

网页交互设计 基础与实例教程

严晨 唐琳 杨虹 编著

INTERACTION WEB
DESIGN

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

TP393.092/2026D

2016

网页交互设计 基础与实例教程

严晨 唐琳 杨虹 编著

INTERACTION WEB

北方工业大学图书馆



C00469080

 **北京理工大学出版社**
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 提 要

Dreamweaver、Flash、Photoshop是目前网页制作的首选工具。本书结合大量实例,全面、翔实地介绍了使用Dreamweaver CS6创建和编辑网页、使用Flash CS6制作矢量动画,以及使用Photoshop CS6处理图像的方法和技巧。

本书可作为各大高等院校、职业院校和各类培训学校网页设计与制作的教材,也可作为网页设计与制作的初学者,自学爱好者,网站建设与开发、维护等工作人员的学习参考书。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

网页交互设计基础与实例教程/严晨,唐琳,杨虹编著. —北京:北京理工大学出版社,2016.6
ISBN 978-7-5682-2417-8

I. ①网… II. ①严… ②唐… ③杨… III. ①网页制作工具—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第124351号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街5号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(总编室)

82562903(教材售后服务热线)

68948351(其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京紫瑞利印刷有限公司

开 本 / 787毫米×1092毫米 1/16

印 张 / 16

字 数 / 467千字

版 次 / 2016年6月第1版 2016年6月第1次印刷

定 价 / 55.00元

责任编辑 / 周 磊

文案编辑 / 刘 派

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

图书出现印装质量问题,请拨打售后服务热线,本社负责调换

前言

■—— Foreword ■■■

被誉为“网页设计三剑客”的Dreamweaver、Flash和Photoshop三款软件，以其强大的功能和易学易用的特点，受到了广大网页制作爱好者的青睐。在这三款软件中，Dreamweaver用于网页的整体布局设计以及网站的创建、规划和管理；Flash主要用于制作网页中的矢量动画、交互式动画；Photoshop用于设计网页、绘制设计网页、绘制和优化网页中使用的图像，并可以制作按钮、导航条及简单动画等。这三款软件组合起来，就是一套完美的网页制作工具。

依据这三款软件的共性及各自的特性，本书精心编排了基础入门篇、Dreamweaver篇、Flash篇、Photoshop篇及项目实训篇5大部分，全面系统地介绍了网页设计的流程及相关软件的使用方法和操作技巧。

全书共分23章，包括导论，初识Dreamweaver CS6，表格，超级链接，框架，表单，AP Div，行为与第三方插件，模板与库，站点维护，初识Flash CS6，准备动画角色，创建动画，创建基本交互式动画，添加对象，动画的发布与导出，初识Photoshop CS6，选区的创建及通道的使用，文字、路径，最后通过4个综合实例并结合3款软件来讲解网页设计与制作技巧。

本书图文并茂、条理清晰、内容翔实、通俗易懂，在读者难于理解和掌握的地方给出了大量经验性的提示，并安排了大量的实例。在讲解详细操作步骤的同时，融入了网页设计与网站建设思想，使读者不仅能学会网页设计制作技术，还能学会网页和网站的整体创意与策划技巧。

本书配套光盘为读者提供了书中内容的多媒体视频教学文件，并收录了书中所有实例的源文件和最终效果文件，还附赠了大量的精美网页制作素材，为读者的学习和以后的网页设计提供必要的支持。

本书由北京印刷学院严晨、唐琳、杨虹编写。本成果受北京印刷学院数字媒体艺术实验室（北京市重点实验室）、北京市数字艺术教学实践示范中心资助。

尽管编著者在编写过程中力求内容准确、完善，但是书中难免存在疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

编著者

基础入门篇

第1章 导论 / 001

- 1.1 多媒体设计课程体系简介 / 002
- 1.2 网页设计的艺术魅力 / 003
- 1.3 初识网站与网页 / 006
- 1.4 网页制作基础 / 007
- 1.5 网页构成 / 009
- 1.6 网站创建流程 / 010
- 1.7 网页设计常用软件 / 012

Dreamweaver篇

第2章 初识Dreamweaver CS6 / 015

- 2.1 Dreamweaver CS6简介 / 016
- 2.2 Dreamweaver CS6工作界面 / 016
- 2.3 创建本地站点 / 019
- 2.4 创建网页文件 / 020
- 2.5 保存和关闭网页文件 / 021
- 2.6 打开网页文件 / 021
- 2.7 输入基本内容 / 022
- 2.8 设置文本格式 / 023
- 2.9 插入水平线 / 026
- 2.10 使用CSS样式表 / 027
- 2.11 使用图像 / 030

第3章 表格 / 034

- 3.1 创建表格及添加表格对象 / 035
- 3.2 设置表格 / 036
- 3.3 设置单元格 / 037
- 3.4 编辑表格 / 038

第4章 超级链接 / 041

- 4.1 超级链接简介 / 042
- 4.2 超级链接的组成 / 043
- 4.3 创建文本链接 / 043
- 4.4 创建邮件链接 / 043
- 4.5 创建锚记链接 / 044
- 4.6 创建图像链接 / 044

第5章 框架 / 046

- 5.1 创建框架页 / 047
- 5.2 框架和框架页的基本操作 / 048

第6章 表单 / 051

- 6.1 表单概述 / 052
- 6.2 创建表单 / 052
- 6.3 添加文本域 / 053

第7章 AP Div / 057

- 7.1 创建AP Div / 058
- 7.2 编辑AP Div / 059

第8章 行为与第三方插件 / 062

- 8.1 行为简介 / 063
- 8.2 “行为”面板的用法 / 063
- 8.3 行为的基本操作 / 064
- 8.4 Dreamweaver的内置行为 / 065
- 8.5 认识并安装第三方插件 / 065

第9章 模板与库 / 068

- 9.1 模板 / 069
- 9.2 将文档从模板中分离 / 072
- 9.3 库项目 / 072
- 9.4 库项目的基本操作 / 073

第10章 站点维护 / 076

- 10.1 检查站点内的链接 / 077
- 10.2 申请主页空间 / 077
- 10.3 上传站点 / 078
- 10.4 宣传站点 / 079

Flash篇

第11章 初识Flash CS6 / 081

- 11.1 Flash的特点 / 082
- 11.2 Flash CS6的工作界面 / 083
- 11.3 Flash动画的制作流程 / 086

第12章 准备动画角色 / 090

12.1 使用绘图工具 / 091

12.2 辅助工具 / 093

12.3 处理图形对象 / 095

第13章 创建动画 / 099

13.1 图层 / 100

13.2 逐帧动画 / 102

13.3 形变动画 / 103

13.4 运动动画 / 106

13.5 轨迹动画和遮罩动画的原则 / 108

第14章 创建基本交互式动画 / 110

14.1 按钮元件 / 111

14.2 初识脚本编写环境 / 114

14.3 停止动画 / 115

第15章 添加对象 / 117

15.1 声音对象 / 118

15.2 图像应用 / 121

15.3 文本对象 / 125

第16章 动画的发布与导出 / 127

16.1 动画的发布 / 128

16.2 动画的导出 / 130

16.3 动画的优化 / 131

Photoshop篇

第17章 初识Photoshop CS6 / 133

- 17.1 初识Photoshop CS6 / 134
- 17.2 Photoshop CS6的基本操作 / 134
- 17.3 认识色彩模式 / 136
- 17.4 使用形状工具 / 140
- 17.5 对图像进行修饰处理 / 143

第18章 选区的创建及通道的使用 / 152

- 18.1 利用工具创建选区 / 153
- 18.2 使用通道 / 158

第19章 文字、路径 / 164

- 19.1 文字 / 165
- 19.2 路径 / 168

项目实训篇

第20章 创建高级交互式动画 / 176

- 20.1 创建交互式动画——换装秀 / 177
- 20.2 使用ActionScript制作钟表 / 183
- 20.3 鼠标跟随效果——蝶恋花 / 187

第21章 制作学校网站 / 196

- 21.1 使用Photoshop设计网站页面 / 197
- 21.2 使用Flash制作宣传动画 / 201
- 21.3 使用Dreamweaver制作页面 / 204

第22章 设计酒店展示网站 / 211

- 22.1 设计网页图像 / 212
- 22.2 设计网站首页 / 217
- 22.3 切割优化网站首页 / 225
- 22.4 添加网页特效 / 226

第23章 制作公司网站页面 / 229

- 23.1 制作公司网站首页 / 230
- 23.2 制作公司网站二级页 / 238
- 23.3 制作公司网站超链接 / 242

参考答案 / 245

基础入门篇

导论 第1章



本章导读：

本章主要讲解多媒体设计课程体系、网站、网页与主页的概念，以及超级链接与URL的概念，并讲解了文本素材、图像素材、影像素材、声音素材的处理方法，帮助读者系统地认识网页。

1.1

多媒体设计课程体系简介

21世纪是信息技术时代，互联网的普及和多媒体技术的广泛应用是这个时代的重要特征。视觉传达设计不再局限于印刷、电视等传统媒体，网页设计、多媒体设计的发展扩展了视觉传达设计外延的同时也深化了其内涵。目前，作为设计艺术与计算机技术交叉学科的网页设计已经发展成为一个完整的专业体系。

1.1.1 网页设计需要综合型人才

随着经济社会的快速发展，网页设计已经发展成为一个前景广阔的职位。市场对网页设计人才的需求，不仅在量上越来越大，而且在质上也有了越来越高的要求。即已经不再仅仅要求会制作简单网页，而是要求既能够设计出富有创意和视觉美观的网页界面，又能实现各种丰富的互动功能，同时还要保证其良好的安全性。因此，这种人才需求的发展对教育行业提出了更高的要求。

目前，各高等院校中的许多专业都开设了网页设计课程。但是这种传统的网页设计课程体系是按照对网页艺术设计和网站技术的区别来确定的：在能力培养上，艺术设计类专业的学生以网页艺术设计为主，计算机类专业的学生以网站技术为主。因此在实际工作中，单纯靠某一专业的人员往往难以制作出艺术设计水平与网页技术水平兼备的作品，而是通过网页设计人员和网页技术人员相互配合协作才能完成。由此看来，这种传统的培养模式虽然也有其优点——有利于培养专业化人才，但在人才竞争日益激烈的今天，兼备网页艺术设计与网页技术能力的人才无疑更加具有专业特色和就业优势。

1.1.2 多媒体专业网页设计课程体系结构和特点

多媒体专业的培养目标为培养实践能力强，掌握多媒体基础理论及多媒体设计和开发技术的高技能人才。网页设计是多媒体专业的一项核心内容，而强调艺术设计能力与技术能力兼备的网页设计人才培养方式正是多媒体专业的特色之一。

培养素质全面的网页设计人才需要以建设一个完整的网页设计课程体系为基础，而建设这种课程体系的关键在于网页艺术设计课程和网站技术课程的结合。

一方面，网页设计虽然是存在于电子媒体，但是它在设计过程中所运用的设计元素却是与传统的艺术设计相一致的，形式美的使用法则也是相同的。具体来说，有以下艺术设计课程：

- 平面设计基础。培养学生理解和运用视觉设计元素及其构成方式、形式美的法则。
- 色彩应用基础。培养学生理解和运用色彩的基本原理和网页配色技巧。
- 网页版式构成。培养学生细致研究视觉设计元素在网页中的具体应用。
- 广告设计基础。培养学生如何进行互联网广告的设计和发布。

● 标志设计和企业VI设计。使学生具备网站LOGO的设计能力和使其所设计的企业网站的视觉风格与企业VI设计系统相统一。

● 网络动画设计知识。使学生掌握网页中涉及的动画元素应用。

另一方面,多媒体专业网页设计课程体系还包含以下计算机技术课程:

● 多媒体技术基础。本课程包括对文字、图像、动画、视频与音频等多媒体元素处理的基础知识和技能。培养学生掌握Photoshop、Flash等设计软件。

● HTML语言和JS脚本。培养学生具备足够的编写代码的理论知识,熟练地掌握集成开发环境如Dreamweaver等的应用能力。

● 网络基础知识。

● 动态网页技术。ASP、PHP、JSP中一门嵌入式语言的应用和足够的数据库基本理论知识是学好动态网站开发所必需的。再多了解一些软件工程和网络安全方面的知识会使学生在开发层次上登上一个更高更新的台阶。

事实上,网页艺术设计知识和网页技术知识的划分并不是泾渭分明的,它们之间存在相互交融、相互包含、互为基础的特点。例如,色彩模型的基础知识对于理解网页艺术设计和技术知识具有同等重要的意义。再如,Photoshop、Flash等设计软件的使用能力往往决定网页设计的艺术表现力。

对于整个网页设计课程体系,不仅要把它看作两个学科的整合,更应该把网页设计课程体系看作一个完整的专业系统。在这个系统中,不同学科的知识以培养目标为中心共同组成了一个有机整体。因此多媒体专业的网页设计课程体系不但具有跨学科的特点,还具有系统化、整体性强的特点。

综上所述,对学生网页设计能力的培养必须从网页艺术设计水平和网站技术水平两个层面上来进行,要两手抓,两手都要硬。这两个层面的任何一方面知识的缺乏都会削弱学生的网页设计能力。因此,在教学中对这两个方面知识实现有机结合,可以有效地提高学生的设计水平和学生对网页设计这一专业的整体认识,达到事半功倍的效果。

在教学目标的设置上,要在培养学生艺术设计能力和网页技术水平同步发展这一总体目标的基础上,细化每一方面课程的教学目标,做到每门课程教学目标的一致性和分阶段实施最终教学目标的计划性。

在课程比例的分配上,不应该单纯强调艺术设计课程和网页技术课程某一方向的扩张,而要深入研究其知识结构的特点,找出这两门学科间的联系。可以将不同学科的知识安排在一门课程中学习,也可以单独开设独立的课程。例如有些知识不必学得得过且过,只要够用即可,那么可以融合到相应的课程中,从而节约有限的课时数。

在教学时序的安排上,本着由浅入深、逐步深化的原则,每一方面的课程都要保证后续课程的开设是前面课程的深入。不同方面的课程间,能在同一个学期相互配合的课程绝不作跨学期安排,保证学生每个学期所学到的知识都是全面的。

在课本的选择上,尽量选择经验丰富的设计师编写的课本,保证课本内容与设计实践密切结合。对于需要在一门课程内部实现两个学科结合的课程,要选择能够体现出此特点的课本。例如在平面设计与图像处理这门课程中可以将图像处理软件的使用与广告设计相结合,这就要求课本内容能够以广告设计实例为基础将二者融会贯通。

在教学方式上,教授各门课程的教师应站在系统的高度上安排自己的教学。例如教师可以选择优秀的网页设计实例,从中分析其设计理念、制作手法和技术特点。从而启发学生思考富有经验的设计师是如何把网页艺术设计 and 网页技术巧妙结合在一起的,使得学生在学习具体知识的同时提高对网页设计的整体认识。

因此,总的来说,把网页设计作为一个行业和一个完整的专业体系来看待,加强网页设计课程体系的建设,有助于实现更高的教学目标、培养学生的综合能力,从而主动适应人才市场的变化,为学生的就业打下更好的基础。

1.2

网页设计的艺术魅力

计算机技术自20世纪60年代迅猛发展以来,带动了人类生活各个领域的进步,随着生产工具的不断变革,艺术领域也被这股浪潮掀起了巨大的变化。

1.2.1 计算机成为新的艺术创作手段

具有绘图、三维动画、数据统计、资料检索功能的计算机软件已不再稀奇,一些特殊软件甚至能进行文学创作、谱曲、虚拟现实。同时,诸如电子商务、网上竞选、可视会议、虚拟技术、数字图书馆等一系列与互联网络有关的概念的普及,表明互联网络已经渗透到政治、经济、法律、艺术等社会生活的各个方面。毫无疑问,随着计算机网络的日益发达,网络技术的日趋先进,人们通过计算机网络实现社会事务操作已经成为时代发展的主流。互联网络上,既有高雅艺术的圣地,也有通俗艺术的广场,更有娱乐休闲的世界。

计算机技术使信息的物理性从模拟信号变为数字信号,存储形式同时发生改变。网络艺术,使艺术的保存、传播发生了质的变化。多媒体技术把多种艺术形式融合在一起,达到图、文、声、像并茂,或者建立起从一种艺术样式到另一种艺术样式的超文本链接。以往,读者、研究者面对的是某一个单一的文本或画面,而进入互联网后,艺术的组织形式发生了变化,不再仅仅是一段文字或一幅画面,而是一个“超文本”。这样,超文本成为文本之间相互链接所形成的文本网络。各种材料、媒介的综合运用使网络艺术语言具有平面化、大众化、公共性的特点。网络艺术同网络其他资源一样是开放的、可修改的,而且比起原来艺术的小众群体,作品要面向广泛的大众,故其创作语言更为平实,更具有公共特点。目前网络艺术的创作绝大多数是一种面向大众的个人自我展示。因此,网页设计中的艺术性便具有了与传统艺术不同的特点:①从静态到动态。如果说传统艺术是一种“只读艺术”,只可被动观看,空间上有一定距离,那么网络艺术则是一种“可读写艺术”,一旦操起鼠标就可进行修改、反馈,距离消失为零;②交互性。网络艺术的这种交流,是创作者和欣赏者、制作者和浏览者、浏览者和其他浏览者之间的交流。正是这种互动交流的特点,使原初的艺术作品进入了现实情境之中,这种现实情境因为艺术接受者的不同而各不相同。

1.2.2 网络艺术

互联网为上亿网民提供了大量种类繁多的艺术资料信息,与此同时,一种以这种新兴媒体为载

体、依托、手段,以网民为接受对象,具有不同于传统艺术特点的新的艺术样式——网络艺术悄然勃兴。

随着时代的发展,基于网络艺术的个人性、综合性、动态性、交互性、短暂性、瞬时传播性、虚拟性、可下载性等特点,网站建设越来越接近于一门艺术而不仅仅是一项技术。网页艺术设计则伴随着计算机互联网络的产生而形成新的视听设计课题,是网页设计者以所处时代所能获取的技术和艺术经验为基础,依照设计目的和要求自觉地对网页的构成元素进行艺术规划的创造性思维活动,必然成为设计艺术的重要组成部分,并随着网络技术的发展而发展。

1.2.3 网页设计活动因素

1. 视听元素

这里所说的视听元素,主要包括:文本、背景、按钮、图标、图像、表格、颜色、导航工具、背景音乐、动态影像等。无论是文字、图形、动画,还是音频、视频,网页设计者所要考虑的是如何以感人的形式把它们放进页面这个“大画布”里。多媒体技术的运用大大丰富了网页艺术设计的表现力。

2. 版式设计

任何主页都要根据主题的内容决定其风格与形式,因为只有形式与内容的完美统一,才能达到理想的宣传效果。网页的版式设计同报纸杂志等平面媒体的版式设计有很多共通之处,它在网页的艺术设计中占据着重要的地位。所谓网页的版式设计,是指在有限的屏幕空间上将视听多媒体元素进行有机的排列组合,将理性思维个性化地表现出来,是一种具有个人风格和艺术特色的视听传达方式。它在传达信息的同时,也产生感官上的美感和精神上的享受。主页风格的形成主要依赖于主页的版式设计,依赖于页面的色调处理,还有图片与文字的组合形式等。这些问题看似简单,但往往需要主页的设计和制作者具有一定的美术素质和修养。

3. 色彩的运用

色彩是美丽而丰富的,它能唤起人类的心灵感知。一般来说,红色是火的颜色,热情、奔放;也是血的颜色,可以象征生命。黄色是明度最高的颜色,显得华丽、轻盈、明快。绿色是大自然草木

的颜色,意味着纯自然和生长,象征安宁和平与安全。紫色是高贵的象征,有庄重感。白色能给人以纯洁与清白的感觉,表示和平与圣洁。

我们知道,颜色是光的折射产生的,红、黄、蓝是三原色,其他的色彩都可以用这三种色彩调和而成。我们可以用颜色的变化来表现光影效果,从而使我们的作品更贴近现实。

不同的颜色搭配,它所表现出来的效果也不同。比如绿色和金黄、淡白搭配,可以产生优雅、舒适的气氛。蓝色和白色搭配,能体现柔顺、淡雅、浪漫的气氛。红色和黄色、金色的搭配能渲染喜庆的气氛。而金色和栗色的搭配则会给人带来暖意。设计的任务不同,配色方案也随之不同。考虑到网页的适应性,应尽量使用网页安全色。

但颜色的使用并没有一定的法则,如果一定要用某个法则去套,效果只会适得其反。经验上我们先确定一种能表现主题的主体色,然后根据具体的需要,应用颜色的近似和对比来完成整个页面的配色方案。整个页面在视觉上应是一个整体,以达到和谐、悦目的视觉效果。

4. 造型的组合

在网页设计中,我们主要通过视觉传达来表现主题。在视觉传达中,造型是很重要的一个元素。抛去是图还是文字的问题,画面上的所有元素可以统一作为画面的基本构成要素点、线、面来进行处理。在一幅成功的作品里,是需要点、线、面的共同组合与搭配来构造整个页面的。

通常我们可以使用的组合手法有秩序、比例、均衡、对称、连续、间隔、重叠、反复、节奏、韵律、归纳、变异、特写、反射等等,它们都有各自的特点。在设计中应根据具体情况,选择最适合的表现手法,这样有利于主题的表现。

通过点、线、面的组合,可以突出页面上的重要元素,突出设计的主题,增强美感,让观者在感受美的过程中领会设计的主题,从而实现设计的任务。

造型的巧妙运用不仅能带来极大的美感,而且能较好地突出企业形象,而且能将网页上的各种元素有机地组织起来,它甚至还可以引导观者的视线。

5. 设计的原则

无论使用何种手法对画面中的元素进行组合,都一定要遵循五个大的原则:统一、连贯、分割、

对比及和谐。

统一,是指设计作品的整体性、一致性。设计作品的整体效果是至关重要的,在设计中切勿将各组成部分孤立分散,那样会使画面显得凌乱。

连贯,是指要注意页面的相互关系。设计中应利用各组成部分在内容上的内在联系和表现形式上的相互呼应,并注意整个页面设计风格的一致性,实现视觉上和心理上的连贯,使整个页面设计的各个部分极为融洽,犹如一气呵成。

分割,是指将页面分成若干小块,小块之间有视觉上的不同,这样可以使观者一目了然。在信息量很多时为使观者能够看清楚,就要将画面进行有效的分割。分割不仅是表现形式的需要。换个角度来讲,分割也可以被视为对于页面内容的一种分类归纳。

对比就是通过矛盾和冲突,使设计更加富有生气。对比手法很多,例如:多与少、曲与直、强与弱、长与短、粗与细、疏与密、虚与实、主与次、黑与白、动与静、美与丑、聚与散等等。在使用对比的时候应慎重,对比过强容易破坏美感,影响统一。

和谐是指整个页面符合美的法则,浑然一体。如果一件设计作品仅仅是色彩、形状、线条等的随意混合,那么作品将不但没有“生命感”,而且也根本无法实现视觉设计的传达功能。和谐不仅要看结构形式,而且要看作品所形成的视觉效果能否与人的视觉感受形成一种沟通,产生心灵的共鸣。这是设计能否成功的关键。

6. 网页的优化

在网页设计中,网页的优化是较为重要的一个环节。

在资讯类网站中,文字是页面中最大的构成元素,因此字体的优化显得尤为重要。使用css样式表指定文字的样式是必要的,通常我们将字体指定为宋体,大小指定为12像素,颜色要视背景色而定,原则上以能看清且与整个页面搭配和谐为准。在白色的背景上,我们一般使用黑色,这样不易产生视觉疲劳,能保证浏览者较长时间地浏览网页。

图片是网页中的重要元素。图片的优化可以在保证浏览质量的前提下将其size降至最低,这样可以成倍地提高网页的下载速度。利用Photoshop或Fireworks可以将图片切成小块,分别进行优化。输出的格式可以为GIF或JPEG,要视具体情况而定。一般我们把有较为复杂颜色变化的小块优化为JPEG,而把那种只有单纯色块的卡通画式的小块优化为

GIF, 这是由这两种格式的特点决定的。

表格 (table) 是页面中的重要元素, 是页面排版的主要手段。我们可以设定表格的宽度、高度、边框、背景色、对齐方式等参数。很多时候, 我们将表格的边框设为0, 以此来定位页面中的元素, 或者借此确定页面中各元素的相对位置。浏览器在读取网页html源代码时, 是读完整个table才将它显示出来的。如果一个大表格中含有多个子表格, 必须等大表格读完, 才能将子表格一起显示出来。因此, 我们在设计页面表格的时候, 应该尽量避免将所有元素嵌套在一个表格里, 而且表格嵌套层次尽量要少。

网页的适应性是很重要的, 操作系统、分辨率、浏览器不同, 网页的显示效果也不同。因此设计时要统筹考虑。一般在800×600下制作网页, 最佳浏览效果也是在800×600分辨率下, 在其他情况下只要保证基本一致, 不出现较大问题即可。

1.3

初识网站与网页

网站是一个众多网页的集合, 通常使用浏览器登录某个网站时, 首先打开网站的主页, 即网站中所有网页的索引页, 继而对网站进行浏览。具体地说, 网页是一个HTML文件, 浏览器是用来解读这份文件的。也可以这样说, 网页是由许多HTML文件集合而成的。

1.3.1 网站的基本概念

网站通常都是为了特定的目的而创建的, 专门为用户提供某个方面的服务。网站是发布在网络服务器上的, 由一系列网页文件构成的, 为访问者提供信息和服务的网页文件的集合。网页是网站的基本组成要素, 一个大型网站可能含有数以百万计的网页, 而一个小的企业网站或个人网站可能只有几个网页。网络用户可以通过网页浏览器或者其他浏览工具访问网页以获取网站的信息和服务。

网站与网页的区别就在于, 网站是一个总体, 而网页是个体。说访问某个网站, 实际上是访问该

网站的某些网页, 包括网站首页也是一个网页。相应地, 在一个统计周期内 (通常24小时), 所有用户访问某个网站的网页数量就是该网站在该统计日的访问量。

中国互联网络信息中心 (CNNIC) 在进行中国互联网络发展状况统计时对网站的定义为: 网站是指有独立域名的Web站点, 其中包括CN和通用顶级域名下的Web站点。独立域名指的是每个域名最多只对应一个网站“WWW+域名”。例如: 对域名cnnic.cn来说, 它只有一个网站www.cnnic.cn, 而非有whois.cnnic.cn、mail.cnnic.cn等多个网站, 它们只被视为网站www.cnnic.cn的不同频道。

1.3.2 网页中的文字和图像

网页中的文字和图像是必不可少的。制作网页过程中, 应合理地安排文字和图像位置, 使网页简单明了、美观大方。图1-1所示的是包含文字与图像的网页。



图1-1 包含文字与图像的网页

1.3.3 网页中使用的动画与视频影像

在网页中加入动画或视频影像, 可以使网页更生动, 并增加网页表达能力。但是过度使用动画会给人一种眼花缭乱的感觉, 还会增加网页读取时间。利用Flash技术可以在网页中做出交互性很强的动画, 显示和播放丰富的多媒体内容。甚至可以做网页游戏。但浏览者要看到使用Flash制作的动画,