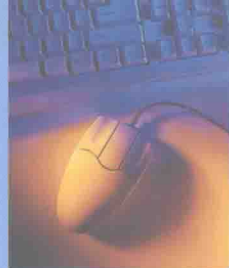




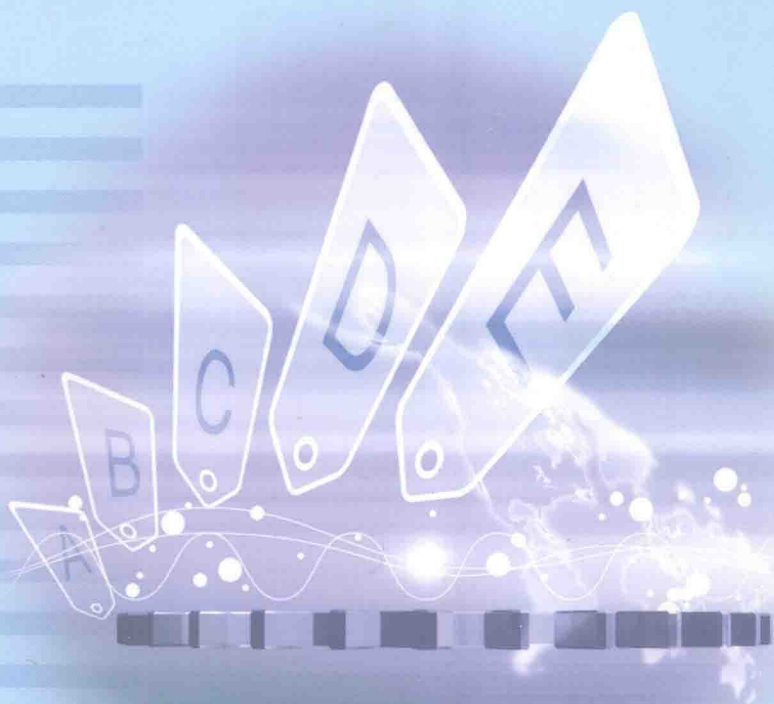
普通高等教育“十五”国家级规划教材

(高职高专教育)



网页设计与制作

孙振业 主编



高等教育出版社

普通高等教育“十五”国家级规划教材

(高职高专教育)

网页设计与制作

孙振业 主编

高等教育出版社

内容提要

本书是普通高等教育“十五”国家级规划教材。

本教材以设计实用网页的过程为主线，围绕创建与设计 Web 站点、创建与优化网页、测试与发布站点这三个基本步骤，全面介绍利用 Dreamweaver MX 2004 创建、管理与优化站点的方法，并介绍 Fireworks MX 2004 与 Flash MX 2004 的应用。本书的编写采用任务驱动方法，注重实例，使读者逐步构建设计与制作实用网页的能力，逐步提高设计与制作实用网页的方法与技巧。本教材安排了大量应用实例的讲解，并提供了大量的实验内容。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院，也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用，还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

图书在版编目（CIP）数据

网页设计与制作/孙振业主编.—北京：高等教育出版社，2004.12

ISBN 7-04-015746-2

I. 网... II. 孙... III. 主页制作—高等学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 123113 号

策划编辑	冯 英	责任编辑	李瑞芳	封面设计	王凌波
版式设计	胡志萍	责任校对	胡晓琪	责任印制	孔 源

出版发行	高等教育出版社	购书热线	010 - 64054588
社 址	北京市西城区德外大街 4 号	免费咨询	800 - 810 - 0598
邮政编码	100011	网 址	http: // www. hep. edu. cn
总 机	010 - 58581000		http: // www. hep. com. cn
经 销	新华书店北京发行所		
印 刷	北京铭成印刷有限公司		
开 本	787 × 1092 1/16	版 次	2004 年 12 月第 1 版
印 张	16.25	印 次	2004 年 12 月第 1 次印刷
字 数	390 000	定 价	26.60 元（含光盘）

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题，请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究
物料号：15746 - 00

出版说明

为加强高职高专教育的教材建设工作,2000年教育部高等教育司颁发了《关于加强高职高专教育教材建设的若干意见》(教高司[2000]19号),提出了“力争经过5年的努力,编写、出版500本左右高职高专教育规划教材”的目标,并将高职高专教育规划教材的建设工作分为两步实施:先用2至3年时间,在继承原有教材建设成果的基础上,充分汲取近年来高职高专院校在探索培养高等技术应用性专门人才和教材建设方面取得的成功经验,解决好高职高专教育教材的有无问题;然后,再用2至3年的时间,在实施《新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目计划》立项研究的基础上,推出一批特色鲜明的高质量的高职高专教育教材。根据这一精神,有关院校和出版社从2000年秋季开始,积极组织编写和出版了一批“教育部高职高专规划教材”。这些高职高专规划教材是依据1999年教育部组织制定的《高职高专教育基础课程教学基本要求》(草案)和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》(草案)编写的,随着这些教材的陆续出版,基本上解决了高职高专教材的有无问题,完成了教育部高职高专规划教材建设工作的第一步。

2002年教育部确定了普通高等教育“十五”国家级教材规划选题,将高职高专教育规划教材纳入其中。“十五”国家级规划教材的建设将以“实施精品战略,抓好重点规划”为指导方针,重点抓好公共基础课、专业基础课和专业主干课教材的建设,特别要注意选择一部分原来基础较好的优秀教材进行修订使其逐步形成精品教材;同时还要扩大教材品种,实现教材系列配套,并处理好教材的统一性与多样化、基本教材与辅助教材、文字教材与软件教材的关系,在此基础上形成特色鲜明、一纲多本、优化配套的高职高专教育教材体系。

普通高等教育“十五”国家级规划教材(高职高专教育)适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

教育部高等教育司
2002年11月30日

前 言

网页设计是目前计算机行业非常流行的技术之一。《网页设计与制作》是高职院校计算机相关专业的必开课程。

本书以任务驱动教学为方法,以应用实例为主线,介绍了利用 Dreamweaver MX 2004 创建、管理与优化网页的基本技术,介绍了利用 Fireworks MX 2004 修饰图像的基本方法,介绍了利用 Flash MX 2004 制作动画的基本技巧。本书在注重系统性、科学性的基础上重点突出了实用性与可操作性。本书旨在培养学生制作网页的实践能力,使学生掌握制作网页的方法与技巧。

本书推荐授课课时为 70~80 学时,并提倡在实验室授课。课程结束后,建议安排 1~2 周的实训。本书共由 9 章组成。第 1 章至第 4 章为网页设计的基础,主要内容包括:网页设计的基础知识,HTML 设计基础,系统设计一个网站的步骤与实例,网站的文本修饰与超级链接。第 5 章主要介绍 Fireworks MX 2004 的使用,并配以实例制作讲解。第 6 章主要介绍 Flash MX 2004 的使用,并配以实例制作讲解。第 6 至第 9 章为网页设计的高级技术,主要内容包括:利用表格、层、框架布局网页;利用模板、CSS 样式格式化网页;利用表单与各种表单对象制作动态网页;制作具有动感的网页对象等。本书注重强化网页设计能力的训练,每一章均安排了精选的上机实验内容,力求通过循序渐进的方法强化学生的设计能力。

建议教师在讲授网页设计课程之前,带领学生尽可能多地浏览成名网站,分析这些网站的主页与其他网页的设计特征、设计规律。教师在讲授课程的同时,尽量穿插对这些网站主页的分析讲解。

网页设计课程应注重培养学生的制作能力,提倡严谨的、个性化的制作风格。建议教师在讲授课程时,应以学生为主体,启发学生的自主创作能力,允许学生创作自己风格的实用网页。

本书由北京信息职业技术学院孙振业主编,北京信息职业技术学院乐新、姜百涛参加编写。本书的第 2、3、4、7、8 章由孙振业编写,第 1、5、9 章由乐新编写,第 6 章由姜百涛编写。由孙振业完成统稿。本书编者均是从事网页设计教学多年的教师。

本书中难免会存在一些缺陷和不足,殷切希望广大读者与教师提出宝贵意见,以便再版时加以改进。

编 者
2004 年 9 月

目 录

第 1 章 网页概述	1	2.3.4 HTML 的文本标记与链接标记	23
1.1 网页基础	1	2.3.5 HTML 的图像标记	28
1.1.1 Web 的起源	1	2.3.6 HTML 的表格标记	30
1.1.2 Web 的特点	1	2.3.7 HTML 的表单标记	33
1.1.3 HTML	2	2.3.8 HTML 的框架标记	36
1.1.4 Web 的结构	2	2.3.9 HTML 的其他标记	38
1.1.5 浏览器	4	上机实验 2	39
1.2 Web 的常用术语	4	习题 2	39
1.3 网页制作工具	5	第 3 章 创建“我们的班”网页	41
1.3.1 网页编辑工具	5	3.1 创建“我们的班”站点	41
1.3.2 网页图像与动画制作工具	5	3.1.1 设置站点存储位置	41
1.4 网站开发流程	6	3.1.2 建立 Dreamweaver 站点	41
1.4.1 网站规划	7	3.1.3 建立站点文件夹	43
1.4.2 网站制作	8	3.1.4 建立网页新文件	43
1.4.3 后期维护	9	3.1.5 打开站点窗口	44
上机实验 1	9	3.2 制作“我们的班”网页	45
习题 1	9	3.2.1 制作网页标题	45
第 2 章 网页制作基础	10	3.2.2 设置导航栏	48
2.1 中文 Dreamweaver MX 2004 的 工作窗口	10	3.2.3 设置网页内容	50
2.1.1 工作窗口	10	3.2.4 网页的超级链接	51
2.1.2 文档窗口	11	3.2.5 设置页面属性	52
2.1.3 浮动面板	13	3.2.6 保存网页	56
2.2 使用面板、菜单和辅助设计工具	17	3.2.7 浏览页面	57
2.2.1 显示和隐藏面板	17	3.2.8 设置首页及应用站点地图	57
2.2.2 调整面板形状与面板组合	18	3.3 网站上传	59
2.2.3 使用快捷方式	18	3.3.1 保存完整的 Web 站点	59
2.2.4 使用标尺	18	3.3.2 申请网页空间与注册域名	59
2.2.5 使用网格	18	3.3.3 上传本地站点	60
2.3 HTML 基础	19	上机实验 3	62
2.3.1 HTML 的基本概念	19	习题 3	63
2.3.2 HTML 网页的编写方法	19	第 4 章 网页编辑与超级链接	64
2.3.3 HTML 的头部标记与主体标记	21	4.1 网页中文本的设置	64
		4.1.1 输入文本	64

4.1.2 修饰文本	66	5.4.4 蒙版	114
4.1.3 插入日期	70	5.5 创建动画	115
4.1.4 创建文本的超级链接	70	5.5.1 动画的制作	116
4.2 网页中图像的设置	71	5.5.2 动画的输出	119
4.2.1 网页图像的基础知识	71	5.6 热点、切片和弹出菜单	120
4.2.2 网页图像素材的搜集	73	5.6.1 热点	120
4.2.3 插入图像	74	5.6.2 切片	123
4.2.4 设置图像属性	75	5.6.3 弹出菜单	124
4.2.5 制作图像的提示信息	78	上机实验 5	126
4.3 制作图像效果	79	第 6 章 让网页动起来	128
4.3.1 制作网页中的滚盖图	79	6.1 Flash 动画原理	128
4.3.2 创建图像映射	80	6.1.1 电脑动画	128
4.3.3 创建网站相册	81	6.1.2 Flash 的特点与应用领域	128
4.4 设置超级链接	84	6.1.3 Flash MX 2004 的主要功能	129
4.4.1 超级链接概述	84	6.2 Flash 基础	130
4.4.2 制作书签标记	86	6.2.1 矢量图与位图	130
4.4.3 创建空链接	88	6.2.2 Flash MX 2004 的工作窗口	130
4.4.4 检查链接的有效性	88	6.3 Flash MX 2004 中图形的 绘制与处理	134
4.4.5 创建跳转菜单	89	6.3.1 基本图形的创建	134
4.4.6 创建 E-mail 链接	91	6.3.2 图形、声音素材的处理	138
上机实验 4	92	6.3.3 矢量图的转换	138
习题 4	94	6.4 元件的创建与应用	139
第 5 章 美化网页图像	95	6.4.1 元件的创建	139
5.1 Fireworks MX 2004 的工作窗口	95	6.4.2 制作按钮	141
5.1.1 Fireworks MX 2004 的工作窗口	95	6.5 图层	142
5.1.2 浮动面板组	100	6.5.1 创建层	142
5.2 文字设计	101	6.5.2 编辑层	142
5.2.1 文字的输入与编辑	101	6.6 基础动画与实例	143
5.2.2 将文本附加于路径	102	6.6.1 帧与关键帧	143
5.2.3 将文本转换为路径	103	6.6.2 创建逐帧动画	143
5.3 矢量对象的制作	104	6.6.3 创建补间动画	144
5.3.1 创建基本图形	104	6.6.4 创建引导线动画	149
5.3.2 设计网站 logo	104	6.6.5 创建遮罩动画	150
5.3.3 绘制球体	105	6.7 声音	152
5.4 位图的处理	106	6.7.1 导入声音	152
5.4.1 区域的选择	106	6.7.2 为动画添加声音	152
5.4.2 位图的编辑	108	6.7.3 编辑声音	152
5.4.3 滤镜	110		

6.7.4 输出与压缩	153	8.1.2 创建表单	187
6.8 创建交互动画	154	8.1.3 插入表单对象	189
6.8.1 动作面板	154	8.1.4 表单与表单对象的应用	196
6.8.2 为对象添加交互语句	155	8.2 行为	200
6.9 Flash 影片的发布	159	8.2.1 行为的概念	200
6.9.1 测试与播放 Flash 影片	159	8.2.2 附加行为	201
6.9.2 发布 Flash 影片	159	8.2.3 行为的应用	204
第 7 章 网页布局	160	8.3 时间轴	213
7.1 表格的应用	160	8.3.1 时间轴的概念	213
7.1.1 创建表格	160	8.3.2 制作一个简单的时间轴动画	215
7.1.2 表格的基本操作与属性设置	161	8.3.3 制作动态文字	216
7.1.3 应用格式表格	165	8.3.4 制作飘动的广告	217
7.1.4 表格的修饰和嵌套	167	上机实验 8	218
7.1.5 应用实例——利用表格设计网页	168	习题 8	222
7.2 层的应用	170	第 9 章 模板与 CSS 样式	223
7.2.1 插入新层	171	9.1 模板	223
7.2.2 设置层的属性	171	9.1.1 模板概述	223
7.2.3 调整层	172	9.1.2 创建模板	224
7.2.4 层与表格的转换	175	9.1.3 设定模板的可编辑区域	226
7.3 框架	176	9.1.4 应用模板	227
7.3.1 创建框架	177	9.1.5 编辑模板	229
7.3.2 设置框架与框架集的属性	179	9.1.6 更新基于模板的网页文件	230
7.3.3 应用实例——利用框架设计网页	181	9.2 文字样式	231
上机实验 7	183	9.2.1 CSS 样式的基本操作	231
习题 7	184	9.2.2 设置 CSS 样式的属性	234
第 8 章 创建动态网页	185	9.2.3 CSS 样式应用实例	238
8.1 表单	185	上机实验 9	244
8.1.1 表单和表单对象	185	习题 9	248

第1章 网页概述

在学习制作一个网页之前，首先应了解一些网页与网站的基本知识，了解常用的网页制作工具，熟悉网站开发的工作流程。

本章要点：

- ◆ Web 的起源与基本结构
- ◆ Web 的常用术语
- ◆ 网页制作工具
- ◆ 网站开发的工作流程

1.1 网页基础

WWW (World Wide Web)，中文称为万维网，是 Internet 中最为精彩的部分。为了与传统的网络相区别，人们将 WWW 简称为 Web，或称为 3W。Web 上具有共同主题、性质相关的一组资源就是 Web 站点。

Web，直译为“网”，它的含义是指通过超级链接将各种文档组合在一起，形成一个大规模的信息集合。

1.1.1 Web 的起源

1982 年，Tim Berners-Lee 最先提出了 Web 概念，他的目的是使靠近瑞士日内瓦的欧洲高能物理研究所的工作人员及分散在世界各地的物理学家能够共享研究课题。由于该系统未能摆脱当时国际互联网的影响——使用文本方式进行通信，因此没有得到公众的有力支持。

20 世纪 90 年代初，美国的 NEXT 公司推出了第一个 Web 浏览器的商业软件，人们开始在网络里运用多媒体技术，美丽的图形、图片，多样化的语言文字、超链接等技术开始在网络上崭露头角，从而打破了传统的纯文本模式。

Web 的使用，使网络的发展走进了一个色彩缤纷的世界，为网络的发展提供了丰厚的基础。

1.1.2 Web 的特点

浏览 Web 时所看到的文件称为 Web 页，又称为网页。网页可以将不同类型的多媒体信息（例如文本、图像、声音和电影等）组合在一个文档中。由于这些文档是用超文本标记语言 HTML 表示的，其文件名一般是以.htm 或.html 结尾，因此又称为 HTML 文档或超文本。

超文本可以给浏览者带来视觉和听觉的享受，所以 Web 技术又称为超媒体技术。

一个 Web 由一个或多个 Web 页组成，这些 Web 页相互连接在一起，存放在 WWW 服务器中，以供浏览者访问。浏览者通过 Web 页可以进行跳跃式的查询与浏览，可以在世界各地的计

算机之间自由地、高效率地选择和收集各种各样的信息，而不必知道所浏览的信息来自于哪台计算机。

Web 所包含的是双向信息，一方面浏览者可以通过浏览器浏览他人的信息，另一方面浏览者也可以通过 Web 服务器建立自己的网站和发布自己的信息。

1.1.3 HTML

Web 页是用超文本标记语言 HTML (Hyper Text Markup Language) 表示的。HTML 是一种规范，一种标准。HTML 通过标记符 (Tag) 标记网页的各个组成部分，通过在网页中添加标记符，指示浏览器如何显示网页内容。浏览器按顺序阅读网页文件 (HTML 文件)，并根据内容周围的 HTML 标记符解释和显示各种内容。

以 IE 浏览器为例，在浏览器窗口选择【查看】→【源文件】菜单命令，系统将自动启动记事本或写字板，并显示该网页的 HTML 源文件，如图 1-1、图 1-2 所示。

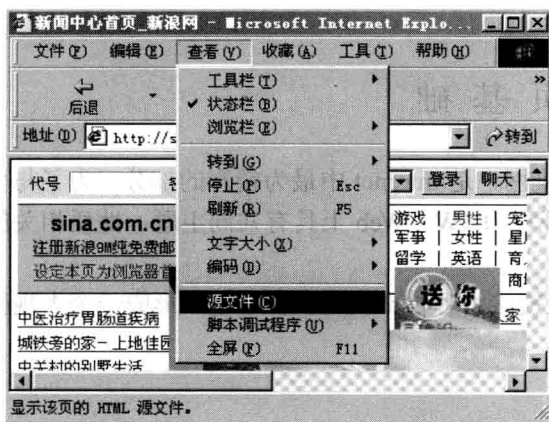


图 1-1 使用查看网页源文件的选项操作

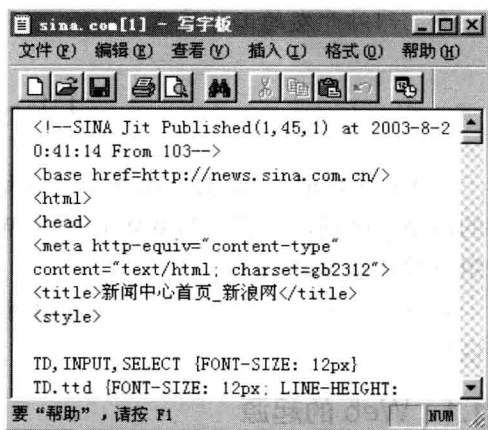


图 1-2 查看网页源文件

1.1.4 Web 的结构

由图 1-3 可以看出，Web 站点并不是孤立存在的，它包括了多个页面与多种元素。一个真正的网站由许多页面和超链接组成，并由服务器发布。浏览者可以通过浏览器对 Web 站点进行浏览。

Web 页包括的主要元素有：文本、图像、超级链接、导航栏、表格、表单、多媒体及特殊效果等。

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、颜色以及所需要的其他格式。

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。浏览者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。



图 1-3 浏览器与主页

网页中的图像不宜太多，图像过多将影响网页的传输速度。

3. 超级链接

超级链接是网页中最有用的功能。超级链接是从一个网页指向另一个目的端的链接，该链接既可以指向本地网站的另一个网页，也可以指向世界各地的其他网页。

当浏览者单击超级链接时，其指向的目的端的内容将显示在浏览者的 Web 浏览器中。不论是文字还是图像，都可以设置超级链接。

超级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网站结构时必须考虑的一个问题。

设置导航栏的目的是让浏览者顺利地浏览，避免迷失方向。导航栏能使浏览者方便地返回主页或继续下一页的访问。导航栏可以是按钮、文本或图像。站点的每个网页上均应设置导航栏，导航栏应放置在网页比较明显的位置。

5. 表格

网页中的表格是一种用于控制网页页面布局的有效方法。为了达到理想的视觉效果，通常不显示边框。如果网页具有横竖分明的风格，那么一定是由表格辅助布局的。

6. 表单

表单是一种特殊的网页元素，通常用于收集信息或实现一些交互式的效果。表单的主要功能是接收浏览者在浏览器端的输入信息，然后将这些信息发送到浏览者设置的目的端。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. 多媒体及特殊效果

为了吸引浏览者, 许多网页还包含有声音、动画、视频等多媒体元素, 以及悬停按钮、Java 控件、ActiveX 控件等特殊效果。

1.1.5 浏览器

浏览器的作用是“翻译”HTML 标记语言, 并按照规定的格式显示出来。因此使用 IE 等浏览器可以直接访问网页。

浏览器是浏览 Internet 资源的软件。通过它可以显示各种多媒体网页, 通过它可以连接到不同的 Internet 服务器, 获取各种各样的有用信息。因此, 浏览器是浏览者用于获得 Web 资源的有力工具。

浏览器窗口一般由标题栏、菜单栏、图标组成的工具栏、URL 地址栏、页面、状态栏等部分组成, 如图 1-3 所示。浏览器具有以下基本功能:

- (1) 阅读超文本文件。
- (2) 获取 Internet 资源。
- (3) 保存访问记录。
- (4) 安全保密功能。
- (5) 字符格式化功能。
- (6) 书签功能。
- (7) 处理具有交互功能的 Form 表单。
- (8) 发送或接收 E-mail。

1.2 Web 的常用术语

了解与熟悉 Web 站点的有关术语, 对于网页设计是十分重要的。

1. URL

URL 是 Uniform Resource Locations 的缩写, 其含义是统一资源定位器。超链接的本质就是 URL。统一资源定位器是在 Internet 上寻找资源、获取文件、使用电子邮件、查阅新闻等必不可少的。

URL 的表示可以是绝对的, 也可以是相对的。绝对的 URL, 将完整地给出协议种类 (例如 HTTP、FTP)、服务器的主机域名、路径和网页文件名。

例如: `http://www.microsoft.com/ie/news.htm`

其中, `http` 是服务标志, 表示使用的是超文本传输协议, 超文本传输协议是所有的 WWW 程序必须遵守的规则; `www.microsoft.com` 表示主机的域名; `/ie` 表示网页文件所在的目录; `/news.htm` 表示网页文件名。

相对的 URL 只给出网页文件名, 而省略了路径。此时, Web 浏览器采用超链接所在网页的协议种类、主机名以及路径。

所以, URL 所表示的信息, 不仅仅是资源的域名地址, 还包含了资源使用的协议。

当浏览者单击一个超链接时，Web 浏览器将根据超链接所指示的 URL 从相应的位置检索文件。如果检索成功，则显示所检索的文件。如果超链接检索到的不是网页，而是其他类型的文件，Web 浏览器将自动运行相应的程序以打开文件。

2. 网页

网页是使用 HTML 语言所写的文本文件，网页里可以包含文字、表格、图像、链接、声音和视频等。每个网页都是磁盘上的一个文件，可以单独浏览。网页是组成网站的特殊成分，图像、声音和视频等文件均需通过网页才能让浏览者看到或听到。

3. 主页

主页 (Home Page)，也称为首页，它和一般网页一样，是一个单独的网页，可以存放各种信息。主页是特殊的网页，是这个站点中所有网页文件的起点和交点，也是浏览者浏览一个网站的起点。主页应给出站点的基本信息和主要内容，使浏览者一目了然地了解站点的基本主题，了解站点的信息是否对自己有用。主页在站点所起的作用远比其他页面更重要，设计时必须仔细考虑。

1.3 网页制作工具

1.3.1 网页编辑工具

过去的网页一般是由专业人员利用 HTML 语言编写实现的。目前，已出现多种可视化程度很高的网页制作工具，不需要掌握专业的网页制作技术也能创作出富有特色、动感十足的网页。

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，甚至不需要了解 HTML 的语法规则。只要会使用 Word，就能很快学会使用 FrontPage，因为它的基本使用方法同 Word 很相似，可以像编辑 Word 文档那样在文章中加入表格，加入图像，甚至可以加入声音、动画和电影。FrontPage 带有的向导和模板能使初学者在编辑网页时感到更加方便。

FrontPage 最强大之处是其站点的管理功能。在更新服务器上的站点时，不需要创建更改文件的目录，FrontPage 将自动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 和 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 Firework 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

现在的网页通常具有丰富多彩的图像和动画。对于网页中的图像和动画，既要求质量高，同时还要求文件所占存储空间小。

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，以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失真，因此在 Web 上应用广泛。

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的优势。PhotoImpact 定位于广大普通用户，提供众多“即拖即有”的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。对于大多数非专业应用的用户来说，PhotoImpact 是一个不错的选择。

5. COOL 3D

COOL 3D 是友立（Ulead）咨询股份有限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。COOL 3D 主要用于制作文字的各种静态或动态特效。例如，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。网页设计者可以使用 Ulead GIF Animator 快速、轻松地创建和编辑网页动画文件。

1.4 网站开发流程

网站设计是一个系统工程，具有特定的工作流程，只有遵循这个流程，才能设计出令人满意的网站。网站设计主要分为 3 个阶段，如图 1-4 所示。

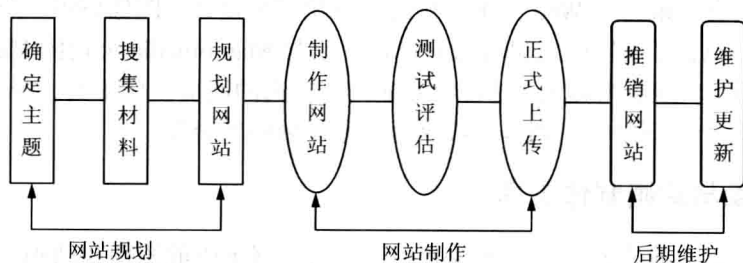


图 1-4 网站设计的工作流程

1.4.1 网站规划

1. 确定网站的主题与名称

网站主题是指建立的网站所要包含的主要内容。例如，旅游、娱乐休闲、体育、新闻、教育、医疗、时尚等。其中每一大类又可进一步细化为若干小类。一般来说，确定网站主题应遵循以下原则：

(1) 主题鲜明。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全而精。

(2) 明确设立网站的目的。

(3) 体现自己的个性。把自己的兴趣、爱好尽情地发挥出来，突出自己的个性，办出自己的特色。

在个人主页中，网站的名称起着很重要的作用，它在很大程度上决定了整个网站的定位。一个好的名称必须简洁、有概括性、有特色、容易记，还要符合自己主页的主题和风格。

2. 搜集材料

确定网站主题后，要围绕主题搜集材料，作为自己制作网页的素材。搜集的材料越多，制作网站越容易。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。对搜集到的材料应去粗取精，去伪存真。

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。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。规划网站的内容应包括：栏目的设置、目录结构、网站的风格（即颜色搭配、网站标志 Logo、版面布局、图像的运用）等。

(1) 主题栏的设置

在设计网站的主题栏与版块时应注意以下几个问题：

- 突出主题。把主题栏放在最明显的地方，让浏览者更快、更明确地知道网站所表现的内容。

- 设计一个“最近更新”栏目，让浏览者一目了然地知道更新内容。

- 栏目不要设置太多，一般不超过 10 个。

(2) 目录结构设计

目录结构设计一般应注意以下问题：

- 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子目录 Image（图像较少时可不创建）。

- 目录的层次不要太深，主要栏目最好能直接从首页到达。

- 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，并能影响浏览者的情绪。网页选用的背景应和页面的色调相协调，色彩搭配要遵循和谐、均衡、重点突出的原则。

(4) 网站标志 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传。

如同商标一样, Logo 是站点特色和内涵的集中体现。如果是企业网站, 最好是在企业商标的基础上设计, 保持企业形象的整体统一。

设计 Logo 的原则是: 以简洁的、符号化的视觉艺术把网站的形象和理念展示出来。图 1-5 是一些网站的 Logo。



图 1-5 一些网站的 Logo

(5) 版面布局

网页页面的整体布局是不可忽视的。要合理地运用空间, 让网页疏密有致、井井有条。

版面布局一般应遵循的原则是: 突出重点、平衡和谐, 将网站标志 (Logo)、主菜单等最重要的模块放在突出的位置, 然后再排放次要模块 (例如搜索、友情链接、计数器、版权信息、E-mail 地址等)。

此外, 其他页面的设计应和首页保持相同的风格, 并有返回首页的链接。

(6) 图像的运用

网页上应适当地添加一些图像, 使用图像一般应注意以下几个问题:

- 图像是为主页内容服务的, 不能让图像喧宾夺主。
- 图像要兼顾大小和美观。图片不仅要好看, 还应在保证图片质量的情况下尽量缩小图片的大小 (即字节数)。图像过大将影响网页的传输速度。
- 合理地采用 JPEG 和 GIF 图像格式。颜色较少的 (256 色以内) 图像, 可处理为 GIF 格式; 色彩比较丰富的图像, 最好处理为 JPEG 格式。

1.4.2 网站制作

1. 制作网站

制作网站主要包括以下步骤:

- (1) 建立本地站点。建立站点根文件夹, 用于存放首页、相关网页和网站中用到的其他文件。
- (2) 在站点根文件夹下创建子文件夹。为了使文件安排比较清晰, 将页面文件和图像文件分开存放。
- (3) 向站点添加所需要的空网页。
- (4) 设计网页尺寸。页面大小一般选择 800×600 规格。
- (5) 设置网页属性, 包括页面标题、背景图像、背景颜色、链接颜色、文字颜色等。

(6) 向网页中插入文本、图形图像、动画等对象。

(7) 建立所需要的超级链接。

(8) 预览和保存网页。

2. 上传与测试

测试评估与正式上传是不可分割的两部分。

制作完毕的网页，必须进行测试。测试评估主要包括上传前的兼容性测试、链接测试和上传后的实地测试。完成上传前所需要的测试后，利用 FTP 工具将网页发布到所申请的主页服务器上。网站上传之后，继续通过浏览器进行实地测试，发现问题，及时修改，然后再上传测试。

1.4.3 后期维护

1. 推销网站

网页上传之后，需要不断地进行宣传，以便让更多的朋友认识它，从而提高网站的访问率与知名度。推广网站的方法很多，例如，利用 E-mail、新闻组、与别的网站交换链接（友情链接）、到搜索引擎上注册、加入交换广告等。

2. 维护更新

网站必须定期维护、定期更新，只有不断地补充新内容，才能吸引浏览者。同时，随着软硬件的进步，网页的设计也应由文字向多媒体、由平面图像向立体动画或影片、由单向传播向交互式发展。

上机实验 1

1. 在浏览器中打开一个 HTML 文件，查看其源代码。
2. 上网浏览，分析不同网站的风格和站点实现的特点。
3. 上网浏览，分析不同网站在内容组织上的特点。
4. 自行设计一个网站，试写出网站规划，为后续实验做好准备。

习 题 1

1. 什么是网页，什么是主页？
2. 什么是 HTML？
3. 试列举你所熟悉网站的 URL 地址。
4. 常用的网页编辑工具有哪些？
5. 常用的网页图像与动画制作工具有哪些？
6. 叙述网站制作的流程。
7. 网站规划的主要内容有哪些？
8. 确定网站主题时一般要遵循哪些原则？
9. 制作网站主要包括哪些步骤？