



根据国家教育部最新颁布的计算机教学新大纲
及人事部、劳动部计算机技能培训要求编写

电脑职业技能培训教程系列



采用“课前导航+常识技能+应用案例+课后练习”
编写模式，为教师教学和读者自学提供实用型教材。



网页制作

技能培训教程



■主编 青山

任务驱动方式讲解 注重实践能力培养

本书适用于

- 非计算机专业计算机文化基础课规划教材
- 高职 / 高专计算机专业课程规范教材
- 高等院校非计算机专业规划教材
- 再就业计算机技能培训教材
- 电脑初 / 中级人员培训教材
- 国家公务员计算机培训教材
- 计算机职业技能鉴定考试培训教材

上海科学普及出版社

TP393.092
Q538



电脑职业技能培训教程系列

网页制作

技能培训教程

主编 青山

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作技能培训教程 / 青山主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2005. 11

ISBN 7-5427-3397-4

I. 网… II. 青… III. 主页制作—图形软件, Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 105976 号

策划编辑 铭 政

责任编辑 徐丽萍

网页制作技能培训教程

青 山 主 编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 19.5

字数 495000

2005 年 11 月第 1 版

2005 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3397-4/ TP · 702

(附赠光盘 1 张) 定价: 29.00 元

前 言

随着计算机技术的飞速发展和社会对计算机人力资源的迫切需求,作为我国教育重要组成部分的职业技能教育愈发重要,并进入了一个新的改革和发展时期。“以学员为中心,以就业为导向”的先进教育理念和指导思想,更好地促进了职业技能教育部门和培训机构培养各类计算机技能型的实用人才,为社会经济发展和劳动力人才市场提供优秀的计算机人才。

为了满足职业技能教育部门和培训机构培养计算机人才的需要,让电脑初学者在最短时间内掌握最新、最流行的计算机技术,提高计算机的应用经验和自身的竞争能力,创造和增多新的就业机会,我们组织了一批职业教育专家和一线技能培训教师,通过社会调查、分析就业形势,精心编写了本套电脑职业技能培训教程。

本套教程采用“课前导航+常识技能+应用案例+课后练习”的编写模式,为学员自学和教师教学提供了实用型的教材。其中:

- ✧ 课前导航为学员学习和教师教学提供指导,提纲挈领,突出重点。
- ✧ 常识技能让学员掌握最基本的常识和最精要的技能,巩固基础知识,增强实际操作能力。
- ✧ 应用案例与常识技能有机结合,模拟实战,让学员边学边练,边练边用,化为己有。
- ✧ 课后巩固练习有利于强化学员前面所学知识,通过扩展性练习再次提升学员的应用能力。

本套教材结构清晰、语言简洁、内容新颖、实例丰富,让学员在最短的时间内掌握软件的核心技术、应用经验和技巧,轻松入门,快速精通,学有所成,并能马上应用于求职或实际工作当中,颇具实用价值。

本书共分16课,主要包括:网页初航、Dreamweaver MX 2004 入门、编辑和布局表格、框架和超链接的应用、图像和层的应用、表单/模板与库的应用、Fireworks MX 2004 入门、图层与蒙版的应用、图像热点/映射和切片的应用、创建按钮和动画、Flash MX 2004 入门、绘图等工具的应用、图层/声音与函数的应用、元件/实例与符号的应用、创建逐帧和补间动画、Dreamweaver/Fireworks 与 Flash 的综合应用等。

本书采用由浅入深、图文并茂、任务驱动的方式进行讲解,是各类大中专院校、职业技能培训机构,以及电脑培训中心的规划教材,同时也可作为从事网页动画制作和网页设计人员的学习参考书。

本书由青山主编,参加编写的老师还有崔慧勇、王铁、庞志敏、王惠、薛淑娟、任金荣、李慧波、林锋、戴新、栾俊伟、刘晓燕等,在此向他们深表感谢!由于时间紧迫,书中难免有疏漏与不妥之处,恳请广大专家和读者批评指正。联系网址:<http://www.china-ebooks.com>。

编 者
2005 年 8 月

目 录

第 1 课 网页初航 1	3.2 应用案例实战 40
1.1 网页制作基础..... 1	3.2.1 制作公司网站主页..... 40
1.1.1 万维网..... 1	3.2.2 制作网络游戏网页..... 43
1.1.2 网站与网页..... 2	课后巩固与强化练习..... 46
1.1.3 URL..... 3	第 4 课 框架和超级链接的应用 48
1.1.4 超级链接..... 4	4.1 应知常识与技能精讲..... 48
1.2 网页制作步骤..... 4	4.1.1 创建和设置框架..... 48
1.2.1 规划阶段..... 4	4.1.2 创建和设置超级链接..... 54
1.2.2 设计阶段..... 5	4.1.3 创建和设置 CCS 样式..... 67
1.2.3 开发阶段..... 7	4.1.4 创建导航条和跳转菜单..... 71
1.2.4 发布阶段..... 7	4.2 应用案例实战..... 74
1.2.5 维护阶段..... 7	4.2.1 制作娱乐资讯网页..... 74
1.3 网页素材制作准备..... 8	4.2.2 制作激情奥运网页..... 77
1.3.1 文本素材的准备..... 8	课后巩固与强化练习..... 80
1.3.2 图像素材的准备..... 9	第 5 课 图像和层的应用 82
1.3.3 影像素材的准备..... 9	5.1 应知常识与技能精讲..... 82
1.3.4 声音素材的准备..... 10	5.1.1 插入和编辑图像..... 82
第 2 课 Dreamweaver MX 2004 入门 12	5.1.2 创建和设置层..... 91
2.1 应知常识精讲..... 12	5.1.3 插入声音文件..... 97
2.1.1 Dreamweaver MX 2004	5.2 应用案例实战..... 100
工作窗口..... 12	5.2.1 制作中国节日网页..... 100
2.1.2 规划站点..... 15	5.2.2 制作休闲时尚网页..... 103
2.1.3 创建和管理站点..... 17	课后巩固与强化练习..... 106
2.1.4 编辑站点的文件..... 20	第 6 课 表单、模板与库的应用 108
2.2 应用技能实战..... 26	6.1 应知常识与技能精讲..... 108
2.2.1 上传文件..... 26	6.1.1 创建与设置表单..... 108
2.2.2 下载文件..... 28	6.1.2 编辑模板和库..... 119
课后巩固与强化练习..... 29	6.1.3 源代码的基本操作..... 121
第 3 课 编辑和布局表格 30	6.2 应用案例实战..... 127
3.1 应知常识与技能精讲..... 30	6.2.1 制作留言板网页..... 127
3.1.1 创建和设置表格..... 30	6.2.2 制作百度搜索网页..... 131
3.1.2 布局单元格和表格..... 33	课后巩固与强化练习..... 134
3.1.3 设置布局表格模式..... 37	第 7 课 Fireworks MX 2004 入门 136

7.1 应知常识与技能精讲	136
7.1.1 Fireworks MX 2004 工作窗口	136
7.1.2 选取颜色的方式	139
7.1.3 定制“样本”面板	140
7.1.4 创建和编辑位图	141
7.2 应用案例实战	145
7.2.1 制作霓虹文字效果	145
7.2.2 制作透射阴影效果	147
课后巩固与强化练习	149
第 8 课 图层与蒙版的应用	151
8.1 应知常识与技能精讲	151
8.1.1 创建和编辑图层	151
8.1.2 创建和编辑蒙版	153
8.1.3 选择和编辑对象	155
8.2 应用案例实战	157
8.2.1 制作透明文字效果	157
8.2.2 制作水晶按钮效果	160
课后巩固与强化练习	163
第 9 课 图像热点、映射和切片的应用	165
9.1 应知常识与技能精讲	165
9.1.1 创建图像热点	165
9.1.2 创建图像映射	167
9.1.3 创建图像切片	167
9.2 应用案例实战	169
9.2.1 制作图片交互效果	169
9.2.2 制作热点的链接效果	172
课后巩固与强化练习	174
第 10 课 创建按钮和动画	176
10.1 应知常识与技能精讲	176
10.1.1 创建和编辑按钮	176
10.1.2 规划动画帧和播放速度	178
10.1.3 创建和编辑动画帧	179
10.2 应用案例实战	181
10.2.1 制作立体变色按钮	181
10.2.2 制作木板晃动效果	184
课后巩固与强化练习	188

第 11 课 Flash MX 2004 入门	189
11.1 应知常识与技能精讲	189
11.1.1 Flash MX 2004 工作窗口	189
11.1.2 创建和编辑文本	195
11.1.3 对象的基本操作	197
11.2 应用案例实战	199
11.2.1 制作图片文字效果	200
11.2.2 制作缩放文字效果	203
课后巩固与强化练习	204
第 12 课 Flash 工具的应用	206
12.1 应知常识与技能精讲	206
12.1.1 绘图工具的应用	206
12.1.2 修改工具的应用	212
12.1.3 颜色工具的应用	214
12.2 应用案例实战	216
12.2.1 制作激光文字效果	216
12.2.2 制作诗词欣赏效果	220
课后巩固与强化练习	224
第 13 课 图层、声音与函数的应用	226
13.1 应知常识与技能精讲	226
13.1.1 创建和编辑图层	226
13.1.2 声音的导入和导出	232
13.1.3 函数的调用与定义	235
13.2 应用案例实战	237
13.2.1 制作打字机打字效果	237
13.2.2 制作音乐按钮效果	239
课后巩固与强化练习	244
第 14 课 元件与实例的应用	245
14.1 应知常识与技能精讲	245
14.1.1 创建和编辑元件	245
14.1.2 创建和编辑实例	252
14.2 应用案例实战	256
14.2.1 制作时空隧道效果	256
14.2.2 制作闪光按钮效果	257
课后巩固与强化练习	261
第 15 课 创建逐帧和补间动画	263
15.1 应知常识与技能精讲	263

15.1.1 了解帧基础知识.....	263	Fireworks 图像.....	289
15.1.2 创建逐帧动画.....	269	16.1.2 在 Dreamweaver 中插入	
15.1.3 创建补间动画.....	273	Fireworks 的 HTML 文件.....	290
15.2 应用案例实战.....	278	16.1.3 在 Dreamweaver 中调用	
15.2.1 黑客帝国代码效果.....	278	Fireworks 文件.....	291
15.2.2 中秋贺卡动画效果.....	281	16.2 Dreamweaver 与 Flash 的	
课后巩固与强化练习.....	288	综合应用.....	293
第 16 课 Dreamweaver、Fireworks 与		16.2.1 使用 Flash 文本对象.....	293
Flash 的综合应用.....	289	16.2.2 使用 Flash 按钮对象.....	294
16.1 Dreamweaver 与 Fireworks		16.2.3 插入 Flash 影片.....	295
的综合应用.....	289	附录 参考答案.....	297
16.1.1 在 Dreamweaver 中插入			

第1课 网页初航

本课学习目标

通过本课的学习，读者应掌握网页制作的基础知识、网页制作的具体步骤，以及网页制作的素材准备。

本课学习要点

- 万维网、网站与网页、URL、超级链接
- 网页规划、设计、制作、发布四个阶段的常识
- 文本、图像、影像、声音等网页素材的准备

1.1 网页制作基础

在这个互联网飞速发展的时代，越来越多的组织和个人建立了自己的网站，以满足各方面的需要。本章将引导读者入门，了解网页制作的基础，以及网页制作的步骤和一些素材的准备工作。

本节先介绍几个在制作网页时常用的术语，为进一步学习网页制作打下坚实的基础。

1.1.1 万维网

万维网又称 WWW，是 World Wide Web 的缩写，中文翻译为“万维网”，简称 Web。Web 是一种基于超文本的、庞大的网络信息系统，这些信息分布在世界各地的计算机上，用 Internet 连接起来。通过 Internet 不仅可以访问万维网信息资源，还可以进行一些操作，如阅读信息、下载软件、网络游戏、听音乐、发送手机短信或电子邮件等。

Web 起源于 1989 年 3 月的欧洲量子物理实验室（CERN），目的是为了更方便分布在世界各地的研究人员进行信息交流。1992 年 1 月，第一个 Web 版本在瑞士日内瓦正式面世。由于通过 Web 发布和获取信息的方式十分便捷，因而深受人们的喜爱，并得到迅速发展和广泛使用。

Web 浏览器是专门用来定位和访问 Web 信息的应用程序或工具软件，它的作用是把各种从 Web 上接收的信息翻译成适合的屏幕显示方式，呈现在用户面前。用户可通过 Web 浏览器访问 Internet 上的各种信息资源，如收发信息，播放动画、视频和声音等。

Web 服务器是指对浏览器的请求提供服务的计算机及其相应的服务程序，用户浏览的网页放置在 Web 服务器上。



专家指点

WWW 并不是一个具体的区域，而是由世界各地的计算机上的信息资源组成的超文本文档的集合。

1.1.2 网站与网页

Internet 是由数百万台计算机和数以千万计的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，这些计算机通过网站的形式组成庞大的资源集合。通过超级链接连接起来的一系列逻辑上可以视为一个整体的网页就是网站。例如，搜狐网站就是由数以千计的网页组成，网页间通过超级链接访问，如图 1-1 所示。



图 1-1 搜狐网站

网页是通过浏览器来进行访问的，用户看到的网页由一些部件组成，知道这些部件为什么很重要，因为在网页制作过程中，主要的任务就是为每一个标准的部件选用或制作相应的内容，这些部件有的能直接在网页中看到，有的则不能直接在网页中看到。

用户能够看到的内容

用户能够看到的内容有以下几个部分。

★ **主题：**一般情况下，浏览器在显示网页窗口的标题栏上显示主题。网页的真正主题并不一定出现在网页内部，而是作为显示此网页浏览器窗口的标题。然而，大多数网页有另一种标题，它们表现为屏幕上的文本或图像，其作用和在书本或杂志中的一样——位于网页中比较醒目且重要的顶部附近，从而给网页赋予了名字。

★ **标题：**浏览器通常以较大字体、粗体或其他的显示类型来突出显示标题。一个网页可以有多个标题，而且标题还可以有多达六层的嵌套深度。也就是说，可以有子标题、子标题的子标题等。

※ 普通文本：指组成网页基本内容的、多用途的文本。一般情况下，将普通文本中的线和块当作“段落”。

※ 签名：通常显示在网页的底部。签名标识了网页的作者，一般还包含作者（或者网络管理员）的电子邮件地址，方便用户发送有关此网页的评论或者问题。

※ 水平线：主要用来装饰网页，它将网页分割成逻辑上的几个部分。

※ 内嵌图像：指那些嵌入网页布局中的图像，它们让网页变得生动活泼，而且使网页的信息量更大。

※ 背景色或样式：可以是一种单一的颜色，或是一个内嵌图像。和普通图像不同的是，它们覆盖了整个网页的背景，文本和其他图像显示在其上面。

※ 动画：可以是网页中出现的文本或者图片，不同的是它们以某种方式运动。图片可以忽隐忽现或者按简单的动作进行旋转。而文本既可以忽隐忽现，也可以从屏幕上滚动而过。

※ 超级链接：利用它可以链接到很多不同的对象上，如其他的网页、多媒体文件（外部的图像、动画、声音、视频）、文档文件、电子邮件地址以及文件或者应用程序。链接还可以引导至当前网页的某个特定的位置。

※ 图像地图：是一些内嵌图像，在图像的不同区域下包含有不同的链接。

※ 列表：可以是黑点、按数字进行的编号或者其他方式等。

※ 表单：用户可以在其中的空白处填写内容，以回复在线的问卷、预设货物等。

📖 用户看不到的内容

除了能够看到的那些内容外，网页（或是组成此网页的文件）还可以包括其他一些元素。通常，用户并不能看到这些元素，不过它们有如下效果。

※ 鉴定：网页文件可以包含多种鉴定信息，包括作者的名字（电子邮件地址），以及一些特殊的编码，这些编码可以帮助搜索引擎确定网页的主题与内容。

※ 注释：是作者希望在直接阅读网页的 HTML 代码时能够看到的文本，在浏览器中是看不到的。注释通常包括 HTML 文件的结构或者相关的注意事项。

※ JavaScript 代码：在 HTML 文件内，JavaScript 的语句行可以给网页添加一些特殊的动态效果。

※ 图像地图和表单处理代码：用来处理图像地图和交互表单的程序代码。

1.1.3 URL

URL（统一资源定位器）主要用来指明通信协议以及访问地址，以取得网络上的各种服务。它包括以下几部分内容。

※ 通信协议（Protocol）：指关于信息格式及信息交换规则的正式描述，有 http、ftp、telnet、mailto 等协议。

※ 主机名：指服务器在 Internet 中的 IP 地址（如 202.108.36.156）或域名（如 www.l63.com）。

※ 所要访问文件的路径和文件名：主机名与文件的目录名及文件名之间以“/”符号分隔。

例如，在新浪网网址 <http://www.sina.com.cn/index.htm> 中，http 代表所使用的协议，www.sina.com.cn 为主机名，index.htm 是要访问的文件路径和文件名。

1.1.4 超级链接

万维网之所以在 Internet 中有最引人注目、最受欢迎的应用，不仅在于它提供了多媒体的浏览方式，更在于它使用户只需通过简单的鼠标操作，就能获得更多的信息。在这种交互过程中，超级链接起着十分重要的作用，它是用户在万维网中畅游的航标。在网页中，超级链接表现为一些标有颜色或下划线的文字或图标，当鼠标指针移到超级链接上时，鼠标指针就会变成小手的形状（还有一些特定的鼠标指针形状），单击该文字或图标，就可以方便地跳转到当前网站的其他网页或者相关的网站。

1.2 网页制作步骤

网页只有在链接成网站后，才能通过网络被用户访问，所以通常所说的网页制作实际上就是网站制作。网站的建设通常包括以下几个阶段：规划阶段、设计阶段、开发阶段、发布阶段和维护阶段。

1.2.1 规划阶段

网站建设的第一步是规划阶段。

建立目标规划书

在网站规划过程中，首先应仔细考虑一个问题：建立这个网站的目的是什么？

尽管各网站的建站目的不尽相同，但目标一定要明确，尽可能描述具体，因为目标定得越明确、越具体，今后的工作就越容易完成，目标也就越容易实现。

定义、分析目标用户

网站规划第二步要明确的问题是：该网站面向哪些用户群，局域网还是广域网，所使用的浏览器和上网方式，用户的兴趣、层次等。

建立网站目的是为了用户访问，但是要创建适合世界上每一个人的网站是不可能的事。因此，首先要考虑可能对网站感兴趣的人群，把这些人定义为网站的目标用户，然后从他们的角度出发，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相统一，这就达到了建设网站的初衷。

在这一阶段，需要掌握一些典型目标用户的信息。例如，他们的共同兴趣是什么，他们希望从网站中获取什么，他们的浏览器版本，他们使用什么操作系统，他们的上网方式和时间等。一般情况下，可以通过问卷调查，或从亲朋好友那里得到一些建议，或者在网站上建立反馈信息页，及时获取他们对网站的意见和建议，然后加以改进。

确定站点风格

网站规划第三步是要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。不论是什么风格的网站,只要能够找到文字与图像与其他网络媒体的平衡点,为用户提供需要的信息,最终能吸引住用户,网站就成功了。

考虑网络技术

确定了网站的风格后,就需要考虑影响目标用户访问网站的网络因素,这将决定网页最终的下载速度以及使用的便利性。

(1) 带宽因素

网络带宽是指在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。由带宽决定的连接速度将影响到网页的设计。有关下载时间有一个“8秒钟原则”,即大多数用户不会等待超过8秒钟来完整下载一个网页,所以在设计网页时应使预计的下载时间少于8秒钟。



专家指点

影响网页显示速度最主要的因素就是网页中图像的数量和大小,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) 浏览器和分辨率

鉴于目前国内用户使用的大多是 Windows 98/2000/XP 系统自身捆绑的 IE 浏览器,所以在制作网页时通常不必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分辨率下的显示效果可能大不相同。通常将国内用户显示器分辨率的设计标准定为 800 像素×600 像素,同时兼顾 1 024 像素×768 像素。

(3) 即时交互与插件

在网页制作的过程中,还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,那么就需要在网页中加入 JavaScript 脚本,或使用一些服务器技术(如 ASP、PHP 等),或使用一些可以实现交互式功能的对象(如 Flash 对象等)。

另外,如果在网页中使用了 Flash 动画或者其他媒体对象,那么就要考虑是否所有的目标用户都有或者愿意下载这种浏览器插件(所谓插件,是指在浏览器中安装的能够用来播放特定对象的程序)。

1.2.2 设计阶段

网站规划好之后,进入实际的设计阶段。

建立站点目录结构

在设计站点时,应先在计算机硬盘上建立一个文件夹,以它作为工作的起点。网站中

文件夹或文件具有良好的组织结构,会使网站更易于制作和维护,这样在开发网站时也可避免很多不必要的麻烦。

通常的做法是:首先将站点中的各种信息资源进行整理、归类,然后在计算机硬盘上新建一个站点文件夹,再根据需要在文件夹中新建若干个子文件夹,以便将不同类型的文件存放在站点中,最后应该在这个站点的根文件夹中新建一个首页文件,首页的名称一般是固定的,如 index.htm 或 default.htm 等。

在网站开发过程中一定要特别注意文件、文件夹和图像等网页素材的命名,命名时一般遵循以下原则:

- ※ 最好使用小写英文名称(也可以用汉语拼音代替),如 **computer**。不要使用中文名称。

- ※ 可以包含数字或下划线,如 **zhouqing_2.htm**。

- ※ 注意正确的文件扩展名,网页文件的扩展名为 **.htm** 或 **.html**,而图像文件的扩展名一般为 **.gif** 或 **.jpg**。

设计导航系统

导航系统实际上是指使用了超级链接技术的网页对象(包括文字、按钮、图片等),它将网站中的内容有机地连接在一起,一般放置在首页上,使用户能获得该网站的整体信息,以便快捷到达需要访问的网页。

(1) 导航系统的种类

- ※ 文字导航系统:基于文字的导航系统,是使用最普遍的一种导航方式。它实用高效,对于强调速度的网站来说是最好的选择。一般用于信息型网站。

- ※ 按钮导航系统:基于图像按钮的导航系统,通过使用绚丽的图像来吸引用户,使他们产生点击的欲望,以增加访问率。一般用于公司站点或个人站点。

- ※ 图像映像导航系统:基于图像映射技术的导航系统,当用户单击图像的不同区域(也称为热点)时,就会跳转到不同的页面。

(2) 导航系统设计原则

通过最少的点击次数得到最多的信息量。这就意味着并不是将网站中所有的信息都用超级链接连起来,而是根据页面内容的逻辑关系制作网站的导航系统。

(3) 导航系统设计要点

用户应该能方便地知道他们现在正处在网站的什么位置,也就是说需要提供页面的位置信息。

- ※ 在页面中提供返回首页的超级链接。

- ※ 提供与站点制作者联系的电子邮件链接。

- ※ 整个导航系统的风格应该一致,否则会使用户产生已经离开网站的错觉。

设计页面版式

确定好网站内容后就要设计页面版式,也就是如何合理地搭配各项内容。

网页色彩搭配

显示器通过三种基本颜色(红、绿、蓝)来调配显示颜色,但是不同的显示器对颜色

的支持程度不同,所以颜色显示出来就会有很大差异。为了避免这种情况,可以在制作网页或处理图像时使用一些比较“安全”的 Web 安全色。

通过使用#号和六位十六进制数值来构造出颜色值,前面两位定义红色,中间两位定义绿色,最后两位定义蓝色。其中,红、绿、蓝三原色的每两位数值相同则称为安全色。由“00、33、66、99、FF”组成的颜色值,是设置 256 色显示器绝对支持的颜色,称为标准安全色。例如,“#CCDDFF”是一般安全色,“#3366FF”是标准安全色,而“#12CCFF”则不是网络安全色。为了使网页中的颜色得到最大限度的支持,在 Dreamweaver、Flash、Fireworks 中都提供了这种基于网络的安全色,可以在制作网页、动画或处理图片时使用。

在网页制作过程中,通过设置文本颜色、背景颜色、链接颜色以及图像颜色,可以构造很多网页布局效果。

一般设计颜色方案时应遵循以下要点。

※ 保持一致性:如果选择一种颜色作为网站的主色调,则最好在网页中保持这种风格。另外,网页中的图像或其他媒体信息也要与之匹配。

※ 可读性:背景和前景的颜色搭配要合适,白底黑字要比黑底白字可读性好。

1.2.3 开发阶段

网站建设的第三步就是具体实施设计阶段,即将站点中的网页按设计方案制作出来。此阶段需要根据设计阶段制作出的示范网页,通过 Dreamweaver 等软件在各个具体网页中添加实际内容,其中包括文本、图像、声音、Flash 动画以及其他多媒体信息。



专家指点

在此阶段中有一个经常被忽视的环节,就是测试网页。因为影响浏览者访问网页的因素很多,网页设计者永远也无法准确把握网页在不同的平台、不同连接速度、不同访问方式(调制解调器、宽带、ISDN 或是其他方式)、不同分辨率等情况下的显示结果。

1.2.4 发布阶段

网页制作到一定规模后就可以考虑将它发布,以便人们能够通过 Internet 访问。发布站点时,用户首先需要向 ISP 申请网页空间,得到有关远程站点的基本信息(包括用户名、主机地址、用户密码等),然后使用 FTP 软件或者 Dreamweaver 进行网站上传。要想让更多的访客知道自己的网站,还需要对网站进行宣传。

1.2.5 维护阶段

将站点上传后并不等于一劳永逸,因为只有不断将站点中的信息更新,才能吸引和留住访问者。随着网站的发布,应根据访问者的建议,不断修改或更新网站中的信息,并从访问者的角度出发,进一步完善网站。这时网站建设工作者又需要返回到流程的第一步。依此周而复始,就构成了网站的维护过程。

1.3 网页素材制作准备

制作网页的过程其实就是把文字、声音、图像、视频等元素有机地组织在一起的过程。而这些元素就是我们通常所说的素材。

各类素材的获取途径主要有以下几种：

- ★ 从素材库中获取。利用各种素材库，即可制作出各种 CD-ROM 形式的素材库以及 Internet 上的大量素材库。

- ★ 自行创作。利用各种计算机软件，即可制作出各种各样的素材。如利用 Photoshop、Illustrator、Freehand、CorelDRAW、3DS MAX 等软件，就可以进行各种绘图、绘画、三维设计等工作。

- ★ 利用各种设备获取。这里的设备主要是指如扫描仪、摄像机、数码相机等设备，它不像从素材库获取素材那样简单，但又不像自行创作那样需要大量的时间，甚至需要一定的专业知识。利用各种设备获取素材的前提是熟悉各种设备的使用方法和素材的来源，如扫描仪的原稿是什么、数码相机拍摄的对象是什么等。

1.3.1 文本素材的准备

文本是大多数网页所占比例最大的数据成分。用户不要以为文本的处理技术简单，就对网页中的文本掉以轻心。对于信息量大的网页，文本的质量将左右用户对整个网站的感觉。

📖 文本的获取

文本资料的获取途径有三种：键入文本、文本图像扫描、扫描识别文本。

键入文本是获取文本最直接的方法，但是，如果是大量的印刷材料，采用这种方式，将耗费较长的时间。

文本图像扫描是把一页文稿作为一幅图像来存储。这是一种省事而不彻底的文字输入方法。扫描所得的文稿是以页为单位、以图像的方式来存储的。图像中的文字是无法选取的，这种方式适用于文字材料的原始版式、字体信息有保存价值，文字输入量不大，数据的存储量不是主要考虑因素的情况。

扫描识别文本是在文本图像扫描的基础上用计算机光学识别（OCR）软件识别文本图像中的每个字符，形成文本文件。这是文字输入的一种最有效的方式，但是用 OCR 软件识别后的文字还需要人工校对。

📖 文本的格式与转换

所有输入的文本应以某种统一的格式存储，如将分别用 WPS、Word 等输入的文本都统一成 Word 格式，以便于编辑修改，然后转换为无格式的 ASCII 文件，以便剪切、粘贴到网页中的相应位置，再用网页编辑器来设置字体、字号、对齐方式等。

如果要制作文字特效, 可以使用 Cool 3D、Photoshop、3D MAX 等软件。

1.3.2 图像素材的准备

图像是网页中最常用的素材。一幅好的图像能够直观、形象地表现主题, 而且还可以起到美化界面的作用, 吸引用户的注意力。

图像可分为多种格式, 不同的文件格式具有不同的文件扩展名。每种格式的图像文件都有不同的特点。常见的图像文件格式有 BMP、JPG、GIF、PNG、TIF、PSD 等。

📖 图像的特点

图像可分为两类: 位图和矢量图形。矢量图形并不直接存储图形本身, 它以绘制该图所需指令集合的形式存在。这些指令指定了构造该图形的每条直线、圆、弧线和矩形的大小、形状、颜色、位置等。矢量图形的特点是可对图形的各构成要素分别控制, 任意移动、缩放、旋转和扭曲。矢量图形中的对象覆盖在其他对象上时, 依然保持其特性。

在网页中, 大量采用的是位图。位图由定义图像中每个像素点的颜色和亮度的数据位组成。位图可以表现出非常细腻、层次清晰、色彩丰富的图像。位图可来自于对平面图片的扫描、视频图像的捕获, 也可由图像编辑软件生成。由于位图存储了构成图像的每个像素的颜色、亮度信息, 可直接载入内存显示, 较矢量图形快。但也正因如此, 它的存储量比矢量图形要大得多。

衡量位图质量的标准有两个: 图像分辨率和图像深度。图像分辨率是指数字化图像的大小, 以水平和垂直的像素点表示; 常见的图像分辨率有 640×480 、 $1\,024 \times 768$ 。图像深度是指表示位图中每个像素点的颜色的位数, 若颜色深度为 8 位, 即为 256 色图像, 最高的颜色深度为 24 位, 即真彩图像。

📖 图像素材的获取和编辑

网页中所需的图像可由以下 3 种途径获得。

- ✱ 购买: 直接购买数字图像库 (通常存储在 CD-ROM 光盘上)。
- ✱ 扫描: 对照片、胶片、幻灯片等图片进行扫描, 得到相应的数字化图像。
- ✱ 捕捉帧: 从摄像机、录像机、电视等视频设备上捕捉视频资料的单帧图像, 或者从计算机屏幕上截取图像, 或者使用数码相机拍摄所需的素材。
- ✱ 创建: 由专业美工人员利用图像编辑生成工具来创建自己的数字图像。可用的数字输入接口有鼠标、电子笔、数字画板等。

在获得数字化图像后, 为了使它们适用于网页, 还需要对图像进行编辑和调整。编辑图像是一项细致的工作, 同时还要求具备一定的审美能力。常用的图形图像处理软件有 Photoshop、Fireworks 等。

1.3.3 影像素材的准备

影像主要指活动的视频图像 (Video)。

通常所说的视频就是指电影、电视、VCD、DVD、录像画面等。从视频信号的组成和

存储格式上来讲,视频可分为模拟视频和数字视频。模拟视频是由连续的模拟信号组成的视频图像,通常看到的电影、电视、录像画面都是以模拟视频的形式出现的。数字视频是区别于模拟视频的数字式视频,它以像素的概念描绘图像中的点,并且可以通过软件对图像进行修改。随着信息技术的不断发展,数字视频的应用越来越广泛。

📖 影像的特点

影像是由一帧帧图像高速连续地播放形成的,主要利用了人眼视觉暂留的特点。要达到自然平滑的活动效果,播放速率一般应在每秒 24~30 帧之间。完整的影像通常还需要声音的配合。

网页中包含的影像首先要将模拟视频信号数字化。视频信号的数字化与静态图像的数字化原理是一样的,但由于视频信号是动态连续的,因此必须以一定的速率捕获单帧的视频信号,以构成连续的影像。

📖 影像素材的获取与编辑

通常,获取影像素材有以下几种方法:

- ✱ 通过 Internet 来获取。从 Internet 上获取影像素材的方法和获取其他素材的方法一样,其主要工作就是搜索自己需要的影像文件。

- ✱ 使用数码摄像机、录像机采集。如果条件允许,可以直接使用数码相机或者是录像机来采集所需要的影像素材。

- ✱ 从 VCD 或 DVD 光盘中截取视频片段。由于目前互联网的带宽和数码摄像机的价格所限,对于大多数人来说,获取视频最经济、最实惠的方法就是从 VCD 或 DVD 光盘截取视频片段。例如,使用“超级解霸”软件就可以将 VCD/DVD 影片转换成 MPG 格式的视频文件。

对于所获取的视频素材,一般要经过编辑加工才能满足使用需求。常用的视频编辑软件有 Premiere、会声会影等。

1.3.4 声音素材的准备

声音是多媒体网页中不可缺少的一部分,用户可以通过多种渠道获取声音素材,如从声音素材库中直接获取、使用麦克风录制、从 CD 唱盘或 VCD 光盘中提取等。

📖 从素材库中直接获取声音

从素材库中获取声音素材是最简单也是最快捷的方法。素材库中的声音通常是由专业的音乐制作人制作的,特别是对于一些软件开发很难制作的音效素材,直接从素材库中获取是最有效的。通常从声音素材库中获取声音的方法有两种:从 Internet 上的声音素材库中下载和从声音素材光盘获取。从声音素材光盘获取声音很简单,只需按照光盘目录进行查找就可以了。

从 Internet 上获取声音素材的难点在于,如何快速找到提供素材的网站。通常可以到音乐网站或者与网页制作内容相关的网站下载所需的声音素材。最有效、最直接的办法是使用搜索引擎进行声音素材的搜索。