



ADOBE

Enhance your ability



CS3

中文版实例教程

网页设计三剑客

方晨 编著

- 目标：掌握网页设计三剑客
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误

Fl

Fw

Dw

Flash
Fireworks
Dreamweaver

Enhance your ability

本书提供售后服务 详见附录4

上海科学普及出版社

网页设计三剑客

中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计三剑客中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2009.3

ISBN 978-7-5427-4150-9

I.网... II.方... III.主页制作—图形软件, Dreamweaver、Flash、Fireworks—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 160464 号

策 划 胡名正
责任编辑 李 蕾
统 筹 徐丽萍
刘湘雯

网页设计三剑客中文版实例教程

方 晨 编著

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 三河市德利印刷有限公司印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 23.75 字数 544000
2009 年 3 月第 1 版 2009 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-4150-9/TP·989 定价: 32.00 元

前 言

随着网络的普及和发展,越来越多的企业和个人需要通过网络展示和宣传自己的形象。而Dreamweaver、Flash和Fireworks是网页设计制作中使用最为广泛的3个软件,俗称“网页设计三剑客”。本书系统地讲解了这3个软件的使用方法。

全书共分26章,序言部分介绍了网站建设和设计的一些基础概念;第1章到12章讲解了Dreamweaver CS3的相关基础操作;第13章到19章讲解了Flash CS3的相关操作;第20章到25章讲解了Fireworks CS3的相关操作;第26章为综合实例,讲解了网站的制作过程。

本书结构清晰、图文并茂,以逐步操作的方式讲解软件的使用方法,符合读者的阅读习惯,适合教师安排教学课程。

本书可以作为高职高专的相关专业学生与电脑培训班学员的教学用书,也可以作为电脑爱好者及初学者的自学用书。

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著,刘劲鸥执笔,赵娟、杨瀛审校;封面由乐章工作室金钊设计。

为方便教学,本书还配有电子教案,请有此需要的教师可以登录今日在线学习网(<http://www.todayonline.cn>)免费注册后进行下载,有问题请在“今日学习论坛”留言。

读者在阅读过程中如有问题,可登录今日在线学习网(<http://www.todayonline.cn>),进入“今日学习论坛”,免费注册后将问题写明,我们将在一周内予以解答。

本书虽精心编写,但限于时间和水平,纰漏之处在所难免,恳请专家和读者批评指正,我们将会再接再厉,为大家献上更多更好的精品。

2009年2月

目 录

序言 网页设计基础	1	2.1.1 规划网站	29
0.1 网页设计的基本概念	1	2.1.2 创建站点	30
0.2 制作网站的工作流程	4	2.2 导入本地端站点	32
0.2.1 确定网站的主题	4	2.3 使用高级设置	35
0.2.2 确定网站的栏目	4	2.3.1 本地信息	36
0.2.3 网站的框架结构和链接结构	5	2.3.2 远程信息	36
0.2.4 收集整理网站的相关资料	6	2.3.3 测试服务器	37
0.2.5 制作具有统一风格的网页	6	2.3.4 遮盖	38
0.3 网页设计中的基本元素	6	2.3.5 设计备注	38
0.3.1 点的视觉构成	6	2.3.6 站点地图	39
0.3.2 线的视觉构成	8	2.3.7 文件视图列	39
0.3.3 面的视觉构成	9	2.3.8 Contribute 设置栏	40
0.4 网页设计的工具	11	2.3.9 模板	41
0.5 小结	12	2.3.10 Spry	41
0.6 练习	12	2.4 小结	42
第1章 Dreamweaver 快速入门	13	2.5 练习	42
1.1 Dreamweaver 概述	13	第3章 编辑和管理站点	43
1.1.1 Dreamweaver 的功能	13	3.1 文件面板	43
1.1.2 Dreamweaver 支持的主流 技术	14	3.2 在站点中新建文件	44
1.2 Dreamweaver 的工作界面	14	3.3 新建文件夹和移动文件	46
1.3 调整工作界面	16	3.4 删除和重命名文件	48
1.3.1 改变工作视图	16	3.5 建立站点地图	49
1.3.2 显示、隐藏和改变面板的 大小	17	3.6 查看站点地图	52
1.3.3 标尺和网格	18	3.7 修改站点地图	54
1.3.4 辅助线	19	3.8 保存站点地图	55
1.4 文档的基础操作	20	3.9 使用设计备注	55
1.4.1 新建文档	20	3.10 小结	56
1.4.2 保存和关闭文档	21	3.11 练习	56
1.4.3 打开文档	21	第4章 表格	57
1.5 制作网页的基础操作	22	4.1 创建表格	57
1.5.1 设置网页属性	22	4.2 编辑表格	59
1.5.2 编辑头部信息	24	4.2.1 编辑表格和单元格属性	59
1.5.3 添加网页内容	25	4.2.2 调整表格的行数与列数	61
1.5 小结	27	4.2.3 设置表格的宽度和高度	62
1.6 练习	27	4.2.4 合并单元格	65
第2章 建立 Dreamweaver 站点	29	4.2.5 拆分单元格	66
2.1 新建 Dreamweaver 站点	29	4.2.6 单元格的内部对齐方式	66
		4.3 设置表格样式	67
		4.4 对表格数据排序	68

4.5 向表格内部添加表格	69	7.2.6 段落对齐	105
4.6 小结	69	7.2.7 段落缩进	106
4.7 练习	69	7.3 设置列表	107
第5章 AP元素和框架	71	7.3.1 建立列表	107
5.1 了解AP元素	71	7.3.2 设置列表的属性	107
5.1.1 认识AP元素面板	71	7.4 特殊字符的输入	108
5.1.2 创建层	72	7.5 小结	109
5.1.3 层的相关操作	73	7.6 练习	109
5.1.4 层转换为表格	78	第8章 图像	111
5.2 框架	79	8.1 插入图像	111
5.2.1 建立框架	79	8.1.1 插入图像的基本操作	111
5.2.2 保存框架	83	8.1.2 插入图像占位符	112
5.2.3 设置框架集和框架的属性	83	8.1.3 插入鼠标经过图像	113
5.2.4 设置框架的链接	85	8.2 设置图像属性	114
5.3 小结	86	8.2.1 认识图像属性面板	114
5.4 练习	86	8.2.2 设置图像大小	114
第6章 模板与库	87	8.2.3 设置图像对齐方式	115
6.1 模板	87	8.2.4 设置图像边距	116
6.1.1 创建模板	87	8.2.5 设置低分辨率图像	116
6.1.2 将网页存储为模板	89	8.2.6 设置热区	116
6.1.3 设置模板的可编辑区域	90	8.2.7 使用编辑工具	117
6.1.4 用模板新建网页	91	8.3 优化图像	118
6.1.5 套用模板	92	8.4 小结	120
6.1.6 用模板更新网页及网站	92	8.5 练习	120
6.1.7 模板的相关操作	93	第9章 多媒体	121
6.2 库	93	9.1 使用Flash影片	121
6.2.1 创建库项目	94	9.1.1 插入Flash影片	121
6.2.2 将网页元素制作成库项目	95	9.1.2 插入Flash按钮	122
6.2.3 将库项目应用到网页中	95	9.1.3 插入Flash文本	124
6.2.4 编辑库项目	95	9.1.4 插入FlashPaper	125
6.2.5 脱离库项目控制	96	9.1.5 插入Flash视频	126
6.3 资源面板	96	9.2 插入Shockwave动画	127
6.4 小结	97	9.3 插入特殊对象	127
6.5 练习	97	9.3.1 插入Java小程序	127
第7章 文本	99	9.3.2 插入ActiveX	129
7.1 插入面板的文本标签和文本属性面板	99	9.3.3 插入参数	129
7.1.1 文本面板	99	9.3.4 插入插件	129
7.1.2 文本属性面板	100	9.4 扩展Dreamweaver	129
7.2 设置文本属性	101	9.4.1 安装外部插件	130
7.2.1 设置字体	101	9.4.2 获得插件的方法	130
7.2.2 设置字号	102	9.5 小结	132
7.2.3 设置文本颜色	103	9.6 练习	132
7.2.4 设置字符样式	104	第10章 超链接	133
7.2.5 定义段落格式	104	10.1 认识超链接	133
		10.1.1 URL概述	133

10.1.2 路径概述	133	工作界面	168
10.1.3 链接的组成	134	13.3 工具箱	169
10.1.4 超链接的方式和对象	134	13.4 控制面板	170
10.2 创建网页内部链接	134	13.5 文件操作	171
10.3 创建本地网页间的链接	136	13.5.1 新建 Flash 文件	171
10.3.1 建立站点内的链接	136	13.5.2 保存 Flash 文件	172
10.3.2 建立本地不同站点间网页 的链接	137	13.5.3 打开和关闭 Flash 文件	175
10.4 建立网站外部链接	139	13.6 Flash 的对象操作	175
10.5 链接到 E-mail	139	13.6.1 选择对象	175
10.6 创建下载文件链接	141	13.6.1.1 使用时间轴面板 选择对象	175
10.7 设置链接网页的打开方式	142	13.6.1.2 使用选择工具选择对象 ..	176
10.8 补充说明	142	13.6.1.3 使用套索工具选择对象 ..	176
10.9 小结	143	13.6.2 移动对象	177
10.10 练习	144	13.6.3 复制对象	178
第 11 章 CSS 样式	145	13.6.4 删除对象	178
11.1 CSS 样式面板	145	13.6.5 变形对象	178
11.2 新建 CSS 样式	146	13.6.5.1 缩放对象	178
11.2.1 使用类自定义规则	146	13.6.5.2 旋转和倾斜对象	179
11.2.2 使用标签定义标签样式	148	13.6.6 排列对象	180
11.2.3 使用“高级”选项定义 链接效果	150	13.6.7 分离组件或对象	182
11.3 创建与链接外部 CSS 样式	151	13.6.8 组合对象	182
11.3.1 创建外部 CSS 样式	151	13.7 小结	183
11.3.2 链接外部 CSS 样式	153	13.8 练习	183
11.4 编辑 CSS 样式	155	第 14 章 绘制图形	185
11.5 应用 CSS 样式	159	14.1 绘制线条	185
11.6 小结	160	14.1.1 使用线条工具	185
11.7 练习	160	14.1.2 使用铅笔工具	186
第 12 章 测试	161	14.1.3 使用钢笔工具	187
12.1 浏览器的测试	161	14.2 绘制几何形状	187
12.2 不同分辨率的测试	163	14.2.1 使用矩形工具	188
12.3 链接检测	164	14.2.2 使用椭圆工具	188
12.4 站点报告	164	14.2.3 使用基本矩形工具	189
12.5 其他相关测试信息	166	14.2.4 使用基本椭圆工具	189
12.6 小结	166	14.2.5 使用多角星形工具	189
12.7 练习	166	14.3 文本工具	190
第 13 章 Flash CS3 快速入门	167	14.3.1 输入文字	190
13.1 Flash CS3 的基本功能和应用	167	14.3.2 编辑文字	191
13.1.1 Flash CS3 的基本功能	167	14.3.3 输入状态	191
13.1.2 Flash CS3 的实际应用	167	14.3.3.1 了解输入状态	191
13.2 Flash CS3 的工作界面	167	14.3.3.2 改变输入状态	191
13.2.1 认识 Flash CS3 的 工作界面	167	14.3.4 文本属性设置	192
13.2.2 调整 Flash CS3 的		14.4 编辑线条	194
		14.4.1 扭曲线条	194
		14.4.2 使用钢笔工具调整线条	195

14.4.3 使用部分选取工具调整曲线 ..	195	第 17 章 Flash 动画基础	223
14.4.4 使用属性面板调整线条	195	17.1 帧与时间轴	223
14.4.5 使用网格和辅助线	196	17.1.1 帧的概念	223
14.4.6 删除和截取线条	197	17.1.2 时间轴和时间轴面板	223
14.5 编辑形状	197	17.1.3 帧的分类	224
14.5.1 使用变形面板	198	17.1.4 帧的显示状态	224
14.5.2 使用信息面板	199	17.2 Flash 动画的种类	224
14.5.3 使用对齐面板	199	17.2.1 逐帧动画	224
14.5.4 使用时间轴面板	200	17.2.2 补间动画	225
14.5.5 使用任意变形工具	200	17.3 帧的相关操作	225
14.6 对象绘制	201	17.3.1 创建空白关键帧	225
14.7 小结	202	17.3.2 创建关键帧	226
14.8 练习	202	17.3.3 创建帧	226
第 15 章 设置颜色	203	17.3.4 移动帧	227
15.1 样本面板	203	17.3.5 翻转帧	227
15.1.1 使用样本面板设置笔触颜色 和填充颜色	203	17.3.6 删除帧	228
15.1.2 管理样本面板中的色样	203	17.3.7 绘图纸工具	228
15.2 颜色面板	205	17.3.8 绘图纸工具详解	228
15.2.1 使用颜色面板	205	17.3.9 使用绘图纸外观移动 多幅画面	229
15.2.2 颜色面板中的色彩选择	206	17.3.10 命名帧标签	229
15.2.3 使用颜色面板编辑渐变色	207	17.4 创建逐帧动画	230
15.2.4 使用颜色面板设置位图填充 ..	208	17.5 创建补间	230
15.3 颜色的应用和调整	209	17.5.1 创建动画补间	230
15.3.1 笔触颜色	209	17.5.2 创建形状补间	232
15.3.2 填充色	209	17.6 图层简介	234
15.4 小结	211	17.6.1 图层的种类	234
15.5 练习	211	17.6.2 图层的作用和特点	234
第 16 章 图像的导入导出	213	17.7 图层的基本操作	235
16.1 导入图像	213	17.7.1 创建新图层	235
16.1.1 导入图像的一般过程	213	17.7.2 选择图层	235
16.1.2 导入图像的格式	214	17.7.3 删除图层	235
16.1.3 补充命令	215	17.7.4 命名图层	236
16.2 编辑导入的位图和矢量图	216	17.7.5 改变图层顺序	236
16.2.1 编辑导入的位图	216	17.7.6 图层的显示状态	236
16.2.1.1 对导入的位图应用 变形操作	216	17.7.7 设置图层属性	237
16.2.1.2 使用其他图像编辑软件 处理图像	216	17.8 引导层	238
16.2.1.3 设置位图属性	217	17.8.1 普通引导层	238
16.2.1.4 将位图转换为矢量图	218	17.8.2 运动引导层	238
16.2.2 编辑导入的矢量图	219	17.9 遮罩层	240
16.3 导出图像	221	17.9.1 创建遮罩层	240
16.4 小结	222	17.9.2 取消遮罩层	241
16.5 练习	222	17.10 小结	242
		17.11 练习	242
		第 18 章 元件	243

18.1 元件简介	243	20.1 Fireworks CS3 简介	269
18.1.1 元件的作用	243	20.1.1 Fireworks 的特性和 基本功能	269
18.1.2 元件的类型	244	20.1.2 Fireworks CS3 的 新增功能	269
18.2 创建元件	244	20.1.3 启动和关闭 Fireworks CS3 ..	270
18.2.1 创建图形元件	244	20.2 Fireworks CS3 的工作界面	271
18.2.2 创建按钮元件	245	20.2.1 标题栏	271
18.2.3 创建影片剪辑元件	246	20.2.2 菜单栏	271
18.2.4 从其他影片中导入元件	247	20.2.3 工具栏	272
18.3 编辑元件	247	20.2.4 工具箱	272
18.3.1 库面板	247	20.2.5 属性面板	273
18.3.2 新建文件夹	247	20.2.6 面板组	273
18.3.3 设置元件属性	248	20.2.7 文档窗口	273
18.3.4 删除元件	248	20.3 文档的基本操作	273
18.3.5 复制元件	248	20.3.1 文档的打开和保存	273
18.3.6 编辑元件	249	20.3.2 改变文档属性	274
18.3.7 在库面板中查看元件	250	20.4 小结	276
18.4 元件实例	250	20.5 练习	276
18.4.1 创建元件实例	250	第 21 章 处理位图对象	277
18.4.2 设置元件实例	251	21.1 选择位图对象	277
18.5 声音简介	253	21.1.1 “选取框”工具和“椭圆 选取框”工具	277
18.5.1 事件	253	21.1.2 “套索”工具	277
18.5.2 数据流	254	21.1.3 “多边形套索”工具	278
18.6 导入声音	254	21.1.4 “魔术棒”工具	278
18.6.1 导入声音到库中	254	21.1.5 位图的选择关系	278
18.6.2 将声音添加到工作区中	255	21.2 绘制位图对象	280
18.7 设置	256	21.2.1 “刷子”工具	280
18.8 编辑声音	258	21.2.2 “铅笔”工具	282
18.8.1 选择声音	258	21.2.3 “橡皮擦”工具	283
18.8.2 选择声音效果	258	21.2.4 “模糊”工具和“锐化” 工具	284
18.8.3 同步方式	259	21.2.5 “涂抹”工具	285
18.8.4 设置循环播放的次数	259	21.2.6 “替换颜色”工具	285
18.8.5 编辑声音	259	21.3 变形位图对象	286
18.9 小结	260	21.3.1 标准变形	286
18.10 练习	260	21.3.2 精确变形	289
第 19 章 测试和发布	261	21.4 小结	290
19.1 测试 Flash 作品	261	21.5 练习	290
19.1.1 创作过程中的测试	261	第 22 章 处理矢量对象	291
19.1.2 使用测试命令测试	262	22.1 选择矢量对象	291
19.2 发布 Flash 作品	263	22.1.1 “指针”工具	291
19.2.1 发布操作	263	22.1.2 “选择后方对象”工具	291
19.2.2 发布参数设置	265	22.1.3 “部分选定”工具	292
19.3 创建自带播放器的影片	267		
19.4 小结	268		
19.5 练习	268		
第 20 章 Fireworks CS3 基础知识	269		

22.2 绘制矢量对象	292	24.4.1 面板法	317
22.2.1 绘制基本矢量图形	292	24.4.2 菜单法	317
22.2.2 基本矢量图形工具的 属性面板	292	24.5 组织与管理“层”	318
22.2.3 绘制路径	295	24.5.1 重命名“层”	318
22.3 编辑矢量对象	296	24.5.2 排列“层”	318
22.3.1 调整锚点	297	24.5.3 隐藏与显示“层”	318
22.3.2 调整路径	297	24.5.4 锁定与解锁“层”	319
22.3.3 改变路径工具组	298	24.6 使用“蒙版”	319
22.3.4 路径操作命令	300	24.6.1 矢量蒙版	319
22.3.5 使用属性面板编辑路径	302	24.6.2 更改矢量蒙版属性	321
22.4 小结	302	24.6.3 位图蒙版	322
22.5 练习	302	24.6.4 更改位图蒙版属性	324
第 23 章 文字与样式	303	24.6.5 编辑蒙版	324
23.1 字体添加	303	24.7 小结	326
23.2 输入文本	304	24.8 练习	326
23.3 插入特殊字符	305	第 25 章 切片、热点与动画	327
23.4 设置文本属性	305	25.1 切片	327
23.4.1 更改文本对象名称	305	25.1.1 创建切片	327
23.4.2 设置字体	306	25.1.2 切片的属性面板	328
23.4.3 设置字号	306	25.1.3 编辑切片	329
23.4.4 设置附加字体属性	307	25.2 热点	330
23.4.5 设置文本方向	307	25.2.1 创建热点	330
23.5 将文本附加到路径	308	25.2.2 热点的属性面板	331
23.5.1 制作“路径文本”	308	25.2.3 编辑热点	331
23.5.2 编辑路径和附加到路径的 文本	308	25.3 动画	332
23.5.3 更改文本在路径上的方向	309	25.3.1 创建动画元件	332
23.5.4 将文本变形	309	25.3.2 编辑动画	333
23.5.5 将文本转换为路径	310	25.4 小结	334
23.6 导入文本	310	25.5 练习	334
23.7 检查拼写	310	第 26 章 综合实例	335
23.8 使用“文本编辑器”	312	26.1 策划	335
23.9 样式	312	26.2 收集和整理素材	335
23.10 小结	314	26.3 建立站点	336
23.11 练习	314	26.4 建立站点的 CSS 规则和模板	342
第 24 章 使用“层”和“蒙版”	315	26.4.1 建立 CSS 规则	343
24.1 选中“层”	315	26.4.2 建立模板	347
24.2 创建“层”	315	26.5 制作网页	352
24.2.1 面板法	316	26.6 测试	355
24.2.2 菜单法	316	26.7 发布	355
24.3 复制“层”	316	26.8 小结	355
24.3.1 拖动法复制层	316	26.9 练习	355
24.3.3 菜单法重制层	317	附录 1 Dreamweaver CS3 快捷键	357
24.4 删除“层”	317	附录 2 Flash CS3 快捷键	360
		附录 3 Fireworks CS3 快捷键	364
		附录 4 售后服务	367

序言 网页设计基础

通过本章，你应当：

- (1) 了解网页设计的基本概念。
- (2) 了解网页设计的工作流程。
- (3) 了解网页的构成要素。
- (4) 了解网页设计所涉及的软件。

0.1 网页设计的基本概念

在学习网页设计前，了解一些基本概念，有助于初学者学习和理解网页设计工作，并为深入学习打下坚实的基础。

(1) 什么是网络

网络是通过一定形式连接起来的、可以互相通信的一组计算机。

一个网络可以由相邻两台计算机组成，也可以由一间屋子、一栋楼里的多台计算机组成。这样的网络称为局域网，由局域网再延伸到更大的范围，如整个城市、国家，就成为广域网。这些网络都需要专门的管理人员进行维护。

(2) 什么是因特网

因特网 (Internet) 是由广域网、局域网和单机按照一定的通信协议组成的国际计算机网络。因特网是全球公有、使用 TCP/IP 通信协议的一个计算机系统。这个系统所提供的信息与服务，以及系统中的用户共同组成了因特网。

人们最常使用的是局域网，即使从家中连上因特网，也是先连上网络服务商的局域网。例如，通过电信公司的拨号上网，是先连接到电信公司的局域网上，然后再通过电信公司的服务器接入到因特网中。所以局域网是众多网络中的基本单位，而因特网是由无数个局域网组成的。

(3) 什么是 IP 地址

为了区分和定位网络中的计算机，网络中的每台计算机都被分配了惟一的 IP 地址。IP 地址是给网络中的计算机编址的方式，IP 地址由 32 位二进制数组成，以 XXX.XXX.XXX.XXX 形式表示，每组 XXX 代表 0~255 的 10 进制数，例如 IP 地址 202.106.1.33。

(4) 什么是域名

为了方便记忆，人们又为每台主机取了一个名字，即域名地址。域名地址通常由主机名、机构名、网络名和最高域名 4 个部分组成，如北京电报局的一台与因特网连接的电脑主机的 IP 地址 202.96.0.97，其域名为 public.bta.net.cn。它的含义是：public.bta 为北京电报局网络中心，net.cn 表示中国邮电网。用户一般是直接使用域名，因特网上的域名解析服务系统会自动将其转换为 IP 地址。

部分域可见下表。

表 0.1.1 机构域

域	机构类型
com	商业机构
edu	教育机构
gov	政府机构
org	网络机构 社会组织、专业协会
int	国际组织
mil	军事部门

表 0.1.2 地理域（部分）

域	国家和地区
cn	中国
au	澳大利亚
at	奥地利
ca	加拿大
ch	瑞士
de	德国
fr	法国
uk	英国
hk	香港
it	意大利
jp	日本
kr	韩国
ru	独联体
sg	新加坡
th	泰国
tw	中国台湾
us	美国
za	南非

（5）什么是万维网（WWW）

万维网又称环球网。1989 年欧洲粒子物理实验室的研究人员为了研究的需要，希望开发出能够共享资源，可以远程访问的系统，这种系统能够提供统一的接口来访问各种不同类型的信息，包括文字、图像、音频、视频信息等。1990 年完成了最早期的浏览器产品，1991 年开始在内部发行，这就是万维网的开始。万维网就是网页的管理系统，许多公司和个人在因特网上都拥有自己的万维网站，即网站。用来运行这个系统的计算机就是网页服务器。

万维网的核心部分是由 3 个标准构成的：

统一资源标识符（URI），用于给万维网上的资源定位的系统。

超文本传送协议（HTTP），用于规定浏览器和服务器怎样互相交流。

超文本标记语言（HTML），用于定义超文本文档的结构和格式。

网页的通用标准是超文本标记语言。这种语言可用于创建以文字、图像、声音和链接的格式化文本，即网页。可以通过计算机中的网页浏览器程序从网页服务器（或网站）中读取网页，并在计算机屏幕上显示出来。用户阅读网页的过程中，可以通过链接打开目标网页，还可以通过网页向服务器上传信息，完成一些互动交流。

注：超文本标记语言，英文名称为 HyperText Markup Language，缩写为 HTML。使用这种语言编写的网页也被称为静态网页。

当 HTML 无法满足网站建设需求时，出现了 CGI、Java、ASP 和 PHP 等技术，网页服务器借助这些技术可以调用外部程序，而不是简单地返回静态的网页，这类网页被称为动态网页。它们都可以很好地与 HTML 语言兼容，既可以嵌入到 HTML 文档中混合使用，也可以是独立的客户端脚本。

在万维网上，每个网页都有一个惟一的地址，被称作统一资源定位地址，即 URL。网页间的跳转都使用 URL 来定位，保证链接可以正确地跳转到目标网页。

(6) 什么是网页

网页通常含有文字资料、图像文件、可以在页面内执行的子程序、链接等元素，网页需要通过网页浏览器来阅读。网页的集合就是网站，网站的起始页为首页。

网页可以是任何一种格式，但通用标准是超文本标记语言（HyperText Markup Language，缩写为 HTML）。这种语言可用于创建辅以图像、声音、动画和链接的格式化文本，即网页。

另一种比较流行的语言为 XML，是 HTML 的衍生语言。它是一种元语言，可以自定义文档标签。

当使用 HTML 制作静态网页不能满足网站的需要时，还可以使用如 CGI、JavaScript 和 PHP 等技术，建立动态网页。网页服务器可以借助 CGI 调用外部程序，而不是简单地返回静态文本。JavaScript 和 PHP 这两种语言可以直接嵌入到 HTML 文档中，但使用方法不尽相同，JavaScript 主要用于客户端脚本，PHP 则主要用于数据库的访问。

(7) 什么是网站

网站是指在互联网上，根据一定的规则，使用 HTML 等工具制作的用于展示特定内容的相关网页的集合。

简单地说，网站是网页的集合，多个网页按一定关系链接在一起就形成了网站。

网站是一个信息平台，就像布告栏一样，人们可以通过网站发布想要公开的信息，或者利用网站提供相关的网络服务。人们可以通过网页浏览器访问网站，获取所需的信息或者享受网络服务。

(8) 什么是服务器

服务器有两种解释：

服务器是一个管理资源并为用户提供服务的计算机软件（或程序），通常分为文件服务器（为用户提供文件存取服务）、数据库服务器和应用程序服务器。

安装某些软件（或程序）的计算机也被称为服务器。

可以这样理解服务器：它是可以提供某种功能的软件（或程序），安装了某个特定服务器程序的计算机就成为具有这个服务功能的服务器。

从信息提供和获取角度来看，服务器可以看成是提供信息处理、服务、响应客户端请求的计算机。

(9) 客户端和服务端

客户端又称用户端，与服务器相对应，为客户提供本地与远程服务器进行信息交换

的程序，一般安装在普通用户的计算机中，需要与服务端配合使用。

可以这样理解客户端：它是运行在客户本地计算机中的程序，必须与服务器相互对应才能发挥作用，例如一台计算机中安装了FTP（文件传输协议，多用于上传、下载和管理远程服务器中的文件），那么其连接的远程服务器也必须安装了FTP的服务端，才可以在本地计算机上使用FTP与这个服务器互动；同理，如果要登录提供FTP服务的服务器，所使用的本地计算机中必须安装了FTP的客户端才可以登录到服务器。

客户端是接受信息服务方，是接受服务器信息的计算机。

(10) 什么是浏览器

浏览器是浏览因特网上各种信息的一种软件，当某个地址的网页载入浏览器后，浏览器就负责解释超文本文件中的语言，将单调的文字显示为丰富多彩的内容。Internet Explorer（简称IE）和Netscape是目前比较流行的两款浏览器。

0.2 制作网站的工作流程

按照合理的工作流程制作网站可以提高效率，减少错误。

0.2.1 确定网站的主题

首先，明确网站的服务对象和人群，网站的主题一定要小而精。如果想把包罗万象的内容都填充到你的网站中，结果肯定会事与愿违，变得毫无主题、毫无特色可言。网站的一大特点就是可以快速传递和发布信息，如果网站主题定位得比较广，管理和更新就会十分麻烦，速度也势必受到影响。最新调查结果显示，网络上的“主题站”比“综合站”点击率更高、更受欢迎。



图 0-2-1

如图0-2-1所示，Car Design News是一个针对汽车设计师的汽车设计资讯类主题网站，网站主题突出、针对性强，为浏览者提供了丰富的专业内容。

在个人站点的设计中，上述网站是一个比较值得借鉴的例子。就个人站点而言，目的大多是为了展现自我风格和个性，所以个人的特色应该是网站的主题。

0.2.2 确定网站的栏目

一篇文章要主题明确、层次清晰就必须有一个清楚的提纲，网站也是这样。栏目的实质是一个网站的大纲索引，索引应该将网站的主题明确地表示出来。一般的网站栏目

安排要注意以下几个方面：

(1) 紧扣主题

栏目的设置一定要紧扣主题，这样网站的内容会显得整齐明确。主题栏目在总栏目中要占绝对优势，主题才会突出，网站才会显得专业，容易给人留下深刻的印象。

(2) 设立最近更新或者可以双向交流的栏目

“最近更新”可以让常来光顾的访客时刻了解网站的变化，更加人性化。双向交流的栏目设置，如：留言本、论坛、邮件列表等，可以使网站及时和访客进行网站建设等方面的意见交流，保证网站快速发展。

0.2.3 网站的框架结构和链接结构

建设网站的过程中，确定网站的框架结构是非常重要的，结构的完善标志着网站的“地基”打好了一半。

在开始制作网页之前，需要我们确立框架结构图，图0-2-2所示为IBM HCI的网站结构图。

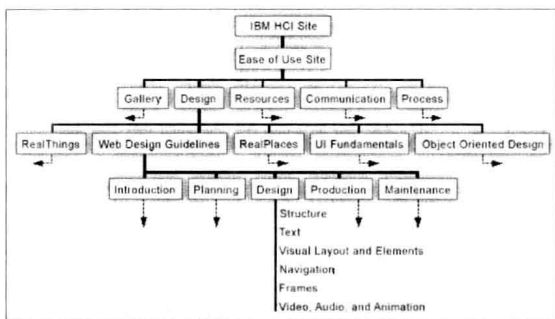


图 0-2-2

在建立结构图时，一般需要考虑以下几个原则：

(1) 首页

首页一般包括各种功能按钮、内容要点提示、友情链接等内容。

(2) 分支页面

分支页面相对独立，切忌重复。分支页面要求导航功能好，使用户能快速到达目标网页。

(3) 查漏补缺

确定结构图的时候一定要确保没有遗漏和空缺，还应该为以后的扩容留置空间。一般来说，最常用的方法就是在本地计算机上创建一个专门放置站点所有文件的文件夹，然后在该文件夹中制作和编辑网页。图0-2-3所示为某教学网站设计的框架结构图。

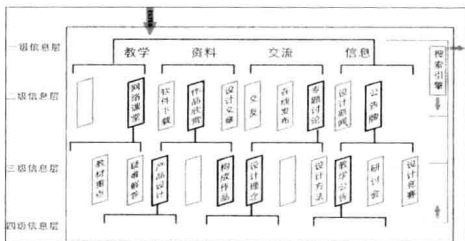


图 0-2-3

网站的链接结构是指页面之间互相链接的拓扑结构。建立网站的链接结构一般有两种方式：

(1) 树状链接结构

类似 DOS 的目录结构, 首页链接指向一级页面, 一级页面链接指向二级页面。这类链接结构的网站, 是逐级进入、逐级退出的。优点是条理清晰, 访客明确知道自己在什么位置, 不会“迷路”。缺点是浏览效率低, 一个栏目下的子页面到另一个栏目下的子页面必须绕经首页。

(2) 星状链接结构

类似网络服务器的链接, 每个页面互相之间都有链接。这种链接结构的优点是浏览方便, 随时可以到达自己想去的页面。缺点是这样的链接页面太多, 容易使访客迷路。

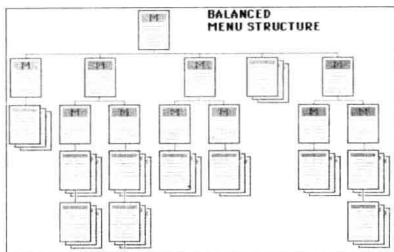


图 0-2-4

实际操作中, 最好结合这两种链接方式, 会达到比较理想的效果。比较好的方案是: 首页和一级页面之间用星状链接结构, 一级和以下各级页面用树状链接结构, 如图 0-2-4 所示。

0.2.4 收集整理网站的相关资料

收集制作网站的标识、图片、Flash 影片和文字资料等。可以通过各种渠道搜集相关资料, 注意在引用他人的资料和文章时, 应征得对方的同意, 并注明作者和出处。

0.2.5 制作具有统一风格的网页

风格是抽象的, 是整个网站给访客的视觉感受。风格应是独特的, 是区别其他网站的地方, 或者版面或者色彩或者交互方式, 这些都应能够证明你的网站是独有的。风格是有人性的, 通过网站的外表、内容等可以概括出一个网站的个性、情绪。好的站点能让人一眼就辨认出来。

0.3 网页设计中的基本元素

网页设计中, 点、线、面是构成视觉空间的基本元素, 是表现视觉形象的基本设计语言。网页设计实际上就是如何处理好这三者的关系, 因为不管是何种视觉形象或者版式构成, 归结到底, 都可以归纳为点、线和面。

一个按钮、一个文字是一个点。几个按钮或者几个文字的排列形成线。线的移动或者数行文字或者一块空白可以理解为面。点、线、面相互依存、相互作用, 可以组合成各种各样的视觉形象、千变万化的视觉空间。

0.3.1 点的视觉构成

在网页中, 一个单独而细小的形象可以称之为点。点是相比较而言的, 比如一个汉字是由很多笔划组成的, 但是在整个页面中, 它可以称为一个点。点也可以是一个网页中相对微小单纯的视觉形象, 如一个按钮、一个标识等。

需要说明的是,并不是只有圆形才叫一个点,方形、三角形、自由形都可以作为视觉上的点,点是相对线和面而存在的视觉元素。

点是构成网页的最基本单位,在网页设计中,经常需要我们主观地加些点,如在新闻的标题后加个NEW,在每小行文字的前面加个方的或者圆的点。

点在页面中起到活泼生动的作用,使用得当,甚至可以起到画龙点睛的作用。

一个网页往往需要有数量不等、形状各异的点来构成。点的形状、方向、大小、位置、聚集、发散,能够给人带来不同的心理感受。

下面我们就具体的页面,谈谈点的运用和表现。

如图0-3-1所示,在这个页面中,只有惟一的一个点,四周是大量的空白,于是它马上成为吸引视线、引发兴趣的视觉中心。而这个视觉中心就应该是你想表达的主题,效果是最直接明确的。在你实际浏览这个页面的时候,这个处于三维空间的点(花生)旁边环绕着一段电脑连线。三维技术的运用,更突出了这个视觉中心,让你迫不及待地点击进入下一级页面。



图 0-3-1

如图0-3-2所示,这是同一网站二级页面中的一个,我们可以将每一组形看作是一个点,如NEWS可以称作点,右下角还有4个点。所有的点互相呼应,组成不稳定的三角构图。在这个页面中,重复出现了用三维动态技术表现的最吸引视线的首页的点(花生)。



图 0-3-2

同一视觉形象(点)的不断重复出现,能够加深浏览者的印象。

如图0-3-3所示,在这个页面的下部,水平排列的点,给人平稳、安详的感觉。

3种形状相似的点随着点击产生颜色变化,同时在页面中心位置出现不同的产品图片,给浏览者一种跳跃、动荡、欢快的感受。



图 0-3-3

在页面中四处飘荡的点和由左至右移动的文字(也是由点组成),加强了页面的活跃气氛。

在同一个空间里体现了两种不同情绪的动态的对比,这也是网页相对传统平面媒体的极大优势。作为呼应,设计师特意在页面的中上部,采用了很多较小的点做底纹,起到了丰富页面层次的作用。页面上下两段横向的色条,强调了水平线的稳定感,将页面统一起来。