

新世纪人才培养丛书

网页设计三合一 综合教程 (MX版)

刘文政 顾义华 刘涛 编

网站设计基础

网页的制作

网页图片的处理

网页动画的设计与制作



科学出版社

www.sciencep.com

新世纪人才培养丛书

网页设计三合一综合教程 (MX 版)

刘文政 顾义华 刘 涛 编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以讲解中文版 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 的基本操作为主, 详细介绍了三个软件的特点及其使用方法, 包括用 Dreamweaver MX 对网页进行整体的布局、设计和管理; 用 Fireworks MX 绘制和优化网页中所用到的图像, 制作按钮、导航条以及简单的动画; 用 Flash MX 制作网页中的矢量动画和设置交互动作, 以及将三个软件相互配合应用等内容。本书的最大特点是内容全面、实例丰富、可操作性强, 较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。全书知识点的组织做到了“入门”与“提高”并重。

本书为网页制作技术培训班而编写, 适合于初、中级网页制作用户循序渐进地阅读, 也可作为专业网页设计与管理人员以及大专院校师生的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计三合一综合教程 (MX 版) / 刘文政等编. —北京: 科学出版社, 2003

(新世纪人才培养丛书)

ISBN 7-03-011389-6

I. 网... II. 刘... III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 026689 号

策划编辑: 吕建忠/责任编辑: 陈砺川
责任印制: 吕春珉/封面设计: 一克米工作室

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2003 年 4 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2003 年 4 月第一次印刷 印张: 23 1/2

印数: 1—6 000 字数: 538 000

定价: 32.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换 (环伟))

前 言

中文版的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 是 Macromedia 公司最新推出的可视化专业网页设计软件，合称为网页制作“三剑客”。它们以各自强大的功能和易学易用的特性，赢得了广大网页制作爱好者的喜爱。其中，Dreamweaver MX 用于对网页进行整体的布局和设计，以及对网站进行创建和管理；Fireworks MX 用来绘制和优化网页中所用到的图像，并可制作按钮、导航条以及简单的动画；Flash MX 则主要用于制作网页中的矢量动画。

本书正是为适应当前网页设计的热潮，从基础培训出发，对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Flash MX 和 Fireworks MX 这三个产品分别进行由浅入深、循序渐进的介绍，并通过大量的实例来讲述这三个软件的强大功能。

本书为网页制作技术培训班而编写，全书知识点的组织做到了“入门”与“提高”并重，适合于初、中级网页制作用户循序渐进地学习，也可作为专业网页设计与管理人员以及大专院校师生的参考书。本书的读者应该已经掌握 Windows 和文字处理软件的基本操作技能。

本书主要包括以下内容：

第一部分介绍网页编辑工具 Dreamweaver MX(第 1~5 章)，主要介绍了 Dreamweaver MX 的使用，让用户掌握 Dreamweaver MX 的基本功能和基本操作以及如何使用 Dreamweaver MX 制作富有个性的网页。

第二部分介绍网页图像处理工具 Fireworks MX(第 6~10 章)，主要介绍了 Fireworks MX 的基本功能和基本操作，以及如何使用 Fireworks MX 制作图形、处理图片、创建网页元素、发布优化网页图片、Fireworks MX 动画范例以及 Dreamweaver MX 与 Fireworks MX 组合应用的综合使用方法等。

第三部分介绍网页动画制作工具 Flash MX(第 11~14 章)，主要介绍了 Flash MX 的基本功能、基本操作、制作网页动画的方法以及 Flash MX 和 Flash MX Action 动画范例，让读者在实践中学会网页动画的制作及其典型应用，起到举一反三的作用。

建议读者边阅读书中内容，边上机操作，然后做每章后面的习题巩固提高所学内容。这样，读者就具备了自已创作网页的能力。相信你学完本书后，可以迅速地成为一名网页制作的高手。

另外，为方便初级用户学习使用，本书采用 Macromedia 公司最新推出的正式中文版进行介绍，书中的图形界面均是中文界面。

参加本书编写的人员还有：王瑜、彭慧芳、李海涛和梁丽华等，在此一并向他们表示感谢！由于时间仓促，作者水平有限，错误之处在所难免，恳请读者批评指正。

编 者

2003 年 3 月于北京

目 录

第1章 网站设计基础	1
1.1 定位网站主题和名称	1
1.1.1 合理选题	2
1.1.2 精选网站名称	2
1.2 确立网站的CI形象	3
1.3 网站的目录结构和链接结构	5
1.3.1 网站的目录结构	5
1.3.2 网站的链接结构	6
1.4 确定网站的整体风格 和创意设计	7
1.4.1 网站风格	7
1.4.2 网站创意	8
1.5 网页设计“三剑客”	9
1.5.1 网页设计软件 Dreamweaver	10
1.5.2 网络图像处理软件 Fireworks	10
1.5.3 网络动画制作软件 Flash	11
1.6 其他常用工具	13
1.6.1 网页设计软件 Microsoft FrontPage	13
1.6.2 用 Netscape Designer 设计网页	13
1.6.3 图像处理软件 Photoshop	14
1.7 其他设计要素	15
1.7.1 首页设计	15
1.7.2 版面布局	16
1.7.3 网页色彩搭配	17
1.7.4 网页字体设置	19
1.8 制作并发布第一个网页	21
1.8.1 准备工作	21
1.8.2 定义本地站点	21
1.8.3 编辑网页	24
1.8.4 发布网站	31
习题	33

第2章 Dreamweaver MX 入门	35
2.1 Dreamweaver MX 工作界面	35
2.2 简单的页面操作	36
2.2.1 管理页面	36
2.2.2 操作 HTML 源文件	40
2.2.3 导入 Word 文件	42
2.3 网页元素的运用	44
2.3.1 插入文本	44
2.3.2 插入水平线、特殊字符和时间	46
2.3.3 插入图像	47
2.4 网页链接	48
2.4.1 相对路径和绝对路径	49
2.4.2 制作链接	51
2.4.3 预览链接效果	54
2.5 表格排版	55
2.5.1 创建新表格	55
2.5.2 修饰表格	56
2.5.3 嵌套表格	57
习题	57
第3章 在网页中创建表单和样式	59
3.1 使用表单制作动态网页	59
3.1.1 创建表单域	60
3.1.2 文本域/文本区域	61
3.1.3 列表/菜单	62
3.1.4 单选按钮与复选框	63
3.1.5 按钮	65
3.1.6 隐藏区域	67
3.1.7 文件域	68
3.1.8 跳转菜单	68
3.1.9 表单属性	70
3.2 使用 CSS 样式制作动态网页	71

3.2.1 CSS 基础	71	6.2.2 工作窗口的帧控制器 和状态栏	130
3.2.2 链接文字技术	73	6.2.3 工具箱的使用	131
3.2.3 3D 文字	76	6.3 Fireworks MX 面板及其 管理	132
3.2.4 CSS 滤镜	80	6.3.1 常用面板功能介绍	132
习题	90	6.3.2 组织面板组和面板	137
第 4 章 Dreamweaver MX 动态 网页设计	92	6.3.3 使用面板组或面板“选项” 菜单	139
4.1 使用动态图层	92	6.3.4 保存面板布局	139
4.1.1 可弹出的隐藏层	92	6.4 创建与导入文档	140
4.1.2 鼠标移到图片时显示隐含图层	96	6.4.1 创建新文档	141
4.2 时间轴的应用	100	6.4.2 改变文档的显示属性	142
4.2.1 时间轴的使用	100	6.4.3 旋转与剪切画布	143
4.2.2 简单的时间轴实例	102	6.4.4 导入文档	144
4.2.3 弹出菜单	104	6.5 导出文件	146
习题	109	习题	147
第 5 章 用 Dreamweaver MX 管理网站	110	第 7 章 绘制和编辑矢量图	149
5.1 新建站点	110	7.1 Fireworks 的绘图原理	149
5.1.1 设置本地信息	111	7.1.1 Fireworks 的对象	149
5.1.2 设置远程服务器信息	112	7.1.2 路径	150
5.2 文件管理	114	7.1.3 描边和填充	151
5.2.1 调出并查看网站文件目录	114	7.1.4 Fireworks 的工作模式	152
5.2.2 增添文件夹	116	7.2 绘制路径对象	152
5.2.3 其他操作	117	7.2.1 绘图前的准备工作	152
5.2.4 上传和下载文件	117	7.2.2 绘制基本图形	154
5.3 测试本地站点	118	7.3 编辑路径对象	158
5.3.1 检测站点的浏览器兼容性	118	7.3.1 选取和移动对象	158
5.3.2 检查可能存在的链接错误	120	7.3.2 路径对象的整形	161
5.3.3 修改链接错误	122	7.3.3 路径对象的操作	166
习题	123	7.3.4 设置对象的描边属性	171
第 6 章 Fireworks MX 入门	124	7.3.5 设置对象的填充属性	176
6.1 Fireworks MX 工作界面	124	7.3.6 用“油漆桶”工具填充	183
6.1.1 启动和关闭 Fireworks MX	124	习题	185
6.1.2 Fireworks MX 窗口简介	125	第 8 章 编辑和处理位图	187
6.1.3 优化预览图像	127	8.1 位图图形及其编辑模式	187
6.2 Fireworks MX 工具的应用	128	8.2 创建位图图像	188
6.2.1 工具栏的使用	128		

8.3 创建位图选区.....	189	10.1.1 创建一个按钮.....	222
8.3.1 应用位图选取工具.....	189	10.1.2 复制按钮.....	226
8.3.2 “选取框”工具的属性设置.....	193	10.2 制作悬停按钮.....	228
8.3.3 调整选取范围.....	193	10.3 添加特殊效果.....	230
8.4 编辑位图.....	197	10.4 应用蒙版和热区.....	231
8.4.1 用“铅笔”工具和“刷子” 工具编辑像素.....	197	10.4.1 应用蒙版.....	231
8.4.2 用“油漆桶”工具编辑像素.....	198	10.4.2 创建热区.....	232
8.4.3 复制位图像素.....	199	10.5 制作动画.....	233
8.4.4 羽化选区边缘.....	200	10.5.1 认识“动画”对话框.....	234
8.4.5 删除像素.....	201	10.5.2 制作位图动画.....	234
8.4.6 裁切位图.....	202	10.6 将 Fireworks MX 的图像 切割对象导入到 Dreamweaver MX 中.....	237
习题.....	203	10.6.1 执行图像切割功能.....	237
第9章 创建和编辑文本.....	205	10.6.2 导出成 HTML 格式.....	238
9.1 创建文本.....	205	10.6.3 导入 Dreamweaver MX 工作区.....	238
9.1.1 输入文本.....	205	10.7 将 Fireworks MX 设置为 Dreamweaver MX 默认的 图像编辑器.....	241
9.1.2 移动文本块.....	206	10.7.1 设置 Fireworks MX 为 DreamweaverMX 默认的 图像编辑器.....	241
9.2 导入文本.....	207	10.7.2 调用 Fireworks 来编辑图像.....	242
9.2.1 打开或导入纯文本文件.....	207	习题.....	245
9.2.2 打开或导入 RTF 文件.....	207	第11章 Flash MX 动画制作基础.....	246
9.2.3 打开或导入含有文本的 Photoshop 文件.....	208	11.1 Flash MX 简介.....	246
9.3 编辑文本.....	209	11.1.1 Flash MX 的主界面.....	246
9.3.1 修改文本的字体、 字号和样式.....	210	11.1.2 绘图工具箱.....	246
9.3.2 调整文本的间距和字符宽度.....	211	11.1.3 舞台.....	247
9.3.3 文本的走向和方向.....	212	11.1.4 面板.....	247
9.3.4 对齐文本.....	213	11.1.5 图层.....	248
9.3.5 设置文本填充颜色.....	214	11.1.6 时间轴.....	248
9.3.6 平滑文本边缘.....	215	11.2 绘图工具箱.....	249
9.3.7 进行段落控制.....	215	11.2.1 铅笔工具.....	249
9.4 应用文字样式.....	216	11.2.2 直线、椭圆形和矩形工具.....	250
9.5 路径文本.....	218	11.2.3 笔刷工具.....	250
9.6 文本的变形和整形.....	219	11.2.4 钢笔工具.....	252
习题.....	220		
第10章 Fireworks MX 综合应用.....	222		
10.1 制作按钮.....	222		

11.2.5 橡皮擦工具.....	252	12.3.8 加工动画.....	294
11.2.6 墨水瓶工具.....	253	12.4 遮罩文字实例.....	295
11.2.7 探色棒工具.....	253	12.4.1 设置文档属性.....	296
11.2.8 箭头工具.....	254	12.4.2 制作元件.....	297
11.2.9 任意变形工具.....	254	12.4.3 制作场景.....	297
11.3 编辑文本.....	255	12.5 转动倒影实例.....	301
11.3.1 基础操作.....	256	12.5.1 设置文档属性.....	301
11.3.2 制作空心字.....	257	12.5.2 制作元件.....	301
11.3.3 制作倒影字.....	258	12.5.3 制作场景.....	305
11.4 时间轴的操作.....	261	习题.....	306
11.4.1 “时间轴”面板.....	261	第 13 章 Flash MX 动画的	
11.4.2 时间轴的显示比例.....	263	交互功能.....	308
11.4.3 灯箱功能.....	265	13.1 语言编程的基础.....	308
11.4.4 帧操作实例.....	267	13.1.1 编程语言的基本概念.....	308
11.5 元件.....	268	13.1.2 Flash 的编程语言与 JavaScript	
11.5.1 元件的简介.....	268	的区别和联系.....	309
11.5.2 元件的类型.....	269	13.1.3 编程动作的书写方法.....	309
11.5.3 管理元件.....	271	13.1.4 为帧书写脚本.....	312
11.5.4 元件实例属性.....	273	13.1.5 为对象书写动作.....	313
11.5.5 元件使用实例.....	275	13.2 动作的基本语言.....	315
习题.....	278	13.2.1 跳转语句.....	315
第 12 章 制作精彩 Flash 动画.....	280	13.2.2 跳转到 URL.....	316
12.1 鱼沿轨迹运动的实例.....	280	13.2.3 监测某帧是否下载.....	317
12.1.1 设置文档属性.....	281	13.2.4 发送信息到动画主程序.....	319
12.1.2 制作图形元件.....	281	13.2.5 编辑动画片段.....	320
12.1.3 制作场景.....	282	13.2.6 条件语句.....	322
12.2 制作形状渐变的动画.....	284	13.3 按钮控制影片实例.....	323
12.2.1 色彩渐变的动画.....	284	13.3.1 制作按钮动画.....	323
12.2.2 形状渐变的动画.....	286	13.3.2 设置按钮控制命令.....	325
12.2.3 带有形状提示的渐变动画.....	288	13.4 影片片段活用实例.....	329
12.3 海面背景移动实例.....	290	13.4.1 控制卡通鱼随机运动.....	329
12.3.1 设置文档属性.....	291	13.4.2 利用键盘控制魔鬼头影片.....	330
12.3.2 制作文字元件.....	291	习题.....	331
12.3.3 制作海面元件.....	292	第 14 章 Flash 动画制作综合实例.....	333
12.3.4 增加电影的长度.....	293	14.1 星光闪烁的特效实例.....	333
12.3.5 制作海面的运动渐变.....	293	14.1.1 设置文档属性.....	333
12.3.6 制作遮罩效果.....	294	14.1.2 制作元件.....	334
12.3.7 修改动画速度.....	294		

14.1.3 制作场景.....	335	14.4.1 设置文档属性.....	348
14.2 控制怪物鸭影片的实例.....	338	14.4.2 制作元件.....	348
14.2.1 设置文档属性.....	338	14.4.3 制作场景.....	351
14.2.2 制作元件.....	338	14.5 新型菜单实例.....	353
14.2.3 制作场景.....	340	14.5.1 设置文档属性.....	353
14.3 制作金属小球跟踪鼠标.....	343	14.5.2 制作元件.....	353
14.3.1 设置文档属性.....	344	14.5.3 制作场景.....	357
14.3.2 制作元件.....	344	习题.....	357
14.3.3 制作场景.....	347	附录 习题答案.....	359
14.4 编程语言控制鼠标 跟随实例.....	348		

第1章 网站设计基础

教学提示：本章将介绍有关网页制作的基本概念和相关知识，从网站的设计架构出发，从网站的主题、结构、风格、布局等方面讲述一个网站的制作构思。本章还将讲述如何用网页制作软件 Dreamweaver 来制作只具有一个网页的网站。

教学目标：通过本章的学习，要求用户能正确定位网站的主题，了解网站的目录结构和链接结构、网站的创意和布局及常用网页设计软件，对新建本地站点、编辑网页、预览网页和发布网站等网站制作的流程有一个最基本的认识。

随着网络技术的飞速发展，越来越多的信息通过网络这个独特媒体进行传播，同时，网络还因其与广告、电视、报纸、招贴等媒体并列的地位越来越吸引人们的注意。网络，尤其是国际互联网（Internet）已经在我们面前展开了一个更加缤纷多彩的世界。

网页制作并不是只有专业人员才可以完成，初学者也能很快学会，并能运用各种方便、快捷的制作工具来设计制作自己的网站和主页。

1.1 定位网站主题和名称

网站设计包含的内容非常多。大体上分为两个方面：一是纯网站本身的设计，例如文字排版、图片制作、平面设计、三维立体设计、静态无声图文、动态有声影像等；另一方面是网站的延伸设计，包括网站的主题定位和浏览群的定位、智能交互、制作策划、形象包装、营销拓展等。本章介绍了网页设计的基本步骤和方法，以及如何预览网页效果并发布网站。通过本章学习，读者可以尝试着制作自己的第一个网站，并发布到网上。

设计一个站点，首先遇到的问题就是如何定位网站主题。所谓主题，就是网站的题材。网络上的网站题材千奇百怪、琳琅满目，只要想得到，就可以把它制作出来。下面是美国《个人电脑》杂志（PC Magazine）评出的 2002 年度排名前 100 位的全美知名网站的十类题材，对于读者进行网站设计具有一些参考价值：

- 第 1 类：网上求职
- 第 2 类：网上聊天/即时信息/ICQ
- 第 3 类：网上社区/讨论/邮件列表
- 第 4 类：计算机技术
- 第 5 类：网页/网站开发
- 第 6 类：娱乐网站
- 第 7 类：旅行

- 第8类: 参考/资讯
- 第9类: 家庭/教育
- 第10类: 生活/时尚

每个大类都可以继续细分, 例如娱乐类可再分为体育、电影、音乐大类; 音乐又可以按格式分为 MP3、VQF、Ra; 按表现形式可分为古典、现代、摇滚等。

提示: 以上都只是最常见的题材, 还有许多专业的、另类的、独特的题材可以选择, 例如中医、热带鱼、天气预报等。同时, 各个题材相互联系和交叉结合又能产生新的题材, 例如旅游论坛 (旅游+讨论)、经典入球播放 (足球+影视)。按这样分下去, 题材类型可以有成千上万种。

1.1.1 合理选题

对于题材的选择, 有以下几个建议:

1. 主题要小而精

定位要小, 内容要精。如果想制作一个包罗万象的站点而把所有自己认为精彩的东西都放在上面, 往往会事与愿违, 给人的感觉是没有主题、没有特色, 这是因为作者不可能有那么多的精力去维护它。而网络最大的特点就是新和快, 目前最热门的个人主页都是天天更新甚至几小时更新一次。最新的调查结果也显示, 网络上的“主题站”比“万全站”更受人们喜爱。这就像逛商店, 如果需要买某方面的东西, 肯定会选择专卖店而不是百货店。

2. 题材最好是自己擅长或者喜爱的内容

如果自己擅长编程, 就可以建立一个编程爱好者网站; 对足球感兴趣, 可以报道最新的球赛战况、球星动态等。这样, 在制作时才不会觉得无聊或者力不从心。兴趣是制作网站的动力, 没有热情, 很难设计制作出精彩优秀的网站。

3. 题材不要太滥或者目标太高

“太滥”的题材是指到处可见、人人都有的题材, 例如软件下载、免费信息。“目标太高”是指在这一题材上已经有非常优秀、知名度很高的站点, 要超过它是很困难的, 除非真的具有竞争实力。在互联网上只有第一, 人们往往只记得最好的网站, 而对第二、第三名的印象则模糊得多。

1.1.2 精选网站名称

如果对于网站的题材已经有一个绝妙的主意, 那就可以开始为网站起名字了。有的人可能认为起名字与网站设计无关, 其实网站名称也是网站设计的一部分, 而且是一个很关键的要素。例如, “电脑学习室”与“电脑之家”显然是后者简练; “迷笛乐园”与“MIDI 乐园”显然是后者清晰; “儿童天地”与“中国幼儿园”显然是后者所指范围太大。和现实生活中一样, 网站名称是否正气、易记、有特色, 对网站的形象和宣传的推广会有很大影响。

提示：名称首先要正气。这个“正气”其实就是合法、合情、合理，不能用反动的、色情的、迷信的、危害社会安全的词句。其次，名称要易记。根据中文网站浏览者的特点，网站名称最好使用中文，不要用英文或者中英文混合型名称，除非有特定需要。例如：“beyond studio”与“超越工作室”，后者更亲切好记。另外，网站名称的字数一般应该控制在六个字（最好四个字）以内，如“XX阁”、“XX设计室”。也可以用成语，如“一网打尽”。字数少还有个好处，一般友情链接的小 Logo 尺寸是 88×31，而六个字的宽度是 78 左右，适合于其他站点的链接排版。第三，名称要有特色。名称平实可以接受，但如果能体现一定的内涵，给浏览者更多的视觉冲击和空间想象力，则为上品。在体现网站主题的同时，要有这一画龙点睛之笔。

1.2 确立网站的 CI 形象

CI (Corporate Identity) 是借用的广告用语，意思是通过视觉来统一企业的形象。现实生活中的 CI 策划比比皆是，杰出的例子如可口可乐公司，全球统一的标志、色彩和产品包装，都给人留下极为深刻的印象。还有 SONY、三菱、麦当劳等。一个优秀的网站，和实体公司一样，也需要整体的形象包装和设计。准确的、有创意的 CI 设计，对网站的宣传推广有事半功倍的效果。在你的网站主题和名称定下来之后，接着需要思考的就是网站的 CI 形象。

1. 设计网站的标志

首先需要设计制作一个网站的标志 (Logo)。和商标一样，Logo 是网站特色和内涵的集中体现，看见 Logo 就能让大家联想起相应的站点。注意，这里的 Logo 不是指 88×31 的小图标 banner，而是网站的标志。一些网站的标志如图 1.1 所示。



图 1.1 一些网站的标志

标志可以是中文或英文字母，可以是符号或图案，也可以是动物或人物等。例如，soim 是用 soim 的英文作为标志，而新浪用字母 sina 和眼睛作为标志。标志的设计创意来自网站的名称和内容。

提示：有代表性的人物、动物、花草，可以用它们作为设计的蓝本，加以卡通化和艺术化。如迪斯尼的米老鼠、搜狐的卡通狐狸、鲨威体坛的篮球鲨鱼。网站是关于专业性的内容，可以以本专业有代表性的物品作为标志。如中国银行的铜板标志、奔驰汽车的方向盘标志。最常用和最简单的方法是用自己网站的英文名称作标志。用不同的字体、字母的变形或字母的组合可以很容易制作出自己网站的标志。

事实上，网站 CI 的设计并不局限于一个小的符号或者图案，可以把一个大的图像或

是整幅图片作为 CI, 如图 1.2 所示。

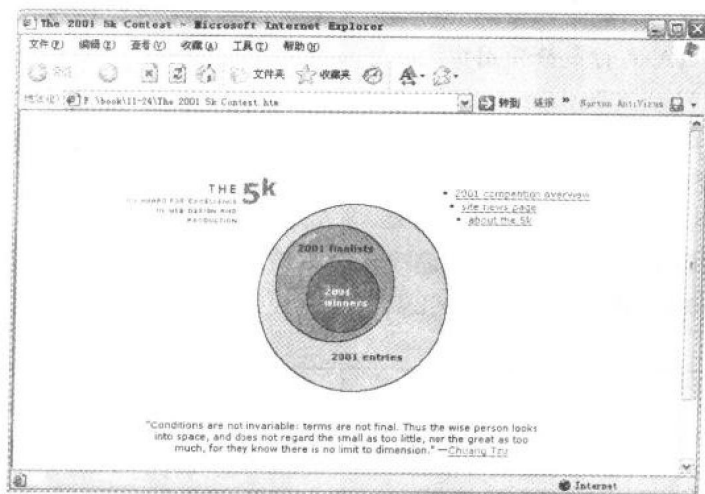


图 1.2 整体 CI

2. 设计网站的标准色彩

网站给人的第一印象来自视觉冲击, 所以确定网站的标准色彩是相当重要的一步。不同的色彩搭配会产生不同的效果, 并可能影响到访问者的情绪。

“标准色彩”是指能体现网站形象和延伸内涵的色彩。例如 IBM 的深蓝色、肯德基的红色条型、Windows 视窗标志上的红蓝黄绿色块, 都让人觉得很贴切, 很和谐。一般情况下, 一个网站的标准色彩不超过三种, 太多会让人觉得眼花缭乱。标准色彩要运用在网站的标志、标题、主菜单和主色块上, 给人以整体统一的感觉。至于其他色彩也可以使用, 但只能作为点缀和衬托, 绝不能喧宾夺主。通常情况下适合于网页标准色的颜色有: 蓝色、黄/橙色、黑/灰/白色三大系列色。

3. 设计网站的标准字体

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。一般网页默认字体是宋体。但为了体现站点“与众不同”和特有的风格, 可以根据需要选择一些特别字体。例如, 体现专业性可以用粗仿宋体, 体现设计精美可以用广告体, 体现亲切随意可以用手写体等。当然这些都是个人看法, 读者可以根据自己网站所表达的内涵, 选择更贴切的字体。目前常见的中文字体有二、三十种, 英文字体有近百种, 网络上还有许多专用英文艺术字体下载, 要找一款满意的字体并不算困难。如图 1.3 所示即为采用了具有古典韵味的字体的网页。

需要说明的是, 使用非默认字体只能用图片的形式, 因为很可能浏览者的计算机里没有安装你的特别字体, 那么你的辛苦设计制作便付之东流。

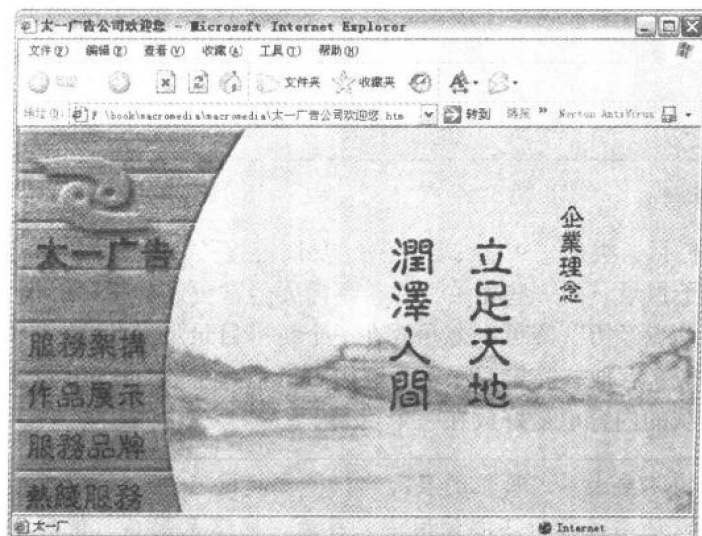


图 1.3 采用了特殊字体的网页

提示：设计网站的宣传标语。宣传标语也可以说是网站的精神和目标，可用一句话甚至一个词加以高度概括，类似实际生活中的广告金句。例如，雀巢的“味道好极了”，麦斯威尔的“好东西和朋友一起分享”等。

1.3 网站的目录结构和链接结构

清晰的目录结构有利于站点的维护，而网站的链接结构是指页面之间相互链接的拓扑结构。研究网站的链接结构的目的在于用最少的链接，使得浏览最有效率。

1.3.1 网站的目录结构

网站的目录是指建立网站时创建的目录。例如在用 FrontPage 建立网站时都默认建立了根目录和 images 子目录。目录的结构是一个容易忽略的问题，大多数站长都是未经规划就创建了子目录。当然，目录结构的好坏，对浏览者来说并没有太大的感觉，但是对于站点本身的上传维护、内容的扩充和移植却有着重要的影响。下面是建立目录结构的一些建议。

1. 建立子目录

不要将所有文件都存放在根目录下，按栏目内容建立子目录。子目录的建立，首先是按主菜单栏目建立。例如，网页教程类站点可以根据技术类别分别建立相应的目录，像 Flash, DHTML, JavaScript 等；企业站点可以按公司简介、产品介绍、价格、在线订单、反馈联系等建立相应目录。

提示：在每个主目录下都建立独立的 images 目录。在默认情况下，每一个站点根目录下都有一个 images 目录。一些初学主页制作者，通常习惯将所有图片都存放在这个

目录里。可是后来发现很不方便, 当需要将某个主栏目打包供网友下载, 或者将某个栏目删除时, 图片的管理很麻烦。所以, 为每个主栏目建立一个独立的 images 目录是最方便管理的。而根目录下的 images 目录只是用来存放首页和一些次要栏目的图片。

2. 协调次要栏目

其他的次要栏目, 类似 “What's new”、“友情链接”, 内容较多, 需要经常更新的, 可以建立独立的子目录。而一些相关性强, 不需要经常更新的栏目, 例如 “关于本站”、“关于站长”、“站点经历” 等可以合并放在一个统一目录下。

所有程序一般都存放在特定目录下。例如 CGI 程序放在 cgi-bin 目录下, 便于维护管理。所有需要下载的内容也最好放在一个目录下。

注意: 目录的层次不要太多。目录的层次建议不要超过 3 层。原因很简单, 方便维护管理。另外, 还要注意, 不要使用中文目录, 网络无国界, 使用中文目录可能对网址的正确显示造成困难; 不要使用过长的目录, 尽管服务器支持长文件名, 但是太长的目录名不便于记忆; 尽量使用意义明确的目录。

图 1.4 显示了一个具有清晰的目录结构的网站, 其中的网页都存放在根目录下, 而其他的图片文件、Flash 文件和 Library 文件则分别存放在各自的目录下。



图 1.4 清晰的目录结构

随着网页技术的不断发展, 利用数据库或者其他后台程序自动生成网页越来越普遍, 网站的目录结构也必将飞跃到一个新的结构层次。

1.3.2 网站的链接结构

网站的链接结构是指页面之间相互链接的拓扑结构。它建立在目录结构基础之上, 但可以跨越目录。形象地说, 每个页面都是一个固定点, 链接则是两个固定点之间的连

线。一个点可以和一个点连接,也可以和多个点连接。更重要的是,这些点并不是分布在一个平面上,而是存在于一个立体的空间中。

研究网站的链接结构的目的在于用最少的链接使浏览最有效率。一般情况下,建立网站的链接结构有以下两种基本方式。

1. 树状链接结构(一对一)

类似DOS的目录结构,首页链接指向一级页面,一级页面链接指向二级页面。浏览这样的链接结构时,一级一级进入,一级一级退出。优点是条理清晰,访问者能明确知道自己是什么位置,不会“迷路”;缺点是浏览效率低,从一个栏目下的子页面到另一个栏目下的子页面,必须绕经首页。

2. 星状链接结构(一对多)

类似网络服务器的链接,每个页面相互之间都建有链接。它如同立体结构,像东方明珠电视塔上的钢球。这种链接结构的优点是浏览方便,随时可以到达自己喜欢的页面;缺点是链接太多,容易使浏览者“迷路”,搞不清自己在什么位置,看了多少内容。

提示:这两种基本结构都只是理想方式,在实际的网站设计中,总是将这几种结构混合起来使用。关于链接结构的设计,在实际的网页制作中是非常重要的一环。采用什么样的链接结构将直接影响到版面的布局。例如主菜单放在什么位置,是否每页都需要放置,是否需要用分帧框架,是否需要加入返回首页的链接等。在链接结构确定后,再开始考虑链接的效果和形式,是采用下拉表单还是用DHTML动态菜单等。

随着电子商务的推广,网站竞争的渐趋激烈,对链接结构设计的要求已经不仅仅局限于可以方便快速地浏览,而更加注重其个性化和相关性。

1.4 确定网站的整体风格和创意设计

网站的整体风格及其创意设计是网业制作者最希望掌握,也是最难以学习的。它难就难在没有一个固定的程式可以参照和模仿。给一个主题,任意两个人都不可能设计出完全一样的网站。例如,当有人说:“这个站点很cool,很有个性!”其他人会想,是什么让他觉得很cool,它到底和一般的网站有什么区别呢?那么首先应该思考这两个问题:

- 风格是什么?如何树立网站风格?
- 创意是什么?如何产生创意?

1.4.1 网站风格

风格是抽象的,是指站点的整体形象给浏览者的感受。

这个“整体形象”包括站点的CI(标志、色彩、字体、标语)、版面布局、浏览方式、交互性、文字、语气、内容价值、存在意义和站点荣誉等诸多因素。

风格是独特的,是一个网站不同于其他网站的地方。或者色彩,或者技术,或者是