



教育部高职高专规划教材
Jiaoyubu Gaozhi Gaozhuan Guihua Jiaocai

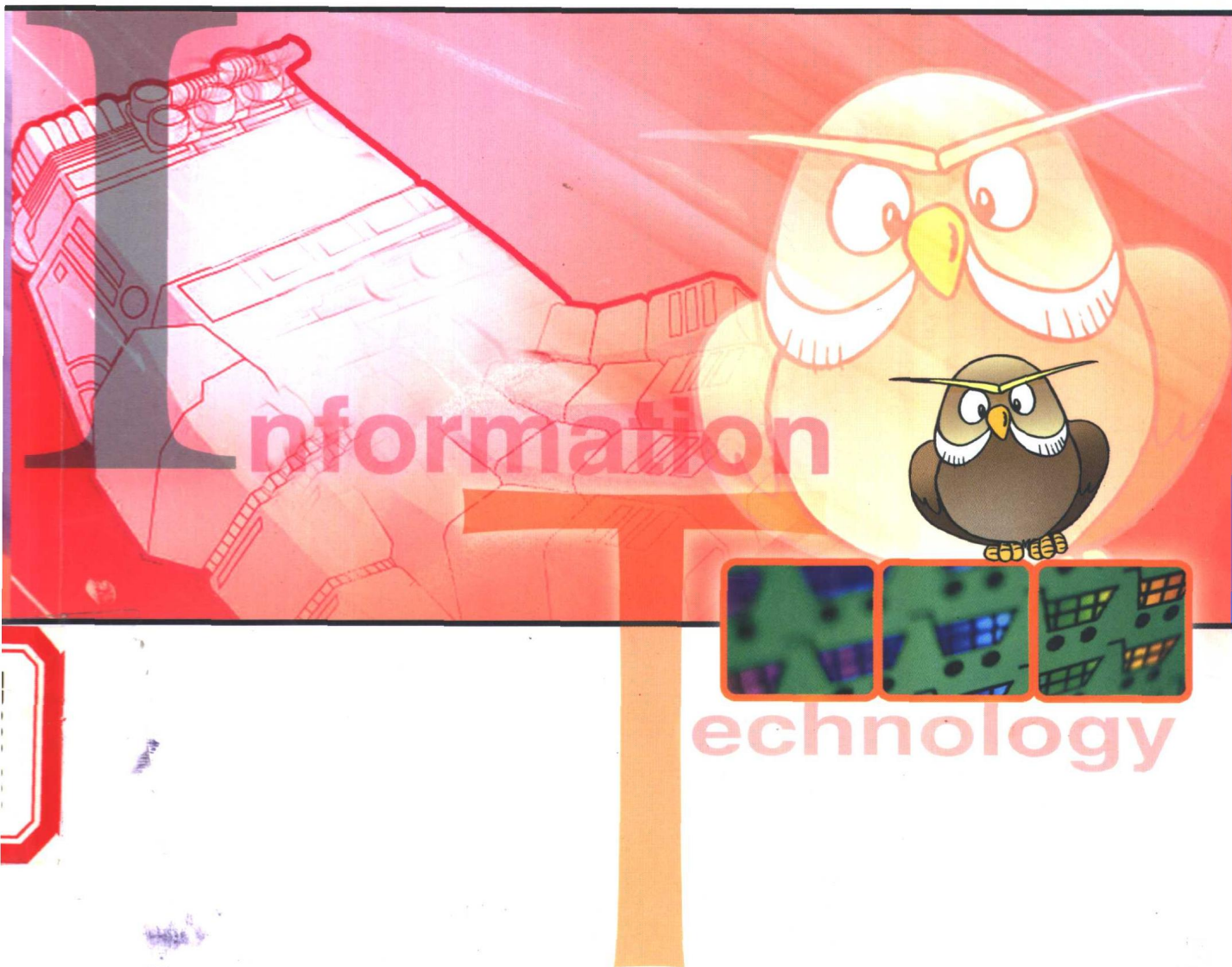
高职高专

现代信息技术系列教材

网页制作技术

— Dreamweaver Flash Fireworks

赵丰年 编著



人民邮电出版社

教育部高职高专规划教材

高职高专现代信息技术系列教材

网页制作技术

——Dreamweaver Flash Fireworks

赵丰年 编著

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

网页制作技术——Dreamweaver Flash Fireworks / 赵丰年编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2003.6

ISBN 7-115-10156-6

I. 网... II. 赵... III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver Flash Fireworks—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(2003)第 016608 号

内 容 提 要

本书以 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 为蓝本, 从实际应用的角度系统介绍网页制作的技术。全书分为 10 章, 分别介绍网页制作的基本概念和理论, 如何建立站点和编辑网页, 如何在网页中使用图像, 如何用 Fireworks 进行图像处理, 如何在网页中使用多媒体对象, Flash 在网页制作中的应用, 如何设计页面版式、使用表单和行为、使用样式和模板以及一个综合实例。

本书重点突出、讲解透彻, 适合高职高专网页制作教学使用, 也适合初学者自学。

教育部高职高专规划教材

高职高专现代信息技术系列教材

网页制作技术——Dreamweaver Flash Fireworks

◆ 编 著 赵丰年

责任编辑 潘春燕

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67129260

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 13.25

字数: 315 千字

2003 年 6 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2003 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10156-6/TP · 2788

定价: 21.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

高职高专现代信息技术系列教材

编 委 会 名 单

主 编 高 林

执行主编 张强华

委 员 (以姓氏笔划为序)

吕新平 林全新 郭力平 程时兴

丛 书 前 言

江泽民总书记在十五大报告中提出了培养数以亿计高素质的劳动者和数以千万计专门人才的要求,指明了高等教育的发展方向。只有培养出大量高素质的劳动者,才能把我国的人数优势转化为人才优势,提高全民族的竞争力。因此,我国近年来十分重视高等职业教育,把高等职业教育作为高等教育的重要组成部分,并以法律形式加以约束与保证。高等职业教育由此进入了蓬勃发展时期,驶入了高速发展的快车道。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样,“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展,适应就业市场的实际需要,培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才,真正办出特色。”因此,不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育,必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此,我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求,组织高等职业学校有丰富教学经验的老师,编写了这套《高职高专现代信息技术系列教材》。本套书已纳入教育部高职高专规范化教材。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向,在编写中突出了实用性。本套教材重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的、广泛使用的、从业人员必须掌握的实用技术。即便是必要的理论基础,也从实用的角度、结合具体实践加以讲述。大量具体操作步骤、许多实践应用技巧、接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中,广泛收集了高等职业学院的教学计划,调研了多个省市高等职业教育的实际,反复讨论和修改,使得编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求,切合高等职业教育实际。

在选择作者时,我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际,并有多年的教学经验;其中许多是“双师型”教师,既是教授、副教授,同时又是高级工程师、认证高级设计师;他们既有坚实的理论知识,很强的实践能力,又有较多的写作经验及较好的文字水平。

目前我国许多行业开始实行劳动准入制度和职业资格制度,为此,本套教材也兼顾了一些证书考试(如计算机等级考试),并提供了一些具有较强针对性的训练题目。

对于本套教材我们将提供教学支持(如提供电子教案等),同时注意收集本套教材的使用情况,不断修改和完善。

本套教材是高等职业学院、高等技术学院、高等专科学院教材。适用于信息技术的相关专业,如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学技术、会计电算化等。也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加一些证书考试的读者,本套教材也不失为是一套较好的参考书。

最后,恳请广大读者将本套教材的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们,以便我们在今后的工作中,不断改进和完善。

关于本书

在网络无处不在的今天，如何在网络上表现自己已经成为很多人关注的焦点。网页制作就是最有效的表现手段之一，它能让你在 Internet 上充分展现自我个性和才华，甚至可以通过网站赚钱。不论在校园的课堂里，还是在社会的培训班中，网页制作都属于最受欢迎的课程。而在求职市场上，“会制作网页”几乎已经成为“会使用计算机”的代名词。

网页制作的基础是 HTML，但在实际应用中，直接用 HTML 编写网页的用户比起使用网页编辑软件的用户要少得多。即使是专业的网站设计与制作人员，也只在必要时才使用 HTML。本书从这个角度出发，选取了目前最流行的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 作为讲解内容，旨在使读者用比较少的时间系统地掌握网页制作技术的主要内容。

本书的主要特点如下。

- 重点突出、讲解精炼。200 页左右的篇幅就把网页制作中涉及到的基本知识和操作介绍得清楚透彻，使读者最大限度地节约了资源。
- 实例贯穿、简明实用。对于大多数知识点，都通过一个典型实例来说明，使读者可以尽快掌握知识的关键。而最后一章的综合实例，更使读者可以综合巩固各章的要点。
- 形式合理、适合教学。除了合理的知识点分布以外，各章还提供了练习题和上机实验题目，可使读者检测自己的学习效果和供实验之用。上机实验中的部分题目提供了很大的自由发挥空间，适于想进一步提高的读者。

本书适合以下读者阅读。

- 不打算学习 HTML，想直接将 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 作为课程内容的师生。
- 在网页制作教学过程中需要加强上机实践和应用实践的师生。
- 已经选用了“计算机网络技术系列教材”中的《网页制作教程》，想进一步提高应用技能的读者。
- 网页制作初学者。

本书主要由赵丰年编写，参加编写、排版、校对和其他相关工作的还有：赵承志、赵念东、胡长清、吕宜宏、孙志勇、白锋、石艳等。本书中所有实例的素材和最终效果，均可到作者个人网站下载，网址为<http://zhaofengnian.nease.net>。如有疑问，请与作者 E-mail 联系，信箱为zhaofengnian@263.net 或 zhaofengnian@sina.com。

编者

于 2003 年 2 月

目 录

第 1 章 网页制作基础	1
1.1 什么是网页	1
1.1.1 Internet 与 WWW	1
1.1.2 网站与网页	3
1.1.3 网页的本质	3
1.2 网页制作工具	4
1.2.1 网页编辑工具	4
1.2.2 素材处理与创作工具	4
1.3 如何制作网页	5
1.3.1 规划站点	5
1.3.2 设计站点	7
1.3.3 制作网页	10
1.3.4 网站发布与维护	10
习题	10
上机实验	11
第 2 章 建站与编辑网页	12
2.1 开始建站	12
2.1.1 Dreamweaver 的工作界面	12
2.1.2 创建与管理站点	16
2.1.3 网站上传	19
2.2 制作第一个网页	21
2.2.1 设置网页属性	21
2.2.2 添加页面内容	22
2.2.3 制作网页的一般过程	22
2.3 文本修饰	23
2.3.1 文本格式概述	23
2.3.2 设置字符格式	23
2.3.3 设置段落格式	25
2.3.4 设置列表格式	25
2.4 使用超链接把网页链起来	26
2.4.1 什么是超链接	26
2.4.2 在 Dreamweaver 中设置超链接	27

2.4.3 管理站点中的链接	29
习题	30
上机实验	30
第3章 使用图像	32
3.1 Web 图像基础	32
3.1.1 矢量图与位图	32
3.1.2 常用 Web 图像格式	33
3.1.3 Web 图像的处理流程	34
3.1.4 Web 图像使用要点	34
3.2 在网页中使用图像	35
3.2.1 插入图像	35
3.2.2 修改图像属性	35
3.2.3 图像与超链接	36
3.2.4 动态图像效果	37
习题	41
上机实验	41
第4章 Fireworks 应用	42
4.1 Fireworks 基础	42
4.1.1 Fireworks 的界面	42
4.1.2 常用操作	43
4.2 处理位图	47
4.2.1 位图处理工具概览	47
4.2.2 简单的位图处理实例	48
4.3 制作 Web 特效	50
4.3.1 制作简单动画	50
4.3.2 制作按钮	53
4.3.3 制作翻转图	55
4.3.4 制作弹出菜单	61
4.4 绘制图形	63
4.4.1 绘图工具概览	63
4.4.2 绘制页面草图	65
习题	71
上机实验	71
第5章 使用多媒体对象	74
5.1 使用声音与视频	74
5.1.1 声音与视频概述	74

5.1.2	添加背景音乐	75
5.1.3	链接声音与视频	76
5.1.4	嵌入声音与视频	76
5.2	使用 Flash 动画	77
5.2.1	插入已有的 Flash 动画	77
5.2.2	插入 Dreamweaver 提供的 Flash 动画	78
5.3	使用 Java 特效	80
5.3.1	什么是 Java 小程序	80
5.3.2	使用 Anfy 制作 Java 特效	80
5.4	使用 Shockwave 电影	83
5.4.1	什么是 Shockwave 电影	83
5.4.2	插入 Shockwave 电影	83
	习题	83
	上机实验	84

第 6 章 Flash 应用 85

6.1	Flash 的工作流程	85
6.1.1	什么是 Flash	85
6.1.2	制作 Flash 动画的基本过程	87
6.2	Flash 绘画	89
6.2.1	绘制几何形状	89
6.2.2	绘制曲线及任意形状的图形	90
6.2.3	对象操作	91
6.3	创建逐帧动画	95
6.3.1	什么是逐帧动画	95
6.3.2	逐帧动画的创建过程	96
6.4	创建补间动画	99
6.4.1	什么是补间动画	99
6.4.2	补间动画实例——打台球	99
6.4.3	沿路径补间——弧旋球	106
6.5	创建形状补间	107
6.5.1	什么是形状补间	107
6.5.2	形状补间实例——有志者事竟成	107
6.5.3	控制形状补间——水滴动画	109
6.6	创建交互动画	110
6.6.1	什么是交互动画	110
6.6.2	交互动画实例——有声音的按钮	112
6.6.3	交互动画实例——动态时钟	116
	习题	118

上机实验	118
第 7 章 设计页面版式	121
7.1 页面版式基础	121
7.1.1 版式在网页界面中的作用	121
7.1.2 版式的实用功能	122
7.1.3 版式的审美功能	122
7.2 使用表格排版	122
7.2.1 表格与布局表格的基本操作	123
7.2.2 表格与布局表格的属性设置	126
7.2.3 表格排版实例	129
7.3 使用层排版	131
7.3.1 什么是层	131
7.3.2 层的基本操作	132
7.3.3 层排版实例	133
7.4 使用框架排版	135
7.4.1 什么是框架	135
7.4.2 框架的基本操作	136
7.4.3 框架排版实例	140
习题	143
上机实验	143
第 8 章 动态网页	146
8.1 使用表单	146
8.1.1 什么是表单	146
8.1.2 创建表单	147
8.1.3 创建表单对象	148
8.1.4 给表单对象设置标签	151
8.2 使用行为	152
8.2.1 什么是行为	153
8.2.2 行为的基本操作	153
8.2.3 使用 Dreamweaver 自带的行为	154
习题	158
上机实验	158
第 9 章 使用样式和模板	160
9.1 使用 HTML 样式	160
9.1.1 什么是 HTML 样式	160
9.1.2 创建 HTML 样式	161

9.1.3	应用 HTML 样式	162
9.2	使用 CSS 样式	163
9.2.1	什么是 CSS 样式	163
9.2.2	创建和应用 CSS 样式	163
9.2.3	常用 CSS 样式属性	167
9.2.4	创建和链接外部 CSS 样式表	169
9.2.5	样式冲突时的处理	171
9.3	使用模板	171
9.3.1	什么是模板	171
9.3.2	创建模板	171
9.3.3	基于模板创建文档	174
习题		175
上机实验		176
第 10 章	综合实例	177
10.1	站点规划	177
10.1.1	规划站点	177
10.1.2	定义本地站点	178
10.2	图像处理	178
10.2.1	制作标题图像	178
10.2.2	主题图像的处理	179
10.2.3	内容页面中图像的处理	180
10.3	制作 Flash 首页	182
10.3.1	处理图片	182
10.3.2	创建与编辑元件	184
10.3.3	添加动作	187
10.3.4	制作网页	189
10.4	网页制作	189
10.4.1	制作“游戏王国”首页	189
10.4.2	制作“游戏王国”内容页面	197
10.5	测试发布	197
习题		197
上机实验		198
附录	Internet 网址集粹	199

第 1 章 网页制作基础

网页制作是最热门的计算机应用领域之一，但什么是网页、有哪些软件可以用来制作网页、制作网页应遵循什么步骤，则并非是人人都能清楚回答的问题。本章将向读者介绍这些与网页制作相关的基础知识，使读者能够快速进入网页制作的大门。

1.1 什么是网页

本节将从 Internet 的基本概念说起，依次介绍 WWW、网站以及网页的本质——HTML。

1.1.1 Internet 与 WWW

1. 计算机网络与网络协议

计算机网络是 Internet 的基础，是多台计算机通过特定的连接方式构成的一个计算机集合体。而网络协议则可以理解为网络中的设备相互“打交道”时共同遵循的一套规则，即以何种方法获得所需的信息。

计算机网络一般按照所连接计算机和设备的地理位置远近来划分，分为局域网、城域网和广域网。覆盖一个办公室或者一个学校范围的网络叫做局域网；覆盖一个城市范围的网络叫做城域网；而覆盖更大范围的网络叫做广域网，比如 Internet 就是最著名的广域网。用于局域网的协议一般是 Ethernet（以太网）协议，而城域网和广域网则普遍使用 TCP/IP（传输控制协议/Internet 协议）。

2. 什么是 Internet

Internet 是发展最快的计算机网络系统。那么，究竟什么是 Internet？不同的人有不同的看法。

普遍的观点认为：“Internet 是由数百万台计算机和数以千万计用户组成的全球范围内的计算机互联网络，是一个世界范围内信息资源的大型集合体系。”如图 1.1 所示。

网络专家认为：“Internet 是一个基于 TCP/IP 的网络，它由分布在各个国家的数以万计的网络互连设备组成，其间布满了复杂的通信线路，每台计算机在网络中所独有的标识——IP 地址，以及无时无刻不在流动着的数据——IP 数据包。这些 IP 数据包在通信协议的控制帮助下，能够从发送信息处准确地传达到接收信息的目的地。”

社会学家认为：“Internet 是一个虚拟社会，是一个世界地球村，在 Internet 中能够找到现实生活中的某些特征和事实。比如，学习、查询各种信息资源、对某个观点进行讨论发表看

法、阅读新闻、聊天、玩游戏、听音乐、看电影……这里有学校、医院、图书馆、邮局、商店、银行等，这里也有职业罪犯和法官，有自己的法律和行为规范，违规者总会受到其他人的处罚。”

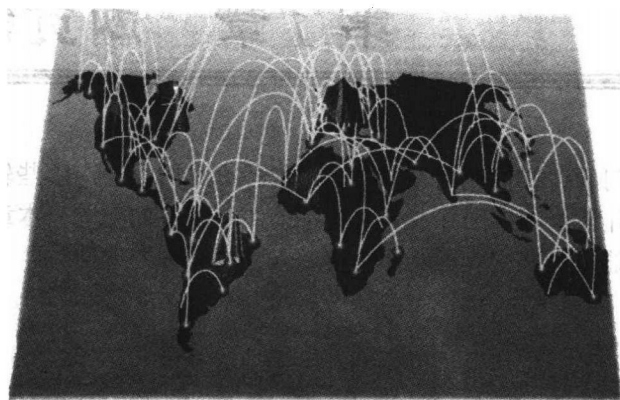


图 1.1 Internet 示意图

Internet 上提供有各种服务，供上网的用户使用，它们包括：WWW 服务（网页浏览服务）、电子邮件服务、网上传呼（如 OICQ）、文件传输（FTP 服务）、在线聊天、网上购物、网络炒股、联网游戏（如 MUD、联网对战）等。

3. 什么是 WWW

WWW（World Wide Web，译为“万维网”）是 Internet 提供的服务之一，用户可以利用 WWW 服务获得信息并进行网上交流（我们常将该过程称为“网上冲浪”）。那么到底什么是 WWW 呢？

从术语的角度讲，WWW 是由遍布在 Internet 上的称为 Web 服务器的计算机组成，它将不同的信息资源有机地组织在一起，通过一种叫做“浏览器”的软件进行浏览。

上网浏览时，它的基本工作过程如下：首先用户要连接到 Internet，然后在浏览器窗口中输入一个 Internet 地址（该地址通常对应于一个网页）并按【Enter】键后，相当于请求显示 Internet 上的某个特定网页。这个“请求”被浏览器通过电话线等网络介质传送到页面所在的服务器端，然后服务器作出“响应”，再通过网络介质把用户请求的特定网页传送到用户所在的计算机，最后由浏览器进行显示。当用户在页面中操作时，如单击其中的超链接，则这种“请求”又会通过网络介质传送到提供相应页面的服务器，然后还是由服务器作出响应。这个过程可以用图 1.2 简要地表示。

通过这个过程，浏览器和服务器之间建立了一种交互关系，使浏览者可以访问位于世界各地计算机（服务器）上的网页。在图 1.2 中，我们作为浏览者位于浏览器端，或者说是客户端；而在 Internet 的另一端则包含有大量的用于提供信息服务的服务器，使我们能够访问形形色色的网页。

由此可以看出，浏览器是获取 WWW 服务的基础，它的基本功能就是对网页进行显示。目前使用最广泛的浏览器是 Microsoft 公司的 Internet Explorer（本书在说明过程中将以 Internet Explorer 5.0 作为默认浏览器），其他浏览器包括 Netscape 公司的 Netscape Navigator 等。

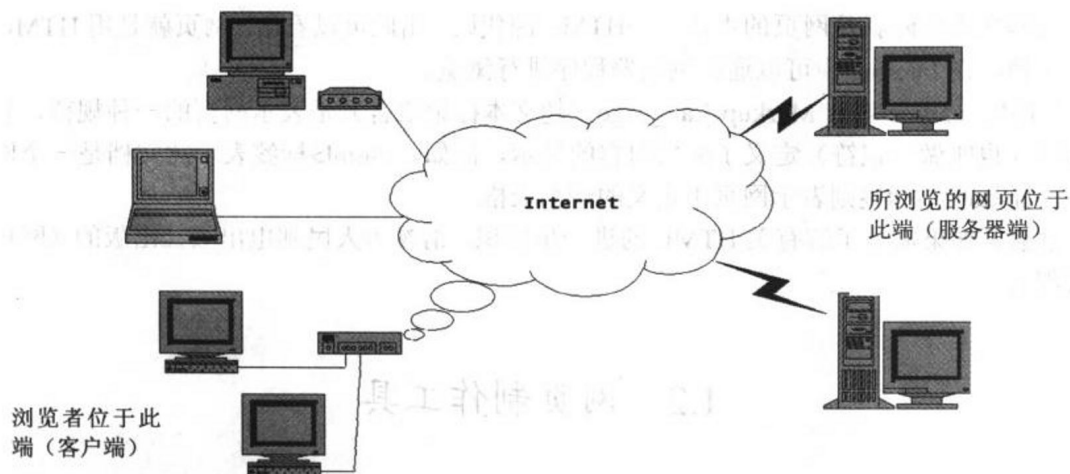


图 1.2 WWW 的工作原理

1.1.2 网站与网页

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。

通过超链接连接起来的一系列逻辑上可以视为一个整体的一些网页就叫做网站。或者说，网站就是一个链接的页面集合，通常为了完成某个特定目标。

一般情况下，网站都有一个首页，或者说主页，作为网站的开始点。首页的作用一般像是一本书的目录，使访问者能够了解网站的内容。首页的名称一般是固定的，例如 index.htm 或 default.htm 等（具体名称由 Web 服务器确定）。

1.1.3 网页的本质

浏览者是通过浏览器来访问 Web 服务器上的网页的。那么，网页的本质到底是什么呢？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 1.3 所示。



图 1.3 网页的本质

这些文本实际就是网页的本质——HTML 源代码。由此可以看出，网页就是用 HTML 写成的文档，在 Internet 中可以通过浏览器程序进行浏览。

HTML (HyperText Markup Language, 超文本标记语言) 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。

注意：如果需要了解有关 HTML 的进一步知识，请参考人民邮电出版社出版的《网页制作教程》。

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，本节就介绍这些内容。

1.2.1 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

Macromedia Dreamweaver 是一种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 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，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 (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 的一个很大好处就是它与 Office 系列软件的一致性，用户可以用操作 Word 文档类似的方式操作网页文档。有关 FrontPage 的具体使用方法，请感兴趣的读者参考该软件的联机帮助或其他相关书籍。

1.2.2 素材处理与创作工具

实际上，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 是比较好的图形图像处理软件, 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 Image Ready 与 Photoshop 捆绑在一起, 使得用户能够方便地制作和处理各种 Web 图像效果。如果读者有志成为一名专业网页设计师, 则 Photoshop 不可不学。

2. Fireworks

Fireworks 是 Macromedia 公司的首选 Web 图形工具软件。Fireworks 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 Dreamteam (梦幻组合), 是当前最流行的 Web 图形工具之一。本书将在第 4 章介绍 Fireworks 在网页制作方面的应用。

3. Flash

Flash 是目前较流行的一种 Web 矢量动画软件, 它建立了 Web 上交互式矢量图形和动画的工业标准。Flash 图形是压缩的矢量图形, 而且采用了网络流式媒体技术, 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。本书将在第 6 章介绍 Flash 在网页制作中的应用。

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。该软件是一种共享软件, 可以在 Internet 上方便地下载。有关使用 Anfy 的信息, 请参见本书第 5 章。

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、Corel DRAW 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

因为网页只有在链接成网站才有其存在的意义, 所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。在制作网页开始时就从一个网站的角度来考虑问题, 能够使后续的工作更容易进行。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。本节将详细介绍这个流程。

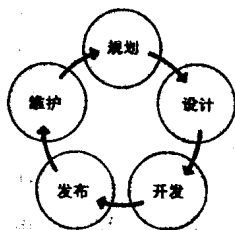


图 1.4 网站开发工作流程

1.3.1 规划站点

规划站点是网站建设的第一步。“好的开始是成功的一半”，良好的网站规划是进一步开发的基石。

1. 建立目标规划书

网站规划过程中, 首先应该回答这样一个问题: 建立网站的目的是什么?

尽管建设网站的目标不尽相同, 但是我们必须明确。因为站点目标越明确, 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。碰到问题时, 首先要问: “这个问题的解决有助于站点目标的实现吗?” 只有在答案是肯定的情况下, 才有必要花时间去解决这个问题。

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、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, 应首先考虑可能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。

在这一阶段, 需要掌握一些典型目标用户的基本信息。例如, 他们共同的兴趣是什么, 他们希望从站点中获得什么。还有一些技术上的问题, 例如, 用户显示器的设置、使用什么操作系统、使用的浏览器版本以及他们连接到 Internet 时一般的连接速度等。一般情况下, 既可以作一些问卷调查, 也可以从亲友、同学那里得到一些建议。或者干脆先将网站发布, 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

接下来就要确定出站点的整体风格, 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 上的网站类型繁多, 归纳起来主要有以下几种。

• 信息式

这种类型的网页界面以文字信息为主, 页面的布局要求整齐划一, 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, 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”、“搜狐”、“263 首都在线”、“网易”、“Chinaren”等都属于信息式的网站。

• 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, 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。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。

• 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