



首推MBA案例教学模式

实用软件入门与提高

新编

网页制作三剑客

入门与提高

本书编委会 编



- 历经数年成就的经典畅销品牌
- 囊括众多实例之长，传授设计师的独门绝技，引导初学者步入高手境界
- 一个专题，浓缩一类经验；一个方案，解决一类难题



西北工业大学出版社

实用软件入门与提高

新编网页制作三剑客入门与提高

本书编委会 编

图书在版编目(CIP)数据

新编网页制作三剑客入门与提高 / 本书编委会编. —西安: 西北工业大学出版社, 2004.8

(实用软件入门与提高)

ISBN 7-5613-1716-1

I. 新… II. 新… III. 主页制作—应用软件. Dreamweaver MX. Fireworks MX. Flash MX

IV. TP 393.092

中国版本图书馆CIP核字号: (2004) 第028167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: 710073 电话: 029-88493844

网 址: www.nwpu.com

印 刷 厂: 陕西渭南华光印刷厂

开 本: 787mm×1095mm 1/16

印 张: 123.2

字 数: 4119千字

西北工业大学出版社

版 次: 2004年8月第1版
定 价: 180.00元 (16开, 本册30.00)

【内容提要】本书介绍 Macromedia 公司推荐的网页制作三剑客软件：即，网页制作——Dreamweaver MX，动画制作——Flash MX 和图片处理——Fireworks MX，本书分别用简单实用的例子对这三种软件的基本功能、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，使读者在实践中了解、提高和掌握这三种软件，从而达到综合培训的目的和制作网页的需要。

本书思路新颖、图文并茂、练习丰富，可作为学习制作网页的初级用户和中级用户的教材，也可作为高等院校、高等职业学校、高等专科学校、成人高校以及民办高校的网页制作课程教材，还可作为短期培训班网页制作课程的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编网页制作三剑客入门与提高/《新编网页制作三剑客入门与提高》编委会编. —西安：西北工业大学出版社，2004.8

(实用软件入门与提高)

ISBN 7-5612-1716-1

I. 新… II. 新… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX
IV. TP 393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 028461 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：陕西向阳印务有限公司

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：153.5

字 数：4 119 千字

版 次：2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

定 价：180.00 元 (共 6 册，本册 26.00 元)

前言



随着因特网的普及以及个人网站的风起云涌,越来越多关于网页制作、网站维护的话题摆到每个网民的面前。如何才能制作出精美的网页呢?那就跟我一起学习网页三剑客。这样才能满足你的需求。

本书从计算机网页设计者的实际需要出发,具体介绍 Macromedia 公司的三个制作软件:网页制作——Dreamweaver MX, 动画制作——Flash MX 和图片处理——Fireworks MX, 本书分别用简单实用的例子对这三种软件的基本功能、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,让大家在实践中了解、提高和掌握这三种软件,从而达到综合培训的目的和制作网页的需要。

本书循序渐进地介绍网页制作的操作和技巧,使读者在学习过程中了解并明确从构思、规划、设计直到发布一个网站所需要完成的全部工作及流程。全书对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX 等网页制作工具进行了详尽而实用的介绍。在介绍功能的过程中,配以丰富的实例,使用户在实践中学习制作原理和操作技巧,从而掌握网页制作的精髓。相信学习过本书的读者都能够对网页制作有一个全新的综合性认识,并成为一名网页制作高手。

本书实例内容丰富,实用性和趣味性并重,通过理论和实例制作过程的详细介绍,使读者能循序渐进地快速掌握网页制作软件。

由于编者水平有限,书中错误遗漏在所难免,敬请广大读者批评指正。

本书编委会

目 录

第一篇 基础知识

第一章 网页制作入门知识

第一节 因特网简介	4
第二节 网页文件基本元素	5
第三节 网页活力之源——链接知识简介	6
第四节 常用网页设计工具	7
一、Dreamweaver MX	7
二、Flash MX	8
三、Fireworks MX	10
第五节 网页制作基本注意事项	13
第六节 IE 浏览网页的几点技巧	17
习题一	17

第二章 Dreamweaver 网页制作基础知识

第一节 Dreamweaver MX 简介	20
第二节 Dreamweaver MX 工作环境	22
一、启动 Dreamweaver MX	22
二、Dreamweaver MX 菜单	25
三、Dreamweaver MX 的特性	27
第三节 建立新站点	29
一、创建本地站点	29
二、设置站点的参数	29
三、发布站点	32
四、管理站点	34
第四节 创建静态网页	34
一、页面的布局	35
二、添加页面的内容	36
三、创建链接	45
四、弹出信息	46
五、用框架创建网页	48
第五节 定制网页模板	50

一、创建模板	50
二、定制模板	51
三、应用模板	54
第六节 创建交互式网页	57
第七节 创建网络相册	62
习题二	66

第三章 Flash 动画制作基础

第一节 Flash MX 简介	68
第二节 Flash MX 的应用	70
第三节 Flash MX 的特征	70
一、工作环境方面	71
二、绘图工具方面	73
三、文本编辑方面	75
四、多媒体支持方面	76
五、脚本编辑方面	77
六、应用开发方面	77
七、发布播放方面	78
八、软件结合方面	79
九、学习资源方面	79
第四节 Flash MX 的基本元素	80
一、Flash MX 元素	80
二、Flash MX 的基本概念	83
第五节 有关工作界面介绍	84
一、Flash MX 工作界面	84
二、Flash MX 菜单	86
第六节 使用基本绘图工具	91
一、Flash MX 绘图工具	91
二、铅笔工具和直线工具	92
三、椭圆工具和矩形工具	93
四、钢笔工具	94
五、刷子工具	95
六、橡皮工具	95
第七节 设置图形颜色	97
一、颜色的组成	97
二、设置纯色和渐变	97
三、区域填充和边缘填充	99

四、使用颜料桶工具	100
五、使用填充变换工具	101
六、使用墨水瓶工具	101
七、使用吸管工具	102
第八节 修改图形形状	102
一、箭头工具	102
二、套索工具	103
三、自由变换工具	104
四、拉直、平滑线条和轮廓	105
五、创建特殊的曲线效果	105
第九节 层	106
一、层的种类	107
二、选择层	107
三、新建层	108
四、删除层	109
五、复制层	110
六、层的属性	111
七、层的顺序	125
八、文件夹层	127
第十节 帧	133
一、帧的外观	134
二、关键帧	138
三、选择帧	138
四、插入帧	140
五、删除帧	141
六、移动帧	142
七、剪切、复制和粘贴帧	146
八、编辑帧中的内容	148
九、播放头与帧	148
第十一节 洋葱皮按钮	149
一、洋葱皮的作用	149
二、洋葱皮的功能	149
第十二节 调试代码	152
一、使用调试器面板	152
二、增加断点	153
三、修改影片属性	154
四、修改变量	155
五、监视选项卡	155

100	六、输出窗口	156
101	七、Trace 命令	157
101	第十三节 测试动画	158
501	一、测试下载性能	158
501	二、自定义下载速度	159
501	第十四节 发布动画	160
501	一、发布为 Flash 动画	160
501	二、发布为 HTML 文件	164
501	三、发布为 GIF 动画文件	166
501	四、发布为放映文件	167
501	第十五节 在网页中插入 Flash 动画	168
501	习题三	169
501		
501	第四章 Fireworks 图形制作基础	
501		
501	第一节 Fireworks MX 简介	174
111	一、Fireworks MX 与网页的密切关系	174
251	二、Fireworks MX 的安装	174
75	第二节 Fireworks MX 特征	176
121	一、新特性	176
131	二、增强功能	179
811	三、工作流程	180
81	第三节 有关工作界面介绍	180
141	一、Fireworks MX 工作界面	180
141	二、Fireworks MX 菜单	181
541	第四节 图像实例	188
101	一、积木	188
841	二、组合图样	190
841	三、批量修改	193
941	四、网页连接	196
941	五、Audi 的 Logo 制作	197
941	六、制作背景效果	200
521	七、金属效果的按钮	202
521	八、相片撕裂效果	205
521	九、简单的 banner	208
121	十、深秋落叶图	210
221	十一、卡通图画	213
221	习题四	216

第五章 综合网页制作应用

第一节 主要网页画面	218
第二节 规划网站目录结构与主页布局	219
第三节 制作网页素材	222
一、利用 Fireworks 制作公司标志	223
二、利用 Fireworks 制作导航条	224
三、利用 Fireworks 处理图片	230
四、使用 Fireworks 制作网页标题动画	232
第四节 制作主页	241
第五节 制作“欢迎”网页	248
第六节 制作“产品介绍”网页	251
第七节 制作“产品查询”网页	257
一、创建数据库并输入数据	257
二、安装 Web 服务器及设置 ODBC 数据源	260
三、创建输入表单及服务器端 ASP 脚本文件	267
第八节 制作“产品订购”网页	270
一、创建表	270
二、创建网页	271
三、创建客户端 JavaScript 程序	272
四、创建服务器端 ASP 脚本文件	276
习题五	278

第二篇 综合实例

第六章 网页制作精彩实例

实例 1 主页设计	282
实例 2 百叶窗	286
实例 3 3D 小球	290
实例 4 风吹叶飞	304
实例 5 拼图游戏	308
实例 6 文字追随鼠标	329
实例 7 交互按钮	334
实例 8 速德科技	336
习题六	338
习题参考答案	339

第一篇

基础知识





第一章

网页制作入门知识

章前导读

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以及制作技巧却并非每个做过网页的朋友都知道，而那些刚刚接触网络的读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时要注意的事项作简要阐述，以便读者更好地学习以后的章节。

本章要点

- ◆ 因特网简介
- ◆ 网页文件基本元素
- ◆ 网页活力之源——链接知识简介
- ◆ 常用网页设计工具
- ◆ 网页制作基本注意事项
- ◆ IE 浏览网页的几点技巧



第一节 因特网简介

“因特网”是由英文“Internet”的音译和意译混合而来的，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，从因特网的产生和发展，我们可以深刻地体会到我们的生活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，给人类带来了一种全新的通信方式，是继电报、电话发明以后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、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我们去发掘的宝藏。

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/服务器计算机模型，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（HyperText Markup Language）。
- 2) 网页的传输协议——HTTP（HyperText 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，E-mail 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访问终端。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的交流和讨论。

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,在这里静态页面指的是没有应用 CGI, ASP, PHP 等网络动态技术以及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重要组成部分:

(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、维护以及更新意义重大,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,就好像文章的标题一样,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 主菜单中的“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其具体设置,如图 1.2.1 所示。

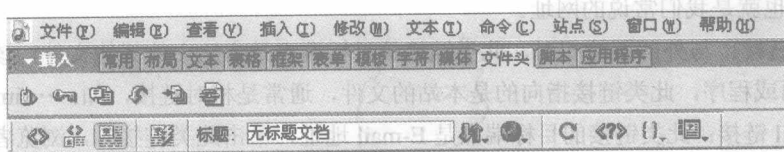


图 1.2.1 显示当前编辑页面的头部信息



(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,建议对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的执行文件的后缀名通常是: .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 HyperText 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,浏览器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, 则可选的链接目标中间有帧的名字, 假如有 `left`, `menu`, `content` 三个帧, 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。

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 2004 是最新版本, 从它的发展趋势来看, 应该成为专业制作网页人员的首选工具。本书的基础讲解和实例操作均以 Dreamweaver MX 为准, 同样也适用于 Dreamweaver MX 2004。

一、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 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。

二、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。

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精美网页。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 5.0 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 5.0 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