

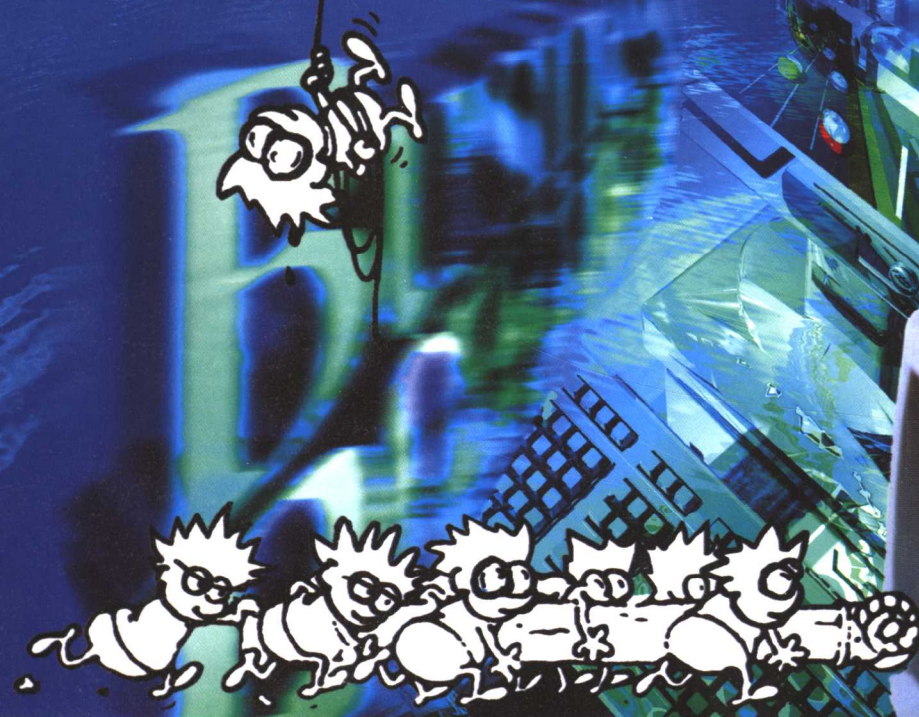
软件入门与提高丛书

东方人华 主编

朱印宏 袁江 张敏 编著

网页制作 (MX 2004版)

入门与提高



清华大学出版社



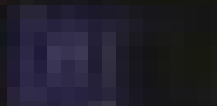


第 2 版 第 2 次印刷

Delphi 数据库设计 技法范例

作者：陈国平 编著
ISBN 7-302-05111-1
定价：28.00 元

2002 年 10 月



软件入门与提高丛书

网页制作入门与提高 (MX 2004 版)

东方人华 主编

朱印宏 袁 江 张 敏 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书循序渐进地介绍了网页制作从构思、规划、制作到发布的整个流程。书中包括了几种目前最流行的网页制作工具,在介绍其相关功能的同时,配以丰富的实例,以让用户在实践过程中掌握网页制作的原理和操作技巧,从而领会网页制作的精髓。

本书示例丰富,讲解明晰,适合对网页制作感兴趣的广大初、中级用户阅读,同时也是一本很好的网页制作培训教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作入门与提高(MX 2004 版)/东方人华主编;朱印宏,袁江,张敏编著. —北京:清华大学出版社, 2005.6

(软件入门与提高丛书)

ISBN 7-302-10847-1

I. 网… II. ①东…②朱…③袁…④张… III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 036602 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编: 100084
社 总 机: 010-62770175 客 户 服 务: 010-62776969

责任编辑: 许振伍

封面设计: 王 永

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185×260 印张: 23.5 字数: 582 千字

版 次: 2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10847-1/TP·7212

印 数: 1~5000

定 价: 31.00 元

《软件入门与提高丛书》特色提示

- ☑ 精选国内外著名软件公司的流行产品，以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求
- ☑ 以中文版软件为介绍的重中之重，为中国读者度身定制，使读者能便捷地掌握国际先进的软件技术
- ☑ 紧跟软件版本的更新，连续推出配套图书，使读者能轻松自如地与世界软件潮流同步
- ☑ 明确定位，面向初、中级读者，由“入门”起步，侧重“提高”，使新手老手都能成为行家里手
- ☑ 围绕用户实际使用之需取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作技巧的指点，使读者能深入理解软件的奥秘，做到举一反三
- ☑ 追求明晰精练的风格，用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如临操作现场，轻轻松松地把软件用起来

丛书编委会

主 编	李振格		
编 委	卢先和	丁 峰	汤斌浩
	冯志强	田在儒	章忆文
	吕建忠	应 勤	林章波
	凌宇欣	邹 杰	刘天飞

《软件入门与提高丛书》序

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊美不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此，本丛书在让读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导，围绕用户的实际使用需要选择内容，

使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直达目标。对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

风格特色

本丛书在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快。另外，还特别设计了一些非常有特色的段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

 **注意**——提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。

 **提示**——提示可以进一步参考的章节，以及有关某些内容的详细信息，使您的学习可深可浅，收放自如。

 **技巧**——指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

 **试一试**——精心设计各种操作练习。您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。

 **故障解析**——分析常见软硬件故障的原因，说明排除故障的方法，使用户能“有病自医”，进而“久病成医”，积累诊断和排除故障的实战经验，最终成为高手。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市，市场反应良好。许多书在两个月内迅速重印。本丛书自面世以来，已累计售出九百多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

《软件入门与提高丛书》编委会

前 言

1. 网页制作软件简介

随着 Internet 的不断发展,越来越多的公司和个人在 Internet 上拥有了自己的站点,网页制作也成为广大网民的一个热门话题。最初,网页还只是由少量的专业人士使用一些文本编辑器逐行编写 HTML 代码来生成的,对于不懂 HTML 语言的用户来说,自己动手制作网页只能是一个梦想。而现在,随着可视化设计理论与技术的成熟,“所见即所得”的网页制作软件如雨后春笋般地发展起来。使用这些软件制作网页就像使用 Word 编辑文档一样简单,任何人都可以制作出具有专业水准的个性化网页来。这些软件中,最具代表性的有 Microsoft 公司的 FrontPage、Macromedia 公司的 Dreamweaver,以及 Adobe 公司的 GoLive 等。其中,Macromedia 公司的 Dreamweaver 以其专业的水准,简洁易用的界面和易学易用的特点而备受用户的喜爱,成为目前最为流行的网页制作软件。

随着 MX 2004 的推出,Macromedia 公司不可避免地将其旗下的其他产品也一并 MX 2004 化,并且统一称为 Macromedia MX 2004 Studio。Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 是 Macromedia 公司最新推出的可视化专业网页设计软件。Dreamweaver MX 2004 集网页设计和网站管理于一身,功能强大,操作简单;Fireworks MX 2004 不但可以设计各种位图和矢量图形,还可以创建悬停按钮,可以分割图片;利用 Flash MX 2004 可以创建体积小、下载速度快的网页动画。三者不仅各有特色,而且具有完美的组合功能,互相配合可以制作出更加专业的网页。因此,可以说,它们是当前网页设计人员的最佳选择。

2. 本书阅读指南

本书循序渐进地介绍网页制作的操作和技巧,让用户在学习过程中了解从构思、规划、设计直到发布一个网站所需要完成的全部工作及其流程。全书对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 等当前最流行的网页制作工具进行了详尽而实用的介绍。在介绍功能的过程中,配以丰富的实例,让用户在实践中学会网页制作原理和操作技巧,从而掌握网页制作的精髓。本书主要包括以下内容。

第 1 章介绍网页设计的基础知识,包括网页设计要使用的软件、网页元素组成等,并通过一个简单的例子介绍网页制作的一般过程与网页设计的要点。

第 2 章介绍网页的文本元素制作,以及表格的使用。

第 3 章介绍网页图像的基础知识。

第 4 章介绍用 Fireworks 制作网页图像。

第 5 章介绍用 Fireworks 和 PhotoImpact 8 制作网页图像元件。

第 6 章介绍用 Ulead GIF Animator、Fireworks 和 Ulead COOL 3D 制作 GIF 动画的方法。

第 7 章介绍 Flash 动画的基础知识和基本技巧。

第 8 章介绍制作 Flash 普通动画的一般方法。

第 9 章介绍全 Flash 网站的制作和思路。

第 10 章介绍如何设计和安排网页色彩。

第 11 章介绍如何设计网页版式。

第 12 章介绍如何设计网页 VI。

第 13 章介绍在 Dreamweaver MX 2004 中使用图层功能设计网页的技巧。

第 14 章介绍超级链接的功能, 以及如何在 Dreamweaver MX 2004 中设置各种对象的链接操作。

第 15 章介绍使用 Dreamweaver MX 2004 的行为功能制作动态网页。

第 16 章介绍在 Dreamweaver MX 2004 中建立数据库网页的方法与技巧, 让用户不必学习 ASP 编程便可设计客户端与服务器端的交互式网页。

第 17 章介绍站点的一般管理方法。

第 18 章介绍策划和设计网站的一般思路和过程。

第 19 章介绍开发商业网站要注意的问题及其操作规范。

第 20 章介绍站点的宣传和管理等内容。

本书由朱印宏、袁江、张敏编写, 在出版过程中得到了清华大学出版社编辑的支持, 在此表示感谢。由于时间仓促, 疏漏之处在所难免, 希望广大读者批评指正。

3. 本书约定

本书以 Windows XP 为操作平台来介绍 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004、Flash MX 2004 和 PhotoImpact 8 等网页制作工具的操作, 不涉及在苹果机上的使用方法。

为便于理解, 本书作如下约定。

- 书中出现的中文屏幕项均用“【】”括起来, 以示区分, 英文屏幕项则省略“【】”。此外, 为了语句更简洁易懂, 书中所有菜单命令之间以竖线“|”分隔。例如, 选择 File 菜单中的 Save As 命令, 就用选择 File | Save As 命令来表示。
- 用“+”号连接的 2 个或 3 个键表示组合键, 在操作时表示同时按下这 2 个或 3 个键。例如, Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时, 按下字母键 V; Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 和 Alt 键的同时, 按下功能键 F10。
- 在没有特殊指定时, 单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动, 右击是指用鼠标右键单击。
- 在没有特殊指定时, Dreamweaver、Flash、Fireworks 均指的是最新版本 MX 2004。

目 录

第 1 章 网页制作概述	1	2.3.1 文本的对齐和缩进	30
1.1 网页包括的元素	2	2.3.2 运用标题	32
1.1.1 文本	2	2.4 运用表格	33
1.1.2 图像和动画	3	2.4.1 插入表格	33
1.1.3 声音和视频	3	2.4.2 改变表格的大小和结构	34
1.1.4 超级链接	4	2.5 设置表格属性	38
1.1.5 表格	4	2.6 设置单元格的属性	39
1.1.6 表单	4	2.7 表格的格式化	40
1.1.7 导航栏	5	2.8 表格排序	41
1.1.8 其他特殊效果	5	第 3 章 网页图像制作入门	43
1.2 网页制作工具	5	3.1 网页图像概述	44
1.2.1 网页编辑工具	6	3.1.1 网页图像格式	44
1.2.2 网页图像与动画制作工具	6	3.1.2 颜色原理	45
1.3 制作第 1 个网页	8	3.1.3 图像下载速度	47
1.3.1 定义一个本地站点	9	3.1.4 网页图像制作技巧	48
1.3.2 向站点中添加网页和 文件夹	11	3.2 搜集与管理网页图像素材	48
1.3.3 编辑网页	11	3.2.1 搜集图像素材	49
1.3.4 向网页中添加对象	13	3.2.2 使用 ACDSee 管理网页 素材	51
1.3.5 预览网页	18	3.2.3 使用 Windows XP 管理 网页素材	55
1.3.6 保存网页	20	第 4 章 用 Fireworks 制作网页 图像基础	58
第 2 章 网页的文本元素制作	22	4.1 Fireworks MX 2004 简介	59
2.1 文本的输入和编辑	23	4.2 建立新文件	60
2.1.1 输入文本	23	4.3 使用 Fireworks 工具绘图	61
2.1.2 编辑文本	24	4.3.1 直线工具	62
2.2 文本的字体和格式	26	4.3.2 形状工具	63
2.2.1 文本的字体	26	4.3.3 铅笔工具和刷子工具	68
2.2.2 设置字号	27	4.3.4 重绘路径工具	68
2.2.3 设置文本颜色	28	4.3.5 钢笔工具	69
2.2.4 设置文本的样式	29		
2.3 文本的对齐和标题的运用	29		

4.3.6 自由变形工具和更改区域形状工具	70	5.6.2 在 Dreamweaver MX 2004 中应用背景图像	115
4.4 在 Fireworks 中编辑图像	72	5.7 制作其他网页元素	116
4.4.1 选择图形对象	72	第 6 章 GIF 动画制作	118
4.4.2 变形	72	6.1 GIF 动画概述	119
4.4.3 旋转与缩放	73	6.2 用 Ulead GIF Animator 制作 GIF 动画	119
4.4.4 选取范围	73	6.2.1 Ulead GIF Animator 5.0 界面简介	119
4.4.5 层功能	75	6.2.2 使用动画向导制作 GIF 动画	121
4.4.6 辅助工具	77	6.2.3 优化 GIF 动画	122
4.5 添加效果	79	6.2.4 预览和输出 GIF 动画	124
4.6 最优化图像	81	6.2.5 GIF 动画渲染	125
4.7 分割图像	84	6.3 用 Fireworks 制作 GIF 动画	126
4.8 导出为网页图像	87	6.3.1 【层】面板和【帧】面板	126
4.9 将图像应用到 Dreamweaver MX 2004	90	6.3.2 制作一个两帧切换动画	127
第 5 章 用 Fireworks 处理网页图像	93	6.3.3 播放动画	128
5.1 制作主图	94	6.3.4 制作一个简单的文字动画	130
5.2 制作标题文字	95	6.3.5 导出动画文件	132
5.2.1 文字的输入和编辑	96	6.4 用 Ulead COOL 3D 制作 GIF 文字动画	133
5.2.2 标题文字制作技巧	98	6.4.1 COOL 3D 简介	134
5.3 制作网页按钮	99	6.4.2 输入文字	134
5.3.1 在 Fireworks 中制作按钮	99	6.4.3 应用样式	135
5.3.2 使用 PhotoImpact 8 的【组件设计师】制作按钮	99	6.4.4 输出动画	136
5.4 制作悬停按钮	103	第 7 章 Flash 动画基础	137
5.4.1 在 Fireworks 中制作悬停按钮	104	7.1 Flash MX 2004 基础知识	138
5.4.2 利用 PhotoImpact 制作悬停按钮	106	7.1.1 Flash MX 2004 简介	138
5.4.3 在 Dreamweaver MX 2004 中插入悬停按钮	108	7.1.2 快速熟悉 Flash MX 2004	139
5.5 制作导航条图像	109	7.1.3 创建与保存动画	141
5.5.1 导航条图像的一般制作过程	109	7.1.4 设置动画尺寸和背景	142
5.5.2 应用导航条图像	109	7.2 绘制动画角色	142
5.6 制作和使用网页背景图像	111	7.2.1 绘制简单的几何图形	143
5.6.1 制作背景图像	111	7.2.2 建立路径	144
		7.2.3 绘制线条	147
		7.2.4 选取和填充颜色	148

7.3 编辑角色	150	第 10 章 网页色彩设计	193
7.3.1 选取角色	150	10.1 色彩原理	194
7.3.2 复制和删除角色	153	10.1.1 色彩的三要素	194
7.3.3 擦除角色	153	10.1.2 色彩的特征	195
7.3.4 自动捕捉	154	10.2 色彩的对比	196
第 8 章 Flash 动画制作	156	10.2.1 明度对比	197
8.1 动画制作	157	10.2.2 色相对比	197
8.1.1 逐帧动画	157	10.2.3 纯度对比	199
8.1.2 制作动作补间动画	158	10.2.4 冷暖对比	199
8.1.3 制作沿路径运动的动画	159	10.3 色彩的混和	200
8.1.4 制作形状补间动画	160	10.4 色彩的心理效应	201
8.2 为动画加入声音	162	10.5 网页色彩应用	204
8.3 元件和蒙板的使用	165	10.5.1 网页色彩搭配	204
8.3.1 元件功能概述	165	10.5.2 网页配色案例	204
8.3.2 新建元件	166	第 11 章 网页版式设计	207
8.3.3 元件应用实例	169	11.1 版式设计的造型元素	208
8.3.4 利用蒙板层制作动画	170	11.2 版式构成原理	208
8.4 输出和应用 Flash 动画	171	11.2.1 比例	208
8.4.1 输出动画	172	11.2.2 重复与渐变	209
8.4.2 在 Dreamweaver MX 2004 中应用 Flash 动画	173	11.2.3 对称与均衡	211
第 9 章 Flash 网页制作	176	11.2.4 节奏与韵律	212
9.1 Flash 网页入门	177	11.2.5 对比与统一	213
9.1.1 全 Flash 网站和单个 Flash 作品制作比较	177	11.3 版式视觉原理	214
9.1.2 Flash 网页制作的重要函数	178	11.3.1 视觉突出	214
9.2 Flash 网站实例剖析	179	11.3.2 整体感	214
9.2.1 实例网站结构规划	179	11.3.3 错觉	215
9.2.2 首页场景 index.swf 的制作	180	11.3.4 视线移动规律	216
9.2.3 次场景的制作	182	11.4 版式构成类型	216
9.2.4 二级次场景的制作	184	11.4.1 水平分割	217
9.3 Flash 网站重点突破	184	11.4.2 垂直分割	218
9.3.1 loading 的制作	184	11.4.3 水平一垂直分割	220
9.3.2 导航按钮的制作	186	第 12 章 网页 VI 设计	223
9.3.3 加载外部 SWF 文件	188	12.1 CI 设计系统	224
9.3.4 加载外部 TXT 文件	190	12.2 LOGO 设计	225
		12.2.1 网页的 LOGO	225
		12.2.2 LOGO 的设计原则	227
		12.2.3 LOGO 的设计技巧	232

12.3 Banner 设计	233	14.4.5 框架集中的超级链接	266
第 13 章 层的使用	235	第 15 章 动态网页制作	267
13.1 认识层	236	15.1 跳转菜单	268
13.2 创建层	236	15.2 可拖动的层	271
13.3 管理层	238	15.3 可改变背景色的层	275
13.3.1 调整层的大小	238	15.4 制作可翻转的链接按钮	279
13.3.2 移动层	241	15.5 在状态栏中显示文本信息	280
13.3.3 精确定位层	242	15.6 提示对话框	282
13.3.4 了解层的名称	243	15.7 可显示和隐藏的层	283
13.3.5 调整层与层的相对位置	243	第 16 章 数据库网页的制作	289
13.3.6 显示与隐藏层	244	16.1 数据库网页概述	290
13.3.7 层的嵌套	244	16.2 表单	290
13.3.8 改变层的默认设置	245	16.2.1 表单元素简介	290
13.4 层与表格的转换	246	16.2.2 表单制作快速入门	295
13.4.1 把层转换为表格	246	16.3 设计后台数据库	297
13.4.2 把表格转换为层	247	16.3.1 Access 数据库的使用	297
第 14 章 超级链接	249	16.3.2 配置 ODBC 数据源	299
14.1 认识超级链接	250	16.4 数据链接	301
14.2 建立超级链接	251	16.4.1 数据链接的准备工作	301
14.2.1 建立网页之间的 超级链接	251	16.4.2 建立数据链接	303
14.2.2 建立电子邮件地址的 超级链接	253	第 17 章 站点管理	305
14.2.3 网页中的锚点	254	17.1 上传站点	306
14.2.4 网页上的图像映射	255	17.1.1 定义站点	306
14.3 管理超级链接	256	17.1.2 上传文件	309
14.3.1 设计一个清晰的 超级链接	256	17.1.3 存回和取出功能	311
14.3.2 利用站点地图管理 超级链接	257	17.1.4 设计备注功能	312
14.4 框架与超级链接	262	17.1.5 上传网页到局域网	314
14.4.1 认识框架	262	17.2 管理站点	317
14.4.2 建立框架	262	17.2.1 站点文件管理	317
14.4.3 设置框架和框架集 的属性	264	17.2.2 远程与本地站点同步	320
14.4.4 保存框架和框架集 的文件	266	17.2.3 检查与修正超级链接	322
		17.3 测试本地站点	324
		17.3.1 测试站点网页与目标 浏览器的兼容性	324
		17.3.2 预览自制的网页	326
		17.3.3 检验文件的大小及 下载时间	327

第 18 章 网站策划与设计	330	19.2 设计网站结构	341
18.1 网站定位	331	19.2.1 网站结构	342
18.1.1 知道自己想要说什么	331	19.2.2 设计网站导航规范	342
18.1.2 了解浏览者需要 什么样的信息	331	19.2.3 商业网站框架规范	343
18.1.3 摸清站点给浏览者 的印象	332	19.3 网站目录和文件规范	345
18.1.4 想让浏览者做什么	333	19.3.1 目录建立的原则	345
18.2 网站创意	333	19.3.2 网站文件命名规范	346
18.2.1 创意是传达信息的 一种特别方式	334	第 20 章 网站推广	348
18.2.2 创意是将现有的要素 重新组合	334	20.1 精心设计网站域名	349
18.3 网站设计与素材搜集	335	20.1.1 Internet 域名概述	349
18.3.1 设计网站主题和名称	335	20.1.2 Internet 域名命名规范	349
18.3.2 确定网站的栏目和版块	336	20.2 在各大搜索引擎上注册站点	350
18.3.3 搜集素材	337	20.2.1 搜索引擎分类	350
第 19 章 商业网站开发规范	338	20.2.2 搜索引擎注册方法	350
19.1 制定网站规划	339	20.2.3 常用搜索引擎网址	351
19.1.1 制作规划中的几个问题	339	20.3 在电子邮件签名中添加站点 地址	352
19.1.2 网站规划书	340	20.4 到 BBS 上公布站点信息	354
		20.5 与相关站点彼此链接	355

第 1 章

网页制作概述

本章要点

如今，上网冲浪已经成为一种时尚，构成了现代人生活中一道独特而又亮丽的风景线。当在网上漫游之际，一定会对那漂亮的网页羡慕不已。其实，用户也可以制作自己的个人网页，然后在网上发布。为了能够使用户对网页有一个总体的认识，本章将首先介绍网页的组成元素和一些常用的网页设计软件，然后通过一个简单实用的网页制作实例来介绍网页的制作过程，从而为以后设计更复杂的网页打下良好的基础。

本章内容包括：

- ▶ 网页包括的元素
- ▶ 常用的网页制作工具
- ▶ 制作自己的第 1 个网页

1.1 网页包括的元素

无论是初次领略 Internet 风光的新手,还是经常上网冲浪的老手,在初次设计网页之前,都必须先认识(或重新认识)构成网页的基本元素。只有这样,才能在真正的设计工作中得心应手,才能根据需要合理地组织和安排网页的内容,从而达到期望的目标。

设计网页的目的主要是发布信息,因此,作为信息主要载体的文本和图像也就成了网页的基本组成部分。超级链接是 Web 的核心,是它将万维网中无数的网页链接在一起的,如果没有它,Web 就无从谈起。此外,表格、动画、音乐和交互式表单等信息的组织、表现,以及交互元素在网页中也具有举足轻重的地位。

图 1.1 所示是新浪网的首页,在这个网页中,包含了多种网页元素(当然不可能是全部)。下面将详细介绍网页中包含的元素及其在网页中的作用。

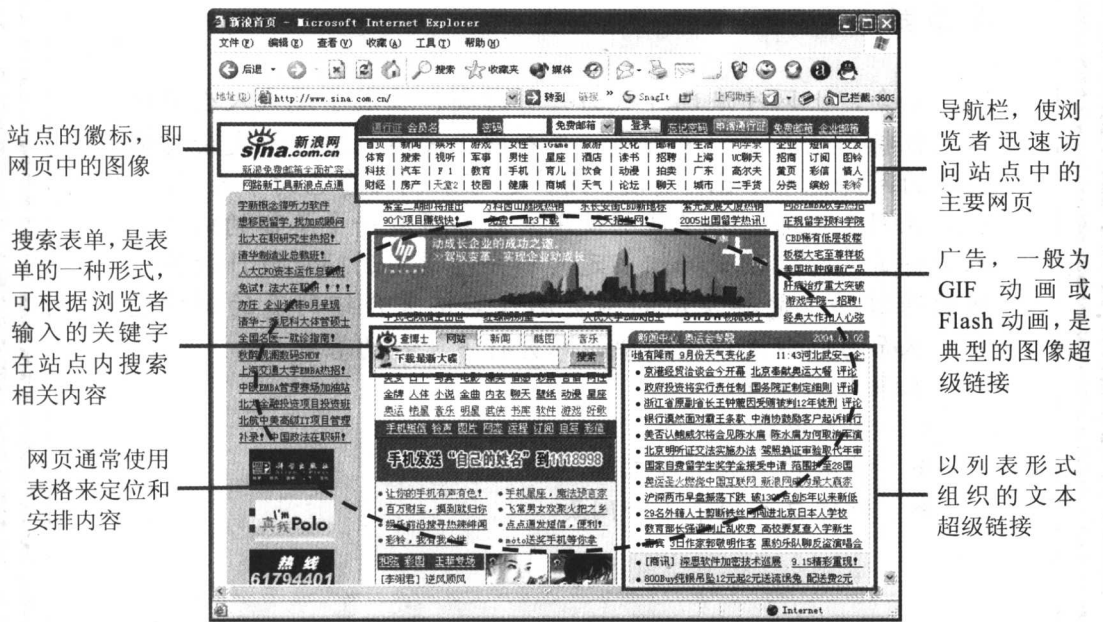


图 1.1 网页元素概览

1.1.1 文本

文本一直是人类最重要的信息载体与交流工具,网页中的信息也以文本为主。与图像相比,文字虽然不如图像那样能够很快引起浏览者的注意,但却能准确地表达信息的内容和含义。为了克服文字固有的缺点,人们赋予了网页中的文本更多的属性,如字体、字号、颜色、底纹和边框等。通过不同格式的区别,突出显示重要的内容。此外,还可以在网页中设计各种各样的文字列表,以清楚地表达一系列的项目。以上这些功能的运用都给网页中的文本赋予了新的生命力。

1.1.2 图像和动画

图像在网页中具有提供信息、展示作品、装饰网页、表达个人情调和风格的作用。可以在网页中使用 GIF、JPEG(JPG)、PNG 三种图像文件格式,其中使用最广泛的是 GIF 和 JPEG 两种格式。

 **提示:** 当使用“所见即所得”的网页设计软件在网页上添加其他非 GIF、JPEG 或 PNG 格式的图片并保存时,这些软件通常会自动将少于 8 位颜色的图片转换为 GIF 格式,或将多于 8 位颜色的图片转换为 JPEG 格式, PNG 格式图片为 Fireworks 专用。

 **注意:** 图像虽然在网页中起着非常重要的作用,但如果网页上加入的图片过多,不仅会影响网页整体的视觉效果,而且下载速度也将明显下降,可能会导致浏览者因失去耐心而离开网站。

在网页中使用动画可以有效地引起浏览者的注意,毕竟活动的东西比静止的东西更有吸引力,因此,许多网站的广告都做成了动画形式。图 1.2 中的两幅图像即为动画中的两幅画面。另外,使用动画还可以输出更多的内容。

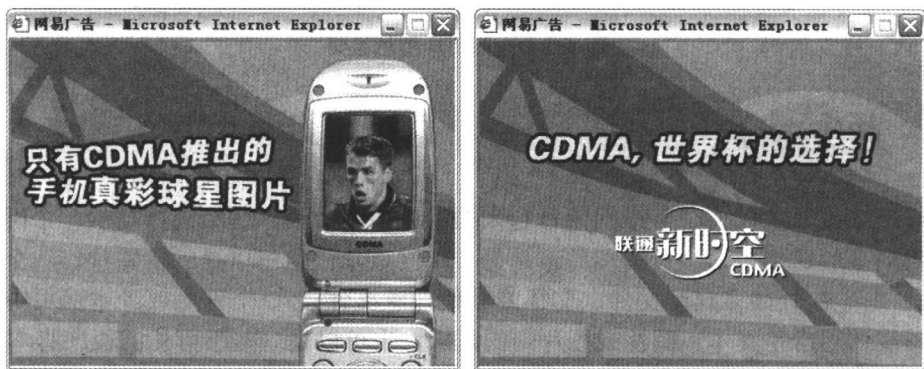


图 1.2 使用动画的广告

1.1.3 声音和视频

声音是多媒体网页的一个重要组成部分。当前存在着一些不同类型的声音文件,可使用多种不同的方法将这些声音添加到网页中。在决定添加的声音文件的格式和添加方式之前,需要考虑的因素包括需添加声音的用途、格式、文件大小、品质,以及浏览器差别等。不同的浏览器对声音文件的处理方法是不同的,彼此之间很可能不兼容。

用于网络的声音文件的格式非常多,常用的有 MIDI、WAV、MP3 和 AIF 等,设计者在使用这些格式的文件时,需要加以区别。很多浏览器不用插件也可以支持 MIDI、WAV 和 AIF 格式的文件,而 MP3 和 RM 格式的声音文件则需要专门的浏览器播放。

一般来说,不要使用声音文件作为背景音乐,因为那样会影响网页下载的速度。可以