



新编21世纪高职高专计算机系列规划教材

网页设计与制作

北京希望电子出版社 总策划
席金菊 何碧英 主 编
罗雅丽 宋剑杰 副主编

科学出版社
www.sciencep.com



新编21世纪高职高专计算机系列规划教材

网页设计与制作

北京希望电子出版社 总策划
席金菊 何碧英 主 编
罗雅丽 宋剑杰 副主编

科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本书以注重实际操作、培养职业技能为前提,从实际应用角度出发系统地介绍网页设计与制作的方法。全书共8章,主要内容包括:利用 Dreamweaver 进行版式设计、网页编辑制作;在网页中使用表单和行为、样式与模板;使用图像和插入多媒体对象;应用 Fireworks 来创建和编辑网页图形、对图形进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像;应用 Flash 制作精彩网页动画;最后通过一个网页制作的综合实例介绍如何将这三种软件联合起来运用,以达到最佳的设计效果。

本书内容丰富、实用性强,通过大量的实例,使读者可以在最短的时间内学会并掌握网页的设计、编辑及美化等操作。

本书可作为高职高专学校的计算机应用、计算机网络专业以及电子商务专业的教材和参考用书,同时也是广大网页设计初学者的最佳教材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河6号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-82702660 010-82702658 010-62978181 转103,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作 / 席金菊, 何碧英主编. —北京: 科学出版社, 2006.6

新编 21 世纪高职高专计算机系列规划教材

ISBN 7-03-016046-0

I. 网... II. ①席... ②何... III. 主页制作
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 085541 号

责任编辑: 王超辉 / 责任校对: 肖 寒
责任印刷: 双 青 / 封面设计: 刘孝琼

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

*

2006年6月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2006年6月第一次印刷 印张: 13 3/4
印数: 1-3000 册 字数: 299 000

定价: 22.00 元

新编 21 世纪高职高专计算机系列规划教材编委会

主 任： 沈复兴 全国高等师范学校计算机教育研究会副理事长
北京师范大学信息科学学院院长

副主任： 桂卫华 中南大学信息科学与工程学院院长
李仁发 湖南大学计算机与通信学院院长
唐汝元 湖南张家界航空职业技术学院副院长
刘小芹 湖北武汉职业技术学院副院长
陆卫民 中国科学出版集团北京希望电子出版社社长

委 员： （按姓氏笔画为序）

于小川	牛军涛	王 立	王 虹	王亚林	冯玉东	石 磊
刘其群	刘晓魁	向长喜	曲宏山	朱乃立	朱志伯	朱国军
齐英兰	张凌雯	张惠敏	李 晨	李节阳	李国安	杨成卫
狄文辉	肖 衍	苏 玉	连卫民	陆立松	陈利军	陈桂生
周承华	易著梁	罗立红	郑明红	胡远萍	骆 刚	徐刚强
秦国防	崔清民	黄贻彬	黄振中	彭 勇	曾凡秩	蒋本立

秘 书： 李节阳

总 序

一本好书，是人生前进的阶梯；一套好教材，就是教学成功的保证。为满足培养应用型人才的需要，我们成立了本编委会。在明确高职高专应用型人才培养模式、培养目标、教学内容和课程体系的框架下，我们组织编写了本套规划教材。

为了使本套教材能够达成目标，编委会做了大量的前期调研工作，在广泛了解各高职高专学校的教学现状、学生水平、培养目标的情况下，认真探讨了课程设置，研究了课程体系。为了编写出符合教学需求的好教材，我们除了聘请一批计算机知名专家、教授作为本套教材的主审和编委外，还组织了一批具备较高的学术水平、丰富的教学经验、较强的工程实践能力的学术带头人和骨干教师来承担具体编写工作，从而编写出特色鲜明、适用性强的教材，以真正满足目前高职高专学校应用型人才培养的需要。教材编写采用整体规划、分步实施、在实践中检验提高的方式，分期分批地启动编写计划。编写大纲以及教材编写方式的确定均经过编委会多次认真讨论，以确保该套教材的高质量和实用性。

本套规划教材的主要特点是：

(1) 以服务教学为最高宗旨，认真做好教学内容的取舍、教学方法的选取、教学成果的检验工作。本套教材在教学过程中的有益反馈，都将及时体现在后续版本。

(2) 面向应用型高职高专，在保证学科体系完整的基础上把握好理论的深度和难度。注重理论知识与实践相结合，使学生通过实践深化对理论的理解，学会并掌握理论方法的实际运用。从而较好地培养学生的专业技能和实施工程的实用技术能力。

(3) 教材在内容编排上，力求由浅入深，循序渐进；举一反三，突出重点；语言简练，通俗易懂。采用模块化结构，兼顾不同层次的需求，在具体授课时可根据具体教学计划适当取舍内容。

(4) 教材采用“任务驱动”的编写方式，以实际问题引出相关原理和概念，在讲述实例的过程中将本章的知识点融入，通过分析归纳，介绍解决工程实际问题的思想和方法，同时，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学习兴趣。

(5) 在教材中加大实训部分的比重，使学生能比较熟练地应用计算机知识和技术解决实际问题，既注重培养学生分析问题的能力，也注重培养学生解决问题的能力。

(6) 大部分教材配有电子教案，从而更好地服务教学。

为编写本套教材，作者们付出了艰辛的劳动，编委会的各位专家进行了悉心的指导和认真的审定。书中参考、借鉴了国内外同类的优秀教材和专著，在此一并表示感谢。

我们衷心希望更多的优秀教师参与到教材建设中来，真诚希望广大教师、学生与读者朋友在使用本丛书过程中提出宝贵意见和建议。

若有投稿或建议，请发电子邮件到 textbook@bhp.com.cn。谢谢！

新编 21 世纪高职高专计算机系列规划教材编委会

前 言

《网页设计与制作》作为高职高专计算机和相关专业的基本技能培养课程，以培养具有综合职业能力的高素质专门人才为目标。本书以轻松简洁的语言，系统地介绍了网页设计与制作技术；并通过大量的制作实例，使读者在阅读和操作过程中就能掌握网页制作技术，为进一步的学习和工作打下坚实的基础。

本书内容从实际应用的角度出发，选取了目前非常流行的网页设计工具即 Macromedia 公司的号称“网页三剑客”或“梦幻组合”——Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 软件为基础，按照由浅入深、先易后难的原则，以日常教学的计划安排进行章节排列。全书共分 8 章，内容包括：第 1 章 Dreamweaver MX 基础知识、第 2 章 表格和层以及框架页面的使用、第 3 章 样式与模板、第 4 章 行为与表单的使用、第 5 章 多媒体对象的使用、第 6 章 Fireworks MX 应用、第 7 章 Flash MX 应用、第 8 章 综合实例。本书采用模块化结构，各章内容相对独立，各学校可根据学时数、课程安排、学生基础等具体情况进行灵活的教学安排。使用本教材建议安排 70~90 课时，其中“授课学时：操作学时”为 1：1.5 或 1：2，实际

上机课时不够的需要课外补足。

本书由席金菊、何碧英担任主编，罗雅丽、宋剑杰任副主编。除主编、副主编之外，参加编写工作的还有杨宇红、向岚、唐婧、王金容、石红春。刘德文参加了部分校对工作，湖南文理学院计算机系主任郭国强教授、常德职业技术学院信息工程系主任邓泽银对全书进行了仔细的审阅并提出了许多宝贵的修改意见。在本书的编写工作中，还得到了宋道沙同志和常德职业技术学院教务处的的大力支持与帮助，在此一并表示衷心的感谢！

由于新技术的不断出现以及编者水平有限，本书难免存在不当之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 Dreamweaver MX 基础知识1	
1.1 网页制作概述1	
1.1.1 什么是网页1	
1.1.2 网页制作工具2	
1.1.3 如何制作网页3	
1.2 网站的创建7	
1.2.1 Dreamweaver MX 的工作界面7	
1.2.2 创建与管理站点11	
1.2.3 网站上传13	
1.3 制作第一张网页15	
1.3.1 设置网页属性15	
1.3.2 在网页中添加文本16	
1.3.3 文本的格式化17	
1.4 在网页中使用图像19	
1.4.1 关于矢量图形和位图图形19	
1.4.2 常用 Web 图像的格式20	
1.4.3 在网页中插入图像21	
1.4.4 图像属性的设置22	
1.4.5 插入翻转图像23	
1.4.6 插入导航栏翻转图像24	
1.4.7 制作网站相册24	
1.5 设置超链接28	
1.5.1 超链接概述28	
1.5.2 文本和锚点超链接28	
1.5.3 图片和图片映像超链接30	
1.5.4 电子邮件超链接31	
习题32	
第 2 章 表格和层以及框架页面的使用34	
2.1 表格的使用34	
2.1.1 创建并编辑表格34	
2.1.2 布局表格的基本操作41	
2.1.3 表格数据的导入与导出47	
2.1.4 用表格组织表格的总体布局48	
2.2 层的使用49	
2.2.1 层的操作与属性的设置49	
2.2.2 用层对页面进行排版53	
2.2.3 层与表格的转换55	
2.2.4 利用层制作动态页面与下拉菜单...57	
2.3 框架页面的使用62	
2.3.1 框架的概念62	
2.3.2 框架的基本操作63	
2.3.3 创建框架页面实例66	
习题67	
第 3 章 样式与模板68	
3.1 HTML 样式68	
3.1.1 使用 HTML 样式设置文本格式68	
3.1.2 使用“HTML 样式”面板69	
3.1.3 创建 HTML 样式70	
3.1.4 应用 HTML 样式72	
3.2 使用 CSS 样式72	
3.2.1 什么是 CSS 样式73	
3.2.2 创建和应用 CSS 样式74	
3.2.3 导出和链接外部 CSS 样式表82	
3.3 使用模板84	
3.3.1 什么是模板84	
3.3.2 模板的创建84	
3.3.3 制作基于模板的页面87	
3.3.4 用模板更新页面88	
习题90	
第 4 章 行为与表单的应用91	
4.1 行为的基本操作91	
4.1.1 认识行为91	
4.1.2 添加行为91	
4.1.3 播放声音92	
4.1.4 弹出信息92	
4.2 表单的基本操作93	
4.2.1 创建一个空白表单93	
4.2.2 文本域94	
4.2.3 单选按钮和复选框96	
4.2.4 按钮表单97	
4.3 下拉菜单、滚动列表和跳转菜单97	
4.3.1 下拉菜单97	

4.3.2 滚动列表	98	6.3 综合技术应用	141
4.3.3 跳转菜单	98	6.3.1 Banner 的制作	141
4.4 表单实例	99	6.3.2 网站主页的制作	146
4.4.1 留言板静态界面	99	习题	156
4.4.2 投票站静态界面	103	第 7 章 Flash MX 应用	157
习题	105	7.1 Flash MX 概述	157
第 5 章 多媒体对象的使用	107	7.1.1 Flash MX 的工作窗口	157
5.1 声音与视频的使用	107	7.1.2 Flash MX 的基本操作	164
5.1.1 添加背景音乐	107	7.1.3 制作 Flash 动画的基本过程	165
5.1.2 链接声音与视频	108	7.2 逐帧动画的创建	166
5.1.3 嵌入声音与视频	109	7.2.1 什么是逐帧动画	166
5.2 使用 Flash 动画	110	7.2.2 创建逐帧动画的过程	167
5.2.1 插入 Dreamweaver 提供的 Flash 动画	110	7.3 补间动画和形状补间的创建	169
5.2.2 插入已有的 Flash 动画	111	7.3.1 什么是补间动画与形状补间	169
5.3 使用 Shockwave 电影	113	7.3.2 补间动画的创建实例	170
5.3.1 什么是 Shockwave 电影	113	7.3.3 形状补间的创建实例	173
5.3.2 插入 Shockwave 电影	113	7.4 交互动画的创建	175
5.4 使用 Java 特效	114	7.4.1 什么是交互动画	175
5.4.1 什么是 Java 小程序	114	7.4.2 交互动画的创建实例	176
5.4.2 使用 Anfy 制作 Java 特效	114	习题	180
5.5 其他对象的使用	116	第 8 章 综合实例	181
5.5.1 插入 ActiveX 控件	116	8.1 站点规划	181
5.5.2 插入 Java 小程序	119	8.1.1 站点规划和设计	181
5.5.3 插入发生器 (Generator) 对象	120	8.1.2 使用 Dreamweaver MX 规划网站布局	182
5.5.4 关于 Netscape Navigator 插件	121	8.2 图像处理	185
习题	123	8.2.1 利用 Fireworks 制作网站标志	185
第 6 章 Fireworks MX 应用	124	8.2.2 利用 Fireworks 制作导航条	186
6.1 Fireworks MX 概述	124	8.3 网页制作	187
6.1.1 Fireworks MX 界面	124	8.3.1 制作主页面	187
6.1.2 Fireworks MX 常用的操作	126	8.3.2 制作相关页面	188
6.2 Fireworks MX 应用实例	130	8.4 测试与发布	189
6.2.1 制作简单动画	130	8.5 用 Dreamweaver MX 打造动态网站	189
6.2.2 制作按钮和导航条	134	8.5.1 运行环境	189
6.2.3 建立切片和制作翻转图	138	8.5.2 制作过程	190
6.2.4 制作弹出菜单	139	习题	202

第 1 章 Dreamweaver MX 基础知识

本章要点:

- 网页制作概述
- 网站的创建与管理
- 网页中页面属性的设置, 网页中插入文本及文本属性设置
- 在网页中插入图片、翻转图片、导航条
- 制作网站相册
- 各种超链接的设置

本章难点:

- 网站的创建与管理
- 在网页中插入翻转图片、导航条
- 制作网站相册
- 锚点超链接的设置

1.1 网页制作概述

1.1.1 什么是网页

我们已经知道, WWW 是由遍布世界各地的 Web 服务器组成, 那么, 这些 Web 服务器又是如何构成一个庞大的资源集合的呢? 答案就是网页, 由于网页中包含“超链接”, 这些超链接可以将一个网页链接到其他网页, 从而构成了万维网的纵横交织结构。

网站其实就是网页的集合体, 也就是说, 网站设计者把几个网页按照事前的设计结构规划安排, 用超链接方式将所有网页串联起来组织成一个网站。而网页通常指的是, 最主要的且作为网站门户的那一个网页, 也叫首页或主页, 英文名称为 Homepage。

浏览者是通过浏览器来访问 Web 服务器上的网页的。那么, 网页的本质是什么呢? 如果在浏览器窗口中任意打开一个网页, 然后选择“查看”菜单中的“源文件”命令, 则系统会启动“记事本”程序, 其中包含一些文本信息, 如图 1-1 所示。

这些文本实际上就是网页的本质——HTML 源代码。由此可以看出, 网页就是用 HTML (HyperText Markup Language, 超文本标记语言) 写成的文档, 在 Internet 中可以通过浏览器程序进行浏览。

HTML 是表示网页的一种规范, 它通过标签 (也叫做标记符) 定义了网页内容的显示。例如, “<html>” 标签表示此文档是一个网页文件, 而 “<table>” 标签则表示网页中定义的一个表格。

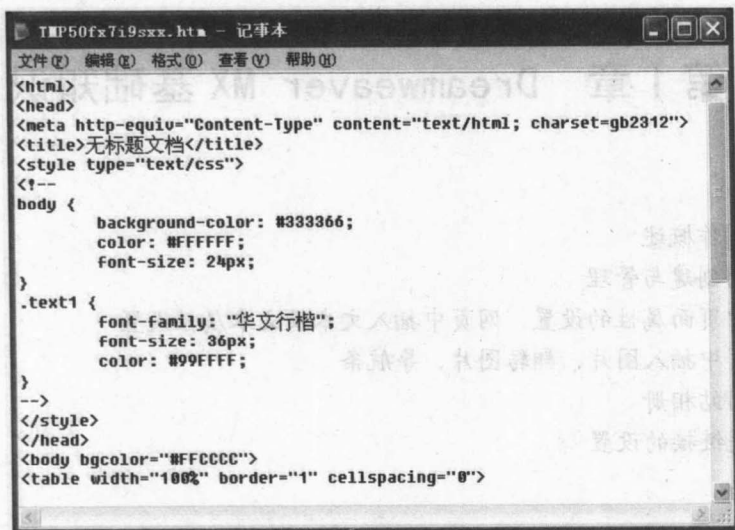


图 1-1 网页的本质

1.1.2 网页制作工具

虽然网页的本质是 HTML,但现在已经很少有人直接用 HTML 来编辑网页了,这是因为 HTML 不但不能直观地显示网页设计的结果,而且本身也比较枯燥。现在大多数的网页制作工作都是通过所见即所得的编辑工具完成的,另外在网页制作过程中,还需要使用素材处理工具创作一些素材或进行素材加工。

网页编辑工具

网页编辑工具的作用就是用直观的方式将网页制作的过程实现。现在的网页编辑工具绝大多数都是所见即所得的,即用户实际操作的结果就是最终生成的网页(HTML 文档)效果,也就是说,网页编辑工具将 HTML 代码的生成自动化了。

目前应用最广泛的两种网页编辑工具分别是 Dreamweaver 和 FrontPage。

1. Dreamweaver

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的一款专业的网页编辑工具,用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。由于它提供了非常友好的用户界面和强大的功能,同时与目前流行的 Flash 技术相结合,因此已经成为专业用户和普通用户的首选网页开发工具。本书中将具体介绍如何使用 Dreamweaver 创建站点与网页。

2. FrontPage

微软公司的 FrontPage 也是一款非常优秀的网页(站点)制作管理软件。作为 Office 家族的新成员,FrontPage 继承了 Office 系列软件界面通用、操作简单的特点,用户可以用操作 Word 文档类似的方式来操作网页文档,十分适合初学者使用。

素材处理与创作工具

实际上,制作网页除了 HTML 源文件以外,构成一个完整的网页还需要其他一些文件,例如图像文件、多媒体文件等。由于相关的网页文件需要在网络上传输,所以通常需要对原始素材进行一些处理,例如图像优化、格式转换等。同时,为了获得最佳的显示效果,

还需要制作一些特效,例如图像特效、Java 特效等。要方便地完成这些工作,则需要素材处理工具协助。

1. Photoshop

Photoshop 是比较好的图形处理软件,由 Adobe 公司出品。它能够实现各种专业化图像处理,例如进行色彩校正、添加特殊效果等。另外,Adobe 公司还将 ImageReady 与 Photoshop 捆绑在一起,使用户能够方便地制作和处理各种 Web 图像效果。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司的首选 Web 图形工具软件。它将功能完全集中在 Web 上,同时又提供了许多独创的只适合于 Internet 的功能。因此,可以说 Fireworks 是立足于 Web 应用而建立的,它与 Dreamweaver、Flash 两软件合称为网页制作的梦幻组合,是当前最流行的 Web 图形工具之一。

3. Flash

Flash 是目前最流行的一种 Web 矢量动画软件,它建立了 Web 上交互矢量图形和动画的工业标准。Flash 图形是压缩的矢量图形,而且由于采用了网络流媒体技术,所以可以在网上迅速传输,突破了网络带宽的限制。同时由于矢量图形不会因为缩放而导致影像失真,因此在 Web 上有广泛的应用。

4. Anfy

Anfy 是一种常用的 Java 特效生成工具,它能够以简明的方式实现多种复杂的 Java 效果,例如树状菜单、3D 效果、各种图像处理特效等。该软件是一款共享软件,可以在 Internet 上方便地下载。

5. 其他素材处理与创作工具

除了以上介绍的素材处理与创作工具以外,还有其他一些工具可用于完成某些特定功能,包括用于矢量绘图的 Illustrator、CorelDRAW 和 FreeHand,用于制作 GIF 动画的 GIF Animator,用于制作 3D 特效的软件等。

1.1.3 如何制作网页

因为网页只有在链接成网站时才有其存在的意义,所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。网站的建设通常都遵循一个基本的流程:规划阶段、设计阶段、开发阶段、发布阶段与维护阶段。

规划站点

规划站点是网站建设的第一步,良好的网站规划是进一步开发的基石。

1. 建立目标规划书

虽然建设网站的目标不尽相同,但是我们必须明确,因为站点越明确,发现的问题就越多,以后的工作就越具体,这个过程实际上也是整理思路的过程。

站点目标确立后,要编辑成文档并打印出来,作为以后所有工作的参考。

2. 定义、分析目标用户

访问 Internet 的浏览器来自不同的地域,使用不同的浏览器,以不同的连接速度访问站点,这些因素都会直接影响到用户对站点的使用,我们必须在所有的访问者中做出取舍,因为网站在同一时间内让所有访问者都感到满意是不可能的。

因此,应首先考虑对网站感兴趣的人群,在这些人群中定义出访问站点的目标用户,然后从目标用户的角度出发,考虑他们对站点有哪些需求,从而将制作的站点最大限度地与目标用户的愿望统一。这样就能接近或者达到建立站点的目标,从而获得最大的成功。

所以在这一阶段,需要掌握一些典型目标用户的基本信息,如他们的兴趣,用户显示器的设置,使用的操作系统,使用的浏览器版本,连接到 Internet 时一般的速度等。这些信息的获得,我们可以作一些问卷调查,也可以从朋友那里得到一些建议,或者先将网站发布,在站点中设立反馈信息页,从浏览者那里得到实际的信息,然后再对网站进行改进。

3. 确定站点的风格

确定站点的整体风格,也就是确定网站内容的表现形式,包括网页所采用的布局结构、颜色、字体、标志图形和图像等。

Internet 上的网站类型很多,主要有以下几种。

(1) 信息式

这种类型站点的网页界面以文字信息为主,页面的布局要求整齐统一、简洁明快。站点中的每层次页面都会有一个导航系统,顶部区域大多用一些比较有特色的徽标或公司商标,顶部中间是一些广告横幅,页面其他部分则分类放置了很多的文本超链接。这种站点对图像、动画等多媒体信息采取比较低调的处理,一般仅用于广告或宣传。例如“新浪”、“搜狐”、“263 首都在线”、“网易”等。

(2) 画廊式

这种类型站点的特点是网页布局或时尚新颖,或严谨简约,注重表现企业或个人形象与文化特征。这类站点的典型代表是个人网站或公司网站,表现形式主要以图像、动画和多媒体等高新网络技术为主,注重通过各种信息手段表现个人特色或公司要宣扬的理念。

(3) 综合式

随着网站技术的日渐成熟,传统的以提供信息为主的网站,也添加了很多多媒体的修饰成分,从而使访问者得到更丰富的上网体验。而对于传统的画廊式网站,则添加了更多注重内容的方面,使访问者不仅能得到美的享受,还能获得相应的信息。

4. 考虑网络技术

确定了网站的风格后就需要考虑影响目标用户访问网站的网络因素,这些因素将决定网页最终的下载显示以及使用。

(1) 带宽因素

网络带宽是指通信线路上一定时间内的信息流量,一般用来表示网络的信息传输速度。带宽所决定的连接速度将影响到网页的设计。有关下载时间有一个“8 秒钟规则”,即绝大多数浏览者不会等待 8 秒钟来完整下载一个网页,所以在设计网页时应使预计的下载时间少于 8 秒钟。如果页面的下载速度太慢,则访问者不会考虑页面中有什么吸引人的地方,而是会很快按下浏览器上的“停止”按钮,或是转到其他的网站中去。

影响网页显示速度的最主要因素是图像的数量和大小,加快页面下载时间最有效的方法,就是减少页面中的图像大小和数量,对图像进行优化处理。

(2) 浏览器与分辨率

目前国内用户使用的大多是 Windows 98/NT/2000/XP 自身捆绑的 IE 浏览器,所以我们在制作网页时通常不必考虑浏览器的兼容问题。

但显示器的屏幕分辨率是网页设计者应该特别关注的因素,因为同一个网页在不同分辨率下的显示效果可能大不相同。通常可以将国内用户显示器分辨率的设计标准定为 800×600 像素兼顾 1024×768 像素。

所以,这个标准可以作为我们设计网页时的参考基准:在 Windows 操作系统下,使用 IE 4.0 以上版本的浏览器,并且将显示器的分辨率设置为 800×600 像素。

(3) 即时交互与插件

这一步我们要考虑网站是否需要交互,如果希望提供即时交互,那么就要在网页中加入 JavaScript 脚本,或是使用一些服务器技术(例如 ASP、PHP 等);或是使用一些可实现交互式功能的对象(例如 Flash 对象、Authorware 对象等)。

另外,如果在网页中使用了 Flash 动画或是其他多媒体对象,那么就要考虑是否所有的目标用户都有或者愿意下载这种浏览器插件(所谓插件是指浏览器中安装的能够用来播放特定对象的程序)。现在大多数较新版本的浏览器都已经安装了 Flash 插件,但如果要使用 Authorware 或 Shockwave 对象,则需要浏览者下载插件。

设计站点

经过以上规划,网页设计者对情况有了一个大概的了解,下面就进入工作流程的第二步——设计站点。

1. 建立站点目录结构

在设计站点时,应该事先在计算机硬盘上建立一个文件夹,以它作为工作的起点。网站中文件夹或文件具有良好的组织结构会使得网站更易于制作和维护,另外在开发网页时也可以避免很多不必要的麻烦。

通常的做法是:首先对站点中的各种信息资源进行整理、归类;然后在计算机硬盘上新建一个站点文件夹;再根据需要在文件夹中新建若干个子文件夹,以便将不同类型的文件存放在站点中;最后应该在这个站点根文件夹中新建一个主页文件。

在网站开发中一定要特别注意文件、文件夹和图像等网页素材的命名,由于这些命名规则受到不同操作系统的影响,所以应该在网站中使用通用名称。

在网站中命名时一般遵循以下规则:

- 最好使用小写英文名称(可以用汉语拼音代替),但中间不能有空格。例如,“mypage.htm”、“yemian.htm”。一般情况下,不要使用中文文件名。
- 可以包含数字或下划线,例如,“class_1.htm”、“chap_1.htm”、“neirong_1.htm”。
- 注意正确的文件扩展名,网页文件的扩展名为.htm 或.html,而图像也有自己的扩展名,如“logo.gif”、“image_1.jpg”。一般情况下,文件的扩展名都是由相应软件自动添加。

2. 设计导航系统

网站中的导航系统,实质上就是一组使用了超链接技术的网页对象(包括文字、按钮、小图片等),它们将网站中的内容有机地连接在一起,是浏览者获取网页信息的基本界面。

(1) 导航的分类

导航一般可以分为文本导航、图片导航和图像映射导航。

基于文本的超链接是使用最普遍的一种导航方式。它实用高效,对于强调速度的信息式网站来说是最好的选择。

在网页中使用图片超链接是另一种导航方式,它通过使用图像、按钮来吸引访问者,让他们产生单击的欲望,这种导航风格多用于个人站点或是公司网站。

在网站中还可以使用图像映射技术制作导航页面,从而获得导航的效果。

(2) 导航设计原则

导航设计的基本原则是,通过最少的单击次数得到最多的信息量。这就意味着并不是将网站中所有的信息都用超链接连接起来,而是根据页面内容的逻辑关系制作网站的导航系统,否则浏览者将无法获得需要的信息。

(3) 导航设计要点

设计网站导航系统时应该注意以下要点:

- 使浏览者方便地知道他们现在正处于网站中的什么位置,也就是说要提供页面的位置信息。
- 在页面中提供返回首页或上一级页面的超链接。
- 提供与站点制作者联系的电子邮件链接。
- 整个导航系统的风格应该一致,否则会使浏览者产生已经离开网站的错觉。

3. 设计页面的版式

页面版式就是如何安排网页中的元素(包括文本、图像、动画),或者说用什么形式表现网页的内容。

在设计页面布局前,首先应确定页面中要放置什么内容,包括导航栏、文本、图像或其他多媒体信息的详细数目,然后在纸上或是图像处理软件(例如 Photoshop、Fireworks 等)中绘制出页面的布局效果,最后就可以选择使用什么排版技术(例如表格、层或是框架)对内容进行排版。

在设计页面版式时应注意以下两点:

- 设计页面应以网站目标为准绳,最大限度地体现网站的功能。
- 形象简明,易于接受。设计页面时始终应当为目标用户着想,网页中的任何信息都应该为浏览者服务的,要确保网页中的信息能够被用户接受。总之,设计页面布局时,简单即是美,和谐即是美。

4. 网页中的颜色

显示器通过 3 种基本颜色(红、绿、蓝)来调配显示颜色,但是不同的显示器对颜色的支持程度不同,所以颜色显示出来就会有相当大的差异。为了避免这种情况,制作网页或是处理图像时,可以使用一些比较“安全”的 Web 安全色。

5. 文字、图像、动画等对象的使用

网页中的字体也是体现站点风格的一种方式。为确保网页中的所有字体能够被访问者的浏览器正确显示,中文网站中的字体最好使用默认的“宋体”,以及“楷体”、“黑体”等基本字体。另外,为了确保整个网站字体风格的一致,往往使用“样式”对站点的文本进行统一管理。

如果需要使用某些特殊字体来表现特定内容,例如“创艺行楷”等,那么应该使用图像处理软件将文字制作成图片,然后将它们放置在网页中。这样就能确保访问者浏览的网

页与设计时相同,不过代价是加长了网页下载的时间,因此建议只用这种方式制作站点的徽标或是标题等重要信息。

在网页中,不论是基于什么目的使用图像和其他多媒体对象,始终应该记住的是,它们的数量和质量是限制页面快速下载的主要因素,在将它们插入网页之前,应该考虑到这样做是否有利于达到站点目标。

6. 收集和制作素材

在收集和制作素材阶段,需要准备这些素材:网页中使用的图像、动画、文本以及其他多媒体信息。一般可以在网上下载免费的素材或是购买一些网页制作的素材光盘,也可以自己制作这些素材。

制作网页

网站制作的第三步就是具体实施设计结果,将站点中的网页按照设计方案制作出来。此阶段需要根据设计阶段制作出的示范网页,通过 Dreamweaver 等软件在各个具体网页中添加实际内容,包括文本、图像、声音、Flash 电影以及其他多媒体信息。

在此阶段还要测试网页,因为影响浏览者访问网页的因素很多,网页设计者不可能十分准确地把握网页在不同的平台、连接速度、访问形式(调制解调器、DDN、ISDN 或是其他形式)、显示分辨率等情况下的显示结果。所以解决的方案就是测试、测试、再测试。并且尽可能在影响页面显示的各种环境下进行测试,然后对网页进行修改,以确保网页最终显示结果与设计结果相同。

网站发布与维护

网站制作好后就可以将它发布,以便人们能够通过 Internet 访问。发布之前,首先需要向 ISP 申请网页空间,得到有关远程站点的基本信息(包括用户名、主机地址、用户密码等);如果想让网站有一个便于记忆的地址,还可以申请一个域名;然后使用 FTP 软件或者 Dreamweaver 进行网站上传。

上传站点后并没有大功告成,因为只有不断将站点中的信息更新,才能吸引和留住访问者。随着网站的发布,我们应该根据访问者的建议,不断修改或更新网站中的信息,并从浏览者的角度出发,进一步完善网站。

1.2 网站的创建

1.2.1 Dreamweaver MX 的工作界面

Dreamweaver MX 是当前 Macromedia 公司较新版本的网页制作软件。安装该软件后,首次启动它系统会打开一个提示用户工作区设置的对话框,如图 1-2 所示。用户可以根据需要选择一种工作区设置,本书将采用第一种界面设置,即“Dreamweaver MX 用户工作区”布局。这是一个使用 MDI(多文档界面)的集成工作区,其中全部文档窗口和面板被集成在一个更大的应用程序窗口中,并将面板组停靠在右侧。建议大多数用户使用它。

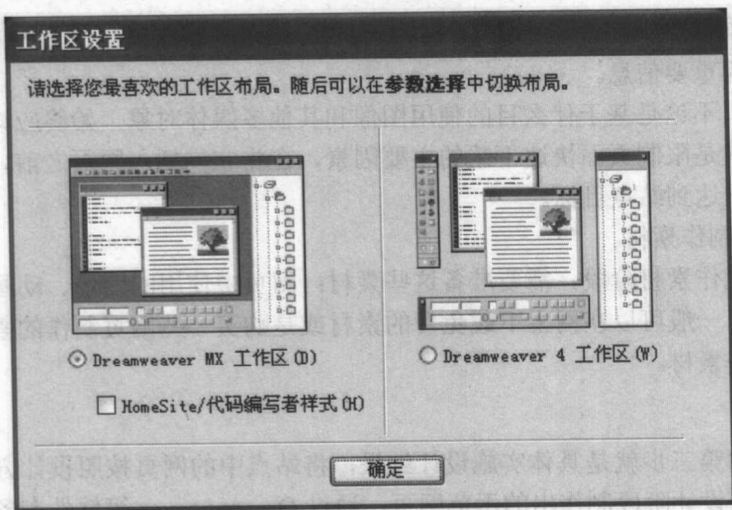


图 1-2 选择“Dreamweaver MX 工作区”布局

在“工作区设置”对话框中，选取“Dreamweaver MX 工作区”单选按钮，然后单击“确定”按钮，系统会启动 Dreamweaver MX 软件，并自动打开一个未命名的空白文档窗口，这就是制作网页时的工作界面，如图 1-3 所示。

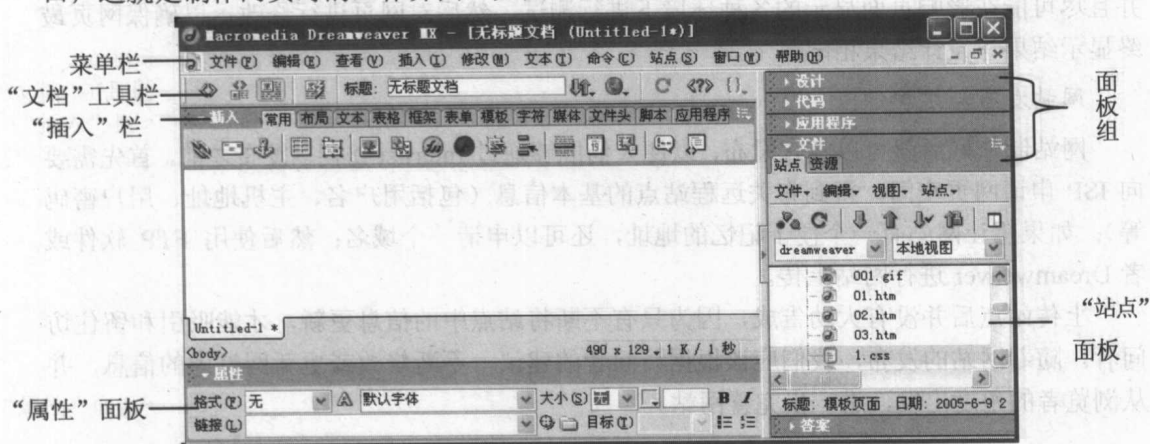


图 1-3 Dreamweaver MX 的工作界面

Dreamweaver MX 的常用组件

1. 菜单栏

与其他软件一样，菜单栏是描述软件完整功能的方式，它提供软件功能的所有命令选项，制作网页时可以依照个人习惯使用菜单栏中的命令来实现某项功能。

2. “插入”栏

“插入”栏包括有 12 种网页对象：常用、布局、文本、表格、框架、表单、模板、字符、脚本、媒体、文件头和应用程序等，可用于插入相应对象。

如果要在网页中插入这些对象，单击该栏上相应的对象标签，则下方会显示出该类对象的若干按钮，再单击这些按钮就能在文档窗口中插入对象。