



21st CENTURY
规划教材

面向21世纪高职高专计算机系列规划教材
COURSES FOR VOCATIONAL HIGHER EDUCATION, COMPUTER

网页制作

WEB PAGE DESIGNING

徐晓明 主 编



科学出版社
www.sciencep.com



面向21世纪高职高专计算机系列规划教材
COURSES FOR VOCATIONAL HIGHER EDUCATION: COMPUTER

网页制作

徐晓明 主编

蔡向东 方蓓 副主编

科学出版社

北京

内 容 简 介

本书全面系统地介绍了网页制作的方法,包括网页对象的创建、表格、框架的使用、时间轴及行为的使用、样式表的创建和使用、表单的创建和处理方法等,同时为丰富网页的内涵,还介绍了 Flash MX、Photoshop 7.0 和 Dreamweaver 的使用方法。

本书内容丰富、通俗易懂、可操作性强。书中用大量的插图和操作实例引导读者轻松入门;在内容的编排上充分考虑了初学者的学习规律和心理特点;在每一章之后配有小结和习题。

本书可作为高职高专非计算机专业学生的网页制作教材,也可用作中专技校学生及各类人员学习网页制作的教材或自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作/徐晓明主编. —北京:科学出版社,2004

(面向21世纪高职高专计算机系列规划教材)

ISBN 7-03-013989-5

I.网… II.徐… III.主页制作-高等学校:技术学校-教材
IV.TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第075293号

责任编辑:李佩乾 丁波/责任校对:耿耘

责任印制:吕春珉/封面设计:飞天创意

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

世界知识印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004年8月第一版 开本:787×1092 1/16

2004年8月第一次印刷 印张:17 1/2

印数:1—3 000 字数:393 000

定价:23.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换〈世知〉)

面向 21 世纪高职高专规划教材专家委员会

主 任 李宗尧

副主任 (按姓氏笔画排序)

丁桂芝 叶小明 张和平 林 鹏
黄 藤 谢培苏

委 员 (略)

信息技术系列教材编委会

主 任 丁桂芝

副主任 (按姓氏笔画排序)

万金保 方风波 徐 红 鲍 泓

委 员 (按姓氏笔画排序)

于晓平	马国光	仁英才	王东红	王正洪
王 玉	王兴宝	王金库	王海春	王爱梅
邓 凯	付百文	史宝会	本柏忠	田 原
申 勇	任益夫	刘成章	刘克敏	刘甫迎
刘经玮	刘海军	刘敏涵	安志远	许殿生
何瑞麟	余少华	吴春英	吴家砮	吴瑞萍
宋士银	宋锦河	张红斌	张环中	张海鹏
张蒲生	张德实	李云程	李文森	李 洛
李德家	杨永生	杨 闯	杨得新	肖石明
肖洪生	陈 愚	周子亮	周云静	胡秀琴
赵从军	赵长旭	赵动庆	郝 梅	唐铸文
徐洪祥	徐晓明	袁德明	郭庚麒	高延武
高爱国	康桂花	戚长政	曹文济	黄小鸥
彭丽英	董振珂	蒋金丹	韩银峰	魏雪英

出版前言

随着世界经济的发展,人们越来越深刻地认识到经济发展需要的人才多元化、多层次的,既需要大批优秀的理论性、研究性的人才,也需要大批应用性人才。然而,我国传统的教育模式主要是培养理论性、研究性的人才。教育界在社会对应用性人才需求的推动下,专门研究了国外应用性人才教育的成功经验,结合国情大力度地改革我国的“高等职业教育”,制定了一系列的方针政策。联合国教科文组织1997年公布的教育分类中将这种教育称之为“高等技术与职业教育”,也就是我们通常所说的“高职高专”教育。

我国经济建设需要大批应用性人才,呼唤高职高专教育的崛起和成熟,寄希望于高职高专教育尽快向国家输送高质量的紧缺人才。近几年,高职高专教育发展迅速。目前,各类高职高专学校已占全国高等院校的近1/2,约有600所之多。教育部针对高职高专教育出台的一系列政策和改革方案主要体现在以下几个方面:

- “就业导向”成为高职高专教育的共识。高职高专院校在办学过程中充分考虑市场需求,用“就业导向”的思想制定招生和培养计划。
- 加快“双师型”教师队伍建设。已建立12个国家高职高专学生和教师的实训基地。
- 对学生实行“双认证”教育。学历文凭和职业资格“双认证”教育是高职高专教育特色之一。
- 高职高专教育以2年学制为主。从学制入手,加快高职高专教学方向的改革,充分办出高职高专教育特色,尽快完成紧缺人才的培养。
- 开展精品专业和精品教材建设。已建立科学的高职高专教育评估体系和评估专家队伍,指导、敦促不同层次、不同类型的学校办出一流的教育。

在教育部关于“高职高专”教育思想和方针指导下,科学出版社积极参与到高职高专教材的建设中去。在组织教材过程中采取了“请进来,走出去”的工作方法,即由教育界的专家、领导和一线的教师,以及企事业从事人力资源工作的人员组成顾问班子,充分分析我国各地区的经济发展、产业结构以及人才需求现状,研究培养国家紧缺人才的关键要素,寻求切实可行的教学方法、手段和途径。

通过研讨认识到,我国幅员辽阔,各地区的产业结构有明显的差异,经济发展也不平衡,各地区对人才的实际需求也有所不同。相应地,对相同专业和相近专业,不同地区的教学单位在培养目标和培养内容上也各有自己的定位。鉴于此,适应教育现状的教材建设应该具有多层次的设计。

为了使教材的编写能针对受教育者的培养目标,出版社的编辑分不同地区逐所学校拜访校长、系主任和老师,深入到高职高专学校及相关企事业,广泛、深入地和教学第

一线的老师、用人单位交流,掌握了不同地区、不同类型的高职高专院校的教师、学生和教学设施情况,清楚了各学校所设专业的培养目标和办学特点,明确了用人单位的需求条件。各区域编辑对采集的数据进行统计分析,在相互交流的基础上找出各地区、各学校之间的共性和个性,有的放矢地制定选题项目,并进一步向老师、教育管理者征询意见,在获得明确指导性意见后完成“高职高专规划教材”策划及教材的组织工作:

- 第一批“高职高专规划教材”包括三个学科大系:经济管理、信息技术、建筑。
- 第一批“高职高专规划教材”在注意学科建设完整性的同时,十分关注具有区域人才培养特色的教材。
- 第一批“高职高专规划教材”组织过程正值高职高专学制从3年制向2年制转轨,教材编写将其作为考虑因素,要求提示不同学制的讲授内容。
- 第一批“高职高专规划教材”编写强调
 - ◆ 以就业岗位对知识和技能需求下的教材体系的系统性、科学性和实用性。
 - ◆ 教材以实例为先,应用为目的,围绕应用讲理论,取舍适度,不追求理论的完整性。
 - ◆ 提出问题→解决问题→归纳问题的教、学法,培养学生触类旁通的实际工作能力。
 - ◆ 课后作业和练习(或实训)真正具有培养学生实践能力的作用。

在“高职高专规划教材”编委的总体指导下,第一批各科教材基本是由系主任,或从教学一线中遴选的骨干教师执笔撰写。在每本书主编的严格审读及监控下,在各位老师的辛勤编撰下,这套凝聚了所有作者及参与研讨的老师们的经验、智慧和资源,涉及三个大的学科近200种的高职高专教材即将面世。我们希望经过近一年的努力,奉献给读者的这套书是他们渴望已久的适用教材。同时,我们也清醒地认识到,“高职高专”是正在探索中的教育,加之我们的水平和经验有限,教材的选题和编辑出版会存在一些不尽人意的地方,真诚地希望得到老师和学生的批评、建议,以利今后改进,为繁荣我国的高职高专教育不懈努力。

科学出版社

2004年6月1日

前 言

计算机作为一种工具，它已经广泛地应用到社会的各个领域，正在改变着人们的生产及生活方式。在浩如烟海的计算机学科门类中，网络技术是最耀眼、最热门的。所以有人把 21 世纪说成是“网络的世纪”。网络的重要性是不言而喻的，它几乎成了人们工作、生活、交流中不可或缺的东西。可以说，Internet 是一个涵盖极广的无所不包的信息库。

除此之外，Internet 还是一个覆盖全球的枢纽中心。人们通过它，可以及时地了解来自世界各地的信息、互相收发电子邮件、进行网上购物、异地语音聊天、观看宽带电影、阅读网上杂志等。网络技术的迅猛发展，给生活在这个世界上的人们带来了诸多便利。

本书就是基于人们对网站及其开发技术的学习需求，通过编者的组合，将目前流行的几个最常用的开发工具进行了深入浅出地讲解而成的。教材中特别注重理论与实践的结合，以“实用、好用、够用”为原则，针对高职高专学生的学习特点及学习方式，紧密结合社会经济对人才知识及能力结构的需求，力求做到科学性、逻辑性与实用性、针对性相统一，知识性、技能性与趣味性、可读性相结合。

Dreamweaver MX、Photoshop 7.0 和 Flash MX 是目前网站开发的几个常用工具。读者通过本书，不仅能掌握这三个软件常用的基础操作，而且还能就其中的关键特色技术进行提高。在本书中，编者还将网站的建设与管理部分的知识进行了实例讲解，把网站的设计、发布与管理等实用技能进行了“一条龙”式的教学，并且介绍了 IIS (Internet 信息服务)、BBS 等流行的技术。编者在书中基本上按照“点面结合，注重实用”的原则。“点”不是蜻蜓点水，而是重点技术重点讲解；“面”不是面面俱到，而是相关技术全面考虑。

本书具有三个特征：首先是内容的科学性和系统性的特征；其次是实践性和可操作性特征；再次是体系安排及知识内容的结构与逻辑上适合高职高专学生的原有基础及他们的学习方法的特征。

本书共分为 12 章，内容包括：初识 Dreamweaver MX、Photoshop 7.0 和 Flash MX 的基本操作、创建网页的基本对象、样式表、使用框架、层与时间轴、插入媒体、行为、表单、库与模板、测试发布网站、使用 Dreamweaver MX 创建一个讨论区。

参与本书编写的还有庄诚和方玉燕，在此向他们表示感谢。

由于时间仓促，编者水平有限，书中难免有错误和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

目 录

第 1 章 初识Dreamweaver MX	1
1.1 Dreamweaver MX简述	1
1.2 Dreamweaver MX的新特性	2
1.3 Dreamweaver MX的工作环境.....	3
1.4 网站与网页的基本知识.....	6
1.5 站点管理.....	8
本章小结	10
习题	10
第 2 章 Photoshop 7.0 和Flash MX的基本操作	11
2.1 Photoshop 7.0的基本操作.....	11
2.1.1 Photoshop 7.0的主要功能和工作环境.....	11
2.1.2 Photoshop 7.0图像文件的基本操作.....	13
2.1.3 Photoshop 7.0的图像绘制和图像编辑.....	16
2.1.4 Photoshop 7.0图层、通道和路径的基本操作.....	22
2.1.5 滤镜的使用	28
2.1.6 文字的使用	29
2.1.7 图像的输入和输出.....	30
2.2 Flash MX的基本操作	33
2.2.1 Flash MX的主要功能和工作环境.....	33
2.2.2 Flash MX绘图工具和浮动面板.....	36
2.2.3 图像编辑	38
2.2.4 时间轴	44
2.2.5 创建动画	48
2.2.6 符号	53
2.2.7 声音	55
本章小结	58
习题	58
第 3 章 创建网页的基本对象	60
3.1 页面的布局及属性的设置	60
3.1.1 页面的布局	60
3.1.2 页面属性的设置	62
3.2 在网页中使用文本	63
3.2.1 输入文本	63
3.2.2 设置文本属性	66

3.2.3 设置文本列表	69
3.2.4 添加水平分隔线	72
3.3 网页中插入图像	73
3.3.1 图像简述	74
3.3.2 插入图像	74
3.3.3 设置图像属性	76
3.3.4 创建图像映射	78
3.4 在网页中使用表格	79
3.4.1 创建表格	79
3.4.2 编辑表格	80
3.4.3 格式化表格	83
3.4.4 表格数据的输出和输入	87
3.4.5 表格的嵌套	89
3.5 超级链接	90
3.5.1 了解超级链接	90
3.5.2 创建超级链接	92
3.5.3 管理超级链接	97
3.5.4 导航条	99
本章小结	100
习题	101
第4章 样式表	103
4.1 HTML样式表	103
4.1.1 HTML样式面板	103
4.1.2 编辑HTML样式	104
4.1.3 应用HTML样式	105
4.1.4 删除HTML样式	106
4.2 层叠样式表	106
4.2.1 层叠样式表简述	107
4.2.2 编辑CSS样式	110
本章小结	117
习题	117
第5章 使用框架	118
5.1 建立框架页面	118
5.1.1 创建框架	119
5.1.2 删除框架	120
5.1.3 创建嵌套框架	121
5.1.4 框架和框架集的文件保存方式	121
5.2 设置框架与框架集属性	122

5.2.1 设置框架属性	123
5.2.2 设置框架集属性	124
5.3 编辑框架页面	125
5.3.1 框架页面的编辑	125
5.3.2 框架文件的替换	126
5.3.3 编辑无框架内容	128
5.4 用链接控制框架内容	128
本章小结	129
习题	129
第 6 章 层与时间轴	131
6.1 层	131
6.1.1 层的简述	131
6.1.2 创建层	132
6.1.3 编辑层	133
6.1.4 设置层的属性	135
6.1.5 层与表格的相互转换	136
6.2 时间轴	138
6.2.1 时间轴面板	138
6.2.2 建立时间轴动画	139
6.2.3 修改时间轴	141
6.2.4 时间轴的综合应用	144
本章小结	145
习题	145
第 7 章 插入媒体	147
7.1 媒体简介	147
7.1.1 在网页中插入媒体对象	147
7.1.2 启动外部编辑器	148
7.2 插入Fireworks对象	149
7.3 插入Flash对象	150
7.3.1 插入Flash电影并设置Flash文件	150
7.3.2 插入Flash按钮对象	152
7.3.3 插入Flash文本对象	154
7.4 插入其他媒体对象	155
7.4.1 插入Shockwave影片	155
7.4.2 插入ActiveX控件	156
7.4.3 插入Java程序	158
7.4.4 插入声音文件	159
7.4.5 插入Netscape Navigator插件	160

本章小结	161
习题	162
第8章 行为	164
8.1 行为简述	165
8.1.1 行为概述	165
8.1.2 “行为”面板	165
8.1.3 事件	168
8.2 动作详解	169
8.2.1 播放声音	169
8.2.2 打开浏览器窗口	170
8.2.3 弹出信息	172
8.2.4 调用JavaScript	172
8.2.5 改变属性	173
8.2.6 交换图像	174
8.2.7 恢复交换图像	174
8.2.8 检查插件	174
8.2.9 检查浏览器	175
8.2.10 控制Shockwave和Flash	176
8.2.11 设置导航条图像	177
8.2.12 设置文本	180
8.2.13 时间轴	184
8.2.14 拖动层	188
8.2.15 显示—隐藏层	189
8.2.16 显示弹出式菜单	190
8.2.17 隐藏弹出式菜单	193
8.2.18 预先载入图像	193
8.2.19 转到URL	194
本章小结	195
习题	195
第9章 表单	197
9.1 使用表单	197
9.1.1 了解表单和表单对象	197
9.1.2 创建表单	198
9.2 创建表单对象	200
9.2.1 创建文本域	200
9.2.2 创建文本区域	201
9.2.3 创建隐藏域	202
9.2.4 创建单选按钮	202

9.2.5 创建复选框	203
9.2.6 创建菜单	204
9.2.7 创建列表	205
9.2.8 创建按钮	206
9.2.9 创建其他表单对象	207
本章小结	210
习题	210
第 10 章 库与模板	212
10.1 使用库部件	212
10.1.1 创建库部件	212
10.1.2 设置库部件参数	213
10.1.3 为网页添加库部件	214
10.2 编辑库部件	214
10.3 利用库部件更新网站	216
10.4 创建模板	217
10.4.1 将现有文档存为模板	217
10.4.2 新建空白模板	218
10.4.3 定义模板的可编辑区域	218
10.4.4 设置模板的页面属性	221
本章小结	221
习题	221
第 11 章 测试并发布网站	223
11.1 网站测试	223
11.2 发布网站	225
11.2.1 注册域名	225
11.2.2 租用服务器空间	226
11.2.3 上传网站	226
本章小结	228
习题	228
第 12 章 使用Dreamweaver MX创建一个讨论区	229
12.1 动态网页的工作方式	229
12.2 使用PWS	231
12.2.1 安装PWS	231
12.2.2 设置PWS	233
12.3 使用IIS	234
12.3.1 安装IIS	234
12.3.2 设置IIS	236
12.4 数据库设计	237

12.4.1 创建数据库及表	238
12.4.2 定义表与表之间的关系	240
12.4.3 使用Access创建查询对象	241
12.5 建立数据库连接	243
12.6 编辑网页	243
12.6.1 制作讨论主题页面	243
12.6.2 制作添加讨论留言页面	246
12.6.3 制作讨论主题列表页面	250
12.6.4 制作显示详细讨论内容页面	254
本章小结	258
习题	258
附录 标准HTML标识符	259
主要参考文献	263

第 1 章 初识 Dreamweaver MX



教学目标

本章将使用户了解 Dreamweaver MX 的工作界面和各个组成部分，掌握网页的一些基本知识和网站开发时的某些注意事项，基本掌握创建一个本地站点并对已创建的站点内的文件夹和文件进行简单管理。



重点难点

- Dreamweaver MX 的新增功能
- Dreamweaver MX 的工作环境
- 网站的概念、结构和开发
- 创建本地站点
- 管理本地站点

1.1 Dreamweaver MX 简述

世纪之初，Internet 迅猛发展，越来越多的公司、机构乃至个人都拥有了自己的网站或网页，如何使自己的网站在激烈的竞争中立于不败之地，这是每个设计者最关心的问题，设计出与众不同、独树一帜的网站就成了他们的重要课程，因此网站设计和网站开发工具也就成了一项重要因素。

随着 HTML 技术的不断发展和完善，随之产生了众多的网页编辑器，从基本性质来看，网页编辑器主要分为所见即所得和非所见即所得两种。所见即所得网页编辑器在制作时经常存在难以达到和浏览器完全一致的显示效果的缺点，而非所见即所得网页编辑器工作效率又太低。如何实现两者的完美结合，既能产生干净准确的 HTML 代码，又具备所见即所得的高效直观的效果呢？

Dreamweaver MX 基本上解决了这个问题，它是一个非常优秀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。它是一套针对专业网页设计师特别设计的可视化网页开发工具，用户利用它可以轻而易举地制作跨越平台和跨越浏览器的充满动感的网页。它因此成为目前最为流行的网页设计工具。

Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司推出的一款“平民化”的网页制作软件，它具有可视化编辑界面和强大的所见即所得的网页编辑功能，用户不必编写复杂的 HTML 代码，就可以生成跨平台、跨浏览器的网页。该版本具有以下特色：

- 出色的工作界面，将所有与 Dreamweaver 关联的窗口都融入一个多重文档窗口中，用户可以随时查看各种资源。
- 强大的协作能力，能与网页制作软件，如 Flash、Fireworks、Photoshop 等协调一致工作。
- 提供了更为强大的多媒体处理功能，在设计 DHTML 和 CSS 方面表现得极为出色。
- 可直接制作 Flash 插件，同时全面支持 ASP、ASP.NET、JSP、PHP、XML、VXML 和 CFML 等代码，支持目前流行的大部分网络设计代码。
- 增强了库和模板功能，使用户可以直接建立具有专业界面和代码的网页。

如图 1-1 所示即为 Dreamweaver MX 独特的启动画面。



图 1-1 Dreamweaver MX 启动画面

1.2 Dreamweaver MX 的新特性

1. 易用性

Dreamweaver MX 以人们较熟悉的 Macromedia 产品和本行业的其他设计产品的特点为基础，给用户一种“似曾相识”的感觉，它采用了人们熟悉的标签式浮动面板，从而使用户能够定制自己的工作区，有效地提高工作效率。在 Dreamweaver MX 中可以使用多文档界面布局，把相关的窗口集成为一个窗口停靠在任务栏中。

我们可以利用 Dreamweaver MX 预先定义的、具有专业水准的页面布局 and 脚本，从头开始你的设计，在设计过程中可以直接插入多种音频和视频文件，实际上就是将相应的 HTML 源代码插入到文档中，这些源代码的插入过程是由 Dreamweaver MX 自动完成的。另外，Dreamweaver MX 在你手工编码时也能根据当前输入的代码自动显示相关的关键字供用户选择输入，大大提高了代码输入的速度和编程效率。

2. 创新性

可以把 Dreamweaver MX 的主窗口分割为代码视图和设计视图，这样能够查看整页代码而无需离开文档窗口。

网页对象的排版一般采用表格和图层两种方式，这两种方式各有优缺点，利用

Dreamweaver MX 可以很轻松地把两者完美地结合起来, 并且编写的网页能和任何浏览器都兼容。

Dreamweaver UltraDev 已经整合到 Dreamweaver MX 中了, 在“应用程序”面板组中包含了“数据库”、“绑定”、“服务器行为”和“组件”四个面板。它们主要用于在专业的编码环境或可视化环境中创建动态 ColdFusion MX 网站、ASP.NET 网站和 PHP 网站, 在一个环境中就能创建 ASP、JSP、CFML 站点, 无需每次使用不同的服务器技术时都要精通相应的程序。

Dreamweaver MX 能够通过 Web 应用服务器直接连接到远程数据库上, 而不需要在开发机器和服务器上定义连接。并且在使用用户验证服务器行为时, 可以检验登录数据库或浏览密码保护页面的用户名和密码, 给站点增加保护密码而不需要编写复杂的服务器端代码。

3. 规范化

为了管理好复杂的文件之间的结构, Dreamweaver MX 增加了站点管理功能, 用来改善其文档中组织结构的导航。

1.3 Dreamweaver MX 的工作环境

Dreamweaver MX 的工作界面充分体现了 Macromedia 一贯的风格, 上部是标题栏、菜单栏和工具栏, 中间是文档窗口, 下面是状态栏, 如图 1-2 所示。

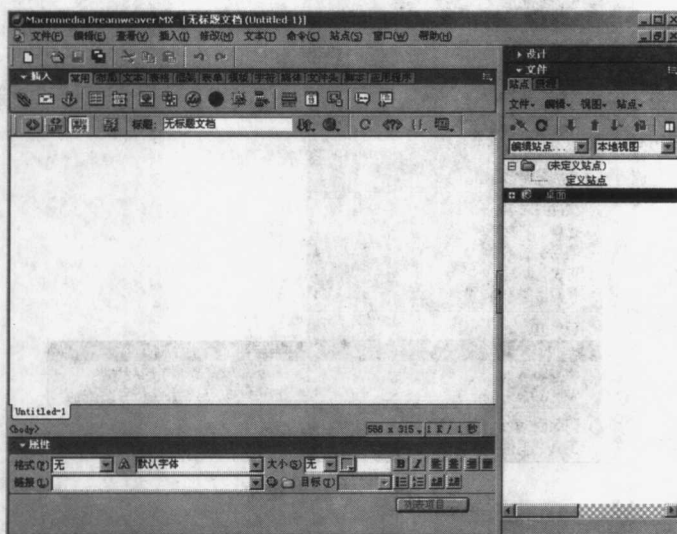


图 1-2 Dreamweaver MX 的工作界面

1. 标题栏

标题栏上主要有 Dreamweaver MX 标记、应用程序名称、当前正在编辑文档的标题和名称、最小化按钮、最大化/切换按钮和关闭按钮, 如图 1-3 所示。



图 1-3 标题栏

其中文档标题是指用浏览器打开文档时显示在浏览器窗口的标题栏上的名称，而文档名称是指文档存储在磁盘上的文件名称。每当用户新建一个网页时，Dreamweaver MX 就会自动以“无标题文档”作为默认标题，以“Untitled-x”作为默认名称。当用户在保存该网页时，可以另取一个名字或直接使用该默认名进行保存。

2. 菜单栏

Dreamweaver MX 的菜单栏包括“文件”、“编辑”、“查看”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“站点”、“窗口”和“帮助”10个菜单项，如图 1-4 所示。

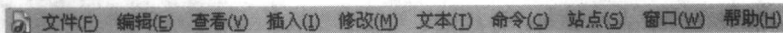


图 1-4 菜单栏

下面我们就以“查看”菜单（如图 1-5 所示）为例对菜单的类型进行简单的介绍：

- 一般菜单命令：该类命令在菜单上没有任何特殊标记，选择该类命令将直接执行相应的功能，如“代码”命令。
- 子菜单命令：该类命令的名称后面有一个向右的黑色小三角，当鼠标移到该类命令上时，就会弹出一个子菜单，如“网格”命令。

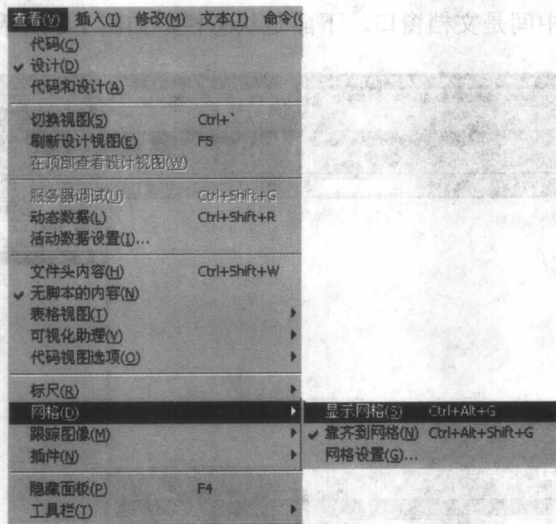


图 1-5 “查看”菜单

- 开关命令：该类命令就是在其执行后，命令前面会出现“勾号”选择标记，如“无脚本的内容”命令。
- 对话框命令：该类命令的名称后面有一个省略号，选择该类命令会打开一个对话框，如“活动数据设置”命令。