



高职高专“十二五”规划教材·计算机类



网页设计与制作

杨彬 主编

WANGYESHEJIYUZHIZUO



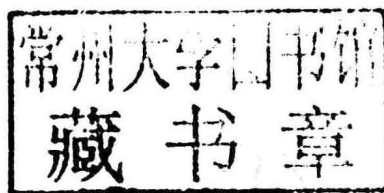
中国海洋大学出版社

高职高专“十二五”规划教材·计算机类

网页设计与制作

主 编 杨 彬

副主编 崇 阳 高铭泽 杜 江



中国海洋大学出版社
· 青 岛 ·

内 容 简 介

本书介绍了网页制作的基础知识及相关软件的操作方法, 主要包括: 网页制作基础知识, Dreamweaver CS3 的基本操作, Flash CS3 的基本制作, Fireworks CS3 的基本操作, 将最后三个软件结合在一起设计一个手机购物网站。

本书语言浅显易懂, 对概念和功能的介绍清晰、通俗, 在讲解过程中采用情景式任务驱动方式引导读者学习, 并配以简明的图文排版方式, 实例步骤详细明确, 使学习过程变得更加轻松、易上手。同时, 每章配有习题, 部分习题有操作提示, 用于帮助读者解决学习中遇到的难题和巩固所学知识。

本书不仅可作为高职高专院校计算机专业的教材、非计算机专业的选修教材, 也非常适合于网页制作的各类学员及爱好者作为学习和参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/杨彬主编. —青岛: 中国海洋大学出版社,
2011.9
ISBN 978-7-81125-883-7

I. ①网… II. ①杨… III. ①网页制作工具—教材 IV. ①
TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 182816 号

出版发行 中国海洋大学出版社

社 址 青岛市香港东路 23 号

邮政编码 266071

网 址 <http://www.ouc-press.com>

电子信箱 bjzhangxf@126.com

责任编辑 滕俊平

印 制 北京天正元印务有限公司

版 次 2011 年 9 月第 1 版

印 次 2011 年 9 月第 1 次印刷

印 数 1-3000 册

成品尺寸 185mm×260mm 1/16

印 张 16.25

字 数 383 千字

定 价 36.00 元

前 言

随着 Internet 的发展,网页制作、网站建设越来越流行。企业可以通过网站宣传自己;个人可以建立一个具有独特风格的网站展示自我;政府机关可以通过网站实现电子政务等。因此制作出精美的网页来吸引浏览者的目光,提高网站的知名度,成为大家所追求的目标,而这一切就要依赖于网页的设计和制作技术的运用。

“网页设计与制作”是高职院校广泛开设的一门计算机类课程,如何优化课程教学内容和改革教学方法是我们多年来不断追求的目标。本书按照高职院校学生能力形成与学习动机发展的规律进行教材的目标结构、内容结构和过程结构的设计,使学生可以在最短的时间内快速掌握最实用的网页设计与制作知识,亲手设计出自己喜欢的网站。

本书全面介绍了网页设计与制作技术,将美国 Adobe 公司的网页制作系列软件 Dreamweaver CS3、Flash CS3 和 Fireworks CS3 作为讲解对象。这三个软件各有千秋,其中 Dreamweaver 可制作跨平台浏览器的网页,并且还可以进行网站的前台管理;Flash 不但可以制作网上动画,同时还支持动画、声音、视频和交互功能,也可以创建完整的动态网页;Fireworks 可以编辑 Web 图像,并能自由导入图像和文本,它还可以用来制作网上流行的阴影、立体按钮等效果。本书抛开了许多初学者用不上的内容,着眼于每个软件和工具最实用的部分,分别用大量的实例由浅入深地介绍了使用这些软件设计、制作网页和创建网站的方法。

本书共分为 19 章。书中配置了丰富的实例,强调实践操作,注重实践能力的培养。第 1 章至第 6 章介绍了网站建设的基础知识和 Dreamweaver CS3 制作网页的方法;第 7 章至第 13 章介绍了动画制作工具 Flash CS3 软件的使用和 Flash 动画的制作方法;第 14 章至第 18 章介绍了网页图片制作工具 Fireworks CS3 的使用;第 19 章通过一个综合实例将学到的知识综合应用,使读者进一步系统地掌握网站开发和网页设计的方法。

本书内容翔实、通俗易懂、图文并茂,以实例和图形界面为主,并通过实例的制作过程介绍了制作网页的各种方法和技巧。书中各章节的内容在充分考虑教与学的因素的基础上,按照循序渐进、由易到难的原则进行了合理的编排,每一章后配有相应的习题,可以帮助读者检验并巩固本章所学的内容。

本书由杨彬任主编,崇阳、高铭泽、杜江任副主编。

由于编者水平所限,书中如有不足之处敬请使用本书的师生与读者批评指正,以便修订时改进。如读者在使用本书的过程中有其他意见或建议,恳请向编者(bjzhangxf@126.com)踊跃提出宝贵意见。

编 者

目 录

第 1 章 网页制作基础	1	2.2.7 属性面板	18
1.1 Internet 概述	1	2.2.8 浮动面板组	19
1.1.1 Internet 与 WWW	1	2.3 网页文档的基本操作	19
1.1.2 IP 地址与域名	1	2.3.1 新建网页	19
1.1.3 统一资源定位符(URL)	2	2.3.2 保存网页	19
1.1.4 浏览器	2	2.3.3 打开网页	21
1.2 网页和网站	3	2.3.4 预览网页	21
1.2.1 网页基本组成元素	3	2.4 设置网页属性	22
1.2.2 网页常见部分的称谓及规范	4	2.4.1 设置外观属性	22
1.2.3 网页的分类	5	2.4.2 设置链接属性	22
1.3 HTML 语言基础	6	2.4.3 标题属性	23
1.3.1 HTML 语言的基本语法	7	2.5 创建和管理站点	24
1.3.2 设置页面格式	8	2.5.1 建立本地站点	24
1.3.3 插入超级链接、图像及表格	10	2.5.2 管理站点内容	26
1.3.4 设置列表	11	2.5.3 编辑、删除和复制站点	26
1.4 网页制作流程	12	2.5.4 导入和导出站点	27
1.4.1 规划站点	12	习题	28
1.4.2 设置开发环境	12	第 3 章 添加网页对象	29
1.4.3 规划页面设计	13	3.1 操作文本	29
1.4.4 创建内部资源	13	3.1.1 在网页中添加文本	29
1.4.5 制作网页	13	3.1.2 设置文本格式	31
1.4.6 测试和发布网页	13	3.1.3 设置段落格式	32
1.4.7 维护更新站点	14	3.2 在网页中插入图像	32
习题	14	3.2.1 网页中的图像格式	33
第 2 章 Dreamweaver CS3 的 基本操作	15	3.2.2 插入图像的方法	33
2.1 认识 Dreamweaver	15	3.2.3 设置图像属性	34
2.1.1 Dreamweaver CS3 的启动	15	3.2.4 插入鼠标经过图像	36
2.1.2 退出 Dreamweaver CS3	16	3.2.5 插入导航条	37
2.2 Dreamweaver CS3 的工作界面	16	3.3 插入 Flash 对象	38
2.2.1 标题栏	16	3.3.1 Flash 文件类型	38
2.2.2 菜单栏	16	3.3.2 插入并设置 Flash 动画	38
2.2.3 插入栏	17	3.3.3 插入并设置 Flash 按钮	40
2.2.4 文档工具栏	17	3.3.4 插入 Flash 文本	41
2.2.5 文档窗口	17	3.4 插入超级链接	43
2.2.6 状态栏	18	3.4.1 超级链接的类型	43
		3.4.2 创建文本超级链接	44
		3.4.3 创建图像超级链接	45

3.4.4 创建其他类型超级链接	47	6.1.3 “行为”面板	96
3.5 插入 Spry 菜单	48	6.2 使用行为面板制作网页特效	96
3.6 添加背景音乐	50	6.2.1 弹出信息	96
3.6.1 声音文件格式	50	6.2.2 拖动 AP 元素	97
3.6.2 添加背景音乐的方法	50	6.2.3 显示-隐藏元素	99
习题	51	6.3 时间轴概述	100
第 4 章 网页的页面布局	52	6.4 使用时间轴制作 AP 元素动画	101
4.1 用表格布局页面	52	6.4.1 简单时间轴动画	101
4.1.1 表格基本操作	52	6.4.2 通过拖动路径创建时间轴	103
4.1.2 使用扩展表格模式	57	6.5 制作活动字幕	105
4.2 框架与 AP Div	60	6.5.1 <marquee>标记语法格式	105
4.2.1 了解框架和框架集	60	6.5.2 应用技巧	106
4.2.2 创建框架和框架集	61	习题	107
4.2.3 框架和框架集的基本操作	62	第 7 章 Flash CS3 基础	109
4.2.4 创建 AP Div	66	7.1 Flash CS3 的基本操作	109
4.2.5 操作 AP Div	66	7.1.1 Flash CS3 启动	109
4.2.6 设置 AP Div 属性	68	7.1.2 退出 Flash CS3	109
4.3 使用 CSS+DIV 进行网页布局	71	7.2 Flash CS3 工作界面	109
4.3.1 CSS 概述	71	7.3 Flash 文档操作	111
4.3.2 创建和应用 CSS 样式表	73	7.3.1 新建文档	111
4.3.3 Div 标签	77	7.3.2 保存文档	111
4.3.4 CSS+DIV 网页布局	78	7.3.3 打开文档	111
习题	82	7.3.4 导出文件	111
第 5 章 表单	84	7.4 外部素材的使用	113
5.1 了解表单	84	7.4.1 图片	113
5.1.1 表单的构成	84	7.4.2 声音	113
5.1.2 表单的插入与设置	84	7.4.3 视频	113
5.2 表单元素	86	习题	115
5.2.1 文本域	87	第 8 章 绘制与编辑图形	116
5.2.2 复选框	88	8.1 绘制基础	116
5.2.3 单选按钮	89	8.1.1 矢量和位图图形	116
5.2.4 单选按钮组	89	8.1.2 Flash 绘制模型	117
5.2.5 列表/菜单	90	8.1.3 关于路径	118
5.2.6 按钮	90	8.2 绘制线条	118
5.2.7 文件域	91	8.2.1 线条工具	118
习题	93	8.2.2 铅笔工具	119
第 6 章 网页特效	95	8.2.3 钢笔工具	119
6.1 行为概述	95	8.3 绘制图形	121
6.1.1 行为的含义	95	8.3.1 使用矩形工具组	121
6.1.2 常用的事件	95	8.3.2 刷子工具	123
		8.4 选择图形	123

8.4.1 选择工具	123	10.3.2 形状补间动画	142
8.4.2 部分选取工具	124	习题	143
8.4.3 套索工具	125	第 11 章 元件和库	144
8.5 设置图形颜色	125	11.1 元件类型	144
8.5.1 墨水瓶工具	125	11.2 元件的制作与使用	144
8.5.2 颜料桶工具	126	11.2.1 图形元件	144
8.5.3 滴管工具	126	11.2.2 影片剪辑元件	145
8.5.4 “颜色”面板	126	11.2.3 按钮元件	146
8.5.5 渐变变形工具	128	习题	147
8.6 编辑图形	129	第 12 章 引导动画与遮罩动画	149
8.6.1 编辑图形形状	129	12.1 层	149
8.6.2 图形的组合与分离	130	12.1.1 层的类型	149
8.6.3 对齐图形	130	12.1.2 层的基本操作	150
8.7 擦除对象	131	12.2 引导动画	150
8.7.1 快速删除舞台上的所有 内容	131	12.2.1 创建引导动画的方法	150
8.7.2 删除笔触段或填充区域	131	12.2.2 引导动画实例	153
8.7.3 通过拖动擦除	131	12.3 遮罩动画	158
习题	131	12.3.1 创建遮罩动画的方法	158
第 9 章 处理 Flash 文本	133	12.3.2 遮罩动画实例	159
9.1 文本类型	133	习题	166
9.1.1 静态文本	133	第 13 章 交互式 Flash 动画	168
9.1.2 动态文本	133	13.1 ActionScript 简介	168
9.1.3 输入文本	134	13.1.1 使用“动作”面板	168
9.2 创建和编辑文本	134	13.1.2 常量、变量与函数	169
9.2.1 创建文本	134	13.1.3 程序控制结构	169
9.2.2 编辑文本	135	13.2 交互式动画常用事件和方法简介	170
9.3 利用分离功能制作特效文本	135	13.2.1 常用事件	170
9.3.1 分离文本	135	13.2.2 常用方法	171
9.3.2 改变文字字形	136	13.3 制作简单的交互式动画	172
9.3.3 给文字添加渐变色	136	13.3.1 控制动画播放与停止	172
9.3.4 文字轮廓线	136	13.3.2 复制和删除影片剪辑	173
习题	136	13.3.3 望远镜	174
第 10 章 基本动画制作	138	习题	177
10.1 Flash 动画基础	138	第 14 章 Fireworks CS3 入门	178
10.1.1 Flash 动画原理	138	14.1 Fireworks CS3 的工作界面	178
10.1.2 帧	138	14.1.1 工具面板	178
10.2 逐帧动画	139	14.1.2 属性面板	179
10.3 补间动画	141	14.1.3 功能面板	179
10.3.1 动作补间动画	141		

14.2 文档的基本操作.....	179	17.1.1 创建和编辑切片.....	206
14.2.1 创建新文档.....	179	17.1.2 使切片交互.....	209
14.2.2 保存文档.....	179	17.2 创建按钮元件.....	211
14.2.3 打开文档.....	180	17.2.1 认识按钮状态.....	211
14.2.4 文件的导入.....	180	17.2.2 创建不同状态的按钮.....	211
14.3 设置文档属性.....	180	17.2.3 使用斜角滤镜绘制 按钮状态.....	214
14.3.1 修改画布的大小.....	180	17.2.4 将 Fireworks 变换图像 转换为按钮.....	214
14.3.2 改变画布颜色.....	180	17.2.5 导入按钮元件.....	216
14.3.3 旋转画布.....	180	17.2.6 设置按钮的链接.....	217
习题.....	181	17.3 创建导航栏.....	218
第 15 章 网页图像处理.....	182	17.4 创建弹出式菜单.....	218
15.1 图像的基本处理操作.....	182	17.4.1 创建基本弹出菜单.....	219
15.1.1 选择对象.....	182	17.4.2 创建弹出菜单中的子菜单.....	220
15.1.2 选择像素.....	183	习题.....	222
15.1.3 将对象变形.....	184	第 18 章 优化和导出图像.....	224
15.1.4 组织对象.....	185	18.1 关于优化.....	224
15.2 编辑位图.....	186	18.2 使用命令优化并导出图像.....	224
15.2.1 创建位图.....	186	18.2.1 使用“导出向导”.....	224
15.2.2 修饰位图.....	189	18.2.2 使用“图像预览”.....	226
15.3 绘制矢量图.....	192	18.3 在工作区中优化.....	228
15.3.1 绘制矢量对象.....	192	18.3.1 认识“优化”面板.....	228
15.3.2 编辑路径.....	196	18.3.2 预览和比较优化设置.....	230
习题.....	197	18.4 从 Fireworks 中导出.....	230
第 16 章 文字的使用.....	198	18.4.1 导出单个图像.....	230
16.1 输入文字.....	198	18.4.2 导出切片.....	231
16.1.1 使用“文本”工具输入.....	198	习题.....	232
16.1.2 使用“文本编辑器”输入.....	199	第 19 章 综合实例.....	233
16.2 更改文本属性.....	199	19.1 站点规划.....	233
16.2.1 编辑文本.....	200	19.2 制作网站素材.....	233
16.2.2 插入特殊字符.....	201	19.2.1 绘制网站 Logo.....	233
16.2.3 向文本应用滤镜与样式.....	201	19.2.2 制作网站标题动画.....	235
16.3 添加路径文本.....	202	19.2.3 绘制网站效果图.....	240
16.3.1 将文本附加到路径.....	202	19.3 网页制作.....	244
16.3.2 使文本变形.....	204	19.3.1 导出切片.....	244
16.3.3 将文本转换为路径.....	204	19.3.2 网页制作.....	246
习题.....	205	参考文献.....	252
第 17 章 制作网页元素.....	206		
17.1 使用切片.....	206		

第 1 章 网页制作基础

随着 Internet 的不断发展,网页已成为重要的信息载体。如果想自己动手制作网页,就要掌握与网页制作相关的基础知识。本章将讲授 Internet 网络概述、网页的构成、HTML 语言以及网页制作流程等。

学习要点:

- Internet 基础知识。
- 网页中的专业术语。
- HTML 语言。
- 网页制作流程。

1.1 Internet 概述

1.1.1 Internet 与 WWW

Internet 是由众多网络连接而成的、覆盖全球范围的巨大网络,它把全球范围内众多的局域网、城域网和广域网连接成一个统一的网络,由于网络遵循统一的 TCP/IP 协议,连入到 Internet 中的所有计算机都可以在全球范围内进行相互通信。

Internet 起源于 1969 年美国国防部高级研究计划署开始的 ARPAnet,该网络采用分组交换技术,主要用于军事科研项目。如今,Internet 网络已经遍布全球,任何人只要拥有一台 Internet 终端,就可以在网上“周游世界”。

WWW 即 World Wide Web,中文称为环球信息网或万维网。也常常把 WWW 简称为 Web。WWW 诞生于 1992 年 1 月,当初创建 WWW 是为了解决 Internet 上的信息传递问题,在 WWW 创建以前,几乎所有的信息发布都是通过 E-mail、Ftp、Archie 和 Gopher 实现的。因为没有组织好的信息结构框架,所以,Internet 不能得到充分的发挥。

万维网的出现使用户能够轻而易举地获取 Internet 上的信息。它不同于其他的 Internet 服务,万维网能把世界各地的相关信息有机地组织在一起,而且使用起来非常简单。Internet 网络上的每一台 Web 服务器都存储着大量的网页文件。

WWW 服务是通过网页形式的链接向用户提供信息。网页又通过超链接连接到其他资源。网页中包含文本、图像、声音和视频等多种形式的资源,因此也叫超媒体。用户可以通过浏览器使信息显示出来。

1.1.2 IP 地址与域名

要实现 Internet 上的通信,必须在全球范围内为接入 Internet 上的每台计算机指定一个唯一的地址。要实现这一点,Internet 上的地址必须在全球范围内通过统一分配来解决。目前,Internet 上使用的网络地址主要有 IP 地址和域名地址,这两类地址都具有唯一性,并

且存在一一映射关系。

1.1.2.1 IP 地址

IP 地址是由 TCP/IP 协议规定的一种地址形式, 每一个 IP 地址由 32 位二进制组成, IP 地址在全球范围内统一分配, 具有唯一性。为了使用起来更加方便, 通常采用十进制方式表示 IP 地址。所谓点分十进制就是把组成 IP 地址的 32 位二进制按 8 位一组进行划分, 把每一个 8 位二进制转换为十进制, 把转换得到的四个十进制用分隔符(.)隔开形成一个 IP 地址。例如: 193.245.66.8 就是用点分十进制表示的一个 IP 地址。

1.1.2.2 域名

IP 地址虽然能够解决 Internet 中的通信问题, 但是由于每一个 IP 地址都是由数字构成的, 所以记忆起来很不方便。因此, 从 1985 年开始, Internet 中引入了域名的概念。所谓域名地址就是用一系列具有特定含义的字符来表示在网络中主机的地址, 通过 DNS 域名解析系统实现域名地址到 IP 地址的转换。例如, 我们上网时输入的是域名地址, 经过 DNS 转换后会得到对应的 IP 地址, 计算机之间通过 IP 地址进行通信。

域名系统采用了分层的树状结构, 从右到左依次是顶级域名、二级域名、三级域名等。每一级域名都有特定的含义, 例如: 域名 www.cctv.com.cn, 其中 www 表示该网站是一个 Web 站点, cctv 表示中央电视台的标识, com 表示该网站是一个商业网站, cn 表示该网站在中国。

与 IP 地址相同, 域名地址也必须在全球范围内具有唯一性, 域名的获得必须经过先申请, 后审批的方式。顶级域名的管理和分配由 Internet 网络信息中心负责, 中国国内域名由中国互联网信息中心负责。

1.1.3 统一资源定位符(URL)

统一资源定位符(URL)是用于完整地描述在 Internet 上网页和其他资源的地址的一种标识方法。

Internet 上的每一个网页都具有一个唯一的名称标识, 通常称之为 URL 地址, 这种地址可以是本地磁盘, 也可以是局域网上的某一台计算机, 更多的是 Internet 上的站点。简单地说, URL 就是 Web 地址, 俗称“网址”。

URL 由三部分组成: 协议类型, 主机名和路径及文件名。通过 URL 可以指定的协议主要有以下几种: Http、Ftp、Gopher、Telnet、File 等。

对于 Internet 服务器或万维网服务器上的目标文件, 可以使用“统一资源定位符 (URL)”地址(该地址以“http://”开始)。Web 服务器使用“超文本传输协议(HTTP)”——一种“幕后的”Internet 信息传输协议。例如, http://www.microsoft.com/为 Microsoft 网站的万维网 URL 地址。

1.1.4 浏览器

浏览器是用于显示网页服务器或档案系统内的文件并让用户与这些文件进行互动的一种软件。它可以显示万维网或局域网络内的文字、影像及其他资讯。这些文字或影像可以是连接其他网址的超链接, 用户可迅速及轻易地浏览各种资讯。网页一般是 HTML 的格式。

有些网页在特定的浏览器下才能正确显示。个人电脑上常见的网页浏览器包括微软的 Internet Explorer、Opera 和 Mozilla 的 Firefox、Maxthon(基于 IE 内核)等。浏览器是最经常使用到的客户端程序。

万维网是全球最大的连结文件的网络文库。浏览器主要通过 HTTP 协议与网页服务器交互并获取网页, 这些网页由 URL 指定, 文件格式通常为 HTML。一个网页中可以包括多个文档, 每个文档都是分别从服务器获取的。大部分的浏览器本身支持除了 HTML 之外的广泛的格式, 例如 jpeg、png、gif 等图像格式, 并且能够扩展支持众多的插件(plug-ins)。另外, 许多浏览器还支持其他的 URL 类型及其相应的协议, 如 Ftp、Gopher、Https(Http 协议的加密版本)。Http 内容类型和 URL 协议规范允许网页设计者在网页中嵌入图像、动画、视频、声音、流媒体等。

1.2 网页和网站

网站是由网页集合而成的, 大家通过浏览器看到的画面就是网页。具体地说网页是一个 HTML 文件, 浏览器是用来解读这份文件的。

1.2.1 网页基本组成元素

网页是通过许多规则把超媒体组织在一起的超文本文件, 浏览器按照网页中的规则解释出来, 然后把各种超文本元素显示在页面上。在网页中, 组成网页的元素众多, 如文本、图像和动画等, 而文本和图像起着重要的作用。通过文本和图像传递信息, 可以让制作者和浏览者之间有着一个良好的沟通。

1.2.1.1 文本

网页内容中最主要的元素就是文本, 可以通过设置文本的属性让网页风格更具独特性, 从而给浏览者一种赏心悦目的感觉。因此在设置属性时, 应注意以下几个问题。

- (1) 文本的颜色要与背景区别, 以清楚地看到文本为标准。
- (2) 同版面的文本样式最好不要超过 3 种。
- (3) 每行文字的长度最好为 20~30 个中文(或 40~60 个英文字母)。
- (4) 段落与段落间应空一行并首行缩进, 以便阅读。

1.2.1.2 图像

在网页中, 图像可以更直观地表达文本的意思, 但它对网络速度有一定影响, 因此在使用图像时需注意以下几点。

- (1) 图像所含文字要求清晰可见, 背景与主体明度对比应大致在 3:1~5:1 之间。
- (2) 图像的显示效果要清晰可见, 图像的含义要简单明了。
- (3) 图像一般采用颜色偏淡的背景, 能与主题分离的则用浅色标志或文字背景。

1.2.1.3 动画

在网页中, 动画是必不可少的, 它不但可以使网页具有动态性, 还可以吸引浏览者的眼球。但是动画在网页中会影响网络速度, 所以不宜过多。动画文件通常有 GIF 格式动画

和 Flash 动画。

1.2.2 网页常见部分的称谓及规范

为了使网页中常见部分的称谓更规范,可将网页划分为 Logo、Banner、导航栏、超级链接和版权信息等部分。

1.2.2.1 Logo

Logo 是网站的“商标”,一般包含网站名称、英文网址、网站标志和网站理念 4 个部分。Logo 的位置一般在左上角,因为这里是视觉的焦点。Logo 的尺寸通常控制在 $160 \times 60\text{px}$ 之内,这是由于一般 Banner 的高度为 60px ,Logo 比 Banner 高时排版上就不合适, 160px 的宽度已经足够,在 Logo 左右留点空白更能显示出网站的品位。

Logo 的设计要求精炼、简洁,一目了然。简单的 Logo 容易记忆,符号化的 Logo 比自然图像更具说服力。新浪网站的 Logo 如图 1-1 所示。



图 1-1 新浪网站的 Logo

1.2.2.2 Banner

Banner 一般用作宣传网页的内容,也称之为广告条,其位置一般在 Logo 的右侧,如图 1-2 所示。Banner 的标准大小为 $468 \times 60\text{px}$,其设计要点是清晰明确,要服从整体,即形状、色彩的感觉要符合整个网页的形调。Banner 通常为动画效果,可以用 Flash 做成.swf 动画,也可以用 ImageReady 制作成.gif 动画。



图 1-2 “辽宁商贸职业学院”网站的 Banner

1.2.2.3 导航栏

导航栏是网页中有效的指向标志,如图 1-3 所示。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。导航栏使用的原则如下。



图 1-3 “辽宁商贸职业学院”网站的导航条

(1) 对于内容丰富的网站,可以使用框架导航,以方便浏览者在任何页面快速地切换到另一个栏目。

(2) 若利用 JS、DHTML 等动态隐藏层技术实现的导航栏,应注意访问者的浏览器是否支持。

(3) 图片导航虽然很美观,但占用的空间较大,会影响网页的打开速度,不宜多用。

(4) 导航栏目超过 6 个可考虑分两排进行排列,如果栏目过多可以多行排列。

1.2.2.4 按钮

按钮实际上是一种超级链接,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铭心色调,外形不能太抢眼。

1.2.2.5 超级链接

超级链接是指页面对象之间的链接关系,它可以是网站内部的网页、对象的链接,也可以是与其它网站的链接,通过单击网页中的链接就可以跳转到相应的页面上进行浏览,这样就大大方便了用户在各个页面对象之间的跳转。

1.2.2.6 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。版权信息的一般写法为“Copyright By 网站名称, ©1997-2011. All Rights Reserved”,将其中的“网站名称”替换为自己网站的名称即可。另外,还可以加入版权符号,或用中文来申明版权。

1.2.3 网页的分类

根据网页设计技术划分,网页分为静态网页和动态网页。

1.2.3.1 静态网页

在网站设计中,纯粹 HTML 格式的网页通常被称为“静态网页”,早期的网站一般都是由静态网页构成的。静态网页的网址形式通常为: www.example.com/eg/eg.htm,也就是以 .htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀的。在 HTML 格式的网页上,也可以出现多种动态的效果,如 GIF 格式的动画、FLASH、滚动字母等,这些“动态效果”只是视觉上的,与下面将要介绍的动态网页是不同的概念。静态网页的特点主要有以下几点。

(1) 静态网页每个网页都有一个固定的 URL,且网页 URL 以 .htm、.html、.shtml 等常见形式为后缀,而不含有“?”。

(2) 网页内容一经发布到网站服务器上,无论是否有用户访问,每个静态网页的内容都是保存在网站服务器上的,也就是说,静态网页是实实在在保存在服务器上的文件,每个网页都是一个独立的文件。

(3) 静态网页的内容相对稳定,因此容易被搜索引擎检索。

(4) 静态网页没有数据库的支持,在网站制作和维护方面的工作量较大,因此当网站信息量很大时完全依靠静态网页制作方式比较困难。

(5) 静态网页的交互性较差,在功能方面有较大的限制。

1.2.3.2 动态网页

动态网页是与静态网页相对应的,也就是说,网页 URL 后缀不是 .htm、.html、.shtml、.xml 等静态网页的常见形式,而是以 .asp、.jsp、.php、.perl、.cgi 等形式为后缀,并且在动态网页网址中有一个标志性的符号“?”,如有这样一个动态网页的地址为: <http://www.pagehome.cn/ip/index.asp?id=1>,这就是一个典型的动态网页 URL 形式。

这里说的动态网页,与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的“动态效果”没有直接关系,动态网页也可以是纯文字内容的,也可以是包含各种动画的内容,这些只是网页

具体内容的表现形式, 无论网页是否具有动态效果, 采用动态网站技术生成的网页都称为动态网页。

从网站浏览者的角度来看, 无论是动态网页还是静态网页, 都可以展示基本的文字和图片信息, 但从网站开发、管理和维护的角度来看就有很大的差别。

动态网页的特点主要有以下几点。

- (1) 动态网页以数据库技术为基础, 可以大大降低网站维护的工作量。
- (2) 采用动态网页技术的网站可以实现更多的功能, 如用户注册、用户登录、在线调查、用户管理和订单管理等。
- (3) 动态网页实际上并不是独立存在于服务器上的网页文件, 而是只有当用户请求时服务器才返回一个完整的网页。
- (4) 动态网页中的“?”对搜索引擎检索存在一定的问题, 搜索引擎一般不可能从一个网站的数据库中访问全部网页, 或者出于技术方面的考虑, 搜索引擎不去抓取网址中的“?”后面的内容, 因此采用动态网页的网站在进行搜索引擎推广时需要做一定的技术处理才能适应搜索引擎的要求。

1.2.3.3 静态网页与动态网页的区别

程序是否在服务器端运行是动态网页的重要标志。在服务器端运行的程序、网页和组件属于动态网页, 它们会随不同客户、不同时间返回不同的网页, 例如: asp、php、jsp、asp.net、cgi 等。运行于客户端的程序、网页、插件和组件属于静态网页, 例如: HTML 页、Flash、JavaScript、VBScript 等, 它们是永远不变的。

静态网页和动态网页各有特点, 网站采用动态网页还是静态网页主要取决于网站的功能需求和网站内容的多少, 如果网站功能比较简单, 内容更新量不是很大, 采用纯静态网页的方式会更简单, 反之一般采用动态网页技术来实现。

1.2.3.4 静态网页与动态网页的联系

静态网页是网站建设的基础, 静态网页和动态网页之间也并不矛盾, 为了网站适应搜索引擎检索的需要, 即使采用动态网站技术, 也可以将网页内容转化为静态网页发布。

动态网站也可以采用动静结合的原则, 适合采用动态网页的地方用动态网页, 如果不必要使用动态网页, 则可以考虑用静态网页的方式来实现, 在同一个网站上, 动态网页内容和静态网页内容同时存在也是很常见的事情。

1.3 HTML 语言基础

HTML(HyperText Mark-up Language)即超文本标记语言, 是 WWW 的描述语言。HTML 是一种为普通文件中某些字句加上标示的语言, 其目的在于运用标记(tag)使文件达到预期的显示效果。HTML 只是标示语言, 基本上只要明白了各种标记的用法便算学懂了 HTML, HTML 的格式非常简单, 只是由文字及标记组合而成。编辑方面, 用任何文字编辑器都可以, 只要能将文件另存成 ASCII 纯文字格式即可, 当然以专业的网页编辑软件为佳。使用 HTML 语言写的 HTML 文件, 通过专用的浏览器来识别, 并将这些 HTML 翻译成可以识别的信息, 就是所见到的网页。

1.3.1 HTML 语言的基本语法

1.3.1.1 标记及其属性

HTML 文件由标记和被标记的内容组成, 标记(tag)能产生所需要的各种效果。就像一个排版程序, 它将网页的内容排成理想的效果。这些标记名称大都为相应的英文单词首字母或缩写, 如 P 表示 Paragraph(段落)、A 为 Anchor(锚点)的缩写等。各种标记的效果差别很大, 但总的表示形式却大同小异, 大多数成对出现, 其格式为:

```
<标记>受标记影响的内容</标记>
```

说明如下。

(1) 每个标记都用“<”和“>”围住, 以表示这是 HTML 代码而非普通文本。“<”与标记名之间不能留有空格和其他字符, 如<P>、<Table>等。

(2) 在标记名前加上“/”, 表示标记结束。也有不用</标记>结尾的标记, 这种标记称为单标记, 如<HR>。

(3) 标记字母大小写皆可, 没有限制。

(4) 对同一段要标记的内容, 可以用多个标记来共同协作, 产生一定的效果。此时, 各标记间的顺序也是任意的。

标记只规定了受标记的内容是什么信息, 但怎样显示和控制这些信息, 就需要标记后面加上相关的属性来表示。每个标记都有一系列的属性, 标记要通过属性来制作出各种效果。

其格式为:

```
<标记 属性 1=属性值 属性 2=属性值... >受影响的内容</标记>
```

例如字体标记为, 其属性有 size、color 等。属性 size 表示文字大小, 属性 color 表示文字的颜色。表示方法如下:

```
<FONT size=4 face=楷体 color=black>我的网页</FONT>
```

说明如下。

(1) 并不是所有的标记都有属性, 如换行标记就没有属性。

(2) 根据需要可以使用该标记的所有属性, 也可以使用需要的几个属性。属性之间没有顺序。

(3) 属性和标记一样不区分大小写。

1.3.1.2 HTML 文件的基本架构

HTML 文件是一种纯文本格式的文件。其基本架构如下:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE> 网页的标题 </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
```

网页的内容, 很多标记都作用于此:

```
</BODY>
</HTML>
```

说明如下。

(1) 文档标记<HTML>...</HTML>。<HTML>处于文档的最前面,表示 HTML 文档的开始,即浏览器从<HTML>开始解释,直到遇到</HTML>为止。

(2) 文件头标记<HEAD>...</HEAD>。文件头部在文件标记<HTML>之后,在开始标记<HTML>和结束标记</HTML>之间定义。其内容可以是标题名、文件文本地址、创作信息等网页信息说明。<HEAD>标记在 HTML 文件中不是必须的,如果没有,浏览器照样解读书件。

(3) 文件标题标记<TITLE>...</TITLE>。网页标题会给浏览者很大方便。首先,标题概括了网页的内容,通过标题,浏览者能迅速了解网页的大意。其次,如果浏览者喜欢该网页,可将它加入书签或保存到磁盘上,标题作为该网页的标志或文件名。另外,使用搜索引擎时显示的结果也是页面的标题。可见,标题在网页中的作用是相当重要的。

(4) 文件主体标记<BODY>...</BODY>。主体位于头部之后,以<BODY>为开始标记,</BODY>为结束标记。它定义了网页上显示的主要内容与显示格式,是整个网页的核心,网页中真正显示的内容都包含在本标记中。

<BODY>有很多属性,可以定义页面的背景颜色、背景图像、文字颜色、超文本链接的颜色。这些属性用于设定网页的总体风格。

创建 HTML 网页是一件很容易的事。首先把 HTML 标签写在记事本里,然后保存扩展名为.html 或.htm 文件。

【例 1-1】编写简单的 HTML 文件。

用任何的文本编辑器都能编辑制作 HTML 文件,下面用最简单的“记事本”程序来编辑网页。操作步骤如下。

步骤 1: 打开“记事本”程序。

步骤 2: 在“记事本”窗口输入以下 HTML 代码。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 我的第一个网页</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
这是我的第一个网页,希望大家能够喜欢!
</BODY>
</HTML>
```

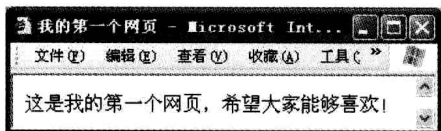


图 1-4 显示效果

步骤 3: 保存网页。选择“文件”|“保存”命令,打开“另存为”对话框,在“保存在”下拉列表框中选择文件要存放的路径,在“文件名”文本框中输入以.html 为后缀的文件名,最后单击“保存”按钮。

用浏览器打开上面的文件,其显示效果如图 1-4 所示。

1.3.2 设置页面格式

1.3.2.1 设置文字

在网页中为了增加页面的层次感,其中的文字可以用不同的大小、字体、颜色。用

标记设置，设置文字的格式为：

```
<FONT size=数字 face=字体名 color=颜色> 被设置的文字</FONT>
```

标记中的属性说明如下。

(1) **Size**：用来设置文字的大小。数字的取值范围从 1~7，size 取 1 时最小，取 7 时最大。

(2) **Face**：用来设置字体。如黑体、宋体、隶书等。这里的字体名称就是 Word 的“字体”工具栏中显示的字体名。

(3) **Color**：用来设置文字的颜色。颜色可以用相应颜色的英文单词如红色用 red 或以“#”引导的一个十六进制数表示。

【例 1-2】设置文字。

输入的代码如下：

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>设置文字</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <FONT face=宋体 size=4 color=red >这是我的第二个网页。</FONT>
  </BODY>
</HTML>
```

1.3.2.2 设置段落

(1) 强制换行标记。
放在一行的末尾，可以使后面的文字、图片、表格等显示在下一行，而又不会在行与行之间留下空行，即强制文本换行。由于浏览器会自动忽略原始码中的空白和换行部分，这使
成为最重要的标记之一。强制换行格式为：

```
文字<BR>
```

浏览器解释时，从该处换行。换行标记单独使用，可使页面清晰、整齐。

(2) 强制换段标记。在 HTML 文档中，无法用多个回车、空格、Tab 键来调整文档段落的格式。要用 HTML 文档的标记来强制换行、分段。

段落标记放在一段文字的末尾，就定义了一个新的段落的开始。<P>标记不但能使后面的文字换到下一行，还可以使两段之间多一个空行。由于一段的结束意味新一段的开始，所以使用<P>也可省略结束标记。

换段标记有两个：一个为强制换段标记，另一个为设置段落标记。

强制换段标记格式为：

```
文字<P>
```

一个强制换段标记<P>也可以看作是两个换行标记

。

设置段落标记的格式为：

```
<P align=对齐方式>文字</P>
```

其中属性 align 用来设置段落的对齐方式，可以为 left、right 或 center，分别表示居左、居右、居中。默认时为 left。