

超梦幻劲爆网页 Dreamweaver MX Flash MX Fireworks MX (中文版) 完美结合

胡 崧 / 编著

- 本书由国内网页设计资深人士精心编著, 融汇了网页设计师多年积累的经验与技巧, 是学习网页设计与制作的最佳选择
- 本书结构周密、内容丰富, 是系统介绍 Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX 三大网页软件中文版整合应用的权威之作
- 书中内含网页设计的完整解决方案, 并列举大量网页与动画的结合范例, 使读者在学习整个网站建设上一气呵成
- 书中实例步骤简洁、讲解详细, 实际操作性很强, 中文软件界面非常适合初、中级读者自学使用, 同时也特别适合作为培训班用书

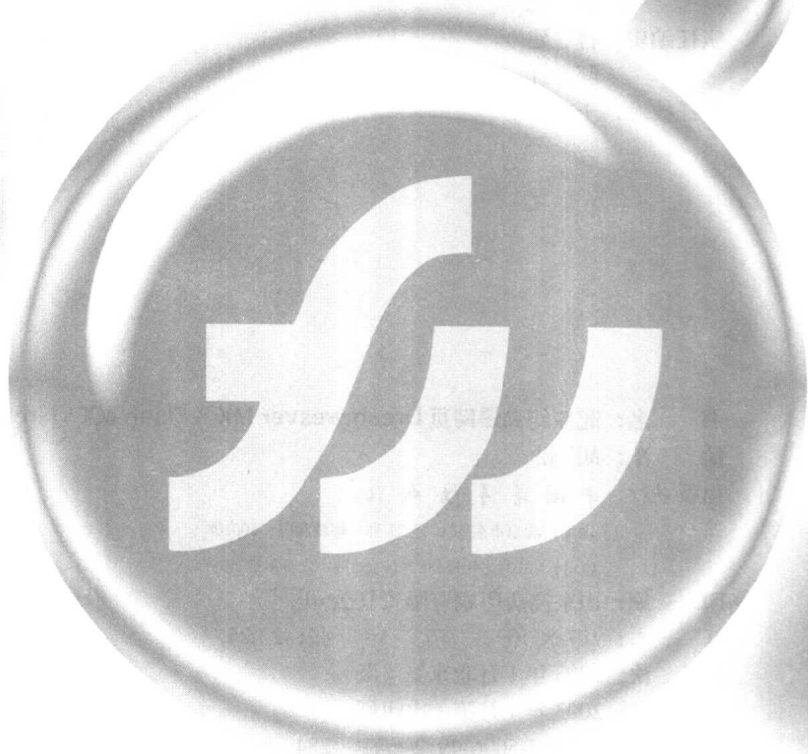
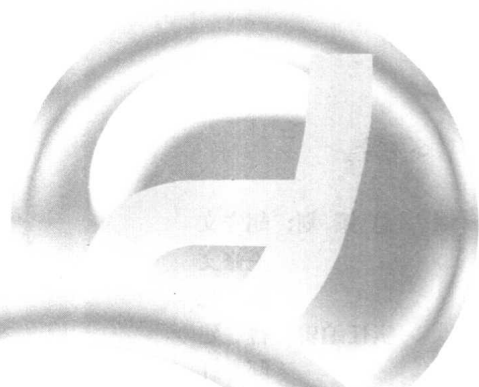
书中讲解的范例源程序以及相关素材, 可到
www.21books.com/download/ 免费下载。



中国青年出版社

超梦幻劲爆网页
Dreamweaver MX
Flash MX
Fireworks MX
(中文版) 完美结合

胡 崧 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

超梦幻劲爆网页 Dreamweaver MX \ Flash MX \ Fireworks MX 完美结合 / 胡崧编著. — 北京: 中国青年出版社, 2002

ISBN 7-5006-4912-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 086797 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 曹 建

邸春红

责任校对: 王志红

书 名: 超梦幻劲爆网页 Dreamweaver MX \ Flash MX \ Fireworks MX 完美结合

编 著: 胡 崧

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 22.25

版 次: 2003 年 1 月北京第 1 版

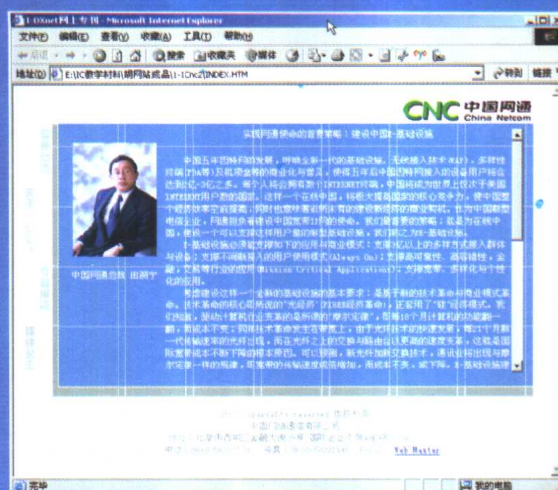
印 次: 2003 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-4912-6/TP · 284

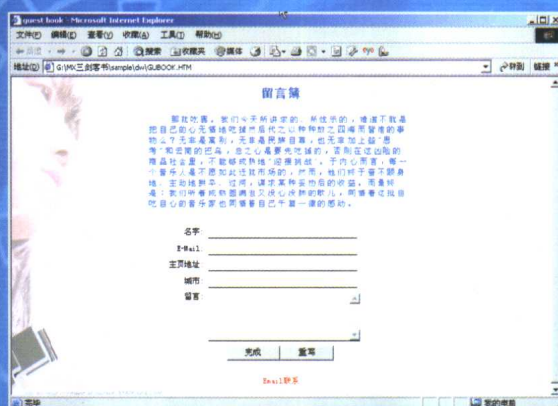
定 价: 35.00 元



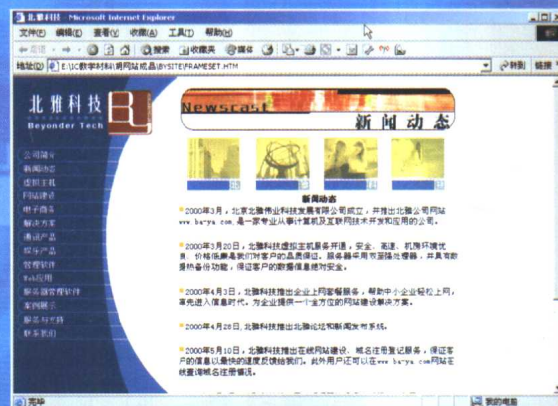
Dreamweaver 崔健摇滚乐个人网站首页



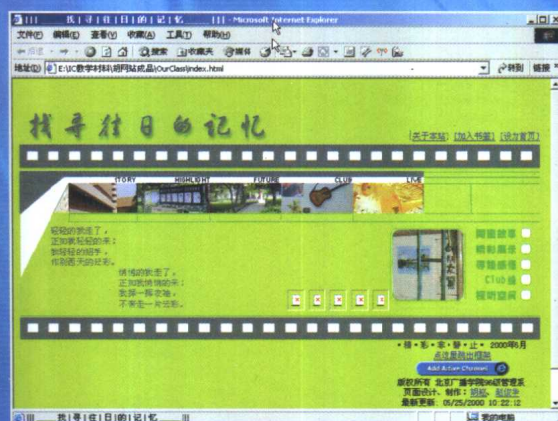
Dreamweaver 中国网通 I-Dxnet 页面



Dreamweaver MX 制作的留言板



Dreamweaver 北雅科技商业网站内页



Dreamweaver MX 制作找寻往日的记忆首页



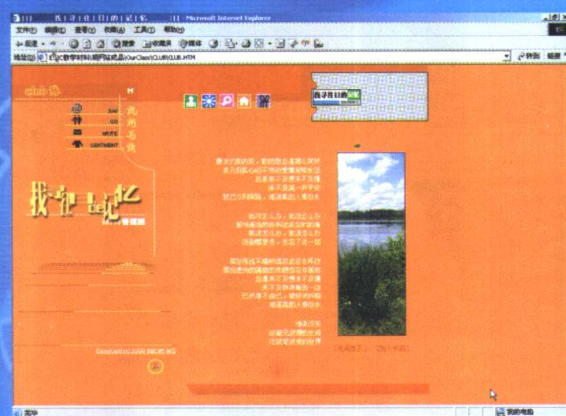
Dreamweaver MX 制作找寻往日的记忆栏目一



Dreamweaver 找寻往日的记忆栏目二



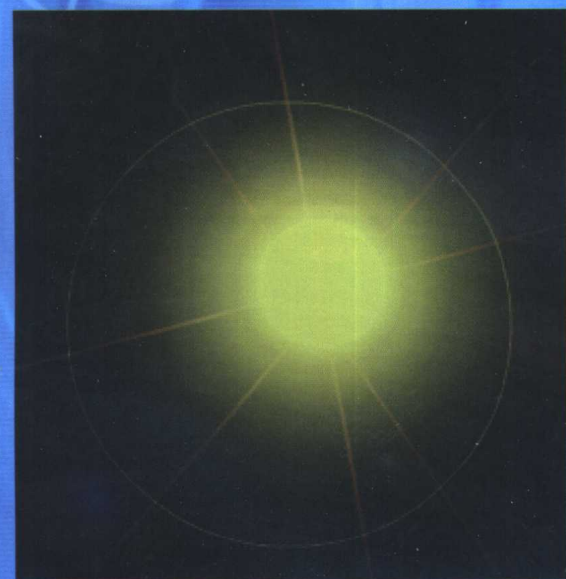
Dreamweaver MX 制作找寻往日的记忆栏目三



Dreamweaver MX 制作找寻往日的记忆栏目四



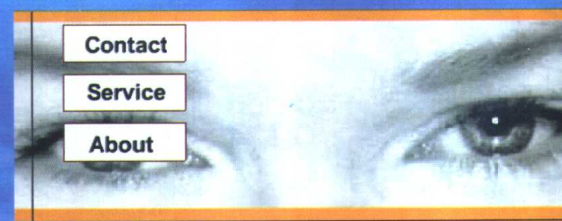
Flash 幻灯片切换



Flash 光影动画



Flash 闪光文字



Flash 网站



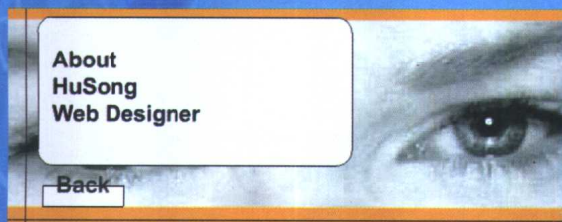
Flash 文字动画



Flash 片头动画



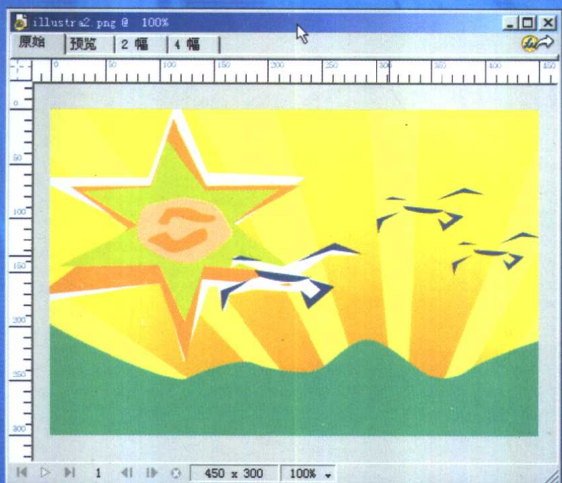
Flash 激光字



Flash 网站



Fireworks 插图



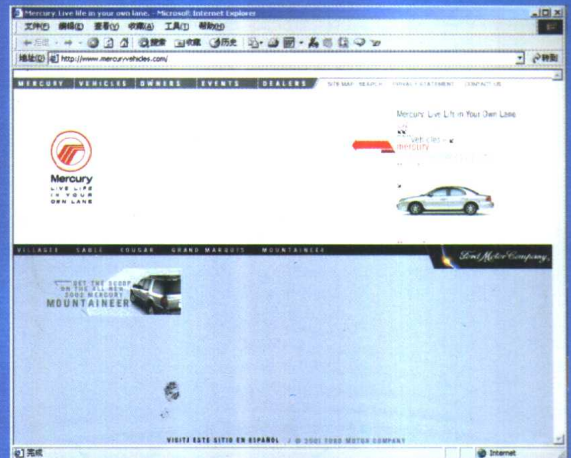
Fireworks MX 装饰图像



Fireworks 渐变填充



Fireworks 字体设计



Fireworks MX 页面设计



Fireworks 切片页面



Fireworks 图像优化



标识

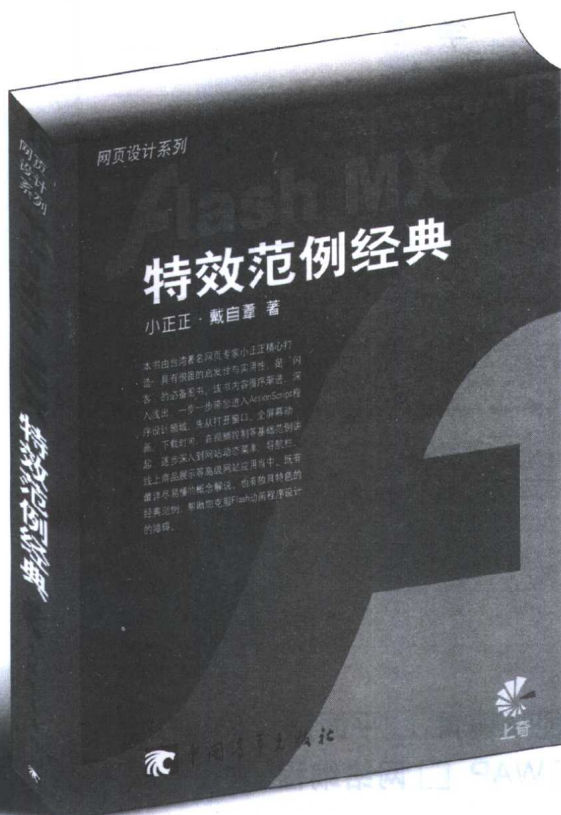


搜狐标识

Fireworks MX 标识设计

中青IT图书出版工程

网页设计系列



《Flash MX 特效范例经典》

16开/1CD/定价：36元

本书由台湾著名网页专家小正正精心打造，具有很强的启发性与实用性，是“闪客”的必备图书。该书内容循序渐进，深入浅出，一步一步带您进入ActionScript程序设计领域。先从打开窗口、全屏动画、下载时间、音视频控制等基础范例讲起，逐步深入到网站动态菜单、导航栏、线上商品展示等高级网站应用当中。既有最详尽易懂的概念解说，也有独具特色的经典范例，帮助您克服Flash动画程序设计的障碍。



《Flash MX 火速上手》

16开/1CD/定价：35元

本书分为四大部分，由浅入深，循序渐进，全面掌握Flash MX的所有功能。从最基本的绘图功能开始，到各种网页动画的制作，最后还能使用Flash完成具有互动性的网页。即使是初学者，也能在短时间内，学习到Flash动画的精髓。教科书式呆板的编排，只会让原本活泼深具创意的Flash变得让人难以亲近，所以本书对概念的讲解通俗易懂。另外，书中运用大量的范例，让读者在快乐创作的气氛下，轻松驾驭Flash完成一个又一个的作品。



《Flash MX 动画高级实例教程》

16开/1CD/定价：48元

资深网页设计专家编著。本书从动画制作入手，通过实例讲述了Flash六大动画的制作技巧，列举了众多经典动画主页进行解析，充分展示了Flash MX的强大功能及创作技巧，同时在附书光盘中有全书所有图片素材，帮助您学习参考。



《FLASH MX 标准教程》

16开/黑白/定价：29元

本书是Macromedia软件产品专家参与策划，由国内知名的Flash培训专家参与编著，精心打造的Flash MX标准教材。是Macromedia公司资格认证考试的必备参考用书。全书内容完全遵循Macromedia Flash授权认证考试的规定进行编写，并从实际操作出发，涵盖了Flash MX常用的概念和操作技巧。书内还附有Macromedia Flash认证考试模拟试题，可用于检测学习成果。本书是理想的Flash培训教材，也是网页动画制作人员的必备参考书。

前言

目前, 网页技术进入了一个新的阶段, 现在的网页再也不是图片的堆积和枯燥无味的文本了, 人们现在追求的是网页的动态效果和交互性。而 Macromedia 公司的网页设计三剑客软件 Dreamweaver、Flash、Fireworks 正是交互性网页设计的杰出代表, 其最新版本 MX 继承了前期版本的优点, 进行了功能的进一步整合, 非常适合于网页设计和网站建设的需要。

“Macromedia Studio MX 是第一个开发丰富 Internet 应用程序的完整解决方案, 它给我们带来了这个新市场所需要的关键要素。”

——Macromedia 公司执行副总裁 Dominic Gallelo

Dreamweaver MX 作为网页设计软件的代表, 具有站点管理和页面制作两大核心功能。如果你也拥有“织梦”的理想, 那么这个软件无疑是帮助你实现梦想的最好手段。完全的可视化编辑、优秀的代码控制、完整的站点规划和管理、超乎寻常的动态效果设计, 这些都使设计人员操作起来得心应手。MX 版本的软件将动态网站和传统的静态页面功能进行了更进一步的整合, 无疑为制作网站提供了更多的实现方式。

Flash MX 作为网页矢量交互动画软件的代表, 提供了图形绘制、动画制作和交互三大功能。掌握了这个软件的核心, 也就有能力在网上冲浪的同时, 充当一把闪客的角色。越来越多的个人、商业网站采用 Flash 技术, 广告 Banner、动画片头、MTV、交互游戏, 广阔的应用为 Flash 的学习者提供了广泛的发展平台, 学习 Flash MX 软件更是一个具有诱惑力的过程。

Fireworks MX 作为网页图像设计软件的代表, 在继承了前期版本图形绘制、页面特效功能的同时, 大大地发展了位图图像方面的处理功能, 这无疑使这个软件有了更多向 Photoshop 挑战的资本, 而其在网页设计方面的诸多应用, 又是无任何软件可与之媲美。与 Dreamweaver MX 的整合使其在专业网站图像设计过程中, 早已并继续扮演着不可或缺的角色。

页面设计、动画设计、图形图像设计是建设多媒体交互网站的三大核心, 本书精心整合了三个软件在网站建设中的实际应用, 分三部分详解了 Dreamweaver MX、Flash MX、Fireworks MX 软件的最新版本。作者凭借多年的业内工作经验, 希望将最核心的技术与最快捷的技巧传达给每一位读者, 在讲解 MX 三大软件的同时, 将经验、创意融入到技术之中, 使读者边阅读、边动手制作, 层层递进、步步为营, 逐步达到专业设计制作人员的完美境界。当然, 这更是一个需要日积月累的过程。

本书第 1、2、8、9、10 章由胡崧编写, 第 3、4 章由胡维秀编写, 第 5、6、7 章由杨俊杰编写, 第 11、12、13 章由熊伟编写, 第 14、15 章由李冉编写, 第 16、17、18、19 章由张丽编写, 第 20、21 章由张励编写, 第 22、23 章由康健编写, 第 24、25、26 章由梁璞编写, 第 27、28 章由赵强编写, 第 29、30、31 章由陈明编写, 第 32、33、34 由李元平编写。

这本书能在这么短时间内出版, 要特别感谢中国青年出版社的各位编辑同志, 以及为这本书付出的辛勤劳动的所有工作人员。此外, 还要感谢诸多在写作过程中给予帮助的朋友们, 谢谢你们! 欢迎读者阅读本书的同时和作者交流网页设计三剑客及设计中的心得与体会, 也希望读者对本书提出中肯的意见或建议, 来信请寄 brainteam@elong.com。

作 者

2002.8 于北京

目 录

第1章 从创建站点及准备工作开始	1	4.4.2 页面的中部	33
1.1 Dreamweaver MX 新功能	1	4.4.3 页面的底部	35
1.2 开启 Dreamweaver MX	2	第5章 嵌入表单元素	37
1.3 搭建站点	3	5.1 创建表单	37
1.4 创建站点内容	5	5.2 创建文本域	37
1.5 页面的准备工作	6	5.2.1 插入单行文本域	38
1.5.1 设置页面标题	6	5.2.2 插入多行文本域	38
1.5.2 设置页面属性	7	5.2.3 插入密码域	39
1.5.3 查看和编辑头内容	8	5.3 创建按钮	39
1.6 了解准备工作中的源代码	10	5.3.1 插入标准表单按钮	40
第2章 建立简单的图文混排页面	11	5.3.2 插入图形化提交按钮	40
2.1 基本文字页面	11	5.4 创建复选框和单选框	41
2.2 图文混排的页面	12	5.4.1 插入复选框	41
2.2.1 插入图像	12	5.4.2 插入单选框	41
2.2.2 插入鼠标经过图像	14	5.5 插入列表和菜单	42
2.2.3 图像文字的混排	15	5.5.1 创建滚动列表	43
2.3 插入其他基本元素	16	5.5.2 创建弹出式菜单	44
2.3.1 插入水平线	16	5.6 创建文件上传域	44
2.3.2 插入日期及特殊字符	16	第6章 页面的框架结构	45
2.3.3 插入多媒体	17	6.1 关于框架和框架集	46
第3章 建立网页链接	21	6.2 框架的基本操作	46
3.1 创建内部链接	21	6.2.1 创建框架	47
3.2 创建外部链接	21	6.2.2 删除框架	48
3.3 创建 Email 链接	22	6.3 创建一个小型的框架网站	48
3.4 创建锚点链接	22	6.3.1 分框架	49
3.5 创建图像地图	23	6.3.2 定框架	49
3.6 创建跳转菜单	24	6.3.3 存框架	49
第4章 表格版式编排	27	6.3.4 链接框架	50
4.1 从网站相册的创建来认识表格	27	6.3.5 框架样式	52
4.1.1 创建网站相册	27	6.4 创建嵌套框架网站页面	53
4.1.2 网站相册的修改	28	第7章 CSS 层叠样式表的应用	57
4.2 表格的基本操作	29	7.1 关于 CSS 样式表	57
4.2.1 插入表格	29	7.1.1 CSS 的特点	58
4.2.2 添加删除行列	30	7.1.2 CSS 的样式规则	58
4.2.3 拆分合并单元格	30	7.1.3 CSS 的类型	59
4.3 表格的布局视图	31	7.1.4 添加层叠样式表的方法	59
4.4 复杂的表格排版	32	7.2 从一个例子认识CSS应用	59
4.4.1 页面的上部	32	7.2.1 自定义样式	60

7.2.2 HTML标签样式	63	9.5.5 控制 Shockwave 或 Flash	95
7.2.3 链接样式	64	9.5.6 交换图像	96
7.2.4 样式的编辑	65	9.5.7 转到 URL	97
7.3 CSS的更多设定	66	9.5.8 播放声音	98
7.3.1 背景设定	66	9.5.9 显示弹出式菜单	98
7.3.2 边框	67	9.6 将层、时间轴和行为结合起来	100
7.3.3 扩展	68	9.6.1 播放时间轴和停止时间轴	100
7.4 使用外部CSS	68	9.6.2 拖动层	101
7.4.1 外部CSS的创建	69	9.6.3 显示隐藏层	103
7.4.2 外部CSS的附加	69	第10章 第三方插件的扩展	105
7.5 CSS样式化商业网站页面	70	10.1 自动安装扩展插件	105
7.5.1 页面中的文字设定	70	10.1.1 扩展命令	105
7.5.2 页面中的链接设定	71	10.1.2 扩展对象	107
第8章 提高网站的创建与更新效率	75	10.1.3 扩展行为	107
8.1 模板	75	10.2 手动安装扩展插件	108
8.1.1 模板的基本特点	75	10.2.1 扩展命令	108
8.1.2 模板的创建	76	10.2.2 扩展对象	108
8.1.3 创建可编辑区域	77	10.2.3 扩展行为	109
8.1.4 创建基于模板的文档	79	第11章 站点的整理维护与上传	111
8.1.5 更新模板及页面	79	11.1 检查目标浏览器	111
8.2 库文件	80	11.2 检查站点内的链接	112
8.2.1 库文件的创建	81	11.3 站点报告	112
8.2.2 库文件的插入	81	11.4 站点上传	113
8.2.3 库文件的更新	82	第12章 从创建简单的动画开始	115
第9章 层与行为的应用	83	12.1 Flash 历史	115
9.1 层的基本操作	83	12.2 Flash 特点	116
9.2 层排版	84	12.2.1 Flash 特点	116
9.2.1 层溢出	84	12.2.2 Flash MX 新功能	117
9.2.2 层与表格的转换	85	12.3 Flash 动画站点	118
9.3 层动画	86	12.4 Flash 动画制作流程	121
9.3.1 直线路径漂浮	86	12.4.1 设定舞台尺寸和安排场景	121
9.3.2 曲线路径漂浮	88	12.4.2 创建、插入动画成员	122
9.3.3 更简便的漂浮制作过程	88	12.4.3 设定动画效果和预览测试动画	123
9.4 理解行为	89	12.5 熟悉简单动画的制作	124
9.5 向页面中添加基本行为	90	12.5.1 提供素材的动画	125
9.5.1 弹出信息	90	12.5.2 简单的文字动画	126
9.5.2 打开浏览器窗口	92	第13章 绘图准备动画角色	127
9.5.3 设置状态栏文本	93	13.1 关于矢量图和位图	127
9.5.4 检查表单	94		

13.2 边框和填充的设定	128	18.1.1 把所选择的元素转成符号	177
13.2.1 边框样式的实现	128	18.1.2 创建新的符号	178
13.2.2 不同的填充效果	130	18.2 使用电影剪辑符号	178
13.2.3 对颜色透明度的调整	132	18.3 利用电影剪辑符号制作辉光效果	180
13.3 其他绘图工具	134	第19章 创建导线层动画	185
13.3.1 使用铅笔工具	135	19.1 基本的导线层动画	185
13.3.2 使用画笔工具	135	19.2 沿路径方向的导线层动画	187
13.4 利用蒙版的绘图效果	136	19.3 复杂的导线层动画	188
13.5 位图矢量化	138	第20章 创建蒙版动画	191
第14章 创建基本的图形符号	141	20.1 蒙版动画的实现方法	191
14.1 符号和实例	141	20.2 蒙版运动底层静止的动画	193
14.2 创建图形符号	141	20.3 蒙版静止底层运动的动画	195
14.2.1 把所选择的元素转成符号	142	20.4 蒙版底层同时运动的动画	197
14.2.2 创建新的符号	142	第21章 创建交互动画的按钮符号	199
14.3 创建实例	143	21.1 关于按钮符号	199
14.3.1 创建实例	143	21.2 制作图形按钮	199
14.3.2 更改实例属性	143	21.3 制作文字按钮	201
第15章 创建逐帧动画	145	21.4 按钮上的电影剪辑动画	202
15.1 认识逐帧动画	145	第22章 为动画添加声音效果	205
15.2 创建逐帧动画	145	22.1 关于Flash中的声音	205
15.2.1 帧的添加与删除	145	22.2 向按钮中添加声音	206
15.2.2 倒计时逐帧动画	146	22.3 向影片中添加声音	207
15.2.3 打字效果动画	149	22.4 声音的编辑	208
第16章 创建运动补间动画	155	22.4.1 声音效果的编辑	208
16.1 关于运动补间动画	155	22.4.2 声音的同步	209
16.2 缩放、颜色和透明度变化的动画	155	22.4.3 声音的循环	209
16.3 位置和旋转动画	158	22.5 声音的压缩	209
16.4 利用运动补间制作电影片头	162	22.5.1 ADPCM 压缩	211
第17章 创建形状补间动画	171	22.5.2 MP3 压缩	211
17.1 制作形状补间动画	171	22.5.3 原始压缩和语音压缩	212
17.1.1 形状变化	172	第23章 创建基本交互动画	213
17.1.2 字母变化	173	23.1 动画的播放与停止	213
17.1.3 图形符号间的变化	174	23.2 动画的跳转	215
17.2 使用形状提示	174	23.3 给按钮添加链接	218
17.3 完成电影片头中的形状渐变	176	23.4 对电影剪辑的控制	218
第18章 创建复杂的电影剪辑符号	177	第24章 创建高级交互动画	221
18.1 创建电影剪辑符号	177		

24.1 全屏播放动画	221	27.4.5 对象的扭曲	256
24.2 创建个性化光标	222	27.4.6 数值变形	256
24.3 载入变量	223	第28章 矢量对象的高级处理	259
24.4 Flash 中的简单运算	226	28.1 笔触和填充的设置与应用	259
24.5 拖动蒙版	227	28.1.1 使用笔触	259
第25章 动画的最终发布	229	28.1.2 使用填充	260
25.1 发布 Flash Player	229	28.2 图层的使用	265
25.2 发布 HTML 页面	230	28.2.1 层的基本操作	265
25.3 发布 GIF 文件	231	28.2.2 使用层的实例	266
25.4 发布 JPEG 文件	232	28.3 对象的操作	269
25.5 发布 EXE 可执行文件	233	28.3.1 对象的并组解组	269
第26章 从创建页面图样开始	235	28.3.2 对象的堆叠次序	269
26.1 Fireworks MX 新功能	236	28.3.3 对象的对齐	270
26.2 从新建文件创建标志开始	236	28.4 绘制插图	270
26.3 创建一个简单的网页页面图像	240	第29章 网页中的文字设计	273
26.4 图像的基本操作	242	29.1 文字的输入与编辑	273
26.4.1 改变画布	242	29.2 将文本附加于路径	274
26.4.2 改变图像	243	29.3 将文本转换为路径	276
26.4.3 图像的布局工具	244	第30章 位图图像处理	279
26.4.4 历史记录面板的使用	246	30.1 位图的编辑	279
第27章 处理矢量对象	247	30.1.1 位图的选取	280
27.1 基本形状的绘制	247	30.1.2 制作羽化效果	281
27.2 路径的基本操作	248	30.1.3 选区的调整	282
27.2.1 路径的拆分与合并	248	30.2 位图的修饰	283
27.2.2 路径的联合	248	30.2.1 使用铅笔或笔刷工具	283
27.2.3 路径的相交	249	30.2.2 使用油漆桶或渐变工具	285
27.2.4 路径的打孔	250	30.2.3 图像的复制与擦除	285
27.2.5 路径的裁切	250	30.2.4 模糊、锐化与涂抹工具	286
27.2.6 使用刀子工具	251	30.2.5 减淡与加深工具	287
27.3 钢笔工具的使用	251	30.3 位图特效	287
27.3.1 绘制直线路径	252	30.3.1 调整颜色	288
27.3.2 绘制曲线路径	252	30.3.2 查找边缘	292
27.3.3 路径形状的调整	252	30.3.3 模糊与锐化	293
27.4 对象的变换	254	30.3.4 三方滤镜	294
27.4.1 对象的缩放	254	30.4 蒙版与混合	295
27.4.2 对象的旋转	255	30.4.1 蒙版	295
27.4.3 对象的翻转	255	30.4.2 混合	297
27.4.4 对象的倾斜	256	30.5 贺卡的创建	299

第31章 提高图像设计的效率	303		
31.1 使用动态效果	303	32.7 使用动画符号	319
31.1.1 斜角效果	303	32.8 动画的输出	320
31.1.2 浮雕效果	304	32.8.1 设置动画循环	320
31.1.3 阴影效果	304	32.8.2 输出动画	321
31.1.4 光晕效果	304	第33章 创建交互网页图像	323
31.2 使用样式	305	33.1 制作按钮和导航栏	323
31.3 使用命令菜单	306	33.1.1 制作按钮	323
31.3.1 图像渐隐	306	33.1.2 给按钮添加链接	325
31.3.2 螺旋式渐隐	307	33.1.3 创建导航栏	326
31.3.3 添加图片框	307	33.2 创建弹出菜单	327
31.3.4 转换色调	308	33.3 设置状态栏文本	330
31.4 使用批处理	309	33.4 创建图像映射	330
第32章 创建动画	311	第34章 网页图形图像的优化与发布	333
32.1 动画原理	311	34.1 图像的优化	333
32.2 符号和实例	311	34.1.1 使用导出向导	333
32.2.1 建立符号的方法	311	34.1.2 选择优化格式	335
32.2.2 使用实例	312	34.1.3 优化 GIF 格式	336
32.3 利用素材创建简单动画	313	34.1.4 优化 JPEG 格式	340
32.4 自行制作动画	314	34.2 图像的切片	341
32.5 使用分发到帧	315	34.3 图像的导出	343
32.6 补间实例	317	34.3.1 导出页面	343
		34.3.2 导出图像	346

第 1 章 从创建站点及准备工作开始

“Dreamweaver 很久以来就作为可视 Web 编辑工具的标准而人所共知，现在，通过 Dreamweaver MX，我们进一步扩展了它在代码编辑和应用程序开发方面的功能。” Macromedia 首席软件架构师 Kevin Lynch 说，“通过交叉集成包括 ColdFusion MX 在内的 MX 家族产品，Dreamweaver MX 的易用性和效率都有很大提高。Dreamweaver MX 能很好地支持 Microsoft .NET 架构和 Java 技术，并在支持业界标准（例如 XHTML）方面继续保持领先，它是 Web 专业人士的最佳选择。”

1.1 Dreamweaver MX 新功能

Macromedia Dreamweaver MX 新功能包括：

直观的新工作区：通过标记的文档窗口、可对接的面板组、可自定义的工具条和集成的文件浏览，可以使您节省宝贵的开发时间。

更加强大的模板：为开发人员设置尖端的规则，以便在不影响站点设计的情况下输入内容。嵌套的模板支持更为自定义的布局控制，而可编辑和可选的部分则允许分发人员更加灵活地输入内容。

丰富的代码库：使用预置的代码库创建插入和更新表单、记录导航页和用户认证页。通过用现场数据填充设计视图来测试布局。

新服务器技术支持：Dreamweaver MX 新增了对构建 ColdFusion MX、ASP.NET 和 PHP 网站的支持，以及对开发 ASP、JSP 和传统 ColdFusion 应用程序的支持。

帮助起步的示例内容：利用专业质量的、预置的布局和代码，包括站点结构、表单、可访问的模板和 JavaScript 客户机方交互功能。运用能够即时为动态站点、静态站点或 ISP 托管的站点配置站点信息的站点设置向导，快速创建新站点。

XML 和 Web 标准支持：通过 XML 支持保持前沿领先优势，包括编辑、确认和导入纲要。轻易地自省 ColdFusion、.NET 和 Java 中基于 XML 的 Web 服务。通过 XHTML 输出的默认创建及标准 HTML 到 XHTML 的简单转换，确保标准一致性。

改进的级联样式表 2 (CSS2) 支持：使用 Dreamweaver MX 中改进的 CSS 渲染和设计工具，构建符合最新 CSS 标准的站点。Dreamweaver MX CSS 面板经过增强，可显示内外部定义的样式，并支持仅设计时间样式表。

高性能的新编码功能：利用高性能的编码功能（如代码提示、标记编辑器、可扩展的颜色编码、标记选择器、代码片段和代码确认，更快地编写自己的代码。

辅助功能：利用页面和站点的符合性检查功能、产品内含的参考内容及辅助功能有源创

超梦幻劲爆网页

Dreamweaver MX\Flash MX\Fireworks MX 完美结合

作模式，随时了解最新的美国法律和国际标准。

为 ColdFusion MX 开发而优化：ColdFusion 的初学者会发现站点向导、代码示例和参考材料很有帮助意义。而高级开发人员可以利用最新的 ColdFusion MX 功能，包括 ColdFusion 组件、Web 服务以及集成的调试和跟踪。

1.2 开启Dreamweaver MX

在 Windows 中首次启动 Dreamweaver （如图 1-1 所示）时，会出现一个对话框，可以从中选择一种工作区布局，如图 1-2 所示。在这里可以选择 Dreamweaver MX 工作区。



图 1-1 Dreamweaver MX

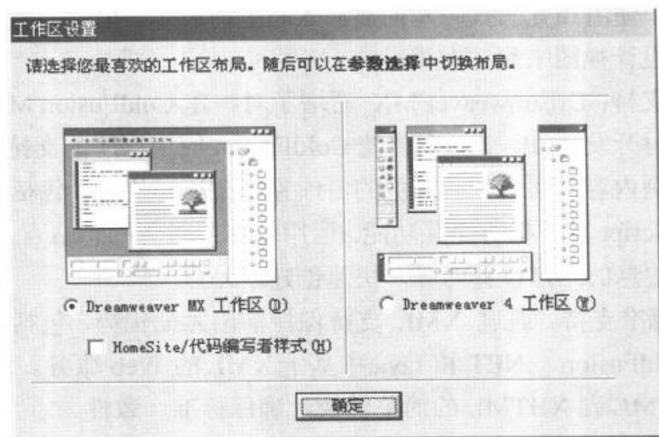


图 1-2 选择工作区设置

接下来，就进入了 Dreamweaver MX 的标准工作界面，如图 1-3 所示，织梦的旅程就要开始了。

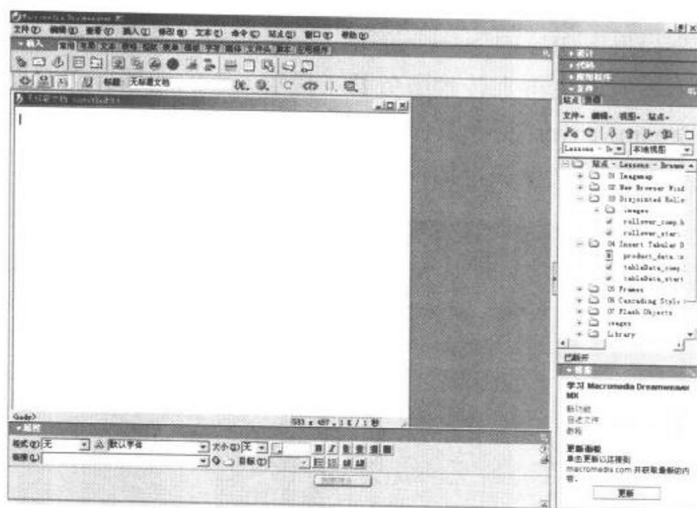


图 1-3 Dreamweaver MX 的标准工作界面

1.3 搭建站点

在 Macromedia Dreamweaver MX 进行操作的第一个阶段应该处于站点管理器之中，不管你是一个新手还是网站建设的玩家，规划好站点是搭建出清晰脉络结构的网站的前提。

从菜单中选择“站点/新建站点”，弹出如图 1-4 所示的对话框，在文本框中，输入一个名称以在 Dreamweaver 中标识该站点。该名称可以是任何所需的名称。例如，这里将站点命名为“咪子的音乐空间”。

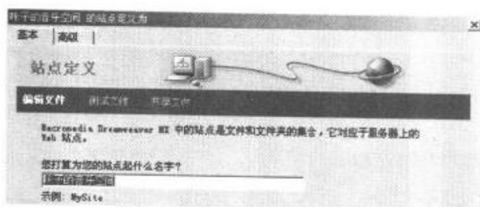


图 1-4 站点定义名称

单击“下一步”按钮进入下一个步骤。选择“否”选项指示目前该站点是一个静态站点，没有动态页，如图 1-5 所示。



图 1-5 选择是否使用服务器技术