



21st CENTURY

实用规划教材

21世纪全国高职高专
计算机系列实用规划教材

网页设计与制作

教程与实训

主 编 于巧娥 何金奎
副主编 颜珍平 鲁 琴
高敬瑜

内容特点:

- 本教程系统地介绍了Dreamweaver MX 2004中文版的使用方法和技巧
- 从学习与使用软件的实际需要出发,对教学提示和教学要求、知识讲解、实训、习题进行了循序渐进的编排
- 知识讲解与实例操作紧密结合,内容通俗易懂,实例经典实用,具有很强的可读性和操作性
- 可作为高职高专及其他院校的专业课教材,对于专门从事网页设计与制作的读者也有极大的参考价值



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材

网页设计与制作教程与实训

主 编	于巧娥	何金奎	
副主编	颜珍平	鲁 琴	高敬瑜
参 编	李真臻	关 丽	谭 景
	李艳勤	黄 源	李会芳



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书系统地介绍了 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX 2004 中文版的使用方法和技巧。全书共 10 章, 先从网页制作基本知识入手, 循序渐进、由浅入深地介绍了站点的规划和创建, 文本和图像元素的添加和编辑、超链接的创建, CSS 样式的应用, 表格、框架、层等网页定位技术, 行为的具体应用, 模板和库的创建与编辑, 表单及表单对象的添加, 数据库与动态数据的运用, 网页设计范例等。

本书的突出特点在于将知识讲解与实例操作紧密结合, 且一些典型实例均来自编者的多年教学经验总结, 具有很高的实用价值。知识讲解全面具体, 语言表达通俗易懂, 可以作为高职高专及其他院校的专业课教程, 对于专门从事网页制作的读者也有一定的借鉴价值。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作教程与实训/于巧娥, 何金奎主编. —北京: 北京大学出版社, 2006.1

(21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材)

ISBN 7-301-10166-X

I. 网… II. ①于…②何… 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(2005)第 135568 号

书 名: 网页设计与制作教程与实训

著作责任者: 于巧娥 何金奎 主编

责任编辑: 李彦红

标准书号: ISBN 7-301-10166-X/TP·0839

出版者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667

电子信箱: pup_6@163.com

排 版 者: 北京东方人华北大彩印中心 电话: 62754190

印 刷 者: 北京飞达印刷有限责任公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 22.75 印张 474 千字

2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 30.00 元

《21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材》

专家编审委员会

主 任 刘瑞挺

副主任 (按拼音顺序排名)

陈玉国 崔锁镇 高文志 韩希义

黄晓敏 魏 峥 谢一风 张文学

委 员 (按拼音顺序排名)

安志远 丁亚明 杜兆将 高爱国 高春玲 郭鲜凤

韩最蛟 郝金镇 黄贻彬 季昌武 姜 力 李晓桓

连卫民 刘德军 刘德仁 栾昌海 罗 毅 慕东周

彭 勇 齐彦力 沈凤池 陶 洪 王春红 闻红军

武凤翔 武俊生 徐 红 徐洪祥 徐受容 许文宪

严仲兴 杨 武 于巧娥 袁体芳 张 昕 赵 敬

赵润林 周朋红 訾 波

信息技术的职业化教育

(代丛书序)

刘瑞挺/文

北京大学出版社第六事业部组编了一套《21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材》。为此，制订了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。在内容上强调面向职业、项目驱动、注重实例、培养能力；在风格上力求文字精练、图表丰富、脉络清晰、版式明快。

一、组编过程

2004 年 10 月，第六事业部林章波主任、葛昊晗副主任开始策划这套丛书，分派编辑深入各地职业院校，了解教学第一线的情况，物色经验丰富的作者。2005 年 1 月 15 日在济南召开了“北大出版社高职高专计算机规划教材研讨会”。来自 13 个省、41 所院校的 70 多位教师汇聚一堂，共同商讨未来高职高专计算机教材建设的思路和方法，并对规划教材进行了讨论与分工。2005 年 6 月 13 日在苏州又召开了“高职高专计算机教材大纲和初稿审定会”。编审委员会委员和 45 个选题的主、参编，共 52 位教师参加了会议。审稿会分为公共基础课、计算机软件技术专业、计算机网络技术专业、计算机应用技术专业 4 个小组对稿件逐一进行审核。力争编写出一套高质量的、符合职业教育特点的精品教材。

二、知识结构

职业生涯的成功与人们的知识结构有关。以著名侦探福尔摩斯为例，作家柯南道尔在“血字的研究”中，对其知识结构描述如下：

- ◆ 文学知识——无；
- ◆ 哲学知识——无；
- ◆ 政治学知识——浅薄；
- ◆ 植物学知识——不全面。对于药物制剂和鸦片却知之甚详。对毒剂有一般了解，而对于实用园艺却一无所知；
- ◆ 化学知识——精深；
- ◆ 地质学知识——偏于应用，但也有限。他一眼就能分辨出不同的土质。根据裤子上泥点的颜色和坚实程度就能说明是在伦敦什么地方溅上的；
- ◆ 解剖学知识——准确，却不系统；
- ◆ 惊险小说知识——很渊博。似乎对近一个世纪发生的一切恐怖事件都深知底细；
- ◆ 法律知识——熟悉英国法律，并能充分实用；
- ◆ 其他——提琴拉得很好，精于拳术、剑术。

事实上，我国唐朝名臣狄仁杰，大宋提刑官宋慈，都有类似的知识结构。审视我们自己，每个人的知识结构都是按自己的职业而建构的。因此，我们必须面向职场需要来设计教材。

三、职业门类

我国的职业门类分为 18 个大类：农林牧渔、交通运输、生化与制药、地矿与测绘、材料与能源、土建水利、制造、电气信息、环保与安全、轻纺与食品、财经、医药卫生、旅游、公共事业、文化教育、艺术设计传媒、公安、法律。

每个职业大类又分为二级类，例如电气信息大类又分为 5 个二级类：计算机、电子信息、通信、智能控制、电气技术。因此，18 个大类共有 75 个二级类。

在二级类的下面，又有不同的专业。75 个二级类共有 590 种专业。俗话说：“三百六十行，行行出状元”，现代职业仍在不断涌现。

四、IT 能力领域

通常信息技术分为 11 个能力领域：规划的能力、分析与设计 IT 解决方案的能力、构建 IT 方案的能力、测试 IT 方案的能力、实施 IT 方案的能力、支持 IT 方案的能力、应用 IT 方案的能力、团队合作能力、文档编写能力、项目管理能力以及其他能力。

每个能力领域下面又包含若干个能力单元，11 个能力领域共有 328 个能力单元。例如，应用 IT 方案能力领域就包括 12 个能力单元。它们是操作计算机硬件的能力、操作计算机软件包的能力、维护设备与耗材的能力、使用计算机软件包设计机构文档的能力、集成商务计算机软件包的能力、操作文字处理软件的能力、操作电子表格应用软件的能力、操作数据库应用软件的能力、连接到互联网的能力、制作多媒体网页的能力、应用基本的计算机技术处理数据的能力、使用特定的企业系统以满足用户需求的能力。

显然，不同的职业对 IT 能力有不同的要求。

五、规划梦想

于是我们建立了一个职业门类与信息技术的平面图，以职业门类为横坐标、以信息技术为纵坐标。每个点都是一个函数，即 IT(Professional)，而不是 IT+Professional 单纯的相加。针对不同的职业，编写它所需要的信息技术教材，这是我们永恒的主题。

这样组合起来，就会有 $IT((328) \times (Pro(590)))$ ，这将是一个非常庞大的数字。组织这么多的特色教材，真的只能是一个梦想，而且过犹不及。能做到 $IT((11) \times (Pro(75)))$ 也就很不容易了。

因此，我们既要在宏观上把握职业门类的大而全，也要在微观上选择信息技术的少而精。

六、精选内容

在计算机科学中，有一个统计规律，称为 90/10 局部性原理(Locality Rule)：即程序执行的 90% 代码，只用了 10% 的指令。这就是说，频繁使用的指令只有 10%，它们足以完成 90% 的日常任务。

事实上，我们经常使用的语言文字也只有总量的 10%，却可以完成 90% 的交流任务。同理，我们只要掌握了信息技术中 10% 频繁使用的内容，就能处理 90% 的职业化任务。

有人把它改为 80/20 局部性原理，似乎适应的范围更广些。这个规律为编写符合职业教育需要的精品教材指明了方向：坚持少而精，反对多而杂。

七、职业本领

以计算机为核心、贴近职场需要的信息技术已经成为大多数人就业的关键本领。职业教育的目标之一就是培养学生过硬的 IT 从业本领，而且这个本领必须上升到职业化的高度。

职场需要的信息技术不仅是会使用键盘、录入汉字，而且还要提高效率、改善质量、降低成本。例如，两位学生都会用 Office 软件，但他们的工作效率、完成质量、消耗成本可能有天壤之别。领导喜欢谁？这是不言而喻的。因此，除了道德品质、工作态度外，必须通过严格的行业规范和个人行为规范，进行职业化训练才能养成正确的职业习惯。

我们肩负着艰巨的历史使命。我国人口众多，劳动力供大于求的矛盾将长期存在。发展和改革职业教育，是我国全面建设小康社会进程中一项艰巨而光荣的任务，关系到千家万户人民群众的切身利益。职业教育和高技能人才在社会主义现代化建设中有特殊的作用。我们一定要兢兢业业、不辱使命，把这套高职高专教材编写好，为我国职业教育的发展贡献一份力量。

刘瑞挺教授 曾任中国计算机学会教育培训委员会副主任、教育部理科计算机教学指导委员会委员、全国计算机等级考试委员会委员。目前担任的社会职务有：全国高等院校计算机基础教育研究会副会长、全国计算机应用技术证书考试委员会副主任、北京市计算机教育培训中心副理事长。

本系列教材编写目的和教学服务

本系列教材在遍布全国的各位编写老师的共同辛勤努力下,在编委会主任刘瑞挺教授和其他编审委员会成员的指导下,在北京大学出版社第六事业部的各位编辑刻苦努力下,本系列教材终于与广大师生们见面了。

教材编写目的

近几年来,职业技术教育事业得以蓬勃的发展,全国各地的高等职业院校以及高等专科学校无论是从招生人数还是学校的软、硬件设施上都达到了相当规模。随着我国经济的高速发展,尽快提高职业技术教育的水平显得越来越重要。教育部提出:职业教育就是就业教育,也就是说教学要直接面对就业,强调实践。不但要介绍技术,更要介绍具体应用,注重技术与应用的结合。本套教材的主要编写思想如下。

1. 与发达国家相比,我国职业技术教育教材的发展比较缓慢并且滞后,远远跟不上职业技术教育发展的需求。我们常常提倡职业教育的实用性,但在课堂教学中仍然使用理论性和技术性教材进行职业实践教学。针对这种现状,急需推出一系列切合当前教育改革需要的高质量的优秀职业技术实训型教材。

2. 本套教材总结了目前优秀计算机职业教育专家的教学思想与经验,与广大职业教育一线老师共同探讨,最终落实到本套教材中,开发出一套适合于我国职业教育教学目标 and 教学要求的教材,它是一套能切实提高学生专业动手实践能力和职业技术素质的教材。

3. 社会对学生的职业能力的要求不断提高,从而催化出了许多新型的课程结构和教学模式。新型教学模式是必须以工作为基础的模仿学习,它是将学生置于一种逼真的模拟环境中,呈现给学生的是具有挑战性、真实性和复杂性的问题,使学生得到较真实的锻炼。

4. 教材的结构必须按照职业能力的要求创建并组织实施新的教学模式。教学以专项能力的培养展开,以综合能力的形成为目标。能力的培养既是教学目标,又是评估的依据和标准。

5. 本套的重点是先让学生实践,从实践中领悟、总结理论,然后再学习必要的理论,用理论指导实践。从这一个循环的教学过程中,学生的职业能力将得到极大的提高。

教学服务

1. 提供电子教案

本系列教材绝大多数都是教程与实训二合一,每一本书都有配套的电子教案,以降低任课老师的备课强度,此课件可以在我们网站上随时下载。

2. 提供教学资源下载

本系列教材中涉及到的实例(习题)的原始图片和其他素材或者是源代码、原始数据等文件,都可以在我们网站上下载。

3. 提供多媒体课件和教师培训

针对某些重点课程,我们配套有相应的多媒体课件。对大批量使用本套教材的学校,我们会免费提供多媒体课件,另外还将免费提供教师培训名额,组织使用本套教材的教师进行相应的培训。

北京大学出版社第六事业部(<http://www.pup6.com>)

前 言

Macromedia Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司“梦之队”(DreamTeam)产品中的一个重要成员。其功能强大的可视化设计工具、应用开发环境以及代码编辑支持,使建立 Web 站点和设计制作网页的工作变得非常简单和愉快。正因如此, Dreamweaver MX 2004 这一专业的“所见即所得”的网页制作软件,不仅备受一般网页制作爱好者的喜爱,而且也是 IT 行业中网页制作专业人员手中的最常用工具。

本教程主要针对高职高专及其他成人院校的计算机或非计算机专业的学生编写。根据以学生兴趣为先导、以职业能力为本位的编写原则,从学生学习与使用软件的实际需要出发,采用循序渐进的编写方法来安排全书的整体结构。先介绍与网页制作相关的基本知识和 HTML 的基本语言,为学生以后学好网页知识打下基础。在此基础上由浅入深地介绍了用文字、图像和其他媒体创建一般文档的方法,表格、框架、层布局页面的优势,行为和轴的使用,模板和库的操作。在引领学生用这些静态网页技术做出精美的主页后,又介绍了数据库与动态数据的运用,让学生掌握基于后台数据库的具有交互功能的动态网站制作方法。最后一章是一个完整的综合应用实例,贯穿讲解本书所有的知识点,详细介绍网站的制作过程,使学生能综合运用所学知识进行实战演练。

本教程具体章节均以教学提示和教学要求→知识讲解→实训→习题的结构进行编排。章首的教学提示和教学要求,既能指导学生自学,又方便教师讲授;每章的知识点均结合实例详细讲解,使学生能更加直观地、通俗地理解相应的知识;章尾都有一个或几个紧密结合该章知识点的实例,以及一些难度适中的习题。每个实例都配有详细的操作步骤,使学生能够做到边学边练,快速掌握并灵活运用所学章节的知识;课后习题分判断题、填空题及上机操作题。通过练习,可以达到巩固每课知识的目的。

本教程计划授课学时为 64 学时左右。教学内容的采用以实用为原则,从学生的实际需要出发,对学生感兴趣的实用的知识要详解、讲透,使学生能完全掌握。而教学中没有涉及到的内容可通过课后练习、指导和问题讨论的方式让学生自学完成。在教学中,应格外重视学生操作能力的培养,强调实用技能的训练,提倡采用讲练结合的教学方式,给学生更多的动手机会。

本教程由大连水产学院职业技术学院的于巧娥老师、淄博职业学院的何金奎老师担任主编,湖南铁道职院的颜珍平老师、辽东学院的鲁琴老师、无锡商业职业技术学院的高敬瑜老师担任副主编,参与编写工作的还有江西师范大学职业技术学院的李真臻老师、黑龙江省商务学校的关丽老师、淄博职业学院的谭景老师和李艳勤老师、重庆电子职业学院的黄源老师、苏州职业大学的李会芳老师。具体分工如下:何金奎编写第 1 章(除“1.2 节”和“1.6 节”之外);李会芳编写第 2 章和第 4 章(除“2.6 节”和“4.2 节”之外);李真臻编写第 5 章(除 5.4 节和 5.5 节之外);李艳勤编写 5.5.1 节;鲁琴编写 5.4 节和第 10 章;关丽编写第 3 章和第 6 章(除 3.7 节和 6.3 节之外);黄源编写 1.2 节、1.6 节和第 7 章;

高敬瑜编写 5.5.2 节和第 8 章（除 8.3 节之外）；谭景编写第 9 章（除 9.6 节之外）；颜珍平编写 4.2.2 节、6.3.1 节和 9.6 节；于巧娥编写 2.6 节、3.7 节、4.2.1 节、6.3.2 节、6.3.3 节和 8.3 节。最后由于巧娥老师总纂成书。

在编写过程中，我们参考了有关教材和某些网站的资料，在此表示感谢！

由于编者水平有限，时间仓促，不妥之处在所难免，衷心希望广大读者批评指正！

编者

2005 年 11 月

目 录

第1章 网页制作基本知识..... 1	2.2 Dreamweaver MX 2004 的 工作界面 31
1.1 与网页制作相关的术语..... 1	2.3 常用面板的使用..... 32
1.1.1 网站与网页 1	2.3.1 使用插入栏..... 32
1.1.2 服务器与浏览器..... 1	2.3.2 使用属性面板..... 34
1.1.3 远程站点和本地站点..... 2	2.3.3 使用文件面板..... 35
1.1.4 统一资源定位器..... 2	2.3.4 资源面板..... 38
1.2 HTML 简介 2	2.4 Dreamweaver MX 2004 的 个性设置..... 41
1.2.1 HTML 基本格式及特点 2	2.5 站点的基本操作..... 43
1.2.2 HTML 的基本语句 4	2.5.1 定义站点..... 43
1.3 网页界面的构成要素..... 10	2.5.2 编辑站点..... 45
1.4 网站开发的流程 11	2.5.3 操作站点文件..... 47
1.4.1 确定网站的目的和主题..... 11	2.6 实训 49
1.4.2 定位网站 CI 形象..... 12	2.7 小结 55
1.4.3 资料收集、制作与整理..... 13	2.8 习题 55
1.4.4 规划网站的目录结构和 链接结构 13	第3章 创建文档..... 57
1.4.5 首页的设计与制作..... 14	3.1 文档的操作..... 57
1.4.6 网站测试与发布..... 15	3.2 页面属性的设置..... 59
1.4.7 网站维护与推广..... 18	3.3 文本元素的添加和编辑..... 65
1.5 网站设计的要求 18	3.3.1 文字的格式化..... 65
1.5.1 题材引人注目..... 18	3.3.2 其他文本的输入..... 69
1.5.2 栏目布局合理..... 18	3.3.3 查找和替换文本..... 72
1.5.3 网站的结构清晰..... 20	3.4 图像和媒体的处理..... 73
1.5.4 色彩搭配悦目..... 21	3.4.1 图像的处理..... 73
1.6 实训 22	3.4.2 插入 Fireworks HTML 83
1.6.1 滚动字幕的制作..... 22	3.4.3 添加 Flash 影片 84
1.6.2 网页过渡效果..... 24	3.4.4 添加内置的 Flash 交互对象 86
1.7 小结 27	3.5 超链接的创建与管理..... 88
1.8 习题 28	3.5.1 超链接概述..... 88
第2章 认识 Dreamweaver MX 2004..... 29	3.5.2 超链接的创建..... 88
2.1 Dreamweaver MX 2004 简介..... 29	3.5.3 管理站点内的链接..... 102

3.6 创建文档的小技巧	105	5.3.1 框架概述	167
3.6.1 去除页面的空白	105	5.3.2 创建框架	167
3.6.2 文字空格的方法	106	5.3.3 框架的编辑和制作	172
3.7 实训	106	5.3.4 处理无框架浏览器	179
3.7.1 幻灯片动画	106	5.4 层	180
3.7.2 大小图的转换	111	5.4.1 层的创建	180
3.8 小结	115	5.4.2 层的基本操作	184
3.9 习题	116	5.4.3 层与表格的相互转换	188
第4章 样式	118	5.5 实训	189
4.1 CSS 样式	118	5.5.1 个人网站设计与制作实例	189
4.1.1 CSS 样式概述	118	5.5.2 网站电子相册	201
4.1.2 创建和应用新的 CSS 样式	118	5.6 小结	203
4.1.3 编辑样式	122	5.7 习题	203
4.1.4 将样式从选定内容中删除	123	第6章 行为的操作	205
4.1.5 CSS 样式参数	123	6.1 行为的基础	205
4.2 实训	129	6.1.1 行为的基础	205
4.2.1 用图像美化项目符号列表	129	6.1.2 行为的编辑	208
4.2.2 用 CSS 滤镜制作文字特效	132	6.2 行为的具体应用	210
4.3 小结	134	6.2.1 调用 JavaScript	210
4.4 习题	134	6.2.2 弹出信息	211
第5章 Dreamweaver MX 2004 的网页定位技术	136	6.2.3 转到 URL	211
5.1 表格	136	6.2.4 弹出广告窗口	212
5.1.1 创建表格	136	6.2.5 播放背景音乐	213
5.1.2 选择表格	139	6.2.6 时间轴行为	214
5.1.3 编辑表格	141	6.3 实训	221
5.1.4 表格的格式化和排序	148	6.3.1 动态文本	221
5.2 布局表格和布局单元格	155	6.3.2 下拉菜单	225
5.2.1 使用布局视图和网格 辅助线	155	6.3.3 脸谱游戏	231
5.2.2 绘制布局表格和布局 单元格	158	6.4 小结	240
5.2.3 绘制嵌套布局表格	161	6.5 习题	240
5.2.4 设置布局表格和布局 单元格的属性	163	第7章 模板和库	242
5.3 框架	167	7.1 创建模板	242
		7.2 编辑模板	245
		7.3 应用模板	250
		7.4 更新模板	252
		7.5 库	254

7.6 实训	259	第 10 章 网页设计范例	328
7.7 小结	265	10.1 设计站点	328
7.8 习题	265	10.1.1 网站的总体结构	328
第 8 章 表单	267	10.1.2 建立站点	328
8.1 创建表单	267	10.1.3 生成网页	329
8.2 添加表单对象	269	10.2 制作进站页面	330
8.3 实训	276	10.3 制作主页	331
8.3.1 电子邮件表单	276	10.3.1 整体效果设计	332
8.3.2 搜索引擎的添加	282	10.3.2 用表格进行整体布局 并设置	332
8.4 小结	285	10.3.3 网页横幅及标志部分 的设计	333
8.5 习题	285	10.3.4 导航区的设计	334
第 9 章 数据库与动态数据	287	10.3.5 主体部分的设计	334
9.1 动态网站执行流程	287	10.3.6 添加页面动态效果	335
9.1.1 什么是动态网站	287	10.4 制作“时尚话题”页面	336
9.1.2 动态网站原理及开发流程	288	10.4.1 网页横幅的制作	337
9.2 配置 Web 服务器	288	10.4.2 主体部分制作	337
9.2.1 选择 Web 服务器软件	289	10.5 制作“时尚话题”相关页面	338
9.2.2 安装 IIS	289	10.5.1 创建“时尚话题模板”页	338
9.2.3 定义根目录	292	10.5.2 使用“时尚话题模板” 创建文档	340
9.2.4 配置 IIS	293	10.6 制作“心情文章”页面	342
9.3 定义动态站点连接远程服务器	296	10.6.1 网页横幅的制作	343
9.3.1 定义本地和远程站点	296	10.6.2 主体部分制作	343
9.3.2 指定测试服务器	297	10.7 制作“热点讨论”页面	343
9.3.3 连接远程服务器	298	10.7.1 网页横幅的制作	343
9.4 数据库配置与 ODBC 连接	299	10.7.2 主体部分制作	344
9.4.1 创建数据库	300	10.8 测试和上传站点	344
9.4.2 创建数据源	301	10.8.1 测试站点	344
9.4.3 连接数据库	304	10.8.2 上传站点	345
9.5 创建动态网页	306	10.9 小结	346
9.5.1 创建记录集	307	10.10 习题	346
9.5.2 添加记录集	309	参考文献	347
9.5.3 显示记录	310		
9.5.4 分页显示多条记录	312		
9.6 实训	314		
9.7 小结	325		
9.8 习题	326		

第 1 章 网页制作基本知识

教学提示：人们常常提到网页，事实上每一个网页都是一个 HTML 文件。在学习制作网页之前，首先要着重学习 HTML 语言(超文本标记语言)，它是网页制作的基础；然后要对网站开发的流程及网站设计的要求有全面的了解。

教学要求：本章将介绍与网页制作相关的术语、HTML 基本知识、网页界面的构成要素、网站开发的流程及网站设计的要求。

1.1 与网页制作相关的术语

1.1.1 网站与网页

人们在浏览器中输入一个已知网址后，即可打开一个页面，可从中了解有关这个网址的一些信息和内容，这个页面就是人们通常所说的网页。而打开网络由网址进入时第一个看到的页面，通常称为首页(Home Page)或主页，所有的信息都会清楚地整理在这个页面上，目的就是为了让用户在使用这个网页时能快速链接到需要的资料。首页既是一个单独的网页，与一般网页一样可以存放各种信息，又是一个特殊的网页，是整个 Web 站点的起始点和汇总点，是用户开始浏览站点的“入口处”。由首页所延伸下去的页面，就是一个个网页。

网页又称 Web 页面，是网络文件的组成部分，是可以被浏览器访问的单个 HTML 超文本文件。网页由文字、表格、图片、声音、视频以及各种功能按钮等组成，这些文字、图片、按钮往往又是指向别的主页的连接点。在互联网上，这些连接点又叫超级链接。所有由首页链接出去的网页集合起来就是网站，即在设计时，将某个主题明确后，再按所需的单元、内容经过安排，化为各个不同的网页，在同一个结构及诉求下出现的集合体，就是网站(Web Site)。有主题性的网站是要经过规划和构架过的网站。在互联网上，Web 站点由一组相互关联的页面组成，如果把整个 WWW 信息世界看做一个村子，那么一个 Web 站点可以理解成一个家庭。

1.1.2 服务器与浏览器

服务器(Server)是局域网的核心设备，管理着局域网中的各种资源，其基本功能是提供网络通信服务、管理和提供网络共享资源，以及进行网络管理。服务器实际上是一台配置较高的计算机。不同的电脑操作系统，有不同的适用服务器软件，如微软的 Windows XP Professional 操作系统适用的服务器软件是 IIS 5.1。网站上动态的数据，必须要通过网站服务器的服务才能运作。

用于查看 Web 站点的软件被称作浏览器(Browser)。浏览器是 WWW 的窗口, 用户可以利用浏览器从一个文档跳转到另一个文档, 实现对整个网站的浏览。也可以下载并解释 HTML 文档中所描述的动画、声音、文本、图形、图像, 并能实现电子邮件查看、下载文件等功能。它有多种版本, 如微软英特尔版本、苹果电脑版本等, 大多数浏览器(目前已经超过 90%)使用 Microsoft Internet Explorer(简称 IE)浏览器。

1.1.3 远程站点和本地站点

远程站点(Remote Site)是指服务器上组成的 Web 站点。本地站点(Local Site)是指与远程站点上的文件对应的本地磁盘上的文件。

在制作网页时, 首先要定义一个本地站点。作为一个网站, 里面有很多网页文件、图片、Flash 动画等, 如果不进行管理归档, 分散在硬盘的各个地方, 就无法方便地进行网页发布。定义本地站点, 就是在硬盘上建立一个目录, 将所有的网页和相关的文件都放在里面, 以便进行网页的制作和管理。一般在设计网页之前, 先要以设计的网页的名称新建一个文件夹, 把它放在电脑中常用来存储文件的磁盘中。

1.1.4 统一资源定位器

统一资源定位器(URL, Uniform Resource Locator)用来指明主机或文件在 Internet 上的位置。一个 URL 就是一个资源在 Internet 上的具体位置, URL 由 Internet 资源类型、服务器地址、端口及路径组成, 如 <http://www.sina.com.cn/login.html> 就是一个典型的 URL。它的作用在于提供一个标准方法, 以便能够在 Internet 上找到任何东西。无论是单一的页面, 还是庞大复杂的网站, 甚至是一个小小的图片, 所有的网络资源都能通过 URL 系统访问到。

1.2 HTML 简介

1.2.1 HTML 基本格式及特点

近年来, 许多公司开发出了可视化的 HTML 开发工具, 使得网页的制作变得非常简单。如微软公司推出的 Microsoft FrontPage, Adobe 公司推出的 Adobe Pagemill, Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 等编辑工具, 都被称为“所见即所得”的网页制作工具。这些可视化的开发工具可以直接处理网页, 而不用书写费劲的标记。这使得用户在没有 HTML 语言基础的情况下, 照样可以编写网页。这时编写 HTML 文档的任务由开发工具替用户完成了。这是网页制作工具的最大成功之处, 但也是它们的最大不足之处。因为受到编辑工具自身的约束, 将产生大量的垃圾代码。原因很简单, 例如, 在网页里设计了一个表格, 若是每个单元格的宽度和高度让它根据其中的内容自动确定, HTML 只要告诉它表格和单元格的排列顺序(也就是行列数)就行了, 但因为可视化开发工具无法得知用户的这种特殊要求, 所以只能取一般要求, 把每个单元格的宽度和高度都定义起来, 从而增加了许多代码。所以一个明智的网页编写者应该在掌握图形编辑工具的基础上进一步学会 HTML 语言, 从而知道哪些是垃圾代码, 这样就可以利用可视化 HTML 开发工具快速地制作出网页, 又会

消除无用的代码,从而达到快速制作高质量网页的目的。

HTML 语言, 又称超文本标记语言, 是英文 Hyper Text Markup Language 的缩写。它是一种用来制作超文本文档的简单标记语言。严格地说, 它不是一种真正的编程语言, 只是一种标记符。用 HTML 编写的超文本文档称为 HTML 文档, 它能够独立于各种操作系统的平台上(如 UNIX, Windows 等)。自 1990 年以来, HTML 就一直被用做 WWW 上的信息描述语言, 用于描述网页的格式设计及它与 WWW 上其他网页的链接信息。由于 HTML 语言在所有的计算机编程语言中是最简单易学的, 所以到目前为止, 在 WWW 上面大多数代码都是用 HTML 来设计的。

HTML 文档(即网页的源文件)是一个放置了标记的 ASCII 文本文件, 通常它带有 .Html 或 .Htm 的文件扩展名。生成一个 HTML 文档主要有以下 3 种途径。

- (1) 手工直接编写(比如用文本编辑器或其他 HTML 编辑工具)。
- (2) 通过一些格式转换工具将现有的其他格式(如 Word 文档)转换成 HTML 文档。
- (3) 借用专用的制作工具软件(比如 Dreamweaver MX 2004 或者其他的工具)来进行设计与制作。

从结构上来讲, HTML 语言主要是由元素(element)组成的。组成 HTML 文件的元素有许多, 用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。一般可以把绝大多数元素看成是“容器”, 即有起始标记和结尾标记。元素的开始标记叫做起始标记(Start Tag), 元素的结束标记叫做结尾标记(End Tag), 在起始标记和结尾标记之间的部分是元素体。每一个元素都有名称和可选的属性, 元素的名称和属性都在起始标记里标明。

比如以下这个例子:

```
<body background="background.gif">
<h1>示例</h1>
这是一个示例<p>
</body>
```

现在来看上面这个例子, 第一行是元素体的起始标记, 它表明元素体从此开始。

- (1) <: 起始标记的开始。
- (2) body: 元素名称。由于元素和标记一一对应, 所以元素也叫标记名。元素名不分大小写。
- (3) background: 属性名。这个属性指明用什么方法填充背景。
- (4) >: 起始标记的结束。

从这个例子可以看出, 标记在使用时必须用尖括号“<>”括起来, 而且是成对出现, 无斜杠的标记表示该标记的作用开始, 有斜杠的标记表示该标记的作用结束。在 HTML 中, 标记的大小写作用相同, 如<TABLE>和<table>都是表示一个表格的开始。

但是有一点需要注意的是, 虽然 HTML 语言描述了文档的结构格式, 但并不能精确地定义文档信息该如何显示和排列, 只是建议 Web 浏览器应该如何显示和排列这些信息, 最终在用户面前的结果取决于 Web 浏览器本身的显示风格及它对标记的理解能力。这就不难解释为什么同一文档在不同的浏览器里会出现不同的显示效果。

1.2.2 HTML 的基本语句

1. HTML 标记符

实际上, HTML 文件仅由一个 `html` 元素组成, 即文件的开始 `<html>` 和文件的结尾 `</html>`。文件的其他部分都是 `html` 的元素体。`<html></html>` 这一组标记符是告知浏览器, 它是一份 HTML 文件, 即是一个网页的格式。通常, `<html></html>` 这一组标记符都出现在网页开始和结束的地方, 将所有的源代码都包起来。它是 HTML 文档里最基本的一个标记。

下面再来看一个比较完整的例子:

```
<html>
<head>
<title>网页制作教学</title>
<meta>
</head>
<body>
正文部分
</body>
</html>
```

这个例子包含了 HTML 中最基本的元素, 首先是 `<html></html>` 这一组标记符, 然后在它里面是标记符的元素体。HTML 元素的元素体由两大部分组成: 头元素 `<head></head>` 和元素体 `<body></body>`, 另外还有一些注释。这样就可以形成一个个可看到的美仑美奂的网页。

另外需要注意的是, 在 HTML 里, 有的元素只能出现在头元素里, 但是绝大多数元素只能出现在元素体里。在头元素里的元素一般表示的是该 HTML 文件的信息, 如文件名等, 它们的书写没有顺序可言。但是在元素体里出现的元素就必须按照一定的次序来书写, 否则会在 HTML 里改变该文件的输出形式。

2. 文件头标记符

文件头标记符(Meta), 也就是通常见到的 Meta 标记符, Meta 标记符在网页中是看不到的, 因为它包含在 HTML 语言的“`<head>...</head>`”标记符之间, 而人们通常所见到的网页内容是在“`<body>...</body>`”之间。Meta 是文件头标记符中常用的一个标记符, 说明与网页有关的信息, 如创作工具、文件作者等。这些标记符可以为服务器提供参考信息, 如发布日期, 刷新设置等。Meta 主要是针对网络中的搜索引擎建立的, 它的信息被搜索引擎猎取并被提取所需要的内容。在 Meta 中常用的属性有: `name`、`Http-equiv` 和 `content`。`name` 给出特性名, `content` 给出特性值, 告知网页使用的是 HTML 语言, 应用 GB 2312 字符集, `Http-equiv` 属性指定 HTTP 响应名称, 通常用于替换 `name`, HTTP 服务器使用该属性值为 HTTP 响应消息头收集信息。

在网页文档里单击“显示代码视图”, 可以看到 Meta 标记符, 并可以在属性对话框里对 Meta 标记符进行查看和修改, 如图 1.1 和图 1.2 所示。