



Dreamweaver CS3 Flash CS3 Fireworks CS3

中文版 网页设计标准教程

- ◇ 由国内资深网页设计教育与培训专家精心编写，完全满足在校师生的各种教学需求
- ◇ 内容并未局限在有限的软件功能上，还插入大量和网页、动画设计相关的知识与概念
- ◇ Adobe公司中国地区资格认证考试的必备参考用书，社会各类电脑培训班的首选教材

潘禄生 / 编著

**Free
CD-ROM!**

- ◆ 电子教案·视频教学
- ◆ 授课计划·疑难解答
- ◆ 全书所有案例涉及素材
和最终效果文件
网页设计师认证模拟题



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.gqchina.com>



TP393.092/973D

网页设计培训标准教程

2008

Dreamweaver CS3 Flash CS3 Fireworks CS3 中文版 网页设计标准教程

潘禄生 / 编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS3/Flash CS3/Fireworks CS3 网页设计标准教程/潘禄生编著. —北京：中国青年出版社，2008

ISBN 978-7-5006-7842-7

I.D... II.潘... III.主页制作—图形软件，Dreamweaver CS3、Flash CS3、Fireworks CS3—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字（2008）第011250号

Dreamweaver CS3 Flash CS3

Fireworks CS3网页设计标准教程

潘禄生 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 84015588

传 真：(010) 64053266

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 丁 伦 凌 岚

封面设计：刘 娜

印 刷：北京新丰印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：19.75

版 次：2008年5月北京第1版

印 次：2008年5月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-7842-7

定 价：29.00元（附赠1CD）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 84015588

读者来信：reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

Dreamweaver CS3 Flash CS3 Fireworks CS3 网页设计标准教程



简单的HTML网页



创建基本图像和多媒体网页



创建图文混排网页



创建基本框架网页



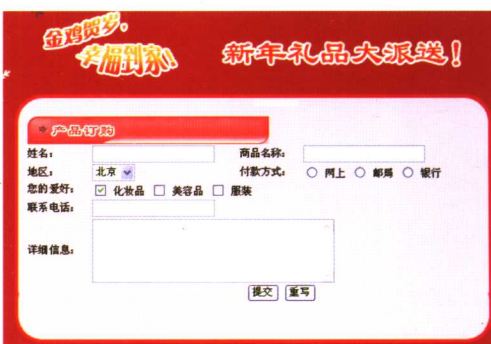
利用表格布局网页内容



设置表格及单元属性



利用CSS样式表美化网页



创建表单网页



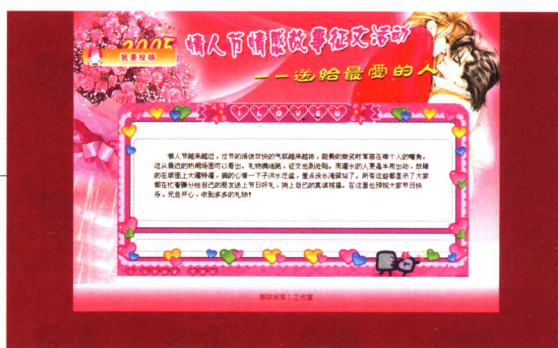
◇ 设置状态栏文本



◇ 在网页中插入滚动公告栏



◇ 在网页中插入交换图像



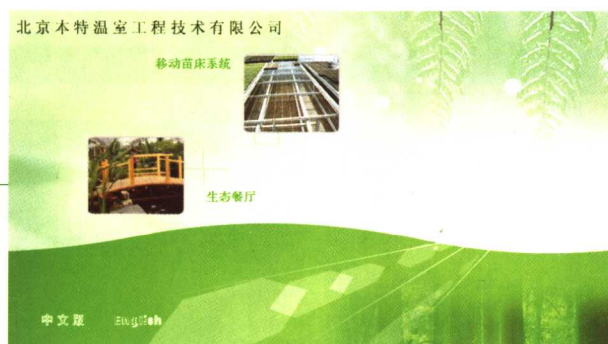
◇ 在网页中插入漂浮广告特效



◇ 在网页中设置检查表单功能



◇ 在网页中插入声音



◇ 自动刷新跳转页面跳转前



◇ 自动刷新跳转页面跳转后

Dreamweaver CS3 Flash CS3 Fireworks CS3 网页设计标准教程



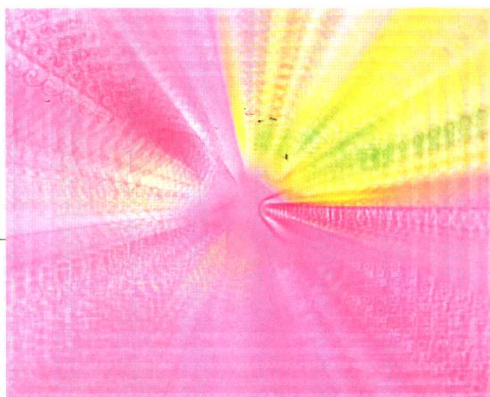
在网页中应用弹出信息行为



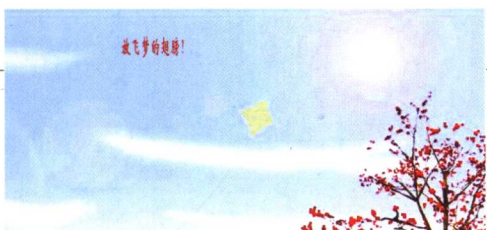
在网页中应用浏览器窗口行为



利用时间轴特效创建模糊效果1



利用时间轴特效创建模糊效果2



创建补间动画1



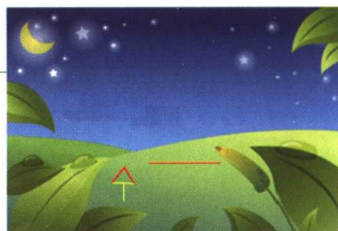
创建补间动画2



创建引导路径动画



利用时间轴特效制作阴影文字



绘制线条



Flash逐帧动画1



Flash逐帧动画2



Flash逐帧动画3



利用模板设计动画1



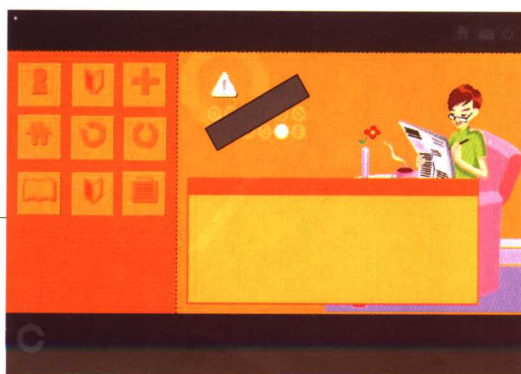
利用模板设计动画2



利用模板设计动画3



制作遮罩动画



导入Flash动画



制作控制声音播放的按钮



◇ 利用Fireworks处理网页图像



◇ 对图像应用羽化效果



◇ 制作网页特效文字



◇ 在图片中划分热区



◇ 利用Fireworks创建遮罩效果



◇ 利用Fireworks创建网页文本



◇ 利用橡皮图章工具复制图像



◇ 创建变色文字



◇ 网站设计综合实例

前言

如何设计并制作出一个功能强大且吸引人的网站，一直是网页设计师和制作者向往的目标。Adobe 公司的网页设计三剑客 Dreamweaver, Flash 与 Fireworks 的出现帮助人们实现了这一梦想。在这 3 款软件中包含了制作一个网站需要用到的多种技术，如图像设计和处理、网页动画效果和最终合成等。经过不断升级和改进，这 3 款软件已发展到现在的 Dreamweaver CS3, Flash CS3 与 Fireworks CS3，堪称网页制作的梦幻工具组合。

Dreamweaver CS3 用于对网页进行整体的布局和设计，以及对网站进行创建和管理，适用于制作大中型网站。Flash CS3 用于制作网页动画，精美的动画效果能有效地体现网站区别于其他信息载体的特质，是成功的网页和网站的重要特征。Fireworks CS3 用于绘制和优化网页中的图像，并且可以制作按钮、导航条以及简单的动画。本书将带领读者学习利用这 3 款软件配合在一起进行网页设计和制作。概括来说，本书具有以下特点。

- **内容设置:** 全书共分 21 章，完全遵循 Adobe 公司授权认证考试的规定与相关授课大纲进行编写。考虑到众多网页设计初学者的实际需求，本书并没有简单罗列这 3 款软件的全部功能，而是有针对性地总结、提炼其中涉及网页设计以及网站架构的相关内容和操作技巧。从中详细讲解了这 3 款软件各自强大的功能和易学易用的特性，在网页设计相关方面中各自的强项，彼此配合制作网页时的互补之处，以及合理、最优化地将其结合在一起运用等相关知识。同时，搭配书后附录中标识本书各知识点在相关行业中分布重点程度的“行业需求”，希望以全新的教学方式带领广大初、中级读者进入网页设计的精彩世界。
- **实训操作:** 每章末（除理论讲解章节）均为读者专门提供了具有针对性的综合实例，并专门设立了完整的综合案例板块，以指导读者进行上机操作。同时，每章均附有“专业解析”板块，以更加专业的角度帮助读者分析这 3 款软件中的重点和难点知识。此外，众多的课后习题、具有针对性的上机练习和 Adobe 网页设计师认证考试模拟试题，更可以让读者在第一时间检验所学内容。
- **教学资源:** 随书光盘附赠教师课堂教学时进行重点展示的“电子教案”，Adobe 网页设计师认证考试模拟试题及答案，网页制作疑难解答，全书涉及所有案例的原始素材文件和最终效果文件，课后选择题、填空题的详细答案和上机操作题的最终成品，以及多段视频教学演示文件。

本书结构从易到难，并将案例融入到每个知识点中，使读者在学习理论知识的同时，动手能力也得到同步提高。本书不仅适用于那些没有网页设计经验或没有接触过这 3 款软件的新用户，而且对那些熟悉这 3 款软件以前版本的老用户也极具参考价值，尤其可作为各类培训班的标准培训教材使用。

由于时间仓促，加之水平有限，疏漏之处在所难免，希望广大读者给予指正。

作者

2008 年 4 月

目 录

第1章 Dreamweaver CS3 快速入门

1.1 HTML 基础	1
1.1.1 HTML 入门	1
1.1.2 HTML 基本标记	2
1.2 Dreamweaver CS3 工作界面	6
1.2.1 插入栏	6
1.2.2 菜单栏	6
1.2.3 文档工具栏	6
1.2.4 面板组	7
1.3 Dreamweaver CS3 新增功能与特性	7
1.3.1 业界领先的工具	7
1.3.2 集成的工作流	7
1.3.3 完整的 CSS 支持	8
1.3.4 轻松的 Spry	9
1.3.5 在 Bridge 中浏览	9
1.4 站点的管理与维护	9
1.4.1 创建站点	9
1.4.2 文件上传	11
1.5 课堂总结	12
1.6 专业解析	12
1.7 习题	13

第2章 创建简单网页

2.1 页面的准备工作	14
2.1.1 设置页面标题	15
2.1.2 设置页面属性	16
2.1.3 插入文件头	18
2.2 创建基本文字页面	19
2.2.1 设置字体属性	20
2.2.2 用样式表进行文本格式化	22
2.3 在网页中应用图像	22
2.3.1 插入图像	22
2.3.2 设置图像属性	23
2.3.3 编辑图像	24
2.3.4 插入鼠标经过图像	25
2.3.5 插入导航条	27
2.4 插入其他基本元素	29

2.4.1 插入水平线	29
2.4.2 插入日期及特殊字符	29
2.4.3 插入多媒体	30
2.5 创建超级链接	33
2.5.1 创建内部链接	33
2.5.2 创建外部链接	34
2.5.3 创建 E-mail 链接	34
2.5.4 创建锚记链接	34
2.5.5 创建热区链接	35
2.5.6 创建其他类型的链接	36
2.6 综合实例——创建图文混合网页	37
2.7 课堂总结	38
2.8 专业解析	38
2.9 习题	39

第3章 应用表格与框架布局网页

3.1 表格基本操作	41
3.1.1 插入表格	42
3.1.2 添加及删除行列	43
3.1.3 拆分及合并单元格	43
3.2 格式化表格	44
3.2.1 设置表格属性	44
3.2.2 设置单元格属性	45
3.3 网页布局设计	45
3.3.1 布局单元格和表格	46
3.3.2 嵌套表格	47
3.3.3 清除单元格高度	47
3.4 利用表格布局复杂网页	47
3.4.1 页面头部	48
3.4.2 页面正文	50
3.4.3 页面底部	53
3.5 框架基本操作	54
3.5.1 创建框架集	54
3.5.2 删除框架	55
3.5.3 保存框架集	55
3.6 格式化框架与框架集	55
3.6.1 设置框架属性	55

3.6.2 设置框架集属性	56	5.2.6 制作自动刷新跳转页面	82
3.6.3 框架之间的链接	57	5.2.7 制作滚动公告栏	83
3.7 综合实例——创建嵌入式框架	57	5.2.8 制作飘浮广告	83
3.8 课堂总结	59	5.3 利用 AP Div 制作下拉菜单	87
3.9 专业解析	59	5.4 综合实例——利用检查表单行为验证 网页中的信息	90
3.10 习题	59	5.5 课堂总结	91
第 4 章 应用 CSS 样式表美化网页		5.6 专业解析	91
4.1 CSS 样式表介绍	61	5.7 习题	92
4.1.1 CSS 规则	62	第 6 章 使用模板和库提高网页制作效率	
4.1.2 添加 CSS 样式表的方法	62	6.1 使用库文件	93
4.2 使用样式表	63	6.1.1 创建库文件	93
4.2.1 创建样式	63	6.1.2 插入库文件	95
4.2.2 应用样式	64	6.2 使用模板	95
4.2.3 编辑样式	65	6.2.1 创建模板	96
4.3 设置 CSS 属性	65	6.2.2 利用模板创建文件	97
4.3.1 设置文本属性	65	6.2.3 修改模板并更新站点	97
4.3.2 设置背景属性	67	6.3 综合实例——创建完整的模板网页	98
4.4 使用外部 CSS	67	6.4 课堂总结	101
4.4.1 创建外部 CSS	68	6.5 专业解析	101
4.4.2 应用外部 CSS	68	6.6 习题	101
4.5 综合实例——利用 CSS 样式控制文字 大小和行距	68	第 7 章 创建动态数据库网页	
4.6 课堂总结	70	7.1 设置 IIS 服务器	103
4.7 专业解析	70	7.1.1 安装 IIS	103
4.8 习题	70	7.1.2 设置 IIS	104
第 5 章 创建动感特效网页		7.2 创建数据库	105
5.1 创建表单网页	72	7.3 绑定数据	107
5.1.1 创建表单	73	7.3.1 定义数据源	107
5.1.2 创建文本字段	73	7.3.2 定义记录集	109
5.1.3 创建文本区域	74	7.3.3 创建动态图像	109
5.1.4 创建按钮	75	7.3.4 创建动态文本	110
5.1.5 创建复选框及单选按钮	76	7.4 课堂总结	112
5.1.6 创建下拉列表框	77	7.5 专业解析	112
5.2 使用行为	77	7.6 习题	113
5.2.1 弹出信息	78	第 8 章 Flash CS3 快速入门	
5.2.2 设置状态栏文本	78	8.1 Flash CS3 简介	114
5.2.3 播放声音	79	8.2 Flash CS3 工作界面	115
5.2.4 交换图像	80	8.3 Flash CS3 基本概念	115
5.2.5 打开浏览器窗口	81	8.3.1 帧	115

8.3.2 图层	116
8.3.3 场景	116
8.3.4 元件	116
8.3.5 时间轴	117
8.3.6 逐帧动画与补间动画	117
8.3.7 动作脚本	118
8.4 Flash CS3 的新增功能	118
8.4.1 Flash CS3 界面的改进	118
8.4.2 复制和粘贴动画	119
8.4.3 活动内容检测	119
8.4.4 将动画复制为 ActionScript 3.0	119
8.4.5 ActionScript 中的改进	119
8.5 课堂总结	120
8.6 专业解析	120
8.7 习题	120

第9章 创建简单的动画

9.1 Flash CS3 动画制作流程	122
9.1.1 设置舞台并安排场景	122
9.1.2 创建并插入动画元件	123
9.1.3 设置动画效果并预览测试动画	124
9.2 制作简单动画	125
9.3 制作时间轴特效动画	126
9.3.1 制作阴影文字	126
9.3.2 制作爆炸效果	127
9.4 制作模板动画	128
9.5 综合实例——制作模糊效果	129
9.6 课堂总结	130
9.7 专业解析	130
9.8 习题	131

第10章 绘制Flash动画基本元素

10.1 使用绘图工具	132
10.1.1 铅笔工具	132
10.1.2 钢笔工具	133
10.1.3 刷子工具	135
10.1.4 线条工具	137
10.1.5 矩形工具	138
10.2 矢量图及位图简介	139
10.2.1 绘制简单几何图形	140
10.2.2 绘制叶脉	141

10.2.3 填充图形	141
10.2.4 转换位图	142
10.3 添加文本	143
10.3.1 创建静态文本	143
10.3.2 创建动态文本	143
10.3.3 创建输入文本	144
10.3.4 创建文字链接	144
10.4 综合实例——绘制简单图形	145
10.5 课堂总结	146
10.6 专业解析	147
10.7 习题	147

第11章 创建基本图形元件

11.1 了解元件	149
11.2 使用库管理资源	150
11.2.1 库面板的使用	150
11.2.2 共享库资源	151
11.3 创建图形元件	152
11.3.1 将所选元素转换为元件	152
11.3.2 新建元件	153
11.4 编辑和复制元件	154
11.4.1 编辑元件	154
11.4.2 复制元件	156
11.5 综合实例——创建按钮元件	157
11.6 课堂总结	159
11.7 专业解析	159
11.8 习题	160

第12章 创建基本动画

12.1 Flash CS3 动画原理	161
12.2 帧的使用与编辑	161
12.2.1 插入帧	162
12.2.2 帧的删除、移动、复制、转换 与清除	162
12.2.3 设置帧频	163
12.3 创建动画	163
12.3.1 动画中的图层	163
12.3.2 创建逐帧动画	165
12.3.3 创建补间动画	165
12.4 创建蒙版动画	166
12.4.1 蒙版动画的实现方法	166

12.4.2 利用蒙版制作白光文字	167
12.4.3 制作遮罩动画	169
12.5 综合实例——创建引导路径动画	171
12.6 课堂总结	172
12.7 专业解析	172
12.8 习题	173

第13章 创建有声动画

13.1 导入声音文件	174
13.2 压缩导入的声音文件	175
13.3 为影片添加声音	176
13.4 为按钮添加声音	176
13.5 设置声音属性	177
13.5.1 设置事件的同步模式	177
13.5.2 音效的设置	178
13.5.3 设置声音播放次数	180
13.6 综合实例——导入视频实例	180
13.7 课堂总结	182
13.8 专业解析	182
13.9 习题	183

第14章 创建交互式动画

14.1 ActionScript 简述	184
14.1.1 ActionScript 的演变过程	184
14.1.2 ActionScript 的类型	184
14.1.3 ActionScript 的常用术语	186
14.2 ActionScript 的运算符	188
14.2.1 数值运算符	188
14.2.2 比较运算符	189
14.2.3 逻辑运算符	189
14.2.4 赋值运算符	190
14.2.5 相等运算符	191
14.2.6 位运算符	191
14.2.7 运算符的优先级	192
14.3 ActionScript 的编辑环境	192
14.3.1 动作面板概述	192
14.3.2 动作面板的 Action 命令	194
14.4 利用 ActionScript 控制声音的播放	199
14.5 综合实例——利用 ActionScript 制作动画 载入效果	202
14.6 课堂总结	204

14.7 专业解析	204
14.8 习题	204

第15章 动画的发布

15.1 发布前的测试	206
15.2 Flash CS3 动画的发布	207
15.2.1 HTML 发布设置	207
15.2.2 Flash CS3 文件的发布设置	208
15.3 GIF 发布设置	209
15.4 课堂总结	211
15.5 专业解析	211
15.6 习题	211

第16章 Fireworks CS3 入门

16.1 Fireworks CS3 工作界面	213
16.1.1 工具箱	214
16.1.2 面板	216
16.1.3 文档窗口	216
16.2 Fireworks CS3 新增功能	217
16.3 图像的基本操作	218
16.3.1 改变画布	218
16.3.2 改变图像大小	219
16.3.3 使用标尺、网格及辅助线	220
16.3.4 使用历史记录面板	221
16.4 优化图像	221
16.4.1 GIF 文件导出设置	222
16.4.2 GIF 动画导出设置	223
16.4.3 JPEG 文件导出设置	223
16.5 综合实例——创建简单的页面图像	224
16.6 课堂总结	226
16.7 专业解析	226
16.8 习题	227

第17章 图像的处理

17.1 创建位图选区	228
17.1.1 选取框工具与椭圆选取框工具	228
17.1.2 选取不规则区域	229
17.1.3 魔术棒工具	230
17.2 调整选区	230
17.2.1 羽化效果	230
17.2.2 增加及减少选区	231
17.3 编辑位图	232

17.3.1 铅笔工具与刷子工具	232
17.3.2 油漆桶工具与渐变工具	233
17.3.3 图像的复制与修改擦除	233
17.3.4 模糊工具、锐化工具与涂抹工具	236
17.3.5 减淡工具与加深工具	237
17.4 综合实例——处理网页图像	237
17.5 课堂总结	239
17.6 专业解析	239
17.7 习题	240

第18章 应用矢量对象

18.1 绘制基本形状	241
18.2 编辑路径	244
18.2.1 拆分与合并路径	244
18.2.2 选取对象	245
18.2.3 修改路径对象	245
18.3 使用钢笔工具	246
18.3.1 绘制直线路径	246
18.3.2 绘制曲线路径	246
18.4 变形对象	247
18.5 设置并应用笔触及填充	248
18.5.1 应用笔触	248
18.5.2 应用填充	249
18.6 使用层	250
18.7 综合实例——绘制网页标志	251
18.8 课堂总结	253
18.9 专业解析	253
18.10 习题	253

第19章 创建网页文字

19.1 创建文本	255
19.2 变形文本	257
19.2.1 缩放文本	257
19.2.2 倾斜及扭曲文本	258
19.3 文本路径	258
19.3.1 文本附加到路径	259
19.3.2 文本转换为路径	260
19.4 对文本应用样式	260
19.4.1 应用样式	261

19.4.2 新建样式	262
19.5 综合实例——创建网页特效文字	265
19.6 课堂总结	266
19.7 专业解析	266
19.8 习题	267

第20章 创建网页图像

20.1 制作按钮	268
20.1.1 制作静态按钮	268
20.1.2 制作动态按钮	272
20.1.3 给按钮添加链接	273
20.2 创建切片与热点	274
20.2.1 创建切片	274
20.2.2 导出切片	277
20.2.3 应用热点	278
20.3 创建 GIF 动画	279
20.4 综合实例——制作遮罩效果	281
20.5 课堂总结	283
20.6 专业解析	283
20.7 习题	284

第21章 三剑客设计企业网站综合实例

21.1 企业网站设计概述	285
21.2 设计网页图像	286
21.2.1 用 Fireworks 设计网页按钮	286
21.2.2 用 Flash 设计网页 Banner 动画	288
21.3 创建本地站点	290
21.4 创建二级模板	292
21.5 利用模板创建网站主页	296
21.6 站点的发布	298
21.6.1 申请域名和空间	298
21.6.2 上传网站	299
21.7 网站的维护与推广	300
21.7.1 网站的维护	300
21.7.2 网站的推广	300
21.8 课堂总结	301

附录 行业需求

Dreamweaver CS3快速入门

本课所需时间：1 个小时

电子教案文件：第1章.ppt

一般了解：

- ▶ 了解HTML基础知识

深入理解：

- ▶ 熟悉Dreamweaver CS3工作环境

必须掌握：

- ▶ Dreamweaver CS3新增功能
- ▶ 站点的管理和维护

课程总览：

Dreamweaver CS3 是集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，被称为 Dreamteam（梦之队）三剑客之一。利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。

本章首先对 HTML 相关的知识进行浅显的介绍，以便大家能够更好地了解 HTML，为以后的学习打下一个良好的基础；其次对 Dreamweaver CS3 的工作环境、菜单、面板和面板组进行简单的介绍，同时还讲述 Dreamweaver CS3 的新增功能以及站点的管理和维护等。

1.1 HTML 基础

HTML 是英文 HyperText Markup Language 的缩写，中文意思是“超文本标记语言”，用它编写的文件扩展名是 .html 或 .htm，它们是可供浏览器解释浏览的文件格式。HTML 文件可以使用记事本、写字板或 FrontPage、Dreamweaver 等编辑工具来进行编写。

1.1.1 HTML入门

HTML 语言使用标记对的方法编写文件，既简单又方便。它通常使用 < 标记名 > 标记名 > 来表示标记的开始和结束（例如 <html></html> 标记对），在 HTML 文档中这样的标记对都必须成对使用。

下面先讲解一下 HTML 的基本标记。

● “HTML” 标记

<html> 标记用于 HTML 文档的最前边，用来标识 HTML 文档的开始。而 </html> 标记恰恰相反，它放在 HTML 文档的最后边，用来标识 HTML 文档的结束，两个标记必须一同使用。

● “文件头” 标记

<head> 和 </head> 构成 HTML 文档的开头部分，在此标记对之间可以使用 <title></title>、<script></script> 等标记对，这些标记对都是描述 HTML 文档相关信息的标记对，<head> </head> 标记对之间的内容不会在浏览器的框内显示出来。这两个标记也必须一同使用。

● “文本体”标记

`<body></body>` 是 HTML 文档的主体部分, 在此标记对之间可包含 `<p></p>`、`<h1></h1>`、`<br></br>` 等众多的标记, 它们所定义的文本、图像等将会在浏览器的框内显示出来, 两个成对的标记必须一同使用。`<body>` 标记中还可以有以下属性。

`<body bgcolor="#rrggbb">` 设置背景颜色。如 `<body bgcolor="#CC0000">` 可将背景设置为红色。

`<body text="#rrggbb">` 设置文本颜色。如 `<body text="#0000FF">` 可将文本设置为蓝色。

`<body link="#rrggbb">` 设置链接颜色。如 `<body link="#3300CC">` 可将链接设置为蓝色。

`<body vlink="#rrggbb">` 设置已访问过的链接的颜色。如 `<body vlink="#FF0000">` 可将已访问过的链接设置为红色。

`<body alink="#rrggbb">` 设置单击时的链接的颜色。如 `<body alink="#006600">` 可将单击时的链接设置为绿色。

● “文件标题”标记

使用过浏览器的人可能都会注意到浏览器窗口最上方蓝色部分中显示的文本信息, 那些信息一般是网页的“标题”。要将网页的标题显示到浏览器的顶部其实很简单, 只要在 `<title></title>` 标记对之间加入要显示的文本即可。



提示

还可以在站点管理窗口中创建新网页。`<title></title>` 标记对只能放在 `<head></head>` 标记对之间。

1.1.2 HTML基本标记

首先来讲述文本的输出（如斜体、粗体）和图像的插入等内容。

● `<pre></pre>`

`<pre></pre>` 标记对用来对文本进行预处理操作。

● `<h1></h1>...<h6></h6>`

HTML 语言提供了一系列对文本中的标题进行操作的标记对, 即 `<h1></h1>...<h6></h6>`, 一共有 6 对标题的标记对。`<h1></h1>` 是最大的标题, 而 `<h6></h6>` 则是最小的标题, 即标记中 h 后面的数字越大标题文本就越小。如果在 HTML 文档中需要输出标题文本, 便可以使用这 6 对标题标记对中的任何一对。

● `<b></b>`, `<i></i>`, `<u></u>`

经常使用 Word 的人对这 3 对标记对一定很快就能掌握。

`<b></b>` 用来使文本以粗体的形式输出。

`<i></i>` 用来使文本以斜体字的形式输出。

`<u></u>` 用来使文本以加下划线的形式输出。

● `<tt></tt>`, `<cite></cite>`, `<em></em>`, `<strong></strong>`

这些标记对的用法和上面的标记对一样, 其差别就在于输出的文本字体有所不同。

`<tt></tt>` 用来输出打字机风格字体的文本。

`<cite></cite>` 用来输出引用方式的字体, 通常是斜体。

`<em></em>` 用来输出需要强调的文本，通常是斜体。

`<strong></strong>` 则用来输出加重文本，通常是粗体。

● `<font></font>`

`<font></font>` 是一对非常实用的标记对，它可以对输出文本的字体大小和颜色进行随意的改变，这些改变主要是通过对它的两个属性 `size` 和 `color` 的控制来实现的。

`size` 属性用来改变字体的大小。

`color` 属性则用来改变文本的颜色。

● `<img>`

`<img>` 标记并不是真正地把图像插入到 HTML 文档中，而是将标记对的 `src` 属性进行赋值。该值是图形文件的文件名，当然包括路径，这个路径可以是相对路径，也可以是网址。实际上就是通过路径将图形文件嵌入到文档中。所谓相对路径是指所要链接或嵌入到当前 HTML 文档中的文件与当前文件的相对位置所形成的路径。假如 HTML 文件与图形文件（文件名假设是“`banner.gif`”）在同一个目录下，则可以将代码写成 ``；而图形文件存放在当前 HTML 文档所在目录的一个子目录（子目录名假设是“`images`”）下，则代码应为 ``。



提示

还可以在站点管理窗口中创建新网页。必须强调一下，`src` 属性在 `<img>` 标记中是必须要赋值的，它是标记中不可缺少的一部分。除此之外，`<img>` 标记还有 `alt`, `align`, `border`, `width` 和 `height` 属性。`align` 属性是图像的对齐方式；`border` 属性是图像的边框，可以取大于或等于 0 的整数，默认单位是像素；`width` 和 `height` 属性是图像的宽和高，默认单位也是像素；`alt` 属性是当鼠标移动到图像上时显示的文本。

表格标记对于制作网页也很重要，现在很多网页都使用多重表格，利用表格可以实现各种不同的布局方式，而且当浏览器改变页面字体大小的时候可保持页面布局的统一性，还可以任意地进行背景和前景颜色的设置。

● `<table></table>`

`<table></table>` 标记对用来创建一个表格。它有以下属性，如表 1-1 所示。

表 1-1 `<table></table>` 属性

属 性	用 途
<code><table bgcolor=""></code>	设置表格的背景颜色
<code><table border=""></code>	设置边框的宽度。若不设置此属性，则边框宽度的默认值为 0
<code><table bordercolor=""></code>	设置边框的颜色
<code><table bordercolorlight=""></code>	设置边框明亮部分的颜色（当 <code>border</code> 的值大于或等于 1 时才有效）
<code><table bordercolordark=""></code>	设置边框灰暗部分的颜色（当 <code>border</code> 的值大于或等于 1 时才有效）
<code><table cellpadding=""></code>	设置表格单元格之间的间隔
<code><table cellspacing=""></code>	设置表格单元格边框与其内部内容之间的间隔
<code><table width=""></code>	设置表格的宽度，单位用像素或百分比