



# 网页 设计与制作

北京科海 总策划

刘培文 主 编  
谢芳清 副主编

走实践应用案例教学之路  
培养技能型紧缺人才

21 世纪高职高专计算机教育规划教材

# 网页设计与制作

刘培文 主 编  
谢芳清 副主编

中国人民大学出版社

• 北京 •

北京科海电子出版社

[www.khp.com.cn](http://www.khp.com.cn)

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/刘培文主编.  
北京:中国人民大学出版社, 2008  
21 世纪高职高专计算机教育规划教材  
ISBN 978-7-300-09980-4

- I. 网…
- II. 刘…
- III. 主页制作—高等学校: 技术学校—教材
- IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 179923 号

主 编 刘培文  
主 编 刘培文

21 世纪高职高专计算机教育规划教材

网页设计与制作

刘培文 主编

---

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号 邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层 邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>  
<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市艺辉印刷有限公司

规 格 185mm×260mm 16 开本

版 次 2009 年 2 月第 1 版

印 张 17.25

印 次 2009 年 2 月第 1 次印刷

字 数 420 000

定 价 28.00 元

---

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

# 丛书序

2006年北京科海电子出版社根据教育部的指导思想,按照高等职业教育教学大纲的要求,结合社会对各类人才的技能需求,充分考虑教师的授课特点和授课条件,组织一线骨干教师开发了“21世纪高职高专计算机教育规划教材”。3年来,本套丛书受到了高等职业院校老师的普遍好评,被几百所院校作为教材使用,其中部分教材,如《C语言程序设计教程——基于Turbo C》被一些省评为省精品课配套教材,这使我们倍感欣慰和鼓舞。

近年来,IT技术不断发展,新技术层出不穷,行业应用也在不断拓宽,因此教材的更新与完善很有必要,同时,我们也收到了很多老师的来信,他们希望本套教材能够进一步完善,更符合现代应用型高职高专的教学需求,成为新版精品课程的配套教材。在此背景下,我们针对全国各地的高职高专院校进行了大量的调研,邀请全国高职高专院校计算机相关专业的专家与名师、(国家级或省级)精品课教师、企业的技术人员,共同探讨教材的升级改版问题,经过多次研讨,我们确定了新版教材的特色:

- 强调应用,突出职业教育特色,符合教学大纲的要求。
- 在介绍必要知识的同时,适当介绍新技术、新版本,以使教材具有先进性和时代感。
- 理论学习与技能训练并重,以案例实训为主导,在掌握理论知识的同时,通过案例培养学生的操作技能,达到学以致用目的。

本丛书宗旨是,走实践应用案例教学之路,培养技能型紧缺人才。

## 丛书特色

### ☑ 先进性:力求介绍最新的技术和方法

先进性和时代性是教材的生命,计算机与信息技术专业的教学具有更新快、内容多的特点,本丛书在体例安排和实际讲述过程中都力求介绍最新的技术(或版本)和方法,并注重拓宽学生的知识面,激发他们的学习热情和创新欲望。

### ☑ 理论与实践并重:以“案例实训”为原则,强调动手能力的培养

由“理论、理论理解(或应用)辅助示例(课堂练习)、阶段性理论综合应用中型案例(上机实验)、习题、大型实践性案例(课程设计)”五大部分组成。在每一章的末尾提供大量的实习题和综合练习题,目的是提高学生综合利用所学知识解决实际问题的能力。

- 理论讲解以“够用”为原则。
- 讲解基础知识时，以“案例实训”为原则，先对知识点做简要介绍，然后通过小实例来演示知识点，专注于解决问题的方法，保证读者看得懂，学得会，以最快速度融入到这个领域中来。
- 阶段性练习，用于培养学生综合应用所学内容解决实际问题的能力。
- 课程设计实践部分以“贴近实际工作需要为原则”，让学生了解社会对从业人员的真正需求，为就业铺平道路。

### ☒ 易教易学：创新体例，内容实用，通俗易懂

本丛书结构清晰，内容详实，布局合理，体例较好；力求把握各门课程的核心，做到通俗易懂，既便于教学的展开和教师讲授，也便于学生学习。

### ☒ 按国家精品课要求，不断提供教学服务

本套教材采用“课本 + 网络教学服务”的形式为师生提供各类服务，使教材建设具有实用性和前瞻性，更方便教师授课。

用书教师请致电（010）82896438或发E-mail: [feedback@khp.com.cn](mailto:feedback@khp.com.cn) 免费获取电子教案。

我社网站（<http://www.khp.com.cn>）免费提供本套丛书相关教材的素材文件及相关教学资源。后期将向师生提供教学辅助案例、考试题库等更多的教学资源，并开设教学论坛，供师生及专业人士互动交流。

## 丛书组成

本套教材涵盖计算机基础、程序设计、数据库开发、网络技术、多媒体技术、计算机辅助设计及毕业设计和就业指导等诸多领域，包括：

- 计算机应用基础
- Photoshop CS3 平面设计教程
- Dreamweaver CS3 网页设计教程
- Flash CS3 动画设计教程
- 网页设计三合一教程与上机实训——Dreamweaver CS3、Fireworks CS3、Flash CS3
- 中文 3ds max 动画设计教程
- AutoCAD 辅助设计教程（2008 中文版）
- Visual Basic 程序设计教程
- Visual FoxPro 程序设计教程

- C 语言程序设计教程
- Visual C++程序设计教程
- Java 程序设计教程
- ASP.NET 程序设计教程

■ SQL Server 2000 数据库原理及应用教程

■ 计算机组装与维护教程

■ 计算机网络应用教程

■ 计算机专业毕业设计指导

■ 电子商务

.....

## 编者寄语

如果说科学技术的飞速发展是21世纪的一个重要特征的话,那么教学改革将是21世纪教育工作不变的主题。要紧跟教学改革,不断创新,真正编写出满足新形势下教学需求的教材,还需要我们不断地努力实践、探索和完善。本丛书虽然经过细致的编写与校订,仍难免有疏漏和不足,需要不断地补充、修订和完善。我们热情欢迎使用本丛书的教师、学生和读者朋友提出宝贵的意见和建议,使之更臻成熟。

丛书编委会

2009年1月

# 内容提要

本书全部以目前流行的商业网站为实例，引领读者在精选的实例中掌握网页制作软件的使用方法和技巧。书中先后介绍了 Dreamweaver、Flash、Fireworks 三种软件。内容包括站点的构建，设置页面的基本属性，创建图文混排页面，使用表格排版，制作链接关系，插入表单元素，使用 CSS 样式表，制作框架页面，使用模板和库，层、行为和时间轴，使用扩展插件，站点维护及上传；Flash 基础，Flash 绘图，创建元件和实例，创建基本动画，动画中的音视频，创建交互动画，动画的发布；Fireworks 绘图基础，绘制矢量图形，图形中的文字设计，位图图像处理等。

本书即可作为高职高专院校相关课程的教材，也可作为培训机构的教学用书。

会委编件丛

民J年0005

# 前 言

在网页排版制作软件领域, Dreamweaver 8 是目前为止功能最强大、版本最新的网页编辑软件。作为 Macromedia 公司的著名产品和网页排版软件的代表, Dreamweaver 在不断的版本更新过程中也在逐渐实现功能的增强。其完全可视化操作功能、优秀的代码控制、完整的站点规划和管理、超乎寻常的动态效果设计, 都为设计人员制作优秀网站提供了有力的保障。

在网页动画制作软件领域, Flash 8 无疑已确立了作为网页矢量图像编辑与动画制作软件的代表性地位。通过 Flash 软件, Macromedia 公司确立了一个新的网页动画标准。同时, 它也给网页发布带来了一次浪潮般的变革。使用 Flash 技术制作的页面, 与传统的页面风格迥异, 不但美观大方, 更具有吸引浏览者注意力的动态效果, 能够赢得浏览者的赞叹。

在网页图像设计软件领域, Fireworks 8 作为 Macromedia 公司出品的适用于 Web 图形设计的应用软件, 具有功能强大、制作专业、兼容性好等特点, 尤其是可以直接输出 Web 页, 并在内部嵌入 Web 页常用的动画、JavaScript 脚本等, 可以更方便地在网站上添加图像和交互元素, 为 Web 图形设计注入了新的活力。

本书精心整合了这三大软件在网页设计工作中的实际应用技巧, 将知识点与案例巧妙地结合在一起, 并通过每章后附的范例练习, 帮助读者提高对知识点综合应用的能力。本书全部采用目前流行的网站页面、动画为实例, 引领读者在精选的实例中掌握软件的使用方法和技巧。本书的最大特点是对每个知识点从实例的角度进行介绍, 采用 Step by Step 的方式讲解实例制作过程, 力求使读者通过实际操作, 快速掌握软件各功能的使用方法与技巧。这种教学方式轻松有趣, 避免初学者对教学模式产生厌烦感与枯燥感。

在每章的开始部分, 明确地指出了本章的学习要点, 有助于读者自学或教师授课时抓住重点, 明确了学习计划或教学计划。在每章的结尾部分, 均提供了适量的习题, 帮助读者巩固所学的知识, 并举一反三, 将其灵活应用。

本书由刘培文主编, 谢芳清担任副主编。

本书可作为职业教育相关课程的教材, 也可作为培训机构的教学用书。

感谢在本书的编写和出版过程中提供了帮助和支持的各界人士。由于时间仓促, 对于本书出现的不足之处, 欢迎广大读者批评指正。

编 者

2009 年 1 月

**第 1 章 多媒体网站制作概述 ..... 1**

- 1.1 网页的基础知识 ..... 1
  - 1.1.1 网页的基本特征 ..... 2
  - 1.1.2 网页的基本构成元素 ..... 2
- 1.2 多媒体网站的出现与发展 ..... 5
  - 1.2.1 网页静态多媒体的基本类型 ..... 6
  - 1.2.2 网页多媒体音视频的基本类型 ..... 7
- 小结与提高 ..... 8
- 综合练习 ..... 8

**第 2 章 站点的构建 ..... 9**

- 2.1 初识 Dreamweaver ..... 9
  - 2.1.1 Dreamweaver 的主要特点 ..... 9
  - 2.1.2 启动并认识 Dreamweaver ..... 10
- 2.2 创建本地站点 ..... 11
  - 2.2.1 使用站点向导 ..... 12
  - 2.2.2 使用“高级”选项卡设置  
站点 ..... 14
- 小结与提高 ..... 14
- 综合练习 ..... 15

**第 3 章 设置页面的基本属性 ..... 16**

- 3.1 修改页面的基本属性 ..... 16
  - 3.1.1 外观属性 ..... 17
  - 3.1.2 链接属性 ..... 17
  - 3.1.3 标题属性 ..... 18
  - 3.1.4 标题/编码属性 ..... 19
  - 3.1.5 跟踪图像属性 ..... 19
- 3.2 设置文件头内容 ..... 21

- 3.2.1 插入 Meta 标记 ..... 21
- 3.2.2 设置网页标题 ..... 25
- 3.2.3 头内容的其他部分 ..... 26
- 实战任务 ..... 26
- 实战实训 ..... 26
- 小结与提高 ..... 28
- 综合练习 ..... 28

**第 4 章 创建图文混排页面 ..... 29**

- 4.1 基本文字页面 ..... 29
- 4.2 图文混排的页面 ..... 30
  - 4.2.1 插入并设置图像 ..... 30
  - 4.2.2 编辑图像 ..... 32
  - 4.2.3 插入鼠标经过图像 ..... 35
  - 4.2.4 插入导航条 ..... 37
- 实战任务 ..... 40
- 4.3 插入 Flash 动画 ..... 40
  - 4.3.1 插入 Flash 文件 ..... 40
  - 4.3.2 插入 Flash 按钮 ..... 42
  - 4.3.3 插入 Flash 文本 ..... 44
  - 4.3.4 插入 Flash 视频 ..... 46
- 实战任务 ..... 48
- 4.4 插入其他基本元素 ..... 48
  - 4.4.1 插入水平线 ..... 49
  - 4.4.2 插入日期及特殊字符 ..... 50
  - 4.4.3 插入插件 ..... 52
- 实战任务 ..... 53
- 实战实训 ..... 53
- 小结与提高 ..... 57
- 综合练习 ..... 57

## 第5章 使用表格排版.....59

- 5.1 了解表格.....59
  - 5.1.1 在页面中插入表格.....59
  - 5.1.2 在页面中绘制表格.....61
- 实战任务.....63
- 5.2 使表格样式更美观.....63
  - 实战任务.....64
- 5.3 排序表格数据.....65
  - 实战任务.....66
- 实战实训.....66
- 小结与提高.....69
- 综合练习.....69

## 第6章 制作链接关系.....71

- 6.1 超链接与路径.....71
- 6.2 建立普通超链接.....72
  - 6.2.1 建立相对路径链接.....72
  - 6.2.2 建立绝对路径链接.....72
- 6.3 建立 E-mail 超链接.....73
  - 实战任务.....73
- 6.4 建立锚点超链接.....73
  - 实战任务.....75
- 6.5 创建图像地图.....76
  - 实战任务.....76
- 实战实训.....77
- 小结与提高.....78
- 综合练习.....79

## 第7章 插入表单元素.....80

- 7.1 关于表单对象.....80
  - 实战任务.....81
- 7.2 表单元素.....81
  - 7.2.1 插入文本框.....81
  - 7.2.2 插入隐藏区域.....82
  - 7.2.3 插入复选框.....82
  - 7.2.4 插入单选按钮.....83
  - 7.2.5 插入列表/菜单.....83
  - 7.2.6 插入文件域.....84
  - 7.2.7 插入多行文本框.....84

- 7.2.8 插入按钮.....85
- 7.2.9 插入图像域.....86
- 7.2.10 插入跳转菜单.....86

- 实战实训.....87
- 小结与提高.....90
- 综合练习.....90

## 第8章 使用 CSS 样式表.....92

- 8.1 CSS 的类型.....92
  - 8.1.1 标签样式.....92
  - 8.1.2 CSS 选择器.....93
  - 8.1.3 自定义样式.....93
- 8.2 创建样式.....93
  - 8.2.1 创建标签样式.....94
  - 8.2.2 创建 CSS 选择器.....95
  - 8.2.3 创建自定义样式.....96
- 8.3 样式表的其他操作.....97
  - 8.3.1 编辑单个样式.....97
  - 8.3.2 编辑样式表.....97
  - 8.3.3 外部样式.....97
- 实战实训.....99
- 小结与提高.....101
- 综合练习.....101

## 第9章 制作框架页面.....103

- 9.1 创建框架结构.....103
  - 实战任务.....104
- 9.2 制作框架网站.....104
  - 9.2.1 建立框架页面结构.....105
  - 9.2.2 设置框架样式.....107
- 实战任务.....107
- 9.3 创建内联框架页面.....107
  - 实战实训.....110
  - 小结与提高.....112
  - 综合练习.....112

## 第10章 使用模板和库.....114

- 10.1 使用模板创建同风格页面.....114
  - 10.1.1 制作模板.....114

|                              |            |                              |            |
|------------------------------|------------|------------------------------|------------|
| 10.1.2 利用模板制作页面 .....        | 116        | 小结与提高 .....                  | 150        |
| 10.1.3 修改并更新模板 .....         | 118        | 综合练习 .....                   | 150        |
| 实战任务 .....                   | 119        |                              |            |
| 10.2 使用库创建页面中同样内容 .....      | 120        | <b>第 13 章 站点维护及上传 .....</b>  | <b>151</b> |
| 10.2.1 制作库 .....             | 120        | 13.1 发布网站 .....              | 151        |
| 10.2.2 利用库项目制作页面 .....       | 121        | 13.1.1 发布设定 .....            | 151        |
| 10.2.3 修改并更新库项目 .....        | 123        | 13.1.2 发布网站 .....            | 153        |
| 实战任务 .....                   | 126        | 实战任务 .....                   | 153        |
| 实战实训 .....                   | 126        | 13.2 取出和存回 .....             | 153        |
| 小结与提高 .....                  | 128        | 小结与提高 .....                  | 154        |
| 综合练习 .....                   | 129        | 综合练习 .....                   | 155        |
| <b>第 11 章 层、行为和时间轴 .....</b> | <b>130</b> | <b>第 14 章 Flash 基础 .....</b> | <b>156</b> |
| 11.1 层基础 .....               | 130        | 14.1 初识 Flash .....          | 156        |
| 11.2 使用层排版 .....             | 131        | 14.1.1 Flash 简介 .....        | 156        |
| 11.2.1 层溢出 .....             | 131        | 14.1.2 启动并认识 Flash .....     | 157        |
| 11.2.2 层与表格的转换 .....         | 131        | 14.2 Flash 基础知识 .....        | 158        |
| 实战任务 .....                   | 133        | 14.2.1 时间轴 .....             | 158        |
| 11.3 行为 .....                | 134        | 14.2.2 帧 .....               | 159        |
| 11.3.1 弹出信息 .....            | 134        | 小结与提高 .....                  | 159        |
| 11.3.2 打开浏览器窗口 .....         | 136        | 综合练习 .....                   | 159        |
| 11.3.3 设置状态栏文本 .....         | 137        |                              |            |
| 11.3.4 检查表单 .....            | 138        | <b>第 15 章 Flash 绘图 .....</b> | <b>161</b> |
| 实战任务 .....                   | 141        | 15.1 关于矢量图与位图 .....          | 161        |
| 11.4 实战实训 .....              | 141        | 15.2 笔触与填充 .....             | 162        |
| 小结与提高 .....                  | 143        | 15.2.1 使用笔触 .....            | 162        |
| 综合练习 .....                   | 143        | 15.2.2 使用填充 .....            | 164        |
|                              |            | 实战任务 .....                   | 165        |
| <b>第 12 章 使用扩展插件 .....</b>   | <b>144</b> | 15.3 位图矢量化 .....             | 165        |
| 12.1 扩展管理器的使用 .....          | 144        | 实战实训 .....                   | 167        |
| 12.1.1 安装插件 .....            | 144        | 小结与提高 .....                  | 169        |
| 12.1.2 管理插件 .....            | 145        | 综合练习 .....                   | 169        |
| 12.1.3 使用插件 .....            | 146        |                              |            |
| 实战任务 .....                   | 146        | <b>第 16 章 创建元件和实例 .....</b>  | <b>170</b> |
| 12.2 手动安装三方插件 .....          | 147        | 16.1 库面板 .....               | 170        |
| 12.2.1 安装插件 .....            | 147        | 16.2 建立元件和实例 .....           | 171        |
| 12.2.2 使用插件 .....            | 147        | 16.2.1 新建元件 .....            | 171        |
| 实战任务 .....                   | 148        | 16.2.2 转换为元件 .....           | 172        |
| 实战实训 .....                   | 148        | 16.2.3 新建按钮 .....            | 175        |
|                              |            | 实战任务 .....                   | 178        |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 16.3 编辑元件·····             | 178        |
| 16.3.1 进入编辑模式·····         | 178        |
| 16.3.2 退出元件编辑模式·····       | 178        |
| 小结与提高·····                 | 178        |
| 综合练习·····                  | 179        |
| <b>第 17 章 创建基本动画·····</b>  | <b>180</b> |
| 17.1 制作逐帧动画·····           | 180        |
| 实战任务·····                  | 182        |
| 17.2 制作动画补间动画·····         | 182        |
| 实战任务·····                  | 184        |
| 17.3 制作形状补间动画·····         | 184        |
| 实战任务·····                  | 186        |
| 17.4 制作引导线动画·····          | 186        |
| 实战任务·····                  | 189        |
| 17.5 制作遮罩动画·····           | 190        |
| 实战任务·····                  | 193        |
| 实战实训·····                  | 193        |
| 小结与提高·····                 | 194        |
| 综合练习·····                  | 194        |
| <b>第 18 章 动画中的音视频·····</b> | <b>196</b> |
| 18.1 声音的导入和使用·····         | 196        |
| 18.1.1 导入声音·····           | 196        |
| 18.1.2 使用声音·····           | 198        |
| 实战任务·····                  | 198        |
| 18.2 声音的属性设置·····          | 198        |
| 18.2.1 音效的设置·····          | 199        |
| 18.2.2 设置声音重复的次数·····      | 199        |
| 18.3 使用视频·····             | 200        |
| 实战任务·····                  | 202        |
| 小结与提高·····                 | 202        |
| 综合练习·····                  | 202        |
| <b>第 19 章 创建交互动画·····</b>  | <b>203</b> |
| 19.1 ActionScript 基础·····  | 203        |
| 19.1.1 为帧添加动作·····         | 204        |
| 19.1.2 为按钮添加动作·····        | 204        |
| 19.1.3 为影片剪辑添加动作·····      | 204        |
| 19.2 交互动画的制作·····          | 204        |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 实战任务·····                         | 208        |
| 实战实训·····                         | 209        |
| 小结与提高·····                        | 215        |
| 综合练习·····                         | 215        |
| <b>第 20 章 动画的发布·····</b>          | <b>216</b> |
| 20.1 发布 Flash SWF·····            | 216        |
| 20.2 发布 HTML 页面·····              | 217        |
| 小结与提高·····                        | 218        |
| 综合练习·····                         | 219        |
| <b>第 21 章 Fireworks 绘图基础·····</b> | <b>220</b> |
| 21.1 初识 Fireworks·····            | 220        |
| 21.1.1 Fireworks 简介·····          | 221        |
| 21.1.2 启动并认识 Fireworks·····       | 221        |
| 21.2 新建文件·····                    | 222        |
| 21.3 图像的基本操作·····                 | 222        |
| 21.3.1 改变画布·····                  | 222        |
| 21.3.2 改变图像大小·····                | 223        |
| 21.3.3 修整画布·····                  | 224        |
| 小结与提高·····                        | 224        |
| 综合练习·····                         | 224        |
| <b>第 22 章 绘制矢量图形·····</b>         | <b>225</b> |
| 22.1 绘制图形·····                    | 225        |
| 22.1.1 绘制规则图形·····                | 225        |
| 22.1.2 绘制不规则图形·····               | 227        |
| 实战任务·····                         | 230        |
| 22.2 图形的笔触和填充·····                | 230        |
| 22.2.1 使用笔触·····                  | 230        |
| 22.2.2 使用填充·····                  | 232        |
| 实战任务·····                         | 234        |
| 实战实训·····                         | 234        |
| 小结与提高·····                        | 237        |
| 综合练习·····                         | 237        |
| <b>第 23 章 图形中的文字设计·····</b>       | <b>238</b> |
| 23.1 文字的输入与编辑·····                | 238        |
| 23.2 制作曲线排列的文字·····               | 239        |
| 实战任务·····                         | 240        |

|                            |            |                         |            |
|----------------------------|------------|-------------------------|------------|
| 实战实训 .....                 | 240        | 24.2 选取位图 .....         | 251        |
| 小结与提高 .....                | 242        | 24.2.1 矩形和椭圆形选区 .....   | 251        |
| 综合练习 .....                 | 242        | 24.2.2 套索和多边形套索工具 ..... | 253        |
| <b>第 24 章 位图图像处理 .....</b> | <b>243</b> | 24.2.3 魔术棒工具 .....      | 255        |
| 24.1 位图修饰 .....            | 243        | 24.3 填充选区 .....         | 256        |
| 24.1.1 使用铅笔 .....          | 243        | 24.3.1 油漆桶工具 .....      | 256        |
| 24.1.2 使用刷子 .....          | 244        | 24.3.2 渐变工具 .....       | 257        |
| 24.1.3 使用橡皮擦 .....         | 244        | 实战实训 .....              | 257        |
| 24.1.4 使用橡皮图章 .....        | 245        | 小结与提高 .....             | 260        |
| 24.1.5 使用替换颜色 .....        | 246        | 综合练习 .....              | 261        |
| 24.1.6 使用照片修整 .....        | 248        | <b>主要参考文献 .....</b>     | <b>262</b> |

## 第 1 章

# 多媒体网站制作概述

在互联网飞速发展的今天,网页与网站早已成为商业宣传、个性展示的主要途径之一。随着互联网传输速度的加快,人们不再满足仅仅制作与访问纯文字的网页。多媒体网站已经成为网站设计的主要发展方向。本章将重点介绍网页的基础知识,以及网站制作流程等知识。

### 学习目标

- 网页的基础知识
- 多媒体网站的出现与发展

## 1.1 网页的基础知识

网页是全球广域网的基本表现形式,用超文本标记语言(HTML)书写。网页可以是站点的一部分,也可以独立存在。如图 1-1 所示。

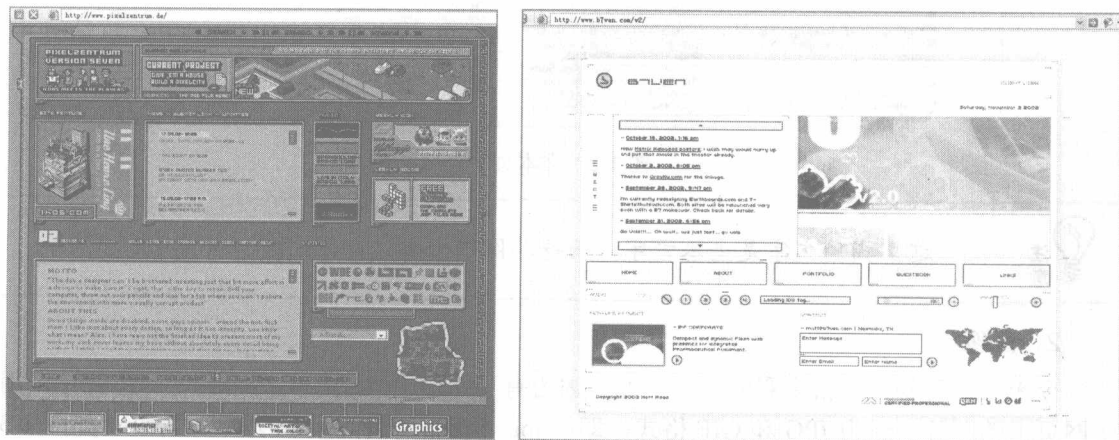


图 1-1 网页示例

### 1.1.1 网页的基本特征

网页被称为 HTML 文件，一个 HTML 网页包含了 HTML 标记符，这些标记符是一些嵌入式命令，提供网页的结构、外观和内容等信息。Web 浏览器利用这些信息来决定如何显示网页。下面这段代码就是网页的源代码基本构成结构。

```
<html>
  <head>
    <title>标题</title>
  </head>
  <body>
    正文
  </body>
</html>
```

### 1.1.2 网页的基本构成元素

#### 1. 文本

网页中的信息主要是以文本为主的。在网页中可以设置字体、大小、颜色、底纹、边框等文本的属性。如图 1-2 所示是一个典型的文本页面。



图 1-2 文本页面



注意

这里指的文字是文本文字，而并非图片中的文字。

#### 2. 图像

今天人们看到的丰富多彩的网页，都是因为有了图像，可见图像在网页中的重要性。用于网页上的图片一般为 JPG 和 GIF 格式，即以.jpg（或.jpeg）和.gif 为后缀的文件。如图 1-3 所示是一个完全由图像构成的网页。

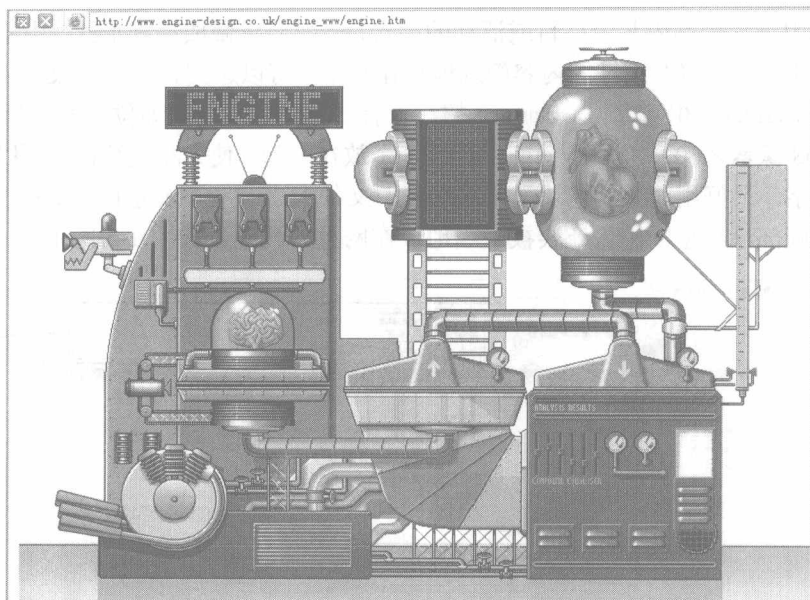


图 1-3 图像页面



注意

图像在网页中不可缺少，但也不能太多，图像的下载速度较慢，如果网页上插入过多的图像，则网页的打开时间会很长，浏览者一般就不会再继续等下去，而且如果网页上放置过多的图片，会显得很乱，有喧宾夺主之势。

一般来说，图片有如下几方面的运用：

Logo 是代表企业形象或栏目内容的标志性图片，一般在网页的左上角。Logo 的设计要求形象鲜明，笔触简练。给人第一印象就很深刻的 Logo 无疑是设计成功的 Logo。事实上，Logo 一般使用公司已有的徽标，可简单作些处理。如图 1-4 所示。



图 1-4 Logo

Banner 是用于宣传站内某个栏目或活动的广告,一般要求做成动画形式,由于动画能更多地吸引他人的注意力,将介绍性的内容简练地加在其中,可以达到宣传的效果。为了便于各网站间相互交换 Banner,相互宣传,Banner 的尺寸有一定的要求,例如位于网页顶端的 Banner 要求尺寸为 468 像素×60 像素。小的广告经常多个放在一起,使人眼花缭乱,所以不能使用过多、过小的文字,最好用简单的色块和明朗线条。文件大小一般不要超过 12KB。Banner 一般在网页顶部或底部,小型的广告还会被适当地放在网页的两侧。如图 1-5 所示。

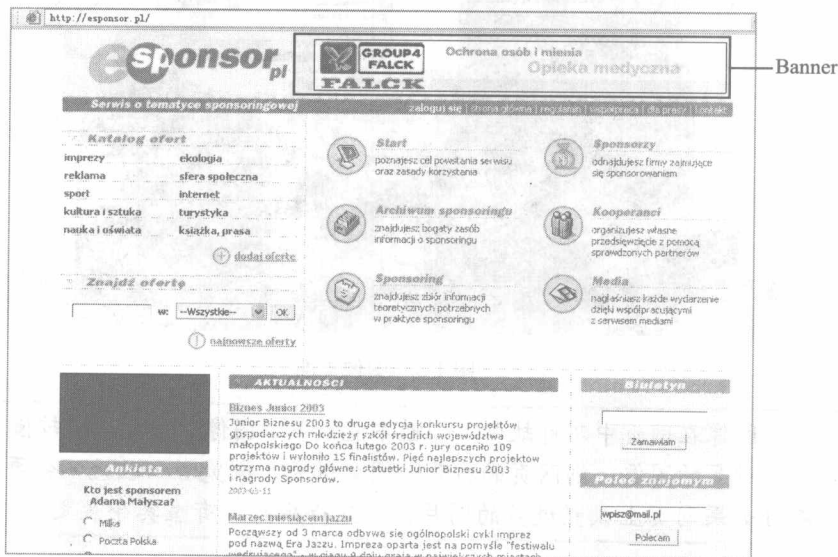


图 1-5 Banner

此外,在页面中比较常用的图片还包括背景图。尽管很多网站有背景图,但这些网站大多是二三流的,建议要慎用背景图,除非它会使网页具有无限魅力。做到这点并非不可能,但是很难。如图 1-6 所示是页面的背景图。

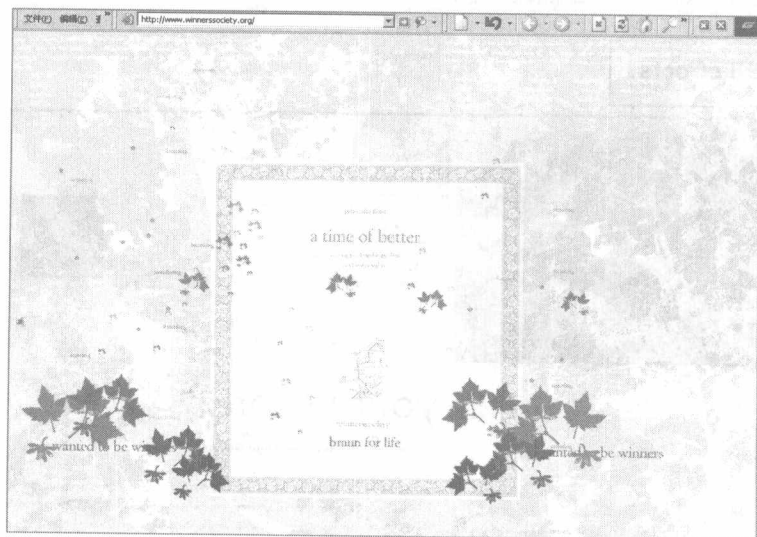


图 1-6 页面背景图