

DREAMWEAVER MX
FIREWORKS MX
FLASH MX

网页设计

超级梦幻组合

杜巧玲 后立胜 刘文政 编著



清华大学出版社

网页设计 超级梦幻组合

杜巧玲 后立胜 刘文政 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

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。Dreamweaver MX 集网页设计和网站管理于一身,功能强大,操作简单;Fireworks MX 不但可以设计各种位图和矢量图形,还可以创建悬停按钮、分割图片;利用 Flash MX 可以创建体积小、下载速度快的网页动画。三者在各有特色的同时,更具完美的组合能力,配合使用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。

本书以 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 的基本操作为主,详细介绍了三个软件的特点和使用方法,包括如何建立网站、制作网页、网页图片的绘制和优化处理、网页动画的编辑制作、交互动作的设置以及三个软件之间的相互配合应用等内容。

本书的突出特点是既介绍了各软件的使用方法和操作技巧,又利用实例讲解其综合应用,将三者完美地组合起来,使用户在较短时间内就能建立起自己的网站。

本书适合于初、中级网页制作人员学习使用,也可作为专业网页设计和管理人员及大专院校师生的参考书。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计超级梦幻组合/杜巧玲,后立胜,刘文政编著. —北京:清华大学出版社,2003
ISBN 7-302-06370-2

I.网... II.①杜... ②后... ③刘... III.主页制作—应用软件 IV.TP393.092
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 012018 号

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编 100084)

<http://www.tup.com.cn>

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

策划编辑: 王景先

责任编辑: 焦安华

印 刷 者: 北京昌平环球印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印 张:** 43.25 **字 数:** 1029 千字

版 次: 2003 年 3 月第 1 版 2003 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-06370-2/TP·4808

印 数: 0001~5000

定 价: 58.00 元

前 言

随着 Flash MX 的推出, Macromedia 公司不可避免地将其旗下的其他产品也一并 MX 化, 并且统一称为 Macromedia MX Studio。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。Dreamweaver MX 集网页设计和网站管理于一身, 功能强大, 操作简单; Fireworks MX 不但可以设计各种位图和矢量图形, 还可以创建悬停按钮、分割图片; 利用 Flash MX 可以创建体积小、下载速度快的网页动画。三者在各有特色的同时, 更具完美的组合能力, 配合使用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。

本书循序渐进地介绍网页制作的操作和技巧, 可以使读者了解从构思、规划、设计直到发布一个网站所需要完成的全部工作及流程。全书对 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 进行了详尽介绍。在讲解功能的同时, 配以丰富的精彩实例介绍了 3 个软件的使用技巧, 让读者在学习的过程中, 做到理论与实践相结合, 并拓展创作思维, 从而掌握网页制作的精髓。

本书主要包括以下内容:

第 I 部分网页编辑工具 Dreamweaver MX(第 1 章~第 13 章)。主要介绍 Dreamweaver MX 的使用方法, 使用户掌握 Dreamweaver MX 的基本功能和基本操作以及如何使用 Dreamweaver MX 制作富有个性化的网页。

第 II 部分网页图像处理工具 Fireworks MX(第 14 章~第 24 章)。主要介绍 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、发布优化网页图片并介绍了 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 III 部分网页动画制作工具 Flash MX(第 25 章~第 37 章)。主要介绍 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, 使读者在实践中学会网页动画的制作和它们的典型应用。此外, 还介绍了 Dreamweaver MX 与 Flash MX 的组合应用的综合使用方法。

本书的附录部分列出了常用的 HTML 参数一览表, 供读者参考。

本书由杜巧玲、后立胜、刘文政主编, 参加编写的还有姚新、李海涛、彭慧芳、李文斌、王道军、王文博、李海锋、刘建龙、孙红和张娜等专业人员。在撰写的过程中得到了王景先老师和其他朋友的大力帮助, 在此表示衷心的感谢。由于时间仓促, 作者水平有限, 错误之处在所难免, 请读者批评指正。

本书适合初、中级网页制作人员学习使用, 也可作为专业网页设计与管理人员以及大中专院校师生的参考书。

作者

2002 年 12 月

目 录

第 I 部分 Dreamweaver MX

第 1 章 网页制作的发展趋势及其流程 3

- 1.1 网页制作的发展趋势 3
- 1.2 制 作 网 页 7
 - 1.2.1 网页的风格和布局 7
 - 1.2.2 网页的色彩运用 11
 - 1.2.3 网页的创意与效果 13
 - 1.2.4 网页中的图形形状 15
 - 1.2.5 网页中的企业标识 17
 - 1.2.6 网页的主题与内容 18
- 1.3 网站开发流程 20
 - 1.3.1 网站的主题规划 21
 - 1.3.2 准备网页素材 22
 - 1.3.3 设计网页页面 22
 - 1.3.4 实现网站交互性和链接 23
 - 1.3.5 测试、发布和维护网站 24
- 1.4 网页的基本元素 24

第 2 章 Dreamweaver MX 简介

及其工作环境 29

- 2.1 Dreamweaver 简介 29
- 2.2 Dreamweaver MX 的新特性 30
- 2.3 安装 Dreamweaver MX 33
- 2.4 启动和关闭 Dreamweaver MX 36
- 2.5 Dreamweaver MX 的工作环境 38
- 2.6 常用面板 41
 - 2.6.1 Insert 面板 41
 - 2.6.2 Properties 面板 47
 - 2.6.3 Design(设计)面板 48
 - 2.6.4 Code(代码)面板 49
 - 2.6.5 Application(应用)面板 50
- 2.7 其他面板 51
 - 2.7.1 Files(文件)面板 51

- 2.7.2 Result(结果)面板 52
- 2.7.3 Timelines(时间线)面板 52
- 2.7.4 Answers(解答)面板 53
- 2.7.5 Advanced Layout(高级布局)面板 53
- 2.7.6 History(历史)面板 54
- 2.8 面板的调整 55
- 2.9 Dreamweaver MX 的辅助工具 57
 - 2.9.1 网格线 57
 - 2.9.2 标尺 58
 - 2.9.3 网页草稿 60

第 3 章 创建本地站点 62

- 3.1 创建存放网页的文件夹 62
- 3.2 定义本地网站 63
 - 3.2.1 打开 Site 窗口 63
 - 3.2.2 定义本地网站 64
 - 3.2.3 认识 Site 窗口 67
- 3.3 新建网站文件夹与文件 68
 - 3.3.1 设计网站内容并命名主页 68
 - 3.3.2 在本地网站中新建网页文件 69
- 3.4 管理本地网站 71
 - 3.4.1 修改文件名 71
 - 3.4.2 删除文件 72
 - 3.4.3 编辑网站内容 72

第 4 章 设计第一个网页 74

- 4.1 打开网页文件 74
- 4.2 加入网页标题 75
- 4.3 加入水平分隔线 77
- 4.4 加入文字 78
- 4.5 创建超链接 79
 - 4.5.1 设置文字超链接 79
 - 4.5.2 设置图形超链接 80
 - 4.5.3 预览超链接的效果 82
 - 4.5.4 HTML 的语句方式 82

4.5.5 解除文字或图形的超链接.....	83	7.3.1 调整图层的层叠顺序.....	129
4.6 设置网页的背景.....	84	7.3.2 调整图层大小.....	131
4.6.1 使用单一颜色作为背景.....	85	7.3.3 设置图层 Properties 面板 参数	131
4.6.2 使用图片作为背景	86	7.3.4 显示与隐藏图层.....	132
4.7 新增图层	87	7.4 将图层转换为表格.....	133
4.8 移动文件	89	7.4.1 转换前不能让图层重叠.....	133
4.9 使用 Site Map.....	92	7.4.2 转换为表格	134
4.9.1 定义网站的主页文件	92	第 8 章 使用表格定位网页对象.....	135
4.9.2 使用 Site Map 查阅网站 地图	94	8.1 在网页上应用表格	135
4.9.3 使用 SiteMap 管理网站	95	8.2 表格的组成元素.....	137
4.10 网页的下载速度.....	97	8.3 单元格的 Properties 面板.....	140
第 5 章 Dreamweaver MX 的 文字处理.....	100	8.4 表格的整体设置.....	146
5.1 字形、字体与字号.....	100	8.5 表格的管理.....	150
5.1.1 应用文字样式	100	8.6 表格内容排序.....	154
5.1.2 设置文字字体	101	第 9 章 使用框架切割图形.....	156
5.2 文字的颜色与属性.....	104	9.1 框架的功能与应用.....	156
5.2.1 文字颜色	104	9.2 框架的设计与创建.....	157
5.2.2 文字属性	106	9.3 开始创建框架.....	160
5.3 编号与项目符号.....	107	9.4 使用超链接控制框架.....	167
5.3.1 加入编号	107	9.5 控制框架的关键字.....	169
5.3.2 加入项目符号	110	9.6 设置框架的滚动条.....	171
5.4 对齐文字	112	9.7 框架的分割与合并.....	173
第 6 章 Dreamweaver MX 的图形处理	114	9.7.1 用拖动的方式分割窗口.....	173
6.1 浏览器支持的图片格式.....	114	9.7.2 合并框架	175
6.2 交换格式与渐进格式.....	115	第 10 章 设置网页超链接.....	176
6.3 加入图片	116	10.1 超链接的种类.....	176
6.4 使用外部编辑器.....	119	10.2 快速设置 URL 超链接	177
6.5 设置图形超链接.....	122	10.3 设置变化的超链接文字.....	179
6.6 设置图片的说明文字.....	124	10.4 网站地图.....	182
第 7 章 图层的应用.....	125	10.4.1 网站地图的超链接功能	183
7.1 图层的概念	125	10.4.2 删除网站地图内的超 链接项目	185
7.1.1 图层在网页上的应用	125	10.4.3 无效的超链接.....	187
7.1.2 图层标签	127	10.4.4 重命名超链接项目	187
7.2 新建图层	128	10.5 锚点和邮件信箱的超链接.....	187
7.3 调整图层	129	10.5.1 网页中的锚点.....	187

10.5.2 设置邮件信箱的超链接.....191	14.2 Fireworks MX 的新增功能 243
10.6 调换图像191	14.3 启动和关闭 Fireworks MX 248
10.7 图像映射193	14.4 打开和保存绘图窗口 249
10.7.1 图像映射的基本原理.....193	14.4.1 打开新的绘图窗口 249
10.7.2 Dreamweaver MX 的图像映射.....194	14.4.2 工作窗口的帧控制器 251
10.7.3 调整链接区域.....196	14.4.3 保存图形文件 251
10.7.4 Internet 上的图像映射范例.....196	14.4.4 打开旧的图形文件 252
第 11 章 创建交互性表单198	14.5 调整图形尺寸..... 253
11.1 网页表单简介.....198	14.6 版面设置..... 255
11.2 表单对象199	14.6.1 调整版面尺寸 255
11.3 制作表单209	14.6.2 设置版面背景颜色 256
11.4 制作搜索引擎.....214	14.7 Properties 面板..... 258
11.4.1 复制搜索文本框.....214	14.8 标尺和网格..... 259
11.4.2 自制搜索文本框.....217	14.8.1 使用绘图标尺 259
第 12 章 使用时间线设计动态网页221	14.8.2 使用网格 261
12.1 时间线与图层的结合221	14.9 工具栏和工具箱..... 262
12.2 直线移动的动画.....222	第 15 章 创建和编辑矢量对象 265
12.3 Timelines 面板.....226	15.1 矢量图形对象..... 265
12.3.1 场景.....226	15.2 绘图工具箱..... 266
12.3.2 频道与分镜格.....227	15.3 绘制线条..... 268
12.3.3 动画区块.....228	15.4 形状绘图工具..... 272
12.3.4 关键帧的作用.....229	15.5 钢笔工具..... 276
12.4 制作曲线路径.....230	15.5.1 制作路径..... 276
第 13 章 交互行为设置232	15.5.2 选择路径线条样式 277
13.1 行为与 Behaviors 子面板.....232	15.5.3 绘制矢量路径 278
13.2 设置简易交互行为.....233	15.6 编辑路径..... 279
13.2.1 设置超链接.....234	15.6.1 细部选取工具 279
13.2.2 更改交互行为事件.....235	15.6.2 重绘路径工具 280
13.3 设置触发动画的交互行为.....236	15.6.3 任意形状工具 281
第 II 部分 Fireworks MX	15.6.4 修改部分形状工具 283
第 14 章 Fireworks MX 及其绘画环境.....241	15.6.5 裁切工具 285
14.1 Fireworks MX 简介241	15.6.6 简化路径..... 285
	15.6.7 扩张路径..... 286
	15.6.8 附加路径..... 287
	15.7 使用图层..... 289
	15.7.1 Layers 面板 289
	15.7.2 针对图层的操作 290
	15.7.3 图层的蒙板效果 293

15.8 选取对象	297	18.7 Styles 子面板	364
15.8.1 细部选取工具	297	第 19 章 网页中的超链接设置	368
15.8.2 选取后方对象与局部 输出	298	19.1 创建链接热区	368
15.9 对象的编组	300	19.2 关于 Web Layer	371
15.10 对象的结合	302	19.3 设置 URL 链接	373
15.11 对象的图层位置与 对齐方式	306	19.4 用 URL 面板设置超链接	374
第 16 章 编辑位图图像	308	19.4.1 添加 URL	374
16.1 位图图像选取工具	308	19.4.2 指定链接热区的 URL	377
16.1.1 位图选取工具	308	19.4.3 管理 URL	378
16.1.2 多边选取工具	311	19.4.4 创建新的 URL 数据库	380
16.1.3 魔棒工具	313	第 20 章 切割图像	382
16.2 位图图像编辑工具	315	20.1 切割图像	382
16.2.1 油漆桶工具	316	20.1.1 使用切片工具	383
16.2.2 渐层工具	318	20.1.2 编辑切割区域	385
16.2.3 橡皮擦工具	320	20.1.3 使用多边形切割工具	385
16.2.4 橡皮图章工具	322	20.1.4 使用 Slice 命令产生 切割对象	387
16.2.5 模糊工具组	324	20.2 切割区域和图层的关系	389
第 17 章 定义网页对象颜色	327	20.3 切割区域的超链接设置	390
17.1 定义对象颜色	327	第 21 章 GIF 动画制作	391
17.1.1 使用混色器定义对象 颜色	327	21.1 Frames 面板	391
17.1.2 使用色板定义对象颜色	331	21.2 制作帧共享画面	393
17.1.3 吸管工具	333	21.3 动画的角色与实例	395
17.2 油漆桶工具的 Properties 面板	333	21.4 描图纸功能	397
17.2.1 实色效果	334	21.5 保存 GIF 动画	399
17.2.2 网页仿色效果	335	第 22 章 Fireworks MX 制作范例	401
17.2.3 图案效果	336	22.1 制作文字附加路径	401
17.2.4 渐层填充效果	338	22.2 制作矢量图形	406
第 18 章 滤镜与网页特效	341	22.3 制作简易动画	410
18.1 Fireworks MX 的滤镜与特效	341	22.4 实例的渐变特效	413
18.2 调整颜色	342	22.5 制作动态按钮	416
18.3 斜角与浮雕特效	350	22.5.1 制作帧	417
18.4 模糊特效	355	22.5.2 预览按钮的整体效果	421
18.5 其他特效	356	22.5.3 感应区和 URL 的设置	422
18.6 阴影与光晕特效	357	第 23 章 图像文件的导出及设置	425
		23.1 设置导出模式	425

23.1.1 HTML 的导出设置.....	426	第 27 章 绘图工具	490
23.1.2 导出后的文件名设置	432	27.1 绘图工具箱	490
23.2 导出 HTML 和图像	433	27.2 选择工具	492
第 24 章 Fireworks MX 与 Dreamweaver MX 的结合	438	27.3 次选择工具	495
24.1 新建一个站点网页	438	27.4 直线工具	498
24.2 在 Dreamweaver MX 中导入 GIF 动画	440	27.5 套索工具	499
24.2.1 在 Fireworks MX 内将 PNG 格式文件导出成 GIF 文件	440	27.5.1 圈选不规则形状	500
24.2.2 将 GIF 动画导入网页	442	27.5.2 圈选多边形形状	500
24.3 在 Dreamweaver MX 中导入 图像切割对象	443	27.5.3 选择位图中的区域	501
24.4 在 Dreamweaver MX 中调用 Fireworks MX	446	27.6 钢笔工具	502
第 III 部分 Flash MX		27.7 文字工具	504
第 25 章 Flash MX 简介	451	27.7.1 文字框的种类	505
25.1 Flash MX 简介	451	27.7.2 输入文字	505
25.2 安装与启动 Flash MX	453	27.7.3 设置文字属性	506
25.3 Flash MX 的操作界面	456	27.7.3 设置段落属性	508
25.4 Flash MX 的新增功能	462	27.8 圆形工具	510
第 26 章 Flash MX 动画设计基础	466	27.9 矩形工具	511
26.1 创建新文件和打开已有的 工作文件	466	27.10 铅笔工具	511
26.2 Flash MX 动画基本原理	468	27.11 画笔工具	513
26.2.1 帧的概念	468	27.12 自由变形工具	515
26.2.2 构建帧的内容	470	27.13 填充变形工具	517
26.2.3 Timeline 面板	473	27.14 墨水瓶工具	518
26.2.4 图层和帧的搭配	474	27.15 油漆桶工具	519
26.2.5 多场景的运用	474	27.16 吸管工具	520
26.3 图层的操作	475	27.17 橡皮擦工具	520
26.4 帧的操作	481	27.18 抓手工具	522
26.5.1 修改帧的查看模式	481	27.19 缩放工具	522
26.5.2 编辑帧	483	第 28 章 Flash MX 的基本操作	525
26.5.3 关键帧的处理	484	28.1 设置文件(帧)的属性	525
		28.2 导入文件	526
		28.3 导出文件	528
		28.3.1 导出动态图像	529
		28.3.2 导出静态图像	533
		28.4 播放电影文件	533
		第 29 章 编辑对象	537
		29.1 旋转和镜像	537
		29.2 设置对象的层级顺序	538
		29.3 创建组对象	541

29.4 分离对象	542	第 33 章 声音的处理	598
29.5 对象的排列与分布	544	33.1 导入声音文件	598
29.6 复制对象	546	33.2 编辑声音	600
29.7 恢复和重做	547	33.3 输出音频	605
29.8 标尺和网格线	547	第 34 章 动画范例	608
29.8.1 标尺	548	34.1 跳动的球	608
29.8.2 网格线	548	34.2 色彩渐变	610
29.8.3 标尺参考线	550	34.3 文字轨迹运动	612
29.9 编辑文字对象	551	34.4 海浪	615
29.9.1 输入、修改与选取文字	552	34.5 剪头发	618
29.9.2 编辑文字对象	553	34.6 遮照	620
第 30 章 图形与位图的处理	556	第 35 章 Action 动画范例	622
30.1 Flash 图形对象	556	35.1 遮照移动	622
30.2 编辑图形对象	557	35.1.1 实例文件结构简介	622
30.3 导入位图	559	35.1.2 编写 ActionScript	625
30.4 位图转换成矢量图	559	35.2 反弹球	626
第 31 章 应用角色库	562	35.3 安装进度画面	629
31.1 角色简介	562	35.4 鼠标效果	631
31.2 Flash 角色库	563	35.5 键盘效果	633
31.3 创建新角色	567	35.5.1 实例文件结构简介	633
31.4 管理角色	569	35.5.2 制作角色文件夹 leter 中的对象	633
31.4.1 创建新的文件夹	570	35.5.3 制作 but 对象	634
31.4.2 编辑角色	573	35.5.4 制作 actions 对象	635
31.5 实例	574	35.5.5 制作 control 对象	636
31.5.1 角色和实例	575	35.5.6 编写 ActionScript	647
31.5.2 替换实例所连接的 角色	575	第 36 章 输出动画与发布网页	648
31.5.3 更改实例行为	576	36.1 优化和测试 Flash 文件	648
31.6 调整实例的色相	577	36.1.1 优化 Flash 文件	648
第 32 章 动画设计技巧	580	36.1.2 测试 Flash 文件	649
32.1 洋葱皮工具	580	36.2 Flash MX 的常用输出格式	652
32.2 逐帧动画	583	36.3 制作可执行文件	660
32.3 渐变动画	585	36.4 发布网页	662
32.3.1 Motion 动画	586	36.4.1 Publish Settings 对话框	662
32.3.2 Shape 动画	589	36.4.2 更改转换后的文件名	663
32.4 自定义移动路径	591	36.4.3 发布网页前的设置	663
32.5 使用蒙板层	595	36.4.4 发布网页	667

第 37 章 Flash MX 与 Dreamweaver MX	
的结合	669
37.1 在 Dreamweaver MX 中制作	
Flash 动态按钮	669
37.2 在 Dreamweaver MX 中制作	
Flash 动态文字按钮	669
37.3 在 Dreamweaver MX 中插入	
Flash 对象	671
附录 常用的 HTML 参数一览表	673

I

专业网页设计和网站管理工具

Dreamweaver MX



第 1 章 网页制作的发展趋势 及其流程

随着 Internet 的发展和可视化设计理念与技术的成熟,越来越多的公司和个人在 Internet 上拥有了自己的网站,网页制作不再仅仅是专业人员才能完成的工作,利用类似于 Macromedia 公司最新的网页设计三剑客——Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 这样的所见即所得的网页制作软件,任何人都可以制作出具有专业水准的个性化网页。

本章首先介绍门户网站、行业网站、企业网站和个人网站的发展趋势,然后以众多精美而成熟的网站(页)为例,介绍网页的风格和布局、网页的色彩运用、网页的效果与创意以及网页的主题与内容的相关知识,最后分析一个具有代表性的网站的开发流程并介绍网页中包括的基本元素。

本章主要内容:

1. 网页制作的发展趋势
2. 制作网页
3. 网站开发流程
4. 网页的基本元素

1.1 网页制作的发展趋势

随着 Internet 的普及、电子商务的蓬勃兴起、网络宽带技术的迅猛发展以及多媒体网页制作工具的发展,现在网站中的网页越来越五彩缤纷、绚丽多彩。动态网页制作技术的应用,不仅使网页更加生动活泼,而且在网上娱乐、电子商务等方面也起着不可忽视的作用。

1. 门户网站

以搜索引擎为特征的门户网站,对于网络用户数量的增长起着相当大的促进作用。制造商在做网络广告时,往往首先要选择大众门户网站。这些网站除了具有强大的搜索引擎功能之外,还将内部的网页内容予以分类。任何一个门户网站还都提供免费的登录服务。内容越丰富,更新越及时,访问人数也就越多,越能吸引广告商。

有统计表明,美国在线(AOL)、雅虎、微软以及 Napster 四个网站吸引网络美国用户驻足浏览的时间占有所有美国用户上网时间的一半还多。图 1.1 为美国在线(AOL)门户网站

网络蓬勃发展的同时,门户网站也不断出现,除新浪、网易和搜狐外,中华网(China.com)、李嘉诚旗下的 Tom.com 和美国的 Yahoo 也大举进军大陆快速成长的网络市场。图 1.2 为新浪网门户网站。图 1.3 为搜狐网门户网站。图 1.4 为天极网门户网站。



图 1.1 美国在线(AOL)门户网站



图 1.2 新浪网门户网站



图 1.3 搜狐网门户网站



图 1.4 天极网门户网站

2. 行业网站

行业的专业网站——行业网站有其独特资源优势和相对固定的上网人群。行业网站中一般都有行业内的新闻及最新动态、行业政策法规、行业内的技术交流及新产品介绍等。

制造商在做网络广告时，往往首先选择大众门户网站(如搜狐、新浪和网易等)。实际上，网络广告的特点是按照曝光量(广告在客户群眼前出现的次数)计算广告价格，行业网站与门户网站相比具有得天独厚的优势，这两者的区别可通过下面的例子来说明。

某一通讯类产品制造商出资2000元，购买了10 000次的曝光次数，在门户网站和专业通讯网站的广告效果如下：

	总的曝光次数	对通讯产品感兴趣上网者的比例	有效的曝光次数
门户网站	10 000 次	2 成	2000 次
通讯行业网站	10 000 次	8 成	8000 次

上述例子说明，在通讯类行业网站做通讯类产品广告的“效果与价格比”远远高于门户网站。这也就是国际上许多制造商青睐行业网站做广告的原因。图 1.5 所示是中国通信行业网站。



图 1.5 中国通信行业网站

3. 企业网站

二十一世纪的今天, 当您的信息不能通过网络被轻松获取, 客户就将被别的企业所吸引, 当竞争对手在日异地发展时, 您只能望“网”兴叹! 没有自己的网站, 对在新经济时代的企业来说意味着什么? 放弃了网络就等于放弃了大量的商业机会。

随着网络的普及与发展, 企业在 Internet 上拥有自己的站点和网页将是必然趋势, 网上主页不仅成为企业宣传产品和服务的窗口, 也是树立企业形象的前沿。美观大方、富于创意的主页必将吸引大量的访问者, 使更多的人认识、了解, 进而喜爱您的企业。

公司建立网站的目的是什么? 不同的公司, 会有不同的答案, 可以是突出公司形象、帮助公司宣传及推广、提供更好的信息反馈渠道, 甚至是开拓另一门业务等等。一个清晰明确的主题, 有助于规划网站发展方向和内容。

中小型企业网站一般都由网站设计公司制作, 但是网站设计公司基本上还是根据公司的要求进行设计。一般都希望将首页设计得有创意且十分精美, 这在早期并不是很容易做到, 而现在只要通过 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 等软件就可轻松完成。图 1.6 为动感十足、设计精美的海信集团有限公司网站。



图 1.6 海信集团有限公司网站

4. 个人网站

个人网站的风格可以因人因主题的不同而各有不同, 比较难以概括。这是因为个人网站的数量巨大, 而且设计人员往往只有一个, 因此网站的内容及风格会因人而异。但是, 无论风格如何变化, 一个比较优秀的个人网站, 除了确定一个好的主题和内容之外, 通常要包括如下内容: 网站名称(logo)、广告条(banner)、主菜单(menu)、新闻(what's new)、搜索(search)、友情链接(links)、电子邮箱(E-mail)、计数器(counter)和版权(copyright)等。

目前很多个人网站都是以 Flash 动画对象为主的动态网页。当读者在学会了本书介绍的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 操作之后, 建议再深入研究 Flash 动画对象制作, 这样对于提升网页质量有相当大的帮助。图 1.7 是一个用 Flash 动画对象为主的个人网站主页。