

<<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：9787115113481

10位ISBN编号：7115113483

出版时间：2004-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：相万让编

页数：315

字数：495000

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>>

内容概要

本书主要内容包括：网页设计与制作的基础知识；网页制作的素材准备，以及Fireworks MX图像处理与Flash MX二维动画制作技术；网页制作工具，以及常用的静态网页制作工具FrontPage与动态网页制作工具Dreamweaver；面向对象使用最广泛的两种网页制作脚本语言VBScript与JavaScript；制作动态网页的最新技术DHTML、XHTML、PHP、JSP与ASP.NET；网页的发布与维护。

本书构思清晰，结构合理，内容可选性强。

本书可用作大学本科计算机专业和其他非计算机专业的“网页设计与制作”课程的教材，也可用作网页设计与制作爱好者的参考书。

书籍目录

第1章 概述1.1 网页基础知识1.1.1 Internet基础知识1.1.2 WWW及客户机/服务器工作方式1.1.3 网站与网页1.2 常用网页制作工具简介1.2.1 HTML1.2.2 网页编写软件1.2.3 图形/图像处理工具1.2.4 网页制作脚本语言1.2.5 动态网页制作工具思考与练习第2章 网页设计基础2.1 网页设计的基础知识2.1.1 风格定位2.1.2 版面编排2.1.3 点、线、面2.1.4 色彩处理2.1.5 数字图像2.1.6 色彩的使用技巧2.2 网页设计的基本原则2.2.1 网页设计的基本原则2.2.2 网页设计需考虑的因素2.3 网页设计的基本过程2.3.1 网页设计的一般步骤2.3.2 设计主题2.3.3 网页总体结构的构思2.3.4 网页的版面布局2.3.5 网页创意2.3.6 网页素材收集2.3.7 网页制作2.3.8 网页测试与发布2.3.9 网站维护思考与练习第3章 HTML3.1 HTML基本知识3.1.1 什么是HTML3.1.2 HTML基本概念3.2 文本3.2.1 字体3.2.2 段落3.3 表格3.4 图像3.4.1 有关设定图片的方法3.4.2 应用技巧3.5 超链接3.5.1 超链接分类3.5.2 应用技巧3.6 HTML表单3.6.1 表单中主要包括的元素3.6.2 用好表单的下拉式菜单3.7 HTML的框架结构思考与练习第4章 图像处理软件Fireworks4.1 Fireworks MX简介4.1.1 Fireworks MX的功能特点4.1.2 Fireworks MX工作界面4.2 Fireworks MX文档的基本操作4.2.1 新建与导入文档4.2.2 文档的保存4.2.3 浏览文档4.2.4 设置文档属性4.3 矢量图和位图4.3.1 什么是矢量图和位图4.3.2 创建位图对象4.3.3 绘制矢量对象4.4 选择和编辑对象4.4.1 选择对象4.4.2 选择像素4.4.3 变形和扭曲4.4.4 组织对象4.4.5 修饰位图4.4.6 编辑矢量对象路径4.5 颜色和填充4.5.1 选择颜色4.5.2 颜色样本和混色器4.5.3 填充4.6 使用文本4.6.1 输入文本4.6.2 编辑文本4.6.3 应用不同效果4.7 特殊效果4.7.1 动态效果4.7.2 层4.7.3 蒙版4.7.4 样式4.8 GIF动画4.9 图像的切片与导出4.9.1 为什么要使用切片4.9.2 使用切片4.9.3 优化图像4.9.4 导出图像4.10 综合实例思考与练习第5章 动画制作软件Flash5.1 Flash MX概述5.1.1 Flash MX的功能特点5.1.2 动画知识简介5.1.3 Flash MX工作界面5.2 Flash基本操作5.2.1 参数设置5.2.2 文件的建立、保存5.2.3 时间轴的操作5.2.4 场景操作5.2.5 动画播放5.3 图形操作5.3.1 图形的复制与删除5.3.2 图形的层次顺序5.3.3 网格的使用5.3.4 组合与分离操作5.3.5 图形的显示模式5.3.6 图形变形5.3.7 使用位图5.4 动画制作5.4.1 使用元件库5.4.2 图层操作5.4.3 帧的使用5.4.4 逐帧动画5.4.5 动作渐变式动画5.4.6 形状渐变式动画5.4.7 淡出淡入式动画5.4.8 编辑动画5.5 声音处理5.5.1 导入音频文件5.5.2 声音的设置5.5.3 声音的编辑5.6 动画的交互控制5.6.1 Flash MX程序设计基本知识5.6.2 Actions编程环境5.6.3 设置按钮动作5.6.4 设置帧动作5.6.5 设置动画和电影剪辑动作5.7 使用组件5.7.1 什么是Flash MX的组件5.7.2 使用组件5.7.3 编辑组件5.8 优化和发布5.8.1 优化5.8.2 测试5.8.3 发布5.8.4 输出5.9 综合实例思考与练习第6章 网页制作工具FrontPage6.1 FrontPage的基本操作6.1.1 FrontPage界面6.1.2 网站的基本操作6.1.3 网页的基本操作6.2 网页文本内容的建立与编辑6.2.1 网页标题6.2.2 文字输入与编辑6.2.3 设置字体段落与格式6.2.4 添加其他网页元素6.3 加入图像6.3.1 添加图像6.3.2 对图像进行编辑6.3.3 设置网页背景6.3.4 保存图片6.4 加入列表和表格6.4.1 加入列表6.4.2 添加表格6.5 超链接6.5.1 文本超链接6.5.2 图形超链接6.6 为网页加入特殊效果6.6.1 滚动字幕6.6.2 悬停按钮6.6.3 横幅广告6.7 构建框架6.7.1 创建框架6.7.2 设置框架属性6.7.3 框架操作6.8 主题与导航栏的使用6.8.1 应用主题6.8.2 应用导航栏6.8.3 使用共享边框6.9 使用表单6.9.1 创建表单6.9.2 使用表单模板创建表单6.9.3 使用表单网页向导创建表单6.10 发布站点6.10.1 发布前的准备6.10.2 发布站点6.11 用FrontPage制作网页实例思考与练习第7章 可制作动态网页的软件7.1 Dreamweaver UltraDev概述7.1.1 Dreamweaver UltraDev功能特点7.1.2 Dreamweaver UltraDev的安装及配置7.1.3 Dreamweaver UltraDev工作界面7.1.4 Dreamweaver UltraDev 4的工作方式7.2 框架的创建7.2.1 框架的规划7.2.2 创建框架7.2.3 修改框架属性7.2.4 保存框架页面7.3 表单7.3.1 表单的创建7.3.2 创建文本框7.3.3 创建复选框7.3.4 创建单选钮7.3.5 创建下拉菜单7.3.6 创建下拉列表框7.3.7 创建重置和提交按钮7.4 应用层7.4.1 层的基本概念7.4.2 层的基本操作7.4.3 设置层的属性7.5 站点管理7.5.1 规划站点7.5.2 创建站点7.5.3 配置站点7.5.4 站点管理7.5.5 认识站点链接地址思考与练习第8章 网页制作脚本语言8.1 VBScript与JavaScript8.1.1 VBScript与JavaScript8.1.2 对象的事件、属性和方法8.1.3 客户端和服务器的脚本语言8.1.4 脚本引擎8.2 使用VBScript脚本语言8.2.1 VBScript的特点及其主要功能8.2.2 在HTML页面中使用

<<网页设计与制作>>

VBScript8.3 VBScript基础8.3.1 VBScript数据类型8.3.2 VBScript变量8.3.3 VBScript常量8.3.4
VBScript表达式与运算符8.4 VBScript语句8.4.1 VBScript的基本语句8.4.2 VBScript语句中的过程8.5
VBScript的函数8.5.1 数学运算函数8.5.2 字符串处理函数8.5.3 数据类型转换函数8.5.4 日期时间
函数8.5.5 其他函数8.6 VBScript事件处理8.6.1 用内联代码直接处理事件8.6.2 用FOR和EVENT属性
来处理事件8.7 VBScript中的对象8.7.1 Window对象8.7.2 Document对象8.7.3 Form对象8.7.4
Location对象8.7.5 Link对象8.7.6 History对象8.7.7 Navigator对象8.7.8 程序实例思考与练习第9章
JavaScript与Java Applet9.1 Java语言基础9.1.1 Java语言的变量、表达式和数据类型9.1.2 Java语言的
控制语句9.1.3 Java语言中的类、对象和接口9.1.4 Java语言中的输入、输出流9.1.5 Java语言的用户界
面9.1.6 Java语言的多线程机制9.1.7 Java语言中的异常处理9.2 JavaScript9.2.1 什么是JavaScript9.2.2
SCRIPT标记9.2.3 数据类型、常量和变量9.2.4 运算符和表达式9.2.5 语句9.2.6 函数9.2.7 数
组9.2.8 事件9.2.9 对象9.3 Applet基础9.3.1 一个简单的Java Applet9.3.2 Applet的类继承9.3.3
HTML中的APPLET标记9.4 Applet的执行方式9.4.1 Applet的生命周期9.4.2 Applet中实现绘画的
方法9.4.3 Applet中实现UI构件的方法9.4.4 Applet中的线程9.5 建立Applet的用户接口9.5.1 建立一
个图形用户接口9.5.2 向Applet传递信息9.6 Applet编程9.6.1 动画例子小程序9.6.2 扩充Applet超
类9.6.3 创建线程9.6.4 显示动画9.6.5 鼠标事件9.6.6 使用图像9.6.7 播放声音思考与练习第10章
动态网页制作技术10.1 DHTML10.1.1 动态网页技术的产生10.1.2 什么是DHTML10.1.3 DHTML特
性10.1.4 DHTML实例10.2 XHTML10.2.1 什么是XHTML10.2.2 XHTML与HTML、XML10.2.3
XHTML特性10.2.4 XHTML使用示例10.3 PHP10.3.1 PHP简介10.3.2 PHP的功能和特性10.3.3 PHP
与其他CGI的比较10.3.4 PHP的安装和配置10.3.5 PHP示例10.4 JSP10.4.1 什么是JSP10.4.2 JSP技术
的特性10.4.3 用JSP开发Web的几种主要方式10.4.4 JSP运行环境10.4.5 JSP示例程序10.5
ASP.NET10.5.1 什么是ASP.NET10.5.2 .NET框架10.5.3 ASP.NET的特性10.5.4 ASP.NET的安装与
配置10.5.5 ASP.NET示例思考与练习第11章 网页的发布与维护11.1 网页发布前的准备11.1.1 本地
网页测试11.1.2 确定发布方式11.1.3 申请域名或个人网页的免费空间11.2 网页发布 11.2.1 上载
网页11.2.2 测试站点11.3 网站的宣传11.3.1 加入搜索引擎11.3.2 交换友情链接11.3.3 购买广告位
置11.3.4 利用网络媒体发布信息11.3.5 利用传统媒体11.4 网站的管理和维护11.4.1 定期检测网站
、保证服务器的正常工作11.4.2 处理网站数据和用户信息11.4.3 定期更新、动态维护11.4.4 修正网
页错误11.4.5 网站安全思考与练习参考文献

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>