



网页制作 三剑客 CS3 版

马军龙 等编著

资深IT教育专家鼎力打造

细致讲解了软件的常用功能命令及主流设计理念，通过实例、图解加练习的教学方式使初学者快速掌握使用 Dreamweaver/Fireworks /Flash CS3 中文版进行网页设计的要领，轻松步入高手境界。

配套光盘精彩实用

交互式界面设计；长达3小时的带有语音讲解的视频操作演示；全部章节配有PPT电子教案，方便教师授课；全部实例素材，方便读者练习。



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



三劍客

CS

作者：[作者姓名]

內容簡介

本書介紹了... (The following text is extremely blurry and illegible, appearing to be a summary or description of the book's content.)

目錄

第一章... (The following text is extremely blurry and illegible, appearing to be a table of contents or chapter list.)



ISBN 7-309-04566-6



网页制作 三剑客 CS3 版

马军龙 等编著

本书详细介绍了 Adobe 网页制作三剑客 (Dreamweaver、Fireworks、Flash) 的使用方法, 在介绍基本知识的同时, 通过对一些操作内容的讲解, 配合丰富的实例, 使读者可以快速理解和掌握。读者可以通过本书学习使用这些工具编辑网页、设计网页图片以及创建 Flash 动画等, 并可以综合使用网页制作三剑客来创建个人网站。

随书附赠多媒体教学光盘, 内含视频讲解及实例素材, 为方便教学还配有 PPT 电子教案。

本书实例丰富, 内容通俗易懂, 适合初学网页、网站、多媒体作品设计与制作的读者自学, 也可作为各类院校相关专业及培训班教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三剑客: CS3 版 / 马军龙等编著. —北京: 机械工业出版社, 2009.5

(新电脑互动课堂)

ISBN 978-7-111-26951-9

I. 网… II. 马… III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 065790 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 孙 业

责任印制: 李 妍

2009 年 5 月第 1 版 · 第 1 次印刷

184mm×260mm · 20.25 印张 · 499 千字

0001-4000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-26951-9

ISBN 978-7-89451-077-8 (光盘)

定价: 43.00 元 (含 ICD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294 68993821

购书热线电话 (010) 88379639 88379641 88379643

编辑热线电话 (010) 88379753 88379739

封面无防伪标均为盗版

前 言

Adobe Design Premium CS3 系列产品自推出以来,一直广为专业 Web 开发人员及设计师所喜爱,成为创建网站及编写网络应用程序的专业首选。Adobe Design Premium CS3 在原版本的基础上,进一步扩展功能,丰富内容,为用户提供一套全面的设计及开发工具,让设计师及开发人员可以创作出效能卓越的网站及应用程序。

本书是专为初学者策划、编写的使用 Adobe Design Premium CS3 进行网站设计制作的入门教材。

全书使用 Adobe Design Premium CS3 的网页制作三剑客作为讲解对象,详细讲解了这些软件的操作技巧及使用这些软件创建网页、网站的方法。

本书实例丰富,涉及面较广,循序渐进地讲解三剑客的使用方法。首先是 Dreamweaver 的使用方法,在这里详细介绍了 Dreamweaver 程序的各种功能;接下来,采用同样的思路,介绍了 Fireworks 的使用方法及其功能;之后,还介绍了著名的 Flash 制作工具,利用简单的实例讲解了 Flash 程序的使用方法,以及 Flash 动画的制作;最后,介绍了三剑客的综合使用方法。

本书的特点之一是图文并茂,让读者可以通过书中的插图来了解具体的操作,对整个过程一目了然。对于每个软件使用方法的介绍也都从最简单、最初级的地方入手,首先介绍软件本身,在功能讲解过程中,把操作过程中的每一个细节都解释得很清楚,让读者跟着本书的介绍一步一步走,学会软件的用法和使用软件进行创作。本书还介绍了一些小技巧,让读者可以更熟练、更快速地使用各种软件。

全书实例讲解占 50% 以上。主要内容包括:网站制作基础知识,Adobe Design Premium CS3 三剑客的安装使用,利用三剑客制作网页、图像和动画等。

本书各章自成一体,读者可以方便地挑选自己喜欢的内容,但各章之间却又相辅相成。鉴于 Adobe 程序有一些共同特点,学习时还应该融会贯通,在本书中发掘尽可能多的利用价值。

全书力求将计算机教育与实际应用及考试紧密结合。不仅涉及到目前计算机应用领域的不同层面,还突出了主流技术、主流软件与主流版本。因此,本书非常适合初学者自学,同时也是进行计算机专业和岗位技能培训的理想教材。

参加本书编写工作的有马军龙、陈建业、陈香、马凯、杜吉祥、安乐、安丛琪、李森、刘波、刘磊、李可、郭浩、蒋孝国、庄光磊、杨文、王林、宋平、孙长虹、陈辉、张耀坤、陈金刚、刘武、张慧等。由于作者水平有限,错漏之处在所难免,请广大读者批评指正。

编 者





前言

第1章 网页设计前的准备工作

第1节 Internet 概述	1
第2节 Web 网页设计	1
第3节 网站的规划	3
第4节 网站设计流程	3
1. 根据网站主题组织网站内容	3
2. 规划网站栏目和网站目录结构	4
3. 确定网页版面布局	5
4. 收集制作网页的素材	5
5. 添加网页特效	6
6. 测试和发布网站	6
第5节 网页基本要素	6
1. 标志、导航栏、广告条和按钮	6
2. 网页中的色彩	7
3. 网页中的文本	8
4. 网页中的图片	8
5. 网页中的动画	8
6. 多媒体和其他插件	9
第6节 实战演练——网站结构和网站栏目设计	9
第7节 练一练	9

第2章 Dreamweaver CS3 入门

第1节 Dreamweaver CS3 的基本功能	10
第2节 Dreamweaver CS3 的基本运用	11
1. 标题栏	12
2. 菜单栏	13
3. 工具栏	13
4. 属性检查器	16
5. 功能面板组	17

6. 状态栏	18
--------------	----

第3节 实战演练——Dreamweaver 基本

操作	20
----------	----

第4节 练一练	22
---------------	----

第3章 创建与编辑网页

第1节 创建文档

1. 创建新文档	23
2. 设置页面属性	24

第2节 插入文本

1. 添加文本	26
2. 设置文本格式	27
3. 设置段落格式	28
4. 插入注释	30
5. 插入特殊符号	31
6. 用简单 CSS 样式表进行文本格式化	32

第3节 在网页中插入图像

1. 插入图像	34
2. 设置图像属性	35
3. 图像编辑器	35

第4节 超文本链接

1. 超链接文字、图像	36
2. 创建电子邮件链接	37

第5节 插入其他对象

1. 插入 Fireworks 图像	37
2. 插入 Flash 电影	38
3. 插入 Flash 按钮和 Flash 文本	39
4. 插入导航条	40

第6节 实战演练——编辑文档

第7节 练一练

第4章 网页排版与布局

第1节 表格基本操作



1. 插入表格	45
2. 编辑表格	46
3. 向单元格中添加内容	50
第2节 框架的基本操作	51
1. 创建框架和框架集	51
2. 设置框架和框架集属性	52
3. 保存框架和框架集	53
第3节 层的基本操作	53
1. 创建层	54
2. 嵌套层	55
3. 编辑层	56
第4节 转换 AP Div 与表格	57
1. 将 AP Div 转换为表格	57
2. 将表格转换为 AP Div	57
第5节 模板	58
1. 创建模板	59
2. 应用模板	61
第6节 实战演练——使用表格和框架布局网页	63
1. 使用表格布局网页实例	63
2. 利用框架布局网页实例	69
第7节 练一练	75
第5章 设计动态交互的网页	
第1节 使用 Dreamweaver 中的行为	76
1. 行为简介	76
2. 行为基本操作	77
第2节 使用表单	78
1. 表单简介	78
2. 常用表单对象	79
第3节 Dreamweaver 中自带常用行为	81
第4节 制作一个表单	89
第5节 实战演练——制作网站注册页	90
第6节 练一练	97
第6章 站点的管理与维护	
第1节 Dreamweaver 中站点的基础知识	99

第2节 建立本地站点	100
第3节 向站点中添加内容	103
1. 添加文件夹	103
2. 添加普通网页	103
3. 设置主页	104
4. 管理文件和文件夹	105
5. 管理本地站点	105
6. 打开站点	106
7. 编辑站点	108
第4节 发布站点	109
1. 设置远程站点	109
2. 连接服务器与上传站点	110
第5节 实战演练——管理站点	110
第6节 练一练	112

第7章 Fireworks CS3 入门

第1节 Fireworks CS3 功能简介	113
第2节 Fireworks CS3 工作环境	114
1. 标题栏	114
2. 菜单栏	114
3. 工具栏	115
4. 编辑窗口	116
5. 工具面板	118
6. 功能面板	119
第3节 Fireworks CS3 基本操作	121
1. 文档的基本操作	121
2. 画布属性的修改	124
3. 工作参数的设置	125
第4节 实战演练——Fireworks 的基本操作	126
第5节 练一练	127

第8章 图像的绘制与编辑

第1节 绘制图像的工具	128
1. 绘制位图图像的工具	128
2. 绘制矢量图像的工具	132
第2节 编辑图像	135
1. 使用选择工具编辑图像	136
2. 图像的变形	138



3. 图像颜色的填充	141
4. 图像对象的组织	142
5. 矢量对象的编辑	143
第3节 图像特效的设置	144
1. 斜角和浮雕	144
2. 阴影和光晕	145
3. 模糊与锐化、调整颜色	146
第4节 样式的使用	147
第5节 实战演练——图像的编辑	147
第6节 练一练	149

第9章 文本的操作

第1节 直接输入文本	150
第2节 粘贴文本	151
第3节 编辑文本	151
1. 选择字体、大小和文本样式	152
2. 设置文字的字顶距和字距微调	153
3. 设置文字的方向和对齐方式	154
4. 设置文字的段落属性	157
5. 平滑文本边缘	157
6. 文字的填充颜色、笔触	158
第4节 文本的其他操作	159
1. 将文本转换为路径	159
2. 将文本附加到路径	160
3. 导入文本	160
第5节 实战演练——制作精美文本	160
第6节 练一练	162

第10章 按钮和动画的制作

第1节 创建元件	163
第2节 编辑元件与实例	165
第3节 创建按钮	166
1. 创建按钮的方法	167
2. 设置按钮的属性	169
3. 创建导航栏	170
第4节 帧面板的使用	170
第5节 动画的制作	173
1. 制作逐帧动画	174
2. 使用动画元件制作动画	175
第6节 优化和导出	177

第7节 实战演练——制作按钮和

动画 178

第8节 练一练 180

第11章 切片和热点

第1节 创建和编辑切片	181
1. 创建切片对象	181
2. 设置切片的属性	183
第2节 热点	184
1. 创建热点	185
2. 导出热点	186
3. 对切片使用热点	186
第3节 设置切片交互效果	187
第4节 使用切片导出图像	192
第5节 实战演练——创建切片和热点	195
第6节 练一练	197

第12章 Flash CS3 入门

第1节 Flash CS3 功能简介	198
第2节 Flash CS3 工作环境	199
1. 标题栏	200
2. 菜单栏	200
3. 工具栏	201
4. 工具面板	201
5. 时间轴	204
6. 舞台与场景	204
7. 功能面板	205
第3节 时间轴的使用	207
1. 时间轴中的图层	208
2. 时间轴中帧的类别	209
3. 时间轴中帧的操作	209
第4节 优化作品	211
1. 精简 Flash 文件体积的方法	211
2. 测试影片	211
第5节 发布	212
第6节 实战演练——文字特效	213
第7节 练一练	215

第13章 制作 Flash 动画

第1节 元件、实例的概念和作用	217
------------------------------	------------



第2节 元件的创建和编辑	217	1. 设置 MTV 的长度	252
1. 元件的类型	217	2. 设置歌词	252
2. 创建新元件	218	3. 添加歌词	253
3. 编辑元件	220	第5节 制作动画	253
4. 制作控制播放的按钮	222	1. 手工绘图	253
第3节 实例的创建和编辑	224	2. 使用已有的图片	256
1. 用元件创建实例	224	第6节 安排场景	256
2. 编辑实例	224	第7节 实战演练——为“跑车广告动画” 添加音效	259
第4节 引导层动画	227	第8节 练一练	261
1. 引导图层	227	第15章 利用 Flash 制作交互式动画	
2. 制作引导层动画	227	第1节 使用动作脚本	262
3. 引导层动画高级制作	229	1. ActionScript 常用动作	264
第5节 遮罩动画	230	2. ActionScript 运算符	271
1. 建立遮罩图层	230	3. ActionScript 常用函数	272
2. 制作遮罩动画	231	4. ActionScript 属性	275
3. 利用遮罩制作放大镜效果	232	5. ActionScript 对象	276
第6节 使用帧制作动画	234	第2节 在动画中添加链接	276
1. 帧的概念	234	第3节 制作文字跟踪鼠标效果	277
2. 识别帧的类别	234	第4节 制作“狡猾”的小球	279
3. 快速掌握帧的操作	235	第5节 制作音乐播放器	279
4. 设置帧的属性	236	第6节 制作围绕鼠标飞舞的落叶	283
5. 使用帧——制作手写字动画效果	237	第7节 实战演练——制作“单项选择” 的交互式动画	284
第7节 使用场景	238	第8节 练一练	295
第8节 制作渐变动画	238	第16章 三剑客综合实例	
1. 制作运动渐变动画	238	第1节 制作 Logo 图片	298
2. 制作形状渐变动画	239	第2节 制作构成网页框架的静态图片	301
第9节 实战演练——跑车的广告 动画	241	第3节 制作具有立体感的相片效果 图片	303
第10节 练一练	245	第4节 制作网页宣传动画	304
第14章 用 Flash 制作 MTV		第5节 制作电影字幕动画	304
第1节 Flash MTV 简介	247	第6节 利用 Dreamweaver CS3 制作 网页	306
第2节 准备音乐	248	第7节 练一练	315
第3节 音乐的设置	248		
1. 导入音乐	248		
2. 设置音乐效果	249		
第4节 歌词的输入	251		

第

章

网页设计前的准备工作

网站的制作离不开设计时的充分准备。进行网站的最初设计时,可以使用纸和笔,进行网站结构的规划和网页界面的草图设计。在网页中可以使用丰富的元素,在设计制作之前还应构思网站中需要使用的元素,然后借助设计制作工具进行制作。

在网站的设计规划过程中,应当根据网站的主题和内容给网站设计一个标准的色彩和标准的字体,确定一下网站的整体风格,同时也要为网站准备充实的内容以便设计时使用。

第 1 节 Internet 概述

Internet 即日常所说的互联网。

从计算机网络的角度看,Internet 是采用 TCP/IP 协议的、世界范围内的开放式互联网络系统。互联网起源于 20 世纪 60 年代美国国防部高级计划署研究设计的 ARPA 网 (ARPAnet)。

我国互联网的发展经历了 3 个阶段:20 世纪 80~90 年代初的准备阶段,90 年代的发展阶段(在此期间建立了国内四大网络),以及目前着手开发的下一代高速互联网研究与实验阶段。

目前,以美国高级网络和服务公司(ANS, Advanced Network and Services)所建设的 ANSNET 作为 Internet 的主干网,其他国家和地区的主干网通过接入 Internet 主干网而连入 Internet,从而构成了一个全球范围的互联网络。

从网络应用的角度来看,Internet 是一个巨大的、覆盖全球的信息资源宝库,能够提供各种各样的服务。连接到 Internet 的主机可以是信息资源和服务的提供者,也可以是信息资源的消费者。Internet 代表着全球范围内一种无限增长的信息资源,是人类所拥有的最大的知识宝库之一。随着 Internet 规模的扩大,网络和主机数量的增多,它所提供的信息资源及服务将更加丰富,其价值也将越来越高。

第 2 节 Web 网页设计

Web 网页是使用在 WWW (World Wide Web 的简称,翻译为万维网,Internet 服务的一部分)上的一些特殊的文件,它们存放在世界任意一台计算机中,而这台计算机通过与互联网相连能够使网页被 Internet 的使用者访问到。



Web 网页可以使用网址 (URL) 来识别与存取,在网页浏览器输入网址后,经过特定的程序处理,网页文件会被传送到本地计算机,然后再通过网页浏览器解释网页的内容,并显示出来。URL (统一资源定位符) 是 Internet 上特定页面或文件的地址。

网页的基本语言是 HTML 语言,这是一种纯文本的格式语言,通过各种标记对网页上的文本、图片、表格、声音等页面元素进行描述,例如文本的字体、颜色等。网页设计者应适当地了解 HTML 语言的基本原理,运用合适的网页编辑工具,如“所见即所得”的 Dreamweaver 等进行网页设计与制作。

HTML 是超文本标记语言 (Hyper Text Markup Language) 的简称,是一种标记描述语言。HTML 语言是 WWW 上用于创建超文本链接的基本语言,主要用于 WWW 上主页的创建和编辑,通过它可以定义格式化文本、图像、色彩与超文本链接等。HTML 使用方便,对促进 WWW 的迅速发展起到了重要作用,成为 WWW 的核心技术之一。

用 HTML 语言编写的超文本文档称为 HTML 文档,它能独立于各种操作系统平台 (如 UNIX, Windows 等)。自 1990 年以来 HTML 语言就一直被用作 WWW 上的信息表示语言,用于描述网页 (Homepage) 的格式设计和它与 WWW 上其他 Homepage 的连接信息。

HTML 文档 (网页的源文件) 是一个放置了标记的 ASCII 文本文件,通常它带有“.html”或“.htm”的文件扩展名。

生成一个 HTML 文档主要有以下 3 种途径。

- 手工直接编写 (例如用 ASCII 文本编辑器或其他 HTML 的编辑工具)。
- 通过某些格式转换工具将现有的其他格式文档 (如 Word 文档) 转换成 HTML 文档。
- 由 Web 服务器 (或称 HTTP 服务器) 实时动态地生成。

一个 HTML 文档包括了所有将在网页上显示的文字信息,其中还包括一些对浏览器的指示,如在何处显示文字,显示为什么样式等。对于图像、音乐、动画之类的网页元素,HTML 文档也会给出如何获取这些元素的指示。

HTML 语言通过利用各种标签 (tags) 来标识文档的结构以及标识超链接 (Hyperlink) 的信息。这些标签是一些字母或单词及单词的组合,它们被放置在一对尖括号“<”中,用来指示不同的任务。例如粗体显示文字的标签“”。

HTML 标签指示浏览器对于标签后面的内容做何种变化,如果只需要对部分内容进行变化,还需要在内容后使用终止标签。终止标签的格式与一般标签类似,只是对应地会使用斜杠“/”表示。如“”。

虽然 HTML 语言描述了文档的结构格式,但并不能精确地定义文档信息必须如何显示和排列,而只是建议 Web 浏览器 (如 Mosaic、Netscape 等) 应该如何显示和排列这些信息,最终在用户面前的显示结果取决于 Web 浏览器本身的显示风格及其对标签的解释能力。这就是为什么同一文档在不同的浏览器中显示的效果会不一样的原因。

设计网页的目的在于介绍和展示某些信息,因此网页的设计需要通过一些组成部分来表达网页的内容。网页中包含文本、图像、声音、动画以及插件等,其中文本和图像是最基本的两个元素,它们表达了大部分网页的主要内容。在设计制作网页的时候应合理运用这些元素来达到宣传和提供信息的目的。

第3节 网站的规划

建立一个网站,首先要确定的是站点的目标和用途,要对站点应具有的功能和内容进行策划,好的网站不仅应该有美感,有创意,更要有质量。内容是网站定位的关键,目前网站的相关题材很多,新闻、体育、聊天、社区、娱乐等,对于普通个人网站,可以选择一个主题进行设计,例如专门介绍体育运动的网站;而对于建立较综合的网站,则必须建立网站内容的一个树形结构,其中包括大部分网站的主题;也可以有一些特殊的网站,例如企业网站,这类网站的内容应包括企业的文化、规模、营销和售后服务等。

选择适合的主题定位,根据自己的建站目的和服务的对象选择一个目标。对于个人网站,主题可以是自己擅长的项目或者是感兴趣的话题,有兴趣才会有创作的动力和灵感;可以选择小而精的主题,有针对性地介绍一些内容,同时还要参考自己的开发目标、开发能力来确定。

第4节 网站设计流程

网站设计的第一步就是确定网站的主题。网站的设计不同于网站的制作,设计的内容需要通过制作表达出来,但却可以有很多表达的方式。

设计网站的主题还有一个要注意的地方,这便是网站的名称。网站的名称是给访问者的第一印象,因此网站的名称首先必须合情合理。其次,网站的名称最好能便于记忆,这样才能让访问者易于接受,一般的访问者都不乐于去记忆一些复杂或生疏的名称。最后,网站的名称应当表达一定的含义或显示网站的内容,最好能使用4~6字的中文名称表达出网站的内涵。

在这里建立一个介绍校园BBS(电子公告板)的网站,网站的主题就是介绍这个BBS的内容和使用,使用BBS的名称为网站命名为“浪迹江南”。

1. 根据网站主题组织网站内容

确定了网站的主题后便应该根据网站的主题组织网站的内容。

例如网站主题是让使用者能够通过网页了解这个BBS,吸引更多的人来参与讨论,网站的重点是要介绍这个BBS讨论的主题、讨论的精华以及讨论的热点问题。

根据这样的主题,可以简单分成3个部分来组织内容,即主题、精华和热点,再加上一些其他的普通网站必备的联系交流等内容,大致可以组织起整个网站的所有内容。

而对于前面提到的如企业宣传网站,则应将企业的实力、精神、规模、文化等作为主要内容。同样是企业网站,产品销售与售后服务网站则应将产品的型号、性能、使用范围和使用方法以及一些用户的反馈交流作为主要内容。

只有根据主题确定好内容,才能使访问者获得有用的信息,也可避免一些不必要的劳动。只有构思好网站的主要内容,才便于为网站安排栏目,勾画网站的结构。

网站的题材五花八门，琳琅满目。常见的题材有：科技、自然、生活、娱乐、体育、影视、旅游、文学、游戏、留学、教育、计算机技术和网页/网站开发等，几乎涵盖了社会生活的方方面面。



2. 规划网站栏目和网站目录结构

根据网站内容的需要规划适合的栏目，这些栏目必须紧扣网站的主题，并且应该能够突出网站的主要内容。

此时可以利用 Windows 操作系统的资源管理器为网站建立一个可视化的目录结构。根据主题和内容组织，网站包含 4 个部分的主要内容，为此设计 4 个栏目：本站简介、精品点看、热门话题和联系交流。“本站简介”部分主要介绍 BBS 的发展情况及参与者的情况；在“精品点看”部分要突出介绍 BBS 讨论的精华内容，包含多个方面；使用“热门话题”栏目介绍 BBS 讨论的热点及大家关心的问题等；最后一个栏目“联系交流”则是用来提供一些联系信息，便于访问者和网站管理者联系交流。

在本地计算机中建立一个文件夹，为文件夹命名，例如使用网站的名称“浪迹江南”，在这个文件夹中再建立 4 个新文件夹，分别用栏目的名称命名，在这些栏目的文件夹中还可以再进行分类，建立各个分类的文件夹。

使用这种方法可以为网站建立一个纵向的链接结构，纵向结构的层次不宜过多，一般不超过 3 层。按照纵向结构，给网站安排由上而下的“一对多”链接结构。

在 Windows 资源管理器中可以查看到目录结构，如图 1-1 所示。

在建立网站的实际目录时，应该注意以下几点。

- 不能将文件全部放在根目录下，并且不宜使用本地计算机的分区作为根目录。
- 按照栏目建立子目录，子目录的名称不宜使用中文名称，也不宜过长，最好还能表达子目录的内容，可以使用拼音或英文单词。
- 为子目录建立各自独立的图像及其他元素的存放目录，如为每个子目录建立一个“images”文件夹。
- 实际目录的层次也不能太深，一般以 3~4 层为最佳。



图 1-1 网站目录结构

试一试

规划一个个人图书销售网站，建立网站目录结构。

3. 确定网页版面布局

网页的版面布局应该照顾整个网站的风格,网站的风格由网站的标志、色彩、字体、标语、版面布局、浏览方式、交互性、文字、内容价值、存在意义、网站声誉等诸多因素决定。设计版面布局时应重点考虑适合网站的风格。

网页的版面布局包含以下几个部分。

(1) 标志内容

网站的标志内容包括网站的标志(Logo)和广告(banner),一般的设计可以将Logo放置在页面的左上角,广告则可以放置在标志的右侧。Logo的内容可以是图像也可以是文字,可以使用网站的英文名字或中文缩写等,也可以根据网站的内容和含义等创建一个图像。

网站的广告主要用于宣传网站,放置在网页的最上方,可以第一时间捕捉访问者的视线,在广告中可以使用动画等内容介绍这个网站。

(2) 网站色彩

网站给人的第一印象来自视觉冲击,确定网站的标准色彩是相当重要的一步。不同的色彩搭配产生不同的效果,并可能影响访问者的情绪。网站的色彩可以体现网站的形象和延伸网站的内涵等,如可口可乐的网站使用其产品的标志色彩红色作为主色调。

网站的色彩可以选取几种特定色彩进行搭配,形成一种格式。可以使用一种颜色进行明暗或者透明度的调整,也可以选取3种色彩或同一色系的颜色。

(3) 网站字体

和标准色彩一样,标准字体是指用于标志、标题、主菜单的特有字体。一般网页的默认字体是宋体。为了体现站点的特有风格,可以根据需要选择一些特殊的字体。

(4) 页面结构

网站的页面结构也可以形成一种风格。

一般以左上角为Logo,右上角部分为广告,在页面的左侧可以制作一些内容的链接,在右侧显示页面的主要内容。这种被称为“T”字布局。

还有其他几种常用的布局方法,如“口”字布局,以中间窗口显示内容,按钮和链接安排在两边;广告式布局,以一个整体的图片内容作为页面的设计中心,类似于一张宣传海报。

4. 收集制作网页的素材

网站的素材包括图片、文本、动画、声音等,这些内容将显示在网页上。

首先需要制作一个网站的Logo,Logo可以是一定大小的图像,如“80×60”像素。Logo是一个网站的标志,在Logo中应该表达网站的特点和内涵。

网站的广告也是一个必备的内容,网站的广告可以使用Flash制作一个动画,一般的大小为“600×80”像素。

网站中的文本是表达信息的主要内容,在设计网页之前应编写这些文本,如果要在网页中插入其他动画和图像,也应该在设计网页前收集或制作。

5. 添加网页特效

使用网页制作工具可以为网页设计一些特殊的效果,例如动态显示的文字、移动的广告、鼠标经过时改变图像、移动鼠标至按钮上时发出声音、鼠标特效等,这些特效可以借助脚本直接编辑,也可以在网页制作工具中使用特殊的功能。

6. 测试和发布网站

网站制作完成后,可以选择在本地计算机中测试。网站测试的主要内容是链接和页面元素,测试时需要检查各链接是否失效,各页面元素是否能够正常显示。

将网页上传到 Web 服务器中,在 Web 服务器中设置与本地计算机上的站点结构相同的目录,可以在网络上发布网站。并且,可以直接在网络上对网站进行测试、修改,以保证网站能够正常运行。

第 5 节 网页基本要素

网页使用丰富的页面元素来表达设计的意图,向访问者展示信息,网页中还可以使用丰富的多媒体内容等。网页中包含多种页面元素,在设计网页时,通过使用统一的风格组织和制作页面元素,可以使网站获得一个整体的形象。

1. 标志、导航栏、广告条和按钮

网站的标志可以是一个简单的图标,但是却需要体现网站的基本内容和主题。标志在网站中可以多次出现,使用统一的标志可以使访问者能够第一时间了解网站。

使用 Fireworks 等制图工具可以设计和制作网站的标志,网站标志的内容可以是文字、符号或是图像,如图 1-2 所示。

在这个标志中,使用了文字“浪迹江南”表达网站的主题;标志的其余部分是一个图像,图像使用了艺术的手法表达了网站主题的含义。



图 1-2 网站标志 (Logo)

网站中常使用广告条表达一些信息,在广告条中可以介绍网站的一些基本内容或者可以采用一个好记的标语或口号等,使用动画制作的广告条能够表达更多的内容,并可以更直观地让访问者了解网站的内涵,如图 1-3 所示。

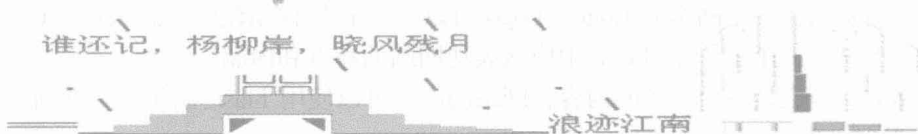


图 1-3 网站广告条

为了使访问者方便地访问网站的所有内容,很多网站都提供导航条。使用导航条可以使访问者了解网站的结构以及网站能够提供的內容。具有良好导航效果的网站可以吸引更多

多的人访问,因为访问者能够方便地获得自己想要的信息,如图1-4所示。



图 1-4 网站导航条

在 Dreamweaver 和 Fireworks 中都可以很方便地制作和设置导航条。

网站的按钮也应该尽量使用统一的风格,按钮作为网站的一部分,其自身的特点也要适合整个网站的风格。对于使用文字制作的按钮,文字的字体及颜色等设置应保持一致,在链接或未链接时显示的效果应与网站中其他按钮相同;对于图像制作的按钮,图像的色彩、色调、明暗以及动态效果也要保持一致,这样做的目的都是为了方便访问者使用网站。

利用 Fireworks 和 Flash 等工具可以制作各式各样的按钮。

2. 网页中的色彩

标志、广告条、导航条和按钮等的风格设计主要采用了色彩,在设计时应符合整个网站的要求,产生协调的效果。

色彩的构成包含 3 种基本颜色:红、黄和蓝。

利用这 3 种基本颜色的不同搭配,可以制作出几乎所有的颜色。在 HTML 中,色彩的表达也是利用这 3 种基本颜色。如红色(255, 0, 0)是 3 种颜色以不同值搭配的效果;使用十六进制表达色彩时也是使用 3 部分,如白色(#FFFFFF),其中十六进制数的 3 部分分别表示每种基本颜色的值。

颜色分为非彩色和彩色两种,非彩色包含黑、白和灰系统色,使用非彩色设计页面时,能够形成最基本也是最简单的色彩搭配。白纸黑字,对比明显,易于吸引访问者的注意;灰色是万能色,可以和任何彩色搭配,也可以帮助两种对立的色彩和谐过渡。

一般来说,使用彩色会比单纯的黑白页面更能够吸引访问者。彩色的搭配千变万化,将色彩按“红、黄、绿、蓝、红”依次过渡渐变,就可以得到一个色彩环。色环的两端是暖色和寒色,中间是中性色。

不同的色彩可以给访问者不同的心理感受。一般情况下,不同颜色具有不同的效果。

- 红色:一种激奋的色彩,有刺激效果,能使人产生冲动、愤怒、热情、活力等感觉。
- 绿色:介于冷暖两种色彩的中间,有和睦、宁静、健康、安全的感觉,当它和金黄、淡白搭配,还可以产生优雅、舒适的气氛。
- 橙色:也是一种激奋的色彩,具有轻快、欢欣、热烈、温馨、时尚的效果。
- 黄色:具有快乐、希望、智慧和轻快的个性,它的明度最高。
- 蓝色:最具凉爽、清新、专业的色彩,当它和白色混合时,还能体现柔顺、淡雅、浪漫的气氛。
- 白色:具有洁白、明快、纯真、清洁的感受。
- 黑色:具有深沉、神秘、寂静、悲哀、压抑的感受。

- 灰色：具有中庸、平凡、温和、谦让、中立和高雅的感觉。

每种色彩在饱和度、透明度上稍作变化就会产生不同的感觉。以绿色为例，黄绿色有青春、旺盛的视觉意境，而蓝绿色则显得阴深。

网页中色彩的运用一般只要掌握色彩鲜明性和独特性，色彩的运用首先要能够引人注目，同时还要具有一定的特色和变化。

搭配色彩时，使用的颜色应尽量少，最好能使用一种颜色不断变化来设计网页。也可以使用两种对比比较明显的颜色作为网页的主色。

3. 网页中的文本

网页中的文本也是表达网页风格的主要元素，除了使用在按钮中的文本的格式外，网站还应该具有自己的标准字体。

网站的文本有很多属性，除了字体之外，还有颜色、样式、大小及特效等。

为自己的网站选择一种字体作为标准字体，在页面中应尽量减少使用其他字体；文本的颜色除了配合网站的整体色彩效果外，还应用来区分一些标题和内容；文本的样式和特效等为网页提供了更加丰富的内容，但应尽量减少使用闪烁的文本。

在网页中使用文本时，应尽量控制文本的大小，在满足访问者的视觉效果的前提下，网站的文本应尽量小，这样可以节约版面，用来表达更多的信息。

在网页中可以使用 CSS 样式表来定义文本的属性，包括链接属性和字体样式等。

4. 网页中的图片

网页中使用的图片除了在视觉上符合网站的风格外，还应该注意文件大小对于访问者下载页面的影响。一般情况下，图片应越小越好。

网页中经常使用 GIF 和 JPEG 格式的图片。

GIF 即图形交换格式，是一种很流行的网页图形格式。GIF 最多包含 256 种颜色。GIF 还可以包含一块透明区域和多个动画帧。GIF 通常适合于卡通、徽标、包含透明区域的图形以及动画。

JPEG 由联合图像专家组专门为照片或增强色图像开发的一种图形格式。JPEG 格式能支持数百万种 24 位的颜色。JPEG 格式最适合于扫描的照片、使用纹理的图像、具有渐变颜色过渡的图像等。

5. 网页中的动画

在网页中最常用的动画有“GIF 动画”和“Flash Swf”文件。

“GIF 动画”可以使剪贴画和卡通图形达到最佳效果。通常这种文件的大小较小，适合网页的下载，在很多时候都可以使用。

“Flash Swf”文件是 Flash 格式的动画。

Flash 是一个创作工具，从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序，它可以创建任何作品。通过添加图片、声音和视频，可以使 Flash 的应用更加丰富多彩。Flash 可以将动作脚本添加到文档的内置行为中，也可以添加到对象的特殊效果中。

