



计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

新编

网页制作三合一 实用教程

北京希望电子出版社 总策划
王 征 编 著

- Dreamweaver MX 2004
- Flash MX 2004
- Fireworks MX 2004



 科学出版社
www.sciencep.com



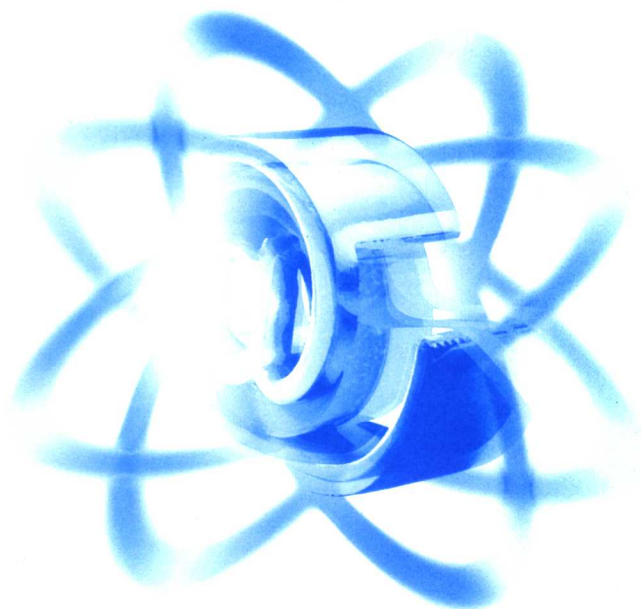
计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

新编

网页制作三合一 实用教程

北京希望电子出版社 总策划
王 征 编 著

- Dreamweaver MX 2004
- Flash MX 2004
- Fireworks MX 2004



 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

由 Macromedia 公司设计的 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 具有强大的网页制作和编辑功能,并具有友好的编辑界面和方便的联合开发功能。

本书由 19 章组成。第 1 章概述 Macromedia MX 2004 的软件的特点;第 2~18 章分别介绍如何使用 Dreamweaver MX 2004 来设计和制作网页;使用 Flash MX 2004 进行网页动画的制作;使用 Fireworks MX 2004 处理网页图形图像;第 19 章讲解一个综合应用三种软件的制作实例。

本书浅显易懂,图文并茂,适合于广大初、中级网页设计爱好者阅读、自学,也可作为专业网页制作人员的参考书。

需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编 100080)发行部联系,电话:010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 62978181 (总机) 传真:010-62520573, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作三合一实用教程 / 王征编著. —北京: 科学出版社, 2004.9

(计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书)

ISBN 7-03-013266-1

I. 网... II. 王... III. 主页制作—应用软件—教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 030919 号

责任编辑: 刘海芳

/ 责任校对: 一凡

责任印刷: 媛明

/ 封面设计: 王翼

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 9 第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 9 月第一次印刷 印张: 26 1/2

印数: 1—5 000

字数: 609 000

定价: 28.00 元

计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书

编写委员会名单

主 编： 陆卫民 徐建华

副主编： 郑明红 赵文博

编 委： 陈玉仑 周 晗 周国烛 陈玉峰

龙晓雨 郑大海 晏海华 王圣强

胡国钰 赵婉琪 王大印 杨 聪

杨 敏 吴 畏 杨 波 李 磊

陈绿春 韩素华 王玉玲 刘海芳

邓 伟 柴 东 邵谦谦 谢建勋

栾大成 杨如林 张 威 赵景亮

甘登岱 陈河南 杨大飞

前 言

Internet 已经成为当代信息革命的主角。随着网络向社会各个方向扩展,网络技术以及与之相应的网页设计已成为最吸引人的技术。Internet 上的个人网页正在成指数增长,每个人都可以拥有自己的主页,也使得网页制作的工具软件层出不穷。网页制作不再只是部分专业人员的专利,只要选择合适的网页制作工具,任何人都可以通过学习做出专业级效果的个人网页。

位于美国旧金山的 Macromedia 公司是闻名遐迩的多媒体设计软件开发商,该公司开发了新一代的网页制作软件,包括 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004。这三种软件界面统一、操作简单、功能强大,几乎覆盖当前网页制作的所有技术。而且由于这三者同是由 Macromedia 公司设计开发的,三者之间可以相互支持,配合得天衣无缝。所以一经推出,立即引起了很大反响,很快就牢牢占领了网页制作领域,成为诸多专业网页设计师和大多数业余网页制作者的首选,被誉为网页制作中的三剑客

Dreamweaver MX 2004 无疑是时下最为流行的网页设计工具。在可视化的环境中,提供对可视化窗口和 HTML 代码的双重支持,不仅可以制作并插入一些基本的页面元素,而且可以方便地对任何第三方 HTML 编辑器进行访问。同时, Dreamweaver MX 2004 还具有强大的网站管理功能,可以对建成的网站进行方便和全面的管理。Dreamweaver MX 2004 开发就像网页生产线一样,从页面的设计制作到文档的管理、调试以至站点的发布,整个过程是一个高效的流程。

Flash MX 2004 是当前网页制作中最出色的动画制作软件,从网站的徽标到无处不在的广告,从各种个性十足的 Flash 网站到一个个精彩有趣的 Flash 游戏,无处不闪烁着 Macromedia Flash 的光芒。Flash MX 2004 不但有强大的矢量多媒体编辑功能,而且其内置的脚本语言 ActionScript 可以使 Flash 能够方便地开发出各种具有交互性、智能性的精彩动画。Flash 制作的动画都是压缩的,体积比 GIF 动画要小得多,使得网页中可以放置更多活动的元素。

Fireworks MX 2004 是第一个为网页制作设计的图像处理软件, Fireworks 集矢量图和位图处理于一身,避免了图像在多个应用程序之间的来回转移。Fireworks 能够自由导入各种图像,例如 Macintosh 的 PICT 文件, FreeHand、Illustrator、CorelDRAW 的矢量文件, Photoshop 文件, GIF、JPEG、BMP、TIFF 格式文件等, Fireworks 还可以辨认矢量文件中的绝大部分标记以及 Photoshop 文件的层,因此可以在大部分图形图像软件制作的文件基础上进一步加工,所以使用 Fireworks 开发十分方便。

本书分为 19 章,全面详细地介绍网页制作三剑客在网页制作中的使用。第 1 章介绍了 Macromedia MX 2004 软件包。第 2~7 章全方位介绍 Dreamweaver MX 2004 的最新功能与使用,从菜单和面板的使用入手,一直到加入 Behaviors 等高级应用,均进行了详细的讲解和介绍,并通过实例讲解实际开发技巧。第 8~13 章详细介绍了 Flash MX 2004 的最新功能与使用,利用 Flash MX 2004 开发动画的操作方法,并介绍了 ActionScript 的使用,通过实例讲解动画制作的技巧。第 14~18 章详细介绍了 Fireworks MX 2004 的最新功能与使用,

通过大量生动简洁的实例，结合基础知识的介绍，讲述 Fireworks MX 2004 在网页图片制作方面的独特优点。第 19 章讲解了一个综合应用 Dreamweaver MX 2004，Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 制作的实例，通过该实例的制作，体会和学习三剑客联合工作的技巧和强大功能。

本书由王征执笔编写。此外，蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李天宇、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。

编者在创作过程中，加入了大量作者的实际经验和应用体会，希望能对读者有所帮助。

编者

目 录

第1章 Macromedia 网页三剑客简介 1

1.1 Macromedia Studio MX 2004 简介 1

1.2 Dreamweaver MX 2004 简介 2

1.3 Flash MX 2004 简介 3

1.4 Fireworks MX 2004 简介 5

1.5 网页制作基础 7

1.5.1 互联网概述 7

1.5.2 网页设计概述 8

小结 14

习题 14

第2章 初识 Dreamweaver MX 2004 15

2.1 Dreamweaver MX 2004 安装与启动.. 15

2.1.1 安装 Dreamweaver MX 2004 的系统要求 15

2.1.2 安装 Dreamweaver MX 2004. 16

2.1.3 启动 Dreamweaver MX 2004. 16

2.2 Dreamweaver MX 2004 界面构成..... 17

2.2.1 MX 2004 风格的操作界面 17

2.2.2 编码风格的操作界面..... 18

2.2.3 设计风格的操作界面..... 19

2.3 Dreamweaver MX 2004 菜单与 面板简介 19

2.3.1 Dreamweaver MX 2004 面板简介 20

2.3.2 Dreamweaver MX 2004 菜单简介 31

2.4 Dreamweaver MX 2004 基本参数 设置 37

2.4.1 常规参数设置 37

2.4.2 预览设置 37

2.4.3 快捷键参数设置 38

2.4.4 CSS 样式参数设置 39

2.4.5 代码颜色参数设置..... 39

2.4.6 标记色彩参数设置..... 40

2.4.7 不可见元素参数设置..... 40

2.4.8 站点参数设置..... 41

2.5 Dreamweaver MX 2004 基本操作..... 41

2.5.1 新建网页..... 41

2.5.2 保存网页..... 43

2.5.3 打开网页..... 43

2.5.4 设置页面属性..... 43

小结 44

习题 44

第3章 文本与图像的应用 45

3.1 网页中的文本应用 45

3.1.1 文字的输入..... 45

3.1.2 设置文本格式..... 45

3.1.3 设置文本字体..... 46

3.1.4 设置文本字号..... 47

3.1.5 设置文本颜色..... 47

3.1.6 设置文本加粗、倾斜以及 对齐方式..... 49

3.1.7 设置文本超链接..... 49

3.1.8 设置文本的排序标志 51

3.2 网页中的图像应用 52

3.2.1 图像基础知识..... 52

3.2.2 插入图片..... 52

3.2.3 设置图片大小..... 54

3.2.4 设置图片的对齐方式..... 54

3.2.5 设置图片的热点区域..... 55

3.2.6 设置图片其他属性..... 56

3.2.7 设置图片外部编辑器..... 56

3.3 文本样式应用 57

3.3.1 定义 CSS 样式..... 57

3.3.2 设置 CSS 参数..... 60

3.4 图像变换效果应用 67

小结	68	5.2.5 插入复选框	96
习题	69	5.2.6 插入单选按钮	97
第 4 章 表格与层的应用	70	5.2.7 创建列表和菜单	98
4.1 表格在网页中的应用	70	5.2.8 创建跳转菜单	100
4.1.1 插入表格	70	5.2.9 创建图像域	102
4.1.2 在表格中填充内容	71	5.2.10 创建文件域	103
4.1.3 添加及删除行和列	72	5.2.11 创建按钮	103
4.1.4 设置表格和单元格属性	73	5.3 框架在网页中的应用	104
4.1.5 嵌套表格	74	5.3.1 使用框架	104
4.1.6 导入表格数据	75	5.3.2 创建框架和框架集	105
4.1.7 导出表格数据	75	5.3.3 选择框架和框架集	106
4.1.8 格式化表格	76	5.3.4 设置框架属性	107
4.2 层在网页中的应用	77	5.3.5 设置框架集“属性” 面板选项	108
4.2.1 插入层	77	小结	108
4.2.2 设定层的属性	78	习题	108
4.2.3 调整层大小	80	第 6 章 行为	110
4.2.4 改变层的位置	81	6.1 行为与事件	110
4.2.5 对齐层	81	6.1.1 行为与事件简介	110
4.2.6 在层中插入内容	81	6.1.2 “行为”面板简介	111
4.2.7 标尺和网格的应用	82	6.1.3 附加行为	112
4.2.8 表格与层的相互转换	83	6.1.4 更新行为	113
4.3 布局视图在网页中的应用	85	6.2 行为在网页中的应用	113
4.3.1 创建布局表格和单元格	85	6.2.1 播放声音	113
4.3.2 在布局单元格中添加内容	87	6.2.2 打开浏览器窗口	114
4.3.3 设置列宽	87	6.2.3 弹出消息	114
4.3.4 设置布局表格和单元格 属性	88	6.2.4 调用 JavaScript	115
4.3.5 设置布局视图参数	89	6.2.5 改变属性	115
小结	90	6.2.6 检查表单	116
习题	90	6.2.7 检查插件	117
第 5 章 表单与框架的应用	91	6.2.8 检查浏览器	118
5.1 表单在网页中的应用	91	6.2.9 预先载入图像	118
5.2 创建表单及表单对象	92	6.2.10 设置导航栏图像	119
5.2.1 在网页中插入表单	92	6.2.11 设置文本	120
5.2.2 设置表单属性	92	6.2.12 拖动层	121
5.2.3 插入文本	93	6.2.13 显示-隐藏层	123
5.2.4 插入隐藏域	95	6.2.14 转到 URL	123
		6.3 扩展 Dreamweaver MX 2004	

内置行为	124
小结	124
习题	124
第7章 Dreamweaver MX 2004 应用实例	125
7.1 制作 Web 相册	125
7.2 图片导航	128
7.3 插件的使用	133
小结	136
习题	136
第8章 初识 Flash MX 2004	138
8.1 Flash MX 2004 安装与启动	138
8.1.1 安装 Flash MX 2004 的系统要求	138
8.1.2 安装 Flash MX 2004	138
8.1.3 启动 Flash MX 2004	139
8.2 Flash MX 2004 菜单与面板简介	139
8.2.1 Flash MX 2004 菜单简介	140
8.2.2 时间轴	144
8.2.3 舞台	145
小结	145
习题	145
第9章 Flash MX 2004 使用基础	146
9.1 Flash MX 2004 基本工具简介	146
9.1.1 箭头工具的使用	146
9.1.2 部分选取工具	146
9.1.3 直线工具	147
9.1.4 套索工具	148
9.1.5 钢笔工具	148
9.1.6 椭圆工具与矩形工具	149
9.1.7 文本工具	149
9.1.8 铅笔工具	151
9.1.9 画笔工具	152
9.1.10 墨水瓶工具	153
9.1.11 颜料桶工具	153
9.1.12 滴管工具	155
9.1.13 橡皮擦工具	155

9.2 调色板与混色器的使用	156
9.2.1 调色板的使用	156
9.2.2 混色器的使用	157
9.3 资源的导入与应用	159
9.3.1 图片资源的导入	159
9.3.2 转换为矢量图形	160
9.3.3 位图填充	162
9.3.4 声音资源的导入	163
9.3.5 事件声音和流式声音	163
9.3.6 对声音资源的编辑	164
9.3.7 视频资源的导入	167
9.3.8 对视频资源的编辑	169
小结	170
习题	170
第10章 Flash MX 2004 动画制作	171
10.1 Flash MX 2004 图层应用	171
10.1.1 图层概述	171
10.1.2 新建图层	171
10.1.3 视图图层	172
10.1.4 编辑图层	172
10.1.5 引导层与遮罩层	174
10.2 元件、实例和库资源	179
10.2.1 元件、实例和库资源概述	179
10.2.2 元件的种类	180
10.2.3 创建图形元件	180
10.2.4 创建按钮元件	182
10.2.5 创建影片剪辑元件	185
10.2.6 创建元件实例	186
10.2.7 设置实例的属性	187
10.2.8 使用共享库资源	192
10.3 创建补间动画	192
10.3.1 Flash 动画类型	192
10.3.2 关键帧	193
10.3.3 编辑帧	194
10.3.4 创建补间动画	194
10.3.5 创建路径补间动画	195
10.3.6 变形过渡动画的制作	199

10.3.7 使用变形线索	201
10.4 逐帧动画的制作	202
小结	204
习题	204
第 11 章 ActionScript 简介	205
11.1 ActionScript 语法概述	205
11.1.1 点的使用	205
11.1.2 大括号的使用	206
11.1.3 分号的使用	206
11.1.4 圆括号的使用	206
11.1.5 大小写字母的使用	207
11.1.6 注释的使用	207
11.1.7 关键字	207
11.1.8 常量	208
11.2 ActionScript 数据类型	208
11.2.1 字符串	208
11.2.2 数值	209
11.2.3 逻辑变量	209
11.2.4 对象	210
11.2.5 电影剪辑	210
11.2.6 空值及未定义值	210
11.3 ActionScript 变量	210
11.3.1 变量命名原则	211
11.3.2 变量赋值	211
11.3.3 变量类型	211
11.3.4 变量的申明	212
11.3.5 变量的使用	213
11.4 ActionScript 运算符	214
11.4.1 运算符优先级	214
11.4.2 算术运算符	214
11.4.3 比较运算符	215
11.4.4 字符串运算符	215
11.4.5 逻辑运算符	216
11.4.6 相等运算符	216
11.4.7 赋值运算符	217
11.5 编写 ActionScript 脚本	217
11.5.1 面向对象的编程方法	217
11.5.2 运行控制方法	218

11.5.3 流程控制方法	219
11.5.4 常用术语	220
11.6 使用“动作”面板	222
11.6.1 “动作”面板	222
11.6.2 常用动作	224
小结	226
习题	226
第 12 章 影片的测试与发布	227
12.1 测试影片	227
12.1.1 测试环境	227
12.1.2 带宽状况图示	228
12.1.3 帧数图表	229
12.1.4 数据流图表	229
12.2 发布影片	229
12.2.1 发布文件格式	230
12.2.2 发布格式设置	230
12.2.3 发布影片	241
12.3 新增发布特性	242
12.3.1 Accessibility 协助工具	242
12.3.2 锚点	243
12.3.3 增强 SWF 文件的压缩性	243
12.3.4 支持多种媒体和平台	243
小结	245
习题	245
第 13 章 Flash MX 2004 动画实例讲解	246
13.1 补间动画实例——弹跳的小球	246
13.1.1 影片属性的设置	246
13.1.2 小球的制作	247
13.1.3 阴影的制作	249
13.1.4 小球弹跳动画制作	250
13.1.5 阴影动画制作	253
13.1.6 发布动画	254
13.2 逐帧动画实例——行走的人	254
13.2.1 图片系列的导入	255
13.2.2 发布动画	256
13.3 遮罩应用实例——放大镜	257
13.3.1 导入图片	257

13.3.2 遮罩层的制作	259
13.3.3 发布动画	262
13.4 ActionScript 实例——飞舞的 文字	263
13.4.1 文字元件的创建	263
13.4.2 添加 ActionScript 代码	264
13.4.3 发布影片	266
小结	267
习题	267
第 14 章 初识 Fireworks MX 2004	268
14.1 Fireworks MX 2004 安装与启动	268
14.2 Fireworks MX 2004 菜单简介	270
14.2.1 “文件”菜单	270
14.2.2 “编辑”菜单	271
14.2.3 “视图”菜单	272
14.2.4 “选择”菜单	273
14.2.5 “修改”菜单	274
14.2.6 “文本”菜单	275
14.2.7 “命令”菜单	276
14.2.8 “滤镜”菜单	276
14.2.9 “窗口”菜单	277
14.2.10 “帮助”菜单	278
14.3 Fireworks MX 2004 面板简介	278
14.3.1 绘画区域	279
14.3.2 组合和分离面板	279
14.3.3 显示和隐藏面板	280
14.3.4 “工具”面板	280
14.3.5 “属性”面板	283
14.3.6 “优化”面板	284
14.3.7 “层”面板	284
14.3.8 “帧和历史记录”面板组	285
14.3.9 “资源”面板组	286
14.3.10 “混色器”面板	287
14.3.11 “样本”面板	288
14.3.12 “信息”面板	288
14.3.13 “行为”面板	288
14.3.14 “查找”面板	289
小结	290

习题	290
第 15 章 Fireworks MX 2004 使用基础	291
15.1 Fireworks MX 2004 文档处理	291
15.1.1 创建新文档	291
15.1.2 打开文档	293
15.1.3 保存文档	295
15.1.4 设置文档属性	295
15.2 Fireworks MX 2004 参数设置	297
15.2.1 常规设置	298
15.2.2 编辑设置	299
15.2.3 启动并编辑设置	300
15.2.4 文件夹设置	301
15.2.5 导入设置	302
15.2.6 HTML 属性设置	303
15.2.7 打印属性设置	305
15.3 Fireworks MX 2004 色彩基础	305
15.3.1 网页中的颜色	305
15.3.2 颜色的选取	305
15.3.3 “样本”面板的使用	307
15.3.4 “混色器”的使用	309
小结	312
习题	312
第 16 章 Fireworks MX 2004 处理图形基础	313
16.1 图像基础	313
16.1.1 矢量图像和位图图像	313
16.1.2 分辨率及路径	314
16.2 Fireworks MX 2004 处理矢量 图形	314
16.2.1 两种工作模式	314
16.2.2 标尺与网格的使用	315
16.2.3 使用辅助线	316
16.2.4 路径应用	317
16.2.5 矢量图的绘制	319
16.3 Fireworks MX 2004 处理位图	324
16.3.1 位图处理工具简介	324
16.3.2 图像的选取	330
小结	332

习题.....	332
第 17 章 Fireworks MX 2004 特殊效果应用 ...	333
17.1 笔触应用.....	333
17.1.1 使用笔触.....	333
17.1.2 内置笔触.....	335
17.1.3 自定义笔触.....	343
17.2 滤镜的使用.....	349
17.2.1 “调整颜色”子菜单.....	349
17.2.2 “模糊”子菜单.....	353
17.2.3 “其他”子菜单.....	355
17.2.4 “锐化”子菜单.....	355
17.2.5 Eye Candy 4000 LE 子菜单.....	356
17.3 填充的使用.....	357
17.3.1 实心.....	358
17.3.2 网页抖动.....	359
17.3.3 渐变填充.....	360
17.3.4 透明渐变.....	362
17.3.5 图案填充.....	363
17.4 “属性”面板内置特效应用.....	364
17.4.1 内斜角和外斜角.....	364
17.4.2 投影效果.....	366
17.4.3 浮雕效果.....	367
17.4.4 发光效果.....	367
17.4.5 应用多重效果.....	368
小结.....	369
习题.....	369
第 18 章 Fireworks MX 2004 应用实例.....	370
18.1 按钮制作实例.....	370

18.2 双色调文字制作实例.....	373
18.3 逐帧 GIF 动画制作实例.....	374
18.4 补间 GIF 动画制作实例.....	378
小结.....	379
习题.....	379
第 19 章 网页三剑客综合制作实例.....	380
19.1 在 Fireworks MX 2004 中制作动画 logo.....	380
19.1.1 制作动画.....	380
19.1.2 添加文字.....	381
19.1.3 导出图像.....	382
19.2 在 Flash MX 2004 中制作游戏.....	383
19.2.1 导入游戏面板.....	383
19.2.2 制作按钮.....	383
19.2.3 制作影片剪辑类元件.....	386
19.2.4 制作其他元件.....	388
19.3 在 Dreamweaver MX 2004 中制作游戏页面.....	391
19.3.1 插入并编辑表格.....	391
19.3.2 导入动画.....	393
19.3.3 添加文字部分.....	394
19.4 个人空间的申请与上传.....	396
19.4.1 个人空间的申请.....	396
19.4.2 主页文件的上传.....	399
19.4.3 主页空间的管理与续费.....	401
19.4.4 通过网易主页模板工具快速制作主页.....	406
小结.....	411
习题.....	411



第1章 Macromedia 网页三剑客简介

这里所说的网页三剑客，就是指当前在网页设计中赫赫有名的 Macromedia Dreamweaver, Macromedia Flash, Macromedia Fireworks。现今最新版本是 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004, Fireworks MX 2004, 即 Macromedia 著名的 Macromedia Studio MX 2004 成员产品。

随着互联网的进一步普及，网页制作技术也在不断的提高，现在已经进入了多媒体交互性网页的时代。2003 年的夏天，Macromedia Studio MX 推出了一套划时代的网页制作软件包，提供了从美术设计到服务器的全面地解决方案。当年的网页三剑客：Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 依然在其中，功能得到了很大的优化，构成了功能和应用上更为全面而强大的网页制作三剑客。

1.1 Macromedia Studio MX 2004 简介

Macromedia 于 2003 年秋天正式发布 Macromedia Studio MX 2004，这是一套互联网开发系列工具的完全解决方案，包括 Macromedia Dreamweaver MX 2004, Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Fireworks MX 2004, Macromedia FreeHand MX 2004 和 Macromedia ColdFusion MX6.1 的 developer 版本。

Macromedia MX 是一个集成的工具、服务器和客户机技术家族，支持创建新一代 Internet 解决方案。这些解决方案扩展了现有的基础架构和标准，能以更低的成本提供明显更加高效的用户体验，用于构建各种主要平台和设备的 RIA (Rich Internet Applications, 富媒体互联网应用)。

在一些软件使用的细节上，新的 Macromedia Studio MX 2004 产品的借鉴微软的 Office 软件包的设计思想，采用统一的界面设计、面板安排都相当类似。用户掌握其中一个软件后，也不难掌握另外的软件。更为重要的是，MX 系列产品特别增强了团队合作的功能。在新的 MX 2004 系列中，这种无缝结合体现得更始淋漓尽致，在每个软件中，都为 Designer 和 Developer 做了分别优化，同时，这两部分的工作又能完美得组合在一起。尤其把新增加进来的 Cold fusion 作为后台，使得开发者更容易完成后台对前台元素的整合能力。

正如 Macromedia 自己介绍的那样，新的 MX 2004 产品线中，每个产品都是整体中的一部分，可以配合其他工具高效地完成复杂的工作。

Studio MX 2004 是作为 MX 产品体系的开发和设计工具部分，担任着最主要的 Web 前端工作。Studio MX 2004 中的几个软件所起的作用分别如下：

- ★ FreeHand MX 2004 主要负责矢量图的绘制，可以分别提供给 Flash 或者 Fireworks 使用。
- ★ Flash MX 2004 主要负责制作 Swf 动画，以及交互电影。
- ★ Fireworks 负责进行网页图像处理，还可以配合 Dreamweaver 进行导航制作，以及批命令等操作。



★ Dreamweaver 主要负责把前台的素材进行整和排版, 以及和后台的程序交互。

正是由于各软件独特的功能以及互相的密切配合, 使得 Macromedia 的 MX 产品线近乎完美, 以绝对优势占据专业 Web 前端市场。

本书将完整地介绍 Studio MX 产品体系中的 Dreamweaver MX 2004, Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004。读完本书后将具有联合利用 Macromedia 三剑客初步制作网页的能力。

1.2 Dreamweaver MX 2004 简介

Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司 Dreamweaver 家族的最新一代产品, 代表了这个领域最先进的设计理念与技术。Dreamweaver MX 2004 融合了 Dreamweaver 的可视化版面设计功能, 融合了 Dreamweaver UltraDev 的动态数据库处理功能, 以及 HomeSite 强大的代码编辑支持。

Dreamweaver 之所以如此受欢迎, 是因它具有以下的特色:

- ❖ 便捷的界面操作
- ❖ 方便的网站管理
- ❖ 丰富的表现效果
- ❖ 可扩展的编辑环境
- ❖ 对 Macromedia 其他程序的支持

难能可贵的是, 使用 Dreamweaver MX 2004 不需要掌握复杂的源代码语言就可以开发出专业的网络应用程序。Dreamweaver MX 2004 提供了对 ASP, JSP, CFML 等不同标准的代码进行编辑的完美解决方案。

Macromedia Dreamweaver MX 2004 新增功能如下:

- ❖ 动态跨浏览器验证
- ❖ 更强大的 CSS 支持
- ❖ 内建的图形编辑引擎
- ❖ 安全 FTP
- ❖ 增强对当今技术的支持
- ❖ 无缝整合外部文件和代码
- ❖ 紧密整合 MM 的其他工具
- ❖ 基本支持改良
- ❖ 增强代码编写工具
- ❖ 改进的设计开放环境

启动 Dreamweaver MX 2004 后, 弹出如图 1-1 所示的启动界面。进入 Dreamweaver MX 2004 后, 如图 1-2 所示。其主要的工作工具是各个面板, 每个面板都可以拖动和最小化, 也可以关闭待需要使用的时候再打开, 从而购置自己具有个性的工作界面。这些具体的操作和设置在第二章中有详细的介绍。



Copyright ©1997-2003 Macromedia, Inc. and its licensors.
All rights reserved. Macromedia, the Macromedia logo, and
Dreamweaver are trademarks or registered trademarks of
Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries.
Other marks are the properties of their respective owners.

版本 7.0

图 1-1 Dreamweaver MX 2004 启动界面

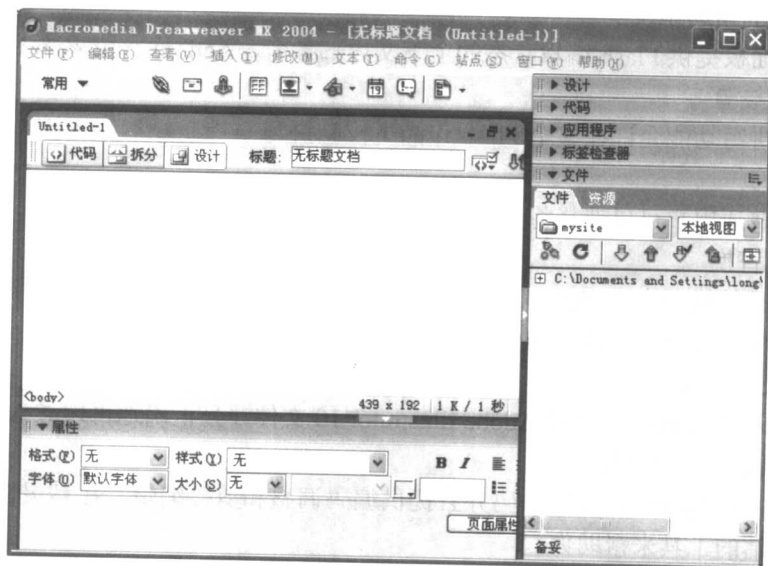


图 1-2 Dreamweaver MX 2004 工作界面

Dreamweaver MX 2004 无疑是现今最受欢迎的可视化网页编辑软件，广大的网页设计爱好者和网页设计师利用 Dreamweaver MX 2004 开发了众多优秀的网页。更重要的是，Dreamweaver MX 2004 支持各种动态网页语言，例如 ASP，PHP，JSP 等，使得设计师和网络程序员的工作更好地配合在一起，提高了工作的效率，这也是 Dreamweaver MX 2004 受欢迎的重要原因之一。在本书的第 2~7 章中详细介绍了 Dreamweaver MX 2004 的使用，能够利用 Dreamweaver MX 2004 制作属于自己的精美个人主页。

1.3 Flash MX 2004 简介

Macromedia 公司于 2003 年夏末发布了 Macromedia Flash 开发环境的最新版本 Macromedia Flash MX 2004，并以此作为全新的 Macromedia Studio MX 2004 战略计划的急先锋。在这个全新的版本中，Flash MX 的功能得到极大的扩展，不仅体现在整合多媒体



元素的功能,甚至拓展到数据库连接,客户端/服务器直接交互以及视频获取和控制。因此,Flash MX 2004 带来的影响是空前的,Flash 的整合多媒体网络应用的能力已经可以实现各种多媒体的网络应用了。

Flash MX 2004 与之前的版本比较,具有以下特色:

❖ 时间线效果

能对舞台的物体应用时间线效果快速增加渐变和动画,比如渐变效果、飞行效果、模糊效果、旋转效果。

❖ 行为

能使用行为来控制 mc 和图像实例而不需要写任何 ActionScript。行为是已经写好的特定功能 ActionScript,可通过一定的参数改动来应用在自己的作品中,而不需要写任何 ActionScript。

❖ 整合的帮助系统

新的帮助面板提供 Flash 编辑状态的上下文内部参考、ActionScript 参考和教程。

❖ 拼写校验

这个校验拼写功能允许在整个 Flash 作品里校验拼写

❖ 开始页

开始页让普通用户可以选择将要进行的项目类别。

❖ 查找替换

它找出并且替换一个文字字符串、一个字体、一种颜色、一个符号、一个声音文件、一个视频文件、或一个被输入的位图文件。

❖ 高保真导入

高保真导入导入 PDF 文件和 Adobe Illustrator 10 文件并且正确地再现导入的矢量文件。

❖ 视频导入精灵向导

视频导入精灵向导简化视频编码并且提供编码调整和剪接编辑。在精灵向导里还有一个非常简洁的工具来帮助你。

❖ 播放器探测

现在能在发布 SWF 时联合文件用来监测用户是否用了一个有指定的 Flash 的播放器,如果没有指定的 Flash 的播放器,可以设定发布的文件引导用户交替播放器。

❖ 字符串面板

新的字符串面板使得发布多语言版本更加简单,通过单击一些按钮,Flash 创建外部 XML 文件针对每一种语言。

❖ 新的播放器——flash player 7

Flash 播放器运行时性能对于视频、脚本动画和普通显示将有 2~5 倍的渲染改良。

❖ Actionscript 2

ActionScript 2 是一种符合 ECMA 标准的面向对象语言,规范、支持遗传、strong typing,和事件模式。

❖ 历史面板

历史面板记录你的动作以便替换。

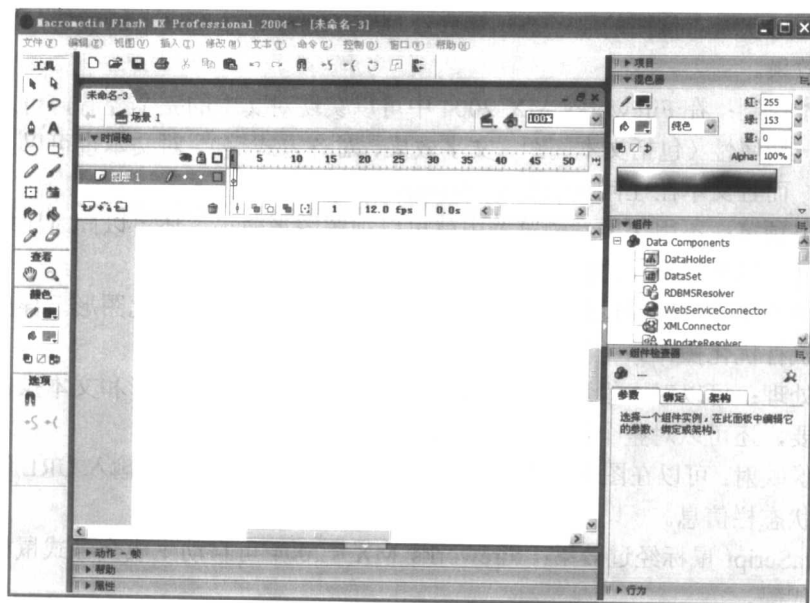


图 1-3 Flash MX 2004 工作界面

无处不在的广告，从各种个性十足的 Flash 网站到一个个精彩有趣的 Flash 游戏，无处不闪动着 Macromedia Flash 的光芒。各种 Flash 动画的爱好者和制作师们被称为 Flasher——“闪客”，这个闪亮的名字令互联网上无数人心动。简单的操作，多彩的效果，灵活的 ActionScript，吸引了一批又一批的网络爱好者投入 Flash 的学习中，立志成为一名“闪客”。本书第 8~13 章详细介绍了使用 Flash MX 2004 进行动画制作的基础的技巧，使读者在成为“闪客”的道路上迈出第一步。

1.4 Fireworks MX 2004 简介

将 Fireworks MX 2004 称为 Web 图形图像的“集大成者”是名符其实的。它使 Web 上应用的图形发生了革命性的变化。作为图像处理软件，Fireworks MX 2004 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、TIFF 等格式的文件），甚至是 ASCII 文本文件，而且 Fireworks MX 2004 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 2004 面向 Web，能够自动切图、生成鼠标动态感应的 JavaScript 等，而且 Fireworks MX 2004 具有十分强大的动画功能和一个近乎完美的网络图像生成器（导出功能）。一句话，Macromedia 公司出于对 Web 设计工作的完全深入的了解而设计了 Fireworks MX 2004，在 Fireworks MX 2004 中，所有内容在任何时候都是可编辑的。它具有以下优点。

- ❖ 实时效果：下拉阴影、斜面、光环和浮雕等效果可以任意修改，而且可以实时自动更新。
- ❖ 矢量工具的灵活性和位图外观的有机结合：Fireworks MX 2004 中的贝济埃曲线路