



教育部文科计算机基础教学指导委员会立项教材

21世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材

网页制作三合一

(第二版)

Wang Ye Zhi Zuo
San He Yi
(Di Er Ban)

刘铁英 主编



教育部文科计算机基础教学指导委员会立项教材

21 世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材

网页制作三合一

(第二版)

主 编 刘铁英
参 编 高立敏 胡雅颖 肖胜刚
刘红娜 张全芬 梁国营

内 容 简 介

本书主要讲解了 Adobe 公司出品的网页制作软件 Dreamweaver CS4、Flash CS4 与 Fireworks CS4 的相关内容, 并且改变了以往此类教材的内容顺序, 按照实际设计、制作网站的流程安排内容的结构。

本书首先介绍了网页设计的基本知识, 然后依次介绍了 Fireworks CS4、Flash CS4 与 Dreamweaver CS4 的使用方法; 设计了一个覆盖网站开发各个环节的综合实例, 并将其分散在各部分内容之后, 而不是放在全书的最后, 这样便于学生及时练习所学内容; 各章的后面附有大量的练习题, 包括填空题、选择题、思考题以及上机操作题, 供学生课后复习和实验时使用。

本书适合作为高等学校的学生学习网页制作的教材, 也可作为自学者学习网页制作的参考或培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作三合一/刘铁英主编. —2 版. —北京:

中国铁道出版社, 2011. 1

21 世纪高等学校计算机公共课程“十二五”规划教材

ISBN 978-7-113-12083-2

I. ①网… II. ①刘… III. ①主页制作—应用软件—
高等学校—教材 IV. ①TP393. 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 200389 号

书 名: 网页制作三合一 (第二版)

作 者: 刘铁英 主编

策划编辑: 辛 杰

责任编辑: 杜 鹃

编辑助理: 苏 博

封面设计: 付 巍

责任印制: 李 佳

读者热线电话: 400-668-0820

封面制作: 白 雪

出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 三河市华丰印刷厂

版 次: 2007 年 1 月第 1 版 2011 年 1 月第 2 版 2011 年 1 月第 6 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 19.25 字数: 456 千

书 号: ISBN 978-7-113-12083-2

定 价: 29.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社计算机图书批销部联系调换。

高等学校计算机基础课程规划教材

顾问：(按姓氏笔画排序)

吕英华 (东北师范大学)

何 洁 (清华大学)

耿卫东 (浙江大学)

杨小平 (中国人民大学)

陈恭和 (对外经贸大学)

耿国华 (西北大学)

主任：卢湘鸿 (北京语言大学)

副主任：(按姓氏笔画排序)

方 肃 (湖北美术学院)

衷克定 (北京师范大学)

潘晓南 (中华女子学院)

张小夫 (中央音乐学院)

徐 娟 (北京语言大学)

委员：(按姓氏笔画排序)

王行言 (清华大学)

田少煦 (深圳大学)

伍建阳 (中国传媒大学)

关 永 (首都师范大学)

赵 欢 (湖南大学)

秦成德 (西安邮电学院)

黄心渊 (北京林业大学)

曹淑艳 (对外经贸大学)

詹国华 (杭州师范大学)

蔡翠平 (北京大学)

王 羿 (北京服装学院)

匡 松 (西南财经大学)

刘 健 (武汉音乐学院)

吴粤北 (中央音乐学院)

姜继忱 (东北财经大学)

郭 晔 (西安财经学院)

黄都培 (中国政法大学)

韩忠愿 (南京财经大学)

褚宁琳 (南京艺术学院)

薄玉改 (中央美术学院)

大学生应用计算机的能力已成为他们毕业后择业的必备条件。能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为合格大学毕业生的必备素质。因此,对大学各专业学生开设具有专业倾向或与专业相结合的计算机课程是十分必要、不可或缺的。

为了满足大学生在计算机教学方面的不同需要,教育部高等教育司组织高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》(以下简称《基本要求》)。

《基本要求》把大文科各门类的计算机教学,按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类等三个系列。其计算机教学的知识体系由计算机软硬件基础、办公信息处理、多媒体技术、计算机网络、数据库技术、程序设计,以及艺术类计算机应用7个知识领域组成。知识领域下分若干知识单元,知识单元下分若干知识点。

文科类专业大学生所需要的计算机的知识点是相对稳定、相对有限的。由属于一个或多个知识领域的知识点构成的课程则是不稳定、相对活跃、难以穷尽的。课程若按教学层次可分为计算机大公共课程、计算机小公共课程和计算机背景专业课程三个层次。

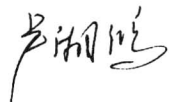
第一层次的教学内容是文科各专业学生应知应会的。这些内容可为文科学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础。这一层次的教学内容是对文科生信息素质培养的基本保证,起着基础性与先导性的作用。

第二层次是在第一层次之上,为满足同一系列某些专业的共同需要(包括与专业相结合而不是某个专业所特有的)而开设的计算机课程。这部分教学在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决问题的能力与水平。

第三层次,也就是使用计算机工具,以计算机软硬件为依托而开设的为某一专业所特有的课程,其教学内容就是专业课。如果没有计算机为工具的支撑,这门课就开不起来。这部分教学在更大程度上显现了学校开设的特色专业的能力与水平。

为了落实《基本要求》,教指委还启动了“教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会计算机教材立项项目”工程。中国铁道出版社出版的“教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会计算机教材立项项目系列教材”,就是根据《基本要求》编写的由教指委认同的教材立项项目的集成。它可以满足文科类专业计算机各层次教学的基本需要。

由于计算机、信息科学和信息技术的发展日新月异,加上编者水平毕竟有限,因此本系列教材难免有不足之处,敬请同行和读者批评指正。



于北京中关村科技园

卢湘鸿 北京语言大学信息科学学院计算机科学与技术系教授,原教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会副主任、现教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会秘书长,全国高等院校计算机基础教育研究会常务理事,原全国高等院校计算机基础教育研究会文科专业委员会主任、现全国高等院校计算机基础教育研究会文科专业委员会常务副主任兼秘书长

本书主要讲解了 Adobe 公司出品的网页制作软件 Dreamweaver CS4、Flash CS4 与 Fireworks CS4 的相关内容,它是在 2006 年出版的《网页制作三合一》的基础上,通过 3 年多的使用,收集了学生和教师的反馈意见重新编写的,主要做了三点改进:首先,调整了教学顺序,在讲解了网页设计的基本知识后,依次讲解了 Fireworks CS4、Flash CS4 与 Dreamweaver CS4 的使用方法,使得教学内容更符合网站开发的实际需求;其次,设计了一个覆盖网站开发各个环节的网站开发综合实例,并将它们分解后,在讲解完每个软件之后呈现,便于学生及时巩固、提高;第三,在各章(第 18 章除外)后面设计了大量的练习题,包括填空题、选择题、思考题以及上机操作题,供学生课后复习和实验时使用。

全书共分 18 章,具体内容如下:

第 1 章主要介绍了网站和网页的基本概念、网站的开发流程,然后是网站开发综合实例的第一部分,详细讲解了网站开发的各个主要环节的具体应用,特别是对网站的栏目规划、目录结构设计和素材的搜集、整理做了详细的讲解。第 2~第 6 章讲解了 Fireworks CS4 的使用方法,第 7 章是网站开发综合实例的第二部分,详细介绍了使用 Fireworks CS4 制作和编辑网页中的图片、制作网页模板、批量处理图片素材以及使用批量命名工具对素材文件重新命名的方法。第 8~第 11 章讲解了 Flash CS4 的使用方法,第 12 章是网站开发综合实例的第三部分,具体讲解了制作网站所用 Flash 影片文件的制作方法。第 13~17 章讲解了 Dreamweaver CS4 的使用方法,第 18 章是网站开发综合实例的第四部分,该部分首先将前三部分实例所收集、整理、制作的素材及创建的网站目录结构进行介绍;其次,建立包括远程服务器、测试服务器和本地文件夹的网站;最后,使用前面制作的素材和模板在 Dreamweaver CS4 中完成网页的制作和上传。

在“实例”的第一部分“网站的规划与设计”中详细讲解了网站栏目、目录结构的设计以及素材的收集、整理的具体方法,使得这部分内容不再流于形式,使学生真正有所收获,这对他们独立设计、制作网站非常重要。

本书在内容讲解上力求简单、明了,注重细节;内容讲解所选实例美观、实用;网站开发综合实例内容丰富、全面、详细,特别强调了网页制作的前期工作,这些在以往的教学和各类教材中都比较欠缺。

本书由具有丰富网页制作课程教学经验的教师编写,Fireworks CS4 部分和网站开发实例由刘铁英、高立敏、张全芬编写;网页的基本概念和 Dreamweaver CS4 部分由胡雅颖、刘红娜编写;Flash CS4 部分由肖胜刚、梁国营编写。

本书建议学时为 64 学时，具体安排如下：

章	课 程 内 容	学 时	
		上 课	实 验
1	网页设计概述	2	2
2	Fireworks 基础	1	1
3	Fireworks 基本操作	2	2
4	绘制与编辑图像	2	2
5	滤镜和蒙版	1	1
6	制作网页元素	1	1
7	网站开发实例之 Fireworks 篇	3	3
8	Flash 概述	1	1
9	创建和编辑动画角色	1	1
10	创建动画	3	3
11	元件与交互动画	1	1
12	网站开发实例之 Flash 篇	1	1
13	Dreamweaver CS4 入门	1	1
14	使用常用对象制作网页	2	2
15	CSS 样式表	3	3
16	网页布局	2	2
17	使用行为制作网页特效	1	1
18	网站开发实例之 Dreamweaver 篇	4	4
合 计		32	32

本书网站开发综合实例所用素材主要来自“中国菜谱网”（<http://www.chinacaipu.com/>），在此表示衷心的感谢。

由于网页制作技术更新换代速度较快，加之作者水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，敬请读者批评指正。

编 者
2010 年 10 月

第一版前言

万维网的出现使得因特网集成了文字、图像、音频、视频等多种媒体,把一个五彩缤纷的网络世界展现给人们。在信息社会中,每个上网的人都想在网上展现自己的风采,每个企业都想通过最方便、最快捷的手段宣传自己的产品和形象,而这些愿望都可以依靠自己的网站来实现。

随着计算机软件技术的发展,Macromedia 公司推出了一套易学易用且功能强大的网页制作软件——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash (常称三剑客),使得网页制作不再是专业制作人员的专利,即使对程序设计语言不太精通的人也可以制作出精美的网页,这大大降低了网页制作的难度。

“三剑客”中, Dreamweaver 是一款“所见即所得”的网页编辑软件,适合不同层次的人使用,主要用于网页版式设计、网页编辑制作。该软件可以导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像,以及导入 Flash 动画、按钮和文字,编辑动态网页等。

Fireworks 为用户提供了一个专业化的环境来创建和编辑网页图形、对图形进行动画处理、添加高级交互功能以及优化图像。

Flash 在网页动画制作领域一直备受青睐,而新版本 Flash 更有着让动画设计者梦寐以求的强大功能,Flash 在网页动画制作领域的领头地位已经不可动摇。

本书是 Macromedia 公司推出的面对网页设计初学者的 Dreamweaver 8、Fireworks 8 和 Flash 8 简体中文版的学习用书。

本书编写人员分工如下:全书共 21 章,刘铁英任主编。第 1 章网页设计概述由齐耀龙编写,第 2~10 章 Dreamweaver 8 由肖胜刚、高立敏、王蕴珠编写,第 11~16 章 Fireworks 8 由安海宁、程子彧编写,第 17~21 章 Flash 8 由李博、刘铁英编写,全书由刘铁英统稿。

由于编者水平有限,时间紧迫,书中难免有疏漏之处,恳请各位读者批评指正。

编 者

2006 年 10 月

第 1 章 网页设计概述.....	1
1.1 网页、网站和主页.....	1
1.1.1 网页.....	1
1.1.2 网站和主页.....	2
1.2 HTML 基础.....	2
1.2.1 基本标记.....	2
1.2.2 格式化标记.....	4
1.2.3 表格标记.....	4
1.2.4 常用对象标记.....	5
1.3 网站开发的工作流程.....	6
1.3.1 网站的定义与规划.....	6
1.3.2 网站的制作与测试.....	10
1.3.3 网站的发布与维护.....	11
1.4 网站开发实例之规划与设计.....	13
1.4.1 确定网站主题与风格.....	13
1.4.2 网站栏目与文件夹结构设计.....	13
1.4.3 网站素材的准备.....	15
1.4.4 网页版面布局.....	16
练习题.....	18
第 2 章 Fireworks 基础.....	20
2.1 图像处理基础.....	20
2.1.1 像素与分辨率.....	20
2.1.2 常见的图像文件格式.....	20
2.1.3 矢量图和位图.....	21
2.1.4 颜色模式.....	22
2.2 Fireworks CS4 的工作环境.....	23
2.2.1 文档编辑窗口.....	23
2.2.2 工具箱.....	25
2.2.3 “属性”面板.....	25
2.2.4 面板组.....	26
2.2.5 常用面板.....	27
2.3 Fireworks CS4 的文档操作.....	29
2.3.1 新建文档.....	29
2.3.2 打开文档.....	29
2.3.3 导入素材.....	30

2.3.4 保存文档	30
练习题	31
第3章 Fireworks 基本操作	33
3.1 显示文档	33
3.1.1 “缩放”工具	33
3.1.2 缩放命令	33
3.1.3 “手形”工具	34
3.2 画布与文档的属性	34
3.2.1 修改图像大小	34
3.2.2 修改画布大小	35
3.2.3 修改画布颜色	35
3.2.4 修剪画布与符合画布	35
3.2.5 旋转画布	36
3.3 使用辅助工具	37
3.3.1 标尺	37
3.3.2 网格	37
3.3.3 辅助线	37
3.3.4 对齐	38
3.4 选择和编辑对象	38
3.4.1 选择对象	38
3.4.2 编辑对象	40
3.4.3 对象的组织	41
3.5 变换对象	43
3.5.1 使用变形工具	43
3.5.2 使用菜单命令	44
3.5.3 裁切图像	45
3.6 制作和编辑选区	45
3.6.1 像素选择工具	46
3.6.2 编辑选区	48
3.7 应用选区	51
3.7.1 编辑所选内容	51
3.7.2 抠图操作	51
练习题	52
第4章 绘制与编辑图像	54
4.1 绘图颜色的设置	54
4.1.1 使用颜色样本	54
4.1.2 使用“滴管”工具	54
4.2 绘制与修饰位图	55
4.2.1 绘制工具	55

4.2.2 “橡皮图章”工具	56
4.2.3 “替换颜色”工具	57
4.2.4 “油漆桶”工具	57
4.2.5 “模糊”和“锐化”工具	59
4.2.6 “加深”和“减淡”工具	59
4.3 绘制与编辑矢量图	59
4.3.1 绘制矢量图形	60
4.3.2 编辑路径	62
4.4 使用文本	63
4.4.1 输入文本	63
4.4.2 文本变形	64
4.4.3 将文本附加到路径	64
4.4.4 将文本转换为路径	65
练习题	65
第 5 章 滤镜和蒙版	67
5.1 滤镜	67
5.1.1 滤镜简介	67
5.1.2 应用滤镜	68
5.1.3 样式面板	72
5.2 蒙版	72
5.2.1 矢量蒙版	72
5.2.2 位图蒙版	74
练习题	75
第 6 章 制作网页元素	77
6.1 制作切片	77
6.1.1 创建切片	77
6.1.2 编辑切片	78
6.2 制作导航栏	78
6.2.1 制作按钮	78
6.2.2 制作导航栏	79
6.3 制作弹出菜单	80
6.4 制作动画	81
6.4.1 动画简介	81
6.4.2 制作逐帧动画	82
6.4.3 动画制作命令	83
6.5 优化与导出	84
练习题	85

第 7 章 网站开发实例之 Fireworks 篇	87
7.1 制作网页模板	87
7.1.1 制作“主页”模板	87
7.1.2 制作“栏目导航页”模板	92
7.1.3 制作“内容页模板”	96
7.1.4 制作“导航栏模板”	97
7.2 处理图片	98
7.2.1 制作 Flash 中应用的图片	98
7.2.2 制作网页的图片	100
练习题	101
第 8 章 Flash 概述	102
8.1 Flash 动画的原理	102
8.1.1 动画原理	102
8.1.2 传统动画	102
8.1.3 计算机动画	102
8.1.4 Flash 动画	103
8.2 Flash CS4 的工作环境	103
8.2.1 舞台区	104
8.2.2 文档选项卡	104
8.2.3 属性面板	104
8.2.4 库面板	104
8.2.5 工具箱	105
8.2.6 时间轴面板	107
8.2.7 历史记录面板	108
8.3 管理文档	108
8.3.1 新建 Flash 文档	109
8.3.2 设置文档属性	109
8.3.3 打开 Flash 文档	110
8.3.4 保存 Flash 文档	111
8.3.5 导出 Flash 动画	111
8.4 制作一个简单的 Flash 动画	111
8.4.1 新建 Flash 文档并保存	111
8.4.2 制作动画效果	112
8.4.3 测试动画效果并导出	113
练习题	114
第 9 章 创建和编辑动画角色	115
9.1 绘制图形	115
9.1.1 线条工具	115

9.1.2	形状工具组	116
9.1.3	铅笔工具	118
9.1.4	刷子工具组	119
9.1.5	钢笔工具组	120
9.1.6	橡皮擦工具	121
9.1.7	Deco 工具	121
9.2	改变对象的形状	124
9.2.1	选择工具	124
9.2.2	部分选取工具	124
9.2.3	套索工具	125
9.2.4	任意变形工具组	126
9.2.5	3D 工具组	128
9.2.6	变形面板	129
9.3	设置笔触与填充颜色	130
9.3.1	使用工具箱	130
9.3.2	使用“颜色面板”	131
9.3.3	填充工具组	132
9.3.4	滴管工具	133
9.4	文本工具	133
9.4.1	文本类型	133
9.4.2	输入文本	133
9.4.3	设置文本属性	134
	练习题	134
第 10 章	创建动画	136
10.1	Flash CS4 中的动画种类	136
10.2	逐帧动画	136
10.3	补间动画	138
10.3.1	使用“补间动画”的方法	138
10.3.2	使用“补间动画”创作动画	139
10.4	补间形状动画	151
10.5	传统补间动画	152
10.5.1	创建“传统补间动画”	153
10.5.2	运动引导层动画	154
10.6	遮罩动画	156
10.7	骨骼动画	159
10.7.1	骨骼链接多元件	159
10.7.2	形状内部创建骨架	161
10.8	动画预设	162
	练习题	163

第 11 章 元件与交互动画	165
11.1 使用元件.....	165
11.1.1 元件类型	165
11.1.2 创建元件	166
11.1.3 修改元件	171
11.2 ActionScript 3.0 简介	172
11.2.1 ActionScript 3.0 基础知识	172
11.2.2 制作交互动画	173
11.3 为动画添加声音	175
11.3.1 导入声音文件	175
11.3.2 将声音添加到时间轴	175
11.3.3 为按钮添加声音	177
11.3.4 使用声音库	177
练习题.....	178
第 12 章 网站开发实例之 Flash 篇	180
12.1 制作横幅动画.....	180
12.1.1 准备工作	180
12.1.2 制作动画	181
12.1.3 导出影片	183
12.2 制作菜品展示动画.....	184
12.2.1 准备工作	184
12.2.2 制作动画	184
12.2.3 导出影片	185
练习题.....	185
第 13 章 Dreamweaver CS4 入门	186
13.1 Dreamweaver CS4 简介	186
13.1.1 Dreamweaver CS4 的运行	186
13.1.2 Dreamweaver CS4 的工作环境	187
13.2 使用 Dreamweaver CS4 建立站点	191
13.2.1 定义站点	191
13.2.2 建立网页	193
练习题.....	197
第 14 章 使用常用对象制作网页	198
14.1 使用文本.....	198
14.1.1 添加文本	198
14.1.2 文本的样式	199
14.1.3 文本与段落设置	200
14.2 使用图像.....	204

14.2.1	插入图像	204
14.2.2	设置图像属性	205
14.2.3	创建鼠标经过图像	207
14.3	使用 Flash 动画	208
14.3.1	插入 Flash 动画	208
14.3.2	设置 Flash 动画	209
14.4	使用超链接	209
14.4.1	相关概念	209
14.4.2	文本链接	210
14.4.3	图像链接	211
14.4.4	图像热点链接	212
14.4.5	命名锚记	214
14.4.6	电子邮件链接	215
14.5	页面属性设置	216
14.5.1	设置“外观”属性	216
14.5.2	设置“链接”属性	217
	练习题	218
第 15 章	CSS 样式表	220
15.1	CSS 基础	220
15.1.1	CSS 的优点	220
15.1.2	CSS 规则	220
15.1.3	CSS 规则的应用范围	222
15.1.4	在网页中插入 CSS 规则	223
15.2	使用 CSS 样式表	224
15.2.1	CSS 样式面板	224
15.2.2	创建 CSS 样式表	225
15.3	CSS 样式表应用举例	229
15.3.1	固定网页背景	229
15.3.2	制作单像素表格线	230
15.3.3	使用两套超链接样式	231
15.3.4	使用滤镜制作特效	234
	练习题	236
第 16 章	网页布局	238
16.1	表格布局	238
16.1.1	插入表格	238
16.1.2	设置表格和单元格的属性	239
16.1.3	编辑表格	241
16.1.4	嵌套表格	243
16.2	AP DIV 布局	245

16.2.1 创建 AP Div 元素.....	245
16.2.2 编辑 AP Div 元素.....	247
16.2.3 AP Div 元素与表格.....	249
16.3 框架布局.....	251
16.3.1 框架布局.....	251
16.3.2 内部框架.....	251
练习题.....	253
第 17 章 使用行为制作网页特效.....	255
17.1 网页行为.....	255
17.1.1 有关概念.....	255
17.1.2 使用“行为”面板.....	255
17.2 使用内置行为.....	257
17.2.1 文本与行为.....	257
17.2.2 窗口与行为.....	258
17.2.3 AP 元素与行为.....	259
17.3 使用 JavaScript 代码.....	263
17.3.1 水中倒影特效.....	263
17.3.2 滚动图片特效.....	264
练习题.....	266
第 18 章 网站开发实例之 Dreamweaver 篇.....	267
18.1 准备工作.....	267
18.1.1 图片与文字素材.....	267
18.1.2 公共素材.....	268
18.1.3 建立站点.....	269
18.2 制作主页.....	271
18.2.1 制作 CSS 样式表.....	271
18.2.2 编辑主页.....	274
18.3 制作导航页.....	277
18.3.1 添加 CSS 样式表.....	277
18.3.2 编辑水产导航页.....	279
18.3.3 制作其他导航页.....	282
18.4 制作内容页.....	284
18.4.1 添加 CSS 样式表.....	284
18.4.2 编辑“红烧鱼头豆腐”菜谱.....	286
18.4.3 制作其他菜谱.....	290
练习题.....	290

第1章 网页设计概述

在动手制作网页之前，首先需要对网页设计的基本常识有一个大致的了解。网页是什么？网页是由什么组成的？它们是怎样工作的？用什么方法能够将多个网页组织成一个完整的网站？网站制作的工作流程是怎样的？本章将介绍学习网页设计所需具备的基本常识。

1.1 网页、网站和主页

一般来说，组成网页的元素有文字、图形、图像、声音、动画、影像、超链接以及交互式处理等。其中，最基本的组成元素是文字、图形和超链接。各个独立的网页通过超链接组成一个整体，即为网站。本节将介绍一些关于网页的基本概念。

1.1.1 网页

网页（WebPage）就是以 HTML 为基础的，能够通过网络传输，并被浏览器翻译成可以显示出来的包含文本、图片、声音、动画等媒体形式的页面文件。

网页分为静态网页和动态网页两种类型。

1. 静态网页

静态网页是指没有后台数据库、不含程序和不可交互的网页，用户编的是它显示的就是什么，不会有任何改变。静态网页更新起来相对比较麻烦，一般适用于更新较少的展示型网站。静态网页通过 HTML 编写，以 .htm、.html、.shtml、.xml 等为扩展名。在静态网页中，也可以出现各种动态的效果，如 GIF 格式的动画、Flash 动画、滚动字幕等，这些“动态效果”只是视觉上的，不能与动态网页混为一谈。

静态网页的一般特点：

- ① 每个网页都有一个固定的 URL，且以 .htm、.html、.shtml 等常见形式为后缀。
- ② 网页内容一经发布到网站服务器上，无论是否有用户访问，每个静态网页的内容都是保存在网站服务器上的。也就是说，静态网页是实实在在保存在服务器上的文件，每个网页都是一个独立的文件。
- ③ 静态网页的内容相对稳定，因此容易被搜索引擎检索。
- ④ 静态网页没有数据库的支持，在网站制作和维护方面工作量较大。因此，当网站信息量很大时完全依靠静态网页制作方式比较困难。
- ⑤ 静态网页的交互性较差，在功能方面有较大的限制。

2. 动态网页

动态网页是采用动态网站技术动态生成的网页。动态网站技术包括 ASP、PHP、JSP、ASP.NET、CGI 等。是否在服务器端运行，是区别静态网页与动态网页的重要标志。在服务器端运行的网页、程序、组件属于动态网页，它们会因不同浏览者、不同时间、不同条件返回不同的网页内容。