

数 字 艺 术 设 计 教 程 丛 书

网站建设与网页设计教程

主编：潘鲁生 编著：顾群业 李广福 山东美术出版社

Website construction
and webpage design

TP
TP393.092
401

网站建设与网页设计教程

主审：潘鲁生 编著：顾群业 李广福
山东美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网站建设与网页设计教程 / 潘鲁生主编. — 济南: 山东美术出版社, 2005.7
(数字艺术设计教程丛书)
ISBN 7-5330-2063-4

I. 网... II. 潘... III. ①网站—开发—教材②主页制作—材料 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 073642 号

山东省教育厅十五立项教材

编辑委员会主任:

潘云鹤 中国工程院院士, 浙江大学校长, 中国图像图形学学会理事长

编辑委员会委员:

(按姓氏笔画排序)

马 刚 中央美术学院设计学院副院长、教授, 摄影与数码媒体工作室主任

王传东 山东工艺美术学院数字艺术系副主任、教授

田少煦 深圳大学艺术与设计学院教授, 数字媒体与动画研究所所长

孙守迁 浙江大学计算机科学与技术学院教授、博士, 现代工业设计研究所所长

许 平 中央美术学院设计学院副院长、教授、博士

李一凡 北京印刷学院设计艺术学院院长、教授

何 洁 清华大学美术学院副院长、教授

张培利 中国美术学院新媒体艺术系主任、教授

姜衍波 山东美术出版社社长、总编辑

郝爱民 北京航空航天大学计算机学院副院长

虚拟现实新技术教育部重点实验室副主任

董占军 山东工艺美术学院教授、博士

路盛章 中国传媒大学动画学院院长、教授

潘鲁生 山东工艺美术学院院长、教授、博士

主 编: 潘鲁生

副 主 编: 彭冬梅 顾群业

责任编辑: 王承利

封面设计: 石增泉

内页设计: 董雪莲

出 版: 山东美术出版社

济南市胜利大街 39 号 (邮编: 250001)

发 行: 山东美术出版社发行部

济南市顺河商业街 1 号楼 (邮编: 250001)

电话: (0531) 86193019 86193028

制版印刷: 山东新华印刷厂

开 本: 787 × 1092 毫米 16 开 15.5 印张

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

定 价: 35.00 元

促進創新
加強設計

潘雲鶴



数字·图像·设计

对于21世纪是“图像时代”的说法,已经得到了大众的普遍认同,因为这是我们所处时代视觉传达的真实写照。在我们的周围不断出现“激光照排技术”、“电脑喷绘技术”、“三维动画技术”、“新媒体艺术”、“数字艺术”、“网络艺术”等诸多与图形图像有关的新名词。的确,21世纪是数字多媒体的时代,也是一个大量运用图形和图像传达信息的时代。计算机技术的进步推动了图形图像技术的飞速发展。以图形开发和图像处理为基础的可视化技术通过大众媒体、计算机及其网络等手段得以快速传播,人们在不知不觉中改变着生活方式,其影响是潜移默化的。在技术发展 with 艺术变革的时代,我们面临着数字艺术、图像艺术与设计艺术的全新课题。如何利用技术手段打破我们已有的视觉空间,以创新的图形图像技术为媒介重塑设计语言。人类每一次技术进步都会带来艺术的巨大变革。数字图形图像技术的诞生几乎可以使一切艺术想像变为现实,同时对各种艺术形态有着巨大的包容性,给新时代的艺术家和设计师们带来了创作上的自由度。对于设计艺术而言,数字图形图像技术更是发挥着无可比拟的威力,它既能模拟真实场景,也能对各种传统艺术语言作出诠释,成为一种独特的设计语汇。数字图形图像技术广泛应用于产品设计、建筑设计、广告设计、动画设计、网页设计、印刷设计、展览设计、服装设计等艺术设计领域,极大地增强了设计的表现力。数字图形图像技术已经影响到社会的方方面面,改变着我们的生活方式和生产方式,并产生出巨大的社会效益和经济效益。

近几十年来,伴随着流行文化的渗透与商业性影视节目的普及,艺术家和设计师们开始对图像化的视觉接受方式和创作方式进行探讨,数字图形图像技术的介入使这种思考和创作进入了崭新的时代。数字图形图像技术作为视觉技术发展的代表,不仅仅影响了设计和创作的艺术语言,而且影响了整个艺术生态的发展环境。印象派大师曾用扑朔迷离的色彩和绘画语言表现他们对世界的认知,数字多媒体时代则选择了数字化语言作为其独特魅力的传播媒介。数字图形图像技术的出现将科技手段与艺术创作有机地结合起来,作为科学与艺术联姻的产物,数字艺术成为伴随着图形图像技术的发展而产生的一种崭新的艺术样式。

数字图形图像技术被大众所认识,得益于其在数字娱乐产业中的广泛应用。这包括集科技性、艺术性、娱乐性、竞技性、仿真性等诸多要素于一体的计算机网络游戏,也包括被称为“大众艺术”的电影样式。数字图形图像技术在电影艺术中的最初应用主要是在电影制作后期进行特技制作和合成。例如《星球大战》的导演卢卡斯早在20世纪70年代就创建了实业光魔公司,致力于开发电影数字特效所需要的技术。今天,实业光魔公司已经成为好莱坞最著名的数字制作公司之一,并帮助《泰坦尼克号》等好莱坞大片完成诸如变形、扭曲、多层画面合成等增强影片表现力的数字制作。数字图形图像技术带给导演更为广阔的想像空间,为导演充分发挥其创造能力提供了平台。今天,数字图形图像技术正在成为电影技术的主导,美国50%以上的影片用数字图形图像技术来制作画面。好莱坞历史上票房收入前十名的影片,几乎都与数字图形图像技术的使用和数字虚拟空间的设计密切相关。

同时,我们也应该清醒地认识到,针对艺术表现来讲,技术并不是万能的。一方面,数字图形图像技术是前卫的、极具生命力的;但另一方面,它只是达成目的的手段和数字艺术创作的基础,要出成果必须依赖艺术设计上的创新,同时要具备对社会文化进行视觉化的思考乃至于一种文化审视和批判精神,只有这样,设计艺术才能实现自己的价值。数字图形图像技术无论多么神奇,它仍然只是技术层面而不能代替艺术。技术可以具有艺术性,但需要创作者将其升华。数字图形图像技术可以为艺术和设计插上科学的翅膀,但它飞翔的目的地应该是艺术的圣殿而不是技术的作坊。以美国数字动画片《虫虫特工队》(A Bug's Life)的创作队伍为例,其计算机技术工作人员只占17%,视觉艺术家却占到了55%。数字艺术是一门科学与艺术相结合的新兴学科,我们希望通过学科的建设与研究、产品的研发,反过来推动技术研究与推广。现在我们往往过多地关注硬件的建设和技术的学习,而对数字艺术语言的形式结构和规律,甚至艺术的表现力却很少谈及。如果我们在数字艺术语言研究和学科体系构建上有所探索,将使这门学科获得全新的发展,我们编写这套教程的意图就在于数字艺术学科的建设 and 人才的培养。设计艺术是科学与艺术相融合的交叉学科,所以它应当关注社会变革、关注经济发展、关注人文环境。当下,数字艺术设计行业逐渐具备了社会影响力,其地位有逐渐上升的趋势。而图形图像技术在数字艺术中扮演着非常重

要的角色，它的快速发展使全新的艺术设计领域逐渐形成，以图形图像技术为平台的数字艺术将成为 21 世纪视觉艺术设计的主流，甚至成为中国新文化产业的增长点。在高等艺术教育的学科体系中，交叉学科不断推出，相关专业应运而生，与此相关的设计机构不断增多，但它仍然是一个崭新的面孔，需要我们阐释与推广。艺术的创作需要科学的精神，科学的创造也需要艺术的修养。我们必须认识到，一方面，在中国的艺术与设计教育中必须融入图形图像技术教育；另一方面，在数字图形图像教学中必须注意艺术与科学不能脱节，这样才能使我们培养的学生真正具备创造力。

当今，整个计算机图形图像技术书籍市场已经相当成熟，各类图形图像技术的书籍琳琅满目，但我们也发现大部分书籍只是停留在技术和软件应用的层面上，对于一个图形图像专业设计人员来说，大家更想学到的是建立在艺术层面上的设计创意。时至今日，人们对创意和美感的要求越来越高，软件只是我们实现创意的工具，而创意和个人的艺术修养才是真正的主导因素。目前图形图像技术教育需要构建一个具备创意设计思想、结合各行业的实际应用、涉及到设计方法与流程的信息平台，更需要一套具有实用价值的教材，鉴于此，在编委会各位专家的指导下，山东工艺美术学院组织一批有志于这方面研究的青年教师编写了《数字艺术设计教程》丛书。这批年轻的教师们具有丰富的教学经验，在揣摩学生心理的基础上，组织丰富多彩的课堂教学，引导学生们独立思考与合作交流、概念与思想的引入和深入，安排特色鲜明的实践活动，形成了各自的特色。在本套教程中体现“利学利导”的专业优势，实现了将技术与艺术、理论与案例、专业艺术性与应用性案例的完美结合。《数字艺术设计教程》丛书重点放在单个图形图像软件的掌握上，涉及到 Maya、AutoCAD、3ds max、Rhino、Photoshop、CorelDraw、Painter、Dreamweaver、Flash、Digital Fusion 等业界常用的图形图像设计软件，适用领域几乎可以囊括所有艺术设计专业。本套教程无论是在知识点的讲解还是在应用性案例的制作过程中，设计、图形、数字技术一直贯穿始终。在指导读者提高软件使用技能的同时，更多的是引导和激发读者的创意和表现，挖掘艺术潜力，特别适用于高等艺术院校相关专业的大学生和专业设计公司的设计人员，它将潜移默化地提高读者的艺术认知和实践能力。其实通过一定时间的

学习，用某个软件做一个实例并不难，但要做一个项目设计的实例，就需要具备良好的创意、熟练的使用技能和丰富的经验来做铺垫。希望通过这套教程细致入微的制作过程讲解和设计艺术的点拨，能够使读者真正成为一名数字艺术设计师。

潘鲁生

2005年1月26日于泉城

导 言

本书通过完整的建站过程来讲述网站建设和网页设计,对于其间涉及到的具体技术,诸如Frontpage、Dreamweaver等网页制作软件的操作等内容,限于篇幅而没有展开深入地讲解。

网站(Web Site、Site)是指在互联网络上,访问者可以通过浏览器查看的,以相应主题构建的文档集群。网站存放于服务器上,既可以是具备独立主机和独立IP地址的,也可以是虚拟主机的;既可以是复杂的大型网站形式,也可以是简单的HomePage形式。

网站建设是指围绕网站的最终应用所做的相应工作,包括需求分析、页面设计、服务器架构、数据库架构、程序设计等,涉及到图书情报学、图形学、软件工程学、人体工程学、心理学、经济学等等诸多学科。但本书以讲解网站建设的相应技术为主,围绕一个网站平台的搭建、页面制作、动态程序编写,直到网站的发布以及后续的维护,介绍如何使用各种开发工具、应用软件来完成以上工作,引导读者一步一步地建设一个相对完整的网站。

本书面向有志于从事网站建设工作的初级用户,是作者在应用开发实践的基础上编写的。本书配以大量操作步骤的图片,尽量使读者能够“按图索骥”,即使对网站建设毫无基础的人,看完本书也能制作出简单的网站。初稿完成后,交给多名未接触过网站建设的学生试读,根据学生的反馈信息进行了大量修改调整,从读者的角度做了更为充分的考虑。

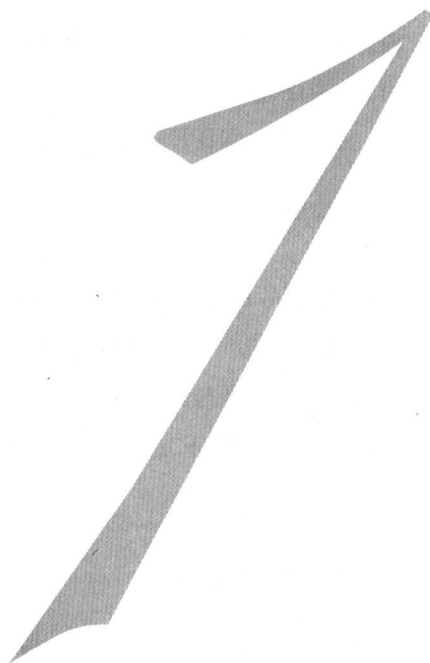
在本书编写过程中,得到了职业设计师李志云先生和山东省环保局网络信息中心工程师顾立业先生的大力支持,在此致以谢意。

本书适合作为高等学校有关专业及各种专业培训班的教材,也适合网站设计爱好者自学使用。

第一章 网站建设基础	01
第一节 网站建设常识	02
1.1.1 域名	02
1.1.2 IP 地址	02
1.1.3 DNS	02
1.1.4 主机托管	02
1.1.5 虚拟主机	03
第二节 网站制作工具	03
1.2.1 HTML 编辑工具	03
1.2.2 网页开发工具	03
1.2.3 图像应用工具	04
1.2.4 创建动态元素的工具	05
1.2.5 浏览器	06
第三节 网络标记语言与编程语言	06
1.3.1 HTML 介绍	06
1.3.2 JavaScript 介绍	13
1.3.3 ASP 介绍	15
1.3.4 PHP 介绍	22
第二章 网页设计基础	25
第一节 网页艺术设计概述	26
2.1.1 网页艺术设计的原则	26
2.1.2 网页艺术设计的内容	28
2.1.3 网页艺术设计的特点	30
2.1.4 网页艺术设计的过程	34
第二节 网页设计中的形式美法则	42
2.2.1 统一与变化	42
2.2.2 对比与调和	43
2.2.3 对称与均衡	44
2.2.4 节奏与韵律	45
2.2.5 单纯与秩序	47
第三节 网页设计的基本构成	48
2.3.1 文字的格式化	48

2.3.2 图像·····	58
2.3.3 版式的基本类型·····	76
2.3.4 视觉流程的筹划·····	89
2.3.5 布局的安排·····	96
2.3.6 色彩·····	106
2.3.7 多媒体技术的应用·····	112
第四节 网页设计中的创意思维·····	114
2.4.1 创造性思维的基本特征·····	115
2.4.2 网页设计的创意类型·····	116
2.4.3 网页设计的创意方法·····	117
第三章 网站建设技巧·····	123
第一节 搭建网站平台·····	124
3.1.1 架设 WEB 服务器·····	124
3.1.2 数据库构建·····	131
第二节 网页制作·····	141
第三节 建立动态站点·····	155
3.3.1 ASP 动态站点实例·····	157
3.3.2 PHP 动态站点实例·····	184
第四节 网站发布·····	205
3.4.1 使用虚拟主机·····	205
3.4.2 使用动态域名·····	208
3.4.3 域名申请·····	209
3.4.4 主机设置·····	211
第四章 网页欣赏·····	213

第一章 网站建设基础



第一节 网站建设常识

1.1.1 域名

什么是域名呢？从技术上讲，域名是在 Internet 中用于解决地址对应问题的一种方法。它是用于在 Internet 上查找网站的专用名字，与我们熟悉的地址、门牌号的作用相似。从商业角度看，域名被誉为企业的“网上商标”。没有一家企业不重视自己产品的标识——商标，由此可见域名的重要性和价值。域名的形式是以若干个英文字母或数字组成，由“.”分隔成几部分，如 qqxq.com 就是一个域名。按规定，域名是由英文字母（不区分大小写）、阿拉伯数字和横杠“-”组成，不能有空格，“-”不能放在最前面或最后面，每个层次最长不能超过 67 个字母。互联网上的域名千姿百态，但从域名的结构来划分，总体上可把域名分成两类，一类称为“国际顶级域名”（简称“国际域名”），一类称为“国别域名”。一般国际域名的最后一个后缀是一些诸如“.com”、“.net”、“.gov”、“.edu”的“国际通用域”，这些不同的后缀分别代表了不同的机构性质。比如“.com”表示的是商业机构，“.net”表示的是网络服务机构，“.gov”表示的是政府机构，“.edu”表示的是教育机构。国别域名的后缀通常以“国家域”作为最后一个后缀。以 ISO31660 为规范，各个国家都有自己固定的国家域，如：cn 代表中国、us 代表美国、uk 代表英国等。例如：“design.cn”是一个中国国别域名，“qqxq.com”是一个国际顶级域名。

1.1.2 IP地址

所谓 IP 地址就是给每个连接在 Internet 上的主机分配一个在全世界范围内唯一的 32bit 地址。IP 地址的结构使我们可以很方便地在 Internet 上寻址。IP 地址通常用更直观的、以圆点分隔的 4 个十进制数字表示，每一个数字对应 8 个二进制的比特串，如 www.qqxq.com 的 IP 地址为：211.86.9.8。Internet 的 IP 地址由 Inter NIC (Internet 网络信息中心) 统一负责全球地址的规划、管理，同时由 Inter NIC、APNIC、RIPE 三大网络信息中心具体负责美国及其它地区的 IP 地址分配。

1.1.3 DNS

DNS (Domain Name System) 是域名解析系统的意思。它在 Internet 上的作用是：把域名转换成网络主机可以识别的 IP 地址。比如：我们上网时输入的域名 www.qqxq.com 会自动解析为 211.86.9.8。域名与 IP 地址是对应的，它们之间的转换工作就称为域名解析。人们习惯于记忆域名，但机器间互相只认 IP 地址。因此，域名解析需要由专门的域名解析服务器来完成，整个过程是自动进行的。

1.1.4 主机托管

建立一个大规模的网站，不仅需要丰富的内容，还需要庞大容量的服务器、足够的带宽以及安

全稳定的系统平台。而这些不是每一位网站建设者都能承受的,这样就产生了主机托管服务。服务商可以提供与Internet实时相连的网络环境,网站建设者可以在服务商的机房放置服务器,或向其租用服务器,实现远程控制、WWW发布、E-mail收发、Ftp文件的上传与下载等功能。

1.1.5 虚拟主机(Virtual Host Virtual Server)

使用特殊的软硬件技术,把一台计算机主机分成一台台“虚拟”的主机,每一台虚拟主机都具有独立的域名和IP地址(或共享的IP地址),具有完整的Internet服务器功能。在同一台服务器、同一个操作系统上,可以运行为多个用户打开的不同的程序,互不干扰;而各个用户拥有自己的一部分系统资源(IP地址、文件存储空间、内存、CPU时间等),并可以通过FTP等手段自主维护。虚拟主机之间完全独立,在外界看来,每一台虚拟主机和一台独立的主机的表现完全一样。

第二节 网站制作工具

网站制作所需的工具、种类和数量都很多。大体包括HTML编辑工具、网页开发工具、图像应用工具、创建动态元素的工具四类。同时,您还应该使用浏览器来测试网页设计效果。

1.2.1 HTML 编辑工具

HTML文件是标准的ASCII文件,可以使用各种文本编辑工具进行编辑,比如Windows自带的Notepad,以及功能更强大的Ultraedit、Editplus等文本编辑工具。用户必须具备HTML语言的基础,才能在这种编辑环境里如鱼得水。

1.2.2 网页开发工具

1. DreamWeaver

Macromedia公司提供的Dreamweaver是一套“所见即所得”的网页开发工具。它可以制作出跨浏览器的动态HTML代码,即不论使用IE还是Navigator浏览器,所编写的HTML代码都能被正确地解释、显示。具有FTP功能、处理Flash和Shockwave等多媒体格式和动态HTML,支持基于团队的Web创作。在编辑上可以选择源码编辑方式。快速的HTML Tag编辑器、Fireworks中元素导入功能,新的对象包括DATE、E-MIAL、导航条等。

此外,DreamWeaver可以原封不动地读入您在其它网页开发工具或网页编辑器里写好的HTML文件,丝毫不会改变原文件的格式、换行、大小写、HTML标识,让您的HTML文件仍然能够被原先的网页编辑软件所解释。这是市面上其它“所见即所得”工具办不到的。DreamWeaver的弱点在于对站点的管理,它不像FrontPage,对超级链接的维护能够严密监控,并且自动对应更新。

2. FrontPage

微软公司提供的FrontPage也是一套“所见即所得”的网页开发工具。具有优秀的自动网页超

级链接维护功能、所见即所得的帧窗口(Frame)界面、直觉式的手绘表格制作,用户可以简便地在网页内插入动态性组件(如: DHTML、计数器、站点搜索),而无需自己编写这些程序代码……,这使得FrontPage成为网页开发工具中的佼佼者。例如,我们使用HTML语言编写表格,得记住它的标签元素,还必须适当地组织、排列它们,才能得到需要的表格。但在使用FrontPage这个所见即所得的工具时,会发现制作主页原来这样轻松,那种枯燥之感顿时消失,而我们也可以多放一点精力在设计上。

1.2.3 图像应用工具

1. Photoshop

Adobe公司的Photoshop是一套专业级的图像应用软件。它提供了富有创新的艺术工具、强化的Web特性,而且捆绑销售其功能强大的AdobeImageReady,对WEB图像的处理更加方便、轻松,达到令人振奋的效果。不管是设计交互式的图形,还是制作复杂的印刷图像,都可以享受其强大的功能和方便的操作。

2. ImageReady

Adobe公司推出的ImageReady,拥有与MacromediaFireworks不相上下的强大功能。它的用户界面与Photoshop十分类似,如果您使用过Photoshop,便会感觉ImageReady十分容易上手。ImageReady沿用与Photoshop类似的操作方式,您可以将各个图像放置在各个图层,然后加以编辑。ImageReady在图形文件压缩、调色板选定、批处理、动画制作,以及透明色的支持上,都有非常优秀地表现。

3. Fireworks

Macromedia公司推出的Fireworks,号称是第一个提供网页制图全方位解决方案的应用软件。如果您曾经接触过Freehand或Flash等Macromedia公司的产品,就会发觉Fireworks的工作面板及操作方式都十分熟悉、易用。Fireworks与DreamWeaver结合很紧密,结合了Photoshop(点阵图处理)以及CorelDraw(绘制矢量图)的功能。因此,非常容易选择、调整位置。同时,它能够绘制出细腻的材质,可以轻松地制作出网页上很流行的阴影、立体按钮等效果。它还支持网页16进制的色彩模式,提供安全色盘的使用和转换,要切割图形、做影像对应(Image Map)、背景透明等都很容易。

Fireworks十分擅长将较大的图形文件做不同等分的分割,各自保存为不同的文件格式、不同压缩方法的图形文件,然后再编写复杂、内嵌式的隐形表格,将这些分割过的小图形文件拼凑起来,在制作交互性按钮、动画、以及编写相关的JavaScript程序代码方面,也都具有优秀的表现。

4. Painter

MetaCreations公司提供的Painter以其逼真的自然彩绘笔触和纸质而闻名。除了常用的铅笔、粉笔、水彩、蜡笔、油画笔之外,还有很多特殊画笔,可以简便快速地画出火焰、杂点、霓虹、树叶等图像,并且对应显示在具有特殊质感的图纸上。Painter让您的数字绘画看起来像是使用传统颜料、纸笔精心手绘出来的一样,完全没有电脑绘图的生硬感。

Painter 也具备图层功能,支持压力感应板,允许进行多达32次的撤消操作,并且有极细腻的图像材质控制,是一套功能强大的专业绘图软件,其受欢迎的程度与Photoshop不相上下。Painter 的最新版本增加了许多网页设计功能,非常适合专业设计者使用。

5. CorelDraw

CorelDraw 是一个功能强大的专业型矢量绘图软件,由Corel公司提供。它主要应用于印刷输出图形,但也能帮您完成网页里的插图制作。最新版的CorelDraw 同样增强了对网页设计的支持,例如:制作可点图像(imagemap)、所见即所得的HTML输出、GIF 动画等。此外,它附赠许多剪贴图(clipart)、字体、相片、网页背景图案、GIF 动画等。

6. Freehand

Freehand 是一个超级专业矢量绘图软件,由Macromedia 公司出品。它提供了一系列完整的绘图工具,可制作出细致的美术图形、工业绘图,文件格式与QuarkXpress、Photoshop、Flash、Director 等软件相通,可以方便地在各个程序间引入、导出。

Freehand8里附加的Insta.html小程序可以输出支持动态HTML与StyleSheet的文件,因此,您不需编写任何JavaScript 程序代码与HTML 源代码,就能够制作出一个生动活泼的网页。

1.2.4 创建动态元素的工具

1. Flash

Macromedia 公司提供的Flash 视频动画软件,让您完全不必编写程序代码,即可制作出具有交互性的浏览按钮、下拉式菜单、导航控制、动画图标,以及有声有色的ShockWaveFlash(SWF)视频。Flash 制作的向量性动画,文件体积小,因而下载时间短,且能很好地适应浏览者不同尺寸的屏幕,因此广受欢迎。Flash 对于物体的颜色、透明度、形状以及明暗的渐变,都有相当好地控制。附带的AfterShock,会按您的设置,编写适当的HTML/JavaScript 程序代码。您只需剪切、粘贴,即可将Flash(SWF)视频嵌入HTML 文件里。

2. GIF Animator

台湾友立公司提供的十分易用又功能齐全的古IF 动画制作软件。它可以合成数个GIF 图片,使之成为一个动画。也可将视频AVI 文件转变成GIF 文件。它能自动调整出动画的最佳调色板、最佳的文件大小。此外,还提供了不少特殊的动画效果,例如:走马灯(bannertext)、过渡流程特效(transitioneffect)、颜色动画、立方体特效、翻页效果、菱形筛选效果等。

3. 3DImpactPro

这是一个专门制作3D动态图形、按钮、特效文字的简单3D动画软件(也可制作静态3D),由Crystal 公司提供。它的向导会带您一步步地完成打光、键入文字、立体成型、挑选材质、翻转动作等步骤,轻松制作出美妙的网页动画。3DImpactPro 提供许多现成的以及可自定义的材质、打光角度、立体形状、旋转方式。您可以引入原先已有的2D 图形,然后让软件为您制作出3D 动画。3DImpactPro 还提供了柔化阴影、动态材质背景、物体影像反射等特效,您可以自行调整参数值,应用于图像上。

4. Cool3D

它是一个制作三维字的动画软件，由台湾友立公司提供。Cool3D的最大特点是简单易用。可以提供火焰、爆炸、扭曲等特效。您可以自行调整参数值，并将这些设置保存起来，以备以后使用。

1.2.5 浏览器

浏览器不属于网页设计工具，但我们应该使用浏览器来测试制作完成的网页。据调查显示，IE浏览器占据了巨大的市场份额，因此，使用IE浏览器来测试，可以确保您的网页在大部分浏览者那里正常显示。当然，精益求精的设计者还可以同时使用Netscape浏览器、Mozilla浏览器、Opera浏览器以及苹果公司的Safari浏览器进行测试。

第三节 网络标记语言与编程语言

网站建设的核心部分是网页的设计与制作，要求设计制作人员对文本标记语言、网络编程语言等有所了解。网络编程语言有很多种，比如：CGI、现在流行的ASP、PHP，以及一些功能更为强大的JAVA、.NET等。在这里，只对HTML、JavaScript以及ASP、PHP做一下简单介绍，读者可以根据本书第三章的实例和日后的实践，深入地进行学习。

1.3.1 HTML 介绍

讲到HTML (HyperTextMarkupLanguage，即超文本标记语言)，需要我们了解一下它产生的背景。

在20世纪80年代早期，IBM公司提出在各文档之间共享一些相似的属性，诸如字体大小和版面。IBM设计了一种文档系统，通过在文档中辅加一种标签，从而可以标识文档中的每种元素。

这样文档的显示和打印可能更少或更多地依赖特殊的硬件，不过这样的系统需要不同的计算机系统提供专门的软件来显示和打印文档。IBM把自己这种标识语言称作通用标记语言(Generalized-MarkupLanguage)，即GML。但IBM没在GML上做太多工作，直到1986年，国际标准化组织(ISO)认为IBM提出的概念很好，进而发布了为生成标准化文档而定义的标记语言标准(ISO8879)，称为新的语言SGML，即标准通用标记语言。

SGML定义了许多不同类型的文档，HTML是其子集。人们习惯使用术语HTML表示超文本文档本身(属于一种特殊类型的SGML文档)和用以产生超文本文档的标记语言。

1. 什么是HTML?

HTML (HyperTextMarkupLanguage，超文本标记语言)是网络的通用语言，一种为普通文件中某些字句加上标示的语言，其目的在于运用标记(tag)使文件达到预期的显示效果。它允许网页制作者建立文本与图片相结合的复杂页面，无论浏览者使用什么类型的电脑或浏览器，都可以浏览