第一图书网, tushu007.com

<<网页设计技术>>

图书基本信息

书名：<<网页设计技术>>

13位ISBN编号：9787811238969

10位ISBN编号：7811238969

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社有限公司

作者：顾晓燕，章焱琦　编著

页数：235

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

随着社会对网络服务需求的不断扩大，“网页设计师”成为新兴的热门岗位，有着很好的职业发展空间和广阔的人才吸纳能力，网页设计与制作是对应该职业岗位的一项基本职业技能。

为了适应高职教育培养目标和课程改革与建设的要求，我们通过对网页设计与制作的实际工作过程分析，融入“网页设计师”职业资格鉴定技能知识要求，以实际工作过程为导向，以完成工作任务为载体，以任务驱动拓展教学，不断进行课程改革与建设。

本书以多年教学改革与实践的积累为基础，在整理历年所用讲稿和素材的基础上编著而成。

本书以“NBA精彩回放”网站设计与制作作为模仿型工作总任务贯穿全书，按照网站设计与制作的工作流程，将工作总任务切分成网页设计准备、建立站点、编辑网页、创建超级链接、模板库项目和CSS样式、使用动态对象、HTML语言和JavaScript技术、使用Fireworks设计图像、创建Web对象、使用Flash创建动画、网页中的动画设计、检查与发布网站12个子任务。

通过完成每个工作任务的过程，全面系统地介绍了网页设计与制作的基本方法和实际应用。

同时，将完成“以业余爱好为题材的个人网站”的设计与制作作为开放型工作总任务，以练习的形式出现，书中仅给出了原则要求，希望读者按照原则要求与完成模仿型工作任务同步进行，作为知识巩固和拓展提高。

在教学过程中，建议采用“理论实践一体化”的教学模式，边学边做，可以参考如下教学流程：提出任务一任务分析一边学边做一任务实施情况检查一总结一练习实训。

在边学边做环节，以实施模仿型任务为主线，将相关知识融入完成任务的过程中；在练习实训环节，以完成开放型任务为主，读者可按照书中给出的原则要求，依据个人爱好自由确定网站主题，进行知识的拓展和网页制作技能的综合训练。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计技术>>

内容概要

本书基于工作过程系统化的课程开发设计理念，按照网站没计与制作的实际工作流程，学习使用Dreamweaver 8、Fireworks 8、Flash 8等开发工具进行网页设计及网页巾的图形设计、动画设计。通过完成模仿型工作任务“ NBA精彩回放 ”网站设计与制作的过程，全面系统地介绍了网页设计与制作的基本方法和实际应用。
本书还给出了网站设计与制作开放型任务的原则要求，以便读者以练习的形式巩固、拓展和提高。

本书深入浅出，图文并茂，重点突出，在配套资源中提供了完成任务的样本和素材，供读者学习和模仿操作时使用。

本书适合作为高职高专相关专业的教材，也可作为网页设计师职业资格考试、相关职业技能考证的参考教材或网页设计爱好者的自学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<网页设计技术>>

书籍目录

任务1 网页设计准备 1.1 任务描述 1.2 任务分析 1.3 任务实施 1.3.1 网页设计基本知识 1.3.2 网站赏析 1.3.3 导入总任务 1.4 归纳总结 1.5 练习实训 任务2 建立站点 2.1 任务描述 2.2 任务分析 2.3 相关知识 2.3.1 规划网站 2.3.2 总体设计 2.4 任务实施 2.4.1 制订网站建设方案 2.4.2 定义站点 2.4.3 在站点中添加网页和文件夹 2.5 归纳总结 2.6 练习实训 任务3 编辑网页 3.1 任务描述 3.2 任务分析 3.3 任务实施 3.3.1 网页布局 3.3.2 网贞编辑 3.3.3 网页制作 3.4 拓展学习 3.4.1 使用布局模式布局 3.4.2 使用框架布局 3.4.3 使用层布局 3.5 归纳总结 3.6 练习实训 任务4 创建超级链接 4.1 任务描述 4.2 任务分析 4.3 任务实施 4.3.1 超级链接的概念 4.3.2 为文本对象设置超级链接 4.3.3 为图像对象设置超级链接 4.3.4 建立锚点链接 4.3.5 建立邮件的链接 4.3.6 图片和下载链接 4.4 归纳总结 4.5 练习实训 任务5 使用模板、库项目和CSS样式 5.1 任务描述 5.2 任务分析 5.3 任务实施 5.3.1 创建和使用模板 5.3.2 创建和使用库项目 5.3.3 创建和使用CSS样式 5.4 归纳总结 5.5 练习实训 任务6 使用动态对象 6.1 任务描述 6.2 任务分析 6.3 任务实施 6.3.1 使用行为 6.3.2 时间轴动画 6.3.3 创建表单页 6.4 拓展学习——多媒体应用 6.5 归纳总结 6.6 练习实训 任务7 HTML语言和JavaScript技术 7.1 任务描述 7.2 任务分析 7.3 相关知识 7.3.1 HTML语言 7.3.2 JavaScript技术 7.4 任务实施 7.4.1 解读主页HTML代码 7.4.2 使用JavaScript完善网页 7.5 归纳总结 7.6 练习实训 任务8 使用Fireworks设计图像 任务9 创建Web对象 任务10 使用Flash创建动画 任务11 网页中的动画设计 任务12 检查与发布网站 参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

HTML超文本标识语言，通过超文本和超媒体技术，结合超级链接功能将各种信息组织成网络结构，构成网络文档，实现Intemet上的“ 漫游 ”。
然而这种技术存在一定的缺陷，因为它只能提供一种静态的信息资源，缺少动态的交互。
JavaScript是一种基于对象和事件驱动的脚本语言。
使用它的目的是与HTML超文本标记语言一起，与Web客户交互，它是在标准的HTML语言中通过嵌入或调入Java脚本语言实现的。
它的出现弥补了HTML语言的缺陷，JavaScript具有以下一些基本特点。
①JavaScript是一种脚本语言，它采用小程序段的方式实现编程。
像其他脚本语言一一样，JavaScript同样也是一种解释性语言，它的基本结构形式与C、C十十、VB、Delphi卜分类似。
但它不像这些语言一样需要先编译，而是在程序运行过程中逐行地解释运行。
它与HTML标识结合在一起，便于用户的使用操作。
②JavaScfipt是一种基于对象的语言，这意味着它能运用自己已经创建的对象。
因此，许多功能可以来自于脚本环境中对象的方法与脚本的相互作用。
③JavaScript运行时不访问本地的硬盘，也不会将数据存入到服务器上，不允许对网络文档进行修改和删除，只能通过浏览器实现信息浏览或动态交互，从而有效地防止数据的丢失。
④JavaScfipt可以直接对用户或客户输入做出响应，无需经过服务器上的Web服务程序。
它对用户的响应，是以事件驱动的方式进行的。
所谓事件驱动，就是指在页面上执行了某种操作所产生的动作，就称为“ 事件 ”。
如按下鼠标、移动窗口、选择菜单等都可以视为事件。
当事件发生后，就会引发预先设定的动作。

第一图书网, tushu007.com

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