

21世纪  
计算机系列规划教材

# 网页设计与制作

## 项目式教程

陈道波 主编

李超 宋全有 副主编



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

21 世纪计算机系列规划教材

# 网页设计与制作 项目式教程

主 编 陈道波

副主编 李 超 宋全有

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书为了紧跟当前高职高专院校的教学改革步伐、遵循项目式教学思路而编写的项目式教程。本书选取了网络数码商店主页网站设计、某学校网站后台数据库维护和“舒雅家园”装修知识宣传网站设计三大案例作为项目任务,以Dreamweaver 8、Fireworks 8和Flash 8,三大软件作为平台,对所设计的网站项目进行了任务分解和操作讲解,由浅入深,分别介绍了静态网站、ASP动态网站的设计与制作方法,还对如何连接后台数据库、如何利用Flash给网站增色进行了详细的介绍。每个实践模块后均配备了上机实训,并对基础知识提供了练习题,对进一步提高读者的知识应用能力与实践能力大有裨益。全书结构清晰、重点突出、选例典型、内容翔实、力求做到理论学习与实际操作相结合,激发学生的学习兴趣,提高学生的动手能力。

本书可作为中、高职院校和计算机培训班的教材,也可作为网页设计人员的参考书,同时还可作为业余爱好者的自学用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作项目式教程 / 陈道波主编. —北京: 电子工业出版社, 2011.9  
21世纪计算机系列规划教材  
ISBN 978-7-121-14295-6

I. ①网… II. ①陈… 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(2011)第158753号

策划编辑: 柴 灿

责任编辑: 郝黎明 文字编辑: 裴 杰 特约编辑: 李云霞

印 刷: 北京市顺义兴华印刷厂

装 订: 三河市双峰印刷装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 11.5 字数: 294.4千字

印 次: 2011年9月第1次印刷

印 数: 3 000册 定价: 25.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zltz@phei.com.cn](mailto:zltz@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线: (010) 88258888。

# 前 言

随着互联网的迅猛发展,网页设计与制作已成为中、高职相关专业计算机课程学习的重要内容之一。近几年来,网页设计技术一直在推陈出新,实在令人目不暇接。从大的角度看,网页设计技术可以分为静态网页技术和动态网页技术。

静态网页技术一般是指 HTML 和 CSS 技术。采用静态网页技术只能在网页中展现文字和图片,但它是所有网页设计的基础技术。动态网页技术是指让网页能够按照用户的需求做出动态响应的技术,例如 JavaScript、VBScript 及 ASP 等。

目前,大部分制作网页的方式,都是运用网页设计软件,这些软件的功能相当强大,使用非常方便,同时推陈出新的速度相当地快。无论是哪一种网页设计软件,最后都是将所设计的网页转化为 HTML、CSS、JavaScript、VBScript 和 ASP。

基于这些技术,以前的教材多采用分知识点讲解,再辅以案例加深印象,本书以 3 个项目的制作为线索,力求把知识点融会贯通到项目开发的实践中,同时对理论性较强的知识点不忘发挥传统教学模式的优势,全书内容翔实、信息丰富,适合职业教育各个层次的学生自学;并且它的可操作性强,学生在平台上利用书中案例就可以进行实验实训;本书分 3 个项目按 3 个层次展开,结构清晰明了,项目之下分任务,任务之下又分模块,对相应任务中涉及的知识点都有相应的知识链接或拓展,是编制网页很好的工具书。

本书由郑州轻工业学院轻工职业学院陈道波担任主编。郑州轻工业学院轻工职业学院李超、河南交通职业技术学院宋全有担任副主编,参加编写的还有李弋、谢宝兴、郑青碧。全书由陈道波统稿,在本书的编写过程中得到了河南省教育厅职业教育教研室的大力支持,在此表示诚挚的谢意。

由于作者水平有限,书中疏漏、错误之处在所难免,敬请读者批评指正。

编 者

# 目 录

项目 1 静态网站“网络数码商店”的设计与制作	1
任务一 项目的预备知识	1
模块一 网页、网站的基本知识	1
模块二 静态网站的制作工具	6
模块三 静态网站的分析与设计	13
任务二 “网络数码商店”站点的创建与管理	18
模块一 “网络数码商店”的网站规划	19
模块二 “网络数码商店”的站点建立	20
任务三 制作页面模板	25
模块一 绘制页头	25
模块二 绘制导航栏与主广告区	29
模块三 绘制分类信息区	35
模块四 绘制页脚	36
模块五 创建并应用样式	37
模块六 生成模板	43
任务四 制作首页及其他页面	45
模块一 制作首页	45
模块二 制作店铺介绍页面	50
模块三 制作网上商店页面	52
模块四 制作商品分类的索引页面	53
模块五 制作商品详细介绍页面	55
任务五 “网络数码商店”网站的发布	59
模块一 IIS 简介	59
模块二 IIS 的安装流程	60
模块三 网站的发布	63
项目实训	66
实训一 用 HTML 标记创建一个“个人简历”静态页面	66
实训二 编写《时尚购物网站》的策划书	66
实训三 进行《时尚购物网站》的功能分析, 画出网站整体结构图	67
实训四 《时尚购物网站》的制作	67
实训五 安装 IIS, 发布《时尚购物网站》	67
项目 2 关联数据库的动态网页制作	68
任务一 ASP 的基础知识认识	68
模块一 ASP 语法及表单提取	68
模块二 数据库的连接方法	72

模块三 常用 SQL 命令	73
模块四 ASP 的 Application 对象和 Session 对象的使用	76
任务二 数据库的创建与连接	80
模块一 数据库查询语言的使用	80
任务三 后台数据库的维护	95
模块一 动态站点后台维护示例	95
模块二 校园网站新闻的显示	104
思考练习题	107
<b>项目 3 “舒雅家园”装修知识宣传网站设计与制作</b>	<b>110</b>
任务一 认识 Flash CS5	110
模块一 Flash CS5 的工作区	110
模块二 Flash CS5 动画基础	116
模块三 Flash CS5 动画制作	124
模块四 ActionScript 入门	129
任务二 装修知识宣传网站的制作	137
模块一 分析网站结构、准备建站素材	138
模块二 制作主界面的 LOGO 条	139
模块三 制作导航栏	146
模块四 设计主广告区	153
模块五 制作主页页脚	162
模块六 制作子页面	163
模块七 设置子页面和主页的链接	172
模块八 设置网站的背景音乐	173
项目实训	178
实训 制作个人网站	178

## 静态网站“网络数码商店”的设计与制作

随着网络的迅速普及和电子商务的飞速发展,人们已经不再满足传统的购物方式,而是迫切地希望能够通过网络实现互动交流,以及足不出户进行网上浏览、购买自己喜欢的商品。由于网上购物不受时间、地点的限制,使消费者的购物过程变得轻松、方便、快捷。所以,越来越多的个人和公司加入到网络营销的行列中。本项目结合实际需求,介绍如何综合运用 Dreamweaver CS5 网页制作工具来制作一个静态网站。



### 能力目标:

- 学会制作静态网站的系统分析与设计。
- 掌握静态网站制作的流程与方法。
- 学会制作静态网站。

### 任务一 项目的预备知识

要想进行网站的设计与制作,必须先了解一些网页、网站的基本知识,以及网站设计与制作的相关工具,掌握网站开发工具的基本使用。

#### 模块一 网页、网站的基本知识

网页是指一种可以在 WWW 上传输、能被浏览器“认识”和翻译成页面并显示出来的文件。网页又被称为 HTML 文件。文字与图片是构成一个网页的两个最基本的元素,除此之外,网页的元素还包括动画、音乐、程序等。而网页是构成网站的基本元素,是承载各种网站应用的平台。通常看到的网页,大都是以 HTM 或 HTML 为后缀的文件。除此之外,网页文件还有以 CGI、ASP、PHP 和 JSP 为后缀文件。

目前,根据生成方式,网页大致可以分为静态网页和动态网页两种。

##### 1. 静态网页

静态网页是网站建设初期经常采用的一种形式。网站建设者把内容设计成静态网页,访问者只能被动地浏览网站建设者提供的网页。网页内容不会发生变化,除非是网站建设者修改了网页的内容。不能实现和浏览网页的用户之间的交互,信息流向是单向的,即从服务器



到浏览器。服务器不能根据用户的选择调整内容返回给用户。

静态网页的特点如下:

- (1) 静态网页中每个网页都有一个固定的 URL, 且网页 URL 以 .htm、.html、.shtml 等常见形式为后缀。
- (2) 网页的内容一经发布到网站服务器上, 无论是否有用户访问, 每个静态网页的内容都是保存在网站服务器上的。也就是说, 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, 其制作方式比较困难。
- (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

由于网络技术日新月异, 许多网页文件扩展名不再只是 .htm、.php、.asp 等, 这些都是采用动态网页技术制作出来的网页。其实就是建立在 B/S 架构上的服务器端脚本程序在浏览器端显示的网页, 是服务器端程序运行的结果。

动态网页的特点归纳如下:

- (1) 动态网页以数据库技术为基础, 可以大大减小网站维护的工作量;
- (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、用户管理和订单管理等;
- (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) 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, 因此采用动态网页的网站在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。

## 3. 静态网页与动态的区别

静态网页与动态网页的区别在于 Web 服务器对它们的处理方式不同, ① 当 Web 服务器接收到对静态网页的请求时, 服务器直接将该网页发送给客户浏览器, 不进行任何处理; ② 如果接收到对动态网页的请求, 则从 Web 服务器中找到该文件, 并将它传递给一个称为应用程序服务器的特殊软件扩展, 由它负责解释和执行网页, 将执行后的结果传递给客户浏览器。静态网页和动态网页还可以根据网页制作使用的语言来区分。静态网页使用 HTML (超文本标记语言) 语言, 动态网页使用 HTML+ASP、HTML+PHP 或 HTML+JSP 等语言。

静态网页是网站建设的基础, 但静态网页和动态网页之间并不矛盾。静态网页是相对于动态网页而言的, 是指没有后台数据库、不含程序和不可交互的网页。静态网页相对更新起来比较麻烦, 适用于一般更新较少的展示型网站。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。动态网页也可以采用动静结合的原则, 静态网页和动态网页各有特点, 网站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好; 反之则采用动态网页技术来实现。





## 4. 网站

网站(Website)是指在互联网上,根据一定的规则,使用HTML等语言制作的用于展示特定内容的相关网页的集合。简单地说,网站是一种通信工具,就像布告栏一样,人们可以通过网站来发布自己想要公开的信息,或者利用网站来提供相关的网上服务。人们可以通过网页浏览器来访问网站,获取自己需要的信息或者享受网上服务。许多公司都拥有自己的网站,它们利用网站来进行宣传、产品资讯发布、招聘等。

网站由域名(domain name 俗称网址)、网站源程序和网站空间3部分构成。

(1) 域名(俗称网址):企业、政府、非政府组织等机构或者个人在域名注册商上注册的名称,是互联网上企业或机构之间相互联络的网络地址,是在IP地址的基础上又发展出来的一种符号化的地址方案来代替数字型的IP地址以便易记。每一个符号化的地址都与特定的IP地址一一对应,这样网络上的资源访问起来就容易得多了。这个与网络上的数字型IP地址相对应的字符型地址,则被称为域名。DNS规定,域名中的标号都由英文字母和数字组成,每一个标号不超过63个字符,也不区分大小写字母。标号中除连字符(-)外不能使用其他的标点符号。级别最低的域名写在最左边,而级别最高的域名写在最右边。比如新浪域名:“www.sina.com.cn”,由多个标号组成的完整域名总共不超过255个字符。

(2) 网站源程序则放在网站空间里面,表现为网站前台和网站后台。

(3) 网站空间由专门的独立服务器或租用的虚拟主机承担。

用一个通俗的例子来讲,比如从另外一个城市给家里邮寄一封信。域名就相当于一个家的门牌号码,家的具体地址相当于网站的IP地址,邮局相当于网络中的域名解析服务器,通过家的门牌号(域名)与家的具体地址(IP地址)的对应关系把信投递成功。网站的空间就相当于一个可以存放许多东西的家。

## 5. HTML 语言

HTML(Hyper Text Mark-up Language)即超文本标记语言或超文本链接标示语言,是目前网络上应用最为广泛的语言,也是构成网页文档的主要语言。HTML文本是由HTML命令组成的描述性文本,HTML命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。HTML的结构包括头部(Head)、主体(Body)两大部分,其中头部描述浏览器所需的信息,而主体则包含所要说明的具体内容。HTML的整体结构如下:

```
<HTML> 文件类型标记开始, HTML 文件
<HEAD> 文件头开始
<TITLE>页面标题</TITLE> 页面标题标记
</HEAD> 文件头结束
<BODY> 主题标记开始
    正文内容 主题内容
</BODY> 主题内容结束
</HTML> 文件类型标记结束
```

网页中的文件主要由HTML语句组成,在IE浏览器中选择“查看”→“源文件”命令,可以查看网页的HTML代码。HTML由一系列元素组成,主要用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。元素又由标记构成,大多数标记是成对出现的,分为起始标记“<>”和结尾



标记“</>”，起始标记告诉 Web 浏览器从此处开始执行该标记所表示的功能，而结尾标记则告诉 Web 浏览器在此处结束该功能。标记的语法是：<标记> 内容 </标记>

许多标记的起始标记内可以包含一些属性，各属性之间无先后次序，属性也可省略（即取默认值），其语法是：<标记名字 属性 1 属性 2 属性 3……>，HTML 常用标记一览表见表 1-1。

表 1-1 HTML 常用标记一览表

标 记	类 型	译名或意义	作 用	备 注
文件标记				
<HTML>	•	文件声明	让浏览器知道这是 HTML 文件	
<HEAD>	•	开头	提供文件整体资讯	
<TITLE>	•	标题	定义文件标题，将显示于浏览顶端	
<BODY>	•	本文	设计文件格式及内文所在	
排版标记				
<!--注解-->	○	说明标记	为文件加上说明，但不被显示	
<P>	○	段落标记	为字、画、表格等之间留一空白行	
 	○	换行标记	令字、画、表格等显示于下一行	
<HR>	○	水平线	插入一条水平线	
<CENTER>	•	居中	令字、画、表格等显示于中间	反对
<PRE>	•	预设格式	令文件按照原始码的排列方式显示	
<DIV>	•	区隔标记	设定字、画、表格等的摆放位置	
<NOBR>	•	不折行	令文字不因太长而绕行	
<WBR>	•	建议折行	预设折行部位	
字体标记				
<STRONG>	•	加重语气	产生字体加粗 Bold 的效果	
<B>	•	粗体标记	产生字体加粗的效果	
<EM>	•	强调标记	字体出现斜体效果	
<I>	•	斜体标记	字体出现斜体效果	
<TT>	•	打字字体	Courier 字体，字母宽度相同	
<U>	•	加上底线	加上底线	反对
<H1>	•	一级标题标记	变粗变大加宽，程度与级数反比	
<H2>	•	二级标题标记	将字体变粗变大加宽	
<H3>	•	三级标题标记	将字体变粗变大加宽	
<H4>	•	四级标题标记	将字体变粗变大加宽	
<H5>	•	五级标题标记	将字体变粗变大加宽	
<H6>	•	六级标题标记	将字体变粗变大加宽	
<FONT>	•	字形标记	设定字形、大小、颜色	反对
<BASEFONT>	○	基准字形标记	设定所有字形、大小、颜色	反对
<BIG>	•	字体加大	令字体稍为加大	



续表

标 记	类 型	译名或意义	作 用	备 注
<SMALL>	•	字体缩细	令字体稍为缩细	
<STRIKE>	•	画线删除	为字体加一删除线	反对
<CODE>	•	程式码	字体稍为加宽如<TT>	
<KBD>	•	键盘字	字体稍为加宽, 单一空白	
<SAMP>	•	范例	字体稍为加宽如<TT>	
<VAR>	•	变数	斜体效果	
<CITE>	•	传记引述	斜体效果	
<BLOCKQUOTE>	•	引述文字区块	缩排字体	
<DFN>	•	术语定义	斜体效果	
<ADDRESS>	•	地址标记	斜体效果	
<SUB>	•	下标字	指数	
<SUP>	•	下标字	下标字	
清单标记				
<OL>	•	顺序清单	清单项目将以数字、字母顺序排列	
<UL>	•	无序清单	清单项目将以圆点排列	
<LI>	○	清单项目	每一标记标示一项清单项目	
<MENU>	•	选单清单	清单项目将以圆点排列, 如<UL>	反对
<DIR>	•	目录清单	清单项目将以圆点排列, 如<UL>	反对
<DL>	•	定义清单	清单分两层出现	
<DT>	○	定义条目	标示该项定义的标题	
<DD>	○	定义内容	标示定义内容	
表格标记				
<TABLE>	•	表格标记	设定该表格的各项参数	
<CAPTION>	•	表格标题	做成一打通列以填入表格标题	
<TR>	•	表格列	设定该表格的列	
<TD>	•	表格栏	设定该表格的栏	
<TH>	•	表格标头	相等于<TD>, 但其内的字体会变粗	
表单标记				
<FORM>	•	表单标记	决定单一表单的运作模式	
<TEXTAREA>	•	文字区块	提供文字方盒以输入较大量文字	
<INPUT>	○	输入标记	决定输入形式	
<SELECT>	•	选择标记	建立 pop-up 卷动清单	
<OPTION>	○	选项	每一标记标示一个选项	
图形标记				
<IMG>	○	图形标记	用以插入图形及设定图形属性	
连接标记				
<A>	•	连接标记	加入连接	



续表

标 记	类 型	译名或意义	作 用	备 注
<BASE>	○	基准标记	可将相对 URL 转绝对及指定连接目标	
框架标记				
<FRAMESET>	●	框架设定	设定框架	
<FRAME>	○	框架设定	设定框架	
<IFRAME>	○	页内框架	于网页中间插入框架	IE
<NOFRAMES>	●	不支援框架	设定当浏览器不支援框架时的提示	
影像地图				
<MAP>	●	影像地图名称	设定影像地图名称	
<AREA>	○	连接区域	设定各连接区域	
多媒体				
<BGSOUND>	○	背景声音	于背景播放声音或音乐	IE
<EMBED>	○	多媒体	加入声音、音乐或影像	
其他标记				
<MARQUEE>	●	走动文字	令文字左右走动	IE
<BLINK>	●	闪烁文字	闪烁文字	NC
<ISINDEX>	○	页内寻找器	可输入关键字寻找于该一页	反对
<META>	○	开头定义	让浏览器知道这是 HTML 文件	
<LINK>	○	关系定义	定义该文件与其他 URL 的关系	
StyleSheet				
<STYLE>	●	样式表	控制网页版面	
<span>	●	自定标记	独立使用或与样式表同用	

注:

● 表示该标记属围堵标记, 即需要关闭标记如 </标记>。

○ 表示该标记属空标记, 即不需要关闭标记。

IE 表示该标记只适用于 Internet Explorer。

NC 表示该标记只适用于 Netscape Communicator。

反对 表示该标记不为 W3C 所赞同, 通常这个标记是 IE 或 NC 自定, 且已被大多数人所支持, 只是 HTML 标准中有其他同功能或更好地选择。

弃用 表示该标记已被 W3C 所弃用, 是过时的标记, 但 HTML 具有向下兼容的特性, 所以不用担心新浏览器不支援旧标记。

新 表示该标记是 HTML 4.0 中新增加的。

## 模块二 静态网站的制作工具

Macromedia Dreamweaver 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



设计人员都能够快速创建基于标准的网站和应用程序。从对基于 CSS 设计的领先支持到手工编辑功能, Dreamweaver 提供了专业人员在—个集成、高效的环境中所需要的工具。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互联网应用程序, 从而使用户能连接到数据库、Web 服务等。

Dreamweaver CS5 为网页制作最便捷地开发工具, 它具有操作便捷高效、可视化开发界面、丰富的站点管理功能等优点。在保持原有特点的同时, CS5 的推出为我们带来不少惊喜, 如更简洁、人性化的用户界面、对 CSS 更丰富的设置、实时视图导航和 PHP 代码提示等。



## 知识链接

CMS (内容管理系统), 在众多的 CMS 当中, 大家经常使用的是 WordPress, Joomla 和 Drupal。这 3 个系统也各有其特色。WordPress 是一款非常优秀的快捷网站创建系统, 但是它并不适合于所有的网站, 而只是适合于一些有复杂功能要求的网站。人们经常会用 WordPress 建立一个博客类型的网站, 但是处在高速发展中的 WordPress 已经可以创建不同样式与设计、功能丰富的网站了。WordPress 留给作者的第一印象就是很容易上手。使用 WordPress 来创建一个属于自己的博客, 应该会是一个不错的选择。Drupal 是一款非常方便进行二次开发的程序。相比其他的 CMS 系统, Drupal CMS 良好的安全性显现无疑, 因而赢得了很多用户的青睐。Drupal 为了凸显它在开发上的“弹性”, 自然在设计方面会有所不及。Joomla 为设计者提供了足够的便利去创建一个新的模板, 所以更多地设计者乐意去创建 Joomla 的模板而不会选择 Drupal。因为 Joomla 可以让人们很轻松地根据自己的需要重新设计或者重建模板, 并且很容易地自定义核心代码。现在也有越来越多的网站新手愿意使用这个 CMS 系统来打造自己的网站。Joomla 提供了 MVC (模型视图控制器) 系统, 它分离了原始代码设计工具与商务设计工具, 哪怕人们只是能写一点点代码, 或者只了解一点点模板, 也不必担心会改变代码原型了。但是 Joomla 还不够完美, 它不像 Drupal 那样有足够的“弹性”。在 Joomla 上进行大幅度的代码修改, 有可能导致系统不工作, 或者系统负荷过大。但是 Drupal 却能够在单一数据库的情况下运行多网页和前后台管理程序, Joomla 在这一点上还有所不足。当我们把 Joomla 与 WordPress 放在一起比较时候, Joomla 在人性化方面也有所欠缺。

总之, 如果人们想建立一个博客, 可以很轻松地上手安装使用, 并且可以像换衣服—样随意更换各种模板, 那无疑应该选择 WordPress。如果人们希望建立一个稍微复杂—点的网站 (不仅仅只是博客), 如公司性质的网站, 图库等, 并且拥有漂亮的模板, 良好的社区支持, 那么 Joomla 会是第一选择。如果人们希望自己创建—些功能模块, 就选择 Drupal。Drupal 的开发者们是极富创造力的, 几乎每个月都能看到修正过的最新版本。所以, 如果人们想要在建立站点时, 有—点挑战, 并且可以建立—些自己需要的功能模块, Drupal 无疑是最佳选择。

### 1. 全面的 CSS 支持

借助功能强大的 CSS 工具设计和开发网站。无须另外提供实用程序就能以可视方式显示 CSS 框模型, 即使在外部样式表中, 也可以减少手动编辑 CSS 代码的需求。



## 2. 集成 FLV 内容

通过轻松单击和符合标准的编码将 FLV 文件添加到任何网页中。借助“实时视图”中的 FLV 回放功能预览影片。



### 知识链接

FLV 是 Flash Video 的简称，FLV 流媒体格式是随着 Flash MX 的推出发展而来的视频格式。其优点是它形成的文件极小、加载速度极快，使得网络观看视频文件成为可能；缺点是它的出现有效地解决了视频文件导入 Flash 后，使导出的 SWF 文件体积庞大，不能在网络上很好地使用等。

Dreamweaver CS5 的工作界面介绍：

(1) CS5 版本的最初用户界面如图 1-1 所示。

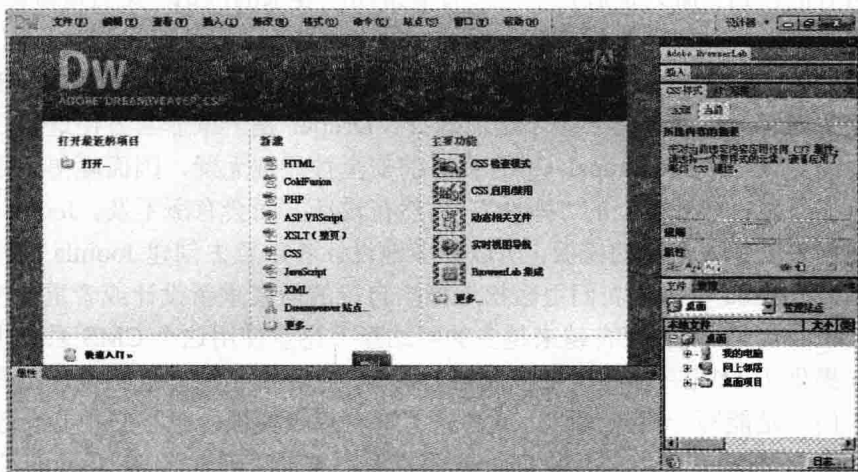


图 1-1 CS5 版本的最初用户界面

(2) 经典的用户界面如图 1-2 所示。

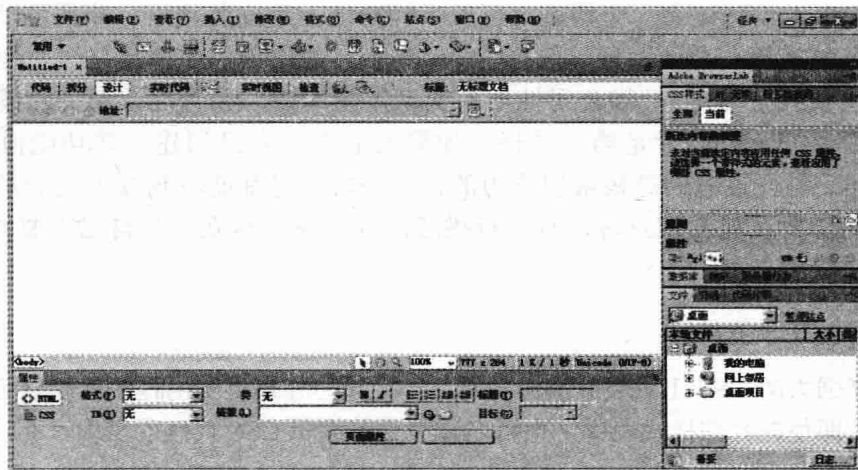


图 1-2 经典的用户界面



(3) 用户界面的组成如图 1-3 所示。

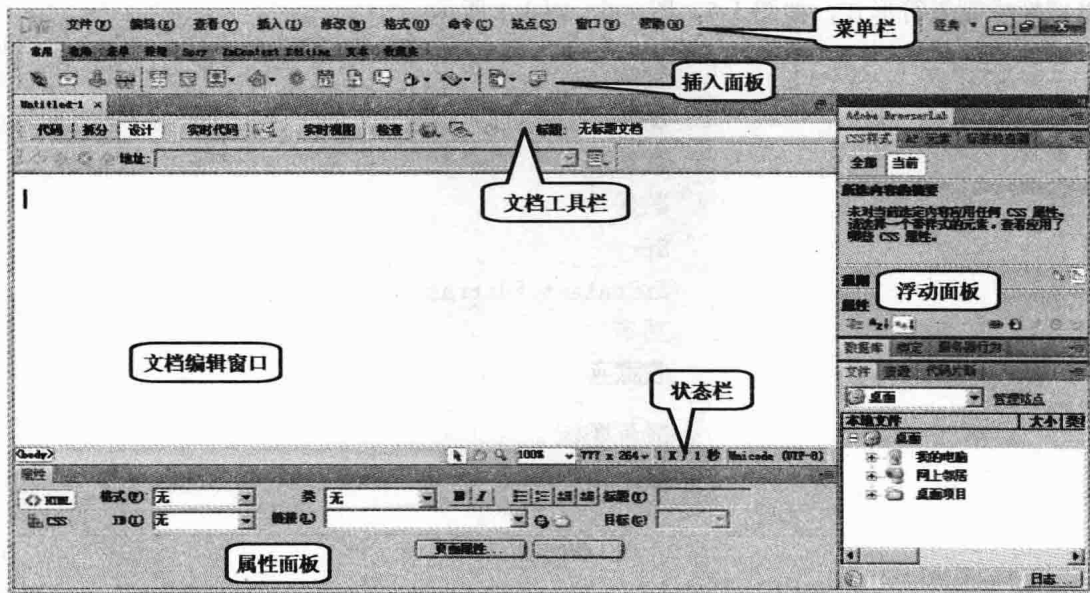


图 1-3 用户界面的组成

**菜单栏：**几乎所有的命令都可以在菜单栏里找到，并且进行设置。

**插入面板：**通过其上面的按钮可以在文档编辑窗口中插入各种页面的元素、内容。比如：图片、表格、布局、按钮等。

**文档编辑窗口：**其左上角显示的正在编辑的文档的名称，右上角是文档保存的位置。编辑区是可视化的界面，如图 1-4 所示。

**状态栏：**了解网页的一些信息，如显示比例、网页大小等。

**属性面板：**每个元素被选中都有对应的属性表格。

**浮动面板：**提供一些辅助的功能，有些功能是经常用到的，可以根据个人需要、习惯进行编排。

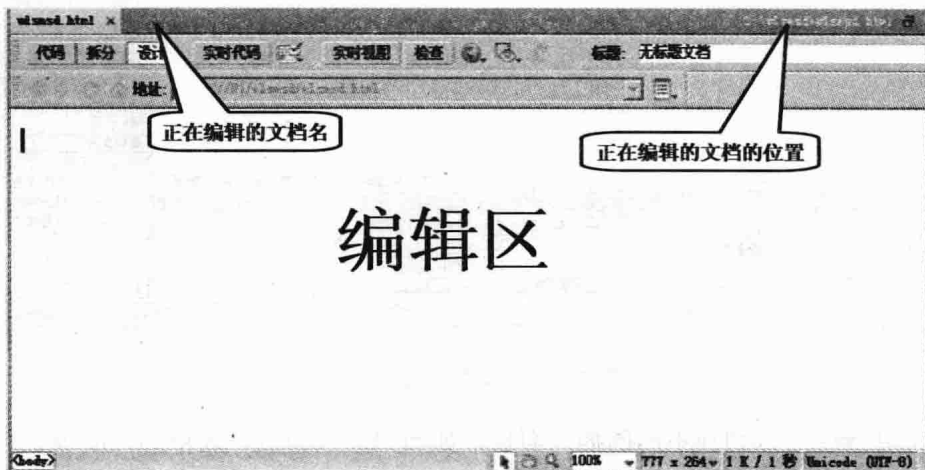


图 1-4 文档编辑窗口



(4) 单击 **常用** 右边的三角符号，在下拉菜单中的“显示为制表符”前打对勾，常用菜单可以切换到制表符形式，如图 1-5、图 1-6、图 1-7 所示。

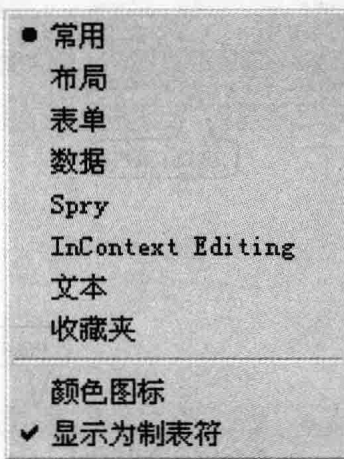


图 1-5 常用菜单

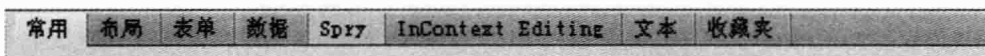


图 1-6 制表符

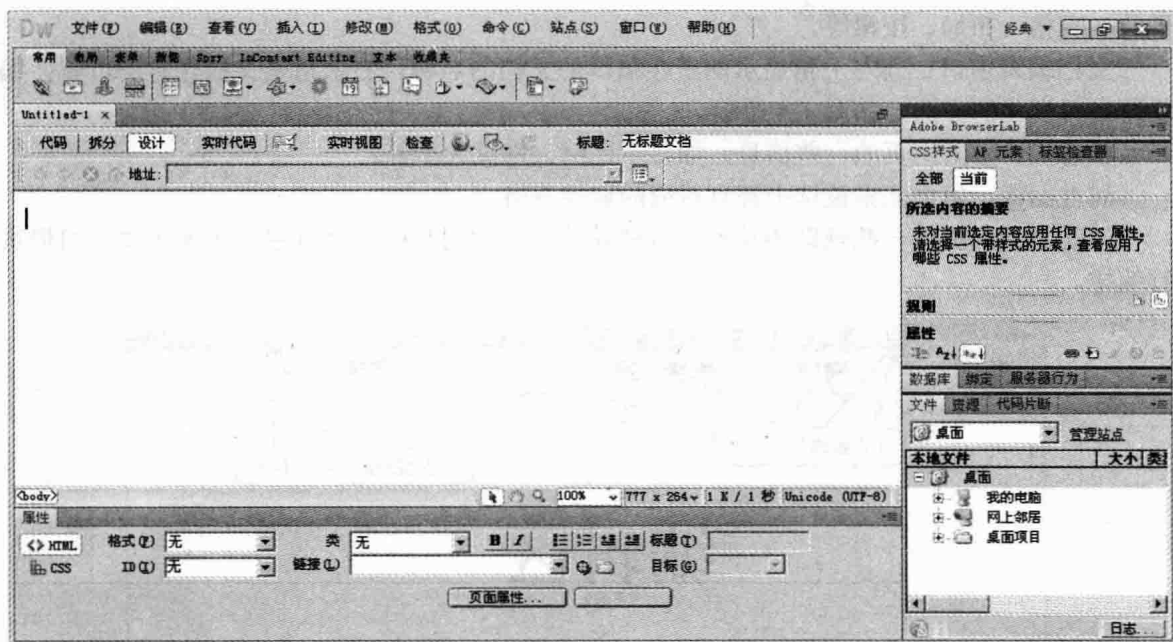


图 1-7 制表符形式用户界面

(5) 利用 **常用** 可以切换不同的插入面板，如布局插入面板、表单插入面板、数据插入面板等，如图 1-8 和图 1-9 所示。



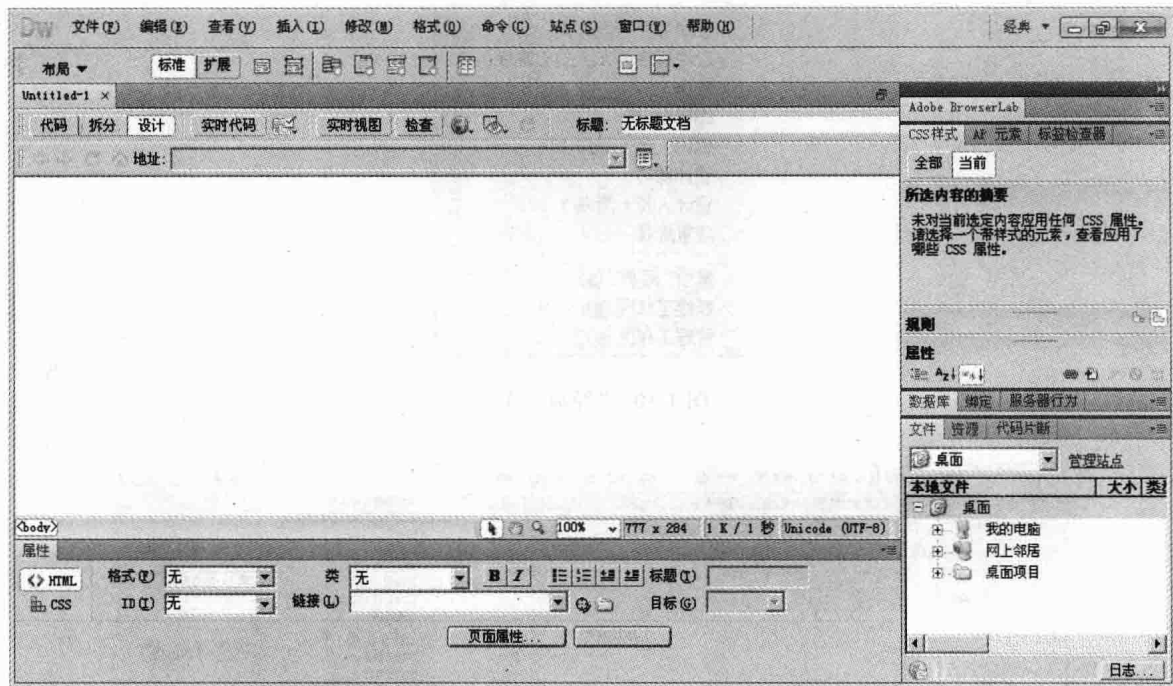


图 1-8 布局插入面板界面

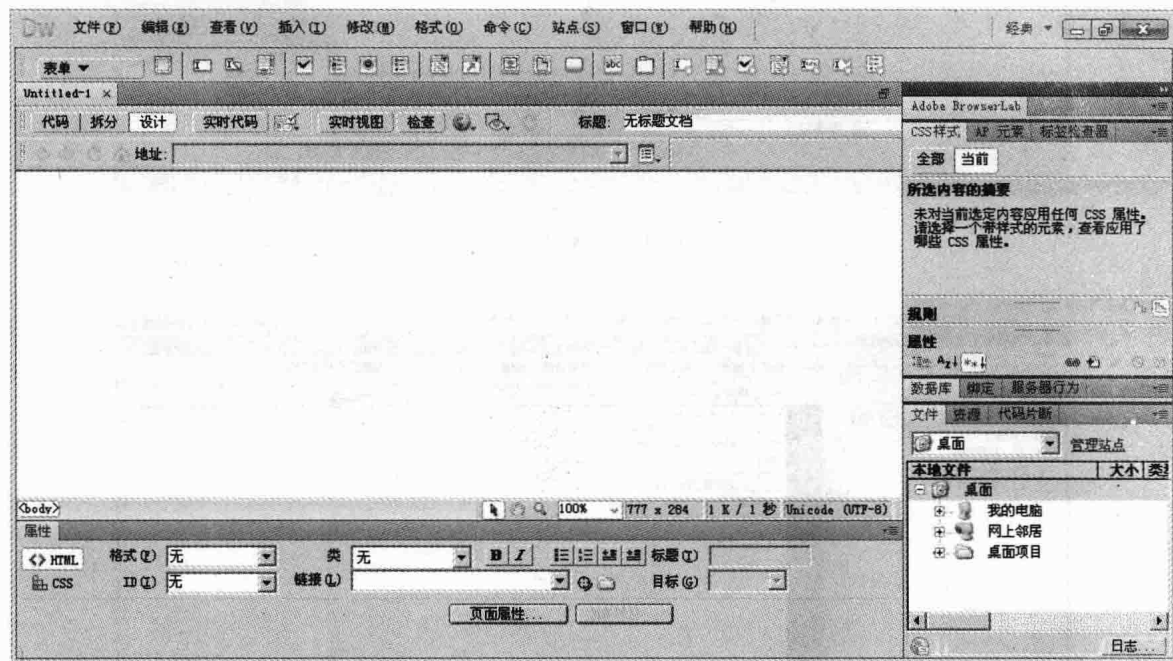



图 1-9 表单插入面板界面

(6) 单击  右边的三角符号，在下拉菜单中选择相应的菜单，可以切换到对应界面，和切换到编码器界面、切换到设计器界面等，如图 1-10~图 1-13 所示。