



今日电子

美国计算机“宝典”丛书

Creating Web Pages Bible

丛书
累计印数
59万册

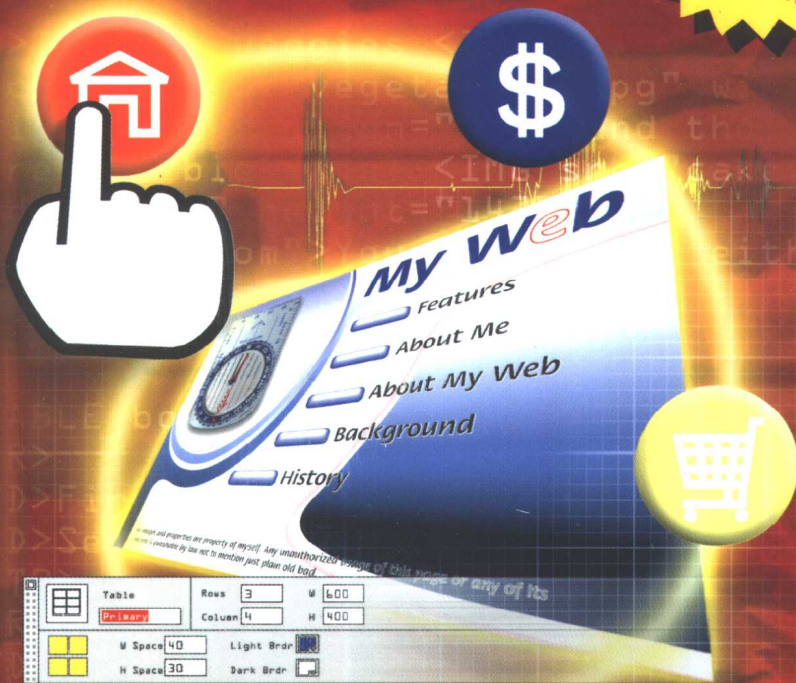
100%

内容丰富、权威

即使是初学者也能创建出色的Web站点

使用功能强大的Flash、JavaScript和其他流行的热门工具

掌握开展电子商务和站点展示的基本方法



[美] David Crowder
Rhonda Crowder

著

闫隽 高春蓉 谷宇 等译
李双庆 审校

网页制作

宝典

随书
附带的
CD-ROM
光盘包含

Flash 5、Dreamweaver 4
和Fireworks 4的试用版以及
20多个Web设计工具、实用软件
和资源



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
www.phei.com.cn

美国计算机“宝典”丛书

网页制作宝典

Creating Web Pages Bible

[美] David Crowder Rhonda Crowder 著

闫隽 高春蓉 谷宇 等译

李双庆 审校

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书全面介绍进行 Web 站点设计和页面制作所应具备的各项知识。

本书从创建一个 Flash Web 站点的具体例子开始,介绍如何利用最新的 Web 技术迅速、方便地建立起出色的 Web 站点。全书共有 6 个部分 24 章,详细介绍了在网上创建 Web 页面时需要了解的知识,从超文本标记语言 (HTML) 的基础知识,到利用文本、图像和颜色设计美观的 Web 站点;从 Web 页面的版面设计,到利用 JavaScript 使站点更加生动和用多媒体 (声音和视频) 来增强页面的交互性。此外,作者在介绍电子商务的相关内容时强调了安全性方面的问题。本书最后着重介绍了站点维护和内容更新,也就是如何保持访问者对站点感兴趣的问题,另外还涉及到了一些读者将来应了解的知识,包括 XML 和 XHTML。

本书适合从事 Web 页面制作和站点开发的专业技术人员阅读,也可供普通业余爱好者在制作个人主页时参考使用。

Hungry Minds Copyright ©2002 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright ©2001 by Hungry Minds, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, Hungry Minds, Inc.

本书中文简体专有翻译出版版权由美国 Hungry Minds, Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作宝典 / (美) 科罗德 (Crowder, D.), (美) 科罗德 (Crowder, R.) 著; 闫隽等译. - 北京: 电子工业出版社, 2001.12

(美国计算机“宝典”丛书)

书名原文: Creating Web Pages Bible

ISBN 7-5053-7291-2

I. 网... II. ①科... ②科... ③闫... III. 主页制作 - 基本知识 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 088108 号

丛 书 名: 美国计算机“宝典”丛书

书 名: 网页制作宝典

原 书 名: Creating Web Pages Bible

著 者: [美] David Crowder Rhonda Crowder

译 者: 闫 隽 高春蓉 谷 宇 等

审 校: 李双庆

责任编辑: 李秦华 徐 申

排版制作: 今日电子公司制作部

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 www.phei.com.cn

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 35 字数: 874 千字

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-7291-2
TP · 4181

定 价: 49.00 元 (含光盘一张)

著作权合同登记号 图字: 01-2001-2150

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话: 88211980 68279077

出版说明

21 世纪是一个崭新的世纪，是催人奋进的世纪。在新世纪的第一乐章中，我们热忱地向广大读者、IT 人士推介这套全新改版的美国计算机“宝典”丛书。

丛书的出版宗旨

本着提高广大读者计算机专业技能的宗旨，我社从美国 Hungry Minds（原 IDGBooks Worldwide）公司引入了这套“宝典”丛书。该丛书在世界各地 51 个国家被译为 31 种文字，拥有几百万的读者。在我国自 1994 年引入这套丛书以来，截至 2001 年中期累计销量已近 60 余万册。得到了广大读者的认同，成为电子工业出版社的著名品牌之一。

丛书的涉及范围

“宝典”丛书的涉及范围甚广，既包括众多的流行软件、编程语言、图形图像，也包括数据库、网络等高端技术等方面的书籍。对于某些软件，我们还进行了本地化处理，按相应的中文版软件进行了调整，进一步贴近中国读者的需求。

每一本“宝典”共同贯彻的一项宗旨就是，对相应主题的介绍都非常全面、系统。使该软件或系统能做到的，读者通过本书的学习也能做到。

丛书的创作队伍

“宝典”丛书的作者都是某个计算机专业领域的专家、教授，有些还是某软件的特约测试者。比如 Deke McClelland、Alan Simpson 和 Ellen Finklstien 等知名畅销计算机图书作家，在相关领域都具有很高的声望。他们拥有丰富的实践经验，所介绍的内容都是在工作中得到千锤百炼，具有较高的权威性。在他们所撰写的书籍当中，会介绍一些技巧，同时也会为读者提出某些忠告，以免犯同样的错误。

在中文版“宝典”中我们也本着同样的原则，所选的译者均经过严格筛选，他们大都是来自于高等院校的教授、学者，计算机领域的高手，不但具有高深的专业知识，同时也具备英语方面的深厚底蕴。我们的编辑队伍，同样是来自于计算机专业的高素质人才。通过这种严格的层层把关，我们相信最终奉献给读者的将是一部部精品。

丛书的新特性

进入新的世纪，“宝典”将以全新的面貌呈现在广大读者面前。无论是版式、用纸还是印刷质量，相关人员都颇费一番苦心，进行了很大改善。同时我们对于丛书的选题也进行了调整，使其更适合我国的计算机发展水平。对于原书中某些不适合中国国情以及过于调侃的内容进行了删减。我们将秉承“宝典”丛书一贯的“权威、全面、精益求精”的风格，力争使每一本书成为您探索计算机领域奥秘的“宝典”。

译者序

当前，我们正处于信息技术高速发展的时代，计算机网络与我们的日常工作、学习和生活息息相关。人们在 Internet 上从事各种活动时，不论是机关团体、商业机构还是个人，也不论想在 Internet 上做什么，是向公众提供信息、从事商业活动还是仅仅想向世界展示自己，首先要做的事情就是制作 Web 页面、创建 Web 站点。读者在网上浏览时一定访问过形形色色的站点、见过各种各样的网页，它们在站点设计、内容安排以及图形、动画、声音和视频的使用上都有很大的差异。同时，访问者的点击率也有极大的区别，有的站点可能一天被点击数千次甚至上万次，有的却极少有人问津。Web 页面的制作是一门艺术，需要运用各种设计方法和灵活的技巧。本书正是为了满足广大读者这方面的需要而编写的，它包含了在 WWW 上创建 Web 页面时需要了解和掌握的各方面内容。

本书的作者 David Crowder 和 Rhonda Crowder 曾合作编写过多本关于计算机和 Internet 的书，包括“Building a Web Site For Dummies”和“Teach Yourself the Internet”。十几年以来，他们一直从事网络方面的工作，曾受到过多种奖励，其中包括 NetGuide 杂志的“金站点奖”。

本书第 1 部分由李双庆翻译，第 2 部分和总词汇表由闫隽翻译，第 3 部分和附录由谷宇翻译，第 4 部分、第 5 部分由高春荣翻译，第 6 部分由朱军翻译，全书由李双庆审校。在本书的翻译过程中，崔俊华、刘晓虹、许柏庆、彭苏鲁、李丹、陈延生、王新生、徐知恒、刘文林、姚远、翁沧南、徐刚、周春华、兰运通、于敏、霍培峰等也参加了部分章节的翻译、校对和录入工作，在此对他们的支持表示最诚挚的感谢。

本书在翻译方面的错误和不当之处，敬请广大读者指正。

目 录

前言	1
快速入门 创建一个 Flash Web 站点	3
第 1 部分 构建 Web 页面和站点	25
第 1 章 规划 Web 页面	26
1.1 分析 Web 站点的类型	26
1.2 理解 Internet 的访客统计	31
1.3 决定方法	33
1.4 小结	35
第 2 章 用 HTML 积木式程序创建页面	37
2.1 理解基本元素	37
2.2 用属性增加元素的灵活性	39
2.3 典型的 HTML 结构	41
2.4 添加文本	41
2.5 创作工具的类型	46
2.6 选择工具	52
2.7 创建 Web 页面后的工作	54
2.8 用特殊工具工作	56
2.9 小结	59
第 3 章 将 Web 页面组织成站点	60
3.1 用 URL 指定资源位置	60
3.2 添加链接	61
3.3 比较页面设计与站点设计	66
3.4 分解站点	69
3.5 小结	71
第 4 章 发布站点	72
4.1 获得域名	72
4.2 找一个 Web 空间提供商	76
4.3 测试对用户需要的响应	83
4.4 避免受普通提供商的欺骗	84

4.5 探讨附加服务项	85
4.6 上传页面	95
4.7 小结	99
第2部分 用字体、图像和颜色增强 Web 页面效果	103
第5章 用文本获得特殊效果	104
5.1 字符样式修饰文本	104
5.2 使用 FONT 和 BASEFONT 元素	108
5.3 文本对齐和缩进	111
5.4 选择字符集	114
5.5 使用特殊字符和实体	117
5.6 小结	123
第6章 查找图像	124
6.1 浏览图形文件类型	124
6.2 在 Web 上找免费图像	125
6.3 避免法律纠纷	128
6.4 小结	129
第7章 在页面上添加图像	130
7.1 添加图像	130
7.2 使用占位符	135
7.3 对齐文本和图像	136
7.4 用图像来链接文件	141
7.5 解决图像的问题	144
7.6 添加背景图像	145
7.7 小结	151
第8章 创建和修饰图像	152
8.1 选择绘图工具	152
8.2 修饰图像	155
8.3 使用 3D 图像处理软件	164
8.4 小结	169
第9章 给站点添加颜色	170
9.1 设置颜色属性	170
9.2 使用颜色名称和十六进制编号	176
9.3 互补、对比和协调	182
9.4 理解颜色的暖色效果	184

9.5 小结	187
第 3 部分 Web 页面的版面设计	187
第 10 章 发挥表格的作用	188
10.1 增加表格并且设置表格尺寸	188
10.2 控制边框	193
10.3 使用填充和间距	194
10.4 对齐表格和单元格内容	196
10.5 生成行和列	204
10.6 使用图像和颜色	206
10.7 小结	213
第 11 章 用框架组织 Web 站点	214
11.1 设计框架版面	214
11.2 创建框架集	217
11.3 设置链接目标	228
11.4 定制框架边框和页边空白	230
11.5 设置滚动条选项	233
11.6 避免出现框架问题	234
11.7 小结	237
第 12 章 层叠样式表风格的 Web 页面	238
12.1 测试浏览器	238
12.2 关于浏览器的支持问题	240
12.3 层叠优先权	240
12.4 重新定义 HTML 元素	243
12.5 等级分配	243
12.6 使用 ID	244
12.7 通过上下关联的选择器定义嵌套元素	245
12.8 CSS 参考资料	245
12.9 使用样式表创建程序	276
12.10 小结	277
第 13 章 层的定位原理	278
13.1 添加层	278
13.2 交迭层	280
13.3 剪裁层的内容	282
13.4 使用溢出属性处理大元素	283
13.5 小结	286

第4部分 用Flash、窗体和其他工具增加交互性	287
第14章 在窗体中获取输入信息	288
14.1 添加窗体	288
14.2 用文本框收集短信息	290
14.3 用文本区域收集复杂信息	294
14.4 用复选框和单选按钮进行选择	297
14.5 用SELECT和OPTION元素节省空间	300
14.6 使用INPUT按钮	305
14.7 使用BUTTON元素	308
14.8 添加隐藏域	310
14.9 添加标号	310
14.10 设置Tab键控制次序	312
14.11 定义快捷键	312
14.12 提交窗体	314
14.13 小结	314
第15章 动态Web页面制作	315
15.1 初步认识JavaScript	315
15.2 理解JavaScript	316
15.3 事件触发脚本程序	332
15.4 将元素视为对象	338
15.5 浏览器的兼容性	341
15.6 小结	345
第16章 定位Web站点	346
16.1 导航规则	346
16.2 添加导航条	348
16.3 用列表和菜单显示链接	356
16.4 小结	363
第17章 动态页面元素	365
17.1 理解使用动画的缺陷	365
17.2 使用滚动图标来获得动感	365
17.3 设置元素动作	369
17.4 小结	378
第18章 用Flash制作动画	379
18.1 了解Flash设计	379

18.2 创建对象	385
18.3 修改对象	388
18.4 处理文本	392
18.5 处理影片时间线	394
18.6 使用高级技术	401
18.7 导出和发布影片	403
18.8 小结	408
第 19 章 添加多媒体和其他对象	409
19.1 添加音频	409
19.2 嵌入视频	415
19.3 添加 Java applet 小程序	417
19.4 小结	422
第 5 部分 创建电子商务	423
第 20 章 建立电子商务服务站点	424
20.1 选择电子商务机构	424
20.2 创建购物车	427
20.3 收银	431
20.4 Internet 的买卖模式	434
20.5 小结	435
第 21 章 有关电子商务的问题和建议	436
21.1 域名和注册商标	436
21.2 缓解公众的恐惧心理	439
21.3 退货和赔偿制度	442
21.4 行之有效的方法	443
21.5 小结	446
第 6 部分 宣传和维护 Web 站点	447
第 22 章 宣传站点	448
22.1 利用搜索引擎	448
22.2 Web 目录的作用	456
22.3 发行新闻稿	458
22.4 设置互惠链接	460
22.5 评价横幅交换	461
22.6 小结	464

第 23 章 维护站点	465
23.1 测试站点	465
23.2 妥善地处理访问者对站点的改变	469
23.3 使站点保持一致性	471
23.4 选择站点维护工具	472
23.5 小结	473
第 24 章 站点更新	474
24.1 站点必须不断更新	474
24.2 保持站点内容新颖	475
24.3 增加额外的吸引力	477
24.4 迎接 XML 时代	478
24.5 转向 XHTML 1.0	484
24.6 小结	487
附录 A CD-ROM 内容	488
附录 B HTML 4.01 说明	492
附录 C XHTML 1.0 说明	507
附录 D JavaScript 参考	525
词汇表	534

前 言

欢迎阅读本书。本书包括了在网上创建 Web 页面的所需要了解的各方面知识。从必须用到的基本 HTML（超文本标记语言）到 JavaScript 程序设计器和 Flash 向导所使用的诀窍，应有尽有。

本书的组织结构

本书从“快速入门”开始、全书由 24 章（分为 6 个部分）、4 个附录和 1 个词汇表组成。

快速入门 创建一个 Flash Web 站点

本书用一个特殊的部分“快速入门”开始。这一部分向读者展示了如何用最新的 Web 技术在很短的时间内方便地建立起一个足以令人刮目相看的 Web 站点。

第 1 部分 构建 Web 页面和站点

第 1 部分介绍了如何规划一个 Web 站点，告诉读者怎样用 HTML 来创建 Web 页面。这一部分还介绍了如何把这些页面组织成一个一体化的站点，以及怎样把这个站点放到网上去。

第 2 部分 用字体、图像和颜色来增强 Web 页面效果

第 2 部分探讨了在设计一个美观 Web 站点的过程中，如何合理利用文本、图像和颜色的问题。在这一部分中讲述了怎样把这些元素合理地组合在一起建立最赏心悦目的页面，以给人愉快的感觉。

第 3 部分 Web 页面的版面设计

第 3 部分深入研究了使用框架和框架组在屏幕上同时显示多个 Web 页面的问题。这部分还介绍了一些使用表（Table）的技巧，向读者展示出，表除了能够显示信息外，还有许多其他的用途。这部分也介绍了最先进的层叠样式单，并讲述了用层来控制 Web 页面总体版面布局的方法。

第 4 部分 用 Flash、窗体和其他工具增加交互性

第 4 部分进一步探讨了用窗体从站点收集信息的实质性问题。这一部分告诉读者怎样用 JavaScript 使一个站点更加生动且便于浏览，并详细介绍了 Flash——当前最主要的 Web 页面制作工具。另外，这一部分还具体介绍了怎样把多媒体（例如声音和视频）添加到站点的问题。

第5部分 创建电子商务

第5部分涉及到电子商务的各方面问题。告诉读者如何确定哪种设置最能满足自己的需要,怎样才能在网上安全地使用信用卡,在此介绍了各种可供选择的选项,包括接纳会员的全部程序。

第6部分 宣传和维护 Web 站点

第6部分告诉读者,怎样才能使自己的站点最容易被人们注意到。这一部分着重介绍了站点维护的有关问题,以及怎样不断地更新站点的内容,使人们对自己的站点始终保持兴趣。这里涉及到的 Web 技术是使用标题的方法和一些用户将来必须了解的知识,包括 XML 和 XHTML。

附录和词汇表

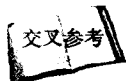
本书有4个附录,即“CD-ROM内容”、“HTML 4.01说明”、“XHTML 1.0说明”和“JavaScript 参考”。本书的末尾还列出了一个很有用的技术词汇表。

本书约定

本书包括下列图标,这些图标能引起读者对一些特殊问题的注意:



该图标指出这里有一个需要读者注意的问题。



该图标指出这里的内容在本书的其他章节中也有介绍。



该图标表示这里对所叙述的问题增加了一点额外的介绍。



该图标指出达到同一目的另外一种方法,或者指出另一种有可能更适合于读者的方法。

创建一个Flash Web站点

当前最流行的一种Web开发应用软件就是Macromedia Flash,用Flash可以在页面上开发出生动的动画。在本书的这一章中,引导读者为一个假定的 Hot Air Balloon Vacations (热气球假日) 公司创建一个Flash影片,然后把该影片组合到一个Web页面中,并把页面置入Web站点。

创建影片

本章这个建立样本影片的教程主要是要让读者对于整个制作过程的每个步骤有个总体的概念,关于制作Flash影片所需基本技能的详细内容,读者可参见第18章。在此过程中需要建立几个图层,每个图层包含影片中的几个对象。有些对象将转换成图符(Symbol)。还要使许多对象动起来,并加上声音效果。在制作的过程中要用时间线上的帧来调整每一图层上对象的动作。

图层、时间线和帧

Flash中的舞台(Stage)是发生动作的地方;图层(Layer)可放置对象;时间线(Timeline)是用来控制动画顺序的。图层是一种在空间上把对象分开的办法,这样才能使有些对象显得比其他对象距观看者更近。在另一个图层后面的图层称为“较低的”图层,前面的图层称为“较高的”图层。通常从底部开始建立图层,不过也可以在任何想插入的地方插入图层。一般,背景图层是需要建立的第一图层,而在最后一个图层中应当包含出现在前台的对象。这样就使得较低图层上的对象看起来是在较高图层上对象的后面。每条时间线由多个帧组成。每个帧代表时间线上的一个时间单位。帧就像标尺上显示测量单位的刻度一样。

创建背景图层

影片由场景、图层和时间线组成。可以用场景把影片分解成容易管理的多个片断。制作影片的第一项任务就是创建第一图层,即

快速入门



本章包括:

创建电影

创建Web页面

在网上发布Flash Web
页面



布景或背景 (background) 图层, 如图 QS.1 所示。

可按下列步骤创建背景图层:

1. 从 Program 菜单启动 Flash。
2. 在 Scene 1 (场景 1) 左窗格中的图层名 (Layer 1) 上双击, 把该图层名重命名为 Backdrop (布景)。

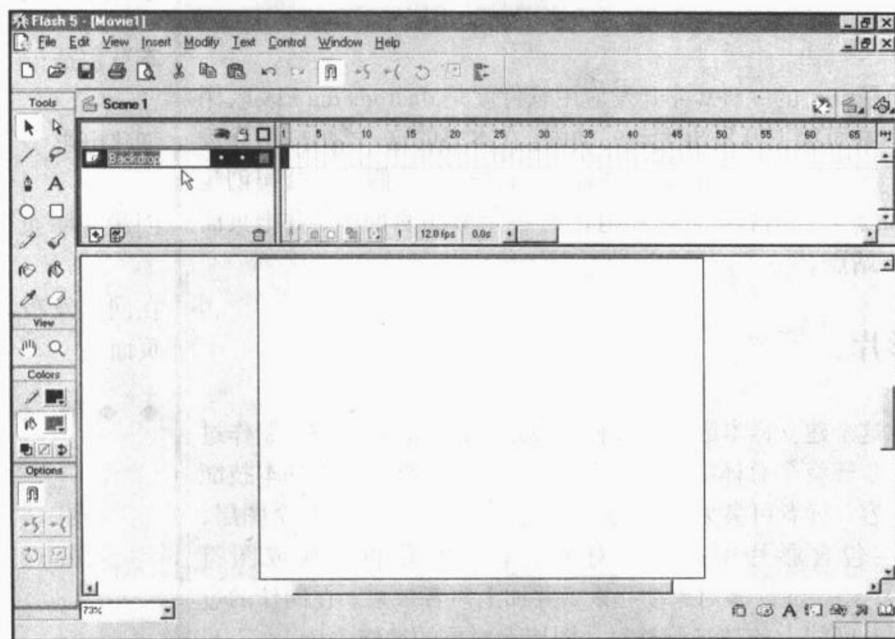


图 QS.1 创建背景图层



注意 当启动 Flash 的时候, 就已经为用户建立了第一图层。所以, 只需把它重命名就可以使用它了。单击图层名面板下面的加号, 可以建立后续的多个图层。

3. 保存影片, 如图 QS.2 所示。可以单击工具栏中的磁盘图标, 或者选择 File ⇨ Save 命令。如果单击 OK 按钮, 就将用 Movie 1 作为文件名保存影片。用 File ⇨ Save As 可以使影片文件重命名。在 Save As 对话框中, 键入一个想要的影片文件名即可, 在本例中, 就把它叫做 Balloons。

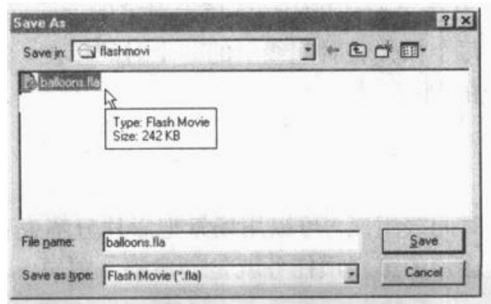


图 QS.2 保存 Balloons 影片

交叉参考

要更深入地探讨文件导入问题，可参见第 18 章中“导入艺术作品”一节。

4. 选择 **Modify** ⇨ **Movie** 命令，并单击 **Background Color** 按钮，从背景上的调色板中选择淡蓝色（见图 QS.3）。其他选项均保持默认设置，单击 **OK** 按钮。现在舞台为淡蓝色。

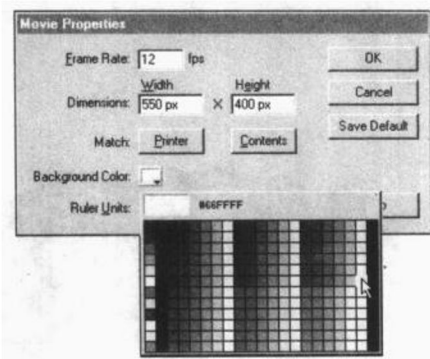


图 QS.3 修改影片的属性

导入图像和声音

下面我们将用一些有趣的图像和声音来增强影片的效果。选择 **File** ⇨ **Import**，然后选择要导入的文件。在本书随带的光盘上有很多图像文件和声音效果文件可供选择。导入文件之后，在用户使用这些文件之前，它们将保存在库中。

导入图像文件

可以把导入功能作为一种快速启动的方法，因为导入意味着不需要创建原始图形。

交叉参考

关于文件导入的详细内容，请参见第 18 章“导入技术”一节。

导入文件可按下列步骤进行：

1. 选中背景图层中的第一帧，然后选择 **File** ⇨ **Import**。在 **Import** 对话框中，从随书附带光盘上的 **QuickStart** 文件夹中选择 **forest.gif** 文件。
2. 用箭头工具选择一幅山林的图画，并把这幅图像放置在舞台的底部，使舞台的底部与图像的底部对齐。现在淡蓝色的背景就变成了天空，如图 QS.4 所示。

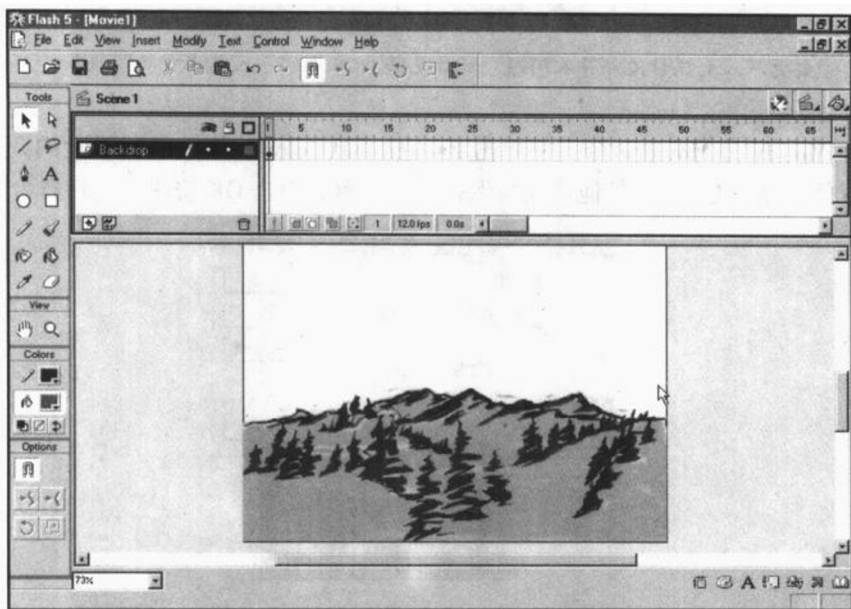


图 QS.4 导入一幅图像

插入关键帧

关键帧 (Keyframe) 是在时间线上计划让动作开始、结束或改变的地方插入的一种特殊的帧。关键帧标记着每条时间线的起点和终点，当创建图层的时候就已经建立了第一个关键帧。

选择背景时间线上 (在窗格中图层名的右边) 位于数字 50 正下方的小方块 (见图 QS.5)，然后选择 Insert ⇒ Keyframe 选项 (如图 QS.6 所示)。

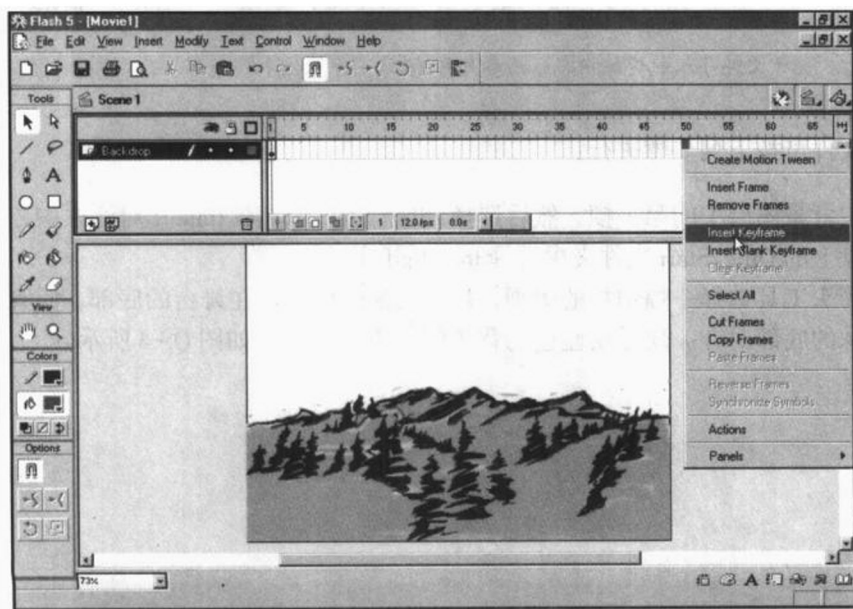


图 QS.5 在背景图层上插入一个关键帧