第一图书网, tushu007.com

<<网页设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<网页设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040172935

10位ISBN编号：7040172933

出版时间：2005-6

出版时间：高等教育出版社

作者：周立

页数：299

字数：350000

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

第一图书网, tushu007.com

前言

本书是以Macromedia公司的F1ash MX 2004、Fireworks MX 2004、Dreamweaver MX 2004为基础，针对非计算机专业学习电子商务的高职高专学生以及其他相关专业学生和自学者而编写的，以实际完成网页制作为目的的教材。
本书的编写特点是：尽量用通俗简练的文字介绍网站、网页设计与制作的基本常识；采用目标驱动、实例制作的方式编排授课内容；由浅入深、循序渐进地使读者先会用、再用好，最后得到提高。
本书注重概念的理解、制作基本技术的掌握和技巧的提高，具有举一反三的作用。
本书分成四部分。
第一部分介绍Flash MX 2004电影动画，第二部分介绍Fireworks MX 2004图像处理，第三部分介绍Dreamweaver MX 2004网页制作，第四部分介绍综合应用技术。
本书也适用于其他相关专业在网页设计与制作方面的学习和训练。
本次再版将授课次序更改为Flash、Fireworks、Dreamweaver，从电影动画、图像处理到网页制作，采用由兴趣入手逐步到应用为主的授课方式，此外，将第一版HTML，规范一章砍去，放到本书所附的多媒体课件中。
1.教学建议　　网页设计与制作是一门适合直观教学方法的课程，而本书是以目标导向方式编写的，更适合直观教学方法。
因此，特提出如下教学环境及方法：采用在计算机房人手一机的边教边学的集中授课方式；理论学时与操作学时比为1：1.5或1：2，实际上机课时不够的需要课外补足；课程结束，以一周实训巩固所学知识为最好；也建议采用给定题目和素材指定时间完成一定要求的机试考核方式。
2.各章学时安排建议（64学时）　　课程安排应先讲第12章网站策划，以便尽早将各章的学习纳入为网站建设制作各种素材、技术的准备。
Flash MX 2004，由制作电影、动画开始，由于它简单、易学，容易引起兴趣，容易出成果，所以应以它作为这门课程的开始。
而后学习Fjreworks：MX 2004的图像、动画制作和处理技术。
在有了对动画、美工的了解并完成收集、整理和加工进行网站建设的素材后。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计与制作>>

内容概要

本书是高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材之一，是在第一版的基础上修订而成的。
本书采用目标驱动的方式编排授课内容，分为四大部分，共13章。
第一部分为Flash电影动画篇，包括Flash简介、Flash基本动画的制作方法、Fla sh动画制作的常用手法，并给出了Flash动画综合制作方法实例；第二部分为Fireworks图像处理篇，包括Fireworks基础知识、Fireworks的应用介绍，并单设一章讲解了Fireworks的综合应用；第三部分为Dreamweaver网页制作篇，包括Dreamweaver简介、网页的布局方法以及网页的交互、行为和其他技术；第四部分为综合应用技术篇，讲解了网页制作“三剑客”的连用和网站策划，并设计了综合实训。
本书还配有多媒体助学课件。
本书可作为高等职业学校、高等专科学校、成人高校、民办高校及本科院校举办的二级职业技术学院电子商务及其他相关专业的教学用书，也可供五年制高职、中职学生及社会从业人员使用。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计与制作>>

书籍目录

第一部分 Flash电影动画 第1章 Flash简介 1.1 Flash基本介绍 1.2 Flash的操作界面 1.3 Flash操作的一些基本概念 1.4 本章要点和概念 第2章 Flash基本动画的制作方法 2.1 形状动画 2.2 形状动画的精确控制 2.3 动作动画 2.4 本章要点和概念 思考与练习题 第3章 Flash动画制作的常用手法 3.1 导线（路径） 3.2 遮罩 3.3 外部对象的导入和处理 3.4 其他技术介绍 3.5 按钮与影片剪辑（片段） 3.6 场景以及跳转 3.7 本章要点和概念 思考与练习题 第4章 Flash动画综合制作方法实例 4.1 激光刻字的效果 4.2 几种文字的处理效果 4.3 菜单与跳转 4.4 关于FlashMX2004的一些说明 4.5 简单脚本（Action）介绍 4.6 本章要点和概念 思考与练习题 Flash综合制作题第二部分 Fireworks图像处理 第5章 Fireworks基础知识 5.1 概述 5.2 Fireworks基础知识 5.3 本章要点和概念 思考与练习题 第6章 F5reworks的应用介绍 6.1 基本操作技术 6.2 动画和弹出菜单的制作 6.3 实例 6.4 本章要点和概念 思考与练习题 第7章 Flreworks的综合应用 7.1 网页设计前的准备 7.2 网页的设计与制作 7.3 本章要点和概念 思考与练习题第三部分 Dreamweaver网页制作 第8章 Dreamweaver简介 8.1 安装与设置 8.2 Dreamweaver的界面 8.3 Drcamweavcr的工具 8.4 创建站点 8.5 普通网页制作 8.6 图像的导入和处理 8.7 超级链接的设置 8.8 本章要点和概念 思考与练习题 第9章 网页的布局方法 9.1 布局技术 9.2 框架页面 9.3 表格和描绘层的简单应用 9.4 本章要点和概念 思考与练习题 第10章 网页的交互、行为和其他技术 10.1 表单 10.2 网页中的行为设置 10.3 CSS样式表技术 10.4 模板技术 10.5 站点整理 10.6 本章要点和概念 思考与练习题第四部分 综合应用技术 第11章 网页制作“三剑客”的连用 11.1 Dreamweaver与Fireworks的连用 11.2 Dreamweaver与Flash的连用 11.3 本章要点和概念 思考与练习题 第12章 网站策划 12.1 建立网站的基本步骤 12.2 网站策划 第13章 综合实训 13.1 网站策划 13.2 网页制作 13.3 测试与发布 13.4 考核标准附表1 Fireworks的常用菜单快捷键及其功能附表2 Fireworks工具箱中各种工具的功能列表

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

①必须会利用鼠标事件完成帧间的跳转，会利用帧标签设置跳转点。

②帧上加Stop（停止）命令的作用是让播放停止，停止的目的是为了响应鼠标事件，没有鼠标事件的停止是没有意义的。

⑧必须会利用鼠标事件完成场景之间的跳转和返回。

④一个按钮可以设置不相冲突的两个或两个以上命令，一钮多用。

⑤在一列关键帧（不管有多少层），仅只需一个帧命令就够了，不要在一列帧的不同关键帧上加相同或不相同的命令，否则Flash会“瞎执行”的。

⑥在运用帧跳转命令时，跳转的目的一定要用帧标签，不要用帧号（尽管帧号是现成的），因为随作品复杂程度的增加，修改将越来越难。

⑦在按钮层已定义鼠标事件的关键帧后边，使用复制按钮是较快的制作方法，按钮的鼠标事件会同时复制过来。

如果鼠标事件与复制后的不同。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计与制作>>

编辑推荐

《网页设计与制作》的编写特点是：尽量用通俗简练的文字介绍网站、网页设计与制作的基本常识；采用目标驱动、实例制作的方式编排授课内容；由浅入深、循序渐进地使读者先会用、再用好，最后得到提高。

《网页设计与制作》注重概念的理解、制作基本技术的掌握和技巧的提高，具有举一反三的作用。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计与制作>>

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