

<<网页设计创意与精品赏析>>

图书基本信息

书名：<<网页设计创意与精品赏析>>

13位ISBN编号：9787900630728

10位ISBN编号：7900630724

出版时间：2000-12

出版时间：清华大学出版社

作者：Jack Davis & Susan Merritt

页数：395

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>

## <<网页设计创意与精品赏析>>

### 内容概要

作为一本解决问题与启发Web创作灵感的工具书，本书展示了杰出的获奖作品的设计方案和佳作欣赏。

本书第1章-第3章介绍了关于页面设计的基本原理，针对设计者-客户-制作者之间的交互过程，讲述了界面的设计和网站开发过程以及重要提示；第4章-第10章提供了各方面优秀的界面设计方案示例，每个示例都阐明一些概念、设计思路、页面布局、组织关系、创作者的洞察力和策略、资源分布、硬件技术以及用于实现这个方案的应用软件；每章的最后是佳作欣赏。

本书是启发网页设计者、插图画家、艺术家、Web主管及相关专业的师生创作灵感的源泉。初学者可从中学到一些好的设计理念，中高级用户可以跳出这些实例，获取设计创作之精华，奇文共赏，请勿错过。

## &lt;&lt;网页设计创意与精品赏析&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 开发过程概述	1.1 时间、金钱和才能	1.1.1 时间	1.1.2 金钱和才能
1.1.3 实例讲评	1.2 通信的挑战	1.2.1 明确问题	1.2.2 选择适当的发布方法
1.2.3 实例讲评	1.3 明确观众	1.3.1 你所需要的人口统计学	1.3.2 上哪儿获取信息
1.3.3 实例讲评	1.4 制定解决方案	1.4.1 设计交互环境	1.4.2 制作和维护
1.4.3 实例讲评	1.5 内容的确定	1.5.1 信息的组织	1.5.2 其他形式的内容
1.5.3 技术不等于内容	1.5.4 实例讲评	1.6 选用合适的技术	1.6.1 技术的作用
1.6.2 对不同的观众选用不同的技术	1.6.3 实例讲评	1.7 建立统一的比喻、个性和风格	1.7.1 选择比喻
1.7.1 选择比喻	1.7.2 个性	1.7.3 风格	1.7.4 实例讲评
1.7.2 个性	1.8.1 “深”、“浅”的选择	1.8.2 最佳路径	1.8.3 让访问者在单击前知道要去向何处
1.8.1 “深”、“浅”的选择	1.8.4 实例讲评	1.9 用故事板来模拟交互动态过程	1.9.1 编排故事板
1.8.4 实例讲评	1.9.2 不断优化	1.9.3 实例讲评	1.10 创建原型
1.9.1 编排故事板	1.10.2 安全操作	1.10.3 实例讲评	1.11 收集素材和制定标准
1.9.2 不断优化	1.11.1 整理素材	1.11.2 制定和实现标准	1.11.3 实例讲评
1.10.2 安全操作	1.11.2 制定和实现标准	1.12 处理、综合和存档	1.12.1 处理
1.11.1 整理素材	1.12.2 综合	1.12.3 存档	1.12.4 实例讲评
1.11.2 制定和实现标准	1.12.3 存档	1.13.1 牢记目标	1.13.2 灵活使用技术
1.12.1 处理	1.12.4 实例讲评	1.13.2 灵活使用技术	1.13.3 实例讲评
1.12.2 综合	1.13.1 牢记目标	1.14.1 第一回合	1.14.2 第二回合
1.12.3 存档	1.13.2 灵活使用技术	1.14.2 第二回合	1.14.3 第三回合
1.12.4 实例讲评	1.13.3 实例讲评	1.14.3 第三回合	1.14.4 实例讲评
1.13.1 牢记目标	1.14.1 第一回合	1.15 如何让别人知道你的站点	1.15.1 注册
1.13.2 灵活使用技术	1.14.2 第二回合	1.15.1 注册	1.15.2 交换链接
1.13.3 实例讲评	1.14.3 第三回合	1.15.2 交换链接	1.15.3 寻找网站评选站点
1.14.1 第一回合	1.14.4 实例讲评	1.15.3 寻找网站评选站点	1.15.4 使用在线或离线的广告
1.14.2 第二回合	1.15 如何让别人知道你的站点	1.15.4 使用在线或离线的广告	1.15.5 开始忙碌
1.14.3 第三回合	1.15.1 注册	1.15.5 开始忙碌	第2章 界面清单
1.14.4 实例讲评	1.15.2 交换链接	第2章 界面清单	2.1 界面风格和比喻
1.15.1 注册	1.15.3 寻找网站评选站点	2.1 界面风格和比喻	2.1.1 媒体和信息
1.15.2 交换链接	1.15.4 使用在线或离线的广告	2.1.1 媒体和信息	2.1.2 2维、2/2维或3维界面的设计
1.15.3 寻找网站评选站点	1.15.5 开始忙碌	2.1.2 2维、2/2维或3维界面的设计	2.1.3 实例讲评
1.15.4 使用在线或离线的广告	第2章 界面清单	2.1.3 实例讲评	2.2 背景和纹理
1.15.5 开始忙碌	2.1 界面风格和比喻	2.2 背景和纹理	2.2.1 背景基础
第2章 界面清单	2.1.1 媒体和信息	2.2.1 背景基础	2.2.2 技术与艺术
2.1 界面风格和比喻	2.1.2 2维、2/2维或3维界面的设计	2.2.2 技术与艺术	2.2.3 实例讲评
2.1.1 媒体和信息	2.1.3 实例讲评	2.2.3 实例讲评	2.3 按钮和控件
2.1.2 2维、2/2维或3维界面的设计	2.2 背景和纹理	2.3 按钮和控件	2.3.1 是否使用斜面按钮
2.1.3 实例讲评	2.2.1 背景基础	2.3.1 是否使用斜面按钮	2.3.2 按钮机制
2.2 背景和纹理	2.2.2 技术与艺术	2.3.2 按钮机制	2.3.3 实例讲评
2.2.1 背景基础	2.2.3 实例讲评	2.3.3 实例讲评	2.4 内容和目录
2.2.2 技术与艺术	2.3 按钮和控件	2.4 内容和目录	2.5 启动、设置和帮助
2.2.3 实例讲评	2.3.1 是否使用斜面按钮	2.5 启动、设置和帮助	2.6 窗口、面板和框架
2.3 按钮和控件	2.3.2 按钮机制	2.6 窗口、面板和框架	2.7 版面
2.3.1 是否使用斜面按钮	2.3.3 实例讲评	2.7 版面	2.7.1 文本：精益求精
2.3.2 按钮机制	2.4 内容和目录	2.7.1 文本：精益求精	2.7.2 不同的笔划：显示字型
2.3.3 实例讲评	2.5 启动、设置和帮助	2.7.2 不同的笔划：显示字型	2.7.3 实例讲评
2.4 内容和目录	2.6 窗口、面板和框架	2.7.3 实例讲评	2.8 图片
2.5 启动、设置和帮助	2.7 版面	2.8 图片	2.8.1 你说“西红柿”
2.6 窗口、面板和框架	2.7.1 文本：精益求精	2.8.1 你说“西红柿”	2.8.2 图片的来源
2.7 版面	2.7.2 不同的笔划：显示字型	2.8.2 图片的来源	2.9 动画
2.7.1 文本：精益求精	2.7.3 实例讲评	2.9 动画	2.9.1 为什么要使用动画
2.7.2 不同的笔划：显示字型	2.8 图片	2.9.1 为什么要使用动画	2.9.2 着手工作之前
2.7.3 实例讲评	2.8.1 你说“西红柿”	2.9.2 着手工作之前	2.9.3 选择合适的技术
2.8 图片	2.8.2 图片的来源	2.9.3 选择合适的技术	2.10 视频
2.8.1 你说“西红柿”	2.9 动画	2.10 视频	2.10.1 摄制成小屏幕
2.8.2 图片的来源	2.9.1 为什么要使用动画	2.10.1 摄制成小屏幕	2.11 音乐、语音和音效
2.9 动画	2.9.2 着手工作之前	2.11 音乐、语音和音效	2.11.1 声音的作用
2.9.1 为什么要使用动画	2.9.3 选择合适的技术	2.11.1 声音的作用	2.12 虚拟现实
2.9.2 着手工作之前	2.10 视频	2.12 虚拟现实	2.12.1 电脑空间, 最后的处女地和响应
2.9.3 选择合适的技术	2.10.1 摄制成小屏幕	2.12.1 电脑空间, 最后的处女地和响应	2.12.2 速度、灵活性和现实主义
2.10 视频	2.11 音乐、语音和音效	2.12.2 速度、灵活性和现实主义	2.12.3 实例讲评
2.10.1 摄制成小屏幕	2.11.1 声音的作用	2.12.3 实例讲评	2.13 反馈
2.11 音乐、语音和音效	2.11.2 使声音好听	2.13 反馈	2.13.1 我做了什么？
2.11.1 声音的作用	2.11.3 实例讲评	2.13.1 我做了什么？	2.13.2 我在何处？
2.11.2 使声音好听	2.12 虚拟现实	2.13.2 我在何处？	我曾去过何处？
2.11.3 实例讲评	2.12.1 电脑空间, 最后的处女地和响应	我曾去过何处？	2.13.3 实例讲评
2.12 虚拟现实	2.12.2 速度、灵活性和现实主义	2.13.3 实例讲评	2.14 输入
2.12.1 电脑空间, 最后的处女地和响应	2.12.3 实例讲评	2.14 输入	2.14.1 双向的交互过程
2.12.2 速度、灵活性和现实主义	2.13 反馈	2.14.1 双向的交互过程	2.14.2 除了利用按钮之外
2.12.3 实例讲评	2.13.1 我做了什么？	2.14.2 除了利用按钮之外	2.15 分层信息和嵌套导航
2.13 反馈	2.13.2 我在何处？	2.15 分层信息和嵌套导航	2.15.1 只在必要时出现
2.13.1 我做了什么？	2.13.3 实例讲评	2.15.1 只在必要时出现	2.16 佳作欣赏
2.13.2 我在何处？	2.14 输入	2.16 佳作欣赏	2.16.1 giantrbot.com站点
2.13.3 实例讲评	2.14.1 双向的交互过程	2.16.1 giantrbot.com站点	第3章 五个有关设计的提示
2.14 输入	2.14.2 除了利用按钮之外	第3章 五个有关设计的提示	3.1 交互的透明性
2.14.1 双向的交互过程	2.15 分层信息和嵌套导航	3.1 交互的透明性	3.1.1 你的要点是什么
2.14.2 除了利用按钮之外	2.15.1 只在必要时出现	3.1.1 你的要点是什么	3.1.2 三个成功的机会
2.15 分层信息和嵌套导航	2.16 佳作欣赏	3.1.2 三个成功的机会	3.1.3 使用通用的语法
2.15.1 只在必要时出现	2.16.1 giantrbot.com站点	3.1.3 使用通用的语法	3.1.4 先思而后行
2.16 佳作欣赏	第3章 五个有关设计的提示	3.1.4 先思而后行	3.2 保持视觉上、概念上及版面上的一致性
2.16.1 giantrbot.com站点	3.1 交互的透明性	3.2 保持视觉上、概念上及版面上的一致性	3.2.1 保持一致性的作用
3.1 交互的透明性	3.1.1 你的要点是什么	3.2.1 保持一致性的作用	3.3 利用对比
3.1.1 你的要点是什么	3.1.2 三个成功的机会	3.3 利用对比	3.3.1 公路勇士
3.1.2 三个成功的机会	3.1.3 使用通用的语法	3.3.1 公路勇士	3.3.2 对比视觉类型
3.1.3 使用通用的语法	3.1.4 先思而后行	3.3.2 对比视觉类型	3.3.3 对比媒体类型
3.1.4 先思而后行	3.2 保持视觉上、概念上及版面上的一致性	3.3.3 对比媒体类型	3.3.4 实例讲评
3.2 保持视觉上、概念上及版面上的一致性	3.2.1 保持一致性的作用	3.3.4 实例讲评	3.4 保持条理清楚
3.2.1 保持一致性的作用	3.3 利用对比	3.4 保持条理清楚	3.4.1 信息已经足够
3.3 利用对比	3.3.1 公路勇士	3.4.1 信息已经足够	3.4.2 扩充光标的的能力
3.3.1 公路勇士	3.3.2 对比视觉类型	3.4.2 扩充光标的的能力	3.4.3 瑞士军刀方案
3.3.2 对比视觉类型	3.3.3 对比媒体类型	3.4.3 瑞士军刀方案	3.4.4 显示访问轨迹
3.3.3 对比媒体类型	3.3.4 实例讲评	3.4.4 显示访问轨迹	3.4.5 使信息分层
3.3.4 实例讲评	3.4 保持条理清楚	3.4.5 使信息分层	3.4.6 过滤和聚焦
3.4 保持条理清楚	3.4.1 信息已经足够	3.4.6 过滤和聚焦	3.4.7 当负变成正时
3.4.1 信息已经足够	3.4.2 扩充光标的的能力	3.4.7 当负变成正时	3.5 采用故事编排的电影原则
3.4.2 扩充光标的的能力	3.4.3 瑞士军刀方案	3.5 采用故事编排的电影原则	3.5.1 围着营火听故事
3.4.3 瑞士军刀方案	3.4.4 显示访问轨迹	3.5.1 围着营火听故事	
3.4.4 显示访问轨迹	3.4.5 使信息分层		
3.4.5 使信息分层	3.4.6 过滤和聚焦		
3.4.6 过滤和聚焦	3.4.7 当负变成正时		
3.4.7 当负变成正时	3.5 采用故事编排的电影原则		
3.5 采用故事编排的电影原则	3.5.1 围着营火听故事		
3.5.1 围着营火听故事			

<<网页设计创意与精品赏析>>

3.5.2 音乐之声	3.5.3 复活节彩蛋	3.5.4 双向交互过程	3.5.5 实例讲评
3.6 佳作欣赏	3.6.1 sbg.com网站	3.6.2 coobek.com网站	第4章 市场学
4.1 整体设计	4.1.1 支持创造性的交互过程	4.1.2 提供结构及组织	4.1.3 排版
4.1.4 颜色	4.1.5 包括所有基础技术	4.1.6 设计赏析	4.2 扩展品牌价值
4.2.1 建立网上知名度	4.2.2 界面与包装相联系	4.2.3 采用个人方法	4.2.4 直观的线性导航
4.2.5 图片处理	4.2.6 交叉商标链接	4.2.7 设计赏析	4.3 在信息高速公路上旅行
4.3.1 公司业务	4.3.2 实现可视化的联系	4.3.3 排版	4.3.4 创作图片
4.3.5 设计赏析	4.4 向全世界做广告	4.4.1 作用：与世界各地的分公司联系	4.4.2 开拓眼界
4.4.3 创造差异性	4.4.4 提供两个版本	4.5 在世界各地都存在	4.4.5 跟踪对站点的访问
4.4.6 设计赏析	4.5.1 瞄准目标	4.5.2 展示他们的能力	4.5.3 屏幕布局
4.5.4 招聘信息	4.5.5 跟踪对站点的访问	4.5.6 改编字体	4.5.7 设计赏析
4.6 高于网络低于普通标准	4.6.1 高尔夫球员的站点	4.6.2 设计界面	4.6.3 宣传站点
4.7 交互式陈列室	4.7.1 直观的导航	4.7.2 估计磁盘空间	4.7.3 改变调色板
4.7.4 交互式驾驶测试	4.7.5 设计赏析	4.8 San Diego Gas and Electric的插件	4.7.4 交互式驾驶测试
4.8.1 听取观众的意见	4.8.2 响应顾客的请求	4.8.3 确定界面	4.8.1 听取观众的意见
4.8.5 高效率的设计	4.8.6 保持联系	4.9 WWW.lights.camera.action	4.8.5 高效率的设计
4.9.1 任务	4.9.2 界面比喻	4.9.4 即时设计	4.9.1 任务
@Toyota网站	4.10.1 发布网站	4.10.2 在站点上巡游	4.10.3 实现统一性
4.10.4 图片	4.10.5 图片泡	4.11 佳作欣赏	4.11.1 designory.com网站
hallmark.com网站	第5章 娱乐	5.1 一套生物服装.一些生物芯片和玩家的助手亚瑟	4.11.2
5.1.1 主要角色介绍	5.1.2 生物衣服的内部设计	5.1.3 确定哪个元素最重要	5.1.4 导航控制
5.1.5 生物芯片	5.1.6 亚瑟会帮助你	5.1.7 最后的润色	5.1.5 生物芯片
5.2.1 补充电视频道	5.2.2 设定目标	5.2.3 简化导航	5.2.4 高效的设计
5.2.5 灵活的结构	5.2.6 团队合作	5.3 交互性增加了电视节目的价值	5.2.5 灵活的结构
5.3.1 构想	5.3.2 界面	5.3.4 获得帮助	5.3.1 构想
5.3.5 对齐方式和清晰度	5.3.6 与各种数据库集成	5.3.7 设计赏析	5.3.5 对齐方式和清晰度
5.4.1 从计算机屏幕到电视屏幕	5.4.2 低屏幕分辨率的挑战	5.4 在电视上玩探险游戏	5.4.1 从计算机屏幕到电视屏幕
5.4.4 界面内的界面	5.4.5 NTSC安全颜色	5.4.3 使用人工智能	5.4.4 界面内的界面
5.5 随Dogstar乐队上路	5.5.1 增强音乐CD	5.4.6 导航控制	5.5 随Dogstar乐队上路
5.5.4 没日没夜的设计	5.5.5 设计赏析	5.5.2 制作界面	5.5.4 没日没夜的设计
5.6.1 设定目标	5.6.2 组织内容	5.6 探索Peter Gabriel的隐秘世界	5.6.1 设定目标
5.6.5 设计赏析	5.7 佳作欣赏	5.6.4 增强游历效果	5.6.5 设计赏析
5.7.1 The Dominion网站	5.7.2 在线的高尔夫球频道	5.7 佳作欣赏	5.7.1 The Dominion网站
第6章 工具与应用程序	6.1 一个CD-ROM.一个小册子和一个网站	6.2 改造界面	6.1 一个CD-ROM.一个小册子和一个网站
6.1.1 作用：补充的媒体	6.1.2 界面	6.1.3 含蓄谦和	6.1.1 作用：补充的媒体
6.2.1 欣赏和感觉	6.2.2 隐藏复杂性	6.2.3 选项板的排放顺序	6.2.1 欣赏和感觉
6.2.4 功能强大并具有娱乐性	6.2.5 处于控制之中	6.2.6 帮助文本	6.2.4 功能强大并具有娱乐性
6.3 下拉的抽屉	6.3.1 通俗易懂	6.2.7 设计赏析	6.3 下拉的抽屉
6.3.3 选择工具	6.3.4 分层信息	6.3.2 界面工具和控制的组织方式：按抽屉分组	6.3.3 选择工具
6.3.7 设计赏析	6.4 利用CyberMom的帮助计划你的未来	6.3.5 统一各种图片	6.3.7 设计赏析
6.4.2 使比喻个性化	6.4.3 界面风格	6.3.6 特殊功能	6.4.2 使比喻个性化
6.5 一个500频道的节目预报	6.5.1 迎接挑战	6.4.1 CD-ROM和相应的网站	6.5 一个500频道的节目预报
6.5.4 使信息更清楚	6.5.5 添加格栅结构	6.4.4 日常技巧	6.5.4 使信息更清楚
6.5.7 采用合适的可视化比喻	6.5.8 选择字体	6.4.5 设计赏析	6.5.7 采用合适的可视化比喻
6.6.1 超出书本	6.6.2 设置标准	6.5.3 设计一个熟悉的布局	6.6.1 超出书本
6.6.4 建立标识	6.6.5 设计赏析	6.5.6 颜色编码	6.6.4 建立标识
6.7.2 Dockers.com网站	6.7 佳作欣赏	6.6 无论是外观还是感觉都像一台Mac	6.7.2 Dockers.com网站
7.1.2 界面的作用	7.1 技巧和技术	6.6.3 用颜色交互	7.1.2 界面的作用
7.1.3 导航按钮	7.1.4 教学电影	6.6.4 建立标识	7.1.3 导航按钮
7.1.5 设计赏析	7.2 没有	6.6.5 设计赏析	7.1.5 设计赏析

<<网页设计创意与精品赏析>>

墙壁的博物馆	7.2.1 虚拟博物馆	7.2.2 程序的结构	7.2.3 设计开发	7.2.4
最终感觉	7.2.5 未来计划	7.2.6 设计赏析	7.3 改造一个350页的连环画	
7.3.1 对现存文本和美术的扩充	7.3.2 会见教授	7.3.3 应用产品设计概念	7.3.4 给	
页面做记号	7.3.5 调色板	7.3.6 音频的作用	7.3.7 设计赏析	7.4 探索森林
的奥秘	7.4.1 达成共识	7.4.2 创造一种气氛	7.4.3 使界面元素变柔和	
7.4.4 规划站点	7.4.5 控制窗口参数	7.4.6 绘制图画	7.4.7 增加真实感	
7.4.8 设计赏析	7.5 逼真的实验室	7.5.1 搜寻和探索	7.5.2 精心设计的界面	
7.5.3 有效地使用媒体	7.5.4 既能工作又能娱乐	7.5.5 设计赏析	7.6 与真蛇一样	
大的眼镜蛇图片	7.6.1 作用：与电视节目互补	7.6.2 准备眼镜王蛇的图片	7.6.3	
设置场景	7.6.4 坚持指导方针	7.6.5 动作仿真	7.6.6 设计赏析	7.7 模拟一
个小组讨论	7.7.1 取消先前的想法	7.7.2 如何运行	7.7.3 录像	7.7.4 图标
7.7.5 投射到组员身上的聚光灯	7.7.6 设计赏析	7.8 家庭般的舒适感受		
7.8.1 开发构想	7.8.2 使之直观	7.8.3 组织内容	7.8.4 导航	7.8.5 设计赏析
7.9 用于学习的交互式游戏	7.9.1 使之趣味横生并易于使用	7.9.2 四处浏览也很		
容易	7.9.3 游戏中的物体	7.9.4 提高放映质量	7.9.5 制作拼图屏幕	7.9.6
组装各类文件	7.9.7 设计赏析	7.10 动画游戏Monster Lab	7.10.1 大胆构想	
7.10.2 游戏内容	7.10.3 屏幕布局	7.10.4 大量的动画	7.10.5 设计赏析	
7.11 使Internet易于被教师和学生使用	7.11.1 主要目标：帮助教师	7.11.2 附加价值：帮		
助学生	7.11.3 研制并设计内容	7.11.4 设计赏析	7.12 佳作欣赏	7.12.1
fontsite.com网站	7.12.2 Xpeditions Web网站	第8章 出版	8.1 搜索信息	
8.1.1 挖掘信息	8.1.2 清晰的组织和便捷的导航	8.1.3 颜色增加了界面的清晰度		
8.1.4 对用户反馈信息的控制	8.1.5 设计赏析	8.2 绝妙的感觉	8.2.1 网站介绍	
8.2.2 使指导思想与设计相协调	8.2.3 由Puget Sound沙滩启发出的设计思想	8.2.4 对		
访问者的考虑	8.2.5 设计赏析	8.3 两个站点合二为一	8.3.1 并列的内容	
8.3.2 相似但却不同的页面设计	8.3.3 天天维护更新	8.3.4 创造气氛	8.3.5 从中间	
开始的负面构建方式	8.3.6 一个结识朋友的地方	8.3.7 设计赏析	8.4 设计界面	
8.4.1 美国设计中心和它的期刊	8.4.2 设计难点	8.4.3 整理内容	8.4.4 为内	
容导航	8.4.5 Interact徽标	8.4.6 设计赏析	8.5 交互式的期刊	8.5.1 最初想
法	8.5.2 有效地使用媒体	8.5.3 用视觉比喻来支持某个概念	8.5.4 如果需要帮助	
可转动Quebe	8.5.5 设计赏析	8.6 一个爱滋病患者的纪念物	8.6.1 讲述他们的故	
事	8.6.2 内容	8.6.3 界面	8.6.4 排版	8.6.5 准备照片
灰度	8.6.7 符合时间要求	8.6.8 设计赏析	8.7 一个极好的站点	8.6.6 颜色与
冲浪世界的脉搏	8.7.2 理解客户的目的	8.7.3 新鲜的能作出响应的界面	8.7.4 三	
个页框的格式	8.7.5 一个想法的产生	8.7.6 从照片到JPEG图片	8.7.7 设计赏析	
8.8 把艺术杂志转变成多媒体	8.8.1 交互难点	8.8.2 信息的层次	8.8.3 页面	
形状的控制元素	8.8.4 四处浏览	8.8.5 揭示秘密	8.9 佳作欣赏	8.9.1
altasmagazine.com网站	8.9.2 allstarmag.com网站	第9章 文件夹与媒体展示	9.1 智	
能	9.1.1 形象的比喻	9.1.2 将比喻形象化	9.1.3 调色板	9.1.4 选择字体
9.1.5 制作导航图标	9.1.6 设计赏析	9.2 不会脱离的方法	9.2.1 很棒的名字	
——神圣的鲑鱼	9.2.2 好的设计与幽默相结合	9.2.3 界面上的东西都有用	9.2.4	
历史演变	9.2.5 逐位计算文件大小	9.2.6 设计赏析	9.3 从HyperCard到SuperCard	
到Internet	9.3.1 补充角色	9.3.2 整体结构	9.3.3 网页导航	9.3.4 主页
9.3.5 气泡的吸引力	9.3.6 设计赏析	9.4 很酷的工具	9.4.1 建立标记	
9.4.2 设计结构	9.4.3 尺寸和景深线索	9.4.4 颜色显示了你的位置	9.4.5 建立结构	
9.4.6 设计赏析	9.5 夹子的能力	9.5.1 戏剧性和战略性	9.5.2 对过去的回	
忆	9.5.3 数字化的背景	9.5.4 后台制作过程	9.6 设计深空间	9.6.1 探索新
媒体的新方法	9.6.2 研制一个比喻	9.6.3 塑造界面	9.6.4 协作和效率	



<<网页设计创意与精品赏析>>

9.6.5 设计赏析	9.7 奇思妙想	9.7.1 好的想法通常是不期而至的	9.7.2 启动页的动画
9.7.3 设计目标	9.7.4 颜色.图案和排印	9.7.5 保持简单	9.7.6 设计赏析
9.8 大师风采	9.8.1 在线展示摄影师风采	9.8.2 从一个页面到下一个页面	
9.8.3 保持照片的完整性	9.8.4 设计过程	9.9 设计赏析	第10章 销售
10.1 充满插图的罐头	10.1.1 档案抽样	10.1.2 设定基调	10.1.3 提高使用价值
10.1.4 在Line Art中滚动搜寻	10.1.5 更近的观察	10.1.6 设计赏析	10.2 包装产品与制作网站
10.2.1 需求评估	10.2.2 围绕软件包装的设计	10.2.3 改编包装设计	10.2.4 总体布局方案
10.2.5 设计赏析	10.3 浏览或购买：剪贴画.照片和字体	10.3.1 网站完善了印刷目录	10.3.2 为顾客考虑
10.3.3 界面	10.3.4 展示适量的信息	10.3.5 电子销售	10.3.6 设计赏析
10.4 从网上冲浪到网上购物	10.4.1 上网	10.4.2 增加灵活性	10.4.3 内部链接
10.4.4 命名和标识	10.4.5 设计赏析	10.5 灵活运用格栅	10.5.1 推销字体
10.5.2 一往直前	10.5.3 对比产生视觉层次	10.5.4 颜色也扮演重要角色	10.5.5 决定发行磁盘版
10.5.6 制作艺术作品	10.5.7 设计赏析	10.6 开始在线旅行	10.6.1 提供服务
10.6.2 使顾客感到舒适	10.6.3 明确服务	10.6.4 图片的价值	10.6.5 保持最新
10.6.6 设计赏析	10.7 佳作欣赏	10.7.1 Digital Stock网站的原型	10.7.2
10.7.3 Joe Boxer网站	附录A 插图提供者	附录B 软件供应商	

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>