




21世纪高职高专软件技术专业规划教材

Dreamweaver

网页设计与制作

● 主编 李 捷

 河南科学技术出版社

21 世纪高职高专软件技术专业规划教材

Dreamweaver 网页设计与制作

主编 李 捷

河南科学技术出版社

· 郑州 ·

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver 网页设计与制作/李捷主编. —郑州:河南科学技术出版社,2008.2

(21世纪高职高专软件技术专业规划教材)

ISBN 978-7-5349-3813-9

I. D… II. 李… III. 主页制作-图形软件,
Dreamweaver-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(2007)第205891号

出版发行:河南科学技术出版社

地址:郑州市经五路66号 邮编:450002

电话:(0371)65737028 65788613

网址:www.hnstp.cn

策划编辑:范广红

责任编辑:崔军英

责任校对:崔春娟 周立新

封面设计:张伟

版式设计:南妮

印刷:黄委会设计院印刷厂

经销:全国新华书店

幅面尺寸:185mm×260mm 印张:20.25 字数:468千字

版次:2008年4月第1版 2008年4月第1次印刷

定价:35.00元

如发现印、装质量问题,影响阅读,请与出版社联系。



编写说明

BIANXIESHUOMING

近年来,我国国民经济快速发展,信息产业更是突飞猛进,再加上国际化软件技术专业人才的巨大市场需求,都为软件技术专业人才的培养提供了强大的驱动力。2001年12月,教育部与国家计划经济委员会联合提出了建立35所国家示范性软件学院的决定,并于2003年又批准35所高职高专院校为示范性软件职业技术学院。除此之外,各省又相继成立了一批软件学院或软件职业技术学院。目前,这些高校已成为高等职业教育的一个重要组成部分,培养了大批优秀的软件技术专业人才,为我国软件产业的可持续健康发展提供了强有力的支撑。

教材的建设对人才培养起着至关重要的作用。如何做好课程体系的建设和人才培养工作,中国计算机学会教育委员会、高等学校计算机教育研究会联合组建的“中国计算机科学与技术学科教程2002研究组”推出的《中国计算机科学与技术学科教程2002》给出了16门核心课程描述,建议以此构建专业人才的公共平台;2006年,高等学校计算机教育研究会结合高职院校计算机教育的特点,又推出了《中国高职院校计算机教育课程体系》蓝皮书,给出了目前流行的计算机类各专业的参考课程体系架构。目前,国内各出版机构围绕这两本书出版了很多软件类教材,但是多偏重于编程语言理论的教学,大多为传统的教学模式,结果导致学生的编程设计能力和应用能力不够。为此,河南科学技术出版社组织郑州大学、河南大学、中原工学院、郑州轻工业学院、南阳理工学院、平顶山学院等省内软件技术学院教学一线的教师及软件开发公司具有丰富经验的工程技术人员共同编写了一批教材,共包括理论课教材20种,实训课教材13种。

本套教材以《中国计算机科学与技术学科教程2002》和《中国高职院校计算机教育课程体系》蓝皮书为

指导,以“就业为导向、能力为本位”要求为原则,以“淡化理论,强化能力,体现创新,灵活多用”为出发点,突出实际动手能力和实用性,突出案例和任务驱动等技能训练。为了培养外向型软件技术专业人才,还编写了《计算机专业英语》、《计算机专业日语》。

为满足不同学校、不同层次、不同基础水平进行教学安排和人才培养的实际需要,本套教材尽量采用富有弹性的模块化内容结构,对知识传授与能力培养采用有目的的整合、融合和综合的编写方法,将若干知识点组成模块,每个模块既是教材的有机组成部分,又是一个相对完整而开放的单元,以便于教师组织教学与学生自主学习。

同时,本套教材具有系列化、立体化特征,即在编写教材的同时,开发出一些好的电子课件,通过教学资源库、课程网站等供老师、学生使用。

本套教材既适合作软件学院、软件职业技术学院以及计算机相关专业的本、专科生教材,也可作为实训机构的培训教材和相关技术人员的学习参考书。

要编写一套推动和促进应用型人才培养的教材是一项艰巨的任务,加上软件技术专业的招生时间还比较短,可以借鉴的经验不多,尽管编审委员会与各位专家都已尽力,恐仍存在疏漏之处,恳请各位读者批评指正。

郑州大学软件技术学院 王世卿

2008年1月



编审委员会名单

BIANSHEN WEIYUANHUI MING DAN

主任 王世卿

副主任 车战斌 刘黎明 吴勇军 李波

李占波 李捷 张素智

委员 (以姓氏笔画为序)

于立红 王世卿 车战斌 刘黎明

孙杰 李波 李捷 李占波

吴勇军 张素智 陈桂生 秦国防

郭长庚



编写人员名单

BIANXIENENYUAN MINGDAN

主 编 李 捷

副主编 祝孔涛 缪 亮

编 委 (以姓氏笔画为序)

刘 岩 刘 倩 刘雨瞳 齐春玲

周改云 徐景波 谭珊珊

曹世王 尹 主

张 亮 尹主编

李 亮 李

(以姓氏笔画为序) 员 委

曹世王 张 亮 李 亮 李

李 亮 李 亮 李 亮 李 亮

曹世王 张 亮 李 亮 李 亮

李 亮 李



前言

QIANYAN

Dreamweaver 是一款专业的 HTML 编辑器,用于对 Web 站点、Web 页和 Web 应用程序进行设计、编码和开发。Dreamweaver 中的可视化编辑功能和功能强大的编码环境,使不同层次的网页制作者都能拥有更加完美的 Web 创作体验。Dreamweaver 8 在以前软件版本的基础上又进行了很多改进,这些改进包括统一 CSS 面板、CSS 可视化布局、样式渲染工具条、增强计算机内容创作能力、网页放大编辑功能、导引线、编码工具条、代码折叠、插入 Flash 视频等,为网页制作者提供了更为广阔的开发空间。

本书采用 Dreamweaver 8 简体中文版精心编写,重点介绍 HTML、CSS、JavaScript 在网页中的应用;共 12 章,主要内容如下所述:

(1) 网页设计基础:主要介绍 Internet 基础知识、网页的类型和结构、网页的色彩搭配、网站的开发流程等。

(2) Dreamweaver 基础:主要介绍 HTML 基础知识、Dreamweaver 的工作环境、用 Dreamweaver 制作简单网页、在代码视图中创建 HTML 的方法。

(3) 网页中的基本元素:主要介绍在网页中应用文字、图像、音频和视频的方法和技巧。

(4) 网页中的表格:主要介绍在网页中插入表格的方法,包括对表格代码的理解;另外还介绍了利用表格定位网页元素的方法。

(5) 超级链接:主要介绍在网页中创建超级链接的方法和技巧。

(6) CCS:主要介绍利用层叠样式表(简称为 CSS)定义网页外观的方法和技巧。

(7) 网页布局:主要介绍在布局模式下进行网页布局的方法以及利用框架进行网页布局的方法和技巧。

(8) 交互:主要介绍行为、时间轴动画以及 JavaScript 在网页中的应用方法。

(9) 扩展 Dreamweaver: 主要介绍 Dreamweaver 与 Fireworks、Photoshop 结合制作网页以及安装和使用 Dreamweaver 扩展的方法。

(10) Web 2.0 网页设计基础: 主要介绍 Web 2.0 网页设计基础知识、用 CSS 进行网页布局以及在网页中运用 XML 的方法和技巧。

(11) 模板、库和管理站点: 主要介绍模板和库在网页制作中的应用以及测试和发布网站、管理网站的方法。

(12) 精彩网站制作实战: 通过一个网站实例, 介绍如何综合运用前面学习的知识进行网站设计和开发。

为了便于教学, 每章都设置了习题(包括选择题、填空题、操作题), 这样可以使选用本书作为网页设计课程教材的教师更加合理地安排教学; 学习者也能及时检验学习成果以及举一反三制作出更多精彩的网页效果。本书提供素材和源文件下载, 下载地址为: <http://www.hnstp.cn/download.asp>。

HTML、CSS 是网页设计的基本技术, 也是本书介绍的重点。对于网页设计初学者来说, 学习的目的是能够熟练运用一些基本代码并且能够读懂网页代码, 虽然 Dreamweaver 是一个可视化的网页制作工具, 很多网页代码都能够使用可视化制作工具自动生成; 但是本书并不仅仅局限于 Dreamweaver 可视化制作工具的介绍, 而是代码讲解和可视化制作工具相结合, 使读者既掌握了 Dreamweaver 可视化制作工具的应用, 也掌握了一些基本的 HTML 和 CSS 代码的使用方法, 这样为以后更加深入地学习网页设计打下坚实的基础。

参加本书编写的作者均为从事 Dreamweaver 教学工作多年的资深教师, 有着丰富的教学经验和网页设计经验。

本书主编为河南大学李捷(负责教材提纲设计、稿件主审等), 副主编为南阳理工学院祝孔涛(负责编写第 7 章、第 12 章 12.2 节)、开封教育学院缪亮(负责教材提纲设计、稿件初审等); 编委有平顶山学院刘雨瞳(负责编写第 1 章)、三门峡职业技术学院齐春玲(负责编写第 2 章)、开封教育学院徐景波(负责编写第 3 章、第 6 章、第 9 章 9.4 节、第 10 章、第 11 章)、南阳理工学院刘岩(负责编写第 4 章、第 12 章 12.1 节)、平顶山学院周改云(负责编写第 5 章)、郑州轻工业学院民族职业学院刘倩(负责编写第 8 章)、平顶山学院谭珊珊(负责编写第 9 章 9.1~9.3 节)。

由于时间仓促, 本教材还有待进一步完善, 请读者多提宝贵意见。

编者

2008 年 1 月



目录

M U L U

17	2.1.4 HTML 网页的基本结构	17
18	2.2 Dreamweaver 8	18
18	2.2.1 工作环境	18
27	2.2.2 用 Dreamweaver 8 制作一个简单网页	27
31	2.3 在代码视图中创建 HTML	31
31	2.3.1 代码提示工具	31
33	2.3.2 标记选择器	33
34	2.3.3 标记过滤器	34
35	2.3.4 编码工具	35
36	2.4 站点	36
36	2.4.1 网站规划的一般步骤	36
37	2.4.2 站点的建立	37
	第 1 章 网页设计基础	1
	1.1 Internet 基础知识	1
	1.1.1 URL	1
	1.1.2 http 协议	2
	1.2 网页	3
	1.2.1 网页的类型	3
	1.2.2 网页的结构	7
	1.2.3 网页的色彩	8
	1.3 网站的开发流程	10
	1.3.1 网站的总体策划	10
	1.3.2 设计和制作素材	12
	1.3.3 建立站点	12
	1.3.4 制作网页	12
	1.3.5 测试和发布网站	12
	1.4 网页开发工具	13
	1.4.1 网页制作和网页管理——Dreamweaver	13
	1.4.2 网页图像制作和优化——Fireworks	13
	1.4.3 网页动画制作——Flash	13
	第 2 章 Dreamweaver 基础	15
	2.1 HTML 基础	15
	2.1.1 什么是 HTML	16
	2.1.2 创建第一个 HTML 网页	16
	2.1.3 认识 HTML 标记	17

2.1.4	HTML 网页的基本结构	17
2.2	Dreamweaver 8	18
2.2.1	工作环境	18
2.2.2	用 Dreamweaver 8 制作一个简单网页	27
2.3	在代码视图中创建 HTML	31
2.3.1	代码提示工具	31
2.3.2	标记选择器	33
2.3.3	标签选择器	34
2.3.4	编码工具栏	35
2.4	站点的建立	36
2.4.1	网站规划的一般步骤	36
2.4.2	站点的建立	37
第 3 章	网页中的基本元素	43
3.1	文字	43
3.1.1	设置段落效果	43
3.1.2	设置文字标题	47
3.1.3	设置文字格式	49
3.1.4	使用段落列表	54
3.1.5	设置页面属性	56
3.2	图像	60
3.2.1	网页中常见的图像格式	60
3.2.2	在网页中应用图像	61
3.2.3	图文混排	66
3.3	音频和视频	67
3.3.1	在网页中应用音频	67
3.3.2	在网页中应用视频	71
第 4 章	网页中的表格	77
4.1	表格标记	77
4.1.1	在代码视图中创建一个简单表格	77
4.1.2	设置表格属性	78
4.2	创建表格的基本操作	82
4.2.1	插入表格	82
4.2.2	表格的编辑和排版	84
4.3	用表格布局网页实例	87

131	4.3.1	网页的初步设计	87
131	4.3.2	制作网页	88
131		第5章 超级链接	91
141	5.1	超级链接基础	91
141	5.1.1	在 Dreamweaver 中建立超级链接的方法	92
141	5.1.2	超级链接详解	95
141	5.2	常见的超级链接的创建	97
141	5.2.1	创建软件下载超级链接	97
141	5.2.2	创建电子邮件链接	98
141	5.2.3	利用“锚记”功能移动到特定位置	99
141	5.2.4	给图像热区加上超级链接	101
141	5.2.5	创建脚本链接	103
141	5.3	在网页中创建导航条	104
141	5.3.1	创建文字导航条	104
141	5.3.2	Dreamweaver 预设的创建导航条功能	105
141		第6章 CSS	109
141	6.1	CSS 基础	109
141	6.1.1	认识“CSS 样式”面板	109
141	6.1.2	新建 CSS 样式	111
141	6.1.3	选择器类型	112
141	6.1.4	在网页中应用 CSS 样式	114
141	6.2	CSS 详解	116
141	6.2.1	类型	116
141	6.2.2	背景	118
141	6.2.3	区块	118
141	6.2.4	方框	119
141	6.2.5	边框	120
141	6.2.6	列表	121
141	6.2.7	定位	122
141	6.2.8	扩展	123
141	6.3	创建 CSS	124
141	6.3.1	创建类选择符	124
141	6.3.2	创建 ID 选择符	128
141	6.3.3	用 CSS 重新定义 HTML 标签	130

78	6.3.4 超级链接的 CSS 样式	132
88	6.4 链接外部 CSS 样式文件	134
	6.4.1 制作 CSS 样式文件	134
10	6.4.2 通过链接使用外部样式表	137
10	第7章 网页布局	141
20	7.1 使用布局模式	141
70	7.1.1 在布局模式下绘制表格	141
70	7.1.2 设置布局表格和布局单元格	144
80	7.1.3 用布局表格布局网页	146
90	7.2 用框架布局页面	148
101	7.2.1 制作一个框架页面	148
101	7.2.2 选定框架和框架集	151
101	7.2.3 设置框架集与框架的属性	152
101	7.2.4 嵌套框架	153
101	7.2.5 框架集中的超链接	154
101	7.2.6 制作一个框架页面	155
109	第8章 交互	160
109	8.1 行为	160
111	8.1.1 行为的基本概念	160
111	8.1.2 网页加载时弹出公告页	164
111	8.1.3 交换图像	166
111	8.1.4 控制动画播放	167
111	8.1.5 下拉菜单	169
111	8.2 时间轴和图层的综合应用	172
118	8.2.1 图层	172
111	8.2.2 时间轴	175
130	8.2.3 时间轴和图层的综合应用实例	178
151	8.3 在网页中应用 JavaScript	181
151	8.3.1 认识“代码片断”面板	181
151	8.3.2 应用代码片断	181
151	第9章 扩展 Dreamweaver	186
151	9.1 Dreamweaver 与 Fireworks 结合	186

375	9.1.1	用 Fireworks 制作网页切片	186
433	9.1.2	导入 Fireworks HTML	192
835	9.1.3	在 Dreamweaver 中编辑	194
	9.2	Dreamweaver 与 Flash 结合	197
285	9.2.1	插入 Flash 影片	197
285	9.2.2	在 Dreamweaver 中制作 Flash 文字	199
285	9.2.3	在 Dreamweaver 中制作 Flash 按钮	202
285	9.3	Dreamweaver 与 Photoshop 结合	204
785	9.3.1	网站首页布局	205
885	9.3.2	用 Photoshop 制作网页元素	208
885	9.3.3	在 Dreamweaver 中插入网页元素	214
995	9.4	使用 Dreamweaver 扩展插件	218
406	9.4.1	安装和使用扩展插件	218
	9.4.2	模拟打字效果	222

第 10 章 Web2.0 网页设计技术基础 227

	10.1	表格 + CSS 布局	227
	10.1.1	表格 + CSS 布局概述	227
	10.1.2	表格 + CSS 布局实例	229
	10.2	DIV + CSS 布局	233
	10.2.1	DIV + CSS 布局概述	233
	10.2.2	DIV + CSS 布局实例	237
	10.3	XML	241
	10.3.1	XML 基础	242
	10.3.2	在 Dreamweaver 中设计 XML 网页	243

第 11 章 模板、库和管理站点 249

	11.1	模板和库	249
	11.1.1	使用模板	249
	11.1.2	使用库	254
	11.2	安装和配置 Web 服务器	257
	11.2.1	安装 IIS	257
	11.2.2	配置 IIS	259
	11.3	管理站点	264
	11.3.1	测试网站	264
	11.3.2	发布站点	267

181	11.3.3 导入和导出站点	272
191	11.3.4 管理网站资源	274
194	11.3.5 网站地图	278

第12章 精彩网站制作实战 285

203	12.1 规划和建立站点	285
204	12.1.1 前期规划	285
205	12.1.2 创建站点	287
208	12.2 制作网站	288
214	12.2.1 创建主页面	288
215	12.2.2 创建二级页面	299
218	12.2.3 测试和上传网站	304

参考答案 306

221	第10章 Web2.0网页设计技术基础	
227	10.1 表格+CSS布局	
227	10.1.1 表格+CSS布局	
229	10.1.2 表格+CSS布局实例	
233	10.2 DIV+CSS布局	
233	10.2.1 DIV+CSS布局概述	
237	10.2.2 DIV+CSS布局实例	
241	10.3 XML	
243	10.3.1 XML基础	
243	10.3.2 在Dreamweaver中设计XML网页	
249	第11章 搜索引擎优化	
249	11.1 搜索引擎	
249	11.1.1 搜索引擎	
254	11.1.2 搜索引擎	
257	11.2 安装和配置Web服务器	
257	11.2.1 安装IIS	
259	11.2.2 配置IIS	
264	11.3 管理站点	
264	11.3.1 创建网站	
265	11.3.2 发布网站	

作为网页的网址,一个URL从空到首由下述部分组成:scheme://host:port/path.
 (1)Internet 协议类型(scheme):指出WWW 客户端程序用来联系的工具,如"http://";
 表示WWW 服务器,"ftp://"表示FTP 服务器,"gopher://"表示Gopher 服务器,"new:"
 表示Newgroup 新闻组等。
 (2)服务器地址(host):指出WWW 页面所在的服务器域名。
 (3)端口(port):有时对某些服务器的访问要求,需给出相应的服务器连接端口号。
 (4)路径(path):服务器上某资源的位置(其格式与DOS 系统中的格式一样,通
 常由目录与目录下的结构组成),已端口一@

第 1 章



网页设计基础

学习目标

计算机的普及给人们的日常生活带来了便利,足不出户就能
 感受到大千世界。而风格各异、内容包罗万象的网页就是人们了
 解世界的媒介。随着网页设计的流行,越来越多的人加入到了这
 个制造美丽、传递信息的行业中来。
 通过本章节的学习,主要使读者了解完成一个好的网页设计
 之前应该掌握的一些网页设计方面的基础知识,如网页的设计流
 程、网页色彩的搭配等。

1.1 Internet 基础知识

英文“Inter”的含义是“交互的”,“net”是指“网络”。简单地讲,Internet(因特网)是一个计算机交互网络,是一组全球信息资源的总汇。

Internet 是由许多小的网络(子网)互联而成的一个逻辑网,每个子网中连接着若干台独立的计算机(主机)。它以相互交流信息资源为目的,基于一些共同的协议并通过许多路由器和公共互联网而成,是一个信息资源和资源共享的集合;人们可以通过 Internet 获取各种所需要的信息知识。

1.1.1 URL

URL 是英文 Uniform Resource Locator 的缩写,即统一资源定位系统,也就是人们上网时在浏览器地址栏输入的网址,如:www. baidu. com。它是因特网上可以访问的文件的唯一的地址。一种常见的访问网络站点的方法就是在网络浏览器的地址栏中输入主页文件的统一资源定位符;并且,网站内的所有文件都可以用统一资源定位符来标识。



作为网页的网址,一个 URL 从左到右由下述部分组成:scheme://host:port/path。

(1)Internet 资源类型(scheme):指出 WWW 客户程序用来操作的工具。如“http://”表示 WWW 服务器,“ftp://”表示 FTP 服务器,“gopher://”表示 Gopher 服务器,“new:”表示 Newgroup 新闻组等。

(2)服务器地址(host):指出 WWW 页所在的服务器域名。

(3)端口(port):有时对某些资源的访问来说,须给出相应的服务器提供端口号。

(4)路径(path):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。

1.1.2 http 协议

通常浏览一个网站的时候,只要在浏览器的地址栏里输入网站的地址就可以了,例如:www.microsoft.com;但在浏览器的地址栏里面出现的则是:http://www.microsoft.com。其中 HTTP(Hyper Text Transfer Protocol),即超文本传输协议,是一种 Internet 上最常见的协议,是专门传输 HTML(Hyper Text Markup Language,超文本标记语言)页面的一种网络协议。通过该协议,人们可以浏览网页上的各种信息,在浏览器上看到丰富多彩的文字与图片。

Internet 是由各个协议连接起来的,现在使用的主要协议就是 HTTP 协议。由于 HTTP 协议支持的服务不限于 WWW,还可以是其他服务,因而该协议允许用户在统一的界面下采用不同的协议访问不同的服务,如 FTP、Archie、SMTP、NNTP 等。另外,HTTP 协议还可用于名字服务器和分布式对象管理。

HTTP 是一个属于应用层的面向对象的协议,由于其简捷、快速的方式特点而适用于分布式超媒体信息系统;该协议于 1990 年被提出,经过几年的使用与发展得到不断的完善和扩展。目前在 WWW 中使用的是 HTTP/1.0 的第六版,HTTP/1.1 的规范化工作正在进行之中,而且 HTTP-NG(Next Generation of HTTP)的建议已经提出。

HTTP 协议的主要特点可概括如下:

(1)支持客户/服务器模式:如图 1-1 所示。



图 1-1 支持客户/服务器模式

(2)简单快速:客户向服务器请求服务时,只需传送请求方法和路径。常用的请求方法有 GET、HEAD、POST,每种方法规定了客户与服务器联系的类型不同。由于 HTTP 协议简单,使得 HTTP 服务器的程序规模小,因而通信速度很快。

(3)灵活:HTTP 允许传输任意类型的数据对象,正在传输的类型由 Content-Type 加以标记。

(4)无连接:无连接的含义是限制每次连接只处理一个请求。服务器处理完客户的