieldMinCharsState, .textfieldMinCharsState input, input.textfieldMaxCharsState, .textfieldMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
포커스가 주어진 위젯 배경색	.textfieldFocusState input, input.textfieldFocusState	background-color: #FFFFCC;

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 작업

유효성 검사 텍스트 영역 위젯

Spry 유효성 검사 텍스트 영역 위젯은 사용자가 텍스트를 몇 문장 입력하면 그 텍스트가 유효한지 여부를 표시하는 텍스트 영역입니다. 필수 필드인 텍스트 영역에 사용자가 아무런 텍스트도 입력하지 않은 경우에는 값을 입력해야 한다는 메시지가 위젯에 표시됩니다.

다음은 여러 가지 상태의 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 입력할 문자 수를 알려 주는 카운터 **B.** 포커스가 주어진 텍스트 영역 위젯, 최대 문자 수 상태 **C.** 포커스가 주어진 텍스트 영역 위젯, 유효한 상태 **D.** 텍스트 영역 위젯, 필수 상태 **E.** 입력된 문자 수를 알려 주는 카운터

유효성 검사 텍스트 영역 위젯에는 유효함, 잘못됨, 값 필요 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 속성 관리자를 사용하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 사용하면 사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

포커스 상태 사용자가 위젯에 삽입 포인터를 놓을 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 정보를 올바르게 입력했고 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

필수 상태 사용자가 아무런 텍스트도 입력하지 않은 경우의 위젯 상태입니다.

최소 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 텍스트 영역에 필요한 최소 문자 수보다 적은 경우의 위젯 상태입니다.

최대 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 텍스트 영역에 허용되는 최대 문자 수보다 많은 경우의 위젯 상태입니다.

사용자와 상호 작용을 통해 유효성 검사 텍스트 영역 위젯이 이러한 상태 중 하나로 전환될 때마다 런타임에 Spry 프레임워크 논리를 통해 특정 CSS 클래스가 위젯의 HTML 컨테이너에 적용됩니다. 예를 들어, 사용자가 텍스트 영역에 텍스트를 입력하지 않은 채로 양식을 전송하려고 하면 "값을 반드시 입력해야 합니다."라는 오류 메시지가 위젯에 표시되도록 하는 클래스가 Spry를 통해 위젯에 적용됩니다. 오류 메시지의 스타일과 표시 상태를 제어하는 규칙은 이 위젯과 관련된 CSS 파일인 SpryValidationTextArea.css에 있습니다.

일반적으로 form 태그 안에 포함되는 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 기본 HTML은 컨테이너 태그 및 이 태그로 둘러싸인 텍스트 영역의 <textarea> 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 위젯의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 HTML에 포함됩니다.

유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 유효성 검사 텍스트 영역 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_kr을 참조하십시오.

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 텍스트 영역]을 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 “액세스 가능한 HTML 양식 만들기”

유효성 검사 실시 시간 지정

사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 [유효성 검사] 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 텍스트 필드 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 텍스트 필드의 텍스트를 변경할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

최소 및 최대 문자 수 지정

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [최소 문자] 또는 [최대 문자] 상자에 숫자를 입력합니다. 예를 들어, [최소 문자] 상자에 20을 입력하면 사용자가 텍스트 영역에 20개 이상의 문자를 입력해야만 위젯에서 유효성을 검사합니다.

문자 카운터 추가

사용자가 텍스트 영역에 텍스트를 입력할 때 문자를 몇 개 입력했는지 확인하거나 앞으로 문자를 몇 개 더 입력해야 하는지 쉽게 알 수 있도록 문자 카운터를 추가할 수 있습니다. 기본적으로 문자 카운터를 추가하면 위젯의 오른쪽 아래 모서리 바깥쪽에 이 카운터가 표시됩니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [문자 수] 또는 [남은 문자] 옵션을 선택합니다.

참고: [남은 문자] 옵션은 허용되는 최대 문자 수를 설정한 경우에만 사용할 수 있습니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 유효한 상태의 위젯을 표시하려면 [유효함]을 선택합니다.

텍스트 영역의 필수 상태 변경

Dreamweaver를 통해 삽입하여 웹 페이지에 게시한 모든 유효성 검사 텍스트 영역 위젯은 기본적으로 사용자로부터 데이터를 입력받아야 합니다. 그러나 원하는 경우 텍스트 영역의 유효성 검사를 선택 사항으로 만들 수도 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 필요에 따라 [필수] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

텍스트 영역의 힌트 만들기

사용자가 텍스트 영역에 어떤 종류의 정보를 입력해야 하는지 쉽게 알 수 있도록 "여기에 설명을 입력하십시오." 같은 힌트를 텍스트 영역에 추가할 수 있습니다. 사용자가 브라우저에 페이지를 로드하면 텍스트 영역에 이 힌트 텍스트가 표시됩니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [힌트] 텍스트 상자에 힌트를 입력합니다.

추가 문자 차단

사용자가 유효성 검사 텍스트 영역 위젯에 허용되는 최대 문자 수보다 긴 텍스트를 입력하지 못하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 문자를 20개까지만 입력 받도록 설정된 위젯에 대해 이 옵션을 선택한 경우 사용자는 텍스트 영역에 문자를 20개까지만 입력할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [추가 문자 차단] 옵션을 선택합니다.

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationTextArea.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 텍스트 영역 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationTextArea.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 "현재 모드의 CSS 스타일 패널"

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 텍스트 영역 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.textareaRequiredState .textareaRequiredMsg, .textareaMinCharsState .textareaMinCharsMsg, .textareaMaxCharsState .textareaMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 텍스트 영역 위젯 배경색 변경

❖ 유효성 검사 텍스트 영역 위젯의 상태별 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 배경색 값을 변경합니다.

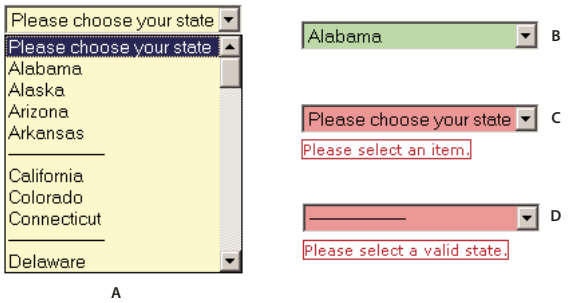
변경할 배경색	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
유효한 상태의 위젯 배경색	.textareaValidState textarea, textarea.textareaValidState	background-color: #B8F5B1;
잘못된 상태의 위젯 배경색	textarea.textareaRequiredState, .textareaRequiredState textarea, textarea.textareaMinCharsState, .textareaMinCharsState textarea, textarea.textareaMaxCharsState, .textareaMaxCharsState textarea	background-color: #FF9F9F;
포커스가 주어진 위젯 배경색	.textareaFocusState textarea, textarea.textareaFocusState	background-color: #FFFFCC;

유효성 검사 선택 위젯 작업

유효성 검사 선택 위젯

Spry 유효성 검사 선택 위젯은 사용자가 항목을 선택하면 그 선택이 유효한지 여부를 표시하는 드롭다운 메뉴입니다. 예를 들어, 여러 섹션별로 그룹화되고 수평선으로 분할된 상태 목록이 포함된 유효성 검사 선택 위젯을 삽입할 수 있습니다. 사용자가 실수로 상태가 아니라 분할 선을 선택하면 해당 선택이 잘못되었음을 사용자에게 알리는 메시지가 유효성 검사 선택 위젯에 표시됩니다.

다음은 확장된 유효성 검사 선택 위젯과 다양한 상태에서 축소된 형태의 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 포커스가 주어진 유효성 검사 선택 위젯 **B.** 선택 위젯, 유효한 상태 **C.** 선택 위젯, 필수 상태 **D.** 선택 위젯, 유효하지 않은 상태

유효성 검사 선택 위젯에는 유효함, 잘못됨, 값 필요 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 속성 관리자를 사용하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 선택 위젯을 사용하면 사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 항목을 선택할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

포커스 상태 사용자가 위젯을 클릭할 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 올바른 항목을 선택했고 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

잘못된 상태 사용자가 잘못된 항목을 선택했을 때의 위젯 상태입니다.

필수 상태 사용자가 올바른 항목을 선택하지 않은 경우의 위젯 상태입니다.

사용자와 상호 작용을 통해 유효성 검사 선택 위젯이 이러한 상태 중 하나로 전환될 때마다 런타임에 Spry 프레임워크 논리를 통해 특정 CSS 클래스가 위젯의 HTML 컨테이너에 적용됩니다. 예를 들어, 사용자가 메뉴에서 항목을 선택하지 않은 채로 양식을 전송하려고 하면 "항목을 선택하십시오."라는 오류 메시지가 위젯에 표시되도록 하는 클래스가 Spry를 통해 위젯에 적용됩니다. 오류 메시지의 스타일과 표시 상태를 제어하는 규칙은 이 위젯과 관련된 CSS 파일인 SpryValidationSelect.css에 있습니다.

일반적으로 form 태그 안에 포함되는 유효성 검사 선택 위젯의 기본 HTML은 컨테이너 태그 및 이 태그로 둘러싸인 텍스트 영역의 <select> 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 위젯의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 유효성 검사 선택 위젯의 HTML에 포함됩니다.

유효성 검사 선택 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 유효성 검사 선택 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_kr을 참조하십시오.

유효성 검사 선택 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 선택 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 선택]을 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

3 코드 뷰에서 메뉴 항목과 값이 포함된 옵션 태그를 추가합니다. Dreamweaver에서는 이 작업을 자동으로 수행하지 않습니다. 자세한 내용은 이전 항목을 참조하십시오.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 선택 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 “액세스 가능한 HTML 양식 만들기”

유효성 검사 실시 시간 지정

사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 선택 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 항목을 선택할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 선택 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 유효한 상태의 위젯을 표시하려면 [유효함]을 선택합니다.

공백 값 금지 또는 허용

Dreamweaver를 통해 유효성 검사 선택 위젯을 삽입하여 웹 페이지에 게시한 경우 기본적으로 사용자는 특정 값과 연결되어 있는 메뉴 항목을 선택해야 합니다. 그러나 원하는 경우 이 옵션을 해제할 수도 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 선택 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 필요에 따라 [공백 값 허용하지 않음] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

잘못된 값 지정

사용자가 메뉴 항목을 선택하면 잘못된 것으로 등록될 값을 지정하여 메뉴 항목에 연결할 수 있습니다. 예를 들어 유효하지 않은 값으로 -1을 지정하고 이 값을 option 태그에 할당한 경우 사용자가 해당 메뉴 항목을 선택하면 위젯에서 오류 메시지를 반환합니다.

```
<option value="-1"> ------------------- </option>
```

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 선택 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [잘못된 값] 상자에 잘못된 값으로 사용할 숫자를 입력합니다.

유효성 검사 선택 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 선택 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 선택 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationSelect.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 선택 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationSelect.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 선택 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

유효성 검사 선택 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 선택 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 선택 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

스타일 지정할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.selectRequiredState .selectRequiredMsg, .selectInvalidState .selectInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 선택 위젯 배경색 변경

❖ 유효성 검사 선택 위젯의 상태별 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 배경색 값을 변경합니다.

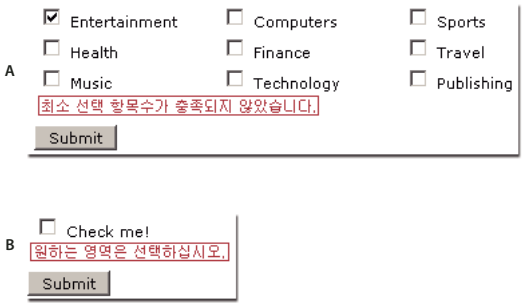
변경할 배경색	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
유효한 상태의 위젯 배경색	.selectValidState select, select.selectValidState	background-color: #B8F5B1;
잘못된 상태의 위젯 배경색	select.selectRequiredState, .selectRequiredState select, select.selectInvalidState, .selectInvalidState select	background-color: #FF9F9F;
포커스가 주어진 위젯 배경색	.selectFocusState select, select.selectFocusState	background-color: #FFFFCC;

유효성 검사 체크 상자 위젯 작업

유효성 검사 체크 상자 위젯

Spry 유효성 검사 체크 상자 위젯은 사용자가 체크 상자를 선택하거나 선택 취소하면 유효성 여부를 표시하는 HTML 양식의 체크 상자 또는 체크 상자 그룹입니다. 예를 들어, 사용자가 항목 세 개를 선택해야 하는 양식에 유효성 검사 체크 상자 위젯을 추가할 수 있습니다. 사용자가 항목 세 개를 모두 선택하지 않으면 최소 선택 항목 수에 미치지 못한다는 메시지가 위젯을 통해 표시됩니다.

다음은 여러 가지 상태의 유효성 검사 체크 상자 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 유효성 검사 체크 상자 위젯 그룹, 최소 선택 수 상태 **B.** 유효성 검사 체크 상자 위젯, 필수 상태

유효성 검사 체크 상자 위젯에는 유효함, 잘못됨, 값 필요 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 속성 관리자를 사용하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 체크 상자 위젯을 사용하면 사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 항목을 선택할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 하나의 항목 또는 올바른 수의 여러 항목을 선택하고 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

필수 상태 사용자가 필요한 만큼의 항목을 선택하지 않은 경우의 위젯 상태입니다.

최소 선택 수 상태 필요한 체크 상자의 최소 수보다 적은 체크 상자를 사용자가 선택한 경우의 위젯 상태입니다.

최대 선택 수 상태 허용되는 체크 상자의 최대 수보다 많은 체크 상자를 사용자가 선택한 경우의 위젯 상태입니다.

사용자와 상호 작용을 통해 유효성 검사 체크 상자 위젯이 이러한 상태 중 하나로 전환될 때마다 런타임에 Spry 프레임워크 논리를 통해 특정 CSS 클래스가 위젯의 HTML 컨테이너에 적용됩니다. 예를 들어, 사용자가 항목을 선택하지 않은 채로 양식을 전송하려고 하면 "항목을 선택하십시오."라는 오류 메시지가 위젯에 표시되도록 하는 클래스가 Spry를 통해 위젯에 적용됩니다. 오류 메시지의 스타일과 표시 상태를 제어하는 규칙은 이 위젯과 관련된 CSS 파일인 SpryValidationCheckbox.css에 있습니다.

일반적으로 form 태그 안에 포함되는 유효성 검사 체크 상자 위젯의 기본 HTML은 컨테이너 태그 및 이 태그로 둘러싸인 체크 상자의 <input type="checkbox"> 태그로 구성됩니다. 문서의 헤드 내부와 위젯의 HTML 마크업 아래에 있는 script 태그도 유효성 검사 체크 상자 위젯의 HTML에 포함됩니다.

유효성 검사 체크 상자 위젯의 코드에 대한 자세한 분석을 비롯하여 유효성 검사 체크 상자 위젯이 작동하는 방식에 대한 포괄적인 설명은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_kr을 참조하십시오.

유효성 검사 체크 상자 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 체크 상자 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 체크 상자]를 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 체크 상자 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 “액세스 가능한 HTML 양식 만들기”

유효성 검사 실시 시간 지정

사용자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 항목을 선택할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 체크 상자 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 체크 상자 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 항목을 선택할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

최소 및 최대 선택 범위 지정

기본적으로 유효성 검사 체크 상자 위젯은 필수로 설정되어 있습니다. 그러나 페이지에 여러 개의 체크 상자를 삽입하는 경우 최소 및 최대 선택 범위를 지정할 수도 있습니다. 예를 들어 한 개의 유효성 검사 체크 상자 위젯에 대한 태그 안에 여섯 개의 체크 상자가 있고, 사용자가 적어도 세 개의 체크 상자를 선택하도록 하려는 경우 필요한 설정을 전체 위젯에 대해 지정하면 됩니다.

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 체크 상자 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [적용 범위] 옵션을 선택합니다.

3 사용자가 선택하도록 할 체크 상자의 최소 또는 최대 수를 입력합니다. 최소 수와 최대 수를 모두 입력할 수도 있습니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 문서 윈도우에서 유효성 검사 체크 상자 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 위젯의 초기 상태를 표시하려면 [초기]를 선택합니다.

유효성 검사 체크 상자 위젯 오류 메시지 사용자 정의

기본적으로 유효성 검사 체크 상자 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀 테두리가 함께 표시됩니다. 유효성 검사 체크 상자 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_custom_kr을 참조하십시오.

1 SpryValidationCheckbox.css 파일을 엽니다.

Spry 유효성 검사 체크 상자 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationCheckbox.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

2 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 고유한 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

스타일 지정할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.checkboxRequiredState .checkboxRequiredMsg, .checkboxMinSelectionsState .checkboxMinSelectionsMsg, .checkboxMaxSelectionsState .checkboxMaxSelectionsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 체크 상자 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 “현재 모드의 CSS 스타일 패널”

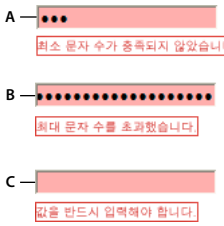
유효성 검사 암호 위젯 작업

유효성 검사 암호 위젯

Spry 유효성 검사 암호 위젯은 암호 규칙을 강화하는 데 사용할 수 있는 암호 텍스트 필드(예: 숫자 및 문자 유형)입니다. 위젯은 사용자의 입력 내용에 따라 경고 또는 오류 메시지를 표시합니다.

참고: 암호 위젯 작업을 수행하기 전에 Spry 유효성 검사 위젯 개념을 이해하고 있어야 합니다. Spry 유효성 검사 위젯에 익숙하지 않은 경우 계속하기 전에 409페이지의 "유효성 검사 텍스트 필드 위젯 작업" 또는 기타 유효성 검사 위젯 개요를 참조하십시오. 이 개요에 모든 기본 유효성 검사 위젯 개념이 수록되어 있는 것은 아닙니다.

다음은 여러 가지 상태의 유효성 검사 암호 위젯을 보여 주는 예입니다.



A. 암호 위젯, 최소 문자 수 상태 **B.** 암호 위젯, 최대 문자 수 상태 **C.** 암호 위젯, 필수 상태

유효성 검사 암호 위젯에는 유효함, 필수, 최소 문자 수 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 해당 CSS 파일(SpryValidationPassword.css)을 편집하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 암호 위젯을 사용하면 사이트 방문자가 텍스트 필드 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

포커스 상태 사용자가 위젯에 삽입 포인터를 놓을 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 정보를 올바르게 입력하여 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

잘못된 복잡성 상태 사용자가 암호 텍스트 필드의 복잡성 조건과 일치하지 않는 텍스트를 입력하는 경우의 위젯 상태입니다. (예를 들어, 암호에는 최소 두 개의 대문자를 포함하도록 지정했는데 입력한 암호에는 대문자가 포함되어 있지 않거나 한 개만 포함되어 있는 경우입니다.)

필수 상태 사용자가 텍스트 필드에 필요한 텍스트를 입력하지 않을 때의 위젯 상태입니다.

최소 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 암호 텍스트 필드에 필요한 최소 문자 수보다 적은 경우의 위젯 상태입니다.

최대 문자 수 상태 사용자가 입력한 문자 수가 암호 텍스트 필드에 허용되는 최대 문자 수보다 많은 경우의 위젯 상태입니다.

유효성 검사 암호 위젯이 작동하는 방식에 대한 자세한 분석을 비롯하여 위젯 구조에 대한 추가 정보는 www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_kr을 참조하십시오.

참조

유효성 검사 암호 위젯 예제

유효성 검사 암호 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 암호 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 암호]를 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 암호 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 "액세스 가능한 HTML 양식 만들기"

유효성 검사 암호 위젯의 필수 상태 변경

Dreamweaver를 통해 삽입하여 웹 페이지에 게시한 모든 유효성 검사 암호 위젯은 기본적으로 사용자로부터 데이터를 입력받아야 합니다. 그러나 원하는 경우 암호 텍스트 필드 입력을 선택 사항으로 만들 수도 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 암호] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 필요에 따라 [필수] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 암호] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 유효한 상태의 위젯을 표시하려면 [유효함]을 선택합니다.

유효성 검사 실시 시간 지정

사이트 방문자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 암호] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 암호 텍스트 필드 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 암호 텍스트 필드의 텍스트를 변경할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

암호 복잡성 설정

암호 복잡성은 특정 문자 조합이 암호 텍스트 필드의 요구 사항을 만족시키는 정도를 참조합니다. 예를 들어, 사용자가 암호를 선택하는 양식을 만든 경우 암호에 특정 개수의 대문자, 특수 문자 등을 포함하도록 사용자에게 요구할 수 있습니다.

참고: 기본적으로 암호 위젯에는 사용 가능한 옵션이 설정되어 있지 않습니다.

1 유효성 검사 암호 위젯의 파란색 탭을 클릭하여 선택합니다.

2 [속성 관리자]([윈도우] > [속성])에서 옵션을 원하는 대로 설정합니다. 옵션 필드에 입력하는 숫자는 위젯에서 유효성 검사를 하기 위해 필요한 수입니다. 예를 들어, 최소 문자 상자에 8을 입력하는 경우 사용자가 암호 텍스트 필드에 8자 이상을 입력하지 않으면 위젯은 유효성 검사를 하지 않습니다.

최소/최대 문자 수 유효한 암호에 필요한 최소 및 최대 문자 수를 지정합니다.

최소/최대 글자 수 유효한 암호에 필요한 최소 및 최대 글자(a, b, c...) 수를 지정합니다.

최소/최대 숫자 개수 유효한 암호에 필요한 최소 및 최대 숫자(1, 2, 3...)의 개수를 지정합니다.

최소/최대 대문자 수 유효한 암호에 필요한 최소 및 최대 대문자(A, B, C...) 수를 지정합니다.

최소/최대 특수 문자 수 유효한 암호에 필요한 최소 및 최대 특수 문자(!, @, #...) 수를 지정합니다.

위의 옵션 중 하나의 옵션이라도 비워두면 위젯은 해당 기준으로 유효성 검사를 하지 **않습니다**. 예를 들어 최소/최대 숫자 개수 옵션을 비워두면 위젯은 암호 문자열에서 숫자 개수를 검사하지 않습니다.

유효성 검사 암호 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 암호 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 암호 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationPassword.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 암호 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationPassword.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 암호 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 "현재 모드의 CSS 스타일 패널"

유효성 검사 암호 위젯 스타일 지정(일반 지침)

1 SpryValidationPassword.css 파일을 엽니다.

2 위젯의 변경할 부분에 해당하는 CSS 규칙을 찾습니다. 예를 들어 암호 위젯 필수 상태의 배경색을 변경하려면 SpryValidationPassword.css 파일에서 input.passwordRequiredState 규칙을 편집합니다.

3 CSS를 변경하고 파일을 저장합니다.

SpryValidationPassword.css 파일에는 코드 및 특정 규칙의 목적을 설명하는 광범위한 주석이 들어 있습니다. 자세한 내용은 파일의 주석을 참조하십시오.

유효성 검사 암호 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 암호 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀의 실선 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 암호 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.passwordRequiredState .passwordRequiredMsg, .passwordMinCharsState .passwordMinCharsMsg, .passwordMaxCharsState .passwordMaxCharsMsg, .passwordInvalidStrengthState .passwordInvalidStrengthMsg, .passwordCustomState .passwordCustomMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 암호 위젯 배경색 변경

❖ 유효성 검사 암호 위젯의 상태별 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 배경색 값을 변경합니다.

변경할 색상	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
유효한 상태의 위젯 배경색	.passwordValidState input, input.passwordValidState	background-color: #B8F5B1;
잘못된 상태의 위젯 배경색	input.passwordRequiredState, .passwordRequiredState input, input.passwordInvalidStrengthState, .passwordInvalidStrengthState input, input.passwordMinCharsState, .passwordMinCharsState input, input.passwordCustomState, .passwordCustomState input, input.passwordMaxCharsState, .passwordMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
포커스가 주어진 위젯 배경색	.passwordFocusState input, input.passwordFocusState	background-color: #FFFFCC;

유효성 검사 확인 위젯 작업

유효성 검사 확인 위젯

유효성 검사 확인 위젯은 사용자가 동일한 양식에 비슷한 필드 값과 일치하지 않는 값을 입력할 때 그 값이 유효한지 여부를 표시하는 텍스트 필드 또는 암호 양식 필드입니다. 예를 들어, 사용자가 이전 필드에 지정한 암호를 다시 입력해야 하는 양식에 유효성 검사 확인 위젯을 추가할 수 있습니다. 사용자가 이전에 지정한 암호를 정확히 입력하지 않는 경우 위젯에서는 값이 일치하지 않는다는 오류 메시지를 반환합니다.

또한 유효성 검사 확인 위젯을 유효성 검사 텍스트 필드 위젯과 함께 사용하여 전자 메일 주소의 유효성 검사를 할 수도 있습니다.

참고: 확인 위젯 작업을 수행하기 전에 Spry 유효성 검사 위젯 개념을 이해하고 있어야 합니다. Spry 유효성 검사 위젯에 익숙하지 않은 경우 계속하기 전에 409페이지의 "유효성 검사 텍스트 필드 위젯 작업" 또는 기타 유효성 검사 위젯 개요를 참조하십시오. 이 개요에 모든 기본 유효성 검사 위젯 개념이 수록되어 있는 것은 아닙니다.

다음 그림에서는 확인 위젯의 일반적인 구성을 보여줍니다.



A. 암호 필드 또는 Spry 암호 유효성 검사 위젯 **B.** 확인 위젯

유효성 검사 확인 위젯에는 유효함, 잘못됨, 필수 등의 여러 가지 상태가 포함됩니다. 해당 CSS 파일(SpryValidationConfirm.css)을 편집하여 원하는 유효성 검사 결과에 따라 이러한 상태의 속성을 변경할 수 있습니다. 유효성 검사 확인 위젯을 사용하면 사이트 방문자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때, 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성을 검사할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 페이지가 로드될 때 또는 사용자가 양식을 새로 고칠 때의 위젯 상태입니다.

포커스 상태 사용자가 위젯에 삽입 포인터를 놓을 때의 위젯 상태입니다.

유효한 상태 사용자가 정보를 올바르게 입력하여 양식을 전송할 수 있는 경우의 위젯 상태입니다.

잘못된 상태 사용자가 이전 텍스트 필드, 유효성 검사 텍스트 필드 위젯 또는 유효성 검사 암호 위젯에 입력한 텍스트와 일치하지 않는 텍스트를 입력하는 경우의 위젯 상태입니다.

필수 상태 사용자가 텍스트 필드에 필요한 텍스트를 입력하지 않을 때의 위젯 상태입니다.

유효성 검사 확인 위젯이 작동하는 방식에 대한 자세한 분석을 비롯하여 위젯 구조에 대한 추가 정보는 www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_kr을 참조하십시오.

참조

유효성 검사 확인 위젯 예제

유효성 검사 확인 위젯 삽입 및 편집

유효성 검사 확인 위젯 삽입

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 유효성 검사 확인]을 선택합니다.

2 [입력 태그 액세스 가능성] 대화 상자에서 원하는 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: [삽입] 패널에서 [Spry] 범주를 사용하여 유효성 검사 확인 위젯을 삽입할 수도 있습니다.

참조

607페이지의 “액세스 가능한 HTML 양식 만들기”

유효성 검사 확인 위젯의 필수 상태 변경

Dreamweaver를 통해 삽입하여 웹 페이지에 게시한 모든 유효성 검사 확인 위젯은 기본적으로 사용자로부터 데이터를 입력받아야 합니다. 그러나 원하는 경우 확인 텍스트 필드 입력을 선택 사항으로 만들 수도 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 확인] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 필요에 따라 [필수] 옵션을 선택하거나 선택 취소합니다.

유효성을 검사할 텍스트 필드 지정

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 확인] 위젯을 선택합니다.

2 [속성 관리자]([윈도우] > [속성])의 [유효성 검사 대상] 팝업 메뉴에서 텍스트 필드를 선택하여 유효성을 검사할 텍스트 필드를 선택합니다. 고유한 ID가 있는 모든 텍스트 필드가 팝업 메뉴의 옵션으로 나타납니다.

디자인 뷰에 위젯 상태 표시

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 확인] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])의 [상태 미리 보기] 팝업 메뉴에서 표시하려는 상태를 선택합니다. 예를 들어, 유효한 상태의 위젯을 표시하려면 [유효함]을 선택합니다.

유효성 검사 실시 시간 지정

사이트 방문자가 위젯 바깥쪽을 클릭할 때, 텍스트를 입력할 때 또는 양식을 전송하려 할 때 등의 다양한 시점에서 유효성 검사를 실시하도록 설정할 수 있습니다.

1 파란색 탭을 클릭하여 [문서] 윈도우에서 [유효성 검사 확인] 위젯을 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 유효성 검사를 실시할 시간을 나타내는 옵션을 선택합니다. 모든 옵션을 선택하거나 [onSubmit]만 선택할 수 있습니다.

onBlur 사용자가 확인 텍스트 필드 바깥쪽을 클릭할 때마다 유효성 검사를 합니다.

onChange 사용자가 확인 텍스트 필드의 텍스트를 변경할 때 유효성 검사를 합니다.

onSubmit 사용자가 양식을 전송하려 할 때 유효성 검사를 합니다. [onSubmit] 옵션은 기본적으로 선택되어 있으며 선택 취소할 수 없습니다.

확인 위젯 사용자 정의

속성 관리자를 사용하면 유효성 검사 확인 위젯을 간단히 편집할 수 있지만 사용자 정의된 스타일 지정 작업은 이 관리자에서 지원하지 않습니다. 유효성 검사 확인 위젯의 CSS를 변경하여 원하는 대로 스타일 지정된 위젯을 만들 수 있습니다. 더 구체적인 스타일 지정 작업의 목록은 www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_custom_kr을 참조하십시오.

다음 항목의 모든 CSS 규칙은 SpryValidationConfirm.css 파일에 있는 기본 규칙을 가리킵니다. Spry 유효성 검사 확인 위젯을 만들 때마다 Dreamweaver를 통해 SpryValidationConfirm.css 파일이 해당 사이트의 SpryAssets 폴더에 저장됩니다. 이 파일의 주석에는 위젯에 적용되는 다양한 스타일에 대한 정보가 포함되어 있으므로 필요한 정보를 찾는 데 유용하게 참조할 수 있습니다.

관련 CSS 파일에서 직접 유효성 검사 확인 위젯의 규칙을 간단히 편집할 수 있지만 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 이 위젯의 CSS를 편집할 수도 있습니다. [CSS 스타일] 패널을 사용하면 위젯의 각 부분에 할당된 CSS 클래스를 쉽게 찾을 수 있습니다. 이는 패널의 [현재] 모드를 사용하는 경우에 특히 유용합니다.

참조

126페이지의 "현재 모드의 CSS 스타일 패널"

유효성 검사 확인 위젯 스타일 지정(일반 지침)

1 SpryValidationConfirm.css 파일을 엽니다.

2 위젯의 변경할 부분에 해당하는 CSS 규칙을 찾습니다. 예를 들어, 확인 위젯 필수 상태의 배경색을 변경하려면 SpryValidationConfirm.css 파일에서 input.confirmRequiredState 규칙을 편집합니다.

3 CSS를 변경하고 파일을 저장합니다.

SpryValidationConfirm.css 파일에는 코드 및 특정 규칙의 목적을 설명하는 광범위한 주석이 들어 있습니다. 자세한 내용은 파일의 주석을 참조하십시오.

유효성 검사 확인 위젯 오류 메시지 텍스트 스타일 지정

기본적으로 유효성 검사 확인 위젯의 오류 메시지는 빨간색으로 표시되고 텍스트 주위에는 1픽셀의 실선 테두리가 함께 표시됩니다.

❖ 유효성 검사 확인 위젯 오류 메시지의 텍스트 스타일을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 속성을 변경하거나 원하는 텍스트 스타일 속성과 값을 추가합니다.

변경할 텍스트	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
오류 메시지 텍스트	.confirmRequiredState .confirmRequiredMsg, .confirmInvalidState .confirmInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

유효성 검사 확인 위젯 배경색 변경

❖ 유효성 검사 확인 위젯의 상태별 배경색을 변경하려면 다음 표를 사용하여 해당 CSS 규칙을 찾은 다음 기본 배경색 값을 변경합니다.

변경할 색상	관련 CSS 규칙	변경할 관련 속성
유효한 상태의 위젯 배경색	.confirmValidState input, input.confirmValidState	background-color: #B8F5B1;
잘못된 상태의 위젯 배경색	input.confirmRequiredState, .confirmRequiredState input, input.confirmInvalidState, .confirmInvalidState input	background-color: #FF9F9F;
포커스가 주어진 위젯 배경색	.confirmFocusState input, input.confirmFocusState	background-color: #FFFFCC;

Spry를 사용하여 데이터 표시

Spry 데이터 세트

Spry 데이터 세트는 기본적으로 지정한 데이터 모음이 들어 있는 JavaScript 객체입니다. Dreamweaver에서는 JavaScript 객체를 빠르게 만들어 XML 파일 또는 HTML 파일 같은 데이터 소스에서 이 객체로 데이터를 로드할 수 있습니다. 데이터 세트는 행과 열로 구성된 표준 표 형태의 배열로 만들어집니다. Dreamweaver에서 Spry 데이터 세트를 만들면 해당 데이터를 웹 페이지에 표시하는 방식도 지정할 수도 있습니다.

데이터 세트는 행과 열로 구성된 가상 저장 컨테이너로 생각할 수 있습니다. Spry 데이터 세트는 JavaScript 객체로서, 웹 페이지에 표시하는 방식을 지정한 경우에만 해당 정보가 표시됩니다. 이 저장 컨테이너에 있는 데이터를 모두 표시할 수도 있고, 일부만 표시하도록 선택할 수도 있습니다.

Spry 데이터 세트 작동 방식에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_sprydataset_kr을 참조하십시오.

Spry 데이터 세트를 사용하는 작업에 대한 Dreamweaver 엔지니어링 팀의 비디오 개요를 보려면 www.adobe.com/go/dw10datasets_kr을 참조하십시오.

Spry 데이터 세트를 사용한 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4047_dw_kr을 참조하십시오.

Spry 데이터 세트 만들기

Spry HTML 데이터 세트 만들기

1 데이터 세트를 만들기만 하는 경우 삽입점에 대해 신경 쓰지 않아도 됩니다. 그러나 데이터 세트를 만든 다음 레이아웃을 삽입하는 경우 페이지에서 레이아웃을 삽입할 위치에 삽입점이 있어야 합니다.

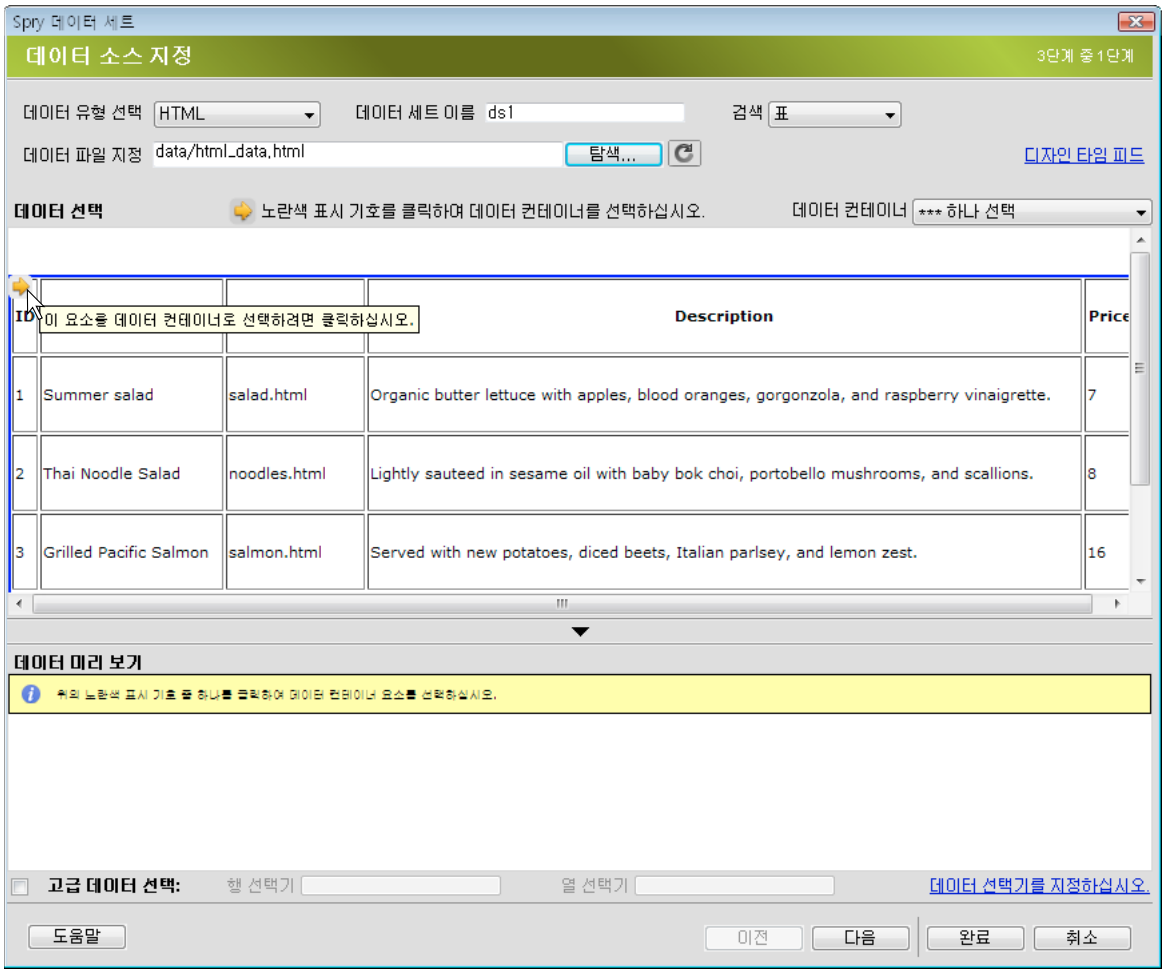
2 [삽입] > [Spry] > [Spry 데이터 세트]를 선택합니다.

3 [데이터 소스 지정] 화면에서 다음을 수행합니다.

- [데이터 유형 선택] 팝업 메뉴에서 [HTML]을 선택합니다. 기본적으로 선택되어 있습니다.
- 새 데이터 세트의 이름을 지정합니다. 데이터 세트를 처음 만들 때의 기본 이름은 ds1입니다. 데이터 세트 이름은 문자, 숫자 및 밑줄(_)을 포함할 수 있으며 숫자로 시작할 수 없습니다.
- Dreamweaver에서 검색할 데이터 소스 HTML 요소를 지정합니다. 예를 들어 div 태그 내부에 데이터를 구성하고 Dreamweaver에서 표 대신 div 태그를 검색하려면 [검색] 팝업 메뉴에서 [div]를 선택합니다. [사용자 정의] 옵션을 사용하면 검색할 태그 이름을 입력할 수 있습니다.
- HTML 데이터 소스가 들어 있는 파일의 경로를 지정합니다. 해당 사이트의 로컬 파일에 대한 상대 경로(예: data/html_data.html)를 지정하거나 라이브 웹 페이지의 절대 URL(HTTP 또는 HTTPS 사용)을 지정할 수 있습니다. [탐색] 버튼을 클릭하여 로컬 파일을 찾아 선택할 수 있습니다.

  Dreamweaver는 [데이터 선택] 윈도우에 HTML 데이터 소스를 렌더링하며, 데이터 세트 컨테이너로 사용할 수 있는 요소에 시각적 표시 기호를 표시합니다. 사용할 요소에는 고유한 ID가 지정되어 있어야 합니다. 지정되어 있지 않으면 Dreamweaver에 오류 메시지가 표시되며 데이터 소스 파일로 돌아가서 고유한 ID를 지정해야 합니다. 또한 데이터 소스 파일의 사용할 수 있는 요소는 Spry 영역에 있거나 다른 데이터 참조를 포함할 수 없습니다.

  디자인 타임 피드를 데이터 소스로 지정하는 방법도 있습니다. 자세한 내용은 435페이지의 "디자인 타임 피드 사용"을 참조하십시오.
- [데이터 선택] 윈도우에 나타나는 노란색 화살표 중 하나를 클릭하거나 [데이터 컨테이너] 팝업 메뉴에서 ID를 선택하여 데이터 컨테이너 요소를 선택합니다.



HTML 데이터 세트 데이터 컨테이너의 요소를 선택합니다.

긴 파일의 경우 [데이터 선택] 윈도우 아래쪽의 [확장/축소] 화살표를 클릭하여 더 많은 데이터를 볼 수 있습니다.

데이터 세트의 컨테이너 요소를 선택하면 [데이터 미리 보기] 윈도우에 데이터 세트의 미리 보기가 표시됩니다.

- (선택 사항) 데이터 세트에 CSS 데이터 선택기를 지정하려면 [고급 데이터 선택]을 선택합니다. 예를 들어 [행 선택기] 텍스트 상자에 **.product**를 지정하고 [열 선택기] 텍스트 상자에 **.boximage**를 지정한 경우 .product 클래스가 지정된 행과 .boximage 클래스가 지정된 열만 데이터 세트에 포함됩니다.

  해당 텍스트 상자에 선택기를 두 개 이상 입력하려면 각 선택기를 쉼표로 구분합니다.

  자세한 내용은 435페이지의 "Spry 데이터 선택기"를 참조하십시오.

- [데이터 소스 지정] 화면의 작업을 마치면 [완료]를 클릭하여 데이터 세트를 바로 만들거나 [다음]을 클릭하여 [데이터 옵션 설정] 화면으로 이동합니다. [완료]를 클릭하면 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타납니다.

4 [데이터 옵션 설정] 화면에서 다음을 수행합니다.

- (선택 사항) 열을 선택하고 [유형] 팝업 메뉴에서 열 유형을 선택하여 데이터 세트 열 유형을 설정합니다. 예를 들어 데이터 세트의 열에 숫자가 포함된 경우 열을 선택하고 [유형] 팝업 메뉴에서 **숫자**를 선택합니다. 이 옵션은 사용자가 해당 열을 기준으로 데이터를 정렬할 수 있도록 하는 경우에만 필요합니다.

  데이터 세트 열은 머리글을 클릭하거나, [열 이름] 팝업 메뉴에서 선택하거나, 화면 왼쪽 위 모서리의 왼쪽 및 오른쪽 화살표로 탐색하여 선택할 수 있습니다.

- (선택 사항) [열 정렬] 팝업 메뉴에서 정렬 기준으로 삼을 열을 선택하여 데이터를 정렬할 방식을 지정합니다. 열을 선택한 후 오름차순으로 정렬할지, 내림차순으로 정렬할지를 지정할 수 있습니다.
- (선택 사항: 표만 해당) HTML 데이터 소스에 지정된 열 이름 대신 일반 열 이름(column0, column1, column2 등)을 사용하려면 [첫 번째 행을 머리글로 사용]을 선택 취소합니다.

  참고: 데이터 세트의 컨테이너 요소로 표 이외의 다른 것을 선택한 경우 이 옵션 및 다음 옵션을 사용할 수 없습니다. Dreamweaver에서는 표 기반이 아닌 데이터 세트의 열 이름으로 column0, column1, column2 등을 자동으로 사용합니다.
- (선택 사항: 표만 해당) 데이터 세트에 있는 데이터의 수평 및 수직 방향을 반대로 바꾸려면 [열을 행으로 사용]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 열이 행으로 사용됩니다.
- (선택 사항) 데이터 세트에서 중복된 데이터 행을 제외하려면 [필터로 중복된 행 제거]를 선택합니다.
- (선택 사항) 항상 데이터 세트의 최신 데이터에 액세스하려면 [데이터 캐시 비활성화]를 선택합니다. 데이터를 자동으로 새로 고치려면 [데이터 자동 새로 고침]을 선택하고 새로 고침 간격을 밀리초 단위로 지정합니다.
- [데이터 옵션 설정] 화면의 작업을 마치면 [완료]를 클릭하여 데이터 세트를 바로 만들거나 [다음]을 클릭하여 [삽입 옵션 선택] 화면으로 이동합니다. [완료]를 클릭하면 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타납니다.

5 [삽입 옵션 선택] 화면에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 데이터 세트의 레이아웃을 선택하고 적절한 설정 옵션을 지정합니다. 자세한 내용은 432페이지의 "데이터 세트 레이아웃 선택"을 참조하십시오.
- [HTML을 삽입하지 않음]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 데이터 세트를 만들지만 HTML을 페이지에 추가하지 않습니다. 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타나고 데이터 세트의 데이터를 페이지로 직접 드래그할 수 있습니다.

6 [완료]를 클릭합니다.

Dreamweaver에서 데이터 세트가 만들어지며, 레이아웃 옵션을 선택한 경우 레이아웃 및 데이터 자리 표시자가 페이지에 표시됩니다. 코드 뷰에서 SpryData.js 파일 및 SpryHTMLDataSet.js 파일에 대한 참조가 머리글에 추가된 것을 볼 수 있습니다. 이러한 파일은 해당 페이지와 함께 작동하는 중요한 Spry 에셋이므로 해당 코드를 페이지에서 제거하면 안 됩니다. 제거할 경우 데이터 세트가 작동하지 않습니다. 페이지를 서버에 업로드할 때 이러한 파일도 종속 파일로 함께 업로드해야 합니다.

Spry XML 데이터 세트 만들기

1 데이터 세트를 만들기만 하는 경우 삽입점에 대해 신경 쓰지 않아도 됩니다. 그러나 데이터 세트를 만든 다음 레이아웃을 삽입하는 경우 페이지에서 레이아웃을 삽입할 위치에 삽입점이 있어야 합니다.

2 [삽입] > [Spry] > [Spry 데이터 세트]를 선택합니다.

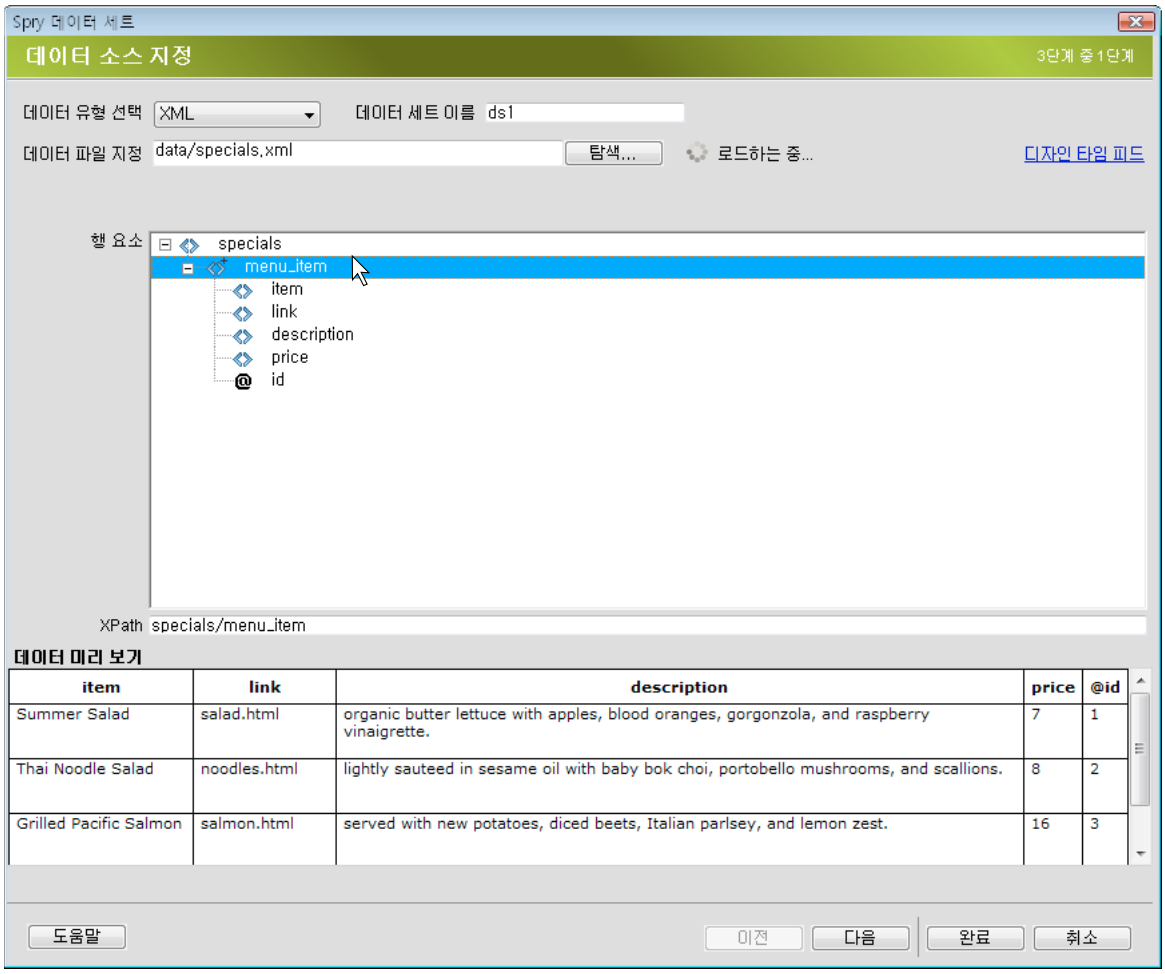
3 [데이터 소스 지정] 화면에서 다음을 수행합니다.

- [데이터 유형 선택] 팝업 메뉴에서 [XML]을 선택합니다.
- 새 데이터 세트의 이름을 지정합니다. 데이터 세트를 처음 만들 때의 기본 이름은 ds1입니다. 데이터 세트 이름은 문자, 숫자 및 밑줄(_)을 포함할 수 있으며 숫자로 시작할 수 없습니다.
- XML 데이터 소스가 들어 있는 파일의 경로를 지정합니다. 해당 사이트의 로컬 파일에 대한 상대 경로(예: datafiles/data.xml)를 지정하거나 웹 페이지의 절대 URL(HTTP 또는 HTTPS 사용)을 지정할 수 있습니다. [탐색] 버튼을 클릭하여 로컬 파일을 찾아 선택할 수 있습니다.

  Dreamweaver는 [행 요소] 윈도우에 XML 데이터 소스를 렌더링하며, 선택할 수 있는 데이터 요소의 XML 트리를 표시합니다. 반복 요소는 플러스(+) 기호로 표시되며 자식 요소는 들여쓰기로 구분되어 있습니다.

  디자인 타임 피드를 데이터 소스로 지정하는 방법도 있습니다. 자세한 내용은 435페이지의 "디자인 타임 피드 사용"을 참조하십시오.

- 표시할 데이터가 포함된 요소를 선택합니다. 일반적으로 이 요소는 <menu_item> 같은 반복 요소이며 <item>, <link>, <description> 등의 여러 자식 요소를 포함하고 있습니다.



XML 데이터 세트의 반복 요소를 선택합니다.

데이터 세트의 컨테이너 요소를 선택하면 [데이터 미리 보기] 윈도우에 데이터 세트의 미리 보기가 표시됩니다. [XPath] 텍스트 상자에는 XML 소스 파일에서 선택된 노드의 위치를 나타내는 표현식이 표시됩니다.

참고: XPath(XML Path Language)는 XML 문서 일부분을 지정하기 위한 구문입니다. XPath는 마치 SQL 언어가 데이터베이스를 쿼리하는 데 사용되는 것처럼 XML 데이터에 대한 쿼리 언어로 주로 사용됩니다. XPath에 대한 자세한 내용은 W3C 웹 사이트(www.w3.org/TR/xpath)에서 XPath 언어 사양을 참조하십시오.

- [데이터 소스 지정] 화면의 작업을 마치면 [완료]를 클릭하여 데이터 세트를 바로 만들거나 [다음]을 클릭하여 [데이터 옵션 설정] 화면으로 이동합니다. [완료]를 클릭하면 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타납니다.

4 [데이터 옵션 설정] 화면에서 다음을 수행합니다.

- (선택 사항) 열을 선택하고 [유형] 팝업 메뉴에서 열 유형을 선택하여 데이터 세트 열 유형을 설정합니다. 예를 들어 데이터 세트의 열에 숫자가 포함된 경우 열을 선택하고 [유형] 팝업 메뉴에서 **숫자**를 선택합니다. 이 옵션은 사용자가 해당 열을 기준으로 데이터를 정렬할 수 있도록 하는 경우에만 필요합니다.

  데이터 세트 열은 머리글을 클릭하거나, [열 이름] 팝업 메뉴에서 선택하거나, 화면 왼쪽 위 모서리의 왼쪽 및 오른쪽 화살표로 탐색하여 선택할 수 있습니다.

- (선택 사항) [열 정렬] 팝업 메뉴에서 정렬 기준으로 삼을 열을 선택하여 데이터를 정렬할 방식을 지정합니다. 열을 선택한 후 오름차순으로 정렬할지, 내림차순으로 정렬할지를 지정할 수 있습니다.
- (선택 사항) 데이터 세트에서 중복된 데이터 행을 제외하려면 [필터로 중복된 행 제거]를 선택합니다.
- (선택 사항) 항상 데이터 세트의 최신 데이터에 액세스하려면 [데이터 캐시 비활성화]를 선택합니다. 데이터를 자동으로 새로 고치려면 [데이터 자동 새로 고침]을 선택하고 새로 고침 간격을 밀리초 단위로 지정합니다.
- [데이터 옵션 설정] 화면의 작업을 마치면 [완료]를 클릭하여 데이터 세트를 바로 만들거나 [다음]을 클릭하여 [삽입 옵션 선택] 화면으로 이동합니다. [완료]를 클릭하면 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타납니다.

5 [삽입 옵션 선택] 화면에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 데이터 세트의 레이아웃을 선택하고 적절한 설정 옵션을 지정합니다. 자세한 내용은 432페이지의 “데이터 세트 레이아웃 선택”을 참조하십시오.
- [HTML을 삽입하지 않음]을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 데이터 세트를 만들지만 HTML을 페이지에 추가하지 않습니다. 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타나고 데이터 세트의 데이터를 페이지로 직접 드래그할 수 있습니다.

6 [완료]를 클릭합니다.

Dreamweaver에서 데이터 세트가 만들어지며, 레이아웃 옵션을 선택한 경우 레이아웃 및 데이터 자리 표시자가 페이지에 표시됩니다. 코드 뷰에서 xpath.js 파일 및 SpryData.js 파일에 대한 참조가 머리글에 추가된 것을 볼 수 있습니다. 이러한 파일은 해당 페이지와 함께 작동하는 중요한 Spry 에셋이므로 해당 코드를 페이지에서 제거하면 안 됩니다. 제거할 경우 데이터 세트가 작동하지 않습니다. 페이지를 서버에 업로드할 때 이러한 파일도 종속 파일로 함께 업로드해야 합니다.

데이터 세트 레이아웃 선택

[삽입 옵션 선택] 화면에서는 데이터 세트의 값을 페이지에 표시하는 방법에 대한 다양한 표시 옵션을 선택할 수 있습니다. 동적 Spry 표, 마스터/세부 정보 레이아웃, 누적 컨테이너(한 개의 열) 레이아웃 또는 스포트라이트 영역이 포함된 누적 컨테이너(두 개의 열) 레이아웃을 사용하여 데이터를 표시할 수 있습니다. [삽입 옵션 선택] 화면에 각 레이아웃 모양에 대한 축소판 이미지가 나타납니다.

동적 표 레이아웃

데이터를 동적 Spry 표로 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. Spry 표를 사용하면 동적 열 정렬 및 기타 인터랙티브 비헤이비어를 적용할 수 있습니다.

이 옵션을 선택한 후에는 [설정] 버튼을 클릭하여 [표 삽입] 대화 상자를 열고 다음 단계를 수행합니다.

1 [열] 패널에서 다음과 같이 표의 열을 조정합니다.

- 열 이름을 선택하고 마이너스(-) 기호를 클릭하여 해당 열을 표에서 삭제합니다. 플러스(+) 기호를 클릭하고 열 이름을 선택하여 새 열을 표에 추가합니다.
- 열 이름을 선택하고 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 열을 이동합니다. 열을 위로 옮기면 표시된 표에서 왼쪽으로 이동하고, 열을 아래로 옮기면 오른쪽으로 이동합니다.

2 열을 정렬할 수 있게 만들려면 [열] 패널에서 열을 선택하고 [머리글을 클릭하면 열이 정렬됩니다.]를 선택합니다. 기본적으로 모든 열을 정렬할 수 있습니다.

열을 정렬할 수 없게 만들려면 [열] 패널에서 열을 선택하고 [머리글을 클릭하면 열이 정렬됩니다.]를 선택 취소합니다.

3 첨부된 스타일 시트로 또는 HTML 페이지의 개별 스타일 집합으로 페이지와 관련된 CSS 스타일이 있으면 다음 옵션 중 하나 이상에 대해 CSS 클래스를 적용할 수 있습니다.

홀수 행 클래스 선택한 클래스 스타일에 따라 동적 표에서 홀수 행의 모양을 변경합니다.

짝수 행 클래스 선택한 클래스 스타일에 따라 동적 표에서 짝수 행의 모양을 변경합니다.

커서 놓기 클래스 선택한 클래스 스타일에 따라 마우스가 놓인 표 행의 모양을 변경합니다.

선택 클래스 선택한 클래스 스타일에 따라 클릭한 표 행의 모양을 변경합니다.

참고: 스타일 시트에서 홀수, 짝수, 커서 놓기 및 선택 클래스의 순서는 매우 중요합니다. 이러한 규칙의 순서는 위에 표시된 순서(홀수, 짝수, 커서 놓기, 선택)와 동일해야 합니다. 예를 들어 스타일 시트에서 커서 놓기 규칙이 선택 규칙 뒤에 나타나는 경우 사용자가 다른 행에 커서를 놓을 때까지 커서 놓기 효과가 나타나지 않습니다. 또한 스타일 시트에서 커서 놓기 및 선택 규칙이 홀수 및 짝수 규칙 앞에 나타날 경우 홀수 및 짝수 효과가 작동하지 않습니다. CSS 패널에서 규칙을 드래그하여 순서를 정확히 맞추거나 CSS 코드를 직접 조작할 수 있습니다.

4 동적 Spry 마스터 표로 사용할 표를 만드는 경우 [행을 클릭하면 세부 정보 영역이 업데이트됩니다.]를 선택합니다. 자세한 내용은 435페이지의 "동적 Spry 마스터 표 및 세부 정보 영역 업데이트"를 참조하십시오.

5 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 [삽입 옵션 선택] 화면에서 [완료]를 클릭합니다.

디자인 뷰에서 표에 머리글 행과 데이터 참조 행이 포함된 것을 볼 수 있습니다. 데이터 참조는 강조 표시되어 중괄호({})로 둘러싸여 있습니다.

마스터/세부 정보 레이아웃

마스터/세부 정보 레이아웃을 사용하여 데이터를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 마스터/세부 정보 레이아웃에서는 왼쪽 마스터 영역의 항목을 클릭하면 오른쪽 세부 정보 영역의 정보가 업데이트됩니다. 일반적으로 마스터 영역에는 사용 가능한 제품 목록 같은 긴 이름 목록이 포함되어 있습니다. 예를 들어 사용자가 제품 이름 하나를 클릭하면 세부 정보 영역에 선택한 제품에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.

이 옵션을 선택한 후에는 [설정] 버튼을 클릭하여 [마스터/세부 정보 레이아웃 삽입] 대화 상자를 열고 다음 단계를 수행합니다.

1 [마스터 열] 패널에서 다음과 같이 마스터 영역의 내용을 조정합니다.

- 열 이름을 선택하고 마이너스(-) 기호를 클릭하여 해당 열을 마스터 영역에서 삭제합니다. 플러스(+) 기호를 클릭하고 열 이름을 선택하여 새 열을 마스터 영역에 추가합니다. 기본적으로 마스터 영역에는 데이터 세트의 첫 번째 열의 데이터가 채워집니다.
- 열 이름을 선택하고 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 열을 이동합니다. [마스터 열] 패널에서 열을 위 또는 아래로 이동하면 페이지의 마스터 영역에 데이터가 나타나는 순서가 설정됩니다.

2 [세부 정보 열] 패널에 대해 위의 단계를 반복합니다. 기본적으로 세부 정보 영역에는 마스터 영역에 없는 모든 데이터, 즉 데이터 세트의 첫 번째 열을 제외한 모든 열의 데이터가 채워집니다.

3 (선택 사항) 세부 정보 영역의 데이터에 여러 가지 컨테이너 유형을 설정합니다. 이렇게 하려면 세부 정보 열 이름을 선택하고 [컨테이너 유형] 팝업 메뉴에서 사용할 컨테이너를 선택합니다. DIV, P, SPAN 또는 H1-H6 태그 중에 선택할 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 [삽입 옵션 선택] 화면에서 [완료]를 클릭합니다.

디자인 뷰에서 마스터/세부 정보 영역에 선택한 데이터 참조가 채워져 있는 것을 볼 수 있습니다. 데이터 참조는 강조 표시되어 중괄호({})로 둘러싸여 있습니다.

누적 컨테이너 레이아웃

페이지에 반복 컨테이너 구조를 사용하여 데이터를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 예를 들어 데이터 세트에 4개의 데이터 열이 있는 경우 각 컨테이너는 4개의 열을 모두 포함할 수 있고 컨테이너 구조가 데이터 세트의 각 행에 대해 반복됩니다.

이 옵션을 선택한 후에는 [설정] 버튼을 클릭하여 [누적 컨테이너 삽입] 대화 상자를 열고 다음 단계를 수행합니다.

1 [열] 패널에서 다음과 같이 누적 컨테이너의 내용을 조정합니다.

- 열 이름을 선택하고 마이너스(-) 기호를 클릭하여 해당 열을 누적 컨테이너에서 삭제합니다. 플러스(+) 기호를 클릭하고 열 이름을 선택하여 새 열을 컨테이너에 추가합니다. 기본적으로 누적 컨테이너에는 데이터 세트의 모든 열의 데이터가 채워집니다.
- 열 이름을 선택하고 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 열을 이동합니다. [열] 패널에서 열을 위 또는 아래로 이동하면 페이지의 누적 컨테이너에 데이터가 나타나는 순서가 설정됩니다.

2 (선택 사항) 누적 컨테이너의 데이터에 여러 가지 컨테이너 유형을 설정합니다. 이렇게 하려면 데이터 세트 열 이름을 선택하고 [컨테이너 유형] 팝업 메뉴에서 사용할 컨테이너를 선택합니다. DIV, P, SPAN 또는 H1-H6 태그 중에 선택할 수 있습니다.

3 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 [삽입 옵션 선택] 화면에서 [완료]를 클릭합니다.

디자인 뷰에서 컨테이너에 선택한 데이터 참조가 채워져 있는 것을 볼 수 있습니다. 데이터 참조는 강조 표시되어 중괄호({})로 둘러싸여 있습니다.

스포트라이트 영역 레이아웃이 포함된 누적 컨테이너

페이지에 각 컨테이너에 스포트라이트 영역이 포함된 반복 컨테이너 구조를 사용하여 데이터를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다. 일반적으로 스포트라이트 영역에는 이미지가 포함되어 있습니다. 스포트라이트 영역 레이아웃은 누적 컨테이너 레이아웃과 비슷하나, 스포트라이트 영역 레이아웃에는 데이터 표시가 동일한 컨테이너 내에 두 개의 열로 구분되어 있다는 점이 다릅니다.

이 옵션을 선택한 후에는 [설정] 버튼을 클릭하여 [스포트라이트 영역 레이아웃 삽입] 대화 상자를 열고 다음 단계를 수행합니다.

1 [스포트라이트 열] 패널에서 다음과 같이 스포트라이트 영역의 내용을 조정합니다.

- 열 이름을 선택하고 마이너스(-) 기호를 클릭하여 해당 열을 스포트라이트 영역에서 삭제합니다. 플러스(+) 기호를 클릭하고 열 이름을 선택하여 새 열을 스포트라이트 영역에 추가합니다. 기본적으로 스포트라이트 영역에는 데이터 세트의 첫 번째 열의 데이터가 채워집니다.
- 열 이름을 선택하고 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 열을 이동합니다. [스포트라이트 열] 패널에서 열을 위 또는 아래로 이동하면 페이지의 스포트라이트 영역에 데이터가 나타나는 순서가 설정됩니다.

2 (선택 사항) 스포트라이트 영역의 데이터에 여러 가지 컨테이너 유형을 설정합니다. 이렇게 하려면 데이터 세트 열 이름을 선택하고 [컨테이너 유형] 팝업 메뉴에서 사용할 컨테이너를 선택합니다. DIV, P, SPAN 또는 H1-H6 태그 중에 선택할 수 있습니다.

3 [누적 열] 패널에 대해 위의 단계를 반복합니다. 기본적으로 누적 열에는 스포트라이트 영역에 없는 모든 데이터, 즉 데이터 세트의 첫 번째 열을 제외한 모든 열의 데이터가 채워집니다.

4 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 [삽입 옵션 선택] 화면에서 [완료]를 클릭합니다.

디자인 뷰에서 스포트라이트 영역에 누적 컨테이너가 포함되고 선택한 데이터 참조가 채워진 것을 볼 수 있습니다. 데이터 참조는 강조 표시되어 중괄호({})로 둘러싸여 있습니다.

HTML을 삽입하지 않음

데이터 세트를 만들지만 Dreamweaver가 데이터 세트에 HTML 레이아웃을 삽입하지 않도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 데이터 세트가 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에 나타나고 데이터 세트의 데이터를 페이지로 직접 드래그할 수 있습니다.

레이아웃을 삽입하지 않고 데이터 세트를 만드는 경우에도 언제든지 사용 가능한 HTML 레이아웃을 삽입할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [바인딩] 패널에서 데이터 세트 이름을 두 번 클릭하고 [삽입 옵션 선택] 화면을 클릭하여 표시하고 레이아웃을 선택한 다음, [완료]를 클릭합니다.

참고: 데이터 세트 이름을 [바인딩] 패널에서 페이지의 삽입점으로 드래그하는 방법도 있습니다. 이렇게 할 경우 [삽입 옵션 선택] 화면이 열립니다. 레이아웃을 선택하고 [완료]를 클릭합니다.

데이터 세트 편집

Spry 데이터 세트를 만든 후에는 언제라도 편집할 수 있습니다.

❖ [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 데이터 세트 이름을 두 번 클릭하여 편집을 수행합니다.

참고: 데이터 세트를 편집하고 [삽입 옵션 선택] 화면에서 새 레이아웃을 선택하면 해당 페이지에 있는 기존 레이아웃이 대체되지 않고 새 레이아웃이 삽입되기만 합니다.

디자인 타임 피드 사용

아직 개발 중인 데이터를 사용하여 작업하는 경우에는 디자인 타임 피드를 사용하는 것이 편리할 수 있습니다. 예를 들어, 서버 개발자가 XML 데이터 파일의 기반이 되는 데이터베이스를 아직 완성하지 않은 경우 데이터베이스 개발과는 별도로 테스트 버전의 파일을 사용하여 페이지를 디자인할 수 있습니다.

디자인 타임 피드를 사용할 경우 작업 환경이 피드의 데이터로만 채워집니다. 페이지 코드에 있는 데이터 소스에 대한 참조는 사용할 실제 데이터 소스에 대한 참조로 유지됩니다.

1 Spry 데이터 세트 만들기를 시작합니다. 자세한 지침은 앞에 설명한 절차를 참조하십시오.

2 [데이터 소스 지정] 화면에서 [디자인 타임 피드] 링크를 클릭합니다.

3 [탐색] 버튼을 클릭하여 디자인 타임을 피드를 찾고 [확인]을 클릭합니다.

Spry 데이터 선택기

Dreamweaver를 사용하여 Spry 데이터 세트를 만들면 기본적으로 선택한 컨테이너에 있는 모든 데이터가 포함됩니다. CSS 데이터 선택기를 사용하여 데이터를 보다 구체적으로 선택할 수 있습니다. CSS 데이터 선택기를 사용하면 특정 데이터에 연결되는 CSS 규칙을 지정하여 데이터 소스의 일부 데이터만 포함할 수 있습니다. 예를 들어 [데이터 소스 지정] 화면에서 [행 선택기] 텍스트 상자에 **.product**를 지정하면 .product 클래스가 지정된 행만 포함하는 데이터 세트가 만들어집니다.

데이터 선택기 상자를 활성화하려면 [데이터 소스 지정] 화면에서 [고급 데이터 선택] 옵션을 선택해야 합니다. 데이터 선택기를 입력하고 이 옵션을 선택 취소한 경우 데이터 선택기 상자에 입력한 선택기가 유지되지만 데이터 세트에 대한 필터로 사용할 수 없습니다.

동적 Spry 마스터 표 및 세부 정보 영역 업데이트

Spry 데이터 세트의 가장 일반적인 용도 중 하나는 사용자 액션에 대한 응답으로 다른 페이지 데이터를 동적으로 업데이트하는 하나 이상의 HTML 표를 만드는 것입니다. 예를 들어 사용자가 제품 목록 표에서 특정 제품을 선택하면 페이지의 다른 곳에 있는 데이터가 선택한 제품에 대한 자세한 정보로 즉시 업데이트됩니다. Spry를 사용하면 업데이트를 할 때 페이지를 새로 고칠 필요가 없습니다.

이러한 별도 페이지 영역을 **마스터**와 **세부 정보** 영역이라고 합니다. 일반적으로 페이지의 한 영역(마스터 영역)에는 제품 목록 같은 범주화된 항목 목록이 표시되고, 페이지의 다른 영역(세부 정보 영역)에는 선택한 레코드에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.

각 데이터 세트에는 현재 행의 표기가 유지되며, 기본적으로 현재 행은 데이터 세트의 첫 번째 데이터 행으로 설정됩니다. 사용자가 마스터 영역에서 여러 가지 선택을 하면(예: 여러 가지 제품 목록에서 선택) Spry가 실제로 데이터 세트의 현재 행을 변경합니다. 세부 정보 영역은 마스터 영역에 종속되므로 마스터 영역에서 사용자 상호 작용으로 변경이 이루어지면(예: 여러 가지 제품 선택) 세부 정보 영역의 데이터도 함께 변경됩니다.

Dreamweaver에서는 마스터/세부 정보 레이아웃이 자동으로 만들어지므로 마스터 영역과 세부 정보 영역 간에 정확한 연결이 유지됩니다. 그러나 동적 마스터 테이블을 직접 만드는 경우 나중에 세부 정보 영역과의 연결을 작성하는 옵션이 주어집니다. [표 삽입] 대화 상자에서 [행을 클릭하면 세부 정보 영역이 업데이트됩니다.]를 선택하면 spry:setrow 태그가 동적 표의 반복 행 태그 내부에 삽입됩니다. 이 속성을 통해 사용자가 표와 상호 작용할 때 데이터 세트의 현재 행을 재설정할 수 있게 하는 마스터 표의 기능이 부여됩니다.

마스터/세부 정보 영역을 직접 만드는 것에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_masterdetail_kr의 Spry 개발자 안내서를 참조하십시오.

Spry 영역 만들기

Spry 프레임워크에는 두 가지 유형의 영역이 사용됩니다. 그 중 하나는 표나 반복 목록 같은 데이터 객체를 둘러싸는 Spry 영역이고, 다른 하나는 Dreamweaver 페이지에서 데이터를 동적으로 업데이트할 수 있도록 마스터 표 객체와 함께 사용되는 Spry 세부 정보 영역입니다.

모든 Spry 데이터 객체는 Spry 영역 내에 있어야 합니다. 페이지에 Spry 영역을 추가하기 전에 Spry 데이터 객체를 추가하려고 하면 Spry 영역을 추가하라는 메시지가 Dreamweaver에 나타납니다. 기본적으로 Spry 영역은 HTML div 컨테이너 내부에 있습니다. Spry 영역은 표를 추가하기 전에 수동으로 추가하거나 표 또는 반복 목록을 삽입할 때 자동으로 추가할 수 있으며 기존의 표 또는 반복 목록 객체를 Spry 영역으로 둘러쌀 수도 있습니다.

세부 정보 영역을 추가하는 경우에는 일반적으로 마스터 표 객체를 먼저 추가한 다음 [세부 정보 영역 업데이트] 옵션을 선택합니다. 432페이지의 "동적 표 레이아웃"을 참조하십시오. [Spry 영역 삽입] 대화 상자에서 세부 정보 영역을 추가할 때는 [유형] 옵션만 다르게 지정하면 됩니다.

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 영역]을 선택합니다.

[삽입] 패널의 [Spry] 범주에서 [Spry 영역] 버튼을 클릭할 수도 있습니다.

2 객체 컨테이너의 경우 또는 옵션을 선택합니다. 기본값은 컨테이너를 사용하는 것입니다.

3 다음 옵션 중 한 가지를 선택합니다.

- Spry 영역을 만들려면 삽입할 영역의 유형으로 기본값인 [영역]을 선택합니다.
- Spry 세부 정보 영역을 만들려면 [세부 정보 영역] 옵션을 선택합니다. 다른 Spry 영역의 데이터가 변경되면 함께 업데이트되는 동적 데이터를 바인딩하려면 세부 정보 영역을 사용해야 합니다.

중요: 세부 정보 영역은 마스터 표 영역이 삽입된 태그가 아닌 다른 태그 안에 삽입해야 합니다. 삽입 포인터를 정확하게 배치하려면 [코드] 뷰를 사용해야 할 수도 있습니다.

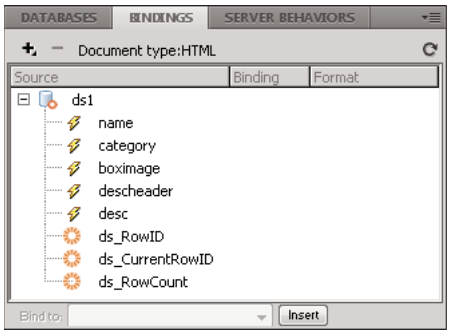
4 메뉴에서 Spry 데이터 세트를 선택합니다.

5 객체에 대해 정의된 영역을 만들거나 변경하려면 객체를 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

선택 영역 줄 바꿈 객체 주위에 새 영역을 배치합니다.

선택 영역 바꾸기 객체의 기존 영역을 바꿉니다.

6 [확인]을 클릭하면 Dreamweaver에서 "Spry 영역의 내용은 여기에 배치"라는 텍스트와 함께 영역 자리 표시자가 페이지에 추가됩니다. [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])의 동적 데이터나 표 또는 반복 목록 같은 Spry 데이터 객체로 이 자리 표시자 텍스트를 바꿀 수 있습니다.



[바인딩] 패널에서는 데이터 세트의 사용 가능한 데이터를 표시합니다.

참고: [바인딩] 패널에는 ds_RowID, ds_CurrentRowID 및 ds_RowCount 같은 몇 가지 내장 Spry 요소도 나열되어 있습니다. Spry에서는 동적 세부 정보 영역의 업데이트 방법을 결정할 때 사용자가 클릭한 행을 정의하기 위해 이러한 요소를 사용합니다.

7 Spry 표 같은 Spry 데이터 객체로 자리 표시자 텍스트를 바꾸려면 [삽입] 패널의 [Spry] 범주에서 해당 Spry 데이터 객체 버튼을 클릭합니다.

8 동적 데이터로 자리 표시자 텍스트를 바꾸려면 다음 방법 중 하나를 사용합니다.

- [바인딩] 패널에서 선택된 텍스트 위로 하나 이상의 요소를 드래그합니다.

- [코드] 뷰에서 하나 이상의 요소에 대한 코드를 직접 입력합니다. 이때 {dataset-name::element-name} 형식을 사용합니다. 예를 들면 {ds1::category} 또는 {dsProducts::desc} 같은 형식입니다. 파일에 데이터 세트를 하나만 사용하거나 영역에 대해 정의한 것과 같은 데이터 세트의 데이터 요소를 사용하는 경우에는 데이터 세트 이름을 생략하고 {category} 또는 {desc}만 입력할 수도 있습니다.

영역의 내용을 정의하기 위해 어떤 방법을 사용하든지 HTML 코드에는 다음과 같은 행이 추가됩니다.

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Spry 반복 영역 만들기

데이터를 표시하기 위한 반복 영역을 추가할 수 있습니다. 반복 영역은 데이터를 표현하는 데 필요한 형식을 지정할 수 있는 간단한 데이터 구조입니다. 예를 들어, 반복 영역을 사용하여 AP div 요소 같은 페이지 레이아웃 객체 안에서 여러 개의 사진 축소판을 표시할 수 있습니다.

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 반복]을 선택합니다.

[삽입] 패널의 [Spry] 범주에서 [Spry 반복] 버튼을 클릭할 수도 있습니다.

2 객체 컨테이너의 경우 원하는 태그 유형에 따라 또는 옵션을 선택합니다. 기본값은 컨테이너를 사용하는 것입니다.

3 [반복](기본값) 또는 [자식 반복] 옵션을 선택합니다.

더 융통성 있는 결과를 원하는 경우 자식 수준에서 목록의 각 행에 대해 데이터 유효성 검사를 수행하도록 [자식 반복] 옵션을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, <ul> 목록이 있는 경우 <li> 수준에서 데이터를 검사합니다. [반복] 옵션을 선택하면 <ul> 수준에서 데이터가 검사됩니다. [자식 반복] 옵션은 코드에 조건부 표현식을 사용하는 경우 특히 유용할 수 있습니다.

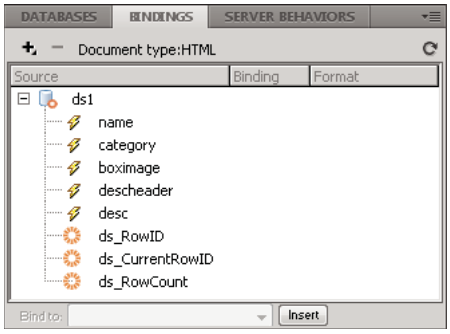
4 메뉴에서 Spry 데이터 세트를 선택합니다.

5 이미 텍스트나 요소를 선택한 경우에는 이를 둘러싸거나 바꿀 수 있습니다.

6 [확인]을 클릭하여 페이지에 반복 영역을 표시합니다.

참고: 모든 Spry 데이터 객체는 영역 내부에 있어야 하므로 반복 영역을 삽입하기 전에 페이지에 Spry 영역을 만들어야 합니다.

7 [확인]을 클릭하면 Dreamweaver에서 "Spry 영역의 내용은 여기에 배치"라는 텍스트와 함께 영역 자리 표시자가 페이지에 삽입됩니다. [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])의 동적 데이터나 표 또는 반복 목록 같은 Spry 데이터 객체로 이 자리 표시자 텍스트를 바꿀 수 있습니다.



[바인딩] 패널에서는 데이터 세트의 사용 가능한 데이터를 표시합니다.

참고: [바인딩] 패널에는 ds_RowID, ds_CurrentRowID 및 ds_RowCount 같은 몇 가지 내장 Spry 요소도 나열되어 있습니다. Spry에서는 동적 세부 정보 영역의 업데이트 방법을 결정할 때 사용자가 클릭한 행을 정의하기 위해 이러한 요소를 사용합니다.

8 Spry 데이터 객체로 자리 표시자 텍스트를 바꾸려면 [삽입] 패널에서 해당 Spry 데이터 객체 버튼을 클릭합니다.

9 하나 이상의 동적 데이터로 자리 표시자 텍스트를 바꾸려면 다음 방법 중 하나를 사용합니다.

- [바인딩] 패널에서 선택된 텍스트 위로 하나 이상의 요소를 드래그합니다.
- [코드] 뷰에서 하나 이상의 요소에 대한 코드를 직접 입력합니다. 이때 {dataset-name::element-name} 형식을 사용합니다. 예를 들면 {ds1::category} 또는 {dsProducts::desc} 같은 형식입니다. 파일에 데이터 세트를 하나만 사용하거나 영역에 대해 정의한 것과 같은 데이터 세트의 데이터 요소를 사용하는 경우에는 데이터 세트 이름을 생략하고 {category} 또는 {desc}만 입력할 수도 있습니다.

영역의 내용을 정의하기 위해 어떤 방법을 사용하든지 HTML 코드에는 다음과 같은 코드 행이 추가됩니다.

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Spry 반복 목록 영역 만들기

반복 목록을 추가하여 데이터를 순차 목록, 비순차(불릿) 목록, 정의 목록 또는 드롭다운 목록으로 표시할 수 있습니다.

1 [삽입] > [Spry] > [Spry 반복 목록]을 선택합니다.

[삽입] 패널의 [Spry] 범주에서 [Spry 반복 목록] 버튼을 클릭할 수도 있습니다.

2 UL, OL, DL 또는 SELECT 중에서 사용할 컨테이너 태그를 선택합니다. 다른 옵션은 어떤 컨테이너를 선택하는가에 따라 달라집니다. SELECT를 선택한 경우에는 다음 필드를 정의해야 합니다.

- 표시 열: 브라우저에서 페이지를 열 때 사용자에게 표시되는 내용입니다.
- 값 열: 백그라운드 서버에 전달되는 실제 값입니다.

예를 들어, 미국의 주 목록을 만들어 사용자에게는 Alabama 및 Alaska를 표시하고 서버에는 AL 또는 AK을 전달할 수 있습니다. SELECT를 내비게이션 도구로 사용하여 사용자에게는 "Adobe Dreamweaver" 및 "Adobe Acrobat" 같은 제품 이름을 표시하고 서버에는 "support/products/dreamweaver.html" 및 "support/products/acrobat.html" 같은 URL을 전달할 수도 있습니다.

3 메뉴에서 Spry 데이터 세트를 선택합니다.

4 표시하려는 열을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭하여 페이지에 반복 목록 영역을 표시합니다. 코드 뷰에서 HTML <ul>, <ol>, <dl> 또는 FORM select 태그가 파일에 삽입된 것을 확인할 수 있습니다.

참고: 영역을 만들지 않은 상태에서 반복 목록 영역을 삽입하려고 하면 표를 삽입하기 전에 해당 영역을 추가하라는 메시지가 Dreamweaver에 표시됩니다. 모든 Spry 데이터 객체는 영역 안에 포함되어야 합니다.

Spry 효과 추가

Spry 효과 개요

Spry 효과는 JavaScript를 사용하여 HTML 페이지의 거의 모든 요소에 적용할 수 있는 시각적 확장 기능입니다. 효과는 일반적으로 정보를 강조 표시하거나, 애니메이션 전환을 만들거나, 일정 시간 동안 페이지 요소에 시각적인 변화를 주는 데 사용됩니다. 추가 사용자 정의 태그 없이도 HTML 요소에 효과를 적용할 수 있습니다.

참고: 요소에 효과를 적용하려면 해당 요소가 현재 선택된 상태이거나 요소의 ID가 있어야 합니다. 예를 들어, 현재 선택되어 있지 않은 div 태그에 강조 표시를 적용하려면 이 div에 유효한 ID 값이 있어야 합니다. 요소에 유효한 ID 값이 없으면 이를 HTML 코드에 추가해야 합니다.

효과를 통해 요소의 불투명도, 비율, 위치 및 스타일 속성(예: 배경색)을 변경할 수 있습니다. 둘 이상의 속성을 조합하여 색다른 시각적 효과를 만들 수 있습니다.

이러한 효과는 Spry를 기반으로 하므로 효과가 적용된 요소를 사용자가 클릭하면 전체 HTML 페이지를 새로 고치지 않은 채 해당 요소만 동적으로 업데이트됩니다.

Spry에 포함된 효과는 다음과 같습니다.

선명하게 하기/희미하게 하기 요소를 선명하게 표현하거나 희미하게 만듭니다.

강조 표시 요소의 배경색을 변경합니다.

가리기 위쪽 또는 아래쪽으로 진행되는 윈도우 가리기를 시뮬레이션하여 요소를 숨기거나 표시합니다.

슬라이드 요소를 위쪽이나 아래쪽으로 이동합니다.

확대/축소 요소의 크기를 늘리거나 줄입니다.

흔들기 왼쪽에서 오른쪽으로 요소 흔들기를 시뮬레이션합니다.

찌그러뜨리기 페이지의 왼쪽 위 모서리로 요소가 사라지도록 합니다.

중요: 효과를 사용하는 경우 코드 뷰에서 파일에 여러 행의 코드가 추가됩니다. 그 중 한 행은 SpryEffects.js 파일을 식별하는 데 사용됩니다. 이 파일은 효과를 포함하기 위해 반드시 필요한 파일입니다. 코드에서 이 행을 제거하지 마십시오. 이 행을 제거하면 효과가 적용되지 않습니다.

Spry 프레임워크에서 사용할 수 있는 Spry 효과에 대한 더 자세한 개요는 www.adobe.com/go/learn_dw_spryeffects_kr을 참조하십시오.

선명하게 하기/희미하게 하기 효과 적용

참고: applet, body, iframe, object, tr, tbody 또는 th를 제외한 HTML 요소와 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1. (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.
2. [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [선명하게 하기/희미하게 하기]를 선택합니다.
3. 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.
4. [효과 지속 시간] 상자에서 효과를 지속할 시간을 밀리초 단위로 정의합니다.
5. [희미하게 하기]나 [선명하게 하기] 중에서 적용할 효과를 선택합니다.
6. [희미하게 하기 시작] 상자에서 효과가 나타날 때의 불투명도를 백분율로 정의합니다.
7. [희미하게 하기 끝] 상자에서 효과가 끝날 때의 불투명도를 백분율로 정의합니다.
8. 효과를 반대로 적용할 수 있도록 하려면 즉, 객체를 연속으로 클릭하여 희미한 상태와 선명한 상태를 오갈 수 있도록 하려면 [효과 켜기/끄기]를 선택합니다.

가리기 효과 적용

참고: HTML 요소 address, dd, div, dl, dt, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, ol, ul, li, applet, center, dir, menu 또는 pre와 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1. (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.
2. [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [가리기]를 선택합니다.
3. 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.
4. [효과 지속 시간] 상자에서 효과를 지속할 시간을 밀리초 단위로 정의합니다.
5. [위로 가리기]나 [아래로 가리기] 중에서 적용할 효과를 선택합니다.

6 [위로 가리기 시작] 또는 [아래로 가리기 시작] 상자에서 가리기 스크롤 시작 지점을 백분율 또는 픽셀 값으로 정의합니다. 이러한 값은 요소의 맨 위를 기준으로 계산됩니다.

7 [위로 가리기 끝] 또는 [아래로 가리기 끝] 상자에서 가리기 스크롤 끝 지점을 백분율 또는 픽셀 값으로 정의합니다. 이러한 값은 요소의 맨 위를 기준으로 계산됩니다.

8 효과를 반대로 적용할 수 있도록 하려면 즉, 객체를 연속으로 클릭하여 위아래로 스크롤할 수 있도록 하려면 [효과 켜기/끄기]를 선택합니다.

확대/축소 효과 적용

참고: HTML 요소 address, dd, div, dl, dt, form, p, ol, ul, applet, center, dir, menu 또는 pre 등과 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 팝업 메뉴에서 [효과] > [확대/축소]를 선택합니다.

3 대상 요소 팝업 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.

4 [효과 지속 시간] 필드에서 효과를 지속할 시간을 밀리초 단위로 정의합니다.

5 [확대]나 [축소] 중에서 적용할 효과를 선택합니다.

6 [확대 시작] 또는 [축소 시작] 상자에서 효과가 시작될 때의 효과 크기를 정의합니다. 이는 크기의 백분율 또는 픽셀 값으로 지정합니다.

7 [확대 끝] 또는 [축소 방향] 상자에서 효과를 마칠 때의 효과 크기를 정의합니다. 이는 크기의 백분율 또는 픽셀 값으로 지정합니다.

8 [확대 시작]/[축소 시작] 또는 [확대 끝]/[축소 끝] 상자에 대해 픽셀을 선택하면 폭/높이 필드가 표시됩니다. 선택한 옵션에 따라 요소가 가로/세로 비율을 유지한 채 확대 또는 축소됩니다.

9 요소의 확대 또는 축소 방향을 페이지의 왼쪽 위 모서리로 할지 페이지의 가운데로 할지 선택합니다.

10 효과를 반대로 적용할 수 있도록 하려면 즉, 객체를 연속으로 클릭하여 확대와 축소를 전환할 수 있도록 하려면 [효과 켜기/끄기]를 선택합니다.

강조 표시 효과 적용

참고: applet, body, frame, frameset 또는 noframes를 제외한 HTML 요소와 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [강조]를 선택합니다.

3 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.

4 [효과 지속 시간] 상자에서 효과를 지속할 시간을 밀리초 단위로 정의합니다.

5 강조 표시를 시작하는 데 사용할 색상을 선택합니다.

6 강조 표시를 마치는 데 사용할 색상을 선택합니다. 이 색상은 [효과 지속 시간]에 정의한 시간 범위 내에서만 지속됩니다.

7 강조 표시가 끝난 후의 요소 색상을 선택합니다.

8 효과를 반대로 적용할 수 있도록 하려면 즉, 객체를 연속으로 클릭하여 강조 표시 색상을 순환할 수 있도록 하려면 [효과 켜기/끄기]를 선택합니다.

흔들기 효과 적용

참고: HTML 요소 address, blockquote, dd, div, dl, dt, fieldset, form, h1, h2, h3, h4, h5, h6, iframe, img, object, p, ol, ul, li, applet, dir, hr, menu, pre 또는 table과 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [흔들기]를 선택합니다.

3 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.

슬라이드 효과 적용

슬라이드 효과가 제대로 적용되도록 하려면 대상 요소를 고유 ID가 있는 컨테이너 태그로 둘러싸야 합니다. 대상 요소를 둘러싸는 컨테이너 태그는 blockquote, dd, form, div 또는 center 태그여야 합니다.

대상 요소 태그는 blockquote, dd,div, form, center, table, span, input, textarea, select 또는 image 중 하나여야 합니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용의 컨테이너 태그를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [슬라이드]를 선택합니다.

3 대상 요소 메뉴에서 컨테이너 태그의 ID를 선택합니다. 컨테이너가 이미 선택된 경우 <현재 선택 항목>을 선택합니다.

4 [효과 지속 시간] 필드에서 효과를 지속할 시간을 밀리초 단위로 정의합니다.

5 [위로 슬라이드]나 [아래로 슬라이드] 중에서 적용할 효과를 선택합니다.

6 [위로 슬라이드 시작] 상자에서 슬라이드 시작 지점을 백분율 또는 픽셀 값으로 정의합니다.

7 [위로 슬라이드 끝] 상자에서 슬라이드 끝 지점을 백분율 또는 양의 픽셀 값으로 정의합니다.

8 효과를 반대로 적용할 수 있도록 하려면 즉, 객체를 연속으로 클릭하여 위아래로 슬라이드 이동할 수 있도록 하려면 [효과 켜기/끄기]를 선택합니다.

찌그러뜨리기 효과 적용

참고: HTML 요소 address, dd, div, dl, dt, form, img, p, ol, ul, applet, center, dir, menu 또는 pre와 함께 이 효과를 사용할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 메뉴에서 [효과] > [찌그러뜨리기]를 선택합니다.

3 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.

기타 효과 추가

여러 가지 효과 비헤이비어를 동일한 요소에 연결하여 흥미로운 결과를 얻을 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 [효과] 메뉴에서 효과를 선택합니다.

3 대상 요소 메뉴에서 요소의 ID를 선택합니다. 요소를 이미 선택한 경우에는 <현재 선택>을 선택합니다.

효과 삭제

요소에서 하나 이상의 효과 비헤이비어를 제거할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 효과를 적용할 내용 또는 레이아웃 요소를 선택합니다.

2 [비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어])의 비헤이비어 목록에서 삭제하려는 효과를 클릭합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 하위 패널 제목 막대에서 [이벤트 제거] 버튼(-)을 클릭합니다.
- 비헤이비어를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)한 다음 [비헤이비어 삭제]를 선택합니다.

16장: XML 데이터를 XSLT로 표시

Adobe® Dreamweaver® CS4은 웹 페이지에 XML(Extensible Markup Language) 데이터를 표시하고 클라이언트 또는 서버에서 XSLT(Extensible Stylesheet Language Transformations) 변환을 수행하는 페이지를 만들 수 있는 도구를 제공합니다.

XML 및 XSLT

웹 페이지에서 XML과 XSL 사용하기

XML(Extensible Markup Language)은 정보를 구조화할 수 있는 언어입니다. XML을 사용하면 HTML과 마찬가지로 태그를 사용하여 정보를 구조화할 수 있지만, XML 태그는 HTML 태그처럼 미리 정의되지는 않습니다. 그 대신 XML을 사용하면 데이터 구조(스키마)를 가장 잘 정의하는 태그를 만들 수 있습니다. 태그는 다른 태그 안에 중첩되어 부모 태그 및 자식 태그의 스키마를 만들 수 있습니다. XML 스키마의 모든 태그는 대부분의 HTML 태그처럼 열기 태그 및 닫기 태그를 갖고 있습니다.

다음 예제에서는 XML 파일의 기본 구조를 보여 줍니다.

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
    <book bookid="1">
        <pubdate>03/01/2004</pubdate>
        <title>Displaying XML Data with Adobe Dreamweaver</title>
        <author>Charles Brown</author>
    </book>
    <book bookid="2">
        <pubdate>04/08/2004</pubdate>
        <title>Understanding XML</title>
        <author>John Thompson</author>
    </book>
</mybooks>
```

이 예제에서 각 부모 <book> 태그에는 <pubdate>, <title> 및 <author>의 세 자식 태그가 포함되어 있습니다. 그러나 각 <book> 태그는 스키마에서 한 수준 위인 <mybooks> 태그의 자식 태그이기도 합니다. XML 태그가 다른 태그 안에서 적절하게 중첩되고 각 열기 태그와 닫기 태그가 짝이 맞을 경우 원하는 대로 이름을 지정하고 구조화할 수 있습니다.

XML 문서는 어떠한 서식도 포함하지 않으며 단순히 구조화된 정보의 컨테이너일 뿐입니다. XML 스키마가 있으면 XSL(Extensible Stylesheet Language)을 사용하여 정보를 표시할 수 있습니다. 마치 CSS(Cascading Style Sheets)를 사용하여 HTML의 서식을 지정하는 것처럼, XSL을 사용하여 XML 데이터의 서식을 지정할 수 있습니다. XSL 파일에서 스타일, 페이지 요소, 레이아웃 등을 정의한 후 XML 파일에 연결해 놓으면 사용자가 브라우저에서 XML 데이터를 볼 때 데이터의 서식이 XSL 파일에 정의된 대로 지정되어 표시됩니다. 내용(XML 데이터)과 표현(XSL 파일에서 정의)이 서로 완전히 구분되므로 웹 페이지에 정보가 표시되는 방식을 완벽하게 제어할 수 있습니다. 사실 XSL은 XML의 표시 기술로서 기본 출력은 HTML 페이지입니다.

XSLT(Extensible Stylesheet Language Transformations)는 XSL의 한 언어로서 XML 데이터를 실제로 웹 페이지에 표시하고 XSL 스타일과 함께 XML 데이터를 HTML 형식에서 읽기 가능하고 스타일이 지정된 정보로 "변환"합니다. Dreamweaver를 사용하면 응용 프로그램 서버나 브라우저를 통해 XSL 변환을 실행하는 XSLT 페이지를 만들 수 있습니다. 서버측 XSL 변환에서는 서버에서 XML 및 XSL 변환 작업을 수행한 다음 그 결과를 페이지에 표시합니다. 클라이언트측 변환에서는 Internet Explorer 등의 브라우저에서 변환 작업을 수행합니다.

최종 결과, 사용할 수 있는 기술, XML 소스 파일에 대한 액세스 수준, 기타 요인 등, 어떤 목적으로 실행하는지에 따라 서버측 변환 또는 클라이언트측 변환을 선택합니다. 두 방법은 모두 장단점을 가지고 있습니다. 예를 들어, 서버측 변환은 모든 브라우저에서 작동하지만 클라이언트측 변환은 Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8, Firefox 1.0.2 등의 최신 브라우저에서만 작

동합니다. 서버측 변환의 경우 사용자 고유의 서버나 웹 상의 아무 곳에서 XML 데이터를 동적으로 표시할 수 있고, 클라이언트측 변환의 경우 사용자 고유의 웹 서버에 로컬로 호스트되는 XML 데이터를 사용해야 합니다. 마지막으로 서버측 변환을 사용하려면 구성된 응용 프로그램 서버에 페이지를 배포해야 하고, 클라이언트측 변환을 사용하려면 웹 서버에 액세스하기만 하면 됩니다.

XML 이해에 도움이 되는 자습서는 www.adobe.com/go/vid0165_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

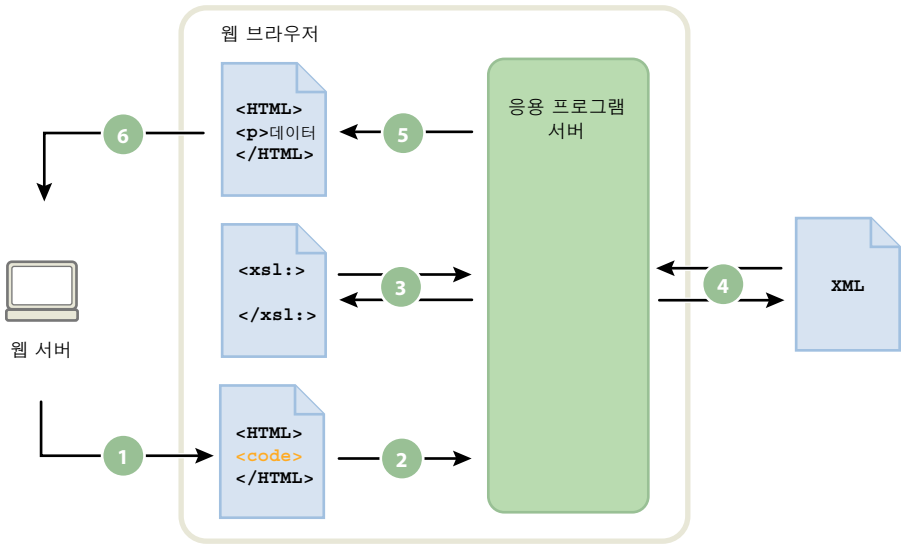
XML 자습서

서버측 XSL 변환

Dreamweaver에서는 서버측 XSL 변환을 수행할 수 있는 XSLT 페이지를 만들 수 있습니다. 응용 프로그램 서버가 XSL 변환을 수행할 때 XML 데이터가 들어 있는 파일은 사용자 고유의 서버나 웹의 아무 곳에나 있을 수 있습니다. 또한 모든 브라우저에서 변환된 데이터를 표시할 수 있습니다. 그러나 서버측 변환을 위해 페이지를 배포하는 것은 약간 복잡하며 응용 프로그램 서버에 대한 액세스 권한을 가지고 있어야 합니다.

서버측 XSL 변환 작업 시, Dreamweaver를 사용하면 완전한 HTML 문서를 생성하는 XSLT 페이지(전체 XSLT 페이지) 또는 HTML 문서의 일부를 생성하는 XSLT 부분을 만들 수 있습니다. 전체 XSLT 페이지는 정규 HTML 페이지와 유사하며, <body> 태그와 <head> 태그를 포함하고 있고 페이지에 HTML 및 XML 데이터 조합을 표시할 수 있도록 합니다. XSLT 부분은 서식이 지정된 XML 데이터를 표시하는 코드 부분이며 별도의 문서에 사용됩니다. 전체 XSLT 페이지와는 달리, XSLT 부분은 <body> 또는 <head> 태그가 없는 독립적인 파일입니다. 고유의 페이지에 XML 데이터를 표시하려면 전체 XSLT 페이지를 만들고 XML 데이터를 이 페이지에 바인딩합니다. 반면, 기존 동적 페이지의 특정 섹션에 XML 데이터를 표시하려면 XSLT 부분을 만들고 동적 페이지에 해당 참조를 삽입합니다. 예를 들어, RSS 피드의 스포츠 점수가 페이지 한 쪽에 표시되는 스포츠용품점의 동적 홈 페이지가 이에 해당합니다. XSLT 부분을 만든 후 다른 동적 페이지와 함께 사용하여 XML 데이터를 표시하는 시나리오는 일반적으로 많이 사용됩니다.

이러한 페이지 유형을 만드는 첫 번째 단계는 XSLT 부분을 만드는 것입니다. 이것은 동적 페이지를 표시하려는 경우 XML 데이터의 레이아웃, 서식 등이 들어 있는 별도의 파일입니다. XSLT 부분을 만들었으면 PHP나 ColdFusion 페이지와 같은 동적 페이지에 해당 XSLT 부분에 대한 참조를 삽입합니다. 삽입된 부분 참조는 SSI(Server Side Include)와 매우 비슷하게 작동합니다. 서식이 적용된 XML 데이터(부분)는 별도의 파일에 상주하며, [디자인] 뷰에서 부분의 자리 표시자가 동적 페이지 자체에 표시됩니다. 브라우저에서 XSLT 부분 참조가 포함된 동적 페이지를 요청하면, 서버에서는 포함된 명령을 처리한 후 XML 데이터 자리 표시자 대신 서식이 적용된 부분 내용이 표시되는 새 문서를 만듭니다.



1. 브라우저: 동적 페이지 요청 **2.** 웹 서버: 페이지를 검색하여 응용 프로그램 서버에 전달 **3.** 응용 프로그램 서버: 페이지에서 지침을 검색하고 XSLT 부분 가져오기 **4.** 응용 프로그램 서버: 변환 수행(XSLT 부분 읽기, xml 데이터 가져오기 및 서식 지정) **5.** 응용 프로그램 서버: 변환된 부분을 페이지에 삽입하여 다시 웹 서버에 전달 **6.** 웹 서버: 브라우저에 마무리된 페이지 전송

XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용하여 동적 페이지에 XSLT 부분에 대한 참조를 삽입합니다. 참조를 삽입하면 Dreamweaver에서는 런타임 라이브러리 파일이 포함된 사이트의 루트 폴더 아래에 includes/MM_XSLTransform/ 폴더를 만듭니다. 응용 프로그램 서버는 지정된 XML 데이터를 변환할 때 이 파일에서 정의된 기능을 사용합니다. 이 파일은 XML 데이터 및 XSLT 부분을 가져오고 XSL 변환을 수행하며 그 결과를 웹 페이지에 출력하는 역할을 담당합니다.

페이지를 올바르게 표시하려면 XSLT 부분이 포함된 파일, 데이터가 포함된 XML 파일 및 생성된 런타임 라이브러리 파일이 모두 서버에 있어야 합니다. 예를 들어, 데이터 소스로 RSS 피드의 원격 XML 파일을 선택할 경우 이 파일은 인터넷에 상주하고 있어야 합니다.

Dreamweaver를 사용하여 서버측 변환에 사용할 전체 XSLT 페이지를 만들 수도 있습니다. 전체 XSLT 페이지는 XSLT 부분과 동일한 방식으로 작동합니다. XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용하여 전체 XSLT 페이지에 대한 참조를 삽입할 경우에만 HTML 페이지의 전체 내용을 삽입합니다. 따라서 동적 페이지(컨테이너 페이지 역할을 하는 .cfm, .php 또는 .asp 페이지)에 참조를 삽입하기 전에 모든 HTML을 지워야 합니다.

Dreamweaver에서는 ColdFusion, ASP 및 PHP 페이지에 대해 XSL 변환을 지원합니다.

참고: 서버는 서버측 변환을 수행하도록 제대로 구성되어 있어야 합니다. 자세한 내용은 서버 관리자에게 문의하거나 www.adobe.com/go/dw_xsl_kr을 방문하십시오.

참조

449페이지의 “서버에서 XSL 변환 수행”

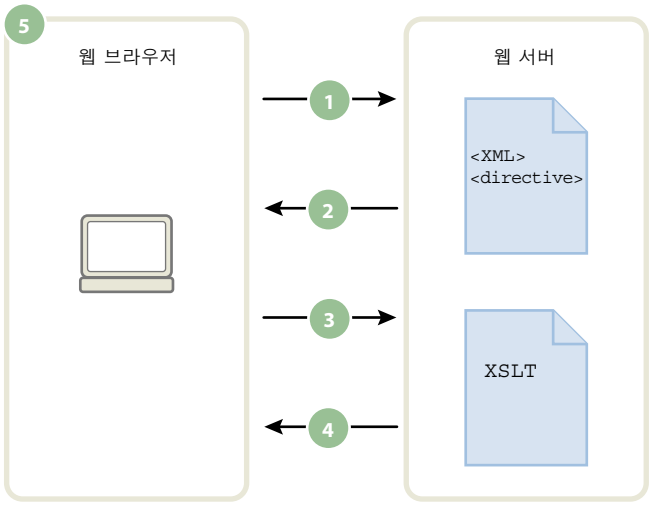
클라이언트측 XSL 변환

응용 프로그램 서버를 사용하지 않고도 클라이언트에서 XSL 변환을 수행할 수 있습니다. Dreamweaver를 사용하면 이러한 작업을 수행할 전체 XSLT 페이지를 만들 수 있지만, 클라이언트측 변환을 사용하려면 표시할 데이터가 포함된 XML 파일을 만들어야 합니다. 또한 클라이언트측 변환은 Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8, Firefox 1.0.2 등의 최신브라우저에서만 작동합니다. XSL 변환을 지원하거나 지원하지 않는 브라우저에 대한 자세한 내용은 www.w3schools.com/xsl/xsl_browsers.asp를 참조하십시오.

먼저 전체 XSLT 페이지를 만들고 XML 데이터 소스를 연결합니다. (Dreamweaver에서 새 페이지를 만들면 데이터 소스를 연결하라는 메시지가 표시됩니다. 처음부터 새로 XSLT 페이지를 만들거나 기존 HTML 페이지를 XSLT 페이지로 변환할 수 있습니다. 기존 HTML 페이지를 XSLT 페이지로 변환할 경우 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])을 사용하여 XML 데이터 소스를 첨부해야 합니다.

XSLT 페이지를 만들었으면 XML 파일 자체에 XSLT 페이지에 대한 참조를 삽입하여 XML 데이터가 들어 있는 .xml 파일에 연결해야 합니다. HTML 페이지의 <head> 섹션에 외부 CSS 스타일 시트에 대한 참조를 삽입하는 것과 같습니다. 사이트 방문자는 브라우저에서 XSLT 페이지가 아니라 XML 파일을 보게 됩니다. 사이트 방문자가 페이지를 볼 때 브라우저에서 XSL 변환을 수행하고 링크된 XSLT 페이지로 서식이 지정된 XML 데이터를 표시합니다.

링크된 XSLT와 XML 페이지 사이의 관계는 개념적으로 비슷하지만 외부 CSS/HTML 페이지 모델과 다릅니다. 텍스트와 같은 내용이 들어 있는 HTML 페이지의 경우 외부 스타일 시트를 사용하여 해당 내용의 서식을 지정합니다. HTML 페이지는 내용 및 외부 CSS 코드(사용자에게는 표시되지 않음)를 정의하고 표시를 결정합니다. XSLT 및 XML을 사용하면 이와 반대로 XML 파일(행 형식에서 사용자에게 표시되지 않음)이 내용을 결정하고 XSLT 페이지가 표시를 결정합니다. XSLT 페이지에는 표준 HTML에 일반적으로 들어 있는 표, 레이아웃, 그래프 등이 들어 있습니다. 사용자가 브라우저에서 XML 파일을 보면 XSLT 페이지가 내용 서식을 지정합니다.



1. 브라우저: XML 파일 요청 **2.** 서버: 브라우저에 XML파일을 전송하여 응답 **3.** 브라우저: XML 지시문을 읽고 XSLT 파일 호출 **4.** 서버: 브라우저에 XSLT 파일 전송 **5.** 브라우저: XML 데이터를 변환하여 브라우저에 표시

Dreamweaver를 사용하여 XSLT 페이지를 XML 페이지에 연결할 경우 Dreamweaver에서 XML 페이지 위쪽에 적절한 코드를 삽입합니다. 연결 대상 XML 페이지를 가지고 있는 경우, 즉 XML 파일이 웹 서버에서 독립적으로 있을 경우에는 Dreamweaver를 사용하여 두 페이지를 링크하는 적절한 코드를 삽입하기만 하면 됩니다. XML 파일을 가지고 있으면 클라이언트가 수행한 XSL 변환이 완전히 동적으로 수행됩니다. 즉, XML 파일의 데이터를 업데이트할 때마다 링크된 XSLT 페이지를 사용하는 모든 HTML 출력은 새 정보로 자동 업데이트됩니다.

참고: 클라이언트측 변환에 사용할 XML 및 XSL 파일은 동일한 디렉토리에 있어야 합니다. 그렇지 않으면 브라우저에서 XML 파일을 읽거나 변환에 사용할 XSLT 페이지를 찾을 수는 있지만, XSLT 페이지의 상대 링크에 정의된 에셋(스타일 시트, 이미지 등)은 찾을 수 없습니다.

연결 대상 XML 페이지가 없으면 워크플로가 좀 더 복잡해집니다. 예를 들어, 웹 외부에서 RSS 피드의 XML 데이터를 사용하려는 경우입니다. 외부 소스에서 XML 데이터를 사용하여 클라이언트측 변환을 수행하려면 먼저 XML 소스 파일을 XSLT 페이지가 있는 디렉토리에 다운로드해야 합니다. XML 페이지가 로컬 사이트에 있으면 Dreamweaver를 사용하여 XSLT 페이지에 연결하는 적절한 코드를 추가하고 두 페이지(다운로드한 XML 파일과 링크된 XSLT 페이지)를 게시할 수 있습니다. 사용자가 브라우저에서 XML 페이지를 볼 경우 XSLT 페이지는 위의 예제와 같이 내용 서식을 지정합니다.

외부 소스에서 가져온 XML 데이터에 대해 클라이언트측 XSL 변환을 수행할 경우 XML 데이터가 부분적으로만 "동적"이 된다는 단점이 있습니다. 다운로드한 후 변경한 XML 파일은 웹 상의 다른 곳에 있는 파일의 "스냅숏"일 뿐입니다. 웹 외부에 있는 원래 XML 파일을 변경할 경우 파일을 다시 다운로드하고 다운로드한 파일을 XSLT 페이지에 연결한 다음 웹 서버에 XML 파일을 다시 게시해야 합니다. 브라우저는 웹 서버의 XML 파일에서 받은 데이터만 렌더링하고 원래 XML 소스 파일에 포함된 데이터는 렌더링하지 않습니다.

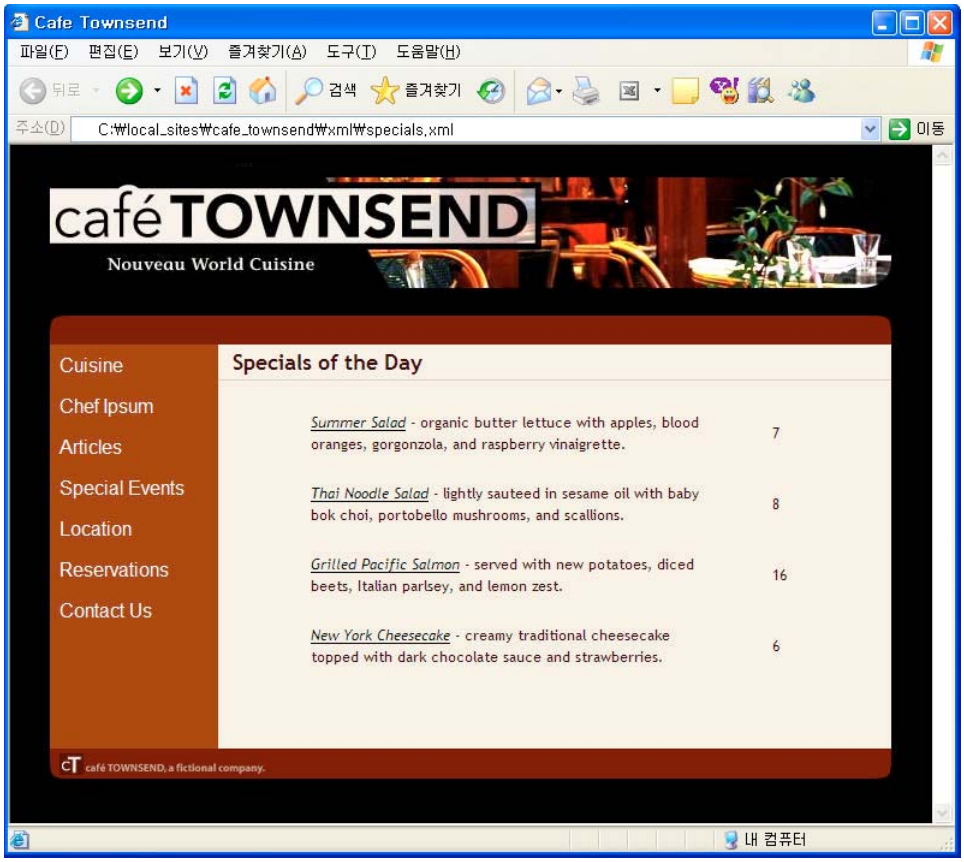
참조

464페이지의 “클라이언트에서 XSL 변환 수행”

XML 데이터와 반복 요소

반복 영역 XSLT 객체를 사용하면 XML 파일의 반복 요소를 한 페이지 내에 표시할 수 있습니다. XML 데이터 자리 표시자가 포함된 영역은 반복 영역으로 변환할 수 있습니다. 그러나 가장 일반적으로 사용되는 영역은 표, 표 행 또는 일련의 표 행입니다.

다음 예제에서는 식당의 메뉴 정보를 나타내는 표에 반복 영역 XSLT 객체를 적용하는 방법을 보여 줍니다. 초기 행은 XML 스키마의 세 가지 다른 요소인 item, description 및 price를 보여 줍니다. 반복 영역 XSLT 객체가 표에 적용되고 응용 프로그램 서버에서 해당 페이지를 처리하면, 고유한 데이터가 삽입된 새 표가 반복해서 생성됩니다.



문서 윈도우에서 요소에 반복 영역 XSLT 객체를 적용하면 반복 영역 주위에 얇은 회색의 탭 외곽선이 나타납니다. [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하여 브라우저에서 작업 내용을 미리 확인하면, 위 그림과 같이 회색 외곽선이 사라지고 선택한 부분은 확장되어 XML 파일에 해당 반복 요소가 나타납니다.

페이지에 반복 영역 XSLT 객체를 추가하면 문서 윈도우에서 XML 데이터 자리 표시자의 길이가 잘립니다. 이는 Dreamweaver에서 XML 데이터 자리 표시자의 XPath(XML Path language) 표현식을 반복 요소의 경로에 대해 상대적으로 업데이트하기 때문입니다.

예를 들어, 다음 코드는 동적 자리 표시자가 두 개 있고 반복 영역 XSLT 객체가 적용되지 않은 표에 대한 것입니다.

```
<table width="500" border="1">
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/title"/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/description"/></td>
    </tr>
</table>
```

다음은 반복 영역 XSLT 객체가 적용된 표와 동일한 표에 대한 코드입니다.

```
<xsl:for-each select="rss/channel/item">
    <table width="500" border="1">
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="title"/></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="description"/></td>
        </tr>
    </table>
</xsl:for-each>
```

이전 예제에서 Dreamweaver는 반복 영역(제목 및 설명) 안의 항목에 대한 XPath를 업데이트하여 전체 문서가 아니라 둘러싸고 있는 <xsl:for-each> 태그의 XPath에 대해 상대적으로 설정합니다.

Dreamweaver에서는 다른 경우에도 컨텍스트에 상대적인 XPath 표현식을 생성합니다. 예를 들어, 반복 영역 XSLT 객체가 적용된 표에 XML 데이터 자리 표시자를 드래그할 경우 Dreamweaver에서는 둘러싸고 있는 <xsl:for-each> 태그의 기존 XPath에 상대적으로 XPath를 자동으로 표시합니다.

참조

452페이지의 “반복 XML 요소 표시”

XML 데이터 미리 보기

[브라우저에서 미리 보기]([파일] > [브라우저에서 미리 보기])를 사용하여 XSLT 부분이나 전체 XSLT 페이지에 삽입한 XML 데이터를 미리 볼 경우 XSL 변환을 수행하는 엔진은 상황에 따라 다릅니다. XSLT 부분이 있는 동적 페이지의 경우 응용 프로그램 서버가 항상 변환을 수행합니다. 다른 경우에는 Dreamweaver 또는 브라우저가 변환을 수행할 수 있습니다.

다음 표에서는 [브라우저에서 미리 보기]를 사용하는 상황과 이때 변환을 수행하는 엔진에 대해 간단히 설명합니다.

브라우저에서 미리 보는 페이지 유형	데이터 변환을 수행하는 엔진
XSLT 부분이 들어 있는 동적 페이지	응용 프로그램 서버
XSLT 부분 또는 전체 XSLT 페이지	Dreamweaver
전체 XSLT 페이지에 대한 링크가 있는 XML 파일	브라우저

다음 항목에서는 사용자가 필요한 미리 보기 방법을 결정하는 데 도움이 되는 지침을 제공합니다.

서버측 변환에 대한 페이지 미리 보기

서버측 변환의 경우 사이트 방문자는 응용 프로그램 서버에서 변환한 내용을 보게 됩니다. 서버측 변환에 사용하도록 XSLT 및 동적 페이지를 작성할 경우 XSLT 부분 자체가 아니라 XSLT 부분이 들어 있는 동적 페이지를 미리 보는 것이 좋습니다. 전자의 경우 응용 프로그램 서버를 사용하여 변환하므로 미리 보기가 사이트 방문자가 페이지를 방문할 때 표시되는 것과 동일합니다. 후자의 경우 Dreamweaver에서 변환을 수행하여 약간 다른 결과가 나타날 수 있습니다. Dreamweaver를 사용하면 작성하는 동안 XSLT 부분을 미리 볼 수 있지만 XSLT 부분을 삽입한 후 응용 프로그램 서버를 사용하여 동적 페이지를 미리 보면 데이터 렌더링의 가장 정확한 결과를 볼 수 있습니다.

클라이언트측 변환에 대한 페이지 미리 보기

클라이언트측 변환의 경우 사이트 방문자가 보는 내용은 브라우저에서 변환됩니다. XML 파일을 XSLT 페이지에 추가하면 됩니다. Dreamweaver에서 XML 파일을 열고 브라우저에서 미리 보면 브라우저에서 XML 파일을 로드하여 변환을 수행하게 할 수 있습니다. 그러면 사이트 방문자가 보는 것과 똑같이 볼 수 있습니다.

하지만 이 방법을 사용하면 브라우저가 XML을 변환하고 내부적으로 HTML을 생성하므로 페이지의 디버깅이 더욱 어려워집니다. 브라우저의 [소스 보기] 옵션을 선택하여 생성된 HTML을 디버깅할 경우 페이지 렌더링을 담당하는 전체 HTML(태그, 스타일 등)이 아니라 브라우저에서 받은 원래 XML만 보게 됩니다. 소스 코드를 볼 때 전체 HTML을 보려면 브라우저에서 XSLT 페이지를 미리 보기해야 합니다.

전체 XSLT 페이지와 XSLT 부분 미리 보기

전체 XSLT 페이지와 XSLT 부분을 만들 경우 미리 보기를 통해 데이터가 제대로 표시되는지 확인할 수 있습니다. [브라우저에서 미리 보기]를 사용하여 전체 XSLT 페이지나 XSLT 부분을 표시할 경우 Dreamweaver에서는 내장 변환 엔진을 사용하여 변환을 수행합니다. 이 방법을 사용하면 결과를 빨리 얻고 보다 쉽게 페이지를 추가로 작성하고 디버깅할 수 있습니다. 또한 브라우저에서 [소스 보기] 옵션을 선택하여 전체 HTML(태그, 스타일 등)을 볼 수도 있습니다.

참고: 이 미리 보기 방법은 클라이언트를 사용하여 데이터를 변환할지 아니면 서버를 사용하여 데이터를 변환할지에 관계없이 XSLT 페이지 작성을 시작할 때 주로 사용됩니다.

서버에서 XSL 변환 수행

서버측 XSL 변환을 수행하기 위한 워크플로

서버에서 서버측 XSL 변환을 수행할 수 있습니다. XML 데이터를 표시하는 페이지를 작성하기 전에 먼저 서버측 및 클라이언트측 XSL 변환과 웹 페이지에서 XML 및 XSL을 사용하는 방법을 참조하십시오.

참고: 서버는 서버측 변환을 수행하도록 제대로 구성되어 있어야 합니다. 자세한 내용은 서버 관리자에게 문의하거나 www.adobe.com/go/dw_xsl_kr을 방문하십시오.

서버측 XSL 변환을 수행하는 일반적인 워크플로는 다음과 같습니다(각 단계는 해당 항목에서 설명합니다).

1. **Dreamweaver 사이트를 설정합니다.**

2. **서버 기술을 선택하고 응용 프로그램 서버를 설정합니다.**

3. **응용 프로그램 서버를 테스트합니다.**

예를 들어, 처리해야 할 페이지를 만들고 응용 프로그램 서버가 해당 페이지를 처리하는지 확인합니다. 이 작업 방법에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/dw_xsl_kr을 방문하십시오.

4. **XSLT 부분 및 페이지를 만들거나 HTML 페이지를 XSLT 페이지로 변환합니다.**

- Dreamweaver 사이트에서 XSLT 부분이나 전체 XSLT 페이지를 만듭니다.
- 기존 HTML 페이지를 전체 XSLT 페이지로 변환합니다.

5. **XML 데이터 소스를 페이지에 연결**

6. **데이터를 XSLT 부분이나 전체 XSLT 페이지에 바인딩하여 XML 데이터를 표시합니다.**

7. **해당될 경우 반복 영역 XSLT 객체를 XML 데이터 자리 표시자가 들어 있는 표나 표 열에 추가합니다.**

8. **참조를 삽입합니다.**

- 동적 페이지에 XSLT 부분에 대한 참조를 삽입하려면 XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용합니다.
- 동적 페이지에 전체 XSLT 페이지에 대한 참조를 삽입하려면 동적 페이지에서 모든 HTML 코드를 삭제한 다음 XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용합니다.

9. 페이지 및 부분을 게시합니다.

동적 페이지와 XSLT 부분(또는 전체 XSLT 페이지) 모두를 응용 프로그램 서버에 게시합니다. 로컬 XML 파일을 사용할 경우 이 파일도 게시해야 합니다.

10. 브라우저에서 동적 페이지를 봅니다.

이 경우, 응용 프로그램 서버가 XML 데이터를 변환하고 동적 페이지에 삽입한 후 브라우저에 표시합니다.

참조

36페이지의 "Dreamweaver 사이트 설정"

476페이지의 "응용 프로그램 서버 선택"

443페이지의 "웹 페이지에서 XML과 XSL 사용하기"

445페이지의 "클라이언트측 XSL 변환"

444페이지의 "서버측 XSL 변환"

XSLT 페이지 만들기

웹 페이지에 XML 데이터를 표시할 수 있는 XSLT 페이지를 만들 수 있습니다. XSLT 부분을 만들거나 <body> 태그와 <head> 태그를 포함하는 XSLT 페이지인 전체 XSLT 페이지를 만들 수 있습니다. XSLT 부분을 만들 때는 body 태그나 head 태그가 없는 독립적인 파일을 만들게 되며, 이것은 나중에 동적 페이지에 삽입되는 간단한 코드 조각입니다.

참고: 기존 XSLT 페이지로 시작하는 경우 XML 데이터 소스를 해당 페이지에 연결해야 합니다.

1 [파일] > [새 파일]을 선택합니다.

2 [새 문서] 대화 상자에서 [빈 페이지] 범주를 선택하고 [페이지 유형] 열에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- 전체 XSLT 페이지를 만들려면 [XSLT(전체 페이지)]를 선택합니다.
- XSLT 부분을 만들려면 [XSLT(부분)]을 선택합니다.

3 [만들기]를 클릭하고 [XML 소스 찾기] 대화 상자에서 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [컴퓨터 또는 LAN에서 로컬 파일 연결]을 선택하고 [탐색] 버튼을 클릭한 후 컴퓨터에 있는 로컬 XML 파일을 찾아 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- [인터넷에서 원격 파일 연결]을 선택하고 인터넷에 있는 XML 파일(RSS 피드의 파일 등)의 URL을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: [취소] 버튼을 클릭하면 연결된 XML 데이터 소스가 없는 새 XSLT 페이지가 생성됩니다.

선택한 XML 데이터 소스의 스키마가 [바인딩] 패널에 표시됩니다.



다음 표에서는 나타날 수 있는 스키마의 다양한 요소에 대한 설명을 제공합니다.

요소	표시	세부 정보
<>	필수적인 비반복 XML 요소	부모 노드에 정확하게 한 번 표시되는 요소
<>+	XML 요소 반복	부모 노드에 여러 번 표시되는 요소
<>+	옵션 XML 요소	부모 노드에 나타나지 않거나 여러 번 나타나는 요소
굵게 표시되는 요소 노드	현재 컨텍스트 요소	삽입 포인터가 반복 영역 안에 있을 경우 일반적으로 반복 요소
@	XML 속성	

4 [파일] > [저장]을 눌러 새 페이지를 .xsl(기본값) 또는 .xslt 확장명으로 저장합니다.

HTML 페이지를 XSLT 페이지로 변환

기존 HTML 페이지를 XSLT 페이지로 변환할 수도 있습니다. 예를 들어, XML 데이터를 추가하려는 미리 디자인된 정적 페이지가 있을 경우 XSLT 페이지를 만들어 처음부터 다시 디자인하는 대신 페이지를 XSLT 페이지로 변환할 수 있습니다.

1 변환할 HTML 페이지를 엽니다.

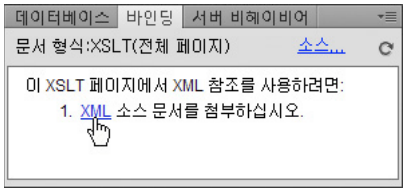
2 [파일] > [변환] > [XSLT 1.0]을 선택합니다.

문서 윈도우에서 페이지 사본을 엽니다. 새 페이지는 .xsl 확장명으로 저장되는 XSL 스타일 시트입니다.

XML 데이터 소스 연결

기존 XSLT 페이지에서 시작하는 경우 또는 Dreamweaver로 새 XSLT 페이지를 만들 때 XML 데이터 소스를 연결하지 않은 경우에는 [바인딩] 패널을 사용하여 XML 데이터 소스를 연결해야 합니다.

1 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 XML 링크를 클릭합니다.



참고: 또는 [바인딩] 패널의 오른쪽 위 모서리에 있는 [소스] 링크를 클릭하여 XML 데이터 소스를 추가할 수도 있습니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [컴퓨터 또는 LAN에서 로컬 파일 연결]을 선택하고 [탐색] 버튼을 클릭한 후 컴퓨터에 있는 로컬 XML 파일을 찾아 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- [인터넷에서 원격 파일 연결]을 선택하고 인터넷에 있는 XML 파일(RSS 피드의 파일 등)의 URL을 입력합니다.

3 [확인]을 클릭하여 [XML 소스 찾기] 대화 상자를 닫습니다.

선택한 XML 데이터 소스의 스키마가 [바인딩] 패널에 표시됩니다.

XSLT 페이지에 XML 데이터 표시

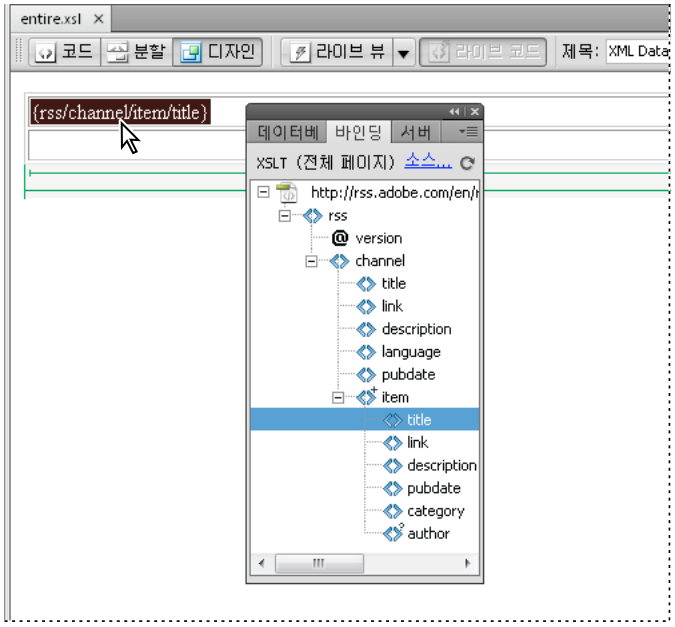
XSLT 페이지를 만들고 XML 데이터 소스에 연결했으면 페이지에 데이터를 바인딩할 수 있습니다. 이 작업을 수행하려면 XML 데이터 자리 표시자를 페이지에 추가한 다음 [XPath 표현식 작성기] 또는 속성 관리자를 사용하여 페이지에 표시하기 위해 선택한 데이터의 서식을 지정합니다.

1 연결된 XML 데이터 소스로 XSLT 페이지를 엽니다.

2 (선택 사항) [삽입] > [표]를 선택하여 페이지에 표를 추가합니다. 표를 사용하면 XML 데이터를 쉽게 구성할 수 있습니다.

참고: 대부분의 경우, 반복 영역 XSLT 객체를 사용하여 페이지에 반복 XML 요소를 표시합니다. 이 경우 한 개 이상의 열로 구성된 단일 행 표를 만들거나, 표 머리글을 넣으려는 경우 행이 두 개인 표를 만들 수 있습니다.

3 [바인딩] 패널에서 XML 요소를 선택한 다음 페이지 상에서 데이터를 삽입할 위치로 드래그합니다.



페이지에 XML 데이터 자리 표시자가 표시됩니다. 자리 표시자는 괄호 안에 강조 표시되어 나타나며 XPath(XML Path Language) 구문을 사용하여 XML 스키마의 계층 구조를 설명합니다. 예를 들어, 자식 요소인 **title**을 페이지로 드래그하면 이 요소는 부모 요소인 **rss**, **channel** 및 **item**을 갖게 되며 동적 내용 자리 표시자의 구문은 {rss/channel/item/title}가 됩니다.

페이지에서 XML 데이터 자리 표시자를 두 번 클릭하여 [XPath 표현식 작성기]를 엽니다. [XPath 표현식 작성기]를 사용하여 선택한 데이터의 서식을 지정하거나 XML 스키마에서 다른 항목을 선택할 수 있습니다.

4 (선택 사항) XML 데이터 자리 표시자를 선택하고 속성 관리자나 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 다른 내용 부분과 같이 스타일을 적용하여 XML 데이터에 스타일을 적용합니다. 또는 디자인 타임 스타일 시트를 사용하여 XSLT 부분에 스타일을 적용할 수 있습니다. 이러한 방법은 각기 고유의 장단점을 가지고 있습니다.

5 [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하여 브라우저에서 작업 내용을 미리 확인합니다.

참고: [브라우저에서 미리 보기]를 사용하여 작업 내용을 미리 확인하면 Dreamweaver에서 응용 프로그램 서버를 사용하지 않고 내부 XSL 변환이 수행됩니다.

참조

448페이지의 “XML 데이터 미리 보기”

168페이지의 “표를 이용하여 내용 표시”

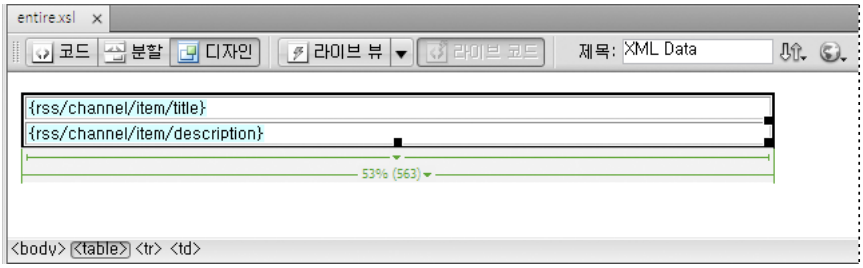
반복 XML 요소 표시

반복 영역 XSLT 객체를 사용하면 XML 데이터 소스의 반복 요소를 한 웹 페이지에 표시할 수 있습니다. 예를 들어, 뉴스 피드로부터 기사 제목과 설명을 표시할 경우, 이 뉴스 피드에 10~20개의 기사가 포함되어 있으면 각 제목과 설명은 XML 파일에서 반복 요소의 자식 요소가 됩니다.

[디자인] 뷰에서 XML 데이터 자리 표시자가 포함된 영역은 반복 영역으로 변경할 수 있습니다. 그러나 가장 일반적으로 사용되는 영역은 표, 표 행 또는 일련의 표 행입니다.

1 [디자인] 뷰에서 XML 데이터 자리 표시자가 들어 있는 영역을 선택합니다.

표, 표 행 또는 텍스트의 단락 등 어떤 것이든지 선택할 수 있습니다.

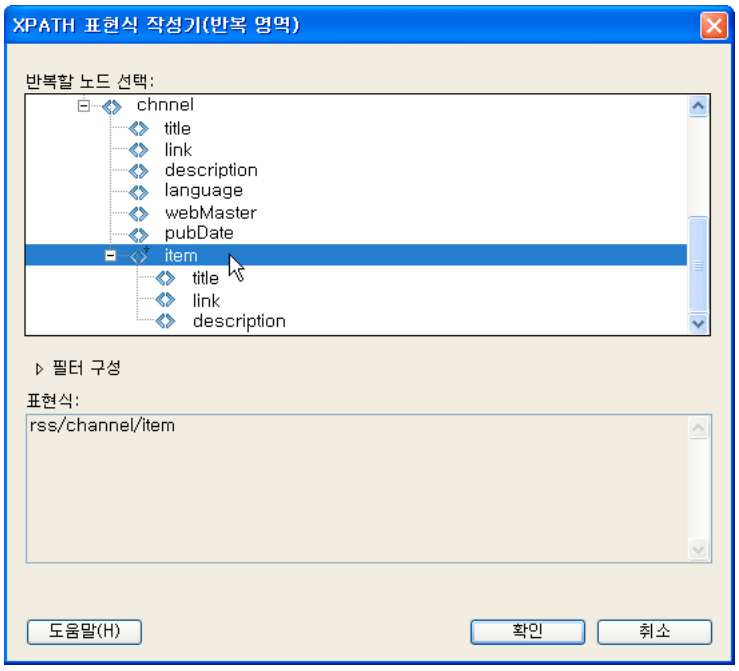


페이지에서 영역을 정확하게 선택하려면 문서 윈도우의 왼쪽 아래 모서리에 있는 태그 선택기를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 영역이 표일 경우 페이지에서 표 안쪽을 클릭한 다음 태그 선택기에서 해당 태그를 클릭합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [삽입] > [XSLT 객체] > [반복 영역]을 선택합니다.
- [삽입] 패널의 [XSLT] 범주에서 [반복 영역] 버튼을 클릭합니다.

3 [XPath 표현식 작성기]에서 작은 플러스 기호로 표시되는 반복 요소를 선택합니다.



4 [확인]을 클릭합니다.

문서 윈도우에서는 반복 영역 주위에 얇은 회색의 탭 외곽선이 나타납니다. [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택하여 브라우저에서 작업 내용을 미리 확인하면, 회색 외곽선이 사라지고 선택한 부분은 확장되어 XML 파일에 해당 반복 요소가 나타납니다.

페이지에 반복 영역 XSLT 객체를 추가하면 문서 윈도우에서 XML 데이터 자리표시자의 길이가 잘립니다. 이는 Dreamweaver에서 XML 데이터 자리 표시자의 XPath를 반복 요소의 경로에 대해 상대적으로 잘라내기 때문입니다.

참조

460페이지의 “XPath 표현식 작성기를 사용하여 XML 데이터의 표현식 추가”

446페이지의 “XML 데이터와 반복 요소”

반복 영역(XSL) 속성 설정

속성 관리자에서 다른 XML 노드를 선택하여 반복 영역을 만들 수 있습니다.

❖ [선택] 상자에 새 노드를 입력한 다음 번개 모양 아이콘을 누르고 XML 스키마 트리에서 나타나는 노드를 선택합니다.

반복 영역 XSLT 객체 편집

영역에 반복 영역 XSLT 객체를 추가한 후에는 속성 관리자를 사용하여 해당 객체를 편집할 수 있습니다.

1 반복 영역 주위의 회색 탭을 클릭하여 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자([윈도우] > [속성])에서 [선택] 텍스트 필드 옆에 있는 동적 아이콘을 클릭합니다.

3 [XPath 표현식 작성기]에서 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

동적 페이지에 XSLT 부분 삽입

XSLT 부분을 만든 후에는 XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용하여 XSLT 부분을 동적 웹 페이지에 삽입할 수 있습니다. 페이지에 서버 비헤이비어를 추가하고 브라우저에서 페이지를 보면 응용 프로그램 서버는 선택한 XSLT 부분의 XML 데이터를 표시하는 변환 작업을 수행합니다. Dreamweaver에서는 ColdFusion, ASP 또는 PHP 페이지에 대해 XSL 변환을 지원합니다.

참고: 동적 페이지에 전체 XSLT 페이지의 내용을 삽입할 경우 절차가 동일합니다. XSL 변환 서버 비헤이비어를 사용하여 전체 XSLT 페이지를 삽입하기 전에 동적 페이지에서 모든 HTML 코드를 삭제하십시오.

1 기존의 ColdFusion, ASP, 또는 PHP 페이지를 엽니다.

2 [디자인] 뷰에서 XSLT 부분을 삽입하려는 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

참고: XSLT 부분을 삽입할 경우 삽입 포인터가 정확한 위치에 있는지 확인할 수 있도록 페이지에 삽입 포인터를 놓은 다음 반드시 [코드 및 디자인 뷰 보기] 버튼을 클릭해야 합니다. 그렇지 않으면 원하는 곳에 삽입 포인터를 놓기 위해 [코드] 뷰에서 다른 곳을 클릭해야 할 수 있습니다.

3 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 [XSL 변환]을 선택합니다.



4 [XSL 변환] 대화 상자에서 [탐색] 버튼을 클릭하여 XSLT 부분이나 전체 XSLT 페이지를 찾습니다.

Dreamweaver에서는 지정된 XSLT 부분에 연결된 XML 파일의 파일 경로나 URL을 그 다음 텍스트 필드에 자동으로 입력합니다. 이 내용을 변경하려면 [탐색] 버튼을 클릭하여 다른 파일을 찾습니다.

5 (선택 사항) 플러스(+) 버튼을 클릭하여 XSLT 매개 변수를 추가합니다.

6 [확인]을 클릭하여 페이지에 XSLT 부분에 대한 참조를 삽입합니다. 이 부분은 편집할 수 없습니다. 해당 부분을 두 번 클릭하고 소스 파일을 열어 편집할 수 있습니다.

또한 includes/MM_XSLTransform/ 폴더가 런타임 라이브러리 파일이 포함된 사이트의 루트 폴더 아래에 작성됩니다. 응용 프로그램 서버는 이 파일에 정의된 기능을 사용하여 변환을 수행합니다.

7 서버에 동적 페이지를 업로드([사이트] > [올리기])하고 [예]를 클릭하여 독립 파일을 포함합니다. 페이지를 올바르게 표시하려면 XSLT 부분이 포함된 파일, 데이터가 포함된 XML 파일 및 생성된 런타임 라이브러리 파일이 모두 서버에 있어야 합니다. 데이터 소스로 원격 XML 파일을 선택할 경우 해당 파일이 인터넷에 있어야 합니다.

참조

450페이지의 “XSLT 페이지 만들기”

444페이지의 “서버측 XSL 변환”

동적 페이지에서 XSLT 부분 삭제

XSLT 부분을 삽입하는 데 사용된 XSL 변환 서버 비헤이비어를 삭제하면 페이지에서 XSLT 부분을 제거할 수 있습니다. 서버 비헤이비어를 삭제하면 XSLT 부분만 삭제되며 연관된 XML, XSLT 또는 런타임 라이브러리 파일은 삭제되지 않습니다.

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 삭제하려는 XSL 변환 서버 비헤이비어를 선택합니다.

2 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

참고: 항상 이런 방법으로 서버 비헤이비어를 제거해야 합니다. 생성된 코드를 수동으로 삭제하면 서버 비헤이비어는 [서버 비헤이비어] 패널에서 사라질 수 있지만 결국 부분적으로만 제거되는 것입니다.

XSL 변환 서버 비헤이비어 편집

동적 웹 페이지에 XSLT 부분을 추가하면 언제든지 XSL 변환 서버 비헤이비어를 편집할 수 있습니다.

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 편집하려는 XSL 변환 서버 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

2 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

동적 링크 만들기

XML 데이터에서 사용자가 특정 단어나 구를 클릭할 때 지정된 URL로 링크되는 동적 링크를 XSLT 페이지에 만들 수 있습니다. 자세한 지침은 Dreamweaver 수정 문서(www.adobe.com/go/dw_documentation_kr)를 참조하십시오.

XSLT 부분에 스타일 적용

전체 XSLT 페이지(즉, <body> 및 <head> 태그가 있는 XSLT 페이지)를 만들 경우 페이지에 XML 데이터를 표시한 다음 속성 관리자나 [CSS 스타일] 패널을 사용하여 다른 내용 부분과 같이 데이터의 서식을 지정합니다. 그러나 동적 페이지에 삽입할 XSLT 부분을 만들 경우(예: ASP, PHP 또는 Cold Fusion 페이지에 삽입할 부분) 부분이나 동적 페이지의 스타일 렌더링은 더 복잡해집니다. 동적 페이지와 별도로 XSLT 부분을 작업하더라도 해당 부분이 동적 페이지 내에서 사용하기 위한 것이고 해당 XSLT 부분의 출력이 결과적으로 동적 페이지의 <body> 태그 내에 상주함을 기억해야 합니다. 이 워크플로에서 스타일 정의 또는 외부 스타일 시트에 대한 링크와 같은 <head> 요소를 XSLT 부분에 포함시키면 안 됩니다. 포함시킬 경우 응용 프로그램 서버가 이러한 요소를 동적 페이지의 <body>에 넣어 잘못된 마크업이 생성됩니다.

예를 들어, 동적 페이지에 삽입하기 위한 XSLT 부분을 만들어 동적 페이지와 동일한 외부 스타일 시트를 사용하여 해당 부분의 서식을 지정할 수 있습니다. 동일한 스타일 시트를 부분에 연결하면 결과 HTML 페이지에 스타일 시트에 대한 중복 링크가 포함됩니다(하나는 동적 페이지의 <head> 섹션에 있고, 다른 하나는 XSLT 부분의 내용이 표시되는 페이지의 <body> 섹션에 있음). 이 방법 대신 디자인 타임 스타일 시트를 사용하여 외부 스타일 시트를 참조해야 합니다.

XSLT 부분 내용에 서식을 지정할 경우 다음 워크플로를 사용합니다.

- 먼저, 외부 스타일 시트를 동적 페이지에 첨부합니다. 이 절차는 모든 웹 페이지의 내용에 스타일을 적용하는 가장 좋은 방법입니다.
- 그런 다음, 동일한 외부 스타일 시트를 디자인 타임 스타일 시트와 같이 XSLT 부분에 첨부합니다. 이름이 의미하듯이 디자인 타임 스타일 시트는 Dreamweaver [디자인] 뷰에서만 사용할 수 있습니다.

  이전 두 단계를 완료했으면 동적 페이지에 첨부한 동일한 스타일 시트를 사용하여 XSLT 부분에 새 스타일을 만들 수 있습니다. 스타일 시트의 참조는 Dreamweaver에서 사용할 경우에만 유효하므로 HTML 출력이 보다 깔끔하게 정리되고, 부분은 [디자인] 뷰에 적합한 스타일을 표시합니다. 또한 [디자인] 뷰에서 동적 페이지를 보거나 브라우저에서 동적 페이지를 미리 볼 때 모든 스타일이 동적 페이지와 부분 모두에 적용됩니다.

  참고: 브라우저에서 XSLT 부분을 미리 볼 경우 스타일은 표시되지 않습니다. 동적 페이지의 컨텍스트 내 XSLT 부분을 보려면 동적 페이지를 브라우저에서 미리 봐야 합니다.

  CSS를 사용하여 XSLT 부분의 서식을 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/dw_xsl_styles_kr을 참조하십시오.

참조

143페이지의 “디자인 타임 스타일 시트 사용하기”

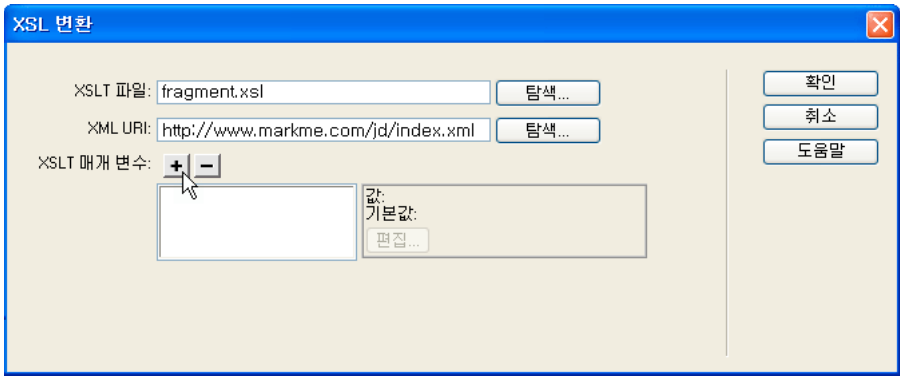
XSL 변환에서 매개 변수 사용

웹 페이지에 XSL 변환 서버 비헤이비어를 추가할 때 XSL 변환에 대한 매개 변수를 정의할 수 있습니다. 매개 변수는 XML 데이터가 처리되고 표시되는 방식을 제어합니다. 예를 들어, 뉴스 피드에서 특정 기사를 찾고 나열하기 위해 매개 변수를 사용할 수 있습니다. 브라우저에서 페이지가 로드되면 매개 변수로 지정한 기사만 표시됩니다.

XSL 변환에 XSLT 매개 변수 추가

1 [XSL 변환] 대화 상자를 엽니다. [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 XSL 변환 서버 비헤이비어를 두 번 클릭하거나 새로운 XSL 변환 서버 비헤이비어를 추가하여 이 대화 상자를 열 수 있습니다.

2 [XSL 변환] 대화 상자에서 XSLT 매개 변수 옆에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.



3 [매개 변수 추가] 대화 상자에서 [이름] 상자에 매개 변수 이름을 입력합니다. 이름은 영숫자만 입력할 수 있습니다. 공백은 입력할 수 없습니다.

4 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 정적 값을 사용하려면 [값] 상자에 원하는 값을 입력합니다.
- 동적 값을 사용하려면 [값] 상자 옆에 있는 동적 아이콘을 클릭하고 [동적 데이터] 대화 상자와 관련된 작업을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다. 자세한 내용을 보려면 [동적 데이터] 대화 상자의 [도움말] 버튼을 클릭하십시오.

5 [기본값] 상자에 페이지에서 런타임 값을 수신하지 못할 때 매개 변수에서 사용할 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

XSLT 매개 변수 편집

1 [XSL 변환] 대화 상자를 엽니다. [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 XSL 변환 서버 비헤이비어를 두 번 클릭하거나 새로운 XSL 변환 서버 비헤이비어를 추가하여 이 대화 상자를 열 수 있습니다.

2 XSLT 매개 변수 목록에서 매개 변수를 선택합니다.

3 [편집] 버튼을 클릭합니다.

4 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

XSLT 매개 변수 삭제

1 [XSL 변환] 대화 상자를 엽니다. [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 XSL 변환 서버 비헤이비어를 두 번 클릭하거나 새로운 XSL 변환 서버 비헤이비어를 추가하여 이 대화 상자를 열 수 있습니다.

2 XSLT 매개 변수 목록에서 매개 변수를 선택합니다.

3 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

조건부 XSLT 영역 만들기 및 편집

XSLT 페이지에 간단한 조건부 영역이나 여러 조건부 영역을 만들 수 있습니다. [디자인] 뷰에서 요소를 선택하고 조건부 영역을 선택 내용에 적용하거나, 문서에 삽입 포인터를 놓는 곳마다 조건부 영역을 삽입할 수 있습니다.

예를 들어, 항목을 사용할 수 없는 경우에 항목 가격 옆에 “Unavailable”이라는 말을 표시하려면 페이지에 “Unavailable”이라고 입력한 다음 이를 선택하여 선택한 텍스트에 조건부 영역을 적용할 수 있습니다. Dreamweaver에서는 선택한 내용을 <xsl:if> 태그로 둘러싸고 데이터가 조건부 표현식의 조건과 일치하는 경우 페이지에 "Unavailable"이라는 단어를 표시합니다.

조건부 XSLT 영역 적용

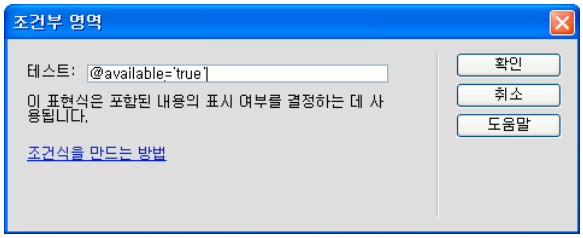
간단한 조건부 표현식을 작성하여 XSLT 페이지에 삽입할 수 있습니다. [조건부 영역] 대화 상자를 열기 전에 선택한 내용이 있으면 해당 내용이 <xsl:if> 블록으로 래핑됩니다. 내용이 선택되어 있지 않으면 페이지의 삽입 포인터가 있는 위치에 <xsl:if> 블록이 추가됩니다. 이 대화 상자를 사용하여 시작한 다음 [코드] 뷰에서 표현식을 사용자 정의하는 것이 좋습니다.

<xsl:if> 요소는 다른 언어의 if 문과 유사합니다. 이 요소는 조건을 테스트하고 결과에 따라 일련의 조치를 수행하는 방법을 제공합니다. <xsl:if> 요소를 사용하여 표현식이 단일 true 또는 false 값인지 테스트할 수 있습니다.

1 [삽입] > [XSLT 객체] > [조건부 영역]을 선택하거나 [삽입] 패널의 [XLST] 범주에서 [조건부 영역] 아이콘을 클릭합니다.

2 [조건부 영역] 대화 상자에서 영역에 사용할 조건부 표현식을 입력합니다.

다음 예제에서는 컨텍스트 노드의 @available 속성 값이 true인지 확인하기 위해 테스트합니다.



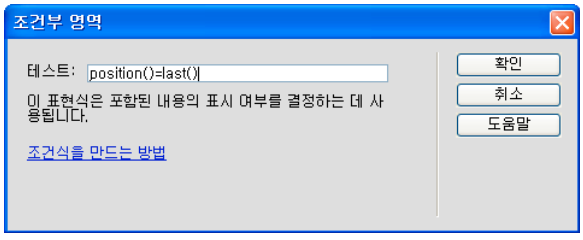
3 [확인]을 클릭합니다.

다음 코드가 XSLT 페이지에 삽입됩니다.

```
<xsl:if test="@available=&apos;true&apos;">
    Content goes here
</xsl:if>
```

참고: true와 같은 문자열 값은 따옴표로 묶어야 합니다. Dreamweaver에서는 따옴표(')를 인코딩하여 유효한 XHTML로 입력되도록 합니다.

노드 값을 테스트할 뿐만 아니라 조건부 문에서 지원되는 XSLT 기능을 사용할 수도 있습니다. 조건은 XML 파일 내의 현재 노드에 대해 테스트됩니다. 다음 예제에서는 결과 집합의 마지막 노드에 대해 테스트합니다.



조건부 표현식 작성에 대한 자세한 내용과 예제는 [참조] 패널([도움말] > [참조])의 <xsl:if> 섹션을 참조하십시오.

여러 조건부 XSLT 영역 적용

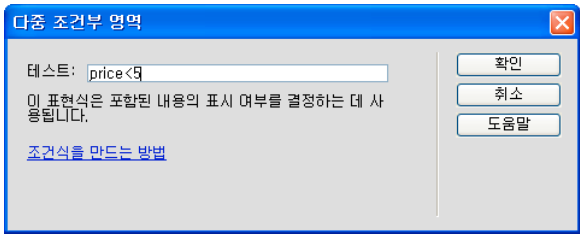
간단한 조건부 표현식을 작성하여 XSLT 페이지에 삽입할 수 있습니다. [조건부 영역] 대화 상자를 열기 전에 선택한 내용이 있으면 해당 내용이 <xsl:choose> 블록으로 래핑됩니다. 내용을 선택하지 않으면 페이지의 삽입 포인터가 있는 위치에 <xsl:choose> 블록이 추가됩니다. 이 대화 상자를 사용하여 시작한 다음 [코드] 뷰에서 표현식을 사용자 정의하는 것이 좋습니다.

<xsl:choose> 요소는 다른 언어의 case 문과 유사합니다. 이 요소는 조건을 테스트하고 결과에 따라 일련의 조치를 수행하는 방법을 제공합니다. <xsl:choose> 요소를 사용하여 다중 조건을 테스트할 수 있습니다.

1 [삽입] > [XSLT 객체] > [다중 조건부 영역]을 선택하거나 [삽입] 패널의 [XLST] 범주에서 [다중 조건부 영역] 아이콘을 클릭합니다.

2 [다중 조건부 영역] 대화 상자에서 첫 번째 조건을 입력합니다.

다음 예제에서는 컨텍스트 노드의 price 하위 요소가 5보다 작게 설정되었는지 테스트합니다.



3 [확인]을 클릭합니다.

예제에서 다음 코드가 XSLT 페이지에 삽입됩니다.

```
<xsl:choose>
    <xsl:when test="price&lt;5">
        Content goes here
    </xsl:when>
    <xsl:otherwise>
        Content goes here
    </xsl:otherwise>
</xsl:choose>
```

4 다른 조건을 삽입하려면 [코드] 뷰에서 <xsl:when> 태그 쌍 사이 또는 <xsl:otherwise> 태그 앞에 삽입 포인터를 놓은 다음 조건부 영역([삽입] > [XSLT 객체] > [조건부 영역])을 삽입합니다.

조건을 지정하고 [확인]을 클릭하면 다른 <xsl:when> 태그가 <xsl:choose> 블록에 삽입됩니다.

조건부 표현식 작성에 대한 자세한 내용과 예제는 [참조] 패널([도움말] > [참조])의 <xsl:choose> 섹션을 참조하십시오.

조건부 영역(If) 속성 설정

조건부 영역 설정 속성 관리자는 XSL 페이지의 조건부 영역에 사용되는 조건을 변경하는 데 사용됩니다. 조건부 영역은 조건을 테스트하고 결과에 따라 일련의 조치를 수행합니다.

❖ [테스트] 상자에 새 조건을 입력한 다음 Enter 키를 누릅니다.

조건부(When) 속성 설정

조건부 영역 설정 속성 관리자는 XSL 페이지의 다중 조건부 영역에 사용되는 조건을 변경하는 데 사용됩니다. 다중 조건부 영역은 조건을 테스트하고 결과에 따라 일련의 조치를 취합니다.

❖ [테스트] 상자에 새 조건을 입력한 다음 Enter 키를 누릅니다.

XSL 주석 삽입

XSL 주석 태그를 문서에 추가하거나 선택 내용을 XSL 주석 태그로 래핑할 수 있습니다.

문서에 XSL 주석 태그 추가

❖ 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [디자인] 뷰에서 [삽입] > [XSLT 객체] > [XSL 주석]을 선택하고 주석 내용을 입력하거나 상자를 비워 놓고 [확인]을 클릭합니다.
- [코드] 뷰에서 [삽입] > [XSLT 객체] > [XSL 주석]을 선택합니다.


[삽입] 패널의 [XSLT] 범주에서 [XSL 주석] 아이콘을 클릭해도 됩니다.

XSL 주석 태그의 선택 내용 줄 바꿈

1 [코드] 뷰로 전환합니다([보기] > [코드]).

2 주석을 입력할 코드를 선택합니다.

3 코딩 툴바에서 [주석 적용] 버튼을 클릭하고 [<xsl:comment></xsl:comment> 주석 적용]을 선택합니다.

XPath 표현식 작성기를 사용하여 XML 데이터의 표현식 추가

XPath(XML Path Language)는 XML 문서 일부분의 주소를 지정하기 위한 비XML 구문입니다. XPath는 마치 SQL 언어가 데이터베이스를 쿼리하는 데 사용되는 것처럼 XML 데이터에 대한 쿼리 언어로 주로 사용됩니다. XPath에 대한 자세한 내용은 W3C 웹 사이트(www.w3.org/TR/xpath)에서 XPath 언어 사양을 참조하십시오.

[XPath 표현식 작성기]는 Dreamweaver 기능으로, 이 기능을 사용하여 데이터의 특정 노드를 식별하는 간단한 XPath 표현식을 작성하거나 반복 영역에 대해 간단한 XPath 표현식을 작성할 수 있습니다. XML 스키마 트리에서 값을 드래그하지 않고 이 방법을 사용하면 표시되는 값의 서식을 지정할 수 있습니다. 현재 컨텍스트는 [XPath 표현식 작성기] 대화 상자를 열 때 XSL 파일에서의 삽입 포인터 위치를 기준으로 식별됩니다. 현재 컨텍스트는 XML 스키마 트리에 굵게 표시됩니다. 이 대화 상자에서 선택한 대로 현재 컨텍스트에 대한 정확한 XPath 문이 생성됩니다. 따라서 초보자든 고급 사용자든 정확한 XPath 표현식을 기록할 수 있도록 도와줍니다.

참고: 이 기능은 데이터의 특정 노드를 식별하는 간단한 XPath 표현식을 작성하거나 반복 영역에 대해 간단한 XPath 표현식을 작성할 수 있도록 설계되었습니다. 표현식을 직접 편집할 수는 없습니다. 복잡한 표현식을 만들어야 할 경우 [XPath 표현식 작성기] 대화 상자를 사용하여 시작한 다음 [코드] 뷰나 속성 관리자에서 표현식을 사용자 정의합니다.

XPath 표현식을 작성하여 특정 노드 식별

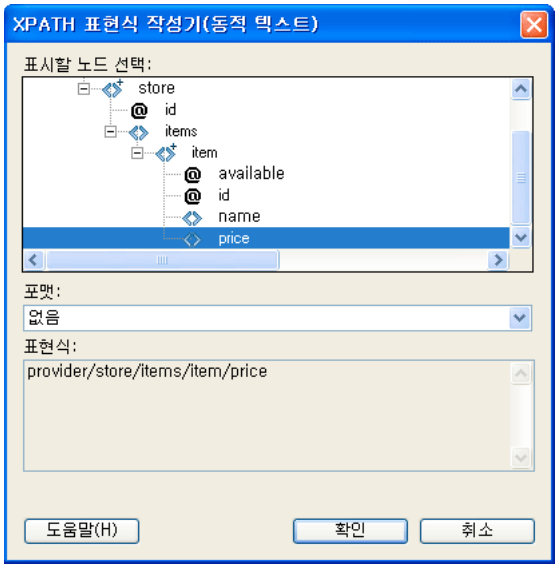
1 페이지에서 XML 데이터 자리 표시자를 두 번 클릭하여 [XPath 표현식 작성기]를 엽니다.

2 [XPath 표현식 작성기(동적 텍스트)] 대화 상자의 XML 스키마 트리에서 노드를 선택합니다.

[표현식] 상자에 노드를 식별하는 올바른 XPath 표현식이 작성됩니다.

참고: XML 스키마 트리에서 다른 노드를 선택하면 이에 따라 표현식이 변경됩니다.

다음 예제에서 item 노드의 price 하위 요소를 표시하려면 다음과 같이 합니다.



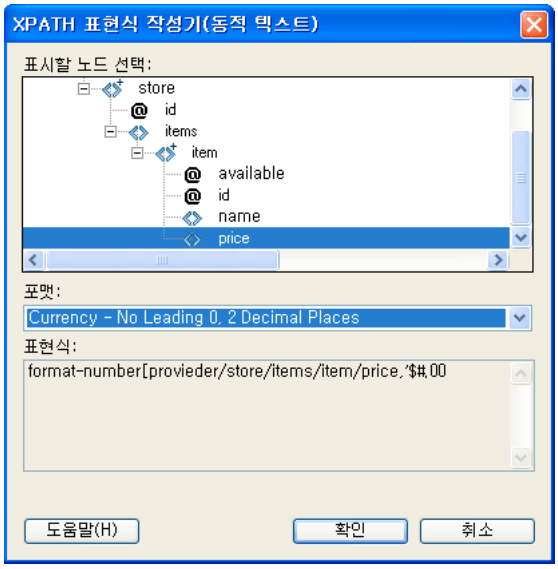
이 선택 내용은 XSLT 페이지에 다음 코드를 삽입합니다.

```
<xsl:value-of select="price"/>
```

3 (선택 사항) [포맷] 팝업 메뉴에서 서식 지정 옵션을 선택합니다.

선택 내용의 서식 지정은 노드 값이 숫자를 반환할 경우에 유용합니다. Dreamweaver에서는 미리 디자인된 서식 지정 기능의 목록을 제공합니다. 사용할 수 있는 전체 서식 지정 기능과 예제 목록을 보려면 [참조] 패널을 참조하십시오.

다음 예제에서는 price 하위 요소의 서식을 2자리 소수점의 통화로 지정합니다.



이러한 옵션은 XSLT 페이지에 다음 코드를 삽입합니다.

```
<xsl:value-of select="format-number(provider/store/items/item/price,'$#.00')"/>
```

4 [확인]을 클릭합니다.

5 XML 파일에 각 노드 값을 표시하려면 동적 텍스트가 포함된 요소(예: HTML 표 행 또는 단락)에 반복 영역을 적용합니다.

값을 반환하도록 노드를 선택하는 정보와 예제는 [참조] 패널의 <xsl:value-of/> 섹션을 참조하십시오.

반복할 노드 선택

노드를 계속 반복 선택하여 결과를 필터링할 수도 있습니다. [XPath 표현식 작성기] 대화 상자에서 선택한 내용은 <xsl:for-each> 블록 내부에 래핑됩니다. 내용을 선택하지 않으면 커서의 삽입 포인터가 있는 위치에 <xsl:for-each> 블록이 입력됩니다.

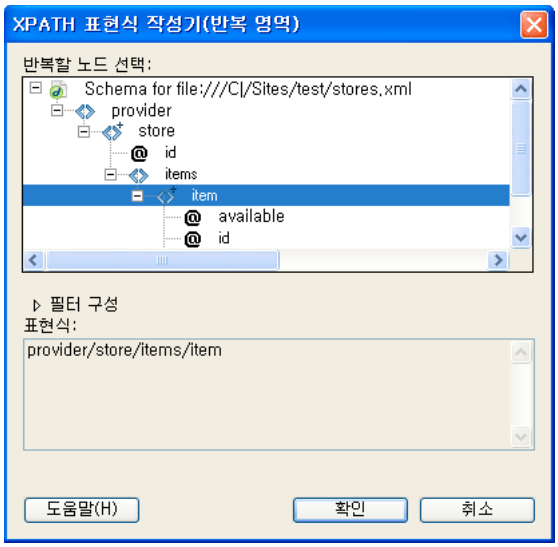
1 페이지에서 XML 데이터 자리 표시자를 두 번 클릭하여 [XPath 표현식 작성기]를 엽니다.

2 [XPath 표현식 작성기(반복 영역)] 대화 상자에서 XML 스키마 트리에서 반복할 항목을 선택합니다.

[표현식] 상자에 노드를 식별하는 올바른 XPath 표현식이 작성됩니다.

참고: 반복 항목은 XML 스키마 트리에서 플러스(+) 기호로 식별됩니다.

다음 예제에서는 XML 파일 내의 각 item 노드를 반복합니다.



[확인]을 클릭하면 다음 코드가 XSLT 페이지에 삽입됩니다.

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item">
 Content goes here
</xsl:for-each>
```

경우에 따라 반복 노드의 하위 집합으로 작업할 수 있습니다. 예를 들어, 속성에 특정 값이 있는 항목만으로 작업할 수 있습니다. 이 경우 필터를 만들어야 합니다.

반복되는 데이터 필터링

필터를 사용하여 특정 속성 값을 가진 반복 노드를 식별합니다.

1 XML 스키마 트리에서 반복할 노드를 선택합니다.

2 [필터 구성] 확장 버튼을 클릭합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하여 빈 필터를 만듭니다.

4 다음 필터에 필터 조건을 입력합니다.

필터링 방식 필터링할 데이터가 들어 있는 반복 노드를 지정합니다. 팝업 메뉴는 XML 스키마 트리에서 선택한 노드에 대한 조상 노드 목록을 제공합니다.

위치 결과를 제한하는 데 사용되는 [필터링 방식] 노드의 속성 또는 하위 요소를 지정합니다. 팝업 메뉴에서 속성 또는 하위 요소를 선택하거나 이 필드에 소유한 XPath 표현식을 입력하여 스키마 트리 안에 더 깊이 존재하는 자식을 식별할 수 있습니다.

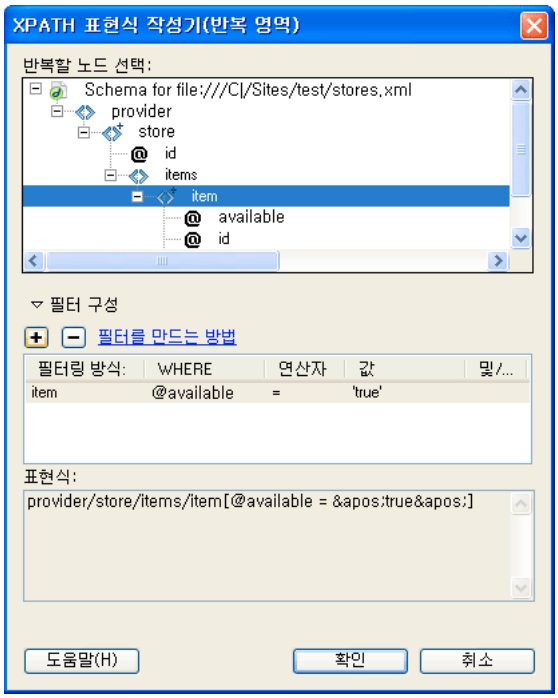
연산자 필터 표현식에 사용할 비교 연산자를 지정합니다.

값 [필터링 방식] 노드에서 확인할 값을 지정합니다. 값을 입력합니다. 동적 매개 변수가 XSLT 페이지에 정의되어 있으면 팝업 메뉴에서 하나를 선택할 수 있습니다.

5 다른 필터를 지정하려면 플러스(+) 버튼을 한 번 더 클릭합니다.

팝업 메뉴에 값을 입력하거나 값을 선택하면 [표현식] 상자의 XPath 표현식이 변경됩니다.

다음 예제에서는 결과 집합을 @available 속성 값이 true인 item 노드로 제한합니다.

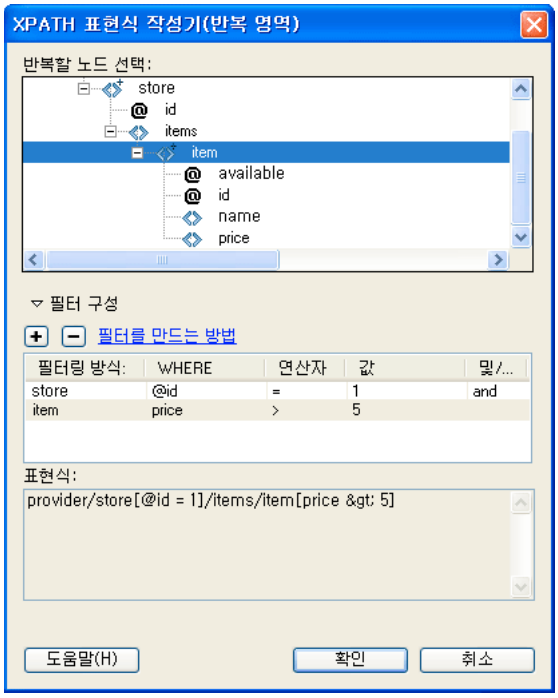


[확인]을 클릭하면 다음 코드가 XSLT 페이지에 삽입됩니다.

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item[@available = &apos;true&apos;]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

참고: true와 같은 문자열 값은 따옴표로 묶어야 합니다. Dreamweaver에서는 따옴표(')를 인코딩하여 유효한 XHTML로 입력되도록 합니다.

부모 노드를 필터 조건의 일부로 지정할 수 있는 더 복잡한 필터를 만들 수 있습니다. 다음 예제에서는 store의 @id 속성이 1이고 item의 price 노드가 5보다 큰 item 노드로 결과 집합을 제한합니다.



[확인]을 클릭하면 다음 코드가 XSLT 페이지에 삽입됩니다.

```
<xsl:for-each select="provider/store[@id = 1]/items/item[price &gt; 5]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

반복 영역에 대한 자세한 내용과 예제는 [참조] 패널의 <xsl:for-each> 섹션을 참조하십시오.

XSL 변환 문제 해결

작업할 XSL 변환을 가져올 수 없는 경우에는 www.adobe.com/go/dw_xsl_faq_kr에서 문제 해결 안내서를 참조하십시오. 이 안내서에는 자주 묻는 질문에 대한 답변이 들어 있습니다.

클라이언트에서 XSL 변환 수행

클라이언트측 XSL 변환을 수행하기 위한 워크플로

클라이언트측 XSL 변환을 수행할 수 있습니다. XML 데이터를 표시하는 페이지를 작성하기 전에 먼저 서버측 및 클라이언트측 XSL 변환과 웹 페이지에서 XML 및 XSL을 사용하는 방법을 참조하십시오.

클라이언트측 XSL 변환을 수행하는 일반적인 워크플로는 다음과 같습니다(각 단계는 해당 항목에서 설명합니다).

1. **Dreamweaver 사이트를 설정합니다.**

2. **XSLT 페이지를 만들거나 HTML 페이지를 XSLT로 변환합니다.**

- Dreamweaver 사이트에서 전체 XSLT 페이지를 만듭니다.

- 기존 HTML 페이지를 전체 XSLT 페이지로 변환합니다.

3. 아직 연결하지 않은 경우 XML 데이터 소스를 페이지에 연결합니다.

연결한 XML 파일은 XSLT 페이지와 동일한 디렉토리에 있어야 합니다.

4. XML 데이터를 XSLT 페이지에 바인딩합니다.

5. 데이터를 전체 XSLT 페이지에 바인딩하여 XML 데이터를 표시합니다.

6. 해당될 경우 반복 영역 XSLT 객체를 XML 데이터 자리 표시자가 들어 있는 표나 표 열에 추가합니다.

7. XSLT 페이지를 XML 페이지에 연결합니다.

8. XML 페이지와 링크된 XSLT 페이지를 모두 웹 서버에 게시합니다.

9. XML 페이지를 브라우저에서 봅니다.

이 경우, 브라우저가 XML 데이터를 변환하고 XSLT 페이지로 서식을 지정한 후 스타일이 지정된 페이지를 표시합니다.

참조

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

476페이지의 “응용 프로그램 서버 선택”

466페이지의 “XML 페이지에 XSLT 페이지 연결”

443페이지의 “웹 페이지에서 XML과 XSL 사용하기”

445페이지의 “클라이언트측 XSL 변환”

444페이지의 “서버측 XSL 변환”

전체 XSLT 페이지를 만들어 데이터 표시

클라이언트측 변환에 전체 XSLT 페이지를 사용해야 합니다. XSLT 부분은 이 변환 유형에서 작동하지 않습니다. 다음의 일반적인 절차에 따라 XSLT 페이지를 만들고 해당 페이지에 XML 데이터를 바인딩하고 클라이언트측 변환을 위해 해당 페이지에 서식을 지정합니다.

1. XSLT 페이지 만들기

2. XSLT 페이지에 데이터 표시

3. XSLT 페이지에 반복 요소 표시

4. 문제 해결

참조

450페이지의 “XSLT 페이지 만들기”

451페이지의 “XSLT 페이지에 XML 데이터 표시”

452페이지의 “반복 XML 요소 표시”

464페이지의 “XSL 변환 문제 해결”

XML 페이지에 XSLT 페이지 연결

XML 데이터에 대한 동적 내용 자리 표시자가 있는 전체 XSLT 페이지의 경우 XSLT 페이지에 대한 참조를 XML 페이지에 삽입해야 합니다.

참고: 클라이언트측 변환에 사용할 XML 및 XSL 파일은 동일한 디렉토리에 있어야 합니다. 그렇지 않으면 브라우저에서 XML 파일을 읽거나 변환에 사용할 XSLT 페이지를 찾을 수는 있지만, XSLT 페이지의 상대 링크에 정의된 에셋(스타일 시트, 이미지 등)은 찾을 수 없습니다.

1 XSLT 페이지에 연결할 XML 파일을 엽니다.

2 [명령] > [XSLT 스타일 시트 첨부]를 선택합니다.

3 [XSLT 스타일 시트 첨부] 대화 상자에서 [탐색] 버튼을 클릭하여 연결할 XSLT 페이지를 찾아 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

4 [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫고 XML 문서 위쪽에 XSLT 페이지에 대한 참조를 삽입합니다.

XSL 변환 문제 해결

작업할 XSL 변환을 가져올 수 없는 경우에는 www.adobe.com/go/dw_xsl_faq_kr에서 문제 해결 안내서를 참조하십시오. 이 안내서에는 자주 묻는 질문에 대한 답변이 들어 있습니다.

누락된 문자 엔터티

누락된 문자 엔터티 지정

XSLT에서 일부 문자는 일부 컨텍스트에서 허용되지 않습니다. 예를 들어, 보다 작음 기호(<) 및 앰퍼샌드(&)를 태그 사이의 텍스트나 속성 값에 사용할 수 없습니다. 이러한 문자가 제대로 사용되지 않으면 XSLT 변환 엔진은 오류를 나타냅니다. 이 문제를 해결하기 위해 문자 엔터티를 지정하여 특수 문자를 바꿀 수 있습니다.

문자 엔터티는 다른 문자를 나타내는 문자열입니다. 문자 엔터티에는 이름이 지정되거나 숫자가 지정됩니다. 이름이 지정된 엔터티는 앰퍼샌드(&)로 시작하여 다음에 이름이나 문자가 오고 끝에 세미콜론(;)이 옵니다. 예를 들어, <는 왼쪽 꺾쇠 괄호 문자(<)를 나타냅니다. 숫자가 지정된 엔터티도 같은 방식으로 시작하고 끝납니다. 단, 해시 기호(#)와 숫자는 문자를 지정합니다.

XSLT에는 다음과 같이 미리 정의된 5개의 엔터티가 있습니다.

문자	엔터티 코드
<(보다 작음)	<
&(앰퍼샌드)	&
>(보다 큼)	>
"(따옴표)	"
‘(아포스트로피)	'

XSL 파일에 다른 문자 엔터티를 사용할 경우 XSL 파일의 DTD 섹션에서 정의해야 합니다. Dreamweaver는 Dreamweaver에서 만든 XSL 파일의 위쪽에 표시되는 여러 개의 기본 엔터티 정의를 제공합니다. 이러한 기본 엔터티로 가장 일반적으로 사용되는 광범위한 문자를 선택할 수 있습니다.

XSL 파일을 브라우저에서 미리 볼 때, Dreamweaver에서는 정의되지 않은 엔터티가 있는지 XSL 파일을 확인하여 정의되지 않은 엔터티가 발견되면 사용자에게 알립니다.

XSLT 파일에 연결된 XML 파일을 미리 보거나 XSLT 변환으로 서버측 페이지를 미리 볼 경우 Dreamweaver 대신 서버나 브라우저에서 정의되지 않은 엔터티에 대해 알려줍니다. 다음은 누락된 엔터티 정의가 있는 XSL 파일로 XML 파일을 변환할 경우 Internet Explorer에서 얻을 수 있는 메시지의 예제입니다.

```
Reference to undefined entity 'auml'. Error processing resource 'http://localhost/testthis/list.xsl'. Line
28, Position 20
<p class=''test''>&auml;</p>
-------------------^
```

페이지 오류를 해결하려면 직접 페이지에 엔터티 정의를 추가해야 합니다.

누락된 엔터티 정의 지정

1 W3C 웹 사이트(www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html)의 문자 엔터티 참조 페이지에서 누락된 문자를 찾습니다.

이 웹 페이지에는 HTML 4 및 XHTML 1.0에 허용되는 252개의 엔터티가 있습니다.

예를 들어, 문자 엔터티 Egrave가 없으면 W3C 웹 사이트에서 “Egrave”를 찾으십시오. 다음 엔터티를 찾습니다.

```
<!ENTITY Egrave CDATA "&#200;" -- latin capital letter E with grave, U+00C8 ISOlat1 -->
```

2 엔터티 이름 및 엔터티 코드를 입력해야 합니다.

예제에서, Egrave는 엔터티 이름이고 &#200은 엔터티 코드입니다.

3 이 정보를 사용하여 [코드] 뷰로 전환하여 XSL 파일의 위쪽에 다음 엔터티 태그를 입력합니다(Doctype 선언 다음에 엔터티 태그 입력).

```
<!ENTITY entityname "entitycode;">
```

예제에서 다음 엔터티 태그를 입력합니다.

```
<!ENTITY Egrave "&#200;">
```

4 파일을 저장합니다.

같은 문자 엔터티를 반복해서 사용할 경우 [파일] > [새 파일]을 사용할 때 Dreamweaver에서 기본적으로 만드는 XSL 파일에 문자 엔터티의 정의를 영구적으로 추가할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 기본적으로 만든 XSL 파일에 엔터티 정의 추가

1 Dreamweaver 응용 프로그램 폴더에서 다음 구성 파일을 찾아 텍스트 편집기로 엽니다.

Configuration/DocumentTypes/MMDocumentTypeDeclarations.xml

2 mm_xslt_1이라는 선언을 찾습니다.

```
<documenttypedeclaration id="mm_xslt_1">
```

3 다음과 같이 엔터티 태그 목록에 새 엔터티 태그를 입력합니다.

```
<!ENTITY entityname "entitycode;">
```

4 파일을 저장하고 Dreamweaver를 다시 시작합니다.

17장: 동적 사이트 구성 준비

동적 웹 페이지 작성을 시작하기 전에 웹 응용 프로그램 서버를 설치하고 Coldfusion, ASP 및 PHP 응용 프로그램용 데이터베이스에 연결하는 등 수행해야 할 몇 가지 준비 작업이 있습니다. Adobe® Dreamweaver® CS4에서는 서버 기술에 따라 데이터베이스 연결을 다르게 처리합니다.

웹 응용 프로그램 이해

웹 응용 프로그램

웹 응용 프로그램은 내용이 부분적으로 정의되거나 또는 전혀 정의되지 않은 페이지를 모아 놓은 웹 사이트입니다. 페이지의 최종 내용은 방문자의 요청에 따라 결정됩니다. 방문자의 작업에 따라 페이지의 최종 내용이 달라지므로 이러한 유형의 페이지를 동적 페이지라고 합니다.

웹 응용 프로그램은 다양한 요구와 문제를 처리하기 위한 것입니다. 이 섹션에서는 웹 응용 프로그램의 일반적인 용도를 설명하고 간단한 예제를 제공합니다.

웹 응용 프로그램의 일반적 용도

웹 응용 프로그램은 사이트 방문자와 개발자 모두에게 다음과 같은 용도로 사용됩니다.

- 많은 내용이 포함되어 있는 웹 사이트에서 방문자가 정보를 쉽고 빠르게 찾을 수 있습니다.

  이러한 유형의 웹 응용 프로그램을 사용하면 내용을 보이는 그대로 검색, 구성 및 탐색할 수 있습니다. 사내 인트라넷, Microsoft MSDN(www.msdn.microsoft.com) 및 Amazon.com(www.amazon.com)을 예로 들 수 있습니다.

- 사이트 방문자가 제공하는 데이터를 수집, 저장 및 분석합니다.

  전에는 HTML 양식에서 입력된 데이터를 전자 메일을 사용하여 사원에게 보내거나 CGI 응용 프로그램에 보내 처리했습니다. 웹 응용 프로그램을 사용하면 양식 데이터를 바로 데이터베이스에 저장하거나 데이터를 추출하여 웹 기반 보고서를 작성하여 분석할 수 있습니다. 온라인 뱅킹 페이지, 체크 아웃 페이지, 설문 조사, 사용자 피드백 양식 등을 예로 들 수 있습니다.

- 지속적으로 내용이 바뀌는 웹 사이트의 업데이트

  웹 응용 프로그램을 사용하면 웹 디자이너가 지속적으로 사이트의 HTML을 업데이트할 필요가 없습니다. 뉴스 편집자와 같은 내용 공급자가 웹 응용 프로그램에 내용을 공급하면 웹 응용 프로그램에서 자동으로 해당 사이트를 업데이트합니다. Economist(www.economist.com) 및 CNN(www.cnn.com)을 예로 들 수 있습니다.

웹 응용 프로그램 예제

Janet은 사원이 1000명 정도 되는 중소기업에서 인트라넷과 인터넷 사이트 관리를 담당하는 전문 웹 디자이너로 Dreamweaver를 오랜 기간 사용해 온 사용자입니다. 하루는 인사과의 Chris가 문제를 들고 그녀를 찾아 왔습니다. 인사과에서는 걷기, 자전거 타기 또는 달리기 등의 운동한 마일마다 사원에게 점수를 주는 건강 관리 프로그램을 운영하고 있습니다. 사원들은 자신의 월별 마일 합계를 전자 메일로 Chris에게 보고해야 합니다. 월말에 Chris는 모든 전자 메일 메시지를 모아 총점에 따라 사원에게 상을 줍니다.

여기서 Chris의 문제는 건강 관리 프로그램이 너무 성공적이라는 점입니다. 너무 많은 사원이 참여하기 때문에 월말이 되면 Chris에게 전자 메일이 쇄도하게 되었습니다. 그러한 문제를 해결하기 위하여 Chris는 Janet에게 웹 기반 솔루션이 있는지 물었습니다.

Janet은 다음 작업을 수행하는 인트라넷 기반 웹 응용 프로그램을 제안했습니다.

- 사원들이 간단한 HTML 양식을 사용하여 웹 페이지에 자신의 마일리지를 입력하도록 합니다.
- 사원의 마일리지를 데이터베이스에 저장합니다.
- 마일리지 데이터를 기반으로 건강 관리 점수를 계산합니다.
- 사원들이 자신의 월별 진척 상황을 확인할 수 있도록 합니다.
- 월말에 Chris가 간단하게 총점을 계산할 수 있도록 합니다.

  Janet은 이러한 유형의 응용 프로그램을 쉽고 빠르게 만드는 데 필요한 도구를 갖추고 있는 Dreamweaver를 사용하여 점심 시간이 되기 전에 응용 프로그램을 완성했습니다.

웹 응용 프로그램 작동 방식

웹 응용 프로그램은 정적 및 동적 웹 페이지의 모음입니다. **정적 웹 페이지**는 사이트 방문자가 요청할 때 변경되지 않는 페이지입니다. 즉, 웹 서버에서 요청 웹 브라우저에 페이지를 수정하지 않은 상태로 보냅니다. 반면에 **동적 웹 페이지**는 요청하는 브라우저에 보내기 전에 서버에 의해 수정됩니다. 이러한 특성 때문에 동적 웹 페이지라고 합니다.

예를 들어, 건강 관리 결과를 표시하면서 일부 정보(예:사원 이름 및 결과)는 특정 사원이 요청할 때 결정되는 페이지를 디자인할 수 있습니다.

다음 단원에서는 웹 응용 프로그램 작업 방법을 자세히 설명합니다.

정적 웹 페이지 처리

정적 웹 사이트는 웹 서버를 실행하는 컴퓨터에서 호스팅하는 일련의 관련 HTML 페이지 및 파일로 구성됩니다.

웹 서버는 웹 브라우저의 요청에 응답하여 웹 페이지를 제공하는 소프트웨어입니다. 방문자가 웹 페이지에서 링크를 클릭하거나, 브라우저에서 북마크를 선택하거나 또는 브라우저의 주소 텍스트 상자에 URL을 입력하면 페이지 요청이 생성됩니다.

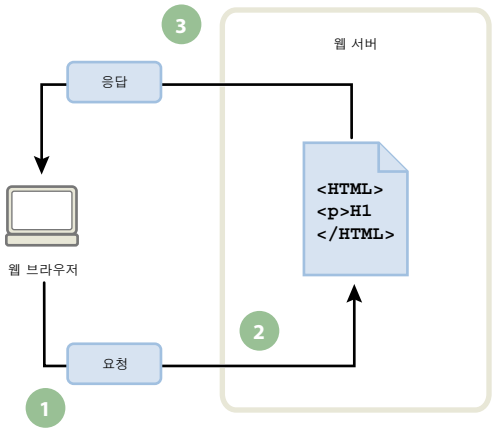
정적 웹 페이지의 최종 내용은 페이지 디자이너에 의해 결정되며 페이지가 요청된 경우에는 변경되지 않습니다. 다음 예제를 살펴보십시오.

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    </body>
</html>
```

이 HTML 코드 페이지의 모든 행은 페이지를 서버에 업로드하기 전에 디자이너에 의해 작성됩니다. 일단 서버에 업로드하면 HTML이 변경되지 않기 때문에 이러한 유형의 페이지를 정적 페이지라고 합니다.

참고: 정확히 말하자면 하나의 "정적" 페이지의 모든 항목이 다 정적인 것은 아닙니다. 예를 들어, 롤오버 이미지나 Flash 내용(SWF 파일)은 정적 페이지를 움직이도록 할 수 있습니다. 하지만 이 문서에서는 수정 없이 브라우저에 보내지는 페이지를 정적 페이지라고 합니다.

웹 서버가 정적 페이지에 대한 요청을 받을 경우, 서버는 다음 예제와 같이 요청을 읽고, 페이지를 찾은 후, 요청한 브라우저에 페이지를 보냅니다.



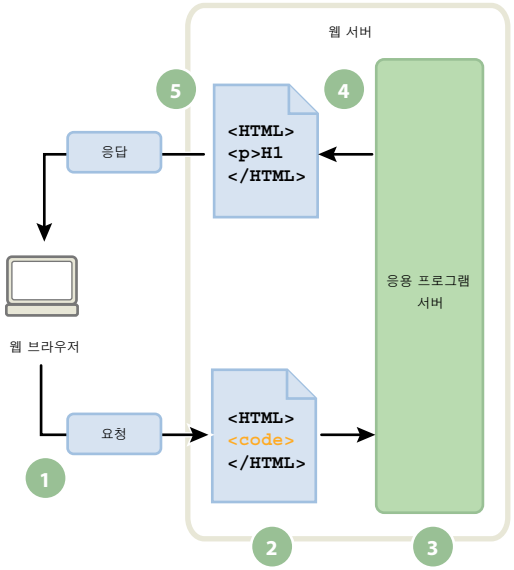
1. 웹 브라우저: 정적 페이지 요청 **2.** 웹 서버: 페이지 검색 **3.** 웹 서버: 요청한 브라우저에 페이지 전송

웹 응용 프로그램을 사용한 경우, 방문자가 페이지를 요청할 때 일부 코드는 정의되지 않은 상태입니다. 특정 메커니즘을 통해 이러한 코드들을 정의한 다음 이 페이지를 브라우저에 보낼 수 있습니다. 해당 메커니즘은 다음 섹션에서 설명합니다.

동적 페이지 처리

웹 서버가 정적 웹 페이지에 대한 요청을 받은 경우 서버는 요청한 브라우저에 페이지를 바로 보냅니다. 웹 서버가 동적 페이지에 대한 요청을 받으면 이와 다르게 반응합니다. 웹 서버는 관련된 특수 소프트웨어로 페이지를 전달하여 페이지에 대한 요청을 처리합니다. 이러한 특수 소프트웨어를 응용 프로그램 서버라고 합니다.

응용 프로그램 서버는 페이지의 코드를 읽고 코드의 지침에 따라 페이지를 마무리한 다음 페이지에서 코드를 제거합니다. 이 결과로 만들어진 정적 페이지를 응용 프로그램 서버가 웹 서버에 다시 전달하고, 웹 서버는 이 페이지를 요청한 브라우저에 보냅니다. 페이지가 도착했을 때 브라우저가 받는 내용은 순수한 HTML입니다. 다음은 프로세스입니다.



1. 웹 브라우저: 동적 페이지 요청 **2.** 웹 서버: 페이지를 검색하여 응용 프로그램 서버에 전달 **3.** 응용 프로그램 서버: 페이지에서 지침을 검색한 다음 페이지 마무리 **4.** 응용 프로그램 서버: 마무리된 페이지를 웹 서버에 다시 전달 **5.** 웹 서버: 마무리된 페이지를 요청한 브라우저에 전송

데이터베이스 액세스하기

응용 프로그램 서버는 데이터베이스와 같은 서버측 리소스를 사용할 수 있도록 합니다. 예를 들어, 동적 페이지에서 응용 프로그램 서버에 명령하여 데이터베이스에서 데이터를 추출한 다음 해당 페이지의 HTML에 삽입하도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_dbguide_kr 사이트를 참조하십시오.

데이터베이스를 사용하여 내용을 저장하면 웹 사이트의 디자인을 사이트 사용자에게 표시할 내용과 구분할 수 있습니다. 페이지마다 개별 HTML 파일을 작성하는 대신 표시할 정보의 종류별로 페이지나 템플릿을 작성하기만 하면 됩니다. 그런 다음 데이터베이스로 내용을 업로드한 후 웹 사이트에서 사용자의 요청에 따라 내용을 검색할 수 있습니다. 또한 단일 소스의 정보를 업데이트한 다음 각 페이지를 직접 편집하지 않고도 웹 사이트 전체에 변경 내용을 적용할 수 있습니다. Adobe® Dreamweaver® CS4을 사용하여 데이터베이스의 데이터를 삽입, 업데이트 또는 삭제하는 웹 양식을 디자인할 수 있습니다.

데이터베이스에서 데이터를 추출하기 위한 명령을 **데이터베이스 쿼리**라고 합니다. 쿼리는 SQL(구조화된 쿼리 언어)이라는 데이터베이스 언어로 표현된 검색 조건으로 구성됩니다. SQL 쿼리는 페이지의 서버측 스크립트 또는 태그에 작성됩니다.

Microsoft Word 문서를 메모장이나 BBEdit에서 열면 읽을 수 없는 것과 마찬가지로, 데이터베이스의 경우 데이터를 데이터베이스 전용 형식으로 만들기 때문에 응용 프로그램 서버는 데이터베이스와 직접 통신할 수 없습니다. 응용 프로그램 서버는 데이터베이스 드라이버를 통해서만 데이터베이스와 통신할 수 있습니다. 이 드라이버는 응용 프로그램 서버와 데이터베이스 사이에서 통역 역할을 합니다.

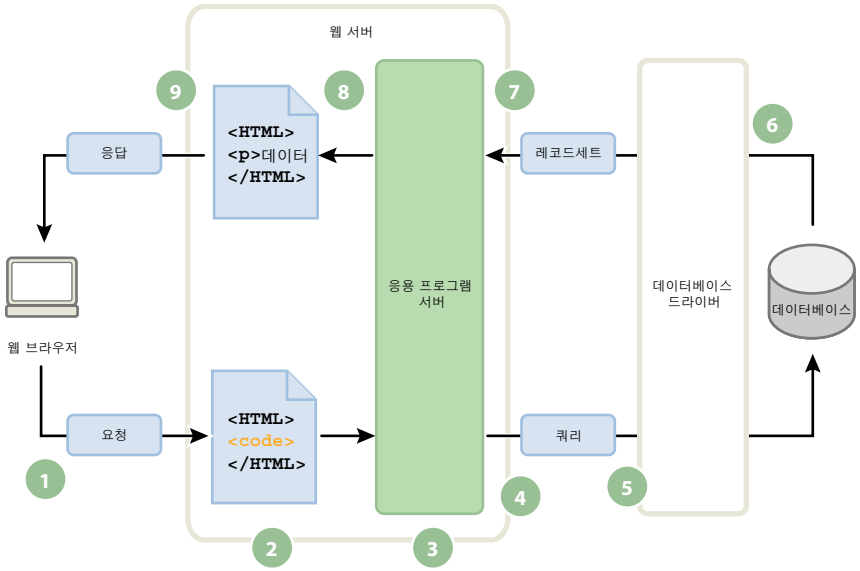
드라이버에서 통신을 설정한 다음 데이터베이스에 대해 쿼리가 실행되고 레코드세트가 생성됩니다. **레코드세트**는 데이터베이스에 있는 하나 이상의 테이블에서 추출된 데이터의 집합입니다. 레코드세트가 응용 프로그램 서버에게 반환되면, 서버가 이 데이터를 이용하여 페이지를 완성합니다.

다음은 SQL로 작성된 간단한 데이터베이스 쿼리입니다.

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints
FROM employees
```

이 명령문은 데이터베이스에 3개 열로 구성된 레코드세트를 작성한 다음 이 레코드세트에 사원의 이름, 성 및 건강 관리 점수를 포함하는 행으로 채웁니다. 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_kr 사이트를 참조하십시오.

다음은 데이터베이스에 대해 쿼리를 실행하고 브라우저에 해당 데이터를 반환하는 과정에 대한 예제입니다.



1. 웹 브라우저: 동적 페이지 요청 **2.** 웹 서버: 페이지를 검색하여 응용 프로그램 서버에 전달 **3.** 응용 프로그램 서버: 페이지에서 명령 검색 **4.** 응용 프로그램 서버: 데이터베이스 드라이버에 쿼리 전송 **5.** 드라이버: 데이터베이스에 대해 쿼리 실행 **6.** 레코드세트가 드라이버에 반환됨 **7.** 드라이버: 레코드세트를 응용 프로그램 서버에 전달 **8.** 응용 프로그램 서버: 데이터를 페이지에 삽입한 다음, 페이지를 웹 서버에 전달 **9.** 웹 서버: 마무리된 페이지를 요청한 브라우저에 전송

서버에 적절한 데이터베이스 드라이버가 설치되어 있으면 웹 응용 프로그램에서 거의 모든 데이터베이스를 사용할 수 있습니다.

비용이 적게 드는 소규모의 응용 프로그램을 구축하려는 경우 Microsoft Access에서 작성한 데이터베이스와 같은 파일 기반 데이터베이스를 사용하면 됩니다. 견고하고 업무상 중요한 응용 프로그램을 구축하려는 경우에는 Microsoft SQL Server, Oracle 9i 또는 MySQL 등에서 작성한 데이터베이스와 같은 서버 기반 데이터베이스를 사용하면 됩니다.

데이터베이스가 웹 서버와 다른 시스템에 있는 경우 두 시스템의 연결 속도가 빨라야 웹 응용 프로그램의 속도 및 효율성이 높아집니다.

참조

초보자용 데이터베이스 설명서

동적 페이지 작성

동적 페이지를 작성하려면 먼저 HTML을 작성하고 서버측 스크립트 또는 태그를 HTML에 추가하여 페이지를 동적으로 만듭니다. 이 결과로 만들어진 코드는 해당 언어가 페이지의 HTML에 포함되어 나타납니다. 따라서 이러한 언어를 HTML 포함 프로그래밍 언어라고 합니다. 다음 예제에서는 CFML(ColdFusion Markup Language)을 사용합니다.

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <!--- embedded instructions start here --->
        <cfset department="Sales">
        <cfoutput>
        <p>Be sure to visit our #department# page.</p>
        </cfoutput>
        <!--- embedded instructions end here --->
    </body>
</html>
```

이 페이지의 포함 명령은 다음 작업을 수행합니다.

1 **department**라는 변수를 만든 다음 문자열 "Sales"를 할당합니다.

2 변수의 값인 "Sales"를 HTML 코드에 삽입합니다.

응용 프로그램 서버는 다음 페이지를 웹 서버에 반환합니다.

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <p>Be sure to visit our Sales page.</p>
    </body>
</html>
```

웹 서버는 이 페이지를 요청한 브라우저에 보내고 브라우저는 이를 다음과 같이 표시합니다.

About Trio Motors

Trio Motors is a leading automobile manufacturer.

Be sure to visit our Sales page.

서버에서 사용할 수 있는 서버 기술에 따라 사용할 스크립팅 또는 태그 기반 언어를 선택합니다. 다음은 Dreamweaver에서 지원하는 서버 기술에 대해 가장 많이 사용되는 언어입니다.

서버 기술	언어
ColdFusion	CFML(ColdFusion Markup Language)
ASP(Active Server Pages)	VBScript JavaScript
PHP	PHP

Dreamweaver에는 페이지가 동작하도록 하는 데 필요한 서버측 스크립트 또는 태그를 자동으로 만드는 기능이 있으며, Dreamweaver 코딩 환경에서 사용자가 직접 작성할 수도 있습니다.

참조

476페이지의 "응용 프로그램 서버 선택"

웹 응용 프로그램 용어

이 단원에서는 웹 응용 프로그램과 관련하여 자주 사용되는 용어를 정의합니다.

응용 프로그램 서버 웹 서버가 서버측 스크립트 또는 태그를 포함하는 웹 페이지를 처리할 수 있는 소프트웨어입니다. 이러한 페이지에 대한 요청이 서버에 들어 오면, 웹 서버는 해당 페이지를 브라우저에 보내기 전에 응용 프로그램 서버에 전달하여 처리하도록 합니다. 자세한 내용은 469페이지의 "웹 응용 프로그램 작동 방식"을 참조하십시오.

일반적인 응용 프로그램 서버로는 ColdFusion, PHP 등이 있습니다.

데이터베이스 테이블에 저장된 데이터의 모음입니다. 다음의 예에서와 같이 테이블의 각 행은 하나의 레코드를 구성하며 각 열은 레코드의 필드를 구성합니다.



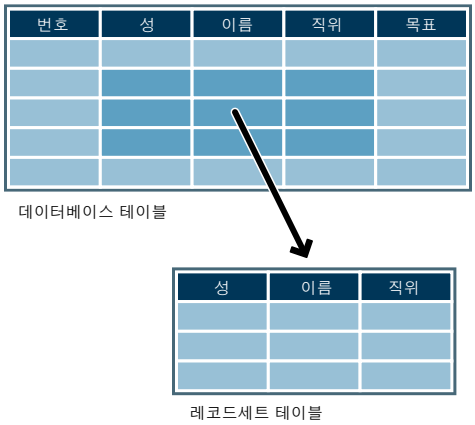
데이터베이스 드라이버 웹 응용 프로그램과 데이터베이스 사이에서 인터프리터의 역할을 수행하는 소프트웨어입니다. 데이터베이스의 데이터는 전용 형식으로 저장됩니다. 데이터베이스 드라이버는 다른 방법으로는 판독할 수 없는 데이터를 웹 응용 프로그램이 읽고 처리할 수 있도록 합니다.

데이터베이스 관리 시스템 (DBMS 또는 데이터베이스 시스템) 데이터베이스를 만들고 작업을 수행하는 데 사용되는 소프트웨어입니다. 일반적인 데이터베이스 시스템에는 Microsoft Access, Oracle 9i 및 MySQL이 포함됩니다.

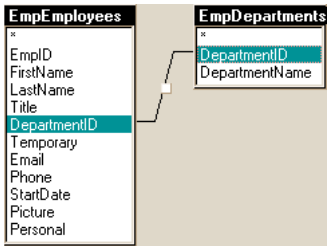
데이터베이스 쿼리 데이터베이스에서 레코드세트를 추출하는 작업입니다. 쿼리는 SQL이라는 데이터베이스 언어로 표현된 검색 조건으로 구성됩니다. 예를 들어, 쿼리는 특정 열 또는 특정 레코드만 레코드세트에 포함되도록 지정할 수 있습니다.

동적 페이지 페이지를 브라우저에 보내기 전에 응용 프로그램 서버에서 사용자 정의하는 웹 페이지입니다.

레코드세트 다음 예제와 같이 데이터베이스에 있는 하나 이상의 테이블에서 추출된 데이터의 집합입니다.



관계형 데이터베이스 둘 이상의 테이블을 포함하며, 각 테이블이 데이터를 공유하는 데이터베이스입니다. 다음 데이터베이스는 두 테이블이 DepartmentID 열을 공유하므로 관계형 데이터베이스입니다.



서버 기술 응용 프로그램 서버가 런타임에 동적 페이지를 수정하는 데 사용하는 기술입니다.

Dreamweaver 개발 환경에서는 다음 서버 기술을 지원합니다.

- Adobe® ColdFusion®
- Microsoft Active Server Pages(ASP)
- PHP: Hypertext Preprocessor(PHP)

Dreamweaver의 코딩 환경을 사용하면 위에 나열되지 않은 다른 서버 기술을 사용하여 페이지를 개발할 수도 있습니다.

정적 페이지 페이지를 브라우저에 보내기 전에 응용 프로그램 서버에서 수정하지 않는 웹 페이지입니다. 자세한 내용은 469페이지의 "정적 웹 페이지 처리"를 참조하십시오.

웹 응용 프로그램 내용이 부분적으로 정의되거나 전혀 정의되지 않은 페이지를 모아 놓은 웹 사이트입니다. 페이지의 최종 내용은 방문자가 웹 서버에서 페이지를 요청할 때 결정됩니다. 방문자의 작업에 따라 페이지의 최종 내용이 달라지므로 이러한 유형의 페이지를 동적 페이지라고 합니다.

웹 서버 웹 브라우저의 요청에 응답하여 웹 페이지를 제공하는 소프트웨어입니다. 방문자가 브라우저에서 웹 페이지의 링크를 클릭하거나, 브라우저에서 북마크를 선택하거나, 브라우저의 주소 텍스트 상자에 URL을 입력하면 페이지 요청이 생성됩니다.

많이 사용되는 웹 서버로는 IIS(Microsoft Internet Information Server), Apache HTTP Server 등이 있습니다.

응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정

웹 응용 프로그램 빌드에 필요한 요소

Adobe® Dreamweaver® CS4에서 웹 응용 프로그램을 빌드하려면 다음과 같은 소프트웨어가 필요합니다.

- 웹 서버
- 웹 서버와 함께 작동하는 응용 프로그램 서버

  참고: 웹 응용 프로그램 환경에서 웹 서버와 응용 프로그램 서버는 하드웨어가 아니라 소프트웨어를 가리킵니다.

  응용 프로그램과 데이터베이스를 함께 사용하려면 다음과 같은 소프트웨어가 추가로 필요합니다.

- 데이터베이스 시스템
- 해당 데이터베이스를 지원하는 데이터베이스 드라이버

  일부 웹 호스팅 회사에서는 자사의 소프트웨어를 사용하여 웹 응용 프로그램을 테스트하고 배포할 수 있는 방법을 제공합니다. 경우에 따라 개발 목적으로 Dreamweaver가 있는 시스템에 필요한 소프트웨어를 설치할 수 있습니다. 또한 대개 Windows 2000 또는 XP 컴퓨터인 네트워크 컴퓨터에 소프트웨어를 설치할 수 있으므로 팀 내의 다른 개발자가 특정 프로젝트에 대해 작업할 수 있습니다.

  웹 응용 프로그램에서 데이터베이스를 사용하려면 이 데이터베이스에 먼저 연결해야 합니다.

참조

477페이지의 “ColdFusion 개발 환경 설정”

477페이지의 “PHP 개발 환경 설정”

478페이지의 “ASP 개발 환경 설정”

웹 서버 기초

동적 웹 페이지를 개발하고 테스트하려면 제대로 동작하는 웹 서버가 필요합니다. 웹 서버는 웹 브라우저의 요청에 응답하여 웹 페이지를 제공하는 소프트웨어입니다. 웹 서버는 경우에 따라 HTTP 서버라고도 합니다. 로컬 컴퓨터에 웹 서버를 설치하고 사용할 수 있습니다.

Macintosh 사용자는 Macintosh에 이미 설치되어 있는 Apache 웹 서버를 사용할 수 있습니다.

참고: Adobe는 Microsoft Internet Information Server(IIS) 같은 타사 소프트웨어에 대한 기술 지원을 제공하지 않습니다. Microsoft 제품에 대한 지원이 필요한 경우 Microsoft 기술 지원 서비스에 문의하십시오.

IIS(Internet Information Server)를 사용하여 웹 응용 프로그램을 개발하는 경우 웹 서버의 기본 이름은 사용 중인 컴퓨터의 이름입니다. 따라서, 컴퓨터의 이름을 변경하면 서버 이름을 변경할 수 있습니다. 컴퓨터에 이름이 없는 경우 서버는 localhost를 이름으로 사용합니다.

서버 이름은 서버의 루트 폴더와 일치하며, 보통 Windows 컴퓨터에서 C:\Inetpub\wwwroot입니다. 사용자 컴퓨터에서 실행되는 브라우저에 다음 URL을 입력하면 루트 폴더에 저장된 모든 웹 페이지를 열 수 있습니다.

http://서버 이름/파일 이름

예를 들어, 서버 이름이 mer_noire이고 soleil.html이라는 이름의 웹 페이지가 C:\Inetpub\wwwroot\에 저장된 경우, 로컬 컴퓨터에서 실행되는 브라우저에 다음 URL을 입력하면 이 페이지를 열 수 있습니다.

http://mer_noire/soleil.html

참고: URL에서는 반드시 역 슬래시가 아닌 슬래시(/)를 사용해야 합니다.

또한 URL에 루트 폴더의 하위 폴더를 지정하여 하위 폴더에 저장된 모든 웹 페이지를 열 수 있습니다. 예를 들어, soleil.html 파일이 다음과 같이 gamelan이라는 하위 폴더에 저장된 경우,

C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.html

사용자 컴퓨터에서 실행되는 브라우저에 다음 URL을 입력하면 이 페이지를 열 수 있습니다.

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

웹 서버가 사용자 컴퓨터에서 실행 중인 경우 서버 이름을 **localhost**로 대체할 수 있습니다. 예를 들어, 다음 URL은 브라우저에서 같은 페이지를 엽니다.

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

http://localhost/gamelan/soleil.html

참고: 서버 이름 또는 localhost 대신 사용할 수 있는 표현식은 127.0.0.1입니다(예: http://127.0.0.1/gamelan/soleil.html).

참조

477페이지의 “ColdFusion 개발 환경 설정”

477페이지의 “PHP 개발 환경 설정”

478페이지의 “ASP 개발 환경 설정”

웹 서버 선택

웹 응용 프로그램을 개발하고 테스트하려는 경우 Microsoft IIS(Internet Information Server) 및 Apache HTTP Server와 같은 여러 일반적인 웹 서버 중에서 선택할 수 있습니다.

웹 호스팅 서비스를 사용하지 않으면 웹 서버를 선택하여 로컬 컴퓨터에 개발용으로 설치합니다. ColdFusion 웹 응용 프로그램을 개발하려고 하는 Windows 및 Macintosh 사용자는 ColdFusion 8 Application Server Developer Edition에 포함된 웹 서버를 사용할 수 있습니다. 이 제품은 무료로 설치하고 사용할 수 있습니다.

다른 Windows 사용자는 IIS를 설치하여 로컬 컴퓨터에서 웹 서버를 실행할 수 있습니다. 이 웹 서버는 이미 시스템에 설치되어 있을 수 있습니다. 폴더 구조에서 C:\Inetpub 또는 D:\Inetpub 폴더가 포함되어 있는지 확인합니다. IIS를 설치하는 동안 이 폴더가 만들어집니다.

Mac OS 사용자는 운영 체제와 함께 설치된 로컬 Apache 웹 서버를 사용할 수 있습니다.

기타 웹 서버의 설치 및 구성에 대한 자세한 내용은 서버 공급업체에서 제공한 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

응용 프로그램 서버 선택

응용 프로그램 서버는 웹 서버가 동적 페이지를 처리할 수 있도록 도와주는 소프트웨어입니다. 응용 프로그램 서버를 선택할 때는 예산, 사용하려는 서버 기술(ColdFusion, ASP 또는 PHP) 및 웹 서버 종류 등 여러 요소를 고려해야 합니다.

예산 일부 공급업체에서는 구매 비용과 관리 비용이 높은 최고급 응용 프로그램 서버를 판매합니다. 반면, 보다 사용하기 쉽고 경제적인 솔루션(예: ColdFusion)을 제공하는 공급업체도 있습니다. Microsoft IIS와 같은 일부 응용 프로그램 서버는 웹 서버에 함께 구축되어 있으며, PHP와 같은 응용 프로그램 서버는 인터넷에서 무료로 다운로드할 수 있습니다.

서버 기술 응용 프로그램 서버에는 다양한 기술이 사용됩니다. Dreamweaver에서는 세 가지 서버 기술 즉, ColdFusion, ASP 및 PHP를 지원합니다. 다음 표는 Dreamweaver에서 지원하는 서버 기술에 사용 가능한 일반적인 응용 프로그램 서버를 보여 줍니다.

서버 기술	응용 프로그램 서버
ColdFusion	Adobe ColdFusion 8
ASP	Microsoft IIS
PHP	PHP 서버

ColdFusion에 대한 자세한 내용을 보려면 [도움말] 메뉴에서 [ColdFusion 도움말]을 선택하십시오.

ASP에 대한 자세한 내용은 Microsoft 웹 사이트(http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnanchor/html/activeservpages.asp)를 방문하여 확인하십시오.

PHP에 대한 자세한 내용은 PHP 웹 사이트(www.php.net/)를 방문하여 확인하십시오.

데이터베이스 선택

저장할 데이터의 양과 복잡성에 따라 다양한 형태의 데이터베이스가 제공됩니다. 데이터베이스를 선택할 때는 예산, 데이터베이스에 액세스할 예상 사용자 수 등 여러 요소를 고려해야 합니다.

예산 일부 공급업체에서는 구매 비용과 관리 비용이 높은 최고급 응용 프로그램 데이터베이스 서버를 만듭니다. 반면, Microsoft Access 또는 소스 공개 데이터베이스인 MySQL과 같이 사용하기 쉽고 경제적인 솔루션을 제공하는 공급업체도 있습니다.

사용자 사이트에 액세스하는 사용자 집단이 대규모로 예상되는 경우 사이트의 예상 사용자 그룹을 지원할 수 있도록 디자인된 데이터베이스를 선택하십시오. 데이터 모델링에 상당한 수준의 유연성이 필요하고 대규모의 동시 사용자 집단을 지원해야 하는 웹 사이트에는 Microsoft SQL Server 및 Oracle과 같이 일반적으로 RDBMS라고 하는 서버 기반의 관계형 데이터베이스를 선택하는 것이 좋습니다.

ColdFusion 개발 환경 설정

Windows 또는 Mac 컴퓨터에 Dreamweaver용 ColdFusion 개발 환경을 설정하는 것과 관련된 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/learn_dw_cfsetup_kr)를 참조하십시오.

Windows 및 Macintosh 사용자는 Adobe 웹 사이트(http://www.adobe.com/go/coldfusion_kr/)에서 완전한 기능을 갖춘 ColdFusion Application Server Developer Edition을 무료로 다운로드하여 설치할 수 있습니다.

참고: Developer Edition은 웹 응용 프로그램을 개발 및 테스트하는 데 사용할 수 있는 비상업용 버전이며 타인에게 배포할 수 없습니다. 로컬 호스트와 두 개의 원격 IP 주소의 요청을 지원합니다. 소프트웨어가 만료되지 않는 한 언제든지 웹 응용 프로그램을 개발하고 테스트하는 데 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 ColdFusion 도움말([도움말] > [ColdFusion 도움말])을 참조하십시오.

ColdFusion을 설치할 때 ColdFusion에 내장된 웹 서버 또는 시스템에 설치된 다른 웹 서버를 사용하도록 구성할 수 있습니다. 일반적으로 개발 환경을 실제 운영 환경에 맞춰 구성하는 것이 좋습니다. 따라서 개발 컴퓨터에 Microsoft IIS 같은 기존 웹 서버가 있는 경우에는 내장 ColdFusion 웹 서버보다 Microsoft IIS를 선택하는 것이 좋습니다.

PHP 개발 환경 설정

Windows 또는 Mac 컴퓨터에 Dreamweaver용 PHP 개발 환경을 설정하는 것과 관련된 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/learn_dw_phpsetup_kr)를 참조하십시오.

Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris 및 Mac OS X 시스템에 사용할 수 있는 PHP 응용 프로그램 서버 버전이 있습니다. 응용 프로그램 서버에 대한 자세한 내용은 PHP 설명서를 참조하십시오. PHP 설명서는 PHP 웹 사이트(www.php.net/download-docs.php)에서 다운로드할 수 있습니다.

ASP 개발 환경 설정

Windows 또는 Mac 컴퓨터에 Dreamweaver용 ASP 개발 환경을 설정하는 것과 관련된 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/learn_dw_aspsetup_kr)를 참조하십시오.

ASP 페이지를 실행하려면 Windows 2000 및 Windows XP Professional과 함께 제공되는 Microsoft IIS(Internet Information Services) 같은 Microsoft Active Server Pages 2.0을 지원하는 응용 프로그램 서버가 필요합니다. Windows XP Professional 사용자는 로컬 컴퓨터에서 IIS를 설치하고 실행할 수 있습니다. Macintosh 사용자는 웹 호스팅 서비스와 ASP 계획을 함께 사용할 수도 있고 원격 컴퓨터에 IIS를 설치할 수도 있습니다.

응용 프로그램의 루트 폴더 만들기

웹 호스팅 회사에 등록하거나 서버 소프트웨어를 직접 설치한 후에 웹 서버가 실행되는 시스템에 웹 응용 프로그램에 대한 루트 폴더를 만듭니다. 루트 폴더는 웹 서버가 실행 중인 위치에 따라 로컬 또는 원격이 될 수 있습니다.

웹 서버는 웹 브라우저의 HTTP 요청에 대한 응답으로 이 폴더 또는 그 하위 폴더의 파일을 제공합니다. 예를 들어, ColdFusion 8이 실행되고 있는 컴퓨터에서는 \ColdFusion8\wwwroot 폴더 및 관련 하위 폴더에 있는 모든 파일을 웹 브라우저에 제공할 수 있습니다.

다음은 선택한 웹 서버의 기본 루트 폴더입니다.

웹 서버	기본 루트 폴더
ColdFusion 8	\ColdFusion8\wwwroot
IIS	\Inetpub\wwwroot
Apache(Windows)	\apache\htdocs
Apache(Macintosh)	사용자:MyUserName:사이트

웹 서버를 테스트하려면 테스트 HTML 페이지를 기본 루트 폴더에 넣은 다음 브라우저에서 해당 페이지의 URL을 입력하여 페이지를 엽니다. URL은 도메인 이름(예: www.mysite.com)과 HTML 페이지의 파일 이름으로 구성됩니다. 예를 들면, www.example.com/testpage.htm과 같습니다.

웹 서버를 로컬 컴퓨터에서 실행하는 경우, 도메인 이름 대신에 **localhost**를 사용할 수 있습니다. 다음 localhost URL 중 사용 중인 웹 서버에 맞는 URL을 입력합니다.

웹 서버	Localhost URL
ColdFusion 8	http://localhost:8500/testpage.htm
IIS	http://localhost/testpage.htm
Apache(Windows)	http://localhost:80/testpage.htm
Apache(Macintosh)	http://localhost/~MyUserName/testpage.htm(여기서 MyUserName은 Macintosh 사용자 이름)

참고: 기본적으로 ColdFusion 웹 서버는 포트 8500에서 실행되고 Windows용 Apache 웹 서버는 포트 80에서 실행됩니다.

페이지가 예상대로 열리지 않으면 다음과 같은 오류가 있는지 확인하십시오.

- 웹 서버가 시작되지 않았습니다. 시작 방법은 웹 서버 설명서를 참조하십시오.
- 파일의 확장명이 htm 또는 .html이 아닙니다.
- 브라우저의 주소 텍스트 상자에 http://localhost:8500/testpage.htm과 같은 페이지 URL이 아니라 c:\ColdFusion8\wwwroot\testpage.htm과 같은 페이지의 파일 경로를 입력했습니다.
- URL을 잘못 입력했습니다. 오류가 있는지 확인하고 http://localhost:8080/testpage.htm/처럼 파일 이름 다음에 슬래시가 있는지 확인합니다.

응용 프로그램의 루트 폴더를 만든 후에는 파일을 관리할 Dreamweaver 사이트를 정의합니다.

참조

475페이지의 “웹 서버 기초”

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

Dreamweaver 사이트 정의

웹 응용 프로그램을 개발할 시스템을 구성한 후에는 파일을 관리할 Dreamweaver 사이트를 정의합니다.

시작하기에 앞서 다음과 같은 요구 사항을 갖췄는지 확인합니다.

- 웹 서버에 대한 액세스 권한을 가지고 있는가. 웹 서버는 사용자의 로컬 컴퓨터, 개발 서버와 같은 원격 컴퓨터 또는 웹 호스팅 회사에서 관리하는 서버에서 실행될 수 있습니다.
- 웹 서버가 실행 중인 시스템에 응용 프로그램 서버가 설치되어 실행 중인가.
- 웹 서버가 실행 중인 시스템에 웹 응용 프로그램의 루트 폴더를 만들었는가.

웹 응용 프로그램에 대한 Dreamweaver 사이트를 정의할 때는 다음과 같은 3단계를 거칩니다.

1. 로컬 폴더 정의

로컬 폴더는 사이트 파일의 작업 복사본을 저장하는 데 사용되는 하드 디스크 상의 폴더입니다. 사용자가 만든 각각의 새 웹 응용 프로그램에 대해 로컬 폴더를 정의할 수 있습니다. 로컬 폴더를 정의하면 파일을 관리하고 웹 서버와 파일을 주고 받을 수 있습니다.

2. 원격 폴더 정의

웹 서버가 실행 중인 컴퓨터에 있는 폴더를 Dreamweaver 원격 폴더로 정의합니다. 원격 폴더는 사용자가 웹 응용 프로그램용으로 웹 서버에 만든 폴더입니다.

3. 테스트 폴더 정의

사용자가 작업을 수행하는 동안 Dreamweaver는 이 폴더를 사용하여 동적 내용을 생성 및 표시하고 데이터베이스에 연결합니다. 테스트 서버는 사용자의 로컬 컴퓨터, 개발 서버, 스테이징 서버 또는 프로덕션 서버가 될 수 있습니다. 개발하고자 하는 동적 페이지를 처리할 수만 있다면 서버의 종류는 문제가 되지 않습니다.

Dreamweaver 사이트를 정의한 후에는 웹 응용 프로그램 빌드를 시작할 수 있습니다.

참조

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

ColdFusion 개발자를 위한 데이터베이스 연결

ColdFusion 데이터베이스 연결

Dreamweaver에서 ColdFusion 웹 응용 프로그램을 개발할 때 서버의 관리 콘솔인 ColdFusion Administrator 또는 Dreamweaver에서 정의된 ColdFusion 데이터 소스를 선택하여 데이터베이스에 연결합니다.

데이터베이스에 연결하기 전에 ColdFusion 웹 응용 프로그램을 설치해야 하며 사용자의 로컬 컴퓨터 또는 네트워크나 FTP 액세스가 가능한 시스템에 데이터베이스도 설치해야 합니다.

ColdFusion 데이터 소스를 찾는 위치를 Dreamweaver가 알고 있는지도 확인합니다. 디자인 타임에 ColdFusion 데이터 소스를 검색하기 위해 Dreamweaver는 ColdFusion을 실행하는 컴퓨터의 폴더에 스크립트를 둡니다. [사이트 정의] 대화 상자의 [테스트 서버] 범주에서 이 폴더를 지정해야 합니다.

현재 ColdFusion 데이터 소스가 없는 경우에는 ColdFusion Administrator 또는 Dreamweaver에서 만들어야 합니다. ColdFusion 데이터 소스를 만들고 나면 Dreamweaver에서 이를 사용하여 데이터베이스에 연결할 수 있습니다.

ColdFusion 데이터 소스 생성 또는 수정

페이지에서 데이터베이스 정보를 사용하려면 먼저 ColdFusion 데이터 소스를 만들어야 합니다. ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 경우에는 Dreamweaver에서 직접 데이터 소스를 만들거나 수정할 수 있습니다. ColdFusion MX를 실행 중인 경우, 서버 관리 콘솔인 ColdFusion MX Administrator에서 데이터 소스를 만들거나 수정해야 합니다. 이 경우 Dreamweaver에서 ColdFusion MX Administrator를 열 수도 있습니다.

참조

44페이지의 “테스트 서버 설정”

608페이지의 “ColdFusion 확장 기능 사용”

ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 경우 ColdFusion 데이터 소스 생성 또는 수정

1. ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 컴퓨터가 사이트 테스트 서버로 정의되어 있는지 확인합니다.
2. Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.
3. 새 데이터 소스를 만들려면 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 데이터베이스 드라이버에 해당하는 매개 변수 값을 입력합니다.

참고: ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 경우에만 Dreamweaver에서 플러스(+) 버튼을 표시합니다.

4. 데이터 소스를 수정하려면 [데이터베이스] 패널에서 [데이터베이스 연결]을 두 번 클릭한 다음 변경합니다.

데이터 소스 이름을 제외한 모든 매개 변수를 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 드라이버 공급업체의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

ColdFusion MX 6.1 또는 6.0을 실행 중인 경우 ColdFusion 데이터 소스 생성 또는 수정

1. Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.
2. Dreamweaver의 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])에 있는 패널 툴바에서 [데이터 소스 수정]을 클릭합니다.
3. ColdFusion MX Administrator에 로그인하여 데이터 소스를 만들거나 수정합니다.

자세한 내용은 ColdFusion 도움말([도움말] > [ColdFusion 도움말])을 참조하십시오.

ColdFusion 데이터 소스를 만들 때 특정 매개 변수 값을 제공해야 합니다. 데이터베이스 드라이버의 매개 변수 값에 대한 자세한 내용은 드라이버 공급업체의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

ColdFusion 데이터 소스를 만들고 나면 Dreamweaver에서 이를 사용할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 데이터베이스 연결

ColdFusion 데이터 소스를 만들고 나면 Dreamweaver에서 이를 사용하여 데이터베이스에 연결할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 임의의 ColdFusion 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다. ColdFusion 데이터 소스가 패널에 나타납니다.

이 데이터 소스가 나타나지 않으면 패널의 검사 목록대로 작업했는지 확인합니다. ColdFusion 데이터 소스를 찾는 위치를 Dreamweaver가 알고 있는지도 확인합니다. [사이트 정의] 대화 상자의 [테스트 서버] 범주에서 ColdFusion을 실행하는 컴퓨터의 사이트 루트 폴더를 지정합니다.

참조

489페이지의 "데이터베이스 연결 문제 해결"

ASP 개발자를 위한 데이터베이스 연결

ASP 데이터베이스 연결

ASP 응용 프로그램은 ODBC(Open Database Connectivity) 드라이버 또는 OLE DB(Object Linking and Embedding Database) 공급자를 통해 데이터베이스에 연결해야 합니다. 드라이버 또는 공급자는 웹 응용 프로그램이 데이터베이스와 통신할 수 있도록 하는 인터프리터 역할을 수행합니다. 다음 표는 Microsoft Access, Microsoft SQL Server 및 Oracle 데이터베이스와 함께 사용할 수 있는 몇 가지 드라이버를 보여줍니다.

데이터베이스	데이터베이스 드라이버
Microsoft Access	Microsoft Access Driver(ODBC) Microsoft Jet Provider for Access(OLE DB)
Microsoft SQL Server	Microsoft SQL Server Driver(ODBC) Microsoft SQL Server Provider(OLE DB)
Oracle	Microsoft Oracle Driver(ODBC) Oracle Provider for OLE DB

데이터 소스 이름(DSN) 또는 연결 문자열을 사용하여 데이터베이스에 연결할 수 있습니다. OLE DB 공급자나 Windows 시스템에 설치되지 않은 ODBC 드라이버를 통해 연결하려는 경우에는 연결 문자열을 사용해야 합니다.

DSN은 데이터베이스를 가리키고 데이터베이스에 연결하는 데 필요한 모든 정보를 포함하는 myConnection과 같이 한 단어로 된 식별자입니다. DSN은 Windows에서 정의합니다. Windows 시스템에 설치된 ODBC 드라이버를 사용하여 연결하면 DSN을 사용할 수 있습니다.

연결 문자열은 데이터베이스를 식별하고 데이터베이스에 연결하는 데 필요한 정보를 나열하며, 다음 예에서 보여주는 것처럼 손으로 작성한 표현식입니다.

```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=AcmeMktg;
UID=wiley;PWD=roadrunner
```

참고: Windows 시스템에 설치된 ODBC 드라이버를 통해 연결할 경우에도 연결 문자열을 사용할 수 있지만 이 경우에는 DSN을 사용하는 것이 더 쉽습니다.

참조

471페이지의 "데이터베이스 액세스하기"

OLE DB 연결

OLE DB 공급자를 사용하여 데이터베이스와 통신할 수 있습니다. OLE DB는 Windows NT, 2000 또는 XP에서만 사용할 수 있습니다. OLE DB 직접 데이터베이스 연결을 만들면 웹 응용 프로그램과 데이터베이스 사이의 ODBC 계층을 제거하여 연결 속도를 개선할 수 있습니다.

데이터베이스에 대한 OLE DB 공급자를 지정하지 않으면 ASP는 기본 ODBC 드라이버용 OLE DB 공급자를 사용하여 ODBC 드라이버와 통신하며, ODBC 드라이버는 데이터베이스와 통신합니다.

데이터베이스에 따라 서로 다른 OLE DB 공급자를 사용해야 합니다. Microsoft Access 및 SQL Server용 OLE DB 공급자를 구하려면 IIS를 실행하는 Windows 컴퓨터에 Microsoft Data Access Components(MDAC) 2.5 및 2.7 패키지를 다운로드하고 설치하면 됩니다. MDAC 패키지는 Microsoft 웹 사이트(http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/)에서 무료로 다운로드할 수 있습니다.

참고: MDAC 2.5를 설치한 다음 MDAC 2.7을 설치하십시오.

Oracle 데이터베이스용 OLE DB 공급자는 Oracle 웹 사이트 (www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole_db/index.html)에서 등록 후 다운로드할 수 있습니다.

Dreamweaver에서, Provider 매개 변수를 연결 문자열에 포함하여 OLE DB 연결을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 다음은 각각 Access, SQL Server 및 Oracle 데이터베이스의 일반적인 OLE DB 공급자에 대한 매개 변수입니다.

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

OLE DB 공급자 매개 변수 값에 대한 자세한 내용은 드라이버 공급업체의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

연결 문자열

연결 문자열에는 웹 응용 프로그램이 데이터베이스에 연결하는 데 필요한 모든 정보가 포함되어 있어야 합니다. Dreamweaver에서 이 문자열을 해당 페이지의 서버측 스크립트에 삽입하여 나중에 응용 프로그램 서버에서 처리되도록 합니다.

Microsoft Access 및 SQL Server 데이터베이스용 연결 문자열은 다음 매개 변수를 세미콜론으로 구분한 조합으로 구성됩니다.

Provider 데이터베이스의 OLE DB 공급자를 지정합니다. 예를 들어, 다음은 각각 Access, SQL Server 및 Oracle 데이터베이스의 일반적인 OLE DB 공급자에 대한 매개 변수입니다.

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

OLE DB 공급자 매개 변수 값에 대한 자세한 내용은 드라이버 공급업체의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

Provider 매개 변수를 포함시키지 않으면 ODBC용 기본 OLE DB 공급자가 사용되므로 데이터베이스에 대한 적절한 ODBC 드라이버를 지정해야 합니다.

드라이버 데이터베이스에 대한 OLE DB 공급자를 지정하지 않은 경우 사용할 ODBC 드라이버를 지정합니다.

Server 웹 응용 프로그램이 다른 서버에서 실행되는 경우 SQL Server 데이터베이스를 호스팅하는 서버를 지정합니다.

데이터베이스 SQL Server 데이터베이스의 이름입니다.

DBQ Microsoft Access에서 만든 것과 같은 파일 기반 데이터베이스의 경로입니다. 경로는 데이터베이스 파일을 호스팅하는 서버의 경로입니다.

UID 사용자 이름을 지정합니다.

PWD 사용자 암호를 지정합니다.

DSN 데이터 소스 이름을 사용할 경우 데이터 소스 이름입니다. 서버에서 DSN을 정의하는 방법에 따라 연결 문자열의 다른 매개 변수를 생략할 수 있습니다. 예를 들어, DSN을 만들 때 다른 매개 변수를 정의하면 DSN=Results가 유효한 연결 문자열이 될 수 있습니다.

다른 데이터베이스 유형의 연결 문자열은 위에 나열된 매개 변수를 사용하지 않거나 매개 변수를 다른 이름 또는 다른 용도로 사용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 데이터베이스 공급업체의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

다음은 trees.mdb라는 Access 데이터베이스에 ODBC 연결을 만드는 연결 문자열의 예입니다.

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Research\trees.mdb
```

다음은 Gojira라는 서버에 위치한 Mothra라는 SQL Server 데이터베이스에 OLE DB 연결을 만드는 연결 문자열의 예입니다.

```
Provider=SQLOLEDB;Server=Gojira;Database=Mothra;UID=jsmith;
PWD=orlando8
```

로컬 DSN을 사용하여 연결 만들기

참고: 이 단원에서는 ASP 응용 프로그램이 설치되어 있는 것으로 가정합니다. 또한 사용자의 로컬 컴퓨터 또는 네트워크나 FTP 액세스가 가능한 시스템에 데이터베이스가 설치되어 있다고 가정합니다.

데이터 소스 이름(DSN)을 사용하여 웹 응용 프로그램과 데이터베이스 사이에 ODBC 연결을 만들 수 있습니다. DSN은 ODBC 드라이버를 사용하여 특정 데이터베이스에 연결하는 데 필요한 모든 매개 변수를 포함하는 이름입니다.

DSN에서는 ODBC 드라이버만을 지정할 수 있으므로 OLE DB 공급자를 사용하려면 연결 문자열을 사용해야 합니다.

로컬에서 정의된 DSN을 사용하여 Dreamweaver에서 데이터베이스 연결을 만들 수 있습니다.

1 Dreamweaver를 실행하는 Windows 컴퓨터에서 DSN을 정의합니다.

자세한 내용은 다음 Microsoft 웹 사이트 문서를 참조하십시오.

- Windows 2000을 실행하는 컴퓨터의 경우 Microsoft 기술 자료 문서 300596(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596)을 참조하십시오.
- Windows XP를 실행하는 컴퓨터의 경우 Microsoft 기술 자료 문서 305599(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599)를 참조하십시오.

2 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

3 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [데이터 소스 이름(DSN)]을 선택합니다.

4 공백이나 특수 문자를 사용하지 않고 새 연결의 이름을 입력합니다.

5 [로컬 DSN 사용] 옵션을 선택하고 [데이터 소스 이름(DSN)] 메뉴에서 사용할 DSN을 선택합니다.

로컬 DSN을 사용하려고 하지만 아직 정의하지 않은 경우 [정의]를 클릭하여 Windows ODBC 데이터 원본 관리자를 엽니다.

6 [사용자 이름] 및 [암호] 상자를 입력합니다.

7 [고급]을 클릭한 다음 스키마 또는 카탈로그 이름을 입력하여 디자인 타임에 Dreamweaver가 검색하는 데이터베이스 항목의 수를 제한할 수도 있습니다.

참고: Microsoft Access에서는 스키마나 카탈로그를 만들 수 없습니다.

8 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결한 다음 [확인]을 클릭합니다. 연결되지 않으면 연결 문자열을 다시 한 번 확인하거나 Dreamweaver에서 동적 페이지를 처리하는 데 사용하는 테스트 폴더 관련 설정을 확인합니다.

참조

497페이지의 “Dreamweaver에 표시되는 데이터베이스 정보 제한”

475페이지의 “응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정”

489페이지의 “데이터베이스 연결 문제 해결”

원격 DSN을 사용하여 연결 만들기

참고: 이 단원에서는 ASP 응용 프로그램이 설치되어 있는 것으로 가정합니다. 또한 사용자의 로컬 컴퓨터 또는 네트워크나 FTP 액세스가 가능한 시스템에 데이터베이스가 설치되어 있다고 가정합니다.

참고: Dreamweaver는 Windows ODBC 데이터 원본 관리자로 만든 서버 DSN만 검색할 수 있습니다.

원격 컴퓨터에서 정의된 DSN을 사용하여 Dreamweaver에서 데이터베이스 연결을 만들 수 있습니다. 원격 DSN을 사용하려면 응용 프로그램 서버(대개 IIS)를 실행하는 Windows 컴퓨터에 해당 DSN이 정의되어 있어야 합니다.

참고: DSN에서는 ODBC 드라이버만을 지정할 수 있으므로 OLE DB 공급자를 사용하려면 연결 문자열을 사용해야 합니다.

1 응용 프로그램 서버를 실행하는 원격 시스템에서 DSN을 정의합니다.

자세한 내용은 다음 Microsoft 웹 사이트 문서를 참조하십시오.

- Windows 2000을 실행하는 원격 컴퓨터의 경우 Microsoft 기술 자료 문서 300596(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596)을 참조하십시오.
- Windows XP를 실행하는 원격 컴퓨터의 경우 Microsoft 기술 자료 문서 305599(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599)를 참조하십시오.

2 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

3 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [데이터 소스 이름(DSN)]을 선택합니다.

4 공백이나 특수 문자를 사용하지 않고 새 연결의 이름을 입력합니다.

5 [테스트 서버의 DSN 사용]을 선택합니다.

참고: Macintosh에서는 모든 데이터베이스 연결이 응용 프로그램 서버에서 DSN을 사용하기 때문에 이 단계를 무시해도 됩니다.

6 DSN을 입력하거나 DSN 버튼을 클릭하여 서버에 연결한 후, 사용할 데이터베이스의 DSN을 선택한 다음 옵션을 설정합니다.

7 [사용자 이름] 및 [암호] 상자를 입력합니다.

8 [고급]을 클릭한 다음 스키마 또는 카탈로그 이름을 입력하여 디자인 타임에 Dreamweaver가 검색하는 데이터베이스 항목의 수를 제한할 수도 있습니다.

참고: Microsoft Access에서는 스키마나 카탈로그를 만들 수 없습니다.

9 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결한 다음 [확인]을 클릭합니다. 연결되지 않으면 연결 문자열을 다시 한 번 확인하거나 Dreamweaver에서 동적 페이지를 처리하는 데 사용하는 테스트 폴더 관련 설정을 확인합니다.

참조

475페이지의 “응용 프로그램 개발용 컴퓨터 설정”

497페이지의 “Dreamweaver에 표시되는 데이터베이스 정보 제한”

489페이지의 “데이터베이스 연결 문제 해결”

연결 문자열을 사용하여 연결 만들기

DSN 없는 연결을 사용하여 웹 응용 프로그램과 데이터베이스 사이에 ODBC 또는 OLE DB 연결을 만들 수 있습니다. 이러한 종류의 연결은 연결 문자열을 사용하여 만듭니다.

1 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [사용자 정의 연결 문자열]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

3 공백이나 특수 문자를 사용하지 않고 새 연결의 이름을 입력합니다.

4 데이터베이스 연결 문자열을 입력합니다. 연결 문자열에서 OLE DB 공급자를 지정하지 않는 경우 즉, Provider 매개 변수를 포함하지 않는 경우에는 자동으로 ASP에서 ODBC 드라이버의 OLE DB 공급자를 사용합니다. 이 경우 데이터베이스에 대한 적절한 ODBC 드라이버를 지정해야 합니다.

사이트를 ISP에서 호스트하고 데이터베이스에 대한 전체 경로를 모르는 경우 ASP 서버 객체의 MapPath 메서드를 연결 문자열에 사용합니다.

5 연결 문자열에 지정된 데이터베이스 드라이버가 Dreamweaver와 동일한 컴퓨터에 설치되지 않은 경우 [테스트 서버의 드라이버 사용]을 선택합니다.

참고: Macintosh에서는 모든 데이터베이스 연결이 응용 프로그램 서버를 사용하기 때문에 이 단계를 무시해도 됩니다.

6 [고급]을 클릭한 다음 스키마 또는 카탈로그 이름을 입력하여 디자인 타임에 Dreamweaver가 검색하는 데이터베이스 항목의 수를 제한할 수도 있습니다.

참고: Microsoft Access에서는 스키마나 카탈로그를 만들 수 없습니다.

7 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결한 다음 [확인]을 클릭합니다. 연결되지 않으면 연결 문자열을 다시 한 번 확인하거나 Dreamweaver에서 동적 페이지를 처리하는 데 사용하는 테스트 폴더 관련 설정을 확인합니다.

참조

479페이지의 "ColdFusion 데이터베이스 연결"

497페이지의 "Dreamweaver에 표시되는 데이터베이스 정보 제한"

489페이지의 "데이터베이스 연결 문제 해결"

ISP의 데이터베이스에 연결

상용 ISP(인터넷 서비스 공급자)를 이용하는 ASP 개발자의 경우 데이터베이스 파일을 포함하여 업로드하는 파일의 실제 경로를 모를 수도 있습니다.

ISP에서 DSN을 정의하지 않았거나 속도가 느려 DSN을 정의하기 어려운 경우에는 다른 방법을 사용하여 데이터베이스 파일에 대한 연결을 만들어야 합니다. 한 가지 대안은 데이터베이스 파일에 DSN 없는 연결을 만드는 것입니다. 하지만 이러한 연결은 ISP 서버에 있는 데이터베이스 파일의 실제 경로를 아는 경우에만 정의할 수 있습니다.

ASP 서버 객체의 MapPath 메서드를 사용하여 서버에 있는 데이터베이스 파일의 실제 경로를 알아낼 수 있습니다.

참고: 이 단원에서 설명하는 기술은 사용하는 데이터베이스가 .mdb 파일에 데이터를 저장하는 Microsoft Access 데이터베이스와 같은 파일 기반 데이터베이스인 경우에만 적용됩니다.

실제 경로 및 가상 경로 이해

Dreamweaver를 사용하여 원격 서버에 업로드한 파일은 서버의 로컬 디렉토리 트리의 한 폴더에 포함됩니다. 예를 들어, Microsoft IIS를 실행하는 서버에서 사용자 홈 페이지의 경로는 다음과 같을 수 있습니다.

```
c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

이 경로가 사용자 파일의 실제 경로입니다.

하지만 사용자 파일을 여는 URL은 실제 경로를 사용하지 않습니다. URL은 다음 예처럼 서버 또는 도메인 이름과 가상 경로를 사용합니다.

```
www.plutoserve.com/jsmith/index.htm
```

가상 경로인 /jsmith/index.htm이 실제 경로인 c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm을 대신합니다.

가상 경로로 파일의 실제 경로 찾기

ISP를 사용하는 경우, 업로드하는 파일의 실제 경로를 모를 수도 있습니다. ISP는 대개 FTP 호스트, 호스트 디렉토리 그리고 로그인 이름과 암호 등을 제공합니다. ISP는 또한 페이지를 인터넷에서 볼 수 있도록 www.plutoserve.com/jsmith/와 같은 URL을 지정합니다.

URL을 알고 있는 경우, 파일의 가상 경로를 알 수 있습니다. 가상 경로는 URL에서 서버 또는 도메인 이름 뒤에 나오는 경로입니다. 가상 경로를 알면 MapPath 메서드를 사용하여 서버에 있는 파일의 실제 경로를 알 수 있습니다.

MapPath 메서드는 가상 경로를 인수로 사용하며 파일의 실제 경로 및 파일 이름을 반환합니다. 다음은 이 메서드의 구문입니다.

```
Server.MapPath("/virtualpath")
```

파일의 가상 경로가 /jsmith/index.htm인 경우 다음 표현식은 이 파일의 실제 경로를 반환합니다.

```
Server.MapPath("/jsmith/index.htm")
```

다음과 같이 MapPath 메서드를 테스트할 수 있습니다.

1 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 열고 [코드] 뷰([보기] > [코드])로 전환합니다.

2 페이지의 HTML 코드에 다음 표현식을 입력합니다.

```
<%Response.Write(stringvariable)%>
```

3 이 MapPath 메서드를 사용하여 ***stringvariable*** 인수의 값을 얻습니다.

다음 예제를 살펴보십시오.

```
<% Response.Write(Server.MapPath("/jsmith/index.htm")) %>
```

4 [디자인] 뷰로 전환하고([보기] > [디자인]) [라이브 데이터]를 활성화하여([보기] > [라이브 데이터]) 페이지를 봅니다.

페이지는 응용 프로그램 서버에 있는 파일의 실제 경로를 표시합니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

```
c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

메서드 MapPath에 대한 자세한 내용은 Microsoft IIS와 함께 제공되는 온라인 설명서를 참조하십시오.

가상 경로를 사용하여 데이터베이스에 연결

원격 서버에 위치한 데이터베이스 파일에 대한 DSN 없는 연결 문자열을 작성하려면 파일의 실제 경로를 알아야 합니다. 예를 들어, 다음은 Microsoft Access 데이터베이스에 대한 일반적인 DSN 없는 연결 문자열입니다.

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

원격 서버에 있는 파일의 실제 경로를 모르면 연결 문자열에서 MapPath 메서드를 사용하여 경로를 알 수 있습니다.

1 원격 서버에 데이터베이스 파일을 업로드하고 /jsmith/data/statistics.mdb와 같은 실제 경로를 적어 둡니다.

2 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

3 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [사용자 정의 연결 문자열]을 선택합니다.

4 공백이나 특수 문자를 사용하지 않고 새 연결의 이름을 입력합니다.

5 연결 문자열을 입력하고 MapPath 메서드를 사용하여 DBQ 매개 변수를 제공합니다.

Microsoft Access 데이터베이스의 가상 경로가 /jsmith/data/statistics.mdb이면 스크립트 언어로 VBScript를 사용할 경우 연결 문자열은 다음과 같이 표현할 수 있습니다.

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" & Server.MapPath¬
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

앰퍼샌드(&)는 두 문자열을 연결(결합)하는 데 사용됩니다. 첫 번째 문자열은 따옴표로 둘러싸여 있고 두 번째 문자열은 Server.MapPath 표현식에 의해 반환됩니다. 두 문자열을 결합하면 다음 문자열이 만들어집니다.

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

JavaScript를 사용하는 경우, 표현식은 두 문자열을 연결할 때 앰퍼샌드(&) 대신 플러스(+) 기호를 사용한다는 점 외에는 동일합니다.

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" + Server.MapPath¬
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

6 [테스트 서버의 드라이버 사용]을 선택한 후 [테스트]를 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: Macintosh에서는 모든 데이터베이스 연결이 응용 프로그램 서버를 사용하기 때문에 이 단계를 무시해도 됩니다.

참고: 그래도 연결에 실패하면 ISP에 문의하여 연결 문자열에 지정한 데이터베이스 드라이버가 원격 서버에 설치되어 있는지 확인하십시오. 또한, ISP에 최신 버전의 드라이버가 설치되어 있는지도 확인하십시오. 예를 들어, Microsoft Access 2000에서 만든 데이터베이스는 Microsoft Access Driver 3.5에서 작동하지 않습니다. 이 경우에는 Microsoft Access Driver 4.0 이상이 필요합니다.

7 페이지를 Dreamweaver에서 열고, [바인딩] 패널 또는 [서버 비헤이비어] 패널에서 레코드세트 이름을 두 번 클릭한 다음 [연결] 메뉴에서 방금 만든 연결을 선택하여 기존 동적 페이지의 데이터베이스 연결을 업데이트하고 작성한 새 페이지에 새 연결을 사용합니다.

데이터베이스 연결 편집 또는 삭제

데이터베이스 연결을 만들 때, Dreamweaver는 사이트 로컬 루트 폴더의 Connections 하위 폴더에 있는 파일에 연결 정보를 저장합니다. 이 파일에 들어 있는 연결 정보를 수동으로 편집 또는 삭제하거나, 다음과 같이 편집 또는 삭제할 수 있습니다.

연결 편집

1 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭(Macintosh)하고, 메뉴에서 [연결 편집]을 선택합니다.

3 연결 정보를 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 포함 파일을 업데이트하여 해당 연결을 사용하는 사이트 내의 모든 페이지를 업데이트합니다.

연결 삭제

1 Dreamweaver에서 ASP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭(Macintosh)하고, 메뉴에서 [연결 삭제]를 선택합니다.

3 표시되는 대화 상자에서 연결 삭제를 확인합니다.

참고: 연결을 삭제한 후 오류가 발생하지 않도록 하려면 [바인딩] 패널에서 레코드세트 이름을 두 번 클릭하고 새 연결을 선택하여 이전 연결을 사용하는 모든 레코드세트를 업데이트합니다.

PHP 개발자를 위한 데이터베이스 연결

PHP 데이터베이스 연결

PHP 개발과 관련하여 Dreamweaver에서는 MySQL 데이터베이스 시스템만 지원됩니다. Microsoft Access 또는 Oracle 등의 데이터베이스 시스템은 지원되지 않습니다. MySQL은 소스 공개 소프트웨어로 비상업적 목적일 경우 인터넷에서 무료로 다운로드하여 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 MySQL 웹 사이트(http://dev.mysql.com/downloads/)를 참조하십시오.

이 단원에서는 PHP 응용 프로그램이 설치되어 있다고 가정합니다. 아울러 네트워크나 FTP 액세스가 가능한 시스템 또는 사용자의 로컬 컴퓨터에 MySQL 데이터베이스가 설치되어 있다고 가정합니다.


개발 목적으로 MySQL 데이터베이스 서버의 Windows Essentials 버전을 다운로드하고 설치합니다.

참조

477페이지의 “PHP 개발 환경 설정”

데이터베이스 연결

Dreamweaver에서 PHP 응용 프로그램을 개발할 때 데이터베이스에 연결하려면 하나 이상의 MySQL 데이터베이스가 있어야 하며 MySQL 서버를 시작해야 합니다.

1 Dreamweaver에서 PHP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 메뉴에서 [MySQL 연결]을 선택한 다음 대화 상자에 필요한 내용을 입력합니다.

- 공백이나 특수 문자를 사용하지 않고 새 연결의 이름을 입력합니다.
- [MySQL 서버] 상자에 MySQL을 호스팅하는 컴퓨터의 IP 주소 또는 서버 이름을 입력합니다. PHP와 MySQL이 같은 컴퓨터에서 실행될 경우 localhost를 입력해도 됩니다.
- MySQL 사용자 이름과 암호를 입력합니다.
- [데이터베이스] 상자에 데이터베이스 이름을 입력하거나, [선택]을 클릭하고 MySQL 데이터베이스 목록에서 원하는 데이터베이스를 선택한 다음 [테스트]를 클릭합니다.

Dreamweaver가 데이터베이스에 연결을 시도합니다. 연결에 실패하면 서버 이름, 사용자 이름, 암호를 자세히 확인하십시오. 그래도 연결에 실패하면 Dreamweaver가 동적 페이지를 처리하는 데 사용하는 테스트 폴더 설정을 확인하십시오.

[사이트 정의] 대화 상자의 [테스트 서버] 범주에 예상되는 URL 접두어 값이 자동으로 채워지기는 하지만 연결이 올바로 작동되도록 사용자가 직접 URL 접두어를 조정해야 할 수도 있습니다. URL 접두어는 사용자가 웹 응용 프로그램을 열 때 브라우저에 입력하는 URL에서 응용 프로그램의 파일 이름(또는 시작 페이지)을 제외한 나머지 부분이어야 합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

참고: MySQL 4.1 데이터베이스 에 대해 PHP 연결을 테스트할 때 오류 메시지 "Client does not support authentication protocol requested. Consider upgrading MySQL client"가 나타나면 493페이지의 “MySQL 오류 메시지 문제 해결”을 참조하십시오.

데이터베이스 연결 편집 또는 삭제

데이터베이스 연결을 만들 때, Dreamweaver는 사이트 로컬 루트 폴더의 Connections 하위 폴더에 있는 파일에 연결 정보를 저장합니다. 이 파일에 들어 있는 연결 정보를 수동으로 편집 또는 삭제하거나, 다음과 같이 편집 또는 삭제할 수 있습니다.

연결 편집

1 Dreamweaver에서 PHP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭(Macintosh)하고, 메뉴에서 [연결 편집]을 선택합니다.

3 연결 정보를 편집하고 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 포함 파일을 업데이트하여 해당 연결을 사용하는 사이트 내의 모든 페이지를 업데이트합니다.

연결 삭제

1 Dreamweaver에서 PHP 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

2 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭(Macintosh)하고, 메뉴에서 [연결 삭제]를 선택합니다.

3 표시되는 대화 상자에서 연결 삭제를 확인합니다.

참고: 연결을 삭제한 후 오류가 발생하지 않도록 하려면 [바인딩] 패널에서 레코드세트 이름을 두 번 클릭하고 [레코드세트] 대화 상자에서 새 연결을 선택하여 이전 연결을 사용하는 모든 레코드세트를 업데이트합니다.

데이터베이스 연결 문제 해결

사용 권한 문제 해결

가장 일반적인 문제 중 한 가지는 폴더 또는 파일에 대한 사용 권한이 충분하지 않다는 것입니다. 데이터베이스가 Windows 2000 또는 Windows XP 컴퓨터에 있고 웹 브라우저 또는 라이브 데이터 모드에서 동적 페이지를 보려고 할 때 오류 메시지가 발생한 경우 이 오류는 사용 권한 문제 때문일 수 있습니다.

데이터베이스에 액세스하려는 Windows 계정에 충분한 사용 권한이 없습니다. 계정은 익명 Windows 계정이거나(기본적으로 , IUSR_컴퓨터 이름) 페이지가 인증 액세스로 보호되는 경우 특정 사용자 계정이 될 수 있습니다.

사용 권한을 변경하여 IUSR_컴퓨터 이름 계정에 올바른 사용 권한을 부여해야 웹 서버에서 데이터베이스 파일에 액세스할 수 있습니다. 또한 데이터베이스가 들어 있는 폴더에도 특정 사용 권한이 설정되어 있어야 해당 데이터베이스에 기록할 수 있습니다.

페이지에 익명으로 액세스할 수 있도록 하려면 다음 절차에 따라 IUSR_컴퓨터 이름 계정에 폴더 및 데이터베이스 파일에 대한 모든 권한을 부여합니다.

또한 데이터베이스 경로가 UNC를 사용하여 참조되는 경우(\\Server\Share), 공유 사용 권한에 따라 IUSR_컴퓨터 이름 계정에 모든 권한을 부여하도록 합니다. 이 단계는 공유 대상이 로컬 웹 서버에 있는 경우에도 적용됩니다.

다른 위치에서 데이터베이스를 복사하는 경우 대상 폴더의 권한이 상속되지 않을 수도 있으며 해당 데이터베이스에 대한 권한을 변경해야 할 수도 있습니다.

데이터베이스 파일 사용 권한 확인 또는 변경(Windows XP)

1. 시스템에서 관리자 권한이 있는지 확인합니다.
2. Windows 탐색기에서 데이터베이스가 포함된 데이터베이스 파일 또는 폴더를 찾은 다음 파일이나 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [등록 정보]를 선택합니다.
3. [보안] 탭을 선택합니다.

참고: 이 단계는 NTFS 파일 시스템인 경우에만 적용됩니다. FAT 파일 시스템인 경우에는 대화 상자에 [보안] 탭이 없습니다.

4. IUSR_컴퓨터 이름 계정이 [그룹 또는 사용자 이름] 목록에 표시되지 않으면 [추가] 버튼을 클릭하여 추가합니다.
5. [사용자 또는 그룹 선택] 대화 상자에서 [고급]을 클릭합니다.

대화 상자 모양이 바뀌면서 더 많은 옵션이 표시됩니다.

6. [위치]를 클릭하고 컴퓨터 이름을 선택합니다.
7. [지금 찾기]를 클릭하여 컴퓨터와 관련된 계정 이름 목록을 표시합니다.
8. IUSR_컴퓨터 이름 계정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 후 [확인]을 다시 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.
9. IUSR 계정에 모든 권한을 부여하려면 [모든 권한]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터베이스 파일 사용 권한 확인 또는 변경(Windows 2000)

1. 시스템에서 관리자 권한이 있는지 확인합니다.
2. Windows 탐색기에서 데이터베이스가 포함된 데이터베이스 파일 또는 폴더를 찾은 다음 파일이나 폴더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 [등록 정보]를 선택합니다.
3. [보안] 탭을 선택합니다.

참고: 이 단계는 NTFS 파일 시스템인 경우에만 적용됩니다. FAT 파일 시스템인 경우에는 대화 상자에 [보안] 탭이 없습니다.

4. IUSR_컴퓨터 이름 계정이 [파일 사용 권한] 대화 상자의 Windows 계정에 나열되어 있지 않으면 [추가] 버튼으로 클릭하여 추가합니다.

5 [사용자, 컴퓨터 또는 그룹 선택] 대화 상자의 [찾는 위치] 메뉴에서 컴퓨터 이름을 선택하여 컴퓨터와 관련된 계정 이름 목록을 표시합니다.

6 IUSR_컴퓨터 이름 계정을 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다.

7 IUSR 계정에 모든 권한을 부여하려면 [사용 권한] 메뉴에서 [모든 권한]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터베이스가 들어 있는 웹 폴더의 읽기 사용 권한이 해제되도록 사용 권한을 설정하여 보안을 강화할 수도 있습니다. 이렇게 하면 폴더를 탐색하는 것은 허용되지 않지만 웹 페이지에서 데이터베이스에 액세스할 수는 있습니다.

IUSR 계정 및 웹 서버 사용 권한에 대한 자세한 내용은 Adobe 지원 센터에서 다음 기술 문서를 참조하십시오.

- Understanding anonymous authentication and the IUSR account(www.adobe.com/go/authentication_kr)
- Setting IIS web server permissions(www.adobe.com/go/server_permissions_kr)

Microsoft 오류 메시지 문제 해결

Access 또는 SQL Server 같은 Microsoft 데이터베이스 시스템과 IIS(Internet Information Server)를 함께 사용하는 경우 서버에서 동적 페이지를 요청할 때 이러한 Microsoft 오류 메시지가 표시될 수 있습니다.

참고: Adobe는 Microsoft Windows 및 IIS와 같은 타사 소프트웨어에 대한 기술 지원을 제공하지 않습니다. 이 정보를 사용하여 문제가 해결되지 않을 경우 Microsoft 기술 지원 서비스에 문의하거나 Microsoft 지원 웹 사이트 (http://support.microsoft.com/)를 참조하십시오.

80004005 오류에 대한 자세한 내용은 Microsoft 웹 사이트의 “INFO: Troubleshooting Guide for 80004005 Errors in Active Server Pages and Microsoft Data Access Components (Q306518)”(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q306518)를 참조하십시오.

[참조]80004005—Data source name not found and no default driver specified

이 오류는 웹 브라우저 또는 [라이브 데이터] 모드에서 동적 페이지를 보려고 시도하는 경우 발생합니다. 오류 메시지는 데이터베이스와 웹 서버에 따라 달라집니다. 이 오류 메시지는 다음과 같은 형태로도 나타납니다.

- 80004005—Driver's SQLSetConnectAttr failed
- 80004005—General error unable to open registry key 'DriverId'

다음은 가능한 원인과 해결 방법입니다.

- 페이지가 DSN을 찾을 수 없습니다. 웹 서버와 로컬 컴퓨터 모두에서 DSN이 만들어졌는지 확인합니다.
- DSN이 시스템 DSN이 아닌 사용자 DSN으로 설정되어 있을 수 있습니다. 사용자 DSN을 삭제하고 시스템 DSN을 만들어 이를 대체합니다.

  참고: 사용자 DSN을 삭제하지 않으면 DSN 이름이 중복되어 새로운 ODBC 오류가 발생합니다.

Microsoft Access를 사용하는 경우, 데이터베이스 파일(.mdb)이 잠겨 있을 수 있습니다. 잠금은 다른 이름의 DSN이 데이터베이스에 액세스하고 있기 때문에 발생합니다. Windows 탐색기에서, 해당 데이터베이스 파일(.mdb)이 포함된 폴더에 있는 잠금 파일(.ldb)을 찾아 삭제합니다. 다른 DSN이 동일한 데이터베이스 파일을 가리키고 있을 경우 이 DSN도 삭제해야 추가 오류 발생을 막을 수 있습니다. 변경 후 컴퓨터를 다시 부팅하십시오.

[참조]80004005—Couldn’t use ‘(unknown)’; file already in use

이 오류는 Microsoft Access 데이터베이스를 사용하면서 웹 브라우저 또는 [라이브 데이터] 모드에서 동적 페이지를 보려고 시도하는 경우 발생합니다. 이 오류 메시지는 “80004005—Microsoft Jet database engine cannot open the file (unknown)”과 같은 형태로도 나타납니다.

이 문제는 사용 권한으로 인해 발생합니다. 다음은 몇 가지 원인과 해결 방법입니다.

- IIS에서 사용하는 계정(대개 IUSR)이 파일 기반 데이터베이스 또는 파일을 포함하는 폴더에 대해 올바른 Windows 사용 권한을 갖고 있지 않기 때문입니다. 사용자 관리자에서 IIS 계정(IUSR)의 사용 권한을 확인합니다.
- 임시 파일을 만들거나 삭제할 권한이 없기 때문입니다. 파일 및 폴더에 대한 사용 권한을 확인합니다. 임시 파일을 만들거나 삭제할 권한이 있는지 확인합니다. 임시 파일은 대개 데이터베이스와 같은 폴더에 만들어지지만 /Winnt처럼 다른 폴더에 만들어질 수도 있습니다.
- Windows 2000에서는 Access 데이터베이스 DSN에 대한 시간 제한 값을 변경해야 할 수도 있습니다. 시간 제한 값을 변경하려면 [시작] > [설정] > [제어판] > [관리 도구] > [데이터 원본(ODBC)]을 선택합니다. [시스템] 탭을 클릭하고 올바른 DSN을 강조 표시한 다음 [구성] 버튼을 클릭합니다. [옵션] 버튼을 클릭하고 페이지 시간 초과 값을 **5000**으로 변경합니다.

  그래도 문제가 해결되지 않으면 다음 Microsoft 기술 자료 문서를 참조하십시오.
- PRB: 80004005 “Couldn't Use ‘(unknown)’; File Already in Use”(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174943)
- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q253604)
- PRB: Error “Cannot Open File Unknown” Using Access(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q166029)

[참조]80004005—Logon Failed()

이 오류는 Microsoft SQL Server를 사용하면서 웹 브라우저 또는 [라이브 데이터] 모드에서 동적 페이지를 보려고 시도하는 경우 발생합니다.

이 오류는 전송된 로그온 계정 또는 암호를 SQL Server가 암호를 허용하지 않거나 인식하지 못하는 경우(표준 보안 사용) 또는 Windows 계정이 SQL 계정에 매핑되지 않는 경우(통합 보안 사용) SQL Server에 의해 발생합니다.

다음과 같은 해결 방법을 사용할 수 있습니다.

- 표준 보안을 사용하는 경우, 계정 이름과 암호가 잘못되었을 수 있습니다. 시스템 관리자 계정 및 암호(UID= "sa" 및 암호 없음)로 시도해 보십시오. 이 계정과 암호는 연결 문자열 행에 정의되어 있어야 합니다. DSN은 사용자 이름과 암호를 저장하지 않습니다.
- 통합 보안을 사용하는 경우, 페이지를 호출하는 Windows 계정을 확인하여 이 계정에 매핑된 SQL 계정을 찾습니다.
- SQL Server는 SQL 계정 이름에 밑줄을 허용하지 않습니다. 수동으로 Windows의 IUSR_컴퓨터 이름 계정을 같은 이름의 SQL 계정으로 매핑하면 오류가 발생합니다. 밑줄을 사용하는 계정은 SQL에서 밑줄을 사용하지 않는 계정 이름으로 매핑합니다.

[참조]80004005—Operation must use an updateable query

이 오류는 이벤트가 레코드세트를 업데이트하거나 레코드세트에 데이터를 삽입할 때 발생합니다.

다음은 가능한 원인과 해결 방법입니다.

- 데이터베이스가 포함된 폴더에 설정된 사용 권한이 너무 제한적이기 때문입니다. IUSR 권한을 읽기/쓰기로 설정해야 합니다.
- 데이터베이스 파일 자체에 대한 사용 권한이 실제로 모든 읽기/쓰기 권한이 아니기 때문입니다.
- 데이터베이스가 Inetpub/wwwroot 디렉토리 외부에 있기 때문입니다. 데이터베이스가 wwwroot 디렉토리에 있지 않으면 데이터를 보고 검색할 수는 있지만 업데이트할 수는 없습니다.
- 레코드세트가 업데이트할 수 없는 쿼리에 기반하기 때문입니다. 데이터베이스에서 업데이트할 수 없는 쿼리의 좋은 예로 조인을 들 수 있습니다. 쿼리를 재구성하여 업데이트할 수 있도록 합니다.

이 오류에 대한 자세한 내용은 Microsoft 기술 자료에서 “PRB: ASP ‘Error The Query Is Not Updateable’ When You Update Table Record”(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174640)를 참조하십시오.

[참조]80040e07—Data type mismatch in criteria expression

이 오류는 서버에서 레코드 삽입 또는 레코드 업데이트 등의 서버 비헤이비어가 포함된 페이지를 처리하려 하고, 서버 비헤이비어는 Microsoft Access 데이터베이스의 날짜/시간 열 값을 빈 문자열("")로 설정하려고 시도할 때 발생합니다.

Microsoft Access는 데이터 유형을 강력히 제한하여 지정된 열 값에 엄격한 일련의 규칙을 부여합니다. SQL 쿼리의 빈 문자열을 Access의 날짜/시간 열에 저장할 수 없습니다. 현재 알려진 유일한 해결 방법은 Access의 날짜/시간 열을 빈 문자열("") 또는 데이터 유형에 지정된 범위의 값을 벗어나는 다른 값으로 삽입하거나 업데이트하지 않는 것입니다.

[참조]80040e10—Too few parameters

이 오류는 SQL 쿼리에 지정된 열이 데이터베이스 테이블에 존재하지 않을 경우 발생합니다. SQL 쿼리와 데이터베이스 테이블의 열 이름을 서로 확인하십시오. 이 오류는 종종 입력 시 오류 때문에 발생합니다.

[참조]80040e10—COUNT field incorrect

이 오류는 레코드 삽입 서버 비헤이비어가 포함된 페이지를 웹 브라우저에서 미리 보고 이를 사용하여 Microsoft Access 데이터베이스에 레코드를 삽입하려고 시도하는 경우 발생합니다.

필드 이름에 물음표(?)가 포함된 데이터베이스 필드에 레코드를 삽입하려고 시도하는 중일 수 있습니다. Microsoft Access를 포함한 일부 데이터베이스 엔진에서 물음표는 특수 문자이며 데이터베이스 테이블 이름 또는 필드 이름에 사용할 수 없습니다.

데이터베이스 시스템을 열고 필드 이름에서 물음표(?)를 삭제한 다음 이 필드를 참조하는 페이지의 서버 비헤이비어를 업데이트합니다.

[참조]80040e14—Syntax error in INSERT INTO statement

이 오류는 서버가 레코드 삽입 서버 비헤이비어가 포함된 페이지를 처리하려고 시도하는 경우 발생합니다.

이 오류는 대개 데이터베이스의 필드, 객체 또는 변수 이름에 다음 중 하나 이상의 문제가 있는 경우 발생합니다.

- 이름에 예약 단어 사용. 대부분의 데이터베이스에는 일련의 예약 단어가 있습니다. 예를 들어, "date"는 예약 단어이므로 데이터베이스의 열 이름으로 사용할 수 없습니다.
- 이름에 특수 문자 사용. 다음은 특수 문자의 예입니다.

  . / * : ! # & - ?
- 이름에 공백 사용

  이 오류는 데이터베이스의 객체에 삽입 마스크가 정의되어 있고 삽입된 데이터가 이 마스크에 맞지 않을 경우에도 발생할 수 있습니다.

  이 문제를 해결하려면 데이터베이스의 열 이름을 지정할 때 "date", "name", "select", "where", "level" 등의 예약 단어를 사용하지 마십시오. 또한 공백과 특수 문자를 제거하십시오.

  일반 데이터베이스 시스템의 예약 단어 목록을 보려면 다음 웹 페이지를 참조하십시오.
- Microsoft Access(http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q209187)
- Microsoft SQL Server(http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/tsqlref/ts_ra-rz_9oj7.asp)
- MySQL(http://dev.mysql.com/doc/mysql/en/reserved-words.html)

[참조]80040e21—ODBC error on Insert or Update

이 오류는 서버에서 레코드 업데이트 또는 레코드 삽입 서버 비헤이비어가 포함된 페이지를 처리하려고 시도하는 경우 발생합니다. 데이터베이스는 서버 비헤이비어가 수행하려고 시도하는 업데이트 또는 삽입 작업을 처리할 수 없습니다.

다음은 가능한 원인과 해결 방법입니다.

- 서버 비헤이비어가 데이터베이스 테이블의 자동 번호 필드를 업데이트하거나 자동 번호 필드에 레코드를 삽입하려고 시도하기 때문입니다. 자동 번호 필드는 데이터베이스 시스템에 의해 자동으로 채워지므로 이 필드를 채우려고 하면 오류가 발생합니다.
- 서버 비헤이비어가 업데이트하거나 삽입하려는 데이터가 데이터베이스 필드에 맞지 않는 유형이기 때문입니다. 예를 들어, 부울(예/아니오) 필드에 날짜를 삽입하거나, 숫자 필드에 문자열을 삽입하거나, 날짜/시간 필드에 올바르지 않은 서식이 지정된 문자열을 삽입하는 경우입니다.

[참조]800a0bcd—Either BOF or EOF is true

이 오류는 웹 브라우저 또는 [라이브 데이터] 모드에서 동적 페이지를 보려고 시도하는 경우 발생합니다.

이 문제는 페이지가 빈 레코드세트에서 데이터를 가져와 표시하려고 시도하는 경우 발생합니다. 이 문제를 해결하려면 다음과 같이 [영역 보기] 서버 비헤이비어를 페이지에 표시될 동적 내용에 적용합니다.

1 페이지의 동적 내용을 강조 표시합니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [영역 보기] > [레코드세트가 비어 있지 않은 경우 영역 표시]를 선택합니다.

3 동적 내용을 제공하는 레코드세트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

4 페이지 동적 내용의 각 요소마다 1단계에서 3단계까지를 반복합니다.

MySQL 오류 메시지 문제 해결

PHP와 MySQL 4.1 데이터베이스 연결을 테스트할 때 흔히 나타나는 오류로서, “Client does not support authentication protocol requested. Consider upgrading MySQL client.”라는 오류 메시지가 표시될 수 있습니다.

MySQL의 이전 버전으로 되돌리거나 PHP 5를 설치하고 일부 DLL(동적 링크 라이브러리)을 복사해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 477페이지의 “PHP 개발 환경 설정”을 참조하십시오.

다음 기술 문서도 참조하십시오.

- 기술 문서 c45f8a29(www.adobe.com/go/c45f8a29_kr)
- 기술 문서 16515(www.adobe.com/go/16515_kr)

연결 스크립트 제거

연결 스크립트 제거 명령 사용

연결 스크립트 제거 명령은 Dreamweaver가 데이터베이스에 액세스하기 위해 원격 폴더에 배치하는 스크립트를 제거하는 데 사용합니다. 이 스크립트는 Dreamweaver에서 디자인 타임에 제작 작업을 수행할 때만 필요합니다.

[데이터베이스 연결] 대화 상자에서 [테스트 서버의 드라이버 사용] 옵션이나 [테스트 서버의 DSN 사용] 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서는 MMHTTPDB 스크립트 파일을 테스트 서버에 업로드합니다. 여기서 Dreamweaver가 원격 데이터베이스 드라이버를 HTTP 프로토콜과 함께 조작할 수 있습니다. 따라서 Dreamweaver는 사용자가 사이트를 만드는 데 필요한 데이

터베이스 정보를 얻을 수 있습니다. 그러나 이 파일을 통해서 시스템에 정의되어 있는 데이터 소스 이름(DSN)을 볼 수 있습니다. DSN과 데이터베이스가 암호로 보호되지 않으면 침입자가 이 스크립트를 사용하여 데이터베이스에 SQL 명령을 전송할 수 있습니다.

MMHTTPDB 스크립트 파일은 _mmServerScripts 폴더에 있으며 이 폴더는 웹 사이트의 루트에 있습니다.

참고: Dreamweaver의 파일 브라우저([파일] 패널)에는 _mmServerScripts 폴더가 숨겨져 있습니다. 타사의 FTP 클라이언트나 파일 브라우저를 사용하면 _mmServerScripts 폴더를 볼 수 있습니다.

일부 구성에서는 이 스크립트가 전혀 필요하지 않습니다. 이 스크립트는 웹 페이지를 웹 사이트 방문자에게 보여줄 때는 사용되지 않으므로 이 경우 이 스크립트를 프로덕션 서버에 배치해서는 안 됩니다.

MMHTTPDB 스크립트 파일을 프로덕션 서버에 업로드한 경우에는 해당 MMHTTPDB 스크립트 파일을 제거해야 합니다. 연결 스크립트 제거 명령은 스크립트 파일을 자동으로 제거합니다.

자세한 내용은 Adobe 웹 사이트(www.adobe.com/go/19214_kr)의 기술 문서 19214를 참조하십시오.

18장: 동적 페이지 만들기

데이터베이스 및 세션 변수와 같은 동적 내용 소스의 정보를 표시하는 동적 페이지를 만들 수 있습니다. Adobe® Dreamweaver® CS4는 ColdFusion, ASP 및 PHP 서버 모델의 동적 페이지 개발을 지원합니다.

Spry라는 Ajax 기반 프레임워크를 사용하여 XML 데이터를 표시하고 처리하는 동적 페이지를 만들 수 있습니다. 미리 작성된 Spry 양식 요소를 사용하여 전체 페이지 새로 고침이 필요하지 않은 동적 페이지를 만들 수 있습니다.

시각적 개발을 위한 작업 영역 최적화

웹 응용 프로그램 개발 패널 열기

[삽입] 패널의 [범주] 팝업 메뉴에서 [데이터] 범주를 선택하여 동적 내용 및 서버 비헤이비어를 페이지에 추가할 수 있도록 해 주는 일련의 버튼을 표시합니다.

나타나는 버튼의 개수와 유형은 문서 윈도우에 열려 있는 문서 유형에 따라 달라집니다. 마우스 포인터를 각 아이콘 위에 놓으면 해당 버튼의 기능을 알려주는 도구 설명이 표시됩니다.

[삽입] 패널에는 다음 항목을 페이지에 추가할 수 있는 버튼이 포함되어 있습니다.

- 레코드세트
- 동적 텍스트 또는 테이블
- 레코드 내비게이션 막대

  [보기] > [코드]를 선택하여 [코드] 뷰로 전환하면 페이지에 코드를 삽입할 수 있는 추가 패널이 해당 [삽입] 패널 범주에 나타납니다. 예를 들어, [코드] 뷰에서 ColdFusion 페이지를 보는 경우 [삽입] 패널의 [CFML] 범주에서 [CFML] 패널을 사용할 수 있습니다.

  다음과 같은 패널을 통해 동적 페이지를 만들 수 있습니다.

  - 바인딩 패널 - 페이지에 동적 내용 소스를 정의하여 추가하려면 [윈도우] > [바인딩]을 선택합니다.
  - 서버 비헤이비어 패널 - 동적 페이지에 서버측 논리를 추가하려면 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택합니다.
  - 데이터베이스 패널 - 데이터베이스를 탐색하거나 데이터베이스 연결을 만들려면 [윈도우] > [데이터베이스]를 선택합니다.
  - 구성 요소 패널 - ColdFusion 구성 요소에 대한 코드를 검사하거나 추가 또는 수정하려면 [윈도우] > [구성 요소]를 선택합니다.

  참고: [구성 요소] 패널은 ColdFusion 페이지를 열 때만 활성화됩니다.

  서버 비헤이비어는 디자인 과정에서 동적 페이지에 삽입되는 일련의 명령으로서, 런타임 시 서버에서 실행됩니다.

  개발 작업 영역을 설정하는 것에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0144_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

504페이지의 “바인딩 패널”

504페이지의 “서버 비헤이비어 패널”

505페이지의 “데이터베이스 패널”

505페이지의 “구성 요소 패널”

개발 작업 영역 자습서

Dreamweaver에서 데이터베이스 보기

데이터베이스에 연결한 후에는 Dreamweaver 내에서 데이터베이스의 구조와 데이터를 볼 수 있습니다.

1 [윈도우] > [데이터베이스]를 선택하여 [데이터베이스] 패널을 엽니다.

[데이터베이스] 패널에는 연결되어 있는 모든 데이터베이스가 표시됩니다. ColdFusion 사이트를 개발하는 경우 ColdFusion Administrator에 데이터 소스가 정의되어 있는 모든 데이터베이스가 패널에 표시됩니다.

참고: Dreamweaver에서는 현재 사이트에 대해 정의된 ColdFusion 서버를 확인합니다.

패널에 아무런 데이터베이스도 나타나지 않으면 데이터베이스 연결을 만들어야 합니다.

2 데이터베이스의 테이블, 저장 프로시저 및 뷰를 표시하려면 목록에서 연결 옆에 있는 플러스 기호(+)를 클릭합니다.

3 테이블의 열을 표시하려면 테이블 이름을 클릭합니다.

열 아이콘은 데이터 유형을 반영하며 테이블의 기본 키를 나타냅니다.

4 테이블의 데이터를 보려면 목록에서 테이블 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하거나(Windows) Ctrl 키를 누른 채 테이블 이름을 클릭한 후(Macintosh) 팝업 메뉴에서 [데이터 보기]를 선택합니다.

참조

477페이지의 “ColdFusion 개발 환경 설정”

477페이지의 “PHP 개발 환경 설정”

478페이지의 “ASP 개발 환경 설정”

브라우저에서 동적 페이지 미리 보기

웹 응용 프로그램 개발자는 웹 브라우저에서 페이지를 확인하여 디버그를 수행하는 경우가 많습니다. F12를 누르면 서버에 페이지를 수동으로 먼저 업로드할 필요 없이 브라우저에서 동적 페이지를 간편하고도 신속하게 볼 수 있습니다.

동적 페이지를 미리 보려면 [사이트 정의] 대화 상자에서 [테스트 서버] 범주의 설정을 완료해야 합니다.

또한 페이지 작업을 수행하는 도중에도 [디자인] 뷰를 사용하여 페이지를 바로 확인할 수 있습니다. [디자인] 뷰에는 라이브 데이터를 비롯하여 페이지의 모든 편집 가능한 시각적 표현이 표시됩니다.

Dreamweaver에서 원본 파일 대신 임시 파일을 사용하도록 지정할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 Dreamweaver에서는 페이지를 사용자의 브라우저에 표시하기 전에 웹 서버에서 해당 페이지의 임시 복사본을 실행합니다. (Dreamweaver는 그런 다음 서버에서 임시 파일을 삭제함). 이 옵션을 설정하려면 [편집] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택합니다.

[브라우저에서 미리 보기] 옵션은 결과 페이지나 세부 정보 페이지와 같은 관련 페이지, 이미지 파일과 같은 종속 파일 및 서버 측 포함은 업로드하지 않습니다. 누락된 파일을 업로드하려면 [윈도우] > [사이트]를 선택하여 [사이트] 패널을 열고, [로컬 폴더] 아래에서 파일을 선택한 후 툴바의 파란색 위 화살표를 클릭하여 파일을 웹 서버 폴더로 복사합니다.

참조

44페이지의 “테스트 서버 설정”

532페이지의 “디자인 뷰에서 라이브 데이터 보기”

Dreamweaver에 표시되는 데이터베이스 정보 제한

Oracle과 같은 대형 데이터베이스 시스템의 고급 사용자는 디자인 타임에 Dreamweaver에서 검색하거나 표시할 데이터베이스 항목 수를 제한해야 합니다. Dreamweaver에서 디자인 타임에 처리할 수 없는 항목이 Oracle 데이터베이스에 들어 있을 수 있습니다. Oracle에서 스키마를 만든 다음 Dreamweaver에서 디자인 타임에 이 스키마를 사용하여 불필요한 항목을 필터링하여 제거할 수 있습니다.

참고: Microsoft Access에서는 스키마나 카탈로그를 만들 수 없습니다.

디자인 타임에 Dreamweaver에서 검색할 정보의 양을 제한하면 다른 사용자에게도 도움이 됩니다. 수십 또는 수백 개의 테이블을 포함하는 데이터베이스의 경우 작업할 때 그러한 테이블이 모두 나열되지 않도록 할 수 있습니다. 스키마나 카탈로그를 사용하면 디자인할 때 가져올 데이터베이스 항목 수를 제한할 수 있습니다.

스키마나 카탈로그를 Dreamweaver에서 적용하려면 먼저 사용자의 데이터베이스 시스템에서 해당 스키마나 카탈로그를 만들어야 합니다. 해당 데이터베이스 시스템의 설명서를 참조하거나 시스템 관리자에게 문의하십시오.

참고: ColdFusion 응용 프로그램을 개발하거나 Microsoft Access를 사용할 경우에는 Dreamweaver에서 스키마나 카탈로그를 적용할 수 없습니다.

1 Dreamweaver에서 동적 페이지를 연 다음 [데이터베이스] 패널([윈도우] > [데이터베이스])을 엽니다.

- 연결이 이미 있는 경우 목록에서 원하는 연결을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 마우스를 클릭한 후(Macintosh) 팝업 메뉴에서 [연결 편집]을 선택합니다.
- 연결이 없으면 패널 위쪽의 플러스(+) 버튼을 클릭하여 연결을 만듭니다.

2 연결에 대한 대화 상자에서 [고급]을 클릭합니다.

3 해당 스키마나 카탈로그를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

ColdFusion 저장 프로시저 및 ASP 명령에 대한 속성 관리자 설정

선택한 저장 프로시저를 수정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 서버 기술에 따라 다릅니다.

❖ 옵션을 편집합니다. 속성 관리자에서 새 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 페이지가 자동으로 업데이트됩니다.

참조

521페이지의 “동적 내용 편집”

입력 이름 옵션

Dreamweaver에서 알 수 없는 입력 유형이 발견되면 입력 이름 속성 관리자가 표시됩니다. 일반적으로 오타나 기타 데이터 입력 오류가 원인입니다.

속성 관리자의 필드 유형을 Dreamweaver에서 인식할 수 있는 값으로 변경하면(예: 철자 오류 수정) 인식된 유형의 속성으로 업데이트되어 표시됩니다. 속성 관리자에서 다음 옵션을 설정합니다.

입력 이름 필드에 이름을 할당합니다. 이 상자는 필수 항목이며, 고유한 이름을 사용해야 합니다.

유형 필드의 입력 유형을 설정합니다. 이 상자의 내용은 현재 HTML 소스 코드에 나타난 입력 유형 값을 반영합니다.

값 필드의 값을 설정합니다.

매개 변수 필드의 현재 속성을 보거나 속성을 추가 또는 제거할 수 있는 [매개 변수] 대화 상자를 엽니다.

동적 페이지 디자인

Dreamweaver 및 동적 페이지 디자인

다음은 동적 웹 사이트를 디자인하고 만드는 일반적인 단계입니다.

1 페이지를 디자인합니다.

웹 사이트를 디자인할 때는 정적 페이지든 동적 페이지든 간에 페이지를 시각적으로 디자인하는 단계가 중요합니다. 웹 페이지에 동적 요소를 추가할 경우에는 페이지의 디자인이 페이지의 유용성에 중대한 영향을 미칩니다. 따라서 개별 페이지 및 전체 웹 사이트와 사용자와의 상호 작용을 신중하게 고려해야 합니다.

동적 내용을 웹 페이지에 통합시키는 일반적인 방법은, 먼저 내용이 들어갈 표를 만든 다음 동적 내용을 이 표의 셀로 가져오는 것입니다. 이 방법을 사용하면 다양한 형식의 정보를 구조화된 형태로 나타낼 수 있습니다.

2 동적 내용 소스를 만듭니다.

동적 웹 사이트에서는 웹 페이지에 해당 내용을 표시하기 위해 데이터를 추출할 소스가 필요합니다. 내용 소스를 웹 페이지에서 사용하려면 다음을 수행해야 합니다.

- 데이터베이스와 같은 동적 내용 소스 및 페이지를 처리할 응용 프로그램 서버에 연결합니다. [바인딩] 패널을 사용하여 데이터 소스를 만듭니다. 이렇게 하면 데이터 소스를 선택하여 페이지에 삽입할 수 있습니다.
- 표시할 데이터베이스의 정보 또는 레코드세트를 만들어서 페이지에 포함시킬 변수를 지정합니다. 또한 [레코드세트] 대화 상자에서 쿼리를 테스트할 수 있으며, 쿼리를 [바인딩] 패널에 추가하기 전에 필요한 조정을 할 수도 있습니다.
- 동적 내용 요소를 선택하여 선택한 페이지에 삽입합니다.

3 웹 페이지에 동적 내용을 추가합니다.

레코드세트와 기타 데이터 소스를 정의하여 [바인딩] 패널에 추가한 후, 레코드세트가 나타내는 동적 내용을 페이지에 삽입할 수 있습니다. Dreamweaver의 메뉴 기반 인터페이스를 사용하면, [바인딩] 패널에서 동적 내용 소스를 선택하여 이를 현재 페이지의 적절한 텍스트, 이미지 또는 양식 객체에 삽입함으로써 동적 내용 요소를 손쉽게 추가할 수 있습니다.

동적 내용 요소나 기타 서버 비헤이비어를 페이지에 삽입하면 Dreamweaver는 서버측 스크립트를 페이지의 소스 코드에 삽입합니다. 이 스크립트는 정의된 데이터 소스에서 데이터를 검색하여 웹 페이지에 렌더링하도록 서버에 지시합니다. 다음 중 한 가지를 수행하여 웹 페이지에 동적 내용을 넣을 수 있습니다.

- [코드] 뷰 또는 [디자인] 뷰에서 삽입 포인터 위치에 놓습니다.
- 텍스트 문자열이나 다른 자리 표시자로 대체합니다.

  동적 내용을 HTML 속성에 삽입합니다. 예를 들어, 동적 내용은 이미지의 src 속성이나 양식 필드의 value 속성을 정의할 수 있습니다.

4 페이지에 서버 비헤이비어를 추가합니다.

동적 내용을 추가하는 것 외에도 서버 비헤이비어를 사용하여 복잡한 응용 프로그램 논리를 웹 페이지에 통합할 수 있습니다. **서버 비헤이비어**는 응용 프로그램 논리를 웹 페이지에 추가하는 미리 정의된 서버측 코드로, 상호 작용과 기능을 향상시킵니다.

Dreamweaver 서버 비헤이비어를 사용하면 코드를 직접 작성하지 않고도 응용 프로그램 논리를 웹 사이트에 추가할 수 있습니다. Dreamweaver에서 제공하는 서버 비헤이비어는 ColdFusion, ASP 및 PHP 문서 유형을 지원합니다. 서버 비헤이비어는 빠르고, 안전하며, 강력한 기능을 갖도록 작성되었습니다. 내장 서버 비헤이비어는 모든 브라우저에 대해 플랫폼 간 호환 웹 페이지를 지원합니다.

Dreamweaver는 동적 내용 및 복잡한 비헤이비어를 텍스트나 디자인 요소를 삽입할 때처럼 페이지에 쉽게 적용할 수 있도록 해주는 포인트-클릭 인터페이스를 제공합니다. 다음과 같은 서버 비헤이비어를 사용할 수 있습니다.

- 기존 데이터베이스에서 레코드세트를 정의합니다. 정의한 레코드세트가 [바인딩] 패널에 저장됩니다.

- 한 페이지에 여러 레코드를 표시합니다. 동적 내용을 포함하는 개별 셀이나 행 또는 전체 표를 선택하고 각 페이지 뷰에 표시할 레코드 수를 지정합니다.
- 동적 표를 만들어 페이지에 삽입하고 표를 레코드세트에 연결합니다. 표 모양과 반복되는 영역은 나중에 속성 관리자와 반복 영역 서버 비헤이비어를 사용하여 수정할 수 있습니다.
- 동적 텍스트 객체를 페이지에 삽입합니다. 삽입하는 텍스트 객체는 미리 정의된 레코드세트의 항목이며 모든 데이터 서식을 적용할 수 있습니다.
- 레코드 내비게이션 및 상태 컨트롤, 마스터/세부 정보 페이지, 데이터베이스의 정보 업데이트용 양식을 만듭니다.
- 데이터베이스 레코드에서 두 개 이상의 레코드를 표시합니다.
- 사용자가 데이터베이스 레코드에서 이전 또는 다음 레코드를 볼 수 있도록 레코드세트 내비게이션 링크를 만듭니다.
- 사용자가 반환된 레코드 수를 추적하거나 반환된 결과에서 레코드의 위치를 추적할 수 있도록 도와 주는 레코드 카운터를 추가합니다.

비헤이비어를 직접 작성하거나 타사에서 작성한 서버 비헤이비어를 설치하여 Dreamweaver 서버 비헤이비어를 확장할 수도 있습니다.

5 페이지를 테스트 및 디버그합니다.

동적 페이지 또는 전체 웹 사이트를 만들어서 웹에 게시하기 전에 먼저 예상대로 작동하는지 기능을 테스트해야 합니다. 또한 장애가 있는 사용자가 해당 응용 프로그램의 기능을 제대로 사용할 수 있는지 고려해야 합니다.

동적 페이지 만들기에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

168페이지의 “표를 이용하여 내용 표시”

206페이지의 “텍스트 추가 및 서식 적용”

220페이지의 “이미지 추가 및 수정하기”

231페이지의 “SWF 파일 삽입”

동적 내용 소스 개요

동적 내용 소스

동적 내용 소스는 웹 페이지에서 사용할 동적 내용을 검색하고 조회할 수 있는 정보 저장소입니다. 동적 내용 소스에는 데이터베이스에 저장된 정보뿐 아니라 HTML 양식으로 전송된 값, 서버 객체에 포함된 값 및 기타 내용 소스가 포함됩니다.

Dreamweaver에서는 데이터베이스에 연결하여 동적 내용을 추출할 레코드세트를 손쉽게 만들 수 있습니다. **레코드세트**는 데이터베이스 쿼리를 실행한 결과입니다. 레코드세트를 사용하면 사용자가 요청한 특정 데이터를 추출하여 지정된 페이지에 표시할 수 있습니다. 데이터베이스에 포함된 정보와 표시하고자 하는 내용을 기초로 레코드세트를 정의합니다.

업체에 따라 레코드세트 대신 다른 용어를 사용할 수 있습니다. ASP와 ColdFusion에서는 레코드세트를 **쿼리**로 정의합니다. 사용자 입력이나 서버 변수와 같은 다른 데이터 소스를 사용할 경우, Dreamweaver에 정의된 데이터 소스의 이름은 해당 데이터 소스 이름과 같습니다.

동적 웹 사이트에는 동적 내용을 검색하고 표시하기 위한 데이터 소스가 필요합니다. Dreamweaver에서는 데이터베이스, 요청 변수, URL 변수, 서버 변수, 양식 변수, 저장 프로시저 및 동적 내용의 기타 소스를 사용할 수 있습니다. 데이터 소스에 따라 새 내용을 검색하여 요청에 응답하거나 페이지를 수정하여 사용자의 요구를 충족시킬 수 있습니다.

Dreamweaver에서 정의한 모든 내용 소스는 [바인딩] 패널의 내용 소스 목록에 추가됩니다. 이 내용 소스를 현재 선택한 페이지에 삽입할 수 있습니다.

레코드세트

웹 페이지에서는 데이터베이스에 저장된 데이터에 직접 액세스할 수 없습니다. 대신 웹 페이지는 **레코드세트**와 상호 작용합니다. 레코드세트는 데이터베이스 **쿼리**를 사용하여 데이터베이스에서 추출한 정보(레코드)의 부분 집합입니다. 쿼리는 데이터베이스에서 특정 정보를 찾아 추출하도록 디자인된 검색 문입니다.

데이터베이스를 동적 웹 페이지의 내용 소스로 사용하는 경우 우선 검색된 데이터를 저장할 레코드세트를 만들어야 합니다. 레코드세트는 내용을 저장하는 데이터베이스와 페이지를 생성하는 응용 프로그램 서버 사이에서 중개 역할을 합니다. 레코드세트는 데이터를 신속하게 검색할 수 있도록 응용 프로그램 서버의 메모리에 임시로 저장됩니다. 더 이상 필요하지 않은 레코드세트는 서버에서 삭제됩니다.

쿼리는 특정 열 또는 특정 레코드만 포함되거나 이 두 가지가 결합된 형태의 레코드세트를 생성할 수 있습니다. 레코드세트에는 데이터베이스 테이블의 모든 레코드와 열이 포함될 수도 있습니다. 그러나 응용 프로그램에 데이터베이스의 모든 데이터가 필요한 경우는 거의 없으므로 최대한 작은 레코드세트를 만드는 것이 좋습니다. 웹 서버는 레코드세트를 메모리에 임시로 저장하므로 레코드세트가 작을수록 메모리가 절약되고 서버 성능이 향상될 수 있습니다.

데이터베이스 쿼리는 간단한 언어인 SQL(Structured Query Language)로 작성되며 이 언어를 사용하여 데이터베이스에서 데이터를 검색, 추가 및 삭제할 수 있습니다. Dreamweaver에 포함된 SQL 작성기를 사용하면 SQL에 대해 전문 지식이 없어도 간단한 쿼리를 만들 수 있습니다. 하지만 복잡한 SQL 쿼리를 작성하려는 경우 이 언어에 대한 기본적인 지식이 있으면 고급 쿼리를 작성할 수 있고 동적 페이지를 디자인할 때 보다 뛰어난 유연성을 발휘할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 사용할 레코드세트를 정의하려면 먼저 데이터베이스에 연결한 후 이 데이터베이스에 데이터가 없으면 데이터를 입력해야 합니다. 사이트의 데이터베이스 연결을 아직 정의하지 않은 경우 사용자가 개발 중인 서버 기술을 데이터베이스 연결 장에서 참조하여 설명에 따라 데이터베이스 연결을 만듭니다.

참조

505페이지의 “SQL을 작성하지 않고 레코드세트 정의”

URL 및 양식 매개 변수

URL 매개 변수에는 사용자가 입력하여 검색된 정보가 저장됩니다. URL 매개 변수를 정의하려면 GET 메서드를 사용하여 데이터를 전송하는 양식이나 하이퍼텍스트 링크를 만듭니다. 요청한 페이지의 URL에 정보가 추가되어 서버에 전달됩니다. URL 변수를 사용하는 경우 쿼리 문자열에는 양식 필드와 관련된 하나 이상의 이름-값 쌍이 포함됩니다. 이러한 이름-값 쌍은 URL에 추가됩니다.

양식 매개 변수에는 웹 페이지에 대한 HTTP 요청에 포함된 검색 정보가 저장됩니다. POST 메서드를 사용하는 양식을 만드는 경우 이 양식에 의해 전송된 데이터가 서버에 전달됩니다. 시작하기 전에 양식 매개 변수를 서버에 전달했는지 확인합니다.

참조

593페이지의 “URL 매개 변수”

511페이지의 “양식 매개 변수 정의”

세션 변수

세션 변수를 사용하면 사용자의 방문 시간이나 세션 지속 기간 동안 유지된 정보를 저장하고 표시할 수 있습니다. 서버는 각 사용자에 대해 다른 세션 객체를 만들며 설정된 시간이 지나거나 객체가 명시적으로 종료될 때까지 세션 객체를 유지합니다.

세션 변수는 사용자가 웹 사이트 내의 페이지를 이동하는 동안 사용자 세션에서 유지되므로 사용자 환경 설정을 저장하는 데 적합합니다. 또한 세션 변수는 페이지의 HTML 코드에 값을 삽입하거나, 로컬 변수에 값을 지정하거나, 조건식을 평가하기 위해 값을 제공하는 데에도 사용할 수 있습니다.

페이지에 세션 변수를 정의하려면 소스 코드에 세션 변수를 만들어야 합니다. 웹 응용 프로그램의 소스 코드에 세션 변수를 작성하면 Dreamweaver에서 그 값을 검색하여 웹 페이지에서 사용할 수 있습니다.

세션 변수의 작동 방식

세션 변수는 일반적으로 사용자가 전송한 양식 또는 URL 매개 변수라는 정보를 저장하여 사용자가 방문하고 있는 동안 해당 정보를 응용 프로그램의 모든 페이지에서 사용할 수 있게 합니다. 예를 들어 사용자가 전자 메일, 주식 정보, 일기 예보 및 뉴스에 액세스할 수 있는 웹 포털에 로그온하면 웹 응용 프로그램에서는 사이트의 전체 페이지에서 사용자를 식별하는 세션 변수에 로그인 정보를 저장합니다. 이렇게 하면 사용자는 사이트를 탐색하면서 이전에 선택한 종류의 내용만 볼 수 있습니다. 또한 세션 변수를 통해 특정 시간 동안 계정이 비활성 상태일 경우 사용자의 세션을 종료하여 안전한 메커니즘을 제공할 수 있습니다. 이를 통해 사용자가 웹 사이트에서 로그오프하는 것을 잊은 경우에도 서버 메모리와 처리 리소스를 확보할 수 있습니다.

세션 변수에는 사용자 세션이 지속되는 동안에만 정보가 저장됩니다. 사용자가 응용 프로그램 내의 페이지를 열면 세션이 시작되고, 사용자가 특정 시간 동안 응용 프로그램의 다른 페이지를 열지 않거나 일반적으로 사용자가 "로그오프" 링크를 클릭하여 직접 세션을 종료하면 세션이 끝납니다. 세션은 지속되는 동안 개별 사용자에게 고유하고 각 사용자는 별도의 세션을 갖습니다.

웹 응용 프로그램의 모든 페이지에서 액세스할 수 있는 정보를 저장하려면 세션 변수를 사용하십시오. 이러한 정보는 사용자의 이름, 선호하는 글꼴 크기, 사용자가 로그인에 성공했는지 여부를 나타내는 플래그 등 매우 다양할 수 있습니다. 온라인 퀴즈의 현재 정답 수 또는 온라인 카탈로그에서 현재까지 선택한 제품 목록 등의 누적 집계를 추적하는 경우에도 세션 변수가 널리 사용됩니다.

세션 변수는 사용자의 브라우저에서 쿠키가 허용되는 경우에만 작동합니다. 세션이 처음 시작되면 서버에서 사용자를 고유하게 식별하는 세션 ID 번호를 만들고 ID 번호가 포함된 쿠키를 사용자의 브라우저에 보냅니다. 사용자가 서버의 다른 페이지를 요청하면 서버에서 브라우저의 쿠키를 읽어 사용자를 식별하고 서버 메모리에 저장된 사용자 세션 변수를 검색합니다.

세션 변수에서 정보 수집, 저장 및 검색

세션 변수를 만들기 전에 우선 저장할 정보를 수집한 다음 서버로 전송하여 저장해야 합니다. HTML 양식이나 URL 매개 변수가 포함된 하이퍼텍스트 링크를 사용하여 정보를 수집하고 서버로 전송할 수 있습니다. 사용자의 컴퓨터에 저장된 쿠키, 사용자의 브라우저에서 페이지 요청과 함께 보낸 HTTP 헤더 또는 데이터베이스에서 정보를 얻을 수도 있습니다.

세션 변수에 URL 매개 변수를 저장하는 일반적인 예로 링크를 사용하여 생성된 하드 코딩된 URL 매개 변수를 통해 서버로 제품 정보를 보내서 세션 변수에 저장되도록 하는 제품 카탈로그를 들 수 있습니다. 사용자가 "쇼핑 카트에 추가" 링크를 클릭하면 사용자가 쇼핑하는 동안 제품 ID가 세션 변수에 저장됩니다. 사용자가 결제 페이지로 이동하면 세션 변수에 저장된 제품 ID가 검색됩니다.

세션 변수에 양식 매개 변수를 저장하는 페이지의 일반적인 예로는 양식 기반 설문서가 있습니다. 이 양식에서는 선택 정보를 서버로 다시 전송하고, 응용 프로그램 페이지에서는 설문서를 분석하여 세션 변수에 응답을 저장한 후 설문 조사 참여자의 응답을 수집하여 집계하는 응용 프로그램에 세션 변수를 전달합니다. 정보를 나중에 사용할 수 있도록 데이터베이스에 저장할 수도 있습니다.

정보가 서버로 전송되면 서버 모델에 적합한 코드를 URL이나 양식 매개 변수에 지정된 페이지에 추가하여 세션 변수에 정보를 저장합니다. 대상 페이지라고 하는 이 페이지는 HTML 양식의 action 속성 또는 시작 페이지에 있는 하이퍼텍스트 링크의 href 속성에서 지정합니다.

세션 변수에 값을 저장하면 Dreamweaver를 통해 세션 변수의 값을 검색하여 웹 응용 프로그램에 사용할 수 있습니다. Dreamweaver에서 세션 변수를 정의한 후에는 해당 변수의 값을 페이지에 삽입할 수 있습니다.

각 HTML 구문은 다음과 같습니다.

```
<form action="destination.html" method="get" name="myform"> </form>
<param name="href"value="destination.html">
```

사용된 서버 기술 및 정보 수집 메서드에 따라 세션 변수에 정보를 저장하는 데 사용되는 코드가 결정됩니다. 각 서버 기술에서 기본적인 구문은 다음과 같습니다.

ColdFusion

```
<CFSET session.variable_name = value>
```

ASP

```
<% Session("variable_name") = value %>
```

value 표현식은 일반적으로 Request.Form("lastname")과 같은 서버 표현식입니다. 예를 들어, product라는 URL 매개 변수(또는 GET 메서드와 product라는 텍스트 필드를 가진 HTML 양식)를 사용하여 정보를 모을 경우 다음 명령문은 prodID라는 세션 변수에 이 정보를 저장합니다.

ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = url.product>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.QueryString("product") %>
```

post 메서드와 txtProduct라는 텍스트 필드가 있는 HTML 양식을 사용하여 정보를 수집할 경우, 다음 명령문은 세션 변수에 정보를 저장합니다.

ColdFusion

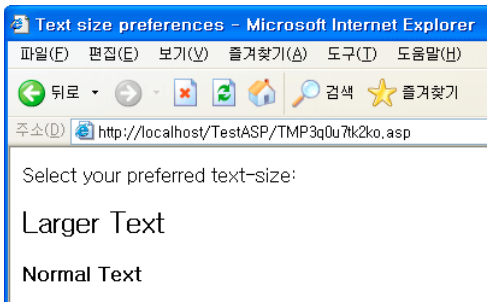
```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

세션 변수에 저장된 정보 예제

다수의 노년층을 대상으로 하는 사이트에서 작업하는 경우를 가정해 봅니다. Dreamweaver에서 시작 화면에 사이트의 텍스트 크기를 사용자 정의할 수 있는 두 개의 링크를 추가합니다. 읽기 쉽도록 텍스트를 크게 표시하는 링크를 클릭할 수도 있고 텍스트를 보통 크기로 표시하는 링크를 클릭할 수도 있습니다.



다음 Adobe ColdFusion®의 예처럼 각 링크에는 사용자가 선호하는 텍스트 크기를 서버로 전송하는 fontsize라는 URL 매개 변수가 있습니다.

```
<a href="resort.cfm?fontsize=large">Larger Text</a><br>
<a href="resort.cfm?fontsize=small">Normal Text</a>
```

사용자가 선택한 텍스트 크기를 세션 변수에 저장한 다음 이 정보를 통해 사용자가 요청하는 각 페이지의 글꼴 크기를 설정합니다.

대상 페이지의 위쪽에 다음 코드를 입력하여 사용자가 선택한 글꼴 크기를 저장하는 font_pref라는 세션 변수를 생성합니다.

ColdFusion

```
<CFSET session.font_pref = url.fontsize>
```

ASP

```
<% Session("font_pref") = Request.QueryString("fontsize") %>
```

사용자가 하이퍼텍스트 링크를 클릭하면 페이지에서 사용자가 선택한 텍스트 크기를 URL 매개 변수에 넣어 대상 페이지로 전송합니다. 대상 페이지의 코드는 URL 매개 변수를 font_pref 세션 변수에 저장합니다. 사용자 세션이 지속되는 동안 응용 프로그램의 모든 페이지에서는 이 값을 검색하여 선택한 글꼴 크기를 표시합니다.

참조

518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”

512페이지의 “세션 변수 정의”

ASP 및 ColdFusion 응용 프로그램 변수

ASP 및 ColdFusion에서 응용 프로그램 변수를 사용하여 응용 프로그램 수명 동안 유지되며 여러 사용자에 걸쳐서 지속되는 정보를 저장하고 표시할 수 있습니다. 응용 프로그램 수명은 최초의 사용자가 응용 프로그램에서 페이지를 요청한 시간부터 웹 서버가 중지된 시간까지입니다. 응용 프로그램은 가상 디렉토리와 그 하위 디렉토리에 있는 모든 파일로 정의됩니다.

응용 프로그램 변수는 응용 프로그램 수명 동안 여러 사용자에 걸쳐서 지속되므로 모든 사용자에게 표시되는 정보(예: 현재 시간 및 날짜)를 저장하는 데 적합합니다. 응용 프로그램 변수의 값은 응용 프로그램의 코드에 정의됩니다.

ASP 서버 변수

Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables 및 Request.ClientCertificates 등의 ASP 서버 변수를 동적 내용 소스로 정의할 수 있습니다.

참조

514페이지의 “서버 변수 정의”

ColdFusion 서버 변수

다음 ColdFusion 서버 변수를 정의할 수 있습니다.

클라이언트 변수 데이터와 특정 클라이언트를 연결합니다. 클라이언트 변수는 사용자가 응용 프로그램에서 페이지 간에 이동할 때뿐 아니라 세션 간에 이동할 때도 응용 프로그램의 상태를 유지합니다. "상태를 유지"한다는 것은 특정 페이지(또는 세션)에서 그 다음 페이지(또는 세션)로 이동해도 정보가 보존된다는 것을 의미합니다. 이를 통해 응용 프로그램은 사용자와 이 사용자의 이전 선택 및 환경 설정을 기억할 수 있습니다.

쿠키 변수 브라우저에 의해 서버로 전달된 쿠키에 액세스합니다.

CGI 변수 ColdFusion을 실행 중인 서버 정보, 페이지를 요청하는 브라우저에 대한 정보 및 처리 환경에 대한 기타 정보를 제공합니다.

서버 변수 서버의 모든 클라이언트와 응용 프로그램에서 액세스할 수 있습니다. 이 변수는 서버가 중지될 때까지 유지됩니다.

로컬 변수 ColdFusion 페이지에서 CFSET 태그 또는 CFPARAM 태그를 사용하여 만듭니다.

참조

514페이지의 “서버 변수 정의”

동적 내용 패널

바인딩 패널

바인딩 패널은 동적 내용 소스를 정의하고 편집하며, 동적 내용을 페이지에 추가하고, 동적 텍스트에 데이터 서식을 적용할 때 사용합니다.

이 패널에서는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 505페이지의 “동적 내용 소스 정의”
- 518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”
- 517페이지의 “내용 소스 변경 또는 삭제”
- 531페이지의 “미리 정의된 데이터 서식 사용”
- 451페이지의 “XML 데이터 소스 연결”
- 451페이지의 “XSLT 페이지에 XML 데이터 표시”
- 593페이지의 “URL 매개 변수”
- 512페이지의 “세션 변수 정의”
- 513페이지의 “ASP 및 ColdFusion용 응용 프로그램 변수 정의”
- 514페이지의 “서버 변수 정의”
- 517페이지의 “내용 소스 캐시”
- 517페이지의 “한 페이지에서 다른 페이지로 레코드세트 복사”
- 520페이지의 “HTML 속성을 동적으로 만들기”

서버 비헤이비어 패널

서버 비헤이비어 패널은 Dreamweaver 서버 비헤이비어를 페이지에 추가하거나 편집 또는 작성할 때 사용합니다.

이 패널에서는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 523페이지의 “데이터베이스 레코드 표시”
- 505페이지의 “동적 내용 소스 정의”
- 552페이지의 “마스터 및 세부 정보 페이지를 한 번에 구성”
- 554페이지의 “검색 및 결과 페이지 구성”
- 559페이지의 “레코드 삽입 페이지 구성”
- 562페이지의 “레코드 업데이트 페이지 구성”
- 567페이지의 “레코드 삭제 페이지 구성”
- 582페이지의 “권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성”
- 578페이지의 “등록 페이지 구성”
- 580페이지의 “로그인 페이지 구성”
- 582페이지의 “권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성”
- 576페이지의 “저장 프로시저 추가(ColdFusion)”
- 522페이지의 “동적 내용 삭제”
- 536페이지의 “사용자 정의 서버 비헤이비어 추가”

데이터베이스 패널

[데이터베이스] 패널은 데이터베이스에 연결하고, 데이터베이스를 확인하며, 데이터베이스 관련 코드를 페이지에 포함할 때 사용합니다.

이 패널에서 데이터베이스를 보고 연결할 수 있습니다.

- 496페이지의 "Dreamweaver에서 데이터베이스 보기"
- 479페이지의 "ColdFusion 개발자를 위한 데이터베이스 연결"
- 481페이지의 "ASP 개발자를 위한 데이터베이스 연결"
- 487페이지의 "PHP 개발자를 위한 데이터베이스 연결"

구성 요소 패널

[구성 요소] 패널은 구성 요소를 만들거나 확인하고 페이지에 구성 요소 코드를 삽입할 때 사용합니다.

참고: 이 패널은 [디자인] 뷰에서는 작동하지 않습니다.

이 패널에서는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 585페이지의 "ColdFusion 구성 요소 사용"

동적 내용 소스 정의

SQL을 작성하지 않고 레코드세트 정의

SQL 문을 수동으로 입력하지 않고도 레코드세트를 만들 수 있습니다.

1 레코드세트를 사용할 페이지를 문서 윈도우에서 엽니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 [바인딩] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)]를 선택합니다.

단순 [레코드세트] 대화 상자가 나타납니다. ColdFusion 사이트를 개발할 경우 [레코드세트] 대화 상자가 약간 다릅니다. [고급] 레코드세트 대화 상자가 나타나는 경우 [단순] 버튼을 클릭하여 단순 레코드세트 대화 상자로 전환합니다.

4 해당 문서 유형에 맞게 [레코드세트] 대화 상자의 옵션을 설정합니다.

자세한 내용은 아래 항목을 참조하십시오.

5 [테스트] 버튼을 클릭하여 쿼리를 실행한 후 의도한 정보가 검색되는지 확인합니다.

사용자 입력 매개 변수를 사용하는 필터를 정의했으면 [테스트 값] 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 레코드세트의 인스턴스가 성공적으로 만들어지면 이 레코드세트에서 추출된 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다.

6 [확인]을 클릭하여 [바인딩] 패널의 사용 가능한 내용 소스 목록에 레코드세트를 추가합니다.

단순 레코드세트 대화 상자 옵션(PHP, ASP)

1 [이름] 상자에 레코드세트의 이름을 입력합니다.

일반적인 방법은 접두어 **rs**를 레코드세트 이름에 추가하여 코드에 있는 다른 객체 이름과 구분하는 것입니다. 예를 들면 rsPressReleases와 같습니다.

레코드세트 이름에는 문자, 숫자 및 밑줄 문자(_)만 포함할 수 있으며, 특수 문자나 공백은 사용할 수 없습니다.

2 [연결] 팝업 메뉴에서 연결을 선택합니다.

목록에 연결이 나타나지 않으면 [정의]를 클릭하여 연결을 만듭니다.

3 [테이블] 팝업 메뉴에서 레코드세트에 데이터를 제공할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

지정된 데이터베이스에 있는 모든 테이블이 팝업 메뉴에 표시됩니다.

4 레코드세트에 있는 테이블 열의 일부를 포함하려면 [선택됨]을 클릭하고 목록에서 원하는 열을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭하거나(Windows), Command 키를 누른 상태에서 클릭하여(Macintosh) 선택합니다.

5 테이블에서 반환되는 레코드를 더 세부적으로 제한하려면 다음과 같이 [필터] 섹션을 설정합니다.

- 첫 번째 팝업 메뉴에서, 정의한 테스트 값과 비교할 데이터베이스 테이블 열을 선택합니다.
- 두 번째 팝업 메뉴에서는 각 레코드에서 선택된 값과 테스트 값을 비교할 조건식을 선택합니다.
- 세 번째 팝업 메뉴에서 [입력된 값]을 선택합니다.
- 상자에 테스트 값을 입력합니다.

  레코드의 지정된 값이 필터링 조건을 충족하는 경우 이 레코드가 레코드세트에 포함됩니다.

6 (선택 사항) 레코드를 정렬하려면 정렬할 열을 선택한 후 레코드를 오름차순(1, 2, 3... 또는 A, B, C...)으로 정렬할지 내림차순으로 정렬할지 지정합니다.

7 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결하고 데이터 소스 인스턴스를 만든 후, [확인]을 클릭하여 데이터 소스를 닫습니다.

반환된 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다. 각 행에는 레코드가 들어 있으며 각 열에는 이 레코드에 있는 필드가 표시됩니다.

8 [확인]을 클릭합니다. 새로 정의된 레코드세트가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

단순 레코드세트 대화 상자 옵션(ColdFusion)

SQL 문을 하드 코딩하지 않고도 ColdFusion 문서 유형에 대해 레코드세트를 동적 내용 소스로 정의합니다.

1 [이름] 상자에 레코드세트의 이름을 입력합니다.

일반적인 방법은 접두어 **rs**를 레코드세트 이름에 추가하여 코드에 있는 다른 객체 이름과 구분하는 것입니다. 예를 들면 rsPressReleases와 같습니다.

레코드세트 이름에는 문자, 숫자 및 밑줄 문자(_)만 포함할 수 있으며, 특수 문자나 공백은 사용할 수 없습니다.

2 ColdFusion 구성 요소에 대한 레코드세트를 정의하는 경우, 즉 Dreamweaver에서 현재 CFC 파일을 열어 놓은 경우, [함수] 팝업 메뉴에서 기존의 CFC 함수를 선택하거나 [새 함수] 버튼을 클릭하여 새로운 함수를 만듭니다.

참고: [함수] 팝업 메뉴는 현재 문서가 CFC 파일이고 ColdFusion MX 7 이상의 버전이 실행되는 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

레코드세트는 함수에 정의되어 있습니다.

3 [데이터 소스] 팝업 메뉴에서 데이터 소스를 선택합니다.

팝업 메뉴에 데이터 소스가 나타나지 않으면 ColdFusion 데이터 소스를 만들어야 합니다.

4 필요한 경우 [사용자 이름] 및 [암호] 상자에 ColdFusion 응용 프로그램 서버의 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

ColdFusion에 있는 데이터 소스에 액세스하려면 사용자 이름과 암호가 필요할 수 있습니다. ColdFusion에 있는 데이터 소스에 액세스하는 데 필요한 사용자 이름과 암호가 없는 경우 해당 ColdFusion 관리자에게 문의하십시오.

5 [테이블] 팝업 메뉴에서 레코드세트에 데이터를 제공할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

[테이블] 팝업 메뉴에는 지정된 데이터베이스에 있는 모든 테이블이 표시됩니다.

6 레코드세트에 있는 테이블 열의 일부를 포함하려면 [선택됨]을 클릭하고 목록에서 원하는 열을 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭하거나(Windows), Command 키를 누른 상태에서 클릭하여(Macintosh) 선택합니다.

7 테이블에서 반환되는 레코드를 더 세부적으로 제한하려면 다음과 같이 [필터] 섹션을 설정합니다.

- 첫 번째 팝업 메뉴에서, 정의한 테스트 값과 비교할 데이터베이스 테이블 열을 선택합니다.
- 두 번째 팝업 메뉴에서는 각 레코드에서 선택된 값과 테스트 값을 비교할 조건식을 선택합니다.
- 세 번째 팝업 메뉴에서 [입력된 값]을 선택합니다.
- 상자에 테스트 값을 입력합니다.

  레코드의 지정된 값이 필터링 조건을 충족하는 경우 이 레코드가 레코드세트에 포함됩니다.

8 (선택 사항) 레코드를 정렬하려면 정렬할 열을 선택한 후 레코드를 오름차순(1, 2, 3... 또는 A, B, C...)으로 정렬할지 내림차순으로 정렬할지 지정합니다.

9 데이터베이스에 연결하여 데이터 소스의 인스턴스를 만들려면 [테스트]를 클릭합니다.

반환된 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다. 각 행에는 레코드가 들어 있으며 각 열에는 이 레코드에 있는 필드가 표시됩니다. [확인]을 클릭하여 테스트 레코드세트를 닫습니다.

10 [확인]을 클릭합니다. 새로 정의된 ColdFusion 레코드세트가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

SQL을 작성하여 고급 레코드세트 정의

고급 레코드세트 대화 상자를 사용하여 SQL 문을 직접 작성하거나, 그래픽 인터페이스의 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 문을 작성합니다.

1 레코드세트를 사용할 페이지를 문서 윈도우에서 엽니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 [바인딩] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)]를 선택합니다.

고급 레코드세트 대화 상자가 나타납니다. ColdFusion 사이트를 개발할 경우 [레코드세트] 대화 상자가 약간 다릅니다. 단순 레코드세트 대화 상자가 나타나는 경우 [고급] 버튼을 클릭하여 고급 레코드세트 대화 상자로 전환합니다.

4 고급 레코드세트 대화 상자 설정

자세한 내용은 아래 항목을 참조하십시오.

5 [테스트] 버튼을 클릭하여 쿼리를 실행한 후 의도한 정보가 검색되는지 확인합니다.

사용자 입력 매개 변수를 사용하는 필터를 정의한 경우 [테스트] 버튼을 클릭하면 [테스트 값] 대화 상자가 표시됩니다. [테스트 값] 상자에 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 레코드세트의 인스턴스가 성공적으로 만들어지면 이 레코드세트의 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다.

6 [확인]을 클릭하여 [바인딩] 패널의 사용 가능한 내용 소스 목록에 레코드세트를 추가합니다.

참조

510페이지의 “데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 쿼리 작성”

481페이지의 “ASP 개발자를 위한 데이터베이스 연결”

487페이지의 “PHP 개발자를 위한 데이터베이스 연결”

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

576페이지의 “저장 프로시저 추가(ColdFusion)”

SQL 초보자용 설명서

고급 레코드세트 대화 상자 옵션(PHP, ASP)

사용자 정의 SQL 문을 작성하거나, 그래픽 인터페이스의 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 문을 작성하여 레코드세트를 동적 내용 소스로 정의합니다.

1 [이름] 상자에 레코드세트의 이름을 입력합니다.

일반적인 방법은 접두어 **rs**를 레코드세트 이름에 추가하여 코드에 있는 다른 객체 이름과 구분하는 것입니다. 예를 들면 rsPressRelease와 같습니다.

레코드세트 이름에는 문자, 숫자 및 밑줄 문자(_)만 포함할 수 있으며, 특수 문자나 공백은 사용할 수 없습니다.

2 [연결] 팝업 메뉴에서 연결을 선택합니다.

3 SQL 텍스트 영역에 SQL 문을 입력하거나, 대화 상자의 아래쪽에 있는 그래픽 인터페이스의 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 선택한 레코드세트로부터 SQL 문을 작성합니다.

데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 문을 작성하려면 다음과 같이 하십시오.

- SQL 텍스트 영역이 비어 있는지 확인합니다.
- 원하는 데이터베이스 객체(예: 테이블의 열 또는 데이터베이스의 저장 프로시저)를 찾을 때까지 트리 분기를 확장합니다.
- 데이터베이스 객체를 선택하고 트리 오른쪽에 있는 버튼 중 하나를 클릭합니다.

예를 들어, 테이블 열을 선택한 경우에는 [SELECT], [WHERE] 및 [ORDER BY] 버튼을 사용할 수 있습니다. 이 버튼 중 하나를 클릭하여 관련된 절을 SQL 문에 추가합니다.

또한 [데이터베이스 항목] 트리에서 저장 프로시저를 선택하고 [프로시저] 버튼을 클릭하여 저장 프로시저에 미리 정의된 SQL 문을 사용할 수 있습니다. Dreamweaver에서 [SQL] 및 [변수] 영역을 자동으로 채웁니다.

4 SQL 문에 변수가 포함된 경우 플러스(+) 버튼을 클릭하고 변수의 이름, 기본값(런타임 값이 반환되지 않는 경우 변수가 사용하는 값) 및 런타임 값을 입력하여 [변수] 영역에서 변수의 값을 정의합니다.

SQL 문에 변수가 포함된 경우 [변수] 상자의 [기본값] 열에 올바른 테스트 값이 들어 있는지 확인합니다.

일반적으로 런타임 값은 사용자가 HTML 양식 필드에 입력하는 URL 또는 양식 매개 변수입니다.

[런타임 값] 열의 URL 매개 변수는 다음과 같습니다.

서버 모델	URL 매개 변수에 대한 런타임 값 표현식
ASP	Request.QueryString("formFieldName")
PHP	#formFieldName#

[런타임 값] 열의 양식 매개 변수는 다음과 같습니다.

서버 모델	양식 매개 변수에 대한 런타임 값 표현식
ASP	Request.Form("formFieldName")
PHP	#formFieldName#

5 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결하고 레코드세트의 인스턴스를 만듭니다.

SQL 문에 변수가 포함된 경우 [테스트]를 클릭하기 전에 [변수] 상자의 [기본값] 열에 올바른 테스트 값이 들어 있는지 확인합니다.

성공적으로 인스턴스가 만들어지면 레코드세트에 있는 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다. 각 행에는 레코드가 들어 있으며 각 열에는 이 레코드에 있는 필드가 표시됩니다. [확인]을 클릭하여 레코드세트를 비웁니다.

6 작업이 제대로 수행된 경우 [확인]을 클릭합니다.

고급 레코드세트 대화 상자 옵션(ColdFusion)

고급 레코드세트 대화 상자를 사용하여 SQL 쿼리를 직접 작성하거나, 데이터베이스 항목 트리에서 포인트-클릭 인터페이스를 사용하여 SQL 쿼리를 작성할 수 있습니다.

1 [이름] 상자에 레코드세트의 이름을 입력합니다.

일반적인 방법은 접두어 **rs**를 레코드세트 이름에 추가하여 코드에 있는 다른 객체 이름과 구분하는 것입니다. 예를 들면 rsPressReleases와 같습니다.

레코드세트 이름에는 문자, 숫자 및 밑줄 문자(_)만 포함할 수 있으며, 특수 문자나 공백은 사용할 수 없습니다.

ColdFusion 구성 요소에 대한 레코드세트를 정의하는 경우, 즉 Dreamweaver에서 현재 CFC 파일을 열어 놓은 경우, [함수] 팝업 메뉴에서 기존의 CFC 함수를 선택하거나 [새 함수] 버튼을 클릭하여 새로운 함수를 만듭니다.

참고: [함수] 팝업 메뉴는 현재 문서가 CFC 파일이고 ColdFusion MX 7 이상의 버전이 실행되는 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

레코드세트는 함수에 정의되어 있습니다.

2 [데이터 소스] 팝업 메뉴에서 데이터 소스를 선택합니다.

팝업 메뉴 목록에 데이터 소스가 나타나지 않으면 먼저 ColdFusion 데이터 소스를 만들어야 합니다.

3 필요한 경우 [사용자 이름] 및 [암호] 상자에 ColdFusion 응용 프로그램 서버의 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

ColdFusion에 있는 데이터 소스에 액세스하려면 사용자 이름과 암호가 필요할 수 있습니다. ColdFusion에 있는 데이터 소스에 액세스하는 데 필요한 사용자 이름과 암호가 없는 경우 해당 ColdFusion 관리자에게 문의하십시오.

4 SQL 텍스트 영역에 SQL 문을 입력하거나, 대화 상자의 아래쪽에 있는 그래픽 인터페이스의 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 선택한 레코드세트로부터 SQL 문을 작성합니다.

5 (선택 사항) 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 문을 작성하려면 다음과 같이 하십시오.

- SQL 텍스트 영역이 비어 있는지 확인합니다.
- 원하는 데이터베이스 객체(예: 테이블의 특정 열)를 찾을 때까지 트리 분기를 확장합니다.
- 데이터베이스 객체를 선택하고 트리 오른쪽에 있는 버튼 중 하나를 클릭합니다.

예를 들어, 테이블 열을 선택한 경우에는 [SELECT], [WHERE] 및 [ORDER BY] 버튼을 사용할 수 있습니다. 이 버튼 중 하나를 클릭하여 관련된 절을 SQL 문에 추가합니다.

SQL 문에 매개 변수가 포함된 경우 플러스(+) 버튼을 클릭하고 이 매개 변수의 이름 및 기본값(런타임 값이 반환되지 않는 경우 매개 변수가 사용하는 값)을 입력하여 [매개 변수] 영역에서 매개 변수의 값을 정의합니다.

SQL 문에 매개 변수가 포함된 경우 [매개 변수] 상자의 [기본값] 열에 올바른 테스트 값이 들어 있는지 확인합니다.

페이지 매개 변수를 사용하면 사용자가 작성한 SQL의 런타임 값 참조에 기본값을 입력할 수 있습니다. 예를 들어, 다음 SQL 문은 직원 ID 값에 따라 직원 레코드를 선택합니다. 이 매개 변수에 기본값을 할당하여 런타임 값이 항상 반환되도록 할 수 있습니다. 다음 예제에서 ***FormFieldName***은 직원 ID를 입력하는 양식 필드를 참조합니다.

```
SELECT * FROM Employees WHERE EmpID = + (Request.Form(#FormFieldName#))
```

[페이지 매개 변수 추가] 대화 상자에는 다음과 같은 이름-값 쌍이 포함될 수 있습니다.

이름	기본값
FormFieldName	0001

일반적으로 런타임 값은 사용자가 HTML 양식 필드에 입력하는 URL 또는 양식 매개 변수입니다.

6 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결하고 레코드세트의 인스턴스를 만듭니다.

SQL 문에 런타임 참조가 포함된 경우 [테스트]를 클릭하기 전에 [페이지 매개 변수] 필드의 [기본값] 열에 올바른 테스트 값이 들어 있는지 확인합니다.

성공적으로 인스턴스가 만들어지면 레코드세트에 있는 데이터를 표시하는 테이블이 나타납니다. 각 행에는 레코드가 들어 있으며 각 열에는 이 레코드에 있는 필드가 표시됩니다. [확인]을 클릭하여 레코드세트를 비웁니다.

7 작업이 제대로 수행된 경우 [확인]을 클릭합니다.

SQL 문에서 매개 변수 정의(ColdFusion)

SQL 문에서 매개 변수를 정의합니다. 기본값은 런타임 값이 반환되지 않는 경우 매개 변수가 사용할 값입니다.

1 [이름] 팝업 메뉴에서 매개 변수 이름을 선택합니다.

2 [기본 매개 변수] 상자에 매개 변수의 기본값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

SQL 문에서 매개 변수 정의(PHP)

SQL 문에서 매개 변수를 정의합니다. 기본값은 런타임 값이 반환되지 않는 경우 매개 변수가 사용할 값입니다.

1 [이름] 상자에 매개 변수 이름을 입력합니다.

2 [기본 매개 변수] 상자에 매개 변수의 기본값을 입력합니다.

3 [런타임 값] 상자에 매개 변수의 런타임 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터베이스 항목 트리를 사용하여 SQL 쿼리 작성

SQL 상자에 SQL 문을 직접 입력하는 대신 데이터베이스 항목의 포인트-클릭 인터페이스를 사용하여 복잡한 SQL 쿼리를 작성할 수도 있습니다. 데이터베이스 항목 트리를 사용할 경우 데이터베이스 객체를 선택한 후 SQL SELECT, WHERE 및 ORDER BY 절을 사용하여 객체를 연결할 수 있습니다. 사용자는 SQL 쿼리를 만든 후 대화 상자의 변수 영역을 사용하여 임의의 변수를 정의할 수 있습니다.

다음 예제에서는 두 개의 SQL 문에 대해 설명하고 고급 레코드세트 대화 상자의 데이터베이스 항목 트리를 사용하여 이러한 SQL 문을 만드는 단계를 보여 줍니다.

예제: 테이블 선택

이 예제는 Employees 테이블의 모든 내용을 선택합니다. 쿼리를 정의하는 SQL 문은 다음과 같습니다.

```
SELECT * FROM Employees
```

이 쿼리를 작성하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [테이블] 분기를 확장하여 선택한 데이터베이스에 있는 모든 테이블을 표시합니다.

2 Employees 테이블을 선택합니다.

3 [선택] 버튼을 클릭합니다.

4 [확인]을 클릭하여 레코드세트를 [바인딩] 패널에 추가합니다.

예제: 테이블의 특정 행 선택 및 결과 정렬

다음 예제는 Employees 테이블에서 두 행을 선택하고, 정의된 변수를 사용하여 직무 유형을 선택합니다. 그러면 결과가 직원 이름순으로 정렬됩니다.

```
SELECT emplNo, emplName
FROM Employees
WHERE emplJob = 'varJob'
ORDER BY emplName
```

1 [테이블] 분기를 확장하여 선택된 데이터베이스에서 모든 테이블을 표시한 다음 Employees 테이블을 확장하여 개별 테이블 행을 표시합니다.

2 다음과 같이 SQL 문을 작성합니다.

- emplNo를 선택하고 [Select] 버튼을 클릭합니다.
- emplName을 선택한 후 [Select] 버튼을 클릭합니다.
- emplJob을 선택한 후 [Where] 버튼을 클릭합니다.
- emplName을 선택한 후 [Order By] 버튼을 클릭합니다.

3 [SQL] 텍스트 영역에서 WHERE emplJob 뒤에 삽입 포인터를 놓고 ='varJob'(= 기호 포함)을 입력합니다.

4 [변수] 영역에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [이름], [기본값] 및 [런타임 값] 열에 다음 값을 입력하여 변수 'varJob'을 정의합니다.varJob, CLERK, Request("job") 값을 입력합니다.

5 [확인]을 클릭하여 레코드세트를 [바인딩] 패널에 추가합니다.

URL 매개 변수 정의

URL 매개 변수에는 사용자가 입력하여 검색된 정보가 저장됩니다. 시작하기 전에 양식 또는 URL 매개 변수를 서버에 전달했는지 확인합니다. URL 변수를 정의하면 현재 선택된 페이지에서 이 변수의 값을 사용할 수 있습니다.

1 변수를 사용할 페이지를 문서 윈도우에서 엽니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 [바인딩] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

문서 유형	URL 변수에 대한 [바인딩] 패널의 메뉴 항목
ASP	Request 변수 > Request.QueryString
ColdFusion	URL 변수
PHP	URL 변수

4 [URL 변수] 대화 상자에서 URL 변수 이름을 상자에 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

일반적으로 URL 변수 이름은 그 값을 구하는 데 사용되는 HTML 양식 필드 또는 객체의 이름입니다.

5 URL 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

참조

500페이지의 “URL 및 양식 매개 변수”

518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”

593페이지의 “URL 매개 변수”

503페이지의 “ColdFusion 서버 변수”

양식 매개 변수 정의

양식 매개 변수에는 웹 페이지에 대한 HTTP 요청에 포함된 검색 정보가 저장됩니다. POST 메서드를 사용하는 양식을 만드는 경우 이 양식에 의해 전송된 데이터가 서버에 전달됩니다. 시작하기 전에 양식 매개 변수를 서버에 전달했는지 확인합니다. 양식 매개 변수가 내용 소스로 정의되면 이 매개 변수의 값을 해당 페이지에서 사용할 수 있습니다.

1 변수를 사용할 페이지를 문서 윈도우에서 엽니다.

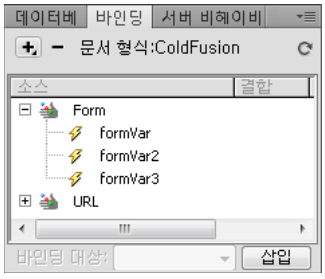
2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 [바인딩] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

문서 유형	양식 변수에 대한 [바인딩] 패널의 메뉴 항목
ASP	Request 변수 > Request.Form
ColdFusion	양식 변수
PHP	양식 변수

4 [양식 변수] 대화 상자에서 양식 변수의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 일반적으로 양식 매개 변수는 그 값을 구하는 데 사용되는 HTML 양식 필드 또는 객체의 이름입니다.

양식 매개 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.



참조

499페이지의 “동적 내용 소스”

500페이지의 “URL 및 양식 매개 변수”

514페이지의 “서버 변수 정의”

세션 변수 정의

세션 변수를 사용하면 사용자의 방문 시간이나 세션 지속 기간 동안 유지된 정보를 저장하고 표시할 수 있습니다. 서버는 각 사용자에 대해 다른 세션 객체를 만들며 설정된 시간이 지나거나 객체가 명시적으로 종료될 때까지 세션 객체를 유지합니다.

페이지에 세션 변수를 정의하려면 소스 코드에 세션 변수를 만들어야 합니다. 웹 응용 프로그램의 소스 코드에 세션 변수를 작성하면 Dreamweaver에서 그 값을 검색하여 웹 페이지에서 사용할 수 있습니다.

1 소스 코드에서 세션 변수를 만들고 이 변수에 값을 할당합니다.

예를 들어, 다음 ColdFusion 예제에서는 username이라는 세션을 인스턴스화하고 이 세션에 Cornelius라는 값을 할당합니다.

```
<CFSET session.username = Cornelius>
```

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [세션 변수]를 선택합니다.

4 정의한 변수의 이름을 응용 프로그램의 소스 코드에 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참조

592페이지의 “사용자 정보 수집”

501페이지의 “세션 변수의 작동 방식”

501페이지의 “세션 변수에서 정보 수집, 저장 및 검색”

ASP 및 ColdFusion용 응용 프로그램 변수 정의

ASP 및 ColdFusion에서 응용 프로그램 변수를 사용하여 응용 프로그램 수명 동안 유지되며 여러 사용자에 걸쳐서 지속되는 정보를 저장하고 표시할 수 있습니다. 응용 프로그램 변수를 정의하면 페이지에서 이 변수의 값을 사용할 수 있습니다.

참고: PHP에는 응용 프로그램 변수 객체가 없습니다.

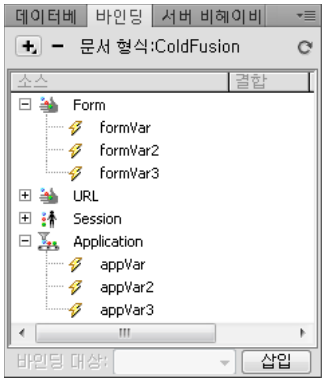
1 문서 윈도우에서 동적 문서 유형을 엽니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [응용 프로그램 변수]를 선택합니다.

4 정의한 변수의 이름을 응용 프로그램의 소스 코드에 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

[바인딩] 패널에서 [응용 프로그램] 아이콘 아래에 응용 프로그램 변수가 나타납니다.



참조

518페이지의 “동적 내용 추가하기”

514페이지의 “서버 변수 정의”

ColdFusion 레코드세트의 데이터 소스로 변수 사용

[바인딩] 패널에서 페이지의 레코드세트를 정의할 때 Dreamweaver는 페이지의 cfquery 태그에 ColdFusion 데이터 소스 이름을 입력합니다. 보다 융통성을 높이기 위해 데이터 소스 이름을 변수에 저장한 다음 이 변수를 cfquery 태그에 사용합니다. Dreamweaver는 레코드세트에서 이러한 변수를 시각적으로 지정할 수 있는 방법을 제공합니다.

1 문서 윈도우에서 ColdFusion 페이지가 활성 상태인지 확인합니다.

2 [바인딩] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [데이터 소스 이름 변수]를 선택합니다.

[데이터 소스 이름 변수] 대화 상자가 나타납니다.

3 변수를 정의하고 [확인]을 클릭합니다.

4 레코드세트를 정의할 때 레코드세트의 데이터 소스로 앞에서 정의한 변수를 선택합니다.

[레코드세트] 대화 상자에서 [데이터 소스] 팝업 메뉴에 이 변수와 함께 서버의 ColdFusion 데이터 소스가 나타납니다.

5 [레코드세트] 대화 상자에서 필요한 설정을 한 후 [확인]을 클릭합니다.

6 변수를 초기화합니다.

Dreamweaver는 변수를 자동으로 초기화하지 않으므로 원하는 방법과 위치를 사용하여 직접 초기화할 수 있습니다. 페이지 코드의 cfquery 태그 앞 또는 포함 파일 내에서 변수를 초기화하거나, 몇몇 다른 파일에서 세션 변수나 응용 프로그램 변수로 변수를 초기화할 수 있습니다.

서버 변수 정의

웹 응용 프로그램에서 사용하기 위해 서버 변수를 동적 내용 소스로 정의할 수 있습니다. 서버 변수는 문서 유형에 따라 서로 다르며 서버 변수에는 양식 변수, URL 변수, 세션 변수 및 응용 프로그램 변수가 포함됩니다.

서버 변수는 서버에 액세스하는 모든 클라이언트뿐 아니라 서버에서 실행 중인 모든 응용 프로그램에서 액세스할 수 있습니다. 이 변수는 서버가 중지될 때까지 유지됩니다.

참조

518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”

593페이지의 “URL 매개 변수”

592페이지의 “HTML 양식 매개 변수”

503페이지의 “ColdFusion 서버 변수”

ColdFusion 서버 변수 정의

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다. [서버 변수] 대화 상자에서 서버 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 서버 변수를 선택합니다.

3 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. ColdFusion 서버 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

다음 표에는 내장 ColdFusion 서버 변수가 나와 있습니다.

변수	설명
Server.ColdFusion.ProductName	ColdFusion 제품 이름입니다.
Server.ColdFusion.ProductVersion	ColdFusion 버전 번호입니다.
Server.ColdFusion.ProductLevel	ColdFusion 버전(Enterprise, Professional)입니다.
Server.ColdFusion.SerialNumber	현재 설치되어 있는 ColdFusion 버전의 일련 번호입니다.
Server.OS.Name	서버에서 실행 중인 운영 체제의 이름(Windows XP, Windows 2000, Linux)입니다.
Server.OS.AdditionalInformation	설치된 운영 체제에 대한 추가 정보(서비스 팩, 업데이트)입니다.
Server.OS.Version	설치된 운영 체제의 버전입니다.
Server.OS.BuildNumber	설치된 운영 체제의 빌드 번호입니다.

ColdFusion 로컬 변수 정의

로컬 변수는 ColdFusion 페이지 내에서 CFSET 또는 CFPARAM 태그를 사용하여 만드는 변수입니다. 정의된 로컬 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

❖ [로컬 변수] 대화 상자에서 로컬 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

ASP 서버 변수 정의

Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables 및 Request.ClientCertificates 등의 ASP 서버 변수를 동적 내용 소스로 정의할 수 있습니다.

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [요청 변수]를 선택합니다.

3 [요청 변수] 대화 상자의 [유형] 팝업 메뉴에서 다음 요청 컬렉션 중 하나를 선택합니다.

QueryString 컬렉션 페이지에 GET 메서드를 사용하는 HTML 양식이 있는 경우 등에 전송하는 페이지의 URL에 추가된 정보를 검색합니다. 쿼리 문자열은 URL에 추가된 하나 이상의 이름/값 쌍(예: last=Smith, first=Winston)과 물음표(?). 쿼리 문자열에 둘 이상의 이름-값 쌍이 포함되는 경우 앰퍼샌드(&)로 연결됩니다.

Form 컬렉션 POST 메서드를 사용하는 HTML 양식의 HTTP 요청 본문에 포함된 양식 정보를 검색합니다.

ServerVariables 컬렉션 미리 정의된 환경 변수 값을 검색합니다. 이 컬렉션에는 CONTENT_LENGTH(HTTP 요청에서 전송된 내용의 길이로, 양식이 비어 있는지 검사하는 데 사용됨), HTTP_USER_AGENT(사용자 브라우저에 대한 정보 제공) 등 여러 변수가 나열됩니다.

예를 들어, Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")에는 전송 브라우저에 대한 정보(Mozilla/4.07 [en] (WinNT; I))가 들어 있으며, 이 정보는 Netscape Navigator 4.07 브라우저를 나타냅니다.

ASP 환경 변수에 대한 전체 목록은 Microsoft PWS(Personal Web Server) 또는 IIS(Internet Information Server)에 설치된 온라인 설명서를 참조하십시오.

Cookies 컬렉션 HTTP 요청으로 전송된 쿠키의 값을 검색합니다. 예를 들어, 해당 페이지가 사용자 시스템에서 "readMe"라는 쿠키를 읽는다고 가정합니다. 서버에서 이 쿠키 값은 변수 Request.Cookies("readMe")에 저장됩니다.

ClientCertificate 컬렉션 브라우저로부터 전송된 HTTP 요청에서 인증서 필드를 검색합니다. 인증서 필드는 X.509 표준으로 지정됩니다.

4 컬렉션에서 액세스하려는 변수를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT") 변수에 있는 정보에 액세스하려면 인수 HTTP_USER_AGENT를 입력합니다. Request.Form("lastname") 변수에 있는 정보에 액세스하려면 인수 lastname을 입력합니다.

요청 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

PHP 서버 변수 정의

서버 변수를 PHP 페이지의 동적 내용 소스로 정의합니다. PHP 서버 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 변수를 선택합니다.

3 [요청 변수] 대화 상자에서 변수 이름(예: REQUEST_METHOD)을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

자세한 내용은 PHP 설명서에서 $_SERVER 키워드를 검색하여 확인하십시오.

ColdFusion 클라이언트 변수 정의

ColdFusion 클라이언트 변수를 페이지의 동적 내용 소스로 정의합니다. 새로 정의한 ColdFusion 클라이언트 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

❖ [클라이언트 변수] 대화 상자에서 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, Client.LastVisit ColdFusion 변수에 있는 정보에 액세스하려면 LastVisit를 입력합니다.

클라이언트 변수는 데이터를 특정 클라이언트에 연결하기 위해 코드에 만들어지는 변수입니다. 클라이언트 변수는 사용자가 응용 프로그램에서 페이지 간에 이동할 때뿐 아니라 세션 간에 이동할 때도 응용 프로그램의 상태를 유지합니다.

클라이언트 변수는 사용자 정의 변수 또는 내장 변수일 수 있습니다. 다음 표에는 내장 ColdFusion 클라이언트 변수가 나와 있습니다.

변수	설명
Client.CFID	서버에 연결하는 각 클라이언트의 일련 번호형 ID입니다.
Client.CFTOKEN	특정 클라이언트를 고유하게 식별하기 위해 임의로 생성되는 번호입니다.
Client.URLToken	쿠키가 사용되지 않을 때 템플릿 간에 전달되는 CFID 및 CFTOKEN의 조합입니다.
Client.LastVisit	클라이언트가 마지막으로 방문했던 시간의 타임스탬프를 기록합니다.
Client.HitCount	단일 클라이언트에 연결된 페이지 요청의 수입니다(CFID 및 CFTOKEN을 사용하여 추적).
Client.TimeCreated	특정 클라이언트에 대해 CFID 및 CFTOKEN이 처음으로 작성된 시간의 타임스탬프를 기록합니다.

ColdFusion 쿠키 변수 정의

쿠키 변수는 코드에 작성되며, 브라우저에서 서버로 전달한 쿠키에 포함된 정보에 액세스합니다. 정의된 쿠키 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

❖ [쿠키 변수] 대화 상자에서 쿠키 변수의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

ColdFusion CGI 변수 정의

정의된 CGI 변수가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

❖ [CGI 변수] 대화 상자에서 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, CGI.HTTP_REFERER 변수에 있는 정보에 액세스하려면 HTTP_REFERER를 입력합니다.

다음 표에는 서버에서 작성되는 가장 일반적인 ColdFusion CGI 변수가 나와 있습니다.

변수	설명
SERVER_SOFTWARE	게이트웨이를 실행하고 요청에 응답하는 정보 서버 소프트웨어의 이름 및 버전입니다. 형식: 이름/버전.
SERVER_NAME	서버의 호스트 이름, DNS 별칭 또는 자기 참조 URL에 나타나는 IP 주소입니다.
GATEWAY_INTERFACE	해당 서버가 따르는 CGI 규격의 개정 버전입니다. 형식: CGI/개정 버전.
SERVER_PROTOCOL	해당 요청과 함께 전달된 정보 프로토콜의 이름 및 개정 버전입니다. 형식: 프로토콜/개정 버전.
SERVER_PORT	요청이 전송된 포트 번호입니다.
REQUEST_METHOD	요청을 생성하는 데 사용된 메서드입니다. HTTP의 경우 이 메서드는 Get, Head, Post 등입니다.
PATH_INFO	클라이언트에서 제공하는 추가 경로 정보입니다. 이 경로 끝의 추가 정보 앞에 오는 가상 경로 이름을 사용하여 스크립트에 액세스할 수 있습니다. 추가 정보는 PATH_INFO로 전송됩니다.
PATH_TRANSLATED	서버가 경로를 수신한 후 이 경로에 가상-실제 매핑을 수행하는 변환된 버전의 PATH_INFO를 제공합니다.
SCRIPT_NAME	실행 중인 스크립트에 대한 가상 경로이며 자기 참조 URL에 사용됩니다.
QUERY_STRING	이 스크립트를 참조하는 URL에서 물음표(?) 뒤에 오는 쿼리 정보입니다.
REMOTE_HOST	요청을 생성한 호스트 이름입니다. 서버에 이 정보가 없는 경우 서버는 REMOTE_ADDR를 설정하고 REMOTE_HOST를 설정하지 않습니다.
REMOTE_ADDR	요청을 생성하는 원격 호스트의 IP 주소입니다.
AUTH_TYPE	서버에서 사용자 인증을 지원하고 스크립트가 보호되는 경우, 사용자의 유효성을 검사하는 데 사용되는 프로토콜 전용 인증 메서드입니다.
REMOTE_USER AUTH_USER	서버에서 사용자 인증을 지원하고 스크립트가 보호되는 경우, 인증에 사용되는 사용자 이름입니다. AUTH_USER로 사용할 수도 있습니다.

변수	설명
REMOTE_IDENT	HTTP 서버에서 RFC 931 규정을 지원하는 경우 이 변수는 서버에서 검색되는 원격 사용자 이름으로 설정됩니다. 이 변수는 로그인에만 사용됩니다.
CONTENT_TYPE	HTTP POST, PUT 등의 첨부 정보를 포함하는 쿼리의 경우 이 변수는 데이터의 내용 유형을 나타냅니다.
CONTENT_LENGTH	클라이언트에서 제공하는 내용의 길이입니다.

다음 표에는 브라우저에서 생성하여 서버로 전달되는 가장 일반적인 CGI 변수가 나와 있습니다.

변수	설명
HTTP_REFERER	참조 문서입니다. 이 문서는 데이터에 연결되거나 데이터로부터 전송되는 문서입니다.
HTTP_USER_AGENT	요청을 보내기 위해 클라이언트에서 현재 사용하는 브라우저입니다. 형식: 소프트웨어/버전 라이브러리/버전.
HTTP_IF_MODIFIED_SINCE	페이지가 마지막으로 수정된 시간입니다. 이 변수는 브라우저의 판단에 따라 전송되며, 대개는 LAST_MODIFIED HTTP 헤더를 전송한 서버에 응답하여 전송됩니다. 이 변수는 브라우저측 캐시를 이용하는 데 사용될 수 있습니다.

내용 소스 캐시

디자인 노트에서 동적 내용 소스를 캐시하거나 저장할 수 있습니다. 이렇게 하면 동적 내용 소스가 저장된 데이터베이스나 응용 프로그램 서버에 액세스하지 못할 경우에도 사이트에서 작업할 수는 있습니다. 캐시는 또한 네트워크에서 데이터베이스와 응용 프로그램 서버에 대한 반복적인 액세스를 제거함으로써 개발 속도를 향상시킬 수 있습니다.

❖ [바인딩] 패널의 오른쪽 상단 모서리에 있는 화살표를 클릭한 후 팝업 메뉴에서 [캐시]를 선택합니다.

내용 소스 중 하나를 변경한 경우 [바인딩] 패널의 오른쪽 상단 모서리에서 [새로 고침] 버튼(원형 화살표 아이콘)을 클릭하여 캐시를 새로 고칩니다. 이 버튼이 보이지 않으면 패널을 확장합니다.

내용 소스 변경 또는 삭제

기존의 동적 내용 소스, 즉 바인딩 패널에 나열되어 있는 내용 소스를 변경하거나 삭제할 수 있습니다.

[바인딩] 패널에서 내용 소스를 변경하거나 삭제하더라도 페이지에서 이 내용의 인스턴스는 변경되거나 삭제되지 않습니다. 단지 이 페이지의 내용에 대해 가능한 소스로서만 인스턴스를 변경하거나 삭제합니다.

바인딩 패널에서 내용 소스 변경

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 편집할 내용 소스의 이름을 두 번 클릭합니다.

2 대화 상자가 나타나면 필요한 사항을 변경합니다.

3 작업이 제대로 수행된 경우 [확인]을 클릭합니다.

바인딩 패널에서 내용 소스 삭제

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 목록에서 내용 소스를 선택합니다.

2 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

한 페이지에서 다른 페이지로 레코드세트 복사

정의된 사이트에서 페이지 간에 레코드세트를 복사할 수 있습니다.

1 [바인딩] 패널 또는 [서버 비헤이비어] 패널에서 레코드세트를 선택합니다.

2 마우스 오른쪽 버튼으로 레코드세트를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [복사]를 선택합니다.

3 레코드세트를 붙여 넣을 페이지를 엽니다.

4 [바인딩] 패널 또는 [서버 비헤이비어] 도구 모음에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [붙여넣기]를 선택합니다.

참조

499페이지의 “동적 내용 소스”

517페이지의 “내용 소스 변경 또는 삭제”

페이지에 동적 내용 추가하기

동적 내용 추가하기

하나 이상의 동적 내용 소스를 정의한 후 이 소스를 사용하여 페이지에 동적 내용을 추가할 수 있습니다. 내용 소스에는 레코드세트의 열, HTML 양식에서 전송된 값, 서버 객체에 들어 있는 값 또는 기타 데이터가 포함될 수 있습니다.

Dreamweaver에서는 웹 페이지 또는 해당 HTML 소스 코드의 어디에나 동적 내용을 삽입할 수 있습니다. 삽입 포인터 위치에 동적 내용을 배치하거나, 기존의 텍스트 문자열을 새로운 동적 내용으로 바꾸거나, HTML 속성을 동적 내용으로 삽입할 수 있습니다. 예를 들어, 이미지의 src 속성 또는 양식 필드의 value 속성을 동적 내용으로 정의할 수 있습니다.

[바인딩] 패널에서 내용 소스를 선택하여 페이지에 동적 내용을 추가할 수 있습니다. Dreamweaver는 해당 페이지의 코드에 서버측 스크립트를 삽입하는데 이 스크립트는 브라우저에서 해당 페이지를 요청할 경우 서버가 내용 소스의 데이터를 페이지의 HTML 코드로 전송하도록 지시합니다.

페이지 요소를 동적으로 만드는 방법에는 여러 가지가 있습니다. 예를 들어, [바인딩] 패널, 속성 관리자, [삽입] 메뉴의 [이미지] 명령 등을 사용하여 이미지를 동적으로 만들 수 있습니다.

기본적으로 HTML 페이지에는 한 번에 레코드 하나만 표시할 수 있습니다. 레코드세트의 다른 레코드를 표시하기 위해 한 번에 한 레코드씩 이동하는 링크를 추가하거나, 단일 페이지에 둘 이상의 레코드를 표시하는 반복 영역을 만들 수 있습니다.

참조

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

525페이지의 “레코드세트 내비게이션 막대 만들기”

527페이지의 “여러 레코드세트 결과 표시”

524페이지의 “동적 데이터에 인쇄 및 페이지 레이아웃 요소 적용”

531페이지의 “미리 정의된 데이터 서식 사용”

동적 텍스트

동적 텍스트는 기존 텍스트 또는 삽입 포인터에 적용된 모든 텍스트 서식을 그대로 사용합니다. 예를 들어, 선택한 텍스트가 CSS(Cascading Style Sheet) 스타일인 경우 그 텍스트를 동적 내용으로 바꾸어도 동일한 스타일이 적용됩니다. Dreamweaver의 텍스트 서식 지정 도구를 사용하여 동적 내용의 텍스트 서식을 추가하거나 변경할 수 있습니다.

동적 텍스트에 데이터 서식을 적용할 수도 있습니다. 예를 들어, 데이터가 날짜로 이루어진 경우 미국인 방문자를 위해서는 04/17/00, 캐나다인 방문자를 위해서는 17/04/00으로 표시하는 등, 특정한 날짜 형식을 지정할 수 있습니다.

텍스트를 동적으로 만들기

기존 텍스트를 동적 텍스트로 바꾸거나 페이지의 삽입 포인터가 있는 위치에 동적 텍스트를 배치할 수 있습니다.

참조

500페이지의 “레코드세트”

531페이지의 “미리 정의된 데이터 서식 사용”

동적 텍스트 추가

1 [디자인] 뷰에서 페이지의 텍스트를 선택하거나 동적 텍스트를 추가할 위치를 클릭합니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 목록에서 내용 소스를 선택합니다. 레코드세트를 선택하는 경우 레코드세트에서 원하는 열을 지정합니다.

내용 소스에는 일반 텍스트(ASCII 텍스트)가 들어 있어야 합니다. 일반 텍스트에는 HTML이 포함됩니다. 목록에 내용 소스가 없거나 목록에 있는 내용 소스가 요구 사항에 맞지 않는 경우에는 플러스(+) 버튼을 클릭하여 새 내용 소스를 정의합니다.

3 (선택 사항) 텍스트의 데이터 서식을 선택합니다.

4 [삽입]을 클릭하거나 내용 소스를 페이지로 드래그합니다.

[디자인] 뷰에서 [보기] > [라이브 데이터]를 선택하여 [라이브 데이터]를 활성화한 상태일 경우 동적 내용이 페이지에 나타납니다.

[라이브 데이터]가 비활성화되어 있으면 자리 표시자가 대신 표시됩니다. 페이지에서 텍스트를 선택한 경우에는 선택한 텍스트 대신 자리 표시자가 표시됩니다. 레코드세트 내용에 대한 자리 표시자로 사용되는 구문은 {RecordsetName.ColumnName}입니다. 여기서 Recordset는 레코드세트의 이름이고 ColumnName은 레코드세트에서 선택한 열의 이름입니다.

동적 텍스트에 대한 자리 표시자가 길어서 문서 윈도우에서 페이지의 레이아웃이 올바르게 표시되지 않는 경우가 있습니다. 이 문제는 다음 항목에서 설명하는 것처럼 비어 있는 중괄호({})를 자리 표시자로 사용하여 해결할 수 있습니다.

동적 텍스트를 위한 자리 표시자 표시

1 [편집] > [환경 설정] > [보이지 않는 요소](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정] > [보이지 않는 요소](Macintosh)를 선택합니다.

2 [동적 텍스트 보기] 팝업 메뉴에서 중괄호({})를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

이미지를 동적으로 만들기

페이지의 이미지를 동적으로 만들 수 있습니다. 자선 경매에서 판매할 상품을 표시하는 페이지를 디자인하는 경우를 예로 들어 보겠습니다. 각 페이지에는 해당 상품을 설명하는 텍스트와 사진이 실립니다. 이때 각 상품 항목에 대한 페이지의 일반 레이아웃은 그대로 두고 사진과 설명 텍스트만 변경되도록 할 수 있습니다.

1 [보기] > [디자인]을 선택하여 [디자인] 뷰에서 페이지를 열고 페이지에서 이미지를 표시할 곳에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [이미지]를 선택합니다.

[이미지 소스 선택] 대화 상자가 나타납니다.

3 [데이터 소스] 옵션(Windows) 또는 [데이터 소스](Macintosh) 버튼을 클릭합니다.

내용 소스 목록이 나타납니다.

4 목록에서 내용 소스를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

내용 소스는 이미지 파일에 대한 경로를 포함하는 레코드세트여야 합니다. 사이트 파일 구조에 따라 경로는 절대 경로, 문서 상대 경로 또는 루트 상대 경로일 수 있습니다.

참고: Dreamweaver는 현재, 데이터베이스에 저장된 이진 이미지를 지원하지 않습니다.

목록에 레코드세트가 없거나 사용할 수 있는 레코드세트가 사용자의 요구 사항에 맞지 않는 경우에는 새로운 레코드세트를 정의합니다.

참조

505페이지의 “SQL을 작성하지 않고 레코드세트 정의”

HTML 속성을 동적으로 만들기

HTML 속성을 데이터에 바인딩하여 페이지의 모양을 동적으로 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 표의 background 속성을 레코드세트의 필드에 바인딩하여 표의 배경 이미지를 변경할 수 있습니다.

[바인딩] 패널 또는 속성 관리자를 사용하여 HTML 속성을 바인딩할 수 있습니다.

바인딩 패널을 사용하여 HTML 속성을 동적으로 만들기

1 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

2 [바인딩] 패널의 목록에 사용하려는 데이터 소스가 들어 있는지 확인합니다.

내용 소스에는 바인딩하려는 HTML 속성에 적합한 데이터가 포함되어 있어야 합니다. 목록에 내용 소스가 없거나 목록에 있는 내용 소스가 요구 사항에 맞지 않는 경우에는 플러스(+) 버튼을 클릭하여 새 데이터 소스를 정의합니다.

3 [디자인] 뷰에서 HTML 객체를 선택합니다.

예를 들어, HTML 표를 선택하려면 표의 내부를 클릭하고 문서 윈도우의 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 <table> 태그를 클릭합니다.

4 [바인딩] 패널의 목록에서 내용 소스를 선택합니다.

5 [바인딩 대상] 상자의 팝업 메뉴에서 HTML 속성을 선택합니다.

6 [바인딩]을 클릭합니다.

응용 프로그램 서버에서 다음 번에 페이지가 실행될 때 데이터 소스의 값이 HTML 속성에 지정됩니다.

속성 관리자를 사용하여 HTML 속성을 동적으로 만들기

1 [디자인] 뷰에서 HTML 객체를 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 엽니다.

예를 들어, HTML 표를 선택하려면 표의 내부를 클릭하고 문서 윈도우의 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기에서 <table> 태그를 클릭합니다.

2 HTML 속성에 동적 내용 소스를 바인딩하는 방법은 소스의 위치에 따라 다릅니다.

- 속성 관리자에서 바인딩할 속성 옆에 폴더 아이콘이 표시되면 해당 폴더 아이콘을 클릭하여 파일 선택 대화 상자를 연 다음 [데이터 소스] 옵션을 클릭하여 데이터 소스 목록을 표시합니다.
- 바인딩하려는 속성 옆에 폴더 아이콘이 없으면 속성 관리자의 왼쪽에 있는 두 탭 중 아래에 있는 [목록] 탭을 클릭합니다.

속성 관리자의 [목록] 뷰가 나타납니다.

- 바인딩하려는 속성이 [목록] 뷰에 나타나지 않으면 플러스(+) 버튼을 클릭한 뒤 속성 이름을 입력하거나 작은 화살표 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 속성을 선택합니다.

3 속성 값을 동적으로 만들려면 속성을 클릭한 뒤 속성 행의 끝에 있는 번개 모양 아이콘이나 폴더 아이콘을 클릭합니다.

번개 모양 아이콘을 클릭하면 데이터 소스의 목록이 나타납니다.

폴더 아이콘을 클릭하면 파일 선택 대화 상자가 나타납니다. [데이터 소스] 옵션을 선택하여 내용 소스의 목록을 표시합니다.

4 내용 소스 목록에서 내용 소스를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

내용 소스에는 바인딩하려는 HTML 속성에 적합한 데이터가 들어 있어야 합니다. 목록에 내용 소스가 없거나 목록에 있는 내용 소스가 요구 사항에 맞지 않는 경우에는 새 내용 소스를 정의합니다.

응용 프로그램 서버에서 다음 번에 페이지가 실행될 때 데이터 소스의 값이 HTML 속성에 지정됩니다.

ActiveX, Flash 및 기타 객체 매개 변수를 동적으로 만들기

Java 애플릿 및 플러그-인의 매개 변수뿐만 아니라 ActiveX, Flash, Shockwave, Director 및 Generator 객체의 매개 변수도 동적으로 만들 수 있습니다.

이러한 작업을 시작하려면 바인딩하려는 객체 매개 변수에 적합한 데이터가 대상 레코드세트의 필드에 들어 있는지 확인해야 합니다.

1 [디자인] 뷰에서 페이지의 객체를 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 엽니다.

2 [매개 변수] 버튼을 클릭합니다.

3 목록에 대상 매개 변수가 나타나지 않으면 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [매개 변수] 열에 해당 매개 변수 이름을 입력합니다.

4 매개 변수의 [값] 열을 클릭한 다음 번개 모양 아이콘을 클릭하여 동적 값을 지정합니다.

데이터 소스 목록이 나타납니다.

5 목록에서 데이터베이스를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터 소스에는 바인딩하려는 객체 매개 변수에 적합한 데이터가 들어 있어야 합니다. 목록에 데이터 소스가 없거나 목록에 있는 데이터 소스가 요구 사항에 맞지 않는 경우에는 새 데이터 소스를 정의합니다.

참조

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

동적 내용 변경

동적 내용

내용을 제공하는 서버 비헤이비어를 편집하여 페이지의 동적 내용을 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 레코드세트 서버 비헤이비어를 편집하여 페이지에 더 많은 레코드를 제공할 수 있습니다.

페이지의 동적 내용 목록은 [서버 비헤이비어] 패널에 표시됩니다. 예를 들어, 페이지에 레코드세트를 추가하는 경우 [서버 비헤이비어] 패널에 다음과 같은 목록이 표시됩니다.

```
Recordset (myRecordset)
```

또 다른 레코드세트를 페이지에 추가하면 [서버 비헤이비어] 패널에 다음과 같이 두 가지 레코드세트가 모두 표시됩니다.

```
Recordset (mySecondRecordset) Recordset (myRecordset)
```

동적 내용 편집

1 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 엽니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하여 서버 비헤이비어를 표시한 다음, 패널에서 서버 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

원본 데이터 소스를 정의할 때 사용했던 대화 상자가 나타납니다.

3 대화 상자에서 필요한 변경을 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

동적 내용 삭제

❖ 동적 내용을 페이지에 추가한 후 다음 방법 중 하나를 사용하여 삭제합니다.

- 페이지에서 동적 내용을 선택하고 [삭제]를 누릅니다.
- [서버 비헤이비어] 패널에서 동적 내용을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 누릅니다.

참고: 이 작업은 데이터베이스에서 동적 내용을 검색하는 페이지의 서버측 스크립트를 제거하며, 데이터베이스의 데이터를 삭제하지는 않습니다.

동적 내용 테스트

[라이브 데이터] 윈도우를 사용하여 동적 내용을 미리 보고 편집할 수 있습니다.

참고: [라이브 데이터] 윈도우에서는 링크가 작동하지 않습니다. 링크를 테스트하려면 Dreamweaver의 [브라우저에서 미리 보기] 기능을 사용하십시오.

동적 내용이 표시되는 동안 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 페이지 디자인 도구를 사용하여 페이지의 레이아웃 조정
- 동적 내용 추가, 편집 또는 삭제
- 서버 비헤이비어 추가, 편집 또는 삭제

  이를 적용하기 위해 Dreamweaver는 [라이브 데이터] 윈도우에 동적 페이지를 표시하기 전에 서버에서 동적 페이지를 실행합니다. [라이브 데이터] 윈도우로 전환할 때마다 열린 문서의 임시 복사본이 처리를 위해 응용 프로그램 서버로 전송됩니다. 그런 다음 결과 페이지가 [라이브 데이터] 윈도우로 반환되어 표시되고 서버에 있는 임시 복사본이 삭제됩니다.

  [문서] 윈도우에서 [보기] > [라이브 데이터]를 선택하여 [라이브 데이터] 윈도우로 전환하거나 다시 [문서] 윈도우로 전환할 수 있습니다. 페이지에 사용자의 입력이 필요한 경우(예: 마스터 페이지에서 선택된 레코드의 ID 번호) [라이브 데이터] 설정 대화 상자에서 해당 데이터를 페이지에 제공할 수 있습니다.

1 페이지에 필요한 변경을 수행합니다.

2 페이지에서 GET 메서드를 통해 HTML 양식으로부터 URL 매개 변수를 입력 받아야 하는 경우, 툴바의 상자에 이름-값 쌍을 입력하고 [새로 고침] 버튼(원형 화살표 아이콘)을 클릭합니다.

다음과 같은 형식으로 테스트 데이터를 입력합니다.

name=value;

이 형식에서 **name**은 페이지에 필요한 URL 매개 변수 이름이고 **value**는 해당 매개 변수가 보유할 값입니다.

[보기] > [라이브 데이터 설정]을 선택한 후 [라이브 데이터 설정] 대화 상자에서 이름-값 쌍을 정의하고 이를 페이지와 함께 저장할 수도 있습니다.

3 페이지를 새로 고쳐야 할 경우 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

참조

534페이지의 “페이지에 필요한 매개 변수 제공”

532페이지의 “디자인 뷰에서 라이브 데이터 보기”

592페이지의 “HTML 양식 매개 변수”

593페이지의 “URL 매개 변수”

501페이지의 “세션 변수의 작동 방식”

Adobe Contribute 사용자에게 동적 내용 편집 기능 제공

Contribute 사용자가 동적 내용이나 보이지 않는 요소(예: 스크립트와 주석)를 포함하는 페이지를 편집하면, Contribute에서 동적 내용과 보이지 않는 요소가 노란색 표시 기호로 표시됩니다. 기본적으로 Contribute 사용자는 이러한 표시 기호를 선택하거나 삭제할 수 없습니다.

Contribute 사용자가 페이지에서 동적 내용 및 기타 보이지 않는 요소를 선택하거나 삭제할 수 있도록 하려면 Contribute 사용자에게 그러한 작업을 허용하도록 권한 그룹 설정을 변경합니다. 그러나 Contribute 사용자에게 동적 내용 및 기타 보이지 않는 요소를 선택할 수 있도록 허용하더라도 Contribute 사용자는 일반적으로 동적 내용을 절대로 편집할 수 없습니다.

참고: 몇 가지 서버 기술을 사용하면 서버 태그나 함수를 사용하여 정적 텍스트를 표시할 수 있습니다. Contribute 사용자가 이러한 서버 기술을 사용하는 동적 페이지의 정적 텍스트를 편집할 수 있도록 하려면 정적 텍스트를 서버 태그 외부에 둡니다. 자세한 내용은 **Adobe Contribute 관리**를 참조하십시오.

1 [사이트] > [Contribute 사이트 관리]를 선택합니다.

2 Contribute 호환성에 대한 필수 옵션이 활성화되어 있지 않으면 해당 옵션을 활성화할 것인지를 묻는 대화 상자가 나타납니다. [확인]을 클릭하여 해당 옵션과 Contribute 호환성을 활성화합니다.

3 관리자 암호 입력 프롬프트가 나타나면 암호를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

[웹 사이트 관리] 대화 상자가 나타납니다.

4 [사용자 및 역할] 범주에서 역할을 선택한 후 [역할 설정 편집] 버튼을 클릭합니다.

5 [편집] 범주를 선택하고 스크립트 및 양식을 보호하는 옵션의 선택을 취소합니다.

6 [확인]을 클릭하여 [설정 편집] 대화 상자를 닫습니다.

7 [닫기]를 클릭하여 [웹 사이트 관리] 대화 상자를 닫습니다.

참조

49페이지의 “Dreamweaver를 사용하여 Contribute 사이트 관리”

368페이지의 “Contribute 사이트용 템플릿 만들기”

속성 관리자를 사용하여 레코드세트 수정

속성 관리자를 사용하여 선택한 레코드세트를 수정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 서버 모델에 따라 다릅니다.

1 속성 관리자([윈도우] > [속성])를 연 다음 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 레코드세트를 선택합니다.

2 옵션을 편집합니다. 속성 관리자에서 새 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 페이지가 자동으로 업데이트됩니다.

참조

521페이지의 “동적 내용 편집”

데이터베이스 레코드 표시

데이터베이스 레코드

데이터베이스 레코드를 조회하려면 데이터베이스 또는 다른 내용 소스에 저장되어 있는 정보를 검색하여 해당 정보를 웹 페이지에 렌더링하는 과정을 거쳐야 합니다. Dreamweaver은 동적 내용을 표시하기 위한 다양한 방법을 지원하며 몇 가지 서버 비헤이비어를 기본적으로 제공하므로, 동적 내용을 더 나은 형태로 표시할 수 있으며 사용자는 데이터베이스에서 반환된 정보를 손쉽게 검색하고 내비게이트할 수 있습니다.

데이터베이스와 기타 동적 내용 소스는 대량의 정보를 검색 및 분류하고 조회하기 위한 보다 강력한 성능과 유연성을 제공합니다. 대량의 정보를 저장해놓고 원하는 정보를 검색하여 조회하려면 데이터베이스를 사용하여 웹 사이트의 정보를 저장해야 합니다. Dreamweaver는 데이터베이스에 저장된 정보를 효과적으로 검색하고 조회하는 데 사용할 수 있는 몇 가지 도구와 미리 구성된 비헤이비어를 제공합니다.

서버 비헤이비어 및 서식 적용 요소

Dreamweaver에서 제공되는 다음과 같은 서버 비헤이비어 및 서식 적용 요소를 통해 동적 데이터를 보다 나은 형태로 표시할 수 있습니다.

서식 서로 다른 유형의 숫자, 통화, 날짜/시간, 백분율 값 등을 동적 텍스트에 적용할 수 있습니다.

예를 들어, 레코드세트에 있는 품목의 가격이 10.989일 경우 Dreamweaver의 "통화 - 소수 자릿수 2자리" 서식을 선택하여 페이지에 가격을 $10.99로 표시할 수 있습니다. 이 서식은 숫자를 소수점 두 자리까지 표시합니다. 숫자의 소수 자릿수가 2자리를 초과하면 근사값 소수로 반올림됩니다. 숫자에 소수 자릿수가 포함되어 있지 않으면 소수점과 두 개의 영(0)이 추가됩니다.

반복 영역 서버 비헤이비어를 사용하면 데이터베이스 쿼리에서 반환된 여러 항목을 표시하고 페이지당 표시되는 레코드 수를 지정할 수 있습니다.

레코드세트 내비게이션 서버 비헤이비어를 사용하면 내비게이션 요소를 삽입하여 사용자가 레코드세트에서 반환되는 레코드 중 이전 또는 다음 레코드 세트로 이동하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 반복 영역 서버 객체를 사용하여 한 페이지에 10개의 레코드가 표시되도록 지정한 경우 레코드세트에서 40개의 레코드를 반환하면 한 번에 10개의 레코드씩 내비게이트할 수 있습니다.

레코드세트 상태 표시줄 서버 비헤이비어를 사용하면 반환된 총 레코드 수에 대해 사용자가 현재 보고 있는 레코드의 위치를 표시하는 카운터를 삽입할 수 있습니다.

영역 보기 서버 비헤이비어를 사용하면 현재 표시된 레코드와의 관련 여부에 따라 페이지에 항목을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 레코드세트의 마지막 레코드로 이동할 경우 **다음** 링크를 숨기고 **이전** 레코드 링크만 표시할 수 있습니다.

동적 데이터에 인쇄 및 페이지 레이아웃 요소 적용

Dreamweaver는 동적 데이터를 구조화된 페이지에 표시하고 HTML 및 CSS를 사용하여 인쇄 관련 서식을 적용할 수 있는 강력한 기능을 갖추고 있습니다. Dreamweaver에서 동적 데이터에 서식을 적용하려면 Dreamweaver 서식 적용 도구를 사용하여 동적 데이터의 테이블 및 자리 표시자에 서식을 지정합니다. 그러면 데이터 소스로부터 데이터가 삽입될 때 지정한 글꼴, 단락 및 표 서식이 자동으로 적용됩니다.

참조

168페이지의 “표를 이용하여 내용 표시”

206페이지의 “텍스트 추가 및 서식 적용”

데이터베이스 레코드세트 결과 내비게이션

레코드세트 내비게이션 링크를 사용하면 한 레코드에서 다음 레코드로 또는 한 레코드 세트에서 다음 레코드세트로 이동할 수 있습니다. 예를 들어, 한 번에 다섯 개의 레코드가 표시되도록 페이지를 디자인한 후 사용자가 다음 또는 이전 레코드 다섯 개를 표시할 수 있도록 **다음** 또는 **이전**과 같은 링크를 추가하는 경우가 있습니다.

레코드세트에서 이동할 수 있는 내비게이션 링크로서 처음, 이전, 다음, 마지막의 네 가지 유형을 만들 수 있습니다. 한 페이지에 포함된 모든 링크가 동일한 레코드세트에 대해 작동할 경우에는 이 페이지에 포함시킬 수 있는 링크 수가 제한을 받지 않습니다. 그러나 이 페이지에 다른(두 번째) 레코드세트에서의 이동에 사용될 링크를 추가할 수는 없습니다.

레코드세트 내비게이션 링크에는 다음 동적 요소가 필요합니다.

- 내비게이트할 레코드세트
- 페이지에서 레코드를 표시할 동적 내용

- 페이지에서 클릭할 수 있는 내비게이션 막대 역할을 하는 텍스트 또는 이미지
- 레코드세트를 내비게이트하는 [레코드로 이동] 서버 비헤이비어 세트

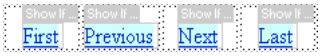
  마지막 두 요소는 레코드 내비게이션 막대 서버 객체를 사용하여 한 번에 추가하거나, 디자인 도구 및 서버 비헤이비어 패널을 사용하여 개별적으로 추가할 수 있습니다.

레코드세트 내비게이션 막대 만들기

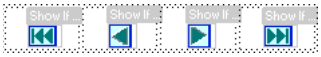
레코드세트 내비게이션 막대 서버 비헤이비어를 사용하면 한 번의 작업으로 레코드세트 내비게이션 막대를 만들 수 있습니다. 서버 객체는 페이지에 다음과 같은 구성 블록을 추가합니다.

- 텍스트 또는 이미지 링크가 있는 HTML 표
- [이동] 서버 비헤이비어 세트
- 일련의 [영역 보기] 서버 비헤이비어

  다음은 레코드세트 내비게이션 막대의 텍스트 버전입니다.



  다음은 레코드세트 내비게이션 막대의 이미지 버전입니다.



  페이지에 내비게이션 막대를 배치하려면 먼저 페이지에 내비게이트할 레코드세트와 레코드를 표시할 페이지 레이아웃이 포함되어 있는지 확인합니다.

  페이지에 내비게이션 막대를 배치한 후 디자인 도구를 사용하여 이 막대를 원하는 대로 사용자 정의할 수 있습니다. 또한 [서버 비헤이비어] 패널에서 [이동] 및 [영역 보기] 서버 비헤이비어를 두 번 클릭하여 이들을 편집할 수 있습니다.

  Dreamweaver는 사용자가 클릭을 통해 선택한 레코드세트를 내비게이트할 수 있는 텍스트 또는 이미지 링크가 포함된 표를 만듭니다. 레코드세트의 첫 번째 레코드가 표시될 때는 **처음** 및 **이전** 링크 또는 이미지가 숨겨집니다. 레코드세트의 마지막 레코드가 표시될 때는 **다음** 및 **마지막** 링크 또는 이미지가 숨겨집니다.

  디자인 도구와 [서버 비헤이비어] 패널을 사용하여 내비게이션 막대 레이아웃을 사용자 정의할 수 있습니다.

1. [디자인]뷰에서 내비게이션 막대를 나타낼 페이지 상의 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.
2. [삽입] > [데이터 객체] > [레코드세트 페이징] > [레코드세트 내비게이션 막대]를 선택하여 [레코드세트 내비게이션 막대] 대화 상자를 표시합니다.
3. [레코드세트] 팝업 메뉴에서 내비게이트할 레코드세트를 선택합니다.
4. [표시 방법]에서 페이지에 내비게이션 링크를 표시할 때 사용할 형식을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

텍스트 페이지에 텍스트 링크를 삽입합니다.

이미지 그래픽 이미지를 링크로 포함합니다. Dreamweaver의 자체 이미지 파일이 사용됩니다. 페이지에 내비게이션 막대를 배치한 다음 기본 설정 이미지를 사용자가 원하는 이미지 파일로 바꿀 수 있습니다.

사용자 정의 레코드세트 내비게이션 막대

레코드세트 내비게이션 막대 서버 객체에서 제공하는 간단한 표 형식이 아닌 고급 레이아웃 및 서식 스타일을 사용하는 코드세트 내비게이션 막대를 직접 만들 수 있습니다.

레코드세트 내비게이션 막대를 직접 만들려면 다음을 수행해야 합니다.

- 텍스트 또는 이미지에 내비게이션 링크 만들기

- 디자인 뷰에서 페이지에 링크 배치
- 각 내비게이션 링크에 개별 서버 비헤이비어 할당

이 단원에서는 내비게이션 링크에 개별 서버 비헤이비어를 할당하는 방법을 설명합니다.

서버 비헤이비어를 만들어서 내비게이션 링크에 할당

1 [디자인] 뷰에서 페이지에서 레코드 내비게이션 링크로 사용할 텍스트 문자열 또는 이미지를 선택합니다.

2 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

3 팝업 메뉴에서 [레코드세트 페이징]을 선택한 후 서버 비헤이비어 목록에서 해당 링크에 적합한 서버 비헤이비어를 선택합니다.

레코드세트에 많은 수의 레코드가 포함되어 있을 경우 사용자가 [마지막 레코드로 이동] 서버 비헤이비어 링크를 클릭하면 작업 시간이 오래 걸릴 수 있습니다.

4 [레코드세트] 팝업 메뉴에서 해당 레코드가 들어 있는 레코드세트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

서버 비헤이비어가 내비게이션 링크에 할당됩니다.

이동(서버 비헤이비어) 대화 상자 옵션 설정

사용자가 레코드를 탐색할 수 있는 링크를 레코드세트에 추가합니다.

1 페이지에서 아무 것도 선택하지 않은 경우 팝업 메뉴에서 링크를 선택합니다.

2 페이지에서 내비게이트할 레코드가 포함되어 있는 레코드세트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 레코드세트에 많은 수의 레코드가 포함되어 있을 경우 사용자가 [마지막 레코드로 이동] 서버 비헤이비어 링크를 클릭하면 작업 시간이 오래 걸릴 수 있습니다.

내비게이션 막대 디자인 작업

사용자 정의 내비게이션 막대를 만드는 경우 먼저 Dreamweaver의 페이지 디자인 도구를 사용하여 내비게이션 막대의 시각적 형태를 만듭니다. 텍스트 문자열이나 이미지에 대한 링크는 Dreamweaver에서 자동으로 만들기 때문에 수동으로 만들 필요가 없습니다.

내비게이션 막대가 포함될 페이지에는 내비게이트할 레코드세트가 포함되어 있어야 합니다. 다음은 이미지나 기타 내용 요소로 만든 링크 버튼이 포함된 간단한 레코드세트 내비게이션 막대입니다.



페이지에 레코드세트를 추가하고 내비게이션 막대를 만든 후에는 각 내비게이션 요소에 개별적인 서버 비헤이비어를 적용해야 합니다. 예를 들어, 일반적인 레코드세트 내비게이션 막대에는 해당 비헤이비어에 일치하는 다음 링크 표시가 포함됩니다.

내비게이션 링크	서버 비헤이비어
첫 페이지로 가기	첫 페이지로 이동
이전 페이지로 이동	이전 페이지로 이동
다음 페이지로 이동	다음 페이지로 이동
마지막 페이지로 이동	마지막 페이지로 이동

참조

500페이지의 “레코드세트”

레코드세트 결과에 따라 영역 표시 및 숨기기

또한 레코드세트가 비어 있는지 여부에 따라 영역을 표시하거나 숨기도록 지정할 수 있습니다. 쿼리에 일치하는 레코드가 없어서 레코드세트가 비어 있는 경우에는 반환된 레코드가 없음을 알리는 메시지를 표시할 수 있습니다. 이 기능은 쿼리 실행에 필요한 검색어를 사용자가 입력하는 검색 페이지를 만들 때 특히 유용합니다. 데이터베이스 연결에 문제가 있거나 사용자 이름 및 암호가 서버에 등록되어 있는 것과 일치하지 않을 경우 오류 메시지를 표시할 수 있습니다.

[영역 보기] 서버 비헤이비어에는 다음과 같은 것이 있습니다.

- 레코드세트가 비어 있는 경우 영역 표시
- 레코드세트가 비어 있지 않은 경우 영역 표시
- 첫 페이지인 경우 영역 표시
- 첫 페이지가 아닌 경우 영역 표시
- 마지막 페이지인 경우 영역 표시
- 마지막 페이지가 아닌 경우 영역 표시

1 [디자인] 뷰에서 페이지에 있는 영역 중 표시하거나 숨길 영역을 선택합니다.

2 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

3 팝업 메뉴에서 [영역 보기]를 선택한 후 나열된 서버 비헤이비어 중 하나를 선택합니다.

참조

523페이지의 “데이터베이스 레코드”

528페이지의 “동적 표 만들기”

여러 레코드세트 결과 표시

반복 영역 서버 비헤이비어를 사용하면 레코드세트의 여러 레코드를 한 페이지 내에 표시할 수 있습니다. 선택한 동적 데이터는 반복 영역으로 변환할 수 있습니다. 그러나 가장 일반적으로 사용되는 영역은 표, 표 행 또는 일련의 표 행입니다.

1 [디자인] 뷰에서 동적 내용이 들어 있는 영역을 선택합니다.

표, 표 행 또는 텍스트의 단락 등 어떤 것이든지 선택할 수 있습니다.

페이지에서 영역을 정확하게 선택하려면 문서 윈도우의 왼쪽 아래에 있는 태그 선택기를 사용합니다. 예를 들어, 영역이 표의 행일 경우 페이지의 행 내부를 클릭하고 태그 선택기의 가장 오른쪽에 있는 <tr> 태그를 클릭하여 표의 행을 선택합니다.

2 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 엽니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [반복 영역]을 선택합니다.

4 팝업 메뉴에서 사용할 레코드세트 이름을 선택합니다.

5 한 페이지에 표시할 레코드 수를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

문서 윈도우에서 반복 영역 주위에 탭으로 구분된 얇은 회색 테두리가 나타납니다. [라이브 데이터] 윈도우([보기] > [라이브 데이터])에서는 회색 테두리가 사라지고 선택 영역이 확장되어 지정된 수의 레코드가 표시됩니다.

참조

523페이지의 “데이터베이스 레코드”

521페이지의 “동적 내용 편집”

속성 관리자에서 반복 영역 수정하기

❖ 다음 옵션 중 하나를 변경하여 선택한 반복 영역을 수정합니다.

- 반복 영역의 이름.
- 반복 영역에 레코드를 제공하는 레코드세트
- 표시되는 레코드 수

새 옵션을 선택하면 Dreamweaver에서 페이지가 업데이트됩니다.

페이지에 여러 레코드를 표시하기 위해 반복 영역 만들기 및 추가하기

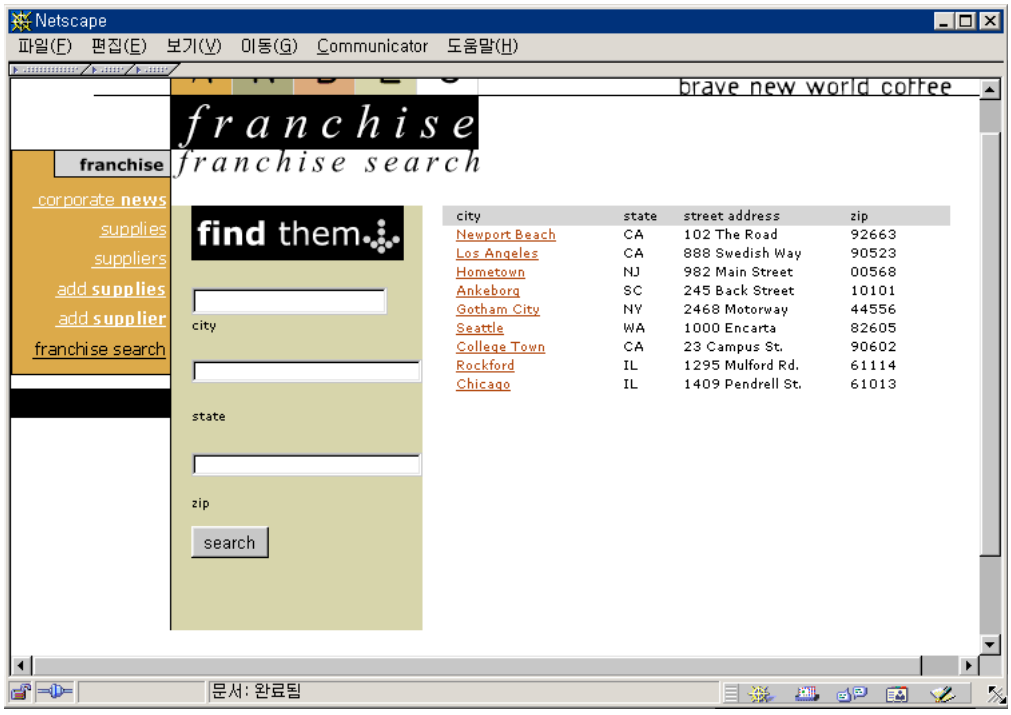
1 반복 영역에 표시할 데이터가 포함된 레코드세트를 지정합니다.

2 한 페이지에 표시할 레코드 수를 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

한 페이지에 표시할 레코드 수를 제한할 경우 요청된 레코드 수가 이보다 많을 수 있으면 표시되지 않는 나머지 레코드를 사용자가 조회할 수 있도록 레코드 내비게이션 링크를 추가합니다.

동적 표 만들기

다음은 반복 영역 서버 비헤이비어가 표의 행에 적용된 모습으로 한 페이지에 9개의 레코드가 표시되도록 지정한 경우입니다. 행 자체는 city, state, street address, ZIP code라는 네 개의 서로 다른 레코드를 표시합니다.



앞의 예제에서와 같은 테이블을 만들려면 동적 내용이 들어 있는 표를 만든 후 이 표의 행에 반복 영역 서버 비헤이비어를 적용해야 합니다. 그러면 응용 프로그램 서버에서 페이지가 처리될 때 반복 영역 서버 객체에 지정된 횟수만큼 행이 반복되고 각 새 행에는 서로 다른 레코드가 삽입됩니다.

1 다음 중 한 가지를 수행하여 동적 표를 삽입합니다.

- [삽입] > [데이터 객체] > [동적 데이터] > [동적 표]를 선택하여 [동적 표] 대화 상자를 엽니다.
- [삽입] 패널의 [데이터] 범주에서 [동적 데이터] 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [동적 테이블] 아이콘을 선택합니다.

2 [레코드세트] 팝업 메뉴에서 레코드세트를 선택합니다.

3 한 페이지에 표시할 레코드 수를 선택합니다.

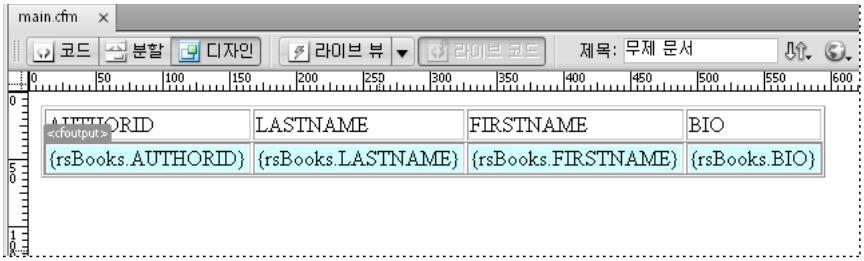
4 (선택 사항) 표 테두리, 셀 패딩 및 셀 간격에 대한 값을 입력합니다.

[동적 표] 대화 상자는 표 테두리, 셀 패딩 및 셀 간격에 대해 입력한 값을 유지합니다.

참고: 외형이 동일한 몇 개의 동적 표가 필요한 프로젝트 작업을 하는 경우 표 레이아웃 값을 입력해 놓으면 이후의 페이지 개발 시간을 단축할 수 있습니다. 표를 삽입한 후 이러한 값을 조정하려면 표 속성 관리자를 사용합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

연관된 레코드세트에 정의된 동적 내용의 표 및 자리 표시자가 페이지에 삽입됩니다.



이 예제에서 레코드세트에는 네 개의 열(AUTHORID, FIRSTNAME, LASTNAME 및 BIO)이 포함되어 있습니다. 표의 머리글 행에는 각 열의 이름이 들어갑니다. 머리글을 다른 텍스트로 편집하거나 표시 이미지로 바꿀 수 있습니다.

레코드 카운터 만들기

레코드 카운터는 사용자가 일련의 레코드를 내비게이트할 때 참조할 수 있습니다. 일반적으로 레코드 카운터에는 반환된 총 레코드 수와 현재 표시된 레코드의 번호가 나타납니다. 예를 들어, 레코드세트에서 40개의 개별 레코드를 반환하고 페이지당 8개의 레코드가 표시될 경우 첫 페이지의 레코드 카운터에 "전체 40개의 레코드 중 1-8 레코드 표시"라고 나타낼 수 있습니다.

페이지에 대한 레코드 카운터를 만들려면 먼저 페이지에 대한 레코드세트를 만들고 동적 내용이 포함될 적합한 페이지 레이아웃을 만든 후 레코드세트 내비게이션 막대를 만들어야 합니다.

참조

500페이지의 “레코드세트”

525페이지의 “레코드세트 내비게이션 막대 만들기”

527페이지의 “여러 레코드세트 결과 표시”

528페이지의 “동적 표 만들기”

단순 레코드 카운터 만들기

레코드 카운터를 통해 사용자는 반환된 전체 레코드 중 현재 보고 있는 레코드가 어느 부분인지를 알 수 있습니다. 따라서 레코드 카운터는 웹 페이지의 사용 편이성을 크게 향상시킬 수 있는 유용한 비헤이비어입니다.

레코드세트 내비게이션 상태 서버 객체를 사용하여 간단한 레코드 카운터를 만듭니다. 이 서버 객체는 페이지에 현재 레코드 상태를 보여 주는 텍스트를 작성합니다. Dreamweaver 페이지 디자인 도구를 사용하여 레코드 카운터를 사용자 정의할 수 있습니다.

1 레코드 카운터를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [데이터 객체] > [레코드 수 표시] > [레코드세트 내비게이션 상태]를 선택한 후, [레코드세트] 팝업 메뉴에서 레코드세트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

레코드세트 내비게이션 상태 서버 객체가 다음과 같은 텍스트 레코드 카운터를 삽입합니다.

레코드 {Employees_first} - {Employees_last} (전체 {Employees_total})

[라이브 데이터] 윈도우나 브라우저에서는 카운터가 다음과 같이 나타납니다.

레코드 1-1 (전체 22)

레코드 카운터를 만들어 페이지에 추가

❖ [레코드세트 내비게이션 상태 삽입] 대화 상자에서 추적할 레코드세트를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 레코드 카운터 만들기

개별 레코드 수 비헤이비어를 사용하여 사용자 정의 레코드 카운터를 만들 수 있습니다. 사용자 정의 레코드를 만들면 레코드세트 내비게이션 상태 서버 객체가 삽입하는 간단한 단일 행의 표가 아닌 원하는 모양의 레코드 카운터를 만들 수 있습니다. 다양한 방식으로 디자인 요소를 배치하고 각 요소에 적합한 서버 비헤이비어를 적용할 수 있습니다.

레코드 수 서버 비헤이비어에는 다음과 같은 것이 있습니다.

- 시작 레코드 번호 표시
- 끝 레코드 번호 표시
- 전체 레코드 표시

페이지에 대한 사용자 정의 레코드 카운터를 만들려면 먼저 페이지에 대한 레코드세트를 만들고 동적 내용이 포함될 적합한 페이지 레이아웃을 만든 후 레코드세트 내비게이션 막대를 만들어야 합니다.

이 예제에서는 "단순 레코드 카운터"의 예와 비슷한 레코드 카운터를 만듭니다. 이 예제에서 sans-serif 글꼴의 텍스트는 페이지에 삽입될 레코드 수 자리 표시자를 나타냅니다. 이 예제의 레코드 카운터는 다음과 같이 나타납니다.

Displaying records StartRow through EndRow of RecordSet.RecordCount.

1 [디자인] 뷰에서 페이지에 카운터의 텍스트를 입력합니다. 이 텍스트는 원하는 대로 입력할 수 있습니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

```
Displaying records thru of .
```

2 텍스트 문자열의 끝에 삽입 포인터를 놓습니다.

3 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 엽니다.

4 왼쪽 위에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [레코드 수 표시]를 클릭합니다. 하위 메뉴에서 [전체 레코드 표시]를 선택합니다. [전체 레코드 표시] 비헤이비어가 페이지에 삽입되고 삽입 포인터가 있는 위치에 자리 표시자가 삽입됩니다. 이제 텍스트 문자열은 다음과 같이 나타납니다.

```
Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

5 records라는 단어 뒤에 삽입 포인터를 두고 [서버 비헤이비어] > 플러스(+) 버튼 > [레코드 수] 패널을 표시한 다음 [시작 레코드 번호 표시]를 선택합니다. 이제 텍스트 문자열은 다음과 같이 나타납니다.

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

6 단어 thru와 of 사이에 삽입 포인터를 두고 [서버 비헤이비어] > 플러스(+) 버튼 > [레코드 수] 패널을 표시한 다음 [시작 레코드 번호 표시]를 선택합니다. 이제 텍스트 문자열은 다음과 같이 나타납니다.

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
```

7 [보기] > [라이브 데이터]를 선택하여 [라이브 데이터] 윈도우를 열고 해당 페이지를 표시하여 카운터 기능이 정확히 수행되는지 확인합니다. 카운터는 다음과 같이 나타나야 합니다.

```
Displaying records 1 thru 8 of 40.
```

결과 페이지에 다음 레코드로 이동하기 위한 내비게이션 링크가 있을 경우 그 링크를 클릭하면 레코드 카운터는 다음과 같이 업데이트됩니다.

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

[라이브 데이터] 윈도우에서는 링크가 작동하지 않습니다. 링크를 테스트하려면 [브라우저에서 미리 보기] 기능을 사용합니다. [편집] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정] > [브라우저에서 미리 보기](Macintosh)를 선택하여 [환경 설정]에서 [라이브 데이터 서버를 사용하여 미리 보기] 옵션이 선택되어 있는지 확인한 후 [파일] > [브라우저에서 미리 보기]를 선택합니다.

미리 정의된 데이터 서식 사용

Dreamweaver는 동적 데이터 요소에 적용할 수 있는 미리 정의된 데이터 서식을 몇 가지 제공합니다. 데이터 서식 스타일에는 날짜/시간, 통화, 숫자 및 퍼센트가 있습니다.

동적 내용에 데이터 서식 적용

1 [라이브 데이터] 윈도우에서 동적 내용을 선택하거나 문서 윈도우에서 자리 표시자를 선택합니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 엽니다.

3 [포맷] 열에서 아래 화살표 버튼을 클릭합니다.

아래 화살표 버튼이 보이지 않으면 패널을 확장합니다.

4 [포맷] 팝업 메뉴에서 원하는 데이터 서식 범주를 선택합니다.

해당 데이터 서식이 서식을 적용하려는 데이터 유형에 적합한지 확인합니다. 예를 들어, [통화] 서식은 동적 데이터가 숫자 데이터로 이루어져 있을 경우에만 적용됩니다. 동일한 데이터에 둘 이상의 서식을 적용할 수는 없습니다.

5 [라이브 데이터] 윈도우 또는 브라우저에서 페이지를 미리 보고 서식이 제대로 적용되었는지 확인합니다.

데이터 서식 사용자 정의

1 [디자인] 뷰에서 동적 데이터가 포함되어 있는 페이지를 엽니다.

2 서식을 사용자 정의할 동적 데이터를 선택합니다.

선택한 동적 텍스트를 포함하는 바인딩된 데이터 항목이 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 강조 표시됩니다. 이 패널에는 선택한 항목에 대해 2개의 열 즉, [바인딩] 및 [포맷] 열이 표시됩니다. [포맷] 열이 표시되지 않는 경우 [바인딩] 패널을 넓혀서 표시합니다.

3 [바인딩] 패널의 [포맷] 열에서 아래 화살표를 클릭하여 사용 가능한 데이터 서식에 대한 팝업 메뉴를 확장합니다.

아래 화살표가 보이지 않으면 [바인딩] 패널을 더 확장합니다.

4 팝업 메뉴에서 [서식 목록 편집]을 선택합니다.

5 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

a 목록에서 서식을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

b [통화], [숫자] 또는 [퍼센트] 대화 상자에서 다음 매개 변수 중 하나를 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

- 소수점 뒤에 표시되는 자릿수
- 소수 앞에 선행 0을 표시할지 여부
- 음수 값에 괄호 또는 마이너스 부호를 사용할지 여부
- 숫자를 그룹화할지 여부

c 데이터 서식을 삭제하려면 목록에서 서식을 클릭한 후 마이너스(-) 버튼을 클릭합니다.

데이터 서식 만들기 (ASP 전용)

1 [디자인] 뷰에서 동적 데이터가 들어 있는 페이지를 엽니다.

2 사용자 정의 서식을 만들려는 동적 데이터를 선택합니다.

3 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 [포맷] 열에서 아래쪽 화살표를 클릭합니다. 아래 화살표 버튼이 보이지 않으면 패널을 확장합니다.

4 팝업 메뉴에서 [서식 목록 편집]을 선택합니다.

5 플러스(+) 버튼을 클릭하고 서식 유형을 선택합니다.

6 서식을 정의한 후 [확인]을 클릭합니다.

7 [이름] 열에 새 서식의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: Dreamweaver에서는 ASP 페이지의 데이터 서식만 만들 수 있으므로 ColdFusion 및 PHP 사용자는 다른 개발자가 만든 서식을 다운로드하거나, 서버 서식을 만들어서 Dreamweaver Exchange에 게시할 수 있습니다. 서버 서식 API에 대한 자세한 내용은 "Dreamweaver 확장"([도움말] > [Dreamweaver 확장] > [서버 서식])을 참조하십시오.

라이브 데이터 보기

디자인 뷰에서 라이브 데이터 보기

Dreamweaver에서는 [디자인] 뷰에서 작업할 때 페이지의 동적 내용을 표시할 수 있습니다.

1 Dreamweaver가 라이브 데이터를 표시하도록 적절히 구성되어 있는지 확인합니다.

자세한 내용은 533페이지의 “라이브 데이터 표시에 필요한 요구 사항”을 참조하십시오.

2 [보기] > [라이브 데이터]를 선택합니다.

[디자인] 뷰에 동적 내용이 포함된 전체 페이지가 표시됩니다.

[디자인] 뷰에서 [라이브 데이터]를 활성화하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 페이지 디자인 도구를 사용하여 페이지의 레이아웃 조정
- 동적 내용 추가, 편집 또는 삭제
- 서버 비헤이비어 추가, 편집 또는 삭제

  참고: [디자인] 뷰에서는 링크가 작동하지 않습니다. 링크를 테스트하려면 [브라우저에서 미리 보기] 기능을 사용합니다.

  동적 내용에 영향을 주는 페이지 변경 작업을 한 경우 [새로 고침] 버튼(원형 화살표 아이콘)을 클릭하여 페이지를 새로 고칠 수 있습니다. Dreamweaver에서 자동으로 페이지를 새로 고칠 수도 있습니다.

다음 예는 [라이브 데이터]가 비활성화된 상태의 동적 페이지를 보여 줍니다.



다음 예는 라이브 데이터가 활성화된 상태의 동일한 동적 페이지를 보여 줍니다.



라이브 데이터 표시에 필요한 요구 사항

[디자인] 뷰에서 라이브 데이터를 보려면 다음을 수행해야 합니다.

- 동적 페이지를 처리할 폴더를 정의합니다.

  라이브 데이터를 활성화하면 열린 문서의 임시 복사본이 이 폴더로 보내져서 처리됩니다. 결과 페이지가 반환되어 [디자인] 뷰에 표시되고 서버에 있는 임시 복사본이 삭제됩니다.

  라이브 데이터를 활성화할 때 페이지에 오류 메시지가 표시되면 [사이트 정의] 대화 상자의 URL 접두어가 올바른지 확인하십시오.

- 관련 파일이 있을 경우 이 폴더에 복사합니다.
- 사용자가 일반적으로 제공하는 매개 변수를 페이지에 제공합니다.

  [라이브 데이터] 뷰가 제대로 작동하지 않을 경우에는 535페이지의 "라이브 데이터 뷰의 문제 해결"을 참조하십시오.

디자인 뷰에서 라이브 데이터가 있는 페이지 지정

참고: [라이브 데이터 설정] 대화 상자 및 [라이브 뷰 설정] 대화 상자는 같습니다.

1 [보기] > [라이브 데이터 설정]을 선택하여 [라이브 데이터 설정] 대화 상자를 엽니다.

2 [URL 요청] 영역에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 페이지에 필요한 매개 변수를 입력합니다.

3 각 매개 변수의 이름과 테스트 값을 지정합니다.

4 [메서드] 팝업 메뉴에서 페이지에 필요한 HTML 양식 메서드로 POST 또는 GET을 선택합니다.

5 [초기화 스크립트] 텍스트 영역에서 실행에 앞서 페이지의 맨 위에 삽입할 소스 코드를 포함시킵니다.

초기화 스크립트는 보통 세션 변수를 설정하는 코드로 구성되어 있습니다.

6 현재 페이지의 설정을 저장하려면 [이 문서에 대한 설정 저장]을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 설정을 저장하려면 [파일] > [디자인 노트]를 선택하여 디자인 노트를 활성화해야 합니다.

참조

18페이지의 "문서 윈도우에서 뷰 전환하기"

270페이지의 "라이브 뷰에서 페이지 미리 보기"

496페이지의 "브라우저에서 동적 페이지 미리 보기"

종속 파일 복사

일부 동적 페이지의 경우 제대로 작동하기 위해서는 다른 페이지가 필요합니다. 이미지 파일과 같은 서버측 포함 파일과 종속 파일을 비롯한 모든 관련 파일을 동적 페이지 처리용으로 정의한 폴더로 업로드해야 합니다. Dreamweaver는 [디자인] 뷰에서 [라이브 데이터]를 활성화할 때 종속 파일을 자동으로 이 폴더에 복사하지 않습니다.

참고: 라이브 데이터는 global.asa(ASP) 및 application.cfm(ColdFusion)과 같은 서버측 포함 및 응용 프로그램 파일에 있는 코드는 지원하지 않습니다. [라이브 데이터]를 활성화하기 전에 이들 파일을 서버에 업로드해야 합니다.

1 [윈도우] > [사이트 파일]을 선택하여 [사이트] 패널을 연 후 패널 툴바의 마지막에 있는 [확장] 버튼을 클릭합니다.

[사이트] 패널이 전체 크기로 확장됩니다.

2 확장된 [사이트] 패널 도구 막대에서 [응용 프로그램 서버] 아이콘(왼쪽에서 두 번째 아이콘)을 클릭합니다.

응용 프로그램 서버의 루트 폴더가 [원격 사이트] 아래에 나타납니다.

3 [로컬 폴더] 아래에서 종속 파일을 선택합니다.

4 툴바에 있는 파란색 위쪽 화살표를 클릭하여 파일을 응용 프로그램 서버로 복사하거나 파일을 원격 사이트 아래의 적절한 폴더로 드래그합니다.

또 다른 종속 파일이 필요 없으면 이 작업을 한 번만 수행하면 되지만 종속 파일이 더 있는 경우 이 폴더로 모두 복사해야 합니다.

참조

477페이지의 "ColdFusion 개발 환경 설정"

477페이지의 "PHP 개발 환경 설정"

478페이지의 "ASP 개발 환경 설정"

페이지에 필요한 매개 변수 제공

일부 페이지의 경우 동적 내용을 생성하기 위해서는 사용자가 제공하는 매개 변수가 필요합니다. 예를 들어, 어떤 페이지는 레코드의 ID 번호가 있어야 해당 레코드를 찾아서 표시할 수 있습니다. 이 데이터가 없으면 Dreamweaver는 동적 내용을 생성하여 [디자인] 뷰에 표시할 수 없습니다.

페이지에 사용자가 제공하는 매개 변수가 필요한 경우 다음과 같이 매개 변수를 제공해 주어야 합니다.

1 문서 윈도우의 [보기] 메뉴에서 [라이브 데이터 설정]을 선택합니다.

2 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

[라이브 데이터 설정 대상] 대화 상자에서 GET 메서드를 설정하면 [디자인] 뷰 도구 막대에 텍스트 상자가 나타납니다. 이 상자에 다른 URL 매개 변수를 입력한 후 [새로 고침] 버튼(원형 화살표 아이콘)을 클릭하여 해당 매개 변수가 페이지에 미치는 영향을 살펴봅니다.

다음과 같은 형식으로 각 URL 매개 변수를 입력합니다.

```
name=value;
```

이 형식에서 ***name***은 페이지에 필요한 URL 매개 변수 이름이고 ***value*** 는 해당 매개 변수가 보유할 값입니다.

참조

593페이지의 “URL 매개 변수”

페이지 새로 고침

- [라이브 데이터]를 활성화한 상태에서 동적 내용에 영향을 주는 변경을 수행한 후 페이지를 새로 고치려면 문서 툴바의 [새로 고침] 버튼(원형 화살표 아이콘)을 클릭합니다.
- 동적 내용에 영향을 미치는 변경을 할 때마다 페이지를 새로 고치려면 도구 모음에서 [자동 새로 고침] 옵션을 선택합니다. 데이터베이스 연결 속도가 느린 경우에는 [라이브 데이터] 윈도우에서 작업할 때 이 옵션을 비활성화시키는 것이 좋습니다.

라이브 데이터 뷰의 문제 해결

[라이브 데이터] 뷰와 관련된 문제는 [사이트 정의] 대화 상자([사이트] > [사이트 정의])에 해당 값이 없거나 올바르지 않아서 발생하는 경우가 많습니다.

[사이트 정의] 대화 상자에서 [테스트 서버] 범주를 선택합니다. [원격 폴더] 상자에 동적 페이지를 처리할 수 있는 폴더가 지정되어 있어야 합니다. 다음은 하드 디스크에서 직접 IIS 또는 PWS를 실행하는 경우 적합한 원격 폴더의 예입니다.

C:\Inetpub\wwwroot**myapp**\

[URL 접두어] 상자에 원격 폴더에 매핑되는 URL이 지정되어 있는지 확인합니다. 예를 들어, PWS 또는 IIS가 로컬 컴퓨터에 실행되고 있을 경우 아래의 원격 폴더는 다음 URL 접두어를 갖습니다.

원격 폴더	URL 접두어
C:\Inetpub\wwwroot\	http://localhost/
C:\Inetpub\wwwroot\myapp\	http://localhost/myapp/
C:\Inetpub\wwwroot\fs\planes	http://localhost/fs/planes

라이브 데이터 없이 디자인 뷰에서 작업

[라이브 데이터]를 비활성화하거나 응용 프로그램 서버에서 일시적으로 연결을 해제한 경우에도 [디자인] 뷰의 동적 페이지 작업을 계속할 수 있습니다. Dreamweaver는 페이지에 자리 표시자를 사용하여 동적 내용을 표시합니다. 예를 들어, 데이터베이스에서 추출된 동적 텍스트에 대한 자리 표시자에는 {RecordsetName.ColumnName}이라는 구문을 사용합니다. 여기에서 Recordset는 레코드세트의 이름이고 ColumnName은 레코드세트에서 선택한 열의 이름입니다.

경우에 따라 [디자인] 뷰에서 동적 텍스트의 자리 표시자가 길어서 페이지의 레이아웃이 올바르게 표시되지 않을 수 있습니다. 빈 중괄호를 자리 표시자로 사용하면 이 문제가 해결됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [보이지 않는 요소](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정] > [보이지 않는 요소](Mac OS X)를 선택합니다.

2 [동적 텍스트 보기] 팝업 메뉴에서 중괄호({})를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

사용자 정의 서버 비헤이비어 추가

사용자 정의 서버 비헤이비어

Dreamweaver에는 사이트에 동적 기능을 쉽게 추가할 수 있는 다양한 서버 비헤이비어가 내장되어 있습니다. 개발 요구에 맞는 서버 비헤이비어를 만들거나 Dreamweaver Exchange 웹 사이트에서 서버 비헤이비어를 가져와서 Dreamweaver 기능을 확장할 수 있습니다.

사용자 정의 서버 비헤이비어를 만들기 전에 Dreamweaver Exchange 웹 사이트에서 다른 서버 비헤이비어를 검색하여 자신의 웹 사이트에 추가하려는 기능을 제공하는 것이 있는지 확인해야 합니다. 이를 통해 타사 개발자가 개발하여 테스트를 거친 서버 비헤이비어 중에 필요한 기능을 제공하는 것을 찾을 수도 있습니다.

Dreamweaver Exchange 액세스

1 Dreamweaver에서는 다음 중 한 가지 방법으로 Dreamweaver Exchange에 액세스합니다.

- [도움말] > [Dreamweaver Exchange]를 선택합니다.
- [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하고 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 [서버 비헤이비어 내려받기]를 선택합니다.

브라우저에서 Dreamweaver Exchange 웹 페이지가 열립니다.

2 사용자의 Adobe ID를 사용하여 Exchange에 로그인합니다. 아직 Dreamweaver Exchange ID를 만들지 않은 경우에는 지침에 따라 Adobe 계정을 만듭니다.

Dreamweaver에 포함된 서버 비헤이비어 또는 기타 Extension 설치

1 [명령] > [Extension 관리]를 선택하여 Extension 관리자를 시작합니다.

2 [파일] > [Extension 관리자에 포함된 패키지 설치]를 선택합니다.

자세한 내용은 **Extension 관리자 사용 설명서**를 참조하십시오.

사용자 정의 서버 비헤이비어 워크플로

ColdFusion, JavaScript, VBScript 또는 PHP에 능숙한 웹 개발자는 직접 서버 비헤이비어를 만들 수 있습니다. 서버 비헤이비어를 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

- 필요한 액션을 수행하는 코드 블록을 하나 이상 작성합니다.
- 페이지의 HTML 코드에서 삽입될 코드 블록의 위치를 지정합니다.
- 매개 변수 값이 필요한 서버 비헤이비어의 경우에는 웹 개발자가 적절한 값을 입력할 수 있는 대화 상자를 만듭니다.
- 다른 사용자에게 제공하기 전에 서버 비헤이비어를 테스트합니다.

참조

543페이지의 “서버 비헤이비어에 대한 매개 변수 요청”

545페이지의 “서버 비헤이비어 테스트”

서버 비헤이비어 구성 관리자 사용

서버 비헤이비어 구성 관리자를 사용하여 해당 비헤이비어가 페이지에 삽입하는 코드 블록을 추가할 수 있습니다.

1 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭하여 [새 서버 비헤이비어]를 선택합니다.

2 [문서 유형] 팝업 메뉴에서 개발하려는 서버 비헤이비어의 문서 유형을 선택합니다.

3 [이름] 상자에 서버 비헤이비어의 이름을 입력합니다.

4 (선택 사항) 새 서버 비헤이비어를 만들 때 기존 서버 비헤이비어를 복사하여 추가하려면 [기존 서버 비헤이비어 복사] 옵션을 선택한 후, [복사할 비헤이비어] 팝업 메뉴에서 서버 비헤이비어를 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.

[서버 비헤이비어 구성 관리자] 대화 상자가 표시됩니다.

5 새 코드 블록을 추가하려면 플러스(+) 버튼을 클릭하고 코드 블록 이름을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.

입력한 이름이 서버 비헤이비어 구성 관리자에 나타나고 해당 스크립트 태그가 [코드 블록] 상자에 나타납니다.

6 [코드 블록] 상자에 서버 비헤이비어를 구현하는 데 필요한 런타임 코드를 입력합니다.

참고: [코드 블록] 상자에 코드를 입력하는 경우 지정한 각 코드 블록에 대해 코드 블록이나 단일 태그만 삽입할 수 있습니다(예: myBehavior_block1, myBehavior_block2, myBehavior_blockn 등). 여러 태그나 코드 블록을 입력해야 하는 경우에는 각각에 대한 개별 코드 블록을 만들어야 합니다. 또한 다른 페이지의 코드를 복사하여 붙여 넣을 수도 있습니다.

7 코드 블록에서 매개 변수를 삽입할 위치에 삽입 포인터를 놓거나, 매개 변수로 대체할 문자열을 선택합니다.

8 [코드 블록에 매개 변수 삽입] 버튼을 클릭합니다.

9 [매개 변수 이름] 상자에 매개 변수의 이름(예: Session)을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

코드 블록에서 매개 변수를 정의하기 전에 삽입 포인터를 놓았던 위치에 해당 매개 변수가 삽입됩니다. 문자열을 선택한 경우 코드 블록에서 선택한 문자열의 모든 인스턴스가 매개 변수 표시자로 대체됩니다(예: @@Session@@).

10 [코드 삽입] 팝업 메뉴에서 코드 블록의 삽입 위치를 지정하는 옵션을 선택합니다.

11 (선택 사항) 서버 비헤이비어에 대한 추가 정보를 지정하려면 [고급] 버튼을 클릭합니다.

12 추가 코드 블록을 작성하려면 5-11단계를 반복합니다.

13 서버 비헤이비어에 매개 변수를 제공해야 하는 경우에는 비헤이비어를 적용하는 사용자가 해당 매개 변수를 선택할 수 있는 대화 상자를 만들어야 합니다. 다음 링크를 참조하십시오.

14 서버 비헤이비어 작성 절차를 수행한 후 [확인]을 클릭합니다.

[서버 비헤이비어] 패널에 서버 비헤이비어가 나열됩니다.

15 서버 비헤이비어를 테스트하여 기능이 제대로 수행되는지 확인하십시오.

참조

541페이지의 “loop 지시문을 사용하여 코드 블록 반복”

545페이지의 “코딩 지침”

543페이지의 “서버 비헤이비어에 대한 매개 변수 요청”

536페이지의 “사용자 정의 서버 비헤이비어 추가”

고급 옵션

소스 코드와 각 코드 블록의 삽입 위치가 지정되면 서버 비헤이비어 정의를 거의 모두 마친 것입니다. 대부분의 경우, 추가 정보는 지정할 필요가 없습니다.

고급 사용자는 다음 옵션 중 하나를 설정할 수 있습니다.

식별자 코드 블록을 식별자로 처리할지 여부를 지정합니다.

기본적으로 코드 블록은 모두 식별자입니다. Dreamweaver는 문서에서 식별자 코드 블록을 발견하면 [서버 비헤이비어] 패널의 목록에 해당 비헤이비어를 표시합니다. 코드 블록을 식별자로 처리할지 여부를 지정하려면 식별자 옵션을 사용하십시오.

서버 비헤이비어의 코드 블록 중 적어도 하나는 식별자여야 합니다. 동일한 코드 블록이 다른 서버 비헤이비어에서 사용되는 경우 또는 코드 블록이 매우 단순하여 페이지에서 여러 번 발생할 수 있는 경우 그러한 코드 블록은 식별자가 될 수 없습니다.

서버 비헤이비어 제목 [서버 비헤이비어] 패널에 표시될 해당 비헤이비어의 제목을 지정합니다.

페이지 디자이너가 [서버 비헤이비어] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하면 팝업 메뉴에 새 서버 비헤이비어의 제목이 표시됩니다. 그리고 문서에 서버 비헤이비어 인스턴스를 적용하면 [서버 비헤이비어] 패널의 적용된 비헤이비어 목록에 해당 비헤이비어가 나타납니다. 플러스(+) 팝업 메뉴의 내용과 적용된 비헤이비어 목록을 지정하려면 [서버 비헤이비어 제목] 상자를 사용합니다.

이 상자의 초기값은 [새 서버 비헤이비어] 대화 상자에서 사용자가 입력한 이름입니다. 매개 변수가 정의되면 이름이 자동으로 업데이트되면서 서버 비헤이비어 이름 뒤에서 괄호로 묶여 매개 변수가 표시됩니다.

```
Set Session Variable (@@Name@@, @@Value@@)
```

기본값을 사용하는 경우에는 괄호 앞의 모든 항목이 플러스(+) 팝업 메뉴에 나타납니다(예: Set Session Variable). 적용된 비헤이비어 목록에는 Set Session Variable("abcd", "5")과 같이 이름과 매개 변수가 나란히 나타납니다.

선택할 코드 블록 사용자가 [서버 비헤이비어] 패널에서 비헤이비어를 선택할 때 선택되는 코드 블록을 지정합니다.

서버 비헤이비어를 적용하면 비헤이비어 내의 코드 블록 중 하나가 "선택할 코드 블록"으로 지정됩니다. 서버 비헤이비어를 적용한 다음 [서버 비헤이비어] 패널에서 해당 비헤이비어를 선택하면 지정된 블록이 문서 윈도우에서 자동으로 선택됩니다. 기본적으로 Dreamweaver는 html 태그 위에 오지 않는 첫 번째 코드 블록을 선택합니다. 모든 코드 블록이 html 태그 위에 있으면 첫 번째 블록이 선택됩니다. 고급 사용자의 경우에는 선택될 코드 블록을 지정할 수 있습니다.

코드 블록 만들기

서버 비헤이비어 구성 관리자에서 만든 코드 블록은 서버 비헤이비어에 캡슐화되어 [서버 비헤이비어] 패널에 나타납니다. 해당 코드는 지정된 서버 모델에 유효한 경우 어떠한 런타임 코드라도 상관 없습니다. 예를 들어, 사용자 정의 서버 비헤이비어의 문서 유형으로 ColdFusion을 선택하는 경우에는 ColdFusion 응용 프로그램 서버에서 실행되는 올바른 ColdFusion 코드를 작성해야 합니다.

코드 블록은 서버 비헤이비어 구성 관리자에서 직접 만들 수도 있고 다른 소스의 코드를 복사하여 붙여 넣을 수도 있습니다. 서버 비헤이비어 구성 관리자에서 작성하는 코드 블록에는 태그나 스크립트 블록이 하나만 허용됩니다. 태그 블록을 여러 개 삽입하려면 각 코드 블록을 분리해야 합니다.

코드 블록의 조건

Dreamweaver에서 조건부로 실행되는 여러 제어문을 통합하는 코드 블록을 개발할 수 있습니다. 서버 비헤이비어 구성 관리자는 if, elseif 및 else 문을 사용할 수 있으며, 서버 비헤이비어 매개 변수를 사용할 수도 있습니다. 이렇게 하면 서버 비헤이비어 매개 변수 사이의 OR 관계 값에 따라 선택되는 대체 텍스트 블록을 삽입할 수 있습니다.

다음 예는 if, elseif 및 else 문을 보여 줍니다. 대괄호([ ])는 선택적 코드를 나타내고, 별표(*)는 0 또는 그 이상의 인스턴스 수를 나타냅니다. 특정 조건이 적용되는 경우에만 전체 코드 블록 또는 코드 블록의 일부분을 실행하려면 다음 구문을 사용합니다.

```
<@ if (expression1) @>conditional text1[<@ elseif (expression2) @>conditional text2]*[<@ else @>
    conditional text3]<@ endif @>
```

조건식은 JavaScript eval() 함수를 사용하여 실행할 수 있는 경우 어떤 JavaScript 표현식이라도 상관 없으며, @@로 표시되는 서버 비헤이비어 매개 변수를 포함할 수 있습니다. @@는 매개 변수를 JavaScript 변수 또는 키워드와 구별하기 위한 것입니다.

조건식의 효과적인 사용

if, else 및 elseif 지시어를 insertText XML 태그 안에서 사용하면 참여자 텍스트가 미리 처리되어 if 지시어를 해석하고 결과에 포함할 텍스트를 판별합니다. if 및 elseif 지시문은 표현식을 인수로 사용합니다. 조건식은 JavaScript 조건식과 동일하며 서버 비헤이비어 매개 변수도 포함할 수 있습니다. 이와 같은 지시문을 사용하면 서버 비헤이비어 매개 변수의 값 또는 매개 변수 사이의 관계에 따라 대체 코드 블록을 선택할 수 있습니다.

예를 들어, 다음 JSP 코드는 Dreamweaver에 포함되어 있는 서버 비헤이비어 중 조건 코드 블록을 사용하는 코드를 발췌한 것입니다.

```
@@rsName@@.close();
<@ if (@@callableName@@ != '') @>
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();<@ else @>
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
<@ endif @>
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

조건 코드 블록은 <@ if (@@callableName@@ != '') @>로 시작하고 <@ endif @>로 끝납니다. 코드에 따르면 사용자가 서버 비헤이비어의 [매개 변수] 대화 상자에서 @@callableName@@ 매개 변수에 값을 입력하는 경우 즉, @@callableName@@ 매개 변수 값이 null이 아니거나 (@@callableName@@ != '')인 경우 조건 코드 블록이 다음 명령문으로 대체됩니다.

```
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();
```

그 외의 경우에는 코드 블록이 다음 명령문으로 대체됩니다.

```
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
```

참조

541페이지의 “loop 지시문을 사용하여 코드 블록 반복”

코드 블록 위치 지정

서버 비헤이비어 구성 관리자를 사용하여 코드 블록을 작성할 때 페이지의 HTML 코드에서 해당 블록을 삽입할 위치를 지정해야 합니다.

예를 들어, 열기 <html> 태그 위에 코드 블록을 삽입하는 경우 페이지의 해당 HTML 코드 섹션에 있는 다른 태그, 스크립트 및 서버 비헤이비어에 대해 상대적으로 코드 블록의 위치를 지정해야 합니다. 페이지 코드에서 열기 <html> 태그 위에 존재할 수도 있는 레코드세트 쿼리 앞이나 뒤에 비헤이비어를 삽입하는 경우를 일반적인 예로 들 수 있습니다.

[코드 삽입] 팝업 메뉴에서 위치 지정 옵션을 선택하면 [상대적 위치] 팝업 메뉴에서 사용할 수 있는 옵션이 페이지의 해당 부분에 맞는 옵션으로 바뀝니다. 예를 들어, [<html> 태그 위]를 [코드 삽입] 팝업 메뉴에서 선택하면 [상대적 위치] 팝업 메뉴에서는 페이지의 해당 부분에 대한 위치 지정 옵션이 표시됩니다.

다음 표는 코드 블록 삽입 옵션과 각 옵션에 대해 사용할 수 있는 상대적 위치 지정 옵션을 보여 줍니다.

코드 삽입 옵션	상대적 위치 옵션
<html> 태그 위	• 파일의 시작 • 레코드세트 바로 앞 • 레코드세트 바로 뒤 • <html> 태그 바로 위 • 사용자 정의 위치
</html> 태그 아래	• 파일 끝 이전 • 레코드세트 닫기 이전 • 레코드세트 닫기 다음 • </html> 태그 다음 • 사용자 정의 위치
특정 태그에 상대적	[태그] 팝업 메뉴에서 태그를 선택한 후 태그 위치 지정 옵션 중에서 원하는 옵션을 선택합니다.
선택 영역에 상대적	선택 영역 이전 선택 영역 다음 선택 영역 바꾸기 선택 영역 주위에서 줄바꿈

사용자 정의 위치를 지정하려면 코드 블록에 **가중치**를 지정해야 합니다. 여러 개의 코드 블록을 특정 순서로 삽입하려면 [사용자 정의 위치]를 사용하십시오. 예를 들어, 레코드세트를 여는 코드 블록 뒤에 코드 블록 세 개를 지정된 순서로 삽입하려면 세 블록의 가중치를 순서에 따라 각각 60, 65 및 70으로 지정합니다.

기본적으로 Dreamweaver에서는 <html> 태그 위에 삽입된 모든 레코드세트 열기 코드 블록에 가중치를 50씩 할당합니다. 두 개 이상의 블록에서 가중치가 일치할 경우에는 Dreamweaver에서 해당 블록들의 순서를 임의로 지정합니다.

참조

543페이지의 “서버 비헤이비어에 대한 매개 변수 요청”

545페이지의 “코딩 지침”

536페이지의 “사용자 정의 서버 비헤이비어”

538페이지의 “코드 블록 만들기”

545페이지의 “서버 비헤이비어 테스트”

코드 블록의 위치 지정(일반 지침)

1 서버 비헤이비어 구성 관리자를 사용하여 코드 블록을 작성합니다.

2 [서버 비헤이비어 구성 관리자] 대화 상자에서 [코드 삽입] 팝업 메뉴를 사용하여 코드 블록을 삽입할 위치를 선택합니다.

3 [서버 비헤이비어 구성 관리자] 대화 상자의 [코드 삽입] 팝업 메뉴에서 선택한 위치에 상대적인 위치를 선택합니다.

4 코드 블록을 모두 작성했으면 [확인]을 클릭합니다.

[윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭하여 서버 비헤이비어를 봅니다.

5 서버 비헤이비어를 테스트하여 기능이 제대로 수행되는지 확인하십시오.

페이지의 다른 태그에 대한 상대적 위치에 코드 블록 삽입

1 [코드 삽입] 팝업 메뉴에서 [특정 태그에 상대적]을 선택합니다.

2 [태그] 상자에 태그를 입력하거나 팝업 메뉴에서 태그를 선택합니다.

태그를 입력할 때 꺽쇠 괄호(<>)는 사용하지 마십시오.

3 [상대적 위치] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하여 태그에 대한 상대적 위치를 지정합니다.

페이지 디자이너가 선택한 태그에 대한 상대적 위치에 코드 블록 삽입

1 [코드 삽입] 팝업 메뉴에서 [선택 영역에 상대적]을 선택합니다.

2 [상대적 위치] 팝업 메뉴에서 옵션을 선택하여 해당 선택 영역에 대한 상대적 위치를 지정합니다.

코드 블록은 선택 영역 바로 앞이나 뒤에 삽입할 수 있습니다. 사용자 코드 블록으로 선택 영역을 대체하거나 선택 영역에 래핑할 수도 있습니다.

선택 영역에 코드 블록을 래핑하려면 해당 선택 영역에 열기 태그와 닫기 태그 외에 아무 것도 없어야 합니다. 다음 예제를 참조하십시오.

```
<CFIF Day="Monday"></CFIF>
```

코드 블록의 열기 태그 부분을 선택 영역의 열기 태그 앞에 삽입하고, 코드 블록의 닫기 태그 부분을 선택 영역의 닫기 태그 뒤에 각각 삽입합니다.

loop 지시문을 사용하여 코드 블록 반복

코드 블록 부분 또는 전체 코드 블록을 여러 번 반복하려면 다음 구문을 사용합니다.

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@) @>code block<@ endloop @>
```

서버 비헤이비어를 만들 때 반복 구조를 사용하여 코드 블록을 지정된 수 만큼 반복할 수 있습니다.

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@,@@param3@@,@@param_n@@) @>code block
<@ endloop @>
```

loop 지시문에서는 콤마로 구분된 매개 변수 배열 목록을 인수로 사용할 수 있습니다. 이 경우 사용자는 매개 변수 배열 인수를 통해 단일 매개 변수에 여러 개의 값을 제공할 수 있습니다. 반복되는 텍스트는 **n**번 중복되며, 여기에서 **n**은 매개 변수 배열 인수의 길이입니다. 매개 변수 인수를 여러 개 지정할 때는 각 배열의 길이가 모두 같아야 합니다. **i**번째 루프 실행에서 매개 변수 배열의 **i**번째 요소가 코드 블록의 해당 매개 변수 인스턴스를 대체합니다.

서버 비헤이비어에 사용할 대화 상자를 만드는 경우 컨트롤을 대화 상자에 추가하여 페이지 디자이너가 매개 변수 배열을 만들 수 있도록 할 수 있습니다. Dreamweaver는 대화 상자를 만드는 데 사용할 수 있는 단순 배열 컨트롤을 제공합니다. 이 컨트롤은 [텍스트 필드 콤마 분리 목록]이라는 컨트롤로서, 서버 비헤이비어 구성 관리자를 통해 사용할 수 있습니다. 더 복잡한 사용자 인터페이스 요소를 만들려면 해당 API 문서를 참조하여, 배열을 생성하는 컨트롤(예: 격자 컨트롤)을 사용하여 대화 상자를 만드십시오.

조건 지시문 안에 중첩시킬 수 있는 조건 또는 반복(loop) 지시문 수에는 제한이 없습니다. 예를 들어, 표현식이 true이면 반복되도록 지정할 수 있습니다.

다음 예제에서는 이러한 반복 코드 블록을 사용하여 서버 비헤이비어를 만드는 방법을 보여 줍니다. 여기에서는 저장 프로시저에 액세스하는 데 사용된 ColdFusion 비헤이비어를 사용합니다.

```
<CFSTOREDPROC procedure="AddNewBook"
    datasource=#MM_connection_DSN#
    username=#MM_connection_USERNAME#
    password=#MM_connection_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryID#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

이 예제에서 CFSTOREDPROC 태그에는 0개 이상의 CFPROCPARAM 태그가 포함될 수 있습니다. 하지만 loop 지시문을 지원하지 않으면 CFPROCPARAM 태그를 삽입된 CFSTOREDPROC 태그 안에 포함할 수 없습니다. loop 지시문을 사용하지 않고 서버 비헤이비어로 작성한 경우에는 이 예제를 두 참여자 즉, 주 CFSTOREDPROC 태그와 참여자 유형이 다양한 CFPROCPARAM으로 나누어야 합니다.

loop 지시문을 사용하여 다음과 같은 프로시저를 작성할 수 있습니다.

```
<CFSTOREDPROC procedure="@@procedure@@"
datasource=#MM_@@conn@@_DSN#
username=#MM_@@conn@@_USERNAME#
password=#MM_@@conn@@_PASSWORD#>
<@ loop (@@paramName@@,@@value@@,@@type@@) @>
    <CFPROCPARAM type="IN"
    dbvarname="@@paramName@@"
    value="@@value@@"
    cfsqltype="@@type@@">
<@ endloop @>
</CFSTOREDPROC>
```

참고: "@>" 뒤에 나오는 각 행은 무시됩니다.

사용자가 [서버 비헤이비어 구성 관리자] 대화 상자에 다음 매개 변수 값을 입력한 경우,

```
procedure = "proc1"
conn = "connection1"
paramName = ["@CategoryId", "@Year", "@ISBN"]
value = ["#Form.CategoryId#", "#Form.Year#", "#Form.ISBN#"]
type = ["CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_VARCHAR"]
```

서버 비헤이비어는 다음 런타임 코드를 페이지에 삽입합니다.

```
<CFSTOREDPROC procedure="proc1"
datasource=#MM_connection1_DSN#
username=#MM_connection1_USERNAME#
password=#MM_connection1_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryId#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@Year" value="#Form.Year#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

참고: 조건 지시문 표현식의 일부로 사용하는 경우를 제외하고는 반복(loop) 구문 밖에서 매개 변수 배열을 사용할 수 없습니다.

loop 지시문의 _length 및 _index 변수 사용

loop 지시문에는 포함 if 조건에 사용할 수 있는 두 가지 내장 변수가 있습니다. 이 변수는 _length 및 _index입니다. _length 변수는 loop 지시문이 처리하는 배열의 길이를 나타내고, _index 변수는 loop 지시문의 현재 인덱스를 나타냅니다. 변수가 loop로 전달되는 실제 매개 변수가 아닌 지시문으로만 인식되도록 하려면 @@로 변수를 묶지 마십시오.

내장 변수를 사용하는 한 가지 예는 page 지시문의 import 속성에 변수를 적용하는 것입니다. import 속성은 각 패키지를 콤마로 구분해야 합니다. loop 지시문이 전체 import 속성 주변에서 확장되는 경우 루프를 처음 반복할 때 속성 이름 import=만 출력할 수 있습니다. 이때 닫는 큰따옴표(")가 포함됩니다. 루프를 마지막으로 반복할 때 콤마는 출력되지 않습니다. 내장 변수를 사용하는 경우 다음과 같은 표현식을 사용할 수 있습니다.

```
<@loop (@@Import@@)@>
<@ if(_index == 0)@>import="
<@endif@>@@Import@@@<@if (_index == _length-1)@>"<@else@>,
<@ endif @>
<@endloop@>
```

서버 비헤이비어에 대한 매개 변수 요청

일부 서버 비헤이비어에서는 페이지 디자이너가 매개 변수 값을 제공해야 합니다. 매개 변수 값은 서버 비헤이비어 코드를 페이지에 삽입하기 전에 제공되어야 합니다.

이 대화 상자는 코드에 디자이너 제공 매개 변수를 정의하여 만듭니다. 그런 다음 서버 비헤이비어에 사용할 대화 상자를 생성합니다. 이 대화 상자는 페이지 디자이너에게 매개 변수 값을 묻는 메시지를 표시합니다.

참고: 페이지 디자이너가 선택한 특정 태그에 대한 상대적 위치에 코드가 삽입되도록 선택할 경우, 즉 코드 삽입 팝업 메뉴에서 특정 태그에 상대적 위치를 선택한 경우에는 매개 변수가 코드 블록에 자동으로 추가됩니다. 매개 변수가 태그 메뉴를 해당 비헤이비어의 대화 상자에 추가하여 페이지 디자이너가 태그를 선택할 수 있게 됩니다.

서버 비헤이비어 코드의 매개 변수 정의

1 제공된 매개 변수 값을 삽입할 코드의 특정 위치에 매개 변수 표시자를 입력합니다. 매개 변수의 구문은 다음과 같습니다.

```
@@parameterName@@
```

2 formParam 문자열을 매개 변수 표시자(@@)로 묶습니다.

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
```

예를 들어, 서버 비헤이비어에 다음과 같은 코드 블록이 있는 경우,

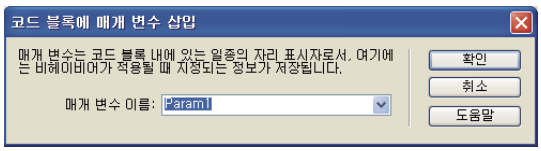
```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("Form_Object_Name"); %>
```

페이지 디자이너에서 Form_Object_Name의 값을 제공하도록 하려면 이 문자열을 매개 변수 표시자(@@)로 묶습니다.

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@Form_Object_Name@@"); %>
```

또한 문자열을 강조 표시한 다음 [코드 블록에 매개 변수 삽입] 버튼을 클릭해도 됩니다. 매개 변수 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. Dreamweaver는 강조 표시된 문자열의 모든 인스턴스를, 매개 변수 표시자로 묶어 지정된 매개 변수 이름으로 바꿉니다.

Dreamweaver는 생성된 대화 상자의 컨트롤에 매개 변수 표시자로 묶인 문자열을 사용하여 레이블을 지정합니다(아래 절차 참조). 위 예제에서 Dreamweaver는 다음 레이블이 지정된 대화 상자를 만듭니다.



참고: 서버 비헤이비어 코드에 사용된 매개 변수 이름에는 공백을 사용할 수 없습니다. 따라서 대화 상자 레이블에도 공백이 사용되지 않습니다. 레이블에 공백을 사용하려는 경우에는 생성된 HTML 파일을 편집합니다.

서버 비헤이비어에 대한 매개 변수 값을 요청하는 대화 상자 만들기

1 서버 비헤이비어 구성 관리자에서 [다음]을 클릭합니다.

2 대화 상자 컨트롤의 표시 순서를 변경하려면 매개 변수를 선택한 후 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

3 매개 변수의 컨트롤을 변경하려면 해당 매개 변수를 선택한 후 [표시 형식] 열에서 다른 컨트롤을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver는 사용자가 정의한 각 디자이너 제공 매개 변수에 대해 레이블이 지정된 컨트롤이 있는 대화 상자를 생성합니다.

대화 상자 보기

❖ [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 팝업 메뉴에서 서버 비헤이비어를 선택합니다.

서버 비헤이비어용으로 만든 대화 상자 편집

1 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 팝업 메뉴에서 [서버 비헤이비어 편집]을 선택합니다.

2 목록에서 사용자 정의 서버 비헤이비어를 선택한 후 [열기]를 클릭합니다.

3 [다음]을 클릭합니다.

사용자 코드에 정의된 디자이너 제공 매개 변수가 모두 나열된 대화 상자가 표시됩니다.

4 대화 상자 컨트롤의 표시 순서를 변경하려면 매개 변수를 선택한 후 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

5 매개 변수의 컨트롤을 변경하려면 해당 매개 변수를 선택한 후 [표시 형식] 열에서 다른 컨트롤을 선택합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

서버 비헤이비어 편집 및 수정

Dreamweaver Exchange 웹 사이트 및 기타 다른 개발사에서 다운로드한 서버 비헤이비어를 비롯하여, 서버 비헤이비어 구성 관리자로 만든 모든 서버 비헤이비어를 편집할 수 있습니다.

페이지에 서버 비헤이비어를 적용한 다음 Dreamweaver에서 비헤이비어를 편집한 경우에는 이전 비헤이비어 인스턴스가 더 이상 [서버 비헤이비어] 패널에 나타나지 않습니다. [서버 비헤이비어] 패널은 기존 서버 비헤이비어 코드와 일치하는 코드가 해당 페이지에 있는지 검색합니다. 서버 비헤이비어의 코드가 변경되면 이 패널에서는 해당 비헤이비어의 이전 버전들을 더 이상 인식하지 못합니다.

참조

536페이지의 “서버 비헤이비어 구성 관리자 사용”

539페이지의 “코드 블록 위치 지정”

패널에서 이전 비헤이비어 버전과 최신 비헤이비어 버전 유지

❖ [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 [새 서버 비헤이비어]를 선택하고 이전 서버 비헤이비어의 사본을 만듭니다.

서버 비헤이비어 구성 관리자로 작성한 서버 비헤이비어 코드 편집

1 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 후 팝업 메뉴에서 [서버 비헤이비어 편집]을 선택합니다.

[서버 비헤이비어 편집] 대화 상자가 열리고 현재 서버 기술에 해당되는 모든 비헤이비어가 표시됩니다.

2 서버 비헤이비어를 선택한 후 [편집]을 클릭합니다.

3 해당 코드 블록을 선택하고 페이지에 삽입할 코드, 매개 변수 표시 또는 코드 블록의 위치를 수정합니다.

4 수정된 코드에 디자이너 제공 매개 변수가 포함되어 있지 않은 경우에는 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver는 대화 상자를 표시하지 않고 서버 비헤이비어를 다시 생성합니다. [서버 비헤이비어] 패널의 플러스(+) 팝업 메뉴에 새 서버 비헤이비어가 나타납니다.

5 수정된 코드에 디자이너 제공 매개 변수가 포함되어 있으면 [다음]을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 기존 대화 상자를 덮어쓸지 또는 새 대화 상자를 만들지 여부를 묻는 메시지를 표시합니다. 필요한 사항을 변경한 다음 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver는 모든 변경 사항을 서버 비헤이비어의 EDML 파일에 저장합니다.

코딩 지침

일반적으로 서버 비헤이비어의 코드는 간단하고 효율적이야 합니다. 웹 응용 프로그램 개발자들은 자신의 페이지에 추가될 코드를 매우 까다롭게 검토합니다. 문서 유형의 언어(ColdFusion, JavaScript, VBScript 또는 PHP)에서 보편적으로 사용하는 코드 작성 원칙을 따르십시오. 주석을 추가할 때는 웹 디자이너, 대화형 작업 디자이너 또는 웹 응용 프로그램 개발자 등 코드를 분석할 필요가 있는 다양한 전문가를 대상으로 하십시오. 코드의 목적이나 페이지에 삽입하는 방법을 정확히 설명하는 주석도 추가하는 것이 좋습니다.

다음은 서버 비헤이비어를 만들 때 유의해야 하는 코딩 지침입니다.

오류 검사 중요한 작업입니다. 서버 비헤이비어의 코드에서 오류를 확실하게 처리할 수 있어야 합니다. 모든 가능성을 예측해 보십시오. 예를 들어, 매개 변수 요청에 실패하는 경우나 쿼리에서 레코드가 전혀 반환되지 않는 경우를 예상해 보십시오.

고유한 이름 고유한 이름을 사용하면 코드를 명확하게 식별할 수 있으며 기존의 다른 코드와 이름이 충돌되지 않게 할 수 있습니다. 예를 들어, 페이지에 hideLayer()라는 함수와 ERROR_STRING이라는 전역 변수가 있는 경우, 두 이름에 대한 서버 비헤이비어의 사용 빈도가 너무 높은 코드를 삽입하면 서버 비헤이비어가 기존 코드와 충돌을 일으킬 수 있습니다.

코드 접두어 코드 접두어를 사용하면 페이지에서 사용자가 만든 런타임 함수와 전역 변수를 식별할 수 있습니다. 이 경우 한 가지 규칙은 사용자 이름의 머리 글자를 사용하는 것입니다. MM_ 접두어는 Dreamweaver 전용으로 예약된 것이므로 사용하면 안 됩니다. Dreamweaver는 모든 함수와 전역 변수 앞에 MM_ 접두어를 붙여 사용자가 작성하는 코드와의 충돌을 방지합니다.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";
function MM_hideLayer() {
```

비슷한 코드 블록 방지 다른 블록의 코드와 너무 비슷하게 코드 블록을 작성하지 마십시오. 페이지에 있는 다른 코드 블록과 너무 비슷한 코드 블록을 사용하면 [서버 비헤이비어] 패널이 첫 번째 코드 블록을 두 번째 코드 블록 인스턴스로 인식하거나 그 반대 현상이 발생할 수도 있습니다. 간단한 해결책은 코드 블록에 주석을 추가하여 서로 구분하는 것입니다.

참조

536페이지의 “사용자 정의 서버 비헤이비어”

536페이지의 “사용자 정의 서버 비헤이비어 워크플로”

서버 비헤이비어 테스트

Dreamweaver Exchange는 서버 비헤이비어를 만들 때 다음과 같은 테스트를 수행할 것을 권장합니다.

- [서버 비헤이비어] 패널에서 해당 비헤이비어를 적용해 봅니다. 대화 상자가 있으면 올바른 데이터로 각 필드를 채운 다음 [확인]을 클릭합니다. 비헤이비어를 적용할 때 오류가 발생하는지 확인합니다. 서버 비헤이비어의 런타임 코드가 코드 관리자에 나타나는지도 확인하십시오.
- 서버 비헤이비어를 다시 적용한 다음 대화 상자의 각 필드에 올바른 데이터를 입력합니다. 필드를 공백으로 남겨 두거나 매우 큰 숫자나 음수, 잘못된 문자(예: /, ?, :, * 등)를 사용하거나 숫자 필드에 문자를 입력해 보기도 합니다. 잘못된 데이터를 처리하는 유효성 검사 루틴을 작성할 수 있습니다. 유효성 검사 루틴에는 여기서는 다루지 않는 하드 코딩 작업도 포함됩니다.

  페이지에 서버 비헤이비어가 성공적으로 적용된 경우에는 다음 사항을 확인하십시오.

- [서버 비헤이비어] 패널에서 페이지에 추가된 비헤이비어 목록에 해당 서버 비헤이비어 이름이 있는지 확인합니다.
- 서버측 스크립트가 있는 경우에는 해당 아이콘이 페이지에 나타나는지도 확인합니다. 일반적인 서버측 스크립트 아이콘은 노란색의 방패 모양으로 표시됩니다. 이 아이콘을 보려면 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택한 후 [보이지 않는 요소]를 활성화합니다.
- [보기] > [코드]를 선택하여 [코드] 뷰에서 잘못된 코드가 생성되었는지 확인합니다.

  서버 비헤이비어가 데이터베이스에 대한 연결을 실행하는 코드를 문서에 삽입한 경우에는 문서에 삽입된 코드를 테스트할 테스트 데이터베이스도 만드십시오. 서로 다른 데이터 세트 및 크기가 다른 데이터 세트를 생성하는 쿼리를 정의하여 연결을 테스트합니다.

  마지막으로 서버에 페이지를 업로드한 다음 브라우저에서 엽니다. 페이지의 HTML 소스를 검토하여 서버측 스크립트에 의해 잘못된 HTML이 생성되지 않았는지 확인합니다.

19장: 응용 프로그램의 시각적 구성

Adobe® Dreamweaver® CS4에서는 Adobe ColdFusion, PHP, ASP로 페이지를 구성하여 데이터베이스 레코드를 검색, 삽입, 삭제, 업데이트하고, 마스터 및 세부 정보를 표시하며, 특정 사용자의 액세스를 제한할 수 있습니다.

마스터 및 세부 정보 페이지 구성

마스터 및 세부 정보 페이지

마스터 및 세부 정보 페이지는 레코드세트 데이터를 구성하고 표시하는 데 사용되는 페이지 세트로서, 사이트 방문자에게 개요 보기와 세부 정보 보기를 제공합니다. 마스터 페이지에는 모든 레코드가 나열되며, 세부 정보 페이지 링크가 있어 각 레코드에 대한 추가 정보를 볼 수 있습니다.



마스터 페이지



세부 정보 페이지

마스터 및 세부 정보 페이지를 구성할 때에는 데이터 객체를 삽입하여 한 번에 만드는 방법과, 서버 비헤이비어를 사용하여 사용자 정의 방식으로 만드는 방법이 있습니다. 서버 비헤이비어를 사용하여 마스터 및 세부 정보 페이지를 구성하는 경우에는, 먼저 레코드가 나열된 마스터 페이지를 만든 다음 이러한 레코드 목록의 링크를 세부 정보 페이지에 추가합니다.

참조

554페이지의 “검색 및 결과 페이지”

마스터 페이지 구성

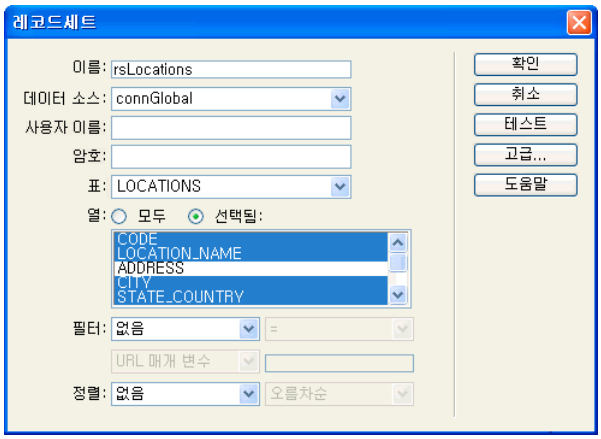
시작하기 전에, 사이트에 데이터베이스 연결을 정의했는지 확인합니다.

1 빈 페이지를 만들려면 [파일] > [새 파일] > [빈 페이지]를 선택하고, 페이지 유형을 선택한 다음 [만들기]를 클릭합니다. 이 페이지가 마스터 페이지가 됩니다.

2 레코드세트를 정의합니다.

[바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [레코드세트]를 선택한 다음 옵션을 선택합니다. SQL 문을 직접 작성하려면 [고급]을 클릭합니다.

마스터 페이지를 만드는 데 필요한 모든 표 열이 레코드세트에 들어 있는지 확인합니다. 레코드세트에는 각 레코드의 고유 키가 들어 있는 테이블 열(레코드 ID 열)이 포함되어 있어야 합니다. 다음 예제에서 CODE 열에는 각 레코드의 고유 키가 들어 있습니다.



마스터 페이지에 대해 선택한 레코드세트 열

일반적으로 마스터 페이지의 레코드세트는 데이터베이스 테이블에서 몇 개의 열을 추출하는 반면 세부 정보 페이지의 레코드세트는 같은 테이블에서 더 많은 열을 추출하여 추가 정보를 제공합니다.

레코드세트는 런타임에 사용자가 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 554페이지의 "검색 및 결과 페이지 구성"을 참조하십시오.

3 레코드를 표시할 동적 표를 삽입합니다.

페이지에서 동적 표가 나타날 곳으로 삽입 포인터를 이동합니다. [삽입] > [데이터 객체] > [동적 데이터] > [동적 표]를 선택한 다음 옵션을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

사용자에게 레코드 ID를 표시하지 않으려면 동적 표에서 해당 열을 삭제하면 됩니다. 페이지의 아무 곳이나 클릭하여 포커스를 페이지로 이동합니다. 동적 표의 열 맨 위에 커서를 놓은 후 열 셀의 테두리가 빨간색으로 표시되면 열을 클릭하여 선택합니다. Delete 키를 눌러 표에서 열을 삭제합니다.

참조

505페이지의 "SQL을 작성하지 않고 레코드세트 정의"

507페이지의 "SQL을 작성하여 고급 레코드세트 정의"

528페이지의 "동적 표 만들기"

세부 정보 페이지에 대한 링크 만들기

마스터 페이지를 구성하고 레코드세트를 추가한 다음에는 세부 정보 페이지를 여는 링크를 만들고, 사용자가 선택하는 레코드의 ID를 전달하도록 링크를 수정합니다. 세부 정보 페이지에서는 이 ID를 사용하여 요청된 레코드를 데이터베이스에서 찾아 표시합니다.

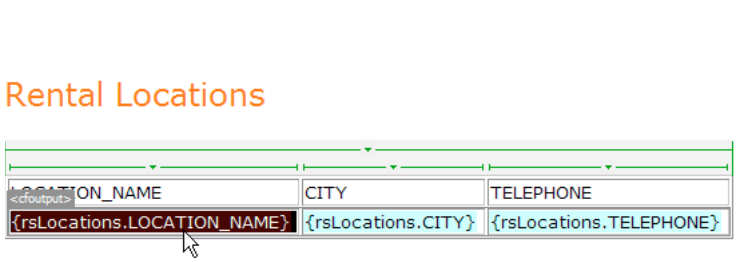
참고: 같은 방식으로 업데이트 페이지에 대한 링크를 만듭니다. 결과 페이지는 마스터 페이지와 비슷하며 업데이트 페이지는 세부 정보 페이지와 비슷합니다.

참조

562페이지의 "레코드 업데이트 페이지 구성"

세부 정보 페이지를 열고 레코드 ID 전달(ColdFusion, PHP)

1 동적 표에서, 링크 역할을 할 텍스트 내용 자리 표시자를 선택합니다.



선택된 자리 표시자에 링크가 적용됩니다.

2 속성 관리자에서 [링크] 상자 옆에 있는 폴더 아이콘을 클릭합니다.

3 세부 정보 페이지를 찾아 선택합니다. 속성 관리자의 [링크] 상자에 세부 정보 페이지가 나타납니다.

동적 표에서 선택된 텍스트가 링크된 것으로 나타납니다. 서버에서 페이지를 실행하면 표에 있는 모든 행의 텍스트에 링크가 적용됩니다.

4 마스터 페이지의 동적 표에서 링크를 선택합니다.

[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 첫 번째 행의 링크를 선택합니다.

5 (ColdFusion) 속성 관리자의 [링크] 상자에서 URL의 끝에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

물음표는 다음에 하나 이상의 URL 매개 변수가 온다는 것을 서버에 알립니다. recordID는 URL 매개 변수의 이름으로, 원하는 이름을 붙일 수도 있습니다. URL 매개 변수의 이름은 나중에 세부 정보 페이지에서 사용하게 되므로 기록해 둡니다.

등호 뒤에 나오는 표현식은 매개 변수의 값입니다. 이 경우, 매개 변수 값은 레코드세트에서 레코드 ID를 반환하는 ColdFusion 표현식에 의해 생성됩니다. 동적 표의 각 행에 대해 별도의 ID가 생성됩니다. ColdFusion 표현식에서 recordsetName은 레코드세트 이름으로 대체하고 fieldName은 각 레코드를 고유하게 식별하는 레코드세트의 필드 이름으로 대체합니다. 대부분의 경우 필드는 레코드 ID 번호로 구성됩니다. 다음 예제에서는 필드에 고유 위치 코드가 들어 있습니다.

```
locationDetail.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

페이지를 실행하면 레코드세트의 CODE 필드 값이 동적 표의 해당 행에 삽입됩니다. 예를 들어, 오스트레일리아 캔버라의 임대 위치 코드가 CBR이면 동적 표의 캔버라 행에는 다음 URL이 사용됩니다.

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

6 (PHP) 속성 관리자의 [링크] 필드에서 URL의 끝에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

물음표는 다음에 하나 이상의 URL 매개 변수가 온다는 것을 서버에 알립니다. recordID는 URL 매개 변수의 이름으로, 사용자가 원하는 이름을 지정할 수 있습니다. URL 매개 변수의 이름은 나중에 세부 정보 페이지에서 사용하게 되므로 기록해 둡니다.

등호 뒤에 나오는 표현식은 매개 변수의 값입니다. 이 경우, 매개 변수 값은 레코드세트에서 레코드 ID를 반환하는 PHP 표현식에 의해 생성됩니다. 동적 표의 각 행에 대해 별도의 ID가 생성됩니다. PHP 표현식에서 ***recordsetName***은 레코드세트 이름으로 대체하고 ***fieldName***은 각 레코드를 고유하게 식별하는 레코드세트의 필드 이름으로 대체합니다. 대부분의 경우 필드는 레코드 ID 번호로 구성됩니다. 다음 예제에서는 필드에 고유 위치 코드가 들어 있습니다.

```
locationDetail.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

페이지를 실행하면 레코드세트의 CODE 필드 값이 동적 표의 해당 행에 삽입됩니다. 예를 들어, 오스트레일리아 캔버라의 임대 위치 코드가 CBR이면 동적 표의 캔버라 행에는 다음 URL이 사용됩니다.

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

7 페이지를 저장합니다.

세부 정보 페이지를 열고 레코드 ID 전달(ASP)

1 링크 역할을 할 동적 내용을 선택합니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [세부 정보 페이지로 이동]을 선택합니다.

3 [세부 정보 페이지] 상자에서 [탐색]을 클릭하여 페이지를 찾습니다.

4 [레코드세트] 및 [열] 팝업 메뉴에서 레코드세트와 열을 선택하여 세부 정보 페이지로 전달할 값을 지정합니다. 일반적으로 이 값은 레코드의 고유 키 ID처럼 레코드별로 고유합니다.

5 원하는 경우 [URL 매개 변수]나 [양식 매개 변수] 옵션을 선택하여 기존 페이지 매개 변수를 세부 정보 페이지로 전달합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

선택된 텍스트 앞뒤에 특수 링크가 지정됩니다. 사용자가 링크를 클릭하면 [세부 정보 페이지로 이동] 서버 비헤이비어가 레코드 ID를 포함하는 URL 매개 변수를 세부 정보 페이지로 전달합니다. 예를 들어, URL 매개 변수가 id이고 세부 정보 페이지가 customerdetail.asp인 경우 사용자가 링크를 클릭하면 URL은 다음과 같이 표시됩니다.

http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43

URL의 첫 번째 부분인 http://www.mysite.com/customerdetail.asp는 세부 정보 페이지를 열고, 두 번째 부분인 ?id=43은 URL 매개 변수를 나타냅니다. 이 부분이 찾아서 표시할 레코드를 세부 정보 페이지에 알려 줍니다. id라는 용어는 URL 매개 변수의 이름이고, 43은 그 값입니다. 이 예제에서 URL 매개 변수에는 레코드 ID 번호인 43이 포함됩니다.

요청된 레코드를 세부 정보 페이지에서 찾아서 표시

마스터 페이지가 요청한 레코드를 표시하려면 단일 레코드를 저장할 레코드세트를 정의하고 레코드세트 열을 세부 정보 페이지로 바인딩해야 합니다.

1 세부 정보 페이지로 전환합니다. 아직 세부 정보 페이지가 없으면 빈 페이지를 만듭니다([파일] > [새 파일]).

2 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)] 또는 [데이터 세트(쿼리)]를 선택합니다.

단순 [레코드세트] 또는 [데이터 세트] 대화 상자가 나타납니다. 고급 대화 상자가 나타나는 경우에는 [단순]을 클릭합니다.

3 레코드세트 이름을 지정한 다음, 레코드세트에 데이터를 제공할 데이터 소스 및 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

4 [열] 영역에서 레코드세트에 포함시킬 표 열을 선택합니다.

레코드세트는 마스터 페이지의 레코드세트와 같을 수도 있고 다를 수도 있습니다. 일반적으로 세부 정보 페이지 레코드세트에는 더 많은 세부 정보를 표시할 수 있도록 더 많은 열이 포함됩니다.

레코드세트가 다른 경우 세부 정보 페이지의 레코드세트에는 마스터 페이지의 레코드세트와 공통된 열이 적어도 하나 이상 포함되어야 합니다. 일반적으로 공통적인 열은 레코드 ID 열이지만 관련된 테이블의 조인 필드가 사용될 수도 있습니다.

레코드세트의 일부 표 열만을 포함하려면 [선택됨]을 클릭하고 목록에서 원하는 열을 Ctrl 키를 누른 상태로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태로 클릭(Macintosh)하여 선택합니다.

5 [필터] 영역을 완성하여 마스터 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수에 지정된 레코드를 찾아 표시합니다.

- [필터] 영역의 첫 번째 팝업 메뉴에서 마스터 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수의 값과 일치하는 값이 포함된 레코드세트의 열을 선택합니다. 예를 들어, URL 매개 변수에 레코드 ID 번호가 포함된 경우 레코드 ID 번호를 포함하는 열을 선택합니다. 앞 단원에서 설명한 예제에서 CODE라는 레코드세트 열에는 마스터 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수의 값과 일치하는 값이 포함되어 있습니다.
- 첫 번째 메뉴 옆의 팝업 메뉴에서 등호를 선택합니다. 등호가 이미 선택되어 있을 것입니다.
- 세 번째 팝업 메뉴에서 [URL 매개 변수]를 선택합니다. 마스터 페이지는 URL 매개 변수를 사용하여 정보를 세부 정보 페이지로 전달합니다.
- 네 번째 상자에 마스터 페이지가 전달하는 URL 매개 변수의 이름을 입력합니다.

6 [확인]을 클릭합니다. 레코드세트가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

7 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 열을 선택하고 페이지로 드래그하여 레코드세트 열을 세부 정보 페이지에 바인딩합니다.

마스터 페이지와 세부 정보 페이지를 모두 서버에 업로드한 다음 브라우저에서 마스터 페이지를 열 수 있습니다. 마스터 페이지에서 세부 정보 링크를 클릭하면 선택한 레코드에 대한 자세한 정보가 포함된 세부 정보 페이지가 열립니다.

참조

44페이지의 “테스트 서버 설정”

특정 레코드를 찾아 페이지에 표시하기(ASP)

페이지에 레코드 데이터를 표시할 수 있도록 레코드세트에서 특정 레코드를 찾는 서버 비헤이비어를 추가할 수 있습니다. 서버 비헤이비어는 ASP 서버 모델을 사용하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 다음과 같은 사전 요구 사항을 갖춘 페이지를 만듭니다.

- 다른 페이지가 현재 페이지로 전달한 URL 매개 변수에 포함된 레코드 ID. HTML 하이퍼링크나 HTML 양식을 사용하여 다른 페이지에 URL 매개 변수를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 592페이지의 “사용자 정보 수집”을 참조하십시오.
- 현재 페이지에 대해 정의된 레코드세트. 서버 비헤이비어는 이 레코드세트에서 레코드에 대한 상세 정보를 추출합니다. 자세한 내용은 505페이지의 “SQL을 작성하지 않고 레코드세트 정의” 또는 507페이지의 “SQL을 작성하여 고급 레코드세트 정의”를 참조하십시오.
- 페이지에 바인딩된 레코드세트 열. 특정 레코드가 페이지에 표시되어야 합니다. 자세한 내용은 519페이지의 “텍스트를 동적으로 만들기”를 참조하십시오.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [레코드세트 페이징] > [특정 레코드로 이동]을 선택하여 URL 매개 변수에 지정된 레코드를 찾는 서버 비헤이비어를 추가합니다.

3 [다음 레코드로 이동] 팝업 메뉴에서 페이지에 대해 정의된 레코드세트를 선택합니다.

4 [열 위치] 팝업 메뉴에서 다른 페이지가 전달하는 값을 포함하는 열을 선택합니다.

예를 들어, 다른 페이지가 레코드 ID 번호를 전달하면 레코드 ID 번호를 포함하는 열을 선택합니다.

5 [URL 매개 변수 일치] 상자에 다른 페이지가 전달하는 URL 매개 변수의 이름을 입력합니다.

예를 들어, 다른 페이지에서 세부 정보 페이지를 여는 데 사용하는 URL이 id=43이면 [URL 매개 변수 일치] 상자에 **id**를 입력합니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

다음에 브라우저에서 이 페이지를 요청하면 서버 비헤이비어는 다른 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수의 레코드 ID를 읽어서 레코드세트의 지정된 레코드로 이동합니다.

마스터 및 세부 정보 페이지를 한 번에 구성

웹 응용 프로그램을 개발할 때 마스터 세부 정보 페이지 세트 데이터 객체를 사용하면 마스터 및 세부 정보 페이지를 빠르게 구성할 수 있습니다.

1 빈 동적 페이지를 만들려면 [파일] > [새 파일] > [빈 페이지]를 선택하고, [페이지 유형] 목록에서 동적 페이지를 선택한 다음 [만들기]를 클릭합니다.

이 페이지가 마스터 페이지가 됩니다.

2 페이지의 레코드세트를 정의합니다.

마스터 페이지에 필요한 모든 열뿐 아니라 세부 정보 페이지에 필요한 모든 열이 이 레코드세트에 포함되도록 해야 합니다. 일반적으로 마스터 페이지의 레코드세트는 데이터베이스 테이블에서 몇 개의 열을 추출하는 반면 세부 정보 페이지의 레코드세트는 같은 테이블에서 더 많은 열을 추출하여 추가 정보를 제공합니다.

3 [디자인] 뷰에서 마스터 페이지를 열고 [삽입] > [데이터 객체] > [마스터 세부 정보 페이지 세트]를 선택합니다.

4 [레코드세트] 팝업 메뉴에서 마스터 페이지에 표시할 레코드를 포함하는 레코드세트가 선택되어 있는지 확인합니다.

5 [마스터 페이지 필드] 영역에서 마스터 페이지에 표시할 레코드세트 열을 선택합니다.

기본적으로 레코드세트의 모든 열이 선택되어 있습니다. 레코드세트에 recordID 같은 고유 키 열이 포함되어 있으면 이 열을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 해당 열이 페이지에 표시되지 않도록 합니다.

6 마스터 페이지에 열이 나타나는 순서를 변경하려면 목록에서 열을 선택하고 위 또는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

마스터 페이지에서 레코드세트 열은 표에 가로로 정렬됩니다. 위 화살표를 클릭하면 열이 왼쪽으로 이동하고, 아래 화살표를 클릭하면 열이 오른쪽으로 이동합니다.

7 [상세한 양식 링크] 팝업 메뉴에서 레코드세트의 열 중 세부 정보 페이지에 대한 링크로도 사용되는 값을 표시하는 열을 선택합니다.

예를 들어, 마스터 페이지에 있는 각 제품 이름에 세부 정보 페이지에 대한 링크를 포함시키려면 제품 이름을 포함하는 레코드세트 열을 선택합니다.

8 [고유 키 전달] 팝업 메뉴에서 레코드를 식별하는 값이 포함된 레코드세트의 열을 선택합니다.

일반적으로 선택되는 열은 레코드 ID 번호입니다. 이 값은 사용자가 선택한 레코드를 식별할 수 있도록 세부 정보 페이지로 전달됩니다.

9 고유 키 열이 숫자가 아닌 경우에는 [숫자] 옵션의 선택을 취소합니다.

참고: 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있지만 모든 서버 모델에 나타나지는 않습니다.

10 마스터 페이지에 표시할 레코드 수를 지정합니다.

11 [세부 정보 페이지 이름] 상자에서 [탐색]을 클릭하여 미리 만들어 둔 세부 정보 페이지 파일을 찾거나, 이름을 입력하여 데이터 객체가 세부 정보 페이지를 만들도록 합니다.

12 [세부 정보 페이지 필드] 영역에서 세부 정보 페이지에 표시할 열을 선택합니다.

기본적으로 마스터 페이지 레코드세트의 모든 열이 선택되어 있습니다. 레코드세트에 recordID와 같은 고유 키 열이 포함되어 있으면 이 열을 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 해당 열이 세부 정보 페이지에 표시되지 않도록 합니다.

13 세부 정보 페이지에 열이 나타나는 순서를 변경하려면 목록에서 열을 선택하고 위 또는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

세부 정보 페이지에서 레코드세트 열은 표에 세로로 정렬됩니다. 위 화살표를 클릭하면 열이 위쪽으로 이동하고, 아래 화살표를 클릭하면 열이 아래쪽으로 이동합니다.

14 [확인]을 클릭합니다.

세부 정보 페이지를 미리 만들지 않은 경우에는 데이터 객체가 세부 정보 페이지를 만들고 마스터 페이지 및 세부 정보 페이지 모두에 동적 내용과 서버 비헤이비어를 추가합니다.

15 필요에 따라 마스터 페이지와 세부 정보 페이지의 레이아웃을 사용자 정의합니다.

Dreamweaver의 페이지 디자인 도구를 사용하면 각 페이지의 레이아웃을 완전히 사용자 정의할 수 있습니다. 또한 [서버 비헤이비어] 패널에서 서버 비헤이비어를 두 번 클릭하여 편집할 수도 있습니다.

데이터 객체를 사용하여 마스터 및 세부 정보 페이지를 만든 다음에는 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])을 사용하여 데이터 객체가 페이지에 삽입하는 다양한 구성 블록을 수정할 수 있습니다.

참조

521페이지의 “동적 내용 편집”

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

검색 및 결과 페이지 구성

검색 및 결과 페이지

Dreamweaver에서는 사용자가 데이터베이스를 검색하고 검색 결과를 볼 수 있는 페이지 세트를 만들 수 있습니다.

대부분의 경우 이 기능을 웹 응용 프로그램에 추가하려면 최소 두 페이지 이상이 필요합니다. 첫 번째 페이지는 사용자가 검색 매개 변수를 입력할 수 있는 HTML 양식이 포함된 페이지입니다. 이 페이지에서 실제로 검색이 수행되지는 않지만 이 페이지를 검색 페이지라고 부릅니다.

두 번째 페이지는 결과 페이지이며 대부분의 작업이 수행됩니다. 결과 페이지에서는 다음 작업을 수행합니다.

- 검색 페이지에서 전송한 검색 매개 변수를 읽습니다.
- 데이터베이스에 연결하여 레코드를 검색합니다.
- 검색한 레코드로 레코드세트를 구성합니다.
- 레코드세트의 내용을 표시합니다.

  선택에 따라 세부 정보 페이지를 추가할 수도 있습니다. 결과 페이지의 특정 레코드에 대한 자세한 정보가 세부 정보 페이지에 나타납니다.

  검색 매개 변수가 하나만 있는 경우 Dreamweaver에서는 SQL 쿼리와 변수를 사용하지 않고도 웹 응용 프로그램에 검색 기능을 추가할 수 있습니다. 이를 위해서는 페이지를 디자인한 다음, 대화 상자와 관련된 몇 가지 작업만 완료하면 됩니다. 검색 매개 변수가 둘 이상인 경우에는 SQL 문을 작성하고 여러 변수를 정의해야 합니다.

  Dreamweaver에서는 페이지에 SQL 쿼리를 삽입합니다. 서버에서 해당 페이지를 실행하면 데이터베이스 테이블의 각 레코드를 검사합니다. 레코드의 지정된 필드가 SQL 쿼리 조건을 충족하면 해당 레코드는 레코드세트에 포함됩니다. SQL 쿼리는 결과적으로 검색 결과만 포함하는 레코드세트를 구성합니다.

  예를 들어, 현장 판매 직원이 특정 지역에서 특정 수준 이상의 수입이 있는 고객에 대한 정보를 갖고 있을 수 있습니다. 검색 페이지의 양식에서 판매 담당자는 지역 및 최소 수입 수준을 입력한 다음 [전송] 버튼을 클릭하여 이 두 값을 서버로 보냅니다. 서버에서 이들 값은 결과 페이지의 SQL 문으로 전달되고 지정된 지역에서 수입이 지정된 수준 이상인 고객만 포함하는 레코드세트가 만들어집니다.

참조

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

554페이지의 “검색 및 결과 페이지 구성”

검색 페이지 구성

일반적으로 웹의 검색 페이지에는 사용자가 검색 매개 변수를 입력할 수 있는 양식 필드가 포함되어 있습니다. 검색 페이지에는 최소한 [전송] 버튼이 포함된 HTML 양식이 있어야 합니다.

검색 페이지에 HTML 양식을 추가하려면 다음 절차를 수행합니다.

1 검색 페이지나 새 페이지를 열고 [삽입] > [양식] > [양식]을 선택합니다.

페이지에 빈 양식이 만들어집니다. 가는 빨간 선으로 표시되는 양식의 경계선을 표시하기 위해 [보이지 않는 요소]([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소])를 활성화할 수도 있습니다.

2 [삽입] 메뉴에서 [양식]을 선택하여 사용자가 검색 매개 변수를 입력할 수 있는 양식 객체를 추가합니다.

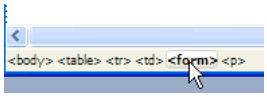
양식 객체에는 텍스트 필드, 목록 메뉴, 옵션 및 라디오 버튼 등이 있습니다. 원하는 만큼 양식 객체를 추가하여 사용자가 검색을 구체화하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 그러나 검색 페이지에 검색 매개 변수가 많을수록 SQL 문은 더 복잡해진다는 점에 유의하십시오.

3 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택하여 양식에 [전송] 버튼을 추가합니다.

4 (선택 사항) 버튼을 선택하고, 속성 관리자를 연 다음([윈도우] > [속성]), [값] 상자에 새 값을 입력하여 [전송] 버튼의 레이블을 변경합니다.

다음으로 사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 검색 매개 변수를 보낼 위치를 양식에 지정합니다.

5 다음 그림과 같이 문서 윈도우 아래쪽에 있는 태그 선택기에서 <form> 태그를 선택하여 양식을 선택합니다.



6 양식 속성 관리자의 [액션] 상자에 데이터베이스 검색을 수행할 결과 페이지의 파일 이름을 입력합니다.

7 [메서드] 팝업 메뉴에서 다음 메서드 중 하나를 선택하여 이 양식에서 서버로 데이터를 보내는 방법을 결정합니다.

- GET 메서드는 양식 데이터를 URL에 쿼리 문자열로 추가하여 보냅니다. URL은 8,192자로 제한되기 때문에 긴 양식에는 GET 메서드를 사용하지 않는 것이 좋습니다.
- POST 메서드는 양식 데이터를 메시지 본문으로 보냅니다.
- Default는 브라우저의 기본 메서드(일반적으로 GET)를 사용합니다.

검색 페이지 작업을 마쳤습니다.

참조

554페이지의 “검색 및 결과 페이지”

595페이지의 “웹 양식 만들기”

기본 결과 페이지 구성

사용자가 양식의 [검색] 버튼을 클릭하면 검색 매개 변수가 서버의 결과 페이지로 전달됩니다. 데이터베이스에서 레코드를 가져오는 작업은 브라우저에 있는 검색 페이지가 아니라 서버에 있는 결과 페이지에서 담당합니다. 검색 페이지에서 검색 매개 변수를 하나만 서버로 전송한 경우에는 SQL 쿼리와 변수를 사용하지 않고도 결과 페이지를 구성할 수 있습니다. 검색 페이지의 검색 매개 변수와 일치하지 않는 레코드를 제외시키는 필터가 포함된 기본 레코드세트를 만들면 됩니다.

참고: 검색 조건이 둘 이상인 경우에는 고급 [레코드세트] 대화 상자를 사용하여 레코드세트를 정의해야 합니다(557페이지의 “고급 결과 페이지 구성” 참조).

참조

554페이지의 “검색 및 결과 페이지”

554페이지의 “검색 페이지 구성”

558페이지의 “결과 페이지에 대한 세부 정보 페이지 만들기”

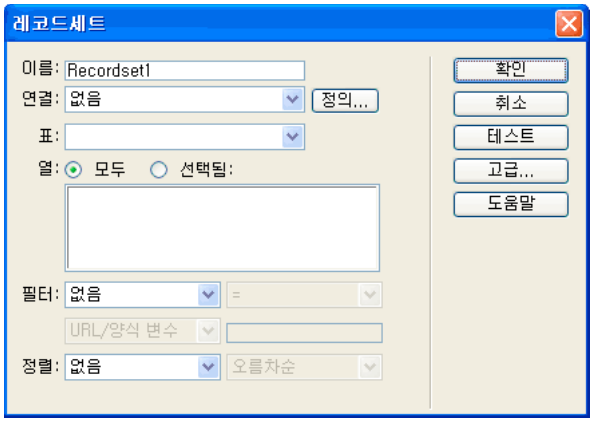
검색 결과를 저장할 레코드세트 만들기

1 문서 윈도우에서 결과 페이지를 엽니다.

결과 페이지를 아직 만들지 않은 경우에는 [파일] > [새 파일] > [빈 페이지]를 선택하여 빈 동적 페이지를 만듭니다.

2 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드세트]를 선택하여 새 레코드세트를 만듭니다.

3 단순 [레코드세트] 대화 상자가 나타나는지 확인합니다.



고급 대화 상자가 나타나는 경우에는 [단순] 버튼을 클릭하여 단순 대화 상자로 전환합니다.

4 레코드세트의 이름을 입력하고 연결을 선택합니다.

연결은 사용자가 검색할 데이터를 포함하는 데이터베이스에 대한 연결이어야 합니다.

5 데이터베이스에서 검색할 테이블을 [테이블] 팝업 메뉴에서 선택합니다.

참고: 단일 매개 변수 검색에서는 단일 테이블에서만 레코드를 검색할 수 있습니다. 둘 이상의 테이블을 한 번에 검색하려면 고급 [레코드세트] 대화 상자를 사용하여 SQL 쿼리를 정의해야 합니다.

6 일부 테이블 열만 레코드세트에 포함시키려면 [선택됨]을 클릭하고 목록에서 원하는 열을 Ctrl 키를 누른 상태로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태로 클릭(Macintosh)하여 선택합니다.

결과 페이지에 표시할 정보가 들어 있는 열만 레코드세트에 포함시켜야 합니다.

[레코드세트] 대화 상자를 열어 둡니다. 이 대화 상자는 이후 검색 페이지에서 보내온 매개 변수를 가져오고 레코드세트 필터를 만들어 매개 변수에 맞지 않는 레코드를 제외시킬 때 계속 사용합니다.

레코드세트 필터 만들기

1 [필터] 영역의 첫 번째 팝업 메뉴에서 일치 항목을 검색할 데이터베이스 테이블의 열을 선택합니다.

예를 들어, 검색 페이지에서 보내온 값이 도시 이름이면 도시 이름이 포함된 테이블 열을 선택합니다.

2 첫 번째 메뉴 옆의 팝업 메뉴에서 등호를 선택합니다. 등호가 기본값입니다.

3 세 번째 팝업 메뉴에서, 검색 페이지의 양식이 POST 메서드를 사용하는 경우에는 [양식 변수]를 선택하고 GET 메서드를 사용하는 경우에는 [URL 매개 변수]를 선택합니다.

검색 페이지에서는 양식 변수 또는 URL 매개 변수를 사용하여 정보를 결과 페이지로 전달합니다.

4 네 번째 상자에 검색 페이지의 검색 매개 변수를 받아들이는 양식 객체의 이름을 입력합니다.

객체의 이름은 양식 변수 또는 URL 매개 변수의 이름으로도 사용됩니다. 검색 페이지로 전환하고 해당 양식의 양식 객체를 클릭하여 선택한 다음, 속성 관리자에서 객체 이름을 선택하면 이 이름을 가져올 수 있습니다.

특정 국가로의 모험 여행만을 포함하는 레코드세트를 만드는 경우를 예로 들어 보겠습니다. 테이블에 TRIPLOCATION이라는 열이 있고, 검색 페이지의 HTML 양식이 GET 메서드를 사용하며, 이 양식에 국가 목록을 표시하는 Location이라는 메뉴 객체가 포함되었다고 가정합니다. 다음 예제에서는 [필터] 영역이 어떻게 표시되는지 보여 줍니다.



5 (선택 사항) [테스트]를 클릭하고 테스트 값을 입력한 다음 [확인]을 클릭하면 데이터베이스에 연결하여 레코드세트의 인스턴스를 만듭니다.

테스트 값은 검색 페이지로부터 반환될 값을 시뮬레이션합니다. [확인]을 클릭하여 테스트 레코드세트를 닫습니다.

6 레코드세트에 만족하는 경우 [확인]을 클릭합니다.

서버에서 실행될 때 데이터베이스 테이블의 각 레코드를 확인하는 서버측 스크립트가 페이지에 삽입됩니다. 레코드의 지정된 필드가 필터링 조건을 충족하면 해당 레코드는 레코드세트에 포함됩니다. 스크립트는 검색 결과만 포함된 레코드세트를 구성합니다.

다음 단계에서는 결과 페이지에 레코드세트를 표시합니다. 자세한 내용은 558페이지의 "검색 결과 표시"를 참조하십시오.

고급 결과 페이지 구성

검색 페이지에서 둘 이상의 검색 매개 변수를 서버로 전송한 경우에는 결과 페이지에 대한 SQL 쿼리를 작성하고 검색 매개 변수를 SQL 변수에 사용해야 합니다.

참고: 검색 조건이 하나인 경우 단순 [레코드세트] 대화 상자를 사용하여 레코드세트를 정의할 수 있습니다(555페이지의 "기본 결과 페이지 구성" 참조).

1 Dreamweaver에서 결과 페이지를 엽니다. 그런 다음 [윈도우] > [바인딩]을 선택하여 [바인딩] 패널을 열고 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드세트]를 선택하여 새 레코드세트를 만듭니다.

2 고급 [레코드세트] 대화 상자가 나타나는지 확인합니다.

고급 대화 상자에는 SQL 문을 입력할 텍스트 영역이 있습니다. 단순 대화 상자가 나타나는 경우에는 [고급] 버튼을 클릭하여 고급 대화 상자로 전환합니다.

3 레코드세트의 이름을 입력하고 연결을 선택합니다.

연결은 사용자가 검색할 데이터를 포함하는 데이터베이스에 대한 연결이어야 합니다.

4 [SQL] 텍스트 영역에 SELECT 문을 입력합니다.

이 SELECT 문의 WHERE 절에는 검색 매개 변수를 보유하는 변수가 반드시 포함되어야 합니다. 다음 예제에서 변수는 varLastName 및 varDept입니다.

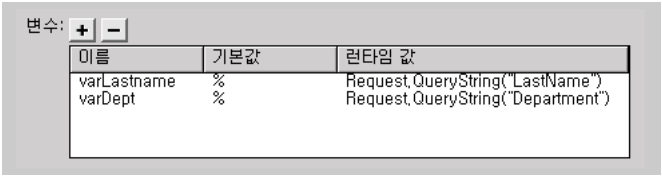
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION FROM EMPLOYEE ¬
WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' ¬
AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

입력하는 횟수를 줄이려면 고급 [레코드세트] 대화 상자 아래쪽에 있는 데이터베이스 항목 트리를 사용합니다. 자세한 내용은 507페이지의 "SQL을 작성하여 고급 레코드세트 정의"를 참조하십시오.

SQL 구문에 대한 도움말은 www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_kr에서 SQL 초보자용 설명서를 참조하십시오.

5 변수 영역에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 변수의 이름, 기본값(런타임 값이 반환되지 않는 경우 변수에서 사용할 값) 및 런타임 값(일반적으로 요청 변수처럼 브라우저에서 보내온 값을 저장하는 서버 객체)을 입력하여 SQL 변수에 검색 매개 변수의 값을 제공합니다.

다음 ASP 예제에서는 검색 페이지의 HTML 양식에 GET 메서드가 사용되고 LastName과 Department라는 텍스트 필드가 포함됩니다.



ColdFusion에서 런타임 값은 #LastName# 및 #Department#입니다. PHP에서 런타임 값은 $_REQUEST["LastName"] 및 $_REQUEST["Department"]입니다.

6 (선택 사항) [테스트]를 클릭하여 기본 변수 값을 사용하는 레코드세트의 인스턴스를 만듭니다.

기본값은 검색 페이지로부터 반환될 값을 시뮬레이션합니다. [확인]을 클릭하여 테스트 레코드세트를 닫습니다.

7 레코드세트에 만족하는 경우 [확인]을 클릭합니다.

페이지에 SQL 쿼리가 삽입됩니다.

다음 단계에서는 결과 페이지에 레코드세트를 표시합니다.

검색 결과 표시

검색 결과를 저장하는 레코드세트를 만든 다음 결과 페이지에 정보를 표시해야 합니다. 레코드를 표시하기 위해서는 [바인딩] 패널에서 결과 페이지로 각 열을 드래그하기만 하면 됩니다. 내비게이션 링크를 추가하여 레코드세트의 앞뒤로 이동하거나 반복 영역을 만들어 페이지에 여러 레코드를 표시할 수 있습니다. 또한 세부 정보 페이지에 링크를 추가할 수도 있습니다.

동적 표에 결과를 표시하는 방법 이외에, 페이지에 동적 내용을 표시하는 방법에 대한 자세한 내용은 523페이지의 "데이터베이스 레코드 표시"를 참조하십시오.

1 결과 페이지에서 동적 표를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] > [데이터 객체] > [동적 데이터] > [동적 표]를 선택합니다.

2 검색 결과를 저장하도록 정의된 레코드세트를 선택하여 [동적 표] 대화 상자와 관련된 작업을 완료합니다.

3 [확인]을 클릭합니다. 검색 결과가 표시되는 동적 표가 결과 페이지에 삽입됩니다.

결과 페이지에 대한 세부 정보 페이지 만들기

검색 및 결과 페이지 세트에는 결과 페이지의 특정 레코드에 대한 자세한 정보를 표시하는 세부 정보 페이지가 포함될 수 있습니다. 여기에서 결과 페이지는 마스터 세부 정보 페이지 세트의 마스터 페이지로도 사용됩니다.

참조

552페이지의 "마스터 및 세부 정보 페이지를 한 번에 구성"

554페이지의 "검색 페이지 구성"

555페이지의 "기본 결과 페이지 구성"

관련 페이지를 여는 링크 만들기(ASP)

관련 페이지를 열고 기존 매개 변수를 해당 페이지로 전달하는 링크를 만들 수 있습니다. 서버 비헤이비어는 ASP 서버 모델을 사용하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

페이지에 [관련 페이지로 이동] 서버 비헤이비어를 추가하기 전에 이 페이지가 다른 페이지로부터 양식이나 URL 매개 변수를 전달받는지 확인합니다. 서버 비헤이비어는 이 매개 변수를 세 번째 페이지로 전달하는 역할을 합니다. 예를 들어, 결과 페이지에서 받은 검색 매개 변수를 다른 페이지로 전달하여 사용자가 검색 매개 변수를 다시 입력하지 않도록 할 수 있습니다.

또한 관련 페이지에 대한 링크로 사용할 텍스트나 이미지를 페이지에서 선택할 수도 있고 아무 것도 선택하지 않은 상태에서 페이지에 포인터를 놓아 링크 텍스트가 삽입되게 할 수도 있습니다.

1 [관련 페이지로 이동] 상자에서 [탐색]을 클릭하여 관련 페이지 파일을 찾습니다.

현재 페이지가 해당 페이지 자체로 데이터를 전송하는 경우에는 현재 페이지의 파일 이름을 입력합니다.

2 전달할 매개 변수가 GET 메서드를 사용하여 HTML 양식에서 직접 수신되거나 페이지의 URL에 나열되면 [URL 매개 변수] 옵션을 선택합니다.

3 전달할 매개 변수가 POST 메서드를 사용하여 HTML 양식에서 직접 수신되면 [양식 매개 변수] 옵션을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

새 링크를 클릭하면 페이지는 쿼리 문자열을 사용하여 관련 페이지로 매개 변수를 전달합니다.

참조

592페이지의 “사용자 정보 수집”

레코드 삽입 페이지 구성

레코드 삽입 페이지 구성 정보

사용자가 데이터베이스에 새 레코드를 삽입할 수 있는 페이지를 응용 프로그램에 넣을 수 있습니다.

레코드 삽입 페이지 만들기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_kr를 참조하십시오.

삽입 페이지는 두 개의 구성 블록으로 구성됩니다.

- 사용자가 데이터를 입력할 수 있는 HTML 양식
- 데이터베이스를 업데이트하는 레코드 삽입 서버 비헤이비어

  사용자가 양식에서 [전송]을 클릭하면 서버 비헤이비어가 데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입합니다.

  이러한 구성 블록은 [레코드 삽입 양식] 데이터 객체를 사용하여 한 번에 추가할 수도 있고 Dreamweaver 양식 도구와 [서버 비헤이비어] 패널을 사용하여 개별적으로 추가할 수도 있습니다.

  참고: 삽입 페이지에는 레코드 편집 서버 비헤이비어를 한 번에 하나만 넣을 수 있습니다. 예를 들어, 삽입 페이지에는 [레코드 업데이트] 또는 [레코드 삭제] 서버 비헤이비어를 추가할 수 없습니다.

삽입 페이지를 블록별로 구성

양식 도구와 서버 비헤이비어를 사용하여 삽입 페이지를 구성할 수도 있습니다.

참조

595페이지의 “웹 양식 만들기”

삽입 페이지에 HTML 양식 추가

1 [파일] > [새 파일] > [빈 페이지]를 선택하여 동적 페이지를 만들고 Dreamweaver 디자인 도구를 사용하여 페이지 레이아웃을 구성합니다.

2 양식을 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] > [양식] > [양식]을 선택하여 HTML 양식을 추가합니다.

페이지에 빈 양식이 만들어집니다. 가는 빨간 선으로 표시되는 양식의 경계선을 표시하기 위해 [보이지 않는 요소]([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소])를 활성화할 수도 있습니다.

3 문서 윈도우 아래쪽에서 <form> 태그를 클릭하여 양식을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [양식 이름] 상자에 이름을 입력하여 HTML 양식의 이름을 지정합니다.

사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 레코드 데이터를 전송할 위치와 방법을 나타내는 양식의 action이나 method 속성은 지정하지 않아도 됩니다. [레코드 삽입] 서버 비헤이비어가 이 속성을 설정해 줍니다.

4 레코드를 삽입하려는 데이터베이스 테이블의 각 열에 대해 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택하여 텍스트 필드와 같은 양식 객체를 추가합니다.

양식 객체는 데이터를 입력하는 부분입니다. 이러한 용도의 흔한 예로 텍스트 필드를 들 수 있으며 메뉴, 옵션 및 라디오 버튼 등도 사용할 수 있습니다.

5 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택하여 양식에 [전송] 버튼을 추가합니다.

원하는 경우 [전송] 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [레이블] 상자에 새 값을 입력하여 버튼의 레이블을 변경할 수 있습니다.

데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입하는 서버 비헤이비어 추가(ColdFusion)

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드 삽입]을 선택합니다.

2 [값 전송 위치] 팝업 메뉴에서 양식을 선택합니다.

3 [데이터 소스] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

4 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

5 [테이블에 삽입] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

6 레코드를 삽입할 데이터베이스 열을 지정하고, [값] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 양식 객체를 선택한 다음 [전송 형식] 팝업 메뉴에서 양식 객체의 데이터 유형을 선택합니다.

데이터 유형은 텍스트, 숫자, 부울 옵션 값 등 데이터베이스 테이블의 열에 사용할 수 있는 데이터의 종류입니다.

양식에 있는 각 양식 객체마다 이 절차를 반복합니다.

7 레코드를 테이블에 삽입한 후 열 페이지를 [삽입 후 이동 위치] 상자에 입력하거나 [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾습니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다. 이 서버 비헤이비어는 사용자가 HTML 양식을 작성하고 [전송] 버튼을 클릭했을 때 데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입합니다.

데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입하는 서버 비헤이비어 추가(ASP)

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드 삽입]을 선택합니다.

2 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

연결을 정의해야 할 경우 [정의] 버튼을 클릭합니다.

3 [표에 삽입] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

4 레코드를 테이블에 삽입한 후 열 페이지를 [삽입 후 이동 위치] 상자에 입력하거나 [탐색]을 클릭하여 파일을 찾습니다.

5 [다음에서 값 가져오기] 팝업 메뉴에서 데이터 입력에 사용되는 HTML 양식을 선택합니다.

Dreamweaver는 페이지의 첫 번째 양식을 자동으로 선택합니다.

6 레코드를 삽입할 데이터베이스 열을 지정하고, [값] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 양식 객체를 선택한 다음 [전송 형식] 팝업 메뉴에서 양식 객체의 데이터 유형을 선택합니다.

데이터 유형은 텍스트, 숫자, 부울 옵션 값 등 데이터베이스 테이블의 열에 사용할 수 있는 데이터의 종류입니다.

양식에 있는 각 양식 객체마다 이 절차를 반복합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다. 이 서버 비헤이비어는 사용자가 HTML 양식을 작성하고 [전송] 버튼을 클릭했을 때 데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입합니다.

서버 비헤이비어를 편집하려면 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 [레코드 삽입] 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입하는 서버 비헤이비어 추가(PHP)

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드 삽입]을 선택합니다.

2 [값 전송 위치] 팝업 메뉴에서 양식을 선택합니다.

3 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

4 [표에 삽입] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

5 레코드를 삽입할 데이터베이스 열을 지정하고, [값] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 양식 객체를 선택한 다음 [전송 형식] 팝업 메뉴에서 양식 객체의 데이터 유형을 선택합니다.

데이터 유형은 텍스트, 숫자, 부울 옵션 값 등 데이터베이스 테이블의 열에 사용할 수 있는 데이터의 종류입니다.

양식에 있는 각 양식 객체마다 이 절차를 반복합니다.

6 레코드를 테이블에 삽입한 후 열 페이지를 [삽입 후 이동 위치] 상자에 입력하거나 [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다. 이 서버 비헤이비어는 사용자가 HTML 양식을 작성하고 [전송] 버튼을 클릭했을 때 데이터베이스 테이블에 레코드를 삽입합니다.

한 번에 삽입 페이지 구성

1 페이지를 [디자인] 뷰에서 열고 [삽입] > [데이터 객체] > [레코드 삽입] > [레코드 삽입 양식 마법사]를 선택합니다.

2 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다. 연결을 정의해야 하는 경우 [정의]를 클릭합니다.

3 [표에 삽입] 팝업 메뉴에서 레코드를 삽입할 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

4 ColdFusion을 사용하는 경우 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

5 레코드를 테이블에 삽입한 후 열 페이지를 [삽입 후 이동 위치] 상자에 입력하거나 [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾습니다.

6 [양식 필드] 영역에서, 삽입 페이지의 HTML 양식에 포함할 양식 객체 및 데이터베이스 테이블에서 각 양식 객체가 업데이트할 열을 지정합니다.

기본적으로, Dreamweaver는 데이터베이스 테이블의 각 열에 해당하는 양식 객체를 만듭니다. 새로 만들어진 레코드마다 데이터베이스에서 자동으로 고유 키 ID를 생성할 경우에는 키 열에 해당하는 양식 객체를 목록에서 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 제거합니다. 이렇게 하면 양식 사용자가 이미 존재하는 ID 값을 입력하는 것을 방지할 수 있습니다.

또한 목록에서 양식 객체를 선택하고 대화 상자의 오른쪽에 있는 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 HTML 양식의 양식 객체 순서를 변경할 수 있습니다.

7 HTML 양식에 각 데이터 입력 필드가 표시되는 방식을 지정하려면 [양식 필드] 테이블에서 행을 클릭한 다음, 테이블 아래의 상자에 다음 정보를 입력합니다.

- 데이터 입력 필드 옆에 표시될 설명 레이블을 [레이블] 상자에 입력합니다. 기본적으로, Dreamweaver에서는 레이블에 테이블의 열 이름이 표시됩니다.
- [표시 형식] 팝업 메뉴에서 데이터 입력 필드 역할을 할 양식 객체를 선택합니다. 텍스트 필드, 텍스트 영역, 메뉴, 체크 상자, 라디오 그룹 및 텍스트를 선택할 수 있습니다. 읽기 전용 항목의 경우 [텍스트]를 선택합니다. 암호 필드, 파일 필드 및 숨김 필드도 선택할 수 있습니다.

참고: 숨김 필드는 양식의 끝에 삽입됩니다.

- [전송 형식] 팝업 메뉴에서 데이터베이스 테이블에 사용할 수 있는 데이터 유형을 선택합니다. 예를 들어, 테이블 열에 숫자 데이터만 사용할 수 있는 경우에는 [숫자]를 선택합니다.
- 양식 객체의 속성을 설정합니다. 데이터 입력 필드로 선택한 양식 객체에 따라 옵션이 달라집니다. 텍스트 필드, 텍스트 영역 및 텍스트의 경우 기본값을 입력할 수 있습니다. 메뉴 및 라디오 그룹의 경우 다른 대화 상자를 열어 속성을 설정합니다. 옵션의 경우 [선택됨] 또는 [선택되지 않음] 옵션을 선택합니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 HTML 양식과 [레코드 삽입] 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다. 양식 객체가 기본 테이블에 배치됩니다. 이 기본 테이블은 Dreamweaver 페이지 디자인 도구를 사용하여 사용자 정의할 수 있습니다. 모든 양식 객체는 양식의 경계선 내에 있어야 합니다.

서버 비헤이비어를 편집하려면 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 [레코드 삽입] 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

레코드 업데이트 페이지 구성

레코드 업데이트 페이지

사용자가 데이터베이스 테이블의 기존 레코드를 업데이트할 수 있는 페이지를 응용 프로그램에 넣을 수 있습니다. 이러한 페이지는 일반적으로 검색 페이지, 결과 페이지 및 업데이트 페이지로 구성됩니다. 검색 및 결과 페이지에서는 사용자가 레코드를 검색할 수 있고 업데이트 페이지에서는 레코드를 수정할 수 있습니다.

업데이트할 레코드 검색

레코드를 업데이트하려는 사용자는 먼저 데이터베이스에서 해당 레코드를 찾아야 합니다. 따라서 업데이트 페이지를 사용하려면 검색 및 결과 페이지가 필요합니다. 사용자는 검색 페이지에 검색 조건을 입력하고 결과 페이지에서 레코드를 선택합니다. 사용자가 결과 페이지의 레코드를 클릭하면 업데이트 페이지가 열리고 HTML 양식에 레코드가 표시됩니다.

참조

554페이지의 “검색 및 결과 페이지 구성”

업데이트 페이지에 대한 링크 만들기

검색 및 결과 페이지를 만든 뒤에는 업데이트 페이지를 여는 링크를 결과 페이지에 만들고, 사용자가 선택하는 레코드의 ID를 전달하도록 링크를 수정합니다. 업데이트 페이지에서는 이 ID를 사용하여 요청된 레코드를 데이터베이스에서 찾아 표시합니다.

세부 정보 페이지를 열고 레코드 ID를 전달할 때와 같은 방법으로 업데이트 페이지를 열고 레코드 ID를 전달합니다. 자세한 내용은 549페이지의 “세부 정보 페이지에 대한 링크 만들기”를 참조하십시오.

참조

593페이지의 “URL 매개 변수”

업데이트할 레코드 검색

결과 페이지가 업데이트할 레코드를 식별하는 레코드 ID를 업데이트 페이지에 전달하면, 업데이트 페이지는 매개 변수를 읽고 데이터베이스 테이블에서 레코드를 검색하여 레코드세트에 임시로 저장해야 합니다.

1 Dreamweaver에서 페이지를 만들고 저장합니다.

이 페이지를 업데이트 페이지로 사용합니다.

2 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [레코드세트]를 선택합니다.

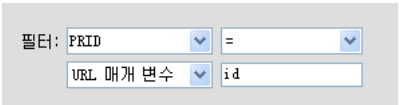
고급 대화 상자가 나타나면 [단순]을 클릭합니다. 고급 대화 상자에는 SQL 문을 입력할 텍스트 영역이 있지만 단순 대화 상자에는 없습니다.

3 레코드세트의 이름을 지정하고 [연결] 및 [표] 팝업 메뉴를 사용하여 업데이트할 데이터의 위치를 지정합니다.

4 [선택됨]을 클릭하고 키 열(보통 레코드 ID 열)과 업데이트할 데이터가 있는 열을 선택합니다.

5 키 열의 값이 결과 페이지로부터 전달 받은 해당 URL 매개 변수의 값과 같아지도록 [필터] 영역을 구성합니다.

이러한 종류의 필터는 결과 페이지에서 지정한 레코드만 포함하는 레코드세트를 만듭니다. 예를 들어, PRID라는 키 열에 레코드 ID 정보가 포함된 경우 결과 페이지에서 해당 레코드 ID 정보를 id라는 URL 매개 변수로 전달하면 [필터] 영역은 다음과 같이 표시됩니다.



6 [확인]을 클릭합니다.

사용자가 결과 페이지에서 레코드를 선택할 경우 업데이트 페이지는 선택한 레코드만 포함하는 레코드세트를 생성합니다.

블록별로 업데이트 페이지 완성

업데이트 페이지는 다음 세 가지 구성 블록으로 구성됩니다.

- 데이터베이스 테이블에서 레코드를 검색하는 필터링된 레코드세트
- 사용자가 레코드 데이터를 수정할 수 있는 HTML 양식
- 데이터베이스 테이블을 업데이트하는 레코드 업데이트 서버 비헤이비어

양식 도구와 [서버 비헤이비어] 패널을 사용하여 업데이트 페이지의 두 가지 최종 구성 블록을 개별적으로 추가할 수 있습니다.

참조

563페이지의 “업데이트할 레코드 검색”

595페이지의 “웹 양식 만들기”

업데이트 페이지에 HTML 양식 추가

1 페이지를 만듭니다([파일] > [새 파일]> [빈 페이지]). 이 페이지가 업데이트 페이지로 사용됩니다.

2 Dreamweaver 디자인 도구를 사용하여 페이지의 레이아웃을 디자인합니다.

3 양식을 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] > [양식] > [양식]을 선택하여 HTML 양식을 추가합니다.

페이지에 빈 양식이 만들어집니다. 가는 빨간 선으로 표시되는 양식의 경계선을 표시하기 위해 [보이지 않는 요소]([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소])를 활성화할 수도 있습니다.

4 문서 윈도우 아래쪽에서 <form> 태그를 클릭하여 양식을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [양식 이름] 상자에 이름을 입력하여 HTML 양식의 이름을 지정합니다.

사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 레코드 데이터를 전송할 위치와 방법을 나타내는 양식의 action이나 method 속성은 지정하지 않아도 됩니다. [레코드 업데이트] 서버 비헤이비어가 이 속성을 설정합니다.

5 데이터베이스 테이블에서 업데이트할 각 열에 대해 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택하여 텍스트 필드와 같은 양식 객체를 추가합니다.

양식 객체는 데이터를 입력하는 부분입니다. 이러한 용도의 흔한 예로 텍스트 필드를 들 수 있으며 메뉴, 옵션 및 라디오 버튼 등도 사용할 수 있습니다.

각 양식 객체는 사용자가 이전에 정의한 레코드세트에 해당 열을 가지고 있어야 합니다. 유일한 예외는 고유 키 열로, 고유 키 열에는 해당하는 양식 객체가 없습니다.

6 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택하여 양식에 [전송] 버튼을 추가합니다.

원하는 경우 [전송] 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [레이블] 상자에 새 값을 입력하여 버튼의 레이블을 변경할 수 있습니다.

양식에 레코드 표시

1 업데이트하려는 레코드를 저장할 레코드세트를 정의했는지 확인합니다.

563페이지의 “업데이트할 레코드 검색”을 참조하십시오.

2 다음 항목에서 설명하는 대로 각 양식 객체를 레코드세트의 데이터에 바인딩합니다.

- 604페이지의 “HTML 텍스트 필드에 동적 내용 표시”
- 604페이지의 “HTML 체크 상자를 동적으로 미리 선택”
- 605페이지의 “HTML 라디오 버튼을 동적으로 미리 선택”
- 603페이지의 “동적 HTML 양식 메뉴 삽입 또는 변경”
- 604페이지의 “기존 HTML 양식 메뉴를 동적 메뉴로 만들기”

데이터베이스 테이블을 업데이트하는 서버 비헤이비어 추가

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [레코드 업데이트]를 선택합니다.

[레코드 업데이트] 대화 상자가 나타납니다.

2 [값 전송 위치] 팝업 메뉴에서 양식을 선택합니다.

3 [데이터 소스] 또는 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

4 해당되는 경우 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

5 [표 업데이트] 팝업 메뉴에서 업데이트할 레코드를 포함하는 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

6 (ColdFusion, PHP) 업데이트할 데이터베이스 열을 지정하고, [값] 팝업 메뉴에서 열을 업데이트할 양식 객체를 선택한 다음 [전송 형식] 팝업 메뉴에서 양식 객체의 데이터 유형을 선택합니다. 이 열을 기본 키로 지정하려면 [기본 키]를 선택합니다.

데이터 유형은 텍스트, 숫자, 부울 옵션 값 등 데이터베이스 테이블의 열에 사용할 수 있는 데이터의 종류입니다.

양식에 있는 각 양식 객체마다 이 절차를 반복합니다.

7 (ASP) [레코드 선택 위치] 팝업 메뉴에서 HTML 양식에 표시되는 레코드를 포함하는 레코드세트를 지정합니다. [고유 키 열] 팝업 메뉴에서는 데이터베이스 테이블의 레코드를 구분할 키 열(보통 레코드 ID 열)을 선택합니다. 값이 숫자인 경우 [숫자] 옵션을 선택합니다. 일반적으로 키 열에는 숫자 값만 사용할 수 있지만 텍스트 값을 사용할 수 있는 경우도 있습니다.

8 테이블의 레코드를 업데이트한 후 열 페이지를 [업데이트 후 이동 위치] 또는 [성공한 경우 이동 위치] 상자에 입력하거나 [탐색] 버튼을 클릭하여 파일을 찾습니다.

9 (ASP) 업데이트할 데이터베이스 열을 지정하고, [값] 팝업 메뉴에서 열을 업데이트할 양식 객체를 선택한 다음 [전송 형식] 팝업 메뉴에서 양식 객체의 데이터 유형을 선택합니다. 데이터 유형은 텍스트, 숫자, 부울 옵션 값 등 데이터베이스 테이블의 열에 사용할 수 있는 데이터의 종류입니다. 양식에 있는 각 양식 객체마다 이 절차를 반복합니다.

10 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다. 이 서버 비헤이비어는 사용자가 HTML 양식에 표시된 정보를 수정하고 [전송] 버튼을 클릭했을 때 데이터베이스 테이블의 레코드를 업데이트합니다.

서버 비헤이비어를 편집하려면 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 [레코드 업데이트] 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

한 번에 업데이트 페이지와 관련된 작업 완료

업데이트 페이지는 다음 세 가지 구성 블록으로 구성됩니다.

- 데이터베이스 테이블에서 레코드를 검색하는 필터링된 레코드세트
- 사용자가 레코드 데이터를 수정할 수 있는 HTML 양식
- 데이터베이스 테이블을 업데이트하는 레코드 업데이트 서버 비헤이비어

[레코드 업데이트 양식] 데이터 객체를 사용하면 업데이트 페이지의 두 가지 최종 구성 블록을 한 번에 추가할 수 있습니다. 데이터 객체는 HTML 양식과 [레코드 업데이트] 서버 비헤이비어 모두를 페이지에 추가합니다.

데이터 객체를 사용하려면 웹 응용 프로그램에서 업데이트할 레코드를 식별할 수 있어야 하며 업데이트 페이지에서 이 레코드를 가져올 수 있어야 합니다.

데이터 객체가 페이지에 구성 블록을 넣은 다음에는 Dreamweaver 디자인 도구를 사용하여 양식을 원하는 대로 사용자 정의하거나 [서버 비헤이비어] 패널을 사용하여 [레코드 업데이트] 서버 비헤이비어를 편집할 수 있습니다.

참고: 업데이트 페이지에는 레코드 편집 서버 비헤이비어를 한 번에 하나만 넣을 수 있습니다. 예를 들어, 업데이트 페이지에는 [레코드 삽입] 또는 [레코드 삭제] 서버 비헤이비어를 추가할 수 없습니다.

1 [디자인] 뷰에서 페이지를 연 다음 [삽입] > [데이터 객체] > [레코드 업데이트] > [레코드 업데이트 양식 마법사]를 선택합니다.

[레코드 업데이트 양식] 대화 상자가 나타납니다.

2 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

연결을 정의해야 할 경우 [정의] 버튼을 클릭합니다.

3 [업데이트할 테이블] 팝업 메뉴에서 업데이트할 레코드가 들어 있는 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

4 [레코드 선택 위치] 팝업 메뉴에서 HTML 양식에 표시되는 레코드를 포함하는 레코드세트를 지정합니다.

5 [고유 키 열] 팝업 메뉴에서는 데이터베이스 테이블의 레코드를 구분할 키 열(보통 레코드 ID 열)을 선택합니다.

값이 숫자인 경우 [숫자] 옵션을 선택합니다. 일반적으로 키 열에는 숫자 값만 사용할 수 있지만 텍스트 값을 사용할 수 있는 경우도 있습니다.

6 [업데이트 후 이동 위치] 상자에 테이블의 레코드가 업데이트된 후 표시할 페이지를 입력합니다.

7 [양식 필드] 영역에서는 각 양식 객체가 업데이트할 데이터베이스 테이블의 열을 지정합니다.

기본적으로, Dreamweaver는 데이터베이스 테이블의 각 열에 해당하는 양식 객체를 만듭니다. 새로 만들어진 레코드마다 데이터베이스에서 자동으로 고유 키 ID를 생성할 경우에는 키 열에 해당하는 양식 객체를 목록에서 선택하고 마이너스(-) 버튼을 클릭하여 제거합니다. 이렇게 하면 양식 사용자가 이미 존재하는 ID 값을 입력하는 것을 방지할 수 있습니다.

또한 목록에서 양식 객체를 선택하고 대화 상자의 오른쪽에 있는 위 또는 아래 화살표를 클릭하여 HTML 양식의 양식 객체 순서를 변경할 수 있습니다.

8 각 데이터 입력 필드가 HTML 양식에 표시될 방식을 지정하려면 [양식 필드] 표에서 행을 클릭한 다음, 표 아래의 상자에 다음 정보를 입력합니다.

- 데이터 입력 필드 옆에 표시될 설명 레이블을 [레이블] 상자에 입력합니다. 기본적으로, Dreamweaver에서는 레이블에 테이블의 열 이름이 표시됩니다.
- [표시 형식] 팝업 메뉴에서 데이터 입력 필드 역할을 할 양식 객체를 선택합니다. 텍스트 필드, 텍스트 영역, 메뉴, 체크 상자, 라디오 그룹 및 텍스트를 선택할 수 있습니다. 읽기 전용 항목의 경우 [텍스트]를 선택합니다. 암호 필드, 파일 필드 및 숨김 필드도 선택할 수 있습니다.

참고: 숨김 필드는 양식의 끝에 삽입됩니다.

- [전송 형식] 팝업 메뉴에서 데이터베이스 테이블에 사용할 수 있는 데이터 유형을 선택합니다. 예를 들어, 테이블 열에 숫자 데이터만 사용할 수 있는 경우에는 [숫자]를 선택합니다.
- 양식 객체의 속성을 설정합니다. 데이터 입력 필드로 선택한 양식 객체에 따라 옵션이 달라집니다. 텍스트 필드, 텍스트 영역 및 텍스트의 경우 기본값을 입력할 수 있습니다. 메뉴 및 라디오 그룹의 경우 다른 대화 상자를 열어 속성을 설정합니다. 옵션의 경우 [선택됨] 또는 [선택되지 않음] 옵션을 선택합니다.

9 다른 [양식 필드] 행을 선택하고 레이블, [표시 형식] 및 [전송 형식] 값을 입력하여 다른 양식 객체의 속성을 설정합니다.

메뉴 및 라디오 그룹의 경우 다른 대화 상자를 열어 속성을 설정합니다. 옵션의 경우 옵션의 현재 레코드 값과 지정된 값 사이의 비교를 정의하여 레코드가 표시될 때 옵션이 선택된 채 표시될지 여부를 결정합니다.

10 [확인]을 클릭합니다.

Dreamweaver가 HTML 양식과 레코드 업데이트 서버 비헤이비어를 페이지에 추가합니다.

데이터 객체는 HTML 양식과 [레코드 업데이트] 서버 비헤이비어를 모두 페이지에 추가합니다. 양식 객체가 기본 테이블에 배치됩니다. 이 기본 테이블은 Dreamweaver 페이지 디자인 도구를 사용하여 사용자 정의할 수 있습니다. 모든 양식 객체는 양식의 경계선 내에 있어야 합니다.

서버 비헤이비어를 편집하려면 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 [레코드 업데이트] 비헤이비어를 두 번 클릭합니다.

참조

563페이지의 “업데이트할 레코드 검색”

603페이지의 “동적 HTML 양식 메뉴 삽입 또는 변경”

양식 요소 속성 옵션

이 [양식 요소 속성] 대화 상자는 사용자가 데이터베이스의 레코드를 업데이트할 수 있도록 페이지의 양식 요소에 대한 옵션을 설정하는 데 사용합니다.

1 양식 요소 작성 계획에 따라 [수동] 또는 [데이터베이스에서]를 선택합니다.

2 플러스(+) 버튼을 클릭하여 요소를 추가합니다.

3 요소의 레이블과 값을 입력합니다.

4 페이지를 브라우저에서 열거나 양식에 레코드가 표시될 때 특정 요소가 선택되도록 하려면 [다음과 같은 값 선택] 상자에 요소의 값과 같은 값을 입력합니다.

정적 값을 입력할 수도 있고 번개 모양 아이콘을 클릭하고 데이터 소스 목록에서 동적 값을 선택하여 동적 값을 지정할 수도 있습니다. 두 경우 모두 지정하는 값이 요소의 값 중 하나와 일치해야 합니다.

레코드 삭제 페이지 구성

레코드 삭제 페이지

사용자가 데이터베이스의 레코드를 삭제할 수 있는 페이지를 응용 프로그램에 넣을 수 있습니다. 이러한 페이지는 일반적으로 검색 페이지, 결과 페이지 및 삭제 페이지로 구성됩니다. 삭제 페이지는 보통 결과 페이지와 함께 동작하는 세부 정보 페이지입니다. 검색 및 결과 페이지에서는 사용자가 레코드를 검색할 수 있고 삭제 페이지에서는 레코드를 확인하고 삭제할 수 있습니다.

검색 및 결과 페이지를 만든 뒤에는 삭제 페이지를 여는 링크를 결과 페이지에 추가한 다음 레코드와 [전송] 버튼이 표시되는 삭제 페이지를 구성할 수 있습니다.

삭제할 레코드 검색

레코드를 삭제하려는 사용자는 먼저 데이터베이스에서 해당 레코드를 찾아야 합니다. 따라서 삭제 페이지를 사용하려면 검색 및 결과 페이지가 필요합니다. 사용자는 검색 페이지에 검색 조건을 입력하고 결과 페이지에서 레코드를 선택합니다. 사용자가 레코드를 클릭하면 삭제 페이지가 열리고 레코드가 HTML 양식에 표시됩니다.

참조

554페이지의 “검색 및 결과 페이지 구성”

삭제 페이지에 대한 링크 만들기

검색 및 결과 페이지를 만든 뒤에는 삭제 페이지를 여는 링크를 결과 페이지에 만들어야 합니다. 그런 다음 사용자가 삭제하고자 하는 레코드의 ID를 전달하도록 링크를 수정합니다. 삭제 페이지에서는 이 ID를 사용하여 레코드를 찾은 다음 표시합니다.

참조

593페이지의 “URL 매개 변수”

링크를 수동으로 만들려면

1 결과 페이지에서 마지막 테이블 열 안을 클릭하고 [수정] > [표] > [행 또는 열 삽입]을 선택하여 레코드 표시에 사용할 표에 열을 만듭니다.

2 [열] 옵션을 선택하고 [현재 열 뒤에] 옵션을 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.

표에 열이 추가됩니다.

3 새로 만든 테이블 열에서 동적 내용 자리 표시자가 포함된 행에 Delete 문자열을 입력합니다. 문자열은 탭 윤곽선이 표시된 반복 영역 안에 입력해야 합니다.

삭제를 의미하는 단어나 기호가 포함된 이미지를 삽입할 수도 있습니다.

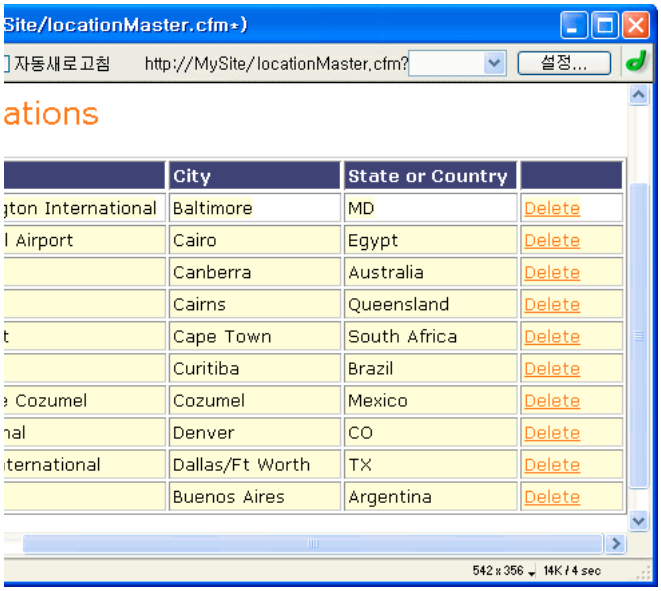
[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 레코드의 첫 번째 행에 문자열을 입력하고 [새로 고침] 아이콘을 클릭합니다.

4 Delete 문자열을 선택하여 해당 문자열에 링크를 적용합니다.

[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 레코드의 첫 번째 행에 있는 문자열을 선택합니다.

5 속성 관리자의 [링크] 상자에 삭제 페이지를 입력합니다. 모든 파일 이름을 입력할 수 있습니다.

[링크] 상자 밖을 클릭하면 Delete 문자열이 테이블에 링크되어 나타납니다. [보기] > [라이브 데이터]를 선택하여 [라이브 데이터] 뷰를 활성화한 경우에는 각 테이블 행의 동일한 텍스트에 링크가 적용됩니다. [라이브 데이터] 뷰가 활성화된 경우 [새로 고침] 아이콘을 클릭하면 각 행에 링크가 적용됩니다.



6 결과 페이지에서 삭제 링크를 선택합니다.

[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 첫 번째 행의 링크를 선택합니다.

7 (ColdFusion) 속성 관리자의 [링크] 상자에서 URL의 끝에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

물음표는 다음에 하나 이상의 URL 매개 변수가 온다는 것을 서버에 알립니다. recordID는 URL 매개 변수의 이름으로, 원하는 이름을 붙일 수도 있습니다. URL 매개 변수의 이름은 나중에 삭제 페이지에서 사용하게 되므로 메모해 둡니다.

등호 뒤에 나오는 표현식은 매개 변수의 값입니다. 이 경우, 매개 변수 값은 레코드세트에서 레코드 ID를 반환하는 ColdFusion 표현식에 의해 생성됩니다. 동적 표의 각 행에 대해 별도의 ID가 생성됩니다. ColdFusion 표현식에서 recordsetName은 레코드세트 이름으로 대체하고 fieldName은 각 레코드를 고유하게 식별하는 레코드세트의 필드 이름으로 대체합니다. 대부분의 경우 필드는 레코드 ID 번호로 구성됩니다. 다음 예제에서는 필드에 고유 위치 코드가 들어 있습니다.

```
confirmDelete.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

페이지를 실행하면 레코드세트의 CODE 필드 값이 동적 표의 해당 행에 삽입됩니다. 예를 들어, 오스트레일리아 캔버라의 임대 위치 코드가 CBR이면 동적 표의 캔버라 행에는 다음 URL이 사용됩니다.

```
confirmDelete.cfm?recordID=CBR
```

8 (PHP) 속성 관리자의 [링크] 필드에서 URL의 끝에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

물음표는 다음에 하나 이상의 URL 매개 변수가 온다는 것을 서버에 알립니다. recordID는 URL 매개 변수의 이름으로, 원하는 이름을 붙일 수도 있습니다. URL 매개 변수의 이름은 나중에 삭제 페이지에서 사용하게 되므로 메모해 둡니다.

등호 뒤에 나오는 표현식은 매개 변수의 값입니다. 이 경우, 매개 변수 값은 레코드세트에서 레코드 ID를 반환하는 PHP 표현식에 의해 생성됩니다. 동적 표의 각 행에 대해 별도의 ID가 생성됩니다. PHP 표현식에서 recordsetName은 레코드세트 이름으로 대체하고 fieldName은 각 레코드를 고유하게 식별하는 레코드세트의 필드 이름으로 대체합니다. 대부분의 경우 필드는 레코드 ID 번호로 구성됩니다. 다음 예제에서는 필드에 고유 위치 코드가 들어 있습니다.

```
confirmDelete.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

페이지를 실행하면 레코드세트의 CODE 필드 값이 동적 표의 해당 행에 삽입됩니다. 예를 들어, 오스트레일리아 캔버라의 임대 위치 코드가 CBR이면 동적 표의 캔버라 행에는 다음 URL이 사용됩니다.

```
confirmDelete.php?recordID=CBR
```

9 (ASP) 속성 관리자의 [링크] 필드에서 URL의 끝에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?recordID=<%=(recordsetName.Fields.Item("fieldName").Value)%>
```

물음표는 다음에 하나 이상의 URL 매개 변수가 온다는 것을 서버에 알립니다. recordID는 URL 매개 변수의 이름으로, 원하는 이름을 붙일 수도 있습니다. URL 매개 변수의 이름은 나중에 삭제 페이지에서 사용하게 되므로 메모해 둡니다.

등호 뒤에 나오는 표현식은 매개 변수의 값입니다. 이 경우, 매개 변수 값은 레코드세트에서 레코드 ID를 반환하는 ASP 표현식에 의해 생성됩니다. 동적 표의 각 행에 대해 별도의 ID가 생성됩니다. ASP 표현식에서 recordsetName은 레코드세트 이름으로 대체하고 fieldName은 각 레코드를 고유하게 식별하는 레코드세트의 필드 이름으로 대체합니다. 대부분의 경우 필드는 레코드 ID 번호로 구성됩니다. 다음 예제에서는 필드에 고유 위치 코드가 들어 있습니다.

```
confirmDelete.asp?recordID=<%=(rsLocations.Fields.Item("CODE").Value)%>
```

페이지를 실행하면 레코드세트의 CODE 필드 값이 동적 표의 해당 행에 삽입됩니다. 예를 들어, 오스트레일리아 캔버라의 임대 위치 코드가 CBR이면 동적 표의 캔버라 행에는 다음 URL이 사용됩니다.

```
confirmDelete.asp?recordID=CBR
```

10 페이지를 저장합니다.

링크를 시각적으로 만들려면(ASP 전용)

1 결과 페이지에서 마지막 테이블 열 안을 클릭하고 [수정] > [표] > [행 또는 열 삽입]을 선택하여 레코드 표시에 사용할 표에 열을 만듭니다.

2 [열] 옵션을 선택하고 [현재 열 뒤에] 옵션을 선택한 후 [확인]을 클릭합니다.

표에 열이 추가됩니다.

3 새로 만든 테이블 열에서 동적 내용 자리 표시자가 포함된 행에 Delete 문자열을 입력합니다. 문자열은 탭 윤곽선이 표시된 반복 영역 안에 입력해야 합니다.

삭제를 의미하는 단어나 기호가 포함된 이미지를 삽입할 수도 있습니다.

[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 레코드의 첫 번째 행에 문자열을 입력하고 [새로 고침] 아이콘을 클릭합니다.

4 Delete 문자열을 선택하여 해당 문자열에 링크를 적용합니다.

[라이브 데이터] 뷰가 활성화되어 있으면 레코드의 첫 번째 행에 있는 문자열을 선택합니다.

5 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [세부 정보 페이지로 이동]을 선택합니다.

6 [세부 정보 페이지] 상자에서 [탐색]을 클릭하여 삭제 페이지를 찾습니다.

7 [URL 매개 변수 전달] 상자에서 recordID처럼 매개 변수의 이름을 지정합니다.

원하는 이름을 입력할 수 있으며, 이 이름은 나중에 삭제 페이지에서 사용하게 되므로 기록해 둡니다.

8 [레코드세트] 및 [열] 팝업 메뉴에서 레코드세트와 열을 선택하여 삭제 페이지로 전달할 값을 지정합니다. 일반적으로 이 값은 레코드의 고유 키 ID처럼 레코드별로 고유합니다.

9 [URL 매개 변수] 옵션을 선택합니다.

10 [확인]을 클릭합니다.

선택된 텍스트 앞뒤에 특수 링크가 지정됩니다. 사용자가 링크를 클릭하면 [세부 정보 페이지로 이동] 서버 비헤이비어가 레코드 ID를 포함하는 URL 매개 변수를 지정된 삭제 페이지로 전달합니다. 예를 들어, URL 매개 변수가 recordID이고 삭제 페이지가 confirmdelete.asp인 경우 사용자가 링크를 클릭하면 URL은 다음과 같이 표시됩니다.

http://www.mysite.com/confirmdelete.asp?recordID=43

URL의 첫 번째 부분인 http://www.mysite.com/confirmdelete.asp는 삭제 페이지를 열고, 두 번째 부분인 ?recordID=43은 URL 매개 변수를 나타냅니다. 이 부분이 찾아서 표시할 레코드를 삭제 페이지에 알려 줍니다. recordID라는 용어는 URL 매개 변수의 이름이고, 43은 그 값입니다. 이 예제에서 URL 매개 변수에는 레코드 ID 번호인 43이 포함됩니다.

삭제 페이지 구성

레코드가 나열되는 페이지를 완성한 후 삭제 페이지로 전환합니다. 삭제 페이지에 레코드가 표시되고 사용자에게 해당 레코드를 삭제할 것인지 묻습니다. 사용자가 양식 버튼을 클릭하여 삭제 작업을 확인하면 웹 응용 프로그램이 데이터베이스에서 레코드를 삭제합니다.

HTML 양식을 만들고, 양식에 표시할 레코드를 검색하고, 양식에 해당 레코드를 표시하고, 데이터베이스에서 레코드를 삭제하는 논리를 추가하여 이 페이지를 구성합니다. 사용자가 삭제하려는 단일한 레코드를 보유하는 레코드세트를 정의하고, 해당 레코드세트를 양식에 바인딩하여 레코드를 가져와서 표시합니다.

참고: 삭제 페이지에는 레코드 편집 서버 비헤이비어를 한 번에 하나씩만 포함할 수 있습니다. 예를 들어, 삭제 페이지에는 [레코드 삽입] 또는 [레코드 업데이트] 서버 비헤이비어를 추가할 수 없습니다.

레코드를 표시할 HTML 양식 만들기

1 페이지를 만들어 앞 단원에서 지정한 삭제 페이지로 저장합니다.

삭제 페이지는 앞 단원에서 [삭제] 링크를 만들 때 지정했습니다. 이 이름은 처음 파일을 저장할 때 사용합니다(예: deleteConfirm.cfm).

2 [삽입] > [양식] > [양식]을 선택하여 페이지에 HTML 양식을 삽입합니다.

3 양식에 숨김 양식 필드를 추가합니다.

숨김 양식 필드는 URL 매개 변수에 의해 전달된 레코드 ID를 저장하는 데 필요합니다. 숨김 필드를 추가하려면 양식에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] > [양식] > [숨김 필드]를 선택합니다.

4 양식에 버튼을 추가합니다.

사용자가 버튼을 클릭하여 표시된 레코드를 확인하고 삭제합니다. 버튼을 추가하려면 양식에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택합니다.

5 원하는 대로 페이지 디자인을 변경하고 저장합니다.

사용자가 삭제하려는 레코드 검색

1 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)]를 선택합니다.

단순 [레코드세트] 또는 [데이터 세트] 대화 상자가 나타납니다. 고급 [레코드세트] 대화 상자가 나타나는 경우에는 [단순]을 클릭합니다.

2 레코드세트 이름을 지정한 다음, 사용자가 삭제할 수 있는 레코드가 포함된 데이터 소스 및 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

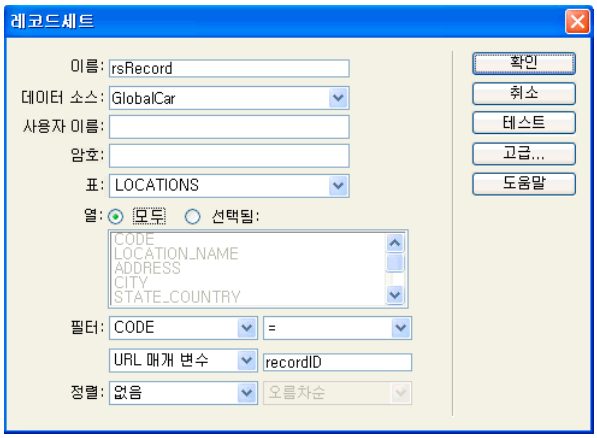
3 [열] 영역에서 페이지에 표시할 테이블 열(레코드 필드)을 선택합니다.

일부 레코드 필드만을 표시하려면 [선택됨]을 클릭하고 목록에서 원하는 필드를 Ctrl 키를 누른 상태로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태로 클릭(Macintosh)하여 선택합니다.

레코드 ID 필드를 표시하지 않을 경우에도 레코드 ID 필드가 포함되었는지 확인합니다.

4 다음과 같이 [필터] 영역을 완성하면 결과 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수에 지정된 레코드를 찾아 표시할 수 있습니다.

- [필터] 영역의 첫 번째 팝업 메뉴에서 삭제 링크가 포함된 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수의 값과 일치하는 값이 포함된 레코드세트의 열을 선택합니다. 예를 들어, URL 매개 변수에 레코드 ID 번호가 포함된 경우 레코드 ID 번호를 포함하는 열을 선택합니다. 앞 단원에서 설명한 예제에서 CODE라는 레코드세트 열에는 삭제 링크가 포함된 페이지로부터 전달 받은 URL 매개 변수의 값과 일치하는 값이 포함되어 있습니다.
- 첫 번째 메뉴 옆의 팝업 메뉴에서 등호가 이미 선택되어 있지 않으면 등호를 선택합니다.
- 세 번째 팝업 메뉴에서 [URL 매개 변수]를 선택합니다. 삭제 링크가 포함된 페이지에서는 URL 매개 변수를 사용하여 정보를 삭제 페이지로 전달합니다.
- 네 번째 상자에 삭제 링크가 포함된 페이지가 전달하는 URL 매개 변수의 이름을 입력합니다.



5 [확인]을 클릭합니다.

레코드세트가 [바인딩] 패널에 나타납니다.

사용자가 삭제하려는 레코드 표시

1 [바인딩] 패널에서 레코드세트 열(레코드 필드)을 선택한 다음 삭제 페이지로 드래그합니다.

이 읽기 전용 동적 내용을 양식 경계 내부에 삽입해야 합니다. 페이지에 동적 내용을 삽입하는 방법에 대한 자세한 내용은 519페이지의 “텍스트를 동적으로 만들기”를 참조하십시오.

다음으로, 레코드 ID 열을 숨김 양식 필드에 바인딩해야 합니다.

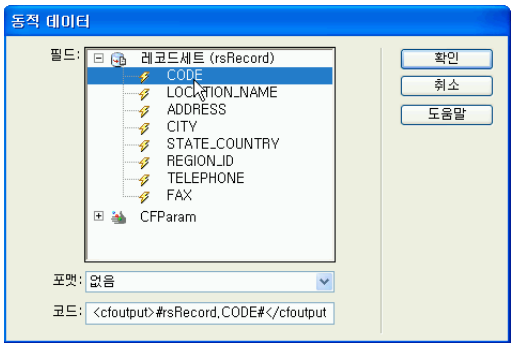
2 [보이지 않는 요소]가 활성화되어 있는지 확인한 다음([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]), 숨김 양식 필드를 나타내는 노란색 방패 아이콘을 클릭합니다.

그러면 숨김 양식 필드가 선택됩니다.

3 속성 관리자에서 [값] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭합니다.

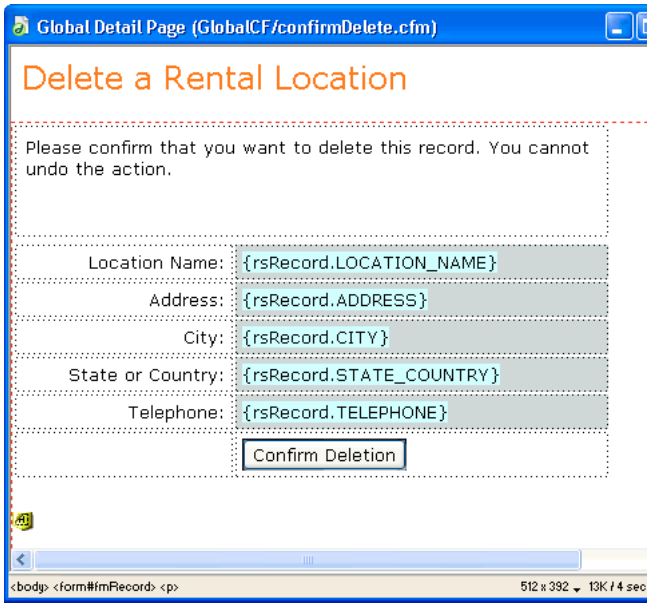
4 [동적 데이터] 대화 상자에서 레코드세트의 레코드 ID 열을 선택합니다.

다음 예제에서 레코드 ID 열인 CODE에는 고유한 저장 코드가 들어 있습니다.



레코드 ID 열 선택됨

5 [확인]을 클릭하고 페이지를 저장합니다.



완성된 삭제 페이지

레코드 삭제를 위한 논리 추가

선택한 레코드를 삭제 페이지에 표시한 후에는 사용자가 [삭제 확인] 버튼을 클릭할 때 데이터베이스에서 레코드를 삭제하는 논리를 페이지에 추가해야 합니다. [레코드 삭제] 서버 비헤이비어를 사용하면 이 논리를 빠르고 쉽게 추가할 수 있습니다.

레코드를 삭제하는 서버 비헤이비어를 추가하려면(ColdFusion, PHP)

1 Dreamweaver에 ColdFusion 또는 PHP 삭제 페이지가 열려 있는지 확인합니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [레코드 삭제]를 선택합니다.

3 [변수가 정의된 경우 먼저 확인] 상자에서 [기본 키 값]이 선택되어 있는지 확인합니다.

기본 키 값은 나중에 대화 상자에서 지정합니다.

4 레코드를 삭제할 데이터베이스에 서버 비헤이비어를 연결할 수 있도록 [연결] 또는 [데이터 소스](ColdFusion) 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

5 표 팝업 메뉴에서 삭제할 레코드가 포함된 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

6 [기본 키 열] 팝업 메뉴에서 레코드 ID가 포함된 테이블 열을 선택합니다.

[레코드 삭제] 서버 비헤이비어가 이 열을 찾습니다. 이 열에는 확인 페이지에서 숨김 양식에 바인딩한 레코드세트 열과 동일한 레코드 ID 데이터가 포함되어 있어야 합니다.

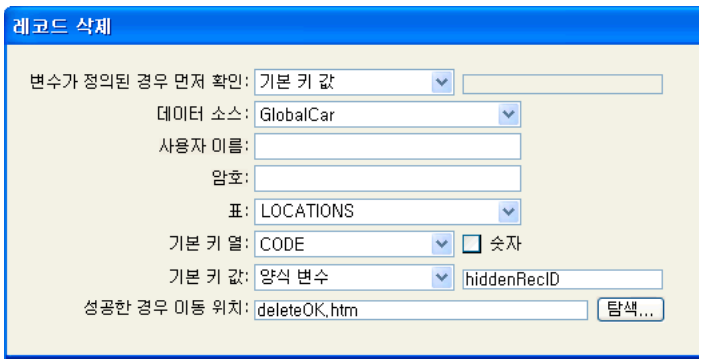
레코드 ID가 숫자이면 [숫자] 옵션을 선택합니다.

7 (PHP) [기본 키 값] 팝업 메뉴에서 삭제할 레코드를 식별하는 레코드 ID가 포함된 페이지의 변수를 선택합니다.

이 변수는 숨김 양식 필드에 의해 만들어집니다. 변수의 이름은 숨김 필드의 이름 속성과 같으며 양식의 메서드 속성에 따라 양식 또는 URL 매개 변수입니다.

8 [삭제 후 이동 위치] 또는 [성공한 경우 이동 위치] 상자에서, 레코드를 데이터베이스 테이블에서 삭제한 후에 표시할 페이지를 지정합니다.

레코드가 삭제되었음을 사용자가 확인할 수 있도록 사용자에게 표시할 간략한 성공 메시지가 포함된 페이지나 나머지 레코드 목록이 표시된 페이지를 지정할 수 있습니다.



9 [확인]을 클릭하고 작업을 저장합니다.

레코드를 삭제하는 서버 비헤이비어를 추가하려면(ASP)

1 Dreamweaver에 ASP 삭제 페이지가 열려 있는지 확인합니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [레코드 삭제]를 선택합니다.

3 레코드를 삭제할 데이터베이스에 서버 비헤이비어를 연결할 수 있도록 [연결] 팝업 메뉴에서 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

연결을 정의해야 할 경우 [정의] 버튼을 클릭합니다.

4 [표에서 삭제] 팝업 메뉴에서 삭제할 레코드를 포함하는 데이터베이스 테이블을 선택합니다.

5 [레코드 선택 위치] 팝업 메뉴에서 삭제할 레코드를 포함하는 레코드세트를 지정합니다.

6 [고유 키 열] 팝업 메뉴에서는 데이터베이스 테이블의 레코드를 구분할 키 열(보통 레코드 ID 열)을 선택합니다.

값이 숫자인 경우 [숫자] 옵션을 선택합니다. 일반적으로 키 열에는 숫자 값만 사용할 수 있지만 텍스트 값을 사용할 수 있는 경우도 있습니다.

7 삭제 명령을 서버에 전송하는 [전송] 버튼이 있는 HTML 양식을 [전송할 때 삭제] 팝업 메뉴에서 지정합니다.

8 [삭제 후 이동 위치] 상자에서, 레코드를 데이터베이스 테이블에서 삭제한 후에 표시할 페이지를 지정합니다.

레코드가 삭제되었음을 사용자가 확인할 수 있도록 사용자에게 표시할 간략한 성공 메시지가 포함된 페이지나 나머지 레코드 목록이 표시된 페이지를 지정할 수 있습니다.

9 [확인]을 클릭하고 작업을 저장합니다.

삭제 페이지 테스트

1 검색, 결과, 삭제 페이지를 웹 서버에 업로드하고, 브라우저를 연 다음 삭제하여 버릴 수 있는 테스트 레코드를 검색합니다.

결과 페이지에서 삭제 링크를 클릭하면 삭제 페이지가 나타납니다.

2 [확인] 버튼을 클릭하여 데이터베이스에서 레코드를 삭제합니다.

3 레코드를 다시 검색하여 레코드가 삭제되었는지 확인합니다. 결과 페이지에 삭제한 레코드가 더 이상 표시되지 않습니다.

고급 데이터 조작 객체를 사용하여 페이지 구성(ColdFusion, ASP)

ASP 명령 객체

ASP 명령 객체는 데이터베이스에서 특정 작업을 수행하는 서버 객체입니다. 객체에는 레코드세트를 반환하거나 데이터베이스에서 레코드를 삽입, 업데이트 또는 삭제하는 SQL 문 등 모든 유효한 SQL 문을 넣을 수 있습니다. 명령 객체는 SQL 문이 테이블 열을 추가하거나 삭제할 경우 데이터베이스의 구조를 변경할 수 있습니다. 또한 명령 객체를 사용하여 데이터베이스에서 저장 프로시저를 실행할 수도 있습니다.

명령 객체는 응용 프로그램 서버가 하나의 컴파일된 객체를 재사용해 명령을 여러 번 실행할 수 있다는 점에서 재사용 가능합니다. 명령을 재사용할 수 있도록 하려면 다음 VBScript 문처럼 [명령] 객체의 [준비된 객체] 속성을 true로 설정합니다.

```
mycommand.Prepared = true
```

명령을 여러 번 사용하려는 경우 하나의 컴파일된 객체를 사용하면 데이터베이스 작업의 효율성이 더욱 높아집니다.

참고: 준비 명령이 지원되지 않는 데이터베이스도 있습니다. 데이터베이스에서 준비된 객체 명령을 지원하지 않을 경우 이 속성을 true로 설정하면 오류가 반환됩니다. 뿐만 아니라, 명령 준비 요청을 무시하고 [준비된 객체] 속성을 false로 설정합니다.

명령 객체는 ASP 페이지에 스크립트로 작성되지만 Dreamweaver를 사용하면 ASP 코드를 작성하지 않고도 명령 객체를 만들 수 있습니다.

ASP 명령을 사용하여 데이터베이스 수정

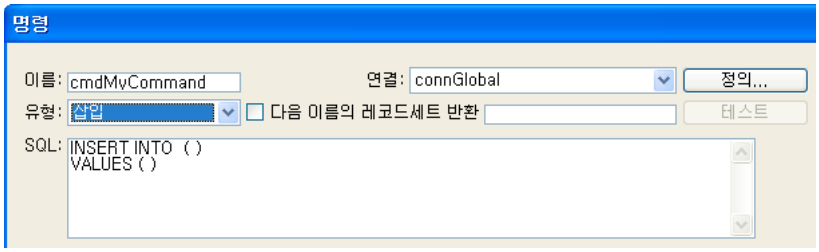
Dreamweaver를 사용하여 데이터베이스에서 레코드를 삽입, 업데이트 또는 삭제하는 ASP 명령 객체를 만들 수 있습니다. 명령 객체에 데이터베이스에서 작업을 수행하는 SQL 문이나 저장 프로시저를 제공합니다.

1 Dreamweaver에서 명령을 실행할 ASP 페이지를 엽니다.

2 [윈도우] > [서버 비헤이비어]를 선택하여 [서버 비헤이비어] 패널을 열고 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [명령]을 선택합니다.

3 명령의 이름을 입력하고, 편집할 레코드가 포함된 데이터베이스와의 연결을 선택한 다음 [삽입], [업데이트], [삭제] 등 명령 객체가 수행할 편집 작업을 선택합니다.

Dreamweaver는 선택된 작업 유형에 따라 해당 SQL 문의 시작 부분을 입력합니다. 예를 들어, [삽입]을 선택하면 다음과 같은 대화 상자가 나타납니다.

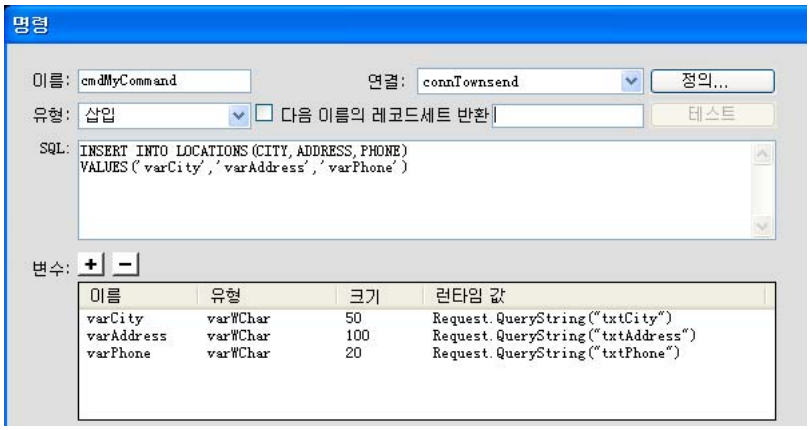


4 SQL 문을 완성합니다.

데이터베이스를 수정하는 SQL 문 작성에 대한 자세한 내용은 Transact-SQL 설명서를 참조하십시오.

5 [변수] 영역을 사용하여 SQL 변수를 정의합니다. 이름과 런타임 값을 입력합니다. 각 변수의 유형과 크기를 지정하여 주입 공격을 방지합니다.

다음 예제는 세 개의 SQL 변수가 포함된 Insert 문입니다. 이들 변수의 값은 [변수] 영역의 [런타임 값] 열에서 정의한 것처럼 페이지에 전달되는 URL 매개 변수가 제공합니다.



[크기] 값을 가져오려면 Dreamweaver에서 [데이터베이스] 패널을 사용합니다. [데이터베이스] 패널에서 데이터베이스를 찾은 다음 확장합니다. 그런 다음 작업할 테이블을 찾아서 확장합니다. 테이블에 필드에 대한 크기가 나열됩니다. 예를 들어, ADDRESS(WChar 50)가 표시될 수 있습니다. 이 예에서 50은 크기입니다. 데이터베이스 응용 프로그램에서 크기를 찾을 수도 있습니다.

참고: 숫자, 부울 및 날짜/시간 데이터 형식에서는 크기로 -1이 항상 사용됩니다.

[유형] 값을 결정하려면 다음 표를 참조하십시오.

데이터베이스의 유형	Dreamweaver의 유형	크기
숫자(MS Access, MS SQL Server, MySQL)	실수(Double)	-1
부울, 예/아니요(MS Access, MS SQL Server, MySQL)	실수(Double)	-1
날짜/시간(MS Access, MS SQL Server, MySQL)	DBTimeStamp	-1

데이터베이스의 유형	Dreamweaver의 유형	크기
모든 다른 텍스트 필드 유형(MySQL 텍스트 데이터 형식 char, varchar 및 longtext 포함)	LongVarChar	데이터베이스 테이블 검사
텍스트(MS Access) 또는 nvarchar, nchar(MS SQL Server)	VarWChar	데이터베이스 테이블 검사
메모(MS Access), ntext(MS SQL Server) 또는 대량의 텍스트를 지원하는 필드	LongVarWChar	1073741823

SQL 변수의 유형과 크기에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/4e6b330a_kr를 참조하십시오.

6 대화 상자를 닫습니다.

Dreamweaver에서는 ASP 코드를 페이지에 삽입합니다. 이 코드가 서버에서 실행되면 데이터베이스에 레코드를 삽입, 업데이트 또는 삭제하는 명령이 만들어집니다.

기본적으로 코드는 [명령] 객체의 [준비된 객체] 속성을 true로 설정합니다. 그러면 응용 프로그램 서버는 명령이 실행될 때마다 하나의 컴파일된 객체를 계속 재사용합니다. 이 설정을 변경하려면 [코드] 뷰로 전환한 다음 [준비된 객체] 속성을 false로 변경합니다.

7 사용자가 레코드 데이터를 입력할 수 있도록 HTML 양식을 사용하여 페이지를 만듭니다. 이 HTML 양식에는 txtCity, txtAddress, txtPhone 등 3개의 텍스트 필드와 전송 버튼이 포함됩니다. 이 양식에서는 GET 메서드를 사용하고 텍스트 필드 값을 사용자 명령이 포함된 페이지로 전송합니다.

저장 프로시저

서버 비헤이비어를 사용하여 데이터베이스를 수정하는 페이지를 구성할 수도 있지만 저장 프로시저, ASP 명령 객체 등의 데이터베이스 조작 객체를 사용하여 페이지를 구성할 수도 있습니다.

저장 프로시저는 데이터베이스를 대상으로 특정 작업을 수행하는 재사용 가능한 데이터베이스 항목입니다. 저장 프로시저에는 레코드를 삽입, 업데이트 또는 수정할 수 있는 SQL 코드도 있습니다. 또한 저장 프로시저는 데이터베이스 자체의 구조도 변경할 수 있습니다. 예를 들어, 저장 프로시저를 사용하여 테이블 열을 추가하거나 테이블을 삭제할 수도 있습니다.

저장 프로시저는 다른 저장 프로시저를 호출할 수 있음은 물론, 입력 매개 변수를 사용할 수 있고 여러 값을 출력 매개 변수 형태로 호출 프로시저에 반환할 수도 있습니다.

저장 프로시저는 하나의 컴파일된 프로시저로 여러 번의 데이터베이스 작업을 수행할 수 있다는 점에서 재사용이 가능합니다. 데이터베이스 작업을 여러 번 실행해야 한다거나 동일한 작업을 여러 응용 프로그램에서 실행해야 하는 경우에는 저장 프로시저를 사용하면 데이터베이스 작업의 효율성을 높일 수 있습니다.

참고: MySQL 및 Microsoft Access 데이터베이스는 저장 프로시저를 지원하지 않습니다.

저장 프로시저 추가(ColdFusion)

저장 프로시저를 사용하여 데이터베이스를 수정할 수 있습니다. 저장 프로시저는 데이터베이스를 대상으로 특정 작업을 수행하는 재사용 가능한 데이터베이스 항목입니다.

저장 프로시저를 사용하여 데이터베이스를 수정하려면 저장 프로시저에 어떠한 방식으로든 데이터베이스를 수정하는 SQL 문이 들어 있어야 합니다. 데이터베이스에 저장 프로시저를 만들어 저장하려면 데이터베이스 설명서와 Transact-SQL 설명서를 참조하십시오.

1 Dreamweaver에서, 저장 프로시저를 실행할 페이지를 엽니다.

2 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [저장 프로시저]를 선택합니다.

3 [데이터 소스] 팝업 메뉴에서 저장 프로시저가 포함된 데이터베이스에 대한 연결을 선택합니다.

4 ColdFusion 데이터 소스 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

5 [프로시저] 팝업 메뉴에서 저장 프로시저를 선택합니다.

Dreamweaver가 자동으로 모든 매개 변수를 채웁니다.

6 매개 변수를 선택하고, 변경이 필요한 경우 [편집]을 클릭합니다.

[저장 프로시저 변수 편집] 대화 상자가 나타납니다. 편집할 변수의 이름이 [이름] 상자에 나타납니다.

참고: 모든 저장 프로시저 입력 매개 변수에 테스트 값을 입력해야 합니다.

7 필요한 변경 작업을 수행합니다.

- 팝업 메뉴에서 방향을 선택합니다. 저장 프로시저는 입력 값, 출력 값 또는 입출력 값 모두를 사용할 수 있습니다.
- 팝업 메뉴에서 SQL 유형을 선택합니다. 반환 변수, 런타임 값 및 테스트 값을 입력합니다.

8 저장 프로시저가 매개 변수를 사용할 경우 플러스(+) 버튼을 클릭하여 페이지 매개 변수를 추가합니다.

참고: 각 저장 프로시저 매개 변수 반환값에 해당 페이지 매개 변수를 입력해야 합니다. 해당 반환값이 없으면 페이지 매개 변수를 추가하지 마십시오.

필요한 경우 다시 플러스(+) 버튼을 클릭하여 다른 페이지 매개 변수를 추가합니다.

9 페이지 매개 변수를 삭제할 필요가 있는 경우 해당 매개 변수를 선택한 다음 마이너스(-) 버튼을 클릭하고, 매개 변수를 변경하려면 [편집]을 클릭합니다.

10 저장 프로시저가 레코드세트를 반환할 경우 [반환할 레코드세트 이름] 옵션을 선택한 다음 레코드세트의 이름을 입력합니다. 그런 다음 [테스트] 버튼을 클릭하면 저장 프로시저가 반환하는 레코드세트를 볼 수 있습니다.

Dreamweaver가 저장 프로시저를 실행하며, 레코드세트가 있을 경우 이를 표시합니다.

참고: 저장 프로시저가 레코드세트를 반환하고 매개 변수를 사용할 경우, 저장 프로시저를 테스트하려면 [변수] 상자의 [기본값] 열에 값을 입력해야 합니다.

다른 테스트 값을 사용하면 다른 레코드세트가 생성됩니다. 테스트 값을 변경하려면 [매개 변수]의 [편집] 버튼을 클릭한 후 테스트 값을 변경하거나 [페이지 매개 변수]의 [편집] 버튼을 클릭한 후 기본값을 변경합니다.

11 저장 프로시저가 상태 코드 반환값을 반환할 경우 [반환할 상태 코드 이름] 옵션을 선택한 다음 상태 코드의 이름을 입력합니다. [확인]을 클릭합니다.

상자를 닫으면 Dreamweaver가 페이지에 ColdFusion 코드를 삽입합니다. 이 코드는 서버에서 실행될 때 데이터베이스의 저장 프로시저를 호출합니다. 그러면 저장 프로시저는 레코드 삽입 등의 데이터베이스 작업을 수행합니다.

저장 프로시저가 매개 변수를 사용할 경우, 매개 변수 값을 수집하여 저장 프로시저가 포함된 페이지에 전송하는 페이지를 만들 수 있습니다. 예를 들어, URL 매개 변수 또는 HTML 양식을 사용하여 사용자로부터 매개 변수 값을 수집하는 페이지를 만들 수 있습니다.

참조

507페이지의 “SQL을 작성하여 고급 레코드세트 정의”

저장 프로시저 실행(ASP)

ASP 페이지에서 저장 프로시저를 실행하려면 페이지에 명령 객체를 추가해야 합니다. 명령 객체에 대한 자세한 내용은 574페이지의 “ASP 명령 객체”를 참조하십시오.

1 Dreamweaver에서, 저장 프로시저를 실행할 페이지를 엽니다.

2 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, [명령(저장 프로시저)]을 선택합니다.

[명령] 대화 상자가 나타납니다.

3 명령의 이름을 입력하고 저장 프로시저가 포함된 데이터베이스와의 연결을 선택한 다음 [유형] 팝업 메뉴에서 [저장 프로시저]를 선택합니다.

4 [데이터베이스 항목] 상자의 [저장 프로시저] 분기를 확장하고 목록에서 저장 프로시저를 선택한 다음 [프로시저] 버튼을 클릭하여 저장 프로시저를 선택합니다.

5 [변수] 테이블에 필요한 매개 변수를 입력합니다.

이때, RETURN_VALUE 변수에 대한 매개 변수는 입력할 필요가 없습니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

대화 상자를 닫으면 페이지에 ASP 코드가 삽입됩니다. 이 코드를 서버에서 실행하면 데이터베이스의 저장 프로시저를 실행하는 명령 객체가 만들어집니다. 그러면 저장 프로시저는 레코드 삽입 등의 데이터베이스 작업을 수행합니다.

기본적으로 이 코드는 [명령] 객체의 [준비된 객체] 속성을 true로 설정합니다. 그러면 응용 프로그램 서버는 저장 프로시저가 실행될 때마다 하나의 컴파일된 객체를 계속 재사용합니다. 명령을 여러 번 사용할 예정이라면 하나의 컴파일된 객체를 사용하여 데이터베이스 작업의 효율성을 높일 수 있습니다. 하지만 명령을 한두 번만 사용할 경우 컴파일된 객체를 사용하면 명령을 컴파일하기 위해 시스템이 멈춰야 하므로 웹 응용 프로그램이 느려질 수 있습니다. 설정을 변경하려면 [코드] 뷰로 전환한 다음 [준비된 객체] 속성을 false로 변경합니다.

참고: 준비 명령이 지원되지 않는 데이터베이스도 있습니다. 데이터베이스에서 준비 명령을 지원하지 않을 경우 이 페이지를 실행하면 오류 메시지가 발생합니다. [코드] 뷰로 전환한 다음 [준비된 객체] 속성을 ***false***로 변경합니다.

저장 프로시저가 매개 변수를 사용할 경우, 매개 변수 값을 수집하여 저장 프로시저가 포함된 페이지에 전송하는 페이지를 만들 수 있습니다. 예를 들어, URL 매개 변수 또는 HTML 양식을 사용하여 사용자로부터 매개 변수 값을 수집하는 페이지를 만들 수 있습니다.

등록 페이지 구성

등록 페이지

웹 응용 프로그램에는 처음으로 사이트를 방문한 사용자에게 등록을 요구하는 페이지가 포함될 수 있습니다.

등록 페이지는 다음과 같은 구성 블록으로 구성됩니다.

- 사용자에 대한 로그인 정보를 저장하는 데이터베이스 테이블
- 사용자가 사용자 이름과 암호를 선택하는 HTML 양식

  또한 이 양식을 사용하면 사용자에 대한 다른 개인 정보도 얻을 수 있습니다.
- 사이트 사용자 데이터베이스 테이블을 업데이트하는 레코드 삽입 서버 비헤이비어
- 사용자가 입력한 사용자 이름을 다른 사용자가 사용하지 않는지 확인하는 새 사용자 이름 확인 서버 비헤이비어

참조

579페이지의 “사용자 이름 및 암호 선택을 위한 HTML 양식 추가”

579페이지의 “사용자의 데이터베이스 테이블 업데이트”

580페이지의 “고유 사용자 이름을 위한 서버 비헤이비어 추가”

사용자에 대한 로그인 정보 저장

등록 페이지에는 사용자가 입력한 로그인 정보를 저장할 수 있는 데이터베이스 테이블이 필요합니다.

- 데이터베이스 테이블에는 사용자 이름 및 암호 열이 있어야 합니다. 로그인하는 각 사용자에게 서로 다른 액세스 권한을 부여하려면 액세스 권한 열을 포함시킵니다.

- 사이트의 모든 사용자에 대해 공통된 암호를 설정하려면 각각의 새 사용자 레코드에 기본적으로 공통된 암호를 입력하도록 데이터베이스 응용 프로그램(Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle 등)을 구성합니다. 대부분의 데이터베이스 응용 프로그램에서는 새 레코드를 만들 때마다 열을 기본값으로 설정할 수 있습니다. 암호에 대한 기본값을 설정합니다.
- 또한 데이터베이스 테이블을 사용하면 사용자에 대한 다른 유용한 정보도 저장할 수 있습니다.

등록 페이지를 만드는 다음 단계에서는 경우에 따라 등록 페이지에 HTML 양식을 추가하여 사용자가 사용자 이름과 암호를 선택할 수 있도록 합니다.

참조

584페이지의 "사용자 데이터베이스에 액세스 권한 저장"

사용자 이름 및 암호 선택을 위한 HTML 양식 추가

경우에 따라 등록 페이지에 HTML 양식을 추가하여 사용자가 사용자 이름과 암호를 선택할 수 있도록 합니다.

1 페이지를 만들고([파일] > [새 파일] > [빈 페이지]) Dreamweaver 디자인 도구를 사용하여 등록 페이지의 레이아웃을 구성합니다.

2 양식을 표시할 지점에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] 메뉴에서 [양식]을 선택하여 HTML 양식을 추가합니다.

페이지에 빈 양식이 만들어집니다. 가는 빨간 선으로 표시되는 양식의 경계선을 표시하기 위해 [보이지 않는 요소]([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소])를 활성화할 수도 있습니다.

3 문서 윈도우 아래쪽에서 <form> 태그를 클릭하여 양식을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [양식 이름] 상자에 이름을 입력하여 HTML 양식의 이름을 지정합니다.

사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 레코드 데이터를 전송할 위치와 방법을 나타내는 양식의 action이나 method 속성은 지정하지 않아도 됩니다. [레코드 삽입] 서버 비헤이비어가 이 속성을 설정해 줍니다.

4 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택하여 사용자가 사용자 이름과 암호를 입력할 수 있도록 텍스트 필드를 추가합니다.

양식에 기타 개인 데이터를 기록할 양식 객체를 더 추가할 수도 있습니다.

각 양식 객체 옆에 텍스트나 이미지로 레이블을 추가하여 사용자가 양식 객체의 용도를 구분할 수 있도록 해야 합니다. 또한 HTML 표 내에 양식 객체를 배치하여 정렬해야 합니다. 양식 객체에 대한 자세한 내용은 595페이지의 "웹 양식 만들기"를 참조하십시오.

5 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택하여 양식에 [전송] 버튼을 추가합니다.

[전송] 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [값] 상자에 새 값을 입력하여 버튼의 레이블을 변경할 수 있습니다.

등록 페이지를 만드는 다음 단계로 [레코드 삽입] 서버 비헤이비어를 추가하여 데이터베이스의 사용자 테이블에 레코드를 삽입합니다.

사용자의 데이터베이스 테이블 업데이트

등록 페이지에 [레코드 삽입] 서버 비헤이비어를 추가하여 데이터베이스의 사용자 테이블을 업데이트해야 합니다.

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드 삽입]을 선택합니다.

[레코드 삽입] 대화 상자가 나타납니다.

2 이 대화 상자와 관련된 작업을 완료하고 데이터베이스에서 사용자 데이터가 삽입될 사용자 테이블을 지정해야 합니다. [확인]을 클릭합니다.

마지막 단계에서는 기존에 등록된 다른 사용자가 이 사용자 이름을 사용하지 않는지 확인합니다.

참조

559페이지의 “삽입 페이지를 블록별로 구성”

고유 사용자 이름을 위한 서버 비헤이비어 추가

사용자를 등록된 사용자 데이터베이스에 추가하기 전에 사용자 이름이 고유한지 확인하기 위한 서버 비헤이비어를 사용자 등록 페이지에 추가할 수 있습니다.

사용자가 등록 페이지에서 [전송] 버튼을 클릭하면 서버 비헤이비어는 등록되어 데이터베이스 테이블에 저장된 사용자 이름과 방문자가 방금 입력한 사용자 이름을 비교합니다. 데이터베이스 테이블에 일치하는 사용자 이름이 없으면 서버 비헤이비어는 일반적으로 레코드 삽입 작업을 수행합니다. 일치하는 사용자 이름이 있으면 서버 비헤이비어는 레코드 삽입 작업을 취소하고 새 페이지(일반적으로 사용자 이름이 이미 사용되고 있다는 메시지를 표시하는 페이지)를 엽니다.

1. [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [사용자 인증] > [새 사용자 이름 확인]을 선택합니다.
2. [사용자 이름 필드] 팝업 메뉴에서 방문자가 사용자 이름을 입력하는 데 사용하는 양식 텍스트 필드를 선택합니다.
3. [이미 있는 경우 이동 위치] 상자에서 데이터베이스 테이블에 일치하는 사용자 이름이 있는 경우 표시할 페이지를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

이 페이지에서는 해당 사용자 이름이 이미 사용되고 있다는 메시지를 표시하고 사용자가 다시 시도할 수 있도록 해야 합니다.

로그인 페이지 구성

로그인 페이지

웹 응용 프로그램에는 등록된 사용자가 사이트에 로그인할 수 있도록 하는 페이지가 포함될 수 있습니다.

로그인 페이지는 다음과 같은 구성 블록으로 구성됩니다.

- 등록된 사용자의 데이터베이스 테이블
- 사용자가 사용자 이름과 암호를 입력할 수 있는 HTML 양식
- 입력된 사용자 이름과 암호가 유효한지 확인하는 로그인 사용자 서버 비헤이비어

  사용자 이름으로 구성되는 세션 변수는 사용자가 성공적으로 로그인한 경우에 만들어집니다.

참조

581페이지의 “사용자가 로그인할 수 있는 HTML 양식 추가”

581페이지의 “사용자 이름 및 암호 확인”

등록된 사용자의 데이터베이스 테이블 만들기

로그인 페이지에서 입력한 사용자 이름과 암호가 유효한지 확인하려면 등록된 사용자에 대한 데이터베이스 테이블이 필요합니다.

❖ 데이터베이스 응용 프로그램과 등록 페이지를 사용하여 테이블을 만듭니다. 자세한 내용은 아래의 관련 항목 링크를 참조하십시오.

로그인 페이지를 만드는 다음 단계로, 사용자가 로그인할 수 있는 HTML 양식을 페이지에 추가합니다. 자세한 내용은 다음 항목을 참조하십시오.

참조

578페이지의 “등록 페이지 구성”

사용자가 로그인할 수 있는 HTML 양식 추가

사용자가 사용자 이름과 암호를 입력하여 로그인할 수 있는 HTML 양식을 페이지에 추가합니다.

1 페이지를 만들고([파일] > [새 파일] > [빈 페이지]) Dreamweaver 디자인 도구를 사용하여 로그인 페이지의 레이아웃을 구성합니다.

2 양식을 표시할 지점에 삽입 포인터를 놓고 [삽입] 메뉴에서 [양식]을 선택하여 HTML 양식을 추가합니다.

페이지에 빈 양식이 만들어집니다. 가는 빨간 선으로 표시되는 양식의 경계선을 표시하기 위해 [보이지 않는 요소]([보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소])를 활성화할 수도 있습니다.

3 문서 윈도우 아래쪽에서 <form> 태그를 클릭하여 양식을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [양식 이름] 상자에 이름을 입력하여 HTML 양식의 이름을 지정합니다.

사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 레코드 데이터를 전송할 위치와 방법을 나타내는 양식의 action이나 method 속성은 지정하지 않아도 됩니다. 이러한 속성은 [사용자 로그인] 서버 비헤이비어가 자동으로 설정합니다.

4 [삽입] > [양식] > [텍스트 필드]를 선택하여 양식에 사용자 이름 및 암호 텍스트 필드를 추가합니다.

각 텍스트 필드 옆에 텍스트나 이미지로 레이블을 추가합니다. HTML 표 내에 텍스트 필드를 배치하고 표의 border 속성을 0으로 설정하여 정렬합니다.

5 [삽입] > [양식] > [버튼]을 선택하여 양식에 [전송] 버튼을 추가합니다.

원하는 경우 [전송] 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 연 다음 [레이블] 상자에 새 값을 입력하여 버튼의 레이블을 변경할 수 있습니다.

로그인 페이지를 구성하는 다음 단계로 [사용자 로그인] 서버 비헤이비어를 추가하여 입력한 사용자 이름과 암호가 유효한지 확인합니다.

사용자 이름 및 암호 확인

[사용자 로그인] 서버 비헤이비어를 로그인 페이지에 추가하여 사용자가 입력한 사용자 이름과 암호가 유효한지 확인해야 합니다.

사용자가 로그인 페이지에서 [전송] 버튼을 클릭하면 [사용자 로그인] 서버 비헤이비어는 사용자가 입력한 값을 등록된 사용자의 값과 비교합니다. 값이 일치하면 서버 비헤이비어는 특정 페이지(일반적으로 사이트의 시작 화면)를 열고, 값이 일치하지 않으면 다른 페이지(일반적으로 로그인 시도에 실패했다는 메시지를 표시하는 페이지)를 엽니다.

1 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [사용자 인증] > [로그인 사용자]를 선택합니다.

2 방문자가 사용자 이름과 암호를 입력하는 데 사용될 양식과 양식 객체를 지정합니다.

3 (ColdFusion) 해당되는 경우 사용자 이름과 암호를 입력합니다.

4 등록된 모든 사용자의 사용자 이름과 암호가 포함된 데이터베이스 테이블과 열을 지정합니다.

서버 비헤이비어는 방문자가 로그인 페이지에서 입력한 사용자 이름과 암호를 이들 열 값과 비교합니다.

5 로그인 프로세스에 성공하는 경우 표시할 페이지를 지정합니다.

일반적으로 사이트의 시작 화면이 지정됩니다.

6 로그인 프로세스에 실패하는 경우 표시할 페이지를 지정합니다.

일반적으로 이 페이지에서는 로그인 프로세스에 실패했다는 메시지를 표시하고 사용자가 다시 시도할 수 있도록 합니다.

7 사용자가 제한된 페이지에 액세스를 시도한 경우 로그인 페이지를 표시하여 로그인하도록 하고 다시 해당 페이지로 돌아오도록 하려면 [이전 URL로 이동] 옵션을 선택합니다.

사용자가 먼저 로그인하지 않은 상태에서 제한된 페이지를 열어 사이트에 액세스하려고 할 경우, 제한된 페이지에서 사용자를 로그인 페이지로 이동시킬 수 있습니다. 사용자가 성공적으로 로그인하면 로그인 페이지는 이전에 액세스하려고 했던 제한된 페이지로 해당 사용자를 리디렉션합니다.

이러한 페이지에서 [페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어 대화 상자를 설정할 때 [액세스가 거부될 경우 이동 위치] 상자에 로그인 페이지를 지정했는지 확인합니다.

8 페이지에 대한 액세스 권한을 부여할 때 사용자 이름과 암호만 사용할 것인지 인증 수준도 함께 사용할 것인지를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

방문자가 입력한 사용자 이름과 암호가 유효한지 확인하는 서버 비헤이비어가 로그인 페이지에 추가됩니다.

참조

583페이지의 “권한 없는 사용자 리디렉션”

582페이지의 “권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성”

권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성

보호된 페이지

웹 응용 프로그램에는 권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 보호된 페이지가 포함될 수 있습니다.

예를 들어, 사용자가 브라우저에서 보호된 페이지의 URL을 입력하여 로그인 페이지를 건너뛰려고 하면 그 사용자는 다른 페이지로 리디렉션됩니다. 마찬가지로 페이지의 인증 수준을 Administrator로 설정한 경우 Administrator 액세스 권한이 있는 사용자만 해당 페이지를 볼 수 있습니다. 로그인한 사용자가 적절한 액세스 권한 없이 보호된 페이지에 액세스하려고 하는 경우에도 다른 페이지로 리디렉션됩니다.

또한 인증 수준을 사용하면 새로 등록한 사용자에게 사이트에 대한 모든 권한을 부여하기 전에 이들을 심사할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자에게 사이트 멤버 페이지에 대한 액세스를 허용하기 전에 요금을 받을 수 있습니다. 이렇게 하려면 멤버 페이지는 Member 인증 수준을 사용하여 보호하고 새로 등록한 사용자에게는 Guest 권한만 부여합니다. 사용자로부터 요금을 받은 후에는 등록된 사용자에 대한 데이터베이스 테이블에서 사용자의 액세스 권한을 Member 수준으로 업그레이드할 수 있습니다.

인증 수준을 사용하지 않으려면 간단히 해당 페이지에 [페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어를 추가하여 사이트의 페이지를 보호할 수 있습니다. 그러면 서버 비헤이비어가 성공적으로 로그인하지 않은 사용자를 다른 페이지로 리디렉션합니다.

인증 수준을 사용하려는 경우에는 다음과 같은 구성 블록을 사용하여 사이트의 모든 페이지를 보호할 수 있습니다.

- 권한 없는 사용자를 다른 페이지로 리디렉션하는 페이지에 대한 액세스 제한 서버 비헤이비어
- 각 사용자의 액세스 권한을 저장할 사용자 데이터베이스 테이블의 추가 열

  인증 수준의 사용 여부에 관계없이 보호된 페이지에 링크를 추가하여 사용자가 로그아웃하게 하고 모든 세션 변수를 지울 수 있습니다.

참조

584페이지의 “응용 프로그램 폴더 보호(ColdFusion)”

권한 없는 사용자 리디렉션

권한 없는 사용자가 페이지에 액세스할 수 없도록 하려면 [페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어를 추가합니다. 사용자가 브라우저에서 보호된 페이지의 URL을 입력하여 로그인 페이지를 회피하려고 하거나 사용자가 로그인했지만 적절한 액세스 권한 없이 보호된 페이지에 액세스하려고 하는 경우 서버 비헤이비어는 사용자를 다른 페이지로 리디렉션합니다.

참고: [페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어는 HTML 페이지만 보호할 수 있습니다. 이미지 파일이나 오디오 파일 같은 다른 사이트 리소스는 보호하지 못합니다.

사이트의 여러 페이지에 같은 액세스 권한을 제공하려는 경우 한 페이지에서 다른 페이지로 액세스 권한을 복사하여 붙여넣을 수 있습니다.

권한 없는 사용자를 다른 페이지로 리디렉션

1 보호할 페이지를 엽니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [사용자 인증] > [페이지에 대한 액세스 제한]을 선택합니다.

3 페이지의 액세스 수준을 선택합니다. 특정 액세스 권한이 있는 사용자만 페이지를 볼 수 있도록 하려면 [사용자 이름], [암호] 및 [액세스 수준] 옵션을 선택하고 페이지의 인증 수준을 지정합니다.

예를 들어, 인증 수준 목록에서 Administrator를 선택하면 Administrator 권한이 있는 사용자만 페이지를 볼 수 있도록 지정할 수 있습니다.

4 목록에 인증 수준을 추가하려면 [정의]를 클릭합니다. [액세스 수준 정의] 목록이 나타나면 새 인증 수준을 입력하고 플러스(+) 버튼을 클릭합니다. 다른 페이지에도 사용할 수 있도록 새 인증 수준이 저장됩니다.

인증 수준의 문자열이 사용자 데이터베이스에 저장된 문자열과 정확하게 일치하는지 확인합니다. 예를 들어, 데이터베이스의 인증 열에 "Administrator" 값이 포함되어 있으면 [이름] 상자에 **Administrator**(**Admin**이 아닌)를 입력해야 합니다.

5 페이지에 둘 이상의 인증 수준을 설정하려면 목록에 있는 수준을 Ctrl 키를 누른 상태로 클릭(Windows)하거나 Command 키를 누른 상태로 클릭(Macintosh)합니다.

예를 들어, Guest, Member 또는 Administrator 권한이 있는 사용자 모두 페이지를 볼 수 있도록 지정할 수 있습니다.

6 권한 없는 사용자가 보호된 페이지를 열려고 하는 경우 표시할 페이지를 지정합니다.

이때 선택하는 페이지는 보호되지 않는 페이지여야 합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

페이지의 액세스 권한을 사이트의 다른 페이지에 복사하여 붙여넣기

1 보호된 페이지를 열고 [페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어를 플러스(+) 팝업 메뉴가 아닌 [서버 비헤이비어] 패널에서 선택합니다.

2 패널의 오른쪽 위에 있는 화살표 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [복사]를 선택합니다.

[페이지에 대한 액세스 제한] 서버 비헤이비어가 시스템의 클립보드로 복사됩니다.

3 보호할 다른 페이지를 같은 방식으로 엽니다.

4 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [서버 비헤이비어])에서 오른쪽 위에 있는 화살표 버튼을 클릭하고 팝업 메뉴에서 [붙여넣기]를 선택합니다.

5 보호할 각 페이지에 대해 3단계와 4단계를 반복합니다.

사용자 데이터베이스에 액세스 권한 저장

이 구성 블록은 로그인한 특정 사용자에게 다른 액세스 권한을 제공하려는 경우에만 필요합니다. 사용자의 로그인만 필요한 경우에는 액세스 권한을 저장할 필요가 없습니다.

1 로그인한 사용자마다 서로 다른 액세스 권한을 제공하려면 사용자에 대한 데이터베이스 테이블에 각 사용자의 액세스 권한(Guest, User, Administrator 등)을 지정하는 열이 포함되어 있어야 합니다. 각 사용자의 액세스 권한은 사이트 관리자가 데이터베이스에 입력해야 합니다.

대부분의 데이터베이스 응용 프로그램에서는 새 레코드를 만들 때마다 열을 기본값으로 설정할 수 있습니다. 기본값을 사이트에서 가장 공통적인 액세스 권한(예: Guest)으로 설정한 다음, 예외에 해당되는 사항은 수동으로 변경합니다(예: Guest를 Administrator로 변경). 이제 사용자는 모든 관리자 페이지에 액세스할 수 있습니다.

2 데이터베이스의 각 사용자는 User, Administrator와 같은 여러 권한을 가지는 것이 아니라 Guest 또는 Administrator 같은 단일 액세스 권한을 가져야 합니다. 페이지에 대해 여러 액세스 권한을 설정하려면(예: 모든 Guest와 Administrator가 이 페이지를 볼 수 있는 경우) 데이터베이스 수준이 아닌 페이지 수준에서 해당 권한을 설정하십시오.

사용자 로그아웃

사용자가 성공적으로 로그인하면 사용자 이름으로 구성된 세션 변수가 만들어집니다. 사용자가 사이트를 떠나면 [사용자 로그아웃] 서버 비헤이비어를 사용하여 세션 변수를 지우고 사용자를 다른 페이지(일반적으로 안녕히 가세요 또는 감사합니다 페이지)로 리디렉션할 수 있습니다.

사용자가 링크를 클릭하거나 특정 페이지가 로드될 때 [사용자 로그아웃] 서버 비헤이비어를 호출할 수 있습니다.

사용자가 로그아웃할 수 있는 링크 추가

1 페이지에서 링크로 사용할 텍스트나 이미지를 선택합니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널([윈도우] > [비헤이비어]) 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [사용자 인증] > [사용자 로그아웃]을 선택합니다.

3 사용자가 링크를 클릭할 때 표시할 페이지를 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

이 페이지는 대개 안녕히 가세요 또는 감사합니다 페이지입니다.

특정 페이지가 로드될 때 사용자 로그아웃

1 Dreamweaver에서 로드할 페이지를 엽니다.

이 페이지는 대개 안녕히 가세요 또는 감사합니다 페이지입니다.

2 [서버 비헤이비어] 패널에서 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [사용자 인증] > [사용자 로그아웃]을 선택합니다.

3 [페이지가 로드될 때 로그아웃] 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

응용 프로그램 폴더 보호(ColdFusion)

서버에 있는 폴더 또는 사이트 보호(ColdFusion)

Dreamweaver를 사용하면 ColdFusion 응용 프로그램의 루트 폴더를 비롯한 ColdFusion 응용 프로그램의 특정 폴더를 암호로 보호할 수 있습니다. 사이트 방문자가 지정된 폴더에 있는 페이지를 요청할 경우 ColdFusion은 방문자에게 사용자 이름과 암호를 요구합니다. 그런 다음 사용자 이름과 암호를 세션 변수에 저장하여 이 세션 중에는 방문자가 이를 다시 입력할 필요가 없도록 합니다.

참고: 이 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 ColdFusion 문서를 Dreamweaver에서 열고 [명령] > [ColdFusion 로그인 마법사]를 선택합니다.

2 ColdFusion 로그인 마법사 관련 작업을 완료합니다.

a 보호할 폴더의 전체 경로를 지정하고 [다음]을 클릭합니다.

b 다음 화면에서 다음 인증 유형 중 하나를 선택합니다.

단순 인증 모든 사용자에 대해 하나의 사용자 이름과 암호를 사용하여 응용 프로그램을 보호합니다.

Windows NT 인증 NT 사용자 이름과 암호를 사용하여 응용 프로그램을 보호합니다.

LDAP 인증 LDAP 서버에 저장된 사용자 이름과 암호를 사용하여 응용 프로그램을 보호합니다.

c ColdFusion 로그인 페이지나 팝업 메뉴를 사용하여 사용자가 로그인하도록 할지 여부를 지정합니다.

d 다음 화면에서 다음 설정을 지정합니다.

- [단순 인증]을 선택한 경우 각 방문자가 입력해야 하는 사용자 이름과 암호를 지정합니다.
- [Windows NT 인증]을 선택한 경우 유효성을 검사할 NT 도메인을 지정합니다.
- [LDAP 인증]을 선택한 경우 유효성을 검사할 LDAP 서버를 지정합니다.

3 새 파일을 원격 사이트에 업로드합니다. 파일은 로컬 사이트 폴더에 있습니다.

참조

608페이지의 “ColdFusion 확장 기능 사용”

582페이지의 “권한 있는 사용자만 액세스할 수 있는 페이지 구성”

584페이지의 “응용 프로그램 폴더 보호(ColdFusion)”

ColdFusion 구성 요소 사용

ColdFusion 구성 요소

ColdFusion 구성 요소(CFC) 파일을 사용하면 응용 프로그램 및 비즈니스 논리를 독립적인 재사용 가능한 단위로 캡슐화할 수 있습니다. 또한 웹 서비스를 쉽고 빠르게 만들 수 있습니다.

CFC는 ColdFusion 마크업 언어(CFML)로 작성된 재사용 가능한 소프트웨어 단위로서, 코드를 재사용하고 유지 관리하기 쉽게 해줍니다.

Dreamweaver에서는 CFC를 사용하여 작업할 수 있습니다. CFC 태그 및 구문에 대한 자세한 내용은 Dreamweaver의 ColdFusion 설명서([도움말] > [ColdFusion 사용 설명서])를 참조하십시오.

참고: CFC는 ColdFusion MX 이상에서만 사용할 수 있습니다. ColdFusion 5에서는 CFC가 지원되지 않습니다.

CFC는 개발자에게 웹 사이트 요소를 캡슐화할 수 있는 간편하고도 강력한 방법을 제공하기 위해 만들어졌습니다. 일반적으로 이 구성 요소는 응용 프로그램 또는 비즈니스 논리에 사용합니다. 사용자 정의 인사말, 동적 메뉴 등의 요소를 표시하는 데에는 사용자 정의 태그를 사용합니다.

다른 대다수의 구축 사이트와 마찬가지로 동적 사이트에서도 호환성 있는 요소가 도움이 되는 경우가 많습니다. 예를 들어, 동일한 쿼리를 반복해서 실행하거나 쇼핑 카트 페이지의 총 가격을 계산하고 품목이 추가될 때마다 다시 계산하는 동적 사이트가 있을 수 있습니다. 이러한 작업을 구성 요소로 처리할 수 있습니다. 응용 프로그램의 나머지 부분에 대한 영향을 최소화하면서 구성 요소를 수정, 개선, 확장 및 교체할 수도 있습니다.

예를 들어, 온라인 상점에서 주문 가격에 따라 배송 비용을 계산하는 경우를 가정해 봅시다. 주문 가격이 $20 미만이면 배송 비용은 $4이고, $20 이상 $40 미만이면 배송 비용이 $6로 책정되는 식입니다. 이 경우 쇼핑 카트 페이지와 체크 아웃 페이지 모두에 배송 비용 계산 논리를 삽입할 수 있지만 그럴 경우 HTML 표시 코드와 CFML 논리 코드가 뒤섞여 일반적으로 코드의 유지 관리 및 재사용이 어렵습니다.

예를 들어, Pricing이라는 CFC를 만들고 여기에 ShippingCharge라는 함수를 포함하기로 했다고 가정합니다. 이 함수는 가격을 인수로 받아 배송 비용을 반환합니다. 예를 들어, 인수 값이 32.80이면 함수는 6을 반환합니다.

쇼핑 카트 페이지와 체크 아웃 페이지 모두에 ShippingCharge 함수를 호출하는 특수 태그를 삽입합니다. 페이지가 요청되면 이 함수가 호출되고 배송 비용이 페이지에 반환됩니다.

나중에 상점에서 $100 이상의 모든 주문은 배송비를 무료로 제공하는 특별 이벤트를 실시하게 되었습니다. 이 경우 Pricing 구성 요소의 ShippingCharge 함수에서만 배송 비용을 변경하면 됩니다. 그러면 이 함수를 사용하는 모든 페이지에 자동으로 조정된 배송 비용이 적용됩니다.

구성 요소 패널 개요(ColdFusion)

[구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])을 사용하면 ColdFusion 구성 요소를 보고 편집하며, CFM 페이지가 요청될 때 함수를 호출하는 코드를 페이지에 추가할 수 있습니다.

참고: [구성 요소] 패널은 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 보는 경우에만 사용할 수 있습니다.

참조

589페이지의 “CFC를 사용하는 웹 페이지 구성”

Dreamweaver에서 CFC 만들기 또는 삭제

Dreamweaver에서는 CFC 및 관련 함수를 시각적으로 정의할 수 있습니다. 그러면 Dreamweaver에서 .cfc 파일이 만들어지고 필요한 CFML 태그가 자동으로 삽입됩니다.

참고: 구성 요소에 따라 일부 코드를 직접 작성해야 하는 경우도 있습니다.

1 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.

2 [구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])의 팝업 메뉴에서 [CF 구성 요소]를 선택합니다.

3 플러스(+) 버튼을 클릭하고 [구성 요소 생성] 대화 상자에서 필요한 작업을 완료한 다음 [확인]을 클릭합니다.

a [구성 요소] 영역에서 구성 요소의 세부 정보를 입력합니다. 다음은 일부를 나타낸 것입니다.

이름 구성 요소의 파일 이름을 지정합니다. 이름에는 영숫자와 밑줄(_)만 사용할 수 있습니다. 이름을 입력할 때 .cfc 파일 확장명은 지정하지 마십시오.

구성 요소 디렉토리 구성 요소가 저장되는 위치를 지정합니다. 웹 응용 프로그램의 루트 폴더(예: \Inetpub\wwwroot\myapp\) 또는 이 폴더의 하위 폴더를 선택합니다.

b 구성 요소에 대해 하나 이상의 함수를 정의하려면 [선택] 목록에서 [함수]를 선택하고 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 새 함수의 세부 정보를 입력합니다.

[반환 유형] 옵션에는 함수가 반환하는 값의 유형을 지정해야 합니다.



[액세스] 메뉴에서 [원격]을 선택하면 해당 함수를 웹 서비스로 사용할 수 있습니다.

c 함수에 대해 하나 이상의 인수를 정의하려면 [선택] 목록에서 [인수]를 선택하고 팝업 메뉴에서 해당 함수를 선택한 다음, 플러스(+) 버튼을 클릭하고 오른쪽에 새 인수의 세부 정보를 입력합니다.

4 원격 개발 서버를 사용하려는 경우 CFC 파일 및 모든 부속 파일(함수 구현에 필요한 파일 및 포함 파일)을 원격 서버에 업로드합니다.

이 파일을 업로드하면 Dreamweaver에서 [라이브 데이터] 뷰 및 [브라우저에서 미리 보기]와 같은 기능이 제대로 작동합니다.

Dreamweaver가 .cfc 파일을 작성하여 지정한 폴더에 저장합니다. 또한 [새로 고침]을 클릭하면 [구성 요소] 패널에 새 구성 요소가 나타납니다.

5 구성 요소를 제거하려면 서버에서 직접 CFC 파일을 삭제해야 합니다.

참조

589페이지의 "CFC를 사용하는 웹 페이지 구성"

585페이지의 "ColdFusion 구성 요소"

Dreamweaver에서 CFC 보기

Dreamweaver에서는 전체적으로 사이트 폴더 또는 서버에 있는 ColdFusion 구성 요소(CFC)를 시각적으로 검토할 수 있습니다. Dreamweaver가 CFC 파일을 자동으로 읽고 [구성 요소] 패널에 탐색이 쉬운 트리 뷰 형태로 관련 정보를 표시합니다.

Dreamweaver는 테스트 서버에서 구성 요소를 찾습니다(480페이지의 "Dreamweaver에서 데이터베이스 연결" 참조). CFC를 만들거나 기존 CFC를 변경할 경우 CFC 파일을 테스트 서버에 업로드하여 CFC 파일이 [구성 요소] 패널에 정확하게 반영되도록 합니다.

다른 서버에 있는 구성 요소를 보려면 테스트 서버 설정을 변경합니다.

확인할 수 있는 CF 구성 요소에 대한 정보는 다음과 같습니다.

- 서버에 정의된 모든 ColdFusion 구성 요소 목록 표시
- ColdFusion MX 7 이상을 실행 중인 경우 목록을 필터링하여 사이트 폴더에 있는 CFC만 표시
- 각 구성 요소의 함수 및 인수 탐색
- 웹 서비스로 제공되는 함수의 속성 검사

Dreamweaver를 사용하여 서버 루트에 있는 CFC를 검사하면서 다른 웹 사이트의 루트에 있는 사이트 파일을 관리하기 위해 두 개의 Dreamweaver 사이트를 정의할 수 있습니다. 첫 번째 사이트는 서버 루트를 가리키도록 설정하고, 두 번째 사이트는 웹 사이트 루트를 가리키도록 설정합니다. [파일] 패널에 있는 사이트 팝업 메뉴를 사용하여 두 사이트 간을 빠르게 전환할 수 있습니다.

Dreamweaver에서 CFC를 보려면 다음 단계를 수행합니다.

1 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.

2 [구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])의 팝업 메뉴에서 [CF 구성 요소]를 선택합니다.

3 이 패널에서 [새로 고침] 버튼을 클릭하여 구성 요소를 검색합니다.

그러면 서버에 있는 구성 요소 패키지가 표시됩니다. **구성 요소 패키지**는 CFC 파일이 포함되어 있는 폴더입니다.

기존 구성 요소 패키지가 나타나지 않으면 패널 툴바에서 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

4 사이트 폴더에 있는 CFC만 표시하려면 [구성 요소] 패널 툴바에서 [현재 사이트의 CFC 표시] 버튼을 클릭합니다.

참고: 이 기능은 사용자가 ColdFusion MX 6 이상이 실행 중인 컴퓨터를 Dreamweaver 테스트 서버로 정의한 경우에만 사용할 수 있습니다.

참고: 현재 사이트가 원격 서버의 가상 폴더에 나열될 경우 필터링이 작동하지 않습니다.

5 패키지에 저장된 구성 요소를 보려면 패키지 이름 옆에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.

- 구성 요소의 함수 목록을 표시하려면 구성 요소 이름 옆에 있는 플러스(+) 버튼을 클릭합니다.
- 함수에 사용되는 인수, 해당 인수의 유형, 필수 인수인지 또는 선택적 인수인지 여부를 모두 보려면 트리 뷰에서 해당 함수의 분기를 엽니다.

함수에 인수가 없으면 그 옆에 플러스(+) 버튼이 나타나지 않습니다.

- 인수, 함수, 구성 요소 또는 패키지의 세부 정보를 빨리 보려면 트리 뷰에서 해당 항목을 선택한 다음 패널 툴바에서 [자세한 정보 얻기] 버튼을 클릭합니다.

또는 해당 항목을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Macintosh)하고 팝업 메뉴에서 [자세한 정보 얻기]를 선택합니다.

항목에 대한 자세한 정보가 메시지 상자에 표시됩니다.

참조

44페이지의 "테스트 서버 설정"

608페이지의 "ColdFusion 확장 기능 사용"

589페이지의 "CFC를 사용하는 웹 페이지 구성"

Dreamweaver에서 CFC 편집

Dreamweaver에서는 사이트에 대해 정의한 ColdFusion 구성 요소의 코드를 효과적으로 편집할 수 있습니다. 예를 들어, Dreamweaver를 닫지 않고도 구성 요소 함수를 추가, 변경 또는 삭제할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면 개발 환경을 다음과 같이 설정해야 합니다.

- ColdFusion은 로컬에서 실행되어야 합니다.
- Dreamweaver의 고급 [사이트 정의] 대화 상자에서 [테스트 서버] 범주에 지정된 액세스 유형을 [로컬/네트워크]로 지정해야 합니다.
- 고급 [사이트 정의] 대화 상자에서 로컬 루트 폴더의 경로를 테스트 서버 폴더의 경로(예: c:\Inetpub\wwwroot\cf_projects\myNewApp\)와 동일하게 설정해야 합니다. [사이트] > [사이트 편집]을 선택하여 이 경로를 확인하고 변경할 수 있습니다.
- 구성 요소는 로컬 사이트 폴더 또는 하드 디스크의 하위 폴더에 저장되어 있어야 합니다.

Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 열고 [구성 요소] 패널에 구성 요소를 표시합니다. 구성 요소를 표시하려면 [구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])을 열고 팝업 메뉴에서 [CF 구성 요소]를 선택한 다음, 패널에서 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

ColdFusion이 로컬에서 실행되므로, Dreamweaver에는 하드 디스크에 있는 구성 요소 패키지가 표시됩니다.

구성 요소를 편집하려면 다음 절차를 수행합니다.

1 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 열고 [구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])에 구성 요소를 표시합니다.

2 패널의 팝업 메뉴에서 [CF 구성 요소]를 선택하고 패널에서 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

ColdFusion이 로컬에서 실행되므로, Dreamweaver에는 하드 디스크에 있는 구성 요소 패키지가 표시됩니다.

참고: CFC 레코드세트를 시각적으로 편집하려면 [바인딩] 패널에서 해당 레코드세트를 두 번 클릭합니다.

3 일반적으로 구성 요소 파일을 편집하려면 패키지를 열고 트리 뷰에서 구성 요소 이름을 두 번 클릭합니다.

그러면 [코드] 뷰에서 구성 요소 파일이 열립니다.

4 특정 함수, 인수 또는 속성을 편집하려면 트리 뷰에서 해당 항목을 두 번 클릭합니다.

5 [코드] 뷰에서 직접 필요한 변경을 수행합니다.

6 파일을 저장합니다([파일] > [저장]).

7 [구성 요소] 패널에서 새 함수를 보려면 패널 툴바에 있는 [새로 고침] 버튼을 클릭합니다.

참조

587페이지의 “Dreamweaver에서 CFC 보기”

CFC를 사용하는 웹 페이지 구성

웹 페이지에 구성 요소 함수를 사용하는 한 가지 방법은 페이지가 요청될 때 해당 함수를 호출하는 페이지 코드를 작성하는 것입니다. Dreamweaver에서 이 코드를 편리하게 작성할 수 있습니다.

참고: 구성 요소를 사용하는 다른 방법에 대해서는 Dreamweaver의 ColdFusion 설명서([도움말] > [ColdFusion 사용 설명서])를 참조하십시오.

1. Dreamweaver에서 해당 구성 요소 함수를 사용할 ColdFusion 페이지를 엽니다.
2. [코드] 뷰로 전환합니다([보기] > [코드]).
3. [구성 요소] 패널([윈도우] > [구성 요소])을 열고 팝업 메뉴에서 [CF 구성 요소]를 선택합니다.
4. 원하는 구성 요소를 찾은 후 다음 방법 중 하나를 사용하여 삽입합니다.

- 트리 뷰에서 페이지로 함수를 드래그합니다. 그러면 함수를 호출하는 코드가 페이지에 삽입됩니다.
- 패널에서 함수를 선택하고 패널 툴바의 오른쪽에서 두 번째에 있는 [삽입] 버튼을 클릭합니다. 그러면 페이지에서 삽입 포인터가 있는 곳에 코드가 삽입됩니다.

5. 인수가 있는 함수를 삽입하려면 인수 코드를 직접 작성해야 합니다.

자세한 내용은 Dreamweaver에서 ColdFusion 설명서([도움말] > [ColdFusion 사용 설명서])를 참조하십시오.

6. [파일] > [저장]을 클릭하여 페이지를 저장합니다.

CFC에 레코드세트 정의

Dreamweaver를 사용하면 ColdFusion 구성 요소(CFC)에 레코드세트(ColdFusion 쿼리라고도 함)를 정의할 수 있습니다. CFC에 레코드세트를 정의하면 사용되는 페이지마다 레코드세트를 정의할 필요가 없습니다. CFC에 레코드세트를 한 번만 정의하면 다른 페이지에서도 CFC를 사용할 수 있습니다.

참고: 이 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 608페이지의 “ColdFusion 확장 기능 사용”을 참조하십시오.

1. Dreamweaver에서 새 CFC 파일을 만들거나 기존 CFC 파일을 엽니다.
2. [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)]를 선택합니다.

그러면 [레코드세트] 대화 상자가 나타납니다. 단순 또는 고급 [레코드세트] 대화 상자에서 작업할 수 있습니다.

3. CFC에서 기존 함수를 사용하려면 [함수] 팝업 메뉴에서 함수를 선택하고 5단계로 진행합니다.

레코드세트는 함수에 정의되어 있습니다.

4. CFC에서 새 함수를 정의하려면 [새 함수] 버튼을 클릭하고 나타나는 대화 상자에서 함수 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

이름에는 영숫자와 밑줄(_)만 사용할 수 있습니다.

5. 함수에 대한 레코드세트를 정의하려면 필요한 [레코드세트] 대화 상자 옵션을 지정합니다.

레코드세트를 정의하는 새 함수가 CFC에 삽입됩니다.

참조

586페이지의 “Dreamweaver에서 CFC 만들기 또는 삭제”

CFC 레코드세트를 동적 내용의 소스로 사용

ColdFusion 구성 요소(CFC)에 레코드세트를 정의하는 함수가 포함되어 있을 경우 해당 구성 요소를 페이지 동적 내용의 소스로 사용할 수 있습니다.

참고: 이 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 ColdFusion 개선 사항 활성화를 참조하십시오.

1 Dreamweaver에서 ColdFusion 페이지를 엽니다.

2 [바인딩] 패널([윈도우] > [바인딩])에서 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음, 팝업 메뉴에서 [레코드세트(쿼리)]를 선택합니다.

그러면 [레코드세트] 대화 상자가 나타납니다. 단순 또는 고급 [레코드세트] 대화 상자에서 작업할 수 있습니다.

3 [CFC 쿼리] 버튼을 클릭합니다.

4 [CFC 쿼리] 대화 상자에서 필요한 작업을 수행하고 [확인]을 클릭한 다음, 다시 [확인]을 클릭하여 [바인딩] 패널의 사용 가능한 내용 소스 목록에 CFC 레코드세트를 추가합니다.

5 [바인딩] 패널에서 레코드세트를 다양한 페이지 요소에 바인딩합니다.

자세한 내용은 518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”를 참조하십시오.

CFC를 사용하여 동적 내용 정의

레코드세트 정의가 포함된 CFC를 사용하여 Dreamweaver에서 레코드세트를 동적 내용의 소스로 정의할 수 있습니다.

1 [이름] 상자에 CFC 레코드세트의 이름을 입력합니다.

일반적인 방법은 접두어 **rs**를 레코드세트 이름에 추가하여 코드에 있는 다른 객체 이름과 구분하는 것입니다(예: rsPressRelease).

레코드세트 이름에는 영숫자와 밑줄(_)만 사용할 수 있습니다. 특수 문자나 공백은 사용할 수 없습니다.

2 서버에 정의되어 있는 패키지 중에서 패키지를 선택합니다.

팝업 메뉴에 패키지가 표시되지 않을 경우에는 팝업 메뉴 옆에 있는 [새로 고침] 버튼을 클릭하여 패키지 목록을 새로 고칠 수 있습니다.

CFC를 먼저 테스트 서버에 업로드했는지 확인합니다. 테스트 서버에 있는 CFC만 표시됩니다.

3 현재 선택한 패키지에 정의된 구성 요소 중에서 구성 요소를 선택합니다.

구성 요소 팝업 메뉴에 구성 요소가 없는 경우나 이전에 만든 구성 요소가 메뉴에 표시되지 않을 경우, CFC 파일을 테스트 서버에 업로드해야 합니다.

4 (선택 사항) 구성 요소를 만들려면 [새 구성 요소 만들기] 버튼을 누릅니다.

a [이름] 상자에 새 CFC의 이름을 입력합니다. 이름에는 영숫자와 밑줄(_)만 사용할 수 있습니다.

b [구성 요소 디렉토리] 상자에 CFC의 위치를 입력하거나 폴더를 찾아서 선택합니다.

참고: 폴더는 사이트 루트 폴더에 대한 상대 경로여야 합니다.

5 [함수] 팝업 메뉴에서 레코드세트 정의가 포함된 함수를 선택합니다.

[함수] 팝업 메뉴에는 현재 선택한 구성 요소에 정의된 함수만 있습니다. 이 팝업 메뉴에 함수가 표시되지 않거나 마지막 변경 사항이 현재 나열된 함수에 적용되어 있지 않은 경우, 마지막 변경 사항을 저장하고 서버에 업로드했는지 확인합니다.

참고: [연결] 및 [SQL] 상자는 읽기 전용입니다.

6 [편집] 버튼을 클릭하여 함수 인수로 전달되어야 하는 각 매개 변수(유형, 값, 기본값)를 편집합니다.

a [값] 팝업 메뉴에서 값 유형을 선택하고 오른쪽에 있는 상자에 값을 입력하여 현재 매개 변수의 값을 입력합니다.

값 유형은 URL 매개 변수, 양식 변수, 쿠키, 세션 변수, 응용 프로그램 변수 또는 입력한 값이 될 수 있습니다.

b [기본값] 상자에 매개 변수의 기본값을 입력합니다.

런타임 값이 반환되지 않을 경우 기본 매개 변수 값이 사용됩니다.

c [확인]을 클릭합니다.

레코드세트에 대한 데이터베이스 연결과 SQL 쿼리는 수정할 수 없습니다. 이 필드는 항상 비활성화되어 있으며, 참조를 위해 연결 및 SQL 쿼리가 표시됩니다.

7 [테스트]를 클릭하여 데이터베이스에 연결하고 레코드세트의 인스턴스를 만듭니다.

SQL 문에 페이지 매개 변수가 포함된 경우 [테스트]를 클릭하기 전에 [매개 변수] 상자의 [기본값] 열에 올바른 테스트 값이 들어 있는지 확인합니다.

쿼리가 성공적으로 실행될 경우 표에 레코드세트가 표시됩니다. 각 행에는 레코드가 들어 있으며 각 열에는 이 레코드에 있는 필드가 표시됩니다.

[확인]을 클릭하여 CFC 쿼리를 지웁니다.

8 [확인]을 클릭합니다.

20장: 양식 만들기

방문자가 웹 브라우저에 표시되는 웹 양식에 정보를 입력하고 전송 버튼을 클릭하면 이 정보가 서버로 보내진 다음 서버측 스크립트 또는 응용 프로그램을 통해 처리됩니다. 서버는 처리한 정보를 사용자(또는 클라이언트)에게 반환하거나 양식의 내용에 기반하여 액션을 수행함으로써 사용자의 동작에 응답합니다.

Dreamweaver에서는 PHP, ASP, ColdFusion을 비롯한 대부분의 응용 프로그램 서버로 데이터를 전송하는 양식을 만들 수 있습니다. ColdFusion을 사용하는 경우 양식에 ColdFusion 전용 양식 컨트롤을 추가할 수도 있습니다. 양식에는 텍스트 필드, 암호 필드, 라디오 버튼, 체크 상자, 팝업 메뉴, 클릭 가능한 버튼 및 기타 양식 객체가 포함될 수 있습니다. Dreamweaver는 웹 사이트 방문자가 제공한 정보의 유효성을 검사하는 코드도 작성할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 입력한 전자 메일 주소에 "@" 기호가 있는지 또는 필수 텍스트 필드에 값이 입력되었는지 등을 확인할 수 있습니다.

사용자 정보 수집

사용자 정보 수집 개요

웹 양식 또는 하이퍼텍스트 링크를 통해 사용자가 입력한 정보를 수집하여 서버의 메모리에 저장한 다음 이러한 정보를 사용하여 입력 내용에 따라 동적으로 응답할 수 있습니다. 정보를 수집하는 가장 일반적인 도구는 HTML 양식과 하이퍼텍스트 링크입니다.

HTML 양식 사용자가 입력한 정보를 수집하여 서버의 메모리에 저장할 수 있습니다. HTML 양식에서는 양식 매개 변수나 URL 매개 변수로 정보를 전송할 수 있습니다.

하이퍼텍스트 링크 사용자가 입력한 정보를 수집하여 서버의 메모리에 저장할 수 있습니다. 앵커 태그에 지정된 URL에 값을 추가하는 방법으로 사용자가 환경 설정 등의 링크를 클릭할 때 전송될 값을 지정합니다. 사용자가 링크를 클릭하면 브라우저에서 URL과 추가된 값을 서버로 전송합니다.

HTML 양식 매개 변수

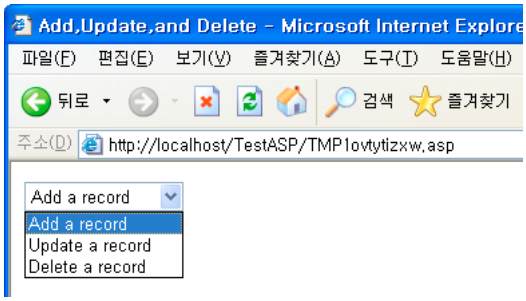
양식 매개 변수는 HTML 양식을 통해 서버로 전송되며 이때 POST 또는 GET 메서드를 사용합니다. POST 메서드를 사용하면 매개 변수가 메시지의 본문에 포함되어 전송됩니다. 이와 반대로 GET 메서드는 요청된 URL에 매개 변수를 추가합니다.

Dreamweaver를 사용하면 양식 매개 변수를 서버로 전송하는 HTML 양식을 신속하게 디자인할 수 있습니다. 이때 브라우저에서 서버로 정보를 전송하는 데 사용할 메서드에 주의해야 합니다.

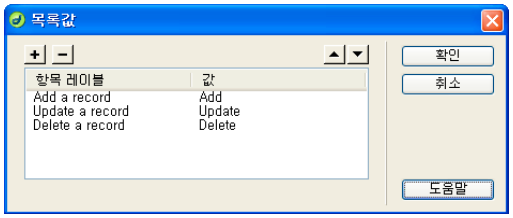
양식 매개 변수의 이름은 해당 양식 객체의 이름과 같습니다. 예를 들어, 양식에 txtLastName이라는 텍스트 필드가 포함되어 있으면 사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 다음 양식 매개 변수가 서버로 전송됩니다.

```
txtLastName=enteredvalue
```

여러 옵션 중 하나에 따라 액션을 수행하는 경우와 같이 웹 응용 프로그램에 정확한 매개 변수 값이 필요한 경우에는 라디오 버튼, 체크 상자 또는 목록/메뉴 양식 객체를 통해 사용자가 전송할 수 있는 값을 제어합니다. 이렇게 하면 사용자가 정보를 잘못 입력하여 응용 프로그램 오류가 발생하는 일이 없습니다. 다음 예제에서는 세 가지 선택 항목을 제공하는 팝업 메뉴 양식을 보여 줍니다.



메뉴의 각 선택 항목은 서버에 양식 매개 변수로 전송되는 하드 코딩된 값에 해당합니다. 다음 예제의 [목록값] 대화 상자는 각 목록 항목을 값(Add, Update 또는 Delete)에 대응시킵니다.



양식 매개 변수를 만들면 Dreamweaver에서 해당 값을 검색하여 웹 응용 프로그램에 사용할 수 있습니다. Dreamweaver에서 양식 매개 변수를 정의한 후에는 해당 값을 페이지에 삽입할 수 있습니다.

참조

595페이지의 “웹 양식 만들기”

518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”

471페이지의 “데이터베이스 액세스하기”

URL 매개 변수

URL 매개 변수를 사용하면 브라우저에서 사용자가 제공한 정보를 서버로 전달할 수 있습니다. 서버에서 요청을 받을 때 요청 URL에 매개 변수가 추가되어 있으면 서버에서는 요청된 페이지를 브라우저에게 제공하기 전에 요청된 페이지에 매개 변수에 대한 액세스 권한을 줍니다.

URL 매개 변수는 URL에 추가되는 이름-값 쌍입니다. 이 매개 변수는 물음표(?)로 시작되며 name=value 형식을 사용합니다. URL 매개 변수가 둘 이상인 경우 각 매개 변수는 앰퍼샌드(&)로 구분됩니다. 다음 예제는 두 개의 이름-값 쌍이 있는 URL 매개 변수입니다.

```
http://server/path/document?name1=value1&name2=value2
```

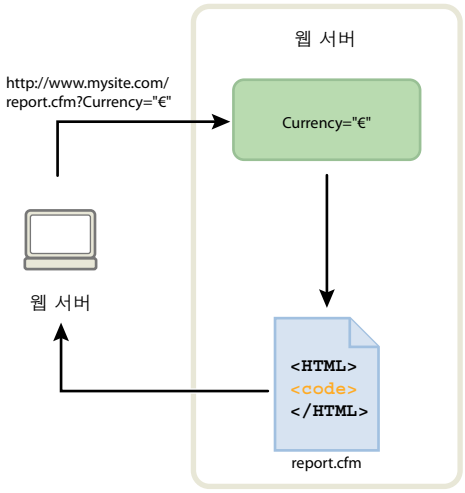
이 워크플로 예제에서는 응용 프로그램이 웹 기반 쇼핑몰이라고 가정합니다. 최대한 넓은 고객층을 확보하기 위해 사이트는 외국 통화를 지원하도록 디자인되었습니다. 사용자가 이 사이트에 로그인하면 구입 가능한 품목의 가격을 표시할 통화를 선택할 수 있습니다.

1 그러면 브라우저에서 서버에 report.cfm 페이지를 요청합니다. 이 요청에는 URL 매개 변수인 Currency="euro"가 포함됩니다. Currency="euro" 변수는 검색되는 모든 금액을 유럽 연합의 유로화로 표시하도록 지정합니다.

2 서버에서는 URL 매개 변수를 메모리에 임시로 저장합니다.

3 report.cfm 페이지에서는 매개 변수를 사용하여 품목의 가격을 유로화로 검색합니다. 이러한 금액은 여러 통화가 포함된 데이터베이스 테이블에 저장되어 있을 수도 있고 각 품목에 연결된 단일 통화에서 응용 프로그램에 지원되는 통화로 변환될 수도 있습니다.

4 서버에서 report.cfm 페이지를 브라우저로 전송하고 품목의 가격을 요청된 통화로 표시합니다. 사용자가 세션을 종료하면 서버에서 URL 매개 변수의 값이 지워지므로 새로운 사용자 요청을 받을 서버 메모리가 확보됩니다.



URL 매개 변수는 HTML 양식에서 HTTP의 GET 메서드를 사용할 때도 만들어집니다. GET 메서드는 양식이 전송될 때 매개 변수 값이 URL 요청에 추가되도록 지정합니다.

사용자의 취향에 따라 웹 사이트를 개인별로 설정하는 경우에도 URL 매개 변수가 일반적으로 사용됩니다. 예를 들어 사용자 이름과 암호로 구성된 URL 매개 변수를 사용하여 사용자를 인증하고 사용자가 구독하는 정보만 표시할 수 있습니다. 이러한 일반적인 예로는 사용자가 이전에 선택한 주식 종목에 따라 각 주가를 표시하는 금융 웹 사이트가 있습니다. 웹 응용 프로그램 개발자는 일반적으로 URL 매개 변수를 사용하여 응용 프로그램 내에서 값을 변수로 전달합니다. 예를 들어 웹 응용 프로그램에서 검색어를 SQL 변수로 전달하여 검색 결과를 생성할 수 있습니다.

HTML 링크를 사용하여 URL 매개 변수 만들기

HTML 링크 내에 URL 매개 변수를 만들려면 HTML 앵커 태그의 href 속성을 사용합니다. [코드] 뷰([보기] > [코드])에서 속성에 직접 URL 매개 변수를 입력하거나 속성 관리자에서 [링크] 상자의 링크 URL 끝에 URL 매개 변수를 추가할 수 있습니다.

다음 예제에서는 세 개의 링크를 사용하여 세 가지 값(Add, Update 및 Delete)을 가질 수 있는 하나의 URL 매개 변수(action)를 생성합니다. 사용자가 링크를 클릭하면 매개 변수 값이 서버로 전송되고 요청된 액션이 수행됩니다.

```
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Add">Add a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Update">Update a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Delete">Delete a record</a>
```

속성 관리자([윈도우] > [속성])를 사용하면 링크를 선택한 다음 [링크] 상자에 있는 링크 URL 끝에 URL 매개 변수 값을 추가하여 동일한 URL 매개 변수를 만들 수 있습니다.



URL 매개 변수를 만들면 Dreamweaver에서 해당 값을 검색하여 웹 응용 프로그램에 사용할 수 있습니다. Dreamweaver에서 URL 매개 변수를 정의한 후에는 해당 값을 페이지에 삽입할 수 있습니다.

참조

500페이지의 “URL 및 양식 매개 변수”

255페이지의 “링크하기”

511페이지의 “양식 매개 변수 정의”

518페이지의 “페이지에 동적 내용 추가하기”

471페이지의 “데이터베이스 액세스하기”

웹 양식 만들기

웹 양식 정보

방문자가 웹 브라우저에 표시되는 웹 양식에 정보를 입력하고 전송 버튼을 클릭하면 이 정보가 서버로 보내진 다음 서버측 스크립트 또는 응용 프로그램을 통해 처리됩니다. 서버는 처리한 정보를 사용자(또는 클라이언트)에게 반환하거나 양식의 내용에 기반하여 액션을 수행함으로써 사용자의 동작에 응답합니다.

PHP, ASP, ColdFusion을 비롯한 대부분의 응용 프로그램 서버로 데이터를 전송하는 양식을 만들 수 있습니다. ColdFusion을 사용하는 경우 양식에 ColdFusion 전용 양식 컨트롤을 추가할 수도 있습니다.

참고: 전자 메일을 받는 사람에게 직접 양식 데이터를 보낼 수도 있습니다.

참조

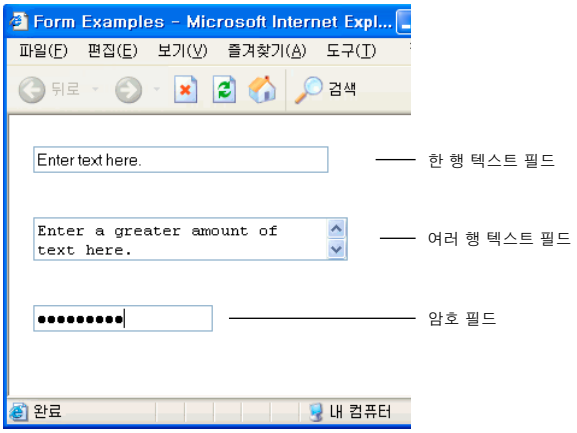
592페이지의 “사용자 정보 수집”

608페이지의 “ColdFusion 양식 만들기”

양식 객체

Dreamweaver에서는 양식 입력 유형을 **양식 객체**라고 합니다. 양식 객체는 사용자가 데이터를 입력하게 할 수 있는 메커니즘입니다. 양식에 삽입할 수 있는 양식 객체는 다음과 같습니다.

텍스트 필드 모든 유형의 영숫자 텍스트를 입력할 수 있습니다. 텍스트는 한 행 또는 여러 행으로 표시되거나, 다른 사람이 볼 수 없도록 정보가 별표나 불릿으로 입력되는 암호 필드로 표시될 수 있습니다.

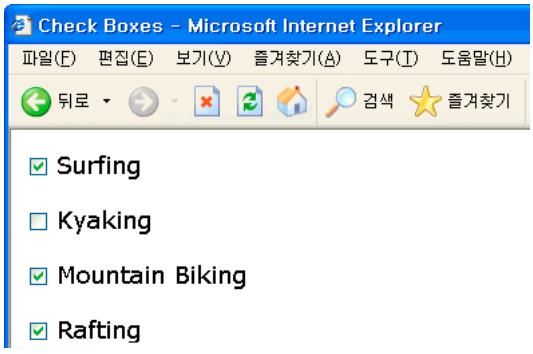


참고: 암호 필드를 사용하여 서버로 전달된 암호와 기타 정보는 암호화되지 않습니다. 이렇게 전송된 데이터를 외부에서 가로채 일반 영숫자 텍스트로 변환하여 읽을 수도 있습니다. 따라서 보안을 유지해야 하는 데이터에 대해서는 반드시 암호화 방법을 제공해야 합니다.

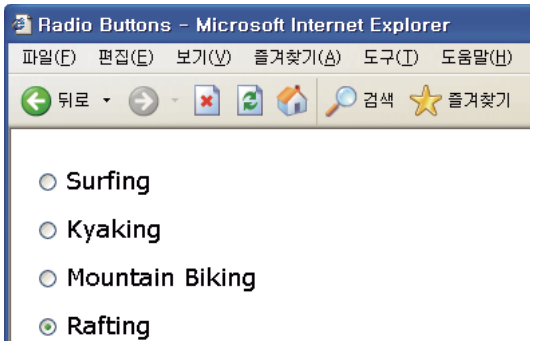
숨김 필드 사용자가 입력한 이름, 전자 메일 주소, 구매 선호도와 같은 정보를 저장해 두었다가 사용자가 다시 사이트를 방문할 때 이용할 수 있습니다.

버튼 버튼을 클릭하면 지정된 액션을 수행합니다. 버튼에 사용자 정의 이름이나 레이블을 추가하거나 "전송" 또는 "재설정"과 같이 미리 정의된 레이블을 사용할 수 있습니다. 버튼을 사용하여 양식에서 서버로 데이터를 전송하거나 양식을 재설정합니다. 스크립트에 정의된 다른 처리 작업을 할당할 수도 있습니다. 예를 들어, 할당된 값에 기반하여 선택된 항목의 총 비용을 계산하게 할 수도 있습니다.

체크 상자 하나의 옵션 그룹에서 여러 옵션을 선택할 수 있습니다. 사용자는 적용되는 모든 옵션을 선택할 수 있습니다. 다음 예제는 Surfing, Mountain Biking, Rafting의 세 가지 체크 상자 항목을 선택한 것입니다.



라디오 버튼 배타적 옵션을 나타냅니다. 라디오 버튼 그룹에서 하나의 버튼을 선택하면 그룹에 있는 나머지 모든 버튼의 선택이 취소됩니다. 라디오 버튼 그룹은 같은 이름을 사용하는 두 개 이상의 버튼으로 구성됩니다. 아래 예제에서 **Rafting**이 현재 선택된 옵션입니다. **Surfing**을 클릭하면 **Rafting** 버튼이 자동으로 선택 취소됩니다.



목록 메뉴 옵션 값을 스크롤 목록에 표시하며, 사용자가 여러 개의 옵션을 선택할 수 있습니다. 목록 옵션은 메뉴 옵션을 하나의 메뉴에 표시하며 사용자는 하나의 항목만 선택할 수 있습니다. 제한된 공간에 많은 항목을 표시해야 하거나 서버로 반환되는 값을 제어해야 하는 경우에는 메뉴를 사용합니다. 유효하지 않은 데이터를 포함하여 사용자가 원하는 모든 것을 입력할 수 있는 텍스트 필드와는 달리 메뉴의 경우에는 반환할 값이 정확하게 설정되어야 합니다.

참고: HTML 양식의 팝업 메뉴는 그래픽 팝업 메뉴와는 다릅니다. 그래픽 팝업 메뉴의 작성, 편집, 표시/숨기기에 대한 자세한 내용은 이 단원의 끝에 있는 링크를 참조하십시오.

점프 메뉴 문서나 파일로 링크되는 메뉴를 삽입할 수 있는 내비게이션 목록 또는 팝업 메뉴입니다.

파일 필드 사용자가 컴퓨터에 있는 파일을 찾아 해당 파일을 양식 데이터로 업로드할 수 있습니다.

이미지 필드 양식에 이미지를 삽입할 수 있습니다. 이미지 필드를 사용하여 [전송] 또는 [재설정] 버튼과 같은 이미지 버튼을 만들 수 있습니다. 이미지를 사용하여 데이터 전송 외의 작업을 수행하려면 해당 양식 객체에 비헤이비어를 첨부해야 합니다.

참조

334페이지의 “팝업 메뉴 보기 비헤이비어 적용”

HTML 양식 만들기

1 페이지를 열고 양식을 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [양식]을 선택하거나 [삽입] 패널에서 [양식] 범주를 선택한 후 [양식] 아이콘을 클릭합니다.

[디자인] 뷰에서 해당 양식에 빨간색 점선 테두리가 표시됩니다. 이 표시가 보이지 않는 경우에는 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

3 [윈도우] >[속성]을 선택하여 속성 관리자를 열고 HTML 양식 속성을 설정합니다.

a 문서 윈도우에서 양식 테두리를 클릭하여 양식을 선택합니다.

b [양식 이름] 상자에 양식을 식별하는 고유한 이름을 입력합니다.

양식 이름을 지정하면 JavaScript나 VBScript와 같은 스크립트 언어로 양식을 참조하거나 제어할 수 있습니다. 양식 이름이 지정되어 있지 않은 경우에는 Dreamweaver에서 formn 구문을 사용하여 자동으로 이름이 지정되며 페이지에 삽입된 각 양식에 대해 ***n***의 값이 하나씩 커집니다.

c [액션] 상자에서 경로를 입력하여 양식 데이터를 처리할 페이지 또는 스크립트를 지정하거나, 폴더 아이콘을 클릭하여 해당 페이지나 스크립트로 이동합니다. 예제: processorder.php

d [메서드] 팝업 메뉴에서 양식 데이터를 서버로 전송하는 메서드를 선택합니다. 다음 옵션을 설정합니다.

기본값 브라우저의 기본 설정을 사용하여 양식 데이터를 서버로 전달합니다. 일반적으로 기본값은 GET 메서드입니다.

GET 페이지를 요청하는 URL에 값을 첨부합니다.

POST HTTP 요청에 양식 데이터를 포함시킵니다.

긴 양식을 전달할 때는 GET 메서드를 사용하지 마십시오. URL의 길이는 8192자로 제한됩니다. 너무 많은 데이터를 전달하면 데이터가 잘려서 예기치 않은 처리 결과가 발생하거나 처리에 실패할 수 있습니다.

GET 메서드가 전달한 매개 변수에 의해 생성된 동적 페이지의 경우, 이 페이지를 다시 생성하는 데 필요한 모든 값이 브라우저의 [주소] 상자에 표시된 URL에 포함되어 있으므로 이 페이지를 북마크로 지정할 수 있습니다. 반면 POST 메서드가 전달한 매개 변수에 의해 생성된 동적 페이지는 북마크로 지정할 수 없습니다.

기밀을 유지해야 하는 사용자 이름과 암호, 신용 카드 번호 또는 기타 기밀 정보를 수집할 때는 POST 메서드를 사용하는 것이 GET 메서드보다 안전하다고 생각할 수도 있습니다. 하지만 POST 메서드로 전달되는 정보는 암호화되지 않으므로 해커가 이 정보를 쉽게 가로챌 수 있습니다. 보안을 유지하려면 보안 연결을 통해 보안 서버에 연결하십시오.

e (선택 사항) 처리를 위해 서버로 전송되는 데이터에 대해 [인코딩 형식] 팝업 메뉴에서 MIME 인코딩 형식을 선택합니다.

application/x-www-form-urlencoded 의 기본 설정이 일반적으로 POST 메서드와 함께 사용됩니다. 파일 업로드 필드를 만들 경우에는 multipart/form-data MIME 유형을 지정합니다.

f (선택 사항) 호출된 프로그램이 반환하는 데이터를 표시할 윈도우를 [대상] 팝업 메뉴에서 선택합니다.

해당 윈도우가 아직 열려 있지 않은 경우에는 지정된 이름의 새 윈도우가 열립니다. 다음 대상 값을 설정합니다.

_blank 이름이 지정되지 않은 새 윈도우에서 대상 문서를 엽니다.

_parent 현재 문서를 표시하는 윈도우의 부모 윈도우에서 대상 문서를 엽니다.

_self 양식이 전송된 동일한 윈도우에서 대상 문서를 엽니다.

_top 현재 윈도우에서 대상 문서를 엽니다. 이 값을 사용하면 원본 문서가 프레임에 표시되었던 경우에도 반드시 전체 윈도우에 대상 문서가 표시됩니다.

4 페이지에 양식 객체를 삽입합니다.

a 양식에서 양식 객체를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

b [삽입] > [양식] 메뉴 또는 [삽입] 패널의 [양식] 범주에서 객체를 선택합니다.

c 객체의 속성을 설정합니다.

d 속성 관리자에서 객체의 이름을 입력합니다.

모든 텍스트 필드, 숨김 필드, 체크 상자 및 목록/메뉴 객체에는 양식에서 객체를 식별하는 고유한 이름이 지정되어야 합니다. 양식 객체 이름에는 공백이나 특수 문자를 사용할 수 없으며, 영숫자와 밑줄(_)을 조합하여 만들 수 있습니다. 텍스트 필드에 할당하는 레이블은 필드의 값(입력된 데이터)을 저장할 변수 이름입니다. 이 값은 서버로 전송되어 처리되는 값입니다.

참고: 그룹의 모든 라디오 버튼은 같은 이름을 사용해야 합니다.

e 페이지에서 텍스트 필드, 체크 상자 또는 라디오 버튼 객체에 레이블을 지정하려면 객체 옆을 클릭하고 레이블을 입력합니다.

5 양식의 레이아웃을 조정합니다.

행 분리, 단락 분리, 서식 유지 텍스트, 표 등을 사용하여 양식의 서식을 지정할 수 있습니다. 하지만 양식 안에 다른 양식을 삽입할 수 없습니다. 즉, 태그를 중첩시킬 수는 없습니다. 반면에 한 페이지에 여러 개의 양식을 삽입할 수는 있습니다.

양식을 디자인할 때는 양식 필드에 설명적인 레이블을 지정하여 사용자가 어떤 작업을 수행할지 쉽게 알 수 있도록 하십시오. 예를 들어, 이름 정보를 요청할 경우, "이름을 입력하십시오."라는 레이블을 사용할 수 있습니다.

표는 양식 객체와 필드 레이블에 적합한 구조를 갖고 있습니다. 양식에 표를 사용할 때는 table 태그를 모두 form 태그 사이에 넣어야 합니다.

양식 만들기에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0160_kr 사이트를 참조하십시오.

CSS를 사용한 양식 스타일 작성에 대한 자습서는 www.adobe.com/go/vid0161_kr 사이트를 참조하십시오.

참조

592페이지의 “사용자 정보 수집”

511페이지의 “양식 매개 변수 정의”

511페이지의 “URL 매개 변수 정의”

608페이지의 “ColdFusion 양식 만들기”

390페이지의 “Spry 페이지를 시각적으로 작성”

양식 만들기 자습서

양식 스타일 작성 자습서

텍스트 필드 객체 속성

텍스트 필드 객체를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

문자 폭 필드에 표시할 수 있는 최대 문자 수를 지정합니다. 이 값은, 필드에 입력할 수 있는 최대 문자 수를 지정하는 [최대 문자] 값보다 작게 설정할 수 있습니다. 예를 들어, [문자 폭]이 20(기본값)으로 설정되어 있는데 100자가 입력될 경우, 텍스트 필드에서는 20자만 볼 수 있습니다. 입력된 문자는 필드에는 모두 나타나지 않더라도 필드 객체에 의해 모두 인식되며, 처리를 위해 서버로 전송됩니다.

최대 문자 텍스트 필드의 한 행에 입력할 수 있는 최대 문자 수를 지정합니다. [최대 문자]를 사용하여 우편번호를 5자리로 제한하거나 암호를 10자로 제한할 수 있습니다. [최대 문자] 상자를 공백으로 두면 사용자가 입력할 수 있는 문자 수에 제한이 없습니다. 이 필드의 문자 폭을 초과할 경우에는 텍스트가 스크롤됩니다. 최대 문자 수를 초과하여 입력하면 양식에서 경고음이 울립니다.

행 수 [여러 행] 옵션이 선택된 경우 사용할 수 있으며, 여러 행 텍스트 필드의 높이를 설정합니다.

사용 불가능 텍스트 영역을 비활성화합니다.

읽기 전용 텍스트 영역을 읽기 전용 텍스트 영역으로 만듭니다.

유형 한 행, 여러 행 또는 암호 필드로 필드를 지정합니다.

- **한 행** input 태그의 type 속성이 text로 설정됩니다. [문자 폭] 설정은 size 속성에 매핑되고, [최대 문자] 설정은 maxlength 속성에 매핑됩니다.
- **여러 행** textarea 태그로 설정됩니다. [문자 폭] 설정은 cols 속성에 매핑되고, [행 수] 설정은 rows 속성에 매핑됩니다.
- **암호** input 태그의 type 속성이 password로 설정됩니다. [문자 폭]과 [최대 문자] 설정은 한 행 텍스트 필드와 같은 속성을 가집니다. 암호 텍스트 필드에 입력하는 정보는 다른 사람이 볼 수 없도록 불릿이나 별표로 표시됩니다.

기본값 양식이 처음 로드될 필드에 표시될 값을 할당합니다. 예를 들어, 참고 또는 예제 값을 포함하여 사용자가 정보를 입력할 필드임을 나타낼 수 있습니다.

클래스 객체에 CSS 규칙을 적용할 수 있습니다.

버튼 객체 옵션

버튼 이름 버튼에 이름을 할당합니다. [전송]과 [재설정]은 예약된 이름입니다. [전송]은 처리 응용 프로그램이나 스크립트로 양식 데이터를 보내고, [재설정]은 모든 양식 필드를 원래 값으로 재설정합니다.

값 버튼에 표시될 텍스트를 지정합니다.

액션 버튼이 클릭될 때 수행할 작업을 지정합니다.

- **양식 전송** 사용자가 버튼을 클릭할 때 처리할 양식 데이터를 전송합니다. 데이터는 양식 자체의 [액션] 속성에 지정된 페이지나 스크립트로 전송됩니다.

• **양식 재설정** 버튼을 클릭할 때 양식의 내용을 지웁니다.

• **없음** 버튼이 클릭될 때 수행할 액션을 지정합니다. 예를 들어, 사용자가 버튼을 클릭했을 때 다른 페이지를 여는 JavaScript 비헤이비어를 추가할 수 있습니다.

클래스 CSS 규칙을 객체에 적용합니다.

체크 상자 객체 옵션

체크값 체크 상자를 선택할 때 서버로 전송할 값을 설정합니다. 예를 들어, 설문 조사에서 매우 좋음을 4로, 매우 나쁨을 1로 설정할 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 양식이 로드될 때 체크 상자의 선택 여부를 결정합니다.

Dynamic 서버가 동적으로 체크 상자의 초기 상태를 결정할 수 있도록 합니다. 예를 들어, 체크 상자를 사용하여 데이터베이스 레코드에 저장된 예/아니오 정보를 시각적으로 나타낼 수 있습니다. 디자인 시에는 이 정보를 알 수 없습니다. 런타임 중에 서버는 데이터베이스 레코드를 읽고 값이 Yes이면 체크 상자를 선택합니다.

클래스 CSS(Cascading Style Sheet) 규칙을 객체에 적용합니다.

단일 라디오 버튼 객체 옵션

체크값 라디오 버튼이 선택되었을 때 서버로 전송될 값을 설정합니다. 예를 들어, [체크값] 상자에 **skiing**을 입력하여 사용자가 skiing을 선택했음을 나타낼 수 있습니다.

초기 상태 브라우저에 양식이 로드될 때 라디오 버튼의 선택 여부를 결정합니다.

Dynamic 서버가 동적으로 라디오 버튼의 초기 상태를 결정하도록 할 수 있습니다. 예를 들어, 라디오 버튼을 사용하여 데이터베이스 레코드에 저장된 정보를 시각적으로 나타낼 수 있습니다. 디자인 시에는 이 정보를 알 수 없습니다. 런타임 중 서버가 데이터베이스 레코드를 읽고 값이 지정된 값과 일치하면 라디오 버튼을 선택합니다.

클래스 CSS 규칙을 객체에 적용합니다.

메뉴 옵션

목록/메뉴 메뉴에 이름을 할당합니다. 이 이름은 고유해야 합니다.

유형 클릭했을 때 메뉴가 드롭다운되는 메뉴 옵션인지 또는 스크롤할 수 있는 항목의 목록을 표시하는 목록 옵션인지 지정할 수 있습니다. 브라우저에 양식이 표시될 때 한 개의 옵션만 표시되도록 하려면 [메뉴] 옵션을 선택합니다. 다른 옵션을 보려면 사용자가 아래 화살표를 클릭해야 합니다.

사용자가 여러 항목을 선택할 수 있도록 양식이 브라우저에 표시될 때 일부 또는 전체 옵션을 나열하려면 [목록] 옵션을 선택합니다.

높이 (목록 유형에만 해당) 메뉴에 표시할 항목의 개수를 설정합니다.

선택 (목록 유형에만 해당) 사용자가 목록에서 여러 항목을 선택할 수 있는지 여부를 지정합니다.

목록값 항목을 양식 메뉴에 추가할 수 있는 대화 상자를 엽니다.

1 플러스(+) 및 마이너스(-) 버튼을 사용하여 목록에서 항목을 추가하거나 제거합니다.

2 각 메뉴 항목에 대해 레이블 텍스트와 옵션 값을 입력합니다.

목록의 각 항목은 레이블(목록에 표시되는 텍스트)과 값(항목이 선택될 때 처리 응용 프로그램으로 전달되는 값)을 갖습니다. 값이 지정되어 있지 않은 경우에는 처리 응용 프로그램에 레이블이 대신 전달됩니다.

3 목록의 항목을 재배치하려면 위 또는 아래 화살표 버튼을 사용하십시오.

메뉴에 표시되는 항목들의 순서는 [목록값] 대화 상자와 같습니다. 목록의 첫 번째 항목은 해당 페이지가 브라우저에 로드될 때 선택되는 항목입니다.

Dynamic 처음 표시될 때 서버에서 동적으로 메뉴의 항목을 선택할 수 있도록 합니다.

클래스 객체에 CSS 규칙을 적용할 수 있습니다.

초기 선택 목록에서 기본적으로 선택되는 항목을 설정합니다. 목록에서 원하는 항목을 클릭합니다.

파일 업로드 필드 삽입

파일 업로드 필드를 만들면 사용자가 컴퓨터에 있는 일반 문서나 그래픽 파일과 같은 파일을 선택하여 업로드할 수 있습니다. 파일 필드는 다른 텍스트 필드와 유사하지만 [탐색] 버튼이 있다는 점이 다릅니다. 사용자가 직접 업로드할 파일의 경로를 입력하거나 [탐색] 버튼을 사용하여 파일을 찾아 선택할 수 있습니다.

파일 업로드 필드를 사용하려면 파일 전송을 처리할 수 있는 페이지나 서버측 스크립트가 있어야 합니다. 양식 데이터를 처리하는 데 사용하고 있는 서버 기술 설명서를 참조하십시오. 예를 들어, PHP를 사용할 경우 http://us2.php.net/features.file-upload.php의 온라인 PHP 설명서에서 "파일 업로드 처리(Handling files uploads)"를 참조하십시오.

파일 필드를 사용하려면 POST 메서드를 사용하여 브라우저에서 서버로 파일을 전송해야 합니다. 파일은 해당 양식의 [액션] 상자에 지정된 주소로 전송됩니다.

참고: 파일 필드를 사용하기 전에 서버 관리자에게 문의하여 익명으로 파일을 업로드할 수 있는지 확인하십시오.

1 [삽입] > [양식]을 선택하여 페이지에 양식을 삽입합니다.

2 해당 속성 관리자를 표시할 양식을 선택합니다.

3 양식 메서드를 POST로 설정합니다.

4 [인코딩 형식] 팝업 메뉴에서 multipart/form-data를 선택합니다.

5 [액션] 상자에 업로드된 파일을 처리할 수 있는 페이지나 서버측 스크립트를 지정합니다.

6 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] > [양식] > [파일 필드]를 선택합니다.

7 속성 관리자에서 다음 옵션을 설정합니다.

파일 필드 이름 파일 필드 객체의 이름을 지정합니다.

문자 폭 필드에 표시할 수 있는 최대 문자 수를 지정합니다.

최대 문자 필드에 입력할 수 있는 최대 문자 수를 지정합니다. 사용자가 파일을 탐색할 때 파일 이름과 경로의 길이가 [최대 문자]에 지정된 값을 초과할 수도 있습니다. 그러나 이 값을 초과한 파일 이름과 경로 이름을 입력하려고 해도 [최대 문자] 값에 지정된 수의 문자만 파일 필드에 입력할 수 있습니다.

이미지 자리 표시자 삽입

이미지를 버튼 아이콘으로 사용할 수 있습니다. 이미지를 사용하여 데이터 전송 외의 작업을 수행하려면 해당 양식 객체에 비헤이비어를 첨부해야 합니다.

1 문서를 열고 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [양식] > [이미지 필드]를 선택합니다.

[이미지 소스 선택] 대화 상자가 나타납니다.

3 [이미지 소스] 대화 상자에서 버튼에 사용할 이미지를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

4 속성 관리자에서 다음 옵션을 설정합니다.

이미지 필드 버튼에 이름을 할당합니다. [전송]과 [재설정]은 예약된 이름입니다. [전송]은 처리 응용 프로그램이나 스크립트로 양식 데이터를 보내고, [재설정]은 모든 양식 필드를 원래 값으로 재설정합니다.

소스 버튼에 사용할 이미지를 지정합니다.

그림 설명 브라우저에서 이미지를 로드할 수 없는 경우 이에 대해 설명하는 텍스트를 입력할 수 있습니다.

정렬 객체에 대한 정렬 속성을 설정합니다.

이미지 편집 기본 이미지 편집기를 실행하고 이미지 파일을 편집할 수 있도록 엽니다.

클래스 객체에 CSS 규칙을 적용할 수 있습니다.

5 버튼에 JavaScript 비헤이비어를 첨부하려면 해당 이미지를 선택한 후 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하여 [비헤이비어] 패널을 열고 비헤이비어를 선택합니다.

숨김 필드 객체 옵션

숨김 필드 필드의 이름을 지정합니다.

값 필드에 값을 할당합니다. 이 값은 양식이 전송될 때 서버로 전달됩니다.

라디오 버튼 그룹 삽입

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [양식] > [라디오 그룹]을 선택합니다.

3 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

a [이름] 상자에 라디오 버튼 그룹의 이름을 입력합니다.

라디오 버튼을 사용하여 서버로 다시 매개 변수를 보내려면 해당 이름과 매개 변수를 연결합니다. 예를 들어, 그룹 이름을 myGroup으로 지정하고 양식 메서드를 GET 으로 설정하는 경우(즉, [전송] 버튼이 클릭될 때 양식 매개 변수 대신 URL 매개 변수를 전달하려는 경우), 표현식 myGroup="***CheckedValue***"가 URL에 포함되어 서버로 전달됩니다.

b 플러스(+) 버튼을 클릭하여 그룹에 라디오 버튼을 추가합니다. 새 버튼의 레이블과 체크값을 입력합니다.

c 버튼을 재배열하려면 위 또는 아래 화살표를 클릭합니다.

d 브라우저에서 페이지가 열릴 때 특정 라디오 버튼이 선택되도록 하려면, 다음과 같은 값 선택 상자에 해당 라디오 버튼 값과 같은 값을 입력합니다.

상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하거나 가능한 체크값이 들어 있는 레코드세트를 선택하여 정적 값을 입력하거나 동적 값을 지정합니다. 두 가지 경우 모두, 사용자가 지정하는 값이 그룹에 있는 라디오 버튼 중 하나와 값이 같아야 합니다. 라디오 버튼의 체크값을 보려면 각 라디오 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 엽니다.

e Dreamweaver에서 버튼에 적용할 레이아웃 형식을 선택합니다.

행 분리 또는 표를 사용하여 버튼의 레이아웃을 지정합니다. 사용자가 표 옵션을 선택하면 Dreamweaver는 왼쪽에 라디오 버튼을, 오른쪽에는 레이블이 있는 단일 열의 표를 만듭니다.

속성 관리자를 사용하거나 [코드] 뷰에서 직접 속성을 설정할 수도 있습니다.

체크 상자 그룹 삽입

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [양식] > [체크 상자 그룹]을 선택합니다.

3 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

a [이름] 상자에 체크 상자 그룹의 이름을 입력합니다.

체크 상자를 사용하여 서버로 다시 매개 변수를 보내려면 해당 이름과 매개 변수를 연결합니다. 예를 들어, 그룹 이름을 myGroup으로 지정하고 양식 메서드를 GET 으로 설정하는 경우(즉, [전송] 버튼이 클릭될 때 양식 매개 변수 대신 URL 매개 변수를 전달하려는 경우), 표현식 myGroup="***CheckedValue***"가 URL에 포함되어 서버로 전달됩니다.

b 플러스(+) 버튼을 클릭하여 그룹에 체크 상자를 추가합니다. 새 체크 상자의 레이블과 체크값을 입력합니다.

c 체크 상자를 재배열하려면 위 또는 아래 화살표를 클릭합니다.

d 브라우저에서 페이지가 열릴 때 특정 체크 상자가 선택되도록 하려면, [다음과 같은 값 선택] 상자에 해당 체크 상자 값과 같은 값을 입력합니다.

상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하거나 가능한 체크값이 들어 있는 레코드세트를 선택하여 정적 값을 입력하거나 동적 값을 지정합니다. 두 가지 경우 모두, 사용자가 지정하는 값이 그룹에 있는 체크 상자 중 하나의 체크값과 같아야 합니다. 체크 상자의 체크값을 보려면 각 체크 상자를 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 엽니다.

e Dreamweaver에서 체크 상자에 적용할 레이아웃 형식을 선택합니다.

행 분리 또는 표를 사용하여 체크 상자의 레이아웃을 지정합니다. 사용자가 표 옵션을 선택하면 Dreamweaver는 왼쪽에 체크 상자를, 오른쪽에는 레이블이 있는 단일 열의 표를 만듭니다.

속성 관리자를 사용하거나 [코드] 뷰에서 직접 속성을 설정할 수도 있습니다.

동적 양식 객체

동적 양식 객체는 객체의 초기 상태가 양식 작성자가 양식 객체를 디자인할 때 결정되지 않고 서버에서 페이지가 요청될 때 서버에 의해 결정되는 양식 객체입니다. 예를 들어, 사용자가 메뉴가 있는 양식이 포함된 PHP 페이지를 요청할 때 해당 페이지의 PHP 스크립트에서 데이터베이스에 저장된 값으로 메뉴를 자동으로 채웁니다. 그러면 서버는 완성된 페이지를 사용자의 브라우저로 전송합니다.

동적 양식 객체를 만들면 사이트의 유지 관리 작업을 간단하게 수행할 수 있습니다. 예를 들어, 많은 사이트는 메뉴를 이용하여 사용자에게 일련의 옵션을 제공합니다. 동적 메뉴를 사용하면 단일 위치(항목이 저장된 데이터베이스 테이블)에서 메뉴 항목을 추가, 제거, 변경하여 사이트에 있는 동일한 메뉴의 모든 인스턴스를 업데이트할 수 있습니다.

참조

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

동적 HTML 양식 메뉴 삽입 또는 변경

데이터베이스의 항목으로 HTML 양식 메뉴 또는 목록 메뉴를 동적으로 채울 수 있습니다. 대부분의 페이지에서 HTML 메뉴 객체를 사용할 수 있습니다.

이 작업을 하려면 먼저 ColdFusion, PHP 또는 ASP 페이지에 HTML 양식을 삽입한 다음 해당 메뉴에 대해 레코드세트나 동적 내용의 다른 소스를 정의해야 합니다.

1 HTML 목록/메뉴 양식 객체를 페이지에 삽입

a 페이지 위의 HTML 양식 내부를 클릭합니다([삽입] > [양식] > [양식]).

b [삽입] > [양식] > [목록/메뉴]를 선택하여 양식 객체를 삽입합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- 새로운 또는 기존의 HTML 목록/메뉴 양식 객체를 선택한 다음, 속성 관리자에서 [동적] 버튼을 클릭합니다.
- [삽입] > [데이터 객체] > [동적 데이터] > [동적 선택 목록]을 선택합니다.

3 [동적 목록/메뉴] 대화 상자에서 작업을 완료하고 [확인]을 클릭합니다.

a [옵션을 가져올 레코드세트] 팝업 메뉴에서 내용 소스로 사용할 레코드세트를 선택합니다. 나중에 정적 및 동적 목록/메뉴 항목을 편집할 때도 이 메뉴를 사용합니다.

b [정적 옵션] 영역에 목록이나 메뉴의 기본 항목을 입력합니다. 또한 동적 내용을 추가한 후 이 옵션을 사용하여 목록/메뉴 양식 객체에서 정적 항목을 편집합니다.

c (선택 사항) 플러스(+) 및 마이너스(-) 버튼을 사용하여 목록에 항목을 추가하거나 제거합니다. 항목 순서는 [초기 목록값] 대화 상자와 같습니다. 목록의 첫 번째 항목은 해당 페이지가 브라우저에 로드될 때 선택되는 항목입니다. 목록의 항목을 재배치하려면 위 또는 아래 화살표 버튼을 사용하십시오.

d [값] 팝업 메뉴에서 해당 메뉴 항목 값을 포함하는 필드를 선택합니다.

e [레이블] 팝업 메뉴에서 해당 메뉴 항목의 레이블을 포함하는 필드를 선택합니다.

f (선택 사항) 브라우저에 페이지가 열릴 때 또는 양식에 레코드가 표시될 때 특정 메뉴 항목이 선택되도록 하려면 [다음과 같은 값] 선택 상자에 해당 메뉴 항목과 같은 값을 입력합니다.

상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하면 정적 값을 지정할 수 있고, 데이터 소스 목록에서 동적 값을 선택하면 동적 값을 지정할 수 있습니다. 어느 경우에든 지정하는 값이 해당 메뉴 항목의 값들 중 하나와 일치해야 합니다.

기존 HTML 양식 메뉴를 동적 메뉴로 만들기

1 [디자인] 뷰에서 목록/메뉴 양식 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [동적] 버튼을 클릭합니다.

3 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

HTML 텍스트 필드에 동적 내용 표시

양식이 브라우저에 표시될 때 HTML 텍스트 필드에 동적 내용을 표시할 수 있습니다.

이 작업을 하려면 먼저 ColdFusion, PHP 또는 ASP 페이지에서 양식을 만든 다음 해당 텍스트 필드에 대해 레코드세트나 동적 내용의 다른 소스를 만들어야 합니다.

1 페이지의 HTML 양식에서 텍스트 필드를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [기본값] 상자 옆의 번개 모양 아이콘을 클릭하여 [동적 데이터] 대화 상자를 엽니다.

3 텍스트 필드에 값을 제공할 레코드세트 열을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

동적 텍스트 필드 대화 상자의 옵션 설정

1 [텍스트 필드] 팝업 메뉴에서 동적으로 만들 텍스트 필드를 선택합니다.

2 [다음으로 값 설정] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭한 다음 데이터 소스 목록에서 데이터 소스를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

데이터 소스에는 텍스트 정보가 들어 있어야 합니다. 목록에 데이터 소스가 표시되지 않거나 적합한 데이터 소스가 없는 경우에는 플러스(+) 버튼을 클릭하여 새 데이터 소스를 정의합니다.

참조

505페이지의 “동적 내용 소스 정의”

HTML 체크 상자를 동적으로 미리 선택

브라우저에 양식이 표시될 때 체크 상자를 선택할지 여부를 서버가 결정하도록 할 수 있습니다.

이 작업을 하려면 먼저 ColdFusion, PHP 또는 ASP 페이지에서 양식을 만든 다음 해당 체크 상자에 대해 레코드세트나 동적 내용의 다른 소스를 정의해야 합니다. 내용의 소스에 Yes/No나 true/false 같은 부울 값이 포함되어 있으면 가장 좋습니다.

1 페이지에서 체크 상자 양식 객체를 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [동적] 버튼을 클릭합니다.

3 [동적 체크 상자] 대화 상자에서 필요한 작업을 완료하고 [확인]을 클릭합니다.

- [선택 조건] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭한 후 데이터 소스 목록에서 해당 필드를 선택합니다.

데이터 소스에는 Yes 및 No 또는 true 및 false 등의 부울 데이터가 포함되어야 합니다. 목록에 데이터 소스가 표시되지 않거나 적합한 데이터 소스가 없는 경우에는 플러스(+) 버튼을 클릭하여 새 데이터 소스를 정의합니다.

- [다음과 같음] 상자에 체크 상자가 선택된 것으로 표시되기 위해 필요한 필드 값을 입력합니다.

예를 들어, 레코드의 특정 필드 값이 Yes가 될 때 체크 상자가 선택된 것으로 표시하려면 [다음과 같음] 상자에 **Yes**를 입력합니다.

참고: 사용자가 양식에서 [전송] 버튼을 클릭할 때에도 서버로 이 값이 반환됩니다.

HTML 라디오 버튼을 동적으로 미리 선택

레코드가 브라우저의 HTML 양식에 표시될 때 HTML 라디오 버튼을 동적으로 미리 선택합니다.

이 작업을 하려면 먼저 ColdFusion, PHP 또는 ASP 페이지에서 양식을 만든 다음 하나 이상의 HTML 라디오 버튼 그룹을 삽입해야 합니다([삽입] > [양식] > [라디오 그룹]). 또한 라디오 버튼에 대해 레코드세트 또는 동적 내용의 다른 소스를 정의해야 합니다. 내용의 소스에 Yes/No나 true/false 같은 부울 값이 포함되어 있으면 가장 좋습니다.

1 [디자인] 뷰에서 그룹의 라디오 버튼을 하나 선택합니다.

2 속성 관리자에서 [동적] 버튼을 클릭합니다.

3 [동적 라디오 그룹] 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다.

동적 라디오 그룹 대화 상자의 옵션 설정

1 [라디오 버튼 그룹] 팝업 메뉴에서 페이지의 양식과 라디오 버튼 그룹을 선택합니다.

[라디오 버튼 값] 텍스트 상자에 그룹의 모든 라디오 버튼 값이 표시됩니다.

2 값 목록에서 동적으로 미리 선택할 값을 선택합니다. 이 값이 [값] 상자에 표시됩니다.

3 [다음과 같은 값 선택] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭한 후 그룹의 라디오 버튼에 가능한 체크값이 들어 있는 레코드세트를 선택합니다.

해당 라디오 버튼의 체크값과 일치하는 값이 들어 있는 레코드세트를 선택해야 합니다. 라디오 버튼의 체크값을 보려면 각 라디오 버튼을 선택하고 [윈도우] > [속성]을 선택하여 속성 관리자를 엽니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

동적 라디오 그룹 대화 상자의 옵션 설정(ColdFusion)

1 [라디오 그룹] 팝업 메뉴에서 라디오 그룹과 양식을 선택합니다.

2 [다음과 같은 값 선택] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭합니다.

3 [동적 데이터] 대화 상자에서 필요한 작업을 완료하고 [확인]을 클릭합니다.

a 데이터 소스 목록에서 데이터 소스를 선택합니다.

b (선택 사항) 텍스트의 데이터 서식을 선택합니다.

c (선택 사항) Dreamweaver에서 동적 텍스트 표시를 위해 페이지에 삽입할 코드를 수정합니다.

4 [확인]을 클릭하여 [동적 라디오 그룹] 대화 상자를 닫은 다음, [라디오 그룹]에 동적 내용 자리 표시자를 삽입합니다.

HTML 양식 데이터 유효성 검사

Dreamweaver에서는 지정된 텍스트 필드의 내용을 검사하여 사용자가 정확한 형식의 데이터를 입력했는지 확인하는 JavaScript 코드를 추가할 수 있습니다.

Spry 양식 위젯을 사용하여 양식을 만들고 지정된 양식 요소 내용의 유효성을 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 아래에 나열된 Spry 관련 항목을 참조하십시오.

또한 Dreamweaver는 지정된 필드의 내용을 검사하는 ColdFusion 양식을 작성할 수도 있습니다. 자세한 내용은 아래에 나열된 ColdFusion 장을 참조하십시오.

1 하나 이상의 텍스트 필드와 [전송] 버튼을 포함하는 HTML 양식을 만듭니다.

유효성을 검사하려는 각 필드의 이름은 고유해야 합니다.

2 [전송] 버튼을 선택합니다.

3 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하여 [비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 목록에서 [양식 유효성 검사] 비헤이비어를 선택합니다.

4 각 텍스트 필드에 대한 유효성 검사 규칙을 설정하고 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, 나이를 입력하는 텍스트 필드는 숫자만 허용하도록 지정할 수 있습니다.

참고: 양식 유효성 검사 비헤이비어는 문서에 텍스트 필드가 삽입되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

참조

409페이지의 "유효성 검사 텍스트 필드 위젯 작업"

413페이지의 "유효성 검사 텍스트 영역 위젯 작업"

416페이지의 "유효성 검사 선택 위젯 작업"

419페이지의 "유효성 검사 체크 상자 위젯 작업"

619페이지의 "ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기"

HTML 양식 객체에 JavaScript 비헤이비어 첨부

Dreamweaver에 저장된 JavaScript 비헤이비어를 버튼과 같은 HTML 양식 객체에 첨부할 수 있습니다.

1 HTML 양식 객체를 선택합니다.

2 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하여 [비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 목록에서 비헤이비어를 선택합니다.

HTML 양식 버튼에 사용자 정의 스크립트 첨부

일부 양식의 경우 양식 데이터를 서버로 전송하여 처리하는 대신 JavaScript나 VBScript를 사용하여 클라이언트에서 양식을 처리하거나 기타 다른 작업을 수행합니다. Dreamweaver를 사용하여 사용자가 양식 버튼을 클릭할 때 특정 클라이언트측 스크립트가 실행되도록 양식 버튼을 구성할 수 있습니다.

1 양식에서 [전송] 버튼을 선택합니다.

2 [윈도우] > [비헤이비어]를 선택하여 [비헤이비어] 패널을 열고, 플러스(+) 버튼을 클릭한 다음 목록에서 [JavaScript 호출]을 선택합니다.

3 [JavaScript 호출] 상자에, 사용자가 해당 버튼을 클릭했을 때 실행될 JavaScript 함수의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

예를 들어, 아직 존재하지 않는 processMyForm() 등의 함수 이름을 입력할 수 있습니다.

4 문서의 head 섹션에 아직 JavaScript 함수가 없으면 지금 추가합니다.

예를 들어, 문서의 head 섹션에서 다음 JavaScript 함수를 정의하면 사용자가 [전송] 버튼을 클릭할 때 메시지를 표시할 수 있습니다.

```
function processMyForm(){
    alert('Thanks for your order!');
}
```

참조

324페이지의 "JavaScript 호출 비헤이비어 적용"

액세스 가능한 HTML 양식 만들기

HTML 양식 객체를 삽입할 때 양식 객체를 액세스할 수 있도록 만든 후 나중에 액세스 가능성 속성을 변경할 수 있습니다.

액세스 가능한 양식 객체 삽입

1 액세스 가능한 양식 객체를 처음 삽입할 때 양식 객체에 대한 [액세스 가능성] 대화 상자를 활성화합니다(495페이지의 "시각적 개발을 위한 작업 영역 최적화" 참조).

이 단계는 한 번만 수행합니다.

2 문서에서 양식 객체를 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

3 [삽입] > [양식]을 선택하고 삽입할 양식 객체를 선택합니다.

[액세스 가능성 속성 태그 입력] 대화 상자가 나타납니다.

4 대화 상자에서 필요한 작업을 끝내고 [확인]을 클릭합니다. 옵션 중 일부는 다음과 같습니다.

참고: 화면 판독기는 객체의 레이블 속성을 읽습니다.

ID 양식 필드에 ID를 할당합니다. 이 값은 필드 양식 JavaScript를 참조하는 데 사용될 수 있으며, [스타일] 옵션에서 [For 속성을 사용하여 레이블 태그 첨부] 옵션을 선택한 경우 for 속성의 값으로도 사용됩니다.

레이블 태그로 래핑 다음과 같이 양식 항목에 레이블 태그를 래핑합니다.

```
<label>
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton1</label>
```

For 속성을 사용하여 레이블 태그 첨부 for 속성을 사용하여 다음과 같이 양식 항목에 레이블 태그를 래핑합니다.

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton" id="radiobutton">
<label for="radiobutton">RadioButton2</label>
```

이 옵션을 선택하면 브라우저에서 체크 상자나 라디오 버튼과 연관된 텍스트를 포커스 사각형으로 렌더링하므로, 사용자가 체크 상자나 라디오 버튼 컨트롤뿐 아니라 연관된 텍스트의 아무 곳이나 클릭하여 체크 상자나 라디오 버튼을 선택할 수 있습니다.

참고: 이 옵션은 액세스 가능성에서 선호되는 옵션이지만 그 기능은 브라우저에 따라 다를 수 있습니다.

레이블 태그 없음 다음과 같이 레이블 태그를 사용하지 않습니다.

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton3
```

선택 키 키보드의 해당 키(한 글자)와 Alt 키(Windows) 또는 Ctrl 키(Macintosh)를 사용하여 브라우저에서 해당 양식 객체를 선택합니다. 예를 들어 **B**를 입력한 경우 Macintosh 브라우저를 사용하는 사용자는 Ctrl+B를 입력하여 양식 객체를 선택할 수 있습니다.

탭 인덱스 양식 객체의 탭 순서를 지정합니다. 한 객체에 대한 탭 순서를 설정할 경우 모든 객체에 대한 탭 순서를 설정해야 합니다.

페이지에 Tab 키를 눌러 이동할 수 있는 링크 및 양식 객체가 여러 개 있고 이러한 항목 사이에 특정 이동 순서가 필요한 경우에 탭 순서를 설정하면 편리합니다.

5 양식 태그를 삽입하려면 [예]를 클릭합니다.

문서에 양식 객체가 나타납니다.

참고: [취소]를 누를 경우 문서에 양식 객체는 나타나지만 Dreamweaver는 액세스 가능성 태그나 속성을 이 양식 객체에 연결하지는 않습니다.

양식 객체에 대한 액세스 가능성 값 편집

1 문서 윈도우에서 객체를 선택합니다.

2 다음 중 한 가지를 수행합니다.

- [코드] 뷰에서 해당 속성을 편집합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭한 후(Macintosh) [태그 편집]을 선택합니다.

ColdFusion 양식 만들기

ColdFusion 양식 정보

ColdFusion 양식은 양식 데이터의 유효성을 검사할 수 있도록 여러 가지 내장 메커니즘을 제공합니다. 예를 들어, 사용자가 유효한 날짜를 입력했는지 확인하기 위해 유효성을 검사할 수 있습니다. 일부 양식 컨트롤은 추가 기능을 제공합니다. HTML 대응 기능을 지원하지 않는 양식 컨트롤도 있고, 데이터 소스에서 컨트롤을 동적으로 채우는 기능을 직접 지원하는 양식 컨트롤도 있습니다.

Dreamweaver에서는 ColdFusion MX 7 이상을 개발 서버로 사용하는 ColdFusion 개발자를 위한 여러 가지 개선 사항을 제공합니다. 즉, 사용자가 ColdFusion 양식의 속성을 신속하게 만들고 설정할 수 있도록 [삽입] 패널 버튼, 메뉴 항목 및 속성 관리자가 더 많아졌습니다. 또한 사이트 방문자가 제공한 정보의 유효성을 검사하는 코드도 생성할 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 입력한 전자 메일 주소에 @ 기호가 있는지 또는 필수 텍스트 필드에 특정 유형의 값이 포함되어 있는지 등을 확인할 수 있습니다.

ColdFusion 확장 기능 사용

일부 확장 기능의 경우 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터를 Dreamweaver 테스트 서버로 정의해야 합니다. 예를 들어, 적합한 테스트 서버를 지정한 경우에만 양식 컨트롤에 대한 속성 관리자를 사용할 수 있습니다.

테스트 서버는 한 번만 정의하면 됩니다. 그러면 Dreamweaver에서 자동으로 테스트 서버 버전을 검색하여 ColdFusion이 검색될 경우 확장 기능을 사용할 수 있도록 합니다.

1 ColdFusion 프로젝트에 대해 Dreamweaver 사이트를 정의하지 않은 경우 이를 정의합니다.

2 [사이트] > [사이트 관리]를 선택하고 [고급 사이트 정의] 대화 상자의 목록에서 해당 사이트를 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

[기본 사이트 정의] 대화 상자가 나타나면 [고급] 탭을 클릭하여 고급 버전으로 전환합니다.

3 [테스트 서버] 범주를 선택한 다음 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터를 Dreamweaver 사이트의 테스트 서버로 지정합니다. 유효한 URL 접두어를 지정했는지 확인합니다.

4 ColdFusion 문서를 엽니다.

ColdFusion 문서를 열어야 Dreamweaver 작업 영역에 대한 변경 사항을 볼 수 있습니다.

참조

584페이지의 “응용 프로그램 폴더 보호(ColdFusion)”

36페이지의 “Dreamweaver 사이트 설정”

44페이지의 “테스트 서버 설정”

ColdFusion 양식 만들기

여러 개의 [삽입] 패널 버튼, 메뉴 항목, 속성 관리자를 사용하여 Dreamweaver에서 신속하게 ColdFusion 양식을 만들고 속성을 설정할 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 ColdFusion 페이지를 열고 ColdFusion 양식을 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm] > [CFForm]을 선택하거나, [삽입] 패널에서 [CFForm] 범주를 선택한 다음 [CF 양식] 아이콘을 클릭합니다.

Dreamweaver에서 빈 ColdFusion 양식을 삽입합니다. [디자인] 뷰에 빨간 점선의 외곽선으로 양식이 표시됩니다. 외곽선이 보이지 않는 경우에는 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]가 선택되어 있는지 확인합니다.

3 양식이 여전히 선택되어 있는지 확인한 후 속성 관리자를 사용하여 다음 양식 속성을 설정합니다.

CFForm 양식 이름을 설정합니다.

액션 양식이 전송될 때 처리될 ColdFusion 페이지의 이름을 지정합니다.

메서드 양식 데이터를 서버로 보낼 때 브라우저에서 사용하는 메서드를 정의합니다.

- **POST** HTTP post 메서드를 사용하여 데이터를 보냅니다. 이 메서드에서는 데이터를 별도의 메시지에 포함하여 서버로 보냅니다.
- **GET** HTTP get 메서드를 사용하여 데이터를 보냅니다. 이 메서드에서는 양식 필드 내용이 URL 쿼리 문자열에 포함됩니다.

대상 cfform 태그의 대상 속성 값을 수정할 수 있습니다.

인코딩 형식 양식 데이터 전송에 사용되는 인코딩 방식을 지정합니다.

참고: 인코딩 형식은 문자 인코딩을 의미하지 않습니다. 이 속성은 메서드 값이 post일 경우 양식을 서버로 전송하는 데 사용되는 내용 유형을 지정합니다. 이 속성의 기본값은 application/x-www-form-urlencoded입니다.

포맷 다음 중에서 만들 양식의 종류를 결정합니다.

- **HTML** HTML 양식을 작성하고 이를 클라이언트로 보냅니다. cfgrid 및 cftree 자식 컨트롤은 Flash 또는 애플릿 형식일 수 있습니다.
- **Flash** Flash 양식을 작성하고 이를 클라이언트로 보냅니다. 모든 컨트롤은 Flash 형식입니다.
- **XML** XForms XML을 작성하고 그 결과를 ColdFusion 양식 이름을 사용하는 변수에 삽입합니다. 어떤 항목도 클라이언트로 보내지 않습니다. cfgrid 및 cftree 자식 컨트롤은 Flash 또는 애플릿 형식일 수 있습니다.

스타일 양식 스타일을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

Flash/XML 스킨 후광 색상을 지정하여 출력 내용을 양식화할 수 있습니다. 테마는 강조된 요소와 선택한 요소에 사용되는 색상을 결정합니다.

데이터 보호 양식이 같은 양식에 다시 게시될 때 초기 컨트롤 값을 전송된 값으로 대체할지 여부를 결정할 수 있습니다.

- [False]일 경우 컨트롤 태그 속성에 지정된 값이 사용됩니다.
- [True]일 경우 전송된 값이 사용됩니다.

소스 스크립트 태그와 자식 태그에 사용되는 클라이언트측 코드를 포함하는 JavaScript 파일의 URL을 웹 루트에 대한 상대 경로로 지정합니다. 이 속성은 파일이 기본 위치에 있지 않을 경우에 유용하며, /CFIDE 디렉토리에 대한 액세스를 차단하는 일부 호스팅 환경과 구성에 필요할 수 있습니다. 기본 위치는 ColdFusion Administrator에 설정되어 있으며 기본적으로 /CFIDE/scripts/cfform.js입니다.

보관 cfgrid, cfslider 및 cftree 애플릿 컨트롤에 대해 다운로드할 수 있는 Java 클래스의 URL을 지정합니다. 기본 위치는 /CFIDE/classes/cfapplets.jar입니다.

높이 양식의 높이를 지정합니다.

폭 양식의 폭을 지정합니다.

cfinput용 태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

4 ColdFusion 양식 컨트롤을 삽입합니다.

ColdFusion 양식에서 ColdFusion 양식 컨트롤을 표시할 위치에 삽입 포인터를 놓은 다음 [삽입] 메뉴([삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm])에서 컨트롤을 선택하거나 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 컨트롤을 선택합니다.

5 필요한 경우 속성 관리자에서 컨트롤의 속성을 설정합니다.

[디자인] 뷰에 해당 컨트롤이 선택되어 있는지 확인한 다음 속성 관리자에서 속성을 설정합니다. 속성에 대한 자세한 내용을 보려면 속성 관리자의 [도움말] 아이콘을 클릭하십시오.

6 ColdFusion 양식의 레이아웃을 조정합니다.

HTML 기반 양식을 만들 경우에는 행 분리, 단락 분리, 서식 유지 텍스트, 표 등을 사용하여 양식의 서식을 지정할 수 있습니다. 하지만 ColdFusion 양식 안에 다른 ColdFusion 양식을 삽입할 수 없습니다. 즉, 태그를 중첩시킬 수는 없습니다. 반면에 한 페이지에 여러 개의 ColdFusion 양식을 삽입할 수는 있습니다.

Flash 기반 양식을 만들 경우에는 CSS 스타일을 사용하여 양식의 레이아웃을 지정할 수 있습니다. ColdFusion은 양식에 있는 모든 HTML을 무시합니다.

ColdFusion 양식 필드에 설명 텍스트로 레이블을 지정하여 사용자가 어떤 작업을 수행할지 쉽게 알 수 있도록 하십시오. 예를 들어, 이름 정보 요청을 위해 "이름 레이블을 입력하십시오."라는 레이블을 만들 수 있습니다.

참조

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

597페이지의 “HTML 양식 만들기”

ColdFusion 양식 컨트롤 삽입하기

[삽입] 패널이나 [삽입] 메뉴를 사용하여 ColdFusion 양식 컨트롤을 ColdFusion 양식에 신속하게 삽입할 수 있습니다. 먼저 빈 ColdFusion 양식을 만들어야 컨트롤을 삽입할 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 메뉴([삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm])에서 컨트롤을 선택하거나 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 컨트롤을 선택할 수 있습니다.

3 페이지에서 컨트롤을 클릭하여 선택한 다음 속성 관리자에서 컨트롤 속성을 설정합니다.

특정 컨트롤 속성에 대한 자세한 내용은 컨트롤에 대한 해당 항목을 참조하십시오.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 텍스트 필드 삽입하기

ColdFusion 텍스트 필드나 암호 필드를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 해당 옵션을 설정할 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

ColdFusion 텍스트 필드를 시각적으로 삽입하기

1 [디자인] 뷰에서 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 텍스트 필드] 아이콘을 클릭하거나 [삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm] > [CFtextfield]를 선택합니다.

양식에 텍스트 필드가 나타납니다.

3 텍스트 필드를 선택하고 속성 관리자에서 해당 속성을 설정합니다.

4 페이지에서 텍스트 필드에 레이블을 지정하려면 텍스트 필드 옆을 클릭한 다음 레이블 텍스트를 입력합니다.

암호 필드를 시각적으로 삽입하기

1 앞에 나온 텍스트 필드 삽입 절차의 1단계와 2단계를 반복합니다.

2 삽입된 텍스트 필드를 선택하여 속성 관리자를 표시합니다.

3 속성 관리자의 [텍스트 모드] 팝업 메뉴에서 [암호] 값을 선택합니다.

CFTextField 옵션(ColdFusion)

ColdFusion 텍스트 또는 암호 필드의 옵션을 설정하려면 CFTextField 속성 관리자에서 다음 옵션을 설정합니다.

CFtextfield id 속성(<cfinput> 태그)을 설정합니다.

값 페이지가 브라우저에서 처음으로 열릴 때 필드에 표시할 텍스트를 지정할 수 있습니다. 정보는 정적이거나 동적일 수 있습니다.

동적 값을 지정하려면 [값] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하고 [동적 데이터] 대화 상자에서 레코드세트 열을 선택합니다. 레코드세트 열은 사용자가 브라우저에서 양식을 볼 때 텍스트 필드에 값을 제공합니다.

텍스트 모드 표준 텍스트 입력 필드와 암호 입력 필드 사이를 전환할 수 있습니다. 이 컨트롤에서 수정되는 속성은 type입니다.

읽기 전용 표시되는 텍스트를 읽기 전용으로 설정할 수 있습니다.

최대 길이 텍스트 필드에 사용할 수 있는 최대 문자 수를 설정합니다.

마스크 요청된 텍스트에 대한 마스크를 지정할 수 있습니다. 이 속성을 사용하여 사용자 입력에 대한 유효성을 검사하십시오. 마스크 형식은 A, 9, X 및 ?로 구성됩니다. 문자

참고: cfinput type="password" 태그에 대해서는 마스크 속성이 무시됩니다.

유효성 검사 현재 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur, onServer 중에서 지정합니다.

레이블 텍스트 필드에 대한 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 텍스트 필드에 데이터를 반드시 포함해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

ColdFusion 숨김 필드 삽입하기

ColdFusion 숨김 필드를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 필드 속성을 설정할 수 있습니다. 숨김 필드를 사용하면 사용자가 입력하지 않은 정보를 저장하고 전송할 수 있습니다. 이 정보는 사용자에게 표시되지 않습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 숨김 필드] 아이콘을 클릭합니다.

ColdFusion 양식에 표식이 나타납니다. 이 표식이 보이지 않는 경우에는 [보기] > [시각 도구] > [보이지 않는 요소]를 선택합니다.

3 페이지에서 숨김 필드를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cfhiddenfield 숨김 필드에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

값 숨김 필드에 대한 값을 지정할 수 있습니다. 데이터는 정적이거나 동적일 수 있습니다.

동적 값을 지정하려면 [값] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하고 [동적 데이터] 대화 상자에서 레코드세트 열을 선택합니다. 레코드세트 열은 사용자가 브라우저에서 양식을 볼 때 텍스트 필드에 값을 제공합니다.

유효성 검사 현재 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur, onServer 중에서 지정합니다.

레이블 컨트롤에 대한 레이블을 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 숨김 필드에 데이터를 반드시 포함해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

ColdFusion 텍스트 영역 삽입하기

ColdFusion 텍스트 영역을 양식에 시각적으로 삽입한 다음 영역 속성을 설정할 수 있습니다. 텍스트 영역이란 여러 개의 텍스트 행으로 구성되는 입력 요소입니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 텍스트 영역] 아이콘을 클릭합니다.

ColdFusion 양식에 텍스트 영역이 나타납니다.

3 페이지에서 텍스트 영역을 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cftextarea 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

문자 폭 한 행의 문자 수를 설정할 수 있습니다.

행 수 텍스트 영역에 표시할 행 수를 설정할 수 있습니다.

줄바꿈 사용자가 입력한 텍스트의 줄바꿈 방식을 지정할 수 있습니다.

필수 사용자가 필드에 데이터를 입력하도록 하려면 선택하고 그렇지 않으면 선택하지 않습니다.

기본값 페이지가 브라우저에서 처음으로 열릴 때 텍스트 영역에 표시할 텍스트를 지정할 수 있습니다.

유효성 검사 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur 또는 onServer 중에서 지정합니다.

레이블 컨트롤에 대한 레이블을 지정할 수 있습니다.

스타일 컨트롤 스타일을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

4 텍스트 영역에 레이블을 지정하려면 텍스트 영역 옆을 클릭한 다음 레이블 텍스트를 입력합니다.

참조

619페이지의 "ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기"

618페이지의 "ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기"

ColdFusion 버튼 삽입하기

ColdFusion 버튼을 양식에 시각적으로 삽입한 다음 버튼 속성을 설정할 수 있습니다. ColdFusion 버튼은 ColdFusion 양식에서 수행할 수 있는 작업을 제어합니다. 버튼을 사용하여 ColdFusion 양식 데이터를 서버로 전송하거나 ColdFusion 양식을 재설정할 수 있습니다. 표준 ColdFusion 버튼에 일반적으로 지정되는 레이블은 [전송], [재설정] 또는 [보내기]입니다. 스크립트에 정의된 다른 처리 작업을 할당할 수도 있습니다. 예를 들어, 양식 버튼에 할당된 값에 기반하여 선택한 항목의 총 비용을 계산할 수도 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 ColdFusion 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 버튼] 아이콘을 클릭합니다.

ColdFusion 양식에 버튼이 나타납니다.

3 페이지에서 버튼을 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cfbutton 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

액션 만들 버튼의 유형을 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

기타 속성은 런타임 시 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

참조

618페이지의 "ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기"

ColdFusion 체크 상자 삽입하기

[ColdFusion] 체크 상자를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 해당 속성을 설정할 수 있습니다. 체크 상자를 사용하면 사용자가 일련의 옵션에서 둘 이상의 옵션을 선택할 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 체크 상자] 아이콘을 클릭합니다.

ColdFusion 양식에 체크 상자가 나타납니다.

3 페이지에서 체크 상자를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다:

Cfcheckbox 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

체크값 사용자가 체크 상자를 선택할 경우 체크 상자에서 반환할 값을 지정할 수 있습니다.

초기 상태 페이지가 브라우저에서 처음으로 열릴 때 체크 상자가 선택되어 있도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

유효성 검사 체크 상자에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 체크 상자의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur, onServer 중에서 지정합니다.

레이블 체크 상자의 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 반드시 체크 상자를 선택하도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

4 체크 상자에 레이블을 지정하려면 페이지의 체크 상자 옆을 클릭한 다음 레이블 텍스트를 입력합니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 라디오 버튼 삽입하기

ColdFusion 라디오 버튼을 양식에 시각적으로 삽입한 다음 버튼 속성을 설정할 수 있습니다. 라디오 버튼을 사용하면 사용자가 일련의 옵션 중에서 한 개의 옵션만 선택할 수 있습니다. 라디오 버튼은 보통 그룹으로 사용됩니다. 그룹의 모든 라디오 버튼은 같은 이름을 사용해야 합니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm] > [CFradiobutton]을 선택합니다.

ColdFusion 양식에 라디오 버튼이 나타납니다.

3 페이지에서 라디오 버튼을 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cfradiobutton 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

체크값 사용자가 라디오 버튼을 선택할 경우 라디오 버튼에서 반환할 값을 지정할 수 있습니다.

초기 상태 페이지가 브라우저에서 처음으로 열릴 때 라디오 버튼이 선택되어 있도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

유효성 검사 라디오 버튼에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 라디오 버튼의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur 또는 onServer 중에서 지정합니다.

레이블 라디오 버튼의 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 반드시 라디오 버튼을 선택하도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

4 라디오 버튼에 레이블을 지정하려면 페이지의 라디오 버튼 옆을 클릭한 다음 레이블 텍스트를 입력합니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 선택 상자 삽입하기

ColdFusion 선택 상자를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 선택 상자 속성을 설정할 수 있습니다. 선택 상자를 사용하면 방문자가 목록에서 하나 이상의 항목을 선택할 수 있습니다. 선택 상자는 한정된 공간에 많은 항목을 표시해야 할 경우에 유용하며, 서버로 반환되는 값을 제어하려는 경우에도 유용합니다. 올바르지 않은 데이터를 비롯하여 사용자가 원하는 것은 무엇이든 입력할 수 있는 텍스트 필드와는 달리, 선택 상자의 경우에는 메뉴를 통해 반환될 값을 정확하게 설정할 수 있습니다.

두 가지 유형의 선택 상자를 삽입할 수 있습니다. 하나는 클릭하면 아래로 펼쳐지는 "드롭다운" 메뉴이고 다른 하나는 항목을 선택할 수 있는 스크롤 목록이 표시되는 메뉴입니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서[CF 선택] 아이콘을 클릭합니다.

ColdFusion 양식에 선택 상자가 나타납니다.

3 페이지에서 선택 상자를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다:

Cfselect 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

유형 팝업 메뉴나 목록 중에서 선택할 수 있습니다. 목록 유형을 선택할 경우 [목록 높이] 및 [복수 목록 선택 허용] 옵션을 사용할 수 있습니다.

목록 높이 목록 메뉴에 표시할 행 수를 지정할 수 있습니다. 이 옵션은 목록 유형을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

복수 목록 선택 허용 사용자가 한 번에 목록에서 둘 이상의 옵션을 선택할 수 있는지 여부를 지정할 수 있습니다. 이 옵션은 목록 유형을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다.

값 편집 선택 상자에서 옵션을 추가, 편집 또는 제거할 수 있는 대화 상자를 엽니다.

초기 선택 기본적으로 선택할 옵션을 지정할 수 있습니다. [복수 목록 선택 허용] 옵션을 선택한 경우에는 여러 개의 옵션을 선택할 수 있습니다.

레코드세트 목록이나 메뉴를 채울 때 사용할 ColdFusion 쿼리의 이름을 지정할 수 있습니다.

열 표시 각 목록 요소의 표시 레이블을 제공하는 레코드세트 열을 지정할 수 있습니다. [레코드세트] 속성과 함께 사용됩니다.

값 열 각 목록 요소의 값을 제공하는 레코드세트 열을 지정할 수 있습니다. [레코드세트] 속성과 함께 사용됩니다.

Flash 레이블 선택 상자의 레이블을 지정할 수 있습니다.

Flash 높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

Flash 폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

메시지 [필수] 속성이 [예]로 설정되어 있고 사용자가 양식을 전송하기 전에 항목을 선택하지 못한 경우에 표시할 메시지를 지정합니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 반드시 메뉴 항목을 선택하도록 할지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 이미지 필드 삽입하기

ColdFusion 이미지 필드를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 필드 속성을 설정할 수 있습니다. 이미지 필드를 사용하면 사용자 정의 버튼을 만들 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 양식 외곽선 안에 삽입 포인터를 놓습니다.

2 [삽입] 패널의 [CFForm] 범주에서 [CF 이미지 필드] 아이콘을 클릭합니다. 삽입할 이미지를 찾아서 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다. [배경 이미지] 상자에 이미지 파일의 경로를 입력할 수도 있습니다.

참고: 이미지가 사이트 루트 폴더에 없는 경우에는 이미지를 루트 폴더로 복사해야 합니다. 루트 폴더에 있지 않은 이미지는 사이트를 게시할 때 액세스하지 못할 수 있습니다.

3 페이지에서 이미지 필드를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cfimagefield 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

소스 삽입한 이미지의 URL을 지정할 수 있습니다.

그림 설명 이미지를 표시할 수 없을 때 표시할 메시지를 지정할 수 있습니다.

정렬 이미지 정렬 방식을 지정할 수 있습니다.

테두리 이미지 테두리의 폭을 설정할 수 있습니다.

이미지 편집 기본 이미지 편집기에서 이미지를 엽니다.

기본 이미지 편집기를 정의하려면 [편집] > [환경 설정] > [파일 유형/편집기]를 선택합니다. 기본 이미지 편집기가 정의되어 있지 않으면 [편집] 버튼을 클릭해도 작업이 수행되지 않습니다.

유효성 검사 이미지 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur 또는 onServer 중에서 지정합니다.

레이블 라디오 버튼의 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 컨트롤에 데이터를 반드시 포함해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 파일 필드 삽입하기

ColdFusion 파일 필드를 양식에 시각적으로 삽입한 다음 필드 속성을 설정할 수 있습니다. 파일 필드를 사용하면 컴퓨터에 있는 워드 프로세싱 문서나 그래픽 파일과 같은 파일을 선택하여 이를 서버에 업로드할 수 있습니다. ColdFusion 파일 필드는 다른 텍스트 필드와 유사하지만 [탐색] 버튼이 있다는 점이 다릅니다. 사용자가 직접 업로드할 파일의 경로를 입력하거나 [탐색] 버튼을 사용하여 파일을 찾아 선택할 수 있습니다.

파일 필드를 사용하려면 POST 메서드를 사용하여 브라우저에서 서버로 파일을 전송해야 합니다. 파일은 해당 양식의 [액션] 상자에 지정된 주소로 전송됩니다. 양식에 파일 필드를 사용하기 전에 익명으로 파일을 업로드할 수 있는지 서버 관리자에게 문의하십시오.

파일 필드를 사용하려면 양식 인코딩도 multipart/form으로 설정해야 하는데, 파일 필드 컨트롤을 삽입하면 자동으로 설정됩니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 [CFForm]을 선택하여 속성 관리자를 표시합니다.

양식을 신속하게 선택하려면 양식 외곽선 안쪽의 아무 곳이나 클릭한 다음 문서 윈도우 아래쪽에 있는 태그 선택기에서 <cfform> 태그를 클릭합니다.

2 속성 관리자에서 양식 메서드를 [POST]로 설정합니다.

3 [인코딩 유형] 팝업 메뉴에서 [multipart/form-data]를 선택합니다.

4 파일 필드가 표시될 양식 외곽선 안쪽에 삽입 포인터를 놓습니다.

5 [삽입] > [ColdFusion 객체] > [CFForm] > [CFfilefield]를 선택합니다.

문서에 파일 필드가 나타납니다.

6 페이지에서 파일 필드를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cffilefield 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

최대 길이 파일 경로의 최대 문자 수를 지정할 수 있습니다.

유효성 검사 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur 또는 onServer 중에서 지정합니다.

레이블 필드에 대한 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다. 런타임에는 이 속성이 ColdFusion 서버에서 무시됩니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 파일 필드에 데이터를 반드시 포함해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

618페이지의 “ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기”

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 날짜 필드 삽입하기

ColdFusion 날짜 필드는 Dreamweaver에서 시각적으로 삽입할 수 없지만, 날짜 필드 속성은 시각적으로 설정할 수 있습니다. ColdFusion 날짜 필드는 팝업 달력에서 날짜를 선택하여 이를 텍스트 필드에 삽입할 수 있도록 하는 특별한 유형의 텍스트 필드입니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰에서 [CFForm]을 선택하여 속성 관리자를 표시합니다.

양식을 신속하게 선택하려면 양식 외곽선 안쪽의 아무 곳이나 클릭한 다음 문서 윈도우 아래쪽에 있는 태그 선택기에서 <cfform> 태그를 클릭합니다.

2 속성 관리자에서 양식의 [형식] 속성을 [Flash]로 설정합니다.

날짜 필드 컨트롤은 Flash 기반 ColdFusion 양식으로만 표시될 수 있습니다.

3 [코드] 뷰([보기] > [코드])로 전환한 다음 열기 및 닫기 CFForm 태그 사이의 원하는 위치에 다음 태그를 입력합니다.

```
<cfinput name="datefield" type="datefield">
```

4 [디자인] 뷰로 전환하고 페이지에서 날짜 필드를 선택한 후 속성 관리자에서 다음 옵션 중 하나를 설정합니다.

Cfdatefield 컨트롤에 대해 고유한 이름을 지정할 수 있습니다.

값 페이지가 브라우저에서 처음으로 열릴 때 필드에 표시할 날짜를 지정할 수 있습니다. 날짜는 정적이거나 동적일 수 있습니다.

동적 값을 지정하려면 [값] 상자 옆에 있는 번개 모양 아이콘을 클릭하고 [동적 데이터] 대화 상자에서 레코드세트 열을 선택합니다. 레코드세트 열은 사용자가 브라우저에서 양식을 볼 때 날짜 필드에 값을 제공합니다.

유효성 검사 필드에 대한 유효성 검사 유형을 지정합니다.

유효성 검사 시간 필드의 유효성을 언제 검사할지 onSubmit, onBlur 또는 onServer 중에서 지정합니다.

레이블 필드에 대한 레이블을 지정할 수 있습니다.

패턴 JavaScript 정규 표현식 패턴을 지정하여 입력 유효성을 검사할 수 있습니다. 맨 앞에 있는 슬래시와 맨 끝에 있는 슬래시는 생략하십시오. 자세한 내용은 ColdFusion 설명서를 참조하십시오.

높이 컨트롤의 높이를 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

폭 컨트롤의 폭을 픽셀 단위로 지정할 수 있습니다.

크기 컨트롤의 크기를 지정할 수 있습니다.

필수 양식을 서버로 전송하기 전에 날짜 필드에 값을 반드시 포함해야 하는지 여부를 지정할 수 있습니다.

태그 편집기 표시 속성 관리자에 나열되지 않은 속성을 편집할 수 있습니다.

참조

619페이지의 “ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기”

ColdFusion 양식 컨트롤 수정하기

[디자인] 뷰에서 작업하든지 [코드] 뷰에서 작업하든지 간에 ColdFusion 양식 컨트롤의 속성을 시각적으로 변경할 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 [디자인] 뷰의 경우 페이지에서 양식 컨트롤을 선택하고, [코드] 뷰의 경우 컨트롤 태그 내의 아무 곳이나 클릭합니다.

속성 관리자에 양식 컨트롤의 속성이 표시됩니다.

2 속성 관리자에서 컨트롤의 속성을 변경합니다.

자세한 내용을 보려면 속성 관리자의 [도움말] 아이콘을 클릭하십시오.

3 다른 속성을 설정하려면 속성 관리자에서 [태그 편집기 표시] 버튼을 클릭한 다음 표시된 태그 편집기에서 속성을 설정합니다.

ColdFusion 양식 데이터의 유효성 검사하기

Dreamweaver에서는 지정된 필드의 내용을 검사하여 사용자가 정확한 데이터 형식을 입력했는지 확인하는 ColdFusion 양식을 만들 수 있습니다.

참고: 이 확장 기능은 ColdFusion MX 7 이상이 실행 중인 컴퓨터에 액세스할 수 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

1 한 개 이상의 입력 필드와 한 개의 [전송] 버튼을 포함하는 ColdFusion 양식을 만듭니다. 유효성을 검사하려는 각 ColdFusion 필드의 이름은 고유해야 합니다.

2 양식에서 유효성을 검사하려는 필드를 선택합니다.

3 속성 관리자에서 필드의 유효성 검사 방식을 지정합니다.

각 입력 속성 관리자의 아래쪽에는 특정 유효성 검사 규칙을 정의하는 데 유용한 컨트롤이 있습니다. 예를 들어, 텍스트 필드에 전화 번호가 포함되도록 지정할 수도 있습니다. 이를 위해서는 속성 관리자의 [값] 팝업 메뉴에서 [전화 번호]를 선택합니다. [유효성 검사 시간] 팝업 메뉴에서 유효성 검사 시간을 지정할 수도 있습니다.

21장: 액세스 가능성

Adobe® Dreamweaver® CS4에는 액세스 가능성을 지원하는 웹 페이지를 설계 및 개발할 수 있는 여러 가지 기능이 있습니다. 또한 Dreamweaver 응용 프로그램 자체에서도 장애인을 위한 액세스 가능성이 지원됩니다.

Dreamweaver와 액세스 가능성

참조

221페이지의 “이미지 삽입하기”

231페이지의 “SWF 파일 삽입”

605페이지의 “HTML 양식 데이터 유효성 검사”

185페이지의 “프레임 및 프레임세트 만들기”

169페이지의 “표 삽입 및 내용 추가하기”

액세스 가능한 내용

액세스 가능성이란 웹 사이트 및 웹 제품을 시각, 청각 또는 기타 장애가 있거나 거동이 불편한 사람들이 사용할 수 있게 하는 것을 의미합니다. 소프트웨어 제품과 웹 사이트에 사용되는 액세스 가능성 기능으로는 화면 판독기 지원, 그래픽을 대신할 텍스트, 키보드 단축키, 디스플레이 색상의 고대비 변경 등이 있습니다. Dreamweaver에서는 액세스 가능성을 지원하는 데 사용되는 도구 및 액세스 가능성을 지원하는 내용을 작성하는 데 사용되는 도구를 제공합니다.

액세스 가능성 기능을 사용해야 하는 Dreamweaver 개발자를 위해 응용 프로그램에서는 화면 판독기 지원, 키보드 내비게이션 및 운영 체제의 내게 필요한 옵션 지원을 제공합니다.

액세스할 수 있는 내용을 만들어야 하는 웹 디자이너를 위해 Dreamweaver에서는 화면 판독기에 유용한 내용이 들어 있고 정부 지침에 맞는 액세스 가능성 기능 페이지를 만들 수 있도록 지원합니다. 예를 들어 페이지 요소를 삽입할 때 이미지를 대신할 텍스트와 같은 액세스 가능성 속성을 입력하라는 메시지가 대화 상자에 표시됩니다. 이미지가 페이지에 표시되면 시각 장애가 있는 사용자를 위해 화면 판독기가 이미지 설명을 읽어 줍니다.

참고: 두 가지 중요한 액세스 가능성 제안에 대한 자세한 내용은 World Wide Web Consortium Web Accessibility Initiative(www.w3.org/wai) 및 미국 Federal Rehabilitation Act, Section 508(www.section508.gov)를 참조하십시오.

개발 과정을 자동화할 수 있는 제작 도구는 없습니다. 액세스 가능성을 지원하는 웹 사이트를 디자인하려면 액세스 가능성 요구 사항을 파악하고 장애가 있는 사용자가 웹 페이지와 상호 작용하는 방식을 지속적으로 결정해야 합니다. 액세스 가능성을 지원하는 웹 사이트를 만드는 가장 좋은 방법은 신중하게 계획, 개발, 테스트 및 평가 단계를 거치는 것입니다.

Dreamweaver에서 화면 판독기 사용

화면 판독기는 컴퓨터 화면에 표시되는 텍스트를 읽어 줍니다. 또한 응용 프로그램의 버튼 레이블이나 이미지 설명과 같이 제작 과정에서 액세스 가능성 태그나 속성에 제공되는 비텍스트 정보를 읽어 줍니다.

Dreamweaver 디자이너는 웹 페이지 작성에 도움이 되도록 화면 판독기를 사용할 수 있습니다. 화면 판독기는 문서 윈도우의 왼쪽 위부터 읽기 시작합니다.

Dreamweaver에서는 Freedom Scientific(www.freedomscientific.com)의 JAWS for Windows와 GW Micro(www.gwmicro.com)의 Window-Eyes 화면 판독기를 지원합니다.

운영 체제의 내게 필요한 옵션 기능 지원

Dreamweaver에서는 Windows 및 Macintosh 운영 체제 모두에서 액세스 가능성 기능을 지원합니다. 예를 들어 Macintosh에서는 [Universal Access 환경 설정] 대화 상자([Apple] > [시스템 환경 설정])에서 시각적 환경을 설정합니다. 설정 값은 Dreamweaver 작업 영역에 반영됩니다.

Windows 운영 체제의 고대비 설정도 지원합니다. 이 옵션은 Windows 제어판을 통해 활성화할 수 있으며 Dreamweaver에 다음과 같은 영향을 줍니다.

- 대화 상자와 패널에 시스템 색상 설정이 사용됩니다. 예를 들어 색상을 [검정 바탕에 흰색]으로 설정하면 모든 Dreamweaver 대화 상자와 패널이 흰 전경색과 검정 배경색으로 표시됩니다.
- 코드 뷰에 시스템 및 윈도우 텍스트 색상이 적용됩니다. 예를 들어, 시스템 색상을 [검정 바탕에 흰색]으로 설정한 다음 [편집] > [환경 설정] > [코드 색상 표시]에서 텍스트 색상을 변경하면 Dreamweaver에서 이러한 색상 설정을 무시하고 코드 텍스트를 흰 전경색과 검정 배경색으로 표시합니다.
- [디자인] 뷰에는 [수정] > [페이지 속성]에서 설정한 배경색과 텍스트 색상이 사용되므로 디자인하는 페이지에 브라우저와 같은 색상이 렌더링됩니다.

액세스 가능성을 지원하는 페이지 디자인을 위한 작업 영역 최적화

액세스 가능성이 지원되는 페이지를 만들려면 모든 사용자가 내용에 액세스할 수 있도록 페이지의 객체에 레이블 및 설명 등의 정보를 연결해야 합니다.

이렇게 하려면 각 객체에 대한 [액세스 가능성] 대화 상자를 활성화하여 객체를 삽입할 때 Dreamweaver에서 액세스 가능성 정보를 입력해야 합니다. [환경 설정]의 [액세스 가능성] 범주에서 객체에 대한 대화 상자를 활성화할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Dreamweaver] > [환경 설정](Macintosh)을 선택합니다.

2 왼쪽의 [범주] 목록에서 [액세스 가능성]을 선택하고 객체를 선택한 후 다음 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

삽입할 때 속성 표시 [액세스 가능성] 대화 상자를 활성화할 객체를 선택합니다. 예를 들어 양식 객체, 프레임, 미디어 및 이미지를 선택합니다.

열 때 패널에 포커스 유지 화면 판독기에서 액세스할 수 있도록 포커스를 패널에 유지합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 사용자가 패널을 열 때 포커스가 [디자인] 뷰 또는 [코드] 뷰에 유지됩니다.

오프스크린 렌더링 화면 판독기를 사용할 때 이 옵션을 선택합니다.

참고: 액세스 가능성 속성은 새 표를 삽입할 때 [표 삽입] 대화 상자에 표시됩니다.

Dreamweaver 액세스 가능성 검사 보고서 기능

Dreamweaver에서는 문서와 Section 508 연계 지침 간의 상충되는 내용을 상술하는 보고서를 실행할 수 있습니다. 보고서 실행에 대한 자세한 내용은 108페이지의 “보고서를 사용하여 사이트 테스트”를 참조하십시오.

키보드를 사용하여 Dreamweaver 탐색

마우스를 사용하지 않고 키보드를 사용하여 패널, 관리자, 대화 상자, 프레임 및 표를 탐색할 수 있습니다.

참고: Windows에서만 Tab 키 및 화살표 키를 사용할 수 있습니다.

패널 탐색

1 문서 윈도우에서 Ctrl+F6을 눌러 패널로 포커스를 이동합니다.

현재 포커스가 있는 패널의 제목 주위에는 점선이 나타납니다. 화면 판독기는 포커스가 있는 패널의 제목 막대를 읽습니다.

2 다시 Ctrl+F6을 눌러 작업할 패널로 포커스를 이동합니다. Ctrl+Shift+F6을 누르면 포커스가 이전 패널로 돌아갑니다.

3 작업할 패널이 열려 있지 않으면 [윈도우] 메뉴의 키보드 단축키를 사용하여 해당 패널을 표시한 다음 Ctrl+F6을 누릅니다.

작업할 패널이 열려 있지만 확장되어 있지 않은 경우 포커스를 패널 제목 막대에 둔 다음 스페이스바를 누릅니다. 스페이스바를 다시 누르면 패널이 축소됩니다.

4 Tab 키를 눌러 패널에 있는 옵션 간에 이동합니다.

5 필요에 따라 화살표 키를 사용합니다.

- 옵션에 선택 항목이 있는 경우 화살표 키를 사용하여 항목 사이를 이동한 다음 스페이스바를 눌러 선택합니다.
- 패널 그룹에 다른 패널을 여는 탭이 있는 경우 해당 탭에 포커스를 둔 다음 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 사용하여 다른 탭을 엽니다. 새 탭이 열리면 Tab 키를 눌러 해당 패널의 옵션 간에 이동할 수 있습니다.

속성 관리자 탐색

1 속성 관리자가 표시되지 않은 경우 Ctrl+F3을 눌러 표시합니다.

2 포커스가 속성 관리자로 이동할 때까지 Ctrl+F6(Windows만 해당)을 누릅니다.

3 Tab 키를 사용하여 속성 관리자 옵션 사이를 이동합니다.

4 필요에 따라 화살표 키를 사용하여 옵션 선택 항목 사이를 이동합니다.

5 Ctrl+아래 화살표/위 화살표(Windows) 또는 Command+아래 화살표/위 화살표(Macintosh)를 눌러 필요에 따라 속성 관리자의 확장 영역을 열고 닫거나, 오른쪽 아래의 확장 화살표에 포커스를 두고 스페이스바를 누릅니다.

참고: 키보드 포커스는 작업 확장 및 축소를 위해 패널 제목이 아닌 속성 관리자 내에 있어야 합니다.

대화 상자 탐색

1 Tab 키를 눌러 대화 상자의 옵션 간에 이동합니다.

2 화살표 키를 사용하여 옵션의 선택 항목 간에 이동합니다.

3 대화 상자에 [범주] 목록이 있는 경우 Ctrl+Tab(Windows)을 눌러 포커스를 [범주] 목록으로 이동한 다음 화살표 키를 사용하여 목록에서 위아래로 이동합니다.

4 Ctrl+Tab을 다시 눌러 범주 옵션으로 이동합니다.

5 Enter 키를 눌러 대화 상자를 닫습니다.

프레임 탐색

❖ 프레임이 포함된 문서에서는 화살표 키를 사용하여 포커스를 프레임으로 이동할 수 있습니다.

프레임 선택

1 Alt+아래쪽 화살표를 눌러 삽입 포인터를 [문서] 윈도우에 둡니다.

2 Alt+위쪽 화살표를 눌러 현재 포커스가 있는 프레임을 선택합니다.

3 Alt 키를 누른 상태에서 위쪽 화살표 키를 눌러 해당 프레임세트로 이동하며, 중첩된 프레임세트가 있는 경우에는 계속해서 부모 프레임세트로 이동합니다.

4 Alt+아래쪽 화살표를 눌러 포커스를 자식 프레임세트 또는 프레임세트 내의 프레임으로 이동합니다.

5 한 프레임에 포커스를 두고 Alt+왼쪽 화살표 또는 Alt+오른쪽 화살표를 누르면 프레임 사이를 이동할 수 있습니다.

표 탐색

1 필요에 따라 화살표 키나 Tab 키를 눌러 표의 다른 셀로 이동합니다.

맨 오른쪽 셀에서 Tab 키를 누르면 표에 행이 하나 추가됩니다.

2 셀을 선택하려면 삽입 포인터가 셀에 놓인 상태에서 Ctrl+A(Windows만 해당)를 누릅니다.

3 표 전체를 선택하려면 삽입 포인터가 셀 안에 있는 경우 Ctrl+A를 두 번 누르고, 셀이 선택되어 있는 경우에는 한 번 누릅니다.

4 표에서 벗어나려면 삽입 포인터가 셀 안에 있는 경우 Ctrl+A를 세 번 누르고, 셀이 선택되어 있는 경우에는 두 번 누르고, 표가 선택되어 있는 경우에는 한 번 누른 다음 위쪽, 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.

색인

기호

? 필드 이름 492

숫자

127.0.0.1 IP 번호 476

A

Access. Microsoft Access 참조
Active Server Pages. ASP 참조
ActiveX 객체 521
ActiveX 컨트롤 244
Adobe Bridge
  Dreamweaver 시작 356
  Dreamweaver로 파일 배치 355
  Dreamweaver에서 시작 355
  정보 354
  통합 338
Adobe ConncectNow 357
Adobe Contribute. Contribute 참조
Adobe CSS Advisor 141
Adobe Device Central
  통합 338
Adobe Dreamweaver
  Contribute와 통합 49
  Device Central과 함께 사용 356
  Fireworks와 통합 339
  Flash와 통합 354
  Photoshop과 통합 345
  만들어진 모바일 컨텐트 테스트 273, 356
  모바일 장치용으로 Dreamweaver 컨텐트 최적화 357
Adobe Exchange 3
Adobe Fireworks
  Dreamweaver와 통합 339
  Flash 및 Photoshop과 통합 338
  디자인 노트 104
  팝업 메뉴 334, 341
  환경 설정, 실행 및 편집 342
Adobe Fireworks 통합
  Dreamweaver에서 이미지 최적화 340
  Fireworks HTML 복사 343
  Fireworks HTML 업데이트 344
  Fireworks 이미지 편집 339
  실행 및 편집 환경 설정 342
  웹 포토 앨범 생성 344
Adobe Flash
  "Flash"로 시작하는 항목 참조
  Dreamweaver와 통합 354
Adobe FlashPaper 문서, 삽입하기 234
Adobe InContext Editing 93
Adobe InDesign
  통합 338
Adobe Photoshop
  Dreamweaver에 적합하도록 이미지 최적화 351
  Dreamweaver와 통합 345
  Flash 및 Fireworks와 통합 338
  PSD 이미지 삽입 347
  슬라이스 복사 및 붙여넣기 349
  이미지 미리 보기 옵션 351
  이미지 복사 및 병합 349
  파일 편집 348, 350
Adobe 제품 개선 프로그램 1
AP Div 옵션 내에서 만들 때 중첩 161
AP 요소
  AP 요소 패널을 사용하여 가시성 변경 157
  CSS 스타일로 배치하기 134
  가시성, 변경 157
  격자에 물리기 167
  겹침 방지 160
  겹침 순서 변경 157
  단일 속성 153
  드래그 가능 328
  배치 153
  비헤이비어로 표시 여부 변경 333
  속성, 설정 153
  스타일로 정의 134
  앵커 포인트 202
  여러 요소 선택 155, 156
  여러 요소의 속성 155
  이동 158
  작업 151
  정렬 159
  정보 150
  중첩 152, 153
  크기 조절 158
  테두리 표시 및 숨기기 152
  표 디자인 159
  표로 변환 159
  환경 설정 161
  환경 설정 확인 및 설정 153
AP 요소 겹침 방지 명령 160
AP 요소 패널 156
AP 요소를 표로 변환하기 159
AppleTalk 서버 39, 58, 59
ASP
  DSN 없이 연결 484
  DSN 연결 483
  ISP 연결 485
  OLE DB 연결 481
  검색 페이지, 구성 554
  데이터베이스 연결 481
  로그인 페이지 580
  마스터 및 세부 정보 페이지 552
  명령 객체, 사용 574
  삽입 페이지, 구성 559
  스크립트 편집 309
  응용 프로그램 서버 478
  저장 프로시저 577
ASP.NET
  사용된 언어 472
  삽입 페이지, 구성 559
  태그 가져오기 319

B

Background-repeat 옵션 131
blockquote 태그, 적용 217
BOM 67

C

C# 언어 472
CFForm 609
CFML. ColdFusion 마크업 언어 참조
CFML(ColdFusion Markup Language) 472
  CFML 태그 편집 304
  디버그 178, 303
CFML의 변수 472
Clip 옵션 134
code 태그 31
ColdFusion
  검색 페이지, 구성 554
  구성 요소 585
  구성 요소 패널 589
  구성 요소, 레코드세트 정의 589
  구성 요소, 레코드세트를 데이터 소스로 590
  구성 요소, 사용 587, 589
  구성 요소를 사용하는 페이지 589
  데이터 소스, 생성 480
  데이터베이스 연결 479
  라디오 버튼 614
  로그인 페이지 580, 584
  마스터 및 세부 정보 페이지(ColdFusion, ASP, JSP, PHP) 552
  버튼 613
  사용된 언어 472
  삭제 페이지 567
  삽입 페이지, 구성 559
  선택 상자 615
  설치 477
  숨김 필드 611
  암호 필드 610
  양식 608
  양식 데이터 유효성 검사 619
  양식 컨트롤, 수정 618
  업데이트 페이지 562
  저장 프로시저 576
  체크 상자 613
  클라이언트 변수 503
  텍스트 영역 612
  페이지, 디버그 303
  필드 삽입 616, 618
ColdFusion MX 7 확장 기능 608
ColdFusion 페이지 디버그 303
Contribute
  CSS 스타일 144
  Dreamweaver와 통합 49
  관리 설정, 변경 52
  동적 내용 523
  사이트 구조, 만들기 49
  사이트 루트 URL, 설정 52
  사이트 정의, 내보내기 53
  사이트, Dreamweaver를 사용하여 관리 49, 52
  서버에 대한 읽기 권한 50
  역할, 변경 52
  이벤트 로깅 52
  템플릿 367, 381
  특수 파일, 작업 51
  파일 롤백 101
  파일, 관리 49, 50, 54
  호환성, 활성화 51
Contribute 사이트에 연결, 문제 해결 54
Contribute 사이트와의 파일 전송 50
Contribute 사이트의 공유 설정 파일 51
CPS(Contribute Publishing Server) 49, 52
CSS 스타일 패널 17, 129
  정보 126
CSS 유형 속성 정의 130
CSS(Cascading Style Sheet)
  (클래스) 규칙 사용 136
  Contribute 사이트에서 규칙 업데이트 144
  CSS 규칙으로 코드 포맷 140
  CSS 스타일 패널 17, 126
  개요 122
  규칙 이동 137
  대표 규칙 129
  대표 속성 125
  레이아웃, 만들기 62, 148
  레이아웃, 정보 144
  배경 속성 설정 131
  브라우저 간 스타일 렌더링 141
  새 규칙 만들기 130
  선택 항목에서 스타일 제거 137
  유형 속성 설정 130
  인라인 CSS 변환 139
  환경 설정 129
Cursor(포인터) 옵션 135

D

DBMS. 데이터베이스 관리 시스템 참조
Device Central 통합
  Dreamweaver 356
Device Central. Adobe Device Central 참조
diff 도구 98
Director, Shockwave 동영상 만들기 242
div 태그, 삽입 161
Dreamweaver Exchange 34, 536
Dreamweaver 사이트. 사이트 참조 36
Dreamweaver. Adobe Dreamweaver 참조
Dreamweaver에서 Photoshop으로 돌아와 편집 348, 350
DSN
  DSN 없이 연결 484
  문제 해결 490
  연결 만들기 483
DTD 파일 318
DTD(Document Type Definition) 파일 318

E

Excel. Microsoft Excel 파일 참조
Exchange 3
Extension
  만들기 536
  설치 536
Extension Manager 34

F

Fireworks. Adobe Fireworks 참조
Fireworks에서 열기 및 편집 환경 설정 342
Fireworks의 HTML 업데이트 명령 344
Flash 객체, 동적으로 만들기 521
Flash 내용
  디자인 노트 104
  정보 231
Flash. Adobe Flash 참조
FlashPaper 문서, 삽입하기 234
FLV 파일
  삽입 235, 236
  스트리밍 비디오 236

점진적 다운로드 236
편집 및 삭제 238
FTP
로그 81
문제 해결 44
수동 FTP 사용 옵션 41
파일 내려받기 및 올리기 80
환경 설정 48

G

Generator 객체, 동적으로 만들기 521
GIF 이미지
바탕 이미지로 167
사용 대상 220
GoLive
사이트 마이그레이션 18
GoLive 사이트 마이그레이션 18

H

head 섹션, 보기 및 편집 310
href 태그 링크 139
HTML
코드 참조
XHTML로 변환 302
비분리 공백 207
소스 코드, 검색 208
속성 보고서 108
속성, 동적으로 만들기 520
왕복 편집 275
파일 확장명 설정 68
포함된 프로그래밍 언어 472
HTML 속성, 데이터에 바인딩 520
HTML 양식. 양식 참조
HTML 태그, 정리 71
HTML 헤드 태그
링크를 동일한 대상으로 설정 256
HTML, Word에서 생성 70
HTTP 서버 476
HTTP 서버. 서버 참조

I

InContext Editing 93
InDesign. Adobe InDesign 참조
Internet Explorer
컨텐트 제한 273
IP 주소 및 번호(127.0.0.1) 476
ISP 485

J

JAR 파일 319
Java 및 JSP 472
Java 애플릿
동적으로 만들기 521
삽입 240, 245
속성 245
JavaScript 472
경고 330
디자인 뷰에서 코드 삽입 308
비헤이비어 321
실행 324
액션 322
양식 객체에 첨부 606
양식 데이터 처리 606
파일 68
팝업 메뉴 비헤이비어 334
JavaScript Extractor 293
JavaScript 호출 액션 324
JavaServer Pages. JSP 참조
JPEG 이미지
바탕 이미지로 167
사용 대상 220
JRun 319
JRun 태그 319
JSP(JavaServer Pages)
JSP 변수 515
검색 페이지, 구성 554
결과 세트, 정보 499
로그인 페이지, 구성 580
마스터 및 세부 정보 페이지, 구성 552
삽입 페이지, 구성 559
서버 기술 472
태그 가져오기 319

L

Legacy 폴더, 코드 단편용 294
line-height 130
List-style-image 옵션 133
localhost 475

M

Macintosh
액세스 가능성 621
탭 문서 28
Margin 옵션(CSS 규칙 정의) 132
Mark of the Web, 코드 273
META 속성 310
Microsoft Access
잠긴 데이터베이스 파일 490
파일 기반 데이터베이스 472
Microsoft Excel 파일, 가져오기 170
Microsoft IIS 478
Microsoft PWS(Personal Web Server) 474
Microsoft SQL Server 472
Microsoft Word 문서
HTML 정리 70
가져오기 70
붙여넣기 206, 211
Microsoft 기술 자료 문서 491
Microsoft 기술 지원 서비스 490
Microsoft 오류 메시지, 문제 해결 490
MPEG 동영상
에셋으로 에셋 참조
MySQL
PHP용 데이터베이스 487
서버 기반 데이터베이스 472

N

Netscape Enterprise Server 474
Netscape Navigator 4
AP 요소 호환성 161
AP 요소와의 호환성 153
Netscape Navigator 플러그-인
문서 윈도우에서 재생 244
문제 해결 244
속성 243
NFS 서버 39, 58, 59

O

ODBC 오류 493
OLE DB
  연결 481
onBlur 이벤트 337
Oracle 9i 데이터베이스 472
Overflow 옵션 134

P

Padding 옵션(CSS 규칙 정의) 132
Page-break 옵션 135
Perl, 지원되는 기능 274
Photoshop. Adobe Photoshop 참조
PHP
  Mac OS X 477
  PHP 설치 477
  검색 페이지 554
  데이터베이스 연결 488
  로그인 페이지 580
  마스터 및 세부 정보 페이지 552
  삽입 페이지 559
  서버 기술 472
Placement 옵션 134
PNG 이미지
  바탕 이미지로 167
  사용 대상 220
pre 태그 31
PSD 소스 파일
  Dreamweaver에서 편집 348, 350

Q

QuickTime 동영상
  삽입 243, 244
  에셋으로 에셋 참조

S

Sequel(SQL) 471
Shockwave 객체, 동적으로 만들기 521
Shockwave 동영상
  삽입 232, 242
  속성 232
  에셋으로 에셋 참조
  제어 326
Shockwave 또는 SWF 제어 액션 326
SourceSafe 데이터베이스 액세스 옵션 40, 58, 59
Spry
  데이터 세트, HTML 만들기 428
  데이터 세트, XML 만들기 430
  데이터 세트, 만들기 428
  데이터 세트, 정보 428
  동적 표, 정보 435
  디자인 타임 피드 435
  마스터-세부 정보 영역 435
  바인딩 패널의 내장 요소 표시 436, 437
  반복 목록 영역 438
  반복 영역 437
  세부 정보 영역, 정보 435
  영역, 만들기 435
  위젯, 정보 390
  자식 영역 437
  프레임워크, 정보 390
  효과, 정보 438
Spry 효과
  강조 표시 440
  기타 효과 추가 441
  삭제 442
  선명하게 하기/희미하게 하기 439
  위로 가리기/아래로 가리기 439
  위로 슬라이드/아래로 슬라이드 441
  찌그러뜨리기 441
  확대/축소 440
  흔들기 441
Spry의 마스터 및 세부 정보 영역 435
Spry의 세부 정보 영역 435
SQL
  데이터베이스 항목 트리 510
  레코드세트 SQL 변수 정의 508
  레코드세트, SQL을 사용하여 정의 507
  변수 508, 509
  변수 사용 510
SQL Server, 동적 페이지 문제 해결 491
SQL 계정 이름의 밑줄 491
SQL(Structured Query Language) 471
Structured Query Language(SQL) 471
Subversion 버전 제어 시스템(SVN) 87
Sun ONE Web Server 474
SWF 파일
  Adobe Flash 참조
  Flash에서 Dreamweaver의 SWF 파일 편집 354
  삽입 232, 233, 237
  속성 232
  에셋으로 에셋 참조
  제어 326

T

tld 파일 319
tt 태그 31

U

Universal Access 621
URL
  경로 참조
  URL 에셋 만들기 116
  선택 항목에 적용 114
  에셋으로 에셋 참조
  에셋으로. 에셋 참조
URL 접두어 45
URL로 이동 액션 328
usemap 속성 266
UTF-8 67

V

VBScript 472
VBScript, 디자인 뷰에서 코드 삽입 308
Visibility 옵션 134
Visual Basic 472

W

Web Safe 색상으로 색상 팔레트 204
WebDAV 소스 제어 87
WebDAV 액세스 옵션 40, 58, 59
WebDAV 액세스, 사이트 구성 87
White-space 옵션 132
Word HTML 정리 명령 70
Word 전용 HTML
  제거 71
Word-spacing 옵션 132

X

XHTML
HTML에서 XHTML로 변환 302
코드 275
페이지 만들기 302
XML(Extensible Markup Language)
DTD 파일 318
동적 웹 페이지에 표시 444
반복 요소 446
웹 페이지에 표시 443
정보 443
템플릿 381
XSL 변환
매개 변수 사용 456
서버측 444
클라이언트측 445, 464
편집 456
XSL 변환 서버 비헤이비어 445, 454
XSL(Extensible Stylesheet Language)
XSLT 참조
정보 443
주석, 삽입 459
XSLT(Extensible Stylesheet Language Transformations)
동적 링크 456
동적 페이지 사용 444
반복 영역 XSLT 객체 446, 452, 454
부분 444, 454, 455, 456
서버측 변환 444
정보 443
조건부 영역 만들기 457
클라이언트측 변환 445, 464
페이지 444, 445, 450, 451, 456
페이지, XML 파일에 연결 466

Z

Z-Index 옵션(AP 요소용)
스타일 정의 134
Z-인덱스 옵션(AP 요소용)
겹침 순서 변경 157

ㄱ

가상 경로 485
가상 디렉토리 46
가상 서버측 포함 314
가져오기
ASP.NET 태그 319
JRun 태그 319
JSP 태그 319
Microsoft Word 파일 70
다른 문서의 텍스트 212
사용자 정의 태그 318
사이트 47
외부 CSS 스타일 시트 139
표 형식 데이터 170, 212
강조 표시 환경 설정
내용 블록 162
라이브러리 항목 120
템플릿 영역 388
표 172
객체
동적으로 만들기 521
라이브러리에 추가 118
삽입 패널을 사용하여 삽입 194
삽입할 때 대화 상자 표시 30
객체 삽입시 대화 상자 보기 옵션 30
검색
검색 패턴 저장 296
정규식 276
찾기와 바꾸기 208
코드 296
태그 및 속성 296
파일 208
파일 내의 텍스트 208
검색 옵션 209
검색 페이지, 구성
ASP 554
ColdFusion 554
JSP 554
PHP 554
격자
시각적 안내 도구 18
요소 물리기 167
표시 및 숨기기 167
견본, 색상 203
결과 세트, JSP 499
결과 패널 그룹
유효성 검사 패널 302
결과 페이지 554
겹치는 태그, 코드 275
겹침 순서
AP 요소 157
경로
루트 상대 254
문서 상대 254
실제 485
절대 254
계정 이름에 사용할 수 없는 문자 491
계정, 계정 로그온 문제 해결 491
고급 레코드세트 대화 상자
SQL 입력 509
데이터베이스 항목 트리 510
고급 축소 기능 298
고립된 파일 77, 267
고정 글꼴 옵션 31
공백
비분리 공백 삽입 207
탭으로 변환 290
관계형 데이터베이스 474
관련 링크, 동일한 대상으로 설정 256
관련 파일
비활성화 69
열기 69
관리자
속성 관리자 22
태그 관리자 305
괄호 짝맞춤 301
괄호, 짝맞춤 301
구성 요소
ColdFusion 585
구성 요소 패널 589
굵은 텍스트, 설정 218
권한
Contribute의 역할 52
문제 해결 489
보안 490
서버 50
서버에 대한 쓰기 권한 50
그래픽. 이미지 참조
그리기
AP 요소 151
중첩된 AP 요소 152

글꼴
  기본 설정 130
  스타일 변경 218
  인코딩 환경 설정 31
  인코딩, 글꼴 설정 31
  조합 변경 219
  환경 설정, 설정 31
글꼴 설치 1
기록
  파일 전송 84
기본 문서 유형(DTD) 302
기본 속성 312
기본 작업 영역
  복원 27
기본 정보 탭(디자인 노트) 105
기울임체, 텍스트 설정 218
기준선 정렬 223
기타 스타일 옵션(CSS 규칙 정의) 130
끊긴 링크 267

ㄴ
날짜
  문제 해결 492
  삽입 220
내보내기
  Contribute의 연결 키 53
  사이트 47
  표 데이터 170
내비게이션 막대
  삽입 264
  요소 수정 265
  정보 264
내용, 표에 추가 169
네트워크 작업, 로깅 52
눈금자
  디자인 뷰 165
  정보 167

ㄷ
다운로드
  비헤이비어 324
  업데이트, 플러그인 및 시험판 3
  크기, 시간 예상 12, 205
  파일 81
다중 사용자 시스템 29
단락
  서식 적용 216
  행 분리 추가 218
단락 태그 216
단축키 메뉴. 컨텍스트 메뉴 참조
단편
  Legacy 폴더 294
대/소문자 구분 링크 38
대/소문자 옵션(CSS 규칙 정의) 130
대/소문자, 변경 281, 290
대상 지정
  링크 256
  프레임 192
대체(Alt) 텍스트 221
데스크탑, 파일 액세스 78
데이터 객체
  레코드 업데이트 양식 565
데이터 서식
  미리 설정된 스타일 사용 531
  미리 정의된 531
데이터 세트(Spry) 428
데이터 소스
  Dreamweaver에서 정의 480
  JSP 변수 515
  URL 매개 변수, 정보 593
  레코드세트, 만들기(단순) 505
  레코드세트, 정보 500
  사용자가 전송 592
  삭제 517
  세션 변수 501, 512
  양식 매개 변수, 정보 592
  응용 프로그램 변수 513
  정보 499
  캐시 517
데이터 소스 이름. DSN 참조
데이터 소스 캐시 517
데이터 유형, 부적합 492, 493
데이터베이스
  MySQL 472, 487
  검색 페이지, 구성 554
  결과 페이지 554
  관계형 474
  권한, 변경 489
  내용 저장소 471
  데이터 표시 471
  드라이버 471, 473
  레코드세트 471
  로그인 페이지 580
  삽입 페이지 559
  서버 기반 472
  선택 472
  스키마 및 카탈로그 497
  업데이트 페이지, 구성 562
  연결 475
  웹 응용 프로그램 사용 468
  잠김 490
  저장 프로시저 576
  저장 프로시저로 수정 576
  정보 473
  쿼리 471
  테이블 471
  파일 기반 472
데이터베이스 관리 시스템 473
데이터베이스 연결 475
  ASP 481
  ColdFusion 479
  MySQL 487
  OLE DB 481
  PHP 488
  연결 문자열 482
  웹 응용 프로그램용 475
데이터베이스 항목 트리 510
데이터베이스 항목 트리, SQL 변수 정의 508
데이터베이스에서 데이터 추출 471
데이터베이스용 드라이버 471, 473
도구 설명 위젯
  Spry 참조
  삽입 404
  옵션 405
  정보 404
돋보기 도구 204
동영상, 삽입 240
동적 Spry 표
  정보 435
동적 내용
  Contribute에서 선택 523
  HTML 속성 바인딩 520

객체 521
고급 레코드세트, 만들기 507
라디오 버튼 605
레코드세트, 만들기 505
레코드세트, 정보 500
바꾸기 521
속성 520
양식 메뉴 603, 604
양식 체크 상자 604
양식 텍스트 필드 604
워크플로 7
이미지 519
정보 499, 603
제거 522
텍스트 519
페이지에 추가 518
동적 페이지
작업 470, 472
정보 473
두께 옵션(CSS 규칙 정의) 130
드라이버, 지정되지 않음 490
드롭다운 메뉴 양식 객체 597
등록 페이지 578
디자인 노트
Fireworks 또는 Flash 파일용 104
Fireworks, Flash 및 Photoshop 파일용 338
Photoshop 파일용 347, 350
관련되지 않은 항목 삭제 106
기본 정보 탭 105
모든 정보 탭 105
미디어 객체용 242
상태 추가 선택 항목 106
설정 104
열기 105
정보 104
파일 정보 저장 105
활성화 및 비활성화 104
디자인 뷰 18
JavaScript, 삽입 308
VBScript, 삽입 308
새로 고침 279
자식 태그 선택 304
코드 뷰와 함께 표시 279
템플릿 기반 문서 보기 365
템플릿 보기 363
디자인 체계, 표 서식 지정 173, 175
디자인 타임 스타일 시트, 사용 143
디자인 타임 피드, Spry에 사용 435
디자인 파일 65, 66
떼어내기
라이브러리 항목을 편집 가능하게 만들기 120
템플릿에서 문서 384

ㄹ

라디오 버튼 597
라이브 객체
레코드세트 내비게이션 링크 524
레코드세트 카운터 529
라이브 데이터 설정 대화 상자 534
라이브 데이터 윈도우
누락 파일 534
보기 533
자동 새로 고침 535
정보 522
툴바의 URL 매개 변수 522, 535
필요한 매개 변수 제공 534
라이브 뷰
다음 페이지에서 미리 보기 270
정보 270
라이브러리 항목
강조 색상 변경 120
다시 만들기 119
만들기 117
문서에서 편집 가능 상태로 만들기 120
비헤이비어 편집 121
삭제 119
속성 120
에셋으로 에셋 참조
이름 변경 119
정보 110
페이지에 추가 118
편집 118
환경 설정 120
레이아웃 블록
div 태그 사용하기 161
강조 표시 환경 설정 162
디자인 타임 스타일 시트 163
보기 162
삽입 161
레이어
Photoshop에서 복사 349
레이어 드래그 액션 327
레이어 표시 - 숨김 액션 333
레이어에 대한 앵커 포인트 옵션 202
레이어의 텍스트 설정 액션 332
레코드
내비게이션 링크 524
삽입 559
업데이트 562
여러 레코드 표시 527
카운터 만들기 529
레코드 내비게이션 막대
만들기 524
레코드 업데이트 비헤이비어 564
레코드 업데이트 양식 데이터 객체 565
레코드 카운터, 만들기 529
레코드로 이동 비헤이비어 525
레코드세트 493
데이터베이스 참조
SQL, 사용자 정의 명령문 작성 507
SQL을 사용하지 않고 정의 505
단순, 만들기 505
데이터베이스 항목 트리 510
레코드 수 제한 506
복사하여 붙여넣기 517
예제 474
정보 500
캐시 517
편집 또는 삭제 517
레코드세트 내비게이션 막대 라이브 객체 524
레코드세트 내비게이션 상태 라이브 객체 529
레코드세트 대화 상자
고급 507
단순 505
레코드에 대한 내비게이션 링크, 설정 524
로그온 실패, SQL Server 491
로그인 페이지
ColdFusion 584
구성 580
로깅
네트워크 작업 52

로컬 드라이브, 파일 액세스 78
로컬 및 원격 사이트 동기화 92
로컬 사이트. 사이트 참조 38
로컬 폴더, 구조 36
롤오버
  만들기 228
  정보 228
루트 상대 경로
  설정 257
  정보 254
리턴, 단락 추가 218
링크
  끊김 고치기 268
  끊어짐, 찾기 267
  내비게이션 및 253
  대/소문자 구분 38
  대상 지정 255
  문서 255
  파일 표시 아이콘을 사용하여 문서에 256
  문서에 대한 상대적 위치 옵션 256
  비어 있는 링크 만들기 260
  사이트 루트에 대한 상대적 위치 옵션 256
  사이트 전체 변경 261
  상대 경로 설정 257
  속성 313
  스크립트 파일 308
  앵커 258
  업데이트 260
  외부 CSS 스타일 시트 139
  외부 스타일 시트 139
  파일 표시 아이콘을 사용하여 지정된 앵커에 259
  캐시 파일 260
  프레임 변경 192
  확인 267
링크 만들기
  Microsoft Word 또는 Excel 문서 213
링크 확인기 패널 268
링크, 색상 설정(페이지 속성) 217
링크된 문서, 열기 261
링크된 페이지 열기 명령 261

ㅁ

마스터 및 세부 정보 페이지, 구성 (ColdFusion, ASP, JSP 및 PHP) 552
마지막으로 저장된 버전으로 복귀 67
마크업. 코드 참조
맞춤법 검사 명령 129, 212
맞춤법 사전 212
맞춤법 옵션, 설정 212
맞춤법, 맞춤법 검사 명령으로 검사 129, 212
매개 변수
  SQL 문에서 정의 510
  너무 적음(SQL 오류) 492
  동적으로 만들기 521
  미디어 요소 조절 246
  템플릿 361
  표시자 543
매크로, 명령 만들기 251
매킨토시 OS 색상 옵션 204
맵 태그 266
머리글 셀, 서식 적용 174
머리글 태그 216
멀티미디어. 미디어 요소 참조
메뉴 막대 위젯
  Spry 참조
  대상 속성 할당 396
  도구 설명 만들기 396
  메뉴 및 하위 메뉴 추가 및 삭제 395
  메뉴 항목 순서 변경 396
  메뉴 항목 연결 396
  메뉴 항목 텍스트 변경 396
  방향 변경 397
  사용자 정의 397
  삽입 395
  스타일 해제 397
  정보 394
명령
  기록 251
  만들기, 작업 내역 단계 251
  컨텍스트 메뉴에서 액세스 23
명령 객체, ASP 574
명령 기록 251
명령으로 저장 66
모니터 크기, 맞게 페이지 크기 조절 19
모두 저장 명령 66
모드
  확장 표 모드 174
모든 정보 탭(디자인 노트) 105
모바일 장치
  Dreamweaver 컨텐트 최적화 357
목록
  만들기 207
  스타일 정의 133
목록 메뉴 597
목록 속성 133, 207
문서
  Word HTML 정리 70
  검색 208
  계단식 배열 19
  다른 유형 열기 68
  다운로드 크기, 시간 205
  디자인 노트, 사용 104
  링크 확인 267
  만들기 62, 65
  만들기, 디자인 파일에 기반 66
  만들기, 템플릿 기반 64
  바둑판식 배열 19
  브라우저에서 미리 보기 272
  빈 템플릿 만들기 63
  새 문서의 기본 유형 설정 67
  탭으로 표시(Macintosh) 28
  템플릿 떼어내기 384
  템플릿 적용 383
  템플릿으로 저장 366
문서 계단식 배열 19
문서 바둑판식 배열 19
문서 상대 경로
  설정 257
  정보 254
문서 윈도우
  Navigator 플러그-인 재생 244
  기본 10
  뷰 전환 18
  상태 표시줄 12
  요소 선택 201
  윈도우 크기 팝업 메뉴 12
  크기 조절 19
  태그 선택기 12
  텍스트 검색 208

페이지 크기 및 다운로드 시간 12
확대/축소 204, 205
문서 툴바 9, 11
문자, 계정 이름에 사용할 수 있는 문자 491
문제 해결
BOF 오류 493
Contribute 54
Contribute 사이트에서 잠겨 있는 파일 54
Contribute 사이트에서 체크 인 및 체크 아웃 54
Contribute 호환성, 활성화 51
DSN 오류 490
EOF 오류 493
Microsoft 오류 메시지 490
Netscape Navigator 플러그-인 244
ODBC 오류 493
구문 오류 492
권한 489
로그온 실패 491
링크, 연결 해제, Contribute 54
매개 변수, 너무 적음 492
서버 475
업데이트 가능한 쿼리 491
잘못된 COUNT 필드 492
잘못된 데이터 유형 492
잠긴 영역에서 클릭 384
파일 사용 중 490
물음표, 데이터베이스 필드 492
미디어 객체 속성
편집 240
미디어 요소
매개 변수 246
삽입 240
밑줄 218

ㅂ

바인딩 패널
HTML 속성을 동적으로 만들기 520
Spry 내장 요소 표시 436, 437
데이터 소스 삭제 517
동적 텍스트 추가 519
레코드 카운터 만들기 530
양식을 동적으로 만들기 603
포맷 열 531
바탕 이미지
안내선 167
위치 조정 168
표시 168
반복 영역 XSLT 객체 452, 454
반복 영역 비헤이비어 527
반복 영역(템플릿)
대체 색상 372
만들기 370
반복 표 371
정의됨 359
템플릿 기반 문서 385
표시 446
반복 표(템플릿)
대체 색상 372
삽입 371
방문한 링크 색상 옵션 217
방화벽
옵션 41, 55
호스트 및 포트 정의 48
방화벽 사용 옵션 55
배경
background-image 및 background-color, 설정 131
CSS 스타일 설정 131
속성 131
이미지 및 색상, 설정 131, 198, 199
투명도 198, 199
배경 파일 작업 대화 상자 83
배경 파일 전송 80
배경의 투명 픽셀 198, 199
배치하기
목록 항목 133
스타일 정의 134
버튼
삽입 596
이동 버튼 329
범주, 에셋 112
변형 옵션(CSS 규칙 정의) 130
보고서
보기 109
사이트 108
실행 108
저장 109
코드 유효성 검사 302
보기
Dreamweaver 사이트의 파일 78
드라이브나 데스크탑의 파일 78
디자인 뷰의 템플릿 363
보이지 않는 요소 201
서버의 파일 78
에셋 111
코드 279
코드 뷰의 템플릿 364
헤드 섹션 코드 310
보안
데이터베이스 권한 설정 490
폴더를 암호로 보호 584
보이지 않는 요소
선택 및 보기 201
스크립트 308
주석 289
표시 및 숨기기 201
환경 설정 202
보이지 않는 요소의 표시자 201
복귀 명령 67
복사 및 붙여넣기
Photoshop에서 Dreamweaver로 349
코드 축소 299
복사하여 붙여넣기
레코드세트 517
에셋 115
표 셀 180
부동 옵션, CSS 스타일 132
분할 뷰 18
붙여넣기
양식 항목 283
작업 내역 단계 250
브라우저
미리 보기 272
버전, 확인 325
색상, 웹 안전 203
호환성, 프레임 192
브라우저 윈도우 열기 액션 329
브라우저 호환성 확인 기능 141
브라우저 확인 액션 325
브라우저에서 미리 보기 272
브라우저에서 미리 보기 명령 272
브라우저에서 미리 보기 환경 설정 272

블록 범주(CSS 스타일) 132
블록 속성, 정의 132
비 HTML 파일, 열기 280
비디오, Flash 및 비flash 미디어 객체 240
비분리 공백, 삽입 207
비어 있는 링크
  만들기 260
  변경 261
비어 있는 태그, 제거 300
비율, 유지 224
비트맵 이미지
  이미지 참조
  크기 조절 224
비헤이비어
  JavaScript 321
  라이브러리 항목 및 121
  링크, 연결 255
  미디어, 추가 246
  브라우저 호환성 324
  양식, 비헤이비어 첨부 606
  이미지 231
  작업 322, 323
  정보 321
  타사, 설치 324
  프레임, 사용 193
비헤이비어 내려받기 명령 324
비헤이비어 패널 321
비활성화
  디자인 노트 104
  사이트 숨김 102
빈, 문제 해결 493

ㅅ
사용 권한
  데이터베이스가 포함된 폴더 491
  임시 파일 만들기 및 삭제 491
사용되지 않은 파일 찾기 77
사용자 로그아웃 584
사용자 이름
  고유성 확인 580
  로그인 중 확인 581
  사용자가 선택 579
  저장 578
CSS 레이아웃 블록. 레이아웃 블록 참조
사용자 정의 태그, 가져오기 318
사용자 정의, 코드 작성 환경 279
사용자로부터 데이터 수집 554
사운드
  오디오 파일에 링크 239
  재생 330
  페이지에 추가 238
  포함 239
사운드 재생 액션 330
사이트
  GoLive 사이트 마이그레이션 18
  가져오기 및 내보내기 47
  계획 6
  기존 웹 사이트 편집 46
  끊긴 링크, 고치기 268
  대규모, 에셋 115
  디자인 노트, 사용 104
  로컬 및 원격 36
  로컬 및 원격 동기화 92
  링크, 사용 253
  링크, 사이트 전체 변경 261
  링크, 작업 74
  링크, 확인 267
  보고서 108
  보안 578
  브라우저에서 미리 보기 272
  사이트 목록에서 제거 47
  새 사이트 만들기, 사이트 정의 마법사 38
  숨김 101, 102
  에셋, 재사용 115
  열어서 보기 78
  원격 정보 범주 옵션 39
  원격 폴더, 원격 폴더 문제 해결 44
  캐시 파일 260
  테스트 서버 범주 옵션 44
  테스트 지침 106
  파일 검색 208
  파일 관리, 워크플로 6
  파일 찾기 75
  파일 패널 표시, 변경 79
  파일 패널에서 보기 73
  폴더 구조 36
사이트 루트 URL 옵션 52
사이트 루트 상대 경로. 루트 상대 경로 참조
사이트 목록(에셋 패널)
  보기 111
  새로 고침 113
  정보 111
사이트 액세스 제한 578
사이트 윈도우, 텍스트 검색 208
사이트 전체 링크 바꾸기 대화 상자 261
사이트 전체 링크 바꾸기 명령 261
사이트 전체 링크 확인 명령 268
사이트 정의 대화 상자
  디자인 노트 범주 104
  원격 정보 범주 39
  테스트 서버 범주 44
  파일 보기 열 범주 79
사이트 테스트 106, 108
사이트 파일 뷰 72
사진 220
삭제
  Contribute 사이트의 파일 53
  데이터 소스 517
  동적 내용 522
  라이브러리 항목 119
  레코드세트 517
  사용되지 않는 파일 77
  파일 및 폴더 75
  행과 열 178
삭제 페이지, 구성
  ColdFusion 567
삽입
  ActiveX 컨트롤 244
  div 태그 161
  Fireworks 이미지 339
  HTML 헤드 태그 256
  Photoshop 이미지 347
  Shockwave 동영상 232, 242
  SWF 파일 232
  날짜 220
  라이브러리 항목 118
  롤오버 이미지 228
  미디어 요소 240
  서버측 포함 315
  에셋 113
  이미지 221
  이미지 자리 표시자 225

전자 메일 링크 259
주석 289
중첩된 AP 요소 153
특수 문자 206
페이지 559
삽입 문의 구문 오류 492
삽입 패널
개요 15
사용 194
코드 삽입 288
상대 경로 257
상자 옵션(CSS 규칙 정의) 132
상태 표시줄
문서 윈도우 크기 조절 12
정보 12
텍스트 설정(비헤이비어) 332
환경 설정 20
상태 표시줄의 텍스트 설정 액션 332
새 문서 기본 형식, 설정 67
새 문서 환경 설정 67
새로 고침
디자인 뷰 279
사이트 목록(에셋 패널) 113
파일 패널 75
새로 고침 속성 312
색상
견본 203
선택 203
스포이드, 사용 203
에셋에 추가 116
에셋으로 에셋 참조
웹 안전 203
코드, 환경 설정 283
텍스트, 변경 217
페이지 배경 198, 199
페이지 텍스트의 기본값 217
프레임 배경 190
색상 선택기
Dreamweaver 203
Mac OS 204
Windows OS 옵션 204
사용 204
시스템 204
연속톤 옵션 204
회색 음영 옵션 204
색상 옵션(CSS 규칙 정의) 130
서버
웹 서버, 응용 프로그램 서버 참조
AppleTalk 39, 58, 59
HTTP 475
IP 주소 476
NFS 39, 58, 59
기존 연결 열기 78
원격 폴더 문제 해결 44
웹 서버, 정의됨 474
응용 프로그램 서버 470
정보 475
페이지 업로드 601
서버 객체
ColdFusion 변수 503
세션 변수 512
응용 프로그램 변수 513
서버 기술
정의됨 474
지원됨 472
서버 모델. 서버 기술 참조
서버 비헤이비어
기타 설치 536
대화 상자 만들기 543
레코드 업데이트 564
레코드로 이동 525
만들기 536
반복 영역 527
사용자 정의 비헤이비어 편집 544
코드 278
코딩 지침 545
테스트 545
서버 비헤이비어 구성 관리자 536
서버 스크립트, 템플릿 361
서버에 대한 기술 지원 서비스 475
서버에 대한 쓰기 권한 50
서버에 대한 읽기 권한 50
서버측 471
서버측 스크립팅 언어 472
서버측 이미지 맵 265
서버측 포함
삽입 및 편집 315
유형 변경 315
유형 변경(가상 또는 파일) 315
정보 314
서식
표 및 셀 173, 175
서식 적용
텍스트, CSS 및 HTML 사용 214
선택
AP 요소 156
문서 윈도우의 객체 201
여러 에셋 114
태그 308
표 요소 171
프레임 및 프레임세트 187
설명 속성, 검색 설정 311
설정
글꼴과 특성 변경 218
기본 새 문서 유형 67
목록 속성 207
이미지 속성 222
이미지 자리 표시자 속성 226
코드 색상 표시 388
세션 변수
데이터, 검색 501
데이터, 저장 501
양식 매개 변수 및 URL 매개 변수 501
정보 501
정의 512
셀 병합 명령 179
소스 제어 84
소스 코드
코드 참조
Dreamweaver에 있는 Fireworks HTML 업데이트 344
Fireworks에서 Dreamweaver로 복사 및 붙여넣기 343
문서 윈도우에서 선택 201
소스 포맷 적용 옵션 71
소프트웨어
다운로드 3
등록 1
활성화 1
소프트웨어 등록 1

소프트웨어 활성화 1
속성
  코드 참조
  ActiveX 컨트롤 244
  Flash 232
  Java 애플릿 245
  Shockwave 232
  검색 296
  단일 AP 요소 153
  동적으로 만들기 520
  라이브러리 항목 120
  비헤이비어로 변경 324
  여러 AP 요소 155
  이미지 222
  이미지 자리 표시자 226
  인코딩 값 283
  태그 관리자로 편집 305
  템플릿 기반 문서 384
  표 173, 175
  표시 22
  프레임 및 프레임세트 189, 191
속성 관리자
  ActiveX 컨트롤 속성 244
  Flash 속성 232
  HTML 속성을 동적으로 만들기 520
  Java 애플릿 속성 245
  Netscape Navigator 플러그-인 속성 243
  Shockwave 동영상 속성 232
  끊긴 링크 고치기 269
  라이브러리 항목 속성 120
  레코드세트 편집 521
  이미지 속성 설정 222
  이미지 자리 표시자 226
  코드 편집 304
  표시 22
속성 바꾸기 액션 324
손 도구 12, 205
수동 FTP 사용 옵션 55
수동 FTP 옵션 41
수직 분할 뷰 18
수평선, 삽입 및 수정 218
숨기기 및 표시
  보이지 않는 요소 201
  팝업 메뉴 336
숨김
  사이트 폴더 102
숨김 문자 281
숨김 양식 필드 202, 596
숨김, 사이트
  모두 표시 103
  파일 102
  활성화 및 비활성화 102
숫자로 된 네트워크 주소 476
스마트 오브젝트
  만들기 347
  상태 349
  소스 파일 편집 348
  업데이트 348
  여러 업데이트 348
  정보 345
  크기 조절 348
스크롤, 배경 이미지 132
스크립트
  괄호 짝맞춤, 검사 301
  문서에서 표시 202
  삽입 308
  스크립트 링크 만들기 260
  에셋으로 에셋 참조
  외부 파일 링크 308
  편집 308
  함수 보기 293
스크립트 대화 상자 옵션 308
스크립트 링크
  만들기 260
  변경 261
스크립트 옵션 202
스크립트, 서버측 471
스키마 318, 497
스타일
  스타일 시트 참조
  CSS 규칙 이동 137
  CSS(Cascading Style Sheet) 130
  간격 옵션 132
  사용자 정의 CSS 스타일 적용, 제거 및 이름 변경 136
  요소 배치 132
  인라인 CSS 변환 139
  정렬 옵션 132
  테두리 정의 133
스타일 렌더링 툴바 13
스타일 시트
  디자인 타임, 사용 143
  스타일 시트 편집 대화 상자 140
  외부 139
  편집 135
스타일 시트 첨부 아이콘 139
스타일 정의(CSS)
  목록 133
  배치하기 134
  요소 배치 132
  요소 테두리 133
  유형 130
  태그 및 속성 132
  확장 135
스타일 하위 메뉴 218
스포이드 203
슬라이더 컨트롤, 만들기 327
슬라이스
  Photoshop에서 복사 349
시각적 안내 도구
  눈금자 167
  바탕 이미지 167
  정보 17
시스템 색상 204
시작할 때 문서 다시 열기 옵션 30
시험판 3
실행 취소
  파일 체크 아웃 86

ㅇ
아이콘
  패널 26
아코디언 위젯
  Spry 참조
  사용자 정의 393
  삽입 392
  정보 392
  패널 삭제 393
  패널 순서 변경 393
  패널 추가 393
  편집할 패널 열기 393

안내선
  레이아웃 사용 165
  템플릿과 함께 사용 166
암호
  로그인 중 확인 581
  사용자가 선택 579
  잘못됨 491
  저장 578
애플릿. Java 애플릿 참조
액세스 가능성
  객체, 삽입 607
  미디어 객체 240
  속성, 편집 240
  운영 체제 기능 621
  유효성 검사 유틸리티 621
  이미지 223
  이미지 태그 값 입력 221
  키보드만 사용한 내비게이션 621
  프레임 186, 189
  화면 판독기 620
  활성화 621
액세스 권한
  데이터베이스에 저장 584
  페이지에 추가 583
액세스 옵션, 파일을 전송할 때 사용
  FTP 39, 58, 59
  SourceSafe 데이터베이스 40, 58, 59
  WebDAV 40, 58, 59
  로컬/네트워크 39, 58, 59
액션
  개별 액션의 이름 참조
  Dreamweaver에 포함 324
  브라우저 호환성 324
  비헤이비어 패널에서 선택 322
  비헤이비어에서 변경 323
  정보 321
액티브 컨텐트
  문제 해결 273
  제한 해결 273
앵커 객체(삽입 막대) 258
앵커, 지정된 258
양식
  ColdFusion 608
  ColdFusion 양식 유효성 검사 619
  HTML 유효성 검사 605
  JavaScript, 사용 606
  데이터 수집에 사용 554
  동적 객체 정보 603
  동적 객체 추가 및 변경 603
  동적 라디오 버튼 605
  동적 메뉴 603, 604
  동적 체크 상자 604
  동적 텍스트 필드 604
  라디오 버튼 597
  만들기 597
  목록 메뉴 597
  문서에 추가 597
  버튼 596
  붙여넣기시 양식 항목의 이름 변경 283
  서버측 스크립트 작성 592, 595
  숨김 필드 596
  액세스 가능성 607
  요소 테두리 구분 202
  이미지 필드 601
  점프 메뉴, 만들기 262
  정보 592
  컨트롤, ColdFusion 610
  클라이언트측 스크립트 작성 606
  텍스트 필드 596
  파일 필드 597, 601
  필드, 유효성 검사 337
양식 유효성 검사
  ColdFusion 619
  HTML 605
양식 유효성 검사 액션 337
언어
  Dreamweaver에서 지원 274
  서버측 472
  참조 297
업데이트 3
업데이트 페이지, 구성
  ColdFusion 562
에셋
  URL, 만들기 116
  관리 111
  다른 사이트의 에셋 재사용 115
  범주 112
  보기 111
  복사하여 붙여넣기 115
  사용하기 111
  사이트 목록 111, 113
  삽입 113
  색상, 만들기 116
  에셋 패널 사용 111
  여러 개 선택 114
  즐겨찾기 목록 111, 115
  즐겨찾기 폴더, 만들기 117
  편집 114
에셋 패널
  사용 111
  열기 111
  템플릿 범주 367
링크
  스타일 시트 139
연결 문자열
  설정 482
연결 속도 옵션 20
연결 스크립트, 제거 493
연결 키, 내보내기 53
열 머리글 메뉴
  열 삽입 178
  열 선택 172
  정보 168
  표시 178
열 폭 지우기 178
열 폭, 지우기 177
열, 행 및 셀
  배경색, 추가 174
  추가 및 제거 178
열기
  Dreamweaver 사이트 78
  기존 문서 68
  링크된 문서 261
  비 HTML 파일 280
  에셋 패널 111
  텍스트 파일 68
  파일 74
영역
  잠긴 영역에서 클릭 384
오디오. 사운드 참조
오류 메시지
  문제 해결 참조
  Microsoft, 문제 해결 490
  파일 사용 중 490

온라인 리소스 3
올리기 명령 82
옵션 영역(템플릿)
  삽입 373
  수정 373
  옵션 설정 373
완료 시 로그 보기 옵션 71
왕복 편집 338
  라운드트립 HTML 275
외부 링크 267
외부 스타일 시트
  링크 139
  만들기 139
  편집 135
외부 편집기
  HTML 284
  미디어 241
  이미지 229
  텍스트 284
  환경 설정 284
요구 사항, 웹 응용 프로그램 475
요소
  격자에 물리기 167
  앵커 포인트 202
요소, 정렬 223
운영 체제, 다중 사용자 29
워드 프로세서, 작성한 파일 68
워크플로 보고서 108
워크플로, 개요 6
워크플로, 동적 페이지용 498
원격 정보 범주 39
원격 폴더
  구조 36
  문제 해결 44
  설정 38
원점 재설정 명령 167
웹
  서버, 설치 476
  호스팅 서비스 485
웹 서버 474
웹 응용 프로그램
  Dreamweaver 사이트 정의 479
  데이터베이스 연결 475
  루트 폴더 만들기 478
  설정 워크플로 7
  요구 사항 475
  웹 서버 및 응용 프로그램 서버 설치 476
  일반적인 용도 468
  정의됨 474
웹 응용 프로그램 예제 468
웹 응용 프로그램 용어집, 정의됨 473
웹 응용 프로그램에 사용되는 용어 473
웹 페이지 저장 및 복귀 66
웹 페이지. 페이지 참조
웹 포토 앨범 생성 명령 344
웹 포토 앨범, 만들기 344
웹에서 바로 사용할 수 있는 이미지
  Photoshop에서 편집 348, 350
  정보 351
위쪽 정렬 224
위치 지정
  코드 블록 539
윈도우 크기 옵션 20
유니코드 표준화 양식 67
유효성 검사 라디오 그룹 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 407
  사용자 정의 408
  삽입 406
  유효성 검사 실시 시간 지정 407
  잘못된 값 지정 407
  정보 405
  필수 상태 변경 407
유효성 검사 선택 위젯
  Spry 참조
  공백 값 허용 또는 금지 418
  디자인 뷰에 상태 표시 418
  사용자 정의 418
  삽입 417
  유효성 검사 실시 시간 지정 418
  잘못된 값 지정 418
  정보 416
유효성 검사 암호 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 423
  사용자 정의 424
  삽입 422
  암호 복잡성 설정 423
  유효성 검사 실시 시간 지정 423
  정보 421
  필수 상태 변경 423
유효성 검사 체크 상자 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 421
  사용자 정의 421
  삽입 420
  유효성 검사 실시 시간 지정 420
  정보 419
  최소 및 최대 선택 수 지정 421
유효성 검사 텍스트 영역 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 415
  문자 카운터 추가 415
  사용자 정의 415
  삽입 414
  유효성 검사 실시 시간 지정 414
  정보 413
  최소 및 최대 문자 수 지정 414
  추가 문자 차단 415
  필수 상태 변경 415
  힌트 만들기 415
유효성 검사 텍스트 필드 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 411
  사용자 정의 412
  삽입 410
  유효성 검사 실시 시간 지정 411
  유효성 검사 유형 및 서식 지정 410
  잘못된 문자 차단 412
  정보 409
  최소 및 최대 문자 수 지정 411
  최소값 및 최대값 지정 411
  필수 상태 변경 411
  힌트 만들기 412
유효성 검사 확인 위젯
  Spry 참조
  디자인 뷰에 상태 표시 426
  사용자 정의 427
  삽입 426
  유효성 검사 실시 시간 지정 426
  유효성을 검사할 텍스트 필드 지정 426

정보 425
필수 상태 변경 426
유효성 검사기
사용 302
환경 설정 300
응용 프로그램 막대
정보 9
응용 프로그램 변수 513
응용 프로그램 서버
설치 476
정보 470
응용 프로그램 통합, 기타 Adobe 소프트웨어 338
이동
코드 부분 299
파일 및 폴더 75
이동 버튼, 점프 메뉴와 관련 329
이름 변경
라이브러리 항목 119
파일 및 폴더 75
이미지
Fireworks에서 삽입 339
Fireworks에서 최적화 228, 340
Photoshop 이미지 최적화 347, 350, 351
Photoshop에서 삽입 347
교체된 비헤이비어 교체 및 복구 336
동적으로 만들기 519
미리 로드하기(비헤이비어) 330
밝기 및 대비 228
비헤이비어 적용 231
삽입 221
선명하게 228
속성 222
에셋으로 에셋 참조
외부 편집기로 편집 229
이미지 맵 265
자르기 227
재샘플링 225
정렬 217
정보 220
크기 조절 224
형식, 지원 220
이미지 교체 복구 액션 336
이미지 교체 액션 336
이미지 맵
개요 265
문서에서 보기 202
여러 핫스팟 선택하기 266
클라이언트측 만들기 266
핫스팟 266
이미지 미리 로드하기 액션 330
이미지 미리 보기 옵션, Photoshop 이미지 최적화 347, 350, 351
이미지 버튼 601
이미지 생성
Fireworks 명령 340
이미지 자리 표시자 바꾸기 225
이미지 자리 표시자 속성 226
이미지 자리 표시자, Fireworks에서 수정 340
이미지 최적화 351
Fireworks 340
Photoshop 이미지 설정 351
미리 보기 353
웹용 Photoshop 이미지 347, 350, 351
이벤트
로깅 52
비헤이비어에서 변경 323
액션 트리거 322
여러 브라우저 및 객체에서 사용 가능 322
정보 321
이벤트 핸들러. 이벤트 참조
인증 수준 582
인코딩
엔터티 인코딩 67, 200
유형 31
인터넷 프로토콜, 버전 6(IPv6) 40
일반 표현식 사용 옵션 209
일반 환경 설정 30
일반적인 웹 응용 프로그램 용어집 473
읽기 전용 파일 경고 30
읽기 전용 파일을 열 때 경고 옵션 30
읽어보기 파일 1
임시 파일 삭제, 사용 권한 491
임시 파일, 사용 권한 제한 491

ㅈ

자동 번호 필드, 문제 해결 493
자리 표시자 이미지 226
자식 태그, 선택 304
작업 내역 패널
개요 247
단계, 복사하여 붙여넣기 250
명령, 작업 내역 단계에서 만들기 251
작업 내역 목록, 지우기 248
최대 단계, 설정 248
작업 영역
부동 레이아웃 7
사용자 정의 27
정보 7
작업 영역 삭제 명령 28
작업 영역 저장 명령 28
작업 환경, 라이브 데이터 윈도우 532
잘못된 태그, 표시 275
잠긴 영역, 클릭 384
잠김
데이터베이스 파일 490
파일, 열 때 경고 30
재사용
검색 296
라이브러리 항목 118
에셋 115
코드 294
저장
검색 296
마지막으로 저장된 버전으로 복귀 67
보고서 109
프레임 및 프레임세트 파일 188
저장 프로시저
ASP 577
ColdFusion 576
데이터베이스 수정 576
정보 576
전송 버튼 596
전자 메일 링크
만들기 259
변경 261
삽입 259
전자 메일 링크 대화 상자 259
전자 메일 파일 68
전체 단어 일치 옵션 209
절대 경로 254

점프 메뉴
  메뉴 항목 변경 263
  삽입 262
  선택 프롬프트 만들기 262
  이동 버튼 262, 329
  정보 597
  편집 329
정규식 276
정렬
  AP 요소 159
  바탕 이미지 168
  옵션 223
  이미지 217
  텍스트 217
  페이지 요소 223
정렬된 요소에 대한 앵커 포인트 옵션 203
정적 페이지 469
  페이지 참조
제거
  Word에서 생성한 HTML 코드 71
  디자인 타임 연결 스크립트 493
  비어 있는 HTML 태그 300
제목, 페이지 311
종속 파일 48, 80
주석
  삽입 및 편집 289
  주석 태그 추가 및 제거 290
주석 옵션 202
줄 간격(line-height) 130
줄 바꿈 281
중첩
  AP 요소 152
  AP 요소, 환경 설정 153, 161
  템플릿, 만들기 377
  템플릿, 작업 377
  템플릿, 정보 376
  표 181
  프레임세트, 정보 184
즐겨찾기 목록(에셋 패널)
  URL 추가 116
  별칭 만들기 117
  보기 111
  색상 추가 116
  에셋 추가 및 제거 116
  정보 111
  즐겨찾기 폴더 만들기 117
즐겨찾기 폴더 117
지원되는 언어 274
지정된 앵커
  만들기 258
  표시 202

ㅊ

참조 패널 297
창
  이동 24
찾기 옵션 209
찾기와 바꾸기. 검색 참조
첨부된 템플릿 열기 명령 379
체크 인/체크 아웃 시스템
  설정 84
  정보 84
  종속 파일 48
  체크 아웃된 파일 찾기 76
  파일 체크 아웃 취소 86
  파일 체크 인/체크 아웃 85
최신 원격 선택 명령 92
추가 항목 3
축소 가능 패널 위젯
  Spry 참조
  기본 상태 설정 400
  사용자 정의 400
  삽입 399
  애니메이션 활성화 400
  열기 및 닫기 400
  정보 399
취소
  선명하게 명령 228
  자르기 명령 227
취소선(기본 색상) 버튼 204

ㅋ

카탈로그, 데이터베이스 497
커뮤니티 검색 엔진 2
커뮤니티 도움말 2
컨텍스트 메뉴 23
코드
  Contribute에서 선택 523
  XHTML 275
  검색 296
  내비게이션 293
  대/소문자, 변경 281
  들여쓰기 281, 291, 317
  문서의 헤드 섹션 310
  보기 옵션 281
  복사하여 붙여넣기 290
  색상 표시 환경 설정 283
  서버 비헤이비어 278
  소스 보기 279
  언어, 지원 274
  외부 파일 308
  외부 편집기 284
  유효성 검사 환경 설정, 설정 300
  인쇄 297
  자동으로 다시 작성 275
  작성과 편집 284
  잘못된 274
  정리 300
  주석 289
  줄 바꿈 281
  참조 패널 297
  축소 298
  코드 단편 294
  코드 작성 환경, 사용자 정의 279
  코딩 지침 545
  퀵 태그 편집기를 사용하여 선택 영역 둘러싸기 307
  태그 라이브러리 316
  태그 편집기 290
  태그, 닫기 286
  템플릿에서 편집 361
  파일 비교 98
  포맷 환경 설정 281
  행 번호 281
  환경 설정, 설정 281
코드 관리자 279, 280
  기본 글꼴 설정 31
코드 내비게이션 버튼 293
코드 다시 작성 275, 283

코드 단편
  코드 단편 패널 294
  키보드 단축키 만들기 295
코드 단편 패널 295
코드 들여쓰기 281, 291, 317
코드 및 디자인 뷰 18
코드 뷰 18
  디자인 뷰와 결합 11
  비 HTML 파일 열기 280
  코드 작성 및 편집 284
  템플릿 기반 문서 보기 365
  템플릿 보기 364
  표시 279
코드 뷰의 줄 바꿈 281
코드 블록
  매개 변수 표시자 543
  위치 지정 539
  작성 536
  코딩 지침 545
코드 인쇄 297
코드 작성 284, 536
코드 축소 298, 299
코드 탐색 293
코드 탐색기 292
코드 행 번호 매기기 281
코드 힌트
  정보 284
  퀵 태그 편집기 307
  태그 라이브러리 316
  환경 설정 286
코드, 삽입
  디자인 뷰에서 308
  삽입 패널 288
  퀵 태그 편집기 306
  태그 선택기 289
코드, 편집
  속성 관리자 304
  퀵 태그 편집기 306
  태그 관리자 305
코드의 행 번호 281
코드의 힌트 메뉴 284
코딩 워크플로 6
코딩 지침 545
코딩 툴바 13, 287
쿼리
  SQL 문제 해결 492
  데이터베이스 471
퀵 태그 편집기
  열기 305
  힌트 메뉴 307
크기 조절
  AP 요소 158
  요소, 핸들 사용 224
  표 셀 176
  프레임 187
클라이언트측 이미지 맵. 이미지 맵 참조
키보드 단축키
  및 미국용이 아닌 키보드 34
  편집 및 보기 32
키워드
  지정 311

E

탐색 도구 모음 이미지 설정 액션 331
태그 471
  코드 참조
  ASP 309
  ASP.NET, 가져오기 319
  CFML(ColdFusion 마크업) 304
  code 31
  JRun, 가져오기 319
  JSP, 가져오기 319
  pre 31
  tt 31
  검색 296
  겹치는 태그 275
  닫기 283, 286
  라이브러리 316
  비어 있는, 제거 300
  사용자 정의, 가져오기 318
  선택 201, 308
  잘못된 275
  제거 290, 308
  중첩, 결합 300
  중첩된, 잘못된 태그 283
  퀵 태그 편집기로 편집 305
  태그 라이브러리에 추가 316
  태그 편집기로 편집 290
태그 관리자 305
태그 구문 템플릿 386, 387
태그 닫기 286
태그 라이브러리 편집기 316
태그 선택기 10, 308
  태그 삽입 289
태그 유효성 검사기 302
태그 편집기 290
탭 패널 위젯
  Spry 참조
  기본 열림 패널 설정 402
  사용자 정의 403
  삽입 402
  정보 401
  패널 삭제 402
  패널 순서 변경 402
  패널 추가 402
  편집할 패널 열기 402
탭, 공백으로 변환 290
테두리 속성 133
테두리 옵션(CSS 규칙 정의) 133
테스트 서버
  비헤이비어 545
  설치 476
테스트 서버 범주 44
테이블
  데이터베이스 471
  제한 497
테이블 제한 497
텍스트
  글꼴 조합 변경 219
  내어쓰기 217
  다른 문서에서 가져오기 212, 213
  동적으로 만들기 519
  들여쓰기 217
  문서 내에서 검색 208
  문서에 추가 206
  밑줄 130
  붙여넣기 206, 211
  붙여넣기 환경 설정 211
  비분리 공백 207
  색상 변경 113, 217
  서식 적용 214, 218
  이미지에 맞춰 정렬 224

파일, 열기 68
페이지에 정렬 217
페이지의 기본 색상 217
표 형식 데이터 가져오기 212
필드 596
필드, 비헤이비어로 텍스트 설정 333
텍스트 기반 HTML 편집기. 외부 편집기 참조
텍스트 색상 옵션 217
텍스트 편집기
외부 편집기 참조
작성된 파일 68
지정 284
텍스트 필드의 텍스트 설정 액션 333
템플릿
Contribute 사이트 업데이트 381
Contribute 사이트용으로 만들기 367
XML 내용 381
구문 확인하기 387
기존 문서에 적용 383
디자인 뷰 363
만들기 366
매개 변수 361
문서 떼어내기 384
반복 영역 359, 370, 385
반복 표 371, 372
삭제 381
서버 스크립트 편집 361
에셋 패널 367
에셋으로 에셋 참조
에셋으로. 에셋 참조
영역 강조 색상 변경 388
영역 유형 359
영역을 편집 불가능하게 만들기 370
옵션 영역 373
응용 프로그램 실행 취소 384
이름 변경 379
잠긴 영역에서 클릭 384
정보 359
중첩 376, 377
코드 뷰 364
코드 편집 361
태그 구문 386
템플릿 기반 문서에서 속성 수정 384
템플릿 업데이트 380
편집 379
편집 가능 영역 369, 370
편집 가능 영역 찾기 370
편집 가능 태그 속성 375
표현식 361
환경 설정 388
템플릿 기반 문서
디자인 뷰 365
수정 384, 385
코드 뷰 365
템플릿 분리하기 384
템플릿 첨부 383
템플릿 매개 변수
개요 361
템플릿 기반 문서 수정 385
템플릿 속성 대화 상자 385
템플릿 업데이트 380
템플릿 표현식 361
템플릿의 코드 색상 표시 환경 설정 388
툴바
문서 11
스타일 렌더링 13
코딩 13, 287
표시 21
표준 12
특수 문자
SQL 계정 이름 491
삽입 206
필드 이름의 물음표 492
행 분리 218

ㅍ

파일
Contribute 사이트에서 관리 49
Contribute 사이트에서 잠금 해제 54
Dreamweaver 사이트 액세스 78
WebDAV를 사용하여 전송 40, 58, 59
검색 208
다운로드 81
디자인 노트, 사용 104
로컬 드라이브 또는 데스크탑에서 액세스 78
로컬 및 원격 사이트 동기화 92
롤백 101
배경 전송 83
비교 98
사용되지 않음, 찾기 77
삭제 75
서버에서 액세스 78
숨김 및 표시 102
업로드 82
열기 68, 74
올리기 82
이동 75
이름 변경 75
임시 491
전송 39, 40, 58, 59
전송 중 작업 80
종속 48
차이점 98
찾기 76
코드 뷰에서 열기 280
텍스트 68
편집기, 환경 설정 284
확장명, 설정 68
파일 내려받기 및 올리기 81
파일 롤백 101
파일 보기 열 범주 79
파일 비교 98
"file already in use" 오류 메시지 490
파일 서버측 포함 314
파일 업로드 82, 601
파일 업로드 필드 601
파일 올리기 82
파일 올리기 및 내려받기
원격 서버 80, 82
종속 파일 48
파일 유형
SWF 파일 231
외부 편집기 환경 설정 및 284
정보 61
파일 유형/편집기 환경 설정 241
파일 이동시 링크 업데이트 옵션 30
파일 전송 80
파일 전송 환경 설정 48
파일 전송, 기록 84
파일 패널
로그 버튼 84
뷰 변경 73
사이트 파일 뷰 72

새로 고침 75
열 표시 및 순서 변경 79
열기 및 닫기 73
툴바 옵션 71
파일 검색 75
파일 및 폴더 이동 75
파일 및 폴더 작업 74, 75
파일 보기 73
파일 열기 74
확장 및 축소 73
환경 설정 48
파일 패널의 사이트 뷰, 변경 73
파일 형식, 이미지 220
팔레트, 색상 203
팝업 메뉴
Fireworks 334, 341
HTML 양식 597
JavaScript 비헤이비어 334
배치 336
팝업 메뉴 보기 비헤이비어 334
팝업 메시지 액션 330
패널
고정 24
그룹화 26
누적 26
비헤이비어 321
아이콘으로 축소 26
에셋 111
에셋, 템플릿 범주 367
이동 25
파일 71
프레임 187
페이지
XHTML, 만들기 302
XML 데이터 표시 451
기본 텍스트 색상 217
내용 추가, 워크플로 6
다운로드 시간 및 크기 환경 설정, 설정 205
데이터베이스 데이터 표시 471
동적 468, 470, 472
동적, 생성 워크플로 7
디자인 노트, 사용 104
레이아웃, 워크플로 6
레코드 업데이트, 구성 562
모니터에 맞게 크기 조절 19
배경 이미지 또는 색상, 설정 198, 199
브라우저에서 미리 보기 272
사용자 등록 578
삽입, 구성 559
액세스 제한 582
정적 469
페이지 분할, 설정 135
페이지 업데이트 명령 380
페이지 제목 311
페이지에 템플릿 적용 명령 383
편집 517
CSS 스타일 시트 140
Dreamweaver 사이트의 파일 78
Photoshop PSD 파일 348, 350
글꼴 목록 219
데이터 서식 531
데이터 소스 517
라이브러리 항목 118
레코드세트 517
미디어 객체 속성 240
비프레임 내용 192
사이트 37
서버 비헤이비어 544
서버의 파일 78
스타일 시트, 외부 135
에셋 114
웹 사이트, 기존 원격 46
코드 284
키보드 단축키 32
템플릿 379
편집 가능 영역 표시 안함 명령 370
편집 가능 영역(템플릿)
만들기 369
이름 변경 370
작업 369, 370
중첩 템플릿에서 제어 377
편집 가능 태그 속성(템플릿)
설정 375
템플릿 기반 문서 수정 385
편집 불가능하게 만들기 375
편집기. 외부 편집기 참조
포맷
코드, 환경 설정 280
포인터, 이미지 변경 135
포토 앨범, 웹용으로 만들기 344
포함 스타일 옵션 202
포함, 서버측 314
폴더 102
검색 208
숨김 및 표시 102
작업 74, 75
즐겨찾기, 에셋 117
표
열, 행 및 셀 참조
AP 요소, 변환 159
가져오기 170
강조 표시 환경 설정 172
내용 만들기 및 추가 169
데이터, 내보내기 170
미리 정의된 디자인 173, 175
서식 173, 175
셀, 강조 표시 171
셀, 병합 및 설정 179
셀, 폭 및 높이 지우기 177
속성 173, 175
열 폭, 조정 177, 178
요소, 선택 171
정렬 181
정보 168
중첩 181
크기 조정 176
편집 173, 174, 175
폭 및 높이 177
표 형식 데이터, 가져오기 212
행과 열, 추가 및 제거 178
확장 표 모드 174
표 가져오기 명령 170
표 내보내기 명령 171
표 머리글 메뉴
높이 및 폭 지우기 178
셀 폭 고정 177
정보 168
표 요소 선택 171
표시 178
표 셀
레이아웃 셀, 레이아웃 표 참조
강조 표시 환경 설정 172

머리글 셀, 지정 174
배경색 및 이미지, 추가 174
병합 및 분할 169
잘라내기, 복사 및 붙여넣기 180
표 형식 데이터, 가져오기 170, 212
표시
AP 요소 157
모든 폴더 및 파일 103
바탕 이미지 168
여러 레코드 527
코드 힌트 284
파일 유형 102
표 및 열 폭 178
표시 옵션
글꼴 31
표준 모드
속성 관리자 520
표준 툴바 9, 12
표현식 객체 모델(템플릿) 362
프레임
내용 계획 184
대상 지정 192
링크를 사용하여 내용 변경 192
만들기 185
배경색 바꾸기 190
브라우저 호환성 192
비헤이비어 사용 193
삭제 187
선택 187
속성, 설정 189
액세스 가능성 속성 추가 186
액세스 가능성 속성 편집 189
저장 188
정보 182
중첩 184
크기 조절 187
프레임 패널 187
프레임 계획 184
프레임 디자인 184
프레임 패널 187
프레임세트
프레임 참조
링크 대상 지정 255
선택 187
속성 191
이름 지정 189
저장 188
정보 182
중첩 184
프레임의 텍스트 설정 액션 331
플러그-인
Netscape Navigator 243
동적으로 만들기 521
문서 윈도우에서 재생 244
문제 해결 244
플러그인
Adobe 스토어 3
확인 325
플러그인 확인 액션 325
픽셀, 투명, 배경 198, 199
필터
CSS 스타일 설정 135
필터, 레코드세트 506

ㅎ

하이퍼링크 대화 상자 257
함수, 보기 293
핫스팟
비헤이비어 적용 231
이미지 맵 266
이미지 맵에서 여러 개 선택 266
크기 조절 267
행 분리, 보이지 않는 요소 환경 설정 202
행, 코드 뷰의 줄 바꿈 281
행과 열, 추가 및 제거 178
현재 상태 저장 명령 28
현재 페이지 업데이트 명령 119, 380
화면 판독기, Window-Eyes 및 JAWS for Windows 620
확장 기능
관리 34
확장 표 모드 174
확장성, 타사 비헤이비어 324
환경 설정
AP 요소 153, 161
CSS 스타일 129
강조 표시 변경 162
강조 표시, 라이브러리 120
강조 표시, 레이아웃 블록 162
강조 표시, 템플릿 영역 388
강조 표시, 표 172
글꼴/인코딩 31
링크 업데이트 260
맞춤법 검사용 사전 129, 212
보이지 않는 요소 202
사이트 48
상태 표시줄 20
새 문서 67
외부 편집기 241
유효성 검사기 300
일반 30
코드 281, 283, 286
코드 뷰 281
템플릿 388
파일 유형/편집기 241, 284
활성 링크 색상 옵션(페이지 속성) 217
활성화
디자인 노트 104
숨김 102
회색 음영 옵션 204
효과, Spry 438