

<<网页设计与制作应用教程>>

图书基本信息

书名：<<网页设计与制作应用教程>>

13位ISBN编号：9787111267362

10位ISBN编号：7111267362

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：王任华 编

页数：336

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>

前言

随着网络的飞速发展，网络应用在社会的方方面面已经占据了不可替代的地位，具有越来越重要的作用。

很多企业和个人已经不再满足于仅仅在网络上浏览信息，而是希望更多地参与其中，越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网站。

在纷繁的互联网世界中，如何设计出与众不同的网页及网站，使自己的网站页面精美清晰、内容丰富、风格独特，这是每一个网页制作设计师最关心的问题。

网页设计与制作是一门综合技术的应用与体现，主要包括：网站的规划、创建与维护、图像的设计和處理、网页的动画效果和网页的排版等。

在众多的网页和网站设计开发工具中，Adobe作为行业领先的权威公司，其系列软件中的Adobe Dreamweaver CS3、Adobe Fire-works CS3和Adobe Flash CS3可称作是网页制作领域的佼佼者，这三款软件以其专业性、完备性、易操作性和协作性而备受网页设计专业人士的青睐，同时，它们也是网页设计爱好者的首选软件，为其个人的生活或事业提供方便而有效的帮助。

本书内容包括了目前较新版本的网页设计三大软件Adobe Dreamweaver CS3、Adobe Fire-works CS3和Adobe Flash CS3的操作与应用。

全书分为四大部分共22章：第一部分是网页设计基础篇（第1、2章），介绍了Internet和www的基本知识、网站建设的基础知识，以及制作网页的XHTML语言基础；第二部分是Adobe Dreamweaver CS3应用篇（第3-8章），介绍了应用Dreamweaver创建和维护网站、设计与布局网页、添加页面元素、创建超链接等基本网页设计知识，以及添加脚本代码等高级网页设计知识等内容；第三部分是Adobe Fire-works CS3应用篇（第9~16章），介绍了应用Fireworks设计与制作Web精美图片的方法，包括对象操作、矢量与位图工具、文本编辑、图层与蒙版应用，以及与其他软件组合应用的导入/导出方法等内容；第四部分是Adobe Flash CS3应用篇（第17-22章），介绍了应用Flash软件制作Web动画的基本方法和应用技巧，包括编辑图形对象、元件和库、应用时间轴特效和行为、配音动画，以及动画的发布与导出等内容。

<<网页设计与制作应用教程>>

内容概要

《网页设计与制作应用教程》分为四大部分共22章：第一部分是网页设计基础篇（第1-2章），介绍了Internet和www的基本知识、网站建设的基础知识以及制作网页的XHTML语言基础；第二部分是Adobe Dreamweaver C53应用篇（第3~8章），介绍了应用Dreamweaver创建和维护网站、设计与布局网页、添加页面元素、创建超链接等网页设计知识，以及添加脚本代码等高级网页设计知识等内容；第三部分是Adobe Fireworks CS3应用篇（第9~16章），介绍了应用Fireworks设计与制作Web精美图片的方法，包括对象操作、矢量与位图工具、文本编辑、图层与蒙版应用，以及与其他软件组合应用的导入/导出方法等内容；第四部分是Adobe Flash CS3应用篇（第17~22章），介绍了应用Flash软件制作Web动画的基本方法和应用技巧，包括编辑图形对象、元件和库、应用时间轴特效和行为、配音动画，以及动画的发布与导出等内容。

书籍目录

前言第一部分 网页设计与制作基础第1章 Internet与网页设计概述1.1 Internet概述1.1.1 Internet与TCP / IP1.1.2 IP地址和域名1.1.3 Internet提供的主要服务1.1.4 WWW简介1.1.5 浏览器—服务器模式1.2 网站规划设计概述1.2.1 网站的设计流程1.2.2 确定网站的类型1.2.3 网站的建设技术1.3 网页设计基础1.3.1 网页设计规划1.3.2 网页的基本元素1.3.3 网页布局1.3.4 网页设计工具简介本章小结思考与练习第2章 XHTML基础, 2.1 XHTML简介2.1.1 XHTML的产生2.1.2 XHTML的优点2.1.3 XHTML代码规范2.2 创建简单网页文件2.3 XHTML文档的基本结构与标记2.3.1 基本标记及其属性2.3.2 XHTML的基本结构2.3.3 段落标记2.3.4 设置文字格式2.3.5 超链接2.3.6 图像2.3.7 其他标记本章小结思考与练习第二部分 Adobe Dreamweaver CS3网页制作第3章 Adobe DreamweaverCS3入门知识3.1 Dreamweaver概述3.2 Adobe DreamweaverCS3工作环境3.2.1 工作界面组成3.2.2 菜单功能简介3.2.3 自定义DreamweaverCS3工作区3.3 站点的建立3.3.1 创建站点3.3.2 创建站点目录和文件3.3.3 修改站点信息3.3.4 站点视图3.4 站点文件的基本操作3.4.1 创建和打开文档3.4.2 管理文件和文件夹3.5 边学边做(用Adobe DreamweaverCS3打开并浏览网页)本章小结思考与练习第4章 在网页中插入对象4.1 页面属性设置4.2 插入文本和编辑文本4.2.1 在网页中插入文本4.2.2 设置文字格式4.2.3 设置段落格式4.2.4 使用“插入”工具栏4.3 在网页中插入图像4.3.1 在网页中加载图像4.3.2 在网页中编辑图像4.4 在网页中插入表格4.4.1 表格的创建4.4.2 调整和编辑表格4.5 超级链接4.5.1 创建超链接的方法4.5.2 超链接的分类4.6 插入多媒体对象4.7 边学边做(“网上书店”网页制作)本章小结思考与练习第5章 表单与框架5.1 表单的创建5.1.1 新建表单5.1.2 添加表单对象5.2 应用框架5.2.1 创建框架5.2.2 设置框架和框架集属性5.3 边学边做(表单与框架创建实例)5.3.1 表单实例应用5.3.2 制作框架页面举例本章小结思考与练习第6章 使用CSS创建页面6.1 层叠样式表6.1.1 层叠样式表概述6.1.2 CSS样式的规则和类型6.1.3 为文档添加样式的方法6.2 创建CSS样式6.2.1 CSS样式面板6.2.2 创建CSS样式的过程6.2.3 创建标签样式6.2.4 创建CSS选择器6.2.5 创建自定义样式6.2.6 CSS外部样式6.3 管理CSS样式6.3.1 设置CSS属性6.3.2 应用或删除样式6.3.3 使用Dreamweaver示例样式表6.4 创建AP元素6.4.1 AP元素和AP元素面板6.4.2 插入APDiv6.4.3 设置.AP元素属性6.4.4 AP元素及面板的操作6.5 制作AP元素动画6.5.1 “时间轴”面板6.5.2 使用“时间轴”制作AP元素动画6.6 边学边做(设计“变色菜单”页面)本章小结思考与练习第7章 应用行为7.1 行为及其使用方法7.1.1 行为概述7.1.2 行为面板7.1.3 行为的应用方法7.2 应用内置行为7.2.1 调用JavaScript行为7.2.2 转到URL行为7.2.3 打开浏览器窗口行为7.2.4 应用弹出信息行为7.2.5 显示、隐藏元素行为7.2.6 交换图像行为7.2.7 其他行为7.2.8 建议不使用行为7.3 边学边做(设计“购物袋”的特效页面)本章小结思考与练习第8章 应用模板8.1 模板区域的类型8.2 创建模板和基于模板的网页8.2.1 创建模板8.2.2 创建基于模板的网页8.3 管理模板8.3.1 从模板分离文档8.3.2 在基于模板的文档中编辑内容8.3.3 更新模板文件8.4 边学边做(制作基于模板的多个网页)本章小结思考与练习第三部分 Adobe Fireworks CS3网页图片处理第9章 Adobe Fireworks CS3入门知识9.1 Adobe Fireworks CS3功能概述9.2 Adobe Fireworks CS3界面组成9.2.1 文件窗口9.2.2 工具箱9.2.3 “属性”面板9.2.4 浮动面板9.3 Fireworks基本操作9.3.1 Fireworks文档操作9.3.2 改变文档属性9.3.3 使用布局工具9.4 边学边做(制作主页图片标题)本章小结思考与练习第10章 对象操作与颜色管理10.1 对象的基本操作10.1.1 选择对象10.1.2 移动、复制与删除对象10.1.3 对齐对象10.2 对象的高级操作10.2.1 调整对象层次10.2.2 组成对象10.2.3 缩放、倾斜及扭曲对象10.3 选区的基本操作10.3.1 创建选区10.3.2 调整选区10.4 色彩基本知识10.4.1 色彩三要素10.4.2 三基色原理10.4.3 图像色彩空间的表示及关系10.5 颜色的使用和管理10.5.1 选择颜色10.5.2 设置笔触颜色和填充颜色10.5.3 设置笔触纹理和填充纹理10.6 边学边做(掌握对象操作流程)本章小结思考与练习第11章 对象绘制与编辑11.1 绘制矢量对象11.1.1 绘制基本图形对象11.1.2 绘制“自动形状”对象11.1.3 绘制“自由曲线”路径11.2 编辑路径11.2.1 使用“矢量”工具编辑11.2.2 使用“自由变形”工具编辑11.2.3 路径的混合11.3 处理位图图像11.3.1 创建位图对象11.3.2 绘制和编辑位图11.3.3 修饰位图11.4 文本处理11.4.1 创建文本11.4.2 文本附加到路径11.4.3 文本转换为路径11.5 边学边做(制作公共标识标志)本章小结思考与练习第12章 页面、层、蒙版和混合12.1 使用页面12.1.1 添加、编辑和删除页面12.1.2 使用主页12.2 层及层操作12.2.1 创建层12.2.2 层的操作12.2.3 在层中编辑对象12.2.4 设置层属性12.2.5 在帧中共享层12.3 应用蒙版12.3.1 创建蒙版12.3.2 编辑蒙版12.4 混合模式12.4.1 编辑透明度12.4.2 编辑混合模式12.5 边学边做(简单编辑位图)本章小结思考与练习第13章

使用动态滤镜与资源13.1 应用动态滤镜13.1.1 调整颜色类滤镜13.1.2 模糊类滤镜13.1.3 其他类滤镜13.1.4 新增杂点13.1.5 锐化13.1.6 第三方滤镜13.2 特效13.2.1 使用滤镜弹出菜单13.2.2 斜角与浮雕13.2.3 阴影与光晕13.3 使用命令13.3.1 图像渐隐13.3.2 添加图片框13.3.3 螺旋式渐隐13.4 使用样式13.4.1 添加和编辑样式13.4.2 自定义样式13.4.3 导入和导出样式13.5 使用形状13.5.1 添加时钟13.5.2 制作其他形状13.6 边学边做(制作照片相纸)本章小结思考与练习第14章 动画制作第15章 Web对象的创建与编辑第16章 图像的优化与导出第四部分 AdobeFlashCS3网页动画制作第17章 AdobeFlashCS3入门知识第18章 Flash动画素材准备第19章 Flash基本动画的制作第20章 动画配音第21章 创建高级交互动画第22章 发布Flash支画参考文献

章节摘录

第1章 Internet与网页设计概述 网页制作是一门综合艺术。

对于网页设计开发人员来说,在动手制作网页之前,应该了解网络的基础知识,主要包括Internet基本概念、工作原理以及网络所提供的服务等。

其次,要对网站设计的基础内容有一定的了解,包括要设计网站的类型、网站的规划及相关技术。

最后,还要掌握网站制作的基础知识,包括构成网页的基本要素、网页的布局和网页设计与制作的工具软件等。

本章就从Internet与网页设计的基础讲起,带领读者跨入网页设计与制作之门。

本章要点 · Web网页的基本概念 · 网站规划的基本内容 · 网页布局的类型 1.1

Internet概述 1.1.1 Internet与TCP / IP 计算机网络是指将地理位置不同的多个计算机系统利用通信线路连接起来而形成的计算机集合。

计算机网络是计算机应用的高级形式,它充分体现了信息传输与分配手段、信息处理手段的有机结合。

在计算机网络中,为了使计算机之间能正确传输信息,也必须有一套关于信息传输顺序、信息格式和信息内容等的约定。

这些规则、标准或约定称为网络协议。

计算机之间使用相同的网络协议,借助通信线路交换信息,共享软件、硬件和数据等资源。

.....

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>