

配套学习资源网站：例子·有用的链接·更多辅助信息

Creating Web Sites Bible, Third Edition

创建网站宝典

(第3版)

- ◎ 掌握主流的站点创建工具
- ◎ 带有多媒体和交互性的2.0网站
- ◎ 创建电子商务中的商店和支付系统



(美) Philip Crowder 著
David A. Crowder 译
李茂娟 腾灵灵

Bible

建站成功必备书籍!



清华大学出版社

创建网站宝典

(第 3 版)

(美) Philip Crowder 著
David A. Crowder
李茂娟 腾灵灵 译

TP393.092

K630

清华大学出版社

北 京

Philip Crowder, David A. Crowder
Creating Web Sites Bible, Third Edition
EISBN: 978-0-470-22363-5
Copyright © 2008 by Wiley Publishing, Inc.
All Rights Reserved. This translation published under license.

本书中文简体字版由 Wiley Publishing, Inc. 授权清华大学出版社出版。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

北京市版权局著作权合同登记号 图字: 01-2009-2967

本书封面贴有 Wiley 公司防伪标签, 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

创建网站宝典(第3版)/(美)克罗多(Crowder, P.), (美)克罗多(Crowder, D.A.)著; 李茂娟, 腾灵灵 译. —
北京: 清华大学出版社, 2010.3

书名原文: Creating Web Sites Bible, Third Edition

ISBN 978-7-302-21306-2

I. 创… II. ①克… ②克… ③李… ④腾… III. 网站—开发 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 182799 号

责任编辑: 王 军 于 平

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 王秀菊

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

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

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 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 44.5 字 数: 1083 千字

版 次: 2010 年 3 月第 1 版 印 次: 2010 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 1~4000

定 价: 89.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系
调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 030642-01

前 言

欢迎阅读《创建网站宝典(第3版)》!与宝典系列的其他图书一样,读者可以从本书获得实践指导、实际应用以及本书涉及内容的参考资料和背景资料。本书提供了使用 HTML 开发 Web 站点的全部资源,向读者详细介绍了如何将 Web 站点放到网络上,如何使站点吸引访问者以及如何开展商业活动。学习本书后,读者可以为设计和发布自己的 Web 站点做好更充分的准备。

与前面几版不同,本书在每个章节中都引用了许多例子来介绍如何使用 HTML 开发 Web 站点,这些例子可以用作读者创建网站的模板。书中介绍了如何创建 Web 链接和热区,以及如何对站点进行导航;还详细地介绍了如何在网站中使用表格和框架,并提供了开发交互式表单的示例;另外还介绍了层叠样式表(CSS)。

在这一版中增加了对 Adobe Creative Suite 3 (CS3)、Corel、Xara 和其他图像应用程序的介绍。

为了介绍 Web 设计的发展历程,本书修订了 JavaScript 的相关内容并且添加了关于 XHTML、XML、RSS 和 Ajax。

本书将电子商务的内容全部保留,同时根据需要更新了一些站点信息、统计数据和图表。考虑到 PayPal 在在线安全方面的迅速发展,本书将建立在线商店的内容进行了修订,介绍了博客及 Web 论坛的发展。

本书回顾了信息时代的发展过程,并在一些章节分别进行了阐述。本书还提到了一些伟大的天才,尽管这些天才并不广为人知,但在几十年间他们开发了许多 Internet 和 Web 技术,包括 TCP/IP、以太网以及电子邮件等。

0.1 本书读者对象

本书主要针对那些刚开始学习 Web 设计,并想了解如何使用 HTML 设计 Web 页面的初学者。本书也适合那些对 Web 设计很熟悉,但是想尝试运营商业站点的阅读者。本书是进行 Web 设计最佳的参考手册,本书首先向读者介绍如何使用 HTML 一步一步地开发 Web 页面,然后指导读者将设计好的 Web 页面放到网络上,如何吸引来访者并开展商业活动。

Web 站点设计的初学者可以通过依次学习第 4 章至第 13 章掌握 HTML 和 JavaScript 及其应用,同时由简单到复杂开发一些应用程序。

如果你是熟练使用 HTML 进行 Web 设计的技术人员,但希望提高站点的访问量及产品销量,那么可以直接跳至第 VII 部分和第 VIII 部分学习相关的内容。如果想要了解最新的技术,可以通过学习第 V 部分的内容掌握如何通过 XML 的 httpRequest 对象提高屏

幕的刷新率。此外还可以尝试第 II 部分和第 III 部分提供的例子(或者巩固记忆),学习如何创建表格、表单和框架,以及如何将 JavaScript 与表单相结合实现交互功能。在第 2 章、第 6 章和第 18 章介绍了如何对 Web 图形和图像进行处理。

0.2 本书的组织结构

本书首先概括介绍了进行 Web 设计的基础知识,然后在此基础上创建较复杂的交互式 Web 页面。这样,读者在掌握基础知识的前提下可以进行更深入的学习并应用到 Web 站点以及不断出现的基于 Web 的新技术中。另外,本书的组织结构引导读者从最基本的 HTML 开始学习,同时告诉读者从哪里获得最新并且强大的编程软件。

第 I 部分: 概论

本部分概括介绍了 Web 页面、站点及设计工具。

- 第 1 章: 构建 Web 页面及站点的基础知识——简单介绍了 Internet、Web 页面的分类和一些 Web 设计的应用。
- 第 2 章: 流行的 Web 设计工具——介绍了一些用于 Web 设计的、强大的流程序。

第 II 部分: 基本知识

本部分详细地研究了 Internet 的发展和背景,然后介绍如何设计和制作 Web 页面。

- 第 3 章: Internet 和 HTML 的历史和发展——介绍了 Web 的传奇历史,并讨论了 Web 浏览器。
- 第 4 章: HTML 的结构——介绍了块级元素,比较了逻辑元素和物理元素的相似点和区别,最后讨论了 ASCII 和 Unicode 在 Web 设计中的作用。
- 第 5 章: 链接、热区以及 Web 站点导航——讨论了如何使用内部链接和外部链接,并介绍了如何通过相对地址和绝对地址进行引用。
- 第 6 章: Web 页面中的颜色和图像元素——讨论了 Web 站点的颜色,颜色混合和主要图像格式(JPG、GIF 和 PNG),以及如何在站点上使用图像和背景。
- 第 7 章: 文本格式化——介绍了如何进行文本处理、改变图像大小和定制字体。

第 III 部分: 高级设计功能

本部分介绍了格式化和组织站点结构的更高层次内容,此外还讨论了表单的应用。

- 第 8 章: 使用表格——学习如何使用表格进行 Web 布局,介绍了对表格的各种操作,包括创建表格、设置间距和对齐,以及重设尺寸和边框等。

- 第 9 章：利用框架来组织站点——该章介绍了如何创建框架集和嵌套框架，如何使用 `base:target` 命令，以及如何创建展开列表或折叠列表。
- 第 10 章：使用表单输入——该章介绍了如何创建表单及其元素。在这里具体介绍了标签和文本框、单选按钮、复选框、隐藏域、密码保护和使用“提交”按钮提交数据。

第 IV 部分：使网页风格更专业

本部分介绍了以下几个重点内容。

- 第 11 章：添加多媒体和其他对象——介绍了如何在 Web 站点使用多媒体，讨论了嵌入式音频和视频，以及动画对象。
- 第 12 章：使用层叠样式表定制 Web 页面风格——介绍了如何使用层叠样式表(CSS)在同一位置轻松地处理站点中多个页面中包含的元素。
- 第 13 章：使用 JavaScript 创建动态页面——主要讨论了 JavaScript，同时详细介绍了事件、事件触发器和事件处理程序。
- 第 14 章：发布 Web 页面——介绍了将站点放到 Web 上的各种方法，包括寻找 Web 主机提供商(需要寻找什么，留心什么)以及上传、使用搜索引擎和 Web 目录。

第 V 部分：转向未来：XHTML、XML 和 Ajax

本部分介绍了新版本的 Web 语言及其基本原理。

- 第 15 章：XHTML——讨论了与 XHTML 相比，早期的 HTML 版本存在的缺点，对有效文档和无效文档进行了比较，还介绍了文件类型定义(DTD)的 3 种类型及其在 Web 设计验证中的作用。
- 第 16 章：使用 XML 进行设计——介绍了 XML、SML 和 CSS 整合，XML 模式以及 XML 与无线通信。
- 第 17 章：Ajax——介绍了 Ajax 与 XMLHttpRequest 对象，总结了 DOM 以及 XML HttpRequest 对象在 Mobile Web 中的重要性。

第 VI 部分：Web 上的图像

这一部分只包含一章，重点介绍了如何创建和增强 Web 上的图像。

- 第 18 章：在 Web 上寻找、创建和增强图像——介绍了 3 种主要的图形类型(JPG、GIF 和 PNG)和各种图像编辑工具，以及如何使用这些图像编辑工具修改图像；另外还探讨了如何从 Web 获取图像以及相关的法律问题。

第 VII 部分：电子商务中的收款

本部分介绍电子商务知识。

- 第 19 章：创建网上商店——为如何建立网上商店提供了指南，讨论了如何规划站点以及在 Internet 上付款的方法，还指出了使站点新鲜、有趣(比如采用 RSS 种子)的方法。
- 第 20 章：使用广告——介绍电子商务中使用的广告类型以及广告条交换。
- 第 21 章：商业 Web 站点涉及到的所有基础知识——对电子商务相关内容进行了概览。

第 VIII 部分：使你的站点保持新鲜

本部分讨论了如何在创建站点后使之保持活力。

- 第 22 章：维护站点——介绍了如何保持浏览者对站点的兴趣，最重要的是，(建议读者对站点的易用性和操作性进行测试)，以及如何防止访问者改变对站点的态度。
- 第 23 章：RSS——通过一些到其他 RSS 资源的 NASA 种子和链接的示例，概述了 RSS (Real Simple Syndication)的层次和起源。
- 第 24 章：博客——讨论了博客及其相关领域。

0.3 约定和特色

本书独特的内容组织和排版，可以帮助读者有效地利用各种信息。

希望引起读者注意的信息通常会在其前面标有“提示”、“注意”或“小心”图示。

小 心

这些信息很重要，通常是单独的段落并有一个特殊的图示。“小心”部分是需要特别注意的内容，可能是一些会带来不良影响或者对数据或者系统存在潜在威胁的东西。

提 示

“提示”部分通常可以帮助读者更快捷地工作，例如一些比一般方法更好的捷径或者方法。

注 意

“注意”部分通常提供了一些有帮助但与该部分内容无关的辅助信息。

0.4 配套网站上的内容

在支持本书的网站 <http://www.tupwk.com.cn/downpage> 上，可以找到以下内容：

- 示例代码——在网站上，每一章都有一个文件夹，包含在各章中讨论的代码。
- 第 4 章至第 10 章中示例的 CSS 模板——正如在这些章节中指出的，可以找到为这些章节中大多数示例设置的 Web 站点。

0.5 最低配置要求

本书内容要求的最低配置：Windows 2000 或更新的版本(最好采用 XP 或者 Vista 家庭版及专业版)，文本编辑程序(如 Microsoft 的记事本程序，最好有 HTML 编辑器)，一些商业性的图形程序(越新越好)，浏览器(最好是 Internet Explorer 6.0 及以上版本，或者 Apple 支持的 Safari 以及 Mozilla 支持的 FireFox)，内存至少有 512 MB，CPU 在 1GHz 以上，前端总线在 233 以上；计算机要能连接到 Internet 上。

0.6 从本书能够学到什么

通过学习本书，读者能够掌握如何使用 HTML、XHTML 和 JavaScript 设计交互性 Web 页面，如何使用链接、多媒体、表格、框架、表单和 CSS，如何将站点放到网络上，以及如何使用各种工具进行营销，维护 Web 站点。

通过 Wiley 网站(www.wiley.com)还可以进一步研究本书讨论的各个主题。Wiley 有一些非常棒的技术类作者和本书所涉及领域的专家，我们衷心希望广大读者能从该网站学到更多的东西。如果您在阅读中发现任何问题，可以发送邮件到 wkservice@vip.163.com，我们会对您提出的问题及时作出处理。

目 录

第 I 部分 概 论

第 1 章 构建 Web 页面及站点的基础知识	3
1.1 Web 浏览器	4
1.2 Web 页面	8
1.3 Web 站点	12
1.4 分析 Web 站点的类型	14
1.4.1 个人主页	14
1.4.2 信息类站点	15
1.4.3 组织类站点	17
1.4.4 政治类站点	18
1.4.5 商业类站点	19
1.5 了解 Internet 上网人群的状况	20
1.5.1 发现有用信息	21
1.5.2 调查站点的访问者	22
1.6 确定方法	23
1.6.1 瞄准目标	23
1.6.2 确定网站的复杂程度	23
1.6.3 建立预算	24
1.7 Web 站点开发中的注意事项	25
1.7.1 Web 站点开发的注意事项	25
1.7.2 导致站点设计失败的主要原因	26
1.8 小结	27
第 2 章 流行的 Web 设计工具	29
2.1 Adobe Creative Suite3(CS3)	29

2.1.1 Photoshop	30
2.1.2 Dreamweaver	34
2.1.3 Illustrator	39
2.1.4 Flash 专业版	39
2.1.5 Photoshop 扩展版	40
2.1.6 Fireworks	40
2.1.7 Acrobat	41
2.1.8 Contribute	41
2.2 免费软件和共享软件	42
2.2.1 图像编辑软件	43
2.2.2 图像创作软件	44
2.2.3 其他图像软件	45
2.3 设计移动 Web	46
2.3.1 移动 Web 设计的背景	46
2.3.2 当前在移动设备上使用 Web 存在的困难	48
2.3.3 移动 Web 的未来	49
2.4 小结	49

第 II 部分 基 本 知 识

第 3 章 Internet 和 HTML 的历史和发展	53
3.1 Internet 的起源	53
3.1.1 包交换和 ARPANET 的出现	54
3.1.2 以太网的变革	57
3.1.3 Internet 网的大众化	58
3.1.4 超文本的出现	60
3.2 HTML 的发展和变革	61
3.2.1 Hypercard	61

3.2.2	HTML	62	第5章	链接、热区以及 Web 站点	
3.2.3	HTML 的发展趋势	64		导航	105
3.2.4	XHTML 的出现	64	5.1	示例 Web 站点	107
3.3	小结	65	5.2	带锚标记的内部链接	110
第4章	HTML 的结构	67	5.3	开发示例 Web 站点	112
4.1	用 HTML 创建 Web		5.3.1	在 Web 站点	
	页面	67		进行导航	114
4.2	头部部分和主体部分	74	5.3.2	站点内各个页面	
4.2.1	<head>部分	74		之间的链接	115
4.2.2	<body>部分	78	5.3.3	为 Family 和 Sports	
4.3	块级元素	78		建立 Web 页面	117
4.3.1	头部元素	79	5.3.4	创建 Family 页面	118
4.3.2	题目元素	79	5.3.5	创建 Sports 部分	
4.3.3	主体元素	79		和 Schools 部分	121
4.3.4	内联元素	80	5.4	绝对路径和相对路径	122
4.3.5	段落元素	82	5.5	向前链接和向后链接	125
4.3.6	无序列表	83	5.6	外部链接	125
4.3.7	有序列表	84	5.6.1	使超文本链接能	
4.3.8	定义列表	85		正确引用	126
4.3.9	标题标记	86	5.6.2	使用本地锚创建	
4.4	HTML 工具	86		内部链接	126
4.4.1	链接检查器	86	5.6.3	通过 mailto 链接	
4.4.2	代码验证器	87		发送电子邮件	127
4.4.3	兼容性测试器	87	5.6.4	其他链接类型	127
4.4.4	著作工具	88	5.6.5	利用图片进行链接	128
4.5	设计一个简单的 Web		5.6.6	通过图像地图	
	页面	94		进行链接	129
4.6	逻辑元素和物理元素	97	5.7	故事板	131
4.6.1	物理标记	99	5.8	链接的快速参考	134
4.6.2	逻辑标记	99	5.9	小结	134
4.6.3	结合使用逻辑和		第6章	Web 页面中的颜色和	
	物理标记	100		图像元素	135
4.7	特殊字符和编码方案:		6.1	设置颜色属性	136
	ASCII 和 Unicode	102	6.1.1	改变颜色设置	136
4.8	元素的快速参考	103	6.1.2	设置背景色	136
4.9	小结	103	6.1.3	指定前景色	137

6.1.4	改变浏览器的 链接颜色	137
6.2	使用 3C: 互补色、 对比色和协调色	138
6.2.1	选择互补色	138
6.2.2	对比性和可见性	139
6.2.3	调配颜色方案	140
6.2.4	颜色的冷暖度	140
6.3	使用颜色名称和 十六进制颜色值	140
6.3.1	RGB 三原色	142
6.3.2	命名颜色的局限	142
6.3.3	使用颜色拾取器	143
6.4	流行的图像格式	145
6.4.1	可交换的图像文件格 式(Graphics Interchange Format, GIF)	145
6.4.2	联合图像专家组 (JPEG 或者 JPG)	147
6.4.3	可移植的网络 图像(PNG)	147
6.5	设置背景色和前景色	148
6.5.1	设置背景	148
6.5.2	设置前景(文本)色	149
6.6	添加背景图像	149
6.6.1	计算平铺尺寸	150
6.6.2	处理边条背景	150
6.6.3	检查无缝连接	152
6.6.4	避免繁杂的背景	153
6.6.5	选择颜色和对比度	153
6.7	添加图像	154
6.8	对齐图像	155
6.8.1	对齐多个图像	158
6.8.2	设置边缘空白	159
6.8.3	设置边框	160
6.9	设置图像大小	161

6.10	解决图像问题	163
6.10.1	使用缩略图来 加速页面的下载	163
6.10.2	嵌入特殊字体	164
6.11	快速参考	165
6.12	小结	166
第 7 章	文本格式化	169
7.1	字体	169
7.2	使用字符样式 定制文本	171
7.2.1	斜体	171
7.2.2	粗体	171
7.2.3	预格式化文本	172
7.2.4	使用 HTML 和 CSS 添加上标和下标	172
7.2.5	 and <div>	174
7.3	使用 FONT 元素 和 BASEFONT 元素	174
7.3.1	指定尺寸	174
7.3.2	字体尺寸选项和 内联样式	175
7.3.3	可量测性和 绝对量度	177
7.3.4	在 HTML 代码中 使用相对尺寸	178
7.3.5	字体尺寸和标题 尺寸的比较	178
7.3.6	重置默认的 字体外观	179
7.3.7	设置文本颜色	180
7.3.8	使用带样式的字体	180
7.4	对齐文本和缩进文本	182
7.4.1	处理不被支持 的元素	183
7.4.2	用 BLOCKQUOTE 进行缩进	183

7.5 选择字符集	184
7.6 使用特殊字符和实体	187
7.7 小结	195

第III部分 高级设计功能

第8章 使用表格

8.1 添加表格并且设置 表格的大小	200
8.2 管理表格的边框	205
8.3 使用填充和间距	218
8.4 对齐表格和单元格 的内容	220
8.4.1 设置水平对齐	220
8.4.2 设置垂直对齐	225
8.4.3 防止自动换行	226
8.5 跨越多行和多列	227
8.6 使用图像和颜色	228
8.6.1 设置背景图像	229
8.6.2 设置背景色	231
8.7 表格的快速参考	235
8.8 小结	236

第9章 利用框架来组织站点

9.1 设计框架布局	238
9.1.1 分析功能性 需求	238
9.1.2 创建导航布局	239
9.1.3 建立动作或 结果布局	240
9.2 创建框架集	240
9.2.1 设置列和行	241
9.2.2 混合像素、百分比 和相对尺寸	245
9.2.3 防止调整尺寸	248
9.2.4 指定框架名和内容	248
9.2.5 嵌套框架集	250

9.2.6 添加无边框内容	251
9.3 为链接设置目标	252
9.3.1 指定目标框架	252
9.3.2 Base target 元素	253
9.3.3 可展开和可折叠 列表	254
9.3.4 使用保留的框架名	257
9.4 定制框架边框和 页边距	257
9.4.1 设置边框的宽度	257
9.4.2 处理边界颜色	259
9.4.3 设置页边距的宽度	260
9.5 设置滚动条选项	260
9.6 避免框架问题	262
9.6.1 确保有足够的框架	262
9.6.2 添加不合适的元素	262
9.6.3 用户的屏幕尺寸	263
9.6.4 使用太多的框架	263
9.6.5 提供支持性导航	263
9.7 框架的快速参考	264
9.8 小结	265

第10章 使用表单输入

10.1 添加表单	268
10.1.1 INPUT 元素	268
10.1.2 命名元素	269
10.2 使用文本框获取 简短的信息	270
10.2.1 设置文本框的 尺寸	271
10.2.2 定义最大的输入 长度	272
10.2.3 预置文本框	273
10.2.4 使用 readonly 和 disabled 来锁定 内容	274

10.3	使用文本区来收集信息	274
10.3.1	指定文本区	
	尺寸	275
10.3.2	设置换行	275
10.3.3	设置默认的	
	内容	276
10.4	使用复选框和单选按钮进行选择	277
10.4.1	添加复选框	278
10.4.2	分组单选按钮	278
10.4.3	设置默认选项	279
10.5	使用 SELECT 元素和 OPTION 元素	280
10.5.1	指定值	282
10.5.2	设置菜单类型	282
10.5.3	允许多选	283
10.5.4	设置默认选项	284
10.6	使用 INPUT 按钮	284
10.6.1	添加 Submit 按钮	284
10.6.2	添加 Reset 按钮	285
10.6.3	创建定制按钮	286
10.6.4	使用图形按钮	286
10.7	使用 BUTTON 元素	287
10.8	添加隐藏域	289
10.9	添加标签	289
10.10	设置 Tab 顺序	291
10.11	指定访问键	291
10.12	提交表单	292
10.13	简单 DOM	294
10.14	小结	295

第IV部分 使网页风格更专业

第 11 章	添加多媒体和其他对象	299
11.1	添加音频	300
11.1.1	选择文件类型	301
11.1.2	嵌入音频	302
11.1.3	设置音量	303
11.1.4	使用	
	NOEMBED	304
11.1.5	寻找数字	
	音频源	304
11.2	嵌入视频	307
11.2.1	运行影片	308
11.2.2	数字视频资源	309
11.3	利用 Adobe Flash	
	创建动画	310
11.4	理解 Flash 的布局	310
11.4.1	舞台	310
11.4.2	场景	311
11.4.3	层	312
11.4.4	时间轴	312
11.4.5	工具箱	313
11.4.6	Tools 面板	314
11.5	创建对象	316
11.5.1	使用 Line 工具	
	绘制线条	316
11.5.2	设置笔触的	
	特性	317
11.5.3	选择和删除	
	对象	318
11.5.4	使用工具设计	
	造型	318
11.5.5	保存创建的	
	内容	319
11.5.6	导入文件	319
11.5.7	使用库面板	320

11.6	修改对象	321
11.6.1	拉伸和扭曲 对象	321
11.6.2	组合对象	322
11.6.3	缩放	322
11.6.4	旋转和倾斜	323
11.6.5	伸直和平滑	324
11.6.6	使用渐变填充	324
11.6.7	利用位图进行 填充	325
11.7	使用文本	326
11.7.1	添加文本	326
11.7.2	选择字体	326
11.7.3	设置字体特征	327
11.7.4	创建文本效果	328
11.8	使用时间轴	329
11.8.1	使用帧	329
11.8.2	指定关键帧	329
11.8.3	添加层	330
11.8.4	把对象 添加到层	330
11.8.5	将对象转换成 元件	331
11.8.6	创建动画	331
11.8.7	补间动作	332
11.8.8	创建更多的层 效果	333
11.8.9	使用声音	335
11.8.10	添加 MP3 声音	335
11.8.11	同步声音和 动作	336
11.9	Flash 高级技术	337
11.9.1	使用 ActionScript 编程	337
11.9.2	添加动作	337

11.10	导出和发布影片	338
11.10.1	导出影片	338
11.10.2	发布影片	339
11.10.3	优化影片的 技巧	342
11.11	小结	343

第 12 章 使用层叠样式表定制 Web

页面风格	345
12.1 测试浏览器	346
12.2 解决浏览器支持 问题	346
12.3 层叠优先级	347
12.3.1 使用 style 属性 内联	347
12.3.2 使用<style>标记 内嵌	348
12.3.3 链接外部 样式表	349
12.4 重新定义 HTML 元素	350
12.5 指定类	351
12.6 使用 ID	352
12.7 使用上下文选择器 定义嵌套元素	352
12.8 查阅 CSS 参考手册	355
12.8.1 CSS1 属性	355
12.8.2 CSS2 属性	363
12.9 使用样式表制作 程序	386
12.10 有用的 CSS 站点	387
12.11 添加层	388
12.11.1 使用 CSS 设置 属性的位置	388
12.11.2 了解流	389
12.11.3 选择绝对或者 相对位置	389

12.11.4	嵌套元素	391
12.11.5	堆叠层	392
12.11.6	使用 z-order 设置层的顺序	392
12.11.7	使用透明度和背景色	393
12.12	剪切层内容	394
12.13	使用 Overflow 属性处理大型元素	395
12.13.1	可见的溢出	395
12.13.2	隐藏的溢出	396
12.13.3	滚动条	397
12.14	CSS 与层的快速参考	398
12.15	小结	398

第 13 章 使用 JavaScript 创建

动态页面	399
13.1 初识 JavaScript	400
13.2 理解 JavaScript	401
13.2.1 使用变量、常量、 字面值	401
13.2.2 使用运算符 改变值	404
13.2.3 使用事件处理 程序添加语句	409
13.2.4 把语句组成 函数	414
13.2.5 使用 If 和 If...Else 进行选择	416
13.2.6 进入循环	419
13.3 使用事件触发脚本	421
13.3.1 在页面载入和 卸载时触发	423
13.3.2 处理鼠标移动	424
13.3.3 单击和双击	425

13.3.4	按下键和释放键	426
13.4	把元素看作对象	427
13.4.1	理解属性	428
13.4.2	使用方法	429
13.5	验证表单	430
13.6	检查浏览器的兼容性	434
13.7	JavaScript 的快速参考	438
13.8	小结	438

第 14 章 发布 Web 页面

14.1	获取域名	439
14.1.1	选择一个域名	440
14.1.2	挑选注册机构	442
14.1.3	应付注册陷阱	443
14.2	选择 Web 宿主服务提供商	444
14.2.1	挑选合适的 Web 服务器	444
14.2.2	判断空间需求	446
14.2.3	选择非虚拟、虚拟、专用或者托管服务器	447
14.2.4	平衡价格与服务	448
14.2.5	调查 Web 空间提供商	450
14.3	测试对需求的响应	451
14.4.1	获取客户服务	451
14.4.2	评估技术支持	452
14.4	避免常见的提供商欺诈	452
14.4.1	像骗子那样思考	453
14.4.2	遭受域名盗窃	453

14.4.3	获取“无限制的” 流量或者空间	453
14.4.4	在截止日期前 签约获得特别 优惠的价格	454
14.5	其他服务	454
14.5.1	获取额外的 e-mail 账号	454
14.5.2	重定向消息	454
14.5.3	使用自动应答器 提供信息	456
14.5.4	获取访问者统计 信息	457
14.5.5	使用控制面板 设置站点选项	457
14.5.6	成为转手人	459
14.6	上传页面	460
14.6.1	使用 FTP 传输	460
14.6.2	使用 Web 浏览器 通过 HTTP 上传	464
14.7	Web 发布的快速 参考	464
14.8	小结	465

第 V 部分 转向未来：

XHTML、XML 和 Ajax

第 15 章	XHTML	469
15.1	HTML 概述	470
15.2	初识 XHTML	470
15.3	过渡到 XHTML 1.0	472
15.3.1	文档类型定义 (DTD)	472
15.3.2	使 HTML 与 XML 兼容	478

15.3.3	XHTML 和 HTML 4.0 的对比	480
15.3.4	模块	481
15.3.5	早期 HTML 语法 中不赞成的 使用方法	482
15.4	创建一个 XHTML 文档	486
15.4.1	命名空间	487
15.4.2	CDATA 和 PCDATA	488
15.4.3	空白区域	489
15.5	在 XHTML 文档中 验证代码	489
15.6	通过 WAP/WML 与 站点通信	492
15.7	什么是 WML	492
15.7.1	处理 WML	493
15.7.2	WML 标记	495
15.7.3	导航卡片	496
15.8	与用户进行交互	498
15.8.1	WML 中的表单	498
15.8.2	指定格式	500
15.8.3	指定必需的值	500
15.8.4	卡片式菜单	501
15.8.5	多选菜单	501
15.8.6	HTML 列表和 WML 列表的区别	502

15.9	把 XHTML 转换成 WML	503
15.10	WML 网站	506
15.11	小结	506
第 16 章	使用 XML 进行设计	509
16.1	使用 XML 进行设计	509
16.1.1	XML 规则	511

- 17.1.4 Switch 语句 Case3
中的 XML
Request..... 540
- 17.1.5 Switch 语句 Case4
中的 XML
Request..... 540
- 17.1.6 创建 XML
HttpRequest..... 542
- 17.2 IDL 节点接口的 DOM3
规范..... 544
- 17.3 Ajax 和 Mobile Web ...545
- 17.4 Ajax 的快速参考546
- 17.5 小结546

第 18 章	在 Web 上寻找、创建和	
	增强图像	549
18.1	图形文件类型	549
18.1.1	GIF	550
18.1.2	JPEG	550
18.1.3	PNG	550
18.1.4	比较 3 种图像	551
18.2	选择图像编辑工具	551
18.2.1	Photoshop	551
18.2.2	Fireworks	552
18.2.3	Painter X	553
18.2.4	Paint Shop Pro	553
18.2.5	Xara	554
18.3	修改图像	555
18.3.1	裁剪	555
18.3.2	缩放图像和 重新取样	557
18.3.3	旋转和翻转	559
18.3.4	锐化和模糊	561
18.3.5	使用滤镜	562