

图书基本信息

书名：<<巧学巧用Dreamweaver CS6、Flash CS6、Fireworks CS6网站制作>>

13位ISBN编号：9787115296788

10位ISBN编号：7115296782

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：腾飞科技, 孙良营 编著

页数：398

字数：524000

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>

内容概要

《巧学巧用Dreamweaver CS6、Flash CS6、Fireworks CS6网站制作》从零开始，逐步深入地讲解了用Dreamweaver CS6、Flash CS6和Fireworks CS6制作网页和建设网站的方法与技巧。全书分为5篇，共20章。

“ Dreamweaver CS6网页制作篇 ”、“ Flash动画设计篇 ”、“ Fireworks CS6图像处理篇 ”、“ 网站建设综合案例篇 ”和“ 附录篇 ”，由浅入深、循序渐进地讲解了3个软件的操作方法与技巧。

书中不但介绍了每一种软件的使用方法，还介绍了如何将这3种软件配合使用，充分发挥各自的特点，制作出精美的网页。

书中对于每一个知识点都给出了针对性很强的实例，各章节注重实例间的联系和各功能间的难易层次，还在关键技术章节前归纳了相关的“ 知识要点 ”，并通过实例来辅助讲解。

随书光盘中赠送多媒体视频教学录像，并提供本书中案例的素材文件、源代码和结果文件。另外赠送5个附录，包含Dreamweaver网页制作常见问题、Flash动画制作常见问题、Fireworks图像设计常见问题、HTML常用标签、JavaScript语法手册、CSS属性一览和常见网页配色词典等内容。

《巧学巧用Dreamweaver CS6、Flash CS6、Fireworks CS6网站制作》不仅适合作为网站设计与网页制作初学者的入门教材，还可作为相关电脑培训班的培训教材。

作者简介

资深网页设计师，曾出版《Dreamweaver、Flash、Fireworks网页制作从入门到精通》、《HTML XHTML CSS网页制作从入门到精通》等畅销图书。至今仍活跃在设计及出版领域。

书籍目录

目 录

第0章 准备好了吗

0.1 网站有哪些类型

0.1.1 企业网站

0.1.2 电子商务网站

0.1.3 个人网站

0.1.4 机构网站

0.1.5 娱乐游戏网站

0.1.6 门户网站

0.1.7 行业信息网站

0.2 最应该先了解的几点

0.2.1 静态网页最常见

0.2.2 动态网页靠什么动起来

0.2.3 网站怎么交互

0.3 制作网页的软件

0.3.1 网页编辑软件Dreamweaver CS6

0.3.2 网页动画制作软件Flash CS6

0.3.3 网页图像制作软件Fireworks CS6

0.4 制作网页的基础知识

0.4.1 HTML

0.4.2 CSS

0.4.3 JavaScript

0.5 课后练习

0.6 本章总结

第一部分 Dreamweaver CS6网页制作篇

第1章 Dreamweaver CS6创建基本文本网页

1.1 Dreamweaver CS6的操作界面

1.1.1 菜单栏

1.1.2 【属性】面板

1.1.3 文档窗口

1.1.4 插入栏

1.1.5 浮动面板

1.2 Dreamweaver CS6的新功能

1.2.1 可响应的自适应网格版面

1.2.2 FTP快速上传

1.2.3 Adobe Business Catalyst集成

1.2.4 增强型jQuery移动支持

1.2.5 更新的PhoneGap

1.2.6 CSS3过渡

1.2.7 更新的实时视图

1.2.8 更新的多屏幕预览面板

1.3 创建本地站点

1.3.1 使用向导建立站点

1.3.2 使用高级设置建立站点

1.4 添加文本元素

- 1.4.1 在网页中添加文本
 - 1.4.2 设置文本字体类型
 - 1.4.3 设置文本大小
 - 1.4.4 设置文本颜色
 - 1.5 添加其他文本元素
 - 1.5.1 插入日期
 - 1.5.2 插入特殊字符
 - 1.5.3 插入水平线
 - 1.6 创建网页链接
 - 1.6.1 网页链接概念
 - 1.6.2 图像热点链接
 - 1.6.3 E-mail链接
 - 1.6.4 下载文件链接
 - 1.6.5 锚点链接
 - 1.6.6 脚本链接
 - 1.6.7 空链接
 - 1.7 综合案例——创建基本文本网页
 - 1.8 课后练习
 - 1.9 本章总结
- 第2章 使用图像和多媒体创建丰富多彩的网页
- 2.1 网页中使用图像的常识
 - 2.2 在网页中使用图像
 - 2.2.1 插入图像
 - 2.2.2 设置图像属性
 - 2.2.3 裁剪图像
 - 2.2.4 调整图像的亮度和对比度
 - 2.2.5 锐化图像
 - 2.3 插入其他网页图像
 - 2.3.1 插入图像占位符
 - 2.3.2 创建鼠标指针经过图像
 - 2.4 添加Flash影片
 - 2.5 添加背景音乐
 - 2.6 插入其他媒体对象
 - 2.6.1 插入Applet
 - 2.6.2 插入ActiveX控件
 - 2.7 综合案例
 - 2.7.1 创建图文混排网页
 - 2.7.2 制作精彩的多媒体网页
 - 2.8 课后练习
 - 2.9 本章总结
- 第3章 使用表格布局排版网页
- 3.1 插入表格
 - 3.1.1 表格的基本概念
 - 3.1.2 插入表格
 - 3.2 设置表格属性
 - 3.2.1 设置表格的属性
 - 3.2.2 设置单元格属性

3.3 选择表格元素

3.3.1 选取表格

3.3.2 选取行或列

3.3.3 选取单元格

3.4 表格的基本操作

3.4.1 调整表格高度和宽度

3.4.2 添加或删除行或列

3.4.3 拆分单元格

3.4.4 合并单元格

3.4.5 拷贝和粘贴单元格

3.5 排序及整理表格内容

3.5.1 导入表格式数据

3.5.2 排序表格

3.6 综合案例

3.6.1 创建细线表格

3.6.2 创建圆角表格

3.7 课后练习

3.8 本章总结

第4章 Div和布局对象的使用

4.1 在网页中使用AP Div

4.1.1 关于AP元素面板

4.1.2 插入AP Div并设置其属性

4.1.3 选择AP Div

4.1.4 调整AP Div的大小

4.2 AP Div和表格的转换

4.2.1 将AP Div转换为表格

4.2.2 将表格转换为AP Div

4.3 使用Spry布局对象

4.3.1 使用【Spry菜单栏】

4.3.2 使用Spry选项卡式面板

4.3.3 使用Spry折叠式面板

4.3.4 使用Spry可折叠面板

4.4 综合案例——使用AP Div制作网页下拉菜单

4.5 课后练习

4.6 本章总结

第5章 使用模板和库提高网页制作效率

5.1 创建模板

5.1.1 新建模板

5.1.2 从现有文档创建模板

5.2 创建可编辑区域

5.2.1 插入可编辑区域

5.2.2 删除可编辑区域

5.3 使用模板创建网页

5.4 管理站点中的模板

5.4.1 删除模板

5.4.2 修改模板

5.5 创建与应用库项目

- 5.5.1 创建库项目
- 5.5.2 应用库项目
- 5.5.3 修改库项目
- 5.6 综合案例
- 5.6.1 创建模板
- 5.6.2 利用模板创建网页
- 5.7 课后习题
- 5.8 本章总结
- 第6章 使用CSS样式表美化和布局网页
- 6.1 了解CSS样式表
- 6.2 CSS的使用
- 6.2.1 CSS基本语法
- 6.2.2 添加CSS的方法
- 6.3 设置CSS属性
- 6.3.1 设置CSS类型属性
- 6.3.2 设置CSS背景属性
- 6.3.3 设置区块样式
- 6.3.4 设置方框样式
- 6.3.5 设置边框样式
- 6.3.6 设置列表样式
- 6.3.7 设置定位样式
- 6.3.8 设置扩展样式
- 6.3.9 设置过渡样式
- 6.4 使用CSS+Div布局的4大核心
- 6.4.1 盒子模型
- 6.4.2 标准流
- 6.4.3 浮动
- 6.4.4 定位
- 6.5 使用CSS+Div布局网页
- 6.5.1 什么是Web标准
- 6.5.2 CSS+Div布局的优势
- 6.5.3 使用CSS布局模板
- 6.6 使用CSS+Div布局的典型模式
- 6.6.1 一列固定宽度
- 6.6.2 一列自适应
- 6.6.3 两列固定宽度
- 6.6.4 两列宽度自适应
- 6.6.5 两列右列宽度自适应
- 6.6.6 三列浮动中间宽度自适应
- 6.6.7 布局的整体思路
- 6.7 综合案例
- 6.7.1 应用CSS定义字体样式
- 6.7.2 应用CSS制作阴影文字
- 6.7.3 使用CSS+Div布局网页实例
- 6.8 课后练习
- 6.9 本章总结
- 第7章 使用行为创建特效网页

- 7.1 行为概述
 - 7.1.1 【行为】面板
 - 7.1.2 认识事件
 - 7.1.3 动作类型
 - 7.1.4 添加行为
 - 7.2 制作指定大小的弹出窗口
 - 7.3 调用JavaScript
 - 7.3.1 利用JavaScript实现打印功能
 - 7.3.2 利用JavaScript实现关闭网页
 - 7.4 设置浏览器环境
 - 7.4.1 检查表单
 - 7.4.2 检查插件
 - 7.5 显示/隐藏元素
 - 7.6 设置图像的动作
 - 7.6.1 交换图像
 - 7.6.2 预先载入图像
 - 7.6.3 恢复交换图像
 - 7.7 设置文本
 - 7.7.1 设置状态栏文本
 - 7.7.2 设置容器中的文本
 - 7.8 设置特殊效果
 - 7.8.1 增大/收缩效果
 - 7.8.2 挤压效果
 - 7.8.3 晃动效果
 - 7.9 URL
 - 7.10 课后练习
 - 7.11 本章总结
- 第8章 设计开发动态数据库网页
- 8.1 插入交互式表单对象
 - 8.1.1 插入表单域
 - 8.1.2 插入文本域
 - 8.1.3 插入单选按钮和复选框
 - 8.1.4 插入列表和菜单
 - 8.1.5 插入文件域、图像域和按钮
 - 8.2 搭建动态应用程序开发环境
 - 8.2.1 安装因特网信息服务器
 - 8.2.2 设置因特网信息服务器 (IIS)
 - 8.3 设计数据库
 - 8.4 建立数据库连接
 - 8.4.1 定义系统DSN
 - 8.4.2 建立系统DSN连接
 - 8.5 编辑数据表记录
 - 8.5.1 查询并显示记录
 - 8.5.2 插入记录
 - 8.5.3 更新记录
 - 8.5.4 删除记录
 - 8.6 添加服务器行为

- 8.6.1 插入重复区域
- 8.6.2 插入显示区域
- 8.6.3 记录集分页
- 8.6.4 转到详细页面
- 8.6.5 转到相关页面
- 8.6.6 用户身份验证
- 8.7 综合案例——创建留言系统
 - 8.7.1 创建数据库
 - 8.7.2 创建数据库连接
 - 8.7.3 制作留言发表页面
 - 8.7.4 制作留言列表页面
 - 8.7.5 制作留言显示页面
- 8.8 课后练习
- 8.9 本章总结
- 第二部分 Flash动画设计篇
- 第9章 Flash基础知识
 - 9.1 Flash概述
 - 9.2 Flash CS6工作界面
 - 9.2.1 菜单栏
 - 9.2.2 工具箱
 - 9.2.3 【时间轴】面板
 - 9.2.4 舞台
 - 9.2.5 【属性】面板
 - 9.2.6 面板组
 - 9.3 Flash CS6的新增功能
 - 9.4 Flash动画的测试与发布
 - 9.4.1 测试Flash作品
 - 9.4.2 优化动画
 - 9.4.3 发布动画
 - 9.5 课后练习
 - 9.6 本章总结
- 第10章 绘制图形和编辑对象
 - 10.1 绘制图形对象
 - 10.1.1 使用线条工具
 - 10.1.2 使用铅笔工具
 - 10.1.3 使用钢笔工具
 - 10.1.4 使用椭圆工具
 - 10.1.5 使用矩形工具
 - 10.1.6 使用多角星形工具绘制星星
 - 10.2 填充图形对象
 - 10.2.1 使用墨水瓶工具给图片添加边框
 - 10.2.2 颜料桶工具
 - 10.2.3 使用滴管工具
 - 10.2.4 刷子工具
 - 10.2.5 渐变变形工具
 - 10.3 对象的基本操作
 - 10.3.1 使用选择工具选择对象

- 10.3.2 使用套索工具选择对象
- 10.3.3 使用任意变形工具
- 10.3.4 移动、复制和删除对象
- 10.4 文本工具的基本使用
 - 10.4.1 创建静态文本
 - 10.4.2 创建动态文本
 - 10.4.3 创建输入文本
 - 10.4.4 制作空心文字
- 10.5 综合案例
 - 10.5.1 绘制标志
 - 10.5.2 绘制网络贺卡
 - 10.5.3 制作立体文字
- 10.6 课后练习
- 10.7 本章总结
- 第11章 使用元件、实例和库
 - 11.1 元件
 - 11.1.1 元件的类型
 - 11.1.2 创建图形元件
 - 11.1.3 将对象转换为图形元件
 - 11.1.4 将动画转换为影片剪辑元件
 - 11.2 实例的应用
 - 11.2.1 创建实例
 - 11.2.2 交换元件
 - 11.2.3 改变实例的颜色和透明度
 - 11.2.4 改变实例类型
 - 11.2.5 分离实例
 - 11.3 库的应用
 - 11.3.1 库面板的组成
 - 11.3.2 编辑库项目
 - 11.3.3 使用共享库资源
 - 11.4 综合案例
 - 11.4.1 绘制草原
 - 11.4.2 随着鼠标缩放按钮
 - 11.5 课后练习
 - 11.6 本章总结
- 第12章 使用时间轴和帧创建基本Flash动画
 - 12.1 时间轴
 - 12.2 帧的基本操作
 - 12.2.1 选择帧和帧列
 - 12.2.2 插入帧
 - 12.2.3 复制、粘贴与移动单帧
 - 12.2.4 删除帧
 - 12.2.5 清除帧
 - 12.2.6 将帧转换为关键帧
 - 12.2.7 将帧转换为空白关键帧
 - 12.3 创建逐帧动画
 - 12.3.1 逐帧动画的创建原理

- 12.3.2 创建简单逐帧动画
- 12.4 创建动画补间动画
 - 12.4.1 动画补间动画的创建原理
 - 12.4.2 创建对象的缩放与淡出效果
 - 12.4.3 创建旋转动画
- 12.5 创建形状补间动画
 - 12.5.1 形状补间动画的创建原理
 - 12.5.2 创建形状补间动画
- 12.6 创建声音动画
 - 12.6.1 导入声音
 - 12.6.2 添加声音
 - 12.6.3 编辑声音
- 12.7 创建视频动画
- 12.8 综合案例
 - 12.8.1 制作带音效的按钮
 - 12.8.2 制作电影镜头效果
- 12.9 课后练习
- 12.10 本章总结
- 第13章 使用层制作高级动画
 - 13.1 层的基本概念
 - 13.2 层的基本操作
 - 13.2.1 新建层
 - 13.2.2 重命名层
 - 13.2.3 改变层的顺序
 - 13.2.4 新建层文件夹
 - 13.2.5 锁定和解锁层
 - 13.3 制作引导层动画
 - 13.3.1 普通引导层
 - 13.3.2 创建沿直线运动的动画
 - 13.3.3 创建沿轨道运动的动画
 - 13.4 制作遮罩动画
 - 13.4.1 遮罩动画原理
 - 13.4.2 创建简单的遮罩动画
 - 13.5 综合案例
 - 13.5.1 利用引导层制作动画
 - 13.5.2 利用遮罩制作百叶窗效果动画
 - 13.6 课后练习
 - 13.7 本章总结
- 第14章 使用ActionScript创建交互动画
 - 14.1 ActionScript概述
 - 14.1.1 Flash中的ActionScript
 - 14.1.2 ActionScript和JavaScript的区别和联系
 - 14.2 ActionScript 3.0基本语法
 - 14.3 常用ActionScript语句
 - 14.3.1 if条件判断
 - 14.3.2 特殊条件判断
 - 14.3.3 for循环

- 14.3.4 while和do while循环
 - 14.4 ActionScript中的运算符
 - 14.4.1 数值运算符
 - 14.4.2 比较运算符
 - 14.4.3 赋值运算符
 - 14.4.4 逻辑运算符
 - 14.4.5 等于运算符
 - 14.4.6 位运算符
 - 14.4.7 运算符的优先级
 - 14.5 代码的输入
 - 14.5.1 在帧中插入ActionScript
 - 14.5.2 在影片剪辑中插入Action-Script
 - 14.5.3 在按钮中插入ActionScript
 - 14.6 ActionScript的编辑环境
 - 14.6.1 【动作】面板概述
 - 14.6.2 【动作】面板的Action命令
 - 14.7 综合案例
 - 14.7.1 控制声音的播放
 - 14.7.2 创建跳转到其他网页动画
 - 14.7.3 创建网页导航动画
 - 14.7.4 跟随鼠标图像特效
 - 14.8 课后练习
 - 14.9 本章总结
- 第三部分 Fireworks CS6图像处理篇
- 第15章 Fireworks CS6快速入门
- 15.1 Fireworks CS6概述
 - 15.2 Fireworks CS6工作界面
 - 15.2.1 菜单栏
 - 15.2.2 工具箱
 - 15.2.3 文档窗口
 - 15.2.4 【属性】面板
 - 15.2.5 【浮动】面板
 - 15.3 编辑位图图像
 - 15.3.1 创建位图图像
 - 15.3.2 修饰位图
 - 15.4 编辑矢量图形
 - 15.4.1 创建矢量图形
 - 15.4.2 填充效果
 - 15.4.3 转换为位图图像
 - 15.5 综合案例——设计标志
 - 15.6 课后练习
 - 15.7 本章总结
- 第16章 编辑与处理文本
- 16.1 文本输入
 - 16.2 文字的缩放
 - 16.3 文本编辑
 - 16.3.1 设置文本的属性

- 16.3.2 移动文本对象
- 16.3.3 对文本应用效果
- 16.4 文本沿路径排列
- 16.5 滤镜
 - 16.5.1 亮度/对比度
 - 16.5.2 查找边缘
 - 16.5.3 调整模糊效果
- 16.6 综合案例
 - 16.6.1 创建阴影文字效果
 - 16.6.2 创建网页特效文字
- 16.7 课后练习
- 16.8 本章总结
- 第17章 设计处理网页图像
 - 17.1 创建图像切片和热区
 - 17.1.1 编辑切片
 - 17.1.2 给切片设置超链接
 - 17.1.3 创建图像热区
 - 17.2 创建网页图像素材
 - 17.2.1 创建质感按钮
 - 17.2.2 创建导航栏
 - 17.3 色彩调整与滤镜效果
 - 17.3.1 调整图像的色阶
 - 17.3.2 图像的反转效果
 - 17.3.3 应用Photoshop动态效果
 - 17.4 综合案例——设计网站首页
 - 17.5 课后练习
 - 17.6 本章总结
- 第四部分 网站建设综合案例篇
- 第18章 网站策划和基本流程
 - 18.1 怎样进行网站策划
 - 18.1.1 网站策划的原则
 - 18.1.2 网站策划的关键点
 - 18.2 确定网站的定位
 - 18.2.1 分析市场环境, 确定网站发展方向
 - 18.2.2 如何进行网站的分析
 - 18.2.3 如何确定网站定位
 - 18.2.4 确定网站的目标用户
 - 18.3 网站建设规范
 - 18.3.1 组建开发团队规范
 - 18.3.2 开发工具规范
 - 18.3.3 超链接规范
 - 18.3.4 文件夹和文件命名规范
 - 18.3.5 代码设计规范
 - 18.4 网站建设的基本流程
 - 18.4.1 确定站点目标
 - 18.4.2 确定目标浏览者
 - 18.4.3 确定站点风格

- 18.4.4 收集资源
- 18.4.5 设计网页图像
- 18.4.6 制作网页
- 18.4.7 开发动态网站模块
- 18.4.8 申请域名和服务器空间
- 18.4.9 测试与发布上传
- 18.4.10 网站的推广
- 18.5 课后练习
- 18.6 本章总结
- 第19章 企业网站制作综合实例
- 19.1 网站规划
 - 19.1.1 网站需求分析
 - 19.1.2 确定网站主题
 - 19.1.3 确定网站的版式设计
 - 19.1.4 确定网站主要色彩搭配
- 19.2 设计网站首页
 - 19.2.1 设计网站首页
 - 19.2.2 切割网站首页
- 19.3 制作网页模板
 - 19.3.1 制作顶部库文件
 - 19.3.2 制作底部库文件
 - 19.3.3 新建模板并插入顶部库
 - 19.3.4 制作左侧栏目和插入可编辑区
 - 19.3.5 制作右侧栏目内容
 - 19.3.6 插入底部库文件
- 19.4 利用模板制作主页
- 19.5 制作网页特效
 - 19.5.1 给主页添加弹出信息
 - 19.5.2 给主页添加显示状态栏特效
- 19.6 网站的推广
 - 19.6.1 登录搜索引擎
 - 19.6.2 登录导航网站
 - 19.6.3 博客推广
 - 19.6.4 聊天工具推广网站
 - 19.6.5 互换友情链接
 - 19.6.6 软文推广
 - 19.6.7 BBS论坛宣传
 - 19.6.8 电子邮件推广
- 19.7 课后练习
- 19.8 本章总结
- 第20章 网店设计和制作
- 20.1 网店设计概述
 - 20.1.1 确定网店的风格
 - 20.1.2 网店审美的通用原则
 - 20.1.3 店铺的风格的选择
- 20.2 人气商品页面分析
 - 20.2.1 营造购物的氛围

- 20.2.2 商品展示尽可能详细
- 20.2.3 注意吸引眼球的要素
- 20.2.4 以买家的语气描述, 从买家的视角设计
- 20.3 热销商品页面设计理念
 - 20.3.1 页面要生动有趣
 - 20.3.2 搭配商品设计
 - 20.3.3 真人模特实拍
 - 20.3.4 商品信息介绍准确详细
 - 20.3.5 分享购买者的经验
 - 20.3.6 展示相关证书证明
 - 20.3.7 文字注意可读性
- 20.4 店铺设计必须注意的问题
- 20.5 设计个性店标
 - 20.5.1 店标设计的原则
 - 20.5.2 店标制作的基本方法
 - 20.5.3 设计店标
- 20.6 设计网店导航栏
- 20.7 处理和优化商品图片
 - 20.7.1 处理网店图片
 - 20.7.2 不同文件格式
 - 20.7.3 JPG文件的优化
- 20.8 设计网店Banner
- 20.9 输出优化网店图像
- 20.10 课后练习
- 20.11 本章总结

以下内容在随书光盘中

第五部分 附录篇

附录A 网页制作常见问题

1. 如何利用Dreamweaver徒手编网页代码
2. 如何清除网页中不必要的HTML代码
3. 为什么我的页面顶部和左边有明显的空白
4. 怎样定义网页语言
5. 如何搜寻整个网站的内容并替换内容
6. 如何在Dreamweaver CS6中输入多个空格字符
7. 在Dreamweaver CS6中创建空白文档有哪几种方法
8. 在Dreamweaver CS6中按Enter键换行时, 与上一行的距离却很远, 如何解决
9. 为什么想让一行字居中, 但其他行字也变成居中
10. 怎样给网页图像添加边框
11. 为什么做的网页, 传到网上后不显示图片
12. 如何避免自己的图片被其他站点使用
13. 如何调整图片与文字的间距
14. 为什么设置的背景图像不显示
15. 为什么浏览网页时不能显示插入的Flash动画
16. 怎样把别人网页上的背景音乐保存下来
17. 如何下载网页上的Flash
18. 多媒体标签彻底剖析
19. 如何添加图片及链接文字的提示信息

20. 如何删除图片链接的蓝色边框
 21. 怎样一次链接到两个网页
 22. 从表格【属性】面板【宽度】后面的下拉列表里选择单位时, 选择【像素】或【百分比】有什么区别呢
 23. 为什么在Dreamweaver中把单元格高度设置为1没有效果
 24. 为什么表格里文字不会自动换行
 25. 如何解决表格的变形问题
 26. 创建表格的技巧
 27. div标签与span标签有什么区别
 28. 用表格好还是用AP Div好呢
 29. 如何调整框架边框的粗细
 30. 怎样防止别人把自己的网页放在框架里
 31. 如何隐藏滚动条
 32. 怎样使框架集在不同的浏览器中正常显示
 33. 什么时候需要使用模板
 34. 什么是模板的可编辑区域?
在定义可编辑区域时应注意什么
 35. 怎样定义重复表格
 36. CSS在网页制作中一般有3种使用方法, 那么具体在使用时该采用哪种方法
 37. CSS的3种使用方法在一个网页中可以混用吗
 38. 在CSS中有“ !- ”和“ -- ”, 可以不要吗
 39. 如何禁止使用鼠标右键
 40. 如何为页面设置访问口令
 41. 如何将网站添加至收藏夹
 42. 如何制作刷新网页随机播放音乐效果
 43. 怎样显示当前日期和时间
 44. 怎样显示表单中的红色虚线框
 45. 如何避免表单撑开表格
 46. 创建数据库连接一定要在服务器端设置DNS吗
 47. 数据字段命名时要注意哪些原则呢
 48. 有时已经在服务器行为中将【插入记录】服务器行为删除了, 为什么重做【插入记录】后, 运行时还会提示变量重复定义
 49. 当出现修改程序执行【@命令只能在Active Server Page中使用一次】的错误时, 应如何解决
 50. 为什么有时在文件的【属性】对话框中没有【安全】选项卡
 51. 关于表格布局网页时的一些技巧
 52. 如何创建动态图像
 53. 如何给网站增加购物车和在线支付功能
 54. 如何使用记录集对话框的高级模式
 55. 如何使用【数据】插入栏快速插入动态应用程序
 56. 将文件上传到服务器后, 为什么会出现【操作必须使用可更新的查询】
 57. 在规划站点结构时, 应该遵循哪些规则呢
 58. 怎样对站点下的文件检查浏览器
 59. 站点建立好之后, 如何才能对它进行编辑
 60. 站点的取出和存回是怎么回事
- Flash动画制作常见问题
1. 使用选择工具有哪些操作技巧
 2. 如何将一张图变成Flash文件后任意缩放而不出现锯齿

3. 矢量线条和矢量色块在矢量图形制作中有什么区别
4. 怎样使用【部分选取】工具删除线条上的锚点
5. 如何在Flash中设置透明的渐变
6. 静态文本、动态文本和输入文本有何区别
7. 如何检查拼写文本错误
8. 如何将同一个图层中若干个文字分配到多个图层中呢
9. 如何快速地对齐不同帧中的对象
10. 在Flash中如何缩放场景
11. 在Flash里如何整体改变大小
12. 怎样将对象对齐
13. 如何改变调入后的SWF的位置
14. 制作按钮时,【点击】帧是用来做什么的
15. 如何将舞台对象转换为新元件
16. 如何对元件进行编辑
17. 制作的元件可能会超出屏幕范围,该怎么办
18. 如何在鼠标接近的时候产生动作
19. 如何保持导入后的位图仍然透明
20. 为什么删除了WAV声音文件后Flash文件大小并没有变
21. 在Flash中如何加入声音
22. 如何进行多帧选取
23. 如何让动画在停留一段时间后继续播放
24. 如何使层靠得紧一些
25. 如何实现关键帧内容延伸呢
26. 什么是引导层,引导层有何功能
27. 什么是遮罩层,遮罩层有何功能
28. 做“沿轨迹运动”动画的时候,物件为什么总是沿直线运动
29. 在Flash中,什么对象不能创建形状补间动画
30. 什么样的动画适合逐帧动画
31. 形状补间与动画补间有什么不同
32. 怎么让一条线一点点延伸出来
33. 在Flash中如何打开Word文档
34. 做好的Flash放在网页上面以后,它老是循环,怎么能够让它不进行循环
35. Action中,/:与/有什么区别,各在什么时候用
36. 在用FsCommand中可以调用JavaScript吗
37. 为了使网站更具震撼力,把首页做成了Flash,想使浏览者观看完Flash后自动转入HTML页面,请问这个如何实现
38. 如何在Flash中打开一个定制的浏览器新窗口
39. 单击一个按钮就放音乐,再次单击就停音乐这个效果该如何做
40. 关键帧中的脚本里Stop后的脚本会不会起作用
41. 如何让动画在停留一段时间后继续播放
42. 为什么要设计组件
43. 怎样自定义Button组件
44. 如何找到放在窗口外边的面板
45. 什么是Flash Player API
46. 做好了的按钮,怎么才能建立链接
47. 如何将SWF文件直接生成EXE文件
48. 如何将SWF文件完全分解成FLA文件

49. 如何在Flash中实现3D动画

Fireworks图像设计常见问题

1. 对象与对象层有什么区别
2. 怎样把两个位图对象合并为一个对象
3. Fireworks和Photoshop该用哪个
4. 如何开启钢笔工具的预览功能
5. 怎样把路径转成选区
6. 在Fireworks中如何删除层
7. 如何移动层和层中的对象
8. 在Fireworks中如何旋转对象
9. 在Fireworks中如何倾斜对象
10. 热点与切片有什么区别
11. 路径的联合
12. 路径的交集
13. 路径的打孔
14. 路径的裁切
15. 样式和特效有什么区别
16. 如何隐藏和显示所有切片及辅助线
17. 羽化网页图像选区边缘
18. 制作图像文字效果
19. 如何修改默认的20条历史记录
20. 如何为网页输入HTML

附录B HTML常用标签

1. 跑马灯
2. 字体效果
3. 区断标记
4. 链接
5. 图像/音乐
6. 表格
7. 分割窗口

附录C JavaScript语法手册

1. JavaScript函数
2. JavaScript方法
3. JavaScript对象
4. JavaScript运算符
5. JavaScript属性
6. JavaScript语句

附录D CSS属性一览

1. 文字属性
2. 项目符号
3. 背景样式
4. 链接属性
5. 边框属性
6. 表单
7. 边界样式
8. 边框空白

编辑推荐

资深网页设计师、畅销书作者联手打造，融合多年的项目经验和心得。

从零起步：技术要点明确、突出，步骤详细，零基础的初学者也可以顺利入门。

边学边做：以制作网页的原创案例为主线，全面讲解Dreamweaver CS6、Flash CS6、Fireworks CS6的功能和新应用，真正做到从入门到精通。

课后练习：每章内容都附有习题，巩固所学，提高综合运用能力。

教学课件：书中所有内容均配有PPT教学课件，便于教师进行课堂教学。

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>