

# 湖南省高等教育自学考试

## 课程考试大纲

### 创意网页设计

(课程代码: 05551)

湖南省教育考试院组编  
2016 年 12 月

# 高等教育自学考试课程考试大纲

课程名称：创意网页设计

课程代码：05551

## 第一部分 课程性质与目标

### 一、课程性质与特点

创意网页设计课程是高等教育自学考试视觉传达设计（本科）专业的选考课程，本教程详细介绍了 Dream weaver CS5/Fireworks CS5/Flash CS5 的基本功能和使用方法，并且结合小网站的特点，通过对典型网站建设案例的剖析，全面介绍了设计网页的要点和方法，为读者系统而全面的介绍了网页设计理论和具体操作功能。结合案例，将三个软件综合应用整合起来，使考生了解网站如何从无到有，并通过为 Flash 按钮添加脚本语言的方法，最终实现进站动画的效果

### 二、课程目标与基本要求

通过本课程的学习使考生掌握网页制作、网站设计的基本知识、基本理论和基本应用等方面的内容。本课程的目的是使考生通过学习，掌握网页设计的基本概念，网页设计的方法，Dream weaver CS5/Fireworks CS5/Flash CS5 基本应用，动态网页设计，网站与数据库应用，使考生能够学有所用。

### 三、与本专业其他课程的关系

创意网页设计是一门操作性和实用性很强的学科，是以网络为平台的人机交互方式，是集技术与艺术为一体的学科，本课程与图片处理软件 photoshop，设计效果图、Dreamweaver、Dreamweaver、这些是可以进一步学习的前提，学习网页是需要一个较长的过程，在学习网页设计课程之前，学好美工，这是至关重要的。

## 第二部分 考核内容与考核目标

### 第一章 网页设计基础

#### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，形成对网页设计基础的基本认识，熟悉网页与网站的区别、网页的基本元素、HTML 语言基础知识以及网页设计的基本流程。

#### 二、考核知识点与考核目标

##### （一）网页的基本元素（重点）

识记：文本、图像、动画、音频、视频

理解：网页基本元素之间的联系

应用：结合实例，应用网页设计的基本元素

##### （二）超文本标记语言（HTML）基础（重点）

识记：HTML 语言基础知识

应用：结合实例，制定 HTML 学习计划

##### （三）网页设计的基本流程（次重点）

理解：网页设计的基本流程

应用：结合实例，学习网页设计的基本流程

(四) 上机实践 简单的网页制作（次重点）

识记：简单的网页制作的基本流程

理解：动态网页设计的基础语言

应用：结合实例，在记事本中手动输入 HTML 代码来制作简单的页面

(五) 认识网页与网站（一般）

识记：网页与网站的基本概念

理解：网页与网站的区别

应用：结合实例，制定学习网页与网站的计划

## 第二章 DreamweaverCS5 基础

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习,理解 Dream weaver CS5 的作用,掌握使用 Dream weaver CS5 来编辑网页,掌握使用 Dream weaver CS5 来管理站点,掌握使用 Dream weaver CS5 的简单功能。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) DreamweaverCS5 工作区（重点）

理解：创建空白网页的具体操作步骤

应用：结合实例，创建一个空白网页

(二) DreamweaverCS5 功能概览（次重点）

识记：创建和编辑页面元素、编辑 HTML

理解：站点管理

应用：结合实例，插入 Fireworks 文件和 Flash 动画

(三) DreamweaverCS5 的安装与启动（一般）

识记：掌握 DreamweaverCS5 的安装与启动流程

应用：结合实例，应用 DreamweaverCS5 的安装与启动流程

## 第三章 静态效果网页设计

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习,理解使用网页设计的基本方法,掌握使用框架设计网页,理解并掌握使用 CSS 设计网页,理解网页文本和段落的设计,熟悉并掌握网页中链接和导向的应用,熟悉网页中表单的应用。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) 使用表格设计网页（重点）

识记：表格设计网页的基本知识

理解：表格设计网页的基本流程

- 应用：结合实例，制定使用表格设计网页的具体方案
- (二) 使用框架设计网页（重点）
- 识记：框架设计网页的基本知识
- 理解：框架设计网页的基本流程
- 应用：结合实例，制定框架设计网页的具体方案
- (三) 使用模板和库设计网页（次重点）
- 识记：模板和库设计网页的基本概念
- 理解：模板和库网页设计的基本流程
- 应用：结合实例，制定模板和库设计网页的具体方案
- (四) 使用 Spry 框架设计网页（次重点）
- 识记：Spry 框架设计网页的基本知识
- 理解：Spry 框架设计网页基本流程
- 应用：结合实例，制定 Spry 框架设计网页具体方案
- (五) 使用 CSS 设计网页（次重点）
- 识记：CSS 设计网页的基本知识
- 理解：CSS 设计网页基本流程
- 应用：结合实例，制定 CSS 设计网页的具体方案
- (六) 在网页中使用链接与导航（次重点）
- 识记：在网页中使用链接与导航的基本知识
- 理解：绝对路径与相对路径
- 应用：结合实例，应用创建链接的方法
- (七) 在网页中使用表单（一般）
- 识记：在网页中使用表单的基本内容
- 理解：常用表单的对象
- 应用：结合案例，创建表单应用综合案例
- (八) 使用 HTML 设计网页（一般）
- 识记：HTML 的基本概念
- 理解：HTML 网页设计的基本流程
- 应用：结合实例，制定 HTML 设计网页的具体方案

## 第四章 动态效果网页设计

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，理解什么是动态效果网页，掌握鼠标经过图像的使用、Dream weaver CS5 中的行为、事件及应用、Dream weaver CS5 中滚动字幕的应用、Dream weaver CS5 中多媒体对象，如声音、动画、视频的应用。

### 二、考核知识点与考核目标

- (一) 使用行为制作交互式网页（重点）
- 识记：使用行为制作交互式网页的基本概念

- 理解：行为、事件和动作、行为面板
- 应用：结合具体实例，创建使用行为弹出消息框的案例
- (二) 在网页中使用鼠标经过图片（次重点）
  - 识记：适应鼠标经过图片设计的方法
  - 理解：使用鼠标经过图片案例
  - 应用：结合具体实例，创建鼠标经过图片的具体案例
- (三) 创建滚动字幕（次重点）
  - 识记：滚动字幕的基本内容
  - 理解：创建滚动字幕的流程
  - 应用：结合具体实例，创建滚动字幕的案例
- (四) 插入多媒体对象（一般）
  - 识记：插入多媒体对象的基本内容
  - 理解：插入多媒体对象的类型
  - 应用：结合具体实例，练习在网页设计中插入多媒体对象

## 第五章 网站的管理与维护

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，熟悉并掌握使用 Dream weaver CS5 来创建站点、熟悉并掌握 Dream weaver CS5 来上传网页和下载网页及维护网站。

### 二、考核知识点与考核目标

- (一) 创建 DreamweaverCS5 站点（重点）
  - 识记：创建 Dream weaver CS5 站点的基本内容
  - 理解：Dream weaver CS5 站点
  - 应用：结合具体实例，创建 Dream weaver CS5 站点
- (二) 网站管理与维护模式（次重点）
  - 识记：网站管理与维护模式的基本内容
  - 理解：网站管理与维护模式
  - 应用：结合具体实例，建立网站管理与维护模式研究的具体方案
- (三) 管理 DreamweaverCS5 站点（次重点）
  - 识记：管理 DreamweaverCS5 站点基本内容
  - 理解：管理 DreamweaverCS5 站点基本方式
  - 应用：结合具体实例，管理 DreamweaverCS5 站点
- (四) 使用站点（次重点）
  - 识记：测试站点、上传网页的基本内容
  - 理解：测试站点、上传网页的基本方法
  - 应用：结合具体实例，使用站点
- (五) 浏览成功上传的网站（一般）
  - 应用：结合实例，浏览成功上传的网站

## 第六章 Fireworks CS5 基础

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习,理解并掌握网页图像的基本知识,了解 Fireworks CS5 的主要功能,理解并掌握 Fireworks CS5 工作流程、安装与启动,熟练掌握 Fireworks CS5 的工作区及基本操作。

### 二、考核知识点与考核目标

#### (一) Fireworks CS5 的主要功能(重点)

识记: Fireworks CS5 的主要功能

应用: 结合实例,研究 Fireworks CS5 的主要功能

#### (二) Fireworks CS5 的工作流程(重点)

理解: Fireworks CS5 的工作流程

应用: 结合实例,熟悉 Fireworks CS5 的工作流程

#### (三) 网页图像基础知识(次重点)

识记: 网页图像基本知识

理解: 位图与矢量图的类型

应用: 结合实例,研究图像的分辨率

#### (四) Fireworks CS5 的安装与启动(次重点)

识记: Fireworks CS5 的安装与启动流程

理解: 安装过程中出现的错误并及时改进

应用: 结合实例,研究 Fireworks CS5 的安装与启动流程及应对出现的错误

#### (五) 熟悉 Fireworks CS5 的工作区(次重点)

识记: Fireworks CS5 的工作区的具体内容

理解: 菜单栏文档的操作以及对软件界面的设置

应用: 主要工具栏中的内容及各种图标的功能

#### (六) 上机实践 Fireworks CS5 的基本操作(一般)

理解: Fireworks CS5 的基本操作流程

应用: 上机实践 Fireworks CS5 的基本操作

## 第七章 交互性网页元素的制作

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习,理解交互性网页元素及其主要功能,熟练掌握热点的创建操作,熟练掌握切片的创建操作、按钮的创建操作、导航栏的创建操作。

### 二、考核知识点与考核目标

#### (一) 创建热点(重点)

识记: 创建热点的基本内容

理解: 创建热点的基本流程

应用: 结合实例,创建热点

(二) 创建切片 (次重点)

识记: 创建切片的基本内容

理解: 创建切片的基本流程

应用: 结合实例, 创建切片

(三) 创建按钮与导航栏 (次重点)

识记: 创建按钮与导航栏的基本知识

理解: 创建按钮与导航栏的基本流程

应用: 结合实例, 创建按钮与导航栏

(四) 上机实践利用导航栏创建简单的弹出菜单 (一般)

识记: 利用导航栏创建简单的弹出菜单的基本内容

理解: 利用导航栏创建简单的弹出菜单的基本流程

应用: 上机实践利用导航栏创建简单的弹出菜单

## 第八章 图像优化与导出

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习, 理解并掌握 JPEG 图像文件的优化方法, 理解并掌握 GIF 图像文件的优化方法, 熟悉并掌握图像的导出方法及其基本操作。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) 图像的优化 (重点)

识记: 图像优化的基本内容

理解: 图像优化中图像大小及图像质量

应用: 结合实例, 进行图像优化

(二) 图像的导出 (次重点)

识记: 图像导出的顺序

理解: 图像导出遇到的问题

应用: 结合实例, 进行图像导出

## 第九章 Flash CS5 基础

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习, 了解 Flash CS5 的主要特性, 理解 Flash CS5 的基本工作流程、工作环境, 了解 Flash CS5 与 Fireworkd CS5 之间的关系, 理解并掌握 Flash CS5 的基本操作。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) Flash CS5 的主要特性 (重点)

识记: Flash CS5 的主要内容

理解: Flash CS5 的主要特性

应用: 结合实例, 掌握 Flash CS5 的主要特性

(二) Flash CS5 的基本工作流程 (重点)

理解: Flash CS5 的工作流程

应用: 结合实例, 学习掌握 Flash CS5 的基本工作流程

(三) 熟悉 Flash CS5 的工作环境 (次重点)

识记: Flash CS5 的构成部分

理解: Flash CS5 的工作环境

应用: 结合实例, 学习 Flash CS5 的菜单栏、工具栏、编辑栏、舞台、场景控制面板、时间轴面板、属性面板、库面板各自的功能

(四) 将 Fireworks 文件置入 Flash 中 (次重点)

识记: Flash 支持的 Fireworks 特效

理解: Flash 支持的 Fireworks 特效的类型

应用: 结合实例、具体应用 Flash 支持的 Fireworks 特效

(五) 上机实践 Flash CS5 的基本操作 (一般)

理解: Flash CS5 基本操作流程

应用: 上机实践 Flash CS5 基本操作流程

## 第十章 Flash 网页动画制作

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习, 理解并掌握 Flash 网页动画的制作方法, 掌握车面板的使用, 掌握原件的创建与编辑, 熟悉并掌握图层的使用, 理解并掌握 Flash CS5 的发布。

### 二、考核知识点与考核目标

(一) 创建烟雾动画元件 (重点)

识记: 烟雾动画元件的内容

理解: 烟雾动画元件的步骤

应用: 结合实例, 创建烟雾动画元件

(二) 编辑元件时间轴 (重点)

识记: 元件时间轴的内容

理解: 元件时间轴的具体操作流程

应用: 结合实例, 掌握编辑元件时间轴

(三) 创建关键帧 (重点)

识记: 关键帧的内容

理解: 关键帧的具体操作步骤

应用: 结合实例, 掌握创建关键帧的具体步骤的应用

(四) 添加补间动画 (次重点)

识记: 补间动画的具体概念

理解: 补间动画的具体步骤

应用: 结合实例, 创建添加补间动画, 掌握具体流程

(五) 使用库面板 (次重点)



- 识记：库面板的概念
- 理解：使用库面板的具体流程
- 应用：结合实例，掌握使用库面板
- (六) 移动关键帧（次重点）
  - 识记：移动关键帧的内容
  - 理解：关键帧的具体步骤
  - 应用：结合实例，掌握移动关键帧的流程
- (七) 编辑主时间轴（次重点）
  - 识记：主时间轴的内容
  - 理解：主时间轴的操作流程
  - 应用：结合实例，掌握编辑主时间轴的步骤
- (八) 添加文本框（次重点）
  - 识记：添加文本框的内容
  - 理解：添加文本框的具体步骤
  - 应用：结合实例，掌握添加文本框的具体流程
- (九) 添加按钮组件（次重点）
  - 识记：添加按钮组件的内容
  - 理解：添加按钮组件的具体步骤
  - 应用：结合实例，掌握添加按钮组件的具体步骤和内容
- (十) 创建新文档（一般）
  - 识记：熟知创建新文档的内容
  - 理解：创建新文档的具体步骤
  - 应用：结合实例，创建新文档，掌握具体的步骤
- (十一) 定义舞台属性（一般）
  - 识记：舞台属性的具体内容
  - 理解：定义舞台属性的具体操作
  - 应用：结合实例，掌握定义舞台属性
- (十二) 测试并发布影片（一般）
  - 识记：测试并发布影片的内容
  - 理解：测试并发布影片的具体步骤
  - 应用：结合实例，掌握测试并发布影片的具体操作流程

## 第十一章 网页设计综合案例

### 一、学习目的与要求

通过本章的学习，熟悉并掌握网站的页面布局与规划，掌握使用 Firworks CS5 来设计网站页面，掌握使用 Dreamweaver CS5 来对网页进行布局，理解并掌握在 Flash CS5 中为按钮添加脚本语言。

## 二、考核知识点与考核目标

### （一）案例分析（次重点）

识记：案例分析的具体内容

理解：案例列分析的形式

应用：结合实例，进行案例分析

### （二）案例的实现（一般）

识记：案例实现的具体内容

理解：案例实现的具体步骤

应用：结合实例，创建一个案例

## 第三部分 有关说明与实施要求

### 一、考核的能力层次表述

本大纲在考核目标中，按照“识记”、“理解”、“应用”三个能力层次规定其应达到的能力层次要求。各能力层次为递进等级关系，后者必须建立在前者的基础上，其含义是：

识记：能知道有关的名词、概念、知识的含义，并能正确认识和表述，是低层次的要求。

理解：在识记的基础上，能全面把握基本概念、基本原理、基本方法，能掌握有关概念、原理、方法的区别与联系，是较高层次的要求。

应用：在理解的基础上，能运用基本概念、基本原理、基本方法联系学过的多个知识点分析和解决有关的理论问题和实际问题，是最高层次的要求。

### 二、教材

指定教材：网页设计基础，上海交通大学出版社，张远翼，2011年第1版

### 三、自学方法指导

1. 在开始阅读指定教材某一章之前，先翻阅大纲中有关这一章的考核知识点及对知识点的能力层次要求和考核目标，以便在阅读教材时做到心中有数，有的放矢。
2. 阅读教材时，要逐段细读，逐句推敲，集中精力，吃透每一个知识点，对基本概念必须深刻理解，对基本理论必须彻底弄清，对基本方法必须牢固掌握。
3. 在自学过程中，既要思考问题，也要做好阅读笔记，把教材中的基本概念、原理、方法等加以整理，这可从中加深对问题的认知、理解和记忆，以利于突出重点，并涵盖整个内容，可以不断提高自学能力。
4. 完成书后作业和适当的辅导练习是理解、消化和巩固所学知识，培养分析问题、解决问题及提高能力的重要环节，在做练习之前，应认真阅读教材，按考核目标所要求的不同层次，掌握教材内容，在练习过程中对所学知识进行合理的回顾与发挥，注重理论联系实际和具体问题具体分析，解题时

应注意培养逻辑性，针对问题围绕相关知识点进行层次（步骤）分明的论述或推导，明确各层次（步骤）间的逻辑关系。

#### 四、对社会助学的要求

1. 应熟知考试大纲对课程提出的总要求和各章的知识点。
2. 应掌握各知识点要求达到的能力层次，并深刻理解对各知识点的考核目标。
3. 辅导时，应以考试大纲为依据，指定的教材为基础，不要随意增删内容，以免与大纲脱节。
4. 辅导时，应对学习方法进行指导，宜提倡“认真阅读教材，刻苦钻研教材，主动争取帮助，依靠自己学通”的方法。
5. 辅导时，要注意突出重点，对考生提出的问题，不要有问即答，要积极启发引导。
6. 注意对考生能力的培养，特别是自学能力的培养，要引导考生逐步学会独立学习，在自学过程中善于提出问题，分析问题，做出判断，解决问题。
7. 要使考生了解试题的难易与能力层次高低两者不完全是一回事，在各个能力层次中会存在着不同难度的试题。
8. 助学学时：本课程共 8 学分，建议总课时 144 学时，其中助学课时分配如下：

章 次	内 容	学 时
第一章	网页设计基础	7
第二章	DreamweaverCS5 基础	8
第三章	静态效果网页设计	8
第四章	动态效果网页设计	8
第五章	网站的管理与维护	7
第六章	Fireworks CS5 基础	9
第七章	交互性网页元素的制作	12
第八章	图像优化与导出	12
第九章	Flash CS5 基础	10
第十章	Flash 网页动画制作	15
第十一章	网页设计综合案例	12
合 计		108

#### 五、关于命题考试的若干规定

1. 本大纲各章所提到的内容和考核目标都是考试内容。试题覆盖到章，适当突出重点。
2. 试卷中对不同能力层次的试题比例大致是：“识记”为 20%、“理解”为 40%、“应用”为 40%。
3. 试题难易程度应合理：易、较易、较难、难比例为 2：3：3：2。

4. 每份试卷中, 各类考核点所占比例约为: 重点占 60%, 次重点占 30%, 一般占 10%。
5. 试题类型一般分为: 单项选择题、填空题、名词解释题、简答题、案例分析题。
6. 考试采用闭卷笔试, 考试时间 150 分钟, 采用百分制评分, 60 分合格。

## 六、题型示例 (样题)

### 一、单项选择题 (本大题共 ■ 小题, 每小题 ■ 分, 共 ■ 分)

在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的, 请将其选出并将“答题卡”上的相应字母涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. 我们常说的网页实际上包含了两个概念: 一种是静态网页; 另一种是  
A. Flash 动画      B. 视频      C. 动态网页      D. Web 应用程序

### 二、填空题 (本大题共 ■ 小题, 每小题 ■ 分, 共 ■ 分)

1. 网页的基本元素主要包括文本、图像、动画\_\_\_\_\_等。

### 三、名词解释题 (本大题共 ■ 小题, 每小题 ■ 分, 共 ■ 分)

1. 文本

### 四、简答题 (本大题共 ■ 小题, 每小题 ■ 分, 共 ■ 分)

1. 简述 Flash CS5 的基本工作流程。

### 五、案例分析题 (本大题共 ■ 小题, 每小题 ■ 分, 共 ■ 分)

1. 结合案例, 分析页面布局形式。