



提供书中**16**章内容共**30**课的配音**视频多媒体教程**，边看边学Dreamweaver软件。提供书中所有实例的**素材、源文件**及发布生成网页，方便读者学习参考。赠送**极其丰富的素材**。

最新

Dreamweaver CS3 入门与提高

张 辉 编著

- ★ 培训专家归纳总结的软件功能和设计思路，起点高、上手快
- ★ 贴近实际的丰富教学范例，兼顾学习趣味性和实际应用价值
- ★ 目标明确、知识点呼应的综合案例，不断巩固提高技能水平

最新

CS3 Dreamweaver 入门与提高

张 辉 编著

 中国人民大学出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

最新 Dreamweaver CS3 入门与提高 / 张辉编著.

北京: 中国人民大学出版社, 2008

ISBN 978-7-300-09523-3

I. 最…

II. 张…

III. 主页制作 — 图形软件, Dreamweaver CS3

IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 109180 号

最新 Dreamweaver CS3 入门与提高

张 辉 编著

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442-62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京科普瑞印刷有限责任公司

规 格 185 mm×260 mm 1/16 开本

版 次 2008 年 9 月第 1 版

印 张 26

印 次 2008 年 9 月第 1 次印刷

字 数 632 320

定 价 44.00 元 (含 1CD 价格)

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

内容提要

Dreamweaver 是目前最为流行的建立 Web 站点和应用程序的专业工具。使用这一软件,用户无需手写代码就能够快速创建极具表现力和动感效果的网页。此外,它还提供了强大的网页编辑功能和完善的站点管理机制。本书是指导初学者快速掌握 Dreamweaver 网页制作的入门书籍,详细介绍了该软件的基本知识、使用方法和操作步骤等,并配以大量实例练习。

全书共分 16 章,从网页制作基础、Dreamweaver 的工作界面、站点的创建与规划、图像和多媒体的使用、创建超链接、页面布局等基础内容讲起,逐步深入到创建网页、使用行为创建动态网页、使用模板和库提高网页制作效率等高级应用之中。最后还给出了广告网站及企业网站的规划和创建等综合实例。

本书配套光盘内容为每章知识点的多媒体视频教程,实例的练习文件和最终文件,书中正文将对应光盘路径有文字说明,方便读者练习。此外,光盘中还为读者提供了极其丰富的素材,供读者练习使用。

本书适合 Dreamweaver 初中级读者、网站设计制作人员、个人网站爱好者阅读,也可作为大中专院校及各种电脑培训机构的相关培训教材。

前言

随着计算机与网络的普及,Internet 迅速成为人们生活中的重要组成部分,网页制作也成为网络时代重要的就业技能之一。近年来,许多公司开发出了可视化的网页编辑软件,使得网页的制作变得非常简单,而 Dreamweaver 正是其中翘楚。

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组织在一起,功能十分强大,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 设计的领先支持到手工编码功能,Dreamweaver 提供了专业人员在集成、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 服务和其他系统。

本书主要内容

本书首先对网页制作基础做了介绍,然后结合大量操作讲解,介绍了

Dreamweaver 的各种菜单功能及其使用方法。通过本书的学习,读者可以学到站点的创建与规划,给网页添加多彩文本,用图像美化网页,应用超级链接,用表格、层和框架来布局页面,创建表单网页、样式表网页,用行为创建动态网页,使用模板和库提高网页制作效率,网站的发布等知识。

本书主要特色

● 知识全面系统

本书内容完全从网页创建的实际角度出发,详细而完整地讲解了 Dreamweaver 软件的各项功能,并且使用大量的范例来说明各菜单项的使用方法和技巧,帮助读者加深理解。

● 实例典型易用

本书最大特色是每章最后均配一个实用的网页制作实例,并详细给出了该实例的练习目标、应掌握的知识重点以及同其他章节内容有关联的知识点。这样读者在操作过程中不仅能领悟本章所学重点知识,还能根据自己的掌握程度选择复习学习过的知识点或是深入练习以提升应用水平。

● 辅助学习手段丰富

本书配套光盘包含了书中所有实例的源文件,方便读者学习参考。同时赠送大量多媒体素材,方便读者练习使用。书中的附录知识则是对正文内容的有益补充,供读者进一步消化知识时参考借鉴使用。

本书读者对象

- 网页设计与制作人员
- 网站建设与开发人员
- 大中专院校相关专业师生
- 网页制作培训班学员
- 个人网站制作爱好者

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏和不足之处,希望专家和广大读者朋友批评指正。

编 者
2008 年 6 月

目 录

Chapter 01 网页制作基础

1.1 认识网页	2
1.1.1 什么是网页	2
1.1.2 网站的分类	3
1.1.3 网页设计的基本原则	5
1.2 网站设计制作的基本流程	6
1.2.1 前期策划和内容组织	6
1.2.2 网页的设计制作	11
1.2.3 网页的技术实现	16
1.3 本章小结	17

Chapter 02 初识Dreamweaver CS3

2.1 Dreamweaver CS3的	
工作界面	20
2.1.1 标题栏	20
2.1.2 菜单栏	21
2.1.3 快捷工具栏	21
2.1.4 网页编辑窗口	22
2.1.5 属性面板	23
2.1.6 浮动面板	24
2.2 文档的基本操作	24
2.2.1 创建文件	24
2.2.2 打开并保存文件	27
2.2.3 预览文件	28
2.3 设置页面属性	28
2.4 典型实例	31
2.4.1 实例目标	31
2.4.2 制作过程	32
2.5 整体页面相关的HTML代码	34

2.6 本章小结	36
----------------	----

Chapter 03 站点的创建与规划

3.1 创建并设置站点	38
3.2 规划与搭建站点结构	39
3.2.1 规划站点结构	39
3.2.2 创建页面和文件夹	40
3.2.3 管理文件和文件夹	42
3.3 管理站点	43
3.3.1 切换站点	43
3.3.2 站点的其他操作	44
3.4 使用站点地图	44
3.5 典型实例	46
3.5.1 实例目标	46
3.5.2 制作过程	46
3.6 本章小结	51

Chapter 04 给网页添加多彩文本

4.1 添加文本	54
4.1.1 添加文字和符号	54
4.1.2 制作水平线	54
4.1.3 插入时间	55
4.2 设置文本属性	56
4.2.1 设置基本属性	56
4.2.2 设置文字修饰	57
4.3 典型实例	58
4.3.1 实例目标	58
4.3.2 制作过程	58
4.4 文本相关的HTML代码	64
4.5 本章小结	66



Chapter 05 巧用图像美化网页

5.1 网页中图像的格式	68
5.1.1 GIF图像	68
5.1.2 JPG图像	69
5.1.3 PNG图像	69
5.2 在网页中运用图像	70
5.2.1 插入图像	70
5.2.2 设置图像属性	71
5.3 插入相关图像对象	74
5.3.1 插入图像占位符	74
5.3.2 插入鼠标经过图像	75
5.3.3 插入导航条	77
5.3.4 插入Fireworks HTML	78
5.4 创建网站相册	79
5.5 典型实例	80
5.5.1 实例目标	80
5.5.2 制作过程	81
5.6 图像相关的HTML代码	87
5.7 本章小结	88

Chapter 06 利用多媒体让网页动起来

6.1 插入Flash对象	90
6.1.1 插入Flash动画	90
6.1.2 插入Flash按钮	91
6.1.3 插入Flash文本	93
6.1.4 插入FlashPaper	94
6.2 插入其他媒体对象	95
6.2.1 插入Shockwave影片	95
6.2.2 插入JavaApplet	96
6.3 插入音视频	97
6.3.1 插入音视频插件	98
6.3.2 插入背景音乐	99
6.4 典型实例	100
6.4.1 实例目标	100
6.4.2 制作过程	100
6.5 多媒体相关的HTML代码	104
6.6 本章小结	105

Chapter 07 超级链接的应用

7.1 超级链接概述	108
7.1.1 URL的概念	108
7.1.2 路径的概念	109
7.2 创建超级链接	110
7.2.1 链接到文档	110
7.2.2 链接到锚点	112
7.2.3 创建E-mail链接	112
7.2.4 制作脚本链接	113
7.2.5 制作空链接	114
7.2.6 制作下载文件链接	114
7.3 创建图像映射链接	114
7.3.1 创建热区	114
7.3.2 设置热区	115
7.4 检查链接错误	115
7.5 典型实例	117
7.5.1 实例目标	117
7.5.2 制作过程	118
7.6 链接相关的HTML代码	122
7.7 本章小结	124

Chapter 08 用表格布局页面

8.1 认识表格	126
8.2 表格的基本操作	127
8.2.1 插入表格	127
8.2.2 选择表格	129
8.2.3 单元格的拆分与合并	130
8.2.4 调整表格的行或列	131
8.3 设置表格	132
8.3.1 设置表格属性	132
8.3.2 设置单元格属性	133
8.4 编辑表格	134
8.4.1 剪切、复制和粘贴单元格	134
8.4.2 转换表格的宽度	135
8.5 使用表格数据	136
8.5.1 排序表格数据	136
8.5.2 导入表格式数据	137

8.5.3 导出表格数据	138
8.6 使用布局模式	139
8.6.1 绘制布局表格和单元格	139
8.6.2 设置布局表格和单元格	141
8.7 典型实例	142
8.7.1 实例目标	142
8.7.2 制作过程	143
8.8 表格相关的HTML代码	148
8.9 本章小结	150

Chapter 09 用层布局页面

9.1 层的概述	152
9.2 层的创建	153
9.2.1 创建普通层	153
9.2.2 创建嵌套层	154
9.2.3 设置层属性	155
9.2.4 设置层参数	156
9.3 层的基本操作	157
9.3.1 调整层的大小	157
9.3.2 移动层	158
9.3.3 对齐层	158
9.4 层和表格的互相转换	158
9.4.1 将层转换为表格	159
9.4.2 将表格转换为层	159
9.5 Spry层特效	160
9.5.1 Spry菜单栏	160
9.5.2 Spry选项卡式面板	161
9.5.3 Spry折叠式	162
9.5.4 Spry可折叠面板	163
9.6 使用时间轴	164
9.6.1 关于时间轴	164
9.6.2 制作动画	166
9.7 典型实例	168
9.7.1 实例目标	168
9.7.2 制作过程	169
9.8 层相关的HTML代码	175
9.9 本章小结	176

Chapter 10 用框架布局页面

10.1 认识框架和框架集	178
10.2 创建框架和框架集	179
10.2.1 使用预置框架集	179
10.2.2 自定义框架集	180
10.2.3 保存框架	181
10.3 设置框架样式	182
10.3.1 设置框架集样式	182
10.3.2 设置框架样式	183
10.4 编辑框架	184
10.4.1 制作框架链接	184
10.4.2 制作无框架内容	185
10.5 制作浮动框架页面	185
10.6 典型实例	186
10.6.1 实例目标	186
10.6.2 制作过程	187
10.7 框架相关的HTML代码	197
10.8 本章小结	200

Chapter 11 创建表单网页

11.1 认识表单	202
11.2 创建表单域	202
11.2.1 添加表单域	203
11.2.2 设置表单域属性	203
11.3 添加表单对象	204
11.3.1 表单对象的介绍	204
11.3.2 添加文本字段	205
11.3.3 添加隐藏域	206
11.3.4 添加文本区域	206
11.3.5 添加复选框	207
11.3.6 添加单选按钮	208
11.3.7 添加单选按钮组	209
11.3.8 添加列表/菜单	210
11.3.9 添加跳转菜单	211
11.3.10 添加图像域	212
11.3.11 添加文件域	213
11.3.12 添加按钮	214



11.3.13 添加标签	215
11.3.14 添加字段集	215
11.4 Spry验证表单	216
11.4.1 Spry验证文本域	216
11.4.2 Spry验证文本区域	217
11.4.3 Spry验证复选框	218
11.4.4 Spry验证选择	219
11.5 典型实例	220
11.5.1 实例目标	220
11.5.2 制作过程	221
11.6 表单相关的HTML代码	233
11.7 本章小结	237

Chapter 12 创建样式表网页

12.1 CSS层叠样式表基础	240
12.1.1 CSS的应用	240
12.1.2 CSS与HTML	241
12.2 CSS使用规则	241
12.2.1 CSS基本规则	242
12.2.2 CSS样式类	242
12.3 建立CSS	243
12.3.1 建立CSS样式	244
12.3.2 附加外部样式	246
12.3.3 编辑样式	246
12.4 设置CSS样式	248
12.4.1 类型设置	248
12.4.2 背景设置	249
12.4.3 区块设置	250
12.4.4 方框样式	251
12.4.5 边框样式	252
12.4.6 列表设置	253
12.4.7 定位设置	253
12.4.8 扩展设置	255
12.5 典型实例	257
12.5.1 实例目标	257
12.5.2 制作过程	258
12.6 在HTML代码中编辑CSS ...	264
12.7 本章小结	268

Chapter 13 使用行为创建动态网页

13.1 行为概述	270
13.1.1 动作	270
13.1.2 事件	270
13.2 行为的基本操作	271
13.2.1 使用行为面板	272
13.2.2 为对象附加行为	273
13.2.3 安装第三方行为	274
13.3 主要行为的应用	274
13.3.1 交换图像	274
13.3.2 弹出信息	276
13.3.3 恢复交换图像	276
13.3.4 打开浏览器窗口	277
13.3.5 拖动AP元素	278
13.3.6 改变属性	279
13.3.7 效果	280
13.3.8 时间轴	284
13.3.9 显示-隐藏元素	286
13.3.10 检查插件	286
13.3.11 检查表单	287
13.3.12 设置导航栏图像	288
13.3.13 设置文本	288
13.3.14 调用JavaScript	290
13.3.15 跳转菜单和跳转菜单开始 ...	291
13.3.16 转到URL	292
13.3.17 预先载入图像	292
13.3.18 建议不再使用的行为	293
13.4 典型实例	298
13.4.1 实例目标	298
13.4.2 制作过程	299
13.5 行为相关的HTML代码	312
13.6 本章小结	312

Chapter 14 使用模板和库提高网页制作效率

14.1 模板和库概述	314
14.1.1 关于模板	314

14.1.2 关于库	316
14.2 模板的创建与编辑	317
14.2.1 创建模板	317
14.2.2 创建可编辑区域	319
14.2.3 创建可选区域	321
14.2.4 创建重复区域	322
14.2.5 设置可编辑标签属性	324
14.3 模板的应用	325
14.3.1 应用模板创建网页	325
14.3.2 使用模板更新页面	326
14.4 使用库项目	327
14.4.1 创建库	327
14.4.2 在页面中应用库	328
14.4.3 更新库	329
14.5 典型实例	329
14.5.1 实例目标	329
14.5.2 制作过程	330
14.6 模板和库相关的	
HTML代码	334
14.7 本章小结	334

Chapter 15 网站的发布

15.1 定义远程服务器	336
15.2 网站的测试	338
15.2.1 兼容性测试	338
15.2.2 站点报告	339
15.3 申请网站域名及空间	340
15.3.1 关于域名	340

15.3.2 关于空间	342
15.3.3 域名及空间的购买和申请	342
15.4 站点的发布	345
15.4.1 连接到远程服务器	345
15.4.2 文件上传	346
15.4.3 设置文件遮盖	347
15.5 站点维护与宣传	348
15.5.1 站点维护	348
15.5.2 站点的宣传	349
15.6 本章小结	350

Chapter 16 精彩实例制作

16.1 个人工作室网站	352
16.1.1 制作首页	352
16.1.2 制作内页	356
16.2 广告设计公司网站	363
16.2.1 制作首页	365
16.2.2 制作内页	368
16.3 电器集团公司网站	369
16.3.1 制作引导页和首页	370
16.3.2 制作内页	374
16.4 本章小结	382

附录

HTML、CSS、JavaScript 语法手册

HTML语法手册	384
CSS语法手册	391
JavaScript语法手册	395



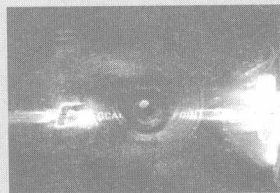
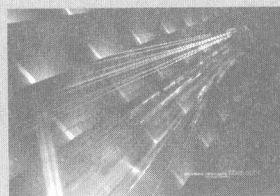
Chapter

01

网页制作基础

知 识 点

- 认识网页
- 网站设计制作的基本流程





1.1 认识网页

网页是全球广域网上的基本文档，用HTML（超文本标记语言）书写。它可以是站点的一部份，也可以独立存在。

1.1.1 什么是网页

网页被称为HTML文件，一个HTML网页包含了许多HTML标记符，这些标记符是一些嵌入式命令，提供网页的结构、外观和内容等信息，Web 浏览器利用这些信息来决定如何显示网页，如图1-1所示。

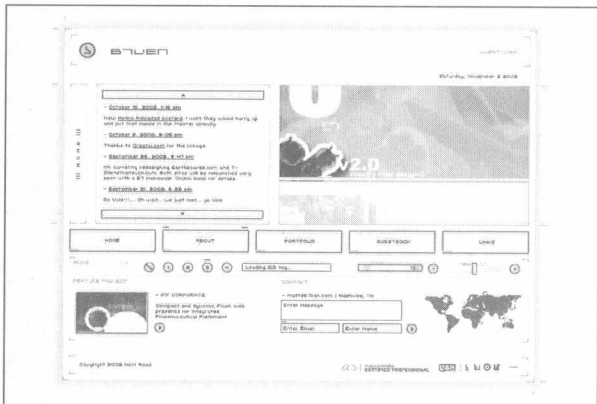


图 1-1 网页

网页是由一些基本元素组成的，下面就来介绍这些元素。

1. 文本

网页中的信息主要是以文本为主的。在网页中可以通过字体、大小、颜色、底纹、边框等来设置文本的属性。

2. 图像

今天看到的丰富多彩的网页，都是因为有了图像，可见图像在网页中的重要性了。用于网页上的图片一般为JPG和GIF格式的，即以.jpg（或.jpeg）和.gif为后缀的文件。

提示

虽然图像在网页中不可或缺,但决不能太多,因为图像的下载速度较慢,如果网页上插入了过多的图像,则网页会很长时间打不开,这样浏览者一般就不会再继续等下去了。而且网页上如果放置了过多的图片,会显得很乱,有喧宾夺主之势。因此,这一点要注意。

3. 超级链接

这个概念以前早就接触过了,它是网站的灵魂,从一个网页指向另一个目的端的链接,比如说指向另一个网页或者相同网页上的不同位置。这个目的端通常是另一个网页,但也可以是一幅图片、一个电子邮件地址、一个文件、一个程序,或者也可以是本网页中的其他位置。超链接可以是文本或者图片。

4. 表格

表格是网页排版的灵魂,使用表格排版是现在网页的主要制作形式,通过表格可以精确地控制各网页元素在网页中的位置。

5. 表单

表单是用来收集站点访问者信息的域集。站点访问者填表单的方式是输入文本、单击单选按钮与复选框,以及从下拉菜单中选择选项。在填好表单之后,站点访问者便送出所输入的数据,该数据就会根据所设置的表单处理程序,然后以各种不同的方式进行处理。

6. 导航栏

导航栏就是一组超链接,用来浏览站点,例如典型的导航栏将有一些指向站点的主页和主要网页的超级链接。导航栏可能是按钮或者文本超链接。

网页中除了这些最基本的元素以外,还包括横幅广告、字幕、悬停按钮、日戳、计数器、音频、视频、动画等。

1.1.2 网站的分类

网站的种类是相当繁多的,从不同的角度可以将网站分成不同的类别。例如个人网站、商业网站(从是否盈利出发);娱乐网站、游戏网站、软件下载网站(从内容出发)。不同类别的网站往往使用了不同的技术,对于本书来说,我们从技术角度出发,将网站分成三大类:静态网站、纯Flash网站、动态网站。

1. 静态网站(简单图文混排)

这类网站的目的是传播信息,不接受或有限接受用户的反馈信息,所以它们一般不使用程序或使用很简单的程序,不含有Flash或以Flash作为辅助。主要利用Photoshop



制作设计稿, 然后在 Dreamweaver 中排版、制作链接, 从而完成网站的制作。很多企业、公司的网站就属于这一类。如图 1-2 所示。

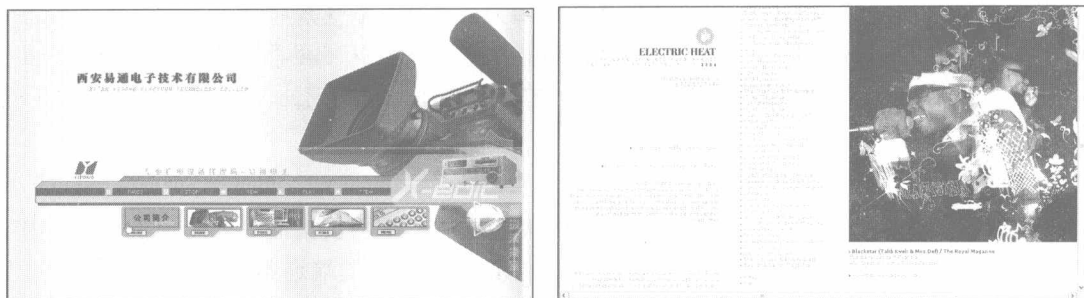


图 1-2 静态网站 (简单图文混排)

2. 纯 Flash 网站

这类网站完全在 Flash 中制作完成, 基本上不使用 Dreamweaver, 如图 1-3 所示。使用这种技术的目的往往是为了漂亮的视觉效果, 还有一些是为了实现复杂的互动效果, 不过这些复杂的互动效果需要在 Flash 中编写 ActionScript 代码。



图 1-3 纯 Flash 网站

3. 动态网页 (需要编写 Web 程序)

这类网站往往需要实现复杂的功能, 例如网上购物、用户信息的交流, 如图 1-4 所示。在程序员编写好程序后, 网页制作人员需要根据网站的设计稿件将程序做一定的修改 (指非功能部分), 以达到设计稿的视觉效果。由于这些网站以 Web 程序为核心, 所以在很多情况下网页制作人员不得不去修改代码。Dreamweaver 在此类网站的制作中只是一个辅助工具。

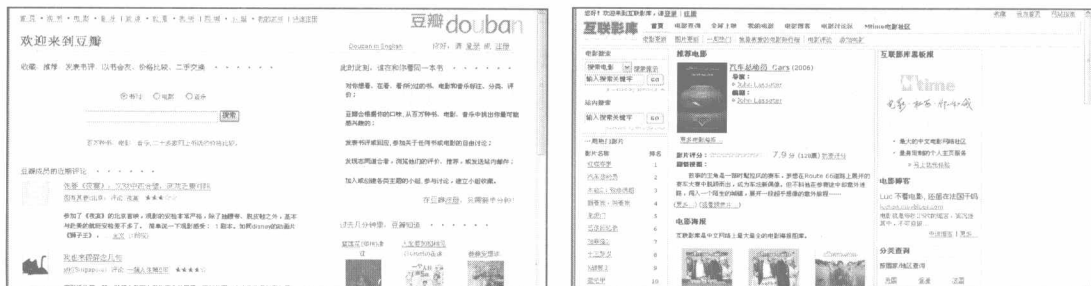


图 1-4 使用程序的网站

1.1.3 网页设计的基本原则

Web 站点设计是一份极具创造性和挑战性的工作,要想把它做好,开发者必须具有一定的内涵,这种内涵不是来自个人的审美观和二进制的数字,而是人们自身对生活的经历和体验。Web 设计师的真正意图在于把适合的信息传达给适合的观众。

作为设计者应先理解设计的基本结构,进而去掌握它们,要设计出精彩的多媒体 Web 站点,需要考虑以下三个方面。

1. 确定内容

- (1) 确定 Web 站点要传达的最重要的信息。
- (2) 选定多媒体方式。
- (3) 确定信息列表中需要特别关注的信息。
- (4) 确认需要反复强调的信息。
- (5) 确定实现这个功能的最好途径。
- (6) 考虑这个信息与其他部分的平衡关系。

2. 确定内容最好的表现形式和用户浏览设置的基本情况

- (1) 确定能吸引更多用户的访问方式。
- (2) 考虑用户所使用的计算机的配置。
- (3) 考虑用户是家庭用户还是办公用户。
- (4) 考虑用户用的是什么浏览器。
- (5) 确认用来执行文件格式、软件、插件和浏览器支持的最小配置。
- (6) 确定是否能满足用户需要的最小配置。

3. 确立一个具有创造性和有效性的设计方案

- (1) 要考虑带宽的问题。
- (2) 要注重色彩的搭配问题。
- (3) 要考虑适应不同浏览器、不同分辨率的情况。
- (4) 要让浏览者容易找到要找的东西,网页内容便于阅读。
- (5) 站点内容要精、专,并及时更新。
- (6) 提供交互性。
- (7) 简单即为美。

针对不同的用户群,有着不同的服务方向,但是有一点是可以肯定的,我们需要恰当的设计。设计中没有好的或坏的设计,只有合适与否,这成为了目前网页设计的一种标准。



1.2 网站设计制作的基本流程

虽然每个 Web 站点在内容、规模、功能等方面都各有不同，但是有一个基本设计流程可以遵循。从国内大的门户站点（如搜狐、新浪）到一个微不足道的个人主页，都要以基本相同的步骤来完成。首先是前期策划，然后是定义站点结构，再创建界面，接下来是技术实现，最后是站点的发布与维护。这几个阶段完整地结合在一起，直到完成整个站点的工作，如图 1-5 所示。

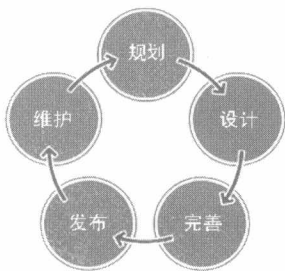


图 1-5 网站的制作流程

1.2.1 前期策划和内容组织

要进行网站的整体设计，用户分析是第一步。众所周知，进行任务和用户分析，以及相关调研的必要性和重要性。用户是计算机资源、软件界面信息的使用者，由于目前计算机系统以及相关的信息技术应用范围很广，其用户范围也遍及各个领域，所以我们必须了解各类用户的习性、技能、知识和经验，以便预测不同类型的用户对网站界面有什么不同的需要与反应，为最终的设计提供依据和参考，使设计出的网站更适合于各类用户的使用。由于用户具有知识、视听能力、智能、记忆能力、可学习性、动机、受训练程度、易遗忘、易出错等特性，使得对用户的分类、分析和设计变得更加复杂化。另外，为了设计友好而又人性化的界面，也必须考虑各类用户的人文因素。许多人以没有时间为理由，不愿花费时间来完成这个阶段，但是把初始计划加入到工作过程中是很必要的，否则，到最后，当已经无法再做大幅度改动的时候，就要遇到巨大的麻烦。因此在一开始就进行合适的计划和组织是建立一个有效的站点最重要的工作步骤，如图 1-6 所示。

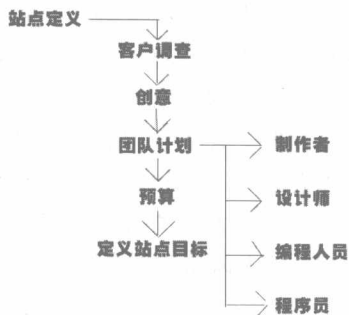


图 1-6 基本流程

首先要了解网站的类型，确定一个大致风格走向，比如经济类、娱乐类、医药类等。各自的风格肯定是不尽相同的，营造出各种类型的氛围，需要对各个行业有敏感的洞察力，如果你还不是很熟悉这个行业，不知道什么样的风格是适合的，大致该用什么样的色调和笔触，那么花一定时间先做一些调查和学习是必要的。这样可以保证在你的脑海里有一个较为确定的概念，并不一定要马上或明显地显露到你的工作中去，但是必然会对你的工作产生专业的影响。如图 1-7 所示的网页能够让用户轻易地辨别出分别是一个设计类型和运动类型的网页，如果达到了这样的目的，说明需求分析和确定风格成功了。

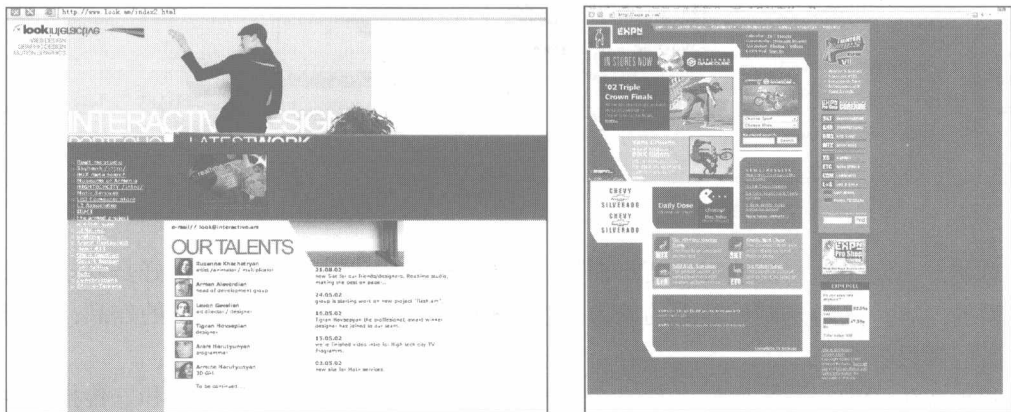


图 1-7 不同风格的网页

接着必须了解所需制作网页的功能和大致内容，比如主要的栏目安排是属于代表网站总体形象的页面，还是一张用户信息的提交表单等。

1. 规划草图

对于一般的商业网站来说，一个项目往往从一个简单的界面开始，但要把所有的东西组织到一起并不是件容易的事情。首先，要先画一个站点的草图，勾画出所有客户想要显示的东西。然后将它详细地描述给美工人员，让他们知道在每一屏上都要显示哪些内容。如图 1-8 所示的是一个商业网站的草图。

对于规模不大的公司或者个人来说，在站点中加入多媒体内容、CGI 语言等方面的能力有限，而且对于这些人来说，时间相对是有限的，因此要选择好的出发点，办出自己的