

自己动手 轻松设计与制作网页 (1)

macromedia 中文

DREAMWEAVER MX
FLASH MX
FIREWORKS MX

网页开发3合1教程

DGMOOK 策划
张 星 编著



中国宇航出版社

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握网页 (Dreamweaver MX+Flash MX+Fireworks MX) 的设计方法和操作技能的广大从业人员和社会培训班而编写的教材。

全书由 20 章构成, 主要内容包括中文 Dreamweaver MX 简介, Dreamweaver MX 基本操作, 管理站点, 使用表格和图像, 使用框架和样式表, 使用链接与导航, 使用表单与行为, 动态网页基础与外部程序使用, Flash MX 基础, 图形与文本, 元件、层与元件, 动画的设计, 交互式动画的创作, 发布 Flash MX 电影, Fireworks MX 基础, Fireworks MX 基本操作, 图像、颜色与元件, 处理与效果, Fireworks MX 与 Web, 综合运用实例。

本书内容丰富、全面、实用, 讲解循序渐进, 通俗易懂, 基础知识与操作技能紧密结合, 操作步骤清楚, 学习轻松, 上手容易, 即学即用。每章教学目标清楚, 重点、难点突出, 内容全方位, 活用百分百。

读者对象: 广大初、中级用户优秀的自学指导书, 高等院校计算机专业教材, 社会网页设计培训班首选教材。

光盘内容: 精美网页设计作品欣赏和配套试用版软件。

图书在版编目 (CIP) 数据

Web Design 3 In 1 中文 Dreamweaver MX+Flash MX+Fireworks MX 网页开发 3 合 1 教程/ 张星编著. —北京: 中国宇航出版社, 2003.7

ISBN 7-80144-601-1

I. W... II. 张... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX—教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 040172 号

责任编辑: 蒋湘群

审 校: 李之聪

责任校对: 肖新民

排 版: 宇航计算机图书排版中心

出 版 中国宇航出版社

社 址 北京市阜成路 8 号

邮 编 100830

经 销 新华书店

发行部 (010)68373150 (010)68373185(传真)
(010)68371057 (010)68768541(传真)

读 者 北京市和平里滨河路 1 号航天信息大厦 3 层
服务部 (010)68372647 (010)68373185(传真)

邮 编 100013

承 印 北京市媛明印刷厂

版 次 2003 年 7 月第 1 版

2003 年 7 月第 1 次印刷

规 格 787×1092

开 本 1/16

印 张 21.75

字 数 494 千字

印 数 1~5000 册

书 号 ISBN 7-80144-601-1/TP·232

定 价 30.00 元 (含 1CD)

本书如有印装质量问题可与发行部调换

前 言

Internet 迅猛发展,信息化的社会方式正逐步席卷全球,越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网页或网站,网络经济逐步成为当今最热门的话题之一。如何通过互联网的世界,制作出美观的网页及网站。如何使自己的网站在激烈的竞争中立于不败之地。这都是每个设计师最关心的问题。

在众多网站开发工具中,Macromedia 公司推出的网络三剑客软件一直有着良好的声誉。它不仅是个人的网页开发的首选工具,也是许多专业网站的必用工具之一。Macromedia Studio MX 中文版是三剑客软件的最新版本,它包含 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 三个主要软件,功能涵盖了网页制作、站点管理、网页图像处理、网络动画开发等方面。使用 Macromedia Studio MX,几乎不需要其他软件,就能完成站点设计、素材处理、网页制作的一系列工作,是一款不可多得的网站开发软件组合。更为可喜的是,通过 Macromedia Studio MX 中的 Extension Manager MX,可以无限扩展三剑客的功能,使其始终保持最新。

本书综合大量实例,全面介绍了网页制作的基础知识,进而分别介绍 Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX 和 Extension MX 的功能和使用方法,最后综合各章内容,以两个具体实例讲解如何使用 Macromedia Studio MX 进行实际的开发工作。

三剑客软件的特色之一就是功能全面,高度兼容。使用 Dreamweaver MX 可以完成网页制作和站点设计、建设、管理工作,不仅能制作静态网页,还能很方便的进行 Web 应用程序开发(如 ASP、JSP、PHP 等);使用 Flash MX 可以制作出精彩的 Flash 动画、网页中的 Flash 按钮、导航条等,还可以制作一些常用的网络多媒体文件;通过 Fireworks MX 可以进行矢量图和位图处理,并具备很多基于网络的图像处理能力,如热区、切片、按钮、弹出菜单等。三个软件高度兼容,通过 Dreamweaver MX 可以对 Flash MX 或 Fireworks MX 编辑的文件进行再处理;同时,在 Flash MX 中也可对 Fireworks MX 制作的图像进行加工。

本书结构清晰、内容由浅入深、讲解深入浅出知识全面丰富、语言精简、阅读感觉通俗易懂,大量的讲解以图文结合的方式,为读者节省了阅读时间、降低了学习难度。全书内容涉及广泛并提供了大量实例以方便读者更好的理解和领会。对于无任何网页设计、图像或动画制作经验的初学者及有一定经验的读者,本书都是一本良好的工具。

本书主要由张星编写,另外朱易昕、韩中领、武莹、王龙、王静、苏瑞、娄俊杰、孙睿、阎卫星、贾君琳等同志也参与了本书的编写和整理工作。在此向他们表示感谢!

编 者

2003 年 5 月

2003 中国宇航出版社计算机图书事业部订购目录

中国宇航出版社是展现你智慧和创意的理想平台,选择中国宇航出版社就是选择了新的财富和希望。更多的惊喜等待你去 www.dgmook.com 上探询。

编号 YT-	ISBN7-	书 名	定价	作者	出版 日期	光盘	订数
全国计算机等级考试试题精解丛书 (面向广大考生自学、院校、培训点)							
9001	80144-525-2	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新一级 (Windows、Word、Excel、 PowerPoint、Internet)	20	周启海 主编	2003.3	0	
9002	80144-528-7	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新二级 基础知识操作和 FoxBASE +程 序设计	20	周启海 主编	2003.3	0	
9003	80144-530-9	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新二级 基础知识操作和 C 语言程序设 计	20	周启海 主编	2003.3	0	
9004	80144-531-7	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新二级 基础知识操作和 QBASIC 语言 程序设计	20	周启海 主编	2003.3	0	
9005	80144-532-5	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新三级 信息管理技术 (C 语言程序设 计)	30	周启海 主编	2003.3	0	
9006	80144-533-3	全国计算机等级考试上机考试 典型逼真试题及精解 最新三级 PC 技术 (汇编语言程序设计)	18	周启海 主编	2003.3	0	
数码艺术设计活宝贝丛书 (面向初中级人员自学、院校、培训点)							
9007	80144-534-1	渲染巨匠 LightScape 室内装潢 精美图库 + 完全手册活宝贝 (全彩色印刷)(近 3000 种精美 模型拿来就用)	99	吴红梅	2003.3	6	
9011	80144-567-8	Premiere6.5/Photoshop7 动感婚 纱相册制作实录 (全彩色印刷) (只有拥有才能天长地久)	68	王竹泉	2003.3	1	
9012	80144-565-1	3ds max 5 轻松课堂实录 (全彩 色印刷)(国内首创三维动画活 教材)	68	高军锋	2003.3	3	

编号 YT-	ISBN7-	书 名	定价	作者	出版日期	光盘	订数
9021	80144-540-6	中央美术学院城市设计学院电脑动画系列教材(1) 3ds max5 三维造型(人物)(全彩印刷,含 1CD)	68	晓 欧 程大鹏	2003.4	1	
9028	80144-586-4	闪客影院 Flash MX 全新网上动画制作指南(全彩印刷,含 1CD)	55	DGMOOK	2003.6	1	
9031	80144-546-5	魔法宝贝 Photoshop7.0 特效设计风暴(全彩印刷,含 1CD)	58	广林等	2003.6	1	
9020	80144-549-X	魔法宝贝 Photoshop7.特效设计银行(全彩印刷,含 1CD)	58	李小飞 等	2003.6	1	
桌面时代 快速掌握计算机信息高新技术系列教材系列 (面向初中级人员自学、院校、培训点)							
9008	80144-561-9	新编办公自动化实用教程	25	李志斌	2003.3	0	
9009	80144-560-0	新编 Office 2000 三合一实用教程	25	葛 林	2003.3	0	
9010	80144-543-0	新编五笔字型输入法实用教程	25	葛 林	2003.5	0	
9027	80144-576-7	新编方正飞腾 4.0 实用教程	25	赫楠等	2003.4	0	
9041	80144-562-7	超越版本 AutoCAD 进阶教程		章斌全	2003.6	0	
劳动和社会保障部培训就业司推荐全国计算机职业资格认证培训教材系列 (面向初中级人员自学、院校、培训点)							
9022	80144-441-8	计算机操作与文字录入职业办公软件应用(操作员级)中文 Windows 98 职业资格认证培训标准教程	18	教材编写委员会	2003.6	0	
9023	80144-588-0	多媒体作品制作职业办公软件应用(设计员级)中文 FrontPage 2000 职业资格认证培训标准教程	20	教材编写委员会	2003.6	0	
“十五”全国计算机培训教育规划标准教材 (面向初中级人员自学、院校、培训点)							
9013	80144-548-1	Photoshop7.0 中文版标准教程	22	广林等	2003.4	1	
9014	80144-552-X	PageMaker7.0 标准教程	22	巨 月	2003.4	0	
9015	80144-550-3	Flash MX 中文版标准教程	22	黄 刚	2003.4	1	
9016	80144-558-9	Premiere6.5 标准教程	22	宁振华等	2003.4	1	
9017	80144-569-4	中文版 Dreamweaver MX 标准教程	22	王克杰等	2003.4	0	

编号 YT-	ISBN7-	书 名	定价	作者	出版 日期	光盘	订数
9018	80144-566-X	中文 CorelDRAW11 标准教程	25	张丕军等	2003.4	1	
9019	80144-557-0	3ds max 5 标准教程	25	何永峰等	2003.4	1	
9045	80144-563-5	中文版 Fireworks MX 标准教程	20	唐安琦等	2003.5	0	
9047	80144-587-2	中文版 Flash MX ActionScript 标准教程	25	高超等	2003.5	0	
微软中国有限公司/中科项目管理研究所联合推出 现代项目管理能力水平认证(PM & MP)指定教材(面向自学、院校、培训点)							
9029	80144-580-5	微软中国有限公司/中科项目管理研究所联合推出现代项目管理能力水平认证(PM & MP)指定教材 现代项目管理教程	72	许成绩 主 编	2003.4	0	
9030	80144-581-3	微软中国有限公司/中科项目管理研究所联合推出现代项目管理能力水平认证(PM & MP)指定教材 中文版 Microsoft Project2002& Server 教程	58	沈天阳 主 编	2003.4	0	
高等院校动漫专业教材							
9038	80144-575-9	高等院校动漫专业教材(1) 影视动画造型基础(全彩)	62	翟翌翥	2003.5	0	
9039	80144-573-2	高等院校动漫专业教材(2) 影视动画分析	35	孙立军 马 华	2003.6	0	
9040	80144-574-0	高等院校动漫专业教材(3) 影视 动画场景设计(全彩)	62	韩笑等	2003.5	0	

欢迎广大新老朋友来电、来函、来人选购，您的需求就是我们工作的动力。

开户名称：中国宇航出版社

账 号：010903359001201050031-14

出版者号：7-80144

通信地址：北京市和平里滨河路1号

邮政编码：100013

市场部批发电话：010-68373150，68373103

传 真：010-68373185

网 址：www.dgmook.com

开 户 行：北京市商业银行翠微路支行

税务登记号：110101400006970

通信单位：中国宇航出版社计算机图书事业部

办公地址：航天信息大厦3层(雍和宫地铁站
往东至小街桥)

邮购部电话：68373150，68373103

编辑部电话：010-68372647

说明：读者也可以到各地新华书店购买。

目 录

第 1 篇 Dreamweaver MX 中文版篇

第 1 章 Dreamweaver MX 简介 2

1.1 Dreamweaver MX 简介 2

1.2 Dreamweaver MX 新增功能 2

1.3 Dreamweaver MX 操作界面 4

1.3.1 标题栏 4

1.3.2 菜单栏 5

1.3.3 工具栏 5

1.3.4 插入栏 6

1.3.5 文档窗口 6

1.3.6 状态栏 7

1.3.7 【属性】面板 8

1.3.8 插入面板 8

1.3.9 浮动面板 9

1.4 小结 10

第 2 章 Dreamweaver MX 基本操作 11

2.1 基本概念 11

2.2 Dreamweaver MX 文件操作 12

2.2.1 打开文件 12

2.2.2 创建文件 12

2.2.3 保存文件 13

2.3 插入字符 14

2.3.1 插入特殊字符 15

2.3.2 插入日期 16

2.4 格式化文本 16

2.4.1 HTML 样式格式化 17

2.4.2 创建“标题”HTML 样式 17

2.5 使用 CSS 样式表 19

2.5.1 创建新 CSS 样式表 20

2.5.2 创建与链接外部 CSS 样式表 24

2.5.3 CSS 样式与 HTML 标签的

转换 25

2.6 小结 26

第 3 章 管理站点 27

3.1 设置站点 27

3.1.1 定义站点 27

3.1.2 文件的传输 30

3.2 编辑站点 31

3.2.1 打开站点 31

3.2.2 修改站点 31

3.2.3 删除站点 31

3.3 设置站点地图 32

3.3.1 查看站点地图 32

3.3.2 操作站点地图中文件 32

3.4 小结 34

第 4 章 使用表格与图像 35

4.1 基本概念 35

4.2 使用表格 36

4.2.1 设置表格 36

4.2.2 设置单元格 37

4.2.3 创建表格 38

4.3 使用图像 40

4.3.1 插入图像 41

4.3.2 设置图像属性 42

4.3.3 创建翻转图像 43

4.3.4 建立图像地图 44

4.3.5 创建网站相册 45

4.3.6 使用外部图像编辑 46

4.4 制作实例 47

4.4.1 设置页面布局 47

4.4.2 设置网页内容 48

4.5 小结 49

第 5 章 使用框架和样式表 50

5.1 基本概念 50

5.2 使用框架 51

5.2.1 创建框架 51

5.2.2 框架的基本操作 53

5.3 属性设置 53

5.3.1 框架的属性设置 53

5.3.2 框架集的属性设置 54

5.3.3 设置框架背景 54

5.4	制作实例.....	55
5.5	使用 HTML 样式表.....	56
5.5.1	HTML 样式表面板.....	57
5.5.2	建立 HTML 样式表面板.....	57
5.5.3	应用 HTML 样式.....	58
5.6	使用层叠样式表.....	58
5.6.1	创建层叠样式表.....	59
5.6.2	链接外部层叠样式表.....	59
5.6.3	编辑设置面板.....	60
5.6.4	定义 HTML 标识.....	63
5.6.5	使用 CSS 选择器.....	64
5.7	小结.....	65
第 6 章	使用链接与导航.....	66
6.1	基本概念.....	66
6.2	创建链接.....	67
6.2.1	使用【属性】面板创建链接.....	68
6.2.2	链接到指定位置.....	69
6.2.3	创建 E-mail 链接.....	70
6.2.4	创建空链接与脚本链接.....	71
6.3	创建导航条.....	72
6.4	制作实例.....	74
6.4.1	创建背景和基本框架.....	74
6.4.2	创建到当前文档中的某一位置的链接.....	75
6.4.3	创建指向其他文档的链接.....	76
6.4.4	创建指向 Internet 的超链接.....	76
6.4.5	创建指向 E-mail 地址的链接.....	77
6.4.6	创建导航条.....	77
6.5	小结.....	78
第 7 章	使用表单与行为.....	79
7.1	基本概念.....	79
7.2	使用表单.....	79
7.2.1	创建表单.....	80
7.2.2	设置表单属性.....	80
7.2.3	关于表单对象.....	81
7.2.4	创建页面布局.....	81
7.2.5	添加文本域对象.....	81
7.2.6	添加复选框与单选框.....	83
7.2.7	添加列表 菜单.....	83
7.2.8	添加文件域.....	84

7.2.9	添加按钮对象.....	85
7.3	行为基本操作.....	86
7.3.1	添加行为.....	86
7.3.2	为同一事件附加多个动作.....	89
7.4	使用 Dreamweaver MX 自带行为.....	90
7.4.1	调用 JavaScript.....	90
7.4.2	改变属性.....	90
7.4.3	检查浏览器.....	91
7.4.4	检查插件.....	91
7.4.5	控制 Shockwave 或 Flash.....	92
7.4.6	转到 URL.....	92
7.4.7	跳转菜单.....	92
7.4.8	跳转菜单开始.....	93
7.4.9	打开浏览器窗口.....	93
7.4.10	播放声音.....	93
7.4.11	弹出信息.....	94
7.4.12	预先载入图像.....	94
7.4.13	设置导航条图像.....	94
7.4.14	设置文本.....	94
7.4.15	显示弹出式菜单.....	96
7.4.16	显示-隐藏层.....	98
7.4.17	交换图像.....	98
7.4.18	恢复交换图像.....	98
7.5	小结.....	98
第 8 章	动态网页基础与外部程序使用.....	99
8.1	Dreamweaver MX 工作流程.....	99
8.2	关于实时数据.....	100
8.2.1	配置实时数据窗口.....	100
8.2.2	刷新实时数据.....	101
8.2.3	设置实时数据.....	101
8.3	创建动态文本与图像.....	102
8.3.1	动态文本.....	102
8.3.2	动态图像.....	104
8.4	调用 Fireworks MX 文件.....	105
8.4.1	插入 Fireworks 图像.....	105
8.4.2	插入 Fireworks 的 HTML 文件.....	105
8.5	使用 Flash 文件.....	106
8.5.1	使用 Flash 按钮对象.....	106

8.5.2 插入 Flash 文本	107
8.5.3 插入 Flash 电影	108

8.5.4 设置 Flash 对象的属性	108
----------------------------	-----

8.6 小结	109
--------------	-----

第 2 篇 Flash MX 中文版篇

第 9 章 Flash MX 基础

9.1 Flash MX 简介	112
9.2 Flash MX 新增功能	113
9.3 Flash MX 操作界面	115
9.3.1 标题栏	115
9.3.2 菜单栏	116
9.3.3 工具栏	116
9.3.4 绘图工具箱	117
9.3.5 Flash MX 时间轴窗口	118
9.3.6 Flash MX 工作区	118
9.3.7 Flash MX 组件库	119
9.4 Flash MX 的基本概念	119
9.4.1 位图与矢量图	119
9.4.2 颜色模式和深度	120
9.4.3 Alpha 通道	120
9.4.4 多媒体文件常用格式	120
9.5 使用 Flash MX 帮助	120
9.5.1 使用【解答】面板	120
9.5.2 使用 HTML 帮助文档	122
9.5.3 到 Macromedia 公司主页 获得帮助	123
9.6 小结	123

第 10 章 图形与文本

10.1 Flash MX 的基本绘图	124
10.1.1 使用工具	124
10.1.2 选择对象	130
10.1.3 删除、移动和复制对象	132
10.1.4 改变对象的大小与形状	133
10.1.5 橡皮工具	138
10.1.6 修改线条的属性	139
10.1.7 修改填充色块的属性	139
10.1.8 使用吸管工具	142
10.1.9 调整多个对象的位置	142
10.1.10 控制舞台	143
10.1.11 色彩编辑	144

10.2 文本的使用

10.2.1 文本的输入	145
10.2.2 编辑文本	145
10.2.3 文本类型	145
10.2.4 文本属性设置	147

10.3 设置段落属性

10.3.1 设置段落的对齐方式	149
10.3.2 设置边距	149

10.4 实体的应用

10.4.1 实体的选取	150
10.4.2 实体的叠放	150
10.4.3 实体的组合	151
10.4.4 实体的打散	151

10.5 小结

第 11 章 元件、层与元件

11.1 创建元件

11.1.1 创建三种元件	152
11.1.2 编辑元件	160
11.1.3 复制元件	161

11.2 导入素材

11.2.1 可导入素材的类型	161
11.2.2 导入素材	161

11.3 库的使用和管理

11.3.1 公共库	162
11.3.2 库	162

11.4 层的使用

11.4.1 关于层的基本概念	164
11.4.2 层的创建	164
11.4.3 层的一些编辑功能	165

11.5 元件的使用与实例的创建

11.5.1 元件与实例的区别	173
11.5.2 元件的类型	173
11.5.3 创建元件	173

11.6 小结

第 12 章 动画的设计

12.1	动画原理.....	178
12.2	时间轴窗口.....	178
12.3	帧.....	180
12.3.1	帧的相关操作.....	180
12.3.2	时间轴按钮.....	181
12.4	管理场景.....	182
12.4.1	场景的添加与切换.....	182
12.4.2	场景的命名.....	182
12.4.3	场景的删除及复制.....	183
12.4.4	窗口的建立和排列.....	183
12.5	创建动画.....	183
12.5.1	创建逐帧动画.....	183
12.5.2	创建位移运动动画.....	185
12.5.3	创建形变动画.....	190
12.6	向动画中加入声音.....	191
12.6.1	添加声音.....	191
12.6.2	声音编辑控制.....	192
12.7	动画配音.....	194
12.7.1	在指定关键帧开始或停止 声音的播放.....	194
12.7.2	为按钮添加声音.....	195
12.8	输出带声音的动画.....	195
12.8.1	设置声音的输出属性.....	195
12.8.2	输出带声音的动画.....	197
12.9	小结.....	198
第 13 章	交互式动画的创作.....	199
13.1	交互的基本概念.....	199

13.1.1	交互的基本概念.....	199
13.1.2	交互动作的实现.....	199
13.2	Flash MX 中的变量和函数表达式 ...	200
13.2.1	常量.....	200
13.2.2	变量.....	200
13.2.3	函数.....	200
13.2.4	表达式及运算符.....	201
13.3	ActionScript 语言及交互动画的设 计.....	202
13.3.1	面向对象.....	202
13.3.2	ActionScript 中的术语.....	202
13.3.3	ActionScript 中的语法.....	203
13.3.4	ActionScript 中的语句.....	204
13.3.5	交互动画的制作.....	206
13.4	小结.....	215
第 14 章	发布 Flash MX 电影.....	216
14.1	发布 Flash 电影.....	216
14.1.1	发布设定.....	216
14.1.2	HTML 选项.....	218
14.1.3	GIF 选项.....	220
14.1.4	JPEG 选项.....	222
14.1.5	PNG 选项.....	223
14.1.6	使用【发布预览】菜单 命令.....	223
14.2	输出 Flash 电影.....	223
14.3	小结.....	225

第 3 篇 Fireworks MX 中文版篇

第 15 章	Fireworks MX 基础.....	228
15.1	Fireworks MX 简介.....	228
15.2	Fireworks MX 的新增功能.....	229
15.3	Fireworks MX 操作界面.....	230
15.3.1	标题栏.....	230
15.3.2	菜单栏.....	230
15.3.3	常用工具栏.....	230
15.3.4	工具箱.....	231
15.3.5	文档编辑窗口.....	232
15.3.6	修改工具栏.....	232
15.3.7	面板.....	233

15.4	小结.....	233
第 16 章	Fireworks MX 基本操作....	234
16.1	Fireworks MX 文件操作.....	234
16.1.1	创建新文档.....	234
16.1.2	打开、关闭、保存文档.....	235
16.1.3	图像的导入.....	235
16.1.4	插入其他文件中的对象.....	235
16.1.5	从扫描仪或数码相机中 导入图像.....	237
16.1.6	显示文档.....	237
16.2	选择对象.....	239

16.2.1	选择工具	239
16.2.2	选择单个对象	239
16.2.3	选择多个对象	240
16.2.4	选择被遮挡的对象	240
16.2.5	选中文档中的所有对象	240
16.2.6	选择位图对象	241
16.2.7	使用图层面板选择对象	241
16.2.8	隐藏对象的路径和边缘	241
16.3	对象的基本操作	241
16.3.1	移动对象	241
16.3.2	对象的剪切、复制、制作 复本、克隆	242
16.3.3	删除对象	242
16.3.4	对齐多个对象	242
16.3.5	设置对象的叠放次序	242
16.3.6	组合与取消组合	243
16.4	对象的变换	243
16.4.1	缩放对象	244
16.4.2	倾斜对象	245
16.4.3	扭曲图像	246
16.4.4	旋转对象	246
16.4.5	翻转对象	247
16.4.6	任意变形	247
16.4.7	数值变形	247
16.5	标尺、引导线和网格	248
16.5.1	标尺	248
16.5.2	引导线	248
16.5.3	网格	249
16.6	小结	250
第 17 章 图像、颜色与元件		251
17.1	画布与图像	251
17.1.1	调整画布的大小	251
17.1.2	设定画布颜色	251
17.1.3	调整图像大小	252
17.1.4	修剪画布	252
17.1.5	旋转画布	253
17.2	矢量图像和位图图像	253
17.2.1	矢量图像	253
17.2.2	位图图像	254
17.2.3	矢量模式和位图模式	261

17.3	颜色与颜色选择板	261
17.3.1	颜色	261
17.3.2	颜色选择板	262
17.4	混色器	264
17.4.1	颜色模型	264
17.4.2	选择颜色	265
17.4.3	创建新颜色	265
17.5	元件与实例	265
17.5.1	创建元件	265
17.5.2	添加实例	266
17.5.3	元件操作	266
17.5.4	元件的导出、导入	267
17.6	小结	269
第 18 章 处理与效果		270
18.1	滤镜	270
18.1.1	调整颜色类滤镜	270
18.1.2	模糊类滤镜	273
18.1.3	锐化类滤镜	273
18.1.4	其他类滤镜	274
18.2	特效	275
18.2.1	斜角和浮雕类特效	275
18.2.2	阴影和光晕类特效	277
18.2.3	将 Photoshop 滤镜作为特效 使用	278
18.3	层	279
18.3.1	层操作	279
18.3.2	层属性	280
18.4	蒙版	281
18.4.1	创建蒙版	281
18.4.2	编辑蒙版	283
18.5	小结	284
第 19 章 Fireworks MX 与 Web		286
19.1	热区	286
19.1.1	创建热区	286
19.1.2	显示隐藏热区	287
19.1.3	设置热区属性	287
19.1.4	导出含有热区的图像	288
19.2	切片	289
19.2.1	创建切片	289
19.2.2	显示隐藏切片	290

19.2.3	设置切片属性.....	290
19.2.4	导出切片.....	291
19.3	按钮.....	293
19.3.1	创建按钮.....	293
19.3.2	设置按钮属性.....	294
19.3.3	导出按钮.....	294
19.4	Fireworks MX 自带的行为.....	294

19.4.1	简单变换图像.....	295
19.4.2	交换图像行为.....	295
19.4.3	设置导航栏图像行为.....	296
19.4.4	设置弹出菜单行为.....	296
19.4.5	设置状态栏文本行为.....	298
19.5	小结.....	299

第 4 篇 三剑客综合应用

第 20 章 综合运用实例..... 302

20.1 综合运用实例 1——“极速世界”

主页.....	302
---------	-----

20.1.1 主页的规划与布局.....	302
----------------------	-----

20.1.2 利用 Fireworks 制作网站	
--------------------------	--

标志.....	304
---------	-----

20.1.3 利用 Fireworks 制作导航条...	305
------------------------------	-----

20.1.4 利用 Fireworks 制作背景	
--------------------------	--

图片.....	307
---------	-----

20.1.5 利用 Fireworks 制作网页	
--------------------------	--

标题动画.....	308
-----------	-----

20.1.6 利用 Flash 制作网页动画.....	311
-----------------------------	-----

20.1.7 制作主页.....	314
------------------	-----

20.2 综合运用实例 2——“游民部落”

站点.....	316
---------	-----

20.2.1 站点的规划.....	316
-------------------	-----

20.2.2 创建站点.....	317
------------------	-----

20.2.3 利用 Flash MX 制作欢迎	
动画.....	318

20.2.4 利用 Fireworks MX 制作	
网站 LOGO.....	323

20.2.5 利用 Dreamweaver MX	
制作引导页.....	325

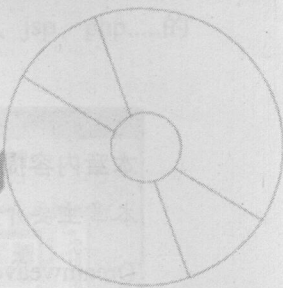
20.2.6 利用 Fireworks MX 制作	
弹出菜单.....	328

20.2.7 利用 Fireworks MX 制作	
栏目标题.....	330

20.2.8 利用 Dreamweaver MX	
制作首页.....	331

20.2.9 将站点的文件上传至服务	
器.....	333

20.3 小结.....	334
--------------	-----



1 Dreamweaver MX 中文版篇

主要内容包括:



Dreamweaver MX 简介



Dreamweaver MX 基本操作



管理站点



使用表格与图像



使用框架与样式表



使用链接与导航



使用表单与行为



动态网页基础与外部程序使用



第1章 Dreamweaver MX 简介

本章内容提要

本章主要介绍 Dreamweaver MX 的功能和特性、Dreamweaver MX 的窗口结构等知识。

Dreamweaver MX 是一个所见即所得网页编辑器，集成了 Dreamweaver 4 和 Dreamweaver UltraDev 两种软件，能够使网页和数据库相关联起来，支持最新的 DHTML 和 CSS 标准。采用了多种先进技术，能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单无比。

1.1 Dreamweaver MX 简介

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一体的所见即所得网页编辑器，它是第一套针对专业网页设计人员特别设计的可视化网页开发工具。利用它可以轻而易举地制作出跨平台、跨浏览器的充满动感的网页。

“所见即所得”网页编辑器的优点就是直观性，使用方便且容易上手。在“所见即所得”网页编辑器进行网页制作与在 Word 中进行文本编辑不会感到有什么区别，但他同时也存在着致命的弱点：

- 难以精确达到与浏览器完全一致的显示效果。也就是说在“所见即所得”网页编辑器中制作的网页，在浏览器中预览时，是很难完全达到预期的效果，这一点在结构复杂一些的网页（如分帧结构、动态网页结构）中便可以体现出来。
- 页面原始代码的难以控制性，比如在“所见即所得”编辑器中制作一张表格也要几分钟，但要他完全符合要求可能需要十几分钟，甚至更多时间。

而相比之下，“非所见即所得”的网页编辑器，就不存在这个问题，因为所有的 HTML 代码都在监控下产生，但是由于“非所见即所得”编辑器的先天条件就注定了他的工作低效率。为了实现两者的完美结合，即既能产生干净而准确的 HTML 代码，又具备“所见即所得”的高效率和直观性，Macromedia 公司推出了 Dreamweaver 系列产品。在 Dreamweaver 读者可以一边写代码一边看网页，网页和代码同在一个界面的新功能，解决了网页设计者的困扰。

1.2 Dreamweaver MX 新增功能

Dreamweaver MX 新增的功能如下：

- 支持更多的文件类型，在安装进度条出现之前，出现支持文件的类型选择对话框，如图 1.1 所示。从图中可看出，对目前主流的服务器端动态脚本文件都得到了支持。
- 界面可以自由选择。在第一次运行 Dreamweaver MX 时，就出现选择界面的对话框，有 Dreamweaver 4.0 界面和 Dreamweaver MX 界面 2 种选择，如图 1.2 所示，读者可以根据自己的喜欢自由选择使用的界面。
- 工作环境中的状态栏发生了很大变化，以【插入】栏代替以前简单的 Objects 栏。

【插入】面板放在顶部，同 Dreamweaver 4.0 比有很多新项目加入，如图 1.3 所示。

- **【常用】**中多了**【标签选择器】**，可以自由插入任何 html、asp、jsp、php.....的标签和语句。

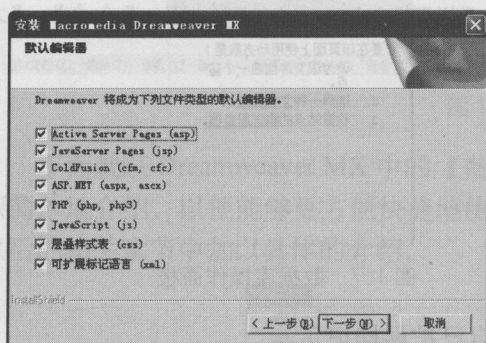


图 1.1 文件类型选择

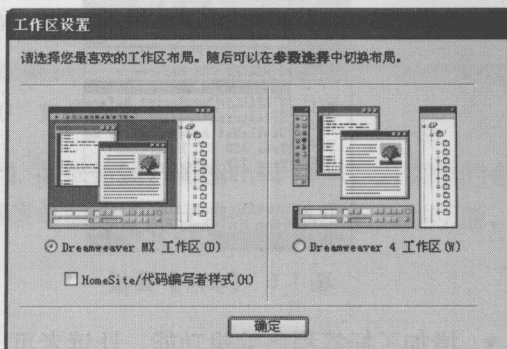


图 1.2 工作环境选择

- 新增加了**【文本】**面板，可以让读者方便的插入各种格式的字符。
- 新增加了**【表格】**面板中的**【表格行】**、**【表格标题】**、**【表格数据】**、**【表格题注】**等，让表格的使用、拆分更方便。
- **【表单】**中新增加了**【标签】**和**【字符集】**两个按钮。
- 新增加了**【模板】**栏是用来添加、编辑模板。
- **【媒体】**中增加了Param，是用来添加参数的，另外**【Flash 按钮】**和**【Flash 文本】**新增加了支持中文的功能。
- **【脚本】**是用来插入客户端脚本的，还可以插入SSI。
- **【应用程序】**是服务器端动态脚本制作栏目，是以往 Dreamweaver UltraDev 的内容。



图 1.3 【插入】栏

- 新增**【标签检查器】**面板，用树型来显示当前文件中的标记，可以自由修改和插入内容，如图 1.4 所示。
- 新增**【代码片段】**面板，如图 1.5 所示。这里面是一些现成的程序函数，可以拖到文件里直接用。

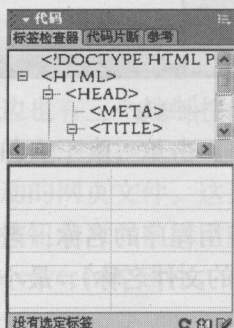


图 1.4 【标签检查器】面板

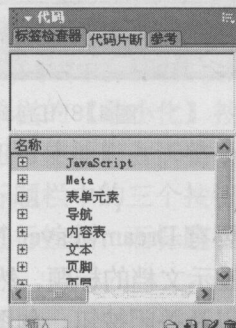


图 1.5 【代码片段】面板

- **【参考】**中多了很多手册，比如 CFML、ASP、JSP 等等，如图 1.6 所示。

- 集成了对数据库的操作,如图 1.7 所示,这又是以往 Dreamweaver UltraDev 中的功能。

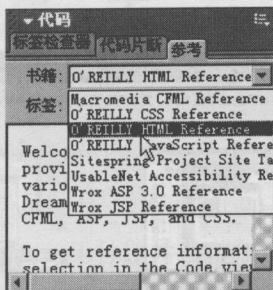


图 1.6 【参考】面板

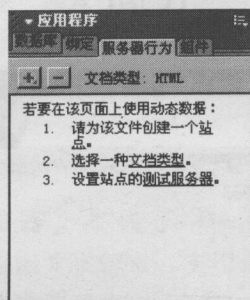


图 1.7 数据库操作面板

- 增加了标签程序编辑功能,让读者可以自己扩展标记了。
- 帮助文件不再是 html 格式,改成 chm 格式,更方便读者查找相关的帮助信息。

1.3 Dreamweaver MX 操作界面

启动 Dreamweaver MX 后,读者可以自行选择 Dreamweaver 4.0 或者 Dreamweaver MX 的工作环境,本书使用 Dreamweaver MX 的工作环境,如图 1.8 所示。

从图中可以看出 Dreamweaver MX 的工作环境包括了菜单栏、工具栏、【插入】栏、文档窗口、【属性】面板以及浮动面板。

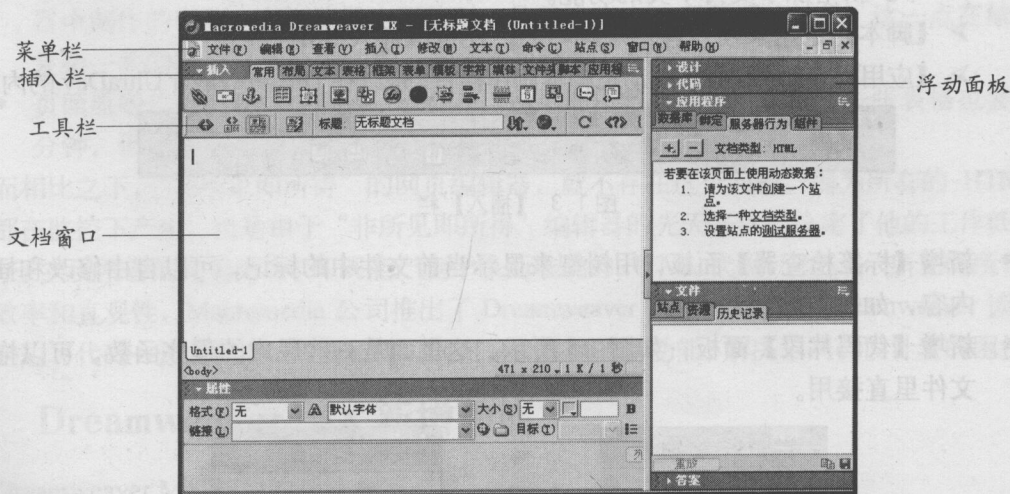


图 1.8 Dreamweaver MX 的工作环境

1.3.1 标题栏

标题栏显示的主要有 Dreamweaver MX 标记、应用程序的名称、当前正在编辑文档的标题和名称(它首先显示文档的标题,然后显示文档的文件名称)、最小化按钮、最大化和正常之间的切换按钮以及关闭按钮,如图 1.9 所示。

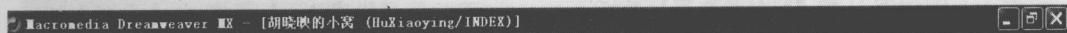


图 1.9 标题栏

1.3.2 菜单栏

标题栏的下面就是菜单栏，它包括【文件】、【编辑】、【查看】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【站点】、【窗口】、【帮助】10个菜单项，如图1.10所示。

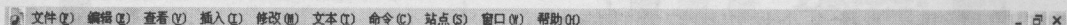


图 1.10 菜单栏

下面就以 Dreamweaver MX 中的【查看】菜单为例，如图1.11所示，对菜单的命令类型简单地介绍，以便能够更方便快捷地使用菜单命令。至于各个菜单项的具体功能，将在以后的相关章节中加以具体的介绍。

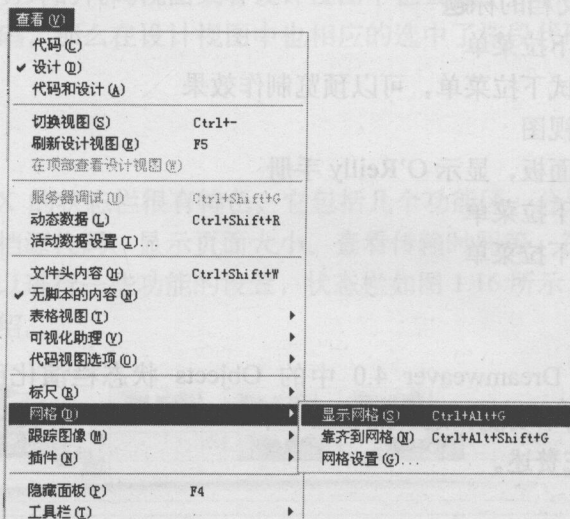


图 1.11 查看菜单

- 一般菜单命令：该类命令在菜单上没有任何特殊标记，单击该类命令将直接执行相应的功能。如：【查看】菜单中的【代码】菜单命令。
- 子菜单命令：该类命令的名称后面带有一个向右的小三角箭头，当鼠标移动到该类命令上时，就会打开一个子菜单。如：【查看】菜单中的【网格】菜单命令。
- 开关命令：该类命令就是在命令执行后，命令的左边会加上“对号”的选择标记。如：如图1.11中【网格】子菜单中的【显示网格】菜单命令。
- 对话框命令：该类命令是命令的名称后面带有一个省略号，单击该类命令则会打开一个对话框。如：如图1.11中【网格】子菜单中的【网格设置】菜单命令。

菜单栏的最右边也有三个控制按钮，单击菜单栏的【最小化】按钮使他们缩小为一个图标，出现在舞台的左下角，单击【最大化】按钮可使他们占满整个舞台。单击【关闭】按钮可关闭当前活动的网页文件。这三个按钮与标题栏中的三个按钮不同之处在于，菜单栏右边的三个控制按钮是对当前活动的网页文件进行控制，而标题栏上的三个控制按钮则是控制整个 Dreamweaver MX 软件。

1.3.3 工具栏

工具栏中主要集中一些常用的菜单命令，Dreamweaver MX 中的工具栏如图1.12所示。