



电脑培训教材精品 教育专家倾力推荐



网页制作三剑客

(Studio 8) 标准培训教程

卓文 主编

本书特色:

■ 全方位讲解网页制作软件功能, 循序渐进, 图文并茂。

■ 侧重实际操作与应用, 语言简洁精炼, 讲解清晰透彻。

■ 实例丰富典型, 通过实践巩固所学知识, 举一反三, 学以致用。

■ 赠送配套学习光盘, 方便教师授课和学生自学, 物超所值。

FLASH Professional

8

DREAMWEAVER

8

FIREWORKS

8

中文版

体验网页制作无穷魅力
轻松步入闪客世界

上海科学普及出版社

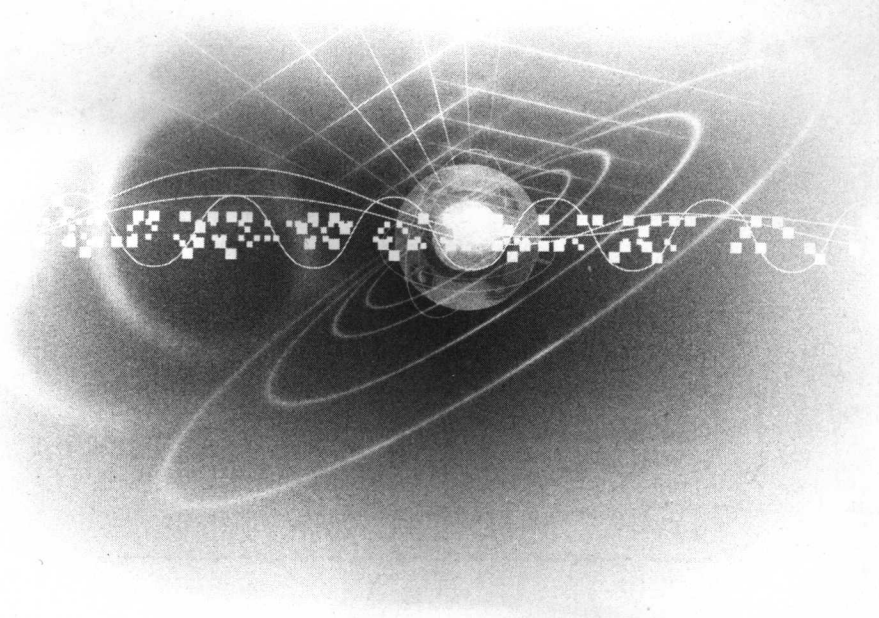
■ 计算机标准培训教程系列 ■

网页制作三剑客(studio8)

标准

培训教程

■ 卓文 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三剑客 (studio 8) 标准培训教程 / 卓文主编. — 上海: 上海科学普及出版社, 2006. 8

ISBN 7-5427-3281-1

I. 网... II. 卓... III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver 8、Fireworks 8、Flash 8—技术培训—教材

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 071035 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

网页制作三剑客 (studio 8) 标准培训教程

卓文 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092 1/16

印张 21.25 字数 530000

2006 年 8 月第 1 版

2006 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3281-1 / TP·749

定价: 28.00 元

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了中文版 Dreamweaver 8、Fireworks 8 和 Flash 8 的使用方法。全书共分 12 章，其中，第 1 章介绍了网页制作的基础知识，第 2 章至第 5 章介绍了中文版 Dreamweaver 8 的使用方法，第 6 章至第 8 章介绍了中文版 Fireworks 8 的使用方法，第 9 章至第 11 章介绍了中文版 Flash 8 的使用方法，第 12 章分析了各类网站设计，为读者建立网站提供了指导性思路。

本书内容翔实，循序渐进。通过学习本书的内容，初学者可掌握网页制作的方法；具有一些经验的读者，可以从中了解网页制作的新知识，学习网页的设计技巧。

前 言

Macromedia 公司的产品一向以其优良的设计、良好的用户界面和强大的功能著称，而被人们俗称为“网页制作三剑客”的网页、图像和动画制作系列软件 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 也不例外，这三者之间可以无缝集成，能够高效地制作出完美的网页。

其中，网页编辑软件中文版 Dreamweaver 8 采用“所见即所得”的直观设计模式，充分尊重设计人员的原创意识和想像力，成功地网页设计功能中的技术实现部分和想像力部分剥离，使用户只需专注于设计，而其余的工作将由中文版 Dreamweaver 自动完成。另外，中文版 Dreamweaver 8 还可以控制和删除冗余代码，使网页文件的结构更趋合理，从而能够快速下载。

图形图像制作软件中文版 Fireworks 8 的独特之处在于它能够优化、切分图片映射图，还可以生成 JavaScript 代码，使用户可以轻松地创建变换图像。它立足于 Web 应用，并结合其他图形处理工具的优点，为创建 Web 图形提供了一种革命性的新方法。中文版 Fireworks 8 的最大优势就在于可以从任何时候、任何阶段开始设计工作，这样既可以节省时间又可以对产品进行扩展。

矢量动画制作软件中文版 Flash 8 是比较超前的一款网页动画制作软件，它不仅能够满足网页设计的诸多要求，更为网页多媒体的使用者带来了前所未有的功能和便利。由于 Flash 采用矢量图形来制作动画，因此，在低带宽的网络环境中仍然可以具有高品质的画面以及占用空间小的优点，从而使用户能够快速地下载效果非凡的动画。

本书系统地介绍了中文版 Dreamweaver 8、Fireworks 8 和 Flash 8 的使用方法。全书共分 12 章，其中，第 1 章介绍了网页制作的基础知识，包括网页相关术语、网页构成要素、常用设计工具以及网站建设基本流程；第 2 章至第 5 章详细介绍了中文版 Dreamweaver 8 的基本操作、网页的布局技术、行为和轴的使用等知识；第 6 章至第 8 章详细介绍了中文版 Fireworks 8 的使用方法，包括文本的创建与编辑、位图对象的导入与编辑、图层和蒙版的应用、画布和图像尺寸调整，热点、切片与动画的创建，以及优化和导出图像的方法等；第 9 章至第 11 章详细介绍了中文版 Flash 8 的使用方法，包括矢量对象的绘制和编辑，文本的创建与编辑，外部图形、图像、视频的导入和编辑，帧-帧动画、运动路径动画、补间动画、遮罩层动画和脚本动画的创建，层和元件的使用，以及影片的测试、发布和导出等；第 12 章分析了各类网站设计，为读者建立网站提供了指导性思路。

本书内容翔实，循序渐进。通过学习本书内容，初学者可掌握网页制作的方法；具有一些经验的读者，可以从中了解网页制作的新知识，学习网页的设计技巧。

本书由卓文主编，同时参加编写的还有薛淑娟、庞志敏、贾士杰、任金荣、金海燕等。由于编者水平有限，书中疏漏与不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编 者
2006 年 6 月



第 1 章 网页制作基础知识	1	2.2.2 管理本地站点	28
1.1 网页基本概念	1	2.2.3 操作站点文件或文件夹	31
1.1.1 Web 的定义与特点	1	2.3 文档的基本操作	33
1.1.2 网页与网站	2	2.3.1 创建文档	34
1.1.3 网页制作相关术语	2	2.3.2 保存文档	37
1.2 网页构成基本要素	3	2.3.3 关闭、打开文档	39
1.2.1 页面标题	4	2.3.4 理解空白文档的初始代码	41
1.2.2 网站标志	4	习 题	42
1.2.3 页面尺寸	5	上机操作指导	42
1.2.4 整体造型	5	第 3 章 基本网页的制作	44
1.2.5 页眉和页脚	6	3.1 插入文本对象	44
1.2.6 导航栏	6	3.1.1 插入文本	44
1.2.7 主体内容	7	3.1.2 设置文本格式	45
1.3 网页布局的方法及形式	7	3.1.3 设置段落格式	51
1.3.1 网页布局的方法	7	3.1.4 设置列表项	54
1.3.2 网页布局的形式	7	3.2 插入多媒体对象	56
1.4 网页设计常用工具	8	3.2.1 插入图像	56
1.4.1 网页编辑工具 Dreamweaver	8	3.2.2 插入 Flash 对象	60
1.4.2 图像设计工具 Fireworks	9	3.2.3 插入其他多媒体对象	66
1.4.3 动画创作工具 Flash	10	3.3 创建超链接	67
1.5 网站建设基本流程	10	3.3.1 认识超链接	67
1.5.1 定位站点风格	10	3.3.2 创建超链接	68
1.5.2 规划站点目录结构	12	3.3.3 管理超链接	72
1.5.3 收集整理建站资料	12	3.4 使用 CSS 样式	76
1.5.4 制作网页	13	3.4.1 CSS 样式简介	76
1.5.5 发布与推广站点	15	3.4.2 创建 CSS 样式	77
习 题	17	3.4.3 管理 CSS 样式	82
第 2 章 中文版 Dreamweaver 8		3.5 使用表单	84
操作基础	18	3.5.1 认识网页表单	84
2.1 中文版 Dreamweaver 8 简介	18	3.5.2 插入表单域	85
2.1.1 中文版 Dreamweaver 8		3.5.3 添加表单对象	87
新增功能	18	习 题	96
2.1.2 Dreamweaver 8 工作界面	19	上机操作指导	97
2.2 站点的创建与管理	26	第 4 章 网页的布局技术	98
2.2.1 创建本地站点	26	4.1 使用表格布局网页	98





4.1.1 插入表格	98	6.2.1 创建位图	154
4.1.2 设置表格属性	100	6.2.2 选取位图	156
4.1.3 设置单元格属性	104	6.2.3 调整选择区域	158
4.1.4 表格布局网页实例	106	6.2.4 编辑位图	161
4.2 使用层布局网页	108	6.3 矢量图形的绘制与编辑	166
4.2.1 创建及操作层	109	6.3.1 绘制矢量图形	166
4.2.2 设置层的属性	111	6.3.2 编辑矢量图形	168
4.2.3 层与表格的转换	115	6.4 文本的创建与编辑	170
4.2.4 层布局网页实例	117	6.4.1 创建文本	171
4.3 使用框架布局网页	118	6.4.2 编辑文本	172
4.3.1 创建及操作框架	118	6.4.3 文本和路径	175
4.3.2 设置框架属性	120	6.5 层与蒙版	177
4.3.3 框架与页面	123	6.5.1 层与蒙版的概念	177
4.3.4 框架布局网页实例	124	6.5.2 层的创建与管理	178
4.4 使用库和模板	128	6.5.3 蒙版的类型	182
4.4.1 创建及编辑模板	128	6.5.4 蒙版的创建与编辑	183
4.4.2 应用模板	130	习 题	188
4.4.3 创建、管理和编辑库项目	132	上机操作指导	189
习 题	133	第 7 章 制作网页元素	190
上机操作指导	133	7.1 创建热点	190
第 5 章 行为和 时间轴	134	7.1.1 创建热点	190
5.1 行 为	134	7.1.2 设置热点属性	191
5.1.1 认识行为	134	7.1.3 导出热点	192
5.1.2 插入和编辑行为	135	7.2 创建切片	192
5.1.3 中文版 Dreamweaver 8 的内置行为	136	7.2.1 创建切片	193
5.2 时间轴	143	7.2.2 设置切片属性	194
5.2.1 认识“时间轴”面板	143	7.2.3 导出切片文件	196
5.2.2 创建时间轴动画	144	7.3 为切片或热点添加行为	197
5.2.3 修改时间轴	146	7.3.1 制作翻转图像	198
习 题	146	7.3.2 创建弹出式菜单	199
上机操作指导	147	7.4 制作 GIF 动画	201
第 6 章 中文版 Fireworks 8 快速入门	149	7.4.1 元件及“库”元素的使用	201
6.1 中文版 Fireworks 8 简介	149	7.4.2 帧-帧动画	203
6.1.1 中文版 Fireworks 8 新增功能	149	7.4.3 过渡动画	207
6.1.2 中文版 Fireworks 8 工作界面	150	习 题	209
6.2 位图的绘制与编辑	154	上机操作指导	210
		第 8 章 图像的优化与导出	213
		8.1 常用图像格式	213
		8.2 优化图像	214
		8.2.1 优化设置	214



8.2.2 预览优化设置	217	10.4.3 声音文件的导入	272
8.3 导出作品	219	10.4.4 声音文件的编辑	273
8.3.1 直接导出	219	10.4.5 视频文件的导入	276
8.3.2 使用图像预览导出	221	习 题	280
8.3.3 使用导出向导导出	222	上机操作指导	281
习 题	224	第 11 章 制作 Flash 动画	283
上机操作指导	225	11.1 Flash 动画概述	283
第 9 章 中文版 Flash 8 快速入门	226	11.1.1 Flash 动画简介	283
9.1 中文版 Flash 8 新增功能	226	11.1.2 Flash 动画的特点	284
9.2 中文版 Flash 8 工作界面	229	11.1.3 Flash 动画形式及表示方式	284
9.2.1 工具箱与工具栏	229	11.2 创建 Flash 动画	285
9.2.2 “属性”面板	231	11.2.1 逐帧动画	285
9.2.3 场景和“场景”面板	231	11.2.2 运动路径动画	287
9.2.4 “时间轴”面板	232	11.2.3 补间动画	291
9.2.5 其他控制面板	233	11.2.4 遮罩层动画	296
9.3 Flash 动画制作基础	234	11.2.5 脚本动画	301
9.3.1 创建动画文件	234	11.3 导出与发布 Flash 影片	305
9.3.2 元件与实例	237	11.3.1 导出影片	305
9.3.3 影片浏览器	238	11.3.2 发布影片	306
9.3.4 网格、辅助线和标尺	238	习 题	311
9.3.5 调整场景视图	239	上机操作指导	311
9.3.6 动画的预览、测试与保存	240	第 12 章 网站设计指南	313
习 题	241	12.1 企业网站	313
第 10 章 创建与编辑 Flash 对象	243	12.1.1 企业网站设计指南	313
10.1 图形与文本	243	12.1.2 企业网站设计欣赏	314
10.1.1 图形的绘制	243	12.2 电子商务网站	317
10.1.2 文本的创建	247	12.3 政府网站	318
10.1.3 图形对象的编辑与修改	249	12.3.1 政府网站设计指南	319
10.2 元件与库	254	12.3.2 政府网站设计欣赏	320
10.2.1 元件的创建	255	12.4 教育网站	321
10.2.2 元件的转换	258	12.4.1 远程教育网站	321
10.2.3 “库”面板的使用	261	12.4.2 教育科研机构宣传性网站	323
10.3 层与帧	262	12.5 个人网站	324
10.3.1 “时间轴”面板	262	12.5.1 个人网站设计指南	324
10.3.2 层的创建与编辑	263	12.5.2 个人网站欣赏	325
10.3.3 帧的创建与编辑	266	12.6 行业网站	325
10.4 外部对象的导入	267	12.6.1 行业网站设计指南	326
10.4.1 图形图像的导入	267	12.6.2 行业网站欣赏	326
10.4.2 编辑导入的位图图像	269	附录 习题答案	328



第 1 章 网页制作基础知识

Internet 是由全世界成千上万台计算机互相连接而组成的一个巨大的全球信息网,全世界每天有数千万用户在其上进行信息交流和业务活动。在信息时代的今天,Internet 已经成为信息媒介的主导。WWW 是 Internet 提供的最主要的服务,它允许用户在一台计算机上通过 Internet 存取另一台计算机上的信息,而网页就是建立在 Internet 与 WWW 基础上的与用户进行信息交流的界面平台。本章将介绍网页的基本概念、网页的构成要素、网页的布局方法及形式、网页设计常用工具以及网站建设基本流程,通过本章的学习,读者可从宏观上认识网页,掌握网页的制作过程。

1.1 网页基本概念

随着 Internet 的迅猛发展,Web 已经成为家喻户晓的名词,它凭借精美的页面、丰富的信息、便捷的获取方法吸引着越来越多的用户。那么什么是网页,它与网站有怎样的关系,为什么我们要制作网页,以及与网页制作相关的术语又有哪些,在本节我们将分别来介绍这些知识。

1.1.1 Web 的定义与特点

所谓 Web,是指一种超文本信息系统,它的一个重要概念就是超文本链接,即超链接。超链接使得文本不再像一本书一样是固定的、线性的,而是可以从一个位置跳转到其他位置,可以转到别的主题上。想要了解某一主题的内容只要在这个主题上单击鼠标左键,即可跳转到包含这一主题的文档上,正是由于这种多链接性,人们才把它称为 Web。

Web 的特点主要表现在以下几个方面:

★ 图形化的界面:Web 非常流行的一个重要原因,是它可以在一个页面上同时显示色彩丰富的图形和文本。Web 可以提供将图形、音频、视频等集合于一体的信息资源,而在此之前 Internet 上的信息只局限于枯燥的文本形式。

★ 易于导航的系统:Web 是一个非常易于导航的系统,只要从一个链接跳转到另一个链接,就可以在各页各站点之间进行浏览了。

★ 兼容的系统平台:Web 的使用与系统平台无关,无论是在 Windows、UNIX、Machintosh 系统还是在别的平台,用户都可以通过 Internet 访问 WWW,浏览 WWW 对用户的系统平台没有什么限制。

★ 分布式的存储:Internet 上大量的图形、音频和视频信息会占用相当大的磁盘空间,我们甚至无法预知信息的多少,而对于 Web 来说,不可能也没有必要将所有信息都存放在一起,信息可以被存放在不同的站点上,只要在浏览器中指明这个站点,就会使并不一定在同





一站点的信息在逻辑上一体化,从用户的角度来看这些信息是一体的。

★ 信息的时效性: Web 站点上的信息是动态的、经常更新的,一般各信息站点都尽量保证信息的时效性。由于 Web 上的信息是分布式存储的,因而这一点可由信息的提供者来保证。

★ 操作的交互性: Web 的交互性首先表现在它的超链接上,用户的浏览顺序和所到的站点完全由他自己决定。此外,通过表单的形式也可以从服务器方获得动态信息:用户通过填写表单向服务器提交请求,服务器可以根据用户请求返回相应的信息。

1.1.2 网页与网站

WWW 由众多网站构成,而网站则由若干个网页构成,这些网页具有某些相同类型的信息,通过各种超链接相互地连接在一起,用户可以很方便地从一个网页跳转到另一个网页,从而方便地实现了信息的访问。而网站之间又以各种形式互相连接在一起,这样就构成了一个强大的网状体系结构,成为传播文字、图形、声音、动画等信息资料的载体。

在 Internet 上,网页是经由网址(URL)来识别与存取的,当用户在浏览器中输入网址后,指定的网页文件就会被传送到用户的计算机中,而后再通过浏览器的解释,将用户可以识别的网页内容显示到屏幕上,以供用户浏览。

网络已经渗透到现代人生活的方方面面,不同功能网络社区的出现使虚拟空间像物理空间一样实实在在地成为了人们生活的一部分,人们生活逐渐由现实世界转向虚拟世界,而所有这些功能都是以一个个网页的形式来实现的。另外,企业可以通过网站宣传自己的产品,政府可以通过网站增加政府工作的透明度,学校可以通过网站让考生及家长更好地了解学校状况,网站已成为人们了解信息及各种商务活动的自由空间,网页制作也成为一种时尚、一种自我展示的需求。

1.1.3 网页制作相关术语

在网页制作过程中要用到许多专业术语,如果对这些术语不了解,在制作网页时将会遇到不少的问题。为了方便后面的学习,本节将向读者介绍一些网页制作中的基本术语。

☐ 统一资源定位器 (URL)

URL (Uniform Resource Locator) 即统一资源定位器,俗称为“网址”。网络上的各种资源实际上分散在各地的计算机主机中,定位器 (Locator) 的作用就是要指出这些资源的所在处。通俗地讲,URL 就是一个能带领计算机用户到所要资源的所在处,并且通过适当的方式取得该项资源的工具。例如,一个网页的地址是 <http://www.topu.com/books/rexiao.htm>, 它的含义是通过 http 协议,查找到名叫 www.topu.com 的主机,并在该主机的路径 books 下找到一个名为 [rexiao.htm](http://www.topu.com/books/rexiao.htm) 的文件。

☐ 万维网 (WWW)

WWW 是 World Wide Web (环球信息网) 的缩写,中文名字为“万维网”。它起源于 1989 年 3 月,是由欧洲量子物理实验室 CERN (the European Laboratory for Particle Physics) 所发



展出来的主从结构分布式超媒体系统。WWW 是 Internet 的多媒体信息查询工具，人们只要使用简单的方法，就可以迅速方便地取得丰富的信息资料。正是因为 WWW 非常友好的用户界面，因而在 Internet 上一经推出就受到了热烈的欢迎，并迅速得到了爆炸性的发展。也正是因为有了 WWW 工具，才使得近年来 Internet 迅速发展，且用户数量飞速增长。

浏览器

浏览器是专门用于定位和访问 Web 信息的工具软件，每一个万维网的用户都要在自己的计算机上安装浏览器来“阅读”网页中的信息，这是使用万维网最基本的条件，就好像我们要用电视机来看电视节目一样。主流的浏览器主要分为两种：微软公司开发的 Microsoft Internet Explorer 浏览器（简称 IE）以及网景公司开发的 Netscape Navigator 浏览器。目前大家所用的 Windows 操作系统中已经内置了 IE 浏览器。

HTML

HTML 即超文本标记语言，是一种可以在 Internet 上传递多媒体信息、易于学习和扩展的、可跨平台使用的文本标记语言。它的出现是推动 Internet 向前发展的关键所在。为了在 Internet 上传递 HTML 文档，原有的 TCP/IP 协议进一步演化成 HTTP 协议（超文本传输协议）。WWW 即是随着 HTTP 协议和 HTML 一起出现的一种全新服务方式，它的出现有效地将文本、声音、动画及各种多媒体的表现形式有机地融合到了一起。

Web 节点

Web 节点由一些网页组成，它一页一页地显示在计算机屏幕上，就像一本杂志，但不同的是，网页上的页与页之间是由一种叫做“超链接”的技术连接在一起的。通过超链接可以由第一页直接跳转到第若干页，甚至连接到其他站点的网页上，这种功能使用户可以非常方便地在 Internet 上查找资料。

主页

主页是某一个 Web 节点的起始点，它就像一本书的封面或目录。每一个网页都包括 Web 节点的主页，而且拥有一个被称为“统一资源定位器（URL）”的惟一地址，例如，263 主页的地址是 <http://www.263.com>。

超链接

“超链接”是带有下划线或边框，并内嵌了 Web 地址（即 URL）的文字或图形，当用户将鼠标指针移到超链接上时，鼠标指针就变成小手形状，这时单击鼠标左键，就自动跳转到相关的页面上去了。超链接可以连接不同的媒体，为用户的使用带来了极大的方便。

1.2 网页构成基本要素

不同性质的网站，其页面布局以及内容安排是不同的。一般网页的基本内容包括：页面



标题、网站标志、页眉、导航栏、主要内容区、页脚。下面将分别对网页的这些基本要素进行介绍。

1.2.1 页面标题

通常在站点的每一个页面中都有一个标题,用来提示页面的主要内容,页面标题将显示在浏览器的标题栏中,而不是在页面的布局中。例如,在 HTML 页面的<title>和</title>之间输入网站名称“网上筑巢”(即:<title>网上筑巢</title>),那么用户在浏览该页面时,浏览器标题栏的显示将如图 1-1 所示。



图 1-1 浏览器中显示的页面标题

页面标题的实现很容易,一般的网页编辑软件都提供这项设置。例如,在 Dreamweaver 中若要实现图 1-1 中的页面标题效果,则在“文档”工具栏的“标题”文本框中输入“网上筑巢”即可,如图 1-2 所示。

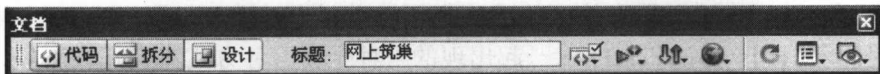


图 1-2 在“标题”文本框中输入页面标题

在浏览网页时,访问者可能会经常发现 Untitled Document 和 NewPage1 之类的网页标题。在 Dreamweaver 中默认的网页标题为 Untitled-1,而在 FrontPage 中,则默认为 NewPage1。网页标题的重要作用就是引导访问者清楚地浏览网站的各项内容,默认的网页标题不但不能起到引导访问者的作用,还往往会让访问者认为网页制作者的态度不认真,或是对网页制作软件不够熟悉,因此,在制作网页时,注意最好不要使用默认的网页标题,以免影响浏览者对网站的印象。

1.2.2 网站标志

网站作为对外交流的重要窗口和渠道,创建者都会用来对自身形象进行宣传。成功的网站就像成功的商品一样,商品最注重的就是商标和商品质量,而对于成功的网站来说则应该是网站的标志和内容。成功的网站标志有着独特的形象标识,在网站的推广和宣传中将起到事半功倍的效果。

网站的标志应体现该网站的特色、内容及其内在的文化内涵和理念,其标志性图案就是网站的 LOGO。如果企业(社团)已经导入了 CIS (Corporate Identity System, 形象识别系统),那么在网站建设过程中应以该系统为指导进行网站 LOGO 的设计;如果企业还没有导入 CIS,那么在网站建设之前应该根据网站的总体定位,设计制作一个网站的 LOGO,以集中体现该网站的特色。

网站 LOGO 一般设置在主页面的显要位置,二级页面的页眉位置,如图 1-3 所示即百度搜索引擎的主页面及二级页面中的网站 LOGO 标志。



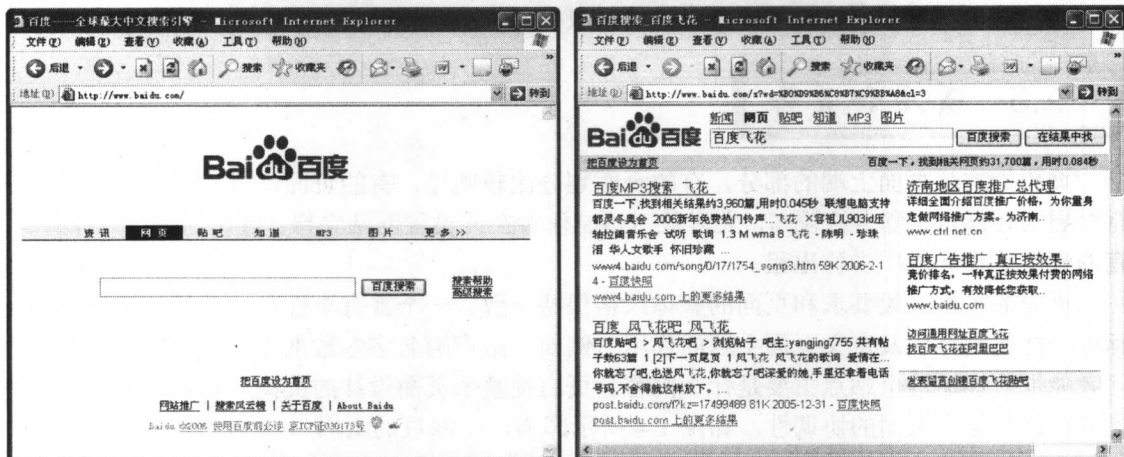


图 1-3 网站 LOGO 的位置

1.2.3 页面尺寸

网页的局限性在于无法突破显示器的范围,而且因为浏览器也占去不少空间,留给页面的显示范围就变得更小了,因而页面尺寸和显示器大小及分辨率密切相关。一般分辨率在 800×600 的情况下,页面的显示尺寸为 780 像素 \times 428 像素;分辨率在 640×480 的情况下,页面的显示尺寸为 620×311 像素;分辨率在 $1\ 024 \times 768$ 的情况下,页面的显示尺寸为 $1\ 007$ 像素 \times 600 像素。根据以上数据可以看出,分辨率越高,页面显示尺寸越大。

浏览器的工具栏也是影响页面显示尺寸的原因。一般浏览器的工具栏都可以显示或者关闭,当显示全部工具栏和关闭全部工具栏时,页面的尺寸是不一样的。在网页设计过程中,向下拖动页面是给网页增加更多内容的方法,但除非肯定站点的内容能吸引大家拖动,否则不要让访问者拖动页面超过三屏。如果需要在同一页面显示超过三屏的内容,那么最好能在网页顶部加上页面内部链接,以方便访问者浏览。

1.2.4 整体造型

造型就是创造出来的物体形象,用在网页中就是指页面的整体视觉形象设计。例如,企业网站通过对企业标志、标准字、标准色、辅助图形、色彩计划以及各类标准组合的创意性规划,可以使企业整体视觉形象极富个性色彩,不仅突出了公司形象,而且可以为公司产品的宣传及推广提供更好的帮助。

页面的整体形象应该是一个整体,图形与文本的结合应该层叠有序。虽然显示器和浏览器都是矩形,但是对于页面的造型可以充分运用自然界中的其他形状以及它们的组合,如矩形、圆形、三角形、菱形等。不同的形状所代表的意义是不同的,例如,矩形代表着正式、规则,很多 ICP 和政府网页都以矩形为整体造型;圆形代表着柔和、团结、温暖、安全等,许多时尚站点喜欢以圆形为页面整体造型;三角形代表着力量、权威、牢固、侵略等,许多大型的商业站点为显示它的权威性,常以三角形为页面整体造型;菱形代表着平衡、协调、公平,一些交友站点常运用菱形作为页面整体造型。虽然不同形状代表着不同意义,但目前



的网页制作多数是结合多种图形加以设计，只是其中某种图形的构图比例占得多一些。

1.2.5 页眉和页脚

页眉指的是页面上端的部分，有的页面划分比较明显，有的页面没有明确的区分或者没有页眉。页眉的注意力值较高，大多数网站制作者在此设置网站宗旨、宣传口号、广告语等，有的则把它设计成广告位出租。

页眉的风格一般要求和页面的整体风格保持一致。一个富有个性和特色的页眉将和网站标志一样起到标识及定义页面主题的作用。例如，站点的名字多数都显示在页眉里，这样访问者能很快知道这个站点主要是什么内容。页眉是整个页面设计的关键，它将牵涉到下面的更多设计和整个页面的协调性，如图 1-4 所示即为一个网页的页眉。

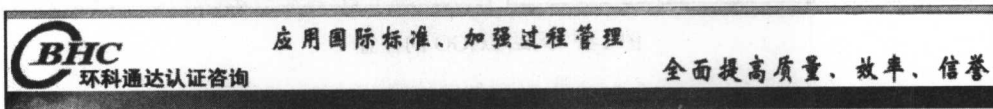


图 1-4 页眉

页脚和页眉相呼应，页眉是放置站点主题的地方，而页脚是位于页面底端，用于放置公司联系信息，通常用来显示站点所属公司（社团）的名称、地址、版权信息、电子邮箱的超链接等。如图 1-5 所示是一个网页的页脚。



图 1-5 页脚

1.2.6 导航栏

导航栏是网页设计中的重要组成部分，也是整个 Web 站点设计中的一个独立的部分。一般来说，网站中的导航栏在各个页面中出现的位置是比较固定的，而且风格也较为一致。导航栏的位置对网站的结构与各个页面的整体布局起着举足轻重的作用。

导航栏一般有四种常见的显示位置：左侧、右侧、顶部和底部。如果网页的页面比较长，则除了在顶部设置导航栏外，在页面底部也可设置一个导航栏，这样，如果浏览者正在阅读页面底部的内容，就不用再拖动浏览器滚动条来选择页面顶部的导航栏，而直接使用页面底部的导航栏即可。有的站点在同一个页面中运用了多种导航栏，如在顶部设置了主菜单，而在页面的左侧设置了折叠菜单，同时又在页面的底部设置了多种链接，这样做的目的是为了增强网站的可访问性。当然，导航栏并不是在页面中出现的次数越多越好，而是要合理地运用，使页面达到总体的协调一致，如图 1-6 所示即为一个网页的顶部导航栏。



图 1-6 导航栏

1.2.7 主体内容

主体内容是页面设计的主体元素。它一般是二级连接内容的标题，或者是内容提要，或者是内容的部分摘录。主体内容的布局通常按内容的分类进行分栏安排，页面的注意力值一般是按照从上到下、从左到右的顺序排列，所以重要的内容一般安排在页面的左上位置，次要的内容安排在页面的右下位置。主体内容的表现手法主要是文本和图片相结合的方式，因而如何处理好图片和文本的位置成了整个页面布局的关键。除了文本和图片外，主体内容还可以是声音、动画、视频等媒体文件，随着动态网页的兴起，它们在网页布局中也将变得更加重要。

1.3 网页布局的方法及形式

网页实质上就是显示在屏幕上的一个画面，要对它进行合理的安排，就需要创作者了解网页布局方面的知识。本节我们将介绍网页布局的方法及常见的网页布局形式，在后面的章节中还将对网页布局的具体实现技术进行详细的介绍。

1.3.1 网页布局的方法

网页布局的方法主要有两种：第一种为纸上布局法，第二种为软件布局法，下面将分别对这两种方法进行介绍。

☞ 纸上布局法

许多网页制作者不喜欢先画出页面布局的草图，而是直接在网页编辑工具中边设计布局边加内容。这种不打草稿的方法很难设计出优秀的网页来，所以在开始制作网页时，最好首先在纸上画出页面的布局草图。

新建页面就像一张白纸，没有任何表格、框架和约定俗成的东西，可以充分发挥想像力，将想到的“景象”画上去。这属于设计阶段，不必讲究细腻工整，不必考虑细节功能，只以粗陋的线条勾画出创意的轮廓即可。应尽可能地多画几张草图，最后选出一个满意的来进行创作。

☞ 软件布局法

如果不喜欢用纸来画出布局意图，那么还可以使用 Photoshop 等软件来完成这些工作。不像用纸来设计布局，利用 Photoshop 可以方便地使用颜色、图形，并且可以利用层的功能设计出用纸张无法实现的布局效果。

1.3.2 网页布局的形式

目前，网页常用的版面布局形式有四种：“口”型布局、“三”型布局、“对称对比”型布局和 T 结构型布局，下面将分别对其进行介绍。



☞ “口”型布局

“口”型布局是指页面上下各有一个广告条，左面用于放置主菜单，右面用于放置友情链接等，页面中间放置主要内容。这种布局的优点是充分利用版面、信息量大，缺点是页面拥挤、不够灵活。

☞ “三”型布局

“三”型布局多用于国外站点，国内用得不多。其特点是页面上横向三条色块，将页面整体分割为四部分，色块中大多放广告条。

☞ “对称对比”布局

顾名思义，“对称对比”布局是采取左右或者上下对称的布局形式，一般用于设计型站点。优点是视觉冲击力强，缺点是将两部分有机地结合比较困难。

☞ T结构布局

T结构布局是指页面顶部为横条网站标志和广告条，下方左侧为主菜单，右侧显示内容的布局形式，因为菜单条背景较深，整体效果类似英文字母T，所以被称为T型布局。这是网页设计中使用最广泛的一种布局方式。这种布局的优点是页面结构清晰、主次分明，是初学者最容易掌握的布局方法；其缺点是规矩呆板，如果细节色彩上不注意，很容易让人看了觉得无味。

以上总结了目前网页常见的布局，其实还有许许多多别具一格的布局，关键在于用户的创意和设计理念。

1.4 网页设计常用工具

“工欲善其事，必先利其器”，用户要想制作出优秀的网页，首先应该了解一下制作网页的工具，如网页制作工具、图形工具、网页动画制作工具等。网页制作工具有 Dreamweaver 与 FrontPage 等，图形、图像设计及处理工具有 Photoshop、CorelDRAW、Fireworks、FreeHand、Illustrator 等，动画制作工具有 Flash、Cool3D、3DS MAX、ImageReady 等。

现在网页制作的主流工具——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 这三款软件均是由 Macromedia 公司推出的，因此它们在配合使用上可谓是天衣无缝，并且利用这三款软件已经基本上能够完成制作网页所涉及到的所有任务。本节将对常用的网页设计工具进行介绍。

1.4.1 网页编辑工具 Dreamweaver

网页是用 HTML 语言编写的文档，浏览器的主要工作是将这些标记语言进行“翻译”，并按照定义的格式显示出来，这就是我们看到的网页。

在网页制作工具还很少且功能并不是很强大的时候，要制作网页就必须熟悉这些 HTML



代码,最常用的就是用“写字板”程序来编写 HTML 代码。然而,用这种方法制作网页对一些非计算机专业的用户来说太专业了,他们渴望一种较为简单、较为轻松的网页制作方法。

精明的商家敏锐地捕捉到这一市场契机,先后推出了一系列功能强大的网页编辑制作工具,如 Dreamweaver、FrontPage、Homesite 等,这些工具使网页制作变得简单,生成的网页效果也更为丰富,并使得网页创作者可以将主要精力放在网页内容的组织与创意上,而不再是如何编写代码上。

而在众多的网页制作软件中,Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 无疑是最优秀的,它具有强大的设计功能,在不用编写代码的情况下,就能够快速地创建各种具有动态 HTML 特性的网页,如动画和分层等;利用 Dreamweaver 的目标浏览器检查功能,可以创建兼容性极好的网页,以适用于各种平台和各种浏览器;利用 Dreamweaver 的 RoundtripHTML 技术,用户可以精确地控制 Dreamweaver 产生的网页源代码,例如,在编辑器中进行编辑时,可以在 HTML 监视器中同步地看到 Dreamweaver 到底生成了什么样的源代码,从而杜绝了“盲人摸象”的弊病。在编辑由其他网页制作工具生成的网页时, Dreamweaver 会“尊重”其他工具所生成的源代码,不会任意修改它。当然,如果需要, Dreamweaver 仍可以帮助用户优化其他工具所生成的代码。 Dreamweaver 是完全可定制的,用户可以创建自己的对象和命令、修改菜单和快捷键,甚至可以通过书写 JavaScript 代码来为 Dreamweaver 创建新的行为和属性面板,以增强 Dreamweaver 本身的功能。

1.4.2 图像设计工具 Fireworks

在理论上,用 Dreamweaver 就可以制作出一个完整的网页,但为了增强网页的生动性和交互性,常常需要在网页上加入一些图片和动画,使其变得更加丰富、完整。Macromedia 公司推出的 Fireworks 使得网页图像的制作变得轻而易举。

Fireworks 是一种专门针对 Web 图像设计而开发的软件。

首先,它是一个将矢量图形处理和位图图像处理合二为一的应用程序,因此它可以直接在矢量图形状态和位图图像状态之间进行切换,避免了图像在多个应用程序之间的来回迁移。利用 Fireworks,用户可以对矢量图像轻松应用那些只有在位图图像上才能应用的各种技术和效果,同样,在位图图像上也可以充分利用矢量图形的编辑优势。

其次,在使用 Fireworks 时,应该牢记它是基于屏幕的图像处理软件,而不是基于印刷的图像处理软件,因此,其中可编辑的图像分辨率远远低于印刷图像所需要的分辨率。

再次, Fireworks 是专门针对 Web 设计的,因此它会对图像进行充分的优化。当然,利用 Fireworks 所生成的图像,其色彩也完全符合 Web 标准,在设计时是什么颜色,在网页中显示图像时就是什么颜色。

最后,读者还应该了解, Fireworks 不仅仅是一个普通的图像处理程序,而且是一个全功能的 Web 设计工具。利用 Fireworks 不仅可以生成静态的图像,还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,甚至可以编辑整个网页。例如,用户可以在 Fireworks 中直接生成各种风格的动态按钮或滚动图像,或者生成图像映像热区和切片。在将图像导出到网页中时, Fireworks 会自动将相应的 HTML 和 JavaScript 代码放置到网页中的正确位置,从而生成丰富多彩的动态效果,避免了用户学习 HTML 和 JavaScript 的麻烦。

