



工业和信息化  
人才培养规划教材  
Industry And Information  
Technology Training  
Planning Materials

高职高专计算机系列

# 网页制作 实用教程（第3版）

Practical Web Design Tutorial

张淑清 ◎ 主编  
庞康 李刚 ◎ 副主编

- + 畅销近 **10年**，累计销量 **3万册**
- + 通过制作一个完整网站的**综合实例**，向读者介绍制作网站的**全过程**
- + 采用 **Dreamweaver CS6** 版本，以活泼的实例介绍新知识、新技术和实用的方法

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



工业和信息化  
人才培养规划教材

Industry And Information  
Technology Training  
Planning Materials

高职高专计算机系列

# 网页制作 实用教程（第3版）

Practical Web Design Tutorial

张淑清 © 主编

庞康 李刚 © 副主编

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

网页制作实用教程 / 张淑清主编. — 3版. — 北京: 人民邮电出版社, 2014.9

工业和信息化人才培养规划教材. 高职高专计算机系列

ISBN 978-7-115-36468-5

I. ①网… II. ①张… III. ①网页制作工具—高等教育—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第154186号

## 内 容 提 要

本书介绍了网页设计与制作的知识和网站开发的流程。全书共11章,内容包括网页制作基础、初识 Dreamweaver CS6、网页元素的添加、精通 CSS 样式、表格与 AP Div、使用 Div+CSS 布局、使用框架布局、行为的应用、交互式表单、模板和库、站点的发布,并通过一个完整网站的综合实例介绍制作网站的全过程。

本书适合作为高职高专院校“网页设计与制作”课程的教材,也可供网页制作爱好者参考使用。

- 
- ◆ 主 编 张淑清
  - 副 主 编 庞 康 李 刚
  - 责任编辑 桑 珊
  - 责任印制 杨林杰
  
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
  - 邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
  - 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
  - 三河市海波印务有限公司印刷
  
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16
  - 印张: 14.75 2014年9月第3版
  - 字数: 387千字 2014年9月河北第1次印刷

---

定价: 36.00元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

## 第3版前言

随着 Internet 技术及其应用的不断发展,人们的生活和工作已经越来越离不开网络。网页是宣传一个网站的重要窗口,内容丰富、制作精美的网页才会吸引访问者浏览,这与网站生存息息相关。本书出版9年以来,得到了广大师生的认可,销量近三万册。近年来,网页制作技术日新月异,学生的知识结构也发生了很大的变化。根据多年的教学实践和观察,我们对本书的教学大纲和教学内容进行了大幅度的调整,力求在引进最新、最前沿的网页制作技术的同时,还能兼顾知识体系更接近高职高专学生接受能力的特点。因此,本书各章节都以新知识、新技术和活泼的实例向读者叙述网页制作的技术方法,以求深入浅出,引人入胜。

### 一、本书结构

全书共 11 章,建议安排 72 学时,其中上机实训为 36 学时。具体内容如下。

第 1 章 网页制作基础。介绍网页制作的基础知识和网站开发的一般流程。建议安排 2 学时。

第 2 章 初识 Dreamweaver CS6。介绍 Dreamweaver CS6 的安装、卸载及基本操作方法。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 3 章 网页元素的添加。介绍如何在网页中添加文字、图像并设置超级链接等。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 4 章 精通 CSS 样式。通过具体实例介绍使用 CSS 样式控制网页元素及网页外观的方法。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 5 章 表格与 AP Div。通过具体实例介绍表格的布局方法和 AP Div 的布局方法。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 6 章 使用 Div+CSS 布局。通过具体实例讲述网页布局的最新技术、Div+CSS 布局的优势及网页布局技术的发展趋势。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 7 章 使用框架布局。介绍了框架布局的特点与作用。建议安排 6 学时,其中上机操作 4 学时。

第 8 章 行为的应用。介绍行为的作用和常见行为的使用。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

第 9 章 交互式表单。介绍创建表单、表单元素的方法及验证表单的方法。建议安排 4 学时,其中上机操作 2 学时。

第 10 章 模板和库。介绍模板和库的作用及基本操作方法。建议安排 4 学时,其中上机操作 2 学时。

第 11 章 站点的发布。介绍网站空间的申请与域名的注册,以及网站的上传、维护与更新,并通过制作一个完整网站的综合实例,向读者介绍制作网站的全过程。建议安排 8 学时,其中上机操作 4 学时。

### 二、编写人员名单

参加编写的人员按照编写章节顺序有:庞康、张淑清、韦波、李刚、叶俊、刘莉莉、刘敏、贡晓静、黄恋芦。

由于作者经验和水平有限，且网页制作技术日新月异，书中不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2014年6月于南宁

# 目 录 CONTENTS

## 第 1 章 网页制作基础 1

1.1 预备知识	2	1.2.2 静态网页与动态网页	6
1.1.1 因特网	2	1.2.3 网页设计的概述	7
1.1.2 万维网	2	1.3 网站的一般开发流程	7
1.1.3 URL	2	1.3.1 收集资料和素材	7
1.1.4 DNS	2	1.3.2 规划站点	7
1.1.5 IP 地址	3	1.3.3 网页的实施与细化	8
1.1.6 浏览器	3	1.3.4 测试站点	8
1.1.7 FTP	3	1.3.5 发布站点	8
1.1.8 电子邮件	3	1.3.6 更新和维护站点	8
1.1.9 HTTP	3	1.4 小结	8
1.1.10 HTML	3	1.5 习题	8
1.2 网页	3	1.6 上机实训	9
1.2.1 网页的本质	4		

## 第 2 章 初识 Dreamweaver CS6 13

2.1 Dreamweaver CS6 介绍	14	2.4 创建和管理本地站点	24
2.1.1 安装 Dreamweaver CS6 的系统要求	14	2.4.1 使用“站点定义向导”来定义一个本地站点	24
2.1.2 安装 Dreamweaver CS6	15	2.4.2 打开和编辑站点	26
2.1.3 卸载 Dreamweaver CS6	17	2.4.3 复制和删除站点	27
2.1.4 启动 Dreamweaver CS6	19	2.4.4 导出和导入站点	28
2.1.5 Dreamweaver CS6 的工作环境	20	2.5 创建站点文件和文件夹	28
2.2 文档的基本操作	22	2.5.1 创建站点文件和文件夹	28
2.2.1 创建 Dreamweaver CS6 文档	22	2.5.2 文件或文件夹的移动与复制	29
2.2.2 打开网页文档	22	2.5.3 删除文件或文件夹	29
2.2.3 保存网页文档	23	2.6 小结	30
2.3 网页文件的命名规则	23	2.7 习题	30
2.3.1 网页的命名规则	24	2.8 上机实训	31
2.3.2 文件夹的命名规则	24		

## 第3章 网页元素的添加 32

3.1 编辑文字	33	3.2.5 创建鼠标经过图像	41
3.1.1 添加文本	33	3.3 超级链接	44
3.1.2 插入空格	34	3.3.1 链接与路径的关系	44
3.1.3 插入水平线	35	3.3.2 文字和图像链接	45
3.1.4 插入日期	36	3.3.3 命名锚记	47
3.1.5 修改字体组合列表	37	3.3.4 空链接	49
3.2 添加图像	37	3.3.5 电子邮件链接	49
3.2.1 Web 图像格式	38	3.3.6 下载链接	50
3.2.2 插入图像	38	3.4 小结	52
3.2.3 图像的“属性”面板	40	3.5 习题	52
3.2.4 利用标签编辑器设置图像属性	40	3.6 上机实训	53

## 第4章 精通 CSS 样式 54

4.1 初识 CSS	55	4.3.6 设置列表属性	76
4.1.1 CSS 样式基础	55	4.3.7 设置定位属性	77
4.1.2 CSS 样式的类型	56	4.3.8 设置扩展属性	80
4.2 创建层叠样式表	56	4.4 应用 CSS 样式的方法	81
4.2.1 认识“CSS 样式”面板	56	4.4.1 内联 CSS 样式	81
4.2.2 创建 CSS 样式	57	4.4.2 内部样式表	81
4.2.3 编辑 CSS 样式	67	4.4.3 外部样式表	81
4.3 定义 CSS 样式的属性	68	4.4.4 导出内部样式	82
4.3.1 设置类型属性	68	4.4.5 导入或链接 CSS 样式	84
4.3.2 设置背景属性	70	4.5 应用 CSS 样式综合实例	86
4.3.3 设置区块属性	72	4.6 小结	92
4.3.4 设置方框属性	73	4.7 习题	92
4.3.5 设置边框属性	75	4.8 上机实训	93

## 第5章 表格与 AP Div 94

5.1 页面规划概述	95	5.2.4 表格的应用技巧	109
5.1.1 布局的样式	95	5.3 AP Div 布局	109
5.1.2 布局的选择	100	5.3.1 认识 AP Div 及“AP 元素”面板	109
5.1.3 布局的过程	100	5.3.2 AP Div 的基本操作	110
5.1.4 布局的工具	100	5.3.3 AP Div 的属性设置	114
5.2 表格	101	5.3.4 使用 AP Div 布局实例	115
5.2.1 表格属性	101	5.4 小结	116
5.2.2 表格操作	103	5.5 习题	116
5.2.3 表格应用实例	106	5.6 上机实训	117

## 第6章 使用 Div+CSS 布局 118

6.1 认识 Div+CSS	119	6.4.2 Div 高度自适应	123
6.1.1 相关术语	119	6.4.3 网页内容居中布局	124
6.1.2 关于 Div+CSS	119	6.4.4 网页元素浮动布局	128
6.2 在网页中插入 Div	120	6.4.5 流体网格布局	130
6.3 Div 的嵌套	121	6.5 小结	130
6.4 常用的 Div+CSS 布局方式	122	6.6 习题	130
6.4.1 布局定位	122	6.7 上机实训	131

## 第7章 使用框架布局 132

7.1 什么是框架	133	7.3.1 框架集的属性设置	139
7.2 框架的基本操作	134	7.3.2 框架的属性设置	140
7.2.1 创建预定义框架集	134	7.3.3 改变框架的背景颜色	140
7.2.2 自定义框架集	135	7.4 设置无框架内容	141
7.2.3 保存框架集和框架文件	136	7.5 小结	142
7.2.4 选择框架集和框架文件	138	7.6 习题	142
7.3 框架集与框架的属性设置	139	7.7 上机实训	142

## 第8章 行为的应用 144

8.1 行为	145	8.2.8 拖动 AP 元素	158
8.1.1 认识行为	145	8.2.9 检查表单	159
8.1.2 “行为”面板	145	8.2.10 跳转菜单	160
8.2 常见行为的使用	146	8.2.11 预先载入图像	160
8.2.1 交换图像	146	8.3 应用 Spry 行为效果	160
8.2.2 调用 JavaScript	148	8.3.1 Spry 效果概述	160
8.2.3 打开浏览器窗口	150	8.3.2 为页面添加 Spry 效果	161
8.2.4 设置文本	151	8.4 小结	163
8.2.5 设置弹出信息	153	8.5 习题	163
8.2.6 恢复交换图像	155	8.6 上机实训	164
8.2.7 改变属性	155		

## 第9章 交互式表单 165

9.1 初识表单	166	9.2 表单元素在网页中的应用	167
9.1.1 表单概述	166	9.2.1 表单域	168
9.1.2 认识常用的表单元素	166	9.2.2 文本字段/文本区域	169



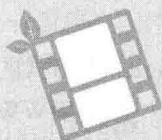
9.2.3	隐藏域	171	9.3	表单综合实例	176
9.2.4	单选按钮/单选按钮组	172	9.4	验证表单	179
9.2.5	复选框/复选框组	173	9.4.1	使用 Spry 验证表单	179
9.2.6	选择(列表/菜单)	173	9.4.2	使用行为验证表单	182
9.2.7	跳转菜单	174	9.5	小结	185
9.2.8	图像域	175	9.6	习题	185
9.2.9	文件域	175	9.7	上机实训	186
9.2.10	创建按钮	176			

## 第 10 章 模板和库 187

10.1	创建模板	188	10.2.3	更新基于模板的页面	196
10.1.1	创建空白模板	188	10.3	库项目	197
10.1.2	从现有文档创建模板	189	10.3.1	创建库项目	197
10.1.3	创建可编辑区域	191	10.3.2	在网页中应用库项目	198
10.1.4	定义可选区域	192	10.3.3	编辑和更新库项目	199
10.2	应用模板	194	10.4	小结	200
10.2.1	创建基于模板的新文档	194	10.5	习题	200
10.2.2	对已有文档应用模板	195	10.6	上机实训	201

## 第 11 章 站点的发布 202

11.1	站点的测试	203	11.3	站点的后期维护	213
11.1.1	检查浏览器的兼容性	203	11.3.1	激活取出和存回功能	213
11.1.2	检查链接	204	11.3.2	取出	215
11.1.3	生成站点报告	205	11.3.3	存回	215
11.2	站点的发布	206	11.3.4	取消取出和存回操作	216
11.2.1	注册域名	206	11.4	综合实例	216
11.2.2	申请空间	206	11.5	小结	227
11.2.3	上传网站	208	11.6	习题	228



## 情景导入

小白在一家网页制作公司开始了她的实习生活。为了快速了解网页制作的工作，小白开始学习网页制作的相关知识。

## 知识技能目标



- 认识互联网有关的基础概念。
- 了解网页的本质。
- 了解 HTML 页面的基本结构。



- 能够分析简单的网页源码。
- 能够编写简单的静态页面。

## 课堂案例展示



访问网页的一般过程

## 1.1 预备知识

### 1.1.1 因特网

因特网 (Internet) 又称网际网络或互联网、英特网, 是网络与网络之间所串连成的庞大网络, 这些网络以一组通用的协定相连, 形成逻辑上的单一巨大国际网络。这种将计算机网络互相联接在一起的方法可称作“网络互联”, 在这基础上发展出覆盖全世界的全球性互联网络称“互联网”, 即是“互相连接一起的网络”。Internet 主要提供的服务有万维网 (WWW)、文件传输协议 (FTP)、电子邮件 (E-mail) 及远程登录等。

### 1.1.2 万维网

万维网 (World Wide Web) 简称 Web 或 WWW, 是一个基于超文本 (Hypertext) 方式的信息检索服务技术, 它将位于 Internet 上不同地点的相关数据信息有机地编织在一起。WWW 提供了一种良好的信息查询接口, 用户仅需提出查询要求, 而到什么地方查询及如何查询则由 WWW 自动完成。

Web 是我们登录 Internet 后最常用到的 Internet 的功能。我们将自己的计算机连入 Internet 后, 有一半以上的时间都是在与各种各样的 Web 页面打交道。在基于 Web 方式下, 我们可以浏览、搜索、查询各种信息, 可以发布自己的信息, 可以与他人进行实时或者非实时的交流, 可以游戏、娱乐、购物等。

### 1.1.3 URL

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写, 通常翻译为“统一资源定位器”, 它是一个指定 Internet 上资源位置的标准, 也就是人们常说的网址。其格式为:

通信协议://服务器地址[: 通信端口]/[路径]

- 通信协议: 使计算机之间能交换信息的一组规则和标准。
- 服务器地址: 指出 WWW 页面所在的服务器域名。
- 通信端口: 有时 (并非总是这样) 对某些资源的访问来说, 需给出相应的服务器提供服务的端口号。
- 路径: 指明服务器上某个资源的位置 (其格式与 DOS 系统中的格式一样, 通常由“目录/子目录/文件名”这样的结构组成)。与端口一样, 路径并非总是需要的。例如, <http://www.sina.com.cn/> 就是典型的 URL 地址。

### 1.1.4 DNS

DNS 是“Domain Name Service”的缩写, 通常翻译为“域名管理系统”, 简称域名, 它采用分层管理模式, 用于将机器的名称转变成 IP 地址。

DNS 使用阶层式的命名标准。此阶层的运作方式是由右向左, 右边的表示最高等级。简单的范例如图 1-1 所示。

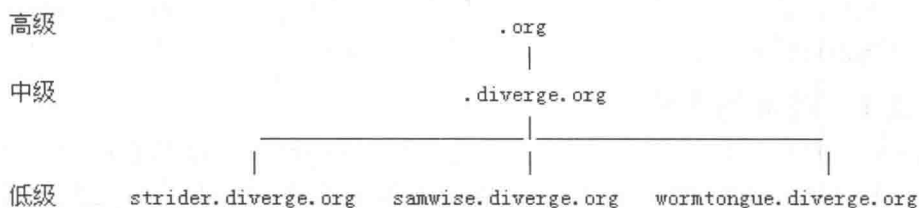


图 1-1 DNS 阶层式的命名

### 1.1.5 IP 地址

IP (Internet Protocol) 即网际协议, 是为计算机网络相互连接进行通信而设计的协议, 是计算机在因特网上进行相互通信时应当遵守的规则。IP 地址是给因特网上的每台计算机和其他设备分配的一个唯一的地址。

### 1.1.6 浏览器

浏览器是指将互联网上的文本文档 (或其他类型的文件) 翻译成网页, 并让用户与这些文件交互的一种软件工具, 主要用于查看网页的内容。在 Windows 环境中较为流行的 Web 浏览器为微软的 Internet Explorer、Mozilla Firefox、谷歌的 Chrome, 这些浏览器在性能方面各有千秋, 在用户界面上也有所不同。本文的实例全部使用 IE 浏览器打开查看。

### 1.1.7 FTP

FTP (File Transfer Protocol) 即文件传输协议, 是一种快速、高效和可靠的信息传输方式, 通过该协议可把文件从一个地方传输到另一个地方, 从而真正实现资源共享。制作好的网页要上传到服务器上, 就要用到 FTP。

### 1.1.8 电子邮件

电子邮件又称 E-mail, 是目前 Internet 上使用最多、最受欢迎的一种服务。电子邮件是利用计算机网络的电子通信功能传送信件、单据、资料等电子媒体信息的通信方式, 它最大的特点是可以在任何地方、任何时间收发信件, 大大提高了工作效率, 为办公自动化、商业活动提供了很大的便利。

### 1.1.9 HTTP

超文本传输协议 (Hypertext Transfer Protocol, HTTP), 它是一种最常用的网络通信协议。若想链接到某一特定的网页时, 就必须通过 HTTP 协议, 不论你是用哪一种网页编辑软件, 无论在网页中加入什么资料, 或是使用哪一种浏览器, 利用 HTTP 协议都可以看到正确的网页效果。

### 1.1.10 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) 即超文本标记语言, 是一种用来制作超文本文档的简单标记语言, 也是制作网页最基本的语言, 它可以直接由浏览器执行。

## 1.2 网页

网页实际上就是一个文件, 这个文件存放在世界上某个地方的某一台计算机中, 而且这台计算机必须要与因特网相连接。网页是由网址 (URL) 来识别与存取的。在浏览器的地址栏中

输入网页的地址后，经过复杂而又快速的程序解析后，网页文件就会被传送到计算机中，然后再通过浏览器解释网页的内容，最后展现在浏览者的眼前。

### 1.2.1 网页的本质

什么是网页的本质？在回答这个问题之前先请访问一个网页，首先向 IE 浏览器地址栏输入 URL 地址（例如网易的主页 <http://www.163.com>），这也就是向服务器发送了一个请求，当服务器接收到这个请求时，则必须做出反应，也就是反馈。之后客户端接收到了反馈信息，并在浏览器中显示所要的内容。这个过程也可以用图简单表示，如图 1-2 所示。

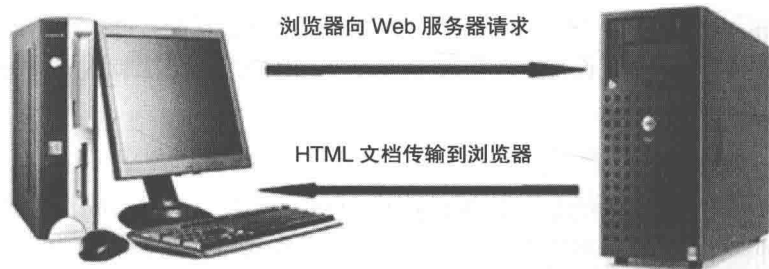


图 1-2 访问网页的一般过程

网页打开了，出现在眼前的是图文并茂的网页页面。它们是怎么传过来的呢？选择 IE 浏览器页面中的“查看>源文件”命令，会弹出一个用记事本打开的文本文件（用其他浏览器，可能会在浏览器新打开一个标签显示网页源码），这就是该网页的源码，也就是所谓的网页的本质。该文件的内容是从 Web 服务器端传递过来的，如图 1-3 所示。



图 1-3 查看网页源文件

从记事本中可以看到，网页的源文件由一些类似<html>这样的标签组成。这些标签是 HTML 语言的标记。HTML 的英文全称是 Hyper Text Markup Language，直译为超文本标记语言。该语言不是一种程序设计语言，而是一种描述文档结构的标记语言。它的作用是通过一些

标签来指示浏览器如何显示包含在标签中的内容。参考下面一段程序：

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      My Homepage
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <font color=red>
      Hello world!!
    </font>
  </BODY>
</HTML>
```

其中用“<”和“>”括起来的部分（例如“title”），就是前面所说的标记（也叫标签）。

HTML 语言中的标记很多，最常见的有以下 8 种。

#### 1. HTML 标记

<html>标记放在 HTML 文件的开头，以</html>标记结尾，用以向浏览器说明该文件是 HTML 文件。

#### 2. “文件头”标记

文件头标记是以<head>开头，以</head>结尾。一般放在<html>标记的后面，用于定义网页文档的头部。其中的元素可以引用脚本、指示浏览器在哪里找到样式表、提供元信息等。文档的头部描述了文档的各种属性和信息，包括文档的标题、在 Web 中的位置以及和其他文档的关系等。

#### 3. “文件标题”标记

标题标记为<title>和</title>，这对标记用来设定文件的标题，注释该文件的内容。浏览器通常都会将文件标题显示在浏览器窗口的左上角。

#### 4. “文件体”标记

文件体标记为<body>和</body>，一般用来指明 HTML 文档的内容，如文字、标题、段落和列表等，也可以用来定义页面的背景颜色。

以下几个标记都是包含在 body 标记中的。

#### 5. “标题”标记

标题标记的格式为<h<sub>n</sub>>和</h<sub>n</sub>>。（n 代表从 1~6 的数字）。此标记被用来设置标题字体的大小。HTML 准许有<h1>至<h6>这 6 级标题。

#### 6. “字体”标记

字体标记的格式为<font>和</font>，用来设置网页中文字的各种属性，比如字体、大小、颜色等。

#### 7. “表格”标记

表格标记的格式为<table>和</table>，用来在网页中插入表格，表格在网页中的应用十分广泛，除了用以显示数据外，还可以使用它来进行网页布局，实现网页元素定位。在<table>和</table>标签中，还可以使用<tr>和</tr> 标记定义表格行，<th>和</th>标记定义表头，<td>和</td>标记定义表格单元。

## 8. “图片” 标记

图片标记的格式为

HTML 文档结构如图 1-4 所示。

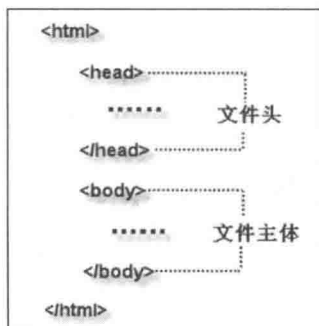


图 1-4 HTML 文档结构

用记事本编辑上文提到的 HTML 代码, 并保存为“My Homepage.html”, 如图 1-5(a)所示。然后用浏览器打开该文件(直接双击文件图标), 得到如图 1-5(b)所示的结果。



图 1-5 (a) 用记事本查看网页

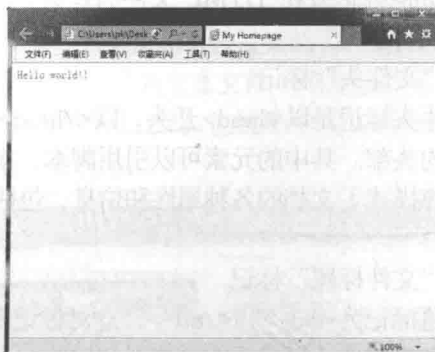


图 1-5 (b) 用浏览器打开网页

从图 1-5 (a) 中可以看到, 在<font>标记里有“color=red”代码, 用于指明字体的颜色是红色。标记中用来修饰标记内容的部分叫做标记属性, color 就是 font 标记中修饰字体颜色的属性。属性是用来修饰标记的, 通过对属性赋予不同的值, 可使网页显示不同的风格。

HTML 的规则很多, 用户不需要全部掌握, 能够看懂各种 HTML 标记, 会给标记属性赋值就可以了。看懂 HTML 代码, 不仅可以使自己制作网页时得心应手, 还可以借助别人的技术来充实自己的网页。

另外, 在 HTML 文件中, 还可以加入脚本语言(如 JavaScript 或 VBScript), 使用脚本语言, 可以制作出许多网页特效。

### 1.2.2 静态网页与动态网页

静态网页是相对于动态网页而言的, 并不是说网页中的元素是静止不动的。静态网页是指浏览器与服务器端不发生交互的网页, 网页中的 Gif 动画、Flash 以及 Flash 按钮等都会发生变化。静态网页的执行过程大致如下。

- (1) 浏览器向网络中的服务器发出请求, 指向某个静态网页。
- (2) 服务器接到请求后, 将传输给浏览器, 此时传送的只是文本文件。

(3) 浏览器接到服务器传来的文件后解析 HTML 标签, 将结果显示出来。

动态网页除了具有静态网页中的元素外, 还包括一些应用程序, 这些程序需要浏览器与服务器之间发生交互行为, 而且应用程序的执行需要服务器中的应用程序服务器才能完成。无论网页是否具有动态效果, 采用动态网站技术生成的网页都称为动态网页。

静态网页与动态网页是相对应的, 静态网页的 URL 后缀是以 htm、html、shtml、xml 等常见形式出现的。而动态网页的 URL 后缀是以 asp、jsp、php、perl、cgi 等形式出现的。利用 Dreamweaver CS6 既可以创建静态网页, 也可以创建动态网页。本书主要介绍创建静态网页技术。

### 1.2.3 网页设计的概述

网页设计是一个网页创作的过程, 是根据客户需求从无到有的过程, 网页设计具有很强的视觉效果、互动性、操作性等其他媒体所不具有的特点。

一个成功的网页设计, 首先在观念上要确立动态的思维方式, 其次要有效地将图形引入网页设计中, 以提高人们浏览网页的兴趣。在崇尚鲜明个性风格的今天, 网页设计应该增加个性化的因素。

网页设计并非是纯粹的技术型工作, 而是融合了网络应用技术与美术设计两个方面。因此, 对从业人员来说, 仅掌握网页设计制作的相关软件是远远不够的, 还需要有一定的美术功底和审美能力。在网络世界中, 有许多设计精美的网页值得我们去学习和欣赏。

## 1.3 网站的一般开发流程

网站(英文名字为 website)是指在因特网上, 根据一定的规则, 使用 HTML 等工具将一系列内容相关的网页组织在一起, 彼此之间建立联系(比如将一个公司的概况、产品和服务等做成一系列的网页, 网页之间通过各种网页元素的链接达到建立联系的目的), 这些网页和网页元素合起来就构成了一个网站。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资讯, 或者利用网站来提供相关的网络服务。人们可以通过网页浏览器来访问网站, 获取自己需要的资讯或者享受网络服务。

### 1.3.1 收集资料和素材

网站里最重要的资源是文字资源和图片资源, 因此大部分的收集工作应围绕这两种资源展开。资源收集的途径很多, 概括说来, 主要有网络资源收集、光盘资源收集和书籍资源收集三种。如果利用这三种方式都不能找到所需要的资源, 那么只好请专人进行创作了。网站中不应该只使用收集来的资源, 原创的内容能吸引更多的访问者。因此, 虽然亲自进行创作是一件很辛苦的工作, 但我们鼓励在网站建设中尽可能多地使用原创内容。

对于收集到的资源, 有必要对其进行分类、整理以及编辑、处理, 以使其符合自己的要求。值得一提的是, 如果收集来的资源是有版权的, 使用前应先与作者联系, 在使用时也应署名出处。尊重版权是每一个网站制作者应遵循的原则。

### 1.3.2 规划站点

在创建站点之前需要对站点进行规划, 站点的形式有并列、层次和网状等 3 种, 需根据实际情况进行选择。

在规划站点时应按站点所包含的内容进行频道的划分, 如要制作一个综合性的网站, 其包含的内容非常多, 如军事、文学、社会、时政、体育和情感等多个方面, 在各主频道下面又有很多的小栏目, 各小栏目下面又包括许多的网页, 设计网站时需要考虑到各个网页的内容及版式。



### 1.3.3 网页的实施与细化

完成站点规划后,便可具体到每一个页面的制作。在制作网页时,首先要做的就是设计版面布局,就像传统的报刊杂志制作一样,可将网页看作一张报纸进行排版布局。版面指的是在浏览器中看到的完整的页面大小。因为不同的显示器分辨率不同,所以,同一个页面的大小可能出现 800 像素×600 像素、1024 像素×768 像素等不同尺寸。由于现在显示器的分辨率一般都在 1024 像素×768 像素以上,要达到浏览网页的最佳效果,可以设置宽为 1000 像素,网页的高度可不做限制。

布局网页就是以最适合浏览的方式将网页元素排放在页面的不同位置,这是一个创意的过程,需要一定的经验,初学者也可以参考一些优秀的网站来寻求灵感。

版面布局完成后,就可以着手制作每一个页面了,通常可从首页做起,制作过程中可以先使用表格或 AP Div 对页面进行整体布局,然后将需要添加的内容分别添加到相应的单元格中,并随时预览效果,及时调整,直到整个页面完成并达到理想的效果,然后使用相同的方法完成整个网站中其他页面的制作。

### 1.3.4 测试站点

在制作好网页后,不能马上发布站点,还需要对站点进行测试。站点测试可根据浏览器种类、客户端以及网站大小等要求进行测试,Dreamweaver CS6 自身具有测试站点的功能。

### 1.3.5 发布站点

发布站点之前需在 Internet 上申请一个主页空间,以指定网站或主页在 Internet 上的位置,然后将网站的所有文件上传到服务器空间中。上传网站通常使用 FTP(远程文件传输)软件将其上传到申请的网址目录下。使用 FTP 软件上传文件速度较快,也可使用 Dreamweaver CS6 中的发布站点命令进行上传。

### 1.3.6 更新和维护站点

站点上传到服务器后,并不是就一劳永逸了,网站维护人员需要每隔一段时间对站点中的某些页面进行更新,保持网站内容的新鲜感以吸引更多的浏览者,还应定期打开浏览器检查页面元素显示是否正常、各种超级链接是否正常链接等,防止网站出现浏览故障或链接故障等问题而影响访客的浏览。

另外,为了扩大网站的影响力,还需要对站点进行推广和宣传,如将网站注册到各大搜索网站中以便提高网站的访问量等。

## 1.4 小结

制作精美的网页,掌握基本的概念是基础,熟悉制作工具是保证,了解和掌握网页程序语言是根本。本章简明扼要地介绍了网页中常见的概念、HTML 文件的基本形式,以及网站的定位和网站的一般开发流程,为后续章节的学习打下了基础。

## 1.5 习题

### 一、填空题

1. 用浏览器访问的网页是存储在\_\_\_\_\_中的。