

## <<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：9787040265125

10位ISBN编号：7040265125

出版时间：2009-5

出版时间：高等教育出版社

作者：周立

页数：355

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>

## <<网页设计与制作>>

### 前言

本书根据Adobe公司的网页设计师证书考试范围的要求进行编写。

由于网页设计与制作的应用软件变化非常快，而本书以零起点的非计算机专业的学生为对象进行编写，因此，本书尽量包含AdobeC83以前版本都能使用的基本操作，在综合运用和应用技巧方面以AdobeCS3为基准进行编写，以期适用于各种教学环境。

本书的内容包括AdobePhotoshopCS3、AdobeFireworksCS3、AdobeFlashCS3、AdobeDreamweaverCS3。

Adobe公司将本系列软件整合成CreativeSuite3——CS3。

本书是针对非计算机专业的、学习电子商务的高职高专以及相关学生和自学者编写的，以实际完成制作为目的。

本书的特点是：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、按实例制作的方式编排授课内容；由浅入深、循序渐进，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，使读者达到举一反三的作用。

本书分为四篇：第一篇介绍．Photoshop图片渲染和处理，Fireworks动画制作；第二篇介绍Flash动画和电影的制作；第三篇介绍Dreamweaver站点管理与网页制作；第四篇是网页制作综合应用技术与实训。

本书也适合其他相关专业在网页设计与制作方面的学习和训练。

## <<网页设计与制作>>

### 内容概要

《网页设计与制作（第3版）》内容以Adobe的Photoshop、Fireworks、Flash和Dreamweaver为主线，适应Adobe网页设计师证书的考试范围。

为了适应不同版本软件的需要，书写上尽量采用基本的常规操作方法和技能。

《网页设计与制作（第3版）》的特点是，按先学会，再学好，最后得到综合提高的顺序进行，并以案例为主的方式组织内容。

《网页设计与制作（第3版）》附带的光盘包含书中的所有案例和需要进一步提高的案例及素材，还有学生的作品，与教学有关的大纲、教案、实训、思考练习题等内容。

《网页设计与制作（第3版）》适用于非计算机专业学生学习网页设计与制作课程的教材，也适合从事相关专业的人士学习、参考。

# <<网页设计与制作>>

## 书籍目录

第一篇 图像处理技术第1章 web图像处理基础知识1.1 图像处理基础知识1.1.1 图像的类型1.1.2 图像的分辨率1.1.3 图像处理软件介绍1.1.4 图像文件格式1.2 Photoshop的基础知识1.2.1 Photoshop安装的系统要求和硬件配置1.2.2 Photoshop的工作界面介绍1.2.3 图像文件的打开1.2.4 Photoshop文档的建立1.2.5 Photoshop文档的保存1.3 Photoshop概念介绍1.3.1 图层1.3.2 图像色彩1.3.3 切片本章小结思考与练习题第2章 Photoshop应用基础2.1 图像的绘制与修饰2.1.1 图像的绘制2.1.2 文字的编辑2.1.3 图像的选取2.1.4 图像的修饰2.1.5 图像绘制实例2.2 图像处理技术2.2.1 羽化2.2.2 图像的颜色调整2.2.3 蒙版2.2.4 图层样式2.2.5 滤镜2.2.6 通道2.2.7 图像处理实例2.3 网页图像的优化与导出2.3.1 网页图像的优化2.3.2 网页图像的切割2.3.3 网页图像切割、优化实例2.4 网页动画的创建2.4.1 逐帧动画2.4.2 过渡动画本章小结思考与练习题第3章 Photoshop网页设计案例3.1 设计与制作网页图像3.1.1 Logo的制作3.1.2 Banner的制作3.1.3 页面布局3.2 输出网页图像本章小结思考与练习题第4章 Fireworks应用介绍4.1 基本介绍4.1.1 安装Fireworks的系统要求及硬件配置4.1.2 Fireworks的工作界面介绍4.1.3 Fireworks文档的基本操作4.2 基本操作技术4.2.1 基本图像的绘制4.2.2 羽化效果4.2.3 蒙版4.2.4 图像的特效4.3 图像的分割、优化与导出4.3.1 整幅图像的优化4.3.2 图像的分割及切片的优化4.3.3 图像及切片的导出4.4 Web图像4.4.1 按钮的制作4.4.2 翻转效果的制作4.4.3 弹出菜单4.5 动画4.5.1 基于路径的动画4.5.2 逐帧动画4.5.3 补间动画4.6 实例4.6.1 图标的制作4.6.2 下雨效果的制作本章小结思考与练习题第5章 Fireworks的综合应用5.1 网页设计前的准备5.1.1 网站介绍5.1.2 页面结构5.2 网页的设计与制作5.2.1 素材的制作5.2.2 页面的布局5.2.3 网站首页的导出本章小结思考与练习题第二篇 Flash应用技术第6章 Flash介绍6.1 Flash基本介绍6.1.1 基本运行要求6.1.2 Flash的基本界面6.2 创作工具及其操作6.2.1 创建Flash项目6.2.2 Flash的场景6.2.3 时间轴面板6.3 操作注意事项6.4 矢量图画6.4.1 矢量图与位图6.4.2 矢量图的绘制6.4.3 矢量绘图小结本章小结第7章 Flash基本动画的制作方法7.1 形状动画7.1.1 单个对象之间的形状动画7.1.2 多个对象之间的形状动画7.1.3 开花7.2 补间动画7.2.1 文字动画7.2.2 元件的制作7.2.3 飞来字本章小结思考与练习题第8章 Flash动画制作的常用手法8.1 引导线和遮罩8.1.1 引导线（路径）8.1.2 遮罩8.2 外部对象的导入和处理8.2.1 导入对象8.2.2 导入图像8.2.3 导入声音8.2.4 导入GIF动画8.2.5 导入视频8.2.6 导入图像与处理工具8.3 动画制作8.3.1 制作半透明的地球8.3.2 水鸟飞8.3.3 放大镜8.3.4 变形动画的精确控制8.4 按钮与影片跳转8.4.1 按钮8.4.2 场景以及跳转本章小结思考与练习题第9章 Flash动画综合制作方法实例9.1 Flash的时间轴特效9.1.1 风车9.1.2 爆炸9.2 几种文字处理效果9.2.1 发光文字9.2.2 飞来文字9.2.3 激光刻字9.3 菜单与跳转9.3.1 Flash的跳转9.3.2 制作Logo9.3.3 制作Banner9.4 关于Flash的一些说明9.4.1 Flash的ActionScript3.09.4.2 其他本章小结思考与练习题Flash综合制作题第三篇 Dreamweaver网页制作技术第10章 Dreamweaver介绍10.1 Dreamweaver简介10.1.1 Dreamweaver的特点10.1.2 Dreamweaver的设置10.1.3 Dreamweaver的界面及工具10.2 创建站点10.2.1 站点（网站）10.2.2 建立文件夹10.2.3 打开站点管理器10.3 简单网页的制作10.3.1 创建页面文件10.3.2 插入内容10.4 图片的导入和处理10.4.1 图像的插入10.4.2 图像的设置10.5 超级链接的设置10.5.1 文字的超级链接10.5.2 图像的超级链接10.5.3 电子邮件链接10.5.4 锚记与页内超级链接10.5.5 可以链接的对象和产生下载本章小结思考与练习题第11章 网页的布局方法11.1 页面布局11.2 网页布局技术11.2.1 布局视图11.2.2 表格11.2.3 框架11.2.4 层本章小结思考与练习题第12章 网页的交互、行为和其他技术12.1 网页的交互行为12.1.1 表单12.1.2 网页中的行为设置12.2 网页制作的其他技术12.2.1 CSS样式表技术12.2.2 模板技术12.2.3 站点整理本章小结思考与练习题第四篇 综合应用技术第13章 网页制作工具的联用13.1 Dreamweaver与Photoshop（或Fireworks）的联用13.1.1 利用Photoshop（或Fireworks）进行布局并生成网页13.1.2 在Dreamweaver中进行编辑和修改13.1.3 在Dreamweaver中直接编辑、处理图像13.2 Dreamweaver与Flash的联用13.2.1 在Dreamweaver中插入Flash文件13.2.2 将Flash电影背景改为透明13.2.3 调用Flash编辑Flash动画本章小结思考与练习题第14章 网站策划14.1 建立网站基本步骤14.1.1 确定发布方式14.1.2 网站开发过程14.1.3 网站内容规划14.1.4 设计制作网页14.1.5 测试与发布14.1.6 维护和更新14.2 网站策划14.2.1 网站策划的任务14.2.2 网页设计与制作第15章 综合实训15.1 网站策划15.2 网页制作15.3 测试与发布15.4 演示交流15.5 考核标准随书光盘介绍

## <<网页设计与制作>>

### 章节摘录

1.1 图像处理基础知识      1.1.1 图像的类型      计算机图像主要分为两大类型：矢量图形和位图图像。

矢量图形使用包含颜色和位置信息的线条和曲线来描述图像。

矢量图形与分辨率无关，可以在不同分辨率的输出设备上显示，可被放大到任意尺寸而不影响图形效果。

文件的大小与图形的尺寸无关，而与图形复杂程度有关。

矢量图形一般由矢量图形制作软件如Adobe公司的Illustrator、FreeHand和corel公司的corelDRAW等绘制产生。

另外，Flash软件制作的动画也是矢量图形动画。

位图图像使用像素点来描述图像，由每个像素点的位置和颜色来决定。

位图图像与分辨率有关，在比它本身分辨率高或分辨率低的输出设备上，都会降低图像质量。

位图图像放大后会影响其效果，因为像素重新进行分布原因，图形的边缘呈锯齿状，如图1.1所示。

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>