

新编

2004版

网页制作综合教程

本书编委会 编

网页制作简介

FrontPage 2002

Flash 5.0 /MX

Fireworks 4.0/MX

Dreamweaver 4.0/MX

综合应用

四合一

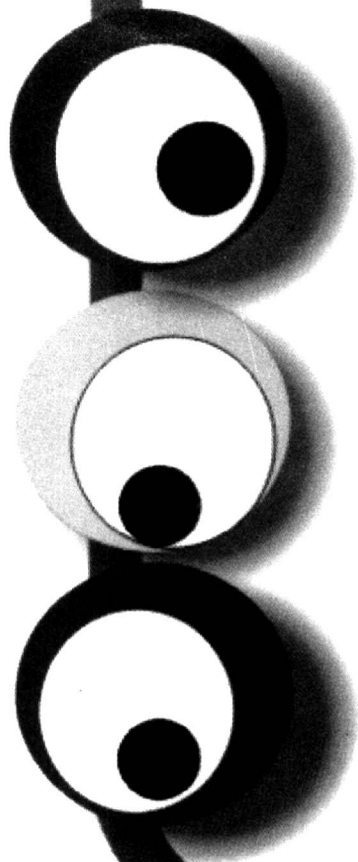
75101512
V32

TP393.092

X523

新编网页制作 综合教程

本书编委会 编



西北工业大学出版社

【内容提要】本书是为计算机基础教育和计算机基础培训而编写的教材。本书讲述了网页设计的常用软件,主要内容有网页制作简介、用 FrontPage 2002 制作网页、Dreamweaver MX 应用实战、Flash MX 应用实战、Fireworks MX 应用实战以及三软件的综合应用。

本书思路新颖,图文并茂,练习丰富,既可作为各高等院校计算机课程的教材,也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人教育、民办高校的计算机课程教材,还可作为计算机培训的实用教材和计算机用户的首选工具用书。

图书在版编目(CIP)数据

新编网页制作综合教程/《新编网页制作综合教程》编委会编. —西安:西北工业大学出版社, 2003.2
ISBN 7-5612-1552-5

I. 新… II. 新… III. 主页制作—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 062104 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072 电话:029-88493844

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:陕西天元印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

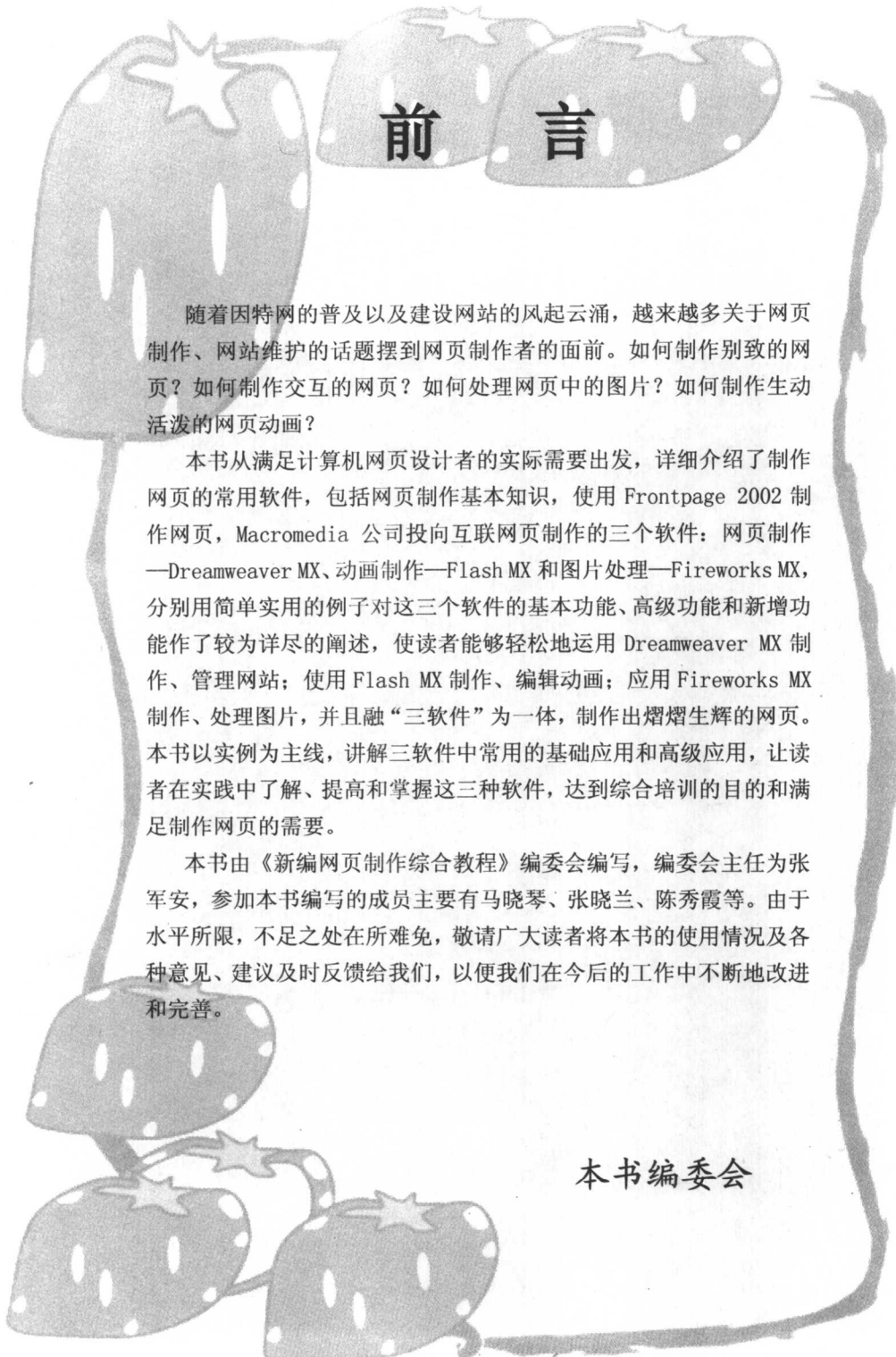
印 张:20.5

字 数:550 千字

版 次:2003 年 5 月第 1 版

2004 年 6 月第 2 次印刷

定 价:24.00 元



前言

随着因特网的普及以及建设网站的风起云涌，越来越多关于网页制作、网站维护的话题摆到网页制作者的面前。如何制作别致的网页？如何制作交互的网页？如何处理网页中的图片？如何制作生动活泼的网页动画？

本书从满足计算机网页设计者的实际需要出发，详细介绍了制作网页的常用软件，包括网页制作基本知识，使用 Frontpage 2002 制作网页，Macromedia 公司投向互联网制作的三个软件：网页制作—Dreamweaver MX、动画制作—Flash MX 和图片处理—Fireworks MX，分别用简单实用的例子对这三个软件的基本功能、高级功能和新增功能作了较为详尽的阐述，使读者能够轻松地运用 Dreamweaver MX 制作、管理网站；使用 Flash MX 制作、编辑动画；应用 Fireworks MX 制作、处理图片，并且融“三软件”为一体，制作出熠熠生辉的网页。本书以实例为主线，讲解三软件中常用的基础应用和高级应用，让读者在实践中了解、提高和掌握这三种软件，达到综合培训的目的和满足制作网页的需要。

本书由《新编网页制作综合教程》编委会编写，编委会主任为张军安，参加本书编写的成员主要有马晓琴、张晓兰、陈秀霞等。由于水平所限，不足之处在所难免，敬请广大读者将本书的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

本书编委会

03146/5

目 录

第一章 网页制作简介	1
第一节 因特网简介	1
第二节 网页文件基本元素	2
第三节 网页活力之源——链接知识简介	3
第四节 常用网页设计工具	4
一、FrontPage 2002	5
二、Dreamweaver MX	6
三、Flash MX	6
四、Fireworks MX	8
第五节 网页制作基本注意事项	11
第六节 IE 浏览网页的几点技巧	15
习 题	16
第二章 使用 FrontPage 2002 制作网页	17
第一节 FrontPage 2002 中文版的新功能	17
一、FrontPage 2002 中的重要新功能	17
二、FrontPage 2002 中的其他新功能	18
第二节 创建站点	19
第三节 添加和设计网页属性	21
一、新建网页	21
二、设置网页属性	22
第四节 添加页面元素	25
一、设置文本格式	25
二、在网页中使用图片	28
三、使用表格	31
四、插入其他元素	33
第五节 创建超链接	37
一、创建超链接的方法	38
二、图像映射	39
三、使用书签	40
第六节 设计表单	41
一、表单的基本元素	41
二、设置表单属性	47

第七节 设计动态网页.....	52
一、悬停按钮.....	52
二、滚动字幕.....	53
三、横幅广告.....	54
四、站点计数器.....	55
第八节 设计数据库访问页面.....	55
一、导入数据库.....	56
二、建立数据库查询.....	56
第九节 发布站点.....	60
习 题.....	62
 第三章 Dreamweaver MX 应用实战	 63
第一节 Dreamweaver MX 简介	63
一、Dreamweaver MX 安装与启动.....	63
二、Dreamweaver MX 工作界面.....	64
三、Dreamweaver MX 菜单.....	66
四、Dreamweaver MX 新特性.....	68
第二节 建立新站点	70
一、创建本地站点.....	70
二、设置站点的参数.....	72
三、发布站点.....	73
四、管理站点.....	76
第三节 创建静态网页.....	76
一、页面的布局.....	76
二、添加页面的内容.....	78
三、创建链接.....	86
四、弹出信息.....	88
五、用框架创建网页.....	90
第四节 定制网页模板.....	91
一、创建模板.....	91
二、定制模板.....	92
三、应用模板.....	96
第五节 创建交互式网页.....	99
第六节 创建网络相册.....	103
习 题.....	108

第四章 Flash MX 应用实战	109
第一节 Flash MX 简介	109
一、Flash MX 工作界面.....	109
二、Flash MX 菜单.....	110
三、Flash MX 新特性.....	113
第二节 基本动画实例：运动	115
一、对象的直线运动.....	115
二、对象的环绕运动.....	125
三、对象的变速运动.....	129
第三节 基本动画实例：色彩	134
一、精彩的文字填充效果.....	134
二、光影闪烁.....	148
三、百叶窗.....	154
第四节 基本动画实例：音乐作品	157
第五节 高级动画实例：交互式动画	159
一、动态按钮.....	159
二、鼠标响应效果.....	162
三、下拉菜单.....	164
四、查找关键字.....	176
第六节 超级动画实例：骰子游戏	190
一、骰子游戏的设计.....	190
二、制作滚动骰子的动画.....	191
三、制作特效字.....	193
四、制作动态按钮.....	199
五、制作游戏的欢迎场景.....	201
六、制作游戏场景.....	205
七、玩游戏.....	217
习 题	220
第五章 Fireworks MX 应用实战	221
第一节 Fireworks MX 简介	221
一、Fireworks MX 工作界面.....	221
二、Fireworks MX 菜单.....	222
三、Fireworks MX 新特点.....	224
第二节 图像实例	229
一、积木.....	229

二、组合图样	231
三、批量修改	234
四、网页连接	237
五、Audi 的 Logo 制作	238
六、制作背景效果	241
七、金属效果的按钮	243
八、相片撕裂效果	245
九、简单的 banner	247
十、深秋落叶图	250
十一、卡通图画	253
习 题	256

第六章 三软件的综合应用..... 257

第一节 主要网页画面	257
第二节 规划网站目录结构与主页布局	259
第三节 制作网页素材	263
一、利用 Fireworks 制作公司标志	263
二、利用 Fireworks 制作导航条	264
三、利用 Fireworks 处理图片	269
四、使用 Fireworks 制作网页标题动画	273
第四节 制作主页	281
第五节 制作“欢迎”网页	288
第六节 制作“产品介绍”网页	291
第七节 制作“产品查询”网页	298
一、创建数据库并输入数据	298
二、安装 Web 服务器及设置 ODBC 数据源	300
三、创建输入表单及服务器端 ASP 脚本文件	308
第八节 制作“产品订购”网页	312
一、创建表	312
二、创建网页	313
三、创建客户端 JavaScript 程序	314
四、创建服务器端 ASP 脚本文件	317

第一章 网页制作简介

也许网页制作对于大部分网民来说并不陌生,但是在网页制作中有哪些注意事项、制作技巧却并非每个做过网页的朋友都知道,而且那些刚刚接触网络的学者也许对网络还一无所知,所以在介绍“三剑客”软件——剑客 Dreamweaver、闪客 Flash 和刀客 Fireworks 之前,本章先对网络、网站和网页的基本知识以及网页制作要注意的事项作简要阐述,以便读者学习以后的章节。

第一节 因特网简介

“因特网”是由英文“Internet”的音译和意译的混合而来,也就是我们常说的国际互联网,在短短的十几年间,它获得了飞速的发展,对人类的各方面产生了巨大的影响。特别是在 1995 年电子商务提出和实施以后,因特网创造了许多商界神话,于是有人预言:21 世纪,我们将在数字地球上生存!

事实上,由于因特网的产生和发展,我们可以深刻地体会到我们的生活和工作方式已经发生了本质的变化:

首先,Internet 大大方便了信息的传播与交流,给人类带来一种全新的通信方式,是继电报、电话发明以来人类通信方式的又一次革命。Internet 通过全球网络进行资源共享,向人们提供了浩如烟海、包罗万象的信息。用户可以在网上迅速方便地获取或与他人交换信息,这就给每个人收集所需要的信息带来了很大的方便。

其次,Internet 改变了人们以往的交流方式,给快速、面对面的交流创造了条件。人们可以不必再为会面而奔波千里,订货和谈判也可以完全在网络上进行,大大节省了开支,其潜在的经济效益是相当可观的。

最后,Internet 还给人们带来许多新的生活方式。通过 Internet 可以在家里上班(时髦名词 SOHO 即源于因特网),不仅解决了办公地点太远,交通不便等问题,还能让人们获得更多的、更自由的时间。

总之,Internet 将是连接整个世界的生存工具,它是一个巨大的等待你去发掘的宝藏。

Internet 提供的服务种类很多,其中与人们的生活密切相关的有:

(1) WWW 服务——万维网(World Wide Web)服务。万维网是推动因特网的应用快速增长的真正动力,其本质是客户机/服务器计算模型,它通过“超文本传输协议”(HTTP)和“统一资源定位符”(URL)将 Internet 上不同的信息有机地组织在一起。WWW 提供友好的界面,大大方便了信息浏览,也是普通因特网用户接触最多的服务种类。WWW 的成功传播需要三项技术:

- 1) 创建网页的语言——HTML (Hyper Text Markup Language)。
- 2) 网页的传送协议——HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)。
- 3) 接收、解释网页数据并显示其内容的浏览器。

(2) FTP 服务——文件传输服务。顾名思义就是利用这种服务就可以通过网络传输文件。无论两台计算机相距多远,只要它们都加入 Internet 并且都支持 FTP 协议,这两台计算机之间就可以进行

文件的传送。FTP 可以传送任何类型的文件,如文本文件、二进制文件、图像文件、声音文件等:

(3) E-mail——电子邮件服务。因特网最早流行的一个应用便是在电脑之间传递报文和消息,也可以说是 Internet 上使用最广泛和最受欢迎的服务,它是网络用户之间进行快速、简便、可靠且低成本联络的现代通信手段。通过电子邮件,网络用户可以发送和接收文字、图像和语音等多种形式的信息。只要用户有一个电子邮箱,即 E-mail 地址,就可以享有电子邮件服务。

(4) Telnet——远程登录服务。远程登录是一种独特的 TCP/IP 协议的应用,即可在网络通信 Telnet 的支持下使自己的计算机暂时成为远程计算机的仿真终端。要在远程计算机上登录,首先要成为远程计算机系统的合法用户并拥有相应的账号和口令,然后登录到远程计算机对应的域名或 IP 地址上即可。Telnet 最广泛的应用就是 BBS (公告板服务) 系统,通过 BBS 用户可以直接进行各种信息交流、讨论。

实际上 Internet 提供的服务远远不止这些,像网络电话 (Internet Phone)、网络会议 (Netmeeting)、网络传呼机 (ICQ) 等正在得到应用和推广。

第二节 网页文件基本元素

静态页面是网页的重要组成部分,在这里静态页面的定义是没有应用 CGI、ASP、PHP 等网络动态技术、没有添加动态的多媒体流的页面,涉及到的主要内容是文本的排版和字体颜色等的搭配,图片、表格、帧等的应用和版面设计等。

在进入网页的具体制作之前我们有必要了解一些网页文件和网站的必要组成:

(1) 文件名。文件名是网页文件的名称,就像每个人有个名字一样,每个文件都有一个名字,网页文件也不例外。在因特网上能够被浏览器正确解读、执行的文件的后缀通常是: .htm, .html, .asp, .php 等,而理论上文件名现在可以是中文,但是不推荐使用,因为以中文文件名命名的网页文件在因特网上的兼容性不是很好,如果用户的 IE 浏览器没有正确设置的话,该页面无法被浏览器正确调用,需要在 IE (Internet Explorer) 的“Internet 选项”→“高级”中将“始终以 UTF-8 发送 URL”前面的对号去掉才可正确浏览。顺便提一下,现在因特网上几乎所有的服务器都支持长文件名,因此,完全可以用长文件名。

(2) 文件夹。文件夹的更普遍的说法是路径或者子目录。在网站中建立数个或者数十个不同的子目录以存放不同的文件对于网站的管理、维护更新意义重大,相信读者不会有谁将数十、甚至上百个文件存放在硬盘某个分区的根目录下,而网站在某种意义上可以等同于硬盘的某个分区或者某个子目录。

(3) 页面标题。页面标题在网页文件的源代码中是<title>和</title>之间的部分,就好像文章的标题,页面标题可以从某种角度上定义当前页面或者网站的大体内容,而当网络传输速率较慢的时候,浏览者很可能通过页面标题来判断是否继续等待页面的完整下载,因此页面标题描写的好坏有可能影响页面被浏览的次数。

(4) 文件头。网页的文件头指的是标签<head>和</head>之间的源代码部分,包括页面标题、关键词、页面描述、CSS 级联样式表文件的链接等等。

在以后要讲到的 Dreamweaver 软件中编辑文件头的方法很简单,单击 Dreamweaver 主菜单的“查看”选项,选中“文件头内容”选项(快捷键为 Ctrl+Shift+W),Dreamweaver 编辑窗口顶部出现一个小框显示当前网页的头部信息,单击需要修改的文件头元素可以在属性控制面板上修改具体设置,

如图 1.2.1 所示。

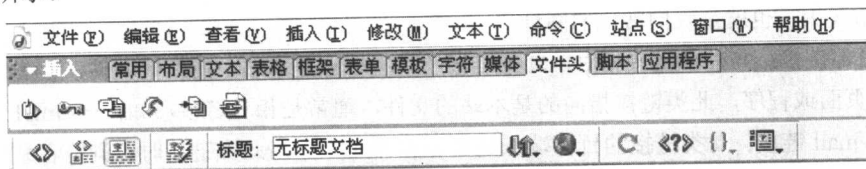


图 1.2.1 显示当前编辑页面的头部信息

(5) 关键词。关键词常用于概括页面和网站的主要内容，有很多搜索引擎有 Spider，会自动搜索因特网上的网站资源，该程序通常设定读取页面的关键词来确定是否将搜索到的页面自动添加到搜索引擎站点，而对于没有关键词或者关键词不能识别的页面，Spider 会轻易放过。因此，建议将页面添加必要的关键词，关键词最好是中、英文都有，英文信息在前面比较好，注意关键词不能超过 255 个字符。

(6) 必要的标签。上面我们提到能够被浏览器正确解读、执行文件的后缀通常是：.htm、.html、.asp、.php 等，其中绝大部分的后缀是 .htm 和 .html，这两者没有本质的区别。Html 是 Hyper Text Markup Language 的缩写，译为“超文本标识语言”。顾名思义，既为“标识”语言，就肯定是由各种标识符将织网者所需要的各种材料组织在一起形成网页。网页中的标识符很多，一个最简单的，可以在浏览器上浏览的 html 文件如下：

```
<html>
```

```
<body>
```

```
This is the simplest html file!
```

不过标识符都是开始符和结束符成对出现，所以在这里一般都加上标识符结束符号 </body> 和 </html>，如下：

```
<html>
```

```
<body>
```

```
This is the simplest html file!
```

```
</body>
```

```
</html>
```

关于这些知识在以后的章节中会慢慢地接触到，但是不会详解，因为在越来越多多姿多彩的因特网世界，在越来越简单的网页制作中，几乎不需要读者去懂什么 HTML 语法和标签，只需要学好一个或者几个织网软件（如 Dreamweaver）就行了。

第三节 网页活力之源——链接知识简介

因特网最大的特征之一就是链接，它是超级链接（Hyper Link）的简称，理论上通过一个网页的链接几乎可以连向任何一个 URL（Uniform Resource Locate，即统一资源定位符）。超级链接由两个端点（或称为锚）组成，通常称起始端点为源端点或源锚，称目标端点为目标端点或目标锚，超级链接就是实现源锚和目标锚之间跳转的桥梁。源锚可以是一段文字、一幅图片等，而目标锚可以是一个网页、一幅图、一段声音、一段程序或者是同页面中的某个位置。

对于源锚，可以是文本、图片，也可以是表单。而对于目标锚，根据目标端点的不同可以分为：

(1) 外部链接: 此类链接的目标端点是本站点以外的 URL, 这类链接通常跳转到别的站点上, 通常以 `http://` 开头, 也就是我们常说的网址。

(2) 内部链接: 与外部链接相对, 此类链接的目标端点是本站中的其他文件, 该类链接跳转到站内其他的页面或程序, 此类链接指向的是本站的文件, 通常是相对链接, 如: `../img/logo.gif`。

(3) E-mail 链接: 此类链接的目标端点是 E-mail 地址, 单击此类链接时, 浏览者系统自动调用电子邮件收发系统进行 E-mail 编辑, 当然毫无疑问此类链接是一个 E-mail 地址, 在源代码中的格式为: `mailto:emailaddress`。

(4) 局部链接: 也称锚链, 此类链接的目标端点是某 HTML 文件中的命名锚, 既可以是本页的锚点, 也可以是站内其他页面的锚点, 此类链接的目标页面是目标锚点的位置。

上过网的人肯定都发现了这样一种现象: 当单击一个链接时, 有的就在本页面或者本窗口显示, 有的在本页面的上一级页面上显示, 有的就将整个所在页面刷新替代, 而有的干脆新开一个浏览窗口, 这是因为链接目标 (Target) 属性不同, 在 HTML 中, 链接的目标属性有以下几类:

1) `_blank`: 表示该链接在新窗口中打开链接指向的 URL, 与该属性类似的另一种标记是 `_new`, 此标记的目标链接也在新窗口中打开, 只不过如果有另一个 `_new` 属性的链接被点击时, 原先的文件会被取代, 也就是说 `_new` 产生的目标新窗口只有一个。

2) `_self`: 在链接所在的窗口位置或者帧位置打开链接目标页面。

3) `_parent`: 在链接所在的当前文件的父级帧中打开链接目标页面。

4) `_top`: 在链接所在的完整窗口中显示链接目标页面。

(5) 如果页面中有帧, 则可选的连接目标中间有帧的名字, 假如有 `left`、`menu`、`content` 3 个帧, 分别对应左边主菜单、顶部主菜单、中间的内容帧, 如果 `target=content`, 则当前链接页面将在内容帧中打开。

这些属性的建立和修改会在后面学习 Dreamweaver 时讲解, 这里只让大家有一个感性认识。

第四节 常用网页设计工具

早期制作网页必须在文本编辑器中编写 HTML 语句, 这样, 开发者就必须十分熟练地掌握 HTML 的格式以及各种标签的属性。因此, 要制作出一个漂亮的主页, 必须具有一定的网络知识和网站创建经验。

自从 FrontPage 问世以来, 网页制作就变得简单多了。FrontPage 是微软开发的编写网页和创建站点的软件, 其内部含有大量的模板。使用模板, 用户只需选择命令、设置属性就可以创建一个好看的站点。

但是, FrontPage 也有它的缺点, 例如表格定位不准确, 使用模板创建的网页显得单调和呆板。所以, 它只能作为网页的业余创作者的选择。在这种情况下, 出现了许多新的网页编辑工具, 例如: InterDev, Dreamweaver 等。

现在, Dreamweaver 以其强大的功能和方便的操作, 赢得了越来越多的网页制作专业人士的青睐。目前 Dreamweaver MX 是最新版本, 从它的发展趋势来看, 应该成为专业制作网页的首选工具。

一、FrontPage 2002

FrontPage 2002 是微软公司继 FrontPage 2000 之后, 于 2002 年推出的一套用于创建 Web 站点的应用程序, 它与 Word, Excel 一样属于微软的 Office 家族。它包括 FrontPage Editor, FrontPage Explorer, Image Composer, FrontPage Server Extensions 和 Person Web Server。有了 FrontPage 2002, 即使没有网络编程经验的人也可以创建出相当吸引人的站点。

FrontPage 2002 具有以下一些特性:

(1) All Files View Optimized for Webmasters (所有文件视图最优化)。FrontPage Editor 为所有文件视图提供了一种更容易安排和分类独立文件的方法, 这样用户可以很容易管理这些文件, 以减少站点所占的空间。

(2) Auto Thumbnail (自动缩略图)。自动创建缩略图, 并将其与原始图连接起来。

(3) Banner AdManager (广告横幅管理者)。可以很容易地使用转变效果显示一系列图像, 有了这个组件用户可方便地制作出吸引来访者的广告横幅。

(4) Cascading Style Sheet Support (层叠样式表单支持)。Cascading Style Sheet (CSS) 是一个由 WWW 认可的开放式规范, 它在格式页面上给编写者极大的权力。CSS Support 在处理 HTML 文档中的文本方面为站点编写者提供像字处理器一样的控件, 使他们可以创建出很复杂的文档结构。支持 CSS Support 的浏览器包括: Microsoft Internet Explorer 5.0 或更高版本, 以及 Netscape Navigator 4.0。

(5) Channel Definition Format (CDF) Channel Wizard (CDF 频道向导)。使用 CDF Channel Wizard 用户可以很轻松将自己的站点定义成频道, 任何使用 IE 的用户都可以预定这个站点。

(6) Clip Gallery Live (活动剪贴库)。用户可以从 Microsoft 的站点中下载 FrontPage 的剪贴库, 这些图片可以根据用户的需要在下次访问时自动地加入到剪贴库中。

(7) Clip Art Gallery (艺术剪贴库)。使用 Clip Art Gallery 用户可以像使用 Microsoft Office 2000 一样浏览和插入剪贴画, FrontPage 装载了超过 1 000 幅剪贴画。

(8) Database Region Wizard (数据库注册向导)。新的 Database Region Wizard 支持 Microsoft Information Server 的 Active Server Page 功能, 它也能够让用户直接在站点页面中插入动态的数据库目录。

(9) Design Time ActiveX Control Support (设计时 ActiveX 控件支持)。Design Time ActiveX Control 是一个新的组件, 它允许第三方增加 FrontPage 的页面编写能力。

(10) Dynamic HTML support (动态 HTML 支持)。Dynamic HTML 是一个由 Microsoft 开发的并得到 W3C 许可的站点页面对象模块, 它允许编程者使用现存的、功能强大的方法来操作页面和页面上的元素。因为 FrontPage 的目的就是为了不使用编程便可创建专业品质的站点, 所以它提供大量的让用户在不编写 Dynamic HTML 对象模块的情况下充分利用 Dynamic HTML 的特性。

(11) Dynamic Linking (动态链接)。不需要编程便可创建出站点的展开和缩小的轮廓。

(12) Easier Hyperlink (简易超链接)。FrontPage 的插入超链接对话框是重新设计的, 它提高了易用性。用户可以很轻松地链接到新的页面、站点中已经存在的页面、Internet 上的页面或直接链接到 E-mail 地址; 用户也可以很容易地将页面链接到书签; 如果用户使用了框架页面, 还可以指定链接目标。

(13) Easy W Publish (简易站点发布)。FrontPage 2002 的站点发布界面比 FrontPage 2000 有所简化。它只发布用户最新一次发布后修改过的页面, 它可以检测到多用户环境中其他人所做的改动,

解决了多人同时修改所引起的冲突问题。

(14) Editor Integrated with Internet Explorer (编辑器集成 Internet Explorer)。Microsoft FrontPage Editor 实现了与 Microsoft Internet Explorer 的无缝结合。当用户在 Internet Explorer 中浏览自己发布的页面时,可以选择“编辑”按钮,在 FrontPage 2002 Editor 中编辑站点页面,然后保存到服务器。

(15) Editor View Tabs (视图切换)。允许用户在 HTML 代码视图、预览视图和普通视图间切换。

(16) Enhanced Form Creation (增强的表单创建能力)。当用户在表单域中添加第一个表单时 FrontPage 2002 会自动添加“Submit”和“Reset”按钮。

二、Dreamweaver MX

Dreamweaver 是 Macromedia 公司的产品之一,它与该公司的 Flash, Fireworks 并称为网页制作的“三剑客”。由于同出于一家公司,因而很容易把 Flash, Fireworks 制作的作品导入到 Dreamweaver 中。它提供可视化的网页开发环境,具有所见即所得功能。Dreamweaver MX 与其他同类软件相比,主要有以下优点:

(1) 不生成冗余代码。可视化的网页编辑器,都要把使用者的操作转换成 HTML 代码。一般的编辑器都会生成大量的冗余代码,给今后网页的修改带来极大的不方便,同时还增加了网页文件的长度。Dreamweaver MX 完全不生成冗余代码,避免了诸多麻烦。而且,通过相关设置,还可使用 Dreamweaver MX 清除掉网页文件原有的冗余代码。

(2) 方便的代码编辑。可视化编辑和源代码编辑都有其长处和短处。有时候,直接用源代码编辑会很有效。Dreamweaver MX 提供了 HTML 快速编辑器和自建的 HTML 编辑器,能方便自如地在可视化编辑状态与源代码编辑状态间切换。

(3) 强大的动态页面支持。Dreamweaver MX 的 Behavior 能在用户不懂得 JavaScript 的情况下,向网页中加入丰富的动态效果。

(4) Dreamweaver MX 还可精确地对层进行定位,再加上 Timeline 功能,可生成动感十足的动态层效果。

(5) 操作简单。

1) Dreamweaver MX 提供的历史面板、HTML 样式、模板、库等功能,可避免重复性劳动,用户不必重复输入相同的内容和格式。

2) Dreamweaver MX 能直接往页面中插入 Flash, Shockwave 等插件,经过设置后还可直接调用相应的软件对这些插件进行编辑。

3) Dreamweaver MX 与 Fireworks 集成紧密,可以直接调用 Fireworks 对页面的图像进行修改和优化。

(6) 优秀的网站管理功能。在定义的本地站点中,改变文件的名称和位置, Dreamweaver MX 会自动更新相应的超级链接。Check in 和 Check out 功能可协调多个用户对远程站点的管理。

(7) 便于扩展。用户可给 Dreamweaver MX 安装各种插件,扩展其功能。用户若有兴趣,还可为 Dreamweaver MX 制作插件,使 Dreamweaver MX 更适应个人的需求。

三、Flash MX

Flash 是 Macromedia 公司的三大网页设计利器之一,它以流控制技术和矢量技术等为代表,制作

出来的动画具有短小精悍的特点,所以一推出,就受到了广大网页设计者的青睐,被广泛用于网页动画的设计,成为当今最流行的软件之一。

Flash 应用软件发展至今天的 Flash MX,其功能得到了不断完善和加强,制作出来的动画体积更小,更加适合放置在网页中使用。

而友好的界面,简单易学的操作,使初学者免除了繁杂而漫长的学习过程。无论是初学者还是高手们,都可以利用 Flash 软件,发挥无限的想像力,制作出精彩小巧的动画。

Flash MX 把矢量图的精确性和灵活性与位图、声音、动画的高级交互性融合在一起,能够创作出极具吸引力的高效网页。它可以轻易地与 Macromedia 公司的图像处理软件 FreeHand 和 Fireworks 集成,直接导入这些软件制作的图像。它还提供了功能强大的开发工具(包括紧密集成的 Generator),使用户可以创建高级的网站和网络应用。

Flash MX 与 Flash 5 相比,在功能上有了较多的增强。具体如下:

(1) 贝兹曲线和细部选取工具的使用。贝兹曲线具有操作方便的特点,它比 Flash 5 提供的作图工具更容易控制。在 FreeHand, Illustrator, CorelDRAW 等矢量绘图软件中非常依赖贝兹曲线和细部选取工具,Flash MX 现在也开始提供这种工具。无论是在绘制的过程中还是完成绘制工作,都可以对所画的图形进行修改。

(2) 共享物件图库的应用。在 Flash MX 里,引用别人的元件时,不再需要把别人的元件存在该目录下的 Libraries 文件夹里。Flash MX 提供的新的“共用图库”功能可以很方便地达到这个目的。共用图库可以将影片使用的元件单独开启为图库,放到另一个 Flash 影片中使用,而且,如果修改了共用图库中的元件,所有用到这个元件的影片都会自动对应改变。在同一个网站中,可能在很多 Flash 影片都使用相同的元件,像按钮、商标等,而每使用一次都得重新下载,因为分属于不同的 SWF 档案,要花费很多下载的时间。“共用图库”只需要下载一次就能够在多个档案中重复使用,大大节省了下载时间。

(3) 影片搜索器的使用。使用 Macromedia Flash 建立的内容,从个别简单的动画组合成复杂的网站应用程序,而且常常是由整个工作小组共同制作。当这个项目越来越大时,Flash 编辑档案的结构复杂性也随之增加。Flash MX 新增了“影片搜索器”的功能,对于浏览分析 Flash 编辑档案的组织结构有很大的帮助。影片搜索器提供了下列功能可以帮助加速工作流程。

- 1) 以树状结构的方式,即时显示出巢状多层物件以及它的位置。
- 2) 轻松地编辑和浏览巢状多层物件。
- 3) 可以将文件结构图列印出来。
- 4) 可以搜寻文字、字体、动作脚本以及元件的名称。
- 5) 可以将常用的检索过滤条件储存起来。

(4) 对 QuickTime 和 RealPlayer 输出的支持。Macromedia Flash MX 支持读入、扩增和转存 App QuickTime 4 影片的功能。此外,Flash MX 的动画还可以发布成 RealFlash 的格式,让 RealPlayer G2 和 RealPlayer 7, 8 播放。在 Flash 的发布设定中,提供了 RealPlayer 的各种发布选项,也包含了转存 SMIL 码,以保证在 RealPlayer 中播放的同步性。随着 RealPlayer 8 支持 Flash 的新功能,这表示自身不仅可以制作 RealFlash 动画,还可以编译成电子商务界面,例如,观赏一段产品介绍影片后,将产品加入到购物袋中。

(5) 增强的 Action 开发工具。Flash 从版本 4 开始加入了较复杂的互动性,包含有变数、判断逻辑以及执行时期控制物件的内容属性。套用这些互动性或动作的界面对于网页设计人员是非常亲近

易学的,但是,对于较资深的程序设计师来说便显得有所限制,因为内容的互动性将会越来越高,越来越复杂。在 Flash 4 时期,增强 Action 的编辑要借助其他软件。Flash MX 将 Action 功能扩充至网站应用程序发展工具中去,但也尽量保持相似和亲切的界面。新的工具让开发人员建立可重复利用的互动性元件并且能提升发展速度。最主要的功能有:

- 1) **ActionScript 语法。**这是 Flash 专用的脚本语言,与 JavaScript 有相似的语法和结构。
- 2) **ActionScript 编辑器。**ActionScript 面板提供新手和专家模式,使用鼠标拖放的互动方式将程序的脚本填入 ActionScript。
- 3) **外部脚本。**所有的 ActionScript 语法都可以转存为 ASCII 档案,使用任何文字编辑器编辑,然后重新再读回 Flash 编辑档案中。
- 4) **错误检测器。**开发时可以个别观察 ActionScript 的变数、Debug 复杂的应用程序。
- (6) **智能型电影夹的使用。**智能型影片片段将复杂的互动层分离出来,成为可参数化的影片片段,以便能够重复使用而且与其他人员、网站甚至 Flash 交流中心分享。只要指定参数给智能型影片片段,它就能依照自己的意思来运作,在 Flash MX 的环境中直接就能制作与使用。
- (7) **支持 XML 的转换和 HTML 的文字。**Flash MX 允许开发人员在以 Flash 为基础的网站应用程序中使用 XML 结构的资料,以便达到电子商务的目的。可以使用 XML 取得丰富的资料,并且搭配 Flash 来制作具有逻辑性、吸引人的使用界面。这样一来便可以使用 Flash 来建立销售表单、虚拟的购物车、客户意见调查表以及库存系统等。Flash MX 也将丰富的图形以及传统浏览文字做了最佳的整合,设计人员现在可以选择消除锯齿的图形式文字和可视的 HTML 格式文字,合并使用创造出新一代的网页内容。此外,影片执行时期可以动态载入 HTML 格式的档案,展现及时更新文字内容的效果。使用 Dreamweaver 建立一般的 HTML 文件,Flash MX 读取后将它转换为 SWF 档案。在 Flash MX 的 ActionScript 里,标准的 XML 物件可以达到设置动态效果和用户交互效果。
- (8) **直观化的时间轴。**Flash MX 的时间轴变化不小,它提供了“Create Motion Tween”命令、“Object-Oriented”关键帧以及图层管理。并应用了不同的颜色以区分不同的图层,还加强了图层管理功能。
- (9) **对 MP3 的全面支持。**在 Flash MX 里,不用借助其他的软件,就可以直接导入和输出 MP3,还允许对音乐进行编辑。
- (10) **Flash 的脚本数据。**Flash MX 提供脚本数据功能,而且其兼容性比较好,几乎与现有的脚本数据都兼容。在 Flash MX 里创建数据非常方便。
- (11) **带宽剖面图。**Flash MX 提供带宽剖面图功能,可以测试作品在不同网络的播放情况。

四、Fireworks MX

Fireworks MX 是 Macromedia 公司最新推出的制作和处理网络图形(GIF 和 JPEG 格式)的工具软件。它提供了网络图像创建和处理一条龙服务,简化了制作网络图形和荧屏图像的流程。此软件体积小,易学易用,方便快捷,可以用最少的步骤生成大小合适而质量较好的网络图像。

Fireworks 与 Photoshop 等图形处理软件的设计思想很相似,但它又有很多自己的特色。举例来说,在不使用 Fireworks MX 时,网页设计者先要在基于矢量绘图的软件(如 FreeHand)中绘制图形,再把这个矢量图像导入到位图编辑软件(如 Photoshop)中进行处理和优化,然后再导出到网页编辑软件(如 FrontPage)中进行裁剪。有了 Fireworks MX 就可以完成一幅图像从生成到最终成为网页部分的所有过程。

Fireworks 是第一个完全为网页制作者设计的软件。作为一款为网络设计而开发的图像处理软件, Fireworks 能够自由地导入各种图像 (如 Macintosh 的 PICT, FreeHand, Illustrator, CorelDRAW 的矢量文件, Photoshop 文件, GIF, JPEG, BMP 和 TIFF 格式的图像), 甚至是 ASCII 的文本文件; 能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript, 具有十分强大的动画功能和一个几乎完美的网络图像生成器 (Export 功能); 并且 Fireworks 可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层。Fireworks MX 比起 Fireworks 4 的确增强了不少让人心跳的功能。

1. 界面

Macromedia 公司这次将“三剑客”Flash, Dreamweaver 和 Fireworks 的应用界面统一到一起, 使 Fireworks MX 的界面更加标准化。通过界面选择用户可以很方便地调用处理任何格式的文件, 甚至连附带在 PSD 文件里面的“层”, Fireworks MX 也可以将它完完整整地“引导”过来, 其中包括了处理过的层遮罩信息和颜色处理信息、文本、动态效果、图形以及物体蒙版等等, 真正做到“平稳过渡”, 方便用户快速地掌握相关软件的使用技巧。

2. 层面板

Fireworks MX 的层面板变成了面向对象的形式, 可以看见每一个对象。如果每个对象都在自己的层上的话, 通过展开的树形风格的菜单就可以看见。层面板现在像 Photoshop 一样可以使用缩略图观看每一个层和遮罩, 利用新的图层面板功能方便地实现对文件的导航和编辑。

3. 傻瓜按钮

特别值得一提的是 Fireworks MX 为那些刚刚接触这个软件, 或者对制作动态按钮的技术不熟悉的用户设计了一个按钮制作向导。这个向导可以引导用户进行图像优化、链接目标, 以及多切片文件的命名的工作。制作动态按钮的时候, 只要简单地在另外一个切割区域制作一个具有交互动作的变换图片, 在工作区选择按钮, 然后移动目标图片中心到切片区, 在属性对话框的弹出菜单中选择动作图片层, 然后确定即可。另外, 一旦动态效果被确定, 可以随意移动切片, 而不丢失它们所具有的动态行为。从数据库里拖拉出按钮之后, 可以在不改变属性的情况下在页面上随意移动, 不但适合新的用户, 而且可以使高级用户制作更高级的效果或与其他的用户设计软件共享。

4. 拖/放式 Rollovers 制作

以前 Dreamweaver 特有的快速启动栏在这里也有了, 制作一个 Rollovers 不再是麻烦的事。方便的 Fireworks MX 拖/放式 Rollovers 制作允许用户实时编辑和创建动画, 快速实现不同图片连接合成的 Rollovers 效果, 只要选择一个 Object 并且把它转换成为 Symbol, 然后就可以在自己的画布上拖曳并且创建动画轨迹。Fireworks 可以控制所有的动画。这个功能在以前的 Director 和 Dreamweaver 的时间轴中已有, 现在 Fireworks 也来插一脚, 创建动画只需几次点击便可完成。

手机上网 (WAP) 也发展得如火如荼, 现在 Macromedia 走在了所有人的前面, 率先支持 Wbmp 图像格式, 这种功能能够将图像文件转化成 1 位的单色图, 可以有效地降低正常 Web 文件的大小, 以节省大量的传输时间, 非常适合 WAP 的网页设计。Fireworks MX 支持的图像格式是如此之多, 甚至连 Adobe Illustrator 的图形格式和 SWF 文件也可以支持。

5. 下拉菜单制作

最让人心动的还要数 Fireworks MX 新增加的自动下拉菜单功能。只需准备好图片, 打开窗口, 输入连接的颜色和图形, 下拉菜单就做好了。在没有这个功能之前, 弹出菜单只能利用 JavaScript 去