



普通高等教育“十二五”规划教材

网页设计实用技术

主 编 陈建国 李 勤

副主编 秦洪英 蔡宗吟 李 林 张贵红



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

普通高等教育“十二五”规划教材

网页设计实用技术

主 编 陈建国 李 勤

副主编 秦洪英 蔡宗吟 李 林 张贵红



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书详细介绍了网站设计原则和方法,重点介绍了网站设计中实用的三个工具软件即网页制作软件 Dreamweaver、图像处理软件 Photoshop、动画制作软件 Flash 的使用方法。全书共 9 章,内容包括网页设计的原则、Dreamweaver CS5 软件中站点的建设和管理、Photoshop CS5 图像处理技巧、Flash CS5 动画制作技术,最后介绍了一个综合网站的设计方法。

本书采用案例方式编写,通过大量实例,使读者全面系统地掌握网站规划与设计的方法和技巧,全书内容前后紧密衔接,网页设计中用到的静态图片和 Flash 动画等在教材的相应章节中均有详细讲解,全书内容有机接合,便于学生理解和学习。最后用一个综合实例将 Dreamweaver、Photoshop、Flash 三大软件整合运用,完整体现一个网站的实现过程。

本书可作为非计算机专业学生学习网页设计的实用教材,或高等学校计算机及相关专业课程的教材,也可作为各类网页制作和网站设计培训班的教材或参考书。

**本书提供教材素材,读者可以从中国水利水电出版社网站和万水书苑上下载,网址为:
<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>和 <http://www.wsbookshow.com>。**

图书在版编目(CIP)数据

网页设计实用技术 / 陈建国, 李勤主编. -- 北京 :
中国水利水电出版社, 2014. 1
普通高等教育“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5170-1346-4

I. ①网… II. ①陈… ②李… III. ①网页制作工具
—高等学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第257416号

策划编辑: 寇文杰 责任编辑: 张玉玲 加工编辑: 孙 丹 封面设计: 李 佳

书 名	普通高等教育“十二五”规划教材 网页设计实用技术
作 者	主 编 陈建国 李 勤 副主编 秦洪英 蔡宗吟 李 林 张贵红
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 68367658 (发行部)、82562819 (万水) 北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	三河市鑫金马印装有限公司
规 格	184mm×260mm 16开本 17.75印张 450千字
版 次	2014年1月第1版 2014年1月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	32.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

随着计算机与通信技术的不断发展,网络已经遍及全球各个角落,它成为人们获取和交换信息的最有效途径。网络正深刻地改变着人们的生活。网站成为 Internet 上的一个重要元素,各类网站通过 Internet 来开展业务和展示自我形象,网站也可以用在企业内部来解决内部管理和信息交流等问题。网站设计已成为当今流行的技术,掌握一定的网站建设和管理方法对当代大学生是一种重要的计算机技能。

本书作为掌握计算机网页设计的入门教材,第 1 章介绍网页的基础知识,包括网站设计规划的原则及网页设计的原则与方法,使读者能够对网页设计有初步的了解;在第 2 章 Dreamweaver 部分,通过一个“乐山乐水”旅游网站的建设,介绍了 Dreamweaver 软件制作网页的基础知识;第 3、4 章介绍了网页设计布局工具的使用方法,并进行了综合应用,同时介绍了网页设计中常见的高级应用;第 5、6 章主要介绍 Photoshop 软件的使用方法,注重对网页设计中涉及到的静态图像处理时的相关技术的介绍;第 7、8 章系统介绍了 Flash 软件的使用,讲解了本书网站设计中用到的 Flash 动画的制作方法;第 9 章通过一个综合实例,介绍了使用这 3 个软件制作一个完整网站的步骤和过程。

根据作者一线教学的亲身体验,在实际的网站设计制作过程中涉及的设计软件较多,而市面上大部分网页设计类书籍只是单纯地介绍一两个软件或相关实例,读者并不能真正掌握网站设计及相应美工设计的全部过程。本书正是满足了这一需求,将网站制作的相关软件和必要技术呈献给读者,帮助读者快速掌握网站建设和网页制作的方法。

学习和掌握一门技术并不是一件轻而易举的事情,一方面需要具备钻研的精神和态度;另一方面需要使用正确的方法,务必重视对基础知识的掌握。建议在学习本书时,读者不仅仅关注于某一个效果的具体实现方法,还要真正掌握其中的基本原理,只有这样才能将所学知识融会贯通,将所学技能真正用到网站设计之中。

本书具有以下特点:

(1) 本书作者全部为长期从事计算机教学的一线教师,对本门课程已有多年的教学经验,能够充分了解学生需求,合理安排教学内容和进度,提供有针对性的实验内容,内容安排符合教学规律和需求,难易适度、结构合理、实用性强。

(2) 本书有大量的图示讲解案例,操作步骤清晰明了,方便学生上机实践及自学;每章最后配备操作练习,可作为上机操作的内容,便于学生检验学习效果,巩固所学知识和技能。

(3) 书中内容相互衔接。在整个 Dreamweaver 部分以一个“乐山乐水”旅游网站的建设对此网页设计工具进行了前后关联的详细介绍;并将其中用到的静态图片处理方法在 Photoshop 的内容部分进行了讲解;用到的动画制作方法在 Flash 的内容部分进行了讲解。这使得三大软件的讲解始终围绕网站建设进行内容安排,全书内容更紧凑而有针对性,便于学生更快地掌握网页设计的基本技能。

本书由陈建国、李勤任主编，并负责全书的统稿工作，秦洪英、蔡宗吟、李林、张贵红任副主编。其中第1章由秦洪英编写，第2~4章由蔡宗吟编写，第5、6章由李勤编写，第7、8章由李林编写，第9章由张贵红编写。另外，参加本书部分编写工作的还有刘毅、张波、杜丽君、李彬、黄健、杨霞等。由于编者水平有限，书中难免存在疏漏和错误之处，恳请广大读者批评指正。

编者

2013年9月

目 录

前言

第1章 网页设计基础知识	1
1.1 基本概念	1
1.1.1 网站和网页	1
1.1.2 静态网页和动态网页	2
1.2 网站建设的规划	3
1.3 网站设计的原则	3
1.4 网页设计的原则	4
1.5 网页设计的流程	4
1.6 网页主要设计元素	5
1.6.1 网页标识设计	5
1.6.2 网页导航设计	6
1.6.3 网页版式设计	6
1.6.4 网页色彩设计	7
1.6.5 图形与文字的设计	7
1.6.6 网页音效设计	9
1.7 网页设计常用软件	9
1.7.1 Dreamweaver CS5 ——网页页面制作软件	9
1.7.2 Photoshop CS5 ——网页图像设计软件	10
1.7.3 Flash CS5——网页动画制作软件	11
习题一	11
第2章 Dreamweaver CS5 网页制作基础	12
2.1 Dreamweaver CS5 入门	12
2.1.1 Dreamweaver CS5 简介	12
2.1.2 Dreamweaver CS5 工作区	12
2.2 Dreamweaver CS5 站点管理	17
2.2.1 网站站点规划与创建	17
2.2.2 站点管理	19
2.3 制作简单网页	20
2.3.1 HTML 简介	20
2.3.2 项目展示: 图文并茂网页	21
2.3.3 文本的插入与编辑	22

2.3.4 图片的插入与编辑	26
2.3.5 CSS 基础	29
习题二	39
第3章 网页设计布局工具综合应用	40
3.1 表格	40
3.1.1 表格基本操作	40
3.1.2 表格布局	46
3.1.3 表格布局应用实例	47
3.2 超链接	56
3.2.1 超链接基本概念	56
3.2.2 创建内部超链接	57
3.2.3 创建外部超链接	59
3.2.4 锚点超链接	60
3.2.5 其他类型超链接	61
3.2.6 超链接的 CSS 设置	62
3.3 创建并使用外部 CSS 样式	63
3.3.1 创建外部 CSS 文件	64
3.3.2 链接外部 CSS 文件	64
3.3.3 外部 CSS 样式实例	65
3.4 框架	66
3.4.1 框架基础	66
3.4.2 创建框架	69
3.4.3 设置框架集与框架	70
3.4.4 框架实例应用	72
3.5 Div+CSS	76
3.5.1 Div 基础	76
3.5.2 插入 Div 的基本操作	77
3.5.3 Div+CSS 应用实例	78
习题三	85
第4章 网页设计高级应用	87
4.1 表单	87
4.1.1 表单概述	87
4.1.2 表单对象	87

4.1.3 表单应用实例	89	6.1.10 全选和反选	127
4.2 模板	96	6.1.11 描边选区	128
4.2.1 模板概念	96	6.2 图像绘制、修饰和编辑	129
4.2.2 创建模板	96	6.2.1 画笔工具	129
4.2.3 应用模板	98	6.2.2 铅笔工具	129
4.2.4 模板应用实例	98	6.2.3 橡皮擦工具	130
4.3 网页特效	101	6.2.4 渐变工具	130
4.3.1 JavaScript 基础	101	6.2.5 油漆桶工具	132
4.3.2 JavaScript 网页应用实例	102	6.2.6 图章工具	132
4.3.3 行为面板的应用	103	6.2.7 修复、修补和红眼工具的使用	133
习题四	107	6.2.8 模糊、锐化和涂抹工具的使用	135
第5章 Photoshop CS5 基础入门	108	6.2.9 减淡、加深和海绵工具的使用	136
5.1 Photoshop CS5 色彩和图像处理基本 知识	108	6.3 图层的创建与应用	137
5.1.1 像素与图像分辨率	108	6.3.1 图层的基本概念	137
5.1.2 位图与矢量图	108	6.3.2 图层的基本操作	139
5.1.3 图像的颜色模式	109	6.3.3 编辑图层	140
5.1.4 图像的文件格式	110	6.3.4 图层效果和样式	143
5.2 Photoshop CS5 工作环境	111	6.4 路径与文字工具	143
5.2.1 Photoshop CS5 工作界面	111	6.4.1 创建路径	143
5.2.2 切换工作界面	113	6.4.2 编辑路径	146
5.2.3 自定义工作界面	113	6.4.3 文字的输入	148
5.2.4 优化工作界面	114	6.4.4 文字的编辑与转换	149
5.3 Photoshop CS5 的基本操作	115	6.5 色彩与色调的调整	151
5.3.1 基本文件操作	115	6.5.1 “色阶”命令	151
5.3.2 图像的显示	118	6.5.2 “曲线”命令	152
5.3.3 辅助工具的使用	119	6.5.3 色彩平衡调整	153
习题五	121	6.5.4 “色相/饱和度”命令	154
第6章 Photoshop CS5 图像处理	122	6.5.5 亮度对比度调整	155
6.1 选区的创建与编辑	122	6.6 通道与蒙版	156
6.1.1 选框工具	122	6.6.1 通道控制面板	156
6.1.2 套索工具	124	6.6.2 新建、复制和删除通道	157
6.1.3 魔棒工具	125	6.6.3 分离与合并通道	159
6.1.4 移动和取消选区	126	6.6.4 使用图层蒙版合成图像	160
6.1.5 修改选区	126	6.6.5 图像合成	163
6.1.6 变换选区	126	6.7 滤镜	164
6.1.7 存储和载入选区	126	6.7.1 滤镜基础知识	164
6.1.8 羽化选区	127	6.7.2 风格化滤镜	165
6.1.9 填充选区	127	6.7.3 画笔描边滤镜	166
		6.7.4 扭曲滤镜	167

6.7.5 素描滤镜	169	8.1 逐帧动画	211
6.7.6 纹理滤镜	169	8.1.1 逐帧动画的创建	211
6.7.7 像素化	171	8.1.2 绘图纸	212
6.7.8 渲染	171	8.1.3 实例——满天星	212
6.8 动画的制作	172	8.2 形状补间动画	215
6.8.1 帧模式“动画”面板	172	8.2.1 形状补间动画的概念	215
6.8.2 创建帧动画	173	8.2.2 构成形状补间动画的元素	215
6.9 实例	175	8.2.3 形状补间动画在时间轴面板上的 表现	215
6.9.1 实例一 制作网站 Logo	175	8.2.4 创建形状补间动画的方法	215
6.9.2 实例二 制作网页 Banner	177	8.2.5 形状补间动画的属性设置	216
习题六	181	8.2.6 实例——变脸	216
第7章 Flash CS5 基础知识	183	8.3 传统补间动画	217
7.1 Flash CS5 概述	183	8.3.1 创建传统补间的方法	217
7.1.1 Flash CS5 新增功能概述	183	8.3.2 元件的变形点对补间的影响	218
7.1.2 Flash CS5 的应用领域	184	8.3.3 实例——小桥流水人家	218
7.2 Flash CS5 工作环境	184	8.4 补间动画	219
7.2.1 开始页	184	8.4.1 创建补间动画	219
7.2.2 Flash CS5 不同组合的工作区	185	8.4.2 创建对象补间的基本规则	221
7.2.3 个性化工作区	186	8.4.3 处理补间动画范围	221
7.2.4 Flash CS5 窗口和主要工作面板的 认识	187	8.4.4 实例——宣传动画	223
7.3 基本绘图工具	191	8.4.5 补间动画和传统补间之间的差异	224
7.3.1 选择工具	191	8.5 骨骼动画	224
7.3.2 部分选取工具	191	8.5.1 定义骨骼	225
7.3.3 变形工具	192	8.5.2 选择骨骼	226
7.3.4 线条工具	193	8.5.3 删除骨骼	226
7.3.5 铅笔工具	194	8.5.4 创建骨骼动画	226
7.3.6 矩形工具	194	8.5.5 IK 骨架动画配合其他补间动画	227
7.3.7 椭圆工具	195	8.5.6 创建形状骨骼	228
7.3.8 多角星形工具	196	8.6 遮罩动画	229
7.3.9 橡皮擦工具	196	8.6.1 创建遮罩	229
7.3.10 Deco 工具	196	8.6.2 构成遮罩层和被遮罩层的元素	230
7.4 Flash 动画基础	204	8.6.3 遮罩层作为动画层	231
7.4.1 与 Flash 文档相关的文件类型	204	8.6.4 被遮罩层作为动画层	235
7.4.2 时间轴	205	8.7 沿路径运动的传统补间动画	236
7.4.3 元件与实例	206	8.7.1 创建沿路径运动的传统补间	236
7.4.4 Flash CS5 影片制作的基本流程	208	8.7.2 应用沿路径运动的传统补间动画的 技巧	237
习题七	209	8.7.3 实例——雪花飘舞	238
第8章 Flash CS5 动画制作	211		

8.8 制作交互式动画	238	9.1.5 首页的版面设计	251
8.8.1 动作面板介绍	239	9.1.6 网站的首页制作	258
8.8.2 为关键帧添加 ActionScript	239	9.1.7 模板的制作	263
8.8.3 为按钮添加 ActionScript	240	9.1.8 日志页的制作	264
8.8.4 为影片剪辑添加 ActionScript	241	9.1.9 照片页的制作	266
8.8.5 stop 和 play 语句	241	9.1.10 个人档网页的制作	267
8.8.6 goto 语句	242	9.1.11 “联系我”网页的制作	268
8.8.7 getURL 语句	242	9.1.12 在网页中添加 Flash	268
8.8.8 loadMovie/loadMovieNum 语句	244	9.2 成果发布到互联网上	269
习题八	246	9.2.1 站点的本地测试	269
第9章 综合与提高	248	9.2.2 域名空间的申请	270
9.1 网站的设计	248	9.2.3 发布站点	271
9.1.1 站点规划	248	9.2.4 更新维护站点	275
9.1.2 网站的功能需求分析	249	习题九	275
9.1.3 网站的非功能需求分析	249	参考文献	276
9.1.4 网站策划	250		

第1章 网页设计基础知识

本章主要介绍网页设计所必须具备的基本知识, 主要包括网站与网页的基本概念、分类、设计规划、设计要素以及进行网页设计应遵循的基本原则。通过本章的学习, 应掌握网站与网页设计流程中各个环节及功能、网页设计中各设计要素的表现特点, 制作网页的相关软件工具等知识点。尤其要深刻理解: 一个优秀的网页设计并非只是软件的简单实现, 更重要的是对网页进行美感和功能方面的整体设计与策划, 它是艺术和技术的完美结合。

1.1 基本概念

1.1.1 网站和网页

1. 网页

网页是网站的基本信息单位, 是单一的页面, 是 WWW 的基本文档, 它由文字、图片、动画、声音等多种媒体信息及链接组成, 通过链接实现与其他网页或网站的关联和跳转。网页文件是用 HTML (HyperText Markup Language, 超文本标识语言) 编写的、在 WWW 上传输、能被浏览器识别显示的文本文件, 其扩展名是.htm 和.html。

2. 网站

网站是由众多不同内容的网页组成的一个集合, 通常把进入网站首先看到的那一页网页称为首页或主页 (homepage), 由网页的内容体现网站的全部功能。一个网站至少有一个网页, 网站中网页的数量是没有上限的, 只要用户的硬盘空间允许, 则可以在一个网站中放入任意多的网页。

3. 网站的种类

网站数量众多, 功能目标庞杂, 对其清楚地进行类型划分并不容易。但从不同的角度, 可以把它划分为不同的种类。根据网站提供的服务分类: 资讯类网站、交易类网站、互动游戏类网站、有偿资讯类网站、功能型网站、综合类网站; 根据网站的性质分类: 政府网站、企业网站、商业网站、教育科研机构网站、个人网站、非盈利机构网站、其他类型的网站; 根据在大型搜索引擎上的设置分类: 娱乐与休闲类网站、商业与经济类网站、艺术与人文类网站、健康与医药类网站、新闻与媒体类网站、政府与政治类网站、电脑与网络类网站、社会与文化类网站、科学与教育类网站、参考资料类网站。

随着网络的发展, 网站的分类还将有所变化。当前有两个明显趋势: 一是网站所能提供的服务越来越专业化, 主要是面向特定的人或特定的事务提供特定的服务, 一般它面向的服务对象范围比较狭小, 提供的服务比较专业, 因此网站分类向逐渐细化的方向发展; 第二种趋势是朝着服务扩张的方向发展, 他们提供的服务是综合性的、全方位的, 面向的用户群也是广大的, 这样的网站逐渐增多, 在分类上又有汇聚的趋势。

1.1.2 静态网页和动态网页

1. 静态网页

在网站设计中,纯粹 HTML 格式的网页通常称为“静态网页”,早期的网站一般都是由静态网页组成的。静态网页的网址形式通常为 `http://210.41.166.191/kj/index.html`,也就是以 .htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀的。在 HTML 的网页上,我们也会看到一些 GIF 格式的动画、Flash 动画、滚动字幕等,这些只是视觉上的“动态效果”,与动态网页的概念是不同的。

一般静态网页具有如下特点:

(1) 每个静态网页都有一个固定的 URL,且网页 URL 以 .htm、.html、.shtml、.xml 等常见形式为后缀,而不含有“?”;

(2) 静态网页是实实在在保存在服务器上的文件,每个网页都是一个独立的文件;

(3) 静态网页的内容相对稳定,因此容易被搜索引擎检索;

(4) 静态网页没有数据库的支持,在网站制作和维护方面工作量较大,因此当网站信息量很大时,完全依靠静态网页制作比较困难;

(5) 静态网页的交互性较差,在功能方面有较大的限制。

2. 动态网页

动态网页是以 .asp、.jsp、.php、.perl、.cgi 等形式为后缀的,并且在动态网页网址中有一个标志性的符号“?”。动态网页 URL 形式如 `http://210.41.160.139/Article/ShowArticle.asp?ArticleID=38716`。

这里说的动态网页与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的“动态效果”没有直接关系,动态网页可以是纯文字内容,也可以是包含各种动画的内容,这些只是网页具体内容的表现形式,无论网页是否具有动态效果,只要是采用动态网站技术生成的网页都称为“动态网页”。

一般动态网页具有如下特点:

(1) 动态网页以数据库技术为基础,可以大大降低网站维护的工作量;

(2) 采用动态网页技术的网站可以实现更多的功能,如用户注册、用户登录、在线调查、用户管理、订单管理等;

(3) 动态网页实际上并不是独立存在于服务器上的网页文件,只有当用户请求时,服务器才返回一个完整的网页;

(4) 动态网页的“?”对搜索引擎检索存在的问题,搜索引擎一般不可能从一个网站的数据库中访问全部网页,或者出于技术方面的考虑,搜索引擎不去抓取网址中“?”后面的内容,因此采用动态网页的网站进行搜索引擎推广时,需要做一定的技术处理才能适应搜索引擎的要求。

采用动态网页还是静态网页,主要取决于网站的功能需求和网站内容的多少,如果网站功能比较简单,内容更新量不是很大,采用纯静态网页的方式会更简单,反之一般采用动态网页技术来实现。静态网页是网站建设的基础,静态网页和动态网页之间并不矛盾,为了网站适应搜索引擎检索的需要,即使采用动态网站技术,也可以将网页内容转化为静态网页发布。动态网站也可以采用动静结合的原则,适合采用动态网页的地方用动态网页,适合采用静态网页的地方用静态网页,在同一个网站上,动态网页内容和静态网页内容同时存在也是很常见的。本书重点学习静态网页的设计与制作方法。

1.2 网站建设的规划

网站规划是指在网站建设前对市场进行分析、确定网站的目的和功能,并根据需要对网站建设中的技术、内容、费用、测试、维护等做出规划。网站规划对网站建设起到计划和指导的作用,对网站的内容和维护起到定位作用。

一个网站的成功与否与建站前的网站规划有着极为重要的关系。只有详细的规划才能避免在网站建设中出现很多问题,使网站建设能顺利进行。

建立网站的步骤可分为申请 E-mail 账号、申请网页空间、域名注册和网页制作 4 步。

1.3 网站设计的原则

在着手进行一个网站的设计之前,首先要明确以下几项设计原则。

1. 内容与形式相统一

内容是指你要通过网页向浏览者传达的有效信息及文字;形式指的是网页的排版布局、色彩、图形的运用等外在的视觉效果。无论采取何种表现形式,都不能单纯追求网页美观而忽视内容的建设,没有充实内容的网站,即使设计再精美,也不会对用户有长久的吸引力。

2. 主题鲜明

一个网站必须要主题鲜明、突出重点,特别是个人网站,不可能像综合网站一样内容大而全,包罗万象,因此必须要确定一个明确的主题,突出自己的个性和特色,一个主题鲜明、内容丰富、极具特色的网站往往比一个“大杂烩”式的网站更能吸引人。

3. 风格统一

整个网站的设计要采取统一的风格,这样使网站看起来更专业,不要一个页面采用一种风格,另外一个页面又换一种风格,给人一种很散乱的印象。风格要突出自己的个性,无论是文字、色彩的运用还是版式的设计,都要给人一种鲜明的印象,使人看到这个页面就会想到这是你的网站。

4. 兼顾下载速度与美观

由于目前的网络状况较差,不能为了片面追求页面的美观而忽视页面的下载速度,这样会失去一大批浏览者,大家不会为了看一幅美丽的图片而等上半天。网页中的图片应当是起到画龙点睛的作用,除非特殊需要,一般不要在网页中大量使用图片,网页中的图片要经过适当的压缩处理,使它在保证质量的前提下尽量小。一些用 Java 程序设计的页面也非常美观,但下载速度慢,一般要慎重使用。

5. 导航清晰

网站要给浏览者提供一个清晰的导航系统,以便于浏览者能够清楚目前所处的位置,同时能够方便地转到其他页面。导航系统要出现在每一个页面上,标志要明显,便于用户使用,对于不同栏目结构可以设计不同的导航系统。

6. 栏目设置合理

对于一个网站,尤其是内容较多的网站,其栏目设置是否清晰、合理、科学,往往在很大程度上影响网站的访问量。一个栏目设置合理的网站,用户会很容易地找到需要的东西,这样的网站才能让用户喜欢。对于初学者来说,常犯的错误就是网站结构设计不合理、内容编排

杂而乱。因此在设计网站之前，一定要规划好栏目的设置。

7. 良好的兼容性

对于网页来说，它不同于其他印刷品，制作完成后就一成不变了，它随着用户浏览器的不同而出现变化，因此设计者一定要考虑到网页的兼容性，使它适用于大多数主流的浏览器或目标用户所用的浏览器，不致于出现差别很大的浏览效果。

8. 经常更新

经常维护更新、给用户提供最新的信息才是一个网站具有吸引力的重要手段。因此，要想保持网站的访问量、吸引更多的“回头客”，你必须定期更新网站内容。

作为一个优秀网站，应该具备以下五大要素：①网站内容丰富；②页面下载速度快；③功能多样、使用方便；④网站品质优秀；⑤保护个人信息。

1.4 网页设计的原则

1. 了解客户需求

通常，网页设计并非只为了个人的孤芳自赏，更多的是用于展示企业形象、介绍产品和服务、体现企业发展战略等方面。因此，在进行具体设计之前，必须充分了解客户的目的和需求，以用户为中心进行市场调查和分析，规划网站的整体风格和特色，以使在网页的布局、色彩等方面做出恰当的定位。

2. 遵循 Web 标准

众所周知，网页的实现和操作平台是基于 Web 之上，各个站点都遵循着一定的 Web 标准。由于用户长久以来已形成固有的认知习惯，任何妄图改变用户习惯的设计都会存在一定的风险，因此，除了一些用户必须每天登录的内部网站，或者一些大型的门户网站外，其他站点都不敢随意改变已经约定俗成的规则。尽管 Web 并没有严格的规则限制，也没有专门强制设计者遵循一定的规则，但在网页设计过程中也会遵循一些公认的规则。比如：在左上角放置网站 LOGO；设置返回首页超链接；文本的链接在网页的底端连续出现；长网页使用“返回顶端”的链接；正常状态下文字为黑色，访问过后成为红色或蓝色等。

3. 运用形式美法则

网页设计并不是对已有信息的简单罗列，从某种角度讲，它也是一种视觉传达设计。网页设计涉及对字体、色彩、版面等各方面的设计，因此，视觉传达设计中运用的一些形式美法则，比如对称、均衡、重复、分割、韵律、节奏等，也适用于网页设计。

1.5 网页设计的流程

1. 确定网页的主题内容与风格

每个网站都有各自不同的建站需求和建站目的，要根据其目的来确定网站的功能，例如是建设产品宣传网站还是电子商务型网站，并根据其主题来确定网站的风格。网站的风格主要指网站的色彩、版式等方面给浏览者的整体视觉感受，是简洁大方的风格还是抽象装饰的风格等。

2. 整合网页素材

当网站的内容和风格确定后，就要根据主题内容和风格尽量多地搜集素材，比如相关的

文字、图片、音乐和视频等,并对这些素材进行加工处理,使其适用于网站;同时将素材进行合理分类,比如图片统一放入 Images 文件夹,音频视频统一放入 Media 文件夹,Flash 动画统一放入 Flash 文件夹,网页统一放入 Html 文件夹等。

3. 网页的制作

制作网页需要多种工具的配合使用。一般开始时使用平面设计软件 Photoshop 作效果方案或设计元素。如果网页中需要一些 Flash 动画元素,就需要使用 Flash 软件制作动画效果。如果素材都已齐全,就按照效果图使用 Dreamweaver 软件进行编辑,制作成能够上传至 Web 平台的文件格式。

4. 网页的测试与发布

网页制作完成后,首先在本机上进行测试,检查网站中是否存在文字、链接和样式等方面的错误,保证网站发布后能够正常浏览使用。测试符合要求后,再利用 ASP 服务器或远程 FTP 软件将其发布出去。

1.6 网页主要设计元素

1.6.1 网页标识设计

作为独特的传媒符号,标识(LOGO)一直成为传播特殊信息的视觉文化语言。通过对标识的识别、区别、引发联想、增强记忆,促进被标识体与其对象的沟通与交流,从而树立并保持对被标识体的认知、认同,达到提高认知度和美誉度的效果。作为时代的前卫,网络 LOGO 的设计更应遵循 CIS(Corporate Identity System,企业识别系统)的整体规律并有所突破。LOGO 的应用一直是 CIS 导入的基础和最直接的表现形式,其重要性是不言而喻的,网络 LOGO 的设计尤其如此。

构成 LOGO 要素的各部分一般都具有一种统一性及差异性,这个差异性又称为独特性,或叫做多样性;而统一是将多样性提炼为一个主要表现体,统一存在于各部分要素中。而大小、材质、位置等具有支配全体作用的要素被称为支配,精确把握对象的多样、统一并突出支配性要素,是设计网络 LOGO 必备技术要素,如图 1-1 所示。



图 1-1 LOGO 设计

1.6.2 网页导航设计

通常在阅读一本书之前,总是习惯从书的目录获取核心内容,并能迅速找到所需的相应

信息。网页的导航就像书目录一样,起到引导阅读、提纲挈领的作用,如图 1-2 所示。但与书目录最大的区别在于,一般情况下,网页的导航是一组按钮或是文本链接,通过单击帮助浏览者方便快捷地到达所指向站点的主页或主要页面,并能够在各个网页之间进行自由切换。导航栏使得站点的结构清晰、查找方便、使用简单。因此,每个网页上都设置导航栏是十分必要的。网页的导航通常设计得比较简洁、易用,在页面中具有相对固定的位置,大致有顶导航、底导航、左导航、右导航、左右导航、自由导航等,根据网站内容的需求,这些导航可以综合使用。



图 1-2 导航设计

1.6.3 网页版式设计

网页设计首先涉及到的是页面的版面编排问题。网页作为一种版面,既有文字又有图片。文字有大有小,还有标题和正文之分;图片也有大有小,而且有横有竖之别。图片和文字都需要同时展示给观众,总不能简单地罗列在一个页面上,这样往往会杂乱无章。因此必须根据内容的需要,将这些图片和文字按照一定的次序进行合理的编排和布局,使它们组成一个有机的整体,展现给广大观众。

1. 版面布局的依据

- (1) 主次分明,中心突出。
- (2) 大小搭配,相互呼应。
- (3) 图文并茂,相得益彰。
- (4) 动静要有度,平衡要对称。

2. 网页布局的类型

网页布局大致可分为“国”字型、拐角型、标题正文型、左右框架型、上下框架型、综合框架型、封面型、Flash 型、自由型等,下面分别介绍。

(1) “国”字型。“国”字型也称为“同”字型,是一些大型网站所喜欢的类型,即最上面是网站的标题及横幅广告条,接下来就是网站的主要内容,左右分列两小条内容,中间是主要部分,与左右一起罗列到底,最下面是网站的一些基本信息、联系方式、版权声明等。这种结构在网上最常见。

(2) 拐角型。这种结构类型与上一种其实只是形式上的区别,非常相近,上面也是标题及广告横幅,接下来的左侧是一窄列链接等,右侧是很宽的正文,下面也是一些网站的辅助信息。

(3) 标题正文型。这种结构类型即最上面是标题或类似的东西,下面是正文,比如一些文章页面或注册页面。

(4) 左右框架型。这是一种左右分别为两页的框架结构,一般左面是导航链接,有时最上面会有一个小的标题或标志,右面是正文。大部分的大型论坛都采用这种结构,有一些企业

网站也喜欢采用这种结构。这种类型结构非常清晰，一目了然。

(5) 上下框架型。与左右框架型类似，区别仅仅在于上下框架型是一种上下分为两页的框架结构。

(6) 综合框架型。综合框架型是左右框架型和上下框架型两种结构的结合，是相对复杂的一种框架结构，较为常见的是类似于“拐角型”结构的，只是采用了框架结构。

(7) 封面型。这种结构类型基本上出现在一些网站的首页，大部分为一些精美的平面设计结合一些小动画，放上几个简单的链接或者仅是一个“进入”的链接，甚至直接在首页的图片上做链接而没有任何提示。这种类型大部分出现在企业网站和个人主页，如果处理得好，会给人带来赏心悦目的感觉。

(8) Flash 型。Flash 型与封面型结构类似，只是 Flash 型采用了目前非常流行的 Flash，与封面型不同的是，由于 Flash 强大的功能，页面所表达的信息更丰富，其视觉效果及听觉效果如果处理得当，绝不差于传统的多媒体。

(9) 自由型。即将上面几种结构类型进行自由结合和演变。

网页的版式虽然被归纳出一些固定的结构模式，但是在建设网页时，应该根据内容来优化信息结构，选用恰当的结构样式。在网页设计中如果内容非常多，就要考虑用“国字型”或拐角型；如果内容不算太多而一些说明性的东西比较多，则可以考虑标题正文型；而对于左右框架型、上下框架型和综合框架型来说，它们的共同特点就是浏览方便、速度快，但结构变化不灵活；如果是一个企业网站想展示一下企业形象或个人主页想展示个人风采，封面型是首选；Flash 型更灵活一些，好的 Flash 可以大大丰富网页，但它不能表达过多的文字信息。

1.6.4 网页色彩设计

1. 色彩的基础知识

色彩是艺术表现的要素之一。在网页设计中，要根据和谐、均衡和重点突出的原则，将不同的色彩进行组合，搭配出美丽的页面。

作为网页设计师来说，做到有针对性地用色是相当重要的。针对不同的主题来布置色彩，如健康类的网站就不能采用较为刺激的大红、黄、橙以及象征死亡和神秘的黑色和紫色，这样会造成一种紧张和某种程度的恐慌，以及一些不利于健康的联想。

2. 网页设计的标准色彩

“标准色彩”是指展示网站形象和延伸内涵的色调。作为网站标准色彩的设计，要遵循的基本原则就是标准色彩不要超过三种。如果一个网站标准色彩超过三种，则让人眼花缭乱。标准色彩主要用于网站的标志、标题、主菜单和大色块，给人以整体统一的感觉，至于其他色彩的使用，则只可作为点缀和衬托，绝不能喧宾夺主。

1.6.5 图形与文字的设计

图形和文本是网页的两大构成元素，缺一不可。如何处理好图片和文本的位置成了整个页面布局的关键。

1. 图形设计的原则

图形是网站的特色之一，它有醒目、吸引人及传达讯息的功能。好的、适量且清晰的图形可以使页面增色，反之则会让浏览者反感。在图形使用上，要采用一般浏览器均支持的压缩

图形格式,例如 JPEG 与 GIF 等,而其中 JPEG 的压缩效果较好,适合中大型的图片,可以节省传输时间。以下为使用图形的一般规则。

- (1) 图形的主体要清晰可见,去除不必要噪声。
- (2) 图形的意义要简单明了。
- (3) 图形内的文字要清楚,容易识认。
- (4) 图形内文字的装饰不要过分花哨,否则造成文字辨识不易。

2. 文字设计的原则

文字的主要功能是在视觉传达中向大众传达作者的意图和各种信息。文字设计是增强视觉传达效果,提高作品的诉求力,赋予版面审美价值的一种重要构成技术。文字排列组合的好坏,直接影响其版面的视觉传达效果。网页上的文字是否易于阅读,文字太细、颜色太浅、页面太长或超出屏幕宽度都有违网站设计的“美学原则”。在文字的组合中,要注意以下几个方面:

- (1) 人们的阅读习惯。
- (2) 字体的外形特征。
- (3) 要有一个设计基调。
- (4) 注意负空间的运用。
- (5) 在有图片的版面中,文字的组合应相对较为集中。

3. 文字和图形的组合设计

文字、标题、图片等的组合会在页面上形成各种各样的线条和形状,这些线条与形状的组合构成了主页的总体艺术效果。搭配好这些线条和形状能增强页面的艺术魅力。

- (1) 直线(矩形)的应用。
- (2) 曲线(弧形)的应用。
- (3) 曲、直线(矩形、弧形)的综合应用。

4. 设计图形与文字时还应注意的事项

- (1) 标题的呈现方式。

- ① 标题宜以包括图像及文字的综合设计来表现。
- ② 标题宜居于版面中间位置,并以长方形方式呈现。
- ③ 标题宜突显于背景之上。

- (2) 连结点的呈现方式。

- ① 横列式较长的文字连结点以单排向左对齐为宜。
- ② 横列式较短的文字连结点以双排位置居中、文字左对齐为宜。
- ③ 直列式图文连结点,个别间距宜加宽,以利区分。
- ④ 连结点之前用图像或色球来指引或强调,方便搜寻。

- (3) 重要信息呈现方式。

- ① 重要信息应置于标题之后、首页连结点或内文之前。
- ② 重要信息可以运用置于前端明显或突出的图像强调。
- ③ 重要信息可以运用不同颜色区块强调。

- (4) 内文设计部分。

- ① 每一行文字的长度最好控制在 20 到 30 个字(40 到 60 个英文字母)以内。
- ② 行距与字距要适中,便于阅读。