

Dreamweaver MX 2004

Flash MX 2004

Fireworks MX 2004

网页设计三剑客

中文版教程



方晨 编著

快速掌握网页三剑客的核心内容

跑步进入网页三剑客高手行列

轻松的网页三剑客之旅

不仅学习基础知识

还要学习实际操作

Flash MX 2004
Dreamweaver MX 2004
Fireworks MX 2004

上海科学普及出版社

网页设计三剑客

中文版教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP)数据

网页设计三剑客中文版教程 / 方晨编著. — 上海: 上海科学普及出版社, 2005.1

ISBN 7-5427-2673-0

I.网... II.方... III.主页制作—应用软件—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 140631 号

组 稿 铭 政

责任编辑 徐丽萍

网页设计三剑客中文版教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

[http: //www.pspsh.com](http://www.pspsh.com)

各地新华书店经销

北京东方七星印刷厂印刷

开本 787 × 1092 1/16 印张 19.75 字数 554000

2005 年 1 月第 1 版

2005 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2673-0/TP·517 定价: 24.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Macromedia MX 2004 网页设计三剑客软件制作静态网站。

内容

本书详细讲解了 Macromedia MX 2004 中三个软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解，读者在学习的同时，应当同时启动 Macromedia MX 2004 软件，根据本书讲解进行操作，只要跟从操作，就能掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，会对你的创作有一定启发。同时，也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习网页设计的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书实例的操作步骤全部经过验证，无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨主编，参与编写的人员有刘劲鸡、卞纯宗、高海霞等人，由魏明、杨瀛等人审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

声明：本书经零起点的读者试读，达到上述的目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

序言 网页设计基础	1	2.3.3 编辑站点	28
0.1 网页设计中的基本概念	1	2.4 小结	36
0.2 制作网站的工作流程	3	2.5 练习	36
0.2.1 确定网站的主题	3	第3章 Dreamweaver 的基本操作	37
0.2.2 确定网站的栏目	4	3.1 文档的基本操作	37
0.2.3 网站的框架结构和链接结构	4	3.1.1 新建文档	37
0.2.4 收集整理网站的相关资料	5	3.1.2 保存和关闭文档	40
0.2.5 制作具有统一风格的网页	5	3.1.3 打开文档	40
0.3 网页设计中的基本元素	5	3.2 编辑界面	41
0.3.1 点的视觉构成	5	3.3 预览及检验相关操作	43
0.3.2 线的视觉构成	7	3.4 设置网页属性	43
0.3.3 面的视觉构成	8	3.5 编辑头部信息	45
0.4 网页设计的工具	10	3.6 标尺与网格	45
0.5 小结	10	3.6.1 标尺	46
0.6 练习	10	3.6.2 网格	46
第1章 Dreamweaver 基础知识	11	3.7 制作网页的基础操作	47
1.1 Dreamweaver 概述	11	3.7.1 添加文本	47
1.2 Dreamweaver MX 2004 界面	11	3.7.2 插入图像	47
1.2.1 标题栏	13	3.8 小结	48
1.2.2 菜单栏	13	3.9 练习	48
1.2.3 工具栏	13	第4章 超链接	49
1.2.3.1 插入面板	13	4.1 认识超链接	49
1.2.3.2 文档面板	14	4.1.1 URL 概述	49
1.2.3.3 标准面板	14	4.1.2 路径概述	49
1.2.4 编辑窗口	14	4.1.3 链接的组成	50
1.2.5 状态栏	16	4.1.4 超级链接的方式和对象	50
1.2.6 属性面板	17	4.2 创建网页内部链接	50
1.2.7 组合面板	17	4.3 创建本地网页间的链接	52
1.2.8 显示、隐藏及改变面板的大小	20	4.3.1 建立站点内的链接	53
1.3 小结	21	4.3.2 建立本地不同站点间网页的链接	53
1.4 练习	22	4.4 建立网站外部链接	55
第2章 创建及编辑站点基础	23	4.5 链接到 E-mail	55
2.1 网站的概念	23	4.6 设置链接网页的打开方式	56
2.1.1 什么是网页	23	4.7 小结	56
2.1.2 网站	23	4.8 练习	56
2.2 建立网站的步骤	24	第5章 表格和层	57
2.3 建立及编辑站点	25	5.1 表格	57
2.3.1 建站前的准备和分析	25	5.1.1 创建表格	57
2.3.2 定义本地端站点	25	5.1.2 编辑表格	58





5.1.3 套用表格样式	66	8.2.2 插入 Flash 按钮	108
5.1.4 对表格数据排序	67	8.2.3 插入 Flash 文本	109
5.2 层	67	8.3 插入 Shockwave 动画	110
5.2.1 认识层和层面板	68	8.4 插入特殊对象	111
5.2.2 插入层	68	8.4.1 插入 Java 小程序	111
5.2.3 建立嵌套层	69	8.4.2 插入 ActiveX	111
5.2.4 层的相关操作	69	8.4.3 插入参数	112
5.2.5 层转换为表格	74	8.4.4 插入插件	112
5.3 小结	74	8.5 小结	112
5.4 练习	74	8.6 练习	112
第6章 框架	75	第9章 模板与库	113
6.1 创建框架	75	9.1 模板	113
6.2 保存框架	79	9.1.1 创建模板	113
6.3 设置框架集属性	79	9.1.2 将网页存储为模板	114
6.4 设置框架的链接	79	9.1.3 设置模板的可编辑区域	115
6.5 小结	80	9.1.4 用模板新建网页	116
6.6 练习	80	9.1.5 套用模板	116
第7章 文本与 CSS 样式	81	9.1.6 用模板更新网页及网站	117
7.1 文本面板和文本属性面板	81	9.1.7 模板的相关操作	117
7.1.1 文本面板	81	9.2 库	118
7.1.2 文本属性面板	82	9.2.1 创建库元素	118
7.2 设置文本属性	83	9.2.2 将网页元素存储为库元素	119
7.2.1 设置字体	83	9.2.3 将库元素应用到网页中	119
7.2.2 设置字号	83	9.2.4 编辑库元素	119
7.2.3 设置文本颜色	84	9.2.5 脱离库元素控制	120
7.2.4 设置字符样式	85	9.3 小结	120
7.2.5 定义段落格式	85	9.4 习题	120
7.2.6 段落对齐	86	第10章 表单	121
7.2.7 段落缩进	87	10.1 认识表单和插入表单面板	121
7.3 设置列表	87	10.2 表单元素的使用	121
7.3.1 建立列表	87	10.2.1 插入表单	121
7.3.2 设置列表的属性	88	10.2.2 插入文本域	122
7.4 CSS 样式	88	10.2.3 插入复选框	124
7.4.1 CSS 样式面板	89	10.2.4 插入单选按钮和单选按钮组	125
7.4.2 新建 CSS 样式	89	10.2.5 插入列表	127
7.4.3 创建与链接外部 CSS 样式	95	10.2.6 插入跳转菜单	128
7.5 编辑 CSS 样式	98	10.2.7 插入图像域	129
7.6 小结	99	10.2.8 插入文件域	129
7.7 练习	99	10.2.9 插入按钮	130
第8章 图像与多媒体	101	10.3 小结	130
8.1 使用图像	101	10.4 练习	130
8.1.1 插入图像	101	第11章 互动行为	131
8.1.2 设置图像属性	103	11.1 行为与行为面板	131
8.2 使用 Flash 文件	106	11.1.1 基本概念	131
8.2.1 插入 Flash 影片	107	11.1.2 认识行为的事件类型	131



11.1.3 认识行为面板	132	13.5.2 移动对象	159
11.2 添加典型行为	133	13.5.3 复制对象	160
11.2.1 播放声音	133	13.5.4 删除对象	161
11.2.2 打开浏览器窗口	134	13.5.5 变形对象	161
11.2.3 弹出消息框	135	13.5.6 排列对象	162
11.2.4 调用 JavaScript	136	13.5.7 分解组件或对象	164
11.2.5 改变网页元素属性	136	13.5.8 组合对象	164
11.2.6 检查插件	137	13.6 小结	164
11.2.7 检查浏览器	138	13.7 练习	164
11.2.8 设置状态栏文字	139	第 14 章 绘制图形	165
11.2.9 跳转网页	139	14.1 绘制线条	165
11.2.10 预先载入图像	139	14.1.1 使用线条工具	165
11.2.11 交换图像	140	14.1.2 使用铅笔工具	165
11.3 小结	140	14.1.3 使用钢笔工具	166
11.4 练习	140	14.2 绘制几何形状	167
第 12 章 测试与发布	141	14.2.1 使用椭圆工具	167
12.1 测试	141	14.2.2 使用矩形工具	167
12.1.1 浏览器的测试	141	14.2.3 使用多边形工具	167
12.1.2 不同分辨率和不同操作系统测试	143	14.3 编辑线条	168
12.1.3 链接测试	143	14.3.1 使用选择工具	168
12.2 发布	144	14.3.2 使用钢笔工具	169
12.2.1 获得 WEB 服务器	144	14.3.3 使用部分选取工具	169
12.2.2 定义远程站点	144	14.3.4 使用属性面板	169
12.2.3 上传站点	145	14.3.5 使用网格和辅助线	170
12.3 网站管理与维护	147	14.3.6 删除和截取线条	171
12.4 小结	147	14.4 编辑形状	172
12.5 练习	147	14.4.1 使用变形面板	172
第 13 章 Flash MX 2004 快速入门	149	14.4.2 使用信息面板	173
13.1 Flash 的基本功能和实际应用	149	14.4.3 使用对齐面板	173
13.1.1 Flash 的基本功能	149	14.4.4 使用时间轴面板	174
13.1.2 Flash 的实际应用	149	14.4.5 使用任意变形工具	174
13.2 Flash MX 2004 的工作界面	149	14.5 小结	175
13.2.1 认识 Flash 的工作界面	149	14.6 练习	176
13.2.2 调整 Flash 工作界面	150	第 15 章 颜色设置	177
13.3 工具箱简介	151	15.1 颜色样本面板	177
13.4 控制面板	152	15.1.1 使用颜色样本面板为笔触色和 填充色赋色	177
13.4.1 工具栏	152	15.1.2 管理颜色样本面板中的色样	178
13.4.2 属性面板	153	15.2 混色器面板	180
13.4.3 时间轴面板	153	15.2.1 使用混色器面板	180
13.4.4 库面板	154	15.2.2 混色器面板中的色彩选择	180
13.4.5 设计面板	154	15.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	181
13.4.6 开发面板	155	15.2.4 使用混色器面板设置位图填充 ...	182
13.4.7 其他面板	157	15.3 颜色的应用与调整	183
13.5 Flash 的对象操作	158	15.3.1 笔触色	183
13.5.1 选择对象	158		





15.3.2 填充色	184	18.4 创建逐帧动画	212
15.4 小结	186	18.5 创建补间动画	213
15.5 练习	186	18.5.1 创建动作补间动画	213
第16章 制作文本	187	18.5.2 创建形状补间动画	214
16.1 文本工具简介	187	18.6 小结	216
16.1.1 输入文字	187	18.7 练习	216
16.1.2 编辑文字	188	第19章 元件和声音	217
16.1.3 输入状态	188	19.1 元件简介	218
16.1.4 文本属性设置	189	19.1.1 元件的作用	218
16.2 创建文本对象	191	19.1.2 元件的类型	218
16.2.1 创建静态文本	191	19.2 创建元件	218
16.2.2 动态文本和输入文本	193	19.2.1 创建图形元件	218
16.2.3 文本对象之间的转换	193	19.2.2 创建按钮元件	219
16.3 编辑文本块	193	19.2.3 创建影片剪辑元件	219
16.3.1 选择/移动文本块	193	19.2.4 从其他影片中导入元件	220
16.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块	194	19.3 元件操作	220
16.3.3 任意变形/缩放/旋转与 倾斜文本块	194	19.3.1 元件夹	221
16.4 小结	194	19.3.2 设置元件属性	221
16.5 练习	194	19.3.3 删除元件	221
第17章 图像的导入和导出	195	19.3.4 复制元件	222
17.1 导入图像	195	19.3.5 编辑元件	222
17.1.1 导入图像的一般过程	195	19.3.6 在“库”面板中查看元件	222
17.1.2 导入图像的格式	196	19.4 元件实例	223
17.1.3 补充命令	197	19.4.1 创建元件实例	223
17.2 编辑导入的位图和矢量图	198	19.4.2 设置元件实例	223
17.2.1 编辑导入的位图	198	19.5 声音简介	225
17.2.2 编辑导入的矢量图	203	19.5.1 事件声音	225
17.3 导出图像	204	19.5.2 流声音	225
17.4 小结	204	19.6 导入声音	226
17.5 练习	204	19.6.1 导入声音到库中	226
第18章 Flash 动画基础	205	19.6.2 将声音添加到工作区中	226
18.1 帧与时间轴	205	19.7 设置声音	227
18.1.1 帧的概念	205	19.8 编辑声音	228
18.1.2 时间轴和时间轴面板	205	19.8.1 选择声音	229
18.1.3 帧的分类和显示状态	206	19.8.2 选择声音效果	229
18.2 Flash 动画的种类	207	19.8.3 同步方式	229
18.2.1 逐帧动画	207	19.8.4 设置循环播放的次数	229
18.2.2 补间动画	207	19.9 小结	229
18.3 帧的相关操作	208	19.10 练习	229
18.3.1 创建帧	208	第20章 图层	231
18.3.2 改变帧的顺序	209	20.1 图层简介	231
18.3.3 删除帧	210	20.1.1 图层的种类	231
18.3.4 “洋葱皮”工具	210	20.1.2 图层的作用和特点	232
18.3.5 命名帧标签	212	20.2 图层的基本操作	232
		20.2.1 创建新图层	232





20.2.2 选择图层	233	23.1.3 通过菜单命令选择对象	254
20.2.3 删除图层	233	23.2 选择像素	254
20.2.4 命名图层	233	23.2.1 使用选取框工具选择像素	254
20.2.5 改变图层顺序	233	23.2.2 使用套索工具	254
20.2.6 图层的显示状态	233	23.2.3 使用多边形套索工具	255
20.2.7 设置图层属性	233	23.2.4 使用魔术棒工具	255
20.3 引导层	234	23.3 编辑对象	255
20.3.1 普通引导层	235	23.3.1 移动对象	255
20.3.2 运动引导层	235	23.3.2 调整对象的大小	256
20.4 遮罩层	237	23.3.3 旋转对象	256
20.4.1 创建遮罩层	237	23.3.4 翻转对象	257
20.4.2 取消遮罩	238	23.3.5 倾斜对象	257
20.5 小结	238	23.3.6 扭曲对象	257
20.6 练习	238	23.3.7 组织对象	257
第21章 测试和发布	239	23.3.8 复制对象	258
21.1 测试Flash作品	239	23.3.9 调整对象形状	258
21.1.1 创作过程中的测试	239	23.4 小结	258
21.1.2 使用测试命令测试	239	23.5 练习	258
21.2 发布Flash作品	241	第24章 路径与矢量绘图	259
21.2.1 发布操作	241	24.1 绘制矢量图形	259
21.2.2 发布参数设置	243	24.1.1 绘制基本图形	259
21.3 创建自带播放器的影片	245	24.1.2 “矩形”、“圆角矩形”和 “椭圆”工具的属性面板	259
21.4 小结	246	24.1.3 属性面板的设置	260
21.5 练习	246	24.2 绘制路径	262
第22章 Fireworks 基础知识	247	24.2.1 使用钢笔工具绘制路径	262
22.1 Fireworks 简介	247	24.2.2 使用钢笔工具绘制曲线路径	262
22.1.1 Fireworks 的特性和基本功能	247	24.2.3 使用矢量路径工具绘制路径	263
22.1.2 Fireworks 的启动和关闭	247	24.2.4 使用重绘路径工具绘制路径	263
22.2 Fireworks 的工作界面	248	24.3 编辑路径	263
22.2.1 标题栏	248	24.3.1 调整节点	263
22.2.2 菜单栏	249	24.3.2 调整节点改变路径	264
22.2.3 工具栏	249	24.3.3 使用路径工具编辑	264
22.2.4 工具箱	249	24.3.4 使用路径操作进行编辑	266
22.2.5 属性面板	250	24.3.5 使用属性面板编辑路径	267
22.2.6 面板组合	250	24.3.6 使用部分选定工具编辑路径	267
22.2.7 文档窗口	250	24.4 小结	267
22.3 文档的基本操作	250	24.5 练习	268
22.3.1 打开和保存文档	250	第25章 创建和编辑位图	269
22.3.2 改变文档属性	251	25.1 创建位图对象	269
22.4 小结	252	25.1.1 用位图工具绘制位图对象	269
22.5 练习	252	25.1.2 打开或导入位图对象	270
第23章 选择和编辑	253	25.1.3 用创建空位图方法创建位图	270
23.1 选择对象	253	25.1.4 用剪切板创建位图	270
23.1.1 在“层”面板中选择对象	253	25.1.5 将矢量图形转换为位图图像	270
23.1.2 使用工具在画布中选择对象	253		





25.2 编辑位图选区	271	26.6 练习	285
25.2.1 配合使用按键调整选区	271	第27章 文本与样式	287
25.2.2 使用菜单命令创建和调整 位图选区	271	27.1 文本	287
25.3 位图图像处理	273	27.1.1 输入文本	287
25.3.1 修饰位图	273	27.1.2 编辑文本	288
25.3.2 复制图像	275	27.1.3 文本变形和转换为路径	288
25.3.3 裁剪位图	276	27.1.4 沿路径排列文本	289
25.4 小结	276	27.2 样式	289
25.5 练习	276	27.3 小结	290
第26章 使用颜色、笔触和填充	277	27.4 练习	290
26.1 样本组和颜色模式	277	第28章 效果和滤镜	291
26.1.1 使用样本面板	277	28.1 应用效果	291
26.1.2 在混色器中创建颜色	277	28.1.1 斜角和浮雕效果	291
26.1.3 使用颜色面板创建颜色	278	28.1.2 阴影和光晕效果	292
26.1.4 使用信息面板查看颜色值	278	28.2 编辑效果	292
26.2 颜色框和颜色弹出窗口	279	28.3 滤镜	293
26.2.1 从颜色弹出窗口中选择颜色	279	28.3.1 调整图像的色调范围	293
26.2.2 从颜色弹出窗口中采集颜色	279	28.3.2 调整图像的亮度和对比度	294
26.3 笔触	280	28.3.3 调整色相和饱和度	294
26.3.1 应用笔触	280	28.3.4 图像的负片效果	295
26.3.2 创建自定义笔触	280	28.3.5 模糊与锐化图像	295
26.3.3 编辑笔触对话框	281	28.3.6 转换为 Alpha	295
26.4 填充	282	28.3.7 查找图像的边界	296
26.4.1 设置绘制工具的填充属性	282	28.4 小结	296
26.4.2 编辑实心填充	283	28.5 练习	296
26.4.3 网页抖动填充和图案填充的使用	283	附录1 Dreamweaver MX 2004 快捷键	297
26.4.4 渐变填充	284	附录2 Flash MX 2004 快捷键	300
26.5 小结	285	附录3 Fireworks 快捷键	303



序言 网页设计基础

通过本章，你应当学会：

- (1) 网页设计的基本概念。
- (2) 网页设计的工作流程。
- (3) 网页的构成要素。
- (4) 网页设计所涉及的软件。

0.1 网页设计中的基本概念

在学习网页设计前，应了解一些基本概念，这有助于初学者迅速地理解网页设计工作，并为深入学习打下牢固的基础。

如果你对网页以及网络还不熟悉，建议仔细阅读。本节简要地介绍了一些网络上的基本概念与术语等。

1. 什么是 Internet。

Internet，即因特网，又称为国际互联网。它不同于普通的计算机网络，它是建立在高度灵活的通信技术之上的一个跨越地区和国界的全球数字化信息系统。它提供了用以创建、浏览、访问、搜索、阅读、交流信息等涉及社会生活各方面的服务。它的实质是全球的计算机互相连接实现全球信息共享。有人将因特网比作是一座内容最丰富、全天候开放的无形的超级图书馆，一点也不过分。你可以通过国际互联网连接到千万里之外的另一台计算机，从那里获得你所需要的学习资料，仿佛它就在你身边一样，你丝毫不会觉得有什么不同。

2. 什么是 WWW。

WWW 是 World Wide Web 的缩写，又称万维网、环球信息网。它是因特网上的一个超文本信息查询工具。除此之外，Internet 上还有很多应用系统，如：电子邮件(E-mail)、文件传输(FTP)、远程登录(Telnet)、Gopher 等。万维网于 1989 年出现于欧洲粒子物理实验室，初衷是为了科学家们更方便地交流思想和科研成果。万维网对 Internet 的蓬勃发展起到了重要的推动作用。它使位于全世界的 Internet 上的信息资源（包括 FTP 文件库、Telnet 主机等等）有机地联系在一起，同时它又提供了一个友好的查询界面，使不具备网络知识的人也能够很方便地查找到自己所需要的东西。

3. 什么是 Web。

我们将具有超文本链接的文本称作 Web 页。所谓超文本是一种描述信息的方法，用鼠标选中文本中特定的字词等，即能打开相应窗口展示相关内容或信息。这种超文本，可以使我们根据自己的爱好随意地查看所需信息。Web 页一般也称作网页，无数的 Web 页就组成了 WWW。

我们将多个网页用链接的方式组合在一起，建立一个网站，网站的起点页面就是首页或主页。

4. 什么是 HTML。

HTML 是 Hypertext Markup Language 的首字母缩写，中文翻译为超文本标记语言。它是一种规范、一种标准，也是 Internet 上的公共语言。它通过标记符来标记要显示的内容。这种标



1



记可以告诉浏览器如何显示网页。

5. 什么是 URL。

在万维网上，每个 Web 页都有一个特定的地址，被称作统一资源定位器，即 URL。

6. 什么是浏览器。

浏览器是浏览万维网上各种信息的一种软件，当某个地址的网页载入浏览器中后，它就负责解释超文本文件中的语言，将单调的文字显示为丰富多彩的内容。Internet Explorer (简称IE) 和 Netscape Communicator 是目前比较流行的两款浏览器。

7. 什么是网站。

网站是网页的集合，多个网页按一定关系链接在一起就形成了网站。

8. 什么是主机。

与因特网相连的每一台计算机都被称做主机，因特网又为每一台主机分配了一个惟一的 IP 地址，以使这些主机在通信时能够相互识别。

9. IP 地址。

IP 地址由一个 32 位二进制数组成。为便于理解，人们又用四组十进制数表示，每个数可取值 0~255，

各数之间用一个点号“.”分开，如 202.101.189.4。实际上它是由网络号和主机号组成的，网络号表明主机所连接的网路，主机号表明网络上的特定位置的主机。如上例中的 202.101.189 为网络号，4 为主机号。

10. 域名地址。

为了便于记忆，人们又为每台主机起了一个名字，即域名地址。域名地址通常由主机名、机构名、网络名和最高域名四个部分组成，如北京电报局的一台与因特网连接的电脑主机的 IP 地址 202.96.0.97，其域名为 public.bta.net.cn，含义是：

public.bta 为北京电报局网络中心，net.cn 表示中国邮电网。我们一般可直接使用域名，因特网上的服务系统会自动将其转换为 IP 类型的地址。

最高域名可分为机构域和地理域两种类型，见表 0.1.1 和表 0.1.2。

表 0.1.1 机构域

域	机构类型
com	商业机构
edu	教育机构
gov	政府机构
net	网络机构
org	社会组织、专业协会
int	国际组织
mil	军事部门

表 0.1.2 地理域(部分)

域	国家和地区
cn	中国
au	澳大利亚
at	奥地利
ca	加拿大
ch	瑞士
de	德国
fr	法国
gb	英国
hk	香港
it	意大利
jp	日本
kr	韩国
mo	澳门
ru	俄罗斯
sg	新加坡
th	泰国
tw	中国台湾
us	美国
za	南非



11. 客户端和服务端。

在互联网上,用得最多的工具就是浏览器,如IE、Netscape等。浏览器通过互联网与远程计算机连接,请求具体的文档,然后把接收到的文档格式化后显示在本地计算机中。

用于存储这些文档的远程计算机,就是服务器。它会响应浏览器的请求,将指定的文档发送给发出请求的浏览器,浏览器这时就是一个客户端。

12. 网页格式。

网页可以是任何一种格式,如全Flash网站,采用Flash影片格式。但当前通用标准是超文本标记语言,即HTML,它可以创建带有图像、声音、动画和超文本链接的网页。

使用HTML超文本标记语言,可以设计出内容丰富的静态文档,但当静态文档不能满足网站的需要时,还可以使用CGI、JavaScript和PHP等工具,制作动态文档。

Web服务器借助CGI可以调用外部程序,而不是简单地返回静态文档。JavaScript和PHP这两种编程语言可以直接嵌入HTML文档。JavaScript主要用于客户端脚本,PHP主要用于数据库访问。

注:本书中主要讲解静态网页的设计,基本不会涉及到动态网页的编程部分。在讲解制作静态网页的课程中,也不会直接面对生涩难懂的HTML标签,而是在Dreamweaver中使用各种直观的工具设计网页,Dreamweaver会自动将设计结果转为HTML格式。

0.2 制作网站的工作流程

按照合理的工作流程制作网站可以提高效率,减少错误。

0.2.1 确定网站的主题

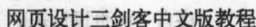
首先,明确网站的服务对象和人群,网站的主题一定要小而精。如果想把包罗万象的内容都填充到你的网站中,结果肯定会事与愿违,变得毫无主题、毫无特色可言。网站的一大特点就是可以快速传递和发布信息,如果网站主题定位得比较广,管理和更新就会十分麻烦,速度也势必受到影响。最新调查结果显示,网络上的“主题站”比“综合站”点击率更高、更受欢迎。

如图0-2-1所示,Car Design News是一个针对汽车设计师的汽车设计资讯类主题网站,网站主题突出、针对性强,为浏览者提供了丰富的专业内容。



图0-2-1





中原書刊網本館秉承弘揚中華優秀傳統文化、發揚時代精神，為文壇名流架橋，樂於服務。本站的栏目

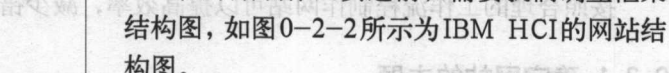
题。

一定要紧扣主题，这样网站的内容会显得整齐明确。主题栏目在总栏目中要占绝

云天山，网站才云业待专业，各易给人留下深刻的印象。

可以让常来光顾的访客时刻了解网站的变化,更加人性化。双向交流的栏目设置

在开始制作网页之前，需要我们确立框架



在建立结构图时 一般需要考虑以下几个

(1) 首页。会家首果数 中战网的武隆奇事

首页一般包括各种功能按钮。内容要点提

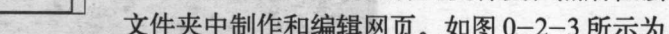
(2) 分支页面。

分支页面相对独立,切忌重复。分支页面要

(2) 在温习时

确定结构图的时候一定要确保没有遗漏和

空缺，还应该为以后的扩容留置空间。一般来说，最常用的方法就是在本地计算机上创建一个专门放置站点所有文件的文件夹，然后在该



某教学网站设计的框架结构图

链接的拓扑结构。建立网站的链接结构一般有两种方式:

白 紐 五 五 紐 五 五 紐 紐 白 一 紐 五 五 這 些 紐 紐 紐 紐

同一级页面，一级页面链接指向二级页面。这类链接结构条理清晰，让访问者明确知道自己有什么位置，不会“迷路”。



缺点是浏览效率低，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

类似网络服务器的链接，每个页面互相之间都有链接。这种链接结构的优点是浏览方便，随时可以到达自己想去的页面。缺点是这样的链接页面太多，容易使访客迷路。

实际操作中，最好结合这两种链接方式，会达到比较理想的效果。比较好的方案是：首页和一级页面之间用星状链接结构，一级和以下各级页面用树状链接结构，如图 0-2-4 所示。

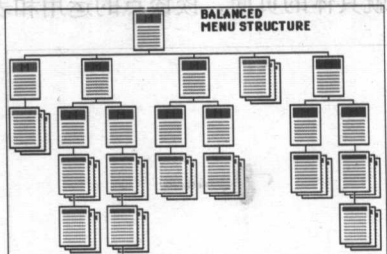


图 0-2-4

0.2.4 收集整理网站的相关资料

收集制作网站的标识、图片、Flash 影片和文字资料等。可以通过各种渠道搜集相关资料，注意在引用他人的资料 and 文章时，应征得对方的同意，并注明作者和出处。

0.2.5 制作具有统一风格的网页

风格是抽象的，是整个网站给访客的视觉感受。风格是独特的，是区别其他网站的地方，或者版面或者色彩或者交互方式，这些都能够证明你的网站是独有的。风格是有人性的，通过网站的外表、内容等可以概括出一个网站的个性、情绪。好的站点能让人一眼就辨认出来。

0.3 网页设计中的基本元素

网页设计中，点、线、面是构成视觉空间的基本元素，是表现视觉形象的基本设计语言。网页设计实际上就是如何处理好三者的关系，因为不管是何种视觉形象或者版式构成，归结到底，都可以归纳为点、线和面。

一个按钮、一个文字是一个点。几个按钮或者几个文字的排列形成线。线的移动或者数行文字或者一块空白可以理解为面。点、线、面相互依存，相互作用；可以组合成各种各样的视觉形象、千变万化的视觉空间。

0.3.1 点的视觉构成

在网页中，一个单独而细小的形象可以称之为点。点是相比较而言的，比如一个汉字是由很多笔划组成的，但是在整个页面中，它可以称为一个点。点也可以是一个网页中相对微小单纯的视觉形象，如一个按钮、一个标识等等。

需要说明的是，并不是只有圆的形才叫一个点，方形、三角、自由形都可以作为视觉上的点，点是相对线和面而存在的视觉元素。

点是构成网页的最基本单位，在网页设计中，经常需要我们主观地加些点，如在新闻的标题





后加个NEW，在每小行文字的前面加个方的或者圆的点。

点在页面中起到活泼生动的作用，使用得当，甚至可以起到画龙点睛的作用。

一个网页往往需要有数量不等、形状各异的点来构成。点的形状、方向、大小、位置、聚集、发散，能够给人带来不同的心理感受。

下面我们就具体的页面，谈谈点的运用和表现。

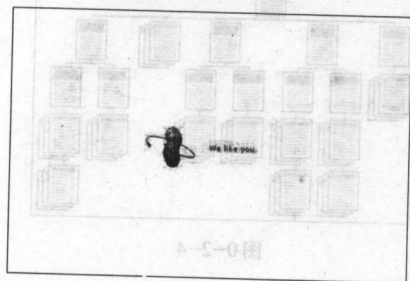


图 0-3-1

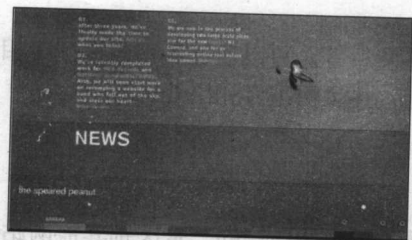


图 0-3-2

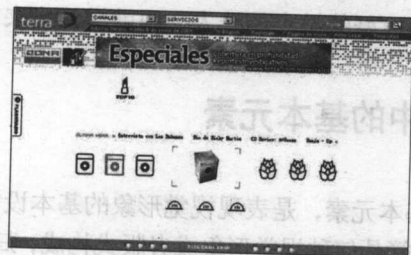


图 0-3-3



图 0-3-4

点的等距垂直排列，在视觉上形成虚拟的竖线。加上段落文字的共同边距，在视觉上形成竖线，起到分割页面的作用。

如图 0-3-1 所示，在这个页面中，只有唯一的 1 个点，四周是大量的空白，于是它马上成为吸引视线、引发兴趣的视觉中心。而这个视觉中心就应该你想表达的主题，效果是最直接明确的。在你实际浏览这个页面的时候，这个处于三维空间的点（花生）旁边环绕着一段电脑连线。三维技术的运用，更突出了这个视觉中心，让你迫不及待地点击进入下一级页面。

如图 0-3-2 所示，这是同一网站二级页面中的一个，我们可以将每一组形看做是 1 个点，如 NEWS 可以称做点，右下角还有 4 个点。所有的点互相呼应，组成不稳定的三角构图。在这个页面中，重复出现了用三维动态技术表现的最吸引视线的首页的点（花生）。

同一视觉形象（点）的不断重复出现，能够增加浏览者的印象。

如图 0-3-3 所示，在这个页面的下部，水平排列的点，给人平稳、安详的线的感觉。

三种形状相似的点随着点击产生颜色变化，同时在页面中心位置出现不同的产品图片，给浏览者一种跳跃、动荡、欢快的感受。

在页面中四处飘荡的点和由左至右移动的文字（也是由点组成），加强了页面的活跃气氛。

在同一个空间里面体现了两种不同情绪的动态的对比，这也是网页相对传统平面媒体的极大优势。作为呼应，设计师特意在页面的中上部，采用了很多较小的点做底纹，起到了丰富页面层次的作用。页面上下两段横向的色条，强调了水平线的稳定情绪，将页面统一起来。

如图 0-3-4 所示，在这个二级页面中，右边垂直排列的圆点（由 1 到 10），起到了引导视线和强调次序的作用。



如图0-3-5所示,在这个页面中,点的大小、位置、颜色、聚散的不同变化和组合,产生了轻松、活泼、流动、抒情、愉快的气氛。

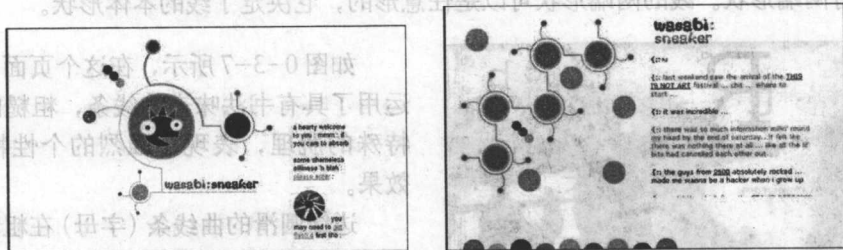


图0-3-5

通过优美的弧线的引导,人们的视线最终将集中在“wasabi:sneaker”这几个由点组成的文字上。自然,这也是设计师所要突出诉求的主题之一。

在二级页面中,设计师采用了流行的Flash技术,红点在页面上欢快地运动,同时进行颜色的渐变;绿色的点加上点缀其中的深色小点,丰富了色彩和层次。整个网页流淌着欢快和轻松。

在页面下部,设计师并列运用高低颜色不同的点,若隐若现,突出了页面以点造型的设计语言。

注意在两个页面中都出现了三个斜向排列的带有渐变色的点。它为页面增加了动势和前后的空间层次,实属不容忽视的精彩之处!

0.3.2 线的视觉构成

点的延伸形成线。线在页面中的作用在于表示方向、位置、长短、宽度、形状、质量和情绪。线是分割页面的主要元素之一,是决定页面现象的基本要素。总的来说,线分为直线和曲线两种。这是线的总体形状。同时线还具有本体形状、两端的形状。

线的总体形状有垂直、水平、倾斜、几何曲线、自由线这几种可能。

线是具有情感的。比如水平线给人开阔、安宁、平静的感觉;斜线具有动力,不安,速度和现代意识;垂直线具有庄严、挺拔、力量、向上的感觉;曲线给人柔软流畅的女性特征;自由曲线是最好的情感抒发手段。

线的放射、粗细、渐变可以体现三维空间的感觉。

将不同的线运用到页面设计中,会获得不同的效果。知道什么时候应该运用什么样的线条,可以充分地表达你所要体现的内容。

总之,线条是网页设计师必须熟练运用的最得力的表现工具。我们应该对它有一定的了解。下面我们的一些精彩实例来做具体的分析说明。

如图0-3-6所示,在这个页面中,水平线的重复排列形成一种强烈的形式感和视觉冲击力,能够在第一眼就产生兴趣,达到了吸引访问者注意力的目的。

自由曲线的运用,打破了水平线组成的庄严和单调,给网页增加了丰富、流畅、活泼的气氛。

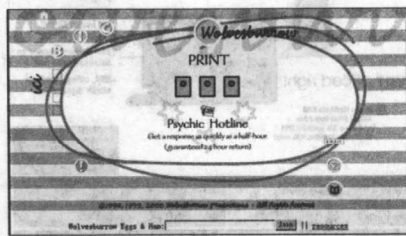


图0-3-6

