

· 高 · 等 · 学 · 校 · 教 · 材 ·

网 页

设计 与 制 作

主 编 赵铭建 赵 慧
乔孟丽 康梅娟

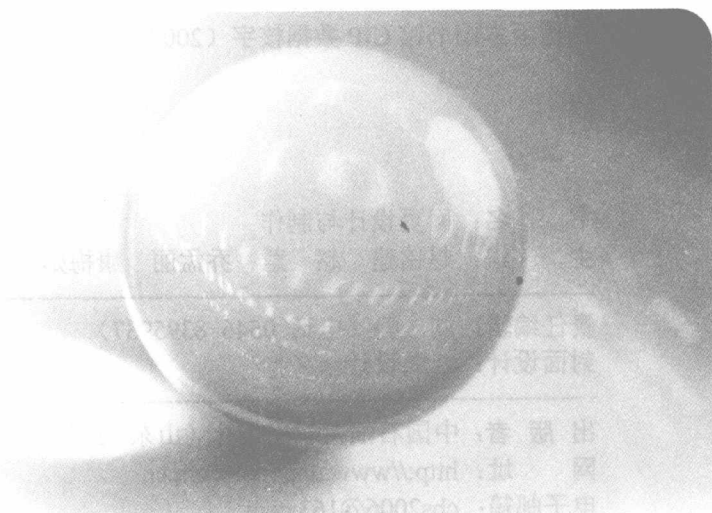


中国石化大学出版社

· 高 · 等 · 学 · 校 · 教 · 材 ·

网页

设计与制作



主 编 赵铭建 赵 慧
乔孟丽 康梅娟

中国石油大学出版社

内容提要

随着 Internet 的发展,网页设计技术显得越来越重要。本书介绍了网页设计的基础知识,通过大量精彩实例介绍了目前流行的网页制作软件 FrontPage、Dreamweaver、多媒体制作工具 Flash 和图形图像处理软件 PhotoShop 的使用方法,并讲述了网站的建设与发布。

本书将理论教学与实践教学相结合,着重强调实用性,语言简练,实例丰富,可操作性强。因此,本书可作为高等院校网络设计与制作课程的教材,也可以作为网页制作初学者以及网页制作培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/赵铭建等主编. —东营:中国石油大学出版社, 2007.12

ISBN 978-7-5636-2511-6

I. 网… II. 赵… III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 179896 号

书 名: 网页设计与制作

主 编: 赵铭建 赵 慧 乔孟丽 康梅娟

责任编辑: 刘 静(电话 0546-8395937)

封面设计: 九天设计

出 版 者: 中国石油大学出版社(山东 东营, 邮编 257061)

网 址: <http://www.uppbook.com.cn>

电子邮箱: cbs2006@163.com

印 刷 者: 东营市新华印刷厂

发 行 者: 中国石油大学出版社(电话 0546-8392062)

开 本: 185×260 印张: 18.875 字数: 483 千字

版 次: 2007 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 24.80 元

版权所有, 翻印必究。举报电话: 0546-8391810

本书封面覆有中国石油大学出版社标志的激光防伪膜。

本书封面贴有中国石油大学出版社标志的激光防伪标签, 无标签者不得销售。

前 言

随着互联网的进一步发展成熟,互联网已成为人们生活的重要组成部分,网页制作也成为网络时代必备的技能之一。

本书首先介绍了网页设计的基本知识,然后通过实例介绍了网页设计软件 FrontPage、Dreamweaver 和 Flash 的使用方法。FrontPage 2002 集成在 Office XP 办公自动化软件中,其工作界面和操作风格都与 Word 一样,易学易用,是网页制作初学者的入门软件。Dreamweaver MX 2004 可以直接制作一些动画效果,支持最新的 DHTML(动态 HTML)标准和 CSS(层叠样式表单)规范,具有增加插件等功能,操作界面灵活,无需编写任何代码。这也是学习者选择 Dreamweaver MX 2004 的原因之一。Flash MX 2004 是一个功能强大的多媒体制作工具,利用它可以制作出精彩的多媒体网页,包括动画的制作、声音效果的添加等。另外,Flash MX 2004 采用了流控制技术,不用等整个动画的 Movie 下载完,就可以开始播放。对于网页制作者来讲,这是一件很有吸引力的事情。

全书共分 12 章,第 1 章主要介绍网站与网页的概念,网站的设计流程、设计规划和基本结构,网页的组成和布局以及制作工具等。第 2 章主要介绍 FrontPage 2002 的操作界面及站点创建方法。第 3 章主要介绍使用 FrontPage 2002 编辑网页。第 4 章主要介绍使用 FrontPage 2002 创建超链接。第 5 章主要介绍使用 FrontPage 2002 制作框架网页。第 6 章主要介绍使用 FrontPage 2002 创建网页的交互表单。第 7 章主要介绍站点的发布。第 8 章主要介绍 Dreamweaver MX 2004 的工作环境,站点的创建和管理,网页文件的操作及编辑等。第 9 章主要介绍使用 Dreamweaver MX 2004 插入翻转图、Flash 动画、文本和按钮,层的使用,使用时间轴生成动态特效,CSS 和动态网页制作。第 10 章通过实例介绍 Dreamweaver MX 2004 的使用技巧。第 11 章主要介绍 Flash MX 2004 的基本操作,动画的制作、导出和发布,并通过实例介绍了使用 Flash MX 2004 制作动画的技巧。第 12 章主要介绍 PhotoShop 7.0 的基本操作,并通过实例介绍了 PhotoShop 7.0 的使用技巧。

本书内容丰富,结构严谨,语言通俗易懂,实用性强,是作者近年来的学习、研究与教学实践的经验总结,但是由于编者水平有限,缺点错误在所难免,恳请读者批评指正。

作 者

2007 年 11 月

目 录

第1章 网页设计基础.....	1
1.1 网站与网页.....	1
1.1.1 网站与网页的概念.....	1
1.1.2 网站内容的传播过程.....	1
1.1.3 设计与开发网站的基本流程.....	2
1.2 网站的基本结构.....	3
1.2.1 网站的超链接结构.....	3
1.2.2 动态网站的层次结构.....	4
1.3 网页设计的基本理念.....	5
1.3.1 网页的组成.....	5
1.3.2 网页的布局.....	8
1.3.3 网站的色彩搭配.....	10
1.4 网站的开发平台.....	12
1.4.1 网页制作工具.....	12
1.4.2 图像、动画制作软件.....	13
1.4.3 网站数据库开发软件.....	13
1.4.4 网站开发脚本工具.....	14
1.4.5 网站的发布工具.....	14
1.5 网站的设计规划.....	14
习 题.....	17
任 务.....	17
第2章 用 FrontPage 创建站点.....	18
2.1 FrontPage 2002 的操作界面.....	18
2.1.1 FrontPage 2002 的启动.....	18
2.1.2 FrontPage 2002 的操作界面.....	18
2.2 FrontPage 2002 的联机帮助.....	21
2.2.1 帮助菜单中的帮助.....	21
2.2.2 对话框中的帮助.....	22
2.2.3 微软的 Office 在线帮助.....	23
2.3 创建站点.....	23
2.3.1 从零开始创建站点.....	23
2.3.2 使用模板法创建站点.....	25
2.3.3 使用向导法创建站点.....	27
2.3.4 使用导入法创建站点.....	28

2.3.5 站点的基本操作.....	31
习 题.....	32
任 务.....	33
第3章 编辑网页.....	34
3.1 网页的基本操作.....	34
3.1.1 新建网页.....	34
3.1.2 保存网页.....	35
3.1.3 打开网页与关闭网页.....	36
3.2 用表格布局网页.....	37
3.2.1 初识表格布局.....	37
3.2.2 表格整体布局的实现.....	40
3.3 在网页中添加文本和图片.....	47
3.3.1 在网页中添加文本.....	47
3.3.2 在网页中添加图片.....	47
3.4 动画在网页中的应用.....	65
3.4.1 在网页中应用 GIF 动画.....	65
3.4.2 在网页中应用 Flash 动画.....	66
3.5 在网页中插入视频.....	69
3.5.1 视频的概念及其文件格式简介.....	69
3.5.2 在网页中应用视频.....	71
3.6 设置网页的动态效果.....	73
3.6.1 滚动字幕.....	74
3.6.2 用动态 HTML 效果制作动态按钮.....	77
习 题.....	78
任 务.....	79
第4章 超链接的创建与应用.....	83
4.1 认识超链接.....	83
4.1.1 超链接的概念.....	83
4.1.2 超链接的组成.....	83
4.1.3 超链接的分类.....	84
4.2 创建超链接.....	85
4.2.1 创建文本超链接.....	85
4.2.2 书签在网页中的应用.....	87
4.2.3 创建图片超链接.....	89
4.3 设置超链接文本的外观.....	91
4.3.1 超链接文本的颜色设置.....	91
4.3.2 超链接文本的下划线设置.....	91
4.4 超链接视图.....	92
4.5 创建导航栏.....	94
4.5.1 表格法创建导航栏.....	94

4.5.2	创建导航结构.....	95
4.5.3	创建基于导航结构的导航栏.....	97
4.6	使用超链接注意事项.....	99
习 题		100
任 务		101
第 5 章	制作框架网页.....	102
5.1	引言.....	102
5.2	创建框架网页.....	103
5.2.1	利用模板创建框架网页.....	103
5.2.2	为每个框架指定初始网页.....	105
5.2.3	保存框架网页.....	108
5.3	框架的基本操作.....	109
5.4	修改框架属性.....	111
5.5	设置超链接的目标框架.....	114
习 题		116
任 务		117
第 6 章	网页的交互表单.....	118
6.1	表单的创建.....	118
6.1.1	表单的概念.....	118
6.1.2	表单的创建.....	119
6.2	表单域的设置.....	125
6.3	FrontPage 表单的后台处理.....	131
习 题		133
任 务		133
第 7 章	站点实例分析与发布.....	134
7.1	站点设计规划.....	134
7.2	主页制作.....	136
7.2.1	收集网页素材.....	136
7.2.2	logo 图片的制作.....	136
7.2.3	网页制作的技术要点.....	137
7.2.4	“疏竹屋”主页制作步骤.....	138
7.2.5	“疏竹屋”其他网页制作步骤.....	140
7.3	站点发布.....	141
7.3.1	站点发布的概念.....	141
7.3.2	站点发布目标.....	141
7.3.3	申请免费空间.....	142
7.3.4	用 FrontPage 上载站点简介.....	144
习 题		145
任 务		145

第 8 章	Dreamweaver MX 2004 网页设计基本操作	146
8.1	Dreamweaver MX 2004 的工作环境	146
8.1.1	启动 Dreamweaver MX 2004	146
8.1.2	Dreamweaver MX 2004 窗口的组成	147
8.2	站点的创建和管理	149
8.2.1	规划站点	149
8.2.2	创建本地站点	149
8.2.3	管理本地站点	152
8.3	网页文件的基本操作	153
8.3.1	创建网页	153
8.3.2	打开网页	154
8.3.3	保存网页	155
8.3.4	设置网页属性	155
8.3.5	预览网页	155
8.4	使用表格布局	156
8.4.1	插入表格	156
8.4.2	向表格添加内容	157
8.4.3	从其他程序直接复制表格	157
8.4.4	表格的基本操作	157
8.4.5	设置表格属性	159
8.5	文本的操作	161
8.5.1	插入特殊文本	161
8.5.2	设置文本格式	162
8.6	图像的插入和编辑	164
8.6.1	插入图像	164
8.6.2	设置图像属性	165
习 题		166
任 务		166
第 9 章	Dreamweaver MX 2004 网页设计提高篇	169
9.1	插入翻转图	169
9.2	插入 Flash 动画	172
9.2.1	插入 Flash 动画	172
9.2.2	设置 Flash 动画属性	173
9.3	插入 Flash 文本	174
9.4	插入 Flash 按钮	175
9.5	层的使用	177
9.5.1	创建层	177
9.5.2	层的基本操作	178
9.5.3	设置层的属性	179
9.5.4	层的应用	180

9.6 使用时间轴生成动态特效.....	181
9.6.1 时间轴面板.....	181
9.6.2 使用时间轴创建动画.....	182
9.7 CSS 简介.....	185
9.7.1 什么是 CSS.....	185
9.7.2 为什么要用 CSS.....	185
9.7.3 CSS 的优点.....	186
9.7.4 CSS 样式的应用.....	186
9.8 动态网页制作技术简介.....	187
9.8.1 DHTML 简介.....	187
9.8.2 脚本的应用.....	188
9.8.3 使用 ASP 开发 Web 应用程序.....	192
习 题.....	194
任 务.....	194
第 10 章 使用 Dreamweaver MX 2004 制作网站实例.....	198
10.1 设计站点.....	198
10.2 制作主页.....	200
10.3 站长简介.....	205
10.4 我的感悟.....	207
10.5 精美图片.....	209
10.6 开心一笑.....	210
10.7 设置各网页之间的链接.....	211
任 务.....	212
第 11 章 Flash MX 2004 动画基础.....	213
11.1 Flash MX 2004 的基本概念.....	213
11.1.1 Flash 简介.....	213
11.1.2 Flash MX 2004 的安装与启动.....	213
11.1.3 Flash MX 2004 的工作界面.....	214
11.2 Flash MX 2004 的基本操作.....	219
11.2.1 创建、打开文档及文档属性的设置.....	220
11.2.2 基本工具的使用.....	221
11.3 Flash MX 2004 基础的动画制作.....	238
11.3.1 动画制作基础知识.....	238
11.3.2 逐帧动画.....	240
11.3.3 形状补间动画.....	243
11.3.4 动作补间动画.....	243
11.3.5 引导线动画.....	246
11.3.6 遮罩动画.....	247
11.4 Flash MX 制作动画实例.....	249
11.4.1 按钮的制作.....	249

11.4.2	广告条的制作.....	253
11.4.3	Flash 背景的制作.....	254
11.5	Flash MX 动画的导出与发布.....	256
11.5.1	动画的导出.....	256
11.5.2	动画的发布.....	257
习 题		258
任 务		258
第 12 章	PhotoShop 7.0 图片处理基础.....	261
12.1	PhotoShop 7.0 的基本概念.....	261
12.1.1	图像类型.....	261
12.1.2	图像的格式.....	261
12.1.3	像素.....	262
12.1.4	分辨率.....	262
12.2	PhotoShop 7.0 的基本操作.....	263
12.2.1	PhotoShop 7.0 工作界面.....	263
12.2.2	Photoshop 7.0 文件的基本操作.....	264
12.2.3	PhotoShop 7.0 工具箱的基本使用.....	264
12.2.4	Photoshop 7.0 的其他概念.....	279
12.3	PhotoShop 处理图片实例.....	280
12.3.1	字体制作.....	280
12.3.2	按钮的制作.....	283
12.3.3	logo 的制作.....	286
12.3.4	栏目图片的制作.....	289
习 题		290
任 务		290

第1章 网页设计基础

1.1 网站与网页

1.1.1 网站与网页的概念

随着 Internet 普及到千家万户，网站这个术语也跟着流行起来，那么什么是网站？网站（Website）是指在国际网络上，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，网站是一种通讯工具，就像布告栏一样，人们可以通过网站来发布自己想要公开的信息；或者利用网站来提供相关的网络服务；或者通过网页浏览器来访问网站，获取自己需要的信息或者享受网络服务。网站和其他媒体最大的差别就是交互性：用户不仅可以从网站上获得信息，还可以向网站发布信息。由于 Internet 是全球网络系统，不分国界，不分种族，这使得网站这种媒体形式得以广泛应用，成为人们现代生活的重要工具之一。

网站上的信息是以类似页面的形式显示出来的，称为网页。网站由若干网页组成，人们使用浏览器浏览到的主要是网页文件。主页也称为首页，是人们登录网站后打开的第一个页面，是用户访问网站的起始点。通过主页可以访问该网站的其他网页及有关信息。主页大多是罗列网站的主要内容和一些最新的信息。通过点击网页上的相应内容，可以超链接到其他网页进行浏览。

1.1.2 网站内容的传播过程

网站上的内容是如何传播到浏览者的计算机的呢？这个问题还得从 WWW 说起。WWW（World Wide Web）译为“万维网”或“环球网”，是一种分布式多媒体超文本系统，它可以把全球与 Internet 连接的计算机多媒体信息有机地结合在一起，其信息的组织形式是使用复杂的网状交叉索引方式，此方式被称为超文本系统。在 WWW 上提供信息的每台计算机称为 Web 服务器，而浏览网站信息的计算机称为客户机，WWW 的运行机制就是客户机—服务器模式。为了找到位于整个 Internet 范围内的信息资源，利用统一资源定位地址（URL）来标识 WWW 中的 Web 服务器，即为网址。通过 Web 服务器的网址来与之建立联系和获得信息。客户机要想浏览网页，需装有客户机程序，即浏览器。常用的浏览器有微软公司开发的 Internet Explorer 和网景公司开发的 Netscape Navigator/Communicator。人们在浏览网页时，在浏览器的地址栏中输入网址，向远方服务器提出查询请求，即查询以该网址为地址的网页；服务器执行一个服务器程序，如果找到了用户要求提供的信息，则将查到的结果通过 Internet 传送到客户机的内存中；客户机再通过浏览器对该信息做出解释，转化为一定的显示格式并呈现给用户。Web 客户机与服务器之间通过超文本传送协议（Hypertext Transfer Protocol），即 HTTP 协议进行通信，其功能主要包括实现 Web 客户机与服务器的连接，发出带文件名的请求，接收文件，关闭连接等。

1.1.3 设计与开发网站的基本流程

构建网站和开发其他软件一样,虽然不同的网站设计师有不同的设计思路和设计习惯,但还是有基本的章法可寻。其基本的设计流程如下:

1. 确定网站的目的或主题

现今的网站有多种类型,常见的有个人网站、公司或企业网站、官方网站、娱乐网站、搜索引擎、交友网站等。要建立一个网站首先就要确定发布该网站后,要达到什么样的效果,由此而产生不同的规划方式,继而影响后续的网页设计。

2. 对网站进行需求分析,写出分析报告

根据网站的主题,确定网站的大体内容,对内容进行分类,规划出网站的整体结构,包括各个页面之间的层次结构和隶属关系。这也就是软件工程中的需求分析,包括功能需求、性能需求、系统环境等;包含哪些功能模块,对服务器的要求,是静态网站还是动态网站,采用何种开发网页的工具(FrontPage、Dreamweaver等),采用什么编程语言(ASP、JSP、ASP.net等),采用哪种数据库管理系统(ACCESS、SQL Server 2000等)。网站的主题和内容确定后,写出分析报告,也称为开发文档。另外,确定多少人参加网站建设,如果一个人进行设计,问题会较少,多个人共同开发,则要考虑工作任务的分配和协作。

3. 资料的收集和整理

确定了网站的大体内容之后的工作就是资料的收集和整理。资料包括网页中的文本、背景图片、前景图片、动画、按钮、视频等。可以先将文本资料编辑成Word文档,在设计相关的网页时插入。图片、动画、按钮、视频可以在网络上收集,但要注意版权问题。可以对引用的网上资料进行声明或对其进行处理以适合自己的网页。也可以自己制作,如绘制图片、拍摄照片、制作动画和按钮等。例如,公司网站要收集公司简介、部门结构、员工资料、产品信息等文本资料,可以拍摄本公司有特色的外景照片,或设计制作一些代表公司特点的动画和图片放到主页内以体现本公司网站的主题。

4. 制作主页

主页是浏览者看到的第一个页面,其设计的好坏对浏览者是否继续浏览本网站具有重要的作用。主页设计主要包括两个方面:一是内容安排是否合理,二是页面设计是否美观大方。

5. 制作主页下面的其他页面

根据网站的整体规划,确定各个网页的大体内容,画出网页布局的草图,综合网页技术、网页视觉、图片处理和界面设计来完成其他页面的设计。设计时也要注意内容安排和界面美观,还应该注意页面的设计要与主页的风格保持统一,可以根据内容来调整,但不可跳跃性太大。

6. 网站的测试

测试是在网站发布之前,对网站的需求分析、设计模块和编码的最终复审,是保证网站质量的关键步骤。它包括对网站内容的复查,网站功能的实现是否满足用户的需求,编码是否出现错误,尽量以较少的时间来找出网站中潜在的各种错误和缺陷。对于动态网站,时常有这样的事情发生:每个模块都能单独工作,但将这些模块集成在一起后却不能正常工作,其主要原因是模块相互调用接口会引入许多新问题,有时也会出现因一些模块修改而引发其他模块不能协调工作。

7. 本机发布测试

本机发布是指将网站发布在个人服务器上,一般是使用小的局域网来测试网站发布后是否还有一些问题出现,测试网站要实现的功能是否都可以实现,比如是否可以和用户交互,各个超链接是否有效等。如果有问题,在正式发布前应及时解决。

8. 将网站发布到 Web 服务器

在设计完网站的内容且测试无误后,就可以将网站发送到 Web 服务器。如果制作的是本单位局域网的网页,只需要在服务器上划出一块空间存放网站的文件即可;如果制作的是个人主页,可以在互联网上申请免费的空间存放自己的网页。

9. 网站的更新与维护

网站是一种即时的媒体,要提供最新的信息,并且随着网站服务对象的扩大,网站的内容也会相应的增加,所以网站是在不断建设中,但由此也带来了网站的扩展性问题。在初步规划网站时,就应该考虑日后的扩展问题。在网站的使用期间,可能又会出现各种各样的问题,这就需要网站维护人员进行长期的更新和维护工作,以保证网站的正常运行。

1.2 网站的基本结构

网站在计算机中的表示形式就是一个站点文件夹,里面包含一些文件夹和文件,包括网页文件或其他类型的文件。这些文件看起来是单独存在的,它们是通过什么组织起来的呢?这就要涉及超链接的概念。简单地说,超链接就是一个页面到另一个页面的链接,人们打开网站的主页后,通过点击上面的超链接就可以打开相应的网页。正是超链接的存在,才使网站成为一个整体。

1.2.1 网站的超链接结构

根据超链接的形式不同,可将网站的结构分为以下几种:

1. 线性网站

线性网站采取一页连一页的线性形式来浏览网页的内容,如图 1-1 所示,目前这种网站的结构已经不常用了。



图 1-1 线性结构

2. 树形网站

树形网站的结构方式类似于一棵树,主页为树的根,下面有树枝,树枝下面是叶子,如图 1-2 所示。网页分层排列,逐层向下链接。

3. 网状网站

网状网站是常用的一种网站结构,主页下面有若干子页,子页下面又有若干子页,这些网页还可以通过超链接访问主页,如图 1-3 所示。

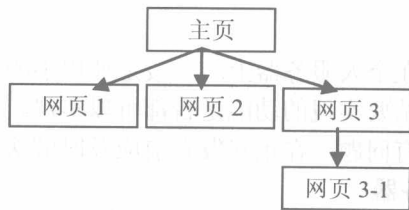


图 1-2 树形结构

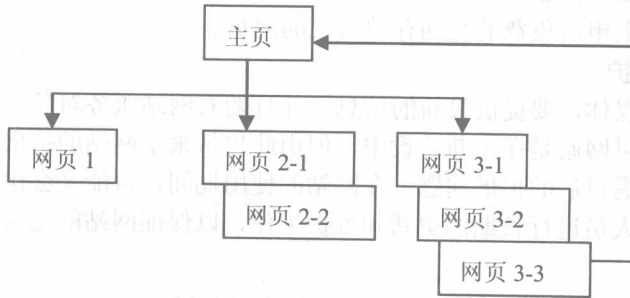


图 1-3 网状结构

1.2.2 动态网站的层次结构

根据动态网站的运行，可将网站分为以下 3 个层次，如图 1-4 所示。

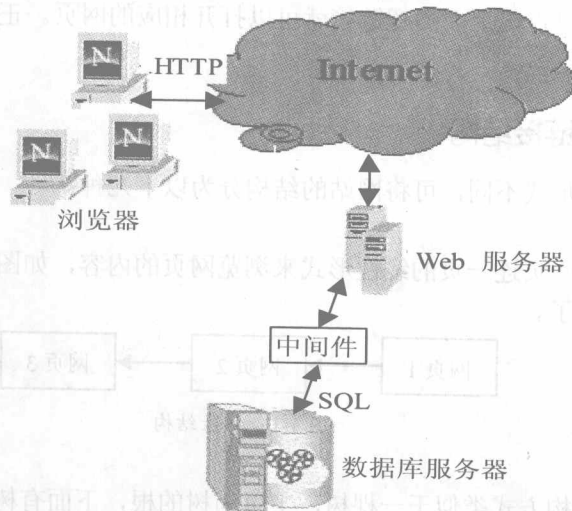


图 1-4 动态网站的层次结构

第 1 层为 Web 服务器层，直接面向用户，为用户提供 HTTP 服务。

第 2 层为中间件层，是联系应用和后台数据库的桥梁。

第 3 层为数据库层，是整个网站动态数据内容存储的地方。

Web 服务器上存在许多 HTML 文件，用户可以使用浏览器通过 HTTP 协议来访问并显示这些超文本页面。但是 HTML 文件仅仅是静态的网页，不能动态更新，为了能动态访问网上

的数据库资源,达到交互式的访问的目的,Web 服务器中包括了 CGI(公共网关接口),提供了与网上数据库资源连接的可能性。中间件可以实现 Web 服务器与数据库资源的连接。对于嵌入了数据库访问检索项的网页,中间件可以将检索项转换成 SQL 语句访问数据库,并将所需的数据库资源解释成浏览器可以解释的 HTML 页面供用户浏览。数据库资源可以经局域网或广域网与 Web 服务器连接。

另外,从站点的文件目录层次来看,网站内文件组织的第一层是站点文件夹,可以看成是站点的根目录;将网站内容分类后,放在站点文件夹下面的子目录,称为第二层;每个分类内容下面还有细节内容可以放在第二层目录的下面,称为第三层。网站的目录结构设计主要考虑是否方便浏览者进行浏览,这需要网站的设计者对网站的内容在整体上进行规划。一般中小型的网站的层次不超过三层,层次过于复杂容易使浏览者不易查找到想要浏览的内容。

1.3 网页设计的基本理念

1.3.1 网页的组成

常见的网页由网站的 logo、导航栏、图片、动画、按钮、文字等组成,如图 1-5 所示。

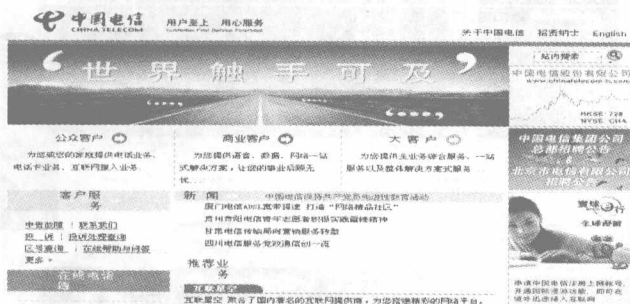


图 1-5 “中国电信”网页

1. 网站的 logo

logo 即标志之意,类似于商标,用来标识网站,一般被设计成图案加网址的形式,常被放在主页的醒目位置(网页的左上角或上方)。通常浏览者一看到 logo 就能知道是哪一个网站,在主页下面的其他页面设置与网站的 logo 超链接,单击 logo 就可以进入该网站。在网页上放置 logo 图片,可以使人们在打开多个网站浏览时知道正在浏览的是哪个网站的网页。

2. 导航栏

在网站设计规划时,就要确定本网站的内容,并将其分类形成层次结构,而导航栏就是将整个网站的主要内容分类展示出来,以便浏览者查找。按照导航栏所在的位置可分为顶部导航栏和侧导航栏。顶部导航栏易于使浏览者看到导航的内容,可以给网页内容留有完整的屏幕宽度,在设计时一般放在顶部横幅图片的下方,也可以和网站横幅(主题)图片结合成一体。图 1-6 所示的临沂师范学院的主页,就是将网站的 logo、横幅图片和导航栏结合在一起。

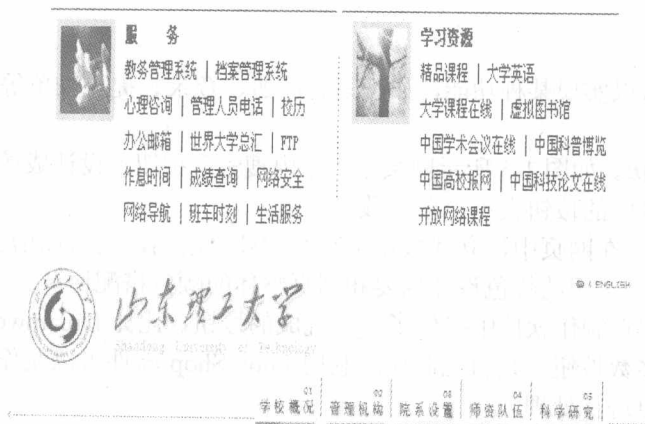


图 1-8 网页中的几种导航栏

3. 图片

在网页中使用图片可以增加网页的色彩，使网页更加美观，但使用图片要注意以下几个问题：

(1) 图片的数量和格式。图片在网页中的使用会使打开网页的速度变慢，因此网页中包含的图片不可过多，而且要注意图片的格式一般为 GIF 或 JPEG 格式，这两种图片占用的空间不是很大，是现今网页中常用的两种图片格式。

(2) 图片的选择。放在网页中的图片一定要衬托网页的主题，注意与网页背景和其他网页元素的搭配，不能只因为图片漂亮，就把它插入网页中。如图 1-5 所示的网页中的横幅图片“世界触手可及”，就反映了电信的主题。除横幅图片外，网页中还有一些小图片，这些图片可用于各个栏目的划分，如图 1-5 所示网页中的“公众客户”、“商业客户”、“大客户”右边的小图片，“互联星空”栏目的小图片。这些小图片可以使网页中的各个栏目更加清晰，但也要注意其大小、色彩与网页其他部分的协调搭配。

(3) 图片的来源。图片最好是网页设计者自己拍摄、绘制或处理过的，也可以用网上的图片，但要注意版权问题。例如，如果想做一个校园网站，可以用数码相机拍摄本校园中的风景图片插入网页中；如果想做个人网站，可以将自己认为比较好的相片放到网页内，也可以将自己在纸上手绘的图片通过扫描仪生成图片文件插入到网页内，或把自己制作的艺术品、书法等作品拍成照片形成文件插入到网页中。

(4) 图片的处理。对于图片处理，可以用 Windows 操作系统中的画图程序或现今流行的图片处理软件 PhotoShop 来对图片进行处理，达到网页所需要的图片效果。

4. 动画

在网页中应用动画，可以使网页具有动感。适当的使用动画可以使网页增色不少，但在网页中使用图片一样，不要过多的使用动画，因为它会使浏览网页的人产生零乱的感觉，而且会分散浏览者的注意力，并增加打开网页的时间。同样，也要注意所选动画和网页主题相应，与网页整体的颜色搭配，使之与网页融为一体。动画可以从网上下载，当然也可以自己来制作。常用制作动画的软件有 Macromedia Flash 和 Macromedia Fireworks，复杂的动画一般用前者，简单的动画一般用后者。网页中经常使用 GIF 动画，它最大的特点就是占用的空间小。人们常用 Ulead Gif Animator 软件来制作 GIF 动画，特别适合于网页中一些小动画