

<<网页制作三剑客>>

图书基本信息

书名：<<网页制作三剑客>>

13位ISBN编号：9787302090656

10位ISBN编号：7302090653

出版时间：2004-9-1

出版时间：清华

作者：王璞

页数：399

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>

## <<网页制作三剑客>>

### 内容概要

本书分别介绍了目前流行的Macromedia公司的网页制作软件DreamweaverMX 2004、FireworksMX2004、FlashMX2004的主要功能和操作，并逐步讲述了利用这些软件协同操作以创建网页的方法。

全书共分18章，第1-10章介绍了利用Dreamweaver MX 2004创建和处理网页元素、管理站点、设计网页版面、制作网页动画、增强页面的交互性、插入多媒体对象和与数据库进行交互等内容；第11-15章介绍了利用FireworksMX2004制作矢量图与位图、创建和导出网页图形文件以及应用蒙板和热点等内容；第16-18章介绍了利用FlashMX2004绘图、制作网页动画、动作与组件以及动画的发布等内容。

本书讲解清晰，图文并茂，适用于网页制作的初、中级用户，也可作为自学或培训教材使用。

## 书籍目录

第1章 Dreamweaver MX 2004入门1.1 Macromedia Studio MX 2004家族介绍1.1.1 Dreamweaver MX 20041.1.2 Fireworks MX 20041.1.3 Flash MX 20041.2 Dreamweaver MX 2004界面介绍1.2.1 Dreamweaver MX 2004文档窗口1.2.2 [属性]面板1.2.3 [插入]工具栏1.2.4 其他面板1.3 基本操作1.3.1 创建网页1.3.2 打开文件1.3.3 保存网页1.4 在网页中加入文本1.4.1 插入文本1.4.2 改变字体1.4.3 改变字号1.4.4 改变字体的样式1.4.5 改变字体颜色1.4.6 对齐文本和元素1.4.7 文本属性1.5 段落控制1.5.1 创建新段落1.5.2 对齐段落1.5.3 缩进段落1.5.4 使用列表1.6 习题第2章 站点管理2.1 安装和配置服务器2.1.1 Internet信息服务(IIS)6.0概述2.1.2 安装IIS服务器2.1.3 配置服务器2.2 创建一个本地站点2.3 设置一个远程站点2.3.1 连接本地站点与远程站点2.3.2 设置测试服务器2.4 [文件]面板简介2.5 站点测试2.5.1 检查文件间的链接2.5.2 修复损坏的链接2.5.3 在浏览器中预览2.6 习题第3章 加入图像、链接和表单3.1 在网页中应用图像3.1.1 网页中可以采用的图像格式3.1.2 使用图像作为网页背景3.1.3 在页面中插入图像3.1.4 编辑图像3.1.5 鼠标经过图像3.2 在网页中加入链接3.2.1 建立文档链接3.2.2 在网页中加入导航条3.2.3 插入命名锚记3.2.4 使用图像映射3.3 在网页中创建表单3.3.1 创建表单3.3.2 文本字段和文本域3.3.3 按钮3.3.4 图像域3.3.5 复选框3.3.6 单选按钮3.3.7 列表/菜单3.3.8 文件域3.3.9 隐藏域3.3.10 跳转菜单3.4 习题第4章 利用表格、布局与框架设计网页版面4.1 创建表格4.1.1 插入表格4.1.2 嵌套表格4.1.3 在表格中添加内容4.2 编辑表格4.2.1 选择表格对象4.2.2 扩展表格模式4.2.3 设置表格属性4.2.4 设置行、列与单元格属性4.2.5 改变表格和单元格的大小4.2.6 增加、删除行或列4.2.7 拆分、合并单元格4.2.8 将Dreamweaver MX 2004中的预设格式应用于表格4.3 布局模式4.3.1 创建布局表格和布局单元格4.3.2 在布局单元格中添加内容4.3.3 调整布局表格和布局单元格4.3.4 设置布局单元格和布局表格4.3.5 使用间隔图4.4 利用框架和框架集组织网页4.4.1 创建框架4.4.2 选中框架或框架集4.4.3 保存框架和框架集文件4.5 格式化框架与框架集4.5.1 设置框架属性4.5.2 设置框架集属性4.5.3 控制框架之间的链接4.6 习题第5章 CSS样式表5.1 CSS样式表5.1.1 CSS样式表简介5.1.2 链接和创建外部CSS样式5.1.3 应用类样式5.1.4 编辑样式5.1.5 使用标签检查器5.2 CSS样式的属性设置5.2.1 设置字体属性5.2.2 设置背景属性5.2.3 设置区块属性5.2.4 设置方框属性5.2.5 设置边框属性5.2.6 设置列表属性5.2.7 设置定位属性5.2.8 设置扩展属性5.3 习题第6章 利用层与时间轴控制页面元素并制作网页动画6.1 层的创建6.1.1 创建层6.1.2 [层]面板6.1.3 嵌套层6.2 层的操作6.2.1 激活和选中层6.2.2 调整层的大小6.2.3 层的移动与对齐6.2.4 将层对齐网格6.3 格式化层6.3.1 改变层的堆栈顺序6.3.2 改变层的可见性6.3.3 设置层的属性6.3.4 层与表格的互相转换6.4 创建时间轴动画6.4.1 [时间轴]面板简介6.4.2 创建时间轴动画6.5 修改时间轴6.6 管理多条时间轴6.6.1 创建、删除和重命名时间轴6.6.2 复制与粘贴动画6.7 习题第7章 利用行为增强页面的交互性7.1 行为概述7.1.1 [行为]面板7.1.2 关于事件7.1.3 附加行为7.1.4 修改行为7.2 基本浏览器行为7.2.1 检查浏览器7.2.2 检查插件7.2.3 转到URL7.2.4 跳转菜单7.2.5 打开浏览器窗口7.2.6 弹出信息7.3 使用行为控制文本和图像7.3.1 设置文本7.3.2 预先载入图像7.3.3 设置导航栏图像7.3.4 交换图像7.3.5 恢复交换图像7.4 使用行为控制层与时间轴7.4.1 在时间轴中添加行为7.4.2 转到时间轴帧7.4.3 播放时间轴和停止时间轴7.4.4 拖动层7.4.5 显示隐藏层7.5 其他行为7.5.1 调用JavaScript7.5.2 改变属性7.5.3 控制Shockwave或Flash7.5.4 播放声音7.5.5 检查表单7.6 习题第8章 在网页中插入多媒体对象8.1 插入Flash按钮8.2 插入Flash文本8.3 设置Flash对象属性8.4 添加Flash动画8.5 添加Shockwave对象8.6 添加ActiveX控件8.7 添加插件8.8 添加JavaApplet8.9 习题第9章 模板与库9.1 生成模板9.2 设置模板的属性9.2.1 设置模板的页面属性9.2.2 定义模板的可编辑区9.2.3 定义模板的重复区域9.2.4 定义可选区域9.2.5 定义嵌套模板9.3 应用模板9.3.1 基于模板创建文件9.3.2 修改模板并更新站点9.4 库项目9.4.1 生成库项目9.4.2 库的属性设置9.4.3 修改使用库项目的页面9.4.4 在库项目中加入行为9.5 习题第10章 数据库应用10.1 数据库网页基础10.1.1 数据库网页的工作原理10.1.2 Web数据库系统的制作流程10.2 创建数据库连接10.2.1 直接连接SQL Server10.2.2 利用OLEDB建立数据库连接10.3 创建数据集10.3.1 创建简单数据集10.3.2 创建高级数据集10.4 简单Web应用10.4.1 数据网格10.4.2 数据列表10.5 数据库内容显示10.5.1 准备工作10.5.2 动态内容10.5.3 显示多项记录10.5.4 记录分页显示和导航10.6 数据库内容检索10.6.1 数据集定义10.6.2 编辑检索页面10.7 编辑数据库内容10.7.1 记录的添加10.7.2 记录的更新10.7.3 记录的删除10.8 习题第11章 Fireworks MX 2004入门11.1 Fireworks MX 2004工作界面11.1.1 Fireworks MX 2004窗口简介11.1.2 优化预览图像11.2 Fireworks MX 2004工具的应用11.2.1 工具栏的使用11.2.2 工具箱的使用11.3 创建与导入文档11.3.1 创建新

文档11.3.2 改变文档的显示属性11.3.3 旋转与剪切画布11.3.4 导入文档11.4 导出文件11.5 习题第12章 创建与编辑路径图像12.1 Fireworks的绘图原理12.1.1 Fireworks的对象12.1.2 路径12.1.3 描边和填充12.1.4 Fireworks的工作模式12.2 绘制路径对象12.2.1 绘图前的准备工作12.2.2 绘制基本图形12.3 编辑路径对象12.3.1 选取和移动对象12.3.2 路径对象的整形12.3.3 路径对象的操作12.4 习题第13章 图像的处理13.1 创建位图图像13.2 创建位图选区13.2.1 应用位图选取工具13.2.2 选取工具的属性设置13.2.3 调整选取范围13.3 编辑位图13.3.1 用铅笔工具和刷子工具编辑像素13.3.2 用油漆桶工具编辑像素13.3.3 复制位图像素13.3.4 羽化选区边缘13.3.5 删除像素13.3.6 裁切位图13.3.7 替换颜色13.3.8 红眼消除13.3.9 模糊工具、锐化工具和涂抹工具13.3.10 减淡工具和烙印工具13.4 颜色和色调13.4.1 应用滤镜或动态效果13.4.2 调整色阶13.4.3 调整曲线13.4.4 使用色调滴管13.4.5 调整亮度和对比度13.4.6 调整色相和饱和度13.4.7 应用颜色填充13.4.8 反转图像的颜色值13.5 其他动态效果13.6 习题第14章 文本的应用14.1 创建文本14.1.1 输入文本14.1.2 移动文本块14.2 编辑文本14.2.1 编辑文本的基本属性14.2.2 调整文本的间距和字符宽度14.2.3 文本的方向14.2.4 对齐文本14.2.5 设置文本填充颜色14.2.6 平滑文本边缘14.2.7 添加效果14.2.8 进行段落控制14.3 路径文本14.4 文本的变形和整形14.5 习题第15章 Fireworks进阶应用15.1 制作按钮15.1.1 创建按钮15.1.2 复制按钮15.1.3 制作悬停按钮15.2 蒙板15.2.1 创建矢量蒙板15.2.2 创建位图蒙板15.3 创建热点和切片15.3.1 热点15.3.2 切片15.4 制作动画15.4.1 认识[动画]对话框15.4.2 制作位图动画15.5 习题第16章 Flash MX 2004入门16.1 Flash绘图原理16.2 用工具箱中的工具绘图16.2.1 简单几何图形的绘制16.2.2 笔触的绘制16.2.3 填充图形的绘制16.2.4 调色板的应用16.2.5 对Flash对象的编辑16.3 文本的添加16.3.1 Flash动画中的文字应用16.3.2 文本框的创建16.3.3 文字形状的编辑16.4 位图的应用16.4.1 导入位图16.4.2 给位图描图16.4.3 用位图内容上色16.5 习题第17章 使用Flash MX 2004制作网页动画17.1 使用元件17.1.1 概念17.1.2 元件17.1.3 按钮元件17.2 层17.2.1 创建层和层文件夹17.2.2 编辑层17.2.3 引导层17.2.4 遮罩层17.3 帧17.3.1 关键帧17.3.2 编辑帧17.3.3 设置帧频17.4 制作逐帧动画17.5 制作补间动画17.5.1 创建补间动画17.5.2 创建补间形状17.5.3 沿路径运动17.5.4 图片实例的同步17.6 编辑动画17.6.1 绘图纸外观显示17.6.2 轮廓外观显示17.6.3 设置游标17.6.4 多帧编辑17.7 为动画添加音频17.7.1 导入音频17.7.2 添加音频17.8 动作和组件17.8.1 Flash MX 2004动作脚本17.8.2 用动作脚本添加交互17.8.3 组件17.9 习题第18章 输出和发布动画18.1 准备输出和发布动画18.1.1 动画文件的优化18.1.2 动画下载性能的测试18.2 动画的输出18.3 Flash动画的发布18.3.1 Flash文件的发布设置18.3.2 GIF文件的发布设置18.3.3 JPEG文件的发布设置18.3.4 QuickTime文件的发布设置18.4 预览发布动画18.5 习题附录 参考答案

#### 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>