

王竹泉 编著

北京科海培训中心

你想打造出富有个性特色的Web网站吗

你想设计出图文俱佳、动感十足的Web页面吗

你正为自己不是专业人员，领导又要你设计专业的单位站点发愁么

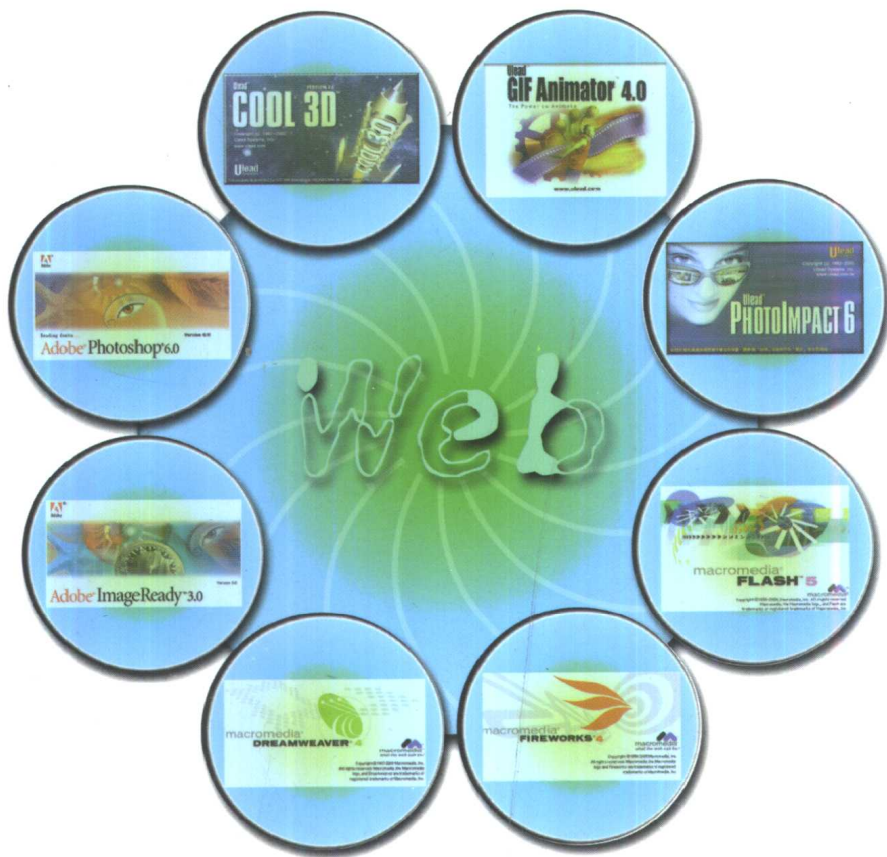
Web 设计实战教程



光盘内容：

书中各章示例文件和相应的素材文件

- ◆ 本书从基础入手，指导你快速规划和设计专业水平的Web站点，内容包括：
网页设计、图像处理、特效文字制作、动画制作、创建Flash交互网站等
- ◆ 本书以案例为线索，讲解当今最流行的Web制作工具



北京科海集团公司 出品

北京科海培训中心

Web 设计实战教程

王竹泉 编著

北京科海集团公司 出品

2001.4

内 容 提 要

本书以学习 Web 设计和网页制作为目的,从 Web 站点和图形 Web 页面制作的基础知识入手,详细地介绍了如何规划和设计一个 Web 站点的全过程;以实例为线索,讲解了当今最流行的 Web 制作工具。内容包括:网站设计、图像处理、动画制作、三维特效动画文字的制作、创建 Flash 动态网站等。通过有针对性的实例,读者很容易逐步了解并掌握 Web 设计知识和相关软件的操作技能。

本书内容翔实、通俗易懂、操作性强,是 Web 设计初学者的理想教程,特别适合必须承担网页设计或网站构建的非专业人员使用,还可以作为各种图形、网页制作培训班的教材。

配套光盘包括了本书实例的制作素材,方便用户在学习时使用。

品 名: Web 设计实战教程
作 者: 王竹泉
责任编辑: 王金柱
出 品: 北京科海集团公司
印 刷 者: 北京门头沟胶印厂
发 行: 新华书店总店北京科技发行所
开 本: 787×1092 1/16 印张: 32.5 字数: 762 千字
版 次: 2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 次印刷
印 数: 0001~5000
盘 号: ISBN 7-89999-322-9
定 价: 39.80 元 (1CD)

前 言

由于 Internet 的迅猛发展和普及,每天都有成千上万的 Web 站点在这个虚拟世界中诞生。随着 Web 技术的发展,Web 页面也从单纯的文本发展为包含多媒体信息,且具有交互功能的多媒体页面。图像、动画和声音等多媒体信息在 Web 页面中的引入,大大地丰富了网页的内容,也使 Web 站点更加多姿多彩,更具有吸引力。

利用网站推销产品、宣传企业形象、进行各种商业活动和提供各种类型的服务等成为当今最热门的话题。如果你不是专业人员,而正在考虑为企业或个人建立 Web 站点,或者想要提高自己在建设 Web 站点和网页制作方面的技术水平,那么,本书正是为你量身定做的。本书以学习 Web 设计和网页制作为目的,从 Web 站点和图形 Web 页面制作的基础知识入手,详细地介绍了如何规划和设计一个 Web 站点的全过程,以实例的形式讲解了当今最流行的 Web 制作工具,包括:网站开发、图像处理、动画制作、三维特效动画文字的制作、创建 Flash 交互网站等内容。通过有针对性的实例,读者可以逐步了解并掌握 Web 设计知识和相关软件的操作技能。

本书主要涉及的软件有:

Photoshop 6.0——Adobe 公司令人匪夷所思的超级图像处理软件;

ImageReady 3.0——Adobe 公司专为网络图像“量身定做”的图像处理软件;

PhotoImpact 6.0——友立公司“重量级”图像处理软件;

Fireworks 4.0——Macromedia 公司热门网络图像制作工具;

Flash 5.0——Macromedia 公司最火爆的动画制作与交互网站设计软件;

Dreamweaver 4.0——Macromedia 公司专业网站开发工具;

Ulead Cool 3D 3.0——友立公司最流行的三维动画特效文字制作工具;

Ulead Gif Animator 4.0——友立公司用户最多的 Gif 动画制作工具。

全书共分 15 章,第 1 章到第 5 章为基础篇,主要介绍与 Web 站点构建和 Web 图像处理相关的基础知识,指导用户如何设计和规划一个专业水平的 Web 站点。第 6 章到第 15 章为实战篇,其中,第 6 章到第 13 章主要通过大量的实例介绍如何创建网页图形、特效文字和动画等元素,以及如何利用图像软件直接制作图形化页面;第 14 章通过实例学习如何利用 Flash 5.0 制作一个动态网站;第 15 章通过实例学习如何利用 Dreamweaver 4.0 整合一个完整的站点。为方便用户理解和快速上手,本书以实例为主线贯穿整个学习过程,同时,通过大量的知识提示来扩充涉及的相关知识。书中的实例在内容上相互关联,在结构上互相独立,读者可以从头到尾学习本书的全部内容,也可以根据实际需要选择学习其中的一部分。

本书内容翔实、通俗易懂、操作性强,是 Web 设计初学者的理想教程,特别适合必须承担网页设计或网站构建的非专业人员使用,还可以作为各种图形、网页制作培训班的教材。

你想打造出富有个性特色的 Web 网站吗？

你想设计出图文俱佳、动感十足的 Web 页面吗？

你正为自己不是专业美工，领导又要你设计专业的单位站点发愁么？

有了这本书，即使你没有任何一点网页设计或网站构建知识，也可以说没问题！

在此特别感谢默默支持和鼓励我的亲人们。由于作者水平有限，加之时间紧迫，书中难免有疏漏和不足之处，敬请广大读者多提宝贵意见。

如对本书有什么意见或建议，请与作者联系。

E-mail: lswzq2000@163.net

作 者

2001 年 2 月

目 录

第 1 章 Web 简介	1
1.1 什么是 Internet.....	1
1.2 简要历史回顾	1
1.3 Web 概述.....	2
1.4 小结	3
第 2 章 Web 站点和页面的规划.....	4
2.1 建立站点的目的	4
2.2 定义访问者和资料收集	4
2.3 网络技术的限制	5
2.4 网站结构的总体设计	5
2.4.1 设计站点的原则	5
2.4.2 创建一个 Web 设计方案	6
2.5 Web 页面的设计	8
2.5.1 绘制页面的草图	8
2.5.2 Web 页面的艺术处理原则	8
2.5.3 Web 页面元素统计与规范	9
2.6 小结	9
第 3 章 Web 图形的格式	10
3.1 GIF 格式.....	10
3.2 JPEG 格式.....	11
3.3 PNG 格式.....	11
3.4 小结	13
第 4 章 颜色深度与调色板	14
4.1 颜色深度 (颜色数)	14
4.2 调 色 板	14
4.3 小结	15
第 5 章 Web 图像的优化	16
5.1 使用 Fireworks 4.0 优化 Web 图像.....	16
5.2 使用 Photoshop 6.0 优化 Web 图像	24
5.3 使用 ImageReady 3.0 优化 Web 图像	32

5.4 使用 PhotoImpact 6.0 优化 Web 图像.....	33
5.5 小结	40
第 6 章 创建简单的 Web 图形	41
6.1 用 Photoshop 6.0 快速创建按钮图形.....	41
6.1.1 使用 Photoshop 6.0 快速创建固定尺寸的按钮图形.....	41
6.1.2 使用 Photoshop 6.0 快速创建图像按钮图形.....	48
6.2 用 ImageReady 3.0 快速创建按钮图形	51
6.3 使用 Fireworks 4.0 快速创建按钮图形	54
6.4 使用 PhotoImpact 6.0 快速创建按钮图形	58
6.4.1 利用部件设计器创建按钮图形	58
6.4.2 利用 PhotoImpact 6.0 创建图像按钮图形	63
6.5 使用 Photoshop 6.0 制作分隔线	67
6.5.1 使用 Photoshop 6.0 制作分隔线方法一	67
6.5.2 使用 Photoshop 6.0 制作分隔线方法二	69
6.5.3 使用 Photoshop 6.0 制作分隔线方法三	71
6.6 使用 Fireworks 4.0 创建分隔线	72
6.7 使用 PhotoImpact 6.0 创建分隔线	76
6.8 用 Photoshop 6.0 制作边框和边缘	78
6.8.1 用 Photoshop 6.0 快速制作边框和边缘	78
6.8.2 用 Photoshop 6.0 制作自定义边框	80
6.9 用 PhotoImpact 6.0 制作边框	84
6.10 用 Photoshop 6.0 制作无缝背景图案	88
6.11 用 PhotoImpact 6.0 制作背景图案	90
6.12 小结	92
第 7 章 Web 上的特效文字	93
7.1 用 Photoshop 6.0 制作特效文字	93
7.2 用 ImageReady 3.0 制作特效文字	127
7.3 用 Fireworks 4.0 制作特效文字	130
7.4 用 PhotoImpact 6.0 制作特效文字	140
7.5 小结	150
第 8 章 Web 动画制作	151
8.1 Ulead GIF Animator 4.0 制作 GIF 动画	151
8.2 Photoshop 6.0 制作动画	168
8.3 ImageReady 3.0 制作动画	177
8.4 用 Fireworks 4.0 制作动画	181
8.5 用 Ulead Cool 3D 制作文字动画	188

8.6 PhotoImpact 6.0 制作动画	222
8.7 小结	232
第 9 章 Flash 5.0 制作交互式动画	233
9.1 用 Flash 5.0 制作动画	233
9.2 用 Flash 5.0 制作交互动画	264
9.3 小结	292
第 10 章 Photoshop 6.0 制作图形主页	293
10.1 绘制一个卡通图案	293
10.2 制作页面背景填充图案	300
10.3 制作页面主题图形	305
10.4 给页面添加图像按钮和相关文字	313
10.5 切割页面图像	319
10.6 将主页图像输出为 HTML 文件	322
10.7 小结	326
第 11 章 ImageReady 3.0 制作图形主页	327
11.1 制作主页的主题图形	327
11.2 制作页面的纵栏图案	338
11.3 添加主页的标题和相关信息文字	341
11.4 给主页添加导航文字	344
11.5 给主页添加导航按钮图形	346
11.6 给导航按钮和导航文字建立链接和 Rollover 功能	350
11.7 切割图像输出为 HTML 文件	356
11.8 小结	358
第 12 章 Fireworks 4.0 制作图形主页	359
12.1 制作主页图像	359
12.2 转换按钮符号和创建 Rollover 效果	366
12.3 给主页建立链接和输出为 HTML 文件	377
12.4 小结	380
第 13 章 PhotoImpact 6.0 制作图形主页	381
13.1 制作主页图像	381
13.2 切割图像输出为 HTML 文件	391
13.3 小结	393
第 14 章 用 Flash 5.0 制作简单的动态网站	394
14.1 建立梦之花标志图形符号	394

14.2	建立动态发光影片剪辑符号	399
14.3	建立动态圆圈影片剪辑符号	403
14.4	建立标题文字动画影片剪辑符号	405
14.5	建立背景文字动画影片剪辑符号	408
14.6	建立标志旋转影片剪辑符号	414
14.7	建立文字移动影片剪辑符号	415
14.8	建立文字中的照片影片剪辑符号	418
14.9	建立一组按钮符号	423
14.10	编排场景一的动画	431
14.11	编排场景二的动画	440
14.12	建立交互和发布动画	447
14.13	小结	452
第 15 章	Dreamweaver 4.0 快速整合 Web 站点.....	453
15.1	Dreamweaver 4.0 初探	453
15.2	深入 Dreamwaver 4.0.....	467
15.3	小结	512

第 1 章 Web 简介

随着 Internet 的迅猛发展, Web 已经成为家喻户晓的 21 世纪的新名词。精美的页面、便捷而丰富的信息, 吸引着越来越多的用户。那么, 什么是 Internet 和 Web 呢? 在开始创作网页、网页图形或网站前, 首先需要了解一些有关 Web 的背景知识。

本章将简要地介绍 Web 的一些基本知识。

1.1 什么是 Internet

在 21 世纪这个信息化时代, 听到最多的是“电子商务”、“上网手机”、“一键上网”、“网上购物”……等一些时髦的话题。

Internet 就是这些话题的基础, 通常所说的国际互联网、因特网就是 Internet。它是集现代计算机技术和通信技术于一体的国际性计算机互连网络。随着计算机技术和通信技术的迅猛发展, 它就像一张急速扩张的蜘蛛网, 正在覆盖着世界的每个角落。

把 Internet 看作是一个全球性的信息中心、知识库、博物馆、聊天室、游戏室……也许并不过分, 通过 Internet 可以从世界各地获取所需的各种信息, 如产品信息、股市行情、旅游信息、文档资料、政治经济新闻等, 同时也可通过它向世界发布自己的信息。

Internet 已遍布世界上一百五十多个国家和地区, 全球已有上亿的网民在使用它, 而且每天保持着高速度增长。

相信, 随着计算机的普及, Internet 必将成为“地球村”的村民们工作、生活和娱乐必不可少的一部分。

1.2 简要历史回顾

最初的 Internet 是在 20 世纪 60 年代末到 70 年代初, 由美国国防部的“高级研究项目机构 (ARPA)”以国防的目的建立的, 当初它主要用于连接军队机关、国防建设承包商和各科研机构, 方便科学研究和信息的交换, 当时的主干网是阿帕网 (ARPA net)。

在 Internet 的通信协议中, IP (网络互连协议) 和 TCP (传输控制协议) 是两个最基础、最重要的协议, 后来成为 TCP/IP 协议。

由于 Internet 的发展和巨大潜力, 80 年代初, 美国国家自然科学基金会 (NSF), 利用 TCP/IP 技术设立了 NSFNET 主干网, 准许各大学、政府或私人科研机构的网络接入。

然而, Internet 的发展速度太快了, 到了 90 年代初, NSFNET 的容量已经达到了极限, 而且, 由于商业机构的介入, 私人公司纷纷投资组建 Internet 骨干网。1995 年, NSFNET 正式宣布停止运作, 由三家私营公司接替了它的工作。至此 Internet 商业化彻底完成。

Internet 从创立之日起,就不断地有其它国家加入,连入的计算机数目和传输的信息日益增长,从而形成了今天的规模。

可以说,Internet 已成为一个全球性的信息网。

1.3 Web 概述

全球广域网(World Wide Web)的简称是 WWW,也叫 Web。它是 90 年代初开发成功的,开发者是瑞士日内瓦“欧洲粒子实验室(CERN)”的 Tim Berners-Lee 和他的同事们。

最初,Web 只是作为向超文本文档提供服务的一种途径,1993 年 2 月,美国“国家超级计算机应用中心”发行了一个针对 Unix 系统的图形浏览器——Mosaic,它集成了图形用户界面,能直接观察 Web 中的图形,同时可以支持其他的媒体类型,并能方便地浏览文本、声音、图像等多媒体信息。图形浏览器的出现,使 Web 得到了社会各界的注意,也是使 Web 逐渐流行起来的原因之一。Web 的快速发展,也使 Internet 的信息量呈爆炸性的上升,这也使 Web 成为 Internet 上最主要的服务项目。

Web 站点的基本单元是 Web 页面,它的学名也叫 HTML 文件,是一种可以在 Internet 上传输,并可被浏览器识别和翻译为页面的文件。HTML 是一种超文本标记语言,Web 页面并不包含图形及其它的元素,而是靠 HTML 将它们连接在一起,使它们展现在 Web 页面中。

在 Web 的发展中存在着一种不容怀疑的趋势,那就是图形 Web 页面的爆炸性发展。现在,我们在网上畅游时可以注意到图形在 Web 上得到了广泛的使用,这也包括大量的使用了动态图形(动画),使图形 Web 充满网络的各个角落。如图 1.1 所示,就是使用了图形的 Web 页面。



图 1.1 使用图形的 Web 页面

图形是 Web 浏览器支持的首例“直接插入”式的媒体格式，精心设计的图形化 Web 页面可以增强站点的易用性、观赏性，从而也可能争取更多的用户。

1.4 小 结

本章介绍了 Internet 和 Web 的一些基本知识。随着 Internet 的发展和图形 Web 的流行，想要制作有吸引力的图形 Web 站点或漂亮而美观的 Web 图形，了解有关 Internet 和 Web 的一些基本概念和历史是很有必要的。

第2章 Web 站点和页面的规划

也许是 Web 强大的吸引力，也许你想把公司的宣传资料放到美妙的 Internet 上，也许想宣传一下美丽动人的家乡……不管有多少也许。总之，想制作一个精美而具有吸引力的 Web 网站，这是每一个网页制作者的心愿。

如果在访问一个站点时，刚进网站访问者就开始有点不舒服，甚至很难找到想要浏览的信息，那么访问者很快就会离开，也许再也不会回来了。这说明这个 Web 网站在规划上肯定有问题。所以说，对于一个优秀的站点来说，站点和网页的规划是非常重要的，直接影响到对网页的具体制作和站点的访问人数。

本章简要的概括设计一个 Web 站点时，最开始应当采取的一些步骤，尽管总体的介绍简单了一些，但了解站点和网页的规划知识，对于 Web 网站和页面制作的初学者来说是很有帮助的。

2.1 建立站点的目的

Web 站点设计的第一个步骤就是分析，确定站点的概念，准确定义建立网站及站点的规范。

在规划设计一个网站时，第一个步骤就是要清楚地说明 Web 的目标和用途。如果是在为一家企业建立网站，那么就要清楚、简洁的思考建立这个 Web 站点的理由。企业为什么要建立这个网站？这个网站能为企业做什么？哪些东西可能会吸引访问者？访问这个网站后，能给用户带来什么？如果准备建立个人网站，相对来说就简单多了，一般的个人网站，其目的不外乎是展现自我、技术演练等。但做个人网站，也必须确定一个目标，不然，建立的网站可能失去个性或特色，更可能很少有访问者光临网站。

制定好目标后，那么网页的布局、元素的设计都要以这个目标为中心，尽量从各方面综合表现 Web 站点的目标。还有一点也是非常重要的，就是在制定建立站点的目的地的同时，应该将站点作为一种文化、一种艺术来看。从长远的角度看，在建立 Web 站点时，这一点会带来意想不到的收获。

2.2 定义访问者和资料收集

一旦 Web 站点的建立目标确定后，接下去要做的事，就是根据目标定义典型的用户群——访问者。也就是说，要考虑希望那些人来访问网站？谁将是网站的争取对象？因为，这可能也会直接影响到后面的网页元素的具体设计，以及访问网站的人数和回头率。例如，给某个企业做产品宣传网站，这个企业的产品是针对国内用户的，那么在设计网页时，就

可不必去考虑增加英文方面的资料,而要以方便国内用户访问为原则,考虑网页的设计方案。

Internet 是属于全球性的,访问 Web 站点的人可能来自不同的国家和地区,他们具有不同的文化背景。这就是说在建立一个网站时只有一个目标,但来自方方面面不同的访问者,也会影响规划网站的设计方案。但要确定使用哪一种网页设计方案,就必须去考虑这些访问者中的典型访问人群,因为不可能将一个网站做成面面俱到,十全十美,必须要有针对性和特征性,这样才会留住访问者。如果建立网站的目标是关于少年儿童教育,那么要定义的典型访问者就有可能是家长、教育工作者及少年儿童,在网页设计时就要分析这些访问者的特点,结合网站的建立目标,确定网页的设计方案。

接下去要做的事情就是根据网站建立的目标收集原始资料,准备提供给访问者的信息,其中包括文字、图片、视频等,然后再将这些资料进行分类并作初步的整理工作,以便在制作构成网页的元素时使用。

2.3 网络技术的限制

有很多朋友,选择了一个很好的 Web 主题,也利用大量的图片和动画制作了精美的网页,但网页的访问量却并不是很大。这是为什么呢?其实他们都忽略了一个很重要的问题,就是网络的技术限制,而仅仅是单一地去追求 Web 的完美表现。

大家都知道,目前大多数的 Internet 的访问者,都是通过调制解调器和电话线连接着你我他,以目前的技术来看,这种方式大大地限制了网络的传输速度和带宽。如果在网页中不合理地使用了大量的图片和动画,那就可能使网页的下载速度减慢,在浏览网页时长时间的等待会使访问者失去耐性,华丽的网页只能留在自己的机器上慢慢的欣赏。

所以说,在设计网站时,必须要考虑访问者与站点的连接速率,只有在考虑这个因素的情况下,再根据网站的目标和要发布的信息,合理地设计网页的布局,才可能更好的通过 Internet 来展现作品。

2.4 网站结构的总体设计

近年来,由于 Web 的出现和 Internet 的高速发展,掀起了建立 Web 站点的热潮,个人、企业、政府机关等,他们都在利用 Web 展现自己的风采、宣传形象、吸引游客.....但要使一个 Web 站点能够真正体现开发者的意图,吸引访问者的目光,在制作时必然离不开总体设计,只有进行了合理的网站结构总体设计,才能制作出合理的、有创意的 Web 网站。

2.4.1 设计站点的原则

在进行网站的总体设计以前,为了能尽快地把 Web 站点组织成一个协调一致的整体,合理地进行布局,同时尽可能地减少在设计和维护站点中不必要的麻烦,那么,下面的原则将是一个很好的参考。

第 1 个原则：围绕目标，全局考虑

在设计网站时要以建站的目标为基础，从访问者、技术支持、维护和管理等多个角度去全局考虑维系和构成 Web 站点的每一个元素。

第 2 个原则：精练信息，组织简洁

让访问者进入 Web 站点后，能够很快地了解站点的组织，不能让烦琐的级别结构让访问者不知所措，而提供给访问者的信息要精练，就是说让访问者能够尽快地了解或找到 Web 站点所提供的信息。

第 3 个原则：去杂留精，链接快捷

不要在页面上提供那些乱七八糟让人分心不合适的链接，要提供精彩的链接，而不要建立无关紧要的链接，这样既可以美化网页，也可以让访问者能够尽快地了解网站的信息。尽量使网页能够被快速下载，这对于访问者来说是很重要的，也就是要减少网页中糟粕的东西。

第 4 个原则：善用图像，方便维护

要合理地运用图像或动画去布置网页，不适当的使用图片可能只是浪费下载的时间，合理地布置网页中的图像可能会使网页看上去更有品味，力求在图形与文本之间寻找完美的平衡艺术。还有，就是在设计网站时要考虑到如何能够快速方便地进行网站的维护和更新，这一点是非常重要的，因为如果网站很长时间没有吸引访问者的新东西出现，那么就有可能失去访问者。

2.4.2 创建一个 Web 设计方案

如何创建一个 Web 站点规划设计方案，这对于建立一个网站来说，显然是必须的，但同时也比较难以从理论上进行准确的诠释。为了使这一讨论能有一个清晰的脉络，这里用一个简单的例子，并根据前面所讲述的内容进行一次规划实战。

如：有一个叫“远峰鞋业”的公司，生产销售各种样式的鞋。公司想创建一个 Web 站点，通过访问公司站点，使用户可以得到产品信息、公司的形象、公司的理念，也希望能够通过 Web 得到用户的反馈信息。

根据他们的要求，首先来确定建站的目的：站点必须提供公司的所有部门的信息，得到用户的反馈信息。而且根据公司的产业结构和建站的目的，确定典型的访问者群体是一般的消费者。其基本资料就是公司的宣传手册、产品信息、公司新闻和联系信息。还有就是网络的技术限制，根据当前总体网络的用户情况，所有的页面都在以 33.6Kbps 速率的调制解调器为下载标准，并确定以 Internet Explor 5.0 版本的浏览器为基本的用户浏览器。

下面要做的就是将整个网站的内容进行分类列表，并确定各网页的主题，一般来说放置到网站上的内容分两类：

第 1 类是顶层内容（顶层文件），这是构筑网站主页的内容，当访问者进入网站时首先看到的内容。主页的内容主要包括以下元素：公司的标志、公司的名称、公司的理念、公司的新闻、公司的简介、最新产品信息、公司的联系信息、网管的联系信息、网站的版权信息、网站的导航图标。

第2类是次层内容(文件内容),包括下级各网页的内容,如产品信息、部门信息、工作手册和演示文件,甚至数据库等。

产品信息页内容:

公司产品的详细信息,包括鞋的类型、图片、价格等。

部门信息页内容:

提供公司各部门的信息,包括部门的职责,负责人、联系电话等。

用户反馈页的内容:

提供一个供用户直接填写反馈信息的表单,包括反馈的内容,用户或访问者的联系信息等。

完成对网站内容的分类后,下面要做的工作就是整理各页面的层次关系和逻辑关系,通常是用图表来完成这项工作的。

先是从用户或访问者的角度考虑,并设计一个访问 Web 的任务图,如图 2.1 所示。它的目标就是要让访问者更方便地找到自己希望的信息。

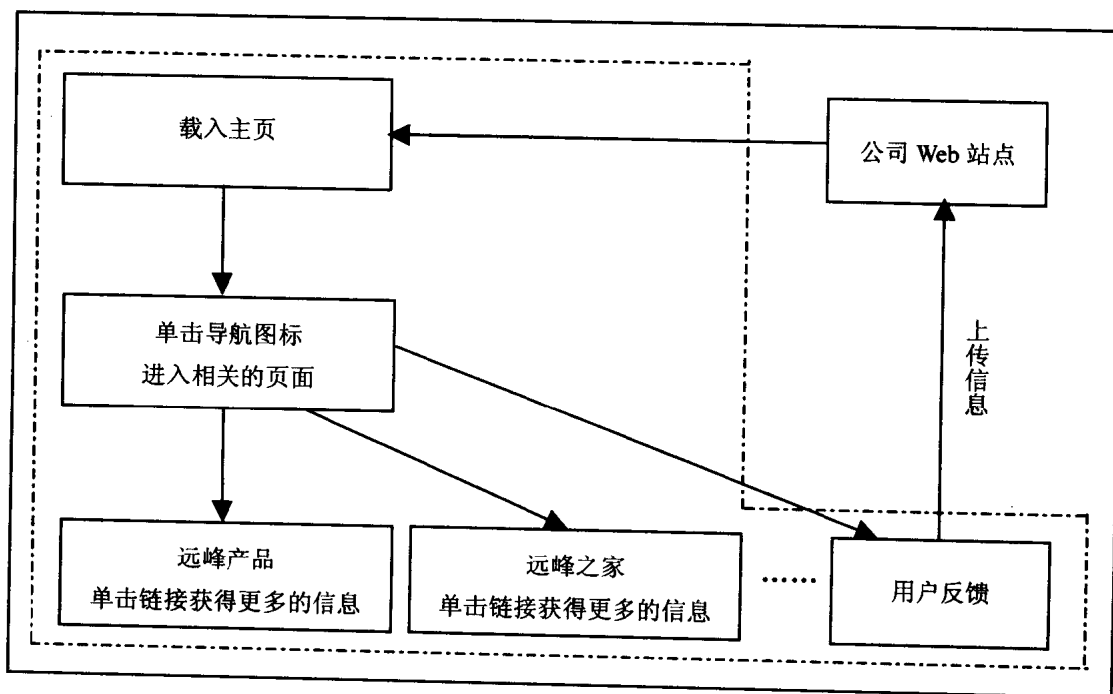


图 2.1 访问 Web 站点任务图

网页的层次关系和逻辑关系,是网站结构的重点。合理而层次化地排布各网页的主题,并给它们建立良好的逻辑关系,就可以非常方便地指引用户访问自己感兴趣的信息,一般网站的分层不应分的太深,大约 3 层就足够了,这样就可以保证用户通过不超过 3 次点击便能到达站点的任何地方,这也就是通常所说的站点 3 级结构。如图 2.2 所示,为本例的网站分层结构略图。

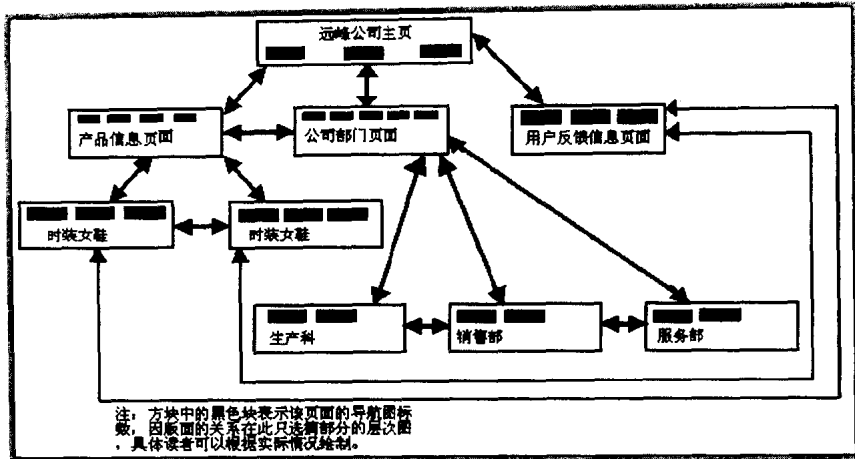


图 2.2 站点分层结构

完成任务和站点结构的图表后，可以再根据总体的思路对相关内容进行补充细化，由于篇幅的关系，这里就不再作介绍了。

2.5 Web 页面的设计

为了设计一个有效的、引人注目的 Web 站点，应该是有计划、有步骤地完成一系列操作，除了 Web 站点的总体构造以外，在动手建立网站以前，对网页进行完整、详尽的整体设计是至关重要的。

2.5.1 绘制页面的草图

在页面的规划和设计期间，首先要根据网站的内容和层次流程图，针对单独的 Web，草拟原始的页面布局，并用铅笔在纸上一页页地绘出 Web 站点中每张页面的布局草图，当然也可以利用绘图程序或 Web 管理软件来完成这个工作。其中包括网站内容分哪几部分；每个页面中的文字与图片的排列；它们之间的关系及构成页面各部分的颜色；导航区与页面区的框架布局等等。设计草图的时候不必担心细节问题，只需要大概地定位出页面中各元素的位置，并标以相应的名称即可。

总之，这样做既可以有助于具体化 Web 页面，也可以在实施网页制作时，避免发生不必要的失误。

2.5.2 Web 页面的艺术处理原则

要想使 Web 页面设计制作的漂亮而动人，在设计的过程中必须考虑到一些艺术处理原则，只有合理地运用这些原则，才能使页面具有更高的吸引力。

1. 页面风格定位

在设计 Web 页面时，首先要考虑的是页面的风格。根据 Web 站点的目的和规划，决定