



全国信息技术人才培养工程指定培训教材
网页设计师职业教育系列教程

网页设计与网站开发 基础教程

信息产业部电子教育中心 组编
肖 嘉 编著



西安电子科技大学出版社
[http:// www.xduph. com](http://www.xduph.com)



全国信息技术人才培养工程指定培训教材
网页设计师职业教育系列教程

网页设计与网站开发 基础教程

信息产业部电子教育中心 组编

肖 嘉 编著

西安电子科技大学出版社

内 容 简 介

本书是“全国信息技术人才培养工程——网页设计师职业教育项目”的配套教材。

本教程的主要内容包括网站设计的基础知识,站点的工作机制,网页编辑与制作软件 Dreamweaver MX 2004、图像处理软件 Fireworks MX 2004 和 PhotoShop CS2 以及矢量动画编辑与制作软件 Flash MX 2004 等的使用方法和综合应用技巧。其中:第 1、2 章介绍了网页设计和网站开发的基础知识;第 3~6 章介绍了网页设计和网站开发的综合知识;第 7~11 章介绍了 Fireworks MX 2004 的主要功能和使用方法;第 12~16 章介绍了 Flash MX 2004 的主要功能和使用方法;第 17~23 章介绍了 Dreamweaver MX 2004 的主要功能和使用方法。通过本书的学习,可以使读者对网页设计制作和网站开发的相关知识有一个全面的了解,并通过大量的实践来培养读者的实际操作技能。

本书可作为高等院校教材,也可作为网页设计与制作技术的自学教材。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与网站开发基础教程 / 肖嘉编著. —西安:西安电子科技大学出版社, 2005.9

(网页设计师职业教育系列教程)

全国信息技术人才培养工程指定培训教材

ISBN 7-5606-1575-9

I. 网… II. 肖… III. ① 主页制作—技术培训—教材

② 网站—开发—技术培训—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 109959 号

策 划 臧延新

责任编辑 邵汉平 雷鸿俊

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路 2 号)

电 话 (029)88242885 88201467 邮 编 710071

http://www.xduph.com E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印刷单位 陕西华沐印刷科技有限责任公司

版 次 2005 年 9 月第 1 版 2006 年 8 月第 2 次印刷

开 本 787 毫米×1092 毫米 1/16 印张 33.25

字 数 777 千字

印 数 4 001~8 000 册

定 价 54.00 元

ISBN 7-5606-1575-9 / TP·0902

XDUP 1866001-2

*** 如有印装问题可调换 ***

本社图书封面为激光防伪覆膜,谨防盗版。

序

当今世界，随着信息技术在经济社会各领域的应用不断深化，信息技术对生产力以至于人类文明发展的巨大作用越来越明显。党的“十六大”提出要“坚持以信息化带动工业化，以工业化促进信息化”，“优先发展信息产业，在经济和社会领域广泛应用信息技术”，明确了我国经济发展的道路，赋予了信息产业新的历史使命。近年来，日新月异的信息技术呈现出新的发展趋势，各类信息技术加快了相互融合和渗透的步伐，信息技术与其他技术的结合更加紧密，信息技术应用的深度、广度和专业化程度在不断地提高。

我国的信息产业作为国民经济的支柱产业正面临着有利的国际、国内形势，电子信息产业的规模总量已进入世界大国行列。但是我们也清楚地认识到，与国际先进水平相比，我们在产业结构、核心技术、管理水平、综合效益、普及程度等方面，还存在较大差距，缺乏创新能力与核心竞争力，“大”而不强。国际国内形势的发展，要求信息产业不仅要做大，而且要做强，要从制造大国向制造强国转变，这是信息产业今后的重点工作。要实现这一转变，人才是基础。机遇难得，人才更难得，要抓住本世纪前 20 年的重要战略机遇期，加快信息行业发展，关键在于培养和使用好人才资源。《中共中央、国务院关于加强人才工作的决定》指出，人才问题是关系党和国家事业发展的关键问题，人才资源已成为最重要的战略资源，人才在综合国力竞争中越来越具有决定性意义。

为抓住机遇，迎接挑战，实施人才强业战略，信息产业部启动了“全国信息技术人才培养工程”。该项工程旨在通过政府政策引导，充分发挥全行业和社会教育培训资源的作用，建立起规范的信息技术教育培训体系、科学的培训课程体系、严谨的信息技术人才评测服务体系，培养和造就大批行业急需的、结构合理的高素质信息技术应用型人才，以促进信息产业持续快速协调健康发展。

在充分吸取国内外先进信息技术培训课程优点的基础上，信息产业部电子教育中心组织各方专家依据信息产业对技术人才素质与能力的需求，精心编写了信息技术系列培训教材。这些教材注重提升信息技术人才分析问题和解决问题的能力，对各层次信息技术人才的培养工作具有现实的指导意义。在此，我谨向参与本系列教材规划、组织、编写的同志们致以诚挚的感谢，并希望该系列教材在全国信息技术人才培养工作中发挥有益的作用。

王耀光
二〇〇四年十月十日

全国信息技术人才培养工程教材编委会

主 任：王耀光 (信息产业部人事司 副司长)

副主任：柳纯录 (中国电子信息产业发展研究院 总工程师)

华平澜 (中国软件行业协会 副会长)

委 员：(以姓氏笔划为序)

张 刚 (天津大学信息学院 教授)

陈 平 (西安电子科技大学软件学院 教授)

沈林兴 (信息产业部电子教育中心 高级工程师)

柏家球 (天津大学信息学院 教授)

杨 成 (河北大学计算机学院 副教授)

张长安 (航天科工集团 研究员)

张 宜 (北京邮电设计院 高级工程师)

袁 方 (河北大学计算机学院 副教授)

曹文君 (上海复旦大学软件学院 教授)

温 涛 (东软信息技术学院 教授)

蒋建春 (中国科学院信息安全技术工程研究中心 博士)

焦金生 (清华大学出版社 编审)

程仁洪 (南开大学 教授)

通讯地址：北京 4556 信箱教育中心

Http: //www.ceiaec.org

前 言

近年来,随着 Internet 在中国的普及,互联网、信息技术彻底改变了人们的生活和工作。越来越多的政府部门、企业、组织和个人发现,建立网站、制作网页是宣传自己、发布信息的有效手段。2004 年中国互联网络信息资源数量调查报告显示,截至 2004 年 12 月 31 日,全国网站数约为 66.89 万个,比上年增长 12.3%;网页总数约为 6.5 亿个,比上年增长 108.6%。因此,虽然投身于网页设计的人员在逐年增加,但是人才市场上对网页设计师的需求却有增无减,各大网站、广告公司、设计公司都在大量招聘网页设计人员。

当然,随着 IT 技术的迅速发展,由于人们对于网站的美观、操作性、交互性、安全性等方面有了越来越高的要求,用人单位对网页设计师的要求也发生了相应的变化。一方面,要求其掌握最新、最全面的网页制作和网站开发技术;另一方面,要求其具备较高的美术设计、创作能力。

基于网页设计、网站开发专业人才市场的需求,全国信息技术人才培养工程推出了网页设计师高级职业教育项目(Web Design Advanced Career Education,简称“WDACE”),旨在培养专业的、符合岗位要求的网页设计人员。本书作为该培训项目的配套教材,体现了网页设计制作和网站开发技术的特点,注重实用性和操作性的并重,基础知识与综合技能的结合,艺术设计与技术实现的互补,向读者讲授了网页设计、网站开发的基础知识以及 Macromedia 公司关于网页设计的最新软件:Fireworks MX 2004、Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 的使用方法和技巧。

本书分为基础知识、综合知识、Fireworks MX 2004 应用、Flash MX 2004 应用、Dreamweaver MX 2004 应用五部分,共 23 章,综合讲述了网页制作中的网页编辑、Web 图像制作以及网页中动画设计的基本概念和基本操作技能;并配有部分实例,以使读者更好地理解 and 掌握本书中所讲述的内容,从而具有网页设计和网站开发的实际动手能力和熟练的操作技巧。

第 1、2 章:介绍了网页设计和网站开发的基础知识,主要包括网络基础知识、网页平面设计基础知识,Fireworks MX 2004、Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 等的主要功能和新特性,以及 HTML 语言的基础知识。

第 3~6 章:介绍了网页设计和网站开发的综合知识,主要包括 JavaScript 基础及其在网页中的应用,ASP 动态网页制作技术,实现网页与数据库连接的 ADO 技术,以及 PhotoShop CS 2 处理图像、制作 GIF 动画的基本操作。

第 7~11 章:介绍了 Fireworks MX 2004 的主要功能和使用方法,主要包括 Fireworks MX 2004 的工作界面、基本操作,矢量图形和位图图像的创建和编辑、文字应用、图层和蒙版、GIF 动画的制作、切片的导出和文件的优化等。同时介绍了网络广告、LOGO 等网站元素的制作方法。

第 12~16 章: 介绍了 Flash MX 2004 的主要功能和使用方法, 主要包括 Flash MX 2004 的工作界面、基本操作, 动画原理、帧的概念, 渐变动画、逐帧动画的制作技术, 遮罩技术的实现, 加入声音的方法以及 ActionScript 基础。

第 17~23 章: 介绍了 Dreamweaver MX 2004 的主要功能和使用方法, 主要包括 Dreamweaver MX 2004 的工作界面、基本操作, 网页和网站的创建、超级链接、HTML 样式、CSS 样式的创建和编辑, 表格、框架、层的创建, 行为和时间轴的应用, 网站开发流程的介绍等。

本书的特点:

(1) 内容全面, 技术先进, 讲解详尽, 重点突出。由于网络技术的发展日新月异, 本书选取了目前使用范围最广的 Macromedia 公司出品的最新版本的 Fireworks MX 2004、Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 作为重点来讲解。除此以外, 本书同时囊括了网页平面设计、ASP 技术、ADO 技术, 使读者具备综合全面的网页设计和制作能力。

(2) 网页设计和网站开发是一个强调实践能力的课程, 本书突出了应用实例的教学。在讲述基础知识、原理、技术的同时, 配合讲解了一些有针对性的实例, 使读者在实践中掌握网页设计制作、网站开发的技能, 提高动手能力。

(3) 本书注重可读性、可操作性和实用性。本书内容由浅入深, 语言浅显易懂, 图片与文字相结合, 使读者更易理解。本书中的实例全部经过认真的测试, 避免了读者在练习本书实例时出现错误的情况。

本书第 1~6 章、17~23 章由李渊、刘鹏、肖嘉编写, 第 7~11 章由赵云波编写, 第 12~16 章由邓玉峰编写, 王莹承担了编写组的组织工作。

东华大学数字媒体专业副教授李四达先生, 以及 Macromedia 全球高级讲师、高级工程师马鉴先生审阅了本书稿, 并提出了很多宝贵意见, 在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限, 书中难免会有疏漏之处, 希望广大读者批评指正。

编 者

2005 年 7 月于北京

目 录

第 1 章 网页设计与网站开发基础	1
1.1 网络基础知识	1
1.1.1 互联网历史	1
1.1.2 HTML 语言	2
1.1.3 Web 空间和虚拟主机技术	3
1.1.4 IP 地址和 Internet 域名	5
1.1.5 统一资源定位器 (URL)	6
1.1.6 服务器与客户机	7
1.1.7 TCP/IP 协议	7
1.1.8 文件传输协议 (FTP)	8
1.1.9 互联网的应用	8
1.2 网页平面设计基础	10
1.2.1 平面构成三要素	10
1.2.2 网页布局构图	15
1.2.3 网页设计色彩基础	15
1.2.4 图形图像基础知识	19
1.3 Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 的主要功能和新特性	22
1.3.1 Dreamweaver MX 2004 的主要功能和新特性	22
1.3.2 Fireworks MX 2004 的主要功能和新特性	23
1.3.3 Flash MX 2004 的主要功能和新特性	24
第 2 章 HTML 基础	26
2.1 HTML 简介	26
2.1.1 什么是 HTML	26
2.1.2 HTML 的优点	27
2.1.3 HTML 的局限性	27
2.1.4 一个简单的 HTML 实例	27
2.2 文本及版面风格控制	28
2.2.1 文本控制	28
2.2.2 基本结构	29
2.2.3 页面布局与文字设计	30
2.3 在网页中建立超链接	35

2.3.1 超链接标记符	35
2.3.2 创建超链接	35
2.4 在网页中使用图片	36
2.4.1 插入图片	36
2.4.2 图片布局	36
2.5 表格编辑	38
2.5.1 创建表格	38
2.5.2 设置表格属性	40
2.5.3 合并表格单元	41
2.6 创建框架	41
2.7 创建表单	42
2.7.1 表单概述	42
2.7.2 表单标签	43
2.7.3 表单域	43
2.8 列表	45
2.8.1 无序列表	45
2.8.2 序号列表	46
2.8.3 定义性列表	46
2.9 样式表 (CSS) 简介	46
2.9.1 CSS 的定义	46
2.9.2 一个简单的 CSS 实例	47
2.9.3 将样式加入网页中	48
2.9.4 HTMLSelector	49
2.9.5 Class Selector	49
2.9.6 字体属性	50
第 3 章 JavaScript 在网页中的应用	51
3.1 JavaScript 简介	51
3.1.1 JavaScript 的概念	51
3.1.2 JavaScript 的运行环境	52
3.1.3 在 HTML 文档中引入 JavaScript 程序	53
3.2 JavaScript 的数据类型、常量、变量和运算符	54
3.2.1 JavaScript 的数据类型	54
3.2.2 常量	54
3.2.3 变量	54
3.2.4 表达式和运算符	55
3.3 JavaScript 语句	56
3.3.1 选择语句 if...else 和 switch	56
3.3.2 循环语句 for、for...in、while、break 和 continue	57

3.4 对象、方法、属性和事件	57
3.5 内置对象	59
3.5.1 Boolean、Number、String 对象	59
3.5.2 Math 对象	60
3.5.3 Date 对象和 Array 对象	60
3.5.4 Enumerator 对象	61
3.6 函数的使用	61
3.6.1 JavaScript 函数定义	61
3.6.2 函数中的形式参数	62
3.7 事件与事件处理程序	65
3.7.1 事件处理程序	65
3.7.2 事件驱动	65
3.8 JavaScript 应用实例	69
3.8.1 用 JavaScript 实现的动态显示日期的实例	69
3.8.2 用 JavaScript 实现 Web 访问的密码认证	71
第 4 章 ASP 动态网页制作基础	72
4.1 ASP 简介	72
4.1.1 ASP 概述	72
4.1.2 ASP 的含义	72
4.1.3 ASP 的特点	73
4.1.4 ASP 的运行机制	73
4.1.5 ASP、Web 服务器及浏览器之间的关系	74
4.2 运行环境与配置	74
4.2.1 ASP 的运行环境	74
4.2.2 ASP 的安装与配置	74
4.3 创建一个简单的 ASP 页面	76
4.4 VBScript 基础	78
4.4.1 VBScript 简介	78
4.4.2 VBScript 的数据类型和运算符	78
4.4.3 VBScript 语句	80
4.4.4 过程与函数	81
4.4.5 一个简单的 VBScript 实例	82
4.5 ASP 内建对象	83
4.5.1 ASP 对象简介	83
4.5.2 Request 对象	84
4.5.3 Response 对象	84
4.5.4 Server 对象	85
4.5.5 Application 对象	86

4.5.6 Session 对象	86
4.6 ASP 内置组件	87
4.6.1 ASP 组件简介	87
4.6.2 ADRotator 组件	88
4.6.3 BrowserCapabilities 组件	88
4.6.4 FileAccess 组件	88
4.6.5 ContentLinking 组件	89
4.6.6 DatabaseAccess 组件	90
第 5 章 数据库在网页中的应用	92
5.1 SQL 操作基础	92
5.1.1 SQL 简介	92
5.1.2 SQL 数据语句	93
5.1.3 SQL 运算符	95
5.2 建立数据库	97
5.2.1 用 Access xp 建立数据库	97
5.2.2 用 SQL SERVER 2000 建立数据库	98
5.3 ADO 简介	102
5.3.1 ADO 概述	102
5.3.2 ADO 对象	102
5.4 ODBC 的配置	107
5.5 应用实例	109
5.5.1 在 ASP 中使用 ADO	109
5.5.2 在 Java 中使用 ADO	110
第 6 章 Photoshop CS2 基础知识	112
6.1 Photoshop CS2 概述	112
6.1.1 颜色模式和文件格式介绍	112
6.1.2 Photoshop CS2 的新鲜功能	115
6.1.3 Photoshop CS2 的工作界面	115
6.2 Photoshop CS2 的基本操作	116
6.2.1 图像文件的基本操作	116
6.2.2 文字的基本操作	120
6.2.3 选区的基本操作	124
6.3 ImageReady CS2 的基本操作	127
6.3.1 ImageReady 的工作界面	128
6.3.2 制作 GIF 动画	132

第 7 章 Fireworks MX 2004 简介	140
7.1 Fireworks MX 2004 工作界面	140
7.1.1 启动界面	140
7.1.2 标题栏	141
7.1.3 菜单栏	141
7.1.4 工具栏	141
7.1.5 工具箱	141
7.1.6 编辑窗口	143
7.1.7 属性面板	144
7.1.8 其他面板	145
7.1.9 标尺、辅助线与网格	145
7.2 Fireworks MX 2004 基本操作	146
7.2.1 创建新文档	146
7.2.2 打开文档	147
7.2.3 保存文档	148
7.2.4 导入文档	149
7.2.5 导出文档	149
7.2.6 修改画布和图像	150
7.2.7 撤消与恢复操作	151
7.2.8 使用【历史记录】面板	152
7.3 Fireworks MX 2004 应用实例——制作晶亮透明物体	153
第 8 章 Fireworks MX 2004 矢量图绘制与文本应用	156
8.1 绘制简单的矢量图形	156
8.1.1 绘制直线、矩形和椭圆	156
8.1.2 绘制多边形和星形	158
8.1.3 绘制圆角矩形	159
8.1.4 绘制路径	160
8.1.5 应用笔触和填充	162
8.2 编辑路径	167
8.2.1 路径形状的调整	167
8.2.2 路径的自由变形	168
8.2.3 路径的切割	169
8.2.4 路径的重绘	170
8.2.5 路径的组合	170
8.2.6 路径的简化	172
8.3 编辑对象	172
8.3.1 对象的选择	172
8.3.2 对象的复制与删除	174

8.3.3 对象的变形	175
8.3.4 对象的排列和对齐	177
8.4 文本应用	179
8.4.1 文本的输入与修改	179
8.4.2 文本笔触、填充和效果的应用	182
8.4.3 文本的路径排列	183
8.4.4 文本的变形	184
8.4.5 文本的路径转换	185
8.5 应用实例	185
8.5.1 制作漂亮的落日图	185
8.5.2 LOGO 的制作	187
第 9 章 Fireworks MX 2004 位图的选择与编辑	191
9.1 选择选区	191
9.1.1 使用选取工具	191
9.1.2 使用套索工具	193
9.1.3 使用魔术棒工具	194
9.2 调整选区	195
9.2.1 增减选区	195
9.2.2 区域反选	196
9.2.3 修改选区边缘	196
9.2.4 取消选区	197
9.3 修饰位图	197
9.3.1 像素的克隆	197
9.3.2 图像的模糊与锐化	198
9.3.3 图像的减淡与加深	199
9.3.4 像素的涂抹	200
9.3.5 位图的剪裁	201
9.3.6 动态效果的使用	202
9.4 图层及其基本操作	209
9.4.1 图层的基本操作	209
9.4.2 网页层的操作	212
9.4.3 图层的不透明度和混合模式	212
9.5 蒙版的应用	214
9.5.1 蒙版的种类	214
9.5.2 蒙版的创建	216
9.6 应用实例	219
9.6.1 制作水印效果	219
9.6.2 制作网络广告	222

第 10 章 创建和编辑 Fireworks MX 2004 GIF 动画	225
10.1 动画创建基础	225
10.1.1 组合图像形成动画	225
10.1.2 使用元件 (Symbol) 生成动画	227
10.1.3 手工绘制动画	227
10.2 帧及其应用	227
10.2.1 帧的基础知识	227
10.2.2 帧的基本操作	228
10.2.3 帧的编辑	231
10.3 元件和实例	232
10.3.1 元件的创建和修改	232
10.3.2 实例的创建和修改	236
10.4 创建动画	237
10.4.1 逐帧动画	237
10.4.2 补间动画	238
10.4.3 使用动画元件创建动画	239
10.4.4 使用“洋葱皮”技术编辑动画	241
10.4.5 导入和修改已有动画	242
10.5 应用实例	243
10.5.1 环绕变色文字	243
10.5.2 制作动态 LOGO	245
第 11 章 切片与文件的优化输出	248
11.1 切片的操作	248
11.1.1 创建切片	248
11.1.2 在切片上设置 URL	251
11.1.3 切片的交互功能	252
11.1.4 切片的导出	252
11.1.5 图像映射	254
11.2 文件的优化及导出	256
11.2.1 GIF 格式图像的优化及导出	256
11.2.2 JPEG 格式图像的优化及导出	259
11.2.3 动画文件的优化及导出	261
11.3 应用实例	262
11.3.1 翻转图连接特效	262
11.3.2 菜单导航栏	265
第 12 章 Flash MX 2004 基础知识	270
12.1 Flash MX 2004 概述	270

12.1.1	Flash MX 2004 的启动与退出	270
12.1.2	Flash MX 2004 的工作环境	270
12.2	Flash MX 2004 的新特性	282
12.3	Flash MX 2004 的库与共享库	285
12.3.1	库	285
12.3.2	共享库	286
第 13 章	绘制基本图形	287
13.1	Flash MX 2004 工具箱介绍	287
13.2	基本绘图工具的应用	288
13.2.1	线条工具和笔触样式	288
13.2.2	椭圆工具和矩形工具	289
13.2.3	铅笔工具和钢笔工具	290
13.2.4	画笔工具	291
13.3	辅助绘图工具的应用	291
13.3.1	箭头工具和部分选取工具	291
13.3.2	墨水瓶工具和颜料桶工具	293
13.3.3	套索工具	293
13.3.4	任意变形工具和填充变形工具	294
13.3.5	滴管工具和橡皮工具	295
13.4	图形对象的编辑	295
13.4.1	网格线	295
13.4.2	对象的变形处理	296
13.4.3	对象的排列和对齐	296
13.4.4	对象的组合与分离	297
13.5	文本工具的应用	298
13.5.1	文本的输入	298
13.5.2	文本编辑	299
13.6	应用实例	299
第 14 章	Flash MX 2004 逐帧动画和补间动画	306
14.1	时间轴、帧和图层	306
14.1.1	时间轴面板及其应用	306
14.1.2	帧的基本类型与操作	308
14.1.3	图层及其基本操作	311
14.2	Flash MX 2004 的三种基本动画及其应用	312
14.2.1	创建逐帧动画	313
14.2.2	创建形状补间动画	314
14.2.3	创建动作补间动画	316

14.3 引导层动画及其应用	318
14.4 遮罩动画及其应用	320
14.5 多场景动画的制作	321
第 15 章 声音和元件及其应用	323
15.1 声音的导入和编辑	323
15.1.1 声音的导入和引用	323
15.1.2 声音的编辑	325
15.1.3 声音的属性设置	327
15.2 元件和实例	329
15.2.1 元件的种类	331
15.2.2 元件的创建	331
15.2.3 元件的管理	332
15.3 元件的应用实例	338
第 16 章 ActionScript 命令和交互式动画	341
16.1 ActionScript 基础知识	341
16.1.1 动作面板简介	341
16.1.2 ActionScript 基本命令	342
16.1.3 ActionScript 语法基础	348
16.1.4 常量、变量、表达式和函数	349
16.2 动作的基本应用	355
16.2.1 设置帧的动作	355
16.2.2 设置按钮的动作	357
16.2.3 设置影片剪辑的动作	358
16.3 制作复杂的交互式动画	359
16.3.1 获取鼠标位置	359
16.3.2 设置和获取影片剪辑实例的属性	360
第 17 章 Dreamweaver MX 2004 网页设计基础	362
17.1 Dreamweaver MX 2004 简介	362
17.1.1 Dreamweaver MX 2004 的启动	362
17.1.2 Dreamweaver MX 2004 的工作环境	363
17.2 创建站点	363
17.2.1 创建本地站点	363
17.2.2 建立站点地图	365
17.2.3 使用【站点】面板	366
17.2.4 站点管理	366
17.3 网页文件的基本操作	367

17.3.1	创建、打开和保存网页文件	367
17.3.2	设置网页的页面属性	367
17.3.3	设置网页对象的颜色	369
17.3.4	网页文本操作	370
17.3.5	网页图片操作	371
17.4	简单网页的制作实例	371
第 18 章	网页编辑与超级链接	375
18.1	网页文档的格式化	375
18.1.1	使用 Dreamweaver 属性面板格式化文本	375
18.1.2	使用 HTML 标签格式化文本	376
18.1.3	使用 HTML 样式表格式化文本	378
18.2	网页图像编辑的基本操作	380
18.2.1	创建鼠标经过图像	380
18.2.2	建立网站相册	381
18.2.3	利用外部编辑器编辑图像	382
18.2.4	设 Fireworks 为 Dreamweaver 的外部图像编辑器	383
18.3	创建超级链接	383
18.3.1	超级链接的类型	384
18.3.2	创建超级链接的方法	384
18.3.3	创建锚点链接	385
18.3.4	创建 E-mail 链接	386
18.3.5	创建导航条	387
18.3.6	创建跳转菜单	388
18.3.7	创建映射图链接	389
18.3.8	链接的提示	390
18.4	应用实例	390
第 19 章	网页的定位技术	393
19.1	创建表格的基本操作	393
19.1.1	新建表格	393
19.1.2	设置表格和单元格的属性	394
19.1.3	选取表格和单元格	395
19.1.4	表格的嵌套	395
19.2	表格的编辑与格式化	396
19.2.1	改变表格或单元格的大小	396
19.2.2	表格行、列的增加和删除	397
19.2.3	单元格的拆分与合并	397
19.2.4	单元格的复制、粘贴、移动和清除	398