

## <<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：9787302204565

10位ISBN编号：730220456X

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学

作者：张金荣 编

页数：396

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

当网络购物、网络博客、网络动画等向我们扑面而来时，我们意识到，互联网已深入到我们生活中的每一个环节。

为适应全球信息化时代的到来，越来越多的人希望掌握网页和网站制作技术，动画设计与图像处理等方面的技术。

**本书特色** 本书采用案例模式进行开发、编写，内容深入浅出，所有章节的内容均围绕着网页制作及其元素的编辑展开，理论与实践相结合，并精心做到了理论够用即可，注重培养读者的实践能力，非常适用于当前的模块教学模式。

本书兼顾了不同层次读者的需求，对知识点进行精心筛选，加强了各款软件间的应用结合，以培养读者的实际操作能力为主，既阐述了各款软件的新特性，又避免了以往同类图书中介绍各款软件时出现内容脱节的情况。

本书除了在每个知识点后给出针对性很强的实例外，还在每章最后对一个实用性很强的案例进行剖析，综合应用所学的知识点，并给出了详细的操作步骤，从而可有效地帮助读者消化理论知识，提高实践技能。

**本书阅读指南** 本书内容主要分网页制作、网络动画设计和网页图片处理三大部分，共18章。

## <<网页设计与制作>>

### 内容概要

本书全面、翔实地介绍了目前最流行的Adobe公司出品的网页制作三剑客——Dreamweaver CS3、Flash CS3和Fireworks CS3的主要功能及操作方法，并深入介绍了如何综合应用这三款软件进行网页制作和网站建设。

本书在介绍每个知识点的同时，都会给出针对性很强的实例，并在每章对一个综合性案例进行剖析，旨在帮助读者尽快领悟所学知识，提高实际动手能力。

本书可作为大、中专院校相关专业的教材和相关培训机构的培训用书，也适用于网页设计与制作人员、网站建设与开发人员、动画与平面设计爱好者使用。

## 书籍目录

第1部分 Dreamweaver CS3 第1章 Dreamweaver CS3基础 1.1 Dreamweaver CS3工作环境简介  
1.2 Dreamweaver CS3的基本操作 1.2.1 创建网页 1.2.2 打开和保存网页 1.3 站点的创建与  
测试 1.4 案例剖析——个人主页设计 1.5 习题 第2章 文本、图像、链接和表单的应用 2.1  
文本的操作 2.1.1 文本的添加 2.1.2 文本的格式化 2.2 超级链接的使用 2.2.1 路径  
2.2.2 创建网页间链接 2.2.3 创建网页内部链接 2.2.4 创建空链接 2.3 图像的使用  
2.3.1 常用的图像格式 2.3.2 插入普通图像 2.3.3 插入背景图像 2.3.4 插入鼠标经过图像  
2.3.5 设置图像的属性 2.4 表单的使用 2.4.1 插入表单域 2.4.2 插入表单对象 2.4.3  
表单应用实例 2.5 案例剖析——内容丰富的完整页面 2.6 习题 第3章 使用表格和框架布局  
网页 3.1 表格的基本操作 3.1.1 认识表格 3.1.2 插入表格 3.2 编辑表格 3.2.1 选择  
表格对象 3.2.2 设置表格属性 3.2.3 设置行、列与单元格属性 3.2.4 增加、删除行或列  
3.3 使用布局模式 3.3.1 绘制布局表格和单元格 3.3.2 为布局单元格添加内容 3.3.3 绘制  
同级和嵌套布局表格 3.3.4 设置布局模式参数 3.4 框架的使用 3.4.1 认识框架集页面  
3.4.2 创建框架集页面 3.4.3 活动的框架集页面 3.5 利用框架与框架集组织网页 3.6 使  
用Spry布局对象 3.6.1 插入Spry菜单栏 3.6.2 插入选项卡面板 3.6.3 插入可折叠面板  
3.6.4 插入折叠式 3.7 案例剖析——时尚网页布局设计 3.8 习题 第4章 层、时间轴和行为的  
应用 4.1 层的创建与操作 4.1.1 创建层 4.1.2 层的操作 4.2 格式化层 4.2.1 设置  
层的属性 4.2.2 修改层的可见性 4.2.3 层的定位 4.2.4 层和表格之间的转换 .....

第5章 使用CSS样式 第6章 多媒体元素的使用 第7章 模板与库的应用 第8章 数据库与ASP技  
术的应用第2部分 Flash CS3 第9章 Flash CS3 第10章 补间动画与遮罩动画 第11章 音频与安扭  
的应用 第12章 滤镜与脚本代码的应用第3部分 Fireworks CS3 第14章 Fireworks CS3基础 第15  
章 创建与编辑路径图像 第16章 使用文本 第17章 位图效果的处理 第18章 网页元素的编辑  
参考文献

## 章节摘录

13.1 动画的优化与输出      13.1.1 影片的优化      由于工作效率高、体积小，Flash动画被广泛应用于网络。

但随着影片文档大小的增加，其下载和回放时间也会增加，因此，对影片进行优化是动画制作后期一件非常重要的工作。

对影片的优化可以从以下这些方面进行。

1. 影片的总体优化
  - 对于多次出现的每个元素，使用元件、动画或者其他对象。
  - 创建动画时，尽可能使用补间动画，因为补间动画比逐帧动画所占的文件空间更小。
  - 对于动画序列，要使用影片剪辑而不是图形元件。
  - 限制每个关键帧中的改变区域，在尽可能小的区域内执行动作。
  - 运动的情况避免使用位图元素，位图一般只用于作为背景或静态元素。
  - 如果要使用声音，尽可能使用mp3格式文件，其占用空间最小。
2. 优化动画元素和线条
  - 尽量使用组合元素。
  - 尽量将动画过程中发生变化的元素与不发生变化的元素分开并放在不同的图层。
  - 使用【修改】【形状】【优化】命令，将用于描述形状的分隔线段的数量降至最少。

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>