

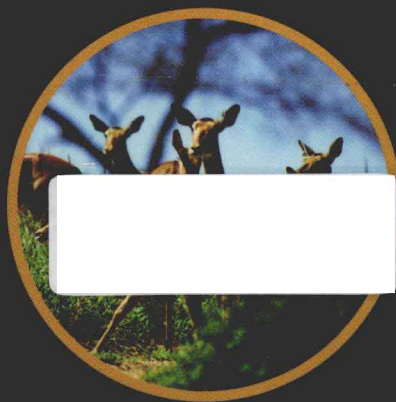
普.通.高.等.学.校
计算机教育“十二五”规划教材

网页制作案例教程

(第3版)

*DESIGN AND CASE ON
THE WEB PAGES
(3rd edition)*

高林 胡强 ◆ 主编
羊秋玲 宾彬超 任晓智 ◆ 副主编



普.通.高.等.学.校
计算机教育“十二五”规划教材

网页制作案例教程

(第3版)

*DESIGN AND CASE ON
THE WEB PAGES
(3rd edition)*

高林 胡强 ◆ 主编
羊秋玲 宾彬超 任晓智 ◆ 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

网页制作案例教程 / 高林, 胡强主编. — 3版. —
北京: 人民邮电出版社, 2013.1
普通高等学校计算机教育“十二五”规划教材
ISBN 978-7-115-29963-5

I. ①网… II. ①高… ②胡… III. ①网页制作工具
—高等学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第282274号

内 容 提 要

本书是一本指导初学者快速掌握“网页设计与制作”方法的普及类教材, 每章内容都按照高等院校普遍使用的教学大纲进行编排, 在编写上采用理论介绍和案例讲解相结合的方式。

全书共12章, 详细地介绍了初学者必须掌握的网页设计基本知识, 常用网页制作软件——Dreamweaver CS5、Flash CS5、Photoshop CS5的使用方法和操作步骤, 并针对初学者在制作网页时经常会遇到的问题进行了指导, 以免初学者在起步的过程中走弯路。书中提供了大量的实例和使用技巧, 每章后面还给出了一些实践练习题。

本书既可以作为高等院校和高职高专“网页设计与制作”课程的教材, 也可作为初学者的自学用书。

普通高等学校计算机教育“十二五”规划教材

网页制作案例教程 (第3版)

-
- ◆ 主 编 高 林 胡 强
副 主 编 羊秋玲 宾彬超 任晓智
责任编辑 邹文波
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.75 2013年1月第3版
字数: 476千字 2013年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-29963-5

定价: 36.00元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

目 录

第 1 章 网页制作基础知识 1

- 1.1 网页简介 1
 - 1.1.1 网页与网站 1
 - 1.1.2 精彩网页欣赏 3
 - 1.1.3 网页制作软件介绍 4
 - 1.1.4 网页制作流程 5
- 1.2 HTML 入门 5
 - 1.2.1 什么是 HTML 5
 - 1.2.2 创建一个简单的 HTML 程序 6
 - 1.2.3 浏览和修改网页 6
 - 1.2.4 文件的路径名和 URL 7
- 1.3 HTML 程序设计基础 8
 - 1.3.1 HTML 中的常用标记 8
 - 1.3.2 图像处理 10
 - 1.3.3 添加背景音乐和插入动画 12
 - 1.3.4 不同文件间的链接 13
 - 1.3.5 网页框架 14
- 小 结 17
- 习 题 17

第 2 章 Dreamweaver CS5 基础 18

- 2.1 Dreamweaver CS5 工作区简介 18
 - 2.1.1 运行 Dreamweaver CS5 18
 - 2.1.2 文档窗口和状态栏 19
 - 2.1.3 标尺和网格 20
 - 2.1.4 【属性】面板和【插入】面板 21
 - 2.1.5 面板的基本操作 22
- 2.2 文档基本操作 23
 - 2.2.1 文档的快速打开与创建 23
 - 2.2.2 文档的常规操作 24
 - 2.2.3 建立本地站点 25
 - 2.2.4 网页页面属性的设置 27
- 2.3 插入和编辑文本 29

- 2.3.1 插入文本 29
- 2.3.2 文本属性的设置 30
- 2.3.3 文字的列表设置 32
- 2.3.4 文字基本操作 33
- 2.4 插入和编辑图像 35
 - 2.4.1 在网页中加载图像 35
 - 2.4.2 在网页中编辑图像 35
 - 2.4.3 编辑网页图像 37
 - 2.4.4 图文混排 40
 - 2.4.5 鼠标经过图像 41
- 2.5 在网页中插入媒体等对象 41
 - 2.5.1 插入 SWF 动画 42
 - 2.5.2 插入 Shockwave 影片 43
 - 2.5.3 插入插件 43
 - 2.5.4 插入 Applet 44
 - 2.5.5 插入 ActiveX 45
 - 2.5.6 插入特殊字符和水平线 46
- 2.6 应用实例 47
 - 2.6.1 “HTML 技术综合练习”网页 47
 - 2.6.2 “Flash 技术”网页 49
- 小 结 51
- 习 题 51

第 3 章 框架、表格和 AP Div 53

- 3.1 在网页中使用框架 53
 - 3.1.1 框架操作 53
 - 3.1.2 框架观察器 55
 - 3.1.3 在框架内插入 HTML 文件内容与保存框架文件 56
- 3.2 在网页中创建表格 56
 - 3.2.1 制作简单的表格与调整表格大小 57
 - 3.2.2 选择表格和设置表格的属性 58
 - 3.2.3 编辑表格 59
- 3.3 AP Div 与 Div 标签 61

3.3.1 创建 AP Div.....	61	5.3 应用实例.....	95
3.3.2 选定 AP Div.....	62	5.3.1 带跳转菜单的网页.....	95
3.3.3 AP Div 属性.....	62	5.3.2 改变属性.....	96
3.3.4 AP Div 的默认设置.....	62	小 结.....	97
3.3.5 AP 元素面板.....	63	习 题.....	97
3.3.6 Div 标签.....	64	第 6 章 站点管理、模板与库.....	98
3.3.7 缩放 AP Div.....	64	6.1 站点管理.....	98
3.3.8 移动 AP Div.....	65	6.1.1 新建站点.....	98
3.3.9 对齐 AP Div.....	65	6.1.2 【文件】面板和站点窗口.....	101
3.3.10 AP Div 的可见性.....	66	6.2 建立与本地 HTML 和图像文件的	
3.3.11 设置 AP Div 的 z 轴顺序.....	66	链接.....	102
3.3.12 嵌套 AP Div.....	67	6.2.1 文字或图像与外部 HTML 和	
3.4 应用实例.....	67	图像文件的链接.....	102
3.4.1 “我的主页”网页.....	68	6.2.2 文字或图像与 HTML 文件锚点的	
3.4.2 用表格编排的“常用软件下载”		链接.....	103
网页.....	69	6.2.3 建立映射图与 HTML 文件的	
小 结.....	71	链接.....	104
习 题.....	71	6.3 建立电子邮件、无址和脚本链接及	
第 4 章 表单与 CSS 样式表.....	72	远程登录.....	106
4.1 表单.....	72	6.3.1 建立电子邮件链接.....	106
4.1.1 创建表单域与设置表单域的属性.....	72	6.3.2 建立无址链接.....	106
4.1.2 插入表单对象.....	73	6.3.3 建立脚本链接与远程登录.....	107
4.2 CSS 样式表.....	77	6.4 用站点窗口检查与修改站点.....	107
4.2.1 创建 CSS 样式表.....	78	6.4.1 查找与替换.....	107
4.2.2 定义 CSS 样式表.....	79	6.4.2 链接的检查与修复.....	108
4.3 应用实例.....	83	6.4.3 检查每个页面下载的时间.....	110
4.3.1 “网上报名表”网页.....	83	6.4.4 在浏览器中预览网页.....	111
4.3.2 “新闻内容”网页.....	84	6.5 建立本地站点和制作主页.....	112
小 结.....	85	6.5.1 建立本地站点.....	112
习 题.....	85	6.5.2 制作主页.....	112
第 5 章 行为和命令.....	86	6.6 制作内容页面.....	115
5.1 【行为】面板与动作设置.....	86	6.6.1 创建模板.....	115
5.1.1 【行为】面板.....	86	6.6.2 使用模板制作网页.....	117
5.1.2 动作设置.....	89	6.6.3 修改模板和其他操作.....	118
5.2 命令.....	93	6.6.4 【资源】面板.....	119
5.2.1 清除 HTML 无效标记.....	93	6.7 发布站点.....	122
5.2.2 优化图像.....	93	6.7.1 申请主页空间.....	122
5.2.3 自定义命令.....	94	6.7.2 定义服务器信息.....	127
		6.7.3 发布站点.....	128

小 结	128	小 结	172
习 题	128	习 题	172
第 7 章 Flash CS5 基础	130	第 9 章 Flash 动画制作	173
7.1 中文 Flash CS5 的工作界面	130	9.1 Flash 动画制作的基本方法	173
7.1.1 主工具栏和工具箱	131	9.1.1 关于 Flash 动画	173
7.1.2 系统菜单栏和编辑栏	132	9.1.2 动画的编辑制作	173
7.1.3 场景和舞台	132	9.2 元件与实例	175
7.1.4 工作区	133	9.2.1 创建元件	175
7.1.5 面板	134	9.2.2 对象转换为元件或 影片剪辑单元	176
7.2 中文 Flash CS5 的基本操作	135	9.2.3 编辑元件	177
7.2.1 文件操作	135	9.3 应用实例	178
7.2.2 对象操作	136	9.3.1 弹跳彩球	178
7.2.3 声音处理	139	9.3.2 摆动小球	180
7.3 Flash 动画制作基础	144	9.3.3 自转光环	181
7.3.1 Flash 动画的种类	144	9.3.4 滚动电影文字	182
7.3.2 Flash 影片的制作过程	145	9.3.5 大红灯笼	183
7.4 导入、导出和素材处理	148	9.3.6 云中小鸟	184
7.4.1 导入外部素材	148	9.3.7 探照灯光	186
7.4.2 作品的导出与发布	149	9.3.8 XYZ 变换	187
7.5 应用实例	152	9.3.9 图片切换	188
小 结	156	9.3.10 滚动文章	189
习 题	156	9.3.11 自转地球	190
第 8 章 创建和编辑对象	157	9.3.12 地球光环	192
8.1 图形工具	157	9.3.13 3 种按钮	193
8.1.1 【线条】工具	157	9.3.14 线条延伸	195
8.1.2 【椭圆】工具	158	9.3.15 趣味动画	197
8.1.3 【矩形】工具	158	小 结	200
8.1.4 【多角星形】工具	159	习 题	200
8.1.5 【刷子】工具	159	第 10 章 图像编辑与抠图	201
8.2 编辑对象	160	10.1 Photoshop CS5 界面窗口	201
8.2.1 对象的来源	160	10.1.1 Photoshop CS5 界面窗口布局	201
8.2.2 使用工具设置属性	160	10.1.2 工具箱	203
8.3 应用实例	165	10.1.3 控制面板的显示与隐藏	203
8.3.1 立体彩球	165	10.2 新建、打开与存储文件	204
8.3.2 一串立体彩球	167	10.2.1 新建文件	205
8.3.3 扑克牌	168	10.2.2 打开文件	205
8.3.4 树苗	170	10.2.3 存储文件	206
8.3.5 彩球倒影	171		

10.3 图像显示控制.....	206	11.2 图像修饰.....	239
10.3.1 【缩放】工具.....	206	11.2.1 图章工具.....	239
10.3.2 【抓手】工具.....	207	11.2.2 修复工具.....	239
10.3.3 屏幕显示模式.....	207	11.3 图层.....	241
10.4 图像尺寸与图像文件大小.....	208	11.3.1 图层概念.....	241
10.4.1 图像尺寸.....	208	11.3.2 图层面板.....	242
10.4.2 图像文件大小.....	208	11.3.3 图层类型.....	243
10.4.3 查看图像文件大小.....	208	11.3.4 图层操作.....	244
10.4.4 调整图像文件大小.....	209	11.4 图层样式.....	245
10.4.5 调整画布大小.....	210	11.4.1 图层样式.....	246
10.5 图像裁剪.....	211	11.4.2 制作网页按钮.....	248
10.5.1 按照构图裁剪照片.....	212	11.5 图像合成.....	250
10.5.2 旋转裁剪倾斜的照片.....	213	11.5.1 利用蒙版合成图像.....	250
10.5.3 度量矫正倾斜的照片.....	213	11.5.2 无缝拼接全景风景画.....	252
10.5.4 统一尺寸的照片裁剪.....	214	11.5.3 利用图层制作线纹效果.....	253
10.6 图像抠图.....	216	小 结.....	254
10.6.1 认识选区.....	216	习 题.....	254
10.6.2 利用【套索】工具抠图.....	216	第 12 章 网站美工设计及	
10.6.3 利用【魔棒】工具抠图.....	217	后台修改..... 256	
10.6.4 利用【魔术橡皮擦】工具抠图.....	219	12.1 网站主页版面设计.....	256
10.6.5 利用【路径】工具抠图.....	221	12.1.1 设计主图像.....	256
10.7 图像移动与复制.....	227	12.1.2 设计网站背景.....	259
10.7.1 在当前文件中移动图像.....	228	12.1.3 设计页眉.....	261
10.7.2 在两个文件之间移动复制图像.....	228	12.1.4 编排主要内容.....	263
10.7.3 利用【移动】工具复制图像.....	229	12.1.5 设计按钮及页脚.....	266
10.8 图像变换、对齐与分布.....	232	12.2 图像切片.....	269
小 结.....	234	12.2.1 切片的类型.....	269
习 题.....	234	12.2.2 创建切片.....	270
第 11 章 图像调整与合成..... 236		12.2.3 编辑切片.....	271
11.1 图像色彩调整.....	236	12.3 存储网页图片.....	272
11.1.1 【色阶】命令.....	236	12.3.1 存储为 JPG 格式图片.....	272
11.1.2 【曲线】命令.....	237	12.3.2 存储为 GIF 格式图片.....	272
11.1.3 【色彩平衡】命令.....	237	12.3.3 优化存储网页图片.....	273
11.1.4 【亮度/对比度】命令.....	238	小 结.....	275
11.1.5 【色相/饱和度】命令.....	238	习 题.....	275
11.1.6 【照片滤镜】命令.....	238		

第 1 章

网页制作基础知识

Internet 给我们今天的生活带来了巨大的变化,随着时间的推移,还将产生更大的影响。随着各行各业以及家庭上网用户的急剧增加,越来越多的单位和个人更加重视网络这一特殊媒体,纷纷在网络上建立自己的网站、网页,网页的设计与制作成为许多人渴望迫切掌握的技能之一。

制作网页的软件很多,而 Dreamweaver 就是其中比较出众的一个。本章将介绍制作网页的一些基础知识和制作网页的一些基本工具。

【学习目标】

- 了解网页与网站的关系。
- 了解制作网页的常用软件。
- 熟悉 HTML 语言。
- 能够用 HTML 语言制作简单网页。
- 熟悉网页制作的基本步骤。

1.1 网页简介

本节将介绍网页与网站的基础知识、当前制作网页的相关软件以及网页制作的流程。

1.1.1 网页与网站

网页就是通过各种浏览器看到的一幅幅画面,图 1-1 所示就是一幅网页。一个个功能多样的网站就是由一幅幅多彩的网页组成的。要想观看网页,计算机中必须装有网页浏览器,它的作用是可以将网页打开呈现在浏览者面前。常见的网页浏览器包括 Microsoft 公司的 Internet Explorer (IE)、Maxthon (傲游)等,图 1-1 所示就是通过 IE 浏览器打开的网页。

下面通过一个简单的例子来介绍网页文件。首先使用 IE 浏览器随意打开一个网页,然后在浏览器窗口内单击鼠标右键,选择【查看源文件】命令,如图 1-2 所示。这时浏览器会通过记事本 (Windows 中一个简单的文本编辑器,可以通过选择【开始】/【所有程序】/【附件】/【记事本】命令打开)打开一个文本文件,如图 1-3 所示。这些文字就是网页的真正面目了,它们是 HTML 格式的代码,浏览器就是把这些代码文字转换成五颜六色的画面的工具,也就是我们看到的网页。

如果我们把网站看做一本书,那么网页是“该书”中的一“页”,即网页是构成网站的基本元素,是承载各种网站应用的平台。人们通过浏览器可以访问各种网站,首先在浏览器的地址框中输入网址,然后经过一段复杂而又快速的程序,这个网站的某一个网页文件会被传送到用户的计

计算机上,然后再通过浏览器解释网页的内容,展示给浏览者。常见的网页一般由文字与图片组成,它们是构成一个网页的两个最基本的元素。除此之外,网页的元素还包括动画、音乐、程序等。



图 1-1 通过 IE 浏览器打开的网站和网页



图 1-2 打开网页源文件方法

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,也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,他们可以利用网站宣传公司的形象、进行产品资讯发布、招聘员工等。随着网页制作技术的普及,很多人也开始制作个人网页,这些网站通常是制作者用来自我介绍、展现个性的地方。也有以提供网络资讯为盈利手段的网络公司,这些公司的网站上通常会提供人们生活各个方面的资讯,如时事新闻、旅游、娱乐、财经等。



图 1-3 记事本打开的网页源文件



网页文件通常是 HTML 格式，文件扩展名为“.html”、“.htm”、“.asp”、“.aspx”、“.php”、“.jsp”等。

在 Internet 发展的早期，网站还只能保存单纯的文本。自从万维网（WWW）出现之后，图像、声音、动画、视频及 3D 技术开始在 Internet 上流行起来。通过动态网页技术，人们还可以与网络中的其他用户或者网站管理者进行交流。由一个个网站组成的网络世界已经成为人们生活中不可或缺的重要组成部分。

1.1.2 精彩网页欣赏

一个好的网站必然要有好的网页，怎样的网页才是好网页呢？这不仅是一个技术问题，而且是一门艺术。好的网页会让人感觉赏心悦目、主题分明、条理清楚，图 1-4 至图 1-8 所示为几种不同风格的网页。



图 1-4 简洁风格

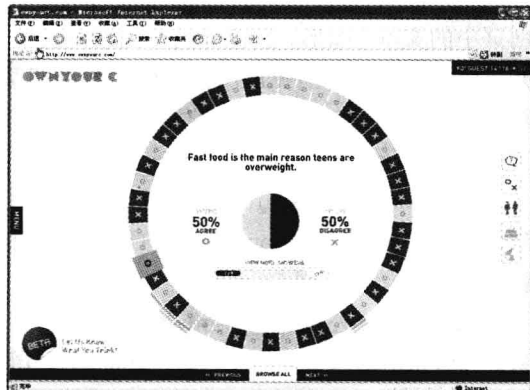


图 1-5 Flash 风格



图 1-6 极具个性风格

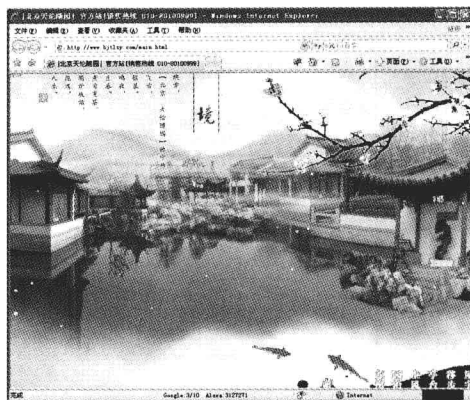


图 1-7 中国水墨风格

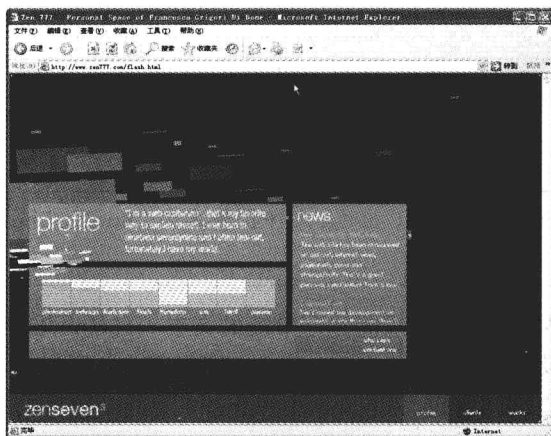


图 1-8 绿色调风格

1.1.3 网页制作软件介绍

使用网页制作软件可以大大提高编制网页的效率。目前,国际上比较流行的网页制作软件可以分为两类,即代码型和所见即所得型。对网页制作来讲,代码型就是通过直接编写程序代码的方式制作网页文件,对初学者来说上手比较困难。所见即所得型就是在直观的视图中,直接编辑网页中的文本、图形、颜色等网页元素及属性,网页设计的效果可以同时展现出来。常见的 Office 办公软件就是一种所见即所得软件。所见即所得型给网页制作带来了极大的方便,也是初学者能够快速掌握网页制作技术的较好选择。下面介绍几种常见的网页制作软件。

1. Microsoft 公司的 FrontPage

Microsoft 公司的 FrontPage 作为一种所见即所得型的代表软件,利用它可以极大地提高网页制作者的工作效率。FrontPage 是 Office 家族的一员,沿着 Office 的风格,所以会用 Word 的人就比较容易学会使用 FrontPage。

2. Adobe 公司的 Dreamweaver

Dreamweaver 是由美国 Macromedia 公司(目前已并属 Adobe 公司)开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器,利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver 具有如下特点。

- (1) 可视化的专业网页编辑器。
- (2) 友好的工作界面。
- (3) 强大的网站管理功能。
- (4) 强大的多媒体处理功能。
- (5) 提供行为等控件来进行动画处理和产生交互式响应。
- (6) 能够和其他软件 (Flash 和 Photoshop) 完美协作。

Dreamweaver 为用户提供了极其强大的网页和网站制作功能,是当前最流行、应用最广泛的网页制作软件之一。

3. 网页制作工具的综合运用

Microsoft 公司的 FrontPage 和 Adobe 公司的 Dreamweaver 是使用最多的网页制作工具。它们都支持多种媒体类型,都可以通过 ActiveX 定义接口并与脚本编程语言 JavaScript 和 VBScript 相配合,从而创建动态交互的 Web 系统。

1.1.4 网页制作流程

要想制作网页,制作者首先需要了解一些有关网页制作方面的知识,其中主要包括网页的一些基本概念、网页制作的工具(即如何编写网页)等;另外,还要选择一种合适的网页制作软件,并且花些时间学习它。当具备了一定的知识和操作技能后,就可以针对一个特定的任务进行网页制作了,制作流程如下。

- (1) 需求分析。网页制作的第一步就是要弄清制作的目的和要求,只有对制作需求分析清楚了,才能有条不紊地进行后期的制作工作,即所谓“磨刀不误砍柴工”。
- (2) 设计规划。把需要设计的任务进行分类、分工。
- (3) 网页制作。利用网页制作软件,针对每张页面进行细致的设计。
- (4) 测试阶段。这一步属于细化的过程,针对每张网页出现的问题进行修改,直到所有功能达到要求。
- (5) 发布网页。最后,将制作的网页作为成品进行发布。

1.2 HTML 入门

在学习网页制作之前,需要先了解一下 HTML,因为无论使用什么工具制作网页,都是在 HTML 基础之上完成的,使用制作工具只是通过可视化的操作软件实现了烦琐的编程操作,提高了工作效率。

1.2.1 什么是 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) 直译为超文本标记语言,它不是程序语言,而是一种描述文档结构的标记语言。它与操作系统平台的选择无关,只要有浏览器就可以运行 HTML 文档,显示网页内容。HTML 使用了一些约定的标记,对网页上的各种信息进行标记,浏览器会自动根据这些标记,在屏幕上显示出相应的内容,而标记符号不会在屏幕上显示出来。自从 1990 年 HTML 首次用于网页制作以后,几乎所有的网页都是由 HTML 或以其他语言(如 JavaScript 语言等)镶嵌在 HTML 中编写的。

使用 HTML 编写 HTML 程序(即制作网页文件),是学习制作网页的基础。目前,有许多操

作方便的网页制作工具(如 Microsoft 公司的 FrontPage 和 Adobe 公司的 Dreamweaver、Flash 等),虽然不需要直接用 HTML 编写 HTML 程序,但是了解一些 HTML 知识,将有利于学习网页制作工具、编辑修改网页和提高网页制作的水平。

1.2.2 创建一个简单的 HTML 程序

可以在 Windows 记事本内编写 HTML 程序,在保存文件时,一定要把文件的扩展名输入为“.htm”或“.html”。下面给出一个用记事本编写的简单的 HTML 网页文档(名字为 1_1.html),如图 1-9 所示。在 IE 浏览器中观察 HTML 网页文档,可以看到如图 1-10 所示的网页。



要点提示

HTML 文档中的各种英文标记要在英文输入方式下输入。为了便于管理,可在磁盘根目录下建立一个文件夹(如名字为“WEB1”的文件夹),用来存储编写的 HTML 程序文档,再在该文件夹下建立一个名字为“GIF”的文件夹,用来保存网页中的图像文件。

```

1_1.html - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
<head>
<title>这是我的第一个网页</title>
</head>

<body bgcolor="#99CCFF">
<h1 align="center">这是我的第一个网页</h1>
<br>
<p> 首页 | 个人简介 | web学习 | c语言学习 | java学习 | sql学习 </p>

与文字设置为垂直居中

<p>网站导航</p>
<ul>
<li>1.1 网易网</li>
<li>1.2 新浪网</li>
<li>1.3 青岛网</li>
<li type="1">
<li><a href="#">青岛新闻网</a></li>
<li><a href="#">青岛教育网</a></li>
</li>
</ul>
<br><br>
<center>
<a href="mailto:alickilly@163.com">联系我们</a>
<small>copyright:版权属于北京人民邮电</small>
</center>
</body>
</html>
  
```

图 1-9 记事本编写的“1_1.html”网页文档

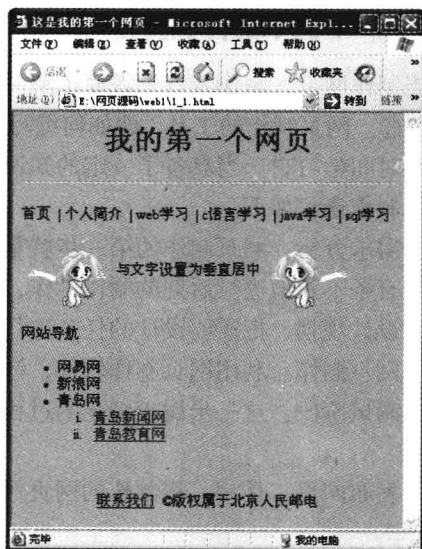


图 1-10 打开 IE 看到的“1_1.html”网页

1.2.3 浏览和修改网页

要想观看网页的内容,就需要通过工具打开网页进行浏览。如果想设计出美观的网页,对网页的修改也是必不可少的。

1. 浏览网页

通过双击某一个 HTML 文档图标,可以打开浏览器窗口,同时打开该网页。另外,还可以通过如下方法打开网页。

(1) 双击浏览器图标,打开浏览器窗口。在浏览器窗口中选择【文件】/【打开】菜单命令,如图 1-11 所示,系统弹出【打开】对话框,如图 1-12 所示。

(2) 单击 按钮,打开【Windows Internet Explorer】(网页窗口)对话框,如图 1-13 所示,选择 HTML 文件,单击 按钮,回到【打开】对话框,如图 1-12 所示。

(3) 单击 按钮,即可在浏览器中打开选择的网页。

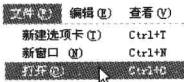


图 1-11 【文件】菜单选项

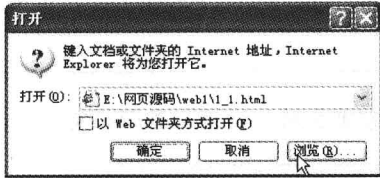


图 1-12 【打开】对话框

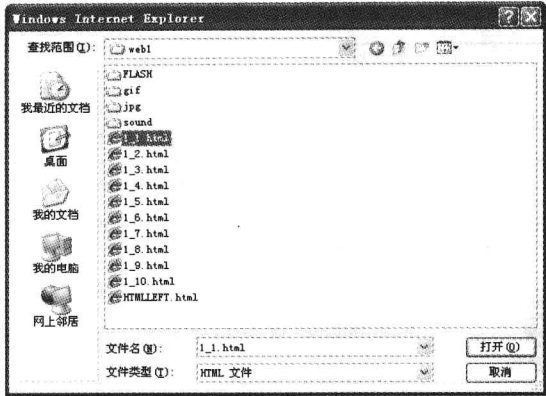



图 1-13 【Windows Internet Explorer】对话框

2. 修改网页

(1) 在浏览器窗口中选择【查看】/【源文件】菜单命令，系统打开 Windows 记事本窗口，在该窗口中将显示该网页的 HTML 代码文件，如图 1-9 所示，此时用户即可修改网页程序。

(2) 修改完程序之后，在 Windows 记事本内选择【文件】/【保存】菜单命令，将修改后的 HTML 程序保存。然后，在如图 1-10 所示的网页中，单击工具栏上的  按钮，刷新当前页面将显示修改后的网页。

1.2.4 文件的路径名和 URL

当我们要查找一个文件时，需要知道文件具体保存的位置，即文件的路径。上网时，我们都是通过在浏览器地址框中输入网页地址，即网页的路径进行网页浏览的。实际上，我们都是通过路径名来找到期望的内容。

1. 文件的路径名

(1) 绝对路径：绝对路径就是全部路径，系统按照全部路径进行文件的查找。绝对路径中的盘符后用“:\”或“:/”，各个目录名之间以及目录名与文件名之间，应用“\”或“/”分隔开。绝对路径名的写法及其含义如表 1-1 所示。

表 1-1 绝对路径名的写法及其含义

绝对路径名	含 义
HREF=“http://www.th.edu.cn/CODE/HTML0.html”	“HTML0.html”文件在域名为 www.th.edu.cn 的服务器中的 CODE 目录下
HREF=“E:\HTML\CODE\ HTML0.html”	“HTML0.html”文件放在 E 盘的 HTML 目录下的 CODE 子目录中

(2) 相对路径：相对路径是以当前文件所在路径和子目录为起始目录，进行相对的文件查找。通常都采用相对路径，这样可以保证站点中的文件整体移动后，不会产生断链现象。相对路径名的写法及其含义如表 1-2 所示。

表 1-2 相对路径名的写法及其含义

相对路径名	含 义
HREF=“HTML1.htm”	“HTML1.html”是当前目录下的文件名
HREF=“HTML/HTML1.html”	“HTML1.html”是当前目录中“HTML”目录下名字为“HTML1.html”的文件

相对路径名	含 义
HREF= "HTML/CODE/HTML1.html"	"HTML1.html" 是当前目录中, "HTML/CODE" 目录下名字为 "HTML1.html" 的文件
HREF= "../HTML1.html"	"HTML1.html" 是当前目录的上一级目录下名字为 "HTML1.html" 的文件
HREF= "../../HTML1.html"	"HTML1.html" 是当前目录的上两级目录下名字为 "HTML1.html" 的文件



文件的相对路径和绝对路径在网页制作中是非常重要的, 请读者务必搞清楚。

2. URL

URL (Uniform Resource Locator) 即统一资源定位符, URL 上的地址编码指出了文件在 Internet 中的位置。它存在的目的在于统一 WWW 上的地址编码, 给每一个网页指定的地址, 这样就不会出现重复或由于编码不统一而出现无法浏览等问题。当用户查询信息资源时, 只要给出 URL 地址, WWW 服务器就可以根据它找到网络资源的位置, 并将它传送给用户的计算机。通常, 当用户用鼠标单击网页中的链接点时, 就将 URL 地址的请求传送给了 WWW 服务器, 从而打开此链接。

一个完整的 URL 地址通常由通信协议名、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, 如 "http://www.microsoft.com/intl/cn/file1.html", 其中, "http://" 是通信协议名, "www.microsoft.com" 是 Web 服务器地址, "/intl/cn/" 是文件在服务器中的路径, "file1.html" 是文件名。URL 地址中的路径只能是绝对路径。

1.3 HTML 程序设计基础

一个 HTML 文件是包含有 HTML 标记的文本文件, HTML 标记指定 Web 浏览器如何显示网页, 本节将详细介绍常用的 HTML 标记。

HTML 标记用两个尖括号 "<>" 括起来, 一般是双标记, 如 和, 前一个标记是起始标记, 后一个标记为结束标记, 两个标记之间的文本是 HTML 元素的内容。某些标记为单标记, 因为它只需单独使用就能完整地表达意思, 如<HR>。

一些标记有自己的属性, 如图 1-9 所示, 在该源代码<body bgcolor="#99CCFF">中, <body>是标记, bgcolor 就是<body>标记的属性, "#99CCFF" 就是该属性的值, 属性和属性值之间用 "=" 隔开。如果一个标记有多个属性, 属性和属性之间用空格隔开。



HTML 不区分大小写, 如<HTML>、<hTML>、<html>都是一样的, 在本书中主要以大写表示。

1.3.1 HTML 中的常用标记

HTML 的标记种类很多, 下面介绍一些常用标记。

1. 网页基本结构标记

(1) <HTML>……</HTML>: 文档开始与结束标记, 是 HTML 文档中最基本的标记, 不可缺少。<HTML>表示 HTML 文档的开始, </HTML>表示 HTML 文档的结束。

(2) <HEAD>……</HEAD>: 网页标题标记, 它可以提高网页文档的可读性, 向浏览器提供一个网页标题信息。它可以忽略, 但一般不予忽略。

(3) <TITLE>……</TITLE>: 网页名称标记, 它是<HEAD>……</HEAD>标记内不可缺少的标记。有<HEAD>……</HEAD>标记就一定要有<TITLE>……</TITLE>标记, 该标记内的文字显示在浏览器的标题栏上。

(4) <BODY>……</BODY>: 网页主题内容标记, 其中包含了网页的全部内容, 一般不可缺少。

(5) <BODY BGCOLOR = COLOR>: 使用<BODY>标记中的 BGCOLOR 属性, 可以设置网页的背景颜色。使用的格式有以下两种:

```
<BODY BGCOLOR=#RRGGBB>
```

```
<BODY BGCOLOR=颜色的英文名称>
```

第 1 种格式中, RR、GG、BB 可以分别取值为 00~FF 的十六进制数。RR 用来表示颜色中的红色成分多少, 数值越大, 颜色越深; GG 用来表示颜色中的绿色成分多少; BB 用来表示颜色中的蓝色成分多少。红、绿、蓝三色按不同比例混合, 可以得到各种颜色。

例如, RR = FF, GG = FF, BB = 00, 表示为黄色; 如果 RRGGBB 取值为 000000, 则为黑色; RRGGBB 取值为 FFFFFFFF, 则为白色; RRGGBB 取值为 FF8888, 则为浅红色。

第 2 种格式是直接使用颜色的英文名称来设定网页的背景颜色, 例如:

```
<BODY BGCOLOR=blue>用来设置网页的背景颜色为蓝色;
```

```
<BODY BGCOLOR=red>用来设置网页的背景颜色为红色;
```

```
<BODY BGCOLOR=white>用来设置网页的背景颜色为白色。
```

(6) : 图像标记, 用来加载图像与 GIF 动画。在网页中加载 GIF 动画的方法与加载图像的方法一样。

SRC 是可以依附于其他标记的一个属性, 依附于标记时, 用来导入图像与 GIF 动画。其格式如下:

```
<IMG SRC="目录与文件名" >
```

如果图像文件“Picture1.gif”在该 HTML 文档所在文件夹内的“GIF”文件夹内, 则应写为。如果文件的目录或文件名不对, 则在浏览器中显示网页时, 图像的位置处会显示一个带“×”的小方块。

(7)
: 换行标记, 表示以后的内容移到下一行。它是单向标记, 没有</BR>。

(8) <PRE>……</PRE>: 保留文本原来格式的标记。它的作用是将其中的文本内容按照原来的格式显示, 否则浏览器会自动取消文本中的空格。

(9) ……: 粗体标记, 可使其中的文字变为粗体。

(10) ……与: ……是有序列表标记, 其内用标记引导文字, 显示网页中的这些文字后, 文字前会自动加上“1”、“2”……序号。

(11) ……与: ……是无序列表标记, 其内用标记引导文字, 显示网页中的这些文字后, 文字前会自动加上“○”。

2. 其他常用标记

(1) <H1>……</H1>: 正文的第一级标题标记。还有第二、三、四、五、六级标题标记, 分别为<H2>……</H2>、<H3>……</H3>、<H4>……</H4>、<H5>……</H5>和<H6>……</H6>。H6 的级别最高, 其次为 H5、H4、H3、H2, H1 的级别最低。级别越高, 文字越小。

(2) <P>……</P>: 段落标记。它的作用是将其内的文字另起一段显示, 段与段之间有一个空行。

(3) <HR>标记是一条水平线, 是单标记。

1.3.2 图像处理

图像可以丰富网页的内容, 使网页图文并茂、形式多样。要想使图像的显示达到期望的效果, 就需要对图像进行处理, 即使用标记实现对图像的大小、位置和显示效果的处理。

1. 调整图像的大小和边框

(1) 调整图像的大小: 使用标记的 HEIGHT 和 WIDTH 属性可以调整图像的大小。HEIGHT (决定图像的高) 和 WIDTH (决定图像的宽) 的取值单位为“像素”。

(2) 调整图像的边框: 使用标记的 BORDER 属性可以给图像加边框。BORDER 的取值单位为“像素”, 当它的取值为“0”或者不加 BORDER 属性时, 则没有边框。

下面的实例是在网页内显示不同大小和边框的 3 朵玫瑰的图像, 在记事本中输入的 HTML 程序 (1_2.html) 如下:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>图像的大小和边框</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="JPG\IMAGE001.JPG" HEIGHT=197 WIDTH=255 BORDER=6>
<IMG SRC="JPG\IMAGE001.JPG" HEIGHT=156 WIDTH=168 BORDER=3>
<IMG SRC="JPG\IMAGE001.JPG" HEIGHT=97 WIDTH=118 BORDER=1>
</BODY>
</HTML>
```

在浏览器中的显示效果如图 1-14 所示。

2. 调整图像和文本的相对位置

在实际的网页中, 经常需要将图像和文本放在一起进行显示。使用标记的 ALIGN 属性可以调整图像与文本的相对位置。使用标记的 VSPACE 和 HSPACE 属性可以调整图像与文本间的距离。VSPACE (图像与文本上下的距离) 和 HSPACE (图像与文本左右的距离) 的单位均为“像素”。

- ALIGN 项默认: 图像的底部与其他文本或图像的底部对齐。
- ALIGN = top: 图像的顶部与其他文本或图像的顶部对齐。
- ALIGN = middle: 图像的中间与其他文本或图像的中部对齐。
- ALIGN = bottom: 图像的底部与其他文本或图像的底部对齐。
- ALIGN = left: 图像位于屏幕左边。
- ALIGN = right: 图像位于屏幕右边。



图 1-14 调整图像的大小和边框的网页