



世纪高职高专规划教材

网页设计与制作

■ 张秀兰 主编



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

21 世纪高职高专规划教材

网页设计与制作

张秀兰 主编

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

内 容 简 介

随着网络的日益普及,网页设计的需求越来越大。本书以 Macromedia 推出的“网页制作三剑客”的最新版本——Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004 为主要内容,讲解了网页设计各方面的内容。本书内容包括:用 Dreamweaver MX 2004 创建、布局和管理站点,用 Flash MX 2004 制作网页动画,用 Fireworks MX 2004 制作和优化 Web 图像以及如何综合应用三个软件制作完整的个人站点等。

本书结构清晰、内容翔实、实例丰富、图文并茂。每个章节均以介绍基础知识为主,以实例为辅,深入浅出地讲解工具的使用,本书特别适用高职高专及各类院校作为教材使用。对于有一定基础的网页设计人员,也有一定的参考价值。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/张秀兰主编. —北京:北京理工大学出版社,
2005.7

21 世纪高职高专规划教材

ISBN 7-5640-0541-6

I. 网… II. 张… III. 主页制作-高等学校:技术学校-教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 049518 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(办公室) 68944990(发行部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

电子邮箱 / chiefedit@bitpress.com.cn

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京市顺义向阳胶印厂

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 18

字 数 / 390 千字

版 次 / 2005 年 7 月第 1 版 2005 年 7 月第 1 次印刷

定 价 / 23.00 元

责任校对 / 郑兴玉

责任印制 / 刘京凤

* 图书出现印装质量问题,本社负责调换 *

丛书序

计算机高职高专教育发展非常迅速,在数量上已经超过了对本科人才的需求。高职高专这个层次有自己的特殊性,学习时间较短,要学习的内容很多,在教学要求上,既要有相当坚实的理论基础,又要能运用理论解决实际问题。目前在培养这个层次人才过程中,突出的矛盾之一是缺乏合适的教材,合适的教材既要高于中专层次,又不同于本科教材。

根据高职计算机专业(非计算机专业)计算机教学的特点,这套教材在注重系统性、科学性的基础上重点突出了实用性和操作性,将重点讲述计算机的基本概念和基本操作方法。按照由浅入深的教学原则,把各册教材的内容分割成若干个模块,采取循序渐进的教学方法,力求通俗而不肤浅,深入而不玄奥。对重点概念、重要的操作技能,力争讲深讲透。

本教材在内容安排上,以培养计算机应用能力为主线,构造该专业的课程设置体系和教学内容体系;从计算机应用需求出发,进行理论教学,强调理论教学与实验实训紧密结合,尤其突出实践体系与技术应用能力的实训环节的教学;教材编写力求内容新颖、结构合理、概念清楚、实用性强、通俗易懂、前后相关课程有较好的衔接。与本科教材相比,本套教材在培养学生的应用技能上更有特色。和其他同类教材相比,本系列教材具有如下优势:

1. 自成体系:本系列教材覆盖了计算机基础教学各个层次的教学内容。其中既包括所有学生都必须掌握的计算机文化基础,也包括适用于各专业的软、硬件基础知识;既包括基本概念、方法与规范,也包括计算机应用开发的工具与环境。

2. 内容先进:注重将计算机技术的最新发展适当地引入教学中来,保持了教学内容的先进性。

3. 讲解到位:讲透基本理论、基本原理、方法和技术,在写法上力求叙述详细,算法具体,通俗易懂,便于自学。

4. 理论结合实际:计算机是一门实践性很强的科学,本套教材贯彻从实际中来到实践中去的原则,许多技术理论结合实例讲,以便于学习和理解。

5. 学练结合:每章都配有教学重点和课后练习,供学生总结提高使用。

这套教材都是聘请大专院校有丰富教学实践经验、工作在第一线的教师编写。在编写过程中,充分考虑了大专院校特点,在选材上贯彻少而精的原则,力求理论密切联系实际,深入浅出,便于教学。

因此本系列教材适用于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校,同时也可作为非计算机专业的本科生使用。

编委会

2005年3月

前 言

随着 Internet 的飞速发展,网页制作、网站建设越来越流行,越来越多的人开始从事这一行业。用于网页设计的软件也层出不穷。其中,Macromedia 公司出品的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 一经推出,就以其强大的功能和方便的操作从众多软件中脱颖而出,被广大用户盛赞为网页制作三剑客。其中,Dreamweaver 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;Flash 则主要用于制作网页中的矢量动画;Fireworks 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。

跟随社会的需求,很多高校和技校都开设了网页设计课程,这些课程主要是针对三剑客进行讲解的。为了满足教学要求,我们编写了本书,力求实现理论和实际操作相结合,让读者快速掌握网页设计的方法。

全书共分 9 章,包括 5 大部分。

第 1 部分包含第 1 章,讲解了网页设计的基础以及超文本标记语言 HTML 的基础;

第 2 部分包含第 2、3 章,介绍了如何利用 Dreamweaver MX 2004 建立和处理网页元素、设计网页版面、制作网页动画、增强页面的交互性、插入多媒体对象、管理站点和与数据库进行交互等内容;

第 3 部分包含第 4、5、6 章,介绍了利用 Fireworks MX 2004 创建、处理和导出网页图形文件,应用蒙板和热区以及制作位图动画等内容;

第 4 部分包含第 7、8 章,介绍了利用 Flash MX 2004 绘图、制作网页动画、为动画添加音频以及动画的发布等内容;

第 5 部分包含第 9 章,通过一个公司网页的设计,向读者讲述了综合使用“三剑客”制作完整网页的方法与流程。

参加本书编写的作者是多年从事一线教学的教师,具有较为丰富的教学及教材的编写经验。本书在编写时力争做到:

- 图文并茂,以基础知识为主,以实例为辅;
- 由“入门”起步,注重“提高”,使新手老手都能成为行家里手;
- 根据用户实际需要,取材谋篇,着重技术精华的剖析和操作技巧的指点;
- 明晰精练的风格、醒目的步骤和生动的屏面使您如临操作现场。

本书由张秀兰主编,梁海洁、马维华、刘晶、李荣梅、高鹏、耿乔科参编。

本书适合网页设计的初、中级用户,尤其适用于高职高专网页制作教材,也可以作为各类网站开发人员和广大网页制作爱好者提高水平的自学教材。

编 者

2005 年 3 月

目 录

第1章 网页制作基础	1	3.2.3 框架页面	37
1.1 超文本标记语言(HTML)	1	3.2.4 布局表格和布局单元格	39
1.1.1 HTML 简介	1	3.2.5 通过标尺、网格与捕捉功能	
1.1.2 标记命令	2	设置页面	43
1.2 网页制作工具	5	3.3 插入页面对象	43
1.2.1 网页编辑工具	5	3.3.1 插入常见对象	43
1.2.2 素材处理与创作工具	5	3.3.2 创建表单对象	49
1.3 如何制作网页	6	3.3.3 添加链接与导航	51
1.3.1 规划站点	6	3.3.4 格式化文本	55
1.3.2 设计站点	8	3.4 创建动态对象	58
1.3.3 网页制作	9	3.4.1 创建翻滚图片	58
习题	10	3.4.2 滚动字幕	59
		3.4.3 插入媒体对象	59
第2章 Dreamweaver 基础知识	11	3.5 创建动态网页	61
2.1 Dreamweaver 概述	11	3.5.1 使用行为创建交互式网页	61
2.1.1 Dreamweaver MX 2004 的启动	11	3.5.2 创建网站相册	68
2.1.2 Dreamweaver 的功能	12	3.6 站点的管理与发布	71
2.1.3 Dreamweaver MX 2004 的工作界面	14	3.6.1 站点管理	71
2.2 网页制作	17	3.6.2 站点上传与发布	80
2.2.1 创建本地站点	17	3.7 模板和库的运用	83
2.2.2 设置页面属性	20	3.7.1 使用模板	84
习题	23	3.7.2 使用库	87
		习题	89
第3章 Dreamweaver 网页制作	24	第4章 Fireworks 基础知识	90
3.1 创建网页	24	4.1 Fireworks 概述	90
3.1.1 创建空白文档	24	4.1.1 Fireworks MX 2004 的新增功能	90
3.1.2 基于模板创建文档	25	4.1.2 Fireworks MX 2004 的工作界面	91
3.1.3 打开现有文档	25	4.2 基本操作	96
3.1.4 保存文档	25	4.2.1 创建文档	96
3.1.5 关闭文档	26	4.2.2 打开文档	97
3.2 设计网页布局	26	4.2.3 查看文档	97
3.2.1 通过层创建布局	26	4.2.4 保存文档	99
3.2.2 使用表格	28	4.2.5 导入文档	99

4.2.6 导出文档	100	5.1 热 点	132
4.2.7 关闭文档	101	5.1.1 创建热点	132
4.3 编辑文本	101	5.1.2 选择和移动热点	133
4.3.1 文本的创建与设置	102	5.1.3 显示与隐藏热点	133
4.3.2 将文本转换为路径	102	5.1.4 改变热点形状和颜色	134
4.3.3 将文本附加到路径及变形文本	103	5.1.5 添加热点	134
4.4 编辑位图对象	104	5.1.6 导出热点	136
4.4.1 矢量对象与位图对象	104	5.2 切 片	136
4.4.2 创建位图对象	106	5.2.1 创建切片	136
4.4.3 绘制位图对象	106	5.2.2 修改切片大小	138
4.4.4 图像的擦除、填充、复制与修饰	107	5.2.3 改变切片颜色	139
4.4.5 位图的裁剪	109	5.2.4 显示与隐藏切片	139
4.4.6 使用滤镜	109	5.2.5 优化切片	140
4.4.7 选区的创建与调整	111	5.2.6 为切片添加链接	140
4.4.8 位图选区的变形	112	5.2.7 命名切片	140
4.5 编辑路径	113	5.2.8 导出切片	141
4.5.1 常用路径绘制工具	113	5.3 为切片或热点添加行为	143
4.5.2 编辑路径对象	115	5.3.1 行为与事件	143
4.5.3 为对象设置样式	119	5.3.2 创建弹出式菜单	143
4.5.4 添加描边、填充和不透明度等效果	120	5.4 制作 GIF 动画	145
4.6 对象的基本操作	122	5.4.1 动画创建的步骤	145
4.6.1 选择对象	122	5.4.2 帧-帧 GIF 动画实例	145
4.6.2 组织对象	123	5.5 制作按钮与导航条	147
4.6.3 移动、复制与删除对象	124	5.5.1 创建按钮	147
4.6.4 撤销与恢复操作	124	5.5.2 创建导航条	150
4.7 使用层和蒙版	124	5.5.3 元件及库元素的使用	150
4.7.1 “层”面板	125	习题	152
4.7.2 层的基本操作	125		
4.7.3 蒙版的使用	126		
4.7.4 调整对象的不透明度和颜色 混合模式	128		
4.8 改变画布与图像尺寸	129		
4.8.1 改变画布尺寸	129		
4.8.2 改变图像尺寸	130		
4.8.3 旋转与裁剪画布	130		
习题	131		
		第 6 章 图像的优化与导出	153
		6.1 图像格式	153
		6.1.1 JPEG 图像	153
		6.1.2 GIF 图像	153
		6.1.3 PNG 图像	154
		6.1.4 其他图像	154
		6.2 优化图像	154
		6.2.1 选择优化方案	155
		6.2.2 优化 JPEG 图像	157
		6.2.3 优化 GIF 和 PNG 图像	158
		6.3 导出图像	159
		6.3.1 设置导出参数	159
		6.3.2 导出选定区域	160
第 5 章 应用 Fireworks 创建网页	132		

6.3.3 导出预览	160
6.3.4 导出向导	162
习题	163

第7章 Flash 基础知识

7.1 概 述	165
7.1.1 Flash 的功能	165
7.1.2 Flash MX 2004 的工作界面	169
7.2 Flash 的绘图工具	170
7.2.1 “选择”工具	171
7.2.2 “部分选取”工具	172
7.2.3 “直线”工具	172
7.2.4 “套索”工具	173
7.2.5 “钢笔”工具	174
7.2.6 “文本”工具	175
7.2.7 “椭圆”工具	175
7.2.8 “矩形”工具	176
7.2.9 “铅笔”工具	177
7.2.10 “刷子”工具	177
7.2.11 “任意变形”工具	178
7.2.12 “填充变形”工具	178
7.2.13 “墨水瓶”工具	179
7.2.14 “颜料桶”工具	179
7.2.15 “滴管”工具	179
7.2.16 “橡皮擦”工具	179
7.2.17 “手形”工具	180
7.2.18 “缩放”工具	180
7.2.19 “对齐”工具	180
7.3 文件的基本操作	181
7.3.1 新建文件	181
7.3.2 打开文件	182
7.3.3 存储文件	183
7.3.4 另存文件	184
7.3.5 恢复文件	184
7.3.6 导入文件	184
7.3.7 切换文件	185
7.3.8 关闭文件	185
7.4 使用辅助工具	185
7.4.1 标尺	185
7.4.2 网格	185
7.4.3 辅助线	186

习题	188
----------	-----

第8章 应用 Flash 制作动画

8.1 帧	189
8.1.1 帧的类型和状态	189
8.1.2 创建帧	190
8.1.3 编辑帧	190
8.1.4 查看帧	191
8.2 创建动画	192
8.2.1 创建逐帧动画	192
8.2.2 创建渐变动画	193
8.3 制作交互性电影	197
8.3.1 设置帧动作	198
8.3.2 设置按钮动作	198
8.3.3 动作行为应用	200
8.4 添加声音	209
8.4.1 导入声音	209
8.4.2 添加声音	209
8.4.3 为按钮添加声音	210
8.4.4 编辑声音	211
8.4.5 添加音效的操作技巧	211
8.4.6 输出电影声音	212
习题	213

第9章 综合应用

9.1 制作动态菜单	214
9.1.1 Fireworks 中的前期制作	214
9.1.2 设定选单的动态效果的应用	219
9.1.3 切图与变色按钮	221
9.1.4 网页的输出	222
9.1.5 Dreamweaver 中的整合	223
9.2 制作公司网页(一)	224
9.2.1 制作 Flash 片头动画	225
9.2.2 制作 Flash 广告条	230
9.2.3 制作 Fireworks 动画	232
9.2.4 制作 Dreamweaver 主页	235
9.2.5 完善主页制作	237
9.3 制作公司网页(二)	240

9.3.1 规划网站目录结构与主页布局	240	9.3.6 制作主页	253
9.3.2 利用 Fireworks 制作公司标志 ...	241	9.3.7 制作“简介”网页	258
9.3.3 利用 Fireworks 制作导航条	243	9.3.8 制作“图书介绍”网页	260
9.3.4 利用 Fireworks 处理图片	246	9.3.9 制作“图书查询”网页	264
9.3.5 使用 Fireworks 制作网页标题动画	249	9.3.10 制作“图书订购”网页	272
		习题	278

第 1 章 网页制作基础

万维网,即 World Wide Web(WWW),是目前最主要的电子信息发布媒介,这些信息通过因特网得以广泛地传播。我们知道,发布到因特网的 WWW 信息又称之为网页。

网页制作,通常需要网页制作软件、图形处理软件和网页动画制作软件的配合使用,以及一些必要的 HTML 语言知识。

对于网页制作而言,最为常用的专业级产品是 FrontPage 和 Dreamweaver。FrontPage 更适用于网页设计的初学者;而 Dreamweaver 则适合专业的制作人员使用。

一般图形工具可以选择 Photoshop、CorelDRAW、Illustrator 和 Fireworks,而网页动画工具则可以使用 Flash、Gif Animator 和 ImageReady 等。

本章要点

- 超文本标记语言(HTML)
- 网页编辑工具
- 素材处理与创作工具
- 如何制作网页

1.1 超文本标记语言(HTML)

事实上,因特网上的各种网页都是基于 HTML 语言编写而成的,网页本身都是普通的文本文件(也称之为 HTML 文件),因此可以用任何一种文本编辑程序制作。但经过 Web 浏览器的解释和处理,网页显示在用户面前的就是一个多媒体的超文本文件。

1.1.1 HTML 简介

HTML 即 Hyper Text Markup Language 的简写,一般称为超文本标记语言,它使用一些约定的标记对 WWW 上的各种信息进行标记。HTML 之所以称为标记语言,主要是因为这种语言的元素是由若干“标记”组成的,它们扮演了语言中保留字和控制代码的角色。标记总是由一对尖括号括起来,例如,
用来标记文本由此另起一行。HTML 的标记中有很多是成对出现,一头一尾(结束标记前要加“/”),以便于对夹在其中的内容进行标记与控制。例如:和用来标记其中的文本为黑体字。在 HTML 文件中,所有标记中的字母大小写是无关紧要的。例如,和是同样的。

HTML 文件是 WWW 中使用的主要文件类型,通常以 .html 或 .htm 为文件后缀。大多数 HTML 标记的书写格式如下:

<标记名> 文件内容 </标记名>

下面是一个简单的 HTML 文档的例子,文件名为 test. html。

```
< HTML >
```

```
< HEAD >
```

```
< TITLE > 简单的 HTML 例子 </TITLE >
```

```
</HEAD >
```

```
< BODY BGCOLOR = "#FFFFFF" TEXT = "660000" >
```

```
< P > 网页制作 </P >
```

```
</BODY >
```

```
</HTML >
```

上述源代码在浏览器中显示的结果如图 1-1 所示。

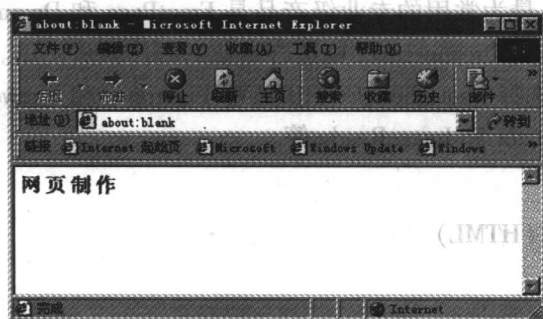


图 1-1 一个 HTML 的简单例子

标记 < HTML > 和 </HTML > 用来说明本文件是一个 HTML 文件。

一个 HTML 文件总是由文件头 (HEAD) 和文件体 (BODY) 两部分组成。

文件头位于文件的开始部分,且由 < HEAD > 和 </HEAD > 一对标记括起。文件头中包含有关文件属性的描述,如利用 < TITLE > 和 </TITLE > 标记给出文件的总标题。文件头中的文本不出现在浏览器的主显示窗口中,它通常显示在一个单独的小窗口中,以便与正文相区别。

文件体在文件头之后,由 < BODY > 和 </BODY > 标记,其中包含了文件中实际显示的文本。在 BODY 标记中可以指定背景的颜色、文字的颜色、连接的颜色,还可以指定背景图案,若不指定,则由浏览器给出每种对象颜色的隐含值。

若在网页中采用一个背景图案,则在 BODY 标记中要指定一个包含图案的文件名,方法如下:

```
< BODY BACKGROUND = "picture. gif" >
```

其中 picture. gif 为背景图案的图形文件。

1.1.2 标记命令

1. 小标题

HTML 支持 6 级标题,以便在文章的不同地方使用。最高层的标题用 < H1 > 和 </H1 > 标记,其中的文字在显示时字号最大;而最低层的标题用 < H6 > 和 </H6 > 标记。例如:

```
< H1 > 计算机应用基础教程 </H1 >
```

其他文本内容

<H2>第一章 基础知识</H2>

其他文本内容

<H3>第一节 概述</H3>

其他文本内容

在浏览器窗口中会显示如图 1-2 所示的界面。

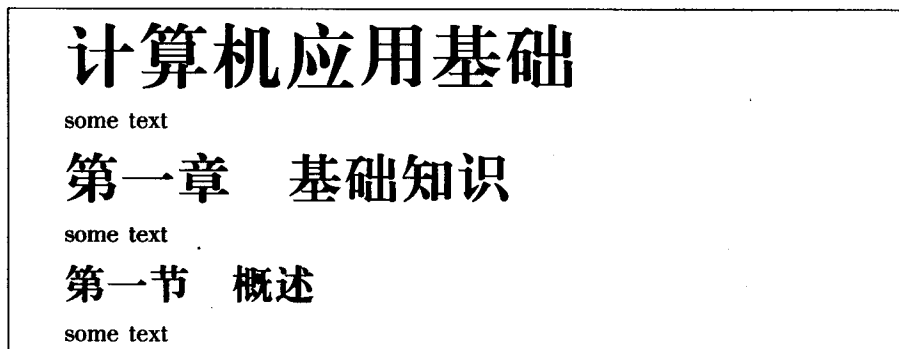


图 1-2 标题显示效果

2. 段落

在 HTML 文件中,没有被标记说明的文本都被视为普通文本,浏览器按照一定的格式将它们输出。源文件中的回车换行符在显示时都被忽略,浏览器将按窗口的大小安排每一行的长度。如果 Home Page 的作者要在指定的词句处划分段落,就必须使用标记
或<P>明确注明。
的作用是指定其后的文本另起一行,而<P>不但指定其后的文本另起一行,而且要再空一行。另外,标记<HR>的作用是划一条水平线,它也可以起到分割段落的作用。

3. 列表

以排列(列表)形式显示信息是经常用到的,HTML 支持带序号和不带序号的两种列表格式,分别由和标记注明,列表中的每一项总是以标记打头。例如,在 HTML 文件中有如下文本:

<H2>图书分类</H2>

计算机类图书

教辅类图书

少儿类读物

计算机类图书

教辅类图书

少儿类读物

则显示效果如图 1-3 所示。

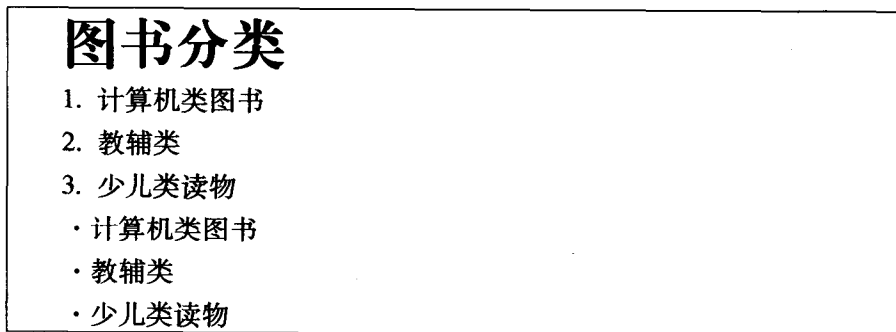


图 1-3 列表显示效果

在 HTML 文档中,想利用换行、空格等手段来调节文本的格式是不行的,浏览器会根据窗口的大小重新安排文本位置,会去掉过多的空格和换行符。格式的编排最好用标记设定。

4. 文字修饰

下面几个标记可以对文字进行某些修饰:

...:指定文字为黑体字。

<I>...</I>:指定文字为斜体字。

...:起强调作用,其中的文字在显示时会以某种醒目形式显示。

<CENTER>...</CENTER>:将其中的文字摆在一行的居中位置。

...:定义其中文字的字号和颜色等。

5. 链接

HTML 超文本的功能就是体现在“链接”功能上。在 HTML 文件的适当位置可以嵌入“超文本链接”(Hyperlinks),它们是由<A>和一对标记来建立。在<A>标记中包含有一个 HREF 域,用来标明一个被链接的网页文件或同一文件的其他部分,相当于一个指向其他地方的指针。当浏览器显示含有链接的文件时,夹在 A 标记之间的文本会以不同的颜色、字体或带有下划线被显示,这就是可以被鼠标点按的超文本链接标志。用户将鼠标移到这些标志上(鼠标可能会变成手指形状)并单击它,就会跳转到 HREF 域指向的地方。

其实在 HREF 域里可以指定因特网上任何一台 WWW 服务器上的网页,这通过在 HREF 域里使用 URL 就可以实现。对于一个域名为 www.tsinghua.edu.cn 服务器上的文件/user/mydoc.html,其 URL 是:

http://www.tsinghua.edu.cn/user/mydoc.html

我们可以把 URL 看成是文件名的网络扩展。

通过超文本链接还可以跳到另一个 HTML 文件中指定的位置,其实现方法是在 HREF 域中的指定文件名之后放一个以“#”打头的书签名。当然在被链接的文件中的适当位置要包含有这个书签名的设置。

6. 嵌入图形

利用标记可以在 HTML 文件中嵌入图形。在 IMG 标记中有一个附加的域 SRC,

用来指定图形文件(Image file)的名字。

利用这种嵌入图形的功能,用户就可以用图片代表一个超文本链接。例如,在 HTML 源文件中下面文本:

```
<A HREF="mydoc.html"><IMG SRC="myimage.gif"></A>
```

当访问者单击 myimage.gif 文件给出的图片时,浏览器就会加载 mydoc.html 文件。

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。现在绝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。

1.2.1 网页编辑工具

目前,网页编辑软件层出不穷,就连 Word 都包含了输出 HTML 文档的功能。在“所见即所得”的网页编辑工具中,应用最广泛的是 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和微软公司的 FrontPage。

1. Dreamweaver

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的主页编辑工具,支持最新的 DHTML 和 CSS 标准。它采用了多种先进技术,能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的网页,使网页创作过程变得非常简单。

虽然 Dreamweaver 是可视化的网页开发工具,但它并没有降低对 HTML 源代码的控制,可以让用户随时切换于可视模式与源代码编辑模式之间。支持跨浏览器的 Dynamic HTML 和级联式样式表也是 Dreamweaver 的一大特点,所以使用 Dreamweaver 可以制作出跨浏览器的网页,而无须担心浏览器的兼容性问题。

由于 Dreamweaver 提供了非常友好的用户界面和强大的功能,同时与目前最流行的 Flash 技术紧密结合,已经成为专业用户和普通用户的首选网页开发工具。

2. FrontPage

微软公司的 FrontPage 也是一款非常优秀的网页(网站)制作与管理软件。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,十分适合初学者使用。

使用 FrontPage 的一个最大好处在于它与 Office 系列软件的一致性,用户可以用操作 Word 文档的方式来操作网页文档。

1.2.2 素材处理与创作工具

实际上,除了 HTML 源文件外,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。

目前,素材处理工具很多,主要有 Adobe 公司的 Photoshop,Macromedia 公司的 Fireworks 和 Flash,以及 Java 特效生成工具 Anfy。

1. Photoshop

Photoshop 是 Adobe 公司出品的比较好的图像处理软件,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。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司出品的 Internet 网页制作工具,主要用于创建高质量、低尺寸和动态的图像。由于和 Dreamweaver 是一个公司的产品,因此它同 Dreamweaver 之间有着非常紧密的集成关系。在使用 Dreamweaver 进行网页制作的同时采用 Fireworks 处理网页中用到的图像是用户最方便的选择。

3. Flash

Flash 是一个矢量图形和交互动画的软件,目前不论是商业网页还是个人网页,绝大多数都采用了 Flash 技术。Flash 还被广泛应用于交互式软件开发、展示和教学方面。

利用 Flash 绘制出的矢量图形,由于其具有独特的算法结构,所以在利用 Flash 制作成动画后,动画的体积也会远比其他格式的动画小得多。

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 效果和各种图像处理特效等。该软件是一种共享软件,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 Cool 3D 等。

1.3 如何制作网页

因为网页只有链接成网站才有其存在意义,所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。网页制作的开始就应从一个网站的角度来考虑问题,力争使后续的工作能够更容易进行。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,如图 1-4 所示。

1.3.1 规划站点

1. 建立目标规划书

网站规划过程中,首先应该明确建立网站的目的是什么。

站点目标确立后,要整理思路,并将其编辑成文档打印出来,作为工作的参考。碰到问题时,首先要考虑:解决这个问题有利于站点目标的实现吗?只有在答案肯定的情况下,才有必要花时间去解决这个问题。

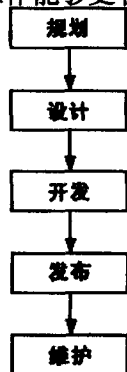


图 1-4 网站开发工作流程

2. 定义、分析目标用户

访问 Internet 的浏览者可能来自不同地域、使用不同的浏览器和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,我们不得不在所有访问者中做出取舍,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。

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。

随着 Internet 的飞速发展,网络已经或正在成为人们学习、工作和生活中不可缺少的一部分,更重要的是,Internet 潜在的商机已经日益显现。因此,不论个人还是团体,都希望在网络中找到适合自己的位置。于是,各种各样的网站如雨后春笋般建立起来,纵观 Internet 上数以万计的网站,按照其界面和内容大体可分为 3 类。

(1) 信息式

信息式类型的网站界面以文字信息为主,页面的布局要求整齐规范、简洁明快。站点中的每个层次页面都会有一个导航系统,顶部区域大多使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,在页面剩余部分则分门别类放置了非常多的文本超链接。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。

目前国内知名的门户网站,例如新浪(<http://www.sina.com.cn>)、搜狐(<http://www.sohu.com.cn>)、网易(<http://www.163.com>)和雅虎(<http://www.yahoo.com>)等都属于信息式的网站。

(2) 画廊式

该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,力争通过各种信息手段表现个人特色或公司要宣扬的理念。这种类型的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。

(3) 综合式

随着网站技术的日渐成熟,网站的表现形式渐渐变得模糊起来。即使是传统的以信息提供为主的网站,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,使访问者不但能得到美的享受,而且能获得相应的信息。

总之,不论是什么风格的网站,只要能够找到文字与图像或其他网络媒体的平衡点,给访问者想得到的信息或感受,最终吸引住访问者,网站就成功了。

4. 考虑网络技术

网络技术决定了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。

影响网页显示速度的最主要因素就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。

(2) 浏览器与分辨率

鉴于目前国内用户使用的大多是 Windows 98/Me/NT/2000/XP 自身捆绑的 IE 浏览器,所

以在制作网页时通常不考虑浏览器的兼容问题。

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的分辨率下的显示效果可能不大相同。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。

(3) 即时交互与插件

接下来就需要考虑网站是否需要进行交互。例如,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,或是使用一些可实现交互式功能的对象。

此外,如果在网页中使用了 Flash 动画或其他多媒体对象,就要下载相关插件。现在大多数较新版本的浏览器都已经安装了 Flash 插件,但要使用 Authorware 或 Shockwave 对象,则需要浏览者下载其插件。

1.3.2 设计站点

经过站点规划,网页设计者对所要做的网站有了一个大体的了解,下面进入工作流程的第 2 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,作为工作的起点,再在文件夹下新建若干个子文件夹,形成合理的目录结构,以便将不同类型的文件存放在站点中。

目录的结构是一个容易被忽略的问题,初学者往往很少进行规划,随意创建子目录,甚至连目录名也是信手拈来,事后连自己也忘了这个目录是为什么建立、准备存放哪一类文件的了。严格说来,目录结构的好坏,浏览者不会有明显的感觉,但是对于网站本身的维护、以后内容的扩充和移植却有着重要的影响。

另外,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:

- ①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。
- ②可以包含数字或下划线。
- ③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的。

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、按钮和小图片等),将网站中的内容有机地连接在一起,组成浏览者获取网页信息的基本页面。

每个网站都应该包括一组导航工具,它出现在此网站的每一个页面中,称为导航栏。导航栏中的按钮应该包括主页、联系方式、反馈及其他一些用户感兴趣的内容。这些内容应该与站点结构图中的主要题目相关联。

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、图像和动画等),或者说用什么形式表现网页的内容。

在设计页面版式时应注意以下两点:

- ①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。