

## <<网页制作案例教程>>

### 图书基本信息

## <<网页制作案例教程>>

### 内容概要

本书共12章，主要介绍最新版本的Dreamweaver MX、Flash MX和Fireworks MX(中文版)的使用方法和技巧，用较少的篇幅提供了较多的信息。

案例的教学方式是本书的编写原则，全书共提供了55个实例和使用技巧，每章后面还给出了一些练习题。

本书可以作为高等院校非计算机专业的教材，也可以作为高职高专计算机专业的教材，还适合作为初学者的自学用书。

# <<网页制作案例教程>>

## 书籍目录

第1章 网页制作基础知识	11.1 Internet简介	11.1.1 了解Internet	11.1.2 Internet的信息浏览
31.1.3 Internet地址	51.2 HTML语言简介	61.2.1 了解HTML语言	61.2.2 输入HTML语言程序
61.2.3 浏览和修改网页	71.2.4 文件的路径名和URL	81.3 HTML程序设计基础	91.3.1 HTML语言中常用标记的含义
91.3.2 图像处理	101.3.3 添加背景音乐和插入动画	121.3.4 不同文件间的链接	131.3.5 网页框架
14习题	18第2章 Dreamweaver MX 2004基础	192.1 Dreamweaver MX 2004工作区简介	192.1.1 选择Dreamweaver MX 2004工作区
192.1.2 文档窗口和状态栏	202.1.3 标尺和网格	212.1.4 “属性”栏和“插入”栏	222.1.5 面板的基本操作
222.2 网页文档的基本操作	232.2.1 “Macromedia Dreamweaver MX 2004”对话框	232.2.2 网页的新建、打开、关闭和保存	242.2.3 建立本地站点
252.2.4 网页页面属性的设置	262.3 在网页中插入文本和编辑文本	282.3.1 在网页中插入文本	282.3.2 文本属性的设置
292.3.3 文字的列表设置	312.3.4 文字的复制与移动、拼写检查、查找与替换	322.4 在网页中插入图像和编辑图像	332.4.1 在网页中加载图像
332.4.2 在网页中编辑图像	342.4.3 编辑网页图像	352.4.4 图文混排	372.4.5 鼠标经过图像(翻转图)
382.4.6 拼图	382.5 在网页中插入其他对象	392.5.1 插入Flash动画	392.5.2 插入Flash按钮
402.5.3 插入Flash文本	412.5.4 插入“图像查看器”	412.5.5 插入Shockwave影片	和Fireworks HTML
422.5.6 插入插件和导航条	432.5.7 插入Applet	442.5.8 插入ActiveX	452.5.9 插入特殊字符和水平条
462.6 应用实例	472.6.1 “HTML技术”网页	472.6.2 “FLASH技术”网页	49习题
50第3章 框架、层、表格与网页布局	523.1 在网页中创建框架	523.1.1 创建框架与编辑框架	523.1.2 框架观察器
543.1.3 在框架内插入HTML文件内容与保存框架文件	543.2 层	553.2.1 设置层的默认属性和创建层	553.2.2 层的基本操作
563.2.3 利用“层”面板设置层的属性	583.2.4 利用层“属性”栏设置层的属性	593.2.5 在层中插入对象	603.3 在网页中创建表格
613.3.1 制作简单的表格与调整表格大小	613.3.2 选择表格和设置表格的属性	623.3.3 编辑表格和在表格中插入对象	643.3.4 表格与层的相互转换
653.4 网页布局	663.4.1 “布局”栏中按钮的作用	663.4.2 网页布局的调整与设置	673.4.3 跟踪图像(描图)
693.5 应用实例	703.5.1 “跟我学HTML”网页	703.5.2 用表格编排的网页	71习题
72第4章 表单与CSS样式表	744.1 表单	744.1.1 创建表单域与设置表单域的属性	744.1.2 插入表单对象与其他对象
754.2 CSS样式表	794.2.1 创建CSS样式表与编辑样式表对话框	794.2.2 定义CSS样式表	804.3 应用实例
854.3.1 “图书登记表”网页	854.3.2 “课程表”网页	86习题	87第5章 行为和命令
885.1 行为控制器与设置动作	885.1.1 行为控制器	885.1.2 动作设置	915.2 命令
1005.2.1 应用Dreamweaver MX 2004内置命令创建相册	1005.2.2 应用其他Dreamweaver MX 2004内置命令	1015.2.3 自定义命令	1025.3 应用实例
1035.3.1 “拼图游戏”网页	1035.3.2 “有弹出菜单”的网页	106习题	106第6章 站点管理、模板与库
1086.1 站点管理	1086.1.1 新建站点和站点视图	1086.1.2 “文件”面板和“站点”窗口	1096.2 建立与本地HTML和图像文件的链接
1106.2.1 文字或图像与外部HTML和图像文件的链接	1106.2.2 文字或图像与HTML文件锚点的链接	1126.2.3 建立映射图与HTML文件的链接	1136.3 建立电子邮件、无址和脚本链接及远程登录
1156.3.1 建立电子邮件链接	1156.3.2 建立无址链接	1156.3.3 建立脚本链接与远程登录	1166.4 用“站点”窗口检查与修改站点
1166.4.1 查找与替换	1166.4.2 链接的检查与修复	1176.4.3 检查每个页面下载的时间	1196.4.4 在浏览器中预览网页
1196.5 建立本地站点和制作主页	1216.5.1 建立本地站点	1216.5.2 制作主页	1216.6 制作内容页面
1236.6.1 创建模板	1236.6.2 使用模板制作网页	1256.6.3 修改模板和其他操作	1266.6.4 “资源”面板
1276.7 发布站点	1306.7.1 申请主页空间	1306.7.2 定义服务器信息	1336.7.3 发布站点
134习题	135第7章 中文Flash MX 2004基础	1367.1 中文Flash MX 2004的工作界面	1367.1.1 主要工具栏和工具箱
1377.1.2 舞台工作区	1387.1.3 场景和面板	1417.1.4 元件和“库”面板	1427.1.5 时间轴
1447.2 创建第1个Flash影片	1467.2.1 Flash影片的播放效果	1467.2.2 Flash影片的制作过程	1467.3 中文Flash MX 2004的基本操作
1497.3.1 选取对象	1497.3.2 移动、复制、删除对象和调整对象大小	1517.3.3 改变对象的形状	1527.3.4 播放与保存Flash动画
1537.4 导入、导出和素材			

## <<网页制作案例教程>>

处理 1557.4.1 导入外部素材 1557.4.2 导出与发布Flash产品 1567.4.3 位图属性的设置和处理  
 1577.4.4 声音属性的设置和编辑声音 159习题 162第8章 创建和编辑对象 1638.1 对象属性的设置 1638.1.1 线属性的设置 1638.1.2 填充物属性的设置 1658.2 绘制直线与曲线 1688.2.1 线条工具和铅笔工具 1688.2.2 钢笔工具 1688.2.3 部分选取工具 1698.3 绘制图形和输入文本  
 1708.3.1 椭圆、矩形和多角星形工具 1708.3.2 刷子工具 1718.3.3 文本工具 1728.4 编辑对象  
 1738.4.1 墨水瓶、颜料桶和滴管工具 1748.4.2 填充变形工具的使用方法 1748.4.3 橡皮擦工具  
 1758.4.4 编辑多个对象 1768.4.5 优化曲线 1778.4.6 改变图形形状 1788.5 调整对象  
 1788.5.1 利用菜单命令和任意变形工具调整对象 1788.5.2 利用“变形”面板精确调整对象的形状 1818.5.3 精确调整对象的位置与大小 1818.6 应用实例 1828.6.1 立体彩球 1828.6.2 一串立体彩球 1848.6.3 扑克牌 1858.6.4 树苗 1878.6.5 彩球倒影 1888.6.6 大红灯笼 1898.6.7 阴影文字 1908.6.8 图像文字 1928.6.9 转圈文字 193习题 194第9章 动画制作 1969.1 中文Flash MX 2004动画制作的基本方法 1969.1.1 制作Flash动画的基本常识与基本操作 1969.1.2 时间轴特效的使用 1979.1.3 动作动画的制作 1989.1.4 形状动画的制作 2009.1.5 编辑动画 2029.1.6 图层  
 2039.2 元件与实例 2079.2.1 转换为图形元件或影片剪辑元件 2079.2.2 创建按钮元件 2089.2.3 编辑元件和实例 2099.3 应用实例 2129.3.1 弹跳彩球 2129.3.2 摆动小球 2149.3.3 自转光环 2159.3.4 滚动电影文字 2169.3.5 大红灯笼 2179.3.6 云中小鸟 2189.3.7 探照灯光 2209.3.8 XYZ变换 2209.3.9 翻页图册 2229.3.10 图片切换 2239.3.11 滚动文章 2249.3.12 自转地球 2259.3.13 地球光环 2279.3.14 三种按钮 2289.3.15 线条延伸 2309.3.16 趣味动画 232习题  
 234第10章 ActionScript编程语言和交互动画制作 23710.1 动作脚本和“动作”面板 23710.1.1 “动作”面板简介 23710.1.2 “动作”面板快捷菜单命令的作用 24010.1.3 设置事件与动作  
 24110.2 ActionScript语言基础 24310.2.1 常量和变量 24310.2.2 文本变量 24410.2.3 字母大小写和注释 24510.2.4 运算符和表达式 24510.2.5 目标路径和点操作符 24610.3 分支语句与循环语句 24910.3.1 分支语句与循环语句 24910.3.2 常用的全局函数 25110.4 应用实例 25510.4.1 按钮控制动画 25510.4.2 跟随鼠标移动的星星 25710.4.3 可用鼠标移动的探照灯 25910.4.4 预下载网页 26010.4.5 发光文字 26310.4.6 拼图游戏 265习题 272第11章 面向对象编程和组件  
 27711.1 面向对象编程的基本概念和函数 27711.1.1 面向对象的编程 27711.1.2 创建对象与访问对象 27811.1.3 自定义函数和常用的内置函数 27911.2 常用的内置对象 28111.2.1 数学和字符串对象 28111.2.2 数组和颜色对象 28211.2.3 键盘和鼠标对象 28211.2.4 声音和时间对象  
 28311.2.5 影片剪辑实例对象 28511.3 Flash MX 2004组件 28811.3.1 Flash MX 2004组件简介 28811.3.2 组件实例的基本操作方法 28911.4 应用实例 29011.4.1 可调音量的MP3播放器 29011.4.2 数字指针钟 29511.4.3 模拟开汽车 30211.4.4 浏览大幅面图像 30511.4.5 多功能图像浏览器 30911.4.6 “冰雪世界”网页 314习题 320第12章 Fireworks MX 2004基础 32112.1 Fireworks MX 2004工作区简介 32112.1.1 欢迎窗口 32212.1.2 主要工具栏和修改工具栏  
 32212.1.3 工具箱和文档窗口 32312.1.4 设置工作环境 32412.2 Fireworks MX 2004文档的基本操作 32612.2.1 打开与存储文档 32612.2.2 导入和导出文档 32712.2.3 改变文档的显示属性  
 33012.3 绘制图形与编辑文本 33112.3.1 绘制路径和属性设置 33112.3.2 几何图形与填充属性 33212.3.3 应用样式和应用效果 33412.3.4 对象的排列、对齐和组合 33512.3.5 输入文本与文本编辑 33612.3.6 文本路径 33612.4 层 33712.4.1 层 33712.4.2 层的属性 33812.5 滤镜  
 33912.5.1 调整图像的色调 33912.5.2 调整图像的亮度和对比度 34112.5.3 调整色相和饱和度 34112.5.4 图像的负片效果 34112.5.5 模糊与锐化图像 34212.5.6 增加杂点 34212.5.7 转换为Alpha 34312.5.8 查找图像的边界 34312.6 应用实例 34312.6.1 特效文字 34312.6.2 红蓝彩球 34410.6.3 透视文字 34512.6.4 加镜框的图像 34612.6.5 蓝色精灵 347习题 348

## <<网页制作案例教程>>

### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>