

<<中文Dreamweaver MX/Fla>>

图书基本信息

书名：<<中文Dreamweaver MX/Flash MX/Fireworks MX三合一教程>>

13位ISBN编号：9787505393882

10位ISBN编号：750539388X

出版时间：2004-1-1

出版时间：电子工业出版社

作者：沈昕,曹永冬,李征

页数：479

字数：794000

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

Dreamweaver MX、Flash MX和Fireworks MX是Macromedia公司开发的用于网页制作和网站管理的一套软件，有网页梦幻组合之称。

本书精要地介绍了上述三种软件的主要内容和使用方法，尤其对Dreamweaver MX、Flash MX介绍得比较详细，提供了大量实例和使用技巧。主要包括在网页中插入对象、框架与层、网页布局、站点管理与链接、表单与样式表、时间轴与行为、模板、库与命令、编辑动态网页、创建Flash对象、编辑Flash对象、绘制矢量图形、Flash MX动画制作、Flash MX组件、Fireworks MX的工作环境、Fireworks MX图形与文字编辑、图像的综合处理、切片与制作按钮、Fireworks动画制作等。

本书由进行这三种软件教学的老师和网页制作的工程师配合编写而成，结构合理、通俗易懂，适用于学习网页制作的高校计算机和非计算机专业的老师和学生使用，也可作为短训班的培训教材。

书籍目录

第1章 Dreamweaver MX概述1.1 Internet和HTML1.1.1 什么是Internet1.1.2 什么是万维网1.1.3 HTML语言1.1.4 输入HTML文档1.1.5 浏览网页和修改网页1.1.6 HTML程序文档中所用标记的含义1.1.7 文件的路径名和URL1.2 Dreamweaver MX的工作界面简介1.2.1 选择Dreamweaver MX的工作界面1.2.2 文档窗口1.2.3 状态栏1.2.4 属性检查器1.2.5 “插入”栏1.2.6 面板的简单操作1.2.7 Dreamweaver MX的工作界面的参数调整1.3 网页文档的基本操作1.3.1 新建网页与打开和编辑网页1.3.2 保存与关闭网页1.4 建立本地站点和页面属性的设置1.4.1 建立本地站点1.4.2 页面属性的设置1.5 用Dreamweaver MX制作第一个网页1.5.1 第一个网页的显示效果1.5.2 第一个网页的制作过程1.5.3 显示和编辑网页文档代码1.6 思考与练习第2章 在网页中插入对象2.1 在网页中插入文本和编辑文本2.1.1 在网页中插入文本2.1.2 文字标题格式、字体与字号的设置2.1.3 文字的对齐与缩进设置2.1.4 文字风格与颜色的设置2.1.5 文字的列表设置2.1.6 文字的复制、移动与拼写检查2.1.7 文字的查找与替换2.1.8 使用“插入”面板2.2 在网页中插入图像2.2.1 在网页中加载图像的方法2.2.2 在网页中编辑图像的方法2.2.3 使用图像处理软件编辑网页图像2.2.4 图文混排2.3 描图、翻转图与拼图2.3.1 跟踪图像(描图)2.3.2 插入鼠标经过图像(翻转图像)2.3.3 拼图2.4 在网页中插入表格2.4.1 制作简单的表格与调整表格大小2.4.2 选择整个表格与表格的单元格2.4.3 设置表格的属性2.4.4 编辑表格2.4.5 在表格中插入对象与表格数据的排序2.4.6 使用表格样式2.5 插入其他对象2.5.1 插入Shockwave影片2.5.2 插入Flash2.5.3 插入Fireworks HTML2.5.4 插入插件和导航条2.5.5 插入Java Applet2.5.6 插入ActiveX2.5.7 插入特殊字符2.5.8 插入水平条2.6 网页制作实例2.6.1 “值班表”网页实例2.6.2 “建筑设计”网页实例2.7 思考与练习第3章 框架、层与网页布局3.1 在网页中创建框架3.1.1 创建框架与编辑框架3.1.2 在框架内插入HTML文件内容与保存框架文件3.2 改变框架属性3.2.1 框架观察器3.2.2 改变框架属性3.3 层的属性与创建层3.3.1 设置层的默认属性与创建层3.3.2 改变层的属性3.4 标尺和网格3.4.1 标尺3.4.2 网格3.5 利用层“属性”栏和层监视器设置层的属性3.5.1 利用层“属性”栏设置层的属性3.5.2 利用层监视器设置层的属性3.6 在层中插入对象和层的转换3.6.1 在层中插入对象3.6.2 层与表格的相互转换3.6.3 兼容低版本浏览器的转换3.7 网页布局3.7.1 “布局”栏中图标按钮的作用3.7.2 网页布局的调整与设置3.8 网页制作实例3.8.1 框架与层网页实例的显示效果3.8.2 框架与层网页实例的制作过程3.9 思考与练习第4章 表单与样式表4.1 表单4.1.1 创建表单域与设置表单域的属性4.1.2 插入表单对象与其他对象4.2 样式表4.2.1 CSS样式表编辑器4.2.2 创建CSS样式表与编辑样式表对话框4.2.3 定义CSS样式表4.2.4 HTML样式表的创建与应用4.3 表单与样式应用实例4.3.1 表单应用实例4.3.2 样式应用实例4.4 思考与练习第5章 时间轴与行为5.1 “时间轴”面板与直线移动动画的制作5.1.1 “时间轴”面板5.1.2 直线移动动画的制作5.2 复杂动画的制作5.2.1 用加入关键帧的方法制作沿曲线路径移动的动画5.2.2 用鼠标拖曳的方法制作沿曲线路径移动的动画5.2.3 动画的删除、复制、移动和更名5.3 “行为”面板与动作设置5.3.1 “行为”面板5.3.2 动作设置5.4 时间轴与行为应用实例5.4.1 交替变化图像5.4.2 图像链接翻转5.4.3 活动菜单5.5 思考与练习第6章 站点管理与链接6.1 站点管理6.1.1 新建站点和站点视图6.1.2 “站点”面板和“站点”窗口6.2 建立与本地HTML和图像文件的链接6.2.1 文字或图像与外部HTML和图像文件的链接6.2.2 文字或图像与HTML文件锚点的链接6.2.3 建立映射图与HTML文件的链接6.3 建立电子邮件、无址和脚本链接及远程登录6.3.1 建立电子邮件链接6.3.2 建立无址链接6.3.3 建立脚本链接与远程登录6.4 用“站点”窗口检查与修改站点6.4.1 查找与替换6.4.2 链接的检查与修复6.4.3 检查每个页面下载的时间6.4.4 在浏览器中预览网页6.5 设置服务器与发布站点6.5.1 站点服务器的设置6.5.2 防火墙参数的设置6.5.3 发布站点6.6 网页制作实例——“我的网站”6.6.1 建立本地站点6.6.2 上传(或发布)站点6.6.3 构建自己的站点空间6.7 思考与练习第7章 模板、库与命令7.1 模板7.1.1 创建模板7.1.2 使用模板制作网页7.1.3 修改模板更新网页7.1.4 关于模板的其他操作7.2 “资源”面板和库7.2.1 “资源”面板7.2.2 创建库项目7.2.3 使用库项目和库项目引用的属性栏7.2.4 修改库项目和更新页面7.3 命令7.3.1 应用Dreamweaver MX内置命令创建相册7.3.2 应用其他Dreamweaver MX内置命令7.3.3 自定义命令7.4 思考与练习第8章 编辑动态页面8.1 了解Web应用程序8.2 在Windows中安装Web服务器8.3 在Dreamweaver MX中设置站点8.4 操作数据库8.4.1 建立数据库连接8.4.2 定义“记录集”8.4.3 显示数据库中的数据8.4.4 向数据库中添加数据8.4.5 修改数据库中的数据8.4.6 删除数据库中的数据8.4.7 用户身份验证8.5 思考与练习第9章 创建Flash MX对象9.1 中文Flash

MX的工作界面和基本操作9.1.1 中文Flash MX的工作界面9.1.2 中文Flash MX的基本操作9.2 对象属性的设置9.2.1 线属性的设置9.2.2 填充物属性的设置9.3 绘制直线与曲线9.3.1 使用线条工具和铅笔工具绘图9.3.2 使用钢笔工具绘制图形9.4 绘制图形和输入文本9.4.1 用椭圆与矩形工具绘图9.4.2 画笔工具9.4.3 文本工具9.5 外部素材的导入与图像处理9.5.1 导入外部素材和位图属性的设置9.5.2 打碎位图和位图的矢量化9.6 思考与练习第10章 编辑Flash MX对象10.1 使用箭头、贝兹选取和套索工具10.1.1 箭头工具的使用方法10.1.2 选取工具的使用方法10.1.3 套索工具的使用方法10.2 使用墨水瓶、颜料桶、滴管和填充变形工具10.2.1 墨水瓶、颜料桶和滴管工具的使用方法10.2.2 填充变形工具的使用方法10.3 使用橡皮擦工具和多对象编辑10.3.1 橡皮擦工具的使用方法10.3.2 多个对象的编辑10.3.3 优化曲线10.3.4 改变图形形状10.4 对象的变形10.4.1 利用菜单命令和任意变形工具转换对象10.4.2 利用“变形”面板精确调整对象的缩放比例、旋转和倾斜10.4.3 利用“信息”面板和“属性”面板精确调整对象的位置与大小10.5 导入声音与编辑声音10.5.1 导入声音、声音的属性和导出声音10.5.2 编辑声音10.6 Flash MX系统默认属性的设置10.6.1 编辑参数的设置10.6.2 其他参数的设置10.7 思考与练习第11章 绘制图形实例实例1 多彩文字和阴影文字1. 多彩文字2. 阴影文字实例2 纹理文字和图像文字1. 纹理文字2. 图像文字实例3 透视文字和封套文字1. 透视文字2. 封套文字实例4 彩珠文字和立体文字1. 彩珠文字2. 立体文字实例5 矩形框架内的图像1. 制作图像的矩形框架2. 制作矩形汽车图像实例6 五角红星实例7 按钮图形实例8 台球与球杆实例9 梦幻组合实例10 富丽堂皇的展厅实例11 彩球倒影11.12 思考与练习第12章 Flash MX动画制作12.1 中文Flash MX动画制作的基本方法12.1.1 制作Flash动画的基本常识与基本操作12.1.2 动作动画的制作12.1.3 形状动画12.1.4 编辑动画12.1.5 图层12.2 元件与实例12.2.1 了解元件与实例12.2.2 创建图形元件和影片剪辑元件12.2.3 创建按钮元件12.2.4 编辑元件和实例12.3 交互式动画的制作和“动作-帧”面板12.3.1 事件与动作12.3.2 设置事件、动作和“动作-帧”面板12.3.3 “动作-帧”面板12.4 ActionScript编程12.4.1 ActionScript语言的常量、变量和表达式12.4.2 目标路径和点操作符12.4.3 分支语句与循环语句12.4.4 常用的动作指令12.4.5 面向对象的编程12.4.6 函数12.4.7 内置对象12.5 思考与练习第13章 动画实例实例1 跳跃的彩球实例2 中国足球实例3 电影文字实例4 雪花文字实例5 单摆运动实例6 模拟指针钟实例7 移动的透视灯光实例8 自转光环实例9 自转文字实例10 自转的地球实例11 围绕地球旋转的光环实例12 XYZ变换实例13 翻页图册实例14 跟随鼠标移动的小球实例15 网页实例16 可用鼠标移动的探照灯实例17 猜字母游戏实例18 拼字母游戏实例19 简单的数字指针钟实例20 外部图像的动态切换实例21 可调音量的MP3播放器13.22 思考与练习第14章 Flash MX组件与实例14.1 Flash MX组件14.1.1 Flash MX组件的简单介绍14.1.2 导入组件的方法14.1.3 删除组件实例和调整组件的标题大小及组件的长和宽14.2 Flash MX组件应用实例实例1 滚动文本实例2 大幅图像浏览实例3 导入外部图像实例4 加减计算器实例5 多功能图像浏览器实例6 浏览图像14.3 思考与练习第15章 Fireworks MX入门15.1 Fireworks MX工作环境15.1.1 工具箱15.1.2 修改工具栏和状态栏15.1.3 文档窗口15.1.4 Fireworks MX工作环境的设置15.2 Fireworks MX文档的基本操作15.2.1 打开与存储文档15.2.2 改变文档的显示属性15.3 思考与练习第16章 Fireworks MX图形与文字编辑16.1 绘制图形16.1.1 绘制路径与路径属性设置16.1.2 绘制几何图形与填充属性设置16.1.3 应用样式填充和应用效果16.1.4 对象的排列、对齐和组合16.2 文本的输入与编辑16.2.1 输入文本与文本编辑16.2.2 文本沿路径排列16.3 应用实例实例1 立体文字实例2 文字按钮实例3 红蓝彩球实例4 学习-日吃月进实例5 “迎接2008年北京奥运”透视文字16.4 思考与练习第17章 图像处理17.1 层处理17.1.1 层的基本操作17.1.2 层的属性17.2 蒙版处理和选区17.2.1 蒙版处理17.2.2 创建位图的选区17.3 滤镜17.3.1 调整图像的色调范围17.3.2 调整图像的亮度和对比度17.3.3 调整色相和饱和度17.3.4 图像的负片效果17.3.5 模糊与锐化图像17.3.6 转换为Alpha17.3.7 查找图像的边界17.4 应用实例实例1 加镜框的图像实例2 图像文字实例3 云中飞机实例4 爱心天使实例5 探索宇宙的奥秘17.5 思考与练习第18章 切片、制作按钮和动画18.1 切割图形18.1.1 创建和编辑切片18.1.2 导出切片18.1.3 切片的应用实例18.2 图像热区18.2.1 创建热点和编辑热区18.2.2 热区链接地址18.2.3 导出热区图像18.3 制作按钮18.3.1 创建按钮和按钮编辑器18.3.2 编辑按钮、按钮的链接和按钮导出18.3.3 复制按钮18.4 制作动画18.4.1 帧的基本操作18.4.2 动画播放18.4.3 形成动画文件18.4.4 导出动画18.5 应用实例实例1 悬停按钮实例2 “欢庆春节”动画实例3 “小天使飞翔”图标18.6 思考与练习

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>