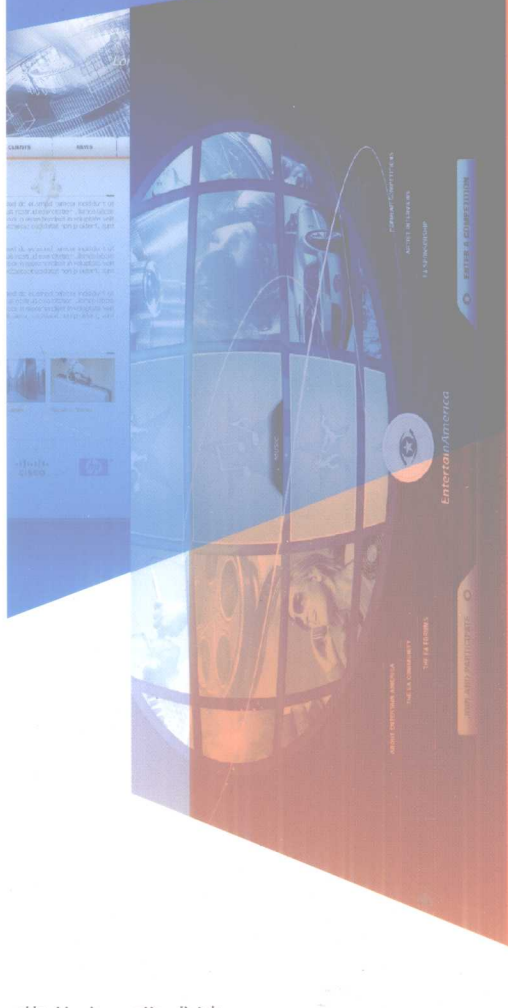




高职高专设计艺术类专业  
理实一体化"十一五"规划教材



■ 主编 蔡恭亦 龚成清

# 高级网页艺术设计



中南大学出版社  
WWW.CSUPRESS.COM.CN

# 高级网页艺术设计

高职高专设计艺术类专业理实一体化"十一五"规划教材

■ 主 编 蔡恭亦 龚成清  
副主编 张 利 李海果 蒋桂梅 钟洁云  
徐万清 赖亮鑫



中南大学出版社

WWW.CSUPRESS.COM.CN

---

### 图书在版编目(CIP)数据

高级网页艺术设计/蔡恭亦,龚成清主编. —长沙:中南大学出版社,  
2009

高职高专设计艺术类专业理实一体化“十一五”规划教材

ISBN 978 - 7 - 81105 - 945 - 8

I. 高... II. ①蔡... ②龚... 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(2009)第 133787 号

---

## 高级网页艺术设计

蔡恭亦 龚成清 主编

- 
- ☐责任编辑 秦瑞卿  
☐责任印制 文桂武  
☐出版发行 中南大学出版社  
社址:长沙市麓山南路 邮编:410083  
发行科电话:0731-88876770 传真:0731-88710482  
☐印 装 湖南精工彩色印务有限公司
- 

- ☐开 本 889 × 1194 1/16 ☐印张 11 ☐字数 340 千字  
☐版 次 2009 年 8 月第 1 版 ☐2009 年 8 月第 1 次印刷  
☐书 号 ISBN 978 - 7 - 81105 - 945 - 8  
☐定 价 39.00 元
- 

图书出现印装问题,请与经销商调换

# 总序

当前,我国的高职艺术设计教育正处于蓬勃发展阶段,也正处于总结经验、更新观念、锐意改革、形成具有中国特色的高职艺术设计教育体系的关键时期。高职艺术设计教育体系形成的关键在于工学结合人才培养模式的构建,人才培养模式的实现和教学质量的提高关键在于课程改革与创新,而课程改革的关键又在于教材的建设与创新。所以,相关的高职院校都十分重视艺术设计专业教材的建设。

目前的高职艺术设计类专业教材体系庞杂,品种繁多,其中虽有一些较高质量的教材。但冷静观之,也存在不少的问题:

一方面,艺术设计专业教材缺乏细分,高职教育与普通本科专业教材共用,抹杀了高职技能型教育与普通本科学科型教育的本质区别,艺术设计专业教材似乎成了“万能教材”。

另一方面,不少高职艺术设计类专业教材却又存在着明显的“四个脱节”:

一是教材体系与高职类型特征的脱节。高职教育的本质特征在于其职业性、实践性、开放性,工学结合是高职人才培养的根本途径,但在很多高职艺术设计专业教材中很难看到这种典型特征的充分体现。

二是理论教学内容与实践教学内容的脱节。高职艺术设计专业教材最初多由本科教材脱胎而来,基本上成为本科教材的压缩版,理论内容多而实践操作内容少。后来又由于对高职技能型人才培养特征的强调,很多实训教材纷纷面世,把某一门课程的理论教学内容与实践教学内容人为地割裂开来,造成了理论教学内容与实践教学内容的脱节,如此一来,势必形成一门课程有一本理论教材与一本实训教材共存的局面,这与高职教育强调“教、学、做合一”、理实一体化的教学理念是不相符的。

三是教材作者与专业行家的脱节。由于教材出版市场的竞争激烈,各种高职艺术设计专业教材编写人员的不足,有的教材作者本人并不是某门课程或这一设计领域的专家,有时出现一个作者编写多本教材的情况,这种非对口专家编写的教材质量是难以保证的。

四是教材建设与教学改革实际的脱节。目前,高职院校都在积极推进包括专业建设、课程建设、教学模式建设、人才培养模式建设与创新等在内的各项教学改革实践工作;与此同时,很多出版社也在积极组织高职艺术设计专业教材的编写与出版工作。但是,高职艺术设计专业教学改革成果和最新理念却并没有充分反映到教材编写、建设与出版中,这样的教材最终将失去其鲜活的生命力。

以上这些问题的出现,使教材建设与教学实际之间形成了相互脱节的“两张皮”,影响了高职院校的课程教学、课程改革以及人才培养工作的整体推进。

有鉴于此,2008年5月,中南大学出版社召开了一次由全国开设有艺术设计类专业的30多所具有代表性的高职院校的院长、系主任、骨干教师和来自企业的现场专家参加的“关于高职艺术设计类专业教材建设”的研讨会,会上大家一致商定共同编写一套全新的高职艺术设计类专业“理实一体化”教材。确定了教材编写与出版的宗旨——以教育部教高〔2006〕16号文为指南,编写和出版一套能反映高职教育类型特征,紧扣当前高职艺术设计教育教学改革实际,体现“教、学、做合一”教学理念的“理实一体化”专业教材,为各校的教学改革和人才培养工作服务。遵照这一宗旨,制定了高职艺术设计专业系列教材编写与出版计划,各个院校、各位专家依据教材编写分工,分头编制教材编写提纲,并经专家委员会审定后,投入紧张的编写工作。经过近一年时间的努力,本系列教材将陆续出

# 总序

版,她将以全新面貌出现在高职高专艺术设计专业师生们面前。

本系列教材分专业基础、专业设计两大类,专业设计又细分为视觉传达设计、环境艺术设计、工业设计、服装设计、数字艺术设计等5个小类,共计约60种教材,计划分两期出版。首批30多种教材将在2009年7月前陆续推出,到2010年7月前出齐所有教材。

本系列教材的作者,均是来自我国高职院校中艺术设计教育教学改革第一线的“双师型”骨干教师,既有校内的教授,又有来自企业的专家,他们不仅具有丰富的教学与设计经验,而且对艺术设计教育中存在的诸多问题有着切实的体会和深入的思考,既充分保证了教材的实用性和可操作性,又使教材具有较高的艺术性。

本系列教材在编写和出版上,力求体现以下特点:

一是职业性。教材力求体现艺术设计职业的针对性、职业岗位的针对性、职业工作过程的针对性以及艺术设计高等职业教育的规律性,做到有的放矢而富有特质。

二是时代性。教材力求反映当今艺术设计与科技发展的最新动态,反映这一领域的最新设计与研究成果,汲取国内外同类教材的优点,做到兼收并蓄而自成体系。

三是创新性。教材力求体现高职教育“教、学、做合一”的最新理念,将工作过程与教学过程、理论教学与实践教学内容融为一体,将工学结合、理实一体化的典型特征贯穿于整个教材体系中,最大限度地满足教学的需要,做到理念领先而特色鲜明。

四是实践性。教材力求紧扣高职院校教学改革实际,反映改革的最新成果,推动课程建设与改革,促进教学质量与人才培养工作水平的提高,做到贴近现实而实用有效。

有中国特色的高职艺术设计专业教材体系的建设是一项艰巨而具挑战性的工作,她有赖于高职艺术设计教育界与设计界同仁们的共同努力。本系列教材的出版,为具有高职教育类型特征的高职艺术设计类专业教材体系的构建与创新作了一些探索性的工作,效果达到与否,我们不敢妄言。真诚期待各位同行专家的批评指正。

“取法乎上,得乎其中”,但愿我们的努力和探索能换来丰厚的回报,但愿本系列教材的出版能为我国高职艺术设计类专业教材体系的形成做一些添砖加瓦的工作,能为高职艺术设计课程建设与教学改革的推进起一些摇旗呐喊的作用。如此,则幸莫大焉!

陈鸿俊

2009年3月26日

# 目录

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 第1章 高级网页艺术设计概论 .....           | 1  |
| 1.1 Internet概述 .....           | 1  |
| 1.2 网页设计 .....                 | 3  |
| 1.3 网页设计的发展 .....              | 7  |
| 1.4 实训内容 .....                 | 8  |
| 第2章 Dreamweaver CS3基础 .....    | 9  |
| 2.1 Dreamweaver CS3的界面 .....   | 9  |
| 2.2 创建站点 .....                 | 10 |
| 2.3 网页基本操作 .....               | 12 |
| 2.4 应用图像 .....                 | 16 |
| 2.5 应用表格 .....                 | 18 |
| 2.6 应用框架 .....                 | 21 |
| 2.7 应用超链接 .....                | 24 |
| 2.8 应用表单 .....                 | 26 |
| 2.9 应用动态效果 .....               | 30 |
| 2.10 应用Spry框架 .....            | 34 |
| 2.11 实训内容 .....                | 36 |
| 第3章 Fireworks基础 .....          | 37 |
| 3.1 Fireworks CS3的工作界面 .....   | 37 |
| 3.2 Fireworks CS3的图像处理工具 ..... | 39 |
| 3.3 Fireworks 制作实例 .....       | 48 |
| 3.4 实训内容 .....                 | 50 |
| 55                             |    |
| 第4章 Flash基础 .....              | 51 |
| 4.1 工作区 .....                  | 51 |
| 4.2 绘图基础 .....                 | 53 |
| 4.3 补间动画 .....                 | 56 |
| 4.4 遮罩动画 .....                 | 57 |
| 4.5 引导线动画 .....                | 59 |
| 4.6 实训内容 .....                 | 60 |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| 第5章 软件综合运用实战分析 .....             | 61  |
| 5.1 凤凰玖邦公司网站制作规划 .....           | 61  |
| 5.2 用Fireworks CS3设计网页Logo ..... | 62  |
| 5.3 用Flash CS3设计网页动画 .....       | 63  |
| 5.4 用Dreamweaver CS3制作网站首页 ..... | 64  |
| 5.5 实训内容 .....                   | 68  |
| 第6章 网页艺术设计基础 .....               | 69  |
| 6.1 网页艺术设计与平面设计的关系 .....         | 69  |
| 6.2 网页艺术设计与设计心理学的关系 .....        | 70  |
| 6.3 网页艺术设计的技术特点 .....            | 70  |
| 6.4 网页艺术设计与技术的关系 .....           | 71  |
| 6.5 网页艺术设计的方式方法 .....            | 72  |
| 6.6 实训内容 .....                   | 72  |
| 第7章 网页艺术设计美学原理 .....             | 73  |
| 7.1 色彩美 .....                    | 73  |
| 7.2 版面形式美 .....                  | 77  |
| 7.3 图形、图片、文字美 .....              | 82  |
| 7.4 实训内容 .....                   | 83  |
| 第8章 网页艺术设计美学心理 .....             | 84  |
| 8.1 视觉心理概述 .....                 | 84  |
| 8.2 色彩、图形、文字产生视觉形式效应的三个层次 .....  | 84  |
| 8.3 网络受众与心理关系 .....              | 85  |
| 8.4 实训内容 .....                   | 87  |
| 第9章 网页艺术设计的色彩艺术设计 .....          | 88  |
| 9.1 网页的色彩模式 .....                | 88  |
| 9.2 色彩与心理关系 .....                | 88  |
| 9.3 网页的色彩表现 .....                | 93  |
| 9.4 实训内容 .....                   | 100 |

# 目 录

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第10章 网页图形艺术设计 .....       | 101 |
| 10.1 网页图形的文件格式 .....      | 101 |
| 10.2 网页图形艺术设计 .....       | 102 |
| 10.3 实训内容 .....           | 104 |
| 第11章 网页文字艺术设计 .....       | 105 |
| 11.1 字号、字体、行距 .....       | 105 |
| 11.2 文字的整体编排 .....        | 105 |
| 11.3 实训内容 .....           | 108 |
| 第12章 高级网页艺术设计实战分析 .....   | 109 |
| 12.1 制作导航区 .....          | 110 |
| 12.2 制作网页形象区 .....        | 111 |
| 12.3 制作网页检索区 .....        | 113 |
| 12.4 网站内容区 .....          | 114 |
| 12.5 分割输出 .....           | 116 |
| 12.6 实训内容 .....           | 117 |
| 第13章 动态网页介绍及运行环境安装 .....  | 118 |
| 13.1 什么是动态网页 .....        | 118 |
| 13.2 四种动态网页技术的分析和比较 ..... | 119 |
| 13.3 ASP运行环境的安装 .....     | 120 |
| 13.4 实训内容 .....           | 122 |
| 第14章 动态网页语言基础 .....       | 123 |
| 14.1 HTML语言基础 .....       | 123 |
| 14.2 VBScript脚本语言 .....   | 125 |
| 14.3 ASP基础 .....          | 127 |
| 14.4 实训内容 .....           | 130 |
| 第15章 CSS在网页中的应用 .....     | 131 |
| 15.1 样式表的基础知识 .....       | 131 |
| 15.2 样式表与HTML的结合 .....    | 131 |
| 15.3 CSS属性 .....          | 133 |
| 15.4 CSS滤镜 .....          | 134 |
| 15.5 实训内容 .....           | 135 |
| 第16章 高级网页应用技术实战分析 .....   | 136 |
| 16.1 网站的总体规划 .....        | 136 |
| 16.2 前台浏览模块 .....         | 137 |
| 16.3 “联系我们”栏目 .....       | 137 |
| 16.4 实训内容 .....           | 143 |
| 第17章 网站规划设计与工作流程 .....    | 144 |
| 17.1 什么是网站的规划与设计 .....    | 144 |
| 17.2 网站规划设计的基本原则 .....    | 144 |
| 17.3 企业网站的规划设计 .....      | 145 |
| 17.4 实训内容 .....           | 148 |
| 第18章 网站域名类别与注册申请 .....    | 149 |
| 18.1 什么是域名 .....          | 149 |
| 18.2 顶级域名的分类 .....        | 150 |
| 18.3 域名的注册 .....          | 150 |
| 18.4 实训内容 .....           | 152 |
| 第19章 网站空间介绍与FTP上传 .....   | 153 |
| 19.1 什么是网站空间 .....        | 153 |
| 19.2 网站空间的申请 .....        | 153 |
| 19.3 FTP上传 .....          | 154 |
| 19.4 实训内容 .....           | 156 |
| 第20章 网站发布推广应用 .....       | 157 |
| 20.1 传统的广告宣传 .....        | 157 |
| 20.2 网络推广 .....           | 157 |
| 20.3 实训内容 .....           | 160 |
| 第21章 高级网页实务应用案例分析 .....   | 161 |
| 21.1 XX公司网站设计的基本原则 .....  | 161 |
| 21.2 XX公司网站设计的需求 .....    | 161 |
| 21.3 XX公司的网站风格 .....      | 162 |
| 21.4 XX公司的网站的结构方案 .....   | 162 |
| 21.5 XX公司网站的实施方案 .....    | 164 |
| 21.6 XX公司网站的技术支持与培训 ..... | 166 |
| 21.7 XX公司网站的推广 .....      | 166 |
| 21.8 XX公司网站的费用 .....      | 167 |
| 21.9 实训内容 .....           | 168 |

# 第1章 高级网页艺术设计概论

网页艺术设计具有技术与艺术的结合性,伴随着网页技术与媒体艺术的发展而发展,也是平面设计在网络世界的延伸。随着时代的发展和需要,网页的艺术设计,日益被网站建设者所注重。

## 本章要点:

1. Internet的产生和发展
2. Internet的特点
3. 网站建设的流程
4. 网页设计的原则和方法
5. 网页艺术设计的特点

## 1.1 Internet概述

### 1.1.1 Internet(国际互联网络)的概念

Internet即国际计算机互联网,又叫国际计算机信息资源网、因特网、网际网,这个网络是由分布在世界各地的数万个小的计算机网络通过TCP/IP互联,并且彼此相互通信的一个大型计算机网络。世界各地的人们可以自由地通过网络来共享和使用Internet上所提供的信息资源,如浏览网页、下载音乐和电影、视频聊天等。

### 1.1.2 Internet的发展

Internet的前身是美国的ARPAnet,该网是全世界第一个较完善的分布式跨国分组交换网。

20世纪70年代,美国国防部高级计划研究局(Advanced Research Program Agency)开始建立一个试验性的网络来支持它的国防研究,称为ARPAnet。ARPAnet的设计要求是要在发送信息时将信息分成最小单元,即将它的数据进行IP分组,这个分组有正确的地址,通信计算机负责确定传输是否完成,这就是Internet的雏形。后来在ARPAnet网的基础上发展了互联网络通信协议的一些最基本的概念。

80年代初期,TCP/IP诞生了。它是一种通信协

议,TCP及IP的中文意义分别是传输控制协议和网间网协议。1983年当TCP/IP成为ARPAnet上的标准通信协议时,人们才认为是真正的Internet出现。随着TCP/IP协议的标准化,ARPAnet的规模不断扩大。1982年,ARPAnet与MILNET等网络合并而成为Internet早期的主干网。

80年代后期,ARPAnet解散。与此同时,美国国家自然科学基金会在美国政府的资助下建立了一个连接五个服务器节点的网络叫NFSnet,它的主要目的就是使用这些计算机和别的科研单位分享研究成果,围绕这个骨干网络随后又发展了一系列新的网络,它们通过骨干网节点相互传递信息。1990年,它全面取代ARPAnet,成为Internet当时的主干网。

随着网上通信量的剧增,使NSFnet很快就要面临不堪重负的局面。ANS公司(Advanced Network & Service Inc)的出现解决了这一难题,1992——1995年是NSFnet与ANSnet并行交叉发展的阶段。

在90年代前,Internet的应用被严格限制在科技与教育领域。90年代后Internet以极为迅猛的速度发展,席卷了全世界几乎所有的国家,它的应用领域很快进入政治、文化、经济、新闻、体育、娱乐、商业以及服务行业,一个全球性的信息高速公路已经初步形成。

### 1.1.3 Internet在中国的发展

Internet在我国的发展十分迅速,已成为社会各界关注的热点。

1990年开始建设的中国科学技术计算机网(CASNET)于1994年实现与Internet连接。

1993年底中国教育和科研计算机网开始规划,1994年启动。

1994年中国公用计算机互联网(CHINANET)开始建设。

1994年4月,中科院高能物理所(IHEP)与美国斯坦福大学64K专线开通;1994年5月21日,最高域名CN主服务器完成设置,有子网63个,计算机300台,用户10000名。

1993年中国金桥互联网(国家公用经济信息通信网)(CGBNET)开始建设,1996年6月投入运行。

回顾Internet在我国发展的历史,可以粗略地划分为两个阶段。

第一阶段:1987—1993年,一些科研部门通过与Internet联网,与国外的科技团体进行学术交流和科技合作,主要从事Internet电子邮件的收发业务。1988年,建立第一个与世界互通的网络中国学术网(CANET)。

第二阶段:1994年以后,我国实现与Internet的TCP/IP连接,从而实现了与Internet的全面开通,获得了Internet的全功能服务。

### 1.1.4 Internet 服务

Internet上的信息资源非常丰富,信息服务的种类也是多种多样。

#### 1. 电子邮件(E-mail)

电子邮件又称电子信箱,它利用计算机的存储、转发原理,克服时间、地理上的差距,通过计算机终端和通信网络进行文字、声音、图像等信息的传递,是Internet的一项重要功能。Internet电子邮件地址格式为:用户名+域名,例如:wert@163.com。

#### 2. 远程登录(Telnet)

在Internet中,用户可以通过远程登录使自己成为远程计算机的终端,然后在它上面运行程序,使用它的软件和硬件资源。

#### 3. 文件传输服务(FTP)

文件传输服务器允许Internet上的客户将一台计

算机上的文件传送至另一台计算机上。它可以传送所有类型的文件:文本文件、二进制可执行文件、图像文件、声音文件、数据压缩文件等。FTP比任何其他方式(比如电子邮件)交换数据都要快得多。

#### 4. 万维网服务(WWW)

WWW是目前最受用户欢迎的一种服务,它是基于超文本的信息查询工具,它把Internet上不同地点的相关数据信息有机地组织起来,供用户查询。WWW的用户界面非常友好,著名的WWW客户程序有:Netscape、Internet Explore、Mosaic等。

#### 5. 电子公告牌服务(BBS)

BBS也是一项受广大用户欢迎的服务项目,用户可以在BBS上留言、发表文章、阅读文章等。

#### 6. 网络新闻(USENET)

网络新闻又称电子新闻或新闻组,与BBS比较类似,它也是提供一个场所,让对某个问题感兴趣的各个用户之间进行提问、回答、评论以及其他信息交流。

#### 7. 网络游戏

“网络游戏”又称“在线游戏”,必须在互联网中进行,是可以多人同时参与的电脑游戏,通过人与人之间的互动达到交流、娱乐和休闲的目的。现在流行的网络游戏有魔兽世界、剑侠情缘网络版等。

### 1.1.5 Internet术语

WWW: 也称万维网,是World Wide Web的缩写,它是基于Internet提供的一种界面友好的信息服务,用于检索和阅读连接到Internet上服务器的有关内容。在WWW中可以传送声音、图形、图像、动画、视频等。

Hyperlink: 超链接。超链接的概念就是在编写过程中,编写者预先设定一些关键字,然后再提供这些关键字要链接的目的地,这些目的地可以是一段文字、一张图片、一个网页或一个网站,这取决于文件编写者如何去达到其文件的表现形式。在网页设计上,大量使用这种超链接,使得网页变成一种立体化的文件,并更加生动有趣,这些都是传统文字、书籍做不到的事。

Web Page: 网页。网页主要是由文字和图形构成,让使用者在家中的电脑用浏览器观看图文并茂的网上作品,这与传统书籍的表现形式极为相似,但其

实不只是如此,网页还可以结合动画、音乐构成一页页活动的电子图书。实际上,Internet的广受欢迎和使用户可以看到丰富多彩的网页有着密切的关系。

Web Site: 网站。形容那些放置网页供大家登录浏览的电脑。

Homepage: 主页。当你在浏览某个网站的时候,通常会看到这个网站的第一页,这个网站的第一页就被称为这个网站的主页。

URL: 统一资源定位 (Uniform Resource Locator), 就是指网络地址,它是按照Internet的一般定义方式,例如: <http://www.sohu.com/>。

HTML: 即超文本标记语言 (Hyper Text Markup Language)。它是一种专门的编程语言,用于创建存储在WWW服务器上的文件,并能由Mosaic、Netscape、Internet Explore等浏览器进行浏览,可以用它来建立Homepage。

Java: 它是由美国 Sun Microsystems研制开发出来的一种用于Internet上的新一代的程序设计语言,它能够在不同的工作平台上运行。高版本的浏览器都支持Java程序语言,例如Netscape 3.0以上版本。

Browser: 浏览器。它是浏览 Internet上的文本、图像、声音的主要工具。Mosaic是WWW中第一个流行的浏览程序,但由于其不能支持某些较高级的HTML特性,现已被Netscape Navigator和Microsoft Internet Explore所取代。

IP地址: 相当于Internet上的门牌号码,是由4个8位二进制数组成,但以十进制数显示,如: 202.116.64.1。Internet中的IP地址是唯一不变的,但在Internet下的局域网IP地址可以自己分配。

域名: 由于IP地址是一串数字,用户很难记忆,因此有了另一种便于记忆的地址,称为域名。域名采用层次结构且与Internet的层次结构相对应。一个域名一般有3至5个子段,中间用“.”隔开,如: zsulink.zsu.edu.cn。IP地址是Internet系统能直接识别的地址,而域名则须由一种称为域名服务器 (DNS) 的机器自动翻译成IP地址。

## 1.2 网页设计

随着互联网的普及,越来越多的企业、机构、个人建设了网站,为了提高点击率和吸引眼球,网页设计也愈加强调美观和创意了。网页艺术设计是伴随着计算机互联网络的产生而形成的视听设计新课题,是数码艺术中的一个重要门类,是网页设计者以所处时代所能获取的技术和艺术经验为基础,依照设计目的和要求自觉地对网页的构成元素进行艺术规划的创造性思维活动,它必然会成为设计艺术的重要组成部分,并随着网络技术的发展而发展。表面上看,它不过是关于网页版式编排的技巧与方法,而实际上,它不仅是一种技能,更是艺术与技术的高度统一。

### 1.2.1 网页的基本组成

WWW服务主要是以一个个网页来呈现的,网页实际上是一个文件,它存放在世界的某一台与互联网相连的计算机中,当浏览者在浏览器中输入网址后,网页文件被传送到浏览者的计算机通过浏览器展示页面内容。一般来说,组成网页的元素有: 文字、图形、图像、声音、动画、影像、超级链接以及交互式处理等,但网页的基本组成元素为文字、图形和超级链接,如图1-1。

#### 1. 文本

网页中的信息的表达以文本为主,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,人们赋予了网页中文本更多的属性,如字体、字号、颜色、底纹和边框等,以及设计各种各样的文字列表。通过不同格式的区别,突出显示重要内容。这些功能都给网页中的文本赋予了新的活力。

#### 2. 图像

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。计算机的图像格式有几百种,但在网页中使用的主要有JPEG/JPG (如图1-2)、GIF (如图1-3) 和PNG (如图1-4) 三种,其中JPEG格式可支持全彩和灰度的图形,而GIF文件只能储存256色的图片,多用于渐变色不明显或轮廓清晰的图像,但它有一个很大优势是可以制作图标、按钮等动画图像。PNG类似于GIF,也可以是动画,比GIF能容纳更多的颜色。

图1-1 <http://www.citrusmedia.com/>

图1-2 JPEG图像



图1-3 GIF图像

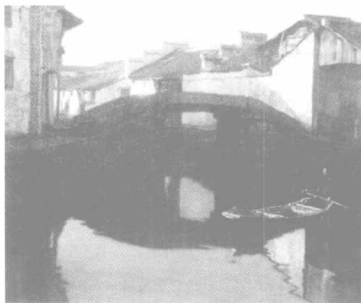


图1-4 PNG图像

### 3. 超级链接

超级链接技术是万维网流行起来的最主要的原因，它是从一个网页指向另一个目的端的链接。目的端通常是另一个网页，也可以是图片、电子邮件、文档、媒体、一个程序或者是本网页中的其他位置。当浏览者单击超级链接热点时，其目的端将显示在Web浏览器上，并根据目的端的类型以不同方式打开。例如，当单击一个mp3文件的试听链接后，该文件将在媒体播放软件中打开并播放；如果单击的是指向一个网页的超级链接，则该网页将显示在Web浏览器上。

### 1.2.2 网页设计的原则

一个成功的网页是依靠设计者的美术观念、对色彩和布局的掌控、对浏览者心理的把握、结合创意设计出来的，再应用合理的技术表现出来。

#### 1. 围绕网站的主题，明确设计的风格

我们设计网页的第一步就是要分析和明确建站者通过网站要达到的目的及浏览者要获取的信息，从而确定网页的主题思想及围绕主题进行条理性处理，针对浏览者是儿童、男人、女人、年轻人、中年人、老年人等的习惯、爱好，从而明确网页设计的风格。围绕主题，运用艺术形式美传达网页内容和表现网页风格，既要内容充实，又要吸引浏览者的注意力，使网页信息传达效率最大化。如图1-5所示是一个介绍童装的网站，主色调是粉红色，采用的装饰是卡通图案。

#### 2. 网页整体形象统一

网页是由多链接的页面和元素组合而成，在设计时强调整体和谐性，表达一个统一的视觉印象和文化意境。整体和谐性不仅是在各网页页面上有共同的形式特征，如在色彩、造型、版式等上的外部完整的美感，也要在文化内涵和意境上体现出一种连贯性和整体性，给人一种内部的有机联系。如图1-6所示，是<http://www.victorinox.com.cn>的多个页面，在外部特征的版式、颜色等都是统一的，在页面的多处都在表达同一种文化意境，意在体现瑞士军刀的历史悠久及历史上的传奇故事，体现了在内容与形式上的统一。

#### 3. 应用技术要合理

应用网页技术可以使网页有视觉冲击和动态效果，但也要注意合理应用，技术应用与艺术设计要相辅相成，技术是为内容和形式服务的。

第一，考虑浏览器的兼容性。虽然现在IE所占的

市场份额越来越大,但是仍然需要考虑到Netscape以及Opera这些浏览器用户,最好在几种不同类型的浏览器下测试网站,看看兼容性如何。

第二,注意网页容量。不要将图片和动画过多加入,否则网页容量过大,网页下载速度过慢,浏览者也就失去看下去的耐心与兴趣。

第三,合理应用动态网页技术。CGI、ASP等动态网页技术上很先进,但不适合作为搜索引擎的程序,搜索不到的话,也意味着失去了大部分的浏览者。虽然目前有的大型搜索引擎(如Google)已具备检索动态网页的能力,但相当一部分引擎还是不支持它的。

第四,适当应用各种网页设计方法和技术。比如,特殊字体的使用可能在有些浏览者的电脑上可能不能显示,使用框架的网页不同显示屏看起来效果不同,不要在每页都加上不同的背景音乐,否则浏览者会因等待音乐下载而不耐烦。

### 1.2.3 网页艺术设计的特点

网页艺术设计既是计算机技术的应用,也是视觉艺术在网络世界的表现。

#### 1. 技术与艺术结合的紧密性

技术与艺术的紧密结合在网页艺术设计中体现得尤为突出,是网页艺术设计最大特点。虽然技术是表现艺术的方法而已,但是如果没有过硬的技术基础,那么,想要表达出艺术内涵恐怕是难于登天,因为技术和艺术是相辅相成的,相互促进的,技术越进步,表现的网页形态越丰富;同样,为达到网页艺术表达的要求,往往会促进一项新技术的诞生。例如,浏览者要看电影前必须先将电影下载到本地电脑,然后再播放,这往往需要较长的下载时间。多媒体技术出现以后,网页设计者应用此技术让浏览者在下载过程中就可以欣赏电影,从而实现了实时的网上视频直播服务,无疑增强了页面传播信息的表现力和感染力。

#### 2. 实时互动性

网页具有实时交互的功能,网页设计者将网页上传到网络后,点击率和受欢迎程度是可想而知的,但网页设计者需不断更新内容和更换不同的界面环境才能让浏览者持续对它的喜爱。浏览者不是被动的接受者,而是艺术建构的参与者之一,这样可以促进设计者与浏览者进行良性的沟通。网页设计人员也应在不同的时期和阶段,依据不同对象、不同的经营策略等对网



图1-5 <http://www.mydressroom.co.kr/>

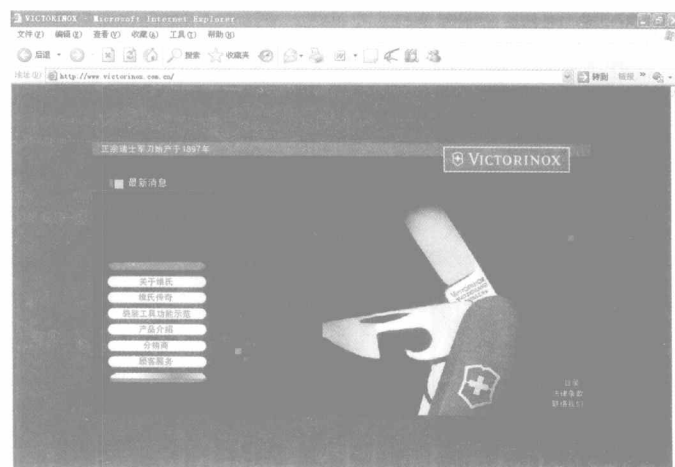


图1-6 <http://www.victorinox.com.cn/>

页做出相应的变化,故网页艺术设计又是一种动态变化的设计。图1-7是不同时期“百度”图标的变化。

### 3. 非线性的导航

非线性的导航是指一种自由的、多方向和不确定的网页组织结构,而不是线性单一的,清晰的导航性使得浏览者在网页间的跳转而不会迷失方向,给人以清晰的层次感。网页设计者要做到不同角度的链接、告知浏览者当前的位置、当前页与其他页面间的关系等,每页应有一个返回主页的按钮或链接,如果页面是层次结构的,也要有一个返回上级页面的按钮或链接。

合理的组织页面以浏览者方便快捷找到所需信息为准则,并不是越复杂越好。如图1-8是一个韩国童装网站,首页的导航非常简单明了,浏览者一目了然。

### 4. 媒体的多元性

网页设计是一门新型的综合媒体艺术,是多种元素的综合体。多媒体的视听元素有文字、图像、声音、视频、动画等多样,网页是视听元素的创造和应用。随着网络带宽的增加和计算机芯片处理速度的提高,开始出现一些模拟三维的界面,也相应出现一些专门制作三维的网页软件。

### 5. 终端的不可控性

传统印刷品可以指定一定规格的纸,从而确定设计的尺寸,效果也具有确定性,但是网页的显示效果会随着终端的变化而出现不可控性,网页的显示终端包括浏览器和显示器,网页设计者不能规定浏览者使用什么样的浏览器和显示器,从而不能控制页面在终端的显示效果。这种不可控性主要体现在:

- (1) 当前浏览器窗口大小不同,看到的页面不同;
- (2) 不同种类、版本的浏览器观察同一个网页

页面,效果会不同;

(3) 网页的浏览者可以控制网页页面在浏览器中的显示方式,如字体大小、网页缩放等;

(4) 屏幕采用不同的分辨率,网页显示效果不同。

## 1.2.4 网页设计的基本方法

网页设计制作的基本方式包括:手工直接编码、利用可视化工具、手工编码和可视化工具结合等三种方法。

### 1. 手工编码

网页是由HTML超文本标记语言编码的文本文档,设计制作网页的过程就是生成HTML代码的过程。在WWW(World Wide Web)发展的初期人们制作网页是通过直接编写HTML代码来实现的。

### 2. 可视化工具

随着网页制作技术的不断发展,出现了诸如FrontPage、Dreamweaver等可视化的网页编辑工具。利用这些工具人们在可视环境下编辑制作网页元素,由编辑工具自动生成对应的网页代码。

### 3. 编码和可视化工具结合

编码和可视化工具结合是一种比较成熟的网页制作方式,一般的网页元素通过可视化工具编辑制作,一些特殊的网页效果通过插入代码生成。优点是效率高、调试方便且可以实现丰富的网页效果。缺点是要求设计人员既要熟悉HTML语言,又能运用可视化工具。

除了上面三种基本的网页设计制作方式外,还可以通过修改已有的网页代码生成自己的网页。在网页编辑制作过程中具体采用何种方式要根据个人的具体情况而定,而不必拘泥于某种固定的模式。



图1-7 “百度”图标

## 1.3 网页设计的发展

随着互联网对当今世界的强大影响,网页设计已发展为一门学科。网页设计不单纯是计算机技术的应用,也是平面设计在网络世界的拓展。曾有人认为,当每个企业都有了自己的网站,网页设计行业就将从饱和中走向消亡。这是错误的,网络更新发展之快、蕴涵潜力之大、覆盖之广都是前所未有的,网络的未来不可估量。

网页设计在以下三方面有着广阔的发展。

### 1. 技艺结合

虽然现在每个企业几乎都有自己的网站,但不是每个网站都是技术与艺术的融合,网页设计人员可能懂技术而不懂艺术,懂艺术的又不懂技术。随着时代的发展,网页的艺术设计,日益被网站建设者所注重。

### 2. 虚拟现实在网络中的应用

虚拟现实的沉浸感、交互性、构想性的特征让它成为研究者们热点。随着网络的发展,网络虚拟环境今天已存在,让多个用户(特别是不在同一地理位置的多个用户)参与到同一个虚拟环境中来,但这项技术还不成熟。网络虚拟环境是多领域技术的集成,这些技术包括允许不同地域间异质网络互联的技术,支持视觉、听觉甚至触觉/力觉反馈技术以及相应的多种交互设备。随着技术的日趋成熟,在线教育、在线就医、远程会诊等都会成为现实,图1-9就是虚拟手术的应用。

### 3. 多媒体的综合应用

目前国内网页已经出现了模拟三维的操作界面,在数据压缩技术的改进和多媒体技术的推动下,Internet网上出现实时的音频和视频服务,典型的有在线音乐、在线广播、网上电影、网上直播、三维看房、看地图、网上逛商场和校园等。因此,多种媒体的综合运用是网页艺术设计的特点之一,是网页设计必然的发展方向。随着技术的发展,在网络环境流畅地播放三维实时动画,实现网络漫游等都已实现。图1-10所示为网上游故宫的场景。

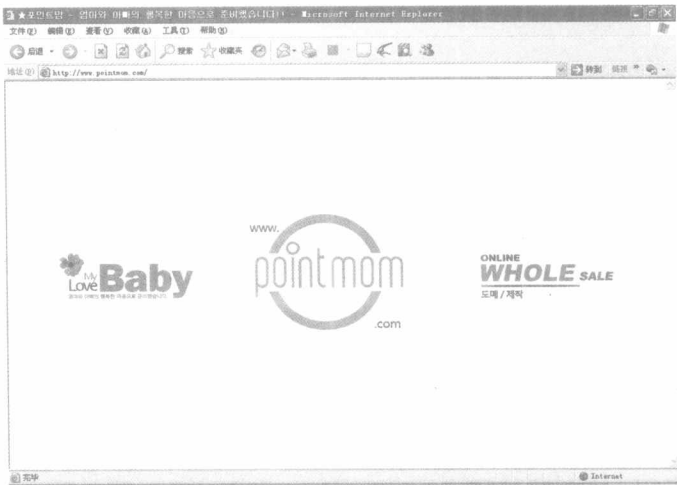


图1-8 <http://www.pointmom.com>

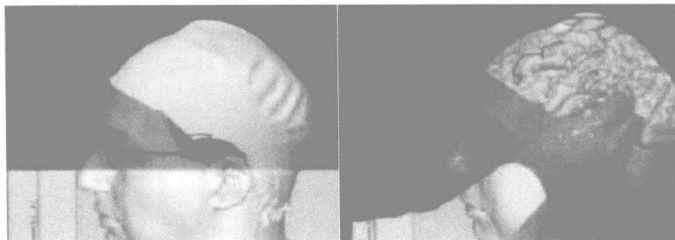


图1-9 虚拟手术

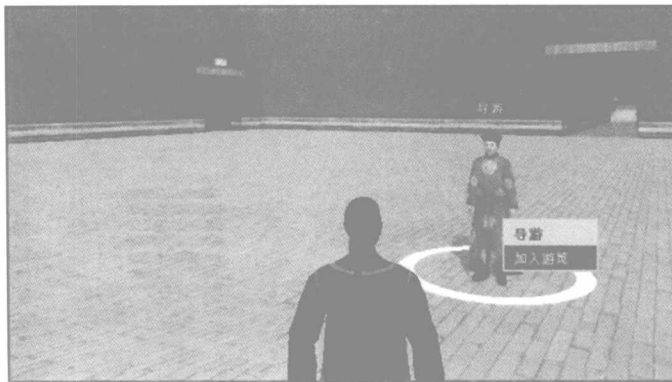


图1-10 <http://www.beyondspaceandtime.org>

---

## 小结

本章介绍了Internet的起源、发展及特点，网站建设的基础知识，网页设计的原则、特点、方法及发展，网页艺术设计的概念及基本知识。

## 1.4 实训内容

进入以下网站欣赏不同网页设计风格：

<http://www.viva-graphics.com/>

<http://www.carlosmalta.com.br/>

<http://www.labix.net/labix.htm>

<http://www.bodycoloring.com/>

<http://www.atlasmagazine.com>

<http://www.cirquedusoleil.com>

<http://www.designiskinky.net>

## 第2章 Dreamweaver CS3基础

Adobe Dreamweaver CS3是建立Web站点和应用程序的专业工具。它将可视布局工具、应用程序开发功能和代码编辑支持组合在一起，其功能强大，使得各个层次的开发人员和设计人员都能够快速创建界面吸引人的基于标准的网站和应用程序。从对基于CSS的设计的领先支持到手工编码功能，Dreamweaver 提供了专业人员在—一个集成、高效的环境中所需的工具。开发人员可以使用 Dreamweaver 及所选择的服务器技术来创建功能强大的Internet应用程序，从而使用户能连接到数据库、Web 服务和旧式系统。

Dreamweaver CS3支持最新的Web技术，包含HTML检查、HTML格式控制、HTML格式化选项、HomeSite/BBEdit捆绑、可视化网页设计、图像编辑、全局查找替换、全FTP 功能、处理Flash和Shockwave等媒体格式和动态HTML、基于团队的Web创作。

### 本章要点：

1. Dreamweaver CS3的基本操作，并能熟练运用各种工具
2. 用表格布局页面的方法，并能对页面中的表格进行美化
3. 框架及框架集的应用与设置
4. 表单的设计及美化
5. 页面中动态效果的制作
6. 用“Spry框架”制作各种菜单效果

### 2.1 Dreamweaver CS3的界面

Dreamweaver CS3将全部元素置于一个窗口中的集成布局，在集成的工作区中，所有的文档窗口和面板都被整合到主窗口中，并将面板组放在窗口的右边，如图2-1所示。

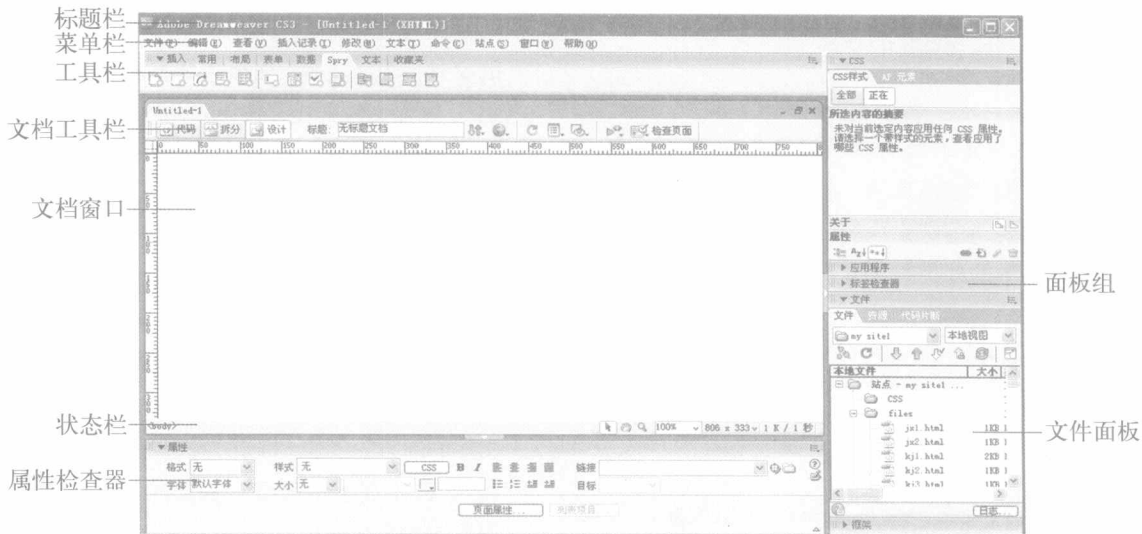


图2-1 Dreamweaver CS2窗口界面

### 1. 菜单栏

使用菜单栏基本上能够实现Dreamweaver的所有功能。其功能包含在10个菜单中：“文件”菜单用来管理文件；“编辑”菜单用来编辑文本；“查看”菜单用来查看对象；“插入记录”菜单用来插入元素；“修改”菜单用来对页面元素进行修改；“文本”菜单用来对文本进行操作；“命令”菜单收集了所有的附加命令项；“站点”菜单用来管理站点；“窗口”菜单用来切换所有的控制面板和窗口；“帮助”菜单可实现联机帮助。

### 2. 插入栏

插入栏包含用于将图像、表格和AP（绝对定位）元素等各种类型的对象插入到文档中的按钮。每个对象都是一段HTML代码，允许人们在插入它时设置不同的属性。

### 3. 文档工具栏

包含一些按钮，它们提供各种文档窗口视图的选项（如设计视图和代码视图）、各种查看选项和一些常用操作（如在浏览器中预览）。

### 4. 标准工具栏（在默认工作区布局中不显示）

包含一些按钮，可执行“文件”和“编辑”菜单中的常用操作：“新建”、“打开”、“在Bridge中浏览…”、“保存”、“全部保存”、“打印代码”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤销”和“重做”。若要显示标准工具栏，选择“查看”→“工具栏”→“标准”菜单命令。

### 5. 文档窗口

显示当前创建和编辑的文档。

### 6. 状态栏

状态栏用来显示当前编辑的文档状态，如窗口尺寸大小、页面下载速度等。标记选择器位于状态栏中，它显示围绕当前选定内容的标记的层次结构。单击该层次结构中的任何标记，可以选择该标记及其全部内容。

### 7. 属性检查器

用于查看和更改所选对象或文本的各种属性。

### 8. 面板组

面板组是组合在一个标题下面的相关面板的集合。若要展开一个面板组，需单击组名称左侧的展开

箭头；若要取消停靠一个面板组，需拖动该组标题条左边的手柄。

### 9. “文件”面板

用于管理文件和文件夹，使人们可以访问本地磁盘上的全部文件，类似于windows资源管理器。

## 2.2 创建站点

在了解Dreamweaver CS3的工作界面以后，就可以开始制作网页了。在正式开始制作网页之前，我们需要理清整个网站结构的脉络，然后根据不同网站的功能组织站点结构。

Dreamweaver CS3中的站点是文件与文件夹的集合，它对应于网络中服务器的站点。Dreamweaver可以通过定义站点来创建这些文件和文件夹，并管理它们之间的结构。

### 2.2.1 创建本地站点

在Dreamweaver CS3中，有一套专业的站点构建和管理工具，从而使实现站点的构建变得非常方便。站点是指某个网站文档的本地或远程的存储位置，可以组织和管理所有的Web文档，将站点上传到web服务器，跟踪和维护链接以及管理和共享文件。站点由3个部分（或文件夹）组成：

**本地根文件夹：**存储正在处理的文件，此文件夹称为“本地站点”。此文件夹可以位于本地计算机上，也可以位于Web服务器上。

**远程文件夹：**存储用于测试、生产和协作等用途的文件。在“文件”面板中将此文件夹称为“远程站点”。远程文件夹通常位于Web服务器上。

**测试服务器文件夹：**Dreamweaver在其中处理动态页的文件夹。

本地文件夹和远程文件夹使人们能够在本地硬盘和Web服务器之间传输文件，可以轻松地管理Dreamweaver站点中的文件。

一个本地站点需要一个名称和一个本地根文件夹。本地根文件夹是Dreamweaver将要存放所有站点文件的地方。创建本地站点的步骤如下：

（1）在本地硬盘上创建并命名一个文件夹（作为本地根文件夹）。