

得心应手

耿跃鹰 陈强 等编著

学 Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3 网页制作

- 『知识讲解+互动练习+上机练习』的学习模式，使读者全面掌握网页制作三剑客的使用与新增功能

- 『任务驱动，情景式教学』的学习环境，使学习氛围更加轻松快乐

- 『一步一图，图文对应』的讲解方式，更便于读者阅读

- 知识含量高，讲解内容更切合读者实际应用



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>



THE OXFORD HANDBOOK OF CHINESE CALLIGRAPHY

PHILIPPOKIS CHOI BEI CHOI

THE OXFORD HANDBOOK OF CHINESE CALLIGRAPHY

THE OXFORD HANDBOOK OF CHINESE CALLIGRAPHY



OXFORD UNIVERSITY PRESS

得心应手

学Dreamweaver CS3,Flash CS3,
Fireworks CS3网页制作

耿跃鹰 陈 强 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书讲解了网页制作三剑客即 Dreamweaver CS3, Flash CS3 及 Fireworks CS3 的使用, 内容主要包括网页制作入门知识、网页文档的基本操作、网页内容的添加与编辑、网页布局技术、网页特效制作与网站发布、网页制作技巧、Flash CS3 的基本使用、元件的创建与编辑、Flash 动画的制作、ActionScript 的使用、导出和发布动画、Fireworks CS3 的基本使用、切片的使用与图像的导出等, 并在最后一章介绍了一个制作咖啡屋网页的综合实例。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、重实际操作, 每章以“基础知识+上机练习”的方式进行介绍, 其中“基础知识”又以“知识讲解+互动练习”的二合一模式讲解, 穿插卡通人物的情景式对话, 再配以简洁、大方的图文排版方式, 使读者学起来更加轻松。每章最后提供“上机练习”, 并给出关键步骤, 以达到巩固知识的目的。

本书定位于网页制作人员、Flash 动画制作人员及从事图形图像处理工作的人员, 可以作为网页制作、Flash 动画制作的入门级教材, 同时也可作为培训学校、大中专院校的网页前台制作培训教材。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

学 Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3 网页制作 / 耿跃鹰、陈强等编著.

—北京: 电子工业出版社, 2008.10

(得心应手)

ISBN 978-7-121-07205-5

I. 学… II. ①耿… ②陈… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver CS3, Flash CS3, Fireworks CS3
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 117078 号

责任编辑: 于 兰

印 刷: 北京东光印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16

印张: 21

字数: 538 千字

印 次: 2008 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 36.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

本书的写作初衷

如今,电脑已经成为我们工作和生活中一个非常重要的工具,熟练地使用电脑也逐渐成为各行各业最基本的技能要求之一。

本书从一个电脑初学者的角度出发,循序渐进地安排每一个知识点,并融入了大量的学习技巧,使读者能在最短的时间内以最快捷的方式学到最实用的知识,迅速成为电脑高手。本书适合于不同年龄段的电脑初学者学习和参考,也可作为大中专院校和各种电脑培训班的教材以及对电脑应用感兴趣的广大读者自学用参考书。

本书的内容及章节安排

本书从网页制作初学者的阅读和学习习惯出发,讲解了网页前台制作的相关知识,从 Dreamweaver CS3 的基础知识到网页制作的各種前沿技术,从 Flash CS3 的基本使用到各种动画的制作,从 Fireworks CS3 的基本操作到网页图像的制作与处理,详细而全面地讲解了使用网页三剑客进行网页制作的相关知识。全书共 15 章,从章节内容上可分为以下 4 部分。

- ☑ 第 1 部分,使用 Dreamweaver CS3 进行网页制作(第 1 章至第 6 章):主要讲解网页制作的基础知识、添加网页内容、网页布局技术、网站发布、网页制作技巧等。
- ☑ 第 2 部分,使用 Flash CS3 进行动画制作(第 7 章至第 12 章):主要讲解 Flash CS3 的基本使用、各种动画的制作、ActionScript 3.0、动画的导出与发布等。
- ☑ 第 3 部分,使用 Fireworks CS3 进行图形图像编辑与处理(第 13 章至第 14 章):主要讲解 Fireworks CS3 的基本操作、图像导入、绘制矢量图形、输入与编辑文本、处理位图图像、创建动画、创建按钮、制作导航菜单、优化与导出图像等。
- ☑ 第 4 部分,使用三剑客进行综合网页制作(第 15 章):主要讲解使用 Fireworks CS3, Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 制作了一个综合网页。

本书的特点

本书融合了市场上同类书籍的特点及优势,取其精华,去其糟粕,并综合了多位电脑自学者、电脑教学工作者的学习和教学经验,在写作思路、写作结构和讲解方式上进行了创新,使其更符合电脑初学者的阅读和学习习惯,具体特色主要表现在以下几个方面:

- ☑ “知识讲解+互动练习+上机练习”的学习模式:每章均以知识结构为主线,详细介绍知识点的相关内容,每个知识点下涵盖一个具有代表性的互动练习任务,并明确提出每个互动练习的要求,有助于读者在学习每个知识点后就能上机实践,进而掌握其应用方法,并通过互动练习达到举一反三的效果。每一章最后包括 2~3 个上机练习题,只给出最终效果或结果、制作思路以及步骤提示,以引导读者独立完成操作,提高思考能力和动手能力。
- ☑ 任务驱动,情景式教学:在讲解时先简单介绍概念或作用,并以简练的语言讲解基

本应用方法,然后列举一个目标明确的小实例,将知识点与实践练习紧密结合起来,以任务驱动的方式帮助读者巩固知识,在练习过程中将穿插老师和学生的对话,或将可能会遇到的问题、相关技巧和注意事项等以问答的形式体现出来,帮助读者进一步提高。

- ☑ **一步一图,图文对应:** 基础知识的讲解在编排时使用通栏排版方式,以方便读者阅读;而在编排互动练习时采用一步配一图的图解排版方式(左边文字右边插图),并以小标题形式列出该步骤的操作目的或要点,使读者知其然且知其所以然,然后用 1, 2 和 3 等序号列出具体操作步骤,并与右侧图中序号一一对应。
- ☑ **可操作性强,知识含量高:** 本书采用图解的方式讲解操作步骤,并在操作过程中给予正确的指导,从而使读者能够在实际操作时“避虚就实”。为了便于读者学习更丰富的知识和掌握任务练习中的要点及技巧,本书在各页页脚位置列出了一些技巧或说明性文字,介绍与该页内容相关的概念或操作技巧。

📁 本书的约定

本书在插图中为部分对象加注了说明文字,并在部分操作步骤插图上使用了序号标注(1, 2 和 3 等表示操作顺序,与左侧的讲解步骤为对应关系),对于个别不能在图中对应的操作采用文字描述。

本书涉及的资源文件,请登录“华信卓越”网站(www.hxex.cn)的“资源下载”栏目下载。

在本书的操作方法讲解中,连续执行的操作步骤(包括选择菜单命令、选择选项以及单击按钮等)采用了类似“插入/图片/来自文件”的表述方式,表示先打开“插入”菜单,再展开“图片”子菜单,最后选择“来自文件”命令。

除此之外,本书知识讲解和互动练习内容中还穿插了三个卡通形象,他们分别是:



大家好,我从事电脑教学工作多年,因为喜欢钻研电脑知识,所以大家都叫我“博士”。我上课时非常负责,不但耐心地解答大家提出的各种问题,还经常讲一些学习的难点和技巧,一定会让大家轻松地学到丰富的电脑知识。



我是阿力,性格活泼开朗,动手能力强,正在跟“博士”电脑。在课堂上,我喜欢积极地提出问题,并能运用到实际中,但偶尔会犯点儿小错误。



我是可爱帅气的逗逗龙。在课堂上我喜欢发言,有时会惹得阿力不高兴,不过我说的话可都是经验之谈,总结了学习中的点点滴滴。

📁 本书的作者

本书的作者从事电脑教学及相关工作多年,拥有丰富的教学与实践经验,并已编写出版过多本计算机相关书籍。

本书由耿跃鹰担任主编,参加编写的还有陈强和西华大学的周遵等,其中耿跃鹰编写第 1 至第 6 章及第 15 章,陈强编写第 13 和第 14 章,周遵编写第 7 至第 12 章。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,恳请广大读者及专家不吝赐教。

目 录

第1章 网页制作轻松入门.....1	
1.1 网页制作基础知识.....2	
1.1.1 网页的定义及常见组成区块.....2	
1.1.2 网页配色技巧.....4	
1.2 网页代码之HTML入门.....5	
1.3 网页制作的常用软件及 编程语言.....6	
1.3.1 网页制作常用软件.....7	
1.3.2 网页制作常用编程语言.....8	
1.3.3 常使用的数据库种类.....9	
1.4 网站开发的流程.....10	
1.4.1 明确网站定位.....10	
1.4.2 收集信息和素材.....11	
1.4.3 对网站进行规划.....11	
1.4.4 设计版面布局.....11	
1.4.5 制作页面.....12	
1.4.6 实现后台功能.....12	
1.4.7 测试网站.....12	
1.4.8 网站上传与宣传.....12	
1.4.9 更新与维护网站内容.....12	
1.5 网页制作轻松上手.....13	
1.5.1 认识 Dreamweaver CS3 的操 作界面.....13	
1.5.2 创建一个空白页面文档.....15	
1.5.3 在文档中添加文本.....16	
1.5.4 在文档中添加图像.....16	
1.5.5 保存网页文档.....17	
1.5.6 预览网页效果.....18	
1.5.7 退出 Dreamweaver CS3.....19	
1.6 上机练习.....19	
第2章 创建和编辑网页文档.....21	
2.1 站点的创建与发布.....22	
2.1.1 本地站点的创建.....22	
2.1.2 远程站点的创建.....24	

2.1.3 用 Dreamweaver CS3 发布 站点.....26	
2.2 设置页面属性.....27	
2.2.1 设置外观属性.....28	
2.2.2 设置超链接属性.....29	
2.2.3 设置标题/编码属性.....30	
2.3 添加和编辑文本.....31	
2.3.1 添加文本.....31	
2.3.2 使用“属性”面板格式化文本.....35	
2.3.3 使用样式表格式化文本.....37	
2.4 添加和编辑图像.....39	
2.4.1 添加图像.....40	
2.4.2 使用“属性”面板格式化图像.....41	
2.4.3 使用样式表格式化图像.....41	
2.4.4 创建导航条.....42	
2.4.5 创建鼠标经过图像.....44	
2.5 创建超链接.....45	
2.5.1 普通超链接的创建（适用文 本、图像）.....45	
2.5.2 图像热点区域超链接的创建 （适用图像）.....46	
2.5.3 电子邮件超链接的创建（适 用文本、图像）.....47	
2.5.4 锚链接的创建（适用文本、 图像）.....47	
2.5.5 空链接的创建（适用于要添加 脚本的超链接）.....48	
2.6 为网页添加动画及音乐.....48	
2.6.1 添加 Flash 动画.....49	
2.6.2 添加 Flash 视频.....50	
2.6.3 添加 AVI 视频.....51	
2.6.4 添加背景音乐.....52	
2.6.5 添加在线播放音乐.....54	
2.6.6 添加音乐下载超链接.....55	
2.7 为网页添加交互内容.....55	

2.7.1 创建表单并设置属性.....	56	4.1.2 添加“打开浏览器窗口”行为.....	83
2.7.2 添加文本字段.....	57	4.1.3 添加“转到 URL”行为.....	85
2.7.3 添加复选框.....	58	4.1.4 添加“改变属性”行为.....	86
2.7.4 添加单选按钮.....	59	4.1.5 添加“显示-隐藏元素”行为.....	87
2.7.5 添加按钮.....	59	4.1.6 添加“设置文本”行为.....	88
2.8 上机练习.....	60	4.1.7 添加“调用 JavaScript”行为.....	91
第3章 网页布局技术.....	61	4.2 为网页对象添加效果.....	93
3.1 用表格布局网页.....	62	4.2.1 添加“增大/收缩”效果.....	93
3.1.1 插入表格.....	62	4.2.2 添加“挤压”效果.....	94
3.1.2 表格的合并与拆分.....	63	4.2.3 添加“显示/渐隐”效果.....	95
3.1.3 表格行列的调整.....	64	4.2.4 添加“晃动”效果.....	96
3.1.4 表格属性设置.....	64	4.2.5 添加“滑动”效果.....	97
3.1.5 单元格属性设置.....	65	4.2.6 添加“遮帘”效果.....	98
3.2 用 AP 元素灵活布局.....	65	4.2.7 添加“高亮颜色”效果.....	99
3.2.1 创建 AP 元素.....	66	4.3 创建具有验证功能的表	
3.2.2 AP 元素的选择.....	66	单对象.....	100
3.2.3 设置 AP 元素的属性.....	67	4.3.1 添加 Spry 验证文本域.....	100
3.2.4 AP 元素的显示与隐藏.....	68	4.3.2 添加 Spry 验证复选框.....	103
3.2.5 调整 AP 元素的重叠顺序.....	68	4.3.3 添加 Spry 验证选择.....	104
3.2.6 用 Div+CSS 布局.....	69	4.4 上机练习.....	106
3.3 用框架使多页共窗.....	70	第5章 发布网站.....	107
3.3.1 创建框架集和框架.....	70	5.1 本地站点的测试.....	108
3.3.2 调整框架.....	71	5.1.1 测试站点内的超链接.....	108
3.3.3 设置框架集属性.....	72	5.1.2 查看网页下载时间.....	109
3.3.4 设置框架属性.....	73	5.1.3 进一步优化网页.....	110
3.3.5 保存框架网页.....	73	5.2 在局域网中发布站点.....	112
3.4 用模板加快整站的网页		5.2.1 安装 IIS.....	112
制作进度.....	75	5.2.2 IIS 的配置.....	114
3.4.1 创建并保存网页模板.....	75	5.2.3 使用 LeapFTP 发布站点.....	117
3.4.2 创建可编辑区域.....	76	5.2.4 访问局域网中的站点.....	120
3.4.3 应用网页模板.....	77	5.3 在 Internet 上发布站点.....	121
3.4.4 更新网页模板.....	78	5.3.1 申请主页空间及域名.....	121
3.4.5 将网页脱离模板.....	79	5.3.2 使用 FlashFXP 发布站点.....	126
3.5 上机练习.....	80	5.3.3 更新站点内容的方法.....	128
第4章 网页特效制作.....	81	5.4 上机练习.....	130
4.1 用行为实现特效.....	82	第6章 网页特效制作与网页制作	
4.1.1 添加“弹出信息”行为.....	82	技巧.....	131

6.1 JavaScript 语言简介.....	132
6.1.1 JavaScript 语言的特点.....	132
6.1.2 JavaScript 的函数.....	132
6.1.3 在网页中如何使用 JavaScript.....	133
6.2 网页特效制作.....	134
6.2.1 删除确认.....	134
6.2.2 全屏打开窗口.....	135
6.2.3 禁止使用鼠标右键.....	136
6.2.4 禁止复制网页内容.....	137
6.2.5 禁止另存网页文档.....	137
6.3 网页制作技巧.....	137
6.3.1 消除网页中的乱码.....	138
6.3.2 制作“1”像素的表格边框.....	138
6.3.3 去掉图像周围的虚线.....	138
6.3.4 制作“设为首页”超链接.....	139
6.3.5 制作“添加到收藏夹”超链接.....	139
6.3.6 IE 地址栏前图标的更换方法.....	141
6.3.7 定时跳转.....	141
6.3.8 如何让表单和其他内容之间无空隙.....	141
6.4 Web 2.0 标准简介.....	142
6.4.1 什么是 Web 2.0 标准.....	142
6.4.2 应用 Web 2.0 标准建设网站有什么好处.....	143
6.4.3 如何应用 Web 2.0 标准改善现有网站.....	143
6.5 CSS 使用技巧.....	145
6.5.1 同时使用两个类.....	145
6.5.2 块元素居中对齐.....	146
6.5.3 用 CSS 来处理垂直居中.....	146
6.5.4 CSS 在容器内定位.....	146
6.5.5 字体变形样式.....	147
6.5.6 3D 效果的按钮.....	147
6.6 上机练习.....	148
第 7 章 Flash CS3 快速入门.....	149
7.1 Flash CS3 简介.....	150

7.1.1 Flash 动画制作的基本步骤.....	150
7.1.2 Flash CS3 的基本操作.....	151
7.1.3 Flash 的基本概念.....	152
7.1.4 Flash 文档的基本操作.....	154
7.1.5 素材的导入.....	158
7.2 绘图工具的基本操作.....	159
7.2.1 绘制规则的图形.....	159
7.2.2 绘制不规则的图形.....	162
7.2.3 图形的变形与修改.....	164
7.2.4 为图形添加颜色.....	167
7.3 上机练习.....	170
第 8 章 创建和使用元件.....	171
8.1 时间轴的操作.....	172
8.1.1 使用时间轴.....	172
8.1.2 帧的基本操作.....	175
8.1.3 洋葱皮工具.....	178
8.2 创建元件.....	179
8.2.1 创建图形元件.....	180
8.2.2 创建影片剪辑元件.....	181
8.2.3 创建按钮元件.....	182
8.2.4 元件的应用.....	183
8.3 使用“库”面板.....	185
8.3.1 “库”面板的基本操作.....	186
8.3.2 调用其他动画中的元件.....	189
8.3.3 使用公用库.....	190
8.4 上机练习.....	191
第 9 章 制作基本动画.....	193
9.1 制作逐帧动画.....	194
9.2 制作动画补间动画.....	195
9.3 制作形状补间动画.....	197
9.4 制作滤镜动画.....	199
9.5 图层的基本操作.....	201
9.5.1 创建图层.....	201
9.5.2 删除图层.....	202
9.5.3 重命名图层.....	202
9.5.4 移动图层.....	202
9.5.5 隐藏、显示与锁定图层.....	203

9.6	制作引导线动画	204
9.7	制作遮罩动画	206
9.8	上机练习	207
第 10 章 制作有声动画 209		
10.1	Flash CS3 支持的声音文件	210
10.2	在动画中添加声音	210
10.3	编辑添加的声音	212
10.3.1	在“属性”面板中编辑声音	212
10.3.2	使用编辑封套编辑声音	213
10.4	压缩、设置和导出声音	215
10.4.1	压缩声音	215
10.4.2	设置声音属性	216
10.5	上机练习	217
第 11 章 ActionScript 的使用 219		
11.1	ActionScript 快速入门	220
11.1.1	ActionScript 3.0 的特性	220
11.1.2	ActionScript 的语法规则	220
11.1.3	变量	221
11.1.4	ActionScript 的数据类型	222
11.1.5	运算符	223
11.1.6	函数	224
11.1.7	条件语句	225
11.1.8	循环语句	227
11.2	在 Flash CS3 中添加代码	230
11.2.1	认识“动作”面板	230
11.2.2	添加代码的方法	230
11.3	使用组件	233
11.3.1	文本输入组件 TextInput	234
11.3.2	单选按钮组件 RadioButton	235
11.3.3	下拉列表框组件 ComboBox	238
11.3.4	文本域组件 TextArea	240
11.3.5	复选框组件 CheckBox	241
11.3.6	按钮组件 Button	242
11.4	上机练习	244

第 12 章 导出和发布动画 245	
12.1	优化动画
12.1.1	优化动画文件
12.1.2	优化动画元素
12.1.3	优化动画文本
12.2	测试动画
12.3	导出动画
12.3.1	将动画导出为影片
12.3.2	将动画导出为图像
12.4	发布动画
12.4.1	设置发布参数
12.4.2	预览发布效果
12.4.3	发布动画
12.5	上机练习
第 13 章 Fireworks CS3 基础 257	
13.1	Fireworks CS3 的工作界面
13.2	文档基本操作
13.2.1	新建文档
13.2.2	保存文档
13.2.3	导入图像
13.2.4	打开文档
13.3	矢量图的绘制
13.3.1	圆角矩形的绘制
13.3.2	椭圆的绘制
13.3.3	使用钢笔工具绘制路径
13.4	文本的处理
13.4.1	文本的输入
13.4.2	文本属性的设置
13.4.3	文本的特殊效果
13.4.4	文本与路径
13.5	位图的编辑
13.5.1	选择位图
13.5.2	编辑位图
13.6	上机练习
第 14 章 切片的使用与图像的导出 285	
14.1	动画的制作
14.1.1	创建所选动画

14.1.2 创建逐帧动画	288	14.5 上机练习	307
14.1.3 创建补间动画	290		
14.2 创建按钮	292	第 15 章 综合实例——咖啡屋	
14.2.1 创建新按钮	292	网页制作	309
14.2.2 导出按钮	293	15.1 制作网页效果	310
14.3 弹出菜单的制作	294	15.1.1 案例分析	310
14.3.1 切片与热点	295	15.1.2 案例制作	310
14.3.2 交换图像的创建	297	15.2 Flash 动画制作	318
14.3.3 创建弹出菜单	299	15.2.1 案例分析	318
14.4 图像的优化与导出	300	15.2.2 案例制作	318
14.4.1 使用“优化”面板进行优化	301	15.3 网页的制作	322
14.4.2 使用“图像预览”对话框		15.3.1 案例分析	322
进行优化	303	15.3.2 案例制作	323
14.4.3 导出图像	304	15.4 上机练习	325

Chapter 1

得心应手

第 1 章 网页制作轻松入门

- ★ 网页制作基础知识
- ★ 网页代码之HTML入门
- ★ 网页制作的常用软件及编程语言
- ★ 网站开发的流程
- ★ 网页制作轻松上手



博士，网络越来越普及，许多网页也制作得越来越漂亮，我想制作自己的网页，不知道难不难？



阿力，别担心，网页制作并不困难，只要你掌握了基本的网页制作知识，并不断地学习，就可以制作出非常漂亮的网页。



网页的制作分为前台和后台两种，如果精力有限，可以只专攻某一方面。在学习网页制作之前，了解网页制作的相关知识是十分必要的，本章就来学习这些基础知识。

1.1 网页制作基础知识

网页的制作从以前的纯文本形式,逐步发展到图、文、声音及动画兼有的综合形式。下面我们就来学习网页制作的基础知识。

1.1.1 网页的定义及常见组成区块

在开始学习网页制作之前,首先来了解一下什么是网页,以及其相关的一些专业术语。

1. 网页的定义

浏览网页时在浏览器中看到的一个个页面就是网页,其中包括多种多样的网页元素,如文本、图像、动画和音乐等。如下图所示即为“可可西音乐网”的一个首页页面。



文本是网页的主体部分,宋体是中文网页中最常用的字体,正文文本的大小通常设置为 12 像素(即 12px 或 9pt),文本的行间距通常设置为 20 像素,而标题文本大小则通常为 14 或 16 像素。

图像也是网页中不可缺少的元素,有了它网页看起来就更美观了。但受网络传输速度的影响,网页中的图像不能太大,应在保证清晰度的前提下限制其大小。除要达到照片级效果的图像可以采用 JPEG 格式外,其他色彩不太丰富的图像都应尽量采用 GIF 格式,且尽量不要让一张装饰性图像的大小超过 8KB。

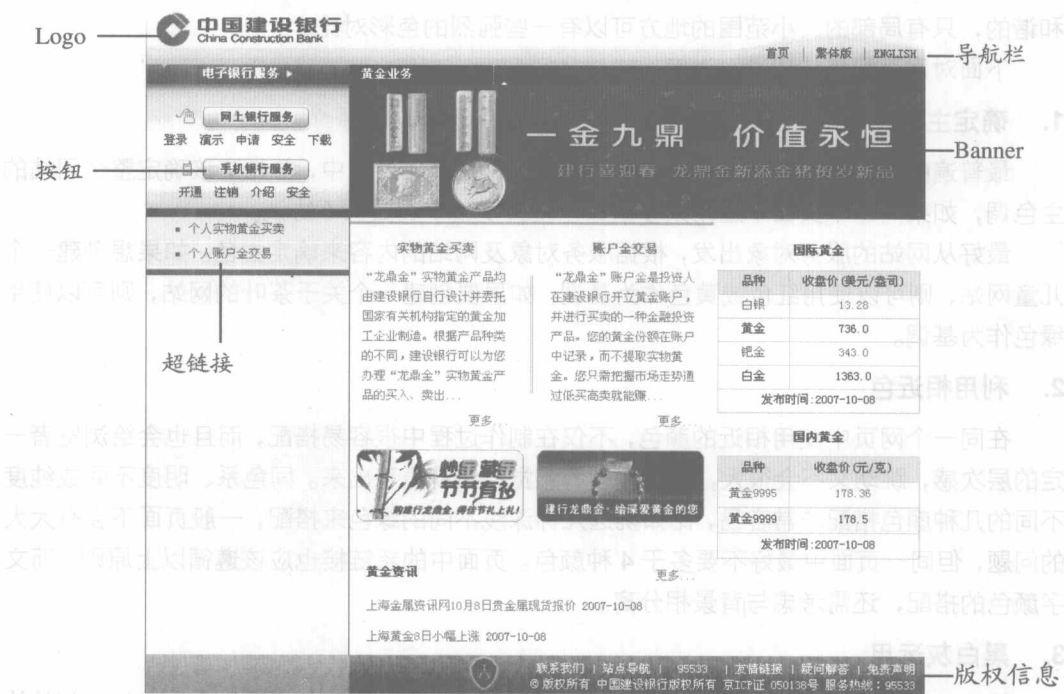
动画在网页中也有广泛应用,网页中常用的动画格式主要有两种,一种是 SWF 动画,一种是 GIF 动画。GIF 动画是逐帧动画,制作相对简单,而 SWF 动画则更富表现力和视觉

冲击力,还可以在其中添加声音及实现互动功能。GIF 动画可以使用 Fireworks 进行制作,而 SWF 动画,则通常使用 Flash 进行制作。

音乐元素也是网页中常见的元素之一。音乐元素为浏览者提供了较佳的听觉感受,但因为受音乐版权的约束,在专业网站中很少有使用背景音乐的,只在浏览部分个人主页或企业网站时才可能遇到。

2. 网页的常见组成区块

通常情况下,网页都有其基本的组成区块,如 Logo、Banner、导航栏、超链接、版权信息等,如下图所示即为常见的组成区块。



- ★ **Logo**: Logo 是网站的“商标”,一般包含网站名称、网址、网站标志和网站理念 4 个部分,也可取其中一个部分进行设计。Logo 的位置一般在网页页面的左上角,这是视觉的焦点,可以给读者留下较深的印象。Logo 的尺寸通常为 88 像素×31 像素。
- ★ **Banner**: Banner 一般用做宣传网页内容,也称为广告条,其位置一般在 Logo 的右侧,标准大小为 468 像素×60 像素,其设计要点是清晰明确、服从整体设计需要,它通常被设计成动画效果。
- ★ **导航栏**: 导航栏是浏览者浏览网页时有效的指向标志。导航栏可分为框架导航、文本导航和图片导航等,根据导航栏放置的位置可分为横排导航栏和竖排导航栏两种。
- ★ **超链接**: 超链接是指页面对象之间的链接关系,它可以是网站内部页面、对象的链接,也可以是与其它网站的链接,通过单击网页中的超链接就可以跳转到相应的页面中进行浏览。

说明

导航可以采用文本导航,也可以采用图像导航。

★ 按钮: 按钮实际上就是一种超链接, 按钮的大小及样式没有具体的规定, 但一般要符合所处位置的形状和色调, 不能太抢眼。

★ 版权信息: 版权信息一般位于网页的最底部, 主要起版权申明等作用, 部分网站也将计数器等内容放置在这一区域。

1.1.2 网页配色技巧

一个网页的好坏, 其色彩起了非常重要的作用。色彩是人类视觉最敏感的东西, 不同色彩之间的对比会产生不同的视觉效果。

网页配色总的原则是“总体协调, 局部对比”, 也就是说, 主页的整体色彩效果应该是和谐的, 只有局部的、小范围的地方可以有一些强烈的色彩对比。

下面对网页配色技巧进行讲解。

1. 确定主色

最普遍的色彩处理原则是遵循主从关系。在网页制作过程中, 首先应该确定整个网站的主色调, 如果同一个页面中运用太多的颜色就会使整个页面极不协调。

最好从网站的服务对象出发, 根据服务对象及网站的内容来确定主色。如果想创建一个儿童网站, 则可以使用红色或黄色作为基调; 如果要创建一个关于茶叶的网站, 则可以使用绿色作为基调。

2. 利用相近色

在同一个网页中使用相近的颜色, 不仅在制作过程中很容易搭配, 而且也会给浏览者一定的层次感, 跳动又不会很大, 所以和谐的感觉自然就表现出来。同色系、明度不同或纯度不同的几种颜色搭配非常容易, 比如挑选几种深浅不同的绿色来搭配, 一般页面不会有太大的问题, 但同一页面中最好不要多于 4 种颜色。页面中的超链接也应该遵循以上原则, 而文字颜色的搭配, 还需考虑与背景相分离。

3. 黑白灰运用

其实, 在网页制作中, 黑白灰是惯用的主色调, 合理利用它们往往能产生意想不到的效果。如果在用色上不好把握, 可以大面积地加白、加灰, 小面积地加黑来与其他颜色进行搭配。遇到纯度很高的颜色, 比如纯蓝、纯黄时, 这样的搭配会很鲜艳, 使视觉兴奋。另外, 把明度抬高或降低, 搭配上灰或者白色, 也是一种调节的方法。

4. 选择适合内容风格的颜色

根据网页内容的不同, 需要赋予相应的颜色, 下面就对这方面的知识进行介绍。

色彩有冷暖之分, 如果要建设一个儿童类网站就不要使用冷色系色彩, 并且应该让色彩尽可能丰富一些。

色彩有柔软和坚硬感之分。同色相、明度高, 则有柔软感; 同色相、明度低, 则会有坚硬感。女性网站适用柔美的淡粉或高级灰, 而男性网站, 就可以使用棕色和深蓝色。

从色相看, 暖色能给人华丽的感觉; 从明度看, 明度高的色彩能给人以华丽感; 而从纯

度看,纯度高的色彩也能给人一种华丽感。由此,首饰类网站可以使用高雅的咖啡色和金黄色,而香水类网站可以用明度高的淡绿色或浅蓝色。

色彩可以让人产生不同的联想。红色给人热情的联想;橙色给人温暖、欢乐的联想;黄色令人产生光明、快活的联想;绿色让人产生和平、新鲜的联想;蓝色让人产生安定、平静和理智的联想;紫色让人产生优雅、高贵、庄重和神秘的联想;黑色让人产生恐怖、死亡的联想;白色让人产生纯洁、神圣和清浄的联想;灰色让人产生谦逊的联想。

色彩明度高低和声音的高低也有关系。强烈的色彩如高黄色、鲜红色,具有尖锐、高亢的音乐感;暗色,如海蓝色、深灰色等具有低沉浑厚的音乐感。现代音像艺术正是采用了视觉与听觉等多媒体相结合的方法,展现了丰富、新颖的视听效果。

色彩也有味觉感。绿色、黄绿色是未成熟的果实色彩,有酸、涩的味感;橙色、浅黄色、浅棕色、粉红色使人想到成熟的瓜果色彩而产生甜甜的味感。设计饮食类网站时,可以遵循以上原则。

5. 页面的色彩搭配

网页内容是信息存储的空间,要求背景要亮、文字要暗、对比度要高。一般是白底黑字,如果是黑底,可以用灰色或很淡颜色的字体。

网页标头是 Logo 和主要信息放置的地方。一般要深色,具有较高的对比度,以便浏览者非常方便地看到。标题通常与页面其他部分有不同的“风貌”,可以使用与网页内容非常不同的字体和颜色来做,也可以采用网页内容的反色来做。

对于导航栏所在的区域,一般的做法是把菜单背景的颜色设置得暗一些,然后依靠明度较高的颜色、强烈的图形元素或独特的字体将网页内容和菜单准确地区分开来。

尽管不是所有的网页都有侧栏,但它也不失为显示附加信息的一个有用方式。设置侧栏时,它应与网页的内容清楚地区分开,以便阅读。

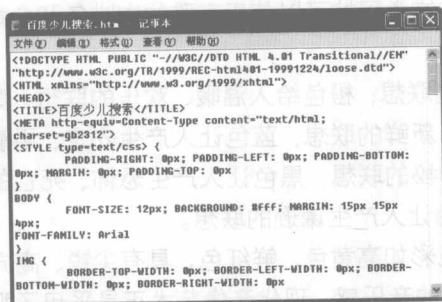
页脚并不是很重要,所以不应喧宾夺主。可以考虑使用与侧栏相同的颜色,或稍微淡一些的颜色。

如果有一些需要跳跃出来的内容,可以采用鲜艳的颜色来吸引浏览者的视线,如用橙色来做导航、按钮等。

1.2 网页代码之 HTML 入门 III

HTML (Hypertext Markup Language) 是超文本标记语言的缩写。尽管称为超文本,其实它本身还只是文本,用“记事本”程序就可以打开它,如下图所示为用“记事本”打开的一个网页文档及网页文档在浏览器中显示的效果。

难道在文本文档中可以添加图像、音乐吗?不要误会,这可不是一般的以.txt 为扩展名的文本文档,它是以.htm 或.html (或者是.asp 或.php 等) 为扩展名的网页文档,它有其固定的格式,文档本身也不会将图像、音乐等内容保存在其中,而只是保存图像或音乐在计算机中的具体位置及名称,并将其显示出来或进行播放而已。



下面来分析一下网页文档的基本结构。HTML 文件由两大部分组成：一是头部（即“<head>”标签与“</head>”标签之间的内容，如网页的标题就放置在头部），二是主体（即“<body>”标签与“</body>”标签之间的内容，也就是在浏览器中看到的内容），而为了表示这是网页文档，还要将“<html>”标签与“</html>”标签分别放置在网页代码最前及最后，这样一个网页的大致框架就制作完成了。

至于相应的图像、文本、音乐等内容，以及这些内容放置的位置，则使用相应的标签进行表示。下面以添加文本和图像为例进行讲解。

- ★ 文本：可以像在其他文字处理软件（如“记事本”）中输入文本一样直接输入就行了，不需要特别的标签，但如果要对其进行如颜色、大小、字体等属性的设置，就需要添加相应的标签了，如设置字体颜色的代码为“在这里输入要显示的文本”，其中“”标签表示要对文本进行属性设置，“color=#898989”表示文本的颜色（网页中颜色用十六进制的 RGB 颜色值表示，也可以用颜色的英文来表示，如红色可以表示为“#ff0000”或“red”）。
- ★ 图像：要添加图像需要使用“”标签，如“”，其中“”标签表示要添加一幅图像，“src=pic/tuxiang.jpg”表示添加的图像是当前网站的“pic”文件夹下的“tuxiang.jpg”文件。



博士，如何对这些文本和图像进行定位呢？



阿力，要对文本和图像进行定位，可以使用“<div>”等标签。

1.3 网页制作的常用软件及编程语言

由于网页元素的多样化，想要制作出精致美观、丰富生动的网页不是单靠一种软件就能实现的，需要结合多种软件使用，如图像处理软件 Photoshop、动画制作软件 Flash，以及网页布局软件 Dreamweaver 等。



在网页制作流程中，不同的阶段需要不同的软件。例如，在确定网页配色阶段，需要相应的配色软件，在网页布局及图像制作阶段需要 Photoshop 图像处理软件等。

说明

HTML 标签非常多，在 Dreamweaver 中制作网页时并不需要了解这些标签。