

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
电脑操盘新概念丛书 **5**

Dreamweaver MX

Fireworks MX

Flash MX

ColdFusion MX

网页开发 四合一

王子怀 编 著

本书特点

- * 内容丰富
- * 图文并茂
- * 易学易用
- * 实例典型



中国宇航出版社



北京希望电子出版社

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
电脑操盘新概念丛书 5

Dreamweaver MX

Fireworks MX

Flash MX

ColdFusion MX

网页开发 四合一

王子怀 编 著

本书特点

- * 内容丰富
- * 图文并茂
- * 易学易用
- * 实例典型



中国宇航出版社



北京希望电子出版社

内 容 简 介

这是一本专为计划在较短时间内掌握电脑的某项专门知识和操作技能的读者开发的教科书。本书较详细、系统地介绍了网页制作四剑客 Dreamweaver MX, Fireworks MX, Flash MX 和 ColdFusion MX 的功能与应用。

本书由 4 篇构成, 第 1 篇“Dreamweaver MX 横空出世”, 内容为 Dreamweaver MX 使用入门, 使用 Dreamweaver MX 进行简单网页编辑, Dreamweaver MX 的高级应用, 用 Dreamweaver MX 进行站点管理, 用 Dreamweaver MX 开发企业网站实例。第 2 篇“Fireworks MX 傲视群雄”, 内容为 Fireworks MX 简介, 用 Fireworks MX 处理图形图像, 用 Fireworks MX 的层和文本操作, Fireworks MX 的动画/网页制作技术, Fireworks MX 的优化和导出。第 3 篇“Flash MX 闪亮登场”, 内容为 Flash MX 简介, Flash MX 使用入门, Flash MX 的基本应用, Flash MX 动画制作, Flash 网页动画影片制作实例。第 4 篇“ColdFusion MX 天下无敌”, 内容为 ColdFusion MX 使用入门, 掌握 CFML 语言。

本书从基础知识入手, 由浅入深并结合实例, 详细讲述了网页制作四剑客——Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX、ColdFusion MX 的强大功能。本书内容丰富、实例综合、讲解透彻、易学易用, 是专业网页制作者首选参考书, 也可作为社会网页制作初级培训班教材。

图书在版编目 (C I P) 数据

Dreamweaver MX. Fireworks MX. Flash MX. ColdFusion MX 网页开发四合一/
王子怀 编著. —北京: 中国宇航出版社, 2003.1

(电脑操盘新概念丛书)

ISBN 7-80144-511-2

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

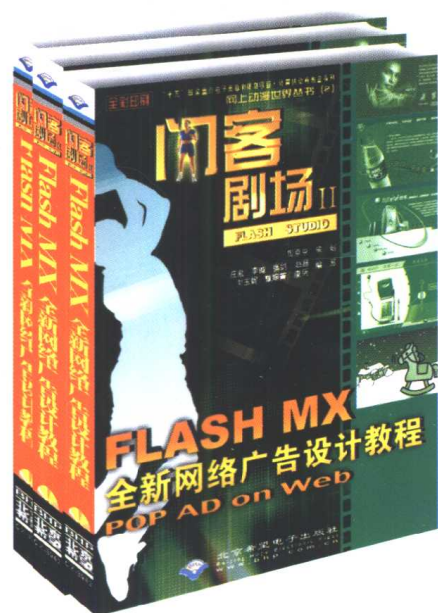
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 103197 号

出版 中国宇航出版社
发行 北京希望电子出版社
社址 北京市和平里滨河路 1 号 (100013)
北京市海淀区知春路甲 63 号 (100080)
经销 新华书店
发行部 (010) 68372924 (010) 68373451 (传真)
读者
服务部 北京市阜成路 8 号 (100830)
(010) 68371105 (010) 68522384 (传真)

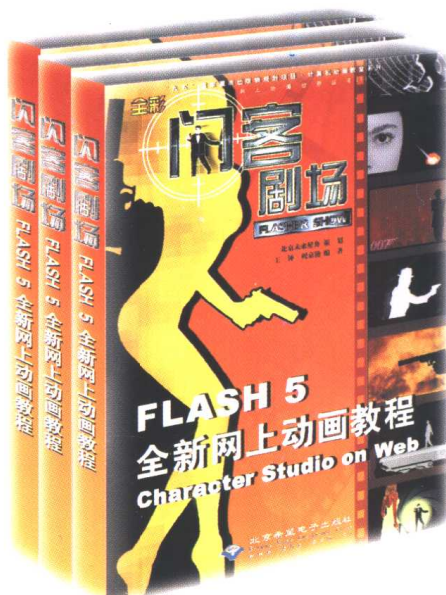
承印 北京双青印刷厂
版次 2003 年 2 月第 1 版
2003 年 2 月第 1 次印刷
规格 787×1092
开本 1/16
印张 28.75
字数 668 千字
印数 1~5 000
本版号 ISBN 7-80144-511-2
本书定价 39.00 元

本书如有印装质量问题可与本社发行部调换

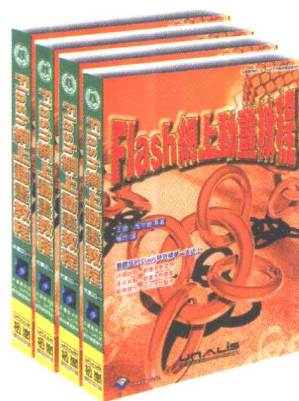
网络专业动画师优秀教科书



CX-3942(全彩印刷)
定价: 58.00 元
ISBN: 7900118772



CX-83371(全彩印刷)
定价: 50.00 元
ISBN: 7900071288



海外版



CX-3765
定价: 58.00 元
ISBN: 7900101071



CX-3936
定价: 48.00 元
ISBN: 7900118691



CX-3897
定价: 39.00 元
ISBN: 7900118292



CX-3928
定价: 48.00 元
ISBN: 7900118659



CX-3920
定价: 25.00 元
ISBN: 7900118578



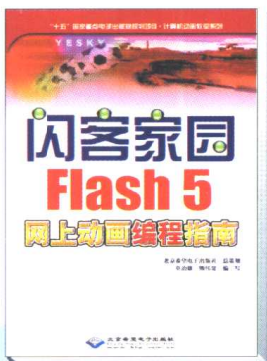
CX-83586
定价: 33.00 元
ISBN: 7900088008



CX-3890
定价: 33.00 元
ISBN: 7900118225



CX-3910
定价: 33.00 元
ISBN: 7900118454



CX-83545
定价: 35.00 元
ISBN: 7980007581



CX-83544
定价: 39.00 元
ISBN: 7980007557



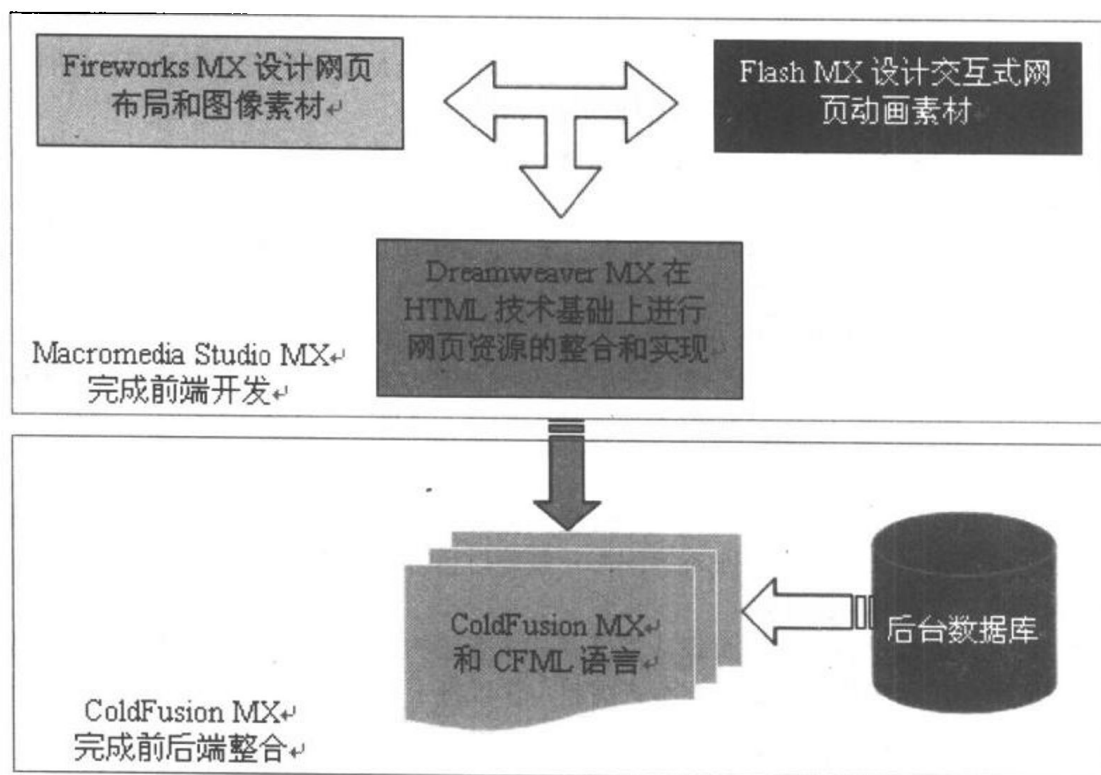
北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

社址: 北京海淀知春路甲 63 号卫星大厦三层
联系电话: 010-82675588(总机) 传真: 010-62520573
通信地址: 北京中关村 083 信箱北京希望电子出版社 (邮编 100080)

前言

当今世界，计算机的迅速普及和网络事业的如日中天，使得网页制作成了热门，也使得网页制作的工具软件层出不穷。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，如此一来，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。

在多媒体制作和编辑领域享有很高知名度的 Macromedia 公司迎合了这一需求，适时开发了新一代的网页制作软件，主要有 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX。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，使得三者之间可以相互支持，配合得天衣无缝。所以网页制作三剑客一经推出，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。Macromedia 公司曾经成功开发并推出过 Director、Authorware 等多媒体软件，而他们推出的网页制作三剑客也同样具有很强大的多媒体功能，即在网页中实现了部分的多媒体功能，从而实现了网页的诸多动态效果。现在，Macromedia 公司推出了 ColdFusion MX 服务器软件，实现了网页制作的前后端的统一，它们之间的应用关系如下图所示。



Dreamweaver MX 是一款 WYSIWYG (what you see is what you get, 所见即所得) 的 HTML 编辑器，具有浮动面板、浮动窗口并支持用户定制的工作环境，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。这些都给网页制作带来了方便,也使得利用 Dreamweaver MX 制作的网页可以跨平台、跨浏览器进行浏览。同时, Dreamweaver MX 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 是 Dreamweaver 系列的最新版本,新增了一些功能,并对从前的版本中的一些缺陷进行了改进,使之操作起来更加方便,更加实用。

Fireworks MX 是第一个为网页制作而设计的图像处理软件,是图像以最简洁的方式在网页中显示出最好的效果。它最为突出的功能是可以导入多种格式的图像文件,包括 Macintosh 的 PICT 文件, FreeHand, Illustrator 和 CorelDRAW 等软件制作的矢量文件、Photoshop 编辑处理过的 PSD 文件以及常见的 GIF、JPEG、BMP、TIFF 等格式的文件,甚至还可以导入 ASCII 码的 TXT 文本文件,而且 Fireworks MX 可以辨识矢量文件中的绝大部分标识和 Photoshop 文件中的图层。作为一款专门为网页制作而设计的图像处理软件, Fireworks MX 卓越的切割和优化导出功能使得用户可以直观简便地找到图像质量与下载速度之间的最佳平衡点。Fireworks MX 是该系列的最新版本,首先对 Fireworks MX 的工作界面进行了改进,使之和 Dreamweaver MX、Flash MX 的界面统一,其次增强了部分功能,并对从前版本中的已有功能实现进行了简化的设计。

Flash MX 是一种交互式矢量多媒体技术,前身 Future Splash 是早期的网上矢量动画插件,后来 Future Splash 被 Macromedia 公司兼并并被改造为 Flash MX。Flash MX 是 Macromedia 公司发布的最新版本,标志着 Flash MX 已经由一个单纯的网页动画制作工具变为一种多媒体制作标准了。在其内置的脚本语言 Actions 的控制下, Flash MX 可以制作出生动活泼、视觉和听觉效果俱佳的网页。同时 Flash MX 制作的动画都是压缩的,体积相对于 GIF 动画要小得多,可以放心地在网上使用。

本书分为 5 个部分 17 章,全面介绍网页制作三剑客在网页制作中的使用。第 0 章综述了 Macromedia MX 软件包;第二部分,即第 1~5 章,全方位介绍了 Dreamweaver MX 的新特点、新功能,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;第三部分,即第 6~10 章,介绍 Fireworks MX 的使用,重点介绍了 Fireworks MX 特别适合于网页图像处理的诸多特点;第四部分,即第 11~15 章,运用了大量生动简洁的实例,结合基础知识的介绍,讲述 Flash MX 在动画制作和网页制作等方面的应用;第五部分,即第 16~17 章,如何安装和配置 ColdFusion MX 服务器的知识以及 CFML 语言的基础。

本书由王子怀执笔编写。此外,肖建、赵秀华、李屹宪、程华遴、李忠、魏浩然、李晓成、李四清、吴城宇、李小炎等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助,在此对他们表示衷心的感谢。

希望此书能够真正给网页设计爱好者带来有益的帮助,由于作者水平有限,错误和漏洞在所难免,希望广大读者能够不吝赐教,作者将十分感谢。

编 者

2002.10

北京希望电子出版社网站 (www.bhp.com.cn) 欢迎您!



www.bhp.com.cn



欢迎你来“未来希望”的世界



2002年3月5日
16:15:55
上书店:“本站最新”

北京希望
电子出版社

首页 | 书盘目录 | E-Book | 技术支持 | 读者俱乐部 | 经销商园地 | 本社简介 | 网上书店 | 本站指南

最新图书 | 热门图书 | 海量图书 | 热点光盘 | 本月排行 | 畅销书

精品推荐

Photoshop 制作实例
——如何制作可分镜头
照相馆的故事

黑客剧场 查看本书

计算机普及

Macromedia 公司与北京希望电子出版社合作,首次在中国出版它们的ATC专用教程。本教程全套5册,均出自于Macromedia公司软件开发专家之手,其全面性、严谨性和权威性是无可疑的。这一点是本套教程与市场上林林总总的Macromedia软件教科书的重大区别。凡通过它们的ATC的培训、考核者,即可得到Macromedia公司的认证、考试、认证体系。

- Macromedia Flash 5 标准教程
- Macromedia Fireworks 4 标准教程
- Macromedia Dreamweaver 4.02 (中文版) 标准教程

查看考点名录

编程指导

因特网Internet高级编程教程
解读黑客内幕大曝光
全面引爆XSP网站开发——XSP/Cocoon/XML核心技术内幕
Delphi 6深入编程技术
Visual C++ 6.0数据库高级编程
ASP.NET/XML深入编程技术
Ultradev 4/JSP/XML高级实例教程
Microsoft VB.NET开发人员指南

下载专区

本社图书资源配套源文件、源代码下载
Hope 3D室内外装修软件
希望屏幕保护
本社2001年书目下载(离线查阅)
最新书目下载(离线查阅)
平面滤镜 3D 插件
查看Motion Capture技术资料及BIP动作文件下载

每周新书

- 排版大师Adobe
- PageMaker 7.0短期培训教程
- Pro/ENGINEER 2000i零件设计实训教程
- 中文 Adobe Photoshop 6.0 特效设计
- 跟我学用多媒体——精通Authorware 6.0
- 数字角色动画设计秘笈
- 未来希望
- 3ds max 4.3三维艺术与技巧
- 中文PowerPoint2002演示文稿制作实训教程
- 网站设计基础与实例教程
- 数码相机大观
- 童年的故事: 3ds max 4/Photoshop 6/Premiere 6千禧MTV角色动画大制作
- Pro/Engineer 2000i基础与实训教程
- 轻轻松松学用数码相机
- 网络程序设计教程

北京希望电子出版社网站是一个完备的电子商务交易系统,集信息发布、客户服务、网上销售为一体,为广大读者和希望图书产品经销商提供全方位的服务。

信息发布——每日更新 在北京希望电子出版社的网站里有数千种图书光盘的数据资料,读者和经销商可以了解到图书光盘的所有信息,可以看到书的目录、内容提要、精彩章节,相关资料,也可以了解书的印刷、开本、定价等情况。如果您不知道想找的某一本书在什么地方,您可以在“书盘检索”的窗口里输入书名、作者、书号等信息查询。同时,网站数据每日更新,并发布本社经营活动的相关信息和业界动态。

技术支持——全程服务 技术支持是我社倡导“服务第一”理念的体现,在这里我们向读者介绍IT行业的新技术,新软件,新动态;组织大家在BBS讨论热点技术性问题,并有专家回答技术咨询。只要您是希望的用户,就可得到希望的技术支援,解除用户的后顾之忧。在这个栏目里您可看到大量精彩的计算机图形图像作品和Flash动画,此外,年轻的读者还可以在“读者俱乐部”发表自己的作品。

网上书店——方便快捷 在网站可以方便地选购图书光盘,付款方式灵活,如果您有招商银行的“一网通”,可以在网上付款。所有客户都可以享受到免费邮寄的服务。此外网上购书还有各种优惠,总有意想不到的惊喜等着您!

只要您点击 www.bhp.com.cn 决不会空手而归!

目 录

第0章 Macromedia Studio MX 综述.....	1
0.1 Macromedia Studio MX 战略.....	1
0.2 Macromedia Studio MX 的软件体系.....	2
第一篇 DreamWeaver MX 横空出世	
第1章 Dreamweaver MX 使用入门.....	7
1.1 Dreamweaver 的特色.....	7
1.2 Dreamweaver MX 的新特性.....	8
1.2.1 编辑主窗口.....	8
1.2.2 Dreamweaver MX 新增功能.....	10
1.2.3 面板.....	12
1.2.4 组件和插件.....	14
1.2.5 服务器相关.....	15
1.2.6 ColdFusion MX 的支持.....	15
1.2.7 方便地支持最新网页技术标准.....	16
1.3 安装和启动 Dreamweaver MX.....	16
1.3.1 安装 Dreamweaver MX.....	16
1.3.2 启动 Dreamweaver MX.....	17
1.3.3 Dreamweaver MX 的用户界面.....	18
1.4 Dreamweaver MX 的工作环境.....	19
1.4.1 主菜单介绍.....	19
1.4.2 插入面板.....	26
1.4.3 属性面板.....	33
1.4.4 主要控制面板.....	33
1.5 Dreamweaver MX 的参数设定和外观设置.....	39
1.5.1 常规参数.....	39
1.5.2 CSS 样式参数.....	41
1.5.3 标记色彩参数.....	42
1.5.4 不可见元素参数.....	42
1.5.5 布局视图.....	43
1.5.6 层参数.....	44
1.5.7 代码改写参数.....	45
1.5.8 代码格式参数.....	46

1.5.9 代码提示参数.....	48
1.5.10 代码颜色参数.....	48
1.5.11 快速标签编辑器参数.....	49
1.5.12 面板参数.....	50
1.5.13 文件类型和编辑器参数.....	50
1.5.14 在浏览器中的预览参数.....	52
1.5.15 站点参数.....	52
1.5.16 状态栏参数.....	54
1.5.17 字体/编码参数.....	54
1.6 Dreamweaver MX 的帮助.....	55
小结.....	56
习题.....	56
第2章 Dreamweaver MX 简单网页编辑.....	57
2.1 创建 Dreamweaver 页.....	57
2.1.1 新建空白 Web 页.....	57
2.1.2 创建基于 Dreamweaver 设计文件的文档.....	59
2.1.3 创建基于现存模板的文档.....	59
2.1.4 保存网页.....	59
2.1.5 在文档中使用颜色.....	60
2.2 网页中的文本编辑.....	61
2.2.1 插入文本.....	61
2.2.2 设置文本格式.....	62
2.2.3 使用“HTML 样式”面板.....	63
2.3 网页中的图像编辑.....	64
2.3.1 图像的概念.....	65
2.3.2 插入图片.....	65
2.3.3 设置图像属性.....	66
2.4 网页中插入背景音乐.....	70
2.5 行为的应用.....	72
2.5.1 关于事件.....	73
2.5.2 应用行为的实例.....	73
小结.....	78
习题.....	78
第3章 Dreamweaver MX 高级应用.....	79

3.1	在网页中使用表格	79
3.1.1	网页中插入表格	79
3.1.2	表格中填充内容	80
3.1.3	查看和设置表格属性	81
3.1.4	添加及删除行和列	83
3.1.5	嵌套表格	84
3.1.6	数据的导入和导出	84
3.2	网页的高级布局——层	86
3.2.1	层的 HTML 代码	86
3.2.2	插入层	87
3.2.3	设定层的属性	88
3.2.4	操作层	89
3.2.5	制作层动画	91
3.2.6	时间轴动画小技巧	93
3.3	网页中使用框架	94
3.3.1	使用框架	94
3.3.2	创建框架和框架集	95
3.3.3	选择框架和框架集	97
3.3.4	设置框架属性	97
3.3.5	设置框架集属性检查器选项 ..	98
3.4	在网页中使用表单	99
3.4.1	表单的插入及属性修改	100
3.4.2	文本域	101
3.4.3	隐藏域	104
3.4.4	复选框	104
3.4.5	单选按钮	105
3.4.6	列表和菜单	106
3.4.7	跳转菜单	108
3.4.8	图片域	110
3.4.9	文件字段	111
3.4.10	表单按钮	112
3.5	为页面添加动态数据	113
3.5.1	服务器行为面板	114
3.5.2	添加自定义服务器行为	116
	小结	119
	习题	119
第 4 章	用 Dreamweaver MX 管理站点	120
4.1	资源面板和历史纪录面板的应用 ..	120
4.1.1	资源面板	120

4.1.2	历史记录面板	122
4.2	模板和库	124
4.2.1	模板和库的概述	124
4.2.2	创建 Dreamweaver 模板	125
4.2.3	使用模板	126
4.2.4	编辑和更新模板	127
4.2.5	创建、管理和编辑库项目 ..	128
4.3	站点管理	130
4.3.1	站点规划和设计	130
4.3.2	设置 Dreamweaver 站点	132
4.3.3	建立站点的流程	133
4.3.4	编辑 Dreamweaver 站点	138
	小结	138
	习题	138
第 5 章	用 Dreamweaver MX 开发企业网站实例	139
5.1	企业网站建设概述	139
5.1.1	企业网站设计概述	139
5.1.2	企业网站建设需求分析	142
5.2	企业网站建设过程	143
5.2.1	网站结构的设计	143
5.2.2	网站首页的设计	146
5.2.3	一般页面的设计	150
	小结	158
	习题	158

第二篇 Fireworks MX 微视群雄

第 6 章	Fireworks MX 简介	161
6.1	Fireworks MX 的安装和启动	161
6.2	Fireworks MX 的新特性	163
6.2.1	增强的工具面板	163
6.2.2	浮动面板的改进	166
6.2.3	菜单的改变	167
6.2.4	强大的增强功能	168
6.3	基本的文档操作	169
6.3.1	创建新文档	169
6.3.2	打开和关闭已有文档	171
6.3.3	保存文档	171
6.3.4	恢复保存过的文档	171

小结	171
第7章 用Fireworks MX 处理图形图像	172
7.1 图像基本概念	172
7.1.1 矢量图像和位图图像	172
7.1.2 分辨率及路径	173
7.2 Fireworks MX 对矢量图形的处理	173
7.2.1 两种工作模式	173
7.2.2 矢量图形绘制	174
7.2.3 矢量图的选取	176
7.2.4 矢量图的编辑	178
7.3 Fireworks MX 对位图的处理	183
7.3.1 创建位图图片	184
7.3.2 位图图形的绘制	185
7.3.3 位图的编辑区域的选取	186
7.3.4 对位图的简单编辑	192
7.3.5 对位图的滤镜处理	196
7.4 Fireworks MX 网页图标制作实例	211
小结	216
习题	216
第8章 Fireworks MX 的层和文本操作	217
8.1 Fireworks MX 使用图层	217
8.1.1 Fireworks MX 中的图层面板 介绍	217
8.1.2 Fireworks MX 中的图层操作	219
8.1.3 图层的合成	221
8.2 Fireworks MX 使用蒙版	224
8.2.1 新建蒙版组	225
8.2.2 蒙版组的编辑	226
8.3 Fireworks MX 对文本的编辑	226
8.3.1 设定字体、字号、颜色及文本 样式	227
8.3.2 设定文本的行距和字间距	228
8.3.3 设定文本的对齐方式和排列 方向	228
8.3.4 平滑文本边缘和自动缩近	229
8.4 Fireworks MX 制作文本特效	231
8.4.1 文本的笔触、填充与效果	231
8.4.2 文本的缩放、倾斜和扭曲	235
8.4.3 文本特效实例	236

8.4.4 文本与路径和蒙版的结合	240
小结	244
习题	244
第9章 Fireworks MX 的动画/网页制作技术	245
9.1 Fireworks MX 制作动画的概述	245
9.2 Fireworks MX 使用动画元件	246
9.2.1 创建动画元件和实例	246
9.2.2 编辑动画元件	247
9.2.3 编辑其他元件	248
9.2.4 管理元件和实例	249
9.2.5 预览动画	249
9.3 Fireworks 中对帧的操作	250
9.3.1 帧的移动	252
9.3.2 帧的延迟时间	252
9.3.3 在帧间共享层	253
9.3.4 导出动画	253
9.4 Fireworks MX 网页动画制作实例	255
9.4.1 利用帧逐帧制作文字动画	255
9.4.2 利用元件制作动画	257
9.4.3 总结	258
9.5 Fireworks MX 的切片和热点	259
9.5.1 切片、变换图像和热点	259
9.5.2 Fireworks MX 中的切片处理	259
9.5.3 Fireworks MX 中的热点处理	271
小结	278
习题	278
第10章 Fireworks MX 的优化和导出	279
10.1 图像优化的基础知识	279
10.2 利用优化面板进行图像的优化	279
10.2.1 优化面板	280
10.2.2 预览窗口在优化中的使用	282
10.2.3 GIF 格式和 PNG 格式的优化	283
10.2.4 JPEG 格式的优化	286
10.2.5 其他格式文件的优化	287
10.3 利用调色板进行图像的优化	288
10.4 Fireworks MX 中图像的导出	290
小结	292
习题	292

第三篇 Flash MX 闪亮登场

第 11 章 Flash MX 简介..... 295

11.1 Flash MX 的安装及运行..... 295

11.1.1 Flash MX 的系统需求..... 295

11.1.2 Flash Player 的系统需求..... 296

11.1.3 Flash MX 的启动..... 296

11.2 Flash MX 的新特性..... 297

小结..... 300

第 12 章 Flash MX 使用入门..... 301

12.1 Flash MX 的工作界面..... 301

12.1.1 工具栏..... 301

12.1.2 舞台..... 303

12.1.3 时间轴..... 303

12.1.4 控制面板..... 303

12.1.5 菜单栏..... 304

12.2 Flash MX 的绘图工具栏..... 309

12.2.1 关于矢量图形和位图..... 309

12.2.2 箭头工具..... 310

12.2.3 部分选取工具..... 310

12.2.4 直线工具..... 311

12.2.5 套索工具..... 311

12.2.6 钢笔工具..... 312

12.2.7 文本工具..... 312

12.2.8 椭圆工具与矩形工具..... 314

12.2.9 铅笔工具..... 315

12.2.10 画笔工具..... 315

12.2.11 墨水瓶工具..... 316

12.2.12 颜料桶工具..... 317

12.2.13 滴管工具..... 319

12.2.14 橡皮擦工具..... 319

12.3 Flash MX 中处理颜色..... 320

12.3.1 处理颜色概述..... 320

12.3.2 使用工具箱中的笔触颜色和 填充颜色控件..... 321

12.3.3 使用属性检查器中的笔触颜色 和填充颜色控件..... 321

12.3.4 混色器控制面板..... 321

12.4 Flash MX 中导入和导出..... 325

12.4.1 导入图像..... 325

12.4.2 导入声音..... 327

12.4.3 导出..... 328

小结..... 329

习题..... 329

第 13 章 Flash MX 的基本应用..... 330

13.1 Flash MX 处理文本..... 330

13.1.1 文本概述..... 330

13.1.2 创建文本..... 330

13.1.3 设置文本属性..... 331

13.1.4 创建字体元件..... 332

13.1.5 分离文本..... 332

13.2 Flash MX 处理图形对象..... 333

13.2.1 选择对象..... 334

13.2.2 任意变形对象..... 335

13.2.3 扭曲对象..... 336

13.2.4 编辑图像..... 336

13.3 Flash MX 中应用图层..... 340

13.3.1 图层概述..... 340

13.3.2 新建图层..... 340

13.3.3 查看图层..... 342

13.3.4 编辑图层..... 342

13.3.5 引导层与遮罩层..... 344

13.4 Flash MX 使用元件、实例和库资源 349

13.4.1 元件、实例和库资源概述..... 350

13.4.2 元件的种类..... 350

13.4.3 创建图形元件..... 350

13.4.4 创建按钮元件..... 353

13.4.5 创建影片剪辑元件..... 355

13.4.6 复制元件..... 355

13.4.7 创建元件实例..... 357

13.4.8 设置实例的属性..... 358

13.4.9 使用共享库资源..... 363

小结..... 364

习题..... 364

第 14 章 Flash MX 动画制作..... 365

14.1 动画概述..... 365

14.1.1 Flash 动画类型..... 365

14.1.2	关键帧	365
14.1.3	编辑帧	367
14.1.4	设定背景图	367
14.2	补间动画	367
14.2.1	补间实例、组和类型	367
14.2.2	沿着路径补间动画	368
14.2.3	变形过渡动画的制作	372
14.2.4	使用变形线索	374
14.3	逐帧动画的制作	375
14.4	交互性动画	377
14.4.1	制作交互性按钮	377
14.4.2	给帧加入动作	379
14.4.3	动作属性面板	379
14.4.4	Flash MX 的动作语句	382
14.4.5	Flash MX 使用组件	382
14.5	打字机效果动画实例	384
14.6	ActionScript 介绍	388
	小结	388
	习题	388
第 15 章	Flash 网页动画影片制作实例	389
15.1	网页片头动画的思路提示	389
15.2	交互式网页导航动画的制作	392
15.2.1	场景一	392
15.2.2	场景二	395
15.2.3	场景三	396
	小结	397
	习题	397

第四篇 ColdFusion MX 天下无敌

第 16 章	ColdFusion MX 使用入门	401
16.1	ColdFusion MX 简介	401
16.1.1	ColdFusion MX 简介	401
16.1.2	和 Macromedia Studio MX 产品 之间的关系	406
16.1.3	安装 ColdFusion MX	406
16.2	配置 ColdFusion MX	409
16.2.1	进入 ColdFusion MX 服务器 配置程序	409
16.2.2	ColdFusion MX 服务器配置	409
	小结	411
	习题	411
第 17 章	掌握 CFML 语言	412
17.1	使用 CFML 变量和函数	412
17.1.1	变量的创建和使用	412
17.1.2	CFML 的变量种类	416
17.1.3	变量使用技巧	423
17.1.4	CFML 函数的使用	425
17.2	CFML 的应用实例	428
17.2.1	fadeSelect.cfm 代码	429
17.2.2	Fade_Option_Select.cfm 文件	431
	小结	432
	习题	432

第0章 Macromedia Studio MX 综述

本章导读

随着互联网的进一步普及,网页制作技术也在不断地提高,现在已经进入了多媒体交互性网页的时代。2002年的夏天,Macromedia推出了Macromedia Studio MX,这是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,还新增了ColdFusion MX 这款知名的服务器软件,构成了功能和应用上更为全面而强大的四剑客。

本章首先综述 Macromedia Studio MX 软件包以及其中各个软件的特点,希望读者可以从整体上把握学习这套软件的思路。

0.1 Macromedia Studio MX 战略

Macromedia 于4月29日正式发布 Macromedia Studio MX,这是一套互联网开发系列工具的完全解决方案,包括的软件有 Macromedia Dreamweaver MX, Macromedia Flash MX, Macromedia Fireworks MX, Macromedia FreeHand 10 和 Macromedia ColdFusion MX 的开发者版本。Dreamweaver 2.0+Fireworks 2.0+Flash 3.0 获得 PC Magazine 当年的年度大奖,并由此获得专业市场青睐,如将此作为三剑客的第一次革命性进步的话,那么本次的 Studio MX 可以称得上是新生代的四剑客的第二次革命性进步。

因此,可以说 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)。

通过对其竞争对手的分析可知 Macromedia Studio MX 的整体设计思路是面向网络应用的解决方案。在主流的前端网络开发工具中, Macromedia 有两个对手,一个是 Microsoft, 一个是 Adobe。Microsoft 由于只有一个 FrontPage 编辑器,没有其他的合作产品工具,所以 Macromedia 商业竞争的目的是为了彻底抛开 Adobe 这个对手。Adobe 在图形图像界处于绝对领先地位,有众多设计师的忠心追随,而且在 W3C 的标准制订中占有独特的位置。加上它的产品线齐全,有 Photosho, Illustrator, ImageReady, LiveMotion, GoLive 等众多优秀产品。对于 Adobe 丰富的产品线, Macromedia 始终贯彻着以网络应用系统开发软件为中心的产品思路,即使是对于同 Adobe 存在较大市场摩擦的 Freehand (Illustrator)、Fireworks (Photoshop) 等产品,定位仍然是围绕网络应用开发提供解决方案,在很大程度上避免了正面冲突带来的负面市场效应,这一点在 Macromedia Studio MX 战略中更是凸显无疑。在这次 Macromedia 的 MX 升级重点有两个,一个是以 Flash MX 为代表的富媒体应用,另一个是以 ColdFusion MX 为代表的后台技术。而在互联网上,这两部分恰好都非常重要,Flash MX 能直接给浏览用户带来多媒体的全新感受,而 ColdFusion 则给商业用户带来后端的稳定。专业公司如果采用 Macromedia 公司的 MX 系列产品,比采用 Adobe 的系列产品,更能满足客户的需求。

在一些软件使用的细节上,新的 Macromedia Studio MX 产品借鉴了微软的 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。从 Dreamweaver 2.0 开始(或许是 1.0,但是我没用过), Macromedia 就不断尝试协同工作。从简单地在 Dreamweaver 中可以直接插入 Flash 动画,到 Dreamweaver 和 Fireworks 的代码互通,以及 Dreamweaver 的 Check in 和 Check out 功能,都体现出 Macromedia 对网页开发的独到见解。在新的 MX 系列中,这种无缝结合体现得更淋漓尽致,在每个软件中,都为设计者和开发者做了分别优化,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 ColdFusion 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。

0.2 Macromedia Studio MX 的软件体系

正如 Macromedia 自己介绍的那样,新的 MX 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。Macromedia 整个 MX 产品体系从结构上分为 3 个部分,如图 0-1 所示。



图 0-1 Macromedia MX 产品体系

其中, Flash Player 作为客户端,主要使浏览用户可以通过播放器来浏览富媒体内容,包括 Flash 的动画、声音、视频以及互动。而据 Macromedia 调查, 98% 的用户浏览器上都安装了 Flash Player。所以 Flash 已经成为网络多媒体的事实标准。

ColdFusion Server 作为 MX 产品体系的后台支撑,提供了功能强大的后台编码环境。刚才已经提到,它可以运行在多种平台之上,而且效率很高。这给以前编程有困难的人提供了良好的开发环境,因为 ColdFusion 可以支持各种 CF tags,使得编程的工作变得很轻松。而且对于编程的人来讲,也完全可以通过优秀的代码调试工具 homesite 来编写自己的程序代码。而且,它还继续支持 UltraDev,对于想使用 ASP 的人,无疑是一个福音。更为合理的是, Cold Fusion 支持 Flash 对象,这使得 Flash 就像普通的文字图片元素一样,可以通过后台动态地进行控制和修改替换。

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

- FreeHand 10 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 主要负责制作 Swf 动画，以及交互影片。
- Fireworks 负责网页图像处理，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合排版，以及和后台的程序交互。

如果把整个产品线比做一个军队的话，那么 Flash 就是一位冲锋陷阵、骁勇善战、攻无不克的猛将，利用富媒体的 Internet 多媒体应用技术作为致命武器；而 Fireworks 和 Freehand 则是将士手中的武器，提供图像素材的编辑功能；Dreamweaver 是中军元帅，负责总协调前后方配合，完成整场网页设计战争的指挥工作；ColdFusion MX 则是后勤部队，保证后方稳定的供给，提供网站运行的服务器环境。

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网页制作前端市场。

本书将完整地介绍 Macromedia MX 产品体系中除 FreeHand 和 Flash Player 之外的其他软件，主要基于如下的考虑：

- FreeHand 侧重于平面设计，介绍起来和 Macromedia Studio MX 中其他软件又有太多不同。而且对于一般的网页设计和制作人员而言，这款软件使用的几率不是很高。
- Flash Player 只是一个多媒体互联网应用的客户端环境，不需要花篇幅进行介绍。

原书空白页

第一篇

Dreamweaver MX横空出世



- 第 1 章 Dreamweaver MX 使用入门
- 第 2 章 Dreamweaver MX 简单网页编辑
- 第 3 章 Dreamweaver MX 高级应用
- 第 4 章 用 Dreamweaver MX 管理站点
- 第 5 章 用 Dreamweaver MX 开发企业网站实例

