

自己动手 轻松设计与制作网页 (3)



Web Design 4 in 1

macromedia 中文

DREAMWEAVER

MX

FIREWORKS

MX

FLASH

MX

COLDFUSION

MX

网页开发4合1教程

DGMOOK 策划
石磊 编著



中国宇航出版社

自己动手 轻松设计与制作网页 (3)



Web Design 4 in 1

macromedia® 中文

DREAMWEAVER MX
FIREWORKS MX
FLASH MX
COLDFUSION MX

网页开发4合1教程

DGMOOK 策划
石磊 编著



中国宇航出版社

内 容 简 介

这是一本专为想在较短时间内学习和掌握用中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 和 ColdFusion MX 设计与制作网页的方法、步骤的广大初学者而编写的教程。

全书由 17 章、近 230 个范例构成。76 个小范例比较通俗地介绍了 Dreamweaver MX 的启动、控制面板功能、简单网页和复杂网页的编辑、管理站点和扩展技术的应用等。89 个小范例介绍了 Fireworks MX 的基础知识、制作文字特效、矢量图/位图编辑技术、网页图像的制作、优化和导出图像。56 个小范例介绍 Flash MX 的基础知识、各种绘图工具箱的使用、动画制作基础和制作交互性动画。第 15 章是用前 3 个软件制作了 3 个综合范例。第 16 章和第 17 章介绍了完全兼容 Java 平台的 MX Studio 组件 ColdFusion MX 的基础知识,用 6 个小范例进行了简单的现场应用,并用一个记事本的综合实例讲解了利用 CFML 语言开发交互式的 Web 应用程序的全过程。

本书特点:内容丰富、循序渐进,图文并茂、步骤详细,软件的主要功能与实际范例紧密结合,学习轻松,上手容易,一书在手,4 个软件的功能、用法全掌握,特别是随书光盘中对应的试用版软件,更使得初学者大大节约了时间,一边看书,就可以一边实践,大大提高了学习效率。

读者对象:面向初、中级读者,社会网页制作培训班。

光盘内容: Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX、ColdFusion MX 试用版软件和网页素材库。

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver MX +Fireworks MX+Flash MX +ColdFusion MX 网页开发 4 合 1 教程/石磊编著. —北京:中国宇航出版社, 2003.8

ISBN 7-80144-599-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 040171 号

责任编辑:圆 点/高 华/梅 琪

审 校:李之聪

责任校对:肖新民

排 版:宇航计算机图书排版中心

出 版 中国宇航出版社

发 行

社 址 北京市阜成路 8 号

邮 编 100830

经 销 新华书店

发行部 (010)68373150 (010)68373185(传真)
(010)68373103 (010)68373169(传真)

读 者 北京市和平里滨河路 1 号

服务部 (010)68372647 (010)68373185(传真)

邮 编 100013

承 印 北京媛明印刷厂

版 次 2003 年 8 月第 1 版

2003 年 8 月第 1 次印刷

规 格 787×1092

开 本 1/16

印 张 24.875 彩插 4 页

字 数 573 千字

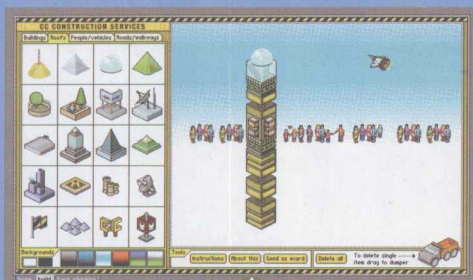
印 数 1~5000 册

书 号 ISBN 7-80144-599-6/TP-230

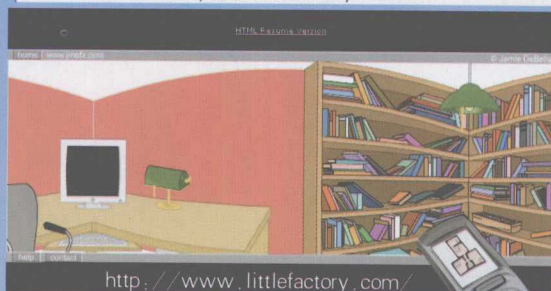
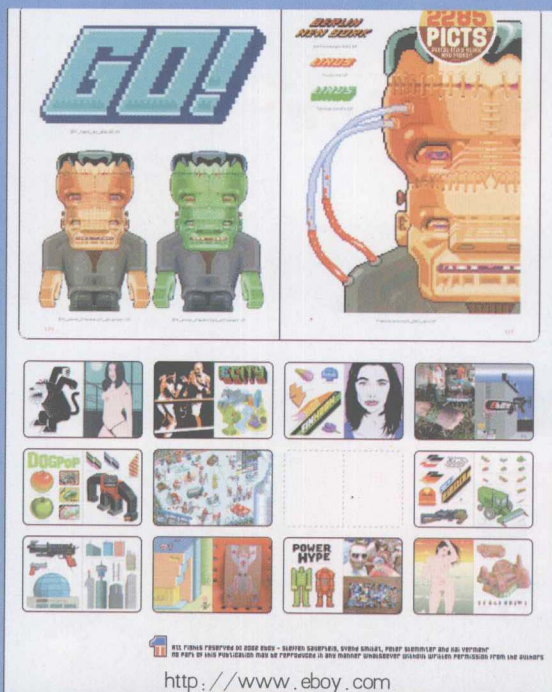
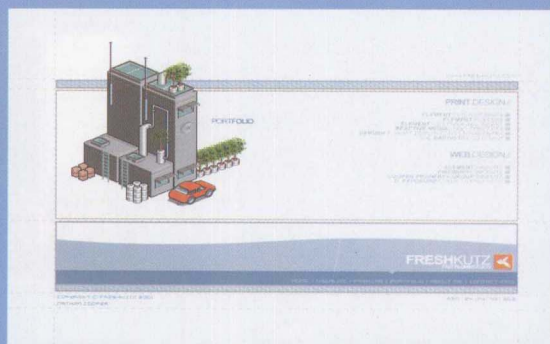
定 价 35.00 元(含 1CD)

本书如有印装质量问题可与发行部调换

酷站推荐——像素化风格



网络上的表现形式千奇百怪，但是有一种风格非常吸引人的注意力，这就是像素风格。像素风格类型的设计，起源于电脑图标形式。在电脑图标还是像素风格的时候，艺术家要在 32×32 的画面中刻画人物、物品等各种东西。后来被艺术家发扬光大后就成为一种特有的风格。



酷站推荐——个性化展厅



winkmedia 是一家提供媒体设计的公司。他们的站点结构非常简洁，但作品却非常有实力地体现了公司的水准。以我们这里推荐的插图为例，就是他们为 Adidas 设计制作的宣传品。

色彩搭配比较少见的组合，有一种韵律感，像在慢慢诉说。

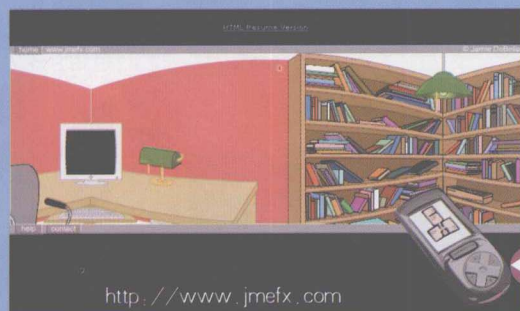
网站结构也非常有特点，菜单和内容的位置都经过精心设计。



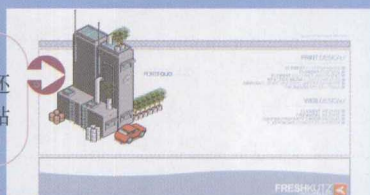
电子商务还可以做成什么形式？国内好像只有卓越这一种模式，其他的站都更没找到感觉。看看国外的站多么有趣：）菜单在中间也很容易抓住人们的注意力。



用 Flash 开发小游戏已经是非常成熟的模式，看看国外非常优秀的小游戏，拓展自己的思维空间。这个站的作品用色非常考究，感觉像水果般温馨。



一个站只用一张主图，如何在这样的情况下还富于变化？看看这个站的设计就知道了。



用家居来规划网站的风潮好像开始了，快看看外国人的生活环境。遥控器的设计也是神来之笔，未来的生活是不是都可以一切尽在掌握呢？

手绘的顶级站点，那种质感与结构都很迷人。构图也非常有冲击力。国内虽然也有优秀的设计人员尝试这种风格，但是总觉得还没有完全放开，在环境的营造等元素使用上还有一些路要走。



Flash酷站集锦

网络发展到现在已经是百花齐放，各种类型的网站层出不穷。但是有一个共通的地方是网页设计大师们一般都会采用Flash这个软件来设计他们的界面，非常有动感和创造力。这里选择了他们中间突出的一些酷站，门类包括了游戏、聊天室、公司站等各种类型，让我们一起欣赏吧：)



<http://www.crew8.net/thetree/>



<http://www.designchapel.com/>



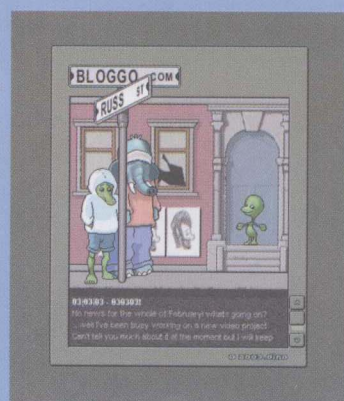
<http://www.fourfeathersmovie.com/battle/>



<http://www.electrowebanimation.com/EWA/index.htm>



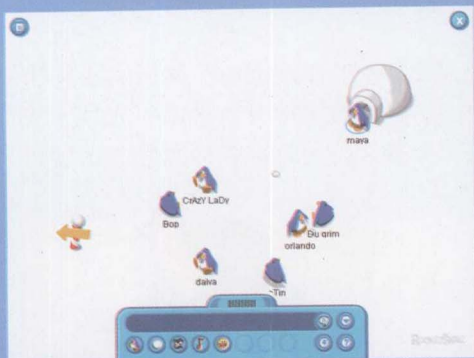
<http://disloc.rp-online.de/>



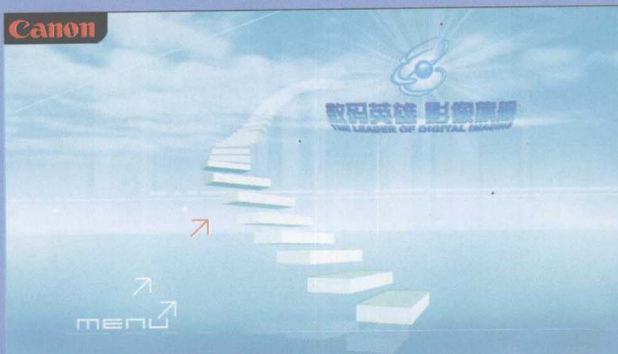
<http://www.bloggo.com/>



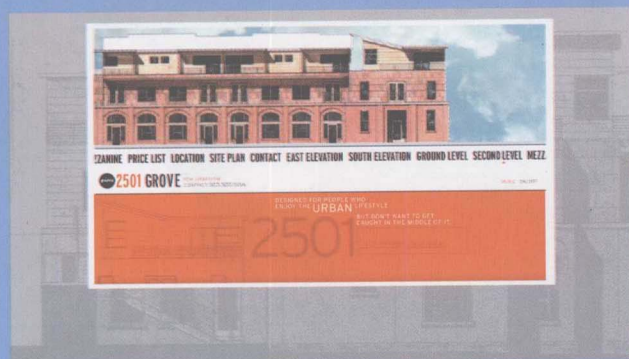
中文 Dreamweaver MX+Fireworks MX+Flash MX+ColdFusion MX



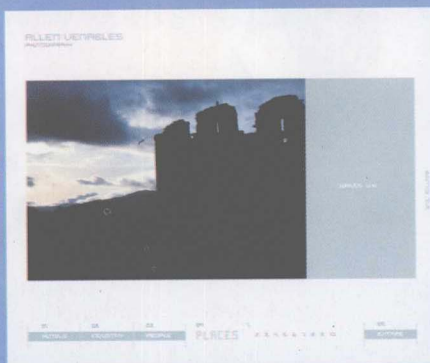
<http://www.rocketsnail.com/>



<http://211.167.74.76/>



<http://www.2501grove.com/support/home.html>



<http://www.allenvenables.com/>



<http://www.activision.com/games/tenchu3/>



http://www.flash8.net/film_show.asp?id=2839



<http://www.meimingtang.com/clouds/index.htm>



<http://pinnawrite.yeah.net>

前 言

欢迎进入 Macromedia Studio MX 的世界。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。Macromedia Studio MX 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解决方案。

在软件使用的细节上,新的 Macromedia Studio MX 产品借鉴了微软 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。从简单地在 Dreamweaver 中直接插入 Flash 动画,到 Dreamweaver 和 Fireworks 的代码互通,都体现出 Macromedia 对 Web 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地组合在一起。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。

Dreamweaver MX 是一款优秀的可视化 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。这些都给用户的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 还提供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。

Fireworks MX 是一款专门为网页图像编辑而设计的图像处理软件,最为突出的功能是可以导入多种格式的图像和直接导出成网页文件。同时,Fireworks MX 还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。和所有 MX 系列的软件一样,Fireworks MX 对工作界面进行了改进,与 Dreamweaver MX、Flash MX 的界面统一,并增强了在网页图像处理方面的功能。

Flash MX 是 Macromedia 公司发布的最新版本。从其设计上来说,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。Macromedia 强化了内置的脚本语言,Flash MX 可以制作出各种生动活泼、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。Rich Internet Application (富媒体互联网应用程序)成为了 Macromedia 的最终目标,这一点在前面介绍 Dreamweaver MX、Fireworks MX 以及 Flash MX 中得到了很好的体现。除此之外,在最新的 Studio MX 软件套装中,Macromedia 特别推出了新一代 MX 产品——ColdFusion MX 这一强而有力的服务器端软件,让网络前后端能整合得更一致,提供更好的解决方案和 Web 开发平台。

本书分为五大部分 17 章,全面介绍网页制作三剑客的使用。第一部分全面介绍 Dreamweaver MX,从 Dreamweaver MX 的新增功能、工作环境以及各个菜单和面板的功能

入手, 介绍如何使用 Dreamweaver MX 来设计制作网页和管理网站; 第二部分介绍了 Fireworks MX 在网页图形图像处理方面的强大编辑和处理功能, 重点讲述了 Fireworks MX 对位图的处理、优化导出等实用功能; 第三部分集中介绍 Flash MX 的功能, 对 Flash MX 的新增功能和各种工具的使用技巧和操作方法都进行了详尽的讲解。由于 Flash MX 的难度较高, 所以特地编写了一章, 用实例对知识进行总结和提高。第四部分是三剑客的综合实例, 从协同运用的角度告诉读者如何开发一个网页的全过程。

第五部分介绍了 ColdFusion MX 的基础知识。ColdFusion MX 适用于 Windows 和 Solaris 这两种操作系统, 功能上可以和 Microsoft 的 Internet Information Server 以及 Apache 服务器相媲美, 同时提供 ColdFusion Markup Language (CFML, 一种简单高效的服务器端脚本语言), 具备快速简单地制作 Web 应用程序的能力。

因此, 本书对于 ColdFusion MX 的介绍将集中在这两个方面展开。一方面介绍 ColdFusion MX 的配置, 另一方面集中在对 CFML 语言的介绍。

本书由石磊执笔编写。此外, 张东、李晓、范智育、王宏生、李光龙、王瑾、吴浩、李炎、刘伟等同志在整理材料方面给予了作者很大的帮助。

由于时间仓促, 加之作者的水平有限, 恳请专家和广大读者不吝赐教, 批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 基础	1	1.7 习题	20
1.1 Dreamweaver MX 概述及新特性	1	1.8 思考题	21
1.1.1 Dreamweaver MX 的特色	1	第 2 章 Dreamweaver MX 简单网页编辑	22
1.1.2 编辑主窗口的改变	2	2.1 编辑简单的 Web 页	22
1.1.3 新增功能	4	2.1.1 背景颜色	22
1.1.4 新增面板	5	2.1.2 文本编辑	23
1.2 Dreamweaver MX 的启动和界面	7	2.1.3 图像编辑	26
1.2.1 启动 Dreamweaver MX	7	2.2 使用表格	30
1.2.2 Dreamweaver MX 的用户界面	8	2.2.1 Web 页中插入表格	30
1.3 插入面板	8	2.2.2 表格中添加内容	31
1.3.1 常用对象	8	2.2.3 查看和设置表格属性	32
1.3.2 布局对象	9	2.2.4 表格的添加和删除	33
1.3.3 文本对象	9	2.2.5 嵌套表格	34
1.3.4 表格对象	10	2.2.6 合并和拆分单元格	34
1.3.5 框架对象	10	2.2.7 表格数据的导入和导出	35
1.3.6 表单对象	11	2.3 使用框架	36
1.3.7 模板对象	11	2.3.1 Web 页中使用框架	36
1.3.8 字符对象	12	2.3.2 创建框架和框架集	37
1.3.9 媒体对象	12	2.3.3 选定框架和框架集	39
1.3.10 文件头对象	12	2.3.4 设置框架和框架集的属性	39
1.3.11 脚本对象	13	2.4 使用代码片断	40
1.3.12 ASP.NET 和应用程序对象	13	2.4.1 使用代码片断	41
1.4 控制面板	13	2.4.2 插入代码片断	41
1.4.1 属性面板	14	2.4.3 添加代码片断	42
1.4.2 设计面板	14	2.4.4 修改代码片断内容	43
1.4.3 代码面板	15	2.5 综合网页实例	43
1.4.4 文件面板	15	2.6 小结	47
1.4.5 高级布局面板	16	2.7 习题	47
1.4.6 历史记录面板	16	2.8 思考题	48
1.4.7 时间轴面板	16	第 3 章 Dreamweaver MX 复杂网页编辑	49
1.5 基本操作	17	3.1 Dreamweaver MX 层编辑	49
1.5.1 新建空白 Web 页	17	3.1.1 网页中层的 HTML 代码	49
1.5.2 创建基于 Dreamweaver 设计文件的文档	19	3.1.2 在网页中插入层	50
1.5.3 创建基于现存模板的文档	19	3.1.3 层属性面板	50
1.5.4 保存网页	19	3.1.4 图层管理窗口	52
1.6 小结	20		

3.1.5	层的操作.....	52
3.1.6	利用层和时间轴制作动画.....	53
3.2	表单编辑.....	55
3.2.1	表单的插入及属性修改.....	56
3.2.2	文本框.....	57
3.2.3	隐藏域.....	60
3.2.4	复选框.....	60
3.2.5	单选按钮.....	61
3.2.6	列表和菜单.....	61
3.2.7	跳转菜单.....	63
3.2.8	图像域.....	65
3.2.9	文件域.....	66
3.2.10	表单按钮.....	67
3.2.11	表单应用实例.....	68
3.3	行为面板.....	70
3.3.1	事件的概念.....	70
3.3.2	使用行为面板.....	70
3.3.3	网页中插入背景音乐.....	74
3.4	创建动态网页.....	76
3.4.1	服务器行为面板.....	76
3.4.2	添加自定义服务器行为.....	78
3.4.3	JavaScript 实例.....	79
3.5	综合实例页面.....	81
3.6	小结.....	86
3.7	习题.....	86
3.8	思考题.....	87
第 4 章	管理 Web 站点.....	88
4.1	使用网站管理的辅助工具.....	88
4.1.1	资源面板.....	88
4.1.2	历史记录面板.....	90
4.2	使用模板工具.....	92
4.2.1	模板概述.....	92
4.2.2	创建 Dreamweaver 模板.....	93
4.2.3	使用模板.....	94
4.2.4	更新模板.....	95
4.3	使用库.....	95
4.3.1	库概述.....	95
4.3.2	创建库项目.....	96
4.3.3	设置库属性.....	96
4.3.4	编辑库项目.....	97

4.4	管理 Web 站点.....	99
4.4.1	设置 Dreamweaver 站点.....	99
4.4.2	建立 Web 站点.....	99
4.4.3	编辑站点属性.....	102
4.4.4	站点中搜索功能.....	102
4.5	小结.....	104
4.6	习题.....	104
4.7	思考题.....	104

第 5 章 Dreamweaver MX 扩展技术应用..... 105

5.1	扩展技术概述.....	105
5.1.1	扩展的本质和意义.....	105
5.1.2	Dreamweaver MX 扩展的种类.....	106
5.2	安装和管理扩展.....	106
5.2.1	扩展的下载.....	106
5.2.2	扩展的安装.....	107
5.2.3	扩展的管理.....	108
5.3	扩展使用范例.....	111
5.3.1	扩展功能描述.....	112
5.3.2	扩展使用过程.....	112
5.3.3	网页代码.....	113
5.4	制作对象类型的扩展概述.....	114
5.4.1	简单的入门例子.....	114
5.4.2	对象扩展编写介绍.....	115
5.5	小结.....	118
5.6	习题.....	118
5.7	思考题.....	118

第 6 章 Fireworks MX 使用入门..... 119

6.1	Fireworks MX 的安装和启动.....	119
6.2	Fireworks MX 的界面.....	122
6.2.1	增强的界面功能.....	122
6.2.2	浮动面板的改进.....	124
6.2.3	改进的菜单内容设计.....	125
6.2.4	强大的增强功能.....	126
6.3	使用帮助系统.....	127
6.3.1	启动帮助系统.....	127
6.3.2	查询帮助信息.....	127
6.3.3	其他帮助资源.....	129
6.4	基本的文档操作.....	130

6.4.1	创建新文档.....	130
6.4.2	打开和关闭已有文档.....	131
6.4.3	保存文档.....	131
6.4.4	还原打开的文档.....	132
6.5	有关图像编辑的基本概念.....	132
6.6	小结	133
6.7	习题	133
6.8	思考题	134

第7章 Fireworks MX 制作文字特效..... 135

7.1	图层的使用.....	135
7.1.1	图层面板的使用.....	135
7.1.2	图层基本操作.....	137
7.1.3	合成图层.....	139
7.2	蒙版组的使用.....	142
7.2.1	新建蒙版组.....	142
7.2.2	移动蒙版组.....	143
7.3	文本编辑.....	143
7.3.1	文本属性设定.....	144
7.3.2	文本变形操作.....	146
7.3.3	文本特效制作.....	148
7.3.4	文本与路径的结合.....	152
7.4	文字特效实例.....	154
7.5	小结	156
7.6	习题	156
7.7	思考题	157

第8章 Fireworks MX 的矢量图/位图编辑技术..... 158

8.1	Fireworks MX 的两种工作模式.....	158
8.2	编辑矢量图.....	159
8.2.1	绘制矢量图.....	159
8.2.2	选取矢量图.....	162
8.2.3	编辑路径.....	163
8.2.4	组织对象.....	167
8.3	编辑位图.....	169
8.3.1	创建位图图像.....	169
8.3.2	位图图形的绘制.....	171
8.3.3	选取位图编辑区域.....	172
8.3.4	编辑位图.....	177
8.3.5	用滤镜处理位图.....	181

8.4	网页图标制作实例	189
8.5	小结	192
8.6	习题	192
8.7	思考题	192

第9章 Fireworks MX 网页图像制作..... 193

9.1	制作动画图片	193
9.1.1	创建动画元件和实例	193
9.1.2	编辑动画元件和实例	195
9.1.3	管理动画元件和实例	196
9.1.4	预览动画的工具	197
9.2	对帧的操作	197
9.2.1	帧面板	197
9.2.2	移动帧	199
9.2.3	设置帧的延迟时间	199
9.2.4	在帧间共享层	199
9.2.5	导出动画	199
9.3	使用切片	201
9.3.1	创建切片	201
9.3.2	设定切片对象的属性	202
9.3.3	更改切片和切片引导线颜色	204
9.3.4	切片对象的编辑	204
9.3.5	编辑切片对象的形状和大 小	205
9.3.6	切片对象的导出	208
9.3.7	利用切片制作交互	209
9.4	使用热点	212
9.4.1	热点和图像映射	212
9.4.2	绘制热点	212
9.4.3	其他绘制热点方法	214
9.4.4	给热点分配链接	215
9.4.5	在切片上使用热点	216
9.5	小结	217
9.6	习题	218
9.7	思考题	218

第10章 Fireworks MX 优化和导出图像..... 219

10.1	图像优化	219
10.2	使用优化面板	219

10.2.1	优化面板.....	219
10.2.2	预览窗口的使用.....	221
10.2.3	优化 GIF 格式和 PNG 格式 的图像.....	223
10.2.4	优化 JPEG 格式的图像.....	226
10.2.5	优化其他格式文件的图像.....	227
10.3	使用调色板.....	227
10.4	导出图像.....	229
10.5	小结	231
10.6	习题	231
10.7	思考题.....	232
第 11 章 Flash MX 基础		233
11.1	Flash MX 的新特性.....	233
11.1.1	Flash MX 概述.....	233
11.1.2	全新的操作界面.....	235
11.1.3	其他新特性.....	236
11.2	Flash 的应用	238
11.2.1	贺卡.....	238
11.2.2	MTV.....	238
11.2.3	互动游戏.....	239
11.2.4	网站设计.....	239
11.2.5	媒体展示类.....	240
11.3	安装及运行.....	240
11.3.1	Flash MX 的系统需求.....	240
11.3.2	Flash Player 的系统需求.....	240
11.3.3	Flash MX 的启动.....	241
11.3.4	Flash MX 的帮助.....	241
11.4	基本工作界面.....	241
11.4.1	工具栏.....	242
11.4.2	场景.....	243
11.4.3	时间轴面板.....	243
11.5	控制面板.....	244
11.5.1	对齐面板.....	244
11.5.2	颜色样本面板.....	244
11.5.3	混色器面板.....	244
11.5.4	信息面板.....	245
11.5.5	场景面板.....	246
11.5.6	组件面板及组件参数面板.....	246
11.5.7	影片浏览器面板.....	246
11.5.8	库面板.....	247

11.5.9	调整控制面板的窗口菜单.....	247
11.6	基本操作	248
11.6.1	影片的创建及属性设置.....	248
11.6.2	修改菜单	250
11.6.3	导入图像	250
11.6.4	导入声音	252
11.6.5	预览影片	252
11.6.6	导出影片	254
11.7	小结	255
11.8	习题	256
11.9	思考题	256
第 12 章 Flash MX 的使用		257
12.1	绘图工具栏	257
12.1.1	矢量图形和位图的概念	258
12.1.2	箭头工具	258
12.1.3	选取工具	258
12.1.4	直线工具	259
12.1.5	套索工具	260
12.1.6	钢笔工具	261
12.1.7	文本工具	261
12.1.8	椭圆工具与矩形工具	262
12.1.9	铅笔工具	263
12.1.10	画笔工具	264
12.1.11	墨水瓶工具	265
12.1.12	颜料桶工具	266
12.1.13	填充变形工具	266
12.1.14	滴管工具	267
12.1.15	橡皮擦工具	267
12.2	处理文本	268
12.2.1	文本	268
12.2.2	创建文本域	269
12.2.3	设置文本属性	269
12.2.4	创建字体元件	270
12.2.5	分离文本	271
12.3	处理图形对象	271
12.3.1	选择对象	272
12.3.2	任意变形对象	273
12.3.3	编辑图像	274
12.4	使用层	277
12.4.1	新建层	277

12.4.2	编辑层	278
12.4.3	引导层	280
12.4.4	遮罩层	281
12.4.5	“插入”菜单的介绍	283
12.5	处理颜色	283
12.5.1	处理颜色概述	283
12.5.2	使用绘图工具栏中的笔触 颜色和填充颜色控件	284
12.5.3	使用属性检查器中的笔触 颜色和填充颜色控件	284
12.5.4	使用混色器	284
12.6	小结	287
12.7	习题	287
12.8	思考题	287
第 13 章	Flash MX 动画制作基础 . . .	288
13.1	Flash 动画的基本概念	288
13.1.1	Flash 动画类型	288
13.1.2	关键帧的概念	289
13.1.3	帧的编辑	289
13.2	创建和使用元件	290
13.2.1	元件与实例	290
13.2.2	元件的类型	291
13.2.3	创建图形元件	291
13.2.4	创建按钮元件	292
13.2.5	创建影片剪辑元件	294
13.2.6	复制元件	295
13.2.7	使用元件——实例	296
13.2.8	设置实例的属性	296
13.3	使用公用库	299
13.3.1	库面板	299
13.3.2	处理库面板中的文件夹	300
13.4	Flash 的补间动画	300
13.4.1	补间动画	300
13.4.2	使用路径补间	301
13.4.3	使用形状补间	304
13.4.4	使用变形线索补间	305
13.5	Flash 的逐帧动画	306
13.6	“打字机”效果动画实例	307
13.7	小结	309
13.8	习题	309

13.9	思考题	310
第 14 章	ActionScript 制作交互性 动画	311
14.1	ActionScript 语言	311
14.1.1	ActionScript 脚本语言	311
14.1.2	ActionScript 语法精要	313
14.1.3	ActionScript 术语	315
14.2	用 ActionScript 控制 Flash 影片	317
14.2.1	影片剪辑 (Movie Clip) 的 运用	317
14.2.2	影片播放流程的结构控制	320
14.2.3	影片声音控制	321
14.3	使用组件	323
14.3.1	组件面板	323
14.3.2	使用组件	323
14.4	制作交互性动画	324
14.4.1	交互性按钮	324
14.4.2	动作属性面板	325
14.4.3	Flash MX 的动作语句	327
14.5	报名表单的制作	327
14.5.1	创建窗体	327
14.5.2	添加组件	328
14.5.3	设定组件参数	329
14.5.4	编写动作脚本	332
14.5.5	编写其他脚本	335
14.6	小结	336
14.7	习题	336
14.8	思考题	336
第 15 章	综合实例	337
15.1	使用 Fireworks MX 处理图像	337
15.2	使用 Flash MX 制作广告动画	340
15.3	使用 Dreamweaver MX 制作 Web 页面	343
15.4	思考题	349
第 16 章	ColdFusion MX 使用入门 . . .	350
16.1	ColdFusion MX 特色介绍	350
16.1.1	ColdFusion MX 简介	350
16.1.2	ColdFusion MX 的组成	353
16.1.3	安装 ColdFusion MX	355
16.2	配置 ColdFusion MX	356

16.2.1	登录 ColdFusion MX 服务器管理.....	356	17.1.3	CFML 函数的使用	373
16.2.2	ColdFusion MX 服务器配置.....	357	17.2	CFML 的应用实例——留言簿.....	376
16.3	ColdFusion MX 的学习资料和在 线实例	359	17.2.1	数据库设计和网站配置	376
16.4	小结	361	17.2.2	index.cfm 代码	377
第 17 章	掌握 CFML 语言	362	17.2.3	login.cfm 代码	383
17.1	使用 CFML 变量和函数.....	362	17.2.4	del.cfm 代码	384
17.1.1	变量的创建和使用	362	17.2.5	reply.cfm 代码	385
17.1.2	CFML 的变量种类	366	17.2.6	save.cfm 代码	386
			17.2.7	exit.cfm 代码	387
			17.3	小结	387

第1章 Dreamweaver MX 基础

本章内容提要

本章主要介绍 Dreamweaver MX 的应用基础,包括新特性的介绍以及安装、运行和使用帮助文档查阅资料的技巧。重点在于 Dreamweaver MX 应用基础的介绍,包括插入面板和各种面板的功能以及基本的软件操作方法。

重点与难点

- 了解 Dreamweaver MX 的新特性
- 学会 Dreamweaver MX 的安装、运行和帮助
- 了解 Dreamweaver MX 的插入面板
- 掌握基本的文档操作

Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司推出的最新版本的网页编辑器,在继承老版本强大功能的基础上,针对近几年网页编辑技术的进展特点,进行了重大的改进。作为一个所见即所得的可视化网页编辑器, Dreamweaver MX 为用户提供了方便快捷的操作环境,使得制作过程更加直观,同时也大大简化了网页制作的步骤,因此大大提高了工作效率。

1.1 Dreamweaver MX 概述及新特性

1.1.1 Dreamweaver MX 的特色

Dreamweaver MX 在继承老版本强大功能的基础上,针对近几年网页编辑技术的进展特点,进行了重大的改进,使得制作过程更加直观,同时也大大简化了网页制作的步骤。

1. 界面操作的便捷性

Dreamweaver 界面简洁明了,充分体现出“面向对象”的概念,采用了独特的浮动面板设计(这也是 Macromedia 的独特之处),将诸多常用功能有序地集成,给网页编辑带来很大的方便。Dreamweaver MX 对鼠标的功能进行了强化,鼠标右键几乎集成了所有的控制命令。同时,模板、共享库的使用免去了网页设计外的诸多麻烦。

2. 网站管理的方便性

Dreamweaver 系列在网站文件的管理能力上表现优异,界面如同 Windows 的资源管理器,可同时显示本地站点和远程站点的文件清单,并且从网页制作开始到网页制作完成后的上传,以及上传后的更新等这一整套工作程序都进行了合理的设计。提出了本地站点这一概念,给初期的网页制作工作提供了方便;具有功能强大的 FTP 工具,可以利用拖曳的方法实现网站文件的上传、下载或者管理文件的改变,为网页的上传和管理都提供了便利。除此之外,还有站点地图的设计以及查找与替换功能、超级链接的检查与修复功能,都是 Dreamweaver 对广大用户的奉献。

3. 丰富的表现效果

Dreamweaver 的图层功能为图形的处理提供了便利条件,而且可以和表格进行格式互换,避免了在不同浏览器上效果面目全非的缺陷;支持 CSS 样式,可以指定网页中的段落、文字、版面等元素的格式,而且可以通过外部设定得到新的 CSS 样式,连不懂 CSS 语法的初级用户也可以用 CSS 制作出表现力非常强的网页;提供了一个独特的动态时间轴,可以轻易地控制每一个图层在每一秒钟的位置,形成了所见即所得的动画制作方式,简洁易用,有生动的表现效果;通过行为对象可以轻松编辑网页元件的事件和动作,给网页带来丰富的形式。

4. 编辑环境的可扩展性

Dreamweaver MX 采用了模块化的结构编辑,可以使用 JavaScript 语言、XML 语言甚至 C 语言对其进行扩展。这样就可以创建个性化的高效率的网页和开发平台。

5. 和 Macromedia 其他程序之间的数据交换

Dreamweaver 可以和 Flash、Fireworks 等 Macromedia 开发的软件紧密结合,使网页制作更容易、更精彩。在 Dreamweaver 中可以读取 Fireworks 的图形分割及输出的 JavaScript 代码,也可以在 Dreamweaver 中打开 Fireworks 文件,而无需在两者之间切换。此外,在外部媒体的支持上,也加入了 Flash、Shockwave 等,可以在 Dreamweaver 中添加 Flash 或者 Shockwave 制作的动画。这是其他任何网页编辑工具不能比拟的,这正是 Macromedia 公司开发网页制作三剑客的独特优势。

1.1.2 编辑主窗口的改变

Dreamweaver MX 的编辑主窗口没有太大的变化,基本上继承了前几代的优点,只是在主菜单的下方增加了一个工具栏,如图 1-1 所示。

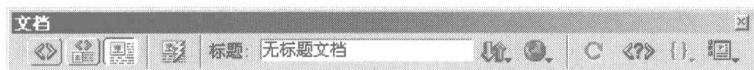


图 1-1 Dreamweaver MX 的新工具栏

新增工具栏主要的功能是提供了原版本不具备的快捷方式,使用户无需通过菜单实现这些功能,大大方便了网页的制作。下面就简单介绍新增工具栏中的工具功能。

- 的作用是查看 HTML 源代码; 的作用是将 HTML 源代码和可视化图形编辑窗口同时显示,如图 1-2 所示; 的作用是返回到可视化图形编辑窗口,具有与 对应的功能。
- 可以方便地改变网页标题。
- 的功能是显示帮助信息,单击后会出现当前网页元素标志词的详细帮助,这对于初级用户是一个很有用处的功能,也有利于学习 HTML 语言,如图 1-3 所示。
- 是对 HTML 源代码进行编辑以后,刷新图形设计界面的按钮。
- 用来管理网站文件。单击后会出现多个下拉选项,包括“上传”、“获取”等常用网站管理功能,还有新增的“取消只读属性”、“取出”用于多人协作制作网页的功能。