

<<网页制作技术>>

图书基本信息

书名：<<网页制作技术>>

13位ISBN编号：9787508458267

10位ISBN编号：7508458265

出版时间：2008-8

出版时间：水利水电出版社

作者：郭振民，韩月华 主编

页数：159

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

伟大的教育家陶行知先生早在20世纪30年代就提出了“教学做合一”的教学思想，他提出“学习不应该是单方面的，也不是灌输的，应该是教与学双方的，以学生为主体而以教师为主导的”，并指出“教学做是一件事，不是三件事，要在做上教，在做上学”。

陶行知先生所说的“做上教、做上学”意指“做中教、做中学”，也就是说让学生在实践操作的过程中学习理论知识，即“先会后懂”，“学生有了兴趣，就肯用全副精神去做事情”，这样的教学做一体化的模式更能提高学生的学习兴趣，激发学生的学习热情。

高职高专教育旨在培养具有职业理想、职业道德，掌握职业技能，知晓职业规范，能适应生产、建设、管理、服务第一线的高素质技能型人才。

因此，高职院校更应采用“教学做一体化”的教学模式，为此必须创建这一思想的教材体系。

随着互联网的发展与普及，网站对企业及个人显示出越来越重要的作用，不仅能形成网络沟通，还能起到展示产品、宣传个人、提升企业形象的作用。

近年来出现了很多网页制作技术及网站开发的软件，本教材是针对没有开发经验的初学者，以当前较为流行的Macromedia公司的网页制作三剑客，即Flash：MX 2004、Fireworks MX 2004和DreamweaverMX 2004为开发工具，深入浅出地介绍了静态网站及网页的开发方法。

本书从高职高专的培养目标和学生的实际出发，秉承“教学做一体化”的教学原则，以“激发学生兴趣”为着眼点，认真组织内容，精心设计案例。

主要特点如下：
理论够用：软件菜单及功能精选最常用的部分，部分理论穿插到实例中讲解。

实例经典：通过大量的经典实例，让学生在实践中理解理论，逐步提高动手能力 及实际解决问题的能力。

图文并茂：操作过程的关键部分配以相应插图，让读者一目了然，很快学会操作。

本书由郭振民、韩月华任主编，周萍、徐迎春、生桂勇任副主编，韩月华、周萍负责后期统稿校对工作。

由于编者水平有限，加上编写时间仓促，书中疏漏和错误之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<网页制作技术>>

内容概要

本书从高职高专的培养目标和学生的特点出发,秉承“教学做一体化”的教学原则,以“激发学生兴趣”为着眼点,认真组织内容,精心设计案例。

全书分为基础篇、应用篇和实践篇三部分。

基础篇结合实际网站简单介绍Internet网络、网站及网页的基本概念,网站建设的基本流程,网络空间的申请及网站的上传;应用篇通过具体实例介绍“利用Flash制作网页动画、Fireworks编辑处理网页图像、Dreamweaver设计网站及制作相关网页”的应用技术;实践篇通过实例网站的建设,一步步引导读者了解并掌握网站制作的全过程,让读者在实际操作中熟悉网站主题的确定的、素材的准备、色彩的选择、网站的建设、网页制作及网页相关内容的链接等各个环节。

本书可作为高职高专院校、各类成人教育“网站设计与网页制作”课程的教材,也可供各类工程技术人员参考使用,还可作为初学者自学的参考书。

书籍目录

前言	基础篇——网页制作基础	第1章 网页制作基础	1.1 Internet简介	1.1.1 计算机网络	1.1.2 Internet	1.2 网页及网页中的元素	1.2.1 网页的基本介绍	1.2.2 网页中包含的元素	1.3 超文本标记语言HTML	1.3.1 什么是HTML语言	1.3.2 HTML的元素组成	1.3.3 HTML语言的整体结构	1.4 网页制作工具介绍	1.4.1 网页设计“三剑客”	1.4.2 其他常用工具	1.5 网站设计基础	1.5.1 网站设计的基本流程	1.5.2 网站的需求分析	1.5.3 网站的形象策划	1.5.4 网站的信息组织与创意设计	1.6 网站的发布	1.6.1 域名介绍	1.6.2 域名和空间申请	1.6.3 网站上传																																																																																								
实训项目应用篇——网页制作技术	第2章 初识Flash	2.1 Flash MX 2004的启动	2.2 Flash MX 2004的工作界面	2.3 工具面板的使用	2.3.1 直线工具的使用	2.3.2 其他工具的使用	实训项目	第3章 简单的Flash动画	3.1 Flash动画基础	3.1.1 Flash动画的原理	3.1.2 Flash动画中的帧	3.1.3 Flash动画的类型	3.2 简单动画制作	3.2.1 制作逐帧动画	3.2.2 制作动作补间动画	3.2.3 制作形状补间动画	3.3 综合实例	实训项目	第4章 复杂的Flash动画	4.1 层的使用	4.1.1 层的概念	4.1.2 使用运动引导层	4.1.3 使用屏蔽层	4.2 交互动画的使用	4.2.1 按钮组件的创建	4.2.2 利用按钮和脚本语言创建交互动画	4.3 综合实例	实训项目	第5章 初识Fireworks	5.1 Fireworks MX 2004的启动	5.2 Fireworks的工作界面	5.2.1 文档窗口	5.2.2 工具面板	5.2.3 属性面板	5.2.4 浮动面板	5.3 修改文档属性	5.4 视图的调整	实训项目	第6章 Fireworks的应用	6.1 基本绘图工具的使用	6.1.1 绘制基本图形	6.1.2 绘制扩展图形	6.1.3 绘制不规则图形	6.1.4 输入文本	6.1.5 设置描边和填充	6.1.6 应用实例	6.2 位图处理技术的运用	6.2.1 位图工具简介	6.2.2 位图的选择	6.2.3 图层的使用	6.2.4 蒙版的使用	6.2.5 滤镜的使用	6.2.6 应用实例	6.3 用Fireworks制作简单动画	6.4 按钮和菜单的操作	实训项目	第7章 初识Dreamweaver	7.1 Dreamweaver MX 2004简介	7.2 Dreamweaver MX 2004的启动	7.3 Dreamweaver MX 2004的工作界面	实训项目	第8章 建立第一个个人网站	8.1 新建个人站点	8.2 向空白站点中添加新文件及新文件夹	8.3 设置网页属性	8.4 预览网页	8.5 网站的上传	实训项目	第9章 创建简单的静态网页	9.1 网页文本及图像的使用	9.1.1 网页文本操作	9.1.2 插入图像并设置图像属性	9.1.3 插入鼠标经过图像	9.2 插入Flash动画	9.3 站点相册的制作	9.4 表格的使用	9.5 创建超级链接	9.5.1 创建文本超级链接	9.5.2 创建图像超级链接	9.5.3 创建E-Mail链接	9.5.4 创建锚点超级链接	实训项目	第10章 网页布局	10.1 层的使用	10.2 框架的使用	实训项目	第11章 模板和库	11.1 模板和库的概念	11.1.1 模板	11.1.2 库	11.2 模板的应用	11.2.1 创建模板	11.2.2 编辑模板	11.2.3 应用模板	实训项目	实践篇——网页制作实训	第12章 课程网站的设计及制作	12.1 主题的确定	12.2 素材的准备	12.2.1 文字材料的准备	12.2.2 图像材料的准备	12.3 站点的创建	12.4 主页的创建	12.4.1 新建HTML文件	12.4.2 页面布局的实现	12.4.3 页面元素的添加	12.4.4 模板的创建及编辑	12.5 其他页面的创建	12.5.1 “教学条件”页面的创建	12.5.2 其他页面的创建	12.6 网站的上传	实训项目

章节摘录

基础篇——网页制作基础 第1章 网页制作基础 1.1 Internet简介 丰富多彩的网络世界深刻地影响着我们，成为我们学习、生活中不可缺少的一部分。

其实我们也可以自己制作网页，然后发布到Internet（因特网）上，给众多的网友浏览。

在学习网页制作之前，我们有必要先来学习网络的一些基础知识。

1.1.1 计算机网络 计算机网络是指将多台具有独立功能的计算机，通过通信线路和通信设备连接起来，在网络软件的支持下实现数据通信和资源共享的计算机系统。

计算机网络硬件由服务器、工作站、网卡、交换机、路由器和网关、传输介质等组成；软件则由网络操作系统、网络协议和应用服务软件等组成。

<<网页制作技术>>

编辑推荐

问题导入，案例驱动，理论够用，实践丰富。

《21世纪高职高专教学做一体化规划教材：网页制作技术》特点：针对性强：贴近高职高专学生实际，通俗易懂，便于阅读。

层次性强：由浅入深，由易到难，循序渐进，逐步提升。

趣味性强：实例引导，激发兴趣，增强学习者的自信心和成就感。

实践性强：“做”字当头，乐在其中，在做中教，在做中学。

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>