



21 世纪高职高专信息技术教材

Web 网页 设计教程

北京希望电子出版社 总策划
袁启昌 主 编
张恒杰 副主编
杨章静 徐 萍 周 新 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com



21 世纪高职高专信息技术教材

Web 网页 设计教程

北京希望电子出版社 总策划

袁启昌 主 编

张恒杰 副主编

杨章静 徐 萍 周 新 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本书全面介绍了当前流行的网页制作与网站管理软件 Dreamweaver MX 的功能、基本组成及基本操作等基础知识,还介绍了创建网页、制作动态特效、制作交互式网页、网页图像处理软件 Fireworks MX 的应用、网页动画制作软件 Flash MX 的应用、建立和发布站点以及管理与维护网站的方法和技巧。

本书重点突出,通俗易懂,并配套出版了《Web 网页设计实训教程》,可作为各类院校的网站设计课程教学用书,也可以作为广大网友学习制作网页的入门教材,还可供从事网站建设和网页设计制作的专业技术人员学习新版 Dreamweaver MX 时参考。

需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编:100080)发行部联系,电话:010-82702660, 82702658, 62978181(总机)转 103 或 238 传真:010-82702698 E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

Web 网页设计教程 / 袁启昌主编. —北京: 科学出版社, 2005.3

ISBN 7-03-014772-3

I. W... II. 袁... III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver MX—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 134126 号

责任编辑: 李志云 / 责任校对: 王春桥
责任印刷: 媛明 / 封面设计: 梁运丽

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2005 年 3 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2005 年 3 月第一次印刷 印张: 16 5/8

印数: 1-5 000

字数: 378 000

定价: 24.00 元

21世纪高职高专信息技术教材编委会名单

(排名不分先后)

主 任 高 林

副主任 谢玉声

袁启昌

胡伏湘

陆卫民

委 员

阮东波

龙 超

杨丽群

王东红

罗映峰

侯晓华

连晋平

冯矢勇

杨章静

唐伟奇

徐 萍

尹 静

慕东周

李 淼

田 更

朱作付

李超燕

吴 军

杨旭东

景鹏森

杨金龙

米 昶

陈孟建

崔俊杰

孙 杰

宗小翀

陈翠娥

唐燕青

韦 伟

陈 春

刘 毅

袁海宁

徐建华

邱建国

曹冬梅

郑明红

蒋建强

陈彦许

韩素华

王趾成

崔会军

张光瑞

总 序

高等职业教育目前已成为我国高等教育的重要组成部分,对于推动我国社会主义现代化建设起着不可忽视的作用。计算机教育在整个高职教育中有着举足轻重的地位,因为计算机的普及已经涉及到各个行业。对于传统的学习计算机知识的方法即理论为主、应用为辅的教学模式,相对高职教育来说有些不太适合,针对这种情况,就需要一些符合高职教育特点的教材来满足这种需求。

为解决教材供需不平衡的矛盾,北京希望电子出版社与全国高等学校计算机基础教育研究会高职高专专业委员会联合组织国内十几所高职院校,聘请“双师”型教师共同编写针对高职特点的教材30多种,以及实训类教材10多种,并请专家论证了本套教材的体系、风格、结构、内容等方面的可行性与可操作性。该系列教材体现“重在能力素质培养”的目标,结合教育部的教学大纲要求,在实用性、新颖性、可读性几个方面都有所突破。

高职教材建设是教学改革重要的环节,高等职业技术教育专业设置要与劳动力市场需求相结合,教学内容与国家职业标准相衔接。采取“订单教学”的校企合作培养模式,实行学业文凭和职业资格两种证书制度,使一线技术人才培养实现教学与市场“零距离”、毕业生上岗“零适应期”。这种以市场为导向实行的订单教学,能够直接为用人单位培养实用型人才,是一条富有特色的职教之路,可以保证同学们将来在就业和升学两条渠道上有最大的发展空间。所以,高校就要突出应用技能培养的办学特色,按照人才市场供求信号进行学科、专业和教学内容的调整,以适应社会需要。在培养学生的知识、能力、技能方面都要与其他综合性本科院校有所区别。

本系列教材就是遵循这种订单式教学的需要,一方面是设定系统理论知识的教材,这种教材的内容按照“必需、够用”的原则,构筑坚实的具有高职特色的理论体系基础;另一方面是训练职业动手能力的实训教材,按照“切实、实用”的原则,培养动手能力强的人才。以上两种教材相互配合,既可以单独使用,也可以配套使用。

高职教材建设还在探索中,如何能满足企业对人才的需求,跟上时代发展的步伐,这些都是亟需解决的问题。本丛书旨在抛砖引玉,希望更多的优秀教师参与到教材建设中来,真诚希望广大教师、学生与读者朋友在使用本丛书过程中提出宝贵意见和建议,为下一次的修订与改版做准备,使本丛书日臻完美。

若有投稿或建议,请发至本丛书出版者电子邮件: textbook@bhp.com.cn。

21世纪高职高专信息技术教材编委会

前 言

近十余年来,随着计算机的普及,地球村时代的到来,互联网得到空前发展。越来越多的企业、个人都拥有了自己的 Web 站点,希望在这个新兴的虚拟世界中展示自己、开拓市场。在羡慕的同时,你想亲手制作网页吗?你想让自己制作的网页功能更强大吗?Macromedia 公司的网页制作与网站管理软件 Dreamweaver MX 让这一切都变得很简单。在众多的网页编辑工具软件中,Macromedia 公司的 Dreamweaver MX 这款专业网页设计软件,以其强大的功能和易操作性令同类软件无法相比。

由于 Dreamweaver MX 的“所见即所得”(在编辑状态下输入什么,浏览器就会做出相应的显示)功能,使用户不需要懂得任何的 HTML 语言,便可灵活地进行网页制作。本书不仅从各个方面深入介绍使用 Dreamweaver MX 创建网页的方法,同时也对它幕后操作的 HTML 源代码进行相应剖析。这样读者在学习本书时,不仅能够学会简单的操作方法,而且还可了解到执行命令时到底在代码中添加了什么、修改了什么或是删除了什么,做到知其然且知其所以然。

本书内容循序渐进,图文并茂,具有很好的可读性和操作指导性。在讲解 Dreamweaver MX 软件的同时又将网页动画制作软件 Flash MX 和网页图像处理软件 Fireworks MX 穿插于其中,这是一本实用性很强的网站设计教程。本书可作为各类院校的网站设计课程教学用书,也可以作为广大网友学习制作网页的入门教材,还可供从事网站建设和网页设计制作的专业技术人员学习新版 Dreamweaver MX 时参考。

本书由袁启昌教授主编,张恒杰副主编,杨章静、徐萍和周新编著。编写过程中得到张琦教授的大力帮助。由于编者水平有限,书中难免存在疏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

目 录

第 1 章 网页制作基础概述	1
1.1 什么是网页	1
1.1.1 Web 概述	1
1.1.2 网页的本质——HTML	1
1.2 网页包括的主要元素	2
1.3 网页制作工具简介	4
1.3.1 网页编辑工具	4
1.3.2 网页图像与动画制作工具	5
1.4 网站开发	5
1.4.1 网站规划	6
1.4.2 网站设计	7
1.4.3 测试与发布	8
1.4.4 网站维护	8
1.5 习题	8
第 2 章 Dreamweaver MX 概述	9
2.1 Dreamweaver MX 新增功能	9
2.2 Dreamweaver MX 的操作界面	11
2.2.1 Dreamweaver MX 文档窗口	11
2.2.2 Dreamweaver MX 浮动面板	14
2.2.3 Dreamweaver MX 参数设置	16
2.3 创建站点	18
2.3.1 设置站点存储位置	18
2.3.2 建立 Dreamweaver 站点	18
2.3.3 建立站点文件夹	20
2.3.4 建立网页新文件	21
2.4 页面文档基本操作	22
2.4.1 创建空白文档	22
2.4.2 打开旧文档	22
2.4.3 使用模板创建文档	23
2.4.4 保存文档	24
2.5 习题	24
第 3 章 文本	25
3.1 设置字体、样式、颜色和对齐方式	25
3.1.1 设置字符格式	25
3.1.2 使用段落和标题	29
3.1.3 改变字体及其颜色	31
3.1.4 对齐文本	34

3.2 创建项目列表	34
3.2.1 无序项目列表和有序 项目列表	34
3.2.2 创建新项目列表	35
3.2.3 创建嵌套项目列表	36
3.2.4 设置项目列表属性	36
3.2.5 用图像作项目列表	37
3.3 加入特殊对象	37
3.3.1 插入更新日期	37
3.3.2 插入特殊的文本字符	38
3.3.3 插入水平线	39
3.3.4 插入分隔线	40
3.3.5 复制和粘贴 HTML 源代码	41
3.4 小结	41
3.5 习题	41
第 4 章 图像	42
4.1 图像的格式	42
4.1.1 GIF 格式的图像	42
4.1.2 JPEG 格式的图像	43
4.1.3 PNG 格式的图像	43
4.2 插入图像	44
4.3 修改图片的属性	45
4.4 图片的对齐	46
4.5 给网页加上背景图像	47
4.6 创建图像映射	48
4.7 小结	49
4.8 习题	50
第 5 章 创建超链接	51
5.1 链接的分类	51
5.1.1 按目标端点的分类	51
5.1.2 按文档路径分类	51
5.2 创建超级链接	52
5.2.1 创建链接的一般方法	52
5.2.2 创建超级链接的快速方法	55
5.2.3 创建到文档的锚链接	56
5.2.4 创建 E-mail 链接与空链接	57
5.3 创建导航条和状态栏	59

5.4 小结	61
5.5 习题	61
第 6 章 表格	62
6.1 表格概述	62
6.2 创建表格	62
6.2.1 在网页中插入表格	62
6.2.2 创建嵌套表格	63
6.3 编辑表格	63
6.3.1 设置表格参数	64
6.3.2 修改行、列及单元格的属性	65
6.3.3 表格的边框	66
6.3.4 增加、删除行或列	67
6.3.5 单元格的拆分与合并	67
6.3.6 套用格式	68
6.3.7 表格排序	70
6.4 小结	71
6.5 习题	71
第 7 章 层的应用	72
7.1 创建层	72
7.1.1 创建新的层	72
7.1.2 使用层面板	74
7.1.3 创建嵌套层	74
7.2 层的操作	75
7.2.1 选定层	75
7.2.2 调整层的大小	76
7.2.3 层的移动与对齐	76
7.2.4 改变层的可见性	77
7.3 层与表格	77
7.3.1 将表格转换为层	78
7.3.2 将层转换为表格	78
7.4 层的高级应用	80
7.4.1 下拉菜单的制作	80
7.4.2 层的定位技巧	80
7.5 小结	81
7.6 习题	81
第 8 章 表单	82
8.1 使用表单	82
8.2 创建表单	82
8.2.1 创建文本域	83

8.2.2 创建复选框	84
8.2.3 创建单选框	84
8.2.4 创建列表框	85
8.2.5 创建跳转菜单	85
8.2.6 创建文件域	86
8.2.7 创建图像域	87
8.2.8 创建隐藏域	87
8.3 表单的实例	88
8.4 小结	90
8.5 习题	91
第 9 章 应用时间线	92
9.1 创建时间线	92
9.2 创建时间轴动画	93
9.3 通过拖动路径创建时间轴动画	94
9.4 修改时间轴及其对象的属性	94
9.5 小结	96
9.6 习题	96
第 10 章 CSS 样式	97
10.1 CSS 概述	97
10.2 CSS 样式的基本操作	97
10.2.1 显示 CSS 样式面板	98
10.2.2 创建新的 CSS 样式	98
10.2.3 使用外部的 CSS 样式	99
10.3 CSS 样式冲突	100
10.4 CSS 样式应用示例	100
10.5 小结	100
10.6 习题	101
第 11 章 行为	102
11.1 行为的概述	102
11.1.1 认识行为面板	102
11.1.2 显示事件	103
11.1.3 为时间线附加行为	103
11.2 Dreamweaver MX 的内置行为	104
11.2.1 调用 JavaScript	104
11.2.2 更改网页元素的属性	105
11.2.3 检查浏览器	106
11.2.4 检查插件	107
11.2.5 打开浏览器窗口	108
11.2.6 播放声音	109

11.2.7 弹出信息	110	14.3 CuteFTP 最新实用技巧	137
11.2.8 弹出信息的常见应用	110	14.3.1 CuteFTP 最新实用技巧	137
11.2.9 控制状态栏	111	14.3.2 直接在远程服务器上 编辑网页	138
11.3 小结	112	14.3.3 使用 CuteFTP 加快速度的 几种技巧	138
11.4 习题	112	14.3.4 只下载或上传最新文件 的技巧	138
第 12 章 框架	113	14.3.5 导入站点数据到 新版 CuteFTP 中	138
12.1 使用框架	113	14.3.6 用 CuteFTP 给文件 自动更名	139
12.1.1 创建框架	113	14.3.7 定制 CuteFTP 工具栏的技巧	139
12.1.2 选择框架集或框架	116	14.3.8 显示远程服务器上 隐藏文件的技巧	140
12.1.3 保存框架和框架集文件	117	14.4 小结	140
12.2 设置框架属性	120	14.5 习题	140
12.2.1 设置框架属性	120	第 15 章 Flash 基础	141
12.2.2 设置框架集属性	121	15.1 Flash MX 简介	141
12.3 在框架中使用链接	122	15.1.1 Flash MX 与 Flash 5.0 异同点	142
12.4 框架应用示例	123	15.1.2 Flash MX 的新功能	142
12.5 小结	126	15.2 Flash 工作环境	143
12.6 习题	126	15.2.1 Flash MX 工作环境	143
第 13 章 使用模板和库	127	15.2.2 时间轴窗口	144
13.1 生成模板和模板的页面属性设置 ..	127	15.2.3 图层	145
13.1.1 生成一个模板	127	15.3 绘图工具的使用	146
13.1.2 设置模板的页面属性	128	15.3.1 绘图工具介绍	146
13.1.3 定义模板的可编辑区	128	15.3.2 绘图工具的使用之 铅笔工具	148
13.2 管理模板	129	15.3.3 绘图工具的使用之 椭圆工具和矩形工具	148
13.2.1 模板的参数设置	129	15.3.4 绘图工具的使用之 定制颜色	149
13.2.2 寻找可编辑区	130	15.3.5 绘图工具的使用之 墨水瓶工具和滴管工具	150
13.2.3 可编辑标记属性	130	15.3.6 绘图工具的使用之 颜料桶工具	150
13.3 定制库项目	131		
13.3.1 认识库项目	131		
13.3.2 创建库项目	132		
13.3.3 应用库元素	132		
13.3.4 修改库元素	132		
13.3.5 添加库项目到页面	132		
13.4 小结	133		
13.5 习题	133		
第 14 章 测试并上传网站	134		
14.1 网站上传	134		
14.1.1 上传的准备工作	134		
14.1.2 上传步骤	134		
14.2 专业上传软件 CuteFTP 的使用	135		

15.4 对象的处理.....	151
15.4.1 移动、复制和删除对象.....	151
15.4.2 对齐对象.....	152
15.4.3 集合和打散对象.....	152
15.4.4 镜像对象.....	152
15.4.5 修改对象.....	152
15.5 图符与实例.....	153
15.6 声音.....	154
15.6.1 导入声音.....	154
15.6.2 为按钮添加声音.....	155
15.7 小结.....	155
15.8 习题.....	155
第 16 章 Flash MX 动画入门.....	156
16.1 运动的小球的制作.....	156
16.2 沿路径运动的小球.....	158
16.3 形体渐变之延伸的直线.....	159
16.4 按钮的制作.....	160
16.5 遮罩.....	161
16.6 制作星星电影剪辑.....	162
16.7 小结.....	163
16.8 习题.....	163
第 17 章 Flash MX 之 Action 入门.....	164
17.1 Flash MX ActionScript 基本术语解释.....	164
17.2 Flash MX ActionScript 语法基础..	166
17.3 Flash MX ActionScript 中的 数据类型.....	169
17.4 Flash MX ActionScript 中的变量...	171
17.5 Flash MX ActionScript 中的运算符	174
17.6 Flash MX ActionScript 使用 动作实现对象控制.....	178
17.7 Flash MX ActionScript 通过 路径指定目标对象.....	179
17.8 Flash MX ActionScript 控制 脚本流程.....	179
17.9 Flash MX ActionScript 调用 和创建函数.....	181
17.10 小结.....	183
17.11 习题.....	183

第 18 章 Flash MX 模板实例制作.....	184
18.1 幻灯片模板课件.....	184
18.1.1 演示文稿模板课件.....	185
18.1.2 测验题模板课件.....	190
18.2 小结.....	196
18.3 习题.....	197
第 19 章 Fireworks MX 入门.....	198
19.1 安装系统要求.....	198
19.2 Fireworks MX 的新增功能.....	198
19.3 图形设计基础教程.....	201
19.3.1 创建和保存新文档.....	201
19.3.2 创建和编辑矢量对象.....	202
19.3.3 使用层和对象.....	204
19.3.4 创建和编辑蒙版.....	206
19.4 创建和编辑文本.....	207
19.4.1 设置文本属性.....	208
19.4.2 添加投影.....	210
19.5 导出文档.....	210
19.5.1 优化图形.....	210
19.5.2 导出图形.....	211
19.5.3 查看导出的文档.....	211
19.6 小结.....	212
19.7 习题.....	212
第 20 章 Fireworks MX 应用.....	213
20.1 层、蒙版和混合.....	213
20.1.1 使用层.....	213
20.1.2 用蒙版掩盖图像.....	217
20.1.3 关于位图蒙版.....	218
20.2 使用样式、元件和 URL.....	220
20.2.1 使用样式.....	221
20.2.2 创建和删除样式.....	222
20.2.3 编辑样式.....	222
20.2.4 导出和导入样式.....	223
20.2.5 使用元件.....	224
20.2.6 导入和导出元件.....	226
20.3 切片、变换图像和热点.....	228
20.3.1 创建和编辑切片.....	228
20.3.2 编辑切片.....	230
20.3.3 使切片交互.....	231

20.4 创建按钮和弹出菜单.....	233	20.5.3 创建动画元件.....	245
20.4.1 创建按钮元件.....	234	20.5.4 编辑动画元件.....	245
20.4.2 将 Fireworks 变换图像 转换为按钮.....	236	20.6 使用帧.....	247
20.4.3 将按钮插入到文档中.....	236	20.6.1 设置帧延时.....	248
20.4.4 导入按钮元件.....	237	20.6.2 显示和隐藏要播放的帧.....	248
20.4.5 编辑按钮元件.....	237	20.6.3 命名动画帧.....	249
20.4.6 创建弹出菜单.....	241	20.6.4 添加、移动、复制 和删除帧.....	249
20.4.7 创建弹出菜单的子菜单.....	243	20.7 补间.....	251
20.4.8 创建弹出子菜单的菜单.....	243	20.8 预览动画.....	252
20.5 创建动画.....	243	20.9 小结.....	254
20.5.1 制作动画.....	244	20.10 习题.....	255
20.5.2 使用动画元件.....	244		

第 1 章

网页制作基础概述

本章重点内容:

- 什么是网页
- 网页包括的主要元素
- 网页制作工具简介
- 网站开发

Internet 网站早已不再是一个陌生的概念,而网页则是网站的基本组成部分,因此网页制作已成为计算机领域最热门的技术之一。本章将介绍有关网页制作的基本知识,主要包括:网页的概念、网页制作工具和网站开发的流程等。

1.1 什么是网页

1.1.1 Web 概述

Web 直译过来就是“网”,可以理解为通过超级链接将各种文档连接起来的一个大规模的信息集合。

网页(Web 页),一般是指在 Internet 上浏览时出现在地址栏中以.htm(或.html)结尾的文档。这些文档是用超文本标记语言 HTML 表示出来的,所以称为 HTML 文档。浏览器的主要工作是将这些标记语言“翻译”过来,并按照定义的格式显示出来,因此我们可以用 IE 等浏览器直接访问网页。

各网站为用户提供的最初起始页面叫主页(Homepage),也叫首页。主页是进入一个网站的门户,一般是整个网站的第一页,主页中通常包括通向其他相关页面的超级链接。

每一个网站都有很多的网页文件、图片、声音和 Flash 动画等素材。而我们经常所说的“做网页”其实只是一个通俗的说法,“做网页”不是根本的目标,重要的是建立、经营自己的网站。

1.1.2 网页的本质——HTML

浏览者是通过浏览器来访问 Web 服务器上的网页的。那么,网页的本质到底是什么呢?

Web 页是用超文本标记语言 HTML(Hyper Text Markup Language)表示出来的。HTML 是一种规范,一种标准,它通过标记符(Tag)来标记需要显示的网页的各个部分。

通过在网页中添加标记符,让浏览器如何显示网页的内容。浏览器按顺序阅读网页文件(HTML 文件),然后根据内容周围的 HTML 标记符解释和显示各种内容。

以 IE 浏览器为例,在浏览时选择“查看”下拉菜单中的“源文件”命令,此时屏幕如图 1-1 所示,系统会启动记事本程序,打开网页的源文件,记事本上将显示设计该网页的<HTML>语句,如图 1-2 所示。

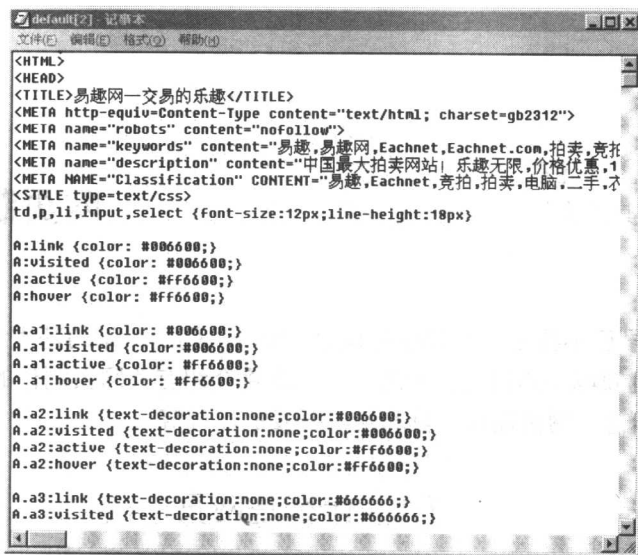


图 1-1 使用查看网页源文件命令操作

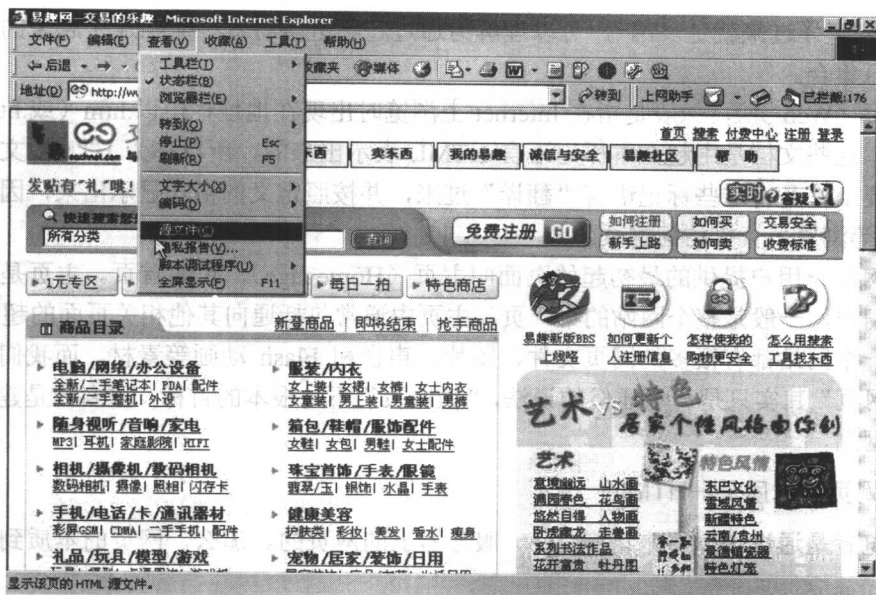


图 1-2 查看到的网页源文件

这些文本其实就是网页的本质——HTML 源代码。HTML (hypertext markup language, 超文本标记语言) 是表示网页的一种标准, 它通过标记符来标记要显示的网页的各个部分。

1.2 网页包括的主要元素

网页包括的主要元素有: 文本、图像、超级链接、导航栏、表格、表单、多媒体以及

特殊效果等。图 1-3 就是一个包含了多种元素的网页。

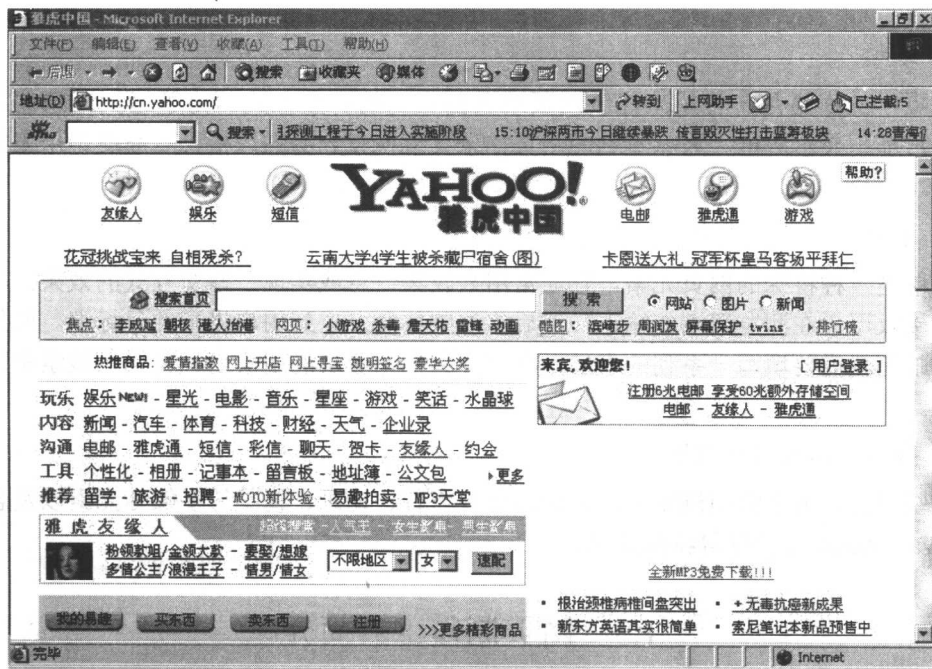


图 1-3 包含多种元素的网页

1. 文本

文本是人类最重要的信息载体和交流工具，网页的主体一般以文本为主。在制作网页时，可以根据需要设置文本的字体、字号、颜色以及所需的其他格式。

2. 图像

图像在网页中可以起到提供信息、展示作品、美化网页以及体现风格等效果。图像可以用作标题、网站标志 (Logo)、网页背景、链接按钮、导航栏、网页主图等。用户可以在网页中使用多种图像文件格式，使用最多的是 JPEG 和 GIF 格式。

网页中图像不宜太多，图像过多会让人觉得累赘，同时也影响网页的传输速度。

3. 超级链接

超级链接是 WWW (World Wide Web) 世界最强的功能，它是从一个网页指向另一个目的端的链接。该链接可以指向该网站的另一个网页，也可以指向世界各地的其他网页。

当用户单击超级链接时，其指向的目的端的内容将显示在用户的 Web 浏览器中。不论是文字还是图像，都可以设置超级链接。链接一般包括两种类型：站内链接和站外链接。

4. 导航栏

导航栏是网站设计者在规划好网站结构后必须考虑的一个问题。

为了让访问者顺利浏览，避免访问者迷失方向，可以在网页上设置导航栏，它能让访问者方便地返回到主页或者继续进一步访问。导航栏可以是按钮、文本超链接或者图像，

可以在站点的每一网页上设置导航栏，一般情况下应该将导航栏放在网页中比较显眼的位置。

5. 表格

网页中的表格是一种用来控制网页中页面布局的有效方式。为了达到理想的视觉效果，通常都不显示边框。大家看到的网页如果具有横竖分明的风格，一般就是用表格辅助布局的。

6. 表单

表单是一种特殊的网页元素，它通常用来收集信息或实现一些交互式的效果。其主要功能是接收用户在浏览器端的输入，然后将这些信息发送到用户设置的目标端。例如，申请电子邮箱就需要填写一系列的表单，在图 1-3 中，登录的用户名、密码、搜索引擎等都是表单。

7. 多媒体以及特殊效果

有些网页，为了吸引浏览者，可能还会有声音、动画、视频等多媒体元素以及悬停按钮、Java、ActiveX 控件等特殊效果。

1.3 网页制作工具简介

1.3.1 网页编辑工具

过去创建和管理网页是由训练有素的专业人员采用 HTML 语言手工编写程序来实现的。而现在有多种可视化程度很高的网页制作工具，不需掌握专业的网页制作技术就能够创作出富有特色、动感十足的网页来。下面将简单地介绍目前流行的网页编辑工具 FrontPage 和 Dreamweaver。

1. FrontPage

FrontPage 是 Microsoft 公司出品的入门级网页编辑软件。FrontPage 支持所见即所得的编辑方式，它不需要掌握很深的网页制作技术知识，甚至不需要了解 HTML 语法格式。如果会使用 Word，很快就会学会使用 FrontPage，因为它的使用方法同 Word 相似。可以像编辑 Word 文档那样在文章中加入表格、图像，甚至可以加入声音、动画和电影。FrontPage 自带的向导和模板能使初学者在编辑网页时感到更加方便。FrontPage 最强大之处是站点管理功能。在更新服务器上的站点时，不需要创建更改文件的目录，FrontPage 会跟踪文件并拷贝那些新版本的文件。

2. Dreamweaver

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的网页制作产品，它是一个用于可视化设计与管理网页和网站的管理工具，支持最新的 Web 技术，包含可视化网页设计、图像编辑、全局查找替换、处理 Flash 及 Shockwave 等媒体格式和动态 HTML。它与 Macromedia 公司的 Flash、Fireworks、Freehand 配合使用，功能更为强大，是目前专业人士首选的网页制作工具。Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 被称为“网页制作三剑客”或“网页制作梦幻组合”。

1.3.2 网页图像与动画制作工具

现在的网页通常都有丰富多彩的图像和动画。网页中的图像和动画，既要求质量好，还要求文件尺寸小，这就要依赖于图像和动画制作工具的功能了。下面，简单地介绍目前流行的网页图像与动画制作工具。

1. Flash

Flash 是 Macromedia 公司专门为网页设计的一个交互性矢量动画设计软件。网页设计者可以随心所欲地设计各种动态 Logo（商标、图案）、动画、导航条，还可带有动感音乐，及其他多媒体的各项功能。由于矢量图形不会因为缩放而导致影像的失真，因此在 Web 上有广泛的应用。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司专门设计的 Web 图形工具软件，它可以用最少的步骤生成最小但质量很高的 JPEG 和 GIF 图像，这些图像可以直接用于网页上。Fireworks 是 Web 图形工具的首选软件。

3. Photoshop

Photoshop 是由 Adobe 公司出品的著名的图形图像处理软件。它能够实现各种专业化的图像处理，是专业图像创作的首选软件。

4. PhotoImpact

PhotoImpact 是友立（Ulead）资讯股份有限公司推出的一款图像处理软件，它功能强大，易于使用，在商业广告和 Web 图像应用方面有着突出优势。PhotoImpact 定位于广大普通用户，提供众多“即拖即有”现成效果和创意工具，可以方便地创建 Web 上常用的立体按钮、背景、立体边框等富有个性的图像，还可以对图像进行优化以适合 Web 发布的需要。因此，对大多数非专业应用的用户来说，尤其是当我们想节约时间的时候，PhotoImpact 是一个不错的选择。

5. COOL3D

COOL3D 是友立（Ulead）公司推出的一款优秀的三维立体文字特效工具，它广泛地应用于平面设计和网页制作领域。COOL3D 主要用来制作文字的各种静态或动态特效，如立体、扭曲、变换、色彩、材质、光影、运动等。

6. Ulead GIF Animator

Ulead GIF Animator 是友立（Ulead）公司发布的一个动画 GIF 制作工具。它可以将多幅外部图像文件组合成动画，还具有滤镜功能、条幅文字效果等。网页设计者可以用 Ulead GIF Animator 快速轻松地创建和编辑网页动画文件。

1.4 网站开发

要开发一个优秀的网站，通常应该遵循以下工作流程：首先定义开发网站的目的，做好网站的规划工作；接下来对网站的外观进行设计；然后进行实际页面的制作；接着再对

所制作的网站进行测试,以确保它符合最初设定的目标;最后是将网站发布。发布网站后还需要有维护工作,以便及时更新网站内容。

1.4.1 网站规划

1. 确定网站的主题和名称

网站主题指用户建立的网站所包含的主要内容。现在网站主题有很多,这一步是整个网站规划环节最重要的。一般来说,确定网站主题时要遵循以下原则:

- 主题鲜明、小而精。一个网站必须要有一个明确的主题,在主题范围内做到内容大而全、精而深。
- 主题是自己最擅长且最感兴趣的。找准一个自己最感兴趣的内容做深、做透。
- 体现自己的个性。把自己的兴趣、爱好尽情的发挥出来,突出自己的个性,办出自己的特色。

2. 搜集材料

确定网站主题后,要围绕主题开始搜集材料。材料既可以从图书、报纸、光盘、多媒体上获得,也可以从网上搜集;然后再把搜集的材料去粗取精,去伪存真,作为自己制作网页的素材。

3. 规划网站

规划网站就像设计师设计大楼一样,只有图纸设计好了,才能建成一座漂亮的楼房。在规划网站时,首先应把网站的内容列举出来,根据内容列出一个结构化的蓝图,根据实际情况设计各个页面之间的链接。网站的规划内容包括:

(1) 栏目的设置

合理地设计网站的栏目和版块,一般要注意以下事项:

- 突出主题。把主题栏目放在最显眼的地方,让访问者更快、更明确地知道你的网站所要表现的内容。
- 设计一个“最近更新”的栏目。

(2) 目录结构设计

目录结构设计一般要注意以下事项:

- 按栏目内容建立子目录。
- 每个目录下分别为图像文件创建一个目录 image (不是必须的,若图像较少的话,也可不创建)。
- 目录的层次不要太深,最好少于 5 层。
- 尽量使用意义明确的非中文目录。

(3) 颜色搭配

合理地应用色彩是非常关键的,不同的色彩搭配产生不同的效果,并能影响访问者的情绪。网页的背景颜色并不一定非要用白色,选用的背景应该和整套页面的色调相协调。总之,色彩搭配要遵循和谐、均衡、重点突出的原则。

(4) 网站的标志 Logo

Logo 最重要的作用就是表达网站的理念、便于人们识别,广泛地用于站点的链接和宣