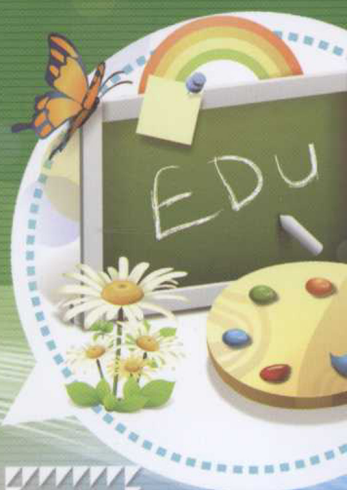


# 网页制作基础教程 ( Dreamweaver CS5 )



◎ 葛艳玲 主编

► 本书配有电子教学参考资料包



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

# 网页制作基础教程 (Dreamweaver CS5)

葛艳玲 主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

## 内 容 简 介

本书详尽地介绍了 Dreamweaver CS5 的基本功能,内容分为两部分:网页基本制作部分和动态网站的开发部分。前一部分引导读者逐步学习如何使用文本、图像、表格、DIV 元素、框架、多媒体、行为、表单及 Spry 构件等网页元素,生成图文并茂的网页。后一部分介绍如何充分利用 Dreamweaver CS5 所提供的动态网页开发功能,在不懂编程的情况下来实现简单动态网站的开发。

本书在内容难易程度上采用递进的方式,将达到本书目标的全部内容细分为一系列知识点,通过“由简到繁、由易到难、循序渐进、深入浅出、承前启后”的案例去具体实现,使读者能够真正用 Dreamweaver CS5 去解决实际的网站设计问题。

本书可作为大、中专院校、职业院校以及计算机培训班的教材,也可作为网页设计爱好者的自学读物。

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

网页制作基础教程: Dreamweaver CS5 / 葛艳玲主编. —北京: 电子工业出版社, 2013.9

ISBN 978-7-121-21373-1

I. ①网… II. ①葛… III. ①网页制作工具 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 209134 号

责任编辑: 关雅莉

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 787×1 092 1/16 印张: 21.75 字数: 556.8 千字

印 次: 2013 年 9 月第 1 次印刷

定 价: 38.80 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, 联系电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zlts@phei.com.cn](mailto:zlts@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



本书着力于以“案例驱动”的形式全面指导读者学习 Dreamweaver CS5 的主要功能与实用技巧，讲解使用 Dreamweaver CS5 进行网页设计制作的基本概念及实践方法。本书每一章都配有集合该章重点内容的典型案例进行讲解，由浅入深，由点及面地阐明 Dreamweaver CS5 的使用方法及网页的制作方法和技巧，并突出读者创新、创意能力的培养。

本书力求体现以下特色：

## 1. 内容合理

本书在章节安排和重要知识的处理上，充分考虑到教学需求，内容安排松紧适度，重点突出。所有各章节都配有精心设计的实例，在每章的最后都给出了本章重点摘要和实战演练，帮助读者快速理解和掌握本书的各个知识点。

## 2. 结构新颖

将“传统教程”和“实例指导”相结合，实现优势互补。书中各章多从案例入手，当读者对案例所涉及的内容、方法有所了解之后，再从理论上进一步讲清其实质，概括出其规律性的知识，实现从现象到本质、从感性到理性的过渡。

本书从网页制作的基础知识到动态网站程序的开发，循序渐进地对 Dreamweaver CS5 的内容进行了全面介绍，在具体内容描述中突出了重点和难点，并介绍了在实际开发中经常采用的一些技巧，使读者能够迅速提高网页制作水平。本书共分为 16 章，第 1 章简要介绍网页设计的基本知识，第 2 章介绍创建本地站点，第 3 章介绍网页图文编辑，第 4 章介绍建立网页链接，第 5 章介绍表格布局，第 6 章介绍 CSS 样式表，第 7 章介绍 Div+CSS 布局，第 8 章介绍框架布局，第 9 章介绍多媒体元素的插入，第 10 章介绍添加行为，第 11 章介绍利用模板和库创建大量相似网页的方法，第 12 章介绍在页面中添加表单的方法，第 13 章介绍 Spry 构件的使用，第 14 章介绍网站整理维护与上传，第 15 章介绍动态网站开发环境设置，第 16 章介绍动态网站的开发。

本书由葛艳玲主编，吴海霞副主编。参加本书编写工作的还有张子义、江永春、赵俊莉、王萍萍、高冬梅、王勇、宋媛媛等。

由于时间仓促，加上编写人员水平有限，书中可能存在一些不足之处，欢迎各使用单位



和个人对本书提出宝贵意见和建议，以便使本书得到更正和补充。

为了方便教师教学，本书还配有教学指南、电子教案及习题答案（电子版）。请有此需要的教师登录华信教育资源网（[www.hxedu.com.cn](http://www.hxedu.com.cn)）免费注册后再进行下载，有问题时请在网站留言板留言或与电子工业出版社联系（E-mail:[hxedu@phei.com.cn](mailto:hxedu@phei.com.cn)）。

本书约定：

1. 在本书的叙述中，若省略其度量单位，则默认为像素。
2. 文中描述菜单命令时采用“菜单”|“子菜单”形式。

编 者

2013 年 6 月

# 目 录



|                                    |                            |
|------------------------------------|----------------------------|
| 第 1 章 网页设计基础..... 1                | 2.1.3 实现步骤..... 16         |
| 1.1 网站基础知识..... 1                  | 2.2 站点的创建及基本操作..... 22     |
| 1.1.1 动态网站与静态网站..... 1             | 2.2.1 创建本地站点..... 22       |
| 1.1.2 网站的种类..... 2                 | 2.2.2 管理本地站点..... 23       |
| 1.1.3 Web 服务器..... 3               | 2.2.3 管理站点文件..... 24       |
| 1.2 网站建设基本流程..... 3                | 2.3 实战演练..... 25           |
| 1.2.1 确立目标..... 4                  | 本章小结..... 26               |
| 1.2.2 规划网站..... 4                  | 第 3 章 网页图文编辑..... 27       |
| 1.2.3 搜集资料..... 5                  | 3.1 简单的图文混排                |
| 1.2.4 组织站点结构..... 5                | ——我与足球 (me.html)..... 27   |
| 1.2.5 选择合适的制作工具..... 5             | 3.1.1 案例综述..... 27         |
| 1.2.6 页面制作..... 6                  | 3.1.2 案例分析..... 28         |
| 1.2.7 上传测试..... 6                  | 3.1.3 实现步骤..... 28         |
| 1.2.8 推广宣传..... 6                  | 3.2 网页文本的输入和属性设置..... 38   |
| 1.2.9 维护更新..... 6                  | 3.2.1 插入文本..... 38         |
| 1.3 网页基本元素..... 6                  | 3.2.2 插入特殊符号..... 39       |
| 1.3.1 网站 Logo..... 6               | 3.2.3 设置文本格式..... 40       |
| 1.3.2 网站 Banner..... 7             | 3.3 网页图片的插入及其属性设置..... 43  |
| 1.3.3 导航栏..... 7                   | 3.3.1 网页图像格式..... 43       |
| 1.3.4 文本..... 7                    | 3.3.2 插入图像..... 43         |
| 1.3.5 图像..... 7                    | 3.3.3 设置图像的属性..... 44      |
| 1.3.6 动画..... 7                    | 3.4 实战演练..... 46           |
| 1.3.7 表单..... 8                    | 本章小结..... 46               |
| 1.3.8 版权信息..... 8                  | 第 4 章 建立网页链接..... 47       |
| 1.4 Dreamweaver CS5 工作环境..... 8    | 4.1 编织网站链接                 |
| 1.4.1 Dreamweaver CS5 的启动..... 8   | ——足球新闻 (news.html)..... 47 |
| 1.4.2 Dreamweaver CS5 的工作环境..... 9 | 4.1.1 案例综述..... 47         |
| 1.4.3 调整工作界面..... 12               | 4.1.2 案例分析..... 47         |
| 本章小结..... 14                       | 4.1.3 实现步骤..... 47         |
| 第 2 章 创建本地站点..... 15               | 4.2 超链接概述..... 55          |
| 2.1 创建本地站点——我的足球网..... 15          | 4.2.1 超链接的类型..... 55       |
| 2.1.1 案例综述..... 15                 | 4.2.2 链接路径..... 55         |
| 2.1.2 案例分析..... 15                 | 4.2.3 创建超链接..... 56        |

|                            |    |                           |     |
|----------------------------|----|---------------------------|-----|
| 4.3 管理超链接 .....            | 57 | 6.3.4 CSS 样式的应用 .....     | 103 |
| 4.3.1 自动更新链接 .....         | 57 | 6.4 实战演练 .....            | 104 |
| 4.3.2 更改链接 .....           | 58 | 本章小结 .....                | 105 |
| 4.3.3 删除链接 .....           | 59 | 第 7 章 Div+CSS 布局 .....    | 106 |
| 4.3.4 检查链接 .....           | 60 | 7.1 应用 Div+CSS 布局页面 ..... | 106 |
| 4.3.5 修复断开的链接 .....        | 61 | 7.1.1 案例综述 .....          | 106 |
| 4.4 实战演练 .....             | 62 | 7.1.2 案例分析 .....          | 106 |
| 本章小结 .....                 | 63 | 7.1.3 实现步骤 .....          | 107 |
| 第 5 章 表格布局 .....           | 64 | 7.2 Div 标签的使用 .....       | 117 |
| 5.1 应用表格布局页面               |    | 7.2.1 插入 Div 标签 .....     | 117 |
| ——足球明星页面 (photo.htm) ..... | 64 | 7.2.2 编辑 Div 标签 .....     | 118 |
| 5.1.1 案例综述 .....           | 64 | 7.2.3 CSS 布局块 .....       | 118 |
| 5.1.2 案例分析 .....           | 64 | 7.2.4 使用 AP Div 元素 .....  | 119 |
| 5.1.3 实现步骤 .....           | 65 | 7.3 CSS 布局 .....          | 124 |
| 5.2 页面布局理论 .....           | 69 | 7.3.1 CSS 盒模型 .....       | 124 |
| 5.2.1 网页布局原则 .....         | 69 | 7.3.2 CSS 定位 .....        | 127 |
| 5.2.2 网页布局类型 .....         | 70 | 7.3.3 CSS 布局 .....        | 129 |
| 5.2.3 页面构成分析 .....         | 71 | 7.4 实战演练 .....            | 132 |
| 5.2.4 页面布局的方法 .....        | 72 | 本章小结 .....                | 134 |
| 5.2.5 页面布局技术 .....         | 72 | 第 8 章 框架布局 .....          | 135 |
| 5.3 表格的基本操作 .....          | 73 | 8.1 应用框架制作电子书——HTML 教程    |     |
| 5.3.1 插入表格 .....           | 73 | .....                     | 135 |
| 5.3.2 选定表格和单元格 .....       | 74 | 8.1.1 案例综述 .....          | 135 |
| 5.3.3 设置表格和单元格的属性 .....    | 75 | 8.1.2 案例分析 .....          | 135 |
| 5.3.4 调整表格结构 .....         | 76 | 8.1.3 实现步骤 .....          | 136 |
| 5.3.5 扩展视图 .....           | 78 | 8.2 框架的基本操作 .....         | 142 |
| 5.4 实战演练——制作表格页面 .....     | 79 | 8.2.1 创建框架和框架集 .....      | 142 |
| 本章小结 .....                 | 81 | 8.2.2 选择框架和框架集 .....      | 144 |
| 第 6 章 CSS 样式表 .....        | 82 | 8.2.3 设置框架和框架集的属性 .....   | 145 |
| 6.1 使用 CSS 样式格式化页面 .....   | 82 | 8.2.4 保存框架和框架集文档 .....    | 146 |
| 6.1.1 案例综述 .....           | 82 | 8.2.5 框架中的链接 .....        | 147 |
| 6.1.2 案例分析 .....           | 83 | 8.2.6 框架兼容性 .....         | 147 |
| 6.1.3 实现步骤 .....           | 83 | 8.2.7 内嵌框架 .....          | 148 |
| 6.2 CSS 样式概述 .....         | 91 | 8.3 实战演练 .....            | 149 |
| 6.2.1 使用 CSS 的优势 .....     | 91 | 本章小结 .....                | 151 |
| 6.2.2 CSS 的存在方式 .....      | 91 | 第 9 章 插入多媒体元素 .....       | 152 |
| 6.3 CSS 样式的创建与应用 .....     | 93 | 9.1 网页的动感效果设计——多媒体示例      |     |
| 6.3.1 CSS 样式面板 .....       | 93 | .....                     | 152 |
| 6.3.2 创建 CSS 样式 .....      | 94 | 9.1.1 案例综述 .....          | 152 |
| 6.3.3 定义 CSS 样式 .....      | 96 |                           |     |

|                           |     |                     |     |
|---------------------------|-----|---------------------|-----|
| 9.1.2 案例分析                | 153 | 11.3 使用库            | 203 |
| 9.1.3 实现步骤                | 153 | 11.3.1 创建库项目        | 203 |
| 9.2 插入 Flash              | 161 | 11.3.2 插入库项目        | 204 |
| 9.2.1 插入 Flash 动画         | 161 | 11.3.3 修改库项目和更新站点   | 205 |
| 9.2.2 插入 FLV              | 164 | 11.4 资源管理           | 205 |
| 9.3 在网页中添加声音              | 166 | 11.5 实战演练           | 206 |
| 9.3.1 插入音频                | 166 | 本章小结                | 207 |
| 9.3.2 添加背景音乐              | 166 | 第 12 章 表单           | 208 |
| 9.4 插入其他多媒体元素             | 166 | 12.1 表单页面制作——注册页面   | 208 |
| 9.4.1 插入 Shockwave 影片     | 167 | 12.1.1 案例综述         | 208 |
| 9.4.2 插入 Applet           | 167 | 12.1.2 案例分析         | 209 |
| 9.4.3 插入 ActiveX 控件       | 168 | 12.1.3 实现步骤         | 209 |
| 9.4.4 插入插件                | 169 | 12.2 表单概述           | 215 |
| 9.5 扩展插件                  | 169 | 12.2.1 什么是表单        | 215 |
| 9.5.1 安装扩展插件              | 170 | 12.2.2 如何创建表单       | 215 |
| 9.5.2 使用扩展插件              | 171 | 12.2.3 插入表单         | 215 |
| 9.6 实战演练                  | 171 | 12.2.4 设置表单属性       | 216 |
| 本章小结                      | 173 | 12.3 添加表单对象         | 216 |
| 第 10 章 行为                 | 174 | 12.3.1 添加文本域        | 216 |
| 10.1 “行为”使网站更智能化          | 174 | 12.3.2 添加隐藏域        | 218 |
| 10.1.1 案例综述               | 174 | 12.3.3 添加复选框        | 218 |
| 10.1.2 案例分析               | 175 | 12.3.4 添加单选按钮       | 219 |
| 10.1.3 实现步骤               | 175 | 12.3.5 添加单选按钮组/复选框组 | 220 |
| 10.2 行为概述                 | 179 | 12.3.6 添加列表/菜单      | 220 |
| 10.2.1 “行为”面板             | 179 | 12.3.7 添加按钮         | 222 |
| 10.2.2 应用内置 JavaScript 行为 | 180 | 12.3.8 添加图像域        | 223 |
| 10.3 实战演练                 | 187 | 12.3.9 添加文件域        | 224 |
| 本章小结                      | 189 | 12.3.10 创建跳转菜单      | 224 |
| 第 11 章 模板和库               | 190 | 12.4 Spry 验证表单      | 225 |
| 11.1 应用模板制作相似网页——美文随笔     | 190 | 12.4.1 Spry 验证文本域   | 226 |
| 11.1.1 案例综述               | 190 | 12.4.2 Spry 验证文本区域  | 228 |
| 11.1.2 案例分析               | 190 | 12.4.3 Spry 验证复选框   | 228 |
| 11.1.3 实现步骤               | 191 | 12.4.4 Spry 验证选择    | 229 |
| 11.2 使用模板                 | 197 | 12.4.5 Spry 验证密码    | 230 |
| 11.2.1 模板的基本特点            | 197 | 12.4.6 Spry 验证确认    | 231 |
| 11.2.2 模板的创建与保存           | 198 | 12.4.7 Spry 验证单选按钮组 | 231 |
| 11.2.3 模板区域               | 199 | 12.5 实战演练           | 232 |
| 11.2.4 创建基于模板的网页          | 201 | 本章小结                | 233 |
| 11.2.5 修改模板及更新页面          | 202 | 第 13 章 使用 Spry 构件   | 234 |
|                           |     | 13.1 用 Spry 构件布局页面  | 234 |



|                        |     |                                |     |
|------------------------|-----|--------------------------------|-----|
| 13.1.1 案例综述            | 234 | 14.6 Dreamweaver 站点维护          | 278 |
| 13.1.2 案例分析            | 235 | 14.6.1 文件扩展面板                  | 278 |
| 13.1.3 实现步骤            | 235 | 14.6.2 站点文件同步                  | 279 |
| 13.2 Spry 构件           | 241 | 14.6.3 存回和取出                   | 280 |
| 13.2.1 Spry 菜单栏        | 241 | 14.6.4 使用设计备注                  | 281 |
| 13.2.2 Spry 选项卡式面板     | 243 | 14.7 实战演练                      | 283 |
| 13.2.3 Spry 折叠式        | 244 | 本章小结                           | 283 |
| 13.2.4 Spry 可折叠面板      | 245 | 第 15 章 动态网站开发环境设置              | 284 |
| 13.2.5 Spry 工具提示构件     | 246 | 15.1 动态网站开发准备                  |     |
| 13.2.6 保存含有 Spry 构件的页面 | 247 | ——留言板制作 (1)                    | 284 |
| 13.3 使用 Spry 显示数据      | 248 | 15.1.1 案例综述                    | 284 |
| 13.3.1 Spry 数据集        | 248 | 15.1.2 案例分析                    | 284 |
| 13.3.2 创建 Spry 区域      | 256 | 15.1.3 实现步骤                    | 285 |
| 13.3.3 创建 Spry 重复项     | 256 | 15.2 动态网站概述                    | 292 |
| 13.3.4 创建 Spry 重复列表    | 257 | 15.2.1 动态网页技术                  | 292 |
| 13.4 Spry 效果           | 257 | 15.2.2 构建动态网站的基本流程             | 293 |
| 13.5 实战演练              | 258 | 15.3 设置动态网站开发及运行环境             | 294 |
| 本章小结                   | 261 | 15.3.1 IIS 的安装和设置              | 294 |
| 第 14 章 站点整理维护与上传       | 262 | 15.3.2 重新定义 Dreamweaver CS5 站点 | 297 |
| 14.1 网站整理上传            | 262 | 15.3.3 后台数据库的连接                | 300 |
| 14.1.1 案例综述            | 262 | 15.4 实战演练                      | 303 |
| 14.1.2 案例分析            | 262 | 本章小结                           | 304 |
| 14.1.3 实现步骤            | 262 | 第 16 章 动态网站的开发                 | 305 |
| 14.2 网站上传前的准备          | 268 | 16.1 制作动态网页——留言板制作 (2)         | 305 |
| 14.2.1 网上空间准备          | 268 | 16.1.1 案例综述                    | 305 |
| 14.2.2 检查站点            | 269 | 16.1.2 案例分析                    | 305 |
| 14.3 上传网站              | 271 | 16.1.3 实现步骤                    | 306 |
| 14.3.1 Web 方式上传        | 271 | 16.2 数据绑定                      | 327 |
| 14.3.2 FTP 上传          | 271 | 16.2.1 在绑定面板中定义记录集             | 327 |
| 14.4 网站的维护与更新          | 275 | 16.2.2 绑定记录集到网页                | 328 |
| 14.5 网站的推广             | 276 | 16.3 设置服务器行为                   | 329 |
| 14.5.1 搜索引擎推广方法        | 276 | 16.3.1 显示记录                    | 329 |
| 14.5.2 电子邮件推广方法        | 276 | 16.3.2 用户身份验证                  | 331 |
| 14.5.3 交换友情链接推广方法      | 277 | 16.3.3 记录的操作                   | 333 |
| 14.5.4 信息发布推广方法        | 277 | 16.4 实战演练                      | 336 |
| 14.5.5 病毒性营销方法         | 277 | 本章小结                           | 340 |
| 14.5.6 快捷网址推广方法        | 277 |                                |     |
| 14.5.7 网络广告推广方法        | 277 |                                |     |
| 14.5.8 综合网站推广方法        | 278 |                                |     |

# 第1章 网页设计基础

本章重点介绍网页设计者在制作网站之初所应具备的基本知识和设计要领,从而为下一步开发网站做好准备,同时,通过本章的学习使读者熟悉 Dreamweaver CS5 界面及运行环境。

本章重点:

- 网站基本常识
- 建站的基本步骤
- 网页的基本元素构成
- Dreamweaver CS5 工作环境

## 1.1 网站基础知识

Internet 提供了巨大的信息资源,为人们的生活、工作和学习带来了很大的便利,现在,人们上网时做得最多的就是浏览网页,所以网站和人们的生活紧密相关。

网站(Website)指在因特网上,根据一定的规则使用 HTML 等工具制作的,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。许多公司都拥有自己的网站,它们利用网站来进行宣传、发布产品资讯、招聘等。随着网页制作技术的普及,人们也开始制作个人主页,用于自我介绍、展现个性。

在因特网的早期,网站还只能保存单纯的文本。经过几年的发展,当万维网出现之后,图像、声音、动画、视频,甚至 3D 技术开始在因特网上流行起来,网站也慢慢地变成图文并茂的形式。利用动态网页技术,用户还可以与其他用户或者网站管理者进行交流。此外,也有一些网站提供电子邮件服务。

衡量一个网站的性能通常从网站空间大小、网站位置、网站连接速度(俗称“网速”)、网站软件配置、网站提供服务等几方面考虑,最直接的衡量标准是这个网站的真实流量。

### 1.1.1 动态网站与静态网站

网站通常可以分为动态网站和静态网站。Internet 网际网路最早就是以静态网页呈现在大家面前的,那个时候网站上有许多的.htm 或.html 等静态页面文档,以树状目录结构储存在网页主机中,你的上网过程就是以浏览器来读取这些档案。最早的浏览器只能看文字,后来慢慢发展到可以观看图片、动画、声音、影片等丰富的内容。在网站设计中,纯粹 HTML 格式的网页通常被称为“静态网页”,早期的网站一般都是由静态页面构成的。静态网页的网址通常为 www.example.com/eg/eg.htm 形式,以.htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀。在 HTML 格式的网页上,也可以出现各种动态的效果,如.gif 格式的动画、Flash 动画、滚动字母等,这些“动态效果”



只是视觉上的,与下面将要介绍的动态网页的概念是不同。

动态网站并不是指在网页上插入了动画元素的网站,而是指网站内容的更新和维护是通过基于数据库技术的内容管理系统完成的。它将网站建设从静态页面制作延伸为对信息资源的组织和管理。运用动态网页的技术,可将精力专注在内容部分,而不用花时间去管 HTML 档案的关联性等复杂的工作,而且可以将数据库中的内容依不同的方式来呈现。

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简单,反之一般要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也并不矛盾,为了网站适应搜索引擎检索的需要,即使采用动态网站制作技术,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,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。

静态网页,动态网页主要根据网页制作的语言来区分:

静态网页使用语言:HTML(超文本标记语言)。

动态网页使用语言:HTML+ASP 或 HTML+PHP 或 HTML+JSP 等。

### 1.1.2 网站的种类

网站可分为信息门户类网站、企业型网站、交易类网站、社区网站、办公及政府机构网站、互动游戏网站、有偿资讯类网站、功能性网站、综合类网站等。不同的网站类型一般针对各自的特点有独特的设计。

#### 1. 信息门户型网站

门户型网站的信息量很大,一般首页都能够达到4屏以上,浏览性的信息占据了页面中心的位置。门户型网站在首页的第一屏上有网站的导航、广告、时事新闻等。目前的各种门户型网站基本上都差不多,像新浪、搜狐、网易等,涉及的领域都比较广。门户型网站最初提供搜索引擎和网络接入服务,后来由于市场竞争日益激烈,门户型网站不得不快速地拓展各种新的业务,希望通过提供众多的业务来吸引和留住因特网用户,因此,目前门户型网站的业务包罗万象。

#### 2. 企业型网站

随着因特网的飞速发展,企业上网和开展电子商务是一个不可避免的现实。Internet 作为信息双向交流和通信的工具,已经成为企业青睐的传播媒体。企业型网站属于专业型网站,体现企业介绍、产品介绍这些最基本的内容,企业型网站建设要求展示企业综合实力,体现企业 CIS 和品牌形象。企业型网站非常强调创意,对于美工设计要求较高。这类网站通常给人成熟稳重的感觉,并且在网页两侧有相关的导航和精选,着重体现网站的专业性。

#### 3. 交易类网站

这类网站是以实现交易为目的,以订单为中心。交易的对象可以是企业,也可以是消费者。这类网站有三项基本内容:商品如何展示,订单如何生成,订单如何执行。因此,该类网站一般需要有产品管理、订购管理、订单管理、产品推荐、支付管理、收费管理、送发货管理、会员管理等基本系统功能。企业为配合自己的营销计划搭建的电子商务平台,也属于这类网站。

#### 4. 社区网站

社区网站指大型的、有很多分类的、有很多注册用户的网站,如猫扑、天涯等,一般大的门户类网站都有自己的论坛,也属于此类网站。





### 5. 办公及政府机构网站

网站面向社会公众, 既可提供办事指南、政策法规、动态信息等, 也可提供网上行政业务申报、办理, 相关数据查询等。

### 6. 互动游戏网站

这是近年来国内逐渐风靡起来的一种网站。这类网站的投入是根据所承载游戏的复杂程度来定的, 其发展趋势是向超巨型网站方向发展, 有的已经形成了独立的网络世界, 让玩家乐不思蜀, 欲罢不能。

### 7. 有偿资讯类网站

这类网站与资讯类网站有点相似, 也是以提供资讯为主, 不同在于其提供的资讯要求直接性有偿回报。这类网站的业务模型一般要求访问者或按次、或按时间、或按量付费。

### 8. 功能性网站

这是近年来兴起的一种新型网站, Google 即其典型代表。这类网站的主要特征是将一个具有广泛需要的功能扩展开来, 开发一套强大的支撑体系, 将该功能的实现推向极致。看似简单的页面实现, 却往往投入惊人, 效益可观。

### 9. 综合类网站

这类网站的共同特点是提供多种典型的服务, 例如新浪、搜狐。这类网站可以把它看成一个网站服务的大卖场, 不同的服务由不同的服务商提供。其首页在设计时都尽可能把所能提供的服务都包含进来。

网站类型的不同决定了网站要按照不同的风格进行设计。设计出自身的特色来, 网站才能长远运营发展。充分了解平时遇到的各种类型的网站, 才能在做网站的时候, 根据具体需求选择适合的网站类型, 制作适合的网站。

## 1.1.3 Web 服务器

网站的制作一般在本地机器上进行, 做好的网站放在 24 小时开机的计算机上才能供人随时浏览, 而且这台计算机的性能还要足够的好, 同时还要有足够的带宽以满足大量用户的浏览需求, 这样的计算机称之为 Web 服务器。

Web 服务器有独立服务器和虚拟主机服务器。

#### ① 独立服务器

对于经济实力雄厚且业务量较大的企业, 可以购置自己独立的服务器, 但这需要很高的费用及大量的人力、物力投入。

#### ② 虚拟主机服务器

所谓虚拟主机是使用特殊的软硬件技术, 将服务器分成若干个空间的方式。一般虚拟主机提供商都能向用户提供 100MB、300MB、500MB, 甚至一台服务器的虚拟主机空间, 可根据网站的内容设置及其发展前景来选择。对于个人和一些小型企业来说, 拥有自己的主机是不太可能的事, 但可以采用租用主机空间的办法, 为自己创建网上家园。有些网站出于宣传站点的目的, 提供免费主页空间服务, 如 <http://35free.net> 网站。用户只需填写申请表单, 就可以得到免费的主页空间。

## 1.2 网站建设基本流程

建立一个网站就像盖一幢大楼, 它是一个系统工程, 有自己特定的工作流程, 只有遵循这个流程, 按部就班地一步步来, 就能设计出一个令人满意的网站。





### 1.2.1 确立目标

确定网站目标 (也就是网站的主题), 是确定创建网站所要包含的主要内容, 一个网站必须有一个明确的主题。通过市场调查确定网站的目标和受众群体, 分析和竞争对手的异同, 最终找出自己网站的切入点, 从而显示出自己的优势, 这就是需求分析的核心内容。无论是个人网站、企业网站, 还是综合性信息网站, 都需要明确地树立自己的主题和方向, 都必须找到最感兴趣的内容, 做深、做透, 办出自己的特色, 这样才能给用户留下深刻的印象。网站的主题无定则, 只要是感兴趣的, 任何内容都可以, 但主题要鲜明, 在主题范围内内容做到大而全、精而深。

### 1.2.2 规划网站

一个网站设计得成功与否, 很大程度上决定于设计者的规划水平, 规划网站就像设计师设计大楼一样, 图纸设计好了, 才能建成一座漂亮的楼房。网站规划包含的内容很多, 如网站的结构、栏目的设置、网站的风格、颜色搭配、版面布局、文字图片的运用等。只有在制作网页之前把这些方面都考虑到了, 才能在制作时驾轻就熟, 胸有成竹。也只有如此制作出来的网页才能有个性, 有特色, 具有吸引力。

#### 1. 规划站点内容

站点的内容一定要丰富, 纵然有漂亮的外表, 没有充实的内容, 也不能吸引广大浏览者。可以将各种不同的内容划分为几个板块, 例如生活、旅游、健康、IT 等, 这样既方便网站设计者的设计, 又方便用户获取相关信息。除了文本和图像等内容外, 如有需要, 还可以加入多媒体元素、层动画等内容, 使得在丰富网站内容的同时, 平添几分乐趣。此外, 要注意使用合理的文件名称, 尽量避免使用中文名称, 因为大多数的软件平台是基于英文的。有的 Web 服务器是区分大小写的, 所以, 一般都采用小写字母命名站点中的文件。

#### 2. 规划站点的导航机制

一个优秀的站点, 应该具有明确的导航系统, 避免使用户在页面上迷失方向, 找不到自己想要浏览的内容。

在规划站点的导航机制时, 应注意以下几个方面。

##### ① 返回首页链接

一般在站点的每个页面上都有首页的链接, 方便用户回到开始的地方, 寻找新的导航目标。同时, 当用户在页面上迷失方向时, 可以返回首页, 重新开始。

##### ② 导航标题明确

导航标题文字或图像具有明确的导航指示作用, 标题性文字一般是页面内容的概括, 例如“今日要闻”, 用户一看到该标题文字, 就可知道链接的内容是当日重要的新闻, 如果要查阅当日发生的重要事件, 单击该链接即可。

相对于文字导航标题, 图像标题更有其独到的一面。例如, 做一个首页的链接时, 设计者往往添加一个大家所熟悉图标, 如小狐狸的图标 (搜狐网站的标徽), 这样, 既可以起到明确的导航作用, 同时又比单调的文本要显得丰富。此外, 可以在图像上添加替代文本, 这些文本可起到辅助的指示作用。

#### 3. 明确站点的风格

根据不同风格的用户来设计适合用户的网站, 也是至关重要的。风格是非常抽象的概念。站点的风格应该能够自然地流露出站点的主题, 因此, 应紧紧围绕站点主题和内容设计页面的形象



和风格。

结合整个站点来看,如果站点的内容范围不太广,则可以考虑将整个站点设计为同一种风格。但如果某个栏目的差异很大,如站点里既有严肃的军事栏目,同时也有轻松活泼的动画栏目,也可以考虑将这二者设计成各有特色的风格,从而使人感觉舒适。但是不管什么风格,都要记住风格是为主题服务的,也就是要做好烘托气氛的工作,而不是单纯地照搬别人的特色。

在实际创作过程中,可以使用模板创建风格相同的页面,使用库调用页面内经常出现的元素,这样,既可以提高设计的效率,又使得管理这些文件变得轻松。

### 1.2.3 搜集资料

网站的前期策划完成以后,接下来就是按照确定的主题进行资料和素材的收集、整理。要想让自己的网站有血有肉,能够吸引住用户,就要尽量搜集资料,搜集的资料越多,以后制作网站就越容易。资料既可以从图书、报纸、光盘、多媒体上得来,也可以从因特网上搜集,然后把搜集的资料去粗取精,去伪存真,作为自己制作网页的素材。

### 1.2.4 组织站点结构

站点可以看作是一系列文档的组合,这些文档之间通过各种链接关联起来,可能拥有相似的属性,例如,相关的主体,采用相似的设计,或实现相同的目的等,也可能只是链接,利用浏览器就可以从一个页面跳转到另一个页面,实现对整个网站的浏览。

在本地磁盘上创建一个包含站点所有文件的文件夹,然后在该文件夹中创建和编辑文档。当准备好发布站点时,再将这些文件复制到 Web 服务器上。

网站的目录指建立网站时创建的目录。如在建立网站时都默认建立了根目录和 images 子目录。目录结构的好坏,对站点的上传维护及将来内容的更新和维护都有着重要的影响。

建立网站目录结构时应注意以下几点:

- ① 不要将所有文件都存放在根目录下。
- ② 按栏目内容建立子目录。

首先按栏目建立子目录,其他的次要栏目,如友情链接等,需要经常更新,可以建立独立的子目录,而一些相关性强,不需要经常更新的栏目,如关于本站、关于站长、联系我们等,可以合并放在同一目录下。所有程序一般都存放在特定的目录里,便于维护管理。所有需要下载的内容最好也分类存放在相应的目录下。

- ③ 在每个主目录下都建立独立的 images 目录。

在默认情况下,站点根目录下都有 images 目录,根目录下的 images 目录只是用来存放首页和次要栏目的图片,至于各个栏目中的图片,应按类存放,方便对本栏目中的文件进行查找、修改、压缩打包等。

- ④ 目录的层次不要太深。

为便于维护和管理,目录的层次建议不要超过 4 层。不要使用中文目录名,因为网络无国界,且有些浏览器不支持中文;也不要使用过长的目录名称,因为不便记忆。

### 1.2.5 选择合适的制作工具

尽管选择什么样的工具并不会影响网页设计的好坏,但是一款功能强大、使用简单的软件往往可以起到事半功倍的作用。网页制作时涉及的工具较多,首先是网页制作工具,目前大多数选



用的都是所见即所得的编辑工具,如 Dreamweaver 和 Frontpage,除此之外,还有图片编辑工具,如 Photoshop、Photoimpact 等;动画制作工具,如 Flash、Cool 3d、Gif Animator 等;网页特效工具,如有声有色等。网上有许多这方面的软件,根据需要可以灵活选用。

### 1.2.6 页面制作

材料有了,工具也选好了,下面就需要按照规划一步一步地把自己的想法变成现实了,这是一个复杂而细致的过程,一定要按照先大后小、先简单后复杂来进行制作。所谓先大后小,就是先在制作网页时,先把大的结构设计好,然后再逐步完善小的结构设计。所谓先简单后复杂,就是先设计出简单的内容,然后再设计复杂的内容,以便出现问题时容易修改。在制作网页时要多灵活运用模板,这样可以大大提高制作效率。

### 1.2.7 上传测试

网页制作完毕,最后要发布到 Web 服务器上,可让全世界浏览。现在上传的工具很多,有些网页制作工具本身就带有 FTP 功能,利用 FTP 工具,可以方便地把网站发布到服务器上。网站上传以后,需要在浏览器中打开自己的网站,逐页逐个链接地进行测试,发现问题,及时修改,然后再上传测试。全部测试完毕就可以把网址告诉朋友,进行浏览。

### 1.2.8 推广宣传

网页做好之后,还要不断地进行宣传,这样才能让更多的朋友认识它,提高网站的访问率和知名度。推广的方法有很多,例如到搜索引擎上注册,与别的网站交换链接等。

### 1.2.9 维护更新

网站内容需经常维护更新,保持内容的新鲜,不要一做好就放在那儿不变了,只有不断地补充新的内容,才能够吸引住浏览者。

## 1.3 网页基本元素

一个完整的网站由多个不同的页面构成,网页是网站的基本元素。每个网站都有一个入口——主页,通过输入该网站的 URL 即可在浏览器上看到该页面,通过单击主页中的超链接可跳转到网站的其他页面。而在每一个单独的网页中,又包括标题、网站 Logo、导航栏、Banner 广告栏、主体内容等基本元素。将这些元素在网页中进行合理的安排,就是网页的整体布局。

### 1.3.1 网站 Logo

Logo 的中文含义是标志,如图 1-1 所示。作为独特的传媒符号,Logo 一直是传播特殊信息的视觉文化语言。在网页设计中,Logo 常作为公司或站点的标志出现,起着非常重要的作用,集中体现了这个网站的文化内涵和内容定位。它在网站中的位置比较醒目,目的是要使其突出,容易被人们识别与记忆。一个设计精美的 Logo,不仅可以很好地树立公司形象,还可以传达丰富的产品信息。

网站 Logo 的设计要简单醒目,除了表达一定的形象和信息外,还必须兼顾整个页面的美观与协调。





图 1-1 网站 Logo 标志

### 1.3.2 网站 Banner

Banner 的中文含义是横幅、标语,通常被称为网络广告。Banner 在因特网上有很大的自由创意空间,但是仍然在一定程度上遵循媒体的要求。

通常把  $88 \times 31$  尺寸的小按钮 Banner 称为 Logo,主要原因是网站间互换广告条使用的大部分是  $88 \times 31$  尺寸的。目前,越来越多的网站相继推出不同规格的巨幅网络广告,网络广告的规格尺寸成为关注的问题。

### 1.3.3 导航栏

导航栏是最早出现的网页元素之一。一个网站的导航就好像一本书的目录,先有章,后有节,然后是小节。导航栏既是网站路标,又是分类名称,十分重要。导航栏实质上是一组超链接,通过这组超链接可以浏览到整个网站的其他页面。它应该放置在页面中较为醒目的位置,便于网站浏览者在第一时间看到它并做出判断——确定要进入哪个栏目去搜索他们需要的信息。导航栏的设计风格 and 位置的确定,依据不同网站的实际情况也有所不同。

导航大致可以分为横排导航、竖排导航、多排导航、图片式导航、框架快捷导航、下拉菜单导航、隐藏式导航和动态 Flash 导航等。

### 1.3.4 文本

文本作为人类最重要的信息载体的交流工具,是最重要的网页元素之一。与图像、动画等其他网页元素相比,文本不易在第一时间吸引浏览者的注意,但文本能够更加准确详细地表达网页信息内容和含义,是对其他网页元素的补充。随着网页制作工具不断完善、功能不断增强,网页中的文本也可以按照不同的需求设置相应的字体、字号、颜色等属性,也可以添加一些文字特效,以突出显示重要的文本部分,打破文字的固有缺陷。

### 1.3.5 图像

图像在网页中起着非常重要的作用,适当的图像能够为网页增添生动性和活泼性,不仅能丰富网页内容,提供更多更直接的信息,还能给浏览者视觉上的美感享受。图像几乎不受计算机平台、地域和语种的限制,也使网页更多地显示出制作上的创造力。但如果一个页面中的图像过多,又会主次不分、形式单调,并且图像所占空间大,过多的图像会增加网页的下载时间,导致浏览者不愿等待而关掉网页。作为一个网页设计师,要想使自己的网页受到欢迎,在丰富页面内容的同时,还必须提高页面下载速度。因此,在页面中使用图像时要权衡利弊,慎重考虑。

图像在网页中的作用很多,如制作导航栏、插图、背景图像、按钮等。在一些页面中,图像占据了整个网页的绝大部分,如果布局合理、规范,就可以达到良好的视觉效果。

### 1.3.6 动画

动画因其特殊的视觉效果被广泛应用于各种网站当中。动画能够形象生动地表现事物的变化



发展过程。增加网页的动态效果,可使网站更加生动有趣,因此,动画已经成为现代网站中不可缺少的元素之一。在网页中使用的动画通常有 GIF 动画、Flash 动画,以及 JAVA 小程序等。

### 1.3.7 表单

超链接实现了网页之间的简单交互,而表单的出现使用户与网站之间的交互达到一个新的高度。表单是网页中的一组数据输入区域,用户通过按钮提交表单后,将输入的数据传送到服务器。网络上留言板、在线论坛、订单等都离不开表单。

表单实质上是一个服务器程序,用户可以在网页上的表单域中输入文本或数据,提交表单,该表单程序在服务器上执行,并将执行结果反馈到相应的页面上,从而实现用户与网站之间的交互。

### 1.3.8 版权信息

加入伯尼尔公约的国家都必须遵从该公约关于版权声明的规定,简短的一段话透露出网站的专业性并提示浏览器需要注意对该网站的版权进行保护,不得侵犯。

版权声明的标准格式应该是: Copyright [dates] by [author/owner], ©通常可以代替 Copyright,但是不可以用“(c)”。但各个国家又有所不同,下面给出几个参考实例。

©2003-2009 9wcom.com, Inc. All rights reserved.

©2009 bj-website Corporation. All rights reserved.

Copyright © 2009 9wcom.com Incorporated. All rights reserved.

©2003-2009 Eric A. and Kathryn S. Meyer. All Rights Reserved.

## 1.4 Dreamweaver CS5 工作环境

在使用 Dreamweaver CS5 开发网站之前,首先需要熟悉一下 Dreamweaver CS5 的启动及设计环境。俗话说“工欲善其事,必先利其器”,通过本节的学习可以了解 Dreamweaver CS5 的“庐山真面目”,会使后面的学习变得更加轻松,上手更加迅速。

### 1.4.1 Dreamweaver CS5 的启动

单击任务栏“开始”按钮,选择“程序”选项,将光标再向右移动,单击 Adobe|Adobe Dreamweaver CS5 图标,如图 1-2 所示, Dreamweaver CS5 就被启动了。

首次启动 Dreamweaver CS5 时,系统会弹出一个“默认编辑器”对话框,让用户从中选择 Dreamweaver CS5 默认支持的文件类型,如图 1-3 所示。



图 1-2 启动 Dreamweaver CS5

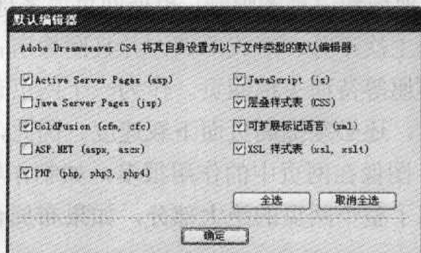


图 1-3 “默认编辑器”对话框