

网站开发
非常之旅

零基础学网页设计，一本书搞定Dreamweaver!

Dreamweaver CS6

网页设计与制作详解

张明星◎编著

循序渐进 从最基础的开发环境搭建，到大型商业站点和个人站点的设计

主流技术 讲解当前Web开发领域主流的Dreamweaver CS6网页设计技术

实例讲解 理论原理→使用流程→实例演示，每个知识点均用实例进行演示

全面 涵盖Dreamweaver、HTML、CSS、JavaScript等核心技术

全程视频 超长时间视频讲解，共12小时，帮助读者快速掌握技术

分析透彻 展现每个知识点的使用精髓，注意事项和技巧贯穿全书

DVD-ROM

- 赠送8小时知识点讲解视频
- 赠送4小时实例讲解视频
- 提供相关实例的源文件
- 提供本书PPT电子课件

清华大学出版社

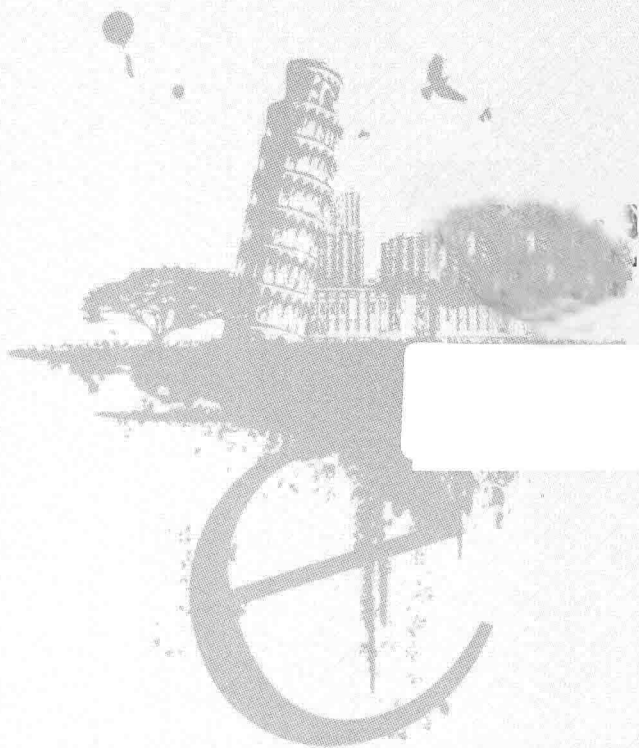
网站开发
非常之旅

Dreamweaver CS6

网页设计与制作详解



张明星◎编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

Dreamweaver CS6 是目前使用最为频繁的可视化网页设计工具之一,一直在网页设计和网站开发领域占据重要的地位。本书循序渐进地讲解了使用 Dreamweaver CS6 设计网页的基本过程,共 21 章,其中,第 1~3 章是基础知识,简要讲解了网页设计、网站设计和安装 Dreamweaver CS6 的知识;第 4~15 章讲解了使用 Dreamweaver CS6 设计 HTML 网页的基本流程,涵盖了基本标记、文字、段落、图片、超级链接、框架、列表、表单、DIV、表格和多媒体等内容;第 16~18 章重点讲解了在 Dreamweaver CS6 中使用 CSS 技术的知识;第 19~21 章讲解了使用 Dreamweaver CS6 开发行为程序、个人站点模块和企业站点模块的具体方法。全书始终坚持“理论+实践”的教学方法,每章为每个知识点配备了典型实例,通过实例的实现,演示了每个知识点的具体应用流程。另外,全书内容全面且由浅入深,特别适合初学者上手和掌握。

本书不但适合网页设计的初学者,也适合有一定 Dreamweaver 基础的读者,还可作为有一定网页设计经验的读者的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。
版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS6 网页设计与制作详解/张明星编著. —北京:清华大学出版社,2014
(网站开发非常之旅)

ISBN 978-7-302-34433-9

I. ①D… II. ①张… 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 265919 号

责任编辑:朱英彪

封面设计:刘 超

版式设计:文森时代

责任校对:王 云

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm 印 张:24.5 插 页:1 字 数:671 千字

(附 DVD 光盘 1 张)

版 次:2014 年 3 月第 1 版

印 次:2014 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:52.80 元

产品编号:053965-01

前 言

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司（后被 Adobe 公司收购）开发的网页制作工具，是集网页制作和管理网站于一身的所见即所得的网页编辑器。Dreamweaver 是第一套针对专业网页设计师特别发展的视觉化网页开发工具，其强大功能，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台和浏览器限制的网页。Dreamweaver 支持最新的 DHTML 和 CSS 标准，可以设计出生动的 DHTML 动画、多层次的 Layer 以及 CSS 样式表。经过多年的发展，Dreamweaver 已经被广大网页设计师和 Web 程序员所接受，成为市面中最受欢迎的网页设计工具之一，并且也是 ASP、ASP.NET、PHP、JSP 等动态网站开发人员喜爱的工具之一。Dreamweaver 的较新版本是 Dreamweaver CS6，本书将以 Dreamweaver CS6 版本为蓝本，详细讲解使用 Dreamweaver CS6 设计网页的基本知识。

本书的特色

（1）配有大量多媒体语音教学视频，学习效果好

作者专门录制了大量的配套多媒体语音教学视频，以便让读者更加轻松、直观地学习本书内容，提高学习效率。全程视频讲解和 PPT 素材，以及本书源代码一起收录于配书光盘中，光盘中免费赠送给读者多个典型应用案例和制作网页的素材。

（2）每个实例都是精心挑选的典型代表

本书中的实例都是最典型的，涵盖了最主要、最常见的应用领域。每个实例都很好地阐述了对应知识点的用法，以帮助读者更加深入地理解每一个知识点。

（3）结合图表，通俗易懂

在本书的写作过程中，对相应的实例和表格进行了说明，以使读者领会其含义。在语言的叙述上，普遍采用了短句子、易于理解的语言，避免使用复杂句子和晦涩难懂的语言。

（4）讲解细致，通俗易懂

使用细致讲解法来讲述书中内容，并严格按照科学的学习进度安排内容。遵循循序渐进的流程，向读者一一剖析 Dreamweaver CS6 技术的精髓。使用通俗易懂的语言来讲解高级知识，让读者更加容易理解并掌握，使枯燥的编程变得轻松有趣而又易懂。

（5）讲解深入，内容有深度

告诉读者为什么。无论是一个小实例还是一个综合项目，在实现过程中均向读者说明为什么这样做，解开读者埋藏在心底的困惑。本书的内容适合初级读者和中、高级读者，不但使用细致的写法使初学者能够看懂，而且提供实用的知识和技巧来吸引中、高级读者的眼球。

（6）作者团队专业

本书作者团队具有丰富的开发经验，既有开发一线的设计师和美工，也有从事网页设计教学数十年的教师。他们集思广益，各自吸取宝贵意见，立志打造出实用、耐读的杰出作品。

本书的内容

全书共 21 章,其中第 1~3 章是基础知识,简要讲解了网页设计、网站设计和安装 Dreamweaver CS6 的知识;第 4~15 章是本书的核心内容,讲解了使用 Dreamweaver CS6 设计 HTML 网页的基本流程,涵盖了基本标记、文字、段落、图片、超级链接、框架、列表、表单、DIV、表格和多媒体等内容;第 16~18 章重点讲解了在 Dreamweaver CS6 中使用 CSS 技术的知识;第 19~21 章讲解了使用 Dreamweaver CS6 开发行为程序、个人站点模块和企业站点模块的具体方法。全书始终坚持“理论+实践”的教学方法,每章为每个知识点配备了典型实例,通过实例的实现,演示了每个知识点的具体应用流程。另外,全书内容全面且由浅入深,特别适合初学者上手和掌握。

本书读者对象

- | | |
|---|--|
| ☒ 初学网页设计的自学者 | ☒ 网页设计爱好者 |
| ☒ 大中专院校的老师和学生 | ☒ 相关培训机构的老师和学员 |
| ☒ 进行毕业设计的学生 | ☒ 初、中级程序开发人员 |
| ☒ Dreamweaver 爱好者 | ☒ 想了解 Dreamweaver CS6 新功能的学者 |
| ☒ 想从事网页设计工作的读者 | ☒ 各类型网站站点的站长 |

致谢

本团队在编写的过程中,得到了清华大学出版社工作人员的大力支持。本书主要由张明星编写完成,同时参与编写的人员还有周秀、付松柏、邓才兵、钟世礼、谭贞军、罗红仙、张加春、王东华、王振丽、熊斌、王教明、万春潮、郭慧玲、侯恩静、程娟、王文忠、陈强、何子夜、李天祥、周锐和朱桂英。

因为本书篇幅有限,所以实例中的代码没有在书中一一列出,给广大读者带来了不便,为此笔者代表本团队向大家深表歉意。请读者在阅读本书时,参考本书附带光盘中的源码。另外,由于本团队水平有限,加之时间匆忙,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请读者提出意见或建议,以便修订并使之更臻完善。为了更好地为读者服务,我们专门提供了技术支持网站(www.chubanbook.com)和 QQ 邮箱(150649826@qq.com),无论是书中的疑问,还是学习过程中的疑惑,本团队将一一为大家解答。

编 者



目 录

第 1 章 网页设计基础	1	第 2 章 初识 Dreamweaver CS6	20
1.1 认识网页和网站	1	2.1 Dreamweaver CS6 介绍	20
1.1.1 网页的构成元素	1	2.1.1 Dreamweaver CS6 的主要功能	20
1.1.2 静态网页和动态网页	3	2.1.2 安装 Dreamweaver CS6	21
1.1.3 几个常用的 Web 概念	3	2.2 菜单栏	23
1.2 网页和网站制作基础	5	2.3 实战演练——使用 Dreamweaver CS6 查看网页文件	23 24
1.2.1 网站的构成	5	第 3 章 创建并管理站点	27
1.2.2 网站的通用制作流程	5	3.1 创建本地站点	27
1.2.3 网页设计流程	6	3.2 创建远程站点的准备工作	28
1.2.4 发布站点	6	3.2.1 使用本地站点连接远程服务器	29
1.3 Web 标准布局基础	6	3.2.2 使用“本地/网络”选项	31
1.3.1 Web 开发标准	7	3.2.3 使用服务器的“高级”选项	32
1.3.2 使用 Web 标准的原因	7	3.3 “高级设置”选项	33
1.3.3 CSS 布局标准	8	3.3.1 本地信息	33
1.4 常用网页制作工具介绍	8	3.3.2 遮盖	34
1.4.1 FrontPage 介绍	9	3.3.3 设计备注	35
1.4.2 Dreamweaver 介绍	10	3.3.4 文件视图列	36
1.4.3 Dreamweaver 和 FrontPage 之间的 选择	11	3.3.5 Contribute	36
1.5 怎样设计出好的网页	11	3.3.6 模板	37
1.5.1 网页设计的 3 个理念	11	3.3.7 Spry	37
1.5.2 网页设计的 3 个误区	11	3.3.8 Web 字体	38
1.5.3 什么才是好的网页设计	12	3.4 实战演练——创建一个站点	38
1.5.4 配色原则	13	第 4 章 HTML 标记语言的基础知识	43
1.5.5 常用的网页布局	13	4.1 HTML 基础	43
1.5.6 网站构建原则	15	4.1.1 HTML 概述	43
1.6 网页设计师行业	17	4.1.2 HTML 基本结构	43
1.6.1 网页设计师的前景	17	4.2 HTML 标记详解	45
1.6.2 如何快速成长为网页设计师 “达人”	17	4.2.1 标题文字标记<h>	45
1.6.3 灵感是设计师的设计之源	18	4.2.2 文本文字标记	46
1.6.4 做到从合格到优秀	18	4.2.3 字型设置标记	47
1.6.5 设计师的“三块大蛋糕”	19	4.2.4 段落标记<p>	48

4.2.5 换行标记 	49	第7章 文字和段落处理	101
4.2.6 超级链接标记<a>	49	7.1 设置标题文字	101
4.2.7 设置背景图片标记<body background>	51	7.2 文本文字	102
4.2.8 插入图片标记	51	7.2.1 设置文本颜色和字体	102
4.2.9 列表标记	52	7.2.2 设置文本的字型	104
4.2.10 表格标记<table>、<tr>、 <th>和<td>	56	7.3 分段处理	104
4.3 实战演练——制作一个简单网页	57	7.4 插入水平线	105
第5章 HTML 5 基础	60	7.5 实战演练——文字排版处理	107
5.1 HTML 5 概述	60	第8章 超级链接	112
5.1.1 发展历程	60	8.1 链接概述	112
5.1.2 全新的体验	60	8.1.1 锚链	112
5.2 处理视频	61	8.1.2 URL 引用	112
5.2.1 视频处理标记<video>	61	8.2 建立内部链接	113
5.2.2 <video>标记的属性	62	8.3 建立外部链接	115
5.3 处理音频	66	8.4 使用 Telnet 链接	117
5.3.1 <audio>标记	66	8.5 创建 E-mail 链接	118
5.3.2 <audio>标记的属性	67	8.6 创建 FTP 链接	121
5.4 绘制图像	70	8.7 其他形式的链接	123
5.4.1 使用<canvas>标记	70	8.7.1 新闻组链接	123
5.4.2 HTML DOM Canvas 对象	71	8.7.2 WAIS 链接	124
5.5 Web 存储	75	8.8 实战演练——设置超级链接	125
5.5.1 Web 存储的定义	75	第9章 使用图片修饰网页	128
5.5.2 Web 存储的意义	75	9.1 常用的图片格式介绍	128
5.5.3 HTML 5 中的两种存储方法	76	9.1.1 GIF 格式	128
5.6 表单的全新功能	78	9.1.2 JPEG 格式	129
5.6.1 全新的 Input 类型	78	9.2 设置背景图片	129
5.6.2 全新的表单元素	81	9.3 插入图片	131
5.6.3 全新的表单属性	83	9.3.1 在页面中插入指定大小的图片	131
第6章 使用基本标记	89	9.3.2 图片布局处理	133
6.1 设置网页头部元素	89	9.4 设置图片链接	135
6.1.1 设置文档类型	89	9.5 实战演练——图文结合处理	136
6.1.2 设置编码类型	91	第10章 列表	140
6.1.3 设置页面标题	92	10.1 使用无序列表	140
6.2 设置页面正文	94	10.2 有序列表	142
6.3 插入注释	96	10.3 定义列表	144
6.4 实战演练——综合使用页面 基本标记	98	第11章 使用表格	147
		11.1 创建一个表格	147

11.2 设置表格标题	148	14.5 使用按钮	209
11.3 跨行和跨列处理	150	14.6 使用单选按钮和复选框	211
11.3.1 实现跨列处理	150	14.7 使用列表菜单	213
11.3.2 实现跨行处理	152	14.8 使用文件域	216
11.3.3 实现同时跨行、跨列处理	155	14.9 使用图像域	217
11.4 设置表格页眉	156	14.10 使用隐藏域	219
11.5 设置表格背景图像	158	14.11 使用单选按钮组	221
11.6 对齐处理	159	14.12 实战演练——“注册会员” 网页制作	223
11.6.1 表格的整体对齐	159		
11.6.2 对齐表格中的内元素	160		
11.7 设置单元格大小	161		
11.8 实战演练——综合使用表格 处理	163		
第 12 章 特效和多媒体	167	第 15 章 使用 AP Div 布局	226
12.1 设置背景音乐	167	15.1 <Div>标记基础	226
12.1.1 代码指定方式	167	15.1.1 Div 的格式	226
12.1.2 使用媒体插件方式实现	169	15.1.2 在 Dreamweaver CS6 中使用 Div	226
12.2 插入 Flash	171	15.1.3 插入 Div 标签	227
12.3 插入 Applet	174	15.1.4 插入 AP Div	229
12.4 ActiveX 控件	178	15.1.5 实战演练——使用 AP Div 排版	231
12.5 实战演练——制作一个网页 导航	180	15.2 插入 Spry 构件	234
第 13 章 使用框架	183	15.2.1 插入 Spry 菜单栏	234
13.1 框架标记介绍	183	15.2.2 插入 Spry 选项卡式面板	235
13.2 创建框架	185	15.2.3 插入 Spry 折叠式	235
13.3 设置框架大小	188	15.2.4 插入 Spry 可折叠面板	236
13.4 为框架创建链接	191	15.2.5 插入 Spry 工具提示	237
13.5 框架嵌套	194	15.2.6 实战演练——联合使用 AP Div 和 Spry	237
13.6 实战演练 1——在主页中调用 另外的框架页	198		
13.7 实战演练 2——使用框架制作一个 网站后台主页	200	第 16 章 使用 CSS	240
第 14 章 使用表单	203	16.1 CSS 的基本语法	240
14.1 表单标记	203	16.2 使用选择符	242
14.2 使用<form>标记	203	16.2.1 通配选择符	242
14.3 使用文本域	205	16.2.2 类型选择符	244
14.4 使用文本区域	207	16.2.3 包含选择符	246
		16.2.4 ID 选择符	248
		16.3 使用 CSS 设置颜色	249
		16.4 使用百分比值	251
		16.5 设置 URL 的相对路径和 绝对路径	254
		16.5.1 相对路径	254
		16.5.2 绝对路径	255

16.5.3 应用实例	255	18.3.2 边框颜色属性	308
16.6 调用外部 CSS 文件	258	18.4 设置边界属性	310
16.6.1 在页面内部调用	258	18.5 设置父、子元素的距离	312
16.6.2 调用外部文件	258	18.6 固定元素的大小	315
16.7 实战演练——使用外部 CSS 文件 修饰主页	260	18.6.1 计算盒模型大小	315
18.6.2 固定长度和宽度	316	18.7 实战演练——使用 CSS 修饰 留言本	318
第 17 章 使用 CSS 实现布局	263	第 19 章 插入行为	321
17.1 CSS 元素介绍	263	19.1 行为介绍	321
17.1.1 块元素	263	19.1.1 行为简介	321
17.1.2 内联元素	264	19.1.2 行为事件	322
17.1.3 可变元素	265	19.1.3 行为的使用	323
17.2 定位元素	265	19.2 调用 JavaScript	324
17.2.1 元素的定位方式	266	19.3 URL 转移	325
17.2.2 定位属性	266	19.4 交换图像	327
17.3 内容控制属性	270	19.5 打开浏览器窗口	329
17.3.1 控制页面内容属性 display	270	19.6 显示隐藏元素	331
17.3.2 控制显示属性 visibility	270	19.7 改变属性	333
17.3.3 居中显示属性 text-align	272	19.8 弹出信息	334
17.3.4 边界属性 margin	275	19.9 跳转菜单	336
17.4 控制页面背景	277	19.10 拖动 AP 元素	338
17.4.1 页面背景概述	277	第 20 章 个人博客网站模板	342
17.4.2 使用背景颜色	277	20.1 网站规划	342
17.4.3 使用背景图片	278	20.1.1 站点需求分析	342
17.4.4 背景颜色和背景图片混用	286	20.1.2 预期效果分析	342
17.4.5 设置文本样式	287	20.1.3 站点结构规划	344
17.4.6 设置链接样式	289	20.2 切图分析	344
17.5 使用浮动属性	291	20.3 制作站点首页	345
17.5.1 浮动属性简介	291	20.3.1 实现流程分析	345
17.5.2 固定元素相邻	292	20.3.2 制作顶部导航	345
17.5.3 两个浮动元素相邻	294	20.3.3 设计中间内容部分	349
17.5.4 多个浮动元素相邻	296	20.3.4 制作底部版权部分	354
17.6 实战演练——使用 CSS 修饰 文本	298	20.4 制作日志页面	357
第 18 章 容器	301	20.4.1 实现流程分析	357
18.1 使用盒模型	301	20.4.2 日志内容实现	357
18.2 使用补白属性	303	20.5 制作日志详情页面	358
18.3 使用边框属性	305	20.5.1 实现流程分析	358
18.3.1 边框样式属性	305		

20.5.2 页面具体实现	359	21.3 首页实现	365
第 21 章 一个企业模板	363	21.3.1 实现流程分析	366
21.1 网站规划	363	21.3.2 制作页面头部	366
21.1.1 站点需求分析	363	21.3.3 制作页面主体	370
21.1.2 预期效果分析	363	21.3.4 制作页面底部	378
21.1.3 网页布局分析	365	21.3.5 解决兼容性问题	379
21.2 切图分析	365	21.4 二级页面实现	380

第1章 网页设计基础

随着计算机的普及和网络技术的发展,互联网已经日益成为人们生活中不可缺少的一部分。为此,各种类型的站点纷纷建立起来。本章将简要介绍网页设计的基础知识,并详细阐述 Web 标准布局知识和常用的网页制作工具及网站的设计流程。

1.1 认识网页和网站

 知识点讲解: 光盘\视频讲解\第1章\认识网页和网站.avi

对于网页和网站,相信大家都不陌生,自从笔者学会上网之后,就深深地迷恋上了这两个神奇的事物,几乎每天花费数小时来浏览。大学四年,笔者光顾了各种类型的网站,获得了很多信息。网页和网站是相互关联的两个因素。两者之间相互作用,共同推动了互联网技术的飞速发展。本节将对网页和网站的基本概念进行简要说明。

1.1.1 网页的构成元素

网页和网站是有差别的,例如搜狐、新浪和网易等代表一个网站,而新浪上的一则体育新闻是一个网页。所谓的网页是指目前在互联网上看到的丰富多彩的站点页面。从严格定义上讲,网页是 Web 站点中使用 HTML 等标记语言编写而成的单位文档,是 Web 中的信息载体。网页由多个元素构成,是这些构成元素的集合体。一个典型的网页由如下几个元素构成。

1. 文本

文本就是文字,是网页中最重要的信息,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。在网页概念中,文本是指文字,并非图片中的文字。在网页制作中,文本可以方便地设置成各种大小和颜色。

2. 图像

图像是页面最重要的构成部分,就是指网页中的图,不管是何种类型。在网页中,只有加入图像,才能使页面达到完美的显示效果,可见图像在网页中的重要性。在网页设计中用到的图片一般为 JPG 和 GIF 格式。

3. 超级链接

超级链接是指从一个网页指向另一个目的端的链接,是从文本、图片、图形或图像映射到全球广域网的网页或文件的指针。在全球广域网上,超级链接是网页之间和 Web 站点之中主要的导航方法。由此可见,超级链接是一个神奇的东西,用户移动自己的鼠标就可以逛遍全世界。

4. 表格

表格在日常生活中经常见到,小到值日轮流表,大到国家统计局的放假统计表。表格在网页设计中也有重要作用,它是传统网页排版的灵魂,即使 CSS 标准推出后也能够继续发挥不可替代的作用。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,是网页中站点服务器处理的一组数据输入域。当访问者单击按钮或图形来提交表单后,数据就会传送到服务器上。它是非常重要的通过网页与服务器传递信息的途径,表单网页可以用来收集浏览者的意见和建议,以实现浏览者与站点之间的互动。

6. Flash 动画

Flash 一经推出便迅速成为首要的 Web 动画形式之一。Flash 利用其自身所具有的关键帧补间、运动路径、动画蒙版、形状变形和洋葱皮等动画特性,不仅可以建立 Flash 电影,而且可以把动画输出为不同文件格式的播放文件。

7. 框架

框架是网页中重要的组织形式之一,它能够将相互关联的多个网页的内容组织在一个浏览器窗口中显示。从实现方法上讲,框架由一系列相互关联的网页构成,并且相互间通过框架网页来实现交互。框架网页是一种特别的 HTML 网页,它可将浏览器窗口分为不同的框架,而每一个框架则可显示一个不同网页。

如图 1-1 所示的 ESPN 中文网主页是由上述元素构成的典型网页。



图 1-1 ESPN 主页

上述各种网页元素组合在一起,为浏览者呈现了天堂般的绚丽。在本书后面的章节中将一起来领略它们的神奇,共同开始我们的网页设计神奇之旅。

1.1.2 静态网页和动态网页

静态网页是指全部由 HTML 代码格式实现的网页,所有的内容包含在网页文件中。网页上也可以出现各种视觉动态效果,如 GIF 动画、Flash 动画、滚动字幕等。静态网页的内容是固定不变的,如果需要更新内容,则必须经过重新设计。静态网页通常是由网页设计师负责设计完成的,和开发人员无关。

动态网页并不是指具有动画功能的网页,而是指网页的内容能够根据不同情况动态变换。在一般情况下,动态网页通过数据库进行架构,除了要设计网页外,还要通过数据库和编写程序来使网页具有更多自动和高级的功能。体现在网页上,动态网页一般是以 asp、jsp、php、aspx 等结尾,而静态网页一般以 html 结尾,动态网页服务器空间配置要求比静态网页要求高,费用也相应地高,不过动态网页利于网站内容的更新,适合企业建站。动态网页通常由开发人员负责完成,当前常用的动态网站开发技术有 ASP.NET、PHP、JSP 和 PHP 等。

1.1.3 几个常用的 Web 概念

在学习 Web 开发技术之前,需要掌握和了解一些常用的 Web 概念。下面将对现实中常用 Web 概念的基本知识进行简要介绍。

(1) 万维网 (WWW)

通常,人们都是通过一些传统的媒体,如报纸、杂志、期刊、广播、电视、广告等获得想要的信息,而且在获得这些信息的过程中,始终无法打破被动接收和信息发布滞后的局面。随着计算机网络的发展,WWW 服务可以让人们在家里,甚至在世界各地,都能够轻松地远程浏览和处理各种信息。

WWW(World Wide Web,有时也简称为 Web),中文名称为万维网,是由欧洲量子物理实验室 CERN(the European Laboratory for Particle Physics)于 1989 年研制成功的。

WWW 建立在客户机和服务器(C/S)模型之上,以超文本传输协议 HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)为基础,通过超文本(HyperText)和超媒体(HyperMedia),将 Internet 上包括文本、声音、图形、图像、影视信号等各种类型的信息聚合在一起,这样用户就能通过 Web 浏览器,轻而易举地访问各种信息资源,却无须关心一些技术性的细节。

WWW 作为 Internet 的重要组成部分,其出现大大加快了人类社会信息化进程,是目前发展最快、应用最广泛的服务。

(2) 超文本传输协议 (HTTP)

HTTP,即超文本传输协议,是目前网络世界里应用最为广泛的一种网络传输协议,是为分布式超媒体信息系统设计的一个无状态、面向对象的协议。HTTP 一般用于名字服务器和分布式对象管理。由于能够满足 WWW 系统客户与服务器通信的需要,从而成为 WWW 发布信息的主要协议。规定了浏览器如何通过网络请求 WWW 服务器、服务器如何响应回传网页等。

HTTP 协议从 1990 年开始出现,发展到当前的 HTTP 1.1,已经有了相当大的扩展,如增强安全协议 HTTPS 等。

(3) 统一资源定位符 (URL)

URL,即统一资源定位符,是一种 WWW 上的寻址系统,用来使用统一的格式来访问网络中分散

在各地的计算机上的资源。一个完整的 URL 地址由协议名、Web 服务器地址、文件在服务器中的路径和文件名 4 部分组成。

☒ 协议名

协议名是访问资源所采用的协议，其规定了客户端如何访问资源，如 `http://` 表示 WWW 服务器，`ftp://` 表示 FTP 服务器，`gopher://` 表示 Gopher 服务器。常用的协议有如下几种。

- `http`: 超文本传输协议。
- `ftp`: 文件传输协议。
- `mailto`: 电子邮件地址。
- `telnet`: 远程登录协议。
- `file`: 使用本地文件。
- `news usenet`: 新闻组。
- `gopher`: 分布式的文件搜索网络协议。

☒ Web 服务器地址

Web 服务器地址包括服务器地址和端口号两部分。一般只需要指出 Web 服务器的地址即可，但在某些特殊情况下，还需要指出服务器的端口号。

- 服务器地址: WWW 服务所在的服务器域名。
- 端口号: 服务器上提供 WWW 服务的端口号。

☒ 文件在服务器中的路径

路径指明服务器上的资源在文件系统中所处的目录层次，其格式与 DOS 系统中的一样，主要由“目录/子目录/文件名”这样的结构组成。

☒ 文件名

文件名指资源文件的名称。

URL 地址格式排列如下:

```
scheme://host:port/path/filename
```

例如，`http://www.cnd.org/pub/news` 就是一个典型的 URL 地址。客户程序首先判断标志 `http`，以 `http` 请求的方式处理，接下来的 `www.cnd.org` 是站点地址，最后是目录 `pub/news`。

而对于 `ftp://ftp.ccnd.com/download/movie/film.rm vb`，WWW 客户程序以 `ftp` 方式进行文件传送，站点是 `ftp.ccnd.com`，然后到目录 `download/movie` 下找文件 `film.rm vb`。

如果上面的 URL 是 `ftp://ftp.ccnd.com8001/download/movie/film.rm vb`，则 `ftp` 客户程序将从站点 `ftp.ccnd.com` 的 8001 端口连入。

必须注意，WWW 上的服务器都是区分大小写的，所以，千万要注意正确的 URL 大小写表达形式。

(4) 网络域名

网络域名大致分为国际域名和国内域名两种。

☒ 国际域名

国际域名按不同的类型可分为 `.com`（商业机构）、`.net`（从事互联网服务的机构）、`.org`（非营利性组织）、`.gov`（政府部门）和 `.mil`（军事部门）等。

☒ 国内域名

在国际域名后面添加两个字母的国家代码，就构成了国内域名，如中国为 `.cn`，日本为 `.jp`，英国为 `.uk`。

国内域名同样可按顶级类型进行细分：.com.cn（国内商业机构）、.net.cn（国内互联网机构）和.org.cn（国内非营利性组织）等。

一个完整的网址，如 <http://www.gov.cn>，对应于这个网站的域名则是 gov.cn。其中，.cn 表示中国，gov 是提供服务的主机名，www 则是服务。

1.2 网页和网站制作基础

 **知识点讲解：**光盘\视频讲解\第1章\网页和网站制作基础.avi

构建网站的过程包含网页设计工作，本节将详细讲解网页和网站制作的基础知识，为读者步入后面知识的学习打下基础。

1.2.1 网站的构成

搜狐、新浪、CSDN、网易等都是网站，每天我们可能会登录到多个站点。网站是由网页构成的，是一系列页面构成的整体。一个网站可能由一个页面构成，也可能由多个页面构成，并且这些构成的页面相互间存在着某种联系。一个典型网站的具体结构如图 1-2 所示。

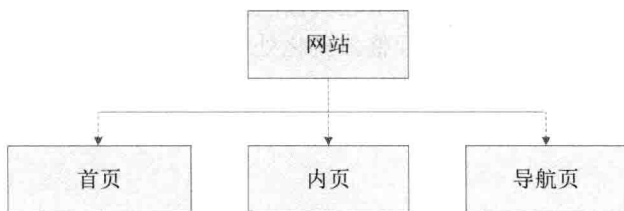


图 1-2 网站基本结构图

上述结构中的各网站元素，在服务器上将被保存在不同的文件夹内，如图 1-3 所示。

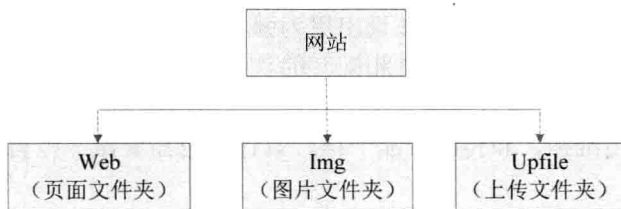


图 1-3 网站存储结构图

1.2.2 网站的通用制作流程

制作网站的过程由设计师和企业决策者共同参与，所以要以决策者决定做网站的那一刻作为制作网站的开始。网站制作的基本流程如下所示。

(1) 初始商讨：决策者确定站点的整体定位和主题，明确建立此网站的真正目的，并确定网站的发布时机。

(2) 需求分析：充分考虑用户和站点拥有者的需求，确定当前的业务流程。重点分析浏览用户的

思维方式，并对竞争对手的信息进行分析。

(3) 综合内容：确定各个页面所要展示的信息，进行页面划分。

(4) 页面布局和设计：根据页面内容进行对应的页面设计，在规划的页面上使内容合理地展现出来。

(5) 测试：对每个设计好的分页进行浏览测试，最后对整个网站的页面进行整体测试。

1.2.3 网页设计流程

网页和网站技术是互联网技术的基础，通过合理的操作流程可以快速地制作出美观大方的站点。虽然每个时代都有天才，也都有不拘一格的怪才，但是秉承少数服从多数的原则，为大家列出制作网页的最佳流程。

(1) 整体选题：选题要明确，例如，要在网页中显示某款产品的神奇功效，那么就不能以公司简介为主题。

(2) 准备素材资料：根据页面选择的主题准备好素材，例如某款产品的图片。

(3) 规划页面布局：根据前两步确定的选题和准备的资料进行页面规划，确定页面的总体布局。上述工作可以通过画草图的方法实现，也可以在编辑器工具里直接规划，例如在 Dreamweaver 中规划。

(4) 插入素材资料：将处理过的素材和资料插入到布局后页面的指定位置。

(5) 添加页面链接：根据整体站点的需求在页面上添加超级链接，实现站点页面的跨度访问。

(6) 美化页面：将上面完成的页面进行整体美化处理。例如，利用 CSS 将表格线细化、设置文字和颜色、对图片进行滤镜和搭配处理等操作。

1.2.4 发布站点

发布站点是整个工作的倒数第二步，具体操作流程如下所示。

(1) 申请域名：选择合理、有效的域名。

(2) 选择主机：根据站点的状况确定主机的方式和配置。

(3) 选择硬件：如果需要自己的站点体现出更为强大的功能，可以配置自己特定的设备产品。

(4) 软件选择：选择与自己购买的硬件相配套的软件，例如服务器的操作系统和安全软件等。

(5) 网站推广：充分利用搜索引擎和发布广告的方式对网站进行宣传。

制作网站的最后一步是维护，和传统产品一样，设计师也需要做一些售后服务，也就是对网站的调整和改进。

1.3 Web 标准布局基础

 **知识点讲解：**光盘\视频讲解\第 1 章\Web 标准布局基础.avi

无论做什么都需要遵循一定的标准和规则，否则将会造成混乱。在网页领域也同样如此，也需要一个标准来约束迅猛增长的网页。随着网络技术的飞速发展，各种应用类型的站点纷纷建立。因为网络的无限性和共享性，以及各种设计软件的推出，多样化的站点展示方式便应运而生。为保证各种用户和各类软件设计出的站点信息完整地展现在用户面前，Web 标准技术应运而生。

1.3.1 Web 开发标准

Web 标准是所有站点在建设时必须遵循的一系列硬性规范。从页面构成来看,网页主要由结构 (Structure)、表现 (Presentation) 和行为 (Behavior) 3 部分组成,所以对应的 Web 标准由如下 3 方面构成。

1. 结构化标准语言

目前使用的结构化标准语言是 HTML 和 XHTML,下面将对上述两种语言进行简要介绍。

HTML 是 Hyper Text Markup Language (超文本标记语言) 的缩写,是构成 Web 页面的主要工具,用来表示网上信息的符号标记语言。通过 HTML,将所需要表达的信息按某种规则写成 HTML 文件,再通过专用的浏览器来识别,并将这些 HTML 翻译成可以识别的信息,就是所见到的网页。HTML 语言是网页制作的基础,是初学者必须掌握的内容。当前的最新版本是 HTML 5.0。

XHTML 是 Extensible Hyper Text Markup Language (可扩展超文本标记语言) 的缩写,是根据 XML 标准建立起来的标识语言,是 HTML 向 XML 的过渡。

2. 表现性标准语言

目前的表现性标准语言是 CSS,它是 Cascading Style Sheets (层叠样式表) 的缩写,当前最新的 CSS 规范是 W3C 于 2001 年 5 月 23 日推出的 CSS 3。通过 CSS 可以对网页进行布局,控制网页的表现形式。CSS 可以与 XHTML 语言相结合,实现页面表现和结构的完整分离,提高站点的使用性和维护效率。

3. 行为脚本语言

目前的行为标准是 DOM 和 ECMAScript。DOM 是 Document Object Model (文档对象模型) 的缩写,根据 W3C DOM 规范,DOM 是一种与浏览器、平台和语言无关的接口,使得用户可以访问页面其他的标准组件。简单理解,DOM 解决了 Netscaped 的 JavaScript 和 Microsoft 的 JavaScript 之间的冲突,给予 Web 设计师和开发者一个标准的方法,让他们来访问他们站点中的数据、脚本和表现层对象。从本质上讲,DOM 是一种文档对象模型,是建立在网页和 Script 及程序语言之间的桥梁。

ECMAScript 是 ECMA (European Computer Manufacturers Association) 制定的标准脚本语言 (JavaScript)。

上述标准大部分由 W3C 组织起草和发布,也有一些是其他标准组织制订的,如 ECMA 的 ECMAScript 标准。

1.3.2 使用 Web 标准的原因

Web 标准就是网页业界的“ISO 标准”,网页必须有一个标准,不然五花八门的技术用在多如牛毛的不同网站上,会显示不出来所要的视觉效果。推出 Web 标准的主要目的是不管是哪一家的技术,都要遵循这个规范来设计、制作并发展,这样大家的站点才能以完整、标准的格式展现出来。具体来说,使用 Web 标准的主要目的如下所示。

- ☒ 提供最大利益给最多的网站用户,包括世界各地的用户。
- ☒ 确保任何网站文档都能够长期有效,而不必在软件升级后进行修改。
- ☒ 大大简化了代码,并对应地降低站点建设成本。