

卓越文化
UNIQUE ZHUOYUE WENHUA

“零点”起飞系列

电脑网页制作 专家课堂



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编

本书内容

网页制作基础知识
中文版 Dreamweaver MX 入门
设计网页 / 设计动态网页
管理与维护网站
中文版 Fireworks MX 入门
制作网页常用元件
优化与导出图像
中文版 Flash MX 入门
动画制作基础 / 使用层和元件
制作动画 / 测试、发布和导出影片

航空工业出版社

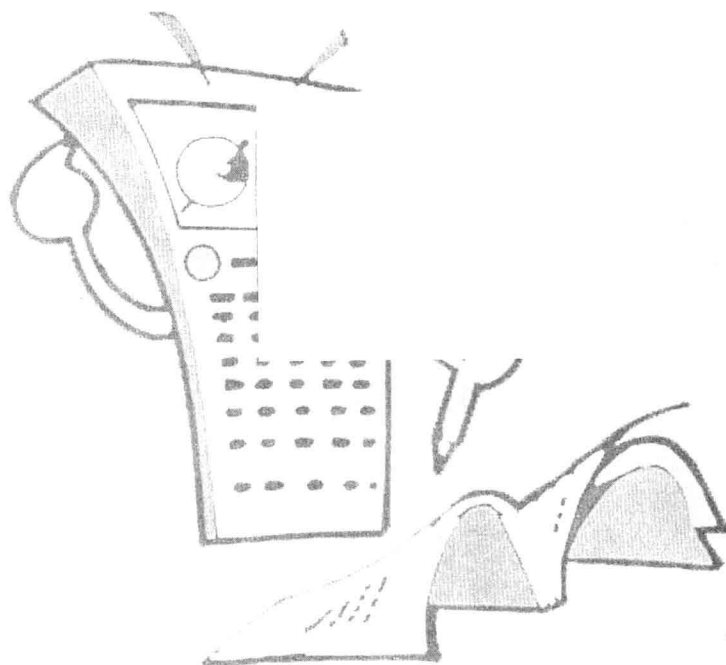
“零点”起飞系列——

电脑网页制作专家课堂



计算机教育图书研究室
Computer Education Books

编



航空工业出版社

内 容 提 要

本书理论和实际操作紧密结合,通过典型实例深入介绍了网页制作的各种方法和操作技巧,使读者所学即所用。全书共分三个部分,分别介绍了网页制作三剑客套装软件:中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX,是一部不可多得的网页设计教材。

本书内容翔实,循序渐进。通过学习本书内容,初学者可以掌握网页制作的一般方法;具有一些网页制作经验的读者,可以从中了解网页制作的新知识,进一步学习网页制作的各种技巧。因此,本书既可作为电脑网页制作培训班的学习教材,也可作为广大网页制作爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

电脑网页制作专家课堂 / 计算机教育研究室编.

北京:航空工业出版社,2003.8

(零点起飞系列)

ISBN 7-80183-181-0

I.电… II.计… III.主页制作—应用软件,Dre
amweaver MX、Fireworks MX、Flash MX
IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 053132 号

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

北京市燕山印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2003 年 8 月第 1 版

2003 年 8 月第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16

印张: 19

字数: 298 千字

印数: 1-6000

定价: 20.00 元



本社图书如有缺页、倒页、脱页、残页等情况,请与本社发行部联系调换。联系电话: 010-65934239 或 84917422

前言

Macromedia 公司最新推出的中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 被合称为网页制作三剑客，这三个软件相辅相成，一直以来是广大网页设计人员的最佳选择。它们在当今的网页制作软件领域中独领风骚，能够有效地解决网络带宽问题，是设计与制作动画网页和网络“流”媒体的最佳工具。

中文版 Dreamweaver MX 主要用来制作网页，是 Web 站点开发的首选利器。Dreamweaver MX 采用“所见即所得”的直观设计模式，充分尊重设计人员的原创意识和想像力，成功地将网页设计中的技术实现部分和设计部分分离开来，使用户只需专注于设计，而其余的工作由中文版 Dreamweaver MX 自动完成。

中文版 Fireworks MX 的独特之处在于它能够优化、切分图片映射图，并提供了功能强大的翻滚图工具。它是基于 Web 应用开发的图形/图像处理软件，具有其他图形处理工具的诸多优点。中文版 Fireworks MX 的最大优势就在于它在任何时候都可以从任何阶段开始设计工作，这样既可以节省时间又可以对产品进行扩展。

中文版 Flash MX 主要用来制作动画，它不仅能够满足网页设计的诸多要求，更为网页多媒体的使用者带来了前所未有的便利和乐趣。由于中文版 Flash MX 采用矢量图格式来制作动画，占用的存储空间小，因此在低带宽的网络环境中仍然可以具有高品质的画面，从而使浏览者能够快速地下载效果非凡的动画。

本书理论和实际操作紧密结合，通过具体实例深入地介绍了网页制作三剑客的使用方法和操作技巧，使读者所学即所用。全书分三个部分，包括 13 章。第 1 章至第 5 章为第一部分，介绍了中文版 Dreamweaver MX 的基本知识，网页布局设计，网页文本的输入与样式设置，在网页中使用翻滚图片的方法，使用“时间轴”面板创建动态网页与使用行为创建交互式网页的方法等，最后还介绍了站点的管理方法；第 6 章至第 8 章为第二部分，介绍了在中文版 Fireworks MX 中绘制与编辑图形的方法，文本的创建与编辑，位图对象的导入与编辑，图层和蒙版的应用，画布和图像尺寸的调整，热点、切片、按钮、导航条与动画的创建，以及优化和导出图像的方法等；第 9 章至第 13 章为第三部分，介绍了在中文版 Flash MX 中动画制作的基础以及运动渐变动画、形状渐变动画和帧-帧动画的创建方法与技巧，层和元件的使用，交互式电影和有声电影的制作，以及电影的测试、发布和导出等。

本书内容翔实，条理清晰，在介绍基础知识的同时还穿插了大量的实例，使读者能够在实际操作中掌握网页制作的方法与技巧。相信通过学习本书，初学者可以掌握网页制作的一般方法；具有一定网页制作经验的读者，可以从中学了解网页制作的新知识，进一步掌握网页制作的技巧。由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏之处在所难免，敬请广大读者和专家批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编者

2003 年 5 月

目 录

第一部分 中文版 Dreamweaver MX 应用与技巧

第 1 章 网页制作基础知识..... 3

- 1.1 什么是网络.....3
- 1.2 什么是万维网.....4
- 1.3 什么是 Web 节点、首页、
浏览器和超级链接.....5
- 1.4 用什么制作网页.....5

第 2 章 中文版 Dreamweaver MX 入门..... 8

- 2.1 中文版 Dreamweaver MX
最新功能..... 8
- 2.2 中文版 Dreamweaver MX
基本功能.....11
- 2.3 中文版 Dreamweaver MX
操作界面.....12
 - 2.3.1 网页编辑器.....13
 - 2.3.2 站点管理器.....15
- 2.4 网页设计初步.....15
 - 2.4.1 建立本地站点.....15
 - 2.4.2 设置页面属性.....18

第 3 章 设计网页.....21

- 3.1 编辑网页文字.....21
 - 3.1.1 知识要点.....21
 - 3.1.2 实现方法.....21
- 3.2 创建网页链接.....31
 - 3.2.1 知识要点.....31
 - 3.2.2 实现方法.....32
- 3.3 插入导航条.....41
 - 3.3.1 知识要点.....41
 - 3.3.2 实现方法.....41
- 3.4 创建网页文件头.....43

3.4.1 知识要点.....43

3.4.2 实现方法.....43

3.5 使用 HTML 样式表.....49

3.5.1 知识要点.....49

3.5.2 实现方法.....49

3.6 使用 CSS 样式表.....55

3.6.1 知识要点.....55

3.6.2 实现方法.....55

3.7 应用框架.....68

3.7.1 知识要点.....68

3.7.2 实现方法.....69

第 4 章 设计动态网页..... 79

4.1 编辑网页中的图像.....79

4.1.1 知识要点.....79

4.1.2 实现方法.....79

4.2 制作翻滚导航图像.....87

4.2.1 知识要点.....87

4.2.2 实现方法.....87

4.3 使用层规划网页框架.....93

4.3.1 知识要点.....93

4.3.2 实现方法.....93

4.4 制作弹出式菜单.....103

4.4.1 知识要点.....104

4.4.2 实现方法.....104

4.5 综合运用层、行为和时间线.....111

4.5.1 知识要点.....111

4.5.2 实现方法.....111

第 5 章 管理与维护网站.....126

5.1 管理网站.....126

5.1.1 操作站点.....126

5.1.2 管理文件和文件夹.....127

5.1.3 打开和调整站点地图.....	128	5.2.1 使用模板.....	132
5.1.4 设置和新建首页.....	129	5.2.2 使用库.....	135
5.1.5 管理网页链接.....	130	5.3 综合运用模板和库.....	137
5.1.6 上传、下载和 同步更新文件.....	130	5.3.1 知识要点.....	137
5.2 使用模板和库.....	131	5.3.2 实现方法.....	137

第二部分 中文版 Fireworks MX 应用与技巧

 第6章 中文版 Fireworks MX 入门	149	7.4.1 知识要点.....	167
6.1 中文版 Fireworks MX 最新功能.....	149	7.4.2 实现方法.....	167
6.2 中文版 Fireworks MX 基本功能.....	150	7.5 使用元件.....	169
6.3 中文版 Fireworks MX 操作界面.....	152	7.5.1 知识要点.....	169
6.4 对象类型与编辑模式.....	157	7.5.2 实现方法.....	169
第7章 制作网页常用元件	159	7.6 制作按钮.....	170
7.1 创建图像切片.....	159	7.6.1 知识要点.....	170
7.1.1 知识要点.....	159	7.6.2 实现方法.....	171
7.1.2 实现方法.....	159	7.7 制作导航条.....	173
7.2 创建热点.....	162	7.7.1 知识要点.....	174
7.2.1 知识要点.....	162	7.7.2 实现方法.....	174
7.2.2 实现方法.....	162	7.8 制作简单的 GIF 动画.....	178
7.3 为切片或热点创建 弹出式菜单.....	164	7.8.1 知识要点.....	178
7.3.1 知识要点.....	164	7.8.2 实现方法.....	178
7.3.2 实现方法.....	164	第8章 优化与导出图像	181
7.4 使用行为来制作 JavaScript 翻转图像.....	167	8.1 优化图像.....	181
		8.1.1 知识要点.....	181
		8.1.2 实现方法.....	181
		8.2 导出图像.....	184
		8.2.1 知识要点.....	184
		8.2.2 实现方法.....	184

第三部分 中文版 Flash MX 应用与技巧

第9章 中文版 Flash MX 入门	189	9.1.2 中文版 Flash MX 的创新性.....	194
9.1 中文版 Flash MX 最新功能.....	189	9.1.3 中文版 Flash MX 的规范化.....	197
9.1.1 中文版 Flash MX 的易用性.....	189	9.2 中文版 Flash MX 基本功能.....	199

9.3 中文版 Flash MX 操作界面	199
9.3.1 “场景”面板	200
9.3.2 “时间轴”面板	201
9.3.3 “属性”面板	201
9.3.4 “工具”面板与工具栏	202
9.3.5 其他控制面板	203
9.4 预览和测试影片	203

第 10 章 动画制作基础

10.1 绘图工具的特点和用法	204
10.1.1 使用铅笔工具 和线条工具	204
10.1.2 使用钢笔工具	205
10.1.3 使用椭圆工具 和矩形工具	206
10.1.4 使用画笔工具	207
10.2 设置图形的描绘 与填充效果	208
10.2.1 使用“工具”面板	208
10.2.2 使用“属性”面板	209
10.2.3 使用“混色器”面板	209
10.2.4 使用“颜色样本”面板	211
10.3 编辑图形	212
10.3.1 使用橡皮擦工具	212
10.3.2 使用部分选取工具	213
10.3.3 使用箭头工具	213
10.3.4 平滑和拉直线条	214
10.3.5 优化曲线	214
10.3.6 将边线转换为填充区	215
10.3.7 扩展填充区域	216
10.3.8 柔化填充边缘	216
10.3.9 使用捕捉功能	217
10.4 修改图形的描绘 和填充效果	218
10.4.1 使用墨水瓶工具	218
10.4.2 使用颜料桶工具	218
10.4.3 使用渐变色或位图填充	219
10.4.4 使用滴管工具复制 边线和填充样式	222
10.5 编辑对象	222

10.5.1 选取对象	222
10.5.2 移动、复制和删除对象	224
10.5.3 变形对象	226
10.5.4 群组、叠放和对齐对象	228

第 11 章 使用层和元件

11.1 使用引导图层	230
11.1.1 知识要点	230
11.1.2 实现方法	230
11.2 使用遮罩图层	232
11.2.1 知识要点	232
11.2.2 实现方法	232
11.3 创建与转换元件	234
11.3.1 知识要点	234
11.3.2 实现方法	234
11.3.3 将场景中的元素 转换为元件	235
11.4 将动画转换为 影片剪辑元件	236
11.4.1 知识要点	236
11.4.2 实现方法	236
11.5 复制和编辑元件	237
11.5.1 知识要点	237
11.5.2 实现方法	238
11.6 创建和编辑实例	239
11.6.1 知识要点	239
11.6.2 实现方法	239
11.7 创建和使用按钮元件	241
11.7.1 知识要点	241
11.7.2 实现方法	242

第 12 章 制作动画

12.1 Flash 动画概述	246
12.1.1 帧-帧动画与补间动画	246
12.1.2 动画中的图层	246
12.1.3 “时间轴”面板 中的动画表示	247
12.1.4 创建关键帧	247
12.1.5 扩展帧的范围	248
12.2 将对象分散到图层	248
12.2.1 知识要点	248



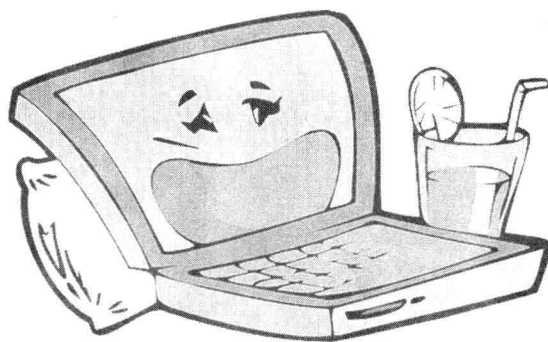
12.2.2 实现方法	248	12.7.2 实现方法	258
12.3 使用“运动渐变”选项		12.8 动画制作示例	259
创建运动渐变动画	250	12.8.1 知识要点	259
12.3.1 知识要点	250	12.8.2 实现方法	259
12.3.2 实现方法	250	12.9 创建交互式电影	272
12.4 使用“创建补间动画”		12.9.1 知识要点	272
选项创建运动渐变动画	252	12.9.2 实现方法	272
12.4.1 知识要点	253	12.10 创建有声影片	275
12.4.2 实现方法	253	12.10.1 知识要点	275
12.5 创建沿指定路径		12.10.2 实现方法	275
运动的动画	254		
12.5.1 知识要点	254	第 13 章 测试、发布和	
12.5.2 实现方法	254	导出影片	281
12.6 创建形状渐变动画	256	13.1 测试影片	281
12.6.1 知识要点	256	13.1.1 优化影片	281
12.6.2 实现方法	256	13.1.2 测试影片下载性能	281
12.7 创建帧-帧动画	258	13.2 发布影片	282
12.7.1 知识要点	258	13.3 导出影片	283

第一部分 零点起飞

LINGDIANQIFEI

中文版 Dreamweaver MX

应用与技巧





第 1 章 网页制作基础知识

计算机的网络化把计算机的广泛应用又大大推进了一步,使得人与人之间可以快速而准确地传递各种各样的信息。如果说计算机是“第三次浪潮”的潮头和标志,那么网络尤其是国际互联网——Internet,就是“信息时代”的主干。而万维网(WWW)则是一种最流行的信息服务,它已成为主要的 Internet 信息浏览系统。万维网,简称 Web,是一个庞大而实用的网络,向人们提供了一种简便而且能相容的接口来利用 Internet 上的巨大资源。

本章主要介绍了网络的基本概念和 Internet 的一些基本知识——万维网、Web 节点、主页、浏览器和超级链接等,最后还简要介绍了一下目前最好的网页制作三剑客——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 的一些基本特点,让读者对这三个软件有一个总体的认识。

1.1 什么是网络

计算机网络是现代计算机技术与通信技术紧密结合的产物,是随着人们对信息共享和信息传递的要求而发展起来的。在网络的发展过程中,人们曾经从各个侧面对计算机网络的定义提出了不同的看法,归纳起来主要有以下三种:

(1) 从强调信息传输的广义观点出发,人们把计算机网络定义为“在计算机之间以传输信息为目的而连接起来的,实现远程信息处理或进一步达到资源共享的系统”。20 世纪 60 年代初,人们借助于通信线路将计算机与远程的终端连接起来,形成了具有通信功能的计算机网络系统,首次实现了通信技术与计算机技术的结合。通常情况下,把按照这种观点定义的计算机网络称为“计算机通信网络”。

(2) 从强调资源共享的观点出发,人们把计算机网络定义为“以能够相互共享资源(如硬件、软件和数据等)的方式连接起来,并且各自具备独立功能的计算机系统的集合体”。此种定义是美国信息处理学会于 1970 年提出来的,而且在有关文献中已广为引用。

(3) 从用户透明性的角度出发,人们把计算机网络定义为“由一个网络操作系统自动管理用户任务所需的资源,而使整个网络就像一个对用户是透明的计算机系统”。此处“透明”的含义是指用户觉察不到在计算机网络中存在多个计算机系统。按照这种观点,具有资源共享能力仅是计算机网络的一个必要条件,而不是充分条件,这从另一个角度说明了人们对计算机网络提出了更高的要求。

以上三种观点代表了人们从不同角度对计算机网络的描述。那么,到底什么是计算机网络呢?所谓计算机网络,是指利用通信设备和线路,将分布在不同地点的具有独立功能的多台计算机互相连接起来,在功能完善的网络软件支持下以实现网络资源的共享和信息传递为目的的系统。

从这个定义可以看出,计算机网络涉及三个方面的问题:

(1) 两台或两台以上的计算机相互连接起来才能构成网络, 以达到资源共享的目的。这就给网络提出了服务方面的问题, 即肯定有一方请求服务而另一方提供服务。

(2) 两台或两台以上的计算机连接, 且互相交换信息, 这就需要有一条物理通道, 该通道是由硬件来实现的, 人们称之为连接介质 (也称作信息传输介质)。

(3) 计算机之间要互相交换信息, 彼此就需要有某些约定和规则, 这就是协议。每一个厂商生产的计算机网络产品都有自己的许多协议, 并构成协议集。

1.2 什么是万维网

万维网起源于 CERN (欧洲粒子物理实验室), 当时实验室的研究人员为了在项目进行期间搜集和交换信息, 建立了一种新型的系统。它使用超文本技术, 将存在于不同计算机之间的信息以某种方式链接在一起, 并且允许用户在网络上将一个文档自由地移动到另一个文档, 而不论文档在哪里, 承载这些信息与链接的载体就是网页。

万维网比其他任何 Internet 资源的名称都多, 人们喜欢称它为 Web, 也可以叫做 WWW 或 3W。在 Internet 上, 万维网 (WWW) 是一种最流行的信息服务, Web 是一种基于称为超文本的技术。超文本允许文档链接, 即从一个文档链接到另一个文档。当正在查阅含有这种链接的文档时, 只要选择一个适当的链接, 就可以查阅到另一个相关联的文档。万维网上所有被链接的文档遍布于 Internet 主机上, Web 使用户能通过这种链接浏览 Internet。现在, 万维网已成为主要的 Internet 信息浏览系统。

为了使用 Web 浏览网页, 需要一个 Web 客户端程序, 即浏览器, 它可以解释并显示超文本文件, 知道如何找到并显示由链接指向的文件。Internet Explorer 是 Microsoft 公司生产的 Web 浏览器。此外, 还有 Netscape Navigator 等浏览器。

为了理解 Web, 需要从超文本文件 (Hypertext) 的概念开始学习。

超文本文件 (Hypertext) 是与其他数据有关联 (Links) 的数据, 类似超文本文件的一个简单例子是大百科全书。假设用户正在读“树”这个条目, 在文章的最末有一个参考这样写到: “相关信息参见‘植物’”, 那么这最末一行就是一个从“树”到“植物”这个条目的关联。当然这只是一个简单的比喻, 万维网是基于一个远远复杂得多的超文本文件, 而且在文件的任何地方都可能有关联。假设用户正在用万维网阅读“树”的超文本文件, 每次提到一种新的树就有一个关联, 每个关联都以某种方式标识起来以突出显示。例如, 有关联的字可能呈高亮显示或者加了下划线, 或者标注了一个数字。如果跟着关联走, 用户将转到那种类型的树的条目上去, 在主条目里还有其他条目的关联, 如“雨林”或“木”, 这些关联又引出完整的条目, 用户或许还能找到与专业术语的关联, 如“落叶科”和“针叶树”, 沿着这些关联就能找到其定义。

在万维网的语言里, 一个超文本文件就是由一些数据组成的, 而这些数据又可能与其他文件相关联。用来读取具有超文本特性文件的程序称之为浏览器 (Browser)。

在超文本文件里, 可用超媒体 (Hypermedia) 来指向那些包含多种数据形式的文件, 而不仅仅局限于简单文件。万维网确实有一些多媒体的东西, 但人们所看到的大部分将是简单的文本文件。

万维网的功能之所以如此强大, 是因为关联可链接到任意类型的 Internet 资源, 例如,



文本文件、Telnet 对话、Gopher、Usenet 新闻组等。浏览器的工作就是作为通向 Internet 的窗口，用户可以跟着感兴趣的关联走，也可以用相应的方法访问每一个文件。

例如，如果关联把用户引向一个普通文件，浏览器会将它“取”来在屏幕上显示；如果关联引向一个 Telnet 对话，浏览器将发起这次对话；如果关联把用户带到一个 Usenet 新闻组，它则会用一种简单的超文本文件的格式显示这篇文章，而所有的这一切，用户都不必知道技术的细节问题。

万维网把所有 Internet 的信息（包括本地信息）组织成超文本文件的形式，让用户能访问 Internet 的所有资源，人们要做的只是用浏览器“读取”相应的文件。

1.3 什么是 Web 节点、首页、浏览器和超级链接



本节主要介绍了网络中常见的术语，如 Web 节点、主页、浏览器和超级链接等基本概念。

Web 节点

用户可以将 WWW 视为 Internet 上的一个大型图书馆，Web 节点就好比图书馆中的一本本书，而“Web 页”则是书中的某一页。多个 Web 页合在一起便组成了一个 Web 节点，用户可以从一个特定的 Web 节点开始 Internet 之旅。

首页

“首页”是某一个 Web 节点的起始点，好比一本书的封面或者目录。每一个 Web 页都包括 Web 节点的“首页”，而且拥有一个被称为“统一资源定位符（URL）”的惟一地址，例如，263 首页的地址是 <http://www.263.com/index.html>。

浏览器

“浏览器”是专门用于查看 Web 页的软件工具，Microsoft Internet Explorer 就是一个 Web 浏览器。正如以 Microsoft Word 为工具进行文字处理，或者以 Microsoft Excel 为工具进行电子表格处理一样，Internet Explorer 则是专门用于定位和访问 Web 信息的工具。

超级链接

“超级链接”是带下划线或边框，并内嵌了 Web 地址（即 URL）的文字或图形。通过单击超级链接，可以跳转到特定 Web 节点上的某一页。超级链接可以很容易地辨认出来，因为在 Web 节点上，超级链接的文字与其他文字的颜色是不同的。

1.4 用什么制作网页

本节主要介绍网页制作的主流工具——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 的基本特点。

网页编辑制作利器——Dreamweaver

网页就是用 HTML 语言来编写的文档，浏览器的工作主要是将这些标记语言进行“翻译”，并按照定义的格式显示出来，这就是我们所真正看到的网页。

在网页制作工具还很少且功能并不是很强大的时候，要制作网页就必须熟悉这些 HTML 代码。最常用的就是用“写字板”程序来编写 HTML 标记代码，然而，用这种方法制作网页对一些非计算机专业的朋友来说太专业了。

现在好了，由于功能强大的网页编辑制作工具 Dreamweaver、FrontPage、HomeSite 等软件的出现，网页制作变得简单了，生成的网页效果也更为丰富，使得网页创作者可将主要精力放在网页内容的组织与创意上，而不再是如何编写代码上。

Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 使制作网页变得非常轻松。Dreamweaver 提供了强大的设计工具，在不用书写代码的情况下，就能够快速地创建各种具有动态 HTML 特性的网页，如动画和分层等；利用 Dreamweaver 的目标浏览器检查特性，可以创建兼容性极好的网页，以适用于各种平台和各种浏览器；利用 Dreamweaver 的 Roundtrip HTML 技术，用户可以精确控制 Dreamweaver 产生的网页源代码，例如，在可视编辑器中进行编辑时，可以在 HTML 检视器中同步地看到 Dreamweaver 到底生成了什么样的源代码，从而杜绝了“盲人摸象”的弊病。在编辑由其他网页制作工具所生成的网页时，Dreamweaver 会“尊重”其他工具所生成的源代码，不会任意修改它。当然，如果需要，Dreamweaver 仍然可以帮助用户“净化”其他工具所生成的垃圾代码。Dreamweaver 是完全可定制的，用户可以创建自己的对象和命令、修改菜单和快捷键，甚至可以通过书写 JavaScript 代码来为 Dreamweaver 创建新的行为和属性面板，以增强 Dreamweaver 本身的功能。

网页图像制作利器——Fireworks

在理论上用 Dreamweaver 就可以制作出一个完整的网页，但为了增加网页的生动性和交互性，常常需要在网页上加入一些图片和动画，使网页变得更加丰富完整。Macromedia 公司推出的 Fireworks 使得网页图像的制作变得轻而易举。

Fireworks 是一种专门针对 Web 图像设计而开发的软件。

首先，它是一个将矢量图像处理和位图图像处理合二为一的应用程序，因此，它可以直接在矢量图像状态和位图图像状态之间进行切换，避免了图像在多个应用程序之间的来回迁移。利用 Fireworks，可以对矢量图像轻松应用那些只有在位图图像上才能应用的各种技术和效果，同样，在位图图像上也可以充分利用矢量图像的编辑优势。

其次，在使用 Fireworks 时，应该牢记它是基于屏幕的图像处理软件，而不是基于出版印刷的图像处理软件，因此其中可编辑的图像分辨率远远低于印刷图像所需要的分辨率。

Fireworks 的工作目的是使图像在计算机屏幕上显示时的效果最好，而不是在图像打印出来后显示的效果最好，这是它同其他一些图像处理软件的最大区别，毕竟网页是用来在计算机上浏览的，而不是用于出版海报的。

再次，Fireworks 是专门针对 Web 而设计的，因此它会对图像进行充分的优化。当然，利用 Fireworks 所生成的图像，其色彩也完全符合 Web 标准，在设计时是什么颜色，在网页中显示图像时就是什么颜色。



最后, 还应该了解: Fireworks 不仅仅是一个普通的图像处理程序, 而且是一个全功能的 Web 设计工具。利用 Fireworks 不仅可以生成静态的图像, 还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像, 甚至可以编辑整幅的网页。例如, 可以在 Fireworks 中直接生成各种风格的动态按钮或滚动 (rollover) 图像, 或是生成图像映像热区 (hotspot) 和切片 (slice)。在将图像导出到网页中时, Fireworks 会自动将相应的 HTML 和 JavaScript 代码放置到网页中的正确位置, 从而实现丰富多彩的动态效果, 避免了用户学习 HTML 和 JavaScript 的麻烦。

动画制作利器——Flash

Flash 是专门为互联网设计的, 许多浏览器, 如网景的 Netscape Navigator 以及微软的 IE 5.0 以上版本的浏览器都安装了 Flash Player 播放器, 支持 Flash 动画格式, 再加上 Flash 的 Stream (流式) 文件格式, 用户可以在下载动画的同时进行观看, 丝毫不影响网络的传输和动画的播放效果, 也不必担忧下载电影时的速度问题了。

Flash 可以直接将作品生成 HTML 语言, 这样就可以随时将制作的动画作品在网页上动态发布, 而且可以随时更新。

Flash 支持按钮事件, 并且拥有强大的函数处理功能, 它可以灵活运用这些交互功能和事件处理函数, 使得设计的动画作品更加个性化。用户可以和作品进行信息交流, 而且强大的函数处理功能可以使动画的设计不拘一格。

Flash 是由交互矢量图形制作而成的动画, 运用它可以制作出栩栩如生、动感十足的动画作品来。该种动画与其他动画作品 (如 3DS MAX、Authorware、Director 等) 相比较, 具有容量小 (一个带有声音的、长度为一分钟的 Flash 影片的容量大约为 20KB)、交互性强、兼容性好等优点, 而且可以通过 HTML 语言嵌入到网页中, 以增强网页的动感效果 (经常上网的读者也许留意到了许多网页中那些生动而极具吸引力的滚动广告), 并且许多专业的多媒体软件 (如 Authorware、Director 等) 都可以引入 Flash 动画作品。另外, 我们也可以利用 Flash 制作出交互性游戏、教学软件、屏幕保护程序等多媒体作品, 这些都大大提高了 Flash 在动画制作软件中的地位。



通过本章的学习，读者将了解中文版 Dreamweaver MX 的新增功能、基本功能、以及编辑器和站点管理器的使用方法，并掌握如何设置页面属性。

中文版 Dreamweaver MX 与以前的版本相比, 具有以下新功能:

可选的工作界面风格

首次启动中文版 Dreamweaver MX 时，会弹出“工作区设置”对话框，如图 2-1 所示。

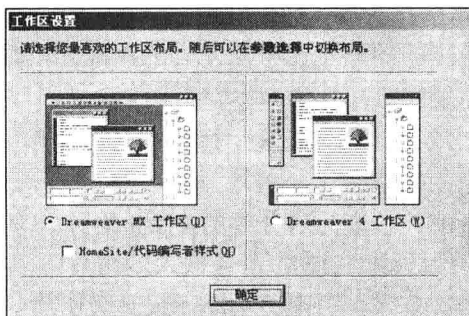


图 2-1 “工作区设置”对话框

在该对话框中，列出了三种可供选择的界面风格：

第一种是 Dreamweaver MX 风格, 如图 2-2 所示。



图 2-2 Dreamweaver MX 风格的工作界面

第二种是类似 HomeSite/代码编写者样式的风格,如图 2-3 所示。



图 2-3 类似 HomeSite/代码编写者样式的工作界面

第三种是传统的 Dreamweaver 风格,如图 2-4 所示。



图 2-4 传统风格的 Dreamweaver 工作界面

本书将以最新的 MX 风格为例,向读者介绍 Dreamweaver MX 的使用方法。

量身定制的工作面板

Dreamweaver MX 不但针对不同身份的用户定制了不同风格的工作界面,而且还设置了不同方式的面板布局。Dreamweaver MX 假定了三种不同身份的用户,分别是网页设计师、手写代码者和应用程序开发者,在 Dreamweaver MX 新用户欢迎界面中,不同身份的