



高等职业院校计算机教育规划教材

Gaodeng Zhiye Yuanxiao Jisuanji Jiaoyu Guihua Jiaocai

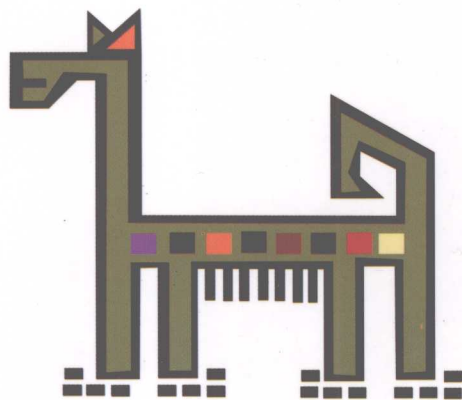
# 网页制作实用教程

(第2版)

WANGYE ZHIZUO SHIYONG JIAOCHENG

张淑清 主编

- 提炼网页制作理论基础
- 突出网页制作实践能力
- 一个综合实例贯穿全书



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS



精品系列



中国石化出版社  
CHINA UNIVERSITY OF PETROLEUM PRESS

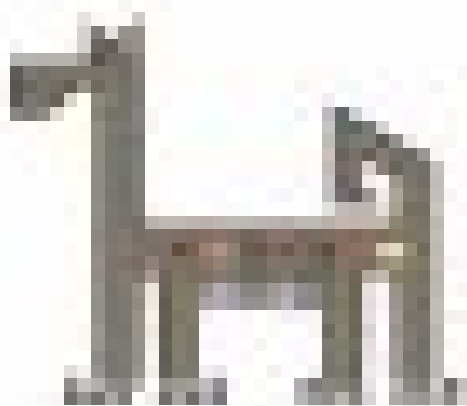
# 网页制作实用教程

(第2版)

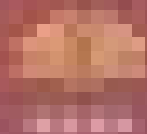
WANGYE ZHIZUO SHIYONG JIAOCHENG

第2版

- 主编 王 强
- 副主编 王 强
- 主审 王 强



中国石化出版社





高等职业院校计算机教育规划教材

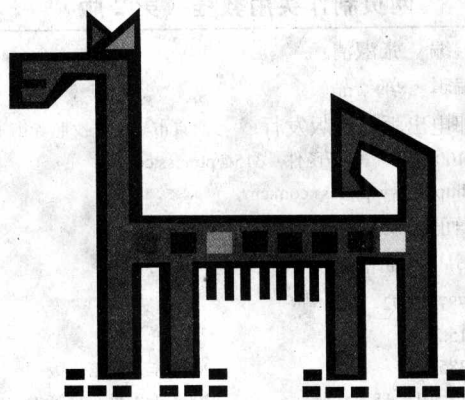
Gaodeng Zhiye Yuanxiao Jisuanji Jiaoyu Guihua Jiaocai

# 网页制作实用教程

(第2版)

WANGYE ZHIZUO SHIYONG JIAOCHENG

张淑清 主编



人民邮电出版社

北京



精品系列

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作实用教程/张淑清主编. —2版. —北京: 人民邮电出版社, 2008.4

高等职业院校计算机教育规划教材

ISBN 978-7-115-17603-5

I. 网… II. 张… 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 (2008) 第 017416 号

内 容 提 要

本书以 Dreamweaver 8 中文版软件为蓝本, 结合 Flash 8 软件和 Fireworks 8 软件的最新技术, 介绍了网页设计、规划与制作的基本技能。全书共 11 章, 内容包括网页制作基本概念, HTML 语言结构, Dreamweaver 8 工作环境, 网站和网页规划、建设、发布与维护, 其中涉及对 CSS 技术、网络技术应用的介绍。在本书最后一章, 设置了网页制作综合实例。

本书是高职高专院校“网页设计与制作”课程的教材, 也可供网页制作爱好者参考使用。

高等职业院校计算机教育规划教材  
网页制作实用教程 (第 2 版)

- ◆ 主 编 张淑清  
责任编辑 郭 晶
- ◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京华正印刷有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 15.25  
字数: 385 千字 2008 年 4 月第 2 版  
印数: 12 501—15 500 册 2008 年 4 月北京第 1 次印刷

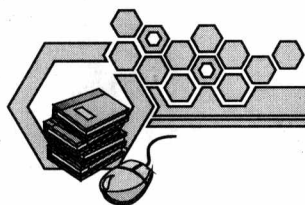
ISBN 978-7-115-17603-5/TP

定价: 26.00 元

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

反盗版热线: (010)67171154

京 北



## 丛书出版前言

目前, 高职高专教育已经成为我国普通高等教育的重要组成部分。在高职高专教育如火如荼的发展形势下, 高职高专教材也百花齐放。根据教育部发布的《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》(简称 16 号文) 的文件精神, 本着为进一步提高高等教育的教学质量和服务的根本目的, 同时针对高职高专院校计算机教学的思路和方法的不断改革和创新, 人民邮电出版社精心策划了这套高质量、实用型的教材——“高等职业院校计算机教育规划教材”。

本套教材中的绝大多数品种是我社多年来高职计算机精品教材的积淀, 都经过了广泛的市场检验, 赢得了广大师生的认可。为了适应新的教学要求, 紧跟新的技术发展, 我社再一次组织了广泛深入的调研, 组织了上百名教师、专家对原有教材做认真的分析和研讨, 在此基础上重新修订出版。

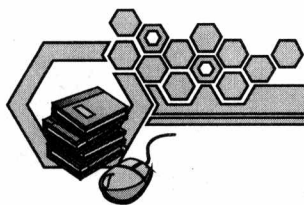
本套教材中还有一部分品种是首次出版, 其原稿也在教学过程中多次使用。因此, 本套教材集中反映了高职院校近年来的教学改革成果, 是教师们多年来教学经验的总结。本套教材中的每一部作品都特色鲜明, 集高质量与实用性为一体。

本套教材的作者都具有丰富的教学经验和写作经验, 思路清晰, 文笔流畅。教材编写充分体现高职高专教学的特点, 深入浅出, 言简意赅。理论知识以“够用”为度, 突出工作过程导向, 突出实际技能的培养。

为方便教师授课, 本套教材将提供完善的教学服务体系。读者可通过访问人民邮电出版社网站 <http://www.ptpress.com.cn/download> 下载相关资料。

欢迎广大读者对本套教材的不足之处提出批评和建议!

人民邮电出版社



本书的第1版编写于两年前。这两年，网页制作技术及相关软件又有了很大发展。为了使教材内容能够紧跟技术的进步，作者在第1版的基础上，对全书内容进行了较大改动，力图使本书在反映最新技术成果的同时，内容结构和篇幅大小更加符合高职院校教学的实际需要。

## 一、本书结构

全书共11章，建议安排72学时，其中上机实训为36学时。具体内容如下。

第1章 网页设计初步。介绍网页制作的基础知识和 Dreamweaver 8 的工作界面。建议安排2学时。

第2章 网站构架的创建。介绍建设一个网站的基本流程。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第3章 网页元素的添加——文字、图像和链接。介绍如何在网页中添加文字、图像并设置超级链接。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第4章 网页元素的定位——表格、框架与层。通过具体实例介绍表格、框架与层的创建、属性设置及在网页中的具体应用。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第5章 网页的美容师——CSS 样式。通过具体实例介绍 CSS 样式控制网页元素及网页外观的方法。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第6章 网页素材的定做——媒体、图像与动画。通过具体实例讲述绘制、编辑、修改图像和制作动画的技术以及向网页中插入媒体对象的技术。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第7章 网页特效的实现——行为和 时间轴。介绍了行为、时间轴的具体应用，以及行为与时间轴的综合实例。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

第8章 网页交互的实现——交互式表单。介绍表单的创建与应用。建议安排6学时，其中上机操作4学时。

第9章 网页制作的资源——模板、库。介绍创建模板及库的操作方法和技巧以及它们的具体应用。建议安排4学时，其中上机操作2学时。

第10章 网页的安家——站点的测试、发布与维护。介绍局域网的架设、网站空间的申请与域名的注册，以及网站的上传、维护与更新。建议安排4学时，其中上机操作2学时。

第11章 网页制作综合实例。本章通过制作一个完整的网站界面的综合实例，向读者介绍制作网站站点的全过程。建议安排8学时，其中上机操作4学时。

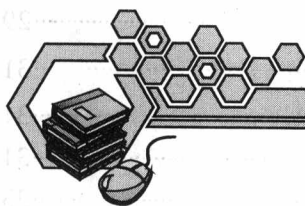
## 二、编写人员名单

参加第1版编写的人员有：黄卫宁、何国业、李刚、蓝雪燕、庞康、庞原子、苏树海、韦嘉骅、徐仁军、叶俊、张辉、张淑清。参加第2版编写的人员有：何国业、刘莉莉、韦波、叶俊、张淑清。

由于经验和水平有限，网页制作技术日新月异，书中不足之处在所难免，恳请专家及读者批评指正。

编 者

2008年2月于南宁



<b>第 1 章 网页设计初步</b> .....	1
<b>1.1 预备知识</b> .....	1
1.1.1 什么是 Internet.....	1
1.1.2 什么是 WWW.....	2
1.1.3 什么是 URL.....	2
1.1.4 什么是 DNS.....	2
1.1.5 什么是 Web 浏览器和 Web 服务器.....	3
<b>1.2 网页</b> .....	3
1.2.1 网页的本质.....	3
1.2.2 网站.....	5
1.2.3 网页制作常用的编辑工具和软件.....	6
<b>1.3 Dreamweaver 8 中文版简介</b> .....	6
1.3.1 Dreamweaver 8 工作界面.....	6
1.3.2 Dreamweaver 8 工具栏.....	7
1.3.3 Dreamweaver 8 属性面板.....	9
1.3.4 Dreamweaver 8 浮动面板组.....	9
<b>小结</b> .....	10
<b>习题</b> .....	10
<b>上机实训</b> .....	10
<b>第 2 章 网站构架的创建</b> .....	13
<b>2.1 网站建设的工作流程</b> .....	13
2.1.1 网站的规划和设计.....	14
2.1.2 网站建设.....	21
2.1.3 站点的推广、维护和更新.....	23
<b>2.2 建立站点实例</b> .....	23
2.2.1 使用“站点定义向导”来定义一个本地站点.....	24
2.2.2 创建网站的目录结构.....	26
<b>2.3 设计主页</b> .....	28
2.3.1 导航条的分类.....	28

2.3.2 主页设计实例	29
2.4 创建 Dreamweaver 8 文档	31
2.4.1 创建新的空白文档	31
2.4.2 定义站点后再创建空白文档	31
2.4.3 在已有文件的基础上创建文档	33
2.4.4 设置页面属性	33
小结	35
习题	35
上机实训	36
<b>第3章 网页元素的添加——文字、图像和链接</b>	<b>37</b>
3.1 编辑文字	37
3.2 添加图像	40
3.2.1 Web 图像格式	40
3.2.2 插入图像	40
3.2.3 设置图像属性	42
3.2.4 创建鼠标经过图像	44
3.3 超级链接	45
3.3.1 超级链接文字	46
3.3.2 图片超级链接	46
3.3.3 命名锚记	47
3.3.4 空链接	49
3.3.5 电子邮件链接	49
3.3.6 下载链接	50
小结	50
习题	51
上机实训	52
<b>第4章 网页元素的定位——表格、框架与层</b>	<b>53</b>
4.1 页面规划概述	53
4.1.1 布局的样式	53
4.1.2 布局的选择	55
4.1.3 布局的过程	55
4.1.4 布局的工具	56
4.2 表格布局	56
4.2.1 表格与布局表格的基本操作	56
4.2.2 表格布局综合实例	63



4.2.3 表格的应用技巧 .....	66
4.3 框架布局 .....	67
4.3.1 什么是框架 .....	67
4.3.2 框架的基本操作 .....	68
4.3.3 生成无框架内容 .....	71
4.3.4 框架布局实例 .....	71
4.4 层布局 .....	71
4.4.1 什么是层 .....	71
4.4.2 层的基本操作 .....	72
4.4.3 层布局实例 .....	77
4.5 布局综合实例 .....	77
小结 .....	79
习题 .....	80
上机实训 .....	81
<b>第 5 章 网页的美容师——CSS 样式</b> .....	<b>82</b>
5.1 初识 CSS .....	82
5.1.1 样式表的概念 .....	83
5.1.2 CSS 样式的类型 .....	84
5.2 使用 CSS 编辑器 .....	85
5.2.1 创建 CSS 新样式 .....	86
5.2.2 编辑 CSS 样式 .....	90
5.3 设置 CSS 样式的属性 .....	93
5.4 应用 CSS 样式综合实例 .....	105
小结 .....	110
习题 .....	110
上机实训 .....	111
<b>第 6 章 网页素材的定做——媒体、图像与动画</b> .....	<b>112</b>
6.1 网络影院的灵魂——媒体对象 .....	112
6.1.1 插入媒体对象 .....	112
6.1.2 插入 Flash 对象 .....	113
6.1.3 添加声音 .....	116
6.2 网页图像设计师——Fireworks 8 .....	117
6.2.1 认识 Fireworks 8 的工作界面 .....	118
6.2.2 Fireworks 8 应用实例 .....	119

6.2.3 制作网页相册	125
6.3 网页动画制作专家——Flash 8	127
6.3.1 Flash 8 的界面及术语	127
6.3.2 制作简单的 Flash 动画	129
6.3.3 Flash 动画的保存、导出与发布	140
小结	142
习题	143
上机实训	144
<b>第 7 章 网页特效的实现——行为和 时间轴</b>	<b>145</b>
7.1 行为	145
7.1.1 认识行为	145
7.1.2 触发行为的事件	146
7.1.3 常见行为的使用	147
7.2 时间轴基本操作	154
7.2.1 认识时间轴面板	154
7.2.2 利用时间轴创建动画	155
7.2.3 时间轴的编辑与操作	157
7.3 行为、时间轴和层的应用综合实例	158
7.3.1 动态菜单实例	158
7.3.2 会变换图片的飘动广告实例	165
小结	166
习题	167
上机实训	167
<b>第 8 章 网页交互的实现——交互式 表单</b>	<b>169</b>
8.1 初识表单	169
8.1.1 表单概述	169
8.1.2 表单元素及属性	170
8.2 表单综合实例	176
8.2.1 创建基本的表单页面	176
8.2.2 设置表单的提交属性	178
8.3 使用行为验证表单	179
小结	180
习题	180
上机实训	181



<b>第 9 章 网页制作的资源——模板、库</b> .....	182
9.1 创建模板 .....	182
9.1.1 创建空白模板 .....	184
9.1.2 将现有文档保存为模板 .....	184
9.1.3 定义可编辑区域 .....	185
9.1.4 定义可选区域 .....	186
9.1.5 定义重复区域 .....	187
9.2 应用模板 .....	188
9.2.1 创建基于模板的新文档 .....	188
9.2.2 对已有文档应用模板 .....	189
9.2.3 更新基于模板的页面 .....	190
9.3 库项目 .....	190
9.3.1 创建库项目 .....	191
9.3.2 管理和编辑库项目 .....	191
9.4 其他资源的管理 .....	192
小结 .....	194
习题 .....	194
上机实训 .....	195
<b>第 10 章 网页的安家——站点的测试、发布与维护</b> .....	196
10.1 站点的测试 .....	196
10.1.1 安装个人 Web 服务器 .....	196
10.1.2 使用个人服务器测试本地站点 .....	198
10.2 站点的发布 .....	200
10.2.1 网站空间的申请与域名注册 .....	200
10.2.2 上传网页 .....	203
10.3 站点的后期维护 .....	203
10.3.1 网站宣传 .....	203
10.3.2 站点的优化 .....	204
10.3.3 站点的更新与维护 .....	205
小结 .....	205
习题 .....	205
上机实训 .....	206
<b>第 11 章 网页制作综合实例</b> .....	207
11.1 实例概述 .....	207

11.2	网站策划	210
11.3	定义本地站点	213
11.4	创建站点目录结构及生成站点主页	214
11.5	首页的布局	216
11.6	添加网页元素	218
11.7	编辑 CSS	220
11.8	其他页面的制作	223
11.9	测试站点	224
11.10	站点发布	224
	小结	227
<b>附录 A Dreamweaver 8 中文版部分菜单的快捷键</b>		<b>228</b>
<b>附录 B HTML 常用标签列表</b>		<b>230</b>
<b>参考文献</b>		<b>233</b>

# 第 1 章

## 网页设计初步

网页对于大多数网络用户来说也许并不陌生，但是网页制作中的一些基本概念、HTML、常用的网页制作工具等，并不是每个用户都清楚的，为了能够使初学者对网页设计有一个总体的认识，本章将介绍网页制作的一些基本概念，简单介绍 HTML 结构及网页编辑工具 Dreamweaver 8 中文版的工作环境。

本章主要内容：

- 网页的基本概念
- HTML 结构
- Dreamweaver 8 的工作环境

建议本章安排 2 学时。

### 1.1 预备知识

#### 1.1.1 什么是 Internet

经过近些年的飞速发展，Internet 已经成为许多人日常生活中必不可少的工具，被比喻为“信息高速公路”。Internet 是一个巨大的网络，将彼此孤立的局域网连接在一起。也许有人会问，它们之间怎样通信呢？这个问题也是 Internet 在发展初期所遇到的问题。因为最初的局域网在硬件和软件（包括通信协议）方面没有统一的标准，所以当人们想把他们连在一起时，才发现它们彼此“语言不通”，难以互连。在这种背景下，国际上出现了网络互连标准。当这种标准逐渐被越来越多的计算机公司所接受时，Internet 得到了更大的发展，并逐渐成为今天人们所称呼的“信息高速公路”。

一种对 Internet 的定义是这样的：Internet 是将以往相互独立的，散落在各个地方的单独的计算机或是相对独立的计算机局域网，借助已经发展得有相当规模的电信网络，



通过一定的通信协议而实现更高层次的互连。在互连网络中，一些超级的服务器通过高速的主干网络（如光缆、微波、卫星）相连，而一些较小规模的网络则通过众多的支干与这些巨型服务器连接。在这些连接中，包括物理连接和软件连接。所谓物理连接就是各主机之间的连接利用常规电话线、高速数据线、卫星、微波、光纤等各种通信手段。而软件连接则是全球网络中的电脑使用同一种语言进行交流，即使用相同的通信协议。

### 1.1.2 什么是 WWW

WWW 是 World Wide Web 的缩写，中文翻译为万维网或全球网。WWW 是一个基于超文本（Hypertext）方式的信息检索服务技术，它将位于 Internet 上不同地点的相关数据信息有机地编织在一起。WWW 提供一种良好的信息查询接口，用户仅需提出查询要求，而到什么地方查询及如何查询则由 WWW 自动完成。

### 1.1.3 什么是 URL

URL 是“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译为“统一资源定位器”，它是一个指定 Internet 上资源位置的标准，也就是人们常说的网址。其格式为通信协议：//服务器地址[:通讯端口]/[路径]

- 通信协议：使计算机之间能交换信息的一组规则 and 标准。
- 服务器地址：指出 WWW 页所在的服务器域名。
- 通信端口：有时（并非总是这样），对某些资源的访问来说，需给出相应的服务器提供的端口号。
- 路径：指明服务器上某资源的位置（其格式与 DOS 系统中的格式一样，通常由“目录/子目录/文件名”这样的结构组成）。与端口一样，路径并非总是需要的。例如，http://www.zsu.edu.cn/ 就是典型的 URL 地址。

### 1.1.4 什么是 DNS

DNS 是“Domain Name Service”的缩写，通常翻译为“域名管理系统”，简称为域名，它采用分层管理模式，用于将机器的名称转变成 IP 地址。

DNS 使用层次式的命名标准。此阶层的运作方式是由右而左，在右边的表示最高等级，如图 1.1 所示。

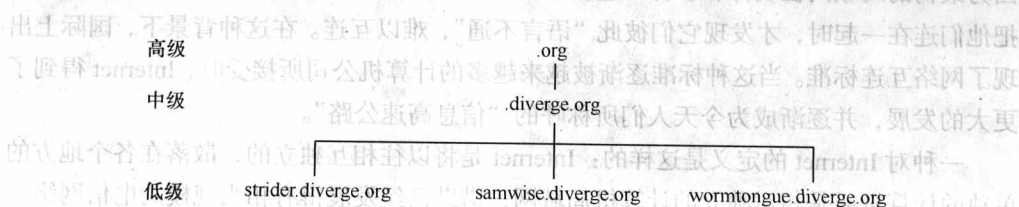


图 1.1 DNS 阶层式命名标准



## 1.1.5 什么是 Web 浏览器和 Web 服务器

Web 浏览器 (Web Browser) 中文名称为网络浏览器或网页浏览器, 简称浏览器。浏览器是一个用于文档检索和显示的客户应用程序, 并通过超文本传输协议 (HyperText Transfer Protocol, HTTP) 与 Web 服务器相连。目前, 流行的 Internet Explorer 和 Netscape Navigator 除提供基本的文档检索、显示和导航特性外, 还支持 HTML 的高级显示 (如框架) 以及 ActiveX、Java、JavaScript 等特性。

Web 服务器 (Web Server) 是指驻留于因特网上某种类型计算机的程序。当 Web 浏览器 (客户端) 连到服务器上并请求文件时, 服务器将处理该请求并将文件发送到该浏览器上, 附带的信息会告诉浏览器如何查看该文件 (即文件类型), 服务器使用 HTTP (超文本传输协议) 进行信息交流。

## 1.2 网页

### 1.2.1 网页的本质

什么是网页的本质? 在回答这个问题之前先请访问一个网页, 首先向地址栏输入 URL 地址 (比如网易的主页 <http://www.163.com>), 这也就是向服务器发送了一个请求, 当服务器接收到这个请求时, 则必须做出反应, 也就是反馈。之后客户端接收到了反馈信息, 并在浏览器中显示所要的内容。这个过程也可以用图简单表示, 如图 1.2 所示。

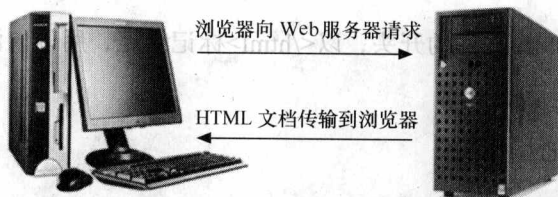


图 1.2 访问网页的一般过程

网页打开了, 出现在眼前的是图文并茂的精美画面。它们是怎么传过来的呢? 选择浏览器页面中的“查看源文件”命令, 会弹出一个用记事本打开的文本文件, 这就是该网页的源文件, 即网页的本质。该文件的内容是从 Web 服务器端传递过来的, 如图 1.3 所示。

从记事本中可以看到, 网页的源文件由一些类似 <html> 这样的标签组成。这是 HTML 的标记。

HTML 的英文全称是 Hyper Text Markup Language, 直译为超文本标记语言, 该语言不是一种程序设计语言, 而是一种描述文档结构的标记语言。它的作用是通过一些标签来指示浏览器如何显示包含在标签中的内容。参考下面一段程序:

```
<html>
<head>
  <title>
    My Homepage
  </title>
</head>
<body>
```



```
<font color=red>
Hello world!!
</font>
</body>
</html>
```

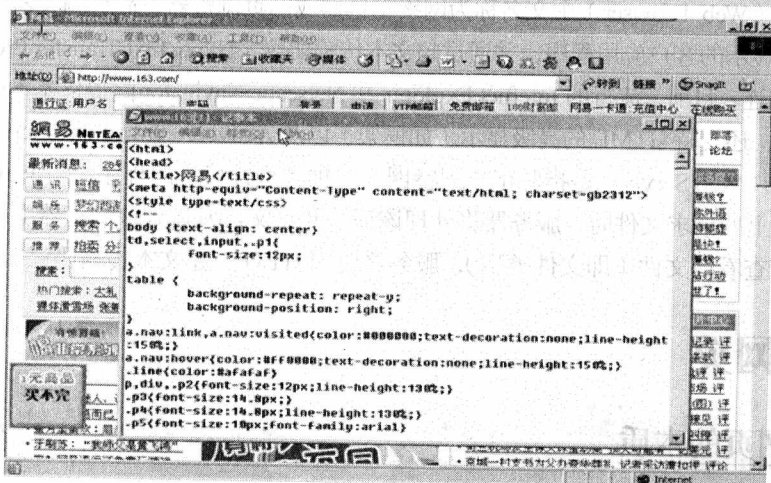


图 1.3 查看网页源文件

其中用“<”和“>”括起来的部分（例如“title”），就是前面所说的标记（也叫标签）。HTML 中类似的标签有很多，最常见的有：

### 1. HTML 标记

<html>标记放在 HTML 文件的开头，以</html>标记结尾，用以向浏览器说明，该文件是 HTML 文件。

### 2. “文件头”标记

文件头标记是以<head>开头，以</head>结尾。一般放在<html>标记的后面，用以说明网页的标题，连接，关键字等信息。

### 3. “文件标题”标记

标题标记为<title>和</title>。这对标记用来设定文件的标题，注释该文件的内容。浏览器通常都会将文件标题显示在浏览器窗口的左上角。

### 4. “文件体”标记

文件体标记为<body>和</body>。一般用来指明 HTML 文档的内容，如文字、标题、段落和列表等，也可以用来定义页面的背景颜色。

以下几个标记都是包含在 body 标记中的。

### 5. “标题”标记

标题标记的格式为<h?>和</h?>。（“?”代表从 1~6 的数字）。此标记被用来设置标题字体 的大小。HTML 准许有<h1>至<h6>这 6 级标题。





## 6. “字体”标记

字体标记的格式为<font>和</font>,用来设置网页中文字的各种属性;比如字体、大小、颜色等。

## 7. “表格”标记

表格标记的格式为<table>和</table>,用来在网页中插入表格,表格在网页中的应用十分广泛,除了用以显示数据外,还可以使用它来进行网页布局,实现网页元素定位。

## 8. “图片”标记

图片标记的格式为<img src=#>( #代表图片的 URL)。用于在网页中显示图片,要注意图片标记与上面的几个标记不同,它没有结尾标记。

HTML 文档结构如图 1.4 所示。

用写字板编辑上文提到的 HTML 代码,并保存为“My Homepage.html”,如图 1.5 (a) 所示。然后用浏览器打开该文件(直接双击文件图标),得到如图 1.5 (b) 所示的结果。

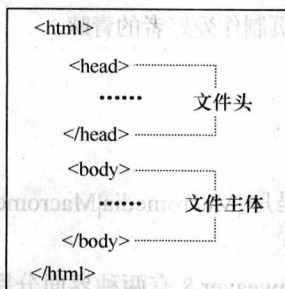


图 1.4 HTML 文档结构



图 1.5 在浏览器中打开 HTML 文件

从图 1.5 (a) 中可以看到,在<font>标记里有“color=red”代码,用于指明字体的颜色是红色。标记中用来修饰标记内容的部分叫做标记属性,color 就是 font 标记中修饰字体颜色的属性。属性是用来修饰标记的,通过对属性赋予不同的值,可使网页显示不同的风格。

HTML 的规则很多,用户不需要全部掌握,能够看懂各种 HTML 标记,会给标记属性赋值就可以了。看懂 HTML 代码,不仅可以使自己制作网页时得心应手,还可以借助别人的技术来充实自己的网页。

另外,在 HTML 文件中,还可以加入脚本语言(如 JavaScript 或 VBScript),使用脚本语言,可以制作出许多网页特效。

## 1.2.2 网站

将一系列内容相关的网页组织在一起,彼此之间建立联系(比如将一个公司的概况、产品和服务等做成一系列的网页,网页之间通过各种网页元素的链接达到建立联系的目的),这些网页和网页元素合起来就构成了一个网站。换句话说,网站就是一个存储和管理网页与网页元素的场所。通常,一个网站就对应一个文件夹,包括该站的所有内容。