

东方人华 主编

王璞 编著

网页制作三剑客

(MX 2004 版)

入门与提高



092



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



TP393.092

188

软件入门与提高丛书

网页制作三剑客 (MX 2004 版)入门与提高

东方人华 主编

王 璞 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书分别介绍了目前流行的 Macromedia 公司的网页制作软件 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 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 Fireworks MX 2004 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 Flash MX 2004 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。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作三剑客(MX 2004 版)入门与提高/东方人华主编;王璞编著.—北京:清华大学出版社,2004.9
(软件入门与提高)

ISBN 7-302-09065-3

I.网… II.①东… ②王… III.主页制作—应用软件, Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 071194 号

出 版 者:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

地 址:北京清华大学学研大厦

邮 编:100084

客户服务:010-62776969

组稿编辑:许振伍

文稿编辑:闫红梅

封面设计:王 永

印 刷 者:清华园胶印厂

装 订 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:26.25 字数:652 千字

版 次:2004 年 9 月第 1 版 2005 年 4 月第 3 次印刷

书 号:ISBN 7-302-09065-3/TP·6403

印 数:9001~12000

定 价:30.00 元

《软件入门与提高丛书》特色提示

- ☑ 精选国内外著名软件公司的流行产品,以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- ☑ 以中文版软件为介绍的重中之重,为中国读者度身定制,使读者能便捷地掌握国际先进的软件技术
- ☑ 紧跟软件版本的更新,连续推出配套图书,使读者能轻松自如地与世界软件潮流同步
- ☑ 明确定位,面向初、中级读者,由“入门”起步,侧重“提高”,使新手老手都能成为行家里手
- ☑ 围绕用户实际使用之需取材谋篇,着重技术精华的剖析和操作技巧的指点,使读者能深入理解软件的奥秘,做到举一反三
- ☑ 追求明晰精练的风格,用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如临操作现场,轻轻松松地把软件用起来

丛书编委会

主 编	李振楷		
编 委	卢先和	丁 峰	汤斌浩
	梁文强	许振伍	章忆文
	吕建忠	应 勤	林章波
	凌宇欣	邹 杰	刘天飞

《软件入门与提高丛书》序

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊美不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件 and 一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此，本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

■ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导，围绕用户的实际使用需要选择内容，

使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直达目标。对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

风格特色

本丛书在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外，还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

 **注意**——提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。

 **提示**——提示可以进一步参考的章节，以及有关某些内容的详细信息，使您的学习可深可浅，收放自如。

 **技巧**——指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

 **试一试**——精心设计各种操作练习。您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。

 **故障解析**——分析常见软硬件故障的原因，说明排除故障的方法，使用户能“有病自医”，进而“久病成医”，积累诊断和排除故障的实战经验，最终成为高手。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市，市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印。本丛书自面世以来，已累计售出八百多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

《软件入门与提高丛书》编委会

前言

Macromedia 公司在图形图像及多媒体开发领域是世界顶级的公司之一，作为世界第二大应用软件开发商，每时每刻都在推陈出新。Macromedia 公司自推出网页三剑客之后，获得了广泛的好评，三剑客已经成为网页制作的必备工具。现在 Macromedia 公司又马不停蹄地推出了更加友好的 Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 与 Fireworks MX 2004，它们正日益成为网页制作的梦幻工具组合。

1. Macromedia 网页制作三剑客简介

最新的 Dreamweaver MX 2004 集成了著名的可视排版工具 Dreamweaver、快速 Web 应用程序开发工具 Macromedia Dreamweaver UltraDev 和 Macromedia HomeSite 的扩展代码编辑支持。Dreamweaver MX 2004 开发环境支持 ColdFusion、HTML、XHTML、ASP、Microsoft ASP.NET、JSP 和 PHP 等，还支持 XML 和 Web 服务。可以说，网页制作的所有流行元素 Dreamweaver MX 2004 都支持。

Fireworks MX 2004 是用来设计和制作专业化网页图形的终极解决方案。它是第一个可以帮助网页图形设计人员和开发人员解决所面临的特殊问题的制作环境。Fireworks MX 2004 可使用户插入、编辑以及整合包括像素和矢量在内的所有的主流图形格式，快速创建图形和交互效果，轻松地把 Fireworks 图形输出到 Flash、Dreamweaver 以及第三方的应用程序。

Flash MX 2004 是一个创作工具，从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序，它可以创建任何作品。通过添加图片、声音和视频，可以使 Flash 应用程序中的媒体更加丰富多彩。Flash 包含了许多种功能，如用户界面组件、动作脚本，以及可以添加到对象的特殊效果。这些功能使 Flash 不仅功能强大，而且易于使用。

2. 本书阅读指南

第 1 章介绍 Dreamweaver MX 2004 的最新工作环境，同时介绍了网页制作的基本组成元素，让用户了解网页制作的内容与方法，并迅速熟悉新的开发环境。

第 2 章介绍 Dreamweaver MX 2004 站点管理的方法，方便用户上传和编辑自己的站点。

第 3 章简单介绍网页中的基本元素——图像、超级链接和表单的处理方法。

第 4 章介绍 Dreamweaver MX 2004 中用于页面排版的非常有用的工具——表格和框架的操作方法，使用这两个工具可以有效地组织网页内容，使网页富有层次感和美感。

第 5 章介绍 CSS 样式表。使用 CSS 样式可以使页面按照设计者的想法精确地布局，达到和谐、美观的显示效果。

第 6 章介绍 Dreamweaver MX 2004 的层和时间线的功能，具体介绍了用层精确定位和用时间线生成动画的技巧。

第 7 章介绍行为和用行为实现各种复杂特效与动作的方法。

第 8 章介绍 Dreamweaver MX 2004 的一些高级功能,如插入 Flash 电影、添加 ActiveX 控件以及 Java Applet 等。

第 9 章介绍通过内置的命令创建相册、设置配色方案等,并介绍了如何把历史动作存储为命令以及如何扩展插件。

第 10 章介绍如何利用 Dreamweaver MX 2004 开发具有专业水准的 Web 数据库系统。

第 11 章介绍网页图形制作软件 Fireworks 的功能和特点,帮助用户了解 Fireworks 的基本操作。

第 12 章介绍 Fireworks MX 2004 中创建与编辑 Fireworks 路径对象的操作技巧。

第 13 章介绍 Fireworks MX 2004 中处理图像的技巧。

第 14 章介绍 Fireworks MX 2004 在文本编排、字形效果等方面的技巧。

第 15 章介绍 Fireworks MX 2004 的高级应用,包括按钮、蒙板和热点等较为高级的操作。利用这些功能,用户能够方便地为 Web 定制图像,并能实现一些简单的交互功能。

第 16 章介绍用 Flash MX 2004 的工具箱绘制及修改基本图形的技巧,以及导入图形的方法。

第 17 章介绍 Flash MX 2004 的关键功能——网页动画的制作技巧和方法,同时介绍了动作和组件的概念。

第 18 章介绍动画的优化和下载测试,以及将动画发布和输出的方法。

本书适用于初中级用户,讲解清晰,示例丰富。所介绍的每个网页制作软件独立成篇,用户既可以根据需要选择学习,也可以自行安排学习顺序。

3. 本书约定

为了便于阅读和理解,本书进行了如下约定:

- 书中所有的中文屏幕项均用“【】”括起来,而英文屏幕项则直接写入文中,以示区分。此外,为了使语句更简洁易懂,本书中所有的菜单和命令之间以竖线“|”分隔。
- 在没有特别规定时,“单击”表示按一下鼠标左键,“右击”表示按一下鼠标右键,“双击”表示连续按两下鼠标左键,“指向”表示移动鼠标指针并停留在屏幕对象上。
- 用“+”号连接的组合键均表示同时按下键盘上的这几个键,如 Shift+A 表示在按下 Shift 键的同时按下 A 键。

读者意见交流卡

亲爱的读者:

感谢您对我们的支持与爱护。您购买的这本书是《软件入门与提高丛书》之一。为了今后给您提供更优秀的图书,请您抽出宝贵的时间填写这份调查表,然后剪下寄到:北京清华大学出版社计算机软件编辑室(100084) 李江涛 收;传真:010-62771155;电子信箱(E-mail):ljt@tup.tsinghua.edu.cn。我们将充分考虑您的意见和建议,并尽可能地给您满意的答复。谢谢!

本书名: 网页制作三剑客(MX 2004 版)入门与提高

个人资料:

姓名: _____ 性别: 1 ☐ 男 2 ☐ 女 出生年月(或年龄): _____

职业: _____ 文化程度: _____ 通信地址: _____

电话(或寻呼): _____ 传真: _____ 电子信箱(E-mail): _____

您是如何得知本书的:

☐ 别人推荐 ☐ 书店 ☐ 出版社图书目录

☐ 杂志、报纸等的介绍(请指明) _____

☐ 其他(请指明) _____

您从何处购得本书:

☐ 书店 ☐ 电脑商店 ☐ 软件销售处 ☐ 邮购

☐ 商场 ☐ 其他 _____

您购买过本套丛书中的几本:

☐ 一本 ☐ 两本 ☐ 三本 ☐ 四本及四本以上

影响您购买本书的因素(可复选):

☐ 封面封底 ☐ 装帧设计 ☐ 价格

☐ 内容提要、前言或目录 ☐ 书评广告

☐ 出版社名声 ☐ 作者名声 ☐ 责任编辑

☐ 其他 _____

您对本书封面设计的满意度:

☐ 很满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 较不满意

☐ 不满意 ☐ 改进建议 _____

您对本书印刷质量的满意度:

☐ 很满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 较不满意

☐ 不满意 ☐ 改进建议 _____

您对本书的总体满意度:

从文字角度 ☐ 很满意 ☐ 比较满意

☐ 一般 ☐ 较不满意 ☐ 不满意

从技术角度 ☐ 很满意 ☐ 比较满意

☐ 一般 ☐ 较不满意 ☐ 不满意

本书最令您满意的是:

您希望本书在哪些方面进行改进:

您希望增加什么系列或软件的图书:

您是否希望本书配光盘:

☐ 希望 ☐ 不希望 ☐ 无所谓

您对使用中文版软件或外文版软件介意吗?更喜欢用哪一种版本?

☐ 介意 ☐ 无所谓 ☐ 中文版 ☐ 外文版

您对图书所用软件版本是否很介意?是否要求用最新版本?

☐ 是,要求是最新版本 ☐ 无所谓

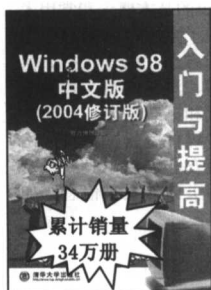
☐ 不,因为硬件或软件跟不上要求

您更喜欢阅读哪些类型和层次的计算机书籍?

☐ 入门类 ☐ 提高类 ☐ 技巧类

☐ 实例类 ☐ 精通类 ☐ 综合类

您的其他要求:



本书从实用角度出发,系统地介绍了Windows 98中文版各个部分的使用方法,突出了新硬件与应用程序的安装、Windows 98中文版网络的组建与使用、浏览Internet、收发电子邮件等。本书在旧版本的基础上进行大力改进,删除一些不常用的和过时的内容,而增加了如下载文件、刻盘等常用的功能介绍,从而使本书更贴近读者,易于读者学习。

定价: 37.50元



本书结合作者多年的教学经验和应用C语言的体会,为满足C语言初学者的需要而编写的。全书共分12章,内容包括程序设计的基础知识、C语言的基本知识、C++初步、Turbo C环境下的程序调试方法等。本书思路新颖,以问题引出概念,在例题中讲解语法;注重实用,在讲解语法的同时强调其实际用途,在例题分析中运用程序设计方法。本书可作为普通高校高职高专的程序设计入门课程教材。

定价: 29.00元



本书从Oracle初学者的角度,对Oracle公司推出的Oracle 9i进行了由浅入深的介绍。全书共分为11章,分别介绍了Oracle体系结构、Oracle 9i的安装与工具、用SQL访问Oracle数据库、PL/SQL、数据库的创建、各种数据库对象的建立与管理、数据库安全访问、审计与优化、备份与恢复以及Oracle应用程序开发等。

定价: 38.00元



本书从基础的知识入手讲解了Visual Basic .NET的基本的语法知识和开发环境,以及它的一些常用的控件,数据库和多线程的知识。书中的许多示例结合了作者的多年实践经验,具有很强的使用价值。本书内容实用,适于初中级程序开发人员阅读。通过阅读本书,读者可以快速、全面地掌握 Visual Basic .NET程序设计技术。

定价: 32.00元



本书以3DS max、AutoCAD、Photoshop为制作工具,全面介绍室内和室外建筑效果图的制作方法,深入介绍3ds max 5.0的各项功能,全面讲述建筑效果图制作的流程、方法、技巧。本书共上下两篇,分别介绍室内和室外两个方面的效果图制作方法。在每篇的开始部分介绍基本建模和材质制作方法,使读者能够在后面的实例制作中快速上手。

定价: 35.00元



本书分为17章,介绍了Java编程的技巧,其中每章有多个程序范例与知识点结合讲解。内容包括: Java基础操作介绍,基本Swing组件,面向对象程序设计,Java的类、接口和包,Java基础类库,Applet编程,使用AWT、Swing进行GUI编程,Java多线程程序设计,Java与网络程序设计,Java数据库互联,JavaBeans及J2EE技术体系结构概述等。

定价: 35.00元



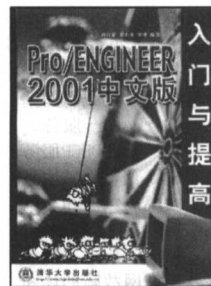
本书介绍了使用Delphi 7进行程序开发的基本方法。此外,还加入了Internet编程、中间件的编写及多层应用程序的开发等内容。并详细地阐述了Delphi 7在各方面的应用,如PAS语言、控件介绍、技巧编程等内容。书中包含了100多个控件、API、多媒体等应用实例,以及许多Delphi在应用中的编程技巧,是一本非常难得的实用学习参考书。

定价: 46.00元



本书介绍Macromedia公司的网页制作软件Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX的功能和操作。全书共分18章,1~10章介绍了利用Dreamweaver MX建立和处理网页元素、设计网页版面、插入多媒体对象、管理站点和与数据库进行交互等内容;11~15章介绍利用Fireworks MX制作网页图像;16~18章介绍利用Flash MX绘图、制作网页动画及动画发布等内容。

定价: 35.00元



本书从实用的角度讲解了三维图形设计软件—Pro / ENGINEER 2001中文版的使用技术,并结合实例讲解了各功能模块的主要功能。全书从安装Pro / ENGINEER 2001中文版开始,详细讲解该软件的基本操作、建模基础、草图绘制、特征的生成、扭曲与曲面、零件库、零件设定与分析、装配、模具、工程图、机构、有限元分析、NC加工和系统设置等内容。

定价: 38.00元



本书全面介绍了Visual Studio.NET中有关Visual C++ .NET的编程方法和技巧。全书共17章,先后介绍了Visual C++和Windows基础、Visual C++ .NET编程界面、程序结构的建立与分析、控件使用、界面设计、文件与打印等多方面的内容。在提高篇中,深入介绍了关于动态库、多线程、COM、ActiveX、数据库编程和网络编程等方面的内容。

定价: 34.00元



本书抛弃了以往以掌握功能为目的的学习方式,而代之以完成任务为目的的学习方式,从实用的角度出发,让读者快速掌握在Windows XP环境下如何上网、收发邮件、文字输入、文件管理、传真和打印、多媒体娱乐、制作相册、录制和编辑电影、组建家庭网络,以及安装操作系统等基础操作和技巧。

定价: 36.00元



本书以循序渐进的方式,全面地介绍了Photoshop 7.0的功能和基本操作。书中详尽介绍了各种工具和滤镜的使用,全面剖析了图像色彩原理,此外还详细介绍了Photoshop的网页设计功能,以及封面设计技巧,制作特效字等操作。本书示例丰富,步骤明晰,与实践紧密结合,是一本不可多得的Photoshop自学或培训用书。

定价: 38.00元



本书以Flash软件的功能为主线,并辅以典型、实用的例子进行介绍,使用户在学会制作动画的过程中掌握软件的操作和原理。全书共分9章,分别讲述了Flash MX的入门知识、绘制矢量图形、符号对象的使用、制作普通的渐变动画和蒙版动画、制作交互式动画和交互界面、动画的输入与发布等。

定价: 27.00元



本书循序渐进地介绍了3ds max 5的使用方法和操作技巧。全书共分15章,内容包括3ds max 5的基础知识、对象的基本操作、平面对象和三维几何体的创建、使用编辑器调整对象、编辑与应用材质、创建三维动画、为场景添加灯光与摄像机、渲染、贴图、创建空间环境雾等方面;第15章结合前面章节所介绍的内容,给出多个典型的3D Studio max 5综合制作实例。

定价: 45.00元



本书分为14章,内容包括其AutoCAD 2002安装、配置和使用的基本知识;以及基本绘图命令、图形编辑命令、显示控制命令、尺寸标注、文本注释、图块、三维造型和图像处理等内容;并介绍了AutoCAD 2002的二次开发技术。通过本学习,读者可以掌握AutoCAD 2002计算机绘图软件的功能和操作技巧。

定价: 38.00元



本书从Internet的基本概念和常用术语入手,介绍了家用电脑网络应用的基本知识和方法,内容包括如何连接电脑上网、浏览网页、收发电子邮件、搜索和下载信息;如何在网络上欣赏多媒体资料,拨打网络电话,聊天交友和购物炒股;以及如何做个人网页向外发布信息;如何防止外来侵害等。

定价: 36.00元



本书全面介绍Microsoft公司的办公自动化软件Office XP中文版的功能和技巧,内容包括文字处理、电子表格、幻灯片制作、数据库设计以及网页制作等。本书还讨论了跨组件的数据共享、数据发布及数据管理。本书将帮助读者体验综合服务、综合应用、综合平台的巨大内涵,让读者从“一般应用”过渡到“深刻体验”。

定价: 29.80元



BIOS和注册表都是影响系统性能的关键因素:各种硬件的运行离不开BIOS,而Windows操作系统则离不开注册表。用户在使用电脑的时候,都会接触到BIOS和注册表,如何认识并熟练使用BIOS和注册表,是本书要介绍的内容,它将让读者从认识起步并最终成为精通BIOS和注册表的高手。本书共分两大部分:前5章介绍BIOS的操作;后10章介绍注册表的操作。

定价: 29.00元



本书共分为20章,内容包括:电脑基本硬件知识、Windows XP操作系统的使用、Word文字编排、Excel电子表格制作、网页浏览、文件下载、收发电子邮件、制作网页等内容。本书充分突出了实用性与操作性的原则,在结构设计、内容安排和实例选取上都进行了精心的设计与筛选,力求使用户在最短的时间内熟悉电脑、驾驭电脑。本书非常适用于初中级读者。

定价: 30.00元



本书围绕局域网组建这一中心,向读者介绍了在Windows 2000 Server操作系统环境下组建局域网的知识,内容主要包括组建局域网的基础知识、Active Directory服务、对象的建立与管理、配置DHCP服务器、组建DNS服务器、组建WINS服务器、组网实例、实现局域网和广域网的互联、IIS服务、实现远程服务、Exchange 2000 Server介绍、局域网管理工具以及局域网故障的诊断与排除等内容。

定价: 30.00元

客户服务: 010-62776969 直销电话: 010-62795954 邮购电话: 010-62786544

E-mail: ljt@tup.tsinghua.edu.cn 网址: <http://www.tup.com.cn> <http://www.tupwq.net>

《软件入门与提高丛书》已出书目

1. 硬件、操作系统与办公自动化

- ☞ Windows XP 中文版入门与提高
- ☞ Windows 2000 中文版入门与提高
- ☞ Windows 98 中文版入门与提高(2004 修订版)
- ☞ 微机操作入门与提高
- ☞ 现代办公入门与提高(XP 版)
- ☞ Windows 98+Office 2000 中文版入门与提高
- ☞ Windows 2000+Office 2000 中文版入门与提高
- ☞ Windows XP+Office XP 中文版入门与提高
- ☞ 计算机教学应用入门与提高
- ☞ Office XP 中文版入门与提高
- ☞ WPS Office 2002 入门与提高
- ☞ BIOS 和注册表入门与提高
- ☞ 电脑 DIY 入门与提高

2. 图形图像、多媒体技术

- ☞ PageMaker 6.5C 入门与提高
- ☞ Photoshop 7.0 入门与提高
- ☞ Photoshop 7.0 中文版入门与提高
- ☞ 3ds max 5 入门与提高
- ☞ 多媒体课件制作入门与提高
- ☞ Authorware 6.x 入门与提高
- ☞ 室内外建筑效果图制作入门与提高
- ☞ Maya 5.0 入门与提高

3. 网络与通信

- ☛ 局域网组建、配置与管理入门与提高
- ☛ 电脑上网入门与提高(XP 版)
- ☛ 网页制作入门与提高(MX 版)
- ☛ 网页制作三剑客入门与提高
- ☛ Dreamweaver MX 入门与提高
- ☛ Flash MX 入门与提高
- ☛ Flash MX 2004 中文版入门与提高

4. 计算机辅助设计

- ☛ I-DEAS 入门与提高
- ☛ Solidworks 2003 中文版入门与提高
- ☛ AutoCAD 2002 入门与提高
- ☛ AutoCAD 2002 中文版入门与提高
- ☛ Pro/ENGINEER 2001 中文版入门与提高

5. 数据库

- ☛ DB2 入门与提高
- ☛ Oracle 9i 入门与提高
- ☛ SQL Server 2000 与 Visual Basic.net 数据库入门与提高
- ☛ ASP.NET 数据库开发入门与提高
- ☛ PowerBuilder 8 入门与提高

6. 计算机语言与程序设计

- ☛ C/C++程序设计入门与提高
- ☛ Visual C#.NET 入门与提高
- ☛ Visual C++.NET 入门与提高
- ☛ Visual Basic.NET 入门与提高
- ☛ Java 2 入门与提高
- ☛ MAX Plus II 入门与提高

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 2004 入门.....1	第 2 章 站点管理..... 26
1.1 Macromedia Studio MX 2004 家族介绍2	2.1 安装和配置服务器..... 27
1.1.1 Dreamweaver MX 2004.....2	2.1.1 Internet 信息服务 (IIS) 6.0 概述..... 27
1.1.2 Fireworks MX 2004.....3	2.1.2 安装 IIS 服务器..... 28
1.1.3 Flash MX 20043	2.1.3 配置服务器..... 29
1.2 Dreamweaver MX 2004 界面介绍4	2.2 创建一个本地站点..... 33
1.2.1 Dreamweaver MX 2004 文档窗口5	2.3 设置一个远程站点..... 36
1.2.2 【属性】面板6	2.3.1 连接本地站点与远程站点37
1.2.3 【插入】工具栏6	2.3.2 设置测试服务器..... 39
1.2.4 其他面板7	2.4 【文件】面板简介..... 40
1.3 基本操作8	2.5 站点测试..... 42
1.3.1 创建网页9	2.5.1 检查文件间的链接..... 42
1.3.2 打开文件10	2.5.2 修复损坏的链接..... 42
1.3.3 保存网页10	2.5.3 在浏览器中预览..... 43
1.4 在网页中加入文本.....11	2.6 习题..... 44
1.4.1 插入文本11	第 3 章 加入图像、链接和表单 46
1.4.2 改变字体12	3.1 在网页中应用图像..... 47
1.4.3 改变字号15	3.1.1 网页中可以采用的图像格式..... 47
1.4.4 改变字体的样式16	3.1.2 使用图像作为网页背景..... 48
1.4.5 改变字体颜色17	3.1.3 在页面中插入图像..... 49
1.4.6 对齐文本和元素18	3.1.4 编辑图像..... 50
1.4.7 文本属性19	3.1.5 鼠标经过图像..... 53
1.5 段落控制20	3.2 在网页中加入链接..... 55
1.5.1 创建新段落20	3.2.1 建立文档链接..... 56
1.5.2 对齐段落20	3.2.2 在网页中加入导航条..... 58
1.5.3 缩进段落21	3.2.3 插入命名锚记..... 60
1.5.4 使用列表22	3.2.4 使用图像映射..... 61
1.6 习题24	

3.3 在网页中创建表单.....64	4.5 格式化框架与框架集.....96
3.3.1 创建表单.....64	4.5.1 设置框架属性.....96
3.3.2 文本字段和文本域.....66	4.5.2 设置框架集属性.....97
3.3.3 按钮.....67	4.5.3 控制框架之间的链接.....98
3.3.4 图像域.....68	4.6 习题.....98
3.3.5 复选框.....68	第5章 CSS 样式表.....101
3.3.6 单选按钮.....68	5.1 CSS 样式表.....102
3.3.7 列表/菜单.....69	5.1.1 CSS 样式表简介.....102
3.3.8 文件域.....70	5.1.2 链接和创建外部 CSS 样式.....103
3.3.9 隐藏域.....71	5.1.3 应用类样式.....107
3.3.10 跳转菜单.....71	5.1.4 编辑样式.....108
3.4 习题.....73	5.1.5 使用标签检查器.....109
第4章 利用表格、布局与框架	5.2 CSS 样式的属性设置.....110
设计网页版面.....75	5.2.1 设置字体属性.....110
4.1 创建表格.....76	5.2.2 设置背景属性.....111
4.1.1 插入表格.....76	5.2.3 设置区块属性.....112
4.1.2 嵌套表格.....77	5.2.4 设置方框属性.....113
4.1.3 在表格中添加内容.....77	5.2.5 设置边框属性.....114
4.2 编辑表格.....78	5.2.6 设置列表属性.....115
4.2.1 选择表格对象.....78	5.2.7 设置定位属性.....115
4.2.2 扩展表格模式.....79	5.2.8 设置扩展属性.....117
4.2.3 设置表格属性.....80	5.3 习题.....117
4.2.4 设置行、列与单元格属性.....81	第6章 利用层与时间轴控制页面
4.2.5 改变表格和单元格的大小.....82	元素并制作网页动画.....119
4.2.6 增加、删除行或列.....83	6.1 层的创建.....120
4.2.7 拆分、合并单元格.....84	6.1.1 创建层.....120
4.2.8 将 Dreamweaver MX 2004	6.1.2 【层】面板.....121
中的预设格式应用于表格.....85	6.1.3 嵌套层.....121
4.3 布局模式.....85	6.2 层的操作.....122
4.3.1 创建布局表格和布局单元格.....86	6.2.1 激活和选中层.....122
4.3.2 在布局单元格中添加内容.....88	6.2.2 调整层的大小.....123
4.3.3 调整布局表格和布局单元格.....88	6.2.3 层的移动与对齐.....124
4.3.4 设置布局单元格和布局表格.....89	6.2.4 将层对齐网格.....125
4.3.5 使用间隔图.....90	6.3 格式化层.....126
4.4 利用框架和框架集组织网页.....92	6.3.1 改变层的堆栈顺序.....126
4.4.1 创建框架.....92	6.3.2 改变层的可见性.....126
4.4.2 选中框架或框架集.....94	6.3.3 设置层的属性.....127
4.4.3 保存框架和框架集文件.....95	

6.3.4 层与表格的互相转换	128	7.5.3 控制 Shockwave 或 Flash	163
6.4 创建时间轴动画	130	7.5.4 播放声音	163
6.4.1 【时间轴】面板简介	130	7.5.5 检查表单	164
6.4.2 创建时间轴动画	131	7.6 习题	165
6.5 修改时间轴	133	第 8 章 在网页中插入多媒体对象	167
6.6 管理多条时间轴	134	8.1 插入 Flash 按钮	168
6.6.1 创建、删除和 重命名时间轴	134	8.2 插入 Flash 文本	171
6.6.2 复制与粘贴动画	136	8.3 设置 Flash 对象属性	172
6.7 习题	136	8.4 添加 Flash 动画	174
第 7 章 利用行为增强页面的交互性	139	8.5 添加 Shockwave 对象	175
7.1 行为概述	140	8.6 添加 ActiveX 控件	176
7.1.1 【行为】面板	140	8.7 添加插件	178
7.1.2 关于事件	141	8.8 添加 Java Applet	179
7.1.3 附加行为	142	8.9 习题	181
7.1.4 修改行为	143	第 9 章 模板与库	182
7.2 基本浏览器行为	144	9.1 生成模板	183
7.2.1 检查浏览器	144	9.2 设置模板的属性	184
7.2.2 检查插件	145	9.2.1 设置模板的页面属性	184
7.2.3 转到 URL	146	9.2.2 定义模板的可编辑区	184
7.2.4 跳转菜单	147	9.2.3 定义模板的重复区域	185
7.2.5 打开浏览器窗口	147	9.2.4 定义可选区域	186
7.2.6 弹出信息	148	9.2.5 定义嵌套模板	188
7.3 使用行为控制文本和图像	150	9.3 应用模板	188
7.3.1 设置文本	150	9.3.1 基于模板创建文件	188
7.3.2 预先载入图像	152	9.3.2 修改模板并更新站点	190
7.3.3 设置导航栏图像	153	9.4 库项目	190
7.3.4 交换图像	154	9.4.1 生成库项目	191
7.3.5 恢复交换图像	155	9.4.2 库的属性设置	191
7.4 使用行为控制层与时间轴	155	9.4.3 修改使用库项目的页面	192
7.4.1 在时间轴中添加行为	156	9.4.4 在库项目中加入行为	193
7.4.2 转到时间轴帧	156	9.5 习题	194
7.4.3 播放时间轴和停止时间轴	157	第 10 章 数据库应用	196
7.4.4 拖动层	158	10.1 数据库网页基础	197
7.4.5 显示 隐藏层	160	10.1.1 数据库网页的工作原理	197
7.5 其他行为	161	10.1.2 Web 数据库系统的 制作流程	198
7.5.1 调用 JavaScript	161		
7.5.2 改变属性	162		

10.2 创建数据库连接.....198	第 12 章 创建与编辑路径图像.....245
10.2.1 直接连接 SQL Server199	12.1 Fireworks 的绘图原理.....246
10.2.2 利用 OLE DB 建立 数据库连接200	12.1.1 Fireworks 的对象.....246
10.3 创建数据集202	12.1.2 路径.....247
10.3.1 创建简单数据集202	12.1.3 描边和填充.....247
10.3.2 创建高级数据集203	12.1.4 Fireworks 的工作模式.....248
10.4 简单 Web 应用.....206	12.2 绘制路径对象249
10.4.1 数据网格206	12.2.1 绘图前的准备工作.....249
10.4.2 数据列表210	12.2.2 绘制基本图形.....252
10.5 数据库内容显示.....212	12.3 编辑路径对象257
10.5.1 准备工作212	12.3.1 选取和移动对象.....257
10.5.2 动态内容213	12.3.2 路径对象的整形259
10.5.3 显示多项记录214	12.3.3 路径对象的操作264
10.5.4 记录分页显示和导航215	12.4 习题.....269
10.6 数据库内容检索.....217	第 13 章 图像的处理.....271
10.6.1 数据集定义217	13.1 创建位图图像.....272
10.6.2 编辑检索页面218	13.2 创建位图选区272
10.7 编辑数据库内容.....219	13.2.1 应用位图选取工具273
10.7.1 记录的添加219	13.2.2 选取工具的属性设置275
10.7.2 记录的更新222	13.2.3 调整选取范围276
10.7.3 记录的删除224	13.3 编辑位图280
10.8 习题226	13.3.1 用铅笔工具和刷子 工具编辑像素280
第 11 章 Fireworks MX 2004 入门.....228	13.3.2 用油漆桶工具编辑像素281
11.1 Fireworks MX 2004 工作界面229	13.3.3 复制位图像素282
11.1.1 Fireworks MX 2004 窗口简介229	13.3.4 羽化选区边缘283
11.1.2 优化预览图像230	13.3.5 删除像素284
11.2 Fireworks MX 2004 工具的应用231	13.3.6 裁切位图284
11.2.1 工具栏的使用231	13.3.7 替换颜色285
11.2.2 工具箱的使用233	13.3.8 红眼消除286
11.3 创建与导入文档.....234	13.3.9 模糊工具、锐化工具和 涂抹工具288
11.3.1 创建新文档235	13.3.10 减淡工具和烙印工具289
11.3.2 改变文档的显示属性236	13.4 颜色和色调289
11.3.3 旋转与剪切画布238	13.4.1 应用滤镜或动态效果289
11.3.4 导入文档240	13.4.2 调整色阶290
11.4 导出文件242	13.4.3 调整曲线291
11.5 习题243	