

高职高专规划教材



双高规划教材

网页设计操作技术 教程

本书编委会 编



03.092
0



西北工业大学出版社

高职高专规划教材

网页设计操作技术教程

本书编委会 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为高职高专计算机系列教材之一。内容包括网页制作的基本概念和理论、建立网站的方法、处理和使用图像、多媒体的使用、Flash 在网页制作中的应用、页面版式的设计、如何使用表单和行为、如何使用样式和模板以及一个综合实例。书中配有大量生动典型的实例,每章都附有小结以及练习题。书后还附有对每章所讲内容进行上机操作的实训练习,这将会使读者在学习和使用网页制作软件时更加得心应手,做到学以致用。

本书的运行环境以 Dreamweaver MX, Flash MX, Fireworks MX, FrontPage 2002 为蓝本,同时也可在 Dreamweaver 2004, Flash 2004, Fireworks 2004, FrontPage 2003 下使用。

本书既适合高职高专学生使用,也可作为高等院校网页设计的教材,同时也可作为计算机网页制作培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计操作技术教程/《网页设计操作技术教程》编委会编. —西安:西北工业大学出版社, 2004 3
ISBN 7-5612-1729-3

I. 网… II. 网… III. 主页制作—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 008297 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072 电话:029-88493844

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:陕西天元印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:17

字 数:456 千字

版 次:2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月第 1 次印刷

定 价:20.00 元

前言

高等教育的发展方向是：只有培养出大量高素质的劳动者，才能把我国的人数优势转化为人力优势，提高全民族的竞争力。因此，我国近年来十分重视高等职业教育，把高等职业教育作为高等教育的重要组成部分，并以法律的形式加以约束与保证。目前高等职业教育已进入了蓬勃发展时期，驶入了高速发展的快车道。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样：“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才，真正办出特色。”因此，不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育，必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此，我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求，组织高等职业学校有丰富教学经验的老师，编写了这套《高职高专计算机课程系列教材》。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写中突出了实用性。本套教材重点介绍目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识，并结合具体实践加以讲述。大量具体的操作步骤、众多实践应用技巧与接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中，我们广泛收集了高等职业学院的教学计划，对多个省、市高等职业教育的实际情况进行了调研，经过反复讨论和修改，使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求，切合高等职业教育的实际情况。

在选择作者时，我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际，并有多年的教学经验，其中许多是“双师型”教师，既是教授、副教授，同时又是高级工程师、认证高级设计师。他们既有坚实的理论知识、很强的实践能力，又有较为丰富的写作经验及较好的编写水平。

目前我国许多行业开始实行劳动准入制度和职业资格制度，为此，本套教材也兼顾了一些证书考试（如计算机等级考试等），并提供了一些具有较强针对性的训练题目。

本套教材是高等职业学院、高等技术学院、高等专科学校的计算机教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学与技术、会计电算化等，也可供有关职高学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加一些证书考试的读者，本套教材也不失为一套较好的参考书。

本书的运行环境以 Dreamweaver MX, Flash MX, Fireworks MX, FrontPage 2002 为蓝本，同时也可在 Dreamweaver 2004, Flash 2004, Fireworks 2004, FrontPage 2003 下使用。

【体例说明】本书中加注了编者在学习和实践过程中所总结出的经验，如注意、提示、技巧等。书中

均采用图标方式，即提示：，注意：，技巧：。

由于水平有限，不足之处在所难免。恳请广大读者批评指正。

本书编委会

075102/06

目 录

第一章 网页制作基础	1
第一节 什么是网页	1
一、Internet 与 WWW	1
二、网站与网页	2
三、网页的本质	2
第二节 网页制作工具	3
一、网页编辑工具	3
二、素材处理与创作工具	4
第三节 如何制作网页	5
一、规划站点	5
二、设计站点	7
三、网页制作	10
本章小结	10
习 题 一	10
第二章 建站与编辑网页 Dreamweaver MX	12
第一节 开始建站	12
一、Dreamweaver 的工作界面	12
二、创建与管理站点	15
三、网站上传	19
第二节 制作第一个网页	21
一、设置网页属性	21
二、添加页面内容	22
三、制作网页的一般过程	23
第三节 文本修饰	24
一、文本格式概述	24
二、设置字符格式	24
三、设置段落格式	25
四、设置列表格式	26
第四节 使用超链接把网页链接起来	27
一、什么是超链接	27
二、在 Dreamweaver 中设置超链接	28
本章小结	30

习 题 二	30
第三章 使用图像	32
第一节 Web 图像基础	32
一、矢量图与位图	32
二、常用的 Web 图像格式	32
三、Web 图像的处理流程	33
四、Web 图像的使用要点	36
第二节 在网页中使用图像	37
一、插入图像	37
二、修改图像属性	38
三、图像超链接与映像图	39
四、动态图像效果	41
本章小结	42
习 题 三	43
第四章 应用 Fireworks MX	44
第一节 Fireworks 基础	44
一、安装 Fireworks	44
二、Firework 的界面	48
三、基本操作	50
第二节 Fireworks 中的特效	56
一、应用实时特效	56
二、特效的基本管理	57
三、标准的实时特效	58
第三节 位图文件的处理	62
一、创建位图文件	63
二、利用特定工具创建位图	64
三、绘制和修改位图	65
第四节 图像的绘制及修改	68
一、在对象模式中绘制图形	68
二、画笔颜色的设置和颜色的填充	72
三、选取对象	74
本章小结	76
习 题 四	77

第五章 使用多媒体对象	78
第一节 使用声音和视频	78
一、声音与视频概述	78
二、添加背景音乐	79
三、链接声音与视频	79
四、嵌入声音与视频	79
第二节 使用 Flash 动画	80
一、插入已有的 Flash 动画.....	80
二、插入 Dreamweaver 提供的 Flash 动画	81
第三节 使用 Java 特效	85
一、什么是 Java 特效	85
二、什么是 Java 小程序	85
第四节 使用 Shockwave 电影	85
一、什么是 Shockwave 电影.....	85
二、插入 Shockwave 电影.....	86
本章小结	86
习 题 五	86
第六章 应用 Flash MX	88
第一节 Flash MX 简介	88
一、关于 Flash MX	88
二、Flash MX 工作界面概述	89
三、Flash 的基本元素.....	91
四、Flash 的基本概念.....	94
第二节 制作 Flash 动画的基本过程	96
一、在 Flash 中作图.....	96
二、制作 Flash 动画.....	96
三、制作交互式 Flash 电影.....	96
四、导出 Flash.....	96
第三节 Flash 绘画	98
一、直线、椭圆和矩形工具	98
二、铅笔工具	100
三、钢笔工具	100
四、画刷工具	103
五、橡皮工具	104

第四节 创建逐帧动画	106
一、什么是逐帧动画	106
二、逐帧动画实例	106
三、修改动画播放速度的方法	107
第五节 创建渐变动画	108
一、运动渐变动画	109
二、运动渐变动画实例——走直线的车轮	109
三、形状渐变动画	112
四、形状渐变动画实例——雄鸡变孔雀	112
第六节 创建交互动画	115
一、什么是交互动画	115
二、交互动画实例——管中仙镜	115
本章小结	117
习 题 六	118
 第七章 应用 FrontPage 2002	 120
第一节 启动 FrontPage 2002	120
第二节 FrontPage 2002 的窗口组成	121
第三节 使用菜单	122
一、选择菜单命令	122
二、显示所有的菜单命令	123
第四节 使用工具栏	123
一、显示按钮提示	123
二、显示或隐藏工具栏	124
三、移动工具栏	125
四、添加或隐藏工具栏按钮	125
第五节 FrontPage 2002 实例	126
一、设置字符格式	126
二、表单效果	129
本章小结	134
习 题 七	134
 第八章 页面的版面布局	 136
第一节 布局设计概述	136
第二节 网页版面布局设计	137

一、常见的网页版面布局类型	137
二、版面布局设计要求	138
第三节 使用表格进行布局设计	139
一、创建并修改表格	139
二、用表格进行版面布局	142
三、在表格中使用文本和图像	143
四、表格的修改	144
第四节 使用框架进行布局设计	145
一、创建框架	145
二、调整框架属性	147
三、实现框架之间的跳转	149
第五节 使用图层进行布局设计	151
一、图层概述	151
二、图层的使用	151
第六节 使用布局视图进行布局设计	154
一、切换到布局视图	154
二、绘制布局单元格和布局表格	154
三、编辑布局单元格和布局表格	156
四、网格的使用	162
五、向单元格中添加内容	163
本章小结	164
习 题 八	164
第九章 动态网页	166
第一节 使用表单	166
一、表单的概念	166
二、如何创建表单	166
三、创建表单对象	167
第二节 使用行为创建交互式网页	177
一、认识行为	177
二、认识行为面板	180
三、为对象附加行为	180
四、为特殊对象附加行为	181
五、行为运用实例	181
本章小结	184
习 题 九	184

第十章 使用样式和模板	186
第一节 使用 HTML 样式	186
一、什么是 HTML 样式.....	186
二、创建 HTML 样式.....	187
三、应用 HTML 样式.....	188
第二节 使用 CSS 样式	188
一、什么是 CSS 样式.....	189
二、创建 CSS 样式.....	189
三、应用样式.....	198
四、设置 CSS 样式的格式参数.....	198
第三节 使用模板	199
一、认识模板.....	199
二、创建模板.....	201
三、应用模板.....	203
本章小结	206
习 题 十	206
第十一章 综合实例	209
第一节 规划网站目录结构与主页布局	209
第二节 制作网页素材	212
一、利用 Fireworks 制作公司标志.....	212
二、利用 Fireworks 制作导航条.....	214
三、利用 Fireworks 处理图片.....	219
四、使用 Fireworks 制作网页标题动画.....	223
第三节 制作主页	231
第四节 制作“欢迎”网页	238
第五节 制作“产品介绍”网页	241
本章小结	247
习 题 十一	248
实 训	249
实训 1 网页制作基础	249
实训 2 建站与编辑网页 Dreamweaver MX	250
实训 3 使用图像	252
实训 4 应用 Fireworks MX	253

实训 5 使用多媒体对象	253
实训 6 应用 Flash MX	254
实训 7 应用 FrontPage 2002	255
实训 8 设计页面版式.....	256
实训 9 动态网页	257
实训 10 使用样式和模板.....	258

第一章 网页制作基础

网页制作是最热门的计算机应用领域之一,但什么是网页?有哪些软件可以用来制作网页?制作网页应遵循什么步骤?这并非是人人都能清楚回答的问题。本章将向读者介绍这些与网页制作相关的基础知识,使读者能够快速进入网页制作的大门。

本章主要内容:

- ◆ 什么是网页
- ◆ 网页制作工具
- ◆ 如何制作网页

第一节 什么是网页

网页是用 HTML 语言编写的,通过 WWW 网传输,并被 Web 浏览器翻译成可以显示出来的集合文本、图片、声音和数字电影等信息形式的页面文件。本节将从 Internet 的基本概念说起,依次介绍 WWW、网站以及网页的本质——HTML。

一、Internet 与 WWW

1. 计算机网络与网络协议

计算机网络是 Internet 的基础,是多台计算机通过特定的连接方式构成的一个计算机集合体。而网络协议则可以理解为网络中的设备相互“打交道”时共同遵循的一套规则,即以何种方法获得所需的信息。

计算机网络一般按照所连接计算机和设备的地理位置远近来划分,分为局域网、城域网和广域网。覆盖一个办公室或者一个学校范围的网络叫做局域网;覆盖一个城市范围的网络叫做城域网;而覆盖更大范围的网络叫做广域网。

2. 什么是 Internet

Internet 是一个基于 TCP/IP 的网络,它由分布在各个国家的数以万计的网络互联设备组成,其间布满了复杂的通信线路,每台计算机在网络中所独有的标识——IP 地址,以及无时无刻不在流动着的数据——IP 数据包,在通信协议的控制帮助下,将信息从发送处准确地传送到信息接收的目的地。

Internet 上提供各种服务,供上网的用户使用,它们包括:WWW 服务(网页浏览服务)、电子邮件服务、网上传呼(如 OICQ)、文件传输(FTP 服务)、在线聊天、网上购物、网络炒股、联网游戏等。

3. 什么是 WWW

WWW(World Wide Web, 又称 3W 或 Web, 中文译名为“万维网”)是 Internet 提供的服务之一,是由遍布在 Internet 上的称为 Web 服务器的计算机组成,它将不同的信息资源有机地组织在一起,通

过一种叫做浏览器的软件进行浏览。对一般设计者而言,不需要知道有关浏览器实现的程序细节,只要能熟练掌握和使用即可。

上网浏览的基本工作过程如下:

(1) 连接计算机到 Internet。

(2) 在浏览器窗口中输入一个 Internet 地址(该地址通常对应于一个网页),然后按 Enter 键。则将该地址对应的网页在浏览器中显示。

(3) 在显示的网页中进行具体操作。

浏览器有多种,目前常用的有 Internet Explorer 和 Netscape 两种。

二、网站与网页

网页是用 HTML 语言编写的,通过 WWW 网传输,并被 Web 浏览器翻译成可以显示出来的集合文本、图片、声音和数字电影等信息形式的页面文件。HTML (Hypertext Markup Language) 中文翻译为“超文本标记语言”。“超文本”就是指页面内可以包含图片、链接、音乐和程序等非文字的元素。

通过超链接连接起来的一系列逻辑上可以视为一个整体的一些网页就叫做网站。或者说,网站就是一个为了完成某个特定目标链接的页面集合。

网页一般由站标、导航栏、广告栏和信息区等部分组成。在访问一个网站时首先看到的网页,一般称为该网站的首页。有的网站首页只具有欢迎访问者的作用,只是网站的开场页,单击页面上的链接文字或图片即可进入网站主页,而该网页也随之关闭。

网站主页与首页的区别在于主页设有网站的导航栏,是所有站点网页的链接中心。但大多数网站的首页与主页通常合并为一个页面,即省略开场页直接显示主页,这种情况下主页和首页的概念经常被混用,但它们所指的都是同一个网页。

三、网页的本质

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?

在浏览器窗口中任意打开一个网页,选择 **查看(V) → 源文件(C)** 命令(见图 1.1.1),系统会启动 **记事本** 程序,显示其中包含的一些文本信息,如图 1.1.2 所示。

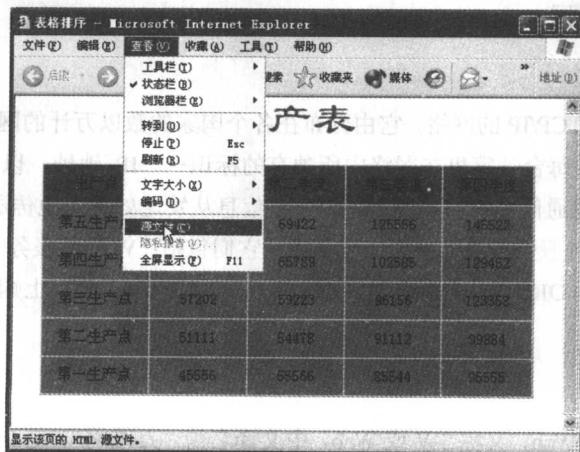


图 1.1.1 选择“源文件”命令



图 1.1.2 网页的本质

这些文本实际上就是网页的本质——HTML 源代码。由此可见，网页是用 HTML 写成的文档，在 Internet 中可以通过浏览器程序进行浏览。

HTML (Hypertext Markup Language, 超文本标记语言) 是表示网页的一种规范，它通过标签（也叫做标记符）定义了网页内容的显示。例如，<html>标签表示此文档是一个网页文件，而<table>标签则表示网页中定义了一个表格。

第二节 网页制作工具

虽然网页的本质是 HTML，但现在已经很少有人直接用 HTML 来编辑网页了，这是因为 HTML 不但不能直观地显示网页设计的结果，而且本身也比较枯燥。现在绝大多数的网页制作工作都是通过所见即所得的编辑工具完成的，另外在网页制作过程中，还需要使用素材处理工具创作一些素材或进行素材加工。

一、网页编辑工具

目前，网页编辑软件层出不穷，就连 Word 都包含了输出 HTML 文档的功能。在“所见即所得”的网页编辑工具中，应用最广泛的是 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和微软公司的 FrontPage。

1. Dreamweaver

Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司推出的主页编辑工具，支持最新的 DHTML 和 CSS 标准。它采用了多种先进技术，能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页，使网页创作过程变得简单无比。

虽然 Dreamweaver 是可视化的网页开发工具，但它并没有降低对 HTML 源代码的控制，可以让用户随时切换于可视模式与源代码编辑模式之间。支持跨浏览器的 Dynamic HTML 和级联式样式表也是 Dreamweaver 的一大特点，所以使用 Dreamweaver 可以制作出跨浏览器的网页，而无须担心浏览器的兼容性问题。

由于 Dreamweaver 提供了非常友好的用户界面和强大的功能,同时与目前最流行的 Flash 技术紧密结合,已经成为专业用户和普通用户的首选网页开发工具。

2. FrontPage

微软公司的 FrontPage 也是一款非常优秀的网页(网站)制作与管理软件。作为 Office 家族的新成员,FontPage 继承了 Office 系列软件界面通用、操作简单的特点,十分适合初学者使用。

使用 FrontPage 的一个最大好处在于它与 Office 系列软件的一致性,用户可以用操作 Word 文档的方式来操作网页文档。

二、素材处理与创作工具

实际上,除了 HTML 源文件外,构成一个完整的网页还需要其他一些文件,例如图像文件、多媒体文件等。由于相关的网页文件需要在网络上传输,所以通常需要对原始素材进行一些处理,例如图像优化、格式转换等。同时,为了获得最佳的显示效果,还需要制作一些特效,例如图像特效、Java 特效等。要方便地完成这些工作,则需要素材处理工具协助。

目前,素材处理工具很多,主要有 Adobe 公司的 Photoshop,Macromedia 公司的 Fireworks 和 Flash,以及 Java 特效生成工具 Anfy。

1. Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司出品的比较好的图像处理软件,能够实现各种专业化图像处理,例如进行色彩校正、添加特殊效果等。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司出品的 Internet 网页制作工具,主要用于创建高质量、低尺寸、动态的图像。由于和 Dreamweaver 是一个公司的产品,因此它同 Dreamweaver 之间有着非常紧密的集成关系。在使用 Dreamweaver 进行网页制作的同时采用 Fireworks 处理网页中用到的图像是用户最方便的选择。

3. Flash

Flash 是一个矢量图形和交互动画的软件,目前不论是商业网页还是个人网页,绝大多数都采用了 Flash 技术。Flash 还被广泛应用于交互式软件开发、展示和教学方面。

利用 Flash 绘制出的矢量图形,由于其具有独特的算法结构,所以在利用 Flash 制作成动画后,动画的体积也会远比其他格式的动画小得多。

4. Anfy

Anfy 是一种常用的 Java 特效生成工具,它能够以简明的方式实现多种复杂的 Java 效果,例如树状菜单、3D 效果、各种图像处理特效等。该软件是一种共享软件,可以在 Internet 上方便地下载。

5. 其他素材处理与创作工具

除了以上介绍的素材处理与创作工具以外,还有其他一些工具可用于完成某些特定功能,包括用于矢量绘图的 Illustrator, CorelDRAW 和 FreeHand,用于制作 GIF 动画的 GIF Animator,用于制作 3D 特效的 Cool 3D 等。

第三节 如何制作网页

因为网页只有链接成网站才有其存在意义,所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。网页制作的开始就应从一个网站的角度来考虑问题,力争使后续的工作能够更容易进行。网站的建设通常都遵循一个基本的流程:规划阶段、设计阶段、开发阶段、发布阶段与维护阶段,如图 1.3.1 所示。

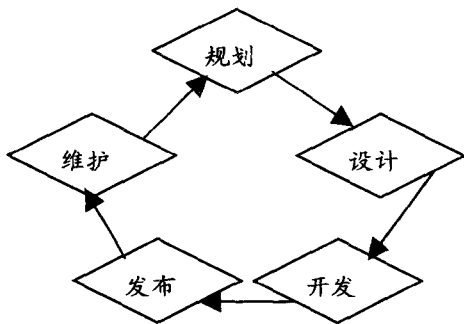


图 1.3.1 网站开发工作流程

一、规划站点

1. 建立目标规划书

网站规划过程中,首先应该明确建立网站的目的是什么。

站点目标确立后,要整理思路,并将其编辑成文档打印出来,作为工作的参考。碰到问题时,首先要考虑:“解决这个问题是否有利于站点目标的实现”只有在答案肯定的情况下,才有必要花时间去解决这个问题。

2. 定义、分析目标用户

访问 Internet 的浏览者可能来自不同地域、使用不同的浏览器、以不同的连接速度访问站点,这些因素都会直接影响到用户对站点的使用,我们不得不在所有访问者中做出取舍,因为网站在同一时间内让所有访问者都感到满意是不可能的。

使网站能够满足更多目标用户的方法主要有以下三种:

(1) 考虑可能对网站感兴趣的人群,在这些人群中定义出访问站点的目标用户,然后从目标用户的角度出发,考虑他们对站点有哪些需求,从而将制作的站点最大限度地与目标用户的愿望统一,这样就能接近或者达到建立站点的目标,从而获得最大的成功。

(2) 在社会上做一些问卷调查,或从亲友、同学、朋友那里得到一些建议:什么样的网站他们更喜欢。

(3) 或者干脆先将网站发布,在站点中设立反馈信息页,从浏览者那里得到实际的信息,然后再对网站进行改进。

3. 确定站点的风格

确定站点的整体风格,也就是确定网站内容的表现形式,包括网页所采用的布局结构、颜色、字

体、标志图形和图像等。

随着 Internet 的飞速发展,网络已经或正在成为人们学习、工作和生活中不可缺少的一部分,更重要的是,Internet 潜在的商机已经日益显现。因此,不论个人还是团体,都希望在网络中找到适合自己的位置。于是,各种各样的网站如雨后春笋般建立起来,纵观 Internet 上数以万计的网站,按照其界面和内容大体上可分为三类。

(1) 信息式

信息式类型的网站界面以文字信息为主,页面的布局要求整齐规范、简洁明快。站点中的每个层次页面都会有一个导航系统,顶部区域大多使用一些比较有特色的徽标或公司商标,顶部中间是一些广告横幅,在页面剩余部分则分门别类放置了非常多的文本超链接。这种站点对图像、动画等多媒体信息采取比较低调的处理,一般仅用于广告或宣传。

目前国内知名的门户网站,例如新浪(<http://www.sina.com.cn>)、搜狐(<http://www.sohu.com.cn>)、网易(<http://www.163.com>)、雅虎(<http://chinese.yahoo.com>)等都属于信息式的网站。

(2) 画廊式

该类站点的典型代表是个人网站或公司网站,表现形式主要以图像、动画和多媒体等高新网络技术为主,力争通过各种信息手段表现个人特色或公司要宣扬的理念。这种类型的网页布局或时尚新颖,或严谨简约,注重表现企业或个人形象与文化特征。

(3) 综合式

随着网站技术的日渐成熟,网站的表现形式渐渐变得模糊起来。即使是传统的以信息提供为主的网站,也添加了很多多媒体的修饰成分,从而使访问者得到更丰富的上网体验。而对于传统的画廊式网站,则添加了更多注重内容的方面,使访问者不但能得到美的享受,而且能获得相应的信息。

总之,不论是什么风格的网站,只要能够找到文字与图像或其他网络媒体的平衡点,给访问者想得到的信息或感受,最终吸引住访问者,网站就成功了。

4. 考虑网络技术

网络技术决定了网页最终的下载显示以及使用。

(1) 带宽因素

网络带宽是指通讯线路上一定时间内的信息流量,一般用来表示网络的信息传输速度。带宽所决定的连接速度将影响到网页的设计。

有关下载时间有一个“8 秒钟规则”,即绝大多数浏览者不会等待 8 秒钟来完整下载一个网页,所以在设计网页时应使预计的下载时间少于 8 秒钟。如果页面的下载速度太慢,则访问者不会考虑页面中有什么吸引人的地方,而是会很快地按下浏览器上的“停止”按钮,或是转到其他的网站中。

影响网页显示速度的最主要因素就是图像的数量和大小。加快页面下载时间最有效的方法,就是减少页面中的图像大小和数量。

(2) 浏览器与分辨率

鉴于目前国内用户使用的大多是 Windows 98/Me/NT/2000/XP 自身捆绑的 IE 浏览器,所以在制作网页时通常不必考虑浏览器的兼容问题。

显示器的屏幕分辨率是网页设计者应该特别关注的因素,因为同一个网页在不同的分辨率下的显示效果可能大不相同。通常可以将国内用户显示器分辨率的设计标准定为:800×600 像素。

(3) 即时交互与插件

接下来就需要考虑网站是否需要交互。例如,如果希望提供即时交互,那么就要在网页中加