

大学计算机教育系列规划教材

网页制作 三合一

刘铁英 主编



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

网页制作

三合一



大学计算机教育系列规划教材

网页制作三合一

主编：刘铁英

编委：（按姓氏笔画）

王蕴珠	刘铁英	安海宁	齐耀龙
李 博	肖胜刚	高立敏	程子或

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Macromedia 公司出品的网页制作软件被称为网页制作三剑客。软件功能强大并且易学易用,是制作网页、构建网站、处理网页图像以及创建网上动画的必备利器。其中,Flash 8 主要用于制作网页中的动画;Fireworks 8 用来绘制和优化网页中所用的图像;Dreamweaver 8 用于对网页进行整体的布局和设计,以及对网站进行创建和管理。

本书由具有丰富的网页制作教学经验的教师编写,结构合理、内容详细、实例丰富,以图文并茂的形式介绍了软件的使用方法和技巧,不仅可以作为高等学校的网页制作教材,也可以供各类培训机构作为培训教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作三合一/刘铁英主编. —北京:中国铁道出版社, 2007.1

ISBN 978-7-113-07748-8

I. 网... II. 刘... III. 主页制作—应用软件 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 008050 号

书 名: 网页制作三合一

作 者: 刘铁英 等

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 秦绪好

责任编辑: 苏 茜 翟玉峰 辛 杰

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

责任校对: 翟 哲

印 刷: 北京京海印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19.25 字数: 446 千

版 本: 2007 年 1 月第 1 版 2007 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-07748-8/TP·2113

定 价: 25.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

万维网的出现使得因特网集成了文字、图像、音频、视频等多种媒体,把一个五彩缤纷的网络世界展现给人们。在信息社会中,每个上网的人都想在网上展现自己的风采,每个企业都想通过最方便、最快捷的手段宣传自己的产品和形象,而这些愿望都可以依靠自己的网站来实现。

随着计算机软件技术的发展,Macromedia 公司推出了一套易学易用且功能强大的网页制作软件——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash (常称三剑客),使得网页制作不再是专业制作人员的专利,即使对程序设计语言不太精通的人也可以制作出精美的网页,这大大降低了网页制作的难度。

“三剑客”中, Dreamweaver 是一款“所见即所得”的网页编辑软件,适合不同层次的人使用,主要用于网页版式设计、网页编辑制作。该软件可以导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像,以及导入 Flash 动画、按钮和文字,编辑动态网页等。

Fireworks 为用户提供了一个专业化的环境来创建和编辑网页图形、对图形进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像。

Flash 在网页动画制作领域一直备受青睐,而新版本 Flash 更有着让动画设计者梦寐以求的强大功能,Flash 在网页动画制作领域的领头地位已经不可动摇。

本书是 Macromedia 公司推出的面对网页设计初学者的 Dreamweaver 8、Fireworks 8 和 Flash 8 简体中文版的学习用书。

本书编写人员分工如下:全书共 21 章,刘铁英任主编。第 1 章网页设计概述由齐耀龙编写,第 2~10 章 Dreamweaver 8 由肖胜刚、高立敏、王蕴珠编写,第 11~16 章 Fireworks 8 由安海宁、程子彧编写,第 17~21 章 Flash 8 由李博、刘铁英编写,全书由刘铁英统稿。

由于编者水平有限,时间紧迫,书中难免有疏漏之处,恳请各位读者批评指正。

编者

2006 年 10 月

第 1 章 网页设计概述	1
1.1 网站、网页和主页	1
1.1.1 了解 HTML	1
1.1.2 网页和网站	3
1.2 网站设计工作流程	4
1.2.1 确定网站主题和名称	4
1.2.2 定位网站的 CI (企业形象)	7
1.2.3 设计和组织网站内容	10
1.2.4 规划网站栏目和网站目录结构	10
1.2.5 确定网站的链接结构	13
1.2.6 设计网站的整体风格	14
1.2.7 确定网页版面布局	16
1.2.8 制作网页	21
1.2.9 添加网页特效	21
1.2.10 测试和发布网站	22
1.3 网页制作工具的配合使用	24
思考题	27
第 2 章 Dreamweaver 8 入门	28
2.1 安装和运行 Dreamweaver 8	28
2.1.1 安装 Dreamweaver 8 的系统要求	28
2.1.2 Dreamweaver 8 的安装和运行	28
2.2 Dreamweaver 8 的工作环境	33
2.2.1 菜单栏	33
2.2.2 插入栏	33
2.2.3 文档工具栏	34
2.2.4 文档窗口	35
2.2.5 “属性”面板	36
2.2.6 状态栏	36
2.2.7 面板和面板组	36
思考题	38
第 3 章 使用 Dreamweaver 8 创建站点	39
3.1 规划站点和网页	39
3.1.1 确定站点的主题	39
3.1.2 规划网站栏目和确定目录结构	39
3.1.3 组织网站素材	40
3.1.4 整合网页素材	40

3.2 构建本地站点.....	40
3.3 建立第一个网页.....	44
3.3.1 第一个简单的网页.....	44
3.3.2 将网页上传至服务器.....	50
思考题.....	53
第4章 页面设置和 CSS 简介.....	54
4.1 页面设置.....	54
4.1.1 设置外观.....	54
4.1.2 设置链接.....	57
4.1.3 标题设置.....	57
4.1.4 标题/编码.....	58
4.1.5 跟踪图像.....	59
4.2 使用 CSS.....	60
4.2.1 建立样式表.....	60
4.2.2 应用样式表.....	62
4.2.3 编辑/删除样式表.....	64
4.2.4 设置更多的 CSS 样式.....	66
思考题.....	71
第5章 制作包含常见对象的网页.....	73
5.1 网页中的文本.....	73
5.2 网页中的水平线和日期时间.....	75
5.2.1 网页中的水平线.....	75
5.2.2 网页中的日期时间.....	76
5.3 在网页中使用图像.....	76
5.3.1 图像常识.....	76
5.3.2 在网页中插入图像并设置属性.....	77
5.4 在网页中使用鼠标经过图像.....	81
5.5 在网页中使用 Flash.....	83
5.5.1 插入 Flash 动画.....	83
5.5.2 插入 Flash 按钮.....	85
思考题.....	86
第6章 表格.....	87
6.1 表格的基本操作.....	87
6.1.1 插入表格.....	87
6.1.2 向表格单元格中添加内容.....	88
6.2 表格排序.....	88
6.3 表格排版.....	90

6.3.1	选择表格元素.....	90
6.3.2	调整表格大小.....	91
6.3.3	调整列和行的大小.....	91
6.3.4	设置表格属性.....	91
6.3.5	添加删除行、列.....	92
6.3.6	拆分合并单元格.....	93
6.3.7	嵌套表格.....	94
6.4	布局表格.....	94
6.4.1	绘制布局单元格和表格.....	95
6.4.2	布局单元格.....	95
6.4.3	布局表格.....	96
6.4.4	设置列宽度.....	98
6.5	使用设计方案对表格进行格式设置.....	99
	思考题.....	100
第7章	框架.....	101
7.1	认识框架网页.....	101
7.2	建立框架.....	101
7.3	保存框架.....	103
7.4	嵌套框架.....	104
7.5	设置框架集的属性.....	104
7.6	设置框架的属性.....	105
7.7	框架中的超级链接.....	105
	思考题.....	107
第8章	层.....	108
8.1	创建层.....	109
8.1.1	插入层.....	109
8.1.2	绘制层.....	110
8.2	编辑层.....	110
8.2.1	选择层.....	110
8.2.2	移动层.....	111
8.2.3	修改层的大小.....	111
8.2.4	通过属性面板设置层属性.....	111
8.2.5	通过“层”面板设置层属性.....	112
	思考题.....	113
第9章	时间轴和行为.....	114
9.1	时间轴.....	114
9.1.1	“时间轴”面板.....	115

9.1.2	创建时间轴动画.....	115
9.1.3	修改时间轴.....	116
9.2	行为.....	116
9.2.1	“行为”面板.....	117
9.2.2	动作设置.....	118
	思考题.....	121
第 10 章	应用模板.....	122
10.1	制作模板.....	122
10.2	定义模板可编辑区域.....	125
10.3	查看可编辑区域锁定区.....	125
10.4	使用模板创建网页.....	126
10.5	修改模板并更新网页.....	127
10.6	将网页和模板分离.....	128
	思考题.....	129
第 11 章	Fireworks 入门.....	130
11.1	图像处理基础.....	130
11.1.1	获取图像的途径.....	130
11.1.2	图像类型.....	130
11.1.3	颜色模式.....	131
11.1.4	分辨率.....	133
11.1.5	图像格式.....	134
11.2	Fireworks 8 的工作环境.....	134
11.2.1	图像窗口.....	135
11.2.2	工具箱.....	137
11.2.3	“属性”面板.....	137
11.2.4	面板和面板组.....	137
11.3	Fireworks 8 的文档操作.....	140
11.3.1	新建文档.....	140
11.3.2	打开文档.....	141
11.3.3	导入文档.....	142
11.3.4	保存文档.....	142
	思考题.....	143
第 12 章	Fireworks 基本操作.....	144
12.1	查看图像.....	144
12.1.1	“缩放”工具.....	144
12.1.2	缩放命令.....	144
12.1.3	“手形”工具.....	145
12.2	修改图像和画布.....	145

12.2.1	修改图像大小	145
12.2.2	修改画布大小	146
12.2.3	修改画布颜色	147
12.2.4	修剪画布与符合画布	147
12.2.5	旋转画布	148
12.3	使用辅助工具	148
12.3.1	标尺	148
12.3.2	网格	148
12.3.3	辅助线	149
12.3.4	对齐	150
	思考题	150
第 13 章	选取和变形对象	151
13.1	选择和编辑对象	151
13.1.1	选择对象	151
13.1.2	编辑对象	153
13.2	选择和编辑像素选区	154
13.2.1	像素选择工具	155
13.2.2	调整选区	159
13.2.3	编辑选区	161
13.3	变换对象	162
13.3.1	使用工具箱中的变形工具	162
13.3.2	使用菜单命令	164
13.3.3	裁切图像	165
13.4	对象的组织	166
13.4.1	对象的组合与取消组合	166
13.4.2	改变对象的堆叠顺序	166
13.4.3	对象的对齐和分步	166
	思考题	167
第 14 章	绘制图像和使用文本	168
14.1	准备绘图颜色	168
14.1.1	使用颜色样本设置颜色	168
14.1.2	使用“滴管”工具	169
14.1.3	使用“样本”面板	169
14.2	绘制位图图像	170
14.2.1	“刷子”工具	170
14.2.2	“铅笔”工具	172
14.2.3	“橡皮擦”工具	172

14.2.4	“橡皮图章”工具	172
14.2.5	“替换颜色”工具	173
14.2.6	“红眼消除”工具	174
14.2.7	“油漆桶”工具	174
14.2.8	“渐变”工具	177
14.2.9	“模糊”和“锐化”工具	177
14.2.10	“减淡”和“烙印”工具	177
14.2.11	“涂抹”工具	178
14.3	使用矢量图形和路径	178
14.3.1	绘制矢量图形	179
14.3.2	编辑矢量图形和路径	183
14.4	使用文本	186
14.4.1	输入文本	186
14.4.2	编辑文本	187
14.4.3	文本变形	188
14.4.4	将文本附加到路径	188
14.4.5	将文本转换为路径	189
	思考题	189
第 15 章	Fireworks 高级应用	190
15.1	使用滤镜	190
15.1.1	应用动态滤镜	190
15.1.2	编辑动态滤镜	195
15.1.3	应用永久滤镜	195
15.2	制作动画	196
15.2.1	动画简介	196
15.2.2	制作逐帧动画	196
15.2.3	应用 Fireworks 提供的动画效果制作动画	197
15.3	使用切片	199
15.3.1	创建切片	199
15.3.2	设置切片属性	200
15.3.3	使用切片	200
	思考题	200
第 16 章	图像优化与导出	201
16.1	图像的优化	201
16.1.1	优化 GIF 格式	202
16.1.2	优化 JPEG 格式	203
16.2	导出图像	203
16.2.1	导出单个图像	203

16.2.2 导出含有切片的文档.....	204
16.3 在 Dreamweaver 中插入 Fireworks 文档.....	204
思考题.....	205
第 17 章 Flash 概述.....	206
17.1 Flash 动画的原理.....	206
17.2 Flash 8 的界面.....	207
17.3 新建 Flash 文件.....	217
17.4 设置文档属性.....	217
17.5 保存文档.....	218
思考题.....	221
第 18 章 编辑动画角色.....	222
18.1 使用绘图工具.....	222
18.1.1 线条工具.....	222
18.1.2 形状工具.....	223
18.1.3 铅笔工具.....	224
18.1.4 刷子工具.....	224
18.1.5 橡皮擦工具.....	226
18.1.6 钢笔工具.....	226
18.2 处理图形对象.....	228
18.2.1 选择工具.....	228
18.2.2 套索工具.....	229
18.2.3 填充变形工具.....	231
18.3 设置笔触与填充颜色.....	232
18.3.1 使用工具箱设置笔触与填充颜色.....	232
18.3.2 使用混色器设置笔触与填充颜色.....	233
18.3.3 填充工具.....	235
18.4 文本工具.....	235
18.4.1 文本类型.....	235
18.4.2 嵌入字体和设备字体.....	236
18.4.3 输入文本.....	236
18.4.4 设置文本属性.....	237
思考题.....	237
第 19 章 创建动画.....	238
19.1 时间轴.....	238
19.1.1 图层.....	238
19.1.2 帧.....	241
19.2 逐帧动画.....	244
19.2.1 使用“绘图”工具制作关键帧.....	244

19.2.2	导入静态图片制作关键帧	245
19.2.3	导入动画文件制作关键帧	246
19.3	动作补间动画	247
19.3.1	创建补间动画的方法	248
19.3.2	简单动作补间动画	248
19.3.3	复杂动作补间动画	250
19.4	形状补间动画	257
19.4.1	使用图形对象	258
19.4.2	使用文字对象	260
19.4.3	使用位图对象	262
19.5	路径动画	263
19.5.1	创建引导层	264
19.5.2	创建路径动画	265
19.6	遮罩动画	268
19.6.1	静态遮罩	269
19.6.2	动态遮罩	272
19.6.3	应用举例	275
	思考题	277
第 20 章	创建交互式动画	278
20.1	按钮元件	278
20.1.1	创建文字按钮	278
20.1.2	创建图形按钮	280
20.1.3	查看“公共库”中的按钮	282
20.2	Flash 的动作脚本语言 ActionScript	283
20.3	交互式动画的应用	285
20.3.1	为关键帧添加脚本	285
20.3.2	用按钮控制动画的播放与停止	286
	思考题	289
第 21 章	为动画添加声音	290
21.1	导入声音	290
21.2	为影片添加声音	290
21.2.1	为影片添加声音的方法	290
21.2.2	在属性面板设置声音	291
21.3	为按钮添加声音	293
	思考题	293

第1章 网页设计概述

因特网的发展速度是惊人的。几年前,因特网还是很神秘的事物,而现在因特网已经彻底改变了我们的生活。上网看新闻、查资料、发邮件、买东西,已经成了现代生活的重要组成部分。随着网络技术的不断发展,网页设计、网站开发等职业应运而生。如何才能用一种简单的工具规划与制作出精美的网页,一直是网页设计人员所探索与追求的。

Macromedia 公司在网上出版、多媒体、图形处理等领域处于国际领先地位。它提供的网页设计软件使数以百万计的网站开发人员和设计人员能够高效并且随心所欲地制作精美的互联网网页。Macromedia 公司旗下软件包括 Macromedia Flash、Macromedia Dreamweaver、Macromedia Fireworks、Macromedia Director、Macromedia Authorware、Macromedia JRun、Macromedia ColdFusion、Macromedia Captivate 等,它们已被广泛应用于因特网领域并对因特网的发展起到了巨大的推动作用。在这些软件中,Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 是专业网页设计人员最为推崇的三大软件。在国内,这三大软件被专业网页设计人员称为“网页设计三剑客”。所谓“工欲善其事,必先利其器”,本书将讲解如何使用这把“网页设计的利器”高效并且随心所欲地制作精美的互联网网页。

在动手制作网页之前,首先需要对网页设计的基本常识有一个大致的了解。网页是什么?网页是由什么组成的?它们是怎样工作的?用什么方法能够将多个网页组织成一个完整的网站?网站制作的工作流程是怎样的,等等。本章将介绍学习网页设计所需具备的基本常识。

1.1 网站、网页和主页

1.1.1 了解 HTML

HTML 是 HyperText Markup Language 的缩写,即超文本标记语言,网页就是用 HTML 语言编写的。在没有可视化网页设计软件之前,网页设计人员就是靠这种标记语言来制作网页的。HTML 的编码形式是解释型的,当浏览网页时,浏览器就会解释这些代码,使其成为一种便于阅读的表现形式。一个 HTML 文件其实就是一个用 HTML 语言编写的普通的文本文件,简单来说,也就是一个网页。使用任何一种文字处理软件都可以编辑 HTML 代码,从而制作出所需要的网页。但是使用 HTML 代码来编辑网页是相当烦琐的,要求设计者有一定的编程基础。

虽然本书主要介绍可视化网页设计的方法与技能,但是了解一些 HTML 语言的相关知识,对今后的学习将起到一定的促进作用。所以,在此简要地介绍一些 HTML 的相关内容。

每一个 HTML 文件都由两大部分构成,即头部与主体两部分,头部主要含有网页标题、解码方式等信息;主体含有网页中的各种元素,如段落文字、表格、图像、颜色等信息。HTML 代码不区分大小写,而且是成对出现的,比如<html>和</html>、<head>和</head>、<body>和</body>等。

下面我们使用 HTML 代码来编写一个简单的网页。

启动 Windows 记事本，输入如下 HTML 代码：

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=GB2312">
    <title>用 HTML 编写网页</title>
  </head>
  <body bgcolor="#FFFFFF" text="#000000">
    <h1 align="center">网页设计三剑客</h1>
    <font color="#FF0000">Dreamweaver、Fireworks 和 Flash</font>
  </body>
</html>
```

接下来，以扩展名“.htm”或“.html”保存这个文本文件。找到这个扩展名为“.htm”或“.html”的文件双击，Windows 将使用 IE 浏览器打开这个文件。当使用浏览器打开此文件时，将显示如图 1-1 所示的结果，IE 浏览器把上面的 HTML 代码解释成了网页。

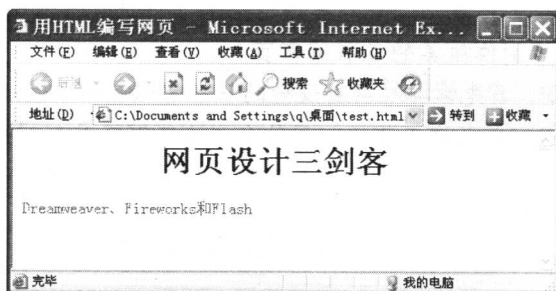


图 1-1 用 HTML 编写的网页

从上例可以看出，必需的 HTML 标记有 <html>和</html>、<head>和</head>、<body>和</body>，另外还有一些其他的 HTML 标记。下面解释一下这些标记：

- <html>和</html>：该标记是 HTML 文档的开始与结束标记，用于指明 HTML 文档中包含的编码信息、文件扩展名和网页内容等。另外，它还表明了该文件是一个网页文件。网页文档中的所有内容都应该在这两个标记之间。
- <head>和</head>：该标记位于文档的头部，用于定义 HTML 文档的头部信息，如标题、关键字、解码方式等。一般来说，位于头部的内容不会直接显示在网页中，而是通过另外的方式起作用。
- <title>和</title>：该标记位于网页的头部，即位于<head>和</head>之间，用于定义网页标题。标题通常显示在浏览器窗口的标题栏上。
- <body>和</body>：该标记定义了 HTML 文档的正文部分，是网页的主要内容，所有出现在网页中的内容都应该位于这对标记之间。下面介绍的标记用在 HTML 文档的正文即<body>和</body>标记内。
 - <h1>和</h1>：该标记用于定义 1 级标题字体。标题字体一共有 6 级，从大到小依次为 h1、h2、h3、h4、h5、h6，每一级标题字体都有特定的外观。
 - 和：该标记定义了文字的属性，其中 color="#FF0000" 定义了文字颜色为红色。另外，中间还可以添加字体、字号等文字属性。

除了例子中所用到的这些标记外,还有很多 HTML 语言标记,如定义图像的标记、定义超链接的标记<href>等。下面分别是这两个标记的基本用法示例:

```
  
<a href="index.htm">返回主页</a>
```

以上简要介绍了一些基本的 HTML 标记语言,该语言是因特网上用于编写网页的主要语言,它有一套完整、严格、简洁的语法体系,学习起来比较容易,但是各种标记、属性比较多。对 HTML 感兴趣的读者可以查阅相关的 HTML 学习手册。

1.1.2 网页和网站

1. 网页

网页(WebPage)就是以 HTML 语言为基础的,能够通过网络传输,并被浏览器翻译成可以显示出来的包含文本、图片、声音、动画等媒体形式的页面文件。

网页分为静态网页和动态网页两种类型。

(1) 纯粹用 HTML 语言编写的网页通常被称为“静态网页”。例如上节中图 1-1 演示的网页就是静态网页。静态网页是相对于动态网页而言的,静态网页不是动态生成的,编的是什么它显示的就是什么,不会有任何改变。静态网页以.htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀。需要注意的是,在静态网页中,也可以出现各种动态的效果,如 GIF 格式的动画、Flash 动画、滚动字母等,这些“动态效果”只是视觉上的,不能与动态网页混为一谈。

静态网页的一般特点:

- 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。
- 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。
- 静态网页的内容相对稳定,因此容易被搜索引擎检索。
- 静态网页没有数据库的支持,在网站制作和维护方面工作量较大。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。
- 静态网页的交互性较差,在功能方面有较大的限制。

(2) 动态网页是采用动态网站技术动态生成的网页。动态网站技术包括 ASP、PHP、JSP、ASP.net、CGI 等。是否在服务器端运行,是区别静态网页与动态网页的重要标志。在服务器端运行的网页、程序、组件属于动态网页,它们会随不同浏览者、不同时间、不同条件返回不同的网页内容,例如 ASP 网页、PHP 网页、JSP 网页、ASP.net 网页、CGI 网页等。运行于客户端的网页、程序、插件、组件属于静态网页,例如 HTML 网页、Flash 动画、JavaScript 等,它们一经写好是永远不变的。

动态网页的一般特点:

- 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。
- 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、订单管理等。

- 动态网页实际上并不是独立存在于服务器上的网页文件，只有当用户请求时服务器才返回一个完整的网页。

静态网页是网站建设的基础。本书只讨论和静态网页有关的问题，对动态网页技术感兴趣的读者可以参考相关的书籍。

2. 网站和主页

网站（WebSite）就是若干网页通过超级链接的形式组织在一起的一个逻辑上的整体。网页包含于网站中，网页在网站中的数量是没有上限的，但是一个网站至少有一个网页。如果将因特网视为一个大型图书馆，那么“网站”就像图书馆中的一本本书，而“网页”则是书中的某一页，多个网页合在一起便组成了一个网站。

主页（HomePage）也叫做网站首页，是在访问一个网站时首先看到的网页。主页是一个网站的起始点，它就像一本书的封面或者目录，起到引导的作用。在主页上有超级链接，浏览者通过单击超级链接可以查看其他网页。一般来说，主页的名字必须叫做 index.htm 或 default.htm。如图 1-2 所示的就是河北大学网站的主页，其网址为 <http://www.hbu.cn>。



图 1-2 河北大学网站的主页

1.2 网站设计工作流程

建立一个网站的大部分工作并不是在计算机上完成的，只有站点的制作与发布过程才需要使用计算机。一个网站就好比是一个工程项目，筹备、调查、规划、设计等前期工作是非常重要的。一般情况下，网站设计的工作流程大体可以分为站点定义与规划、站点制作与测试、站点发布与维护三大阶段。下面分别介绍各个阶段的主要工作及设计原则。

1.2.1 确定网站主题和名称

1. 网站主题

网站的主题也就是网站的题材，这是网站设计首先要解决的问题。网站题材丰富多彩，只要想得到，就可以把它制作出来。下面是美国《个人电脑》杂志（PC Magazine）评出的 1999 年度排名前 100 位的全美知名网站的十类题材。