



21 世纪中等职业学校系列计算机规划教材

网页设计与制作



主 编 柏 松 暨百南



提供教学电子资料包

<http://www.china-ebooks.com>

本书内容

网页制作基础知识
初识 Dreamweaver MX
表格、层与框架的应用
编辑网页文字与修饰图像
超级链接与导航条的创建
网页动态元素的创建
模板与库的使用 / 初识 Fireworks MX
编辑图形与处理图像
编辑热点与切片及优化图像
初识 Flash MX / 元件与库的应用
时间轴的应用 / 动画的音频控制与输出



上海科学普及出版社



电子科技大学出版社

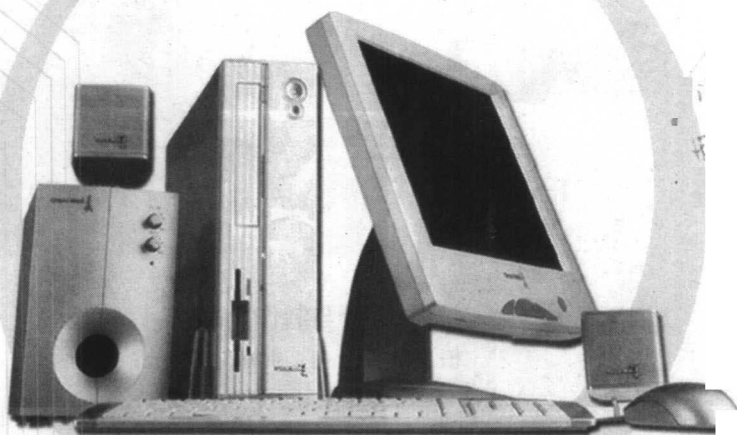


21 世纪中等职业学校系列计算机规划教材

网页 WANGYE

↑ 设计 与 制 作

■ 主编 柏 松 暨百南



电子科技大学出版社
上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作 / 柏松, 暨百南主编. —上海: 上海科学普及出版社, 2005.9

ISBN 7-5427-3251-X

I. 网… II. ①柏… ②暨… III. 主页制作
IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 089808 号

策划编辑 铭 政
责任编辑 徐丽萍

网页设计与制作

柏 松 暨百南 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销	北京市燕山印刷厂印刷
开本 787×1092	1/16 印张 17 字数 431000
2005 年 9 月第 1 版	2005 年 9 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3251-X/ TP · 676

定价: 22.00 元

前 言

Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 是由美国著名的多媒体 Macromedia 软件公司开发的一系列优秀的网页制作软件，它们分别应用于制作网页、处理图像和创建动画，被誉为网页制作领域的“三剑客”。这三种网页制作软件紧密结合，相辅相成，能制作出精彩的动态网页，从而成为目前网页制作人员的首要选择。

本书根据教育部《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及教育部等六部最新制定的《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》，并结合劳动技能部门鉴定中心的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》精心编写。通过对本书的学习，读者可掌握网页制作的基本操作方法和应用技巧，并通过案例实训，提高学生的岗位适应能力和工作应用能力。

本书最大的特色是以实际应用为主线，采用“任务驱动、案例教学”的编写方式，力求在理论知识“够用为度”的基础上，通过案例的实际应用和实际训练让学生掌握更多的知识和技能。

本书共 14 章，主要内容包括：网页制作基础知识、中文版 Dreamweaver MX 入门、Dreamweaver 表格/层及框架的应用、网页文字的编辑和图像的修饰、超链接/导航条及网页动态元素的创建、模板与库的应用、中文版 Fireworks MX 基础知识、Fireworks 图形的编辑与图像的处理、热点/切片的应用及图像的优化、中文版 Flash MX 基础知识、Flash 元件/库及时间轴的应用、动画的音频控制/发布及输出等内容。

本书采用了由浅入深、图文并茂、任务驱动的方式进行讲述，是中等职业学校、中等专业学校、职业高中学校，以及社会计算机培训中心的规划教材，同时也可作为从事动画制作和网页设计者的学习参考书。

本书由柏松、暨百南主编，同时参与编写的还有常会杰、郭维和庞志敏。其中柏松编写了第 4、6、7、13、14 章，暨百南编写了 1、2、3、8、9、10 章，常会杰编写了第 5 章，郭维编写了第 11 章，庞志敏编写了第 12 章。

为了方便教师教学，我们免费为选用本教材的教师提供教学资料包，有需要的教师可以登录网站：<http://www.china-ebooks.com> 免费下载。

编 者

2005 年 8 月

总 序

随着计算机技术的日新月异和突飞猛进,中等职业教育作为我国职业教育重要的组成部分,已经进入一个新的改革阶段。“以学生为中心、以能力为本位、以就业为导向、教学内容与时俱进”的先进思想已成为职业教育的重要理念,更好地促进了中等职业教育培养“具有综合职业能力强,在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质的劳动者和初中级专门人才”,满足了社会经济发展和劳动力人才市场的需求。

为了更好地推进全面素质与综合能力的培养,适应中等职业教育改革发展的需要,电子科技大学出版社、航空工业出版社和上海科学普及出版社联合在全国范围内组织中等职业教育专家和一线优秀职教老师,正式成立了“21 世纪中职系列规划教材编审委员会”(以下简称:教材编审委员会),旨在研究中等职业学校的教学改革与教材建设,规划教材出版计划,编写了这套面向 21 世纪中等职业学校基础教育课程计算机系列规划教材。本套教材主要针对中等职业学校、中等专业学校、职业高中和技工学校,兼顾社会计算机培训中心。

本教材编审委员会通过社会调查、就业形势分析,根据教育部《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》,以及教育部等六部最新制定的《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》,并结合劳动技能部门鉴定中心的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》,充分汲取中职中专和计算机培训中心在探索培养应用性技术人才方面取得的成功经验和教学成果,精心策划并编写了本套《21 世纪中等职业学校系列计算机规划教材》。

“教材编审委员会”力求本套教材能够充分体现教育思想和教育观念的转变,反映中等职业学校课程和教学内容体系的改革方向,依据教学内容、教学方法和教学手段的现状和趋势精心进行策划,系统、全面地研究中职院校教学改革、教材建设的需求,倾力推出本套实用性强、多种媒体有机结合的立体化教材。本套教材具有以下特点:

1. 任务驱动,案例教学

本套教材均以“本章学习目标”、“学习重点及难点”的方式任务驱动教学,教师可将其作为简单的备课提要,学生可通过学习目标对本章的内容有一个整体的认识,然后通过案例应用与上机操作实训,提高实践技能和动手能力。

2. 全方位的教学支持

为了方便教师教学,我们免费为选用本套教材的教师提供教学资料包,资料内容包括:

- 主干课程的电子教案。
- 理论类课程的 PowerPoint 多媒体课件。
- 教材中的程序源代码。
- 相关案例的素材、源文件,以及多媒体视频教学资料。
- 提供两套综合模拟测试题及答案,供教师考试选用。

有需要教学资料包的教师可以登录网站 <http://www.china-ebooks.com> 免费下载,在教材使用过程中若有好的意见或建议也可以直接在网站上进行交流。

21 世纪中职系列规划教材编审委员会

2005 年 8 月

目 录

第 1 章 网页制作基础知识	1	3.2.3 层“属性”面板的使用	31
1.1 网页制作概述	1	3.2.4 创建嵌套层	32
1.1.1 认识网页	1	3.3 框架的使用	32
1.1.2 网页制作软件	3	3.3.1 创建框架	33
1.1.3 网页制作的基本流程	4	3.3.2 设置属性	33
1.1.4 网页制作技法	5	3.3.3 保存框架	34
1.2 HTML 基础	6	3.3.4 利用超级链接管理框架	35
1.2.1 认识 HTML	6	习 题	38
1.2.2 HTML 的文件格式	7	上机指导	39
1.2.3 格式化文本	9	第 4 章 编辑网页文字与修饰图像	40
习 题	11	4.1 文本的编辑	40
上机指导	12	4.1.1 设置页面属性	40
第 2 章 初识 Dreamweaver MX	13	4.1.2 设置字体格式	41
2.1 中文版 Dreamweaver MX		4.1.3 文本的基本操作	45
界面组成	13	4.1.4 创建列表	47
2.1.1 文档窗口	14	4.2 图像的插入与编辑	50
2.1.2 “插入”面板	15	4.2.1 插入图像	50
2.1.3 “属性”面板	15	4.2.2 设置图像属性	53
2.1.4 浮动面板	15	4.3 CSS 样式表的使用	56
2.2 编辑站点	16	4.3.1 新建 CSS 样式	56
2.2.1 创建站点	16	4.3.2 定制 CSS 样式	57
2.2.2 管理站点	18	4.3.3 编辑 CSS 样式	60
2.2.3 站点的发布预览	20	4.3.4 使用外部样式表	60
习 题	21	习 题	61
上机指导	21	上机指导	62
第 3 章 表格、层与框架的应用	22	第 5 章 超级链接与导航条的创建	64
3.1 表格的使用	22	5.1 认识超级链接	64
3.1.1 插入表格	22	5.1.1 超级链接的类型	64
3.1.2 格式化表格	23	5.1.2 链接路径	65
3.1.3 编辑与嵌套表格	26	5.2 创建超级链接	67
3.2 层的使用	27	5.2.1 创建文字超级链接	67
3.2.1 插入层	27	5.2.2 创建图像超级链接	73
3.2.2 编辑层	28	5.3 创建导航条	75



5.3.1 创建导航条	75	上机指导	119
5.3.2 编辑导航条	76		
习 题	77		
上机指导	77		
第 6 章 网页动态元素的创建	78	第 8 章 初识 Fireworks MX	120
6.1 表单的创建	78	8.1 初识 Fireworks MX	120
6.1.1 表单的构成	78	8.1.1 位图与矢量图	120
6.1.2 创建表单	79	8.1.2 Fireworks MX 工作窗口	120
6.1.3 添加表单元素	80	8.1.3 常用浮动面板简介	126
6.1.4 表单与表格的嵌套	87	8.2 Fireworks MX 运行环境设置	133
6.1.5 处理表单	92	8.2.1 设置“常规”选项	133
6.2 行为的使用	93	8.2.2 设置“编辑”选项	134
6.2.1 认识行为	93	8.2.3 设置“启动并编辑”选项	134
6.2.2 使用行为控制层的 显示与隐藏	94	8.2.4 设置“文件夹”选项	135
6.3 时间轴的应用	96	8.2.5 设置“导入”选项	136
6.3.1 时间轴概述	96	习 题	136
6.3.2 利用时间轴创建动画	97	上机指导	137
6.4 多媒体的应用	98	第 9 章 编辑图形与处理图像	138
6.4.1 插入 Shockwave 影片	99	9.1 图形的绘制	138
6.4.2 插入 Flash 对象	100	9.1.1 绘制线条	138
6.4.3 插入 Applet 对象	104	9.1.2 编辑形状图形	139
6.4.4 插入其他媒体对象	105	9.2 文字工具的使用	140
习 题	106	9.2.1 设置文字格式	140
上机指导	107	9.2.2 文字的特效处理	141
第 7 章 模板与库的使用	108	9.2.3 文字与路径衔接	145
7.1 模板的创建	108	9.3 图像编辑处理	147
7.1.1 模板简介	108	9.3.1 图形图像的导入	147
7.1.2 创建模板	108	9.3.2 图形图像的编辑	148
7.1.3 设置模板	110	9.3.3 图形图像的特效处理	153
7.2 模板的管理与应用	112	9.3.4 图层的编辑功能	160
7.2.1 模板的管理	112	习 题	161
7.2.2 模板的应用	114	上机指导	162
7.3 库文件的使用	116	第 10 章 编辑热点与切片及 优化图像	163
7.3.1 创建库项目	116	10.1 热点与切片的应用	163
7.3.2 插入库项目	117	10.1.1 热点的应用	163
7.3.3 编辑库项目	117	10.1.2 切片的应用	166
习 题	119	10.1.3 弹出菜单的制作	169
		10.2 创建按钮	172
		10.2.1 按钮状态概述	172
		10.2.2 按钮的制作	172

10.2.3 导入预置的按钮	176	13.2.3 帧的编辑	212
10.3 图像的优化与导出	177	13.3 层的应用	214
10.3.1 图像的优化	177	13.3.1 层的类型	214
10.3.2 预览优化设置	179	13.3.2 层的创建	214
10.3.3 透明度的设置	180	13.3.3 层的编辑	215
10.3.4 导出图像	181	13.3.4 层的转化	218
习 题	181	13.4 动画与按钮的创建	219
上机指导	182	13.4.1 逐帧动画	219
第 11 章 初识 Flash MX	183	13.4.2 引导线动画	222
11.1 Flash MX 基础知识	183	13.4.3 形状渐变动画	226
11.1.1 Flash MX 工作界面	183	13.4.4 遮罩层动画	228
11.1.2 Flash MX 系统参数设置	185	13.4.5 按钮	230
11.2 绘图工具的应用	187	习 题	234
11.2.1 绘制基本图形	187	上机指导	235
11.2.2 使用文字工具	190	第 14 章 动画的音频控制与输出	236
11.2.3 编辑与修改图形对象	192	14.1 音频的基本知识	236
习 题	198	14.1.1 音频简介	236
上机指导	199	14.1.2 声音“属性”面板	237
第 12 章 元件与库的应用	200	14.2 声音的导入与编辑	238
12.1 元件的创建与转换	200	14.2.1 声音的导入	238
12.1.1 元件的类型	200	14.2.2 声音的编辑	240
12.1.2 元件的创建	200	14.3 动画的交互功能	242
12.1.3 转换元件	204	14.3.1 在动画中加入背景音乐	242
12.2 库的应用	206	14.3.2 为按钮添加声音	244
12.2.1 “库”面板简介	206	14.3.3 goto 语句的应用	246
12.2.2 元件调用	207	14.3.4 用 stop 命令控制动画	249
12.2.3 转换元件类型	207	14.3.5 条件语句的使用	251
习 题	208	14.4 动画的发布与导出	253
上机指导	208	14.4.1 优化动画	253
第 13 章 时间轴的应用	209	14.4.2 下载性能测试	254
13.1 时间轴简介	209	14.4.3 导出动画	255
13.2 帧的应用	211	14.4.4 发布动画	257
13.2.1 帧的概念	211	习 题	259
13.2.2 帧的创建	212	上机指导	259
		附录 习题参考答案	260

第1章 网页制作基础知识

本章学习目标

本章主要对网页制作的基础知识进行介绍。通过本章的学习，读者要理解网页的基本概念，了解网页制作的几种软件，掌握网页制作的基本流程，了解网页制作技法，理解 HTML 的基本概念，了解 HTML 的文件格式，为后面学习网页制作打好基础。

学习重点和难点

- 网页的基本概念
- 网页制作的几种流程
- 网页制作技法
- HTML 的基本概念
- HTML 的文件格式

1.1 网页制作概述

如果读者曾经有过上网的经验，对网站和网页就不会感到陌生。网页就是我们在浏览因特网时看到的一个个画面，网站则是一组相关网页的集合。一个小型网站可能只包含了几个网页，而一个大型网站则可能包含了成千上万个网页。此外，打开某个网站时显示的第一个网页被称为该网站的主页。

1.1.1 认识网页

在学习网页制作之前，先来了解网页的基本概念及网页的类型。

1. 什么是网页

在网上浏览时看到的一个一个的页面就是网页，图 1-1 所示显示了网易网的首页。由该画面可以看出，网页主要由文字、图片和动画等元素组成，网页都是用 HTML 的文件格式来表示的。有关 HTML 的知识将在下一节中讲解。

2. 网页的类型

按网页在一个网站中所处的位置，可将其分为主页和内页。主页是指进入一个网站时看到的第一页；内页则是指与主页相链接的与本网站相关的网页。

按网页的表现形式，可将网页分为动态网页和静态网页。

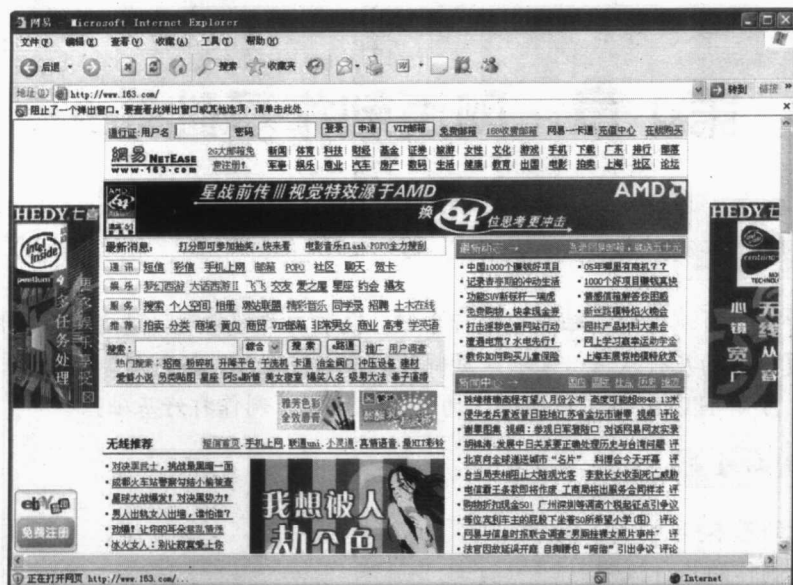


图 1-1 网易首页

3. 网页中常见的基本概念

在进行网页设计时,常会遇到一些专业名词,如域名、URL、站点、超级链接、导航条、表单及发布等。了解这些名词的含义有利于在制作网页时合理利用它们。下面对这些名词进行介绍。

(1) 域名

域名就好比网站名字,并且该名字在全世界是惟一的,简单地说就是一个网站的网址,如网易的网址: www.163.com,就是一个域名。域名是由固定的网络域名管理组织在全球范围内进行统一管理的,要获得域名,需到相关网络管理机构进行申请。申请域名后,无论在哪里,只要在浏览器的地址栏中输入正确的域名,按【Enter】键即可登录到相应的网站。

(2) 站点

站点可以大到一个网站,小到一个网页,它是一个构建在网络上、具有独立名称的逻辑上的独立体。

(3) URL

URL 是全球资源定位器,它的功能是提供一种在 Internet 上查找任何信息的标准方法。URL 与被访问的站点或资源在一起,使用最广泛的 URL 形式是用于表示网页的 Internet 位置的 <http://>。

(4) 超级链接

超级链接是指将一个网站中不同页面链接起来的功能。在网上浏览时,单击相应的文本、图片等就能跳转到与之相关的页面,这些文本、图片即是超级链接的表现形式。

(5) 导航条

导航条相当于一个网站的目录,导航条通过超级链接与各个站点或网页链接。无论用户浏览到何处,单击导航条即可回到起点,因此导航条成了网上浏览的指路航标。



(6) 表单

表单是用于申请或提交某些信息而填写的交互网页，如申请邮箱、短信等。在网上填写的各个页面即是一个一个的表单。

(7) 发布

将制作好的网页上传到网上的过程，即是网页的发布过程。

1.1.2 网页制作软件

若制作单一网页，直接应用某个软件即可完成，但要制作丰富有趣的网页，则需要有网页布局软件（如 FrontPage、Dreamweaver 等）、图形处理软件（如 Fireworks、Photoshop 等）和动画制作软件（如 Flash 等）。

1. 网页布局软件

网页布局就如同用 Word 排版一样，只需将一个页面中的内容合理地整合即可。常用的软件有 FrontPage 和 Dreamweaver，其中：FrontPage 作为微软公司开发的办公软件之一，与 Office 的其他软件高度兼容，具有界面规范、操作简洁、易学易用等特点；Dreamweaver 由 Macromedia 公司开发，与 FrontPage 相比，它的排版能力更强、功能更全面、操作更灵活、专业性更强，因此成为网页设计人员的常用软件。

2. 图形处理软件

网页图形处理软件很多，但经常用到的是 Photoshop。网页中的图片是通过网络来进行浏览的，所以在文件大小及文件格式上都有一定的限制，一般要求文件尽量小，以缩短传输时间，并且文件格式要兼容大多数浏览器，这样才能使更多的用户浏览到网页。而网页三剑客之一的 Fireworks 就具有便捷的图片和按钮制作功能，并能快捷地转换成网页中常用的 GIF、JPEG 等图像格式。

3. 动画制作软件

Flash 是网页制作中常用的网页动画软件，它具有小巧、灵活且功能卓越等特点，利用该软件能够制作出具有交互功能的矢量平面动画，并且生成的播放文件很小，有利于在网上发布。利用 Flash 强大的交互功能，能方便地与其他网页建立链接关系。

4. 各软件间的相互关系

网页布局、图形处理和动画制作三类软件是相对独立又紧密联系的，例如，在图形处理软件中处理后的图片，可将其导入动画制作软件中制作动画，也可直接导入到 Dreamweaver 和 FrontPage 中作为网页的插件，在 Dreamweaver 中可以通过小插件任意地插入 Flash 动画，从而使网页页面更生动、活泼。

5. 软件汉化

Macromedia 公司开发的网页三剑客 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 以前的版本都是纯英文版的，为了适合国内广大网页制作人员的使用，在三剑客软件的安装程序



中有一个“官方汉化包”，用户可按汉化包的说明对软件进行汉化操作。

1.1.3 网页制作的基本流程

网页制作不能像用 Office 中的 Word 软件那样，只需提供一点文本内容就可以进行编辑，网页制作需要在收集素材、整理素材、规划站点等一系列的准备工作后才能开始制作。

1. 整理素材

在制作网页前应先收集制作该网页时要用到的文字材料、图片素材及用于增添页面效果的动画等。若制作公司网页，则需要公司提供一定的文字材料，如公司简介、产品说明及与公司有关的图片等；若制作个人网页，则应收集一些个人简历、爱好等方面的材料，某些素材也可以从网上下载。

2. 规划站点内容

根据收集好的素材进行归类后，再按不同类的素材规划站点，并将同一类的素材放置在一个站点中。站点的大小可以大到一个网站，也可以小到一个网页。因此在规划站点时，应根据不同类的素材先将其分为几个部分，再在其中将不同的素材进行细分，最后将相关的资料及对应的图片分配到一个一个的网页中，即站点地图的建立。

站点的形式有多种，可以是并列的、层次的，也可以是网状的。无论哪种形式，都要为各个网页设计一个易于记忆的主题和名称，并且要上传到网上的站点名称必须是英文形式的。

3. 制作网页

一个网站一般由多个网页构成，为了便于浏览者轻松自如地访问各个网页，在制作网页时应考虑以下几个方面：

(1) 创建导航条

应在网站的任何一个页面上，提供各个站点的相关主题，以随时引导用户从一个页面快速地进入到其他页面中。一般的网站都在页面的上部或左侧位置放置网站的导航条。浏览到某个页面时，只需单击相应的链接即可从一个页面快速地跳转到另一个页面。

(2) 创建返回主页链接

在网页中创建返回主页的链接，便于用户快速返回到主页面中，重新单击其他链接进行浏览。

(3) 构建页面框架

构建页面的框架就是针对导航条、主题按钮及收集的信息等将页面划分为几部分。

(4) 填充内容

填充内容是将网页的几部分合理地进行分配，并插入图片、Flash 插件等。

4. 测试站点

当网站建立完成后，需要在发布站点前对站点进行测试。根据网站项目的大小、客户端要求及访问者使用浏览器的类型等要求进行测试。一般将站点移到一个模拟调试服务器上对站点进行测试和编辑。



在站点建设过程中,应该不断地对站点进行测试并及时解决出现的问题,以便尽早发现问题,避免重复出错。

测试站点应注意以下五个方面:

一是通过检查浏览器的兼容性,可使页面不支持的样式、层、插件等在浏览器中能清晰可读且功能正常。对于在较早版本的浏览器中根本无法运行的页面,使用“检查浏览器”行为可自动将访问者重新定位到另外的页面。

二是应尽可能多地在不同的浏览器和平台上预览页面,这样可以查看网页布局、颜色、字体大小和默认浏览器窗口大小等区别,而这些区别是在目标浏览器检查中是无法预见的。

三是在创建网站中,由于其他站点的重新设计、重新组织,会使链接到的页面可能已被移动或删除,此时可运行链接检查报告对链接进行测试,检查站点是否有断开的链接,然后相应地重新修复断开的链接。

四是监测页面的文件大小及下载速度。

五是通过站点报告测试并解决整个站点的问题,如无标题文档、空文档及冗余的嵌套标签等。若对当前文档运行该检查,首先要保存该文件。**Dreamweaver** 将只对文件的最新保存版本执行该检查,而不检查未保存的更改。

5. 发布网页

在发布网页前必须在 **Internet** 上申请一个主页空间,用于指定网站或主页在 **Internet** 上的位置。

发布网页一般使用 **FTP** (远程文件传输) 软件,也可直接用 **FrontPage** 和 **Dreamweaver** 中自带的站点命令进行上传。对于大型网站的上传一般都使用 **FTP** 软件,使用这种方法上传和下载速度都较快。

1.1.4 网页制作技法

学习网页制作的过程是一个循序渐进的过程。要想快速学好网页制作,除了勤学多练外,还需要有美学方面的悟性。下面推荐给读者一些学好网页制作的技法:

(1) 在学习网页制作前,应先粗略地阅读 **Dreamweaver**、**Flash** 及 **Fireworks** 软件的操作说明,了解该软件能具体编辑些什么、有哪些工具、工作环境的布局情况及常用的基本术语等。

(2) 在学习阶段,应边读边操作,这样可增强学习的乐趣,同时达到知识点与实践相结合的目的。读者在学习时不能只按书中的例子原封不动地进行操作,而应根据掌握的知识去编辑自己的内容,这样才有助于提高学习效率。因此,在学习过程中除了按书中提供的实例进行练习外,还应在该实例的基础上有自己的创意。

(3) 不能千篇一律地按一种固定的模式进行操作。制作网页更应有独特的风格,这样才能使浏览者做更多的停留,使网页访问人气提高。当然要达到这种境界,并不是只学好 **Dreamweaver**、**Flash** 及 **Fireworks** 等软件就能达到的,软件的学习只是教用户如何制作一个页面,而与页面的独特和美观无关。页面的美观与用户的审美有较大关系,因此在学习网页制作软件的同时学习一些美术方面的知识是必要的。

(4) 在网页制作的初级阶段可以不必太重视网页制作术语,也不必关心太多的网页设



计语言, 因为像 FrontPage 和 Dreamweaver 之类的网页制作软件均是“所作即所见”的直观型网页制作软件, 其程序设计语言自动在后台生成。在有一定网页设计基础后, 可以再学习一些编程语言(如 DHTML、JavaScript、XML 等), 以增强网页动态特效。

(5) 站在巨人的肩膀上总是看得更高、更远, 在别人已做好的网页基础上进行修改, 是网页制作和学习阶段快速生成网页的一种技巧。打开自己认为较好的网页, 将其另存在自己的硬盘上, 然后用 FrontPage 或 Dreamweaver 编辑、修改, 一个漂亮的网页很快就会完成。

(6) 善于运用模板制作网页是提高网页制作速度、统一网站风格的一大窍门。读者在学习网页制作时, 应尽量以一种或几种相关的模板制作同一网站中的网页。

(7) 网页制作完成后, 调试和预览是非常重要的环节, 调试和预览可以避免网页出现错误的链接或图片、网页构成元素的残缺, 因此网页发布前一定要先进行详尽的测试。

1.2 HTML 基础

利用 HTML 标记语言, 可以将 Internet 上相关的信息文件链接起来, 有的标记是链接一个文件, 有的是形成表格, 有的是接受用户的信息等。有了这些标记, 用户在浏览器中看到的就不再是呆板的文本, 而是五彩缤纷的画面。

1.2.1 认识 HTML

HTML 是一种纯文本类型的标记式语言, 不需要翻译而直接由浏览器解释执行。它的作用是通过一些标签来告诉浏览器怎么显示标签中的内容。HTML 中的标签是固定的, 不能自己扩展标签, 在 HTML 文件中要显示的数据和如何显示这些数据的方法同时存在, 即 HTML 不仅要负责组织数据, 还要负责显示这些数据。HTML 文件的扩展名为.htm 或.html, 其显示效果一样。

1. HTML 的概念

HTML 是 Hypertext Markup Language 的首字母缩写, 中文通常称作超文本标记语言。用 HTML 语法规则建立的文档可以运行在不同操作系统的平台上, 它是目前 Internet 上用于编写网页的主要语言。

2. HTML 的语法特性

纯文本标记语言的语言构成主要通过各种标记(Tag)来表示, 通常标记由符号“<”、“>”以及其中所包容的标记元素组成。如果要在浏览器中显示一段倾斜的文本, 可采用标记<i>和</i>, 例如, <i>倾斜文本</i>。

在用浏览器显示时, 标记<i>和</i>不会显示, 浏览器在文档中发现了这对标记, 就将其包容的文字(如前面的“倾斜文本”)以斜体方式显示。

HTML 的语法规则有三种表达方式, 下面分别进行介绍:

- <标记>对象</标记>: 该语法显示了使用封闭类型标记的形式。多数标记是封闭类型的, 它们成对出现, 在对象内容的前面是一个标记, 在对象内容的后面是另一标记, 第二个

标记元素前带有“/”标记,表明结束标记对对象的控制。

例如, <h1>金曲浏览</h1>, 浏览器以标题 1 的格式显示文本“金曲浏览”。

某个女人的美, 浏览器以加粗的形式显示文本“某个女人的美”。

如果应该封闭的标记而没有被封闭,则会随浏览器的不同而出现各种错误。如果忘记用标记封闭“某个女人的美”文本,则在后面输入的所有文字都会以粗体显示。

● <标记 属性 1=参数 1 属性 2=参数 2...>对象</标记>: 该语法显示了使用封闭类型的扩展形式,利用属性可以进一步设置对象某方面的内容,而参数则是设置的结果。

例如, 搜狐主页

其中, <a>和是锚标记,用于在文档中创建超级链接,href 是该标记的属性之一,用于设置超级链接所指向的地址,在“=”后面的就是 href 属性的参数,本例中是搜狐主页的网址。“搜狐主页”是被<a>和包容的对象。

一个标记的属性可以有多个,在描述完一个属性后,输入一个空格,然后继续描述其他属性。

● <标记>: 该语法显示了使用非封闭类型标记的形式,在 HTML 语言中,非封闭类型很少,但的确存在,最常用的是回行标记
。

如果要使一段文字折行显示,可通过回行的方法进行处理,即在文字要换行的地方添加回行标记
。

例如,酷沙一片,
瞬间来电,在浏览器上就会以两行显示。

HTML 代码都是由以上三种标记形式组合而成的,标记之间可以相互嵌套,形成更为复杂的语法。如果在一行文本中既是粗体又是斜体,则可用下面的语句:

<i>失去温暖</i>

在 HTML 语句中,标记的书写不区分大小写。



专家指点

在嵌套标记时,要注意嵌套标记封闭时的顺序,如果标记的嵌套顺序发生混乱,则显示结果也会发生错误。

上面的嵌套标记还可这样写:<i>失去温暖</i>。

其结果与“<i>失去温暖</i>”相同,但不能写成“<i>失去温暖</i>”或“<i>失去温暖</i>”。

1.2.2 HTML 的文件格式

HTML 文本可以用任何纯文本编辑器进行编辑,如用 Windows 下的记事本编辑。

HTML 文件的一般格式见表 1-1。

表 1-1 HTML 的文件格式

<html>	<!--html 文件开始标记-->
<head>	<!--文件头开始标记-->

续 表

<title>	<!--文件标题开始标记-->
网页设计与制作	<!--在此输入标题内容-->
</title>	<!--文件标题结束标记-->
</head>	<!--文件头结束标记-->
<body>	<!--html 正文开始标记-->
欢迎光临我的主页!	<!--在此输入正文内容-->
</body>	<!--正文结束标记-->
</html>	<!--html 文件结束标记-->

从表 1-1 中可知, HTML 文件具有以下几个特点:

一是在一个 HTML 文件的开头必须加上<HTML>标记, 说明下面的文件属于 HTML 文件, 这样浏览器才能正确识别, 在文件结束时还应加上文件终止标记</HTML>, 当浏览器发现有这个标记时就会停止执行。

二是在<HEAD>与</HEAD>标记内的文本都属于 HTML 文件的文件头, 它只定义 HTML 文件需要特殊处理的一些预先说明, 并不属于 HTML 文件内容, 因此这部分内容并不在浏览器中显示。

三是<TITLE>标记用于说明该文件的标题, 当浏览器浏览该文件时, 会将其标题显示在浏览器最上方的标题栏内。

四是在编辑 HTML 文件时, 为了增强易读性, 可以在文件内加上注解进行简要说明。注释标签的格式为: <!--在这里插入注释-->。注释标签中的内容不会显示在浏览器中。

五是在<BODY>和</BODY>之间的内容是 HTML 文件的文本部分, 也是整个 HTML 文件最重要的部分。

下面在记事本中按表 1-1 的格式, 编辑 HTML 文件。

(1) 在 Windows 窗口中, 单击“开始”|“所有程序”|“附件”|“记事本”命令, 打开记事本窗口。

(2) 在记事本编辑窗口中输入表 1-1 中的内容, 如图 1-2 所示。

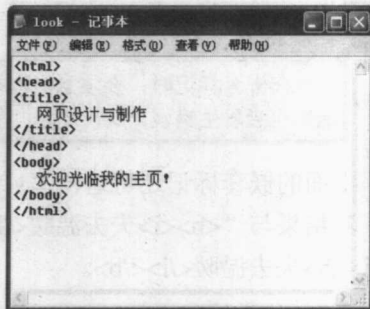


图 1-2 在记事本中输入内容

(3) 输入完毕后, 按【Ctrl+S】组合键或单击“文件”|“保存”命令, 在弹出的“另存为”对话框中设置“文件名”为“网页设计与制作.html”, 并在“保存在”下拉列表框中选择保存该文件的文件夹, 如图 1-3 所示。然后单击“保存”按钮, 即可将文件进行保存。



专家指点

在保存文件名中一定要加.html 作为文件的扩展名, 并在“保存类型”下拉列表框中选择“所有文件”选项。

(4) 在保存该文件的文件夹中找到该文件，双击该文件，打开浏览器窗口，效果如图 1-4 所示。

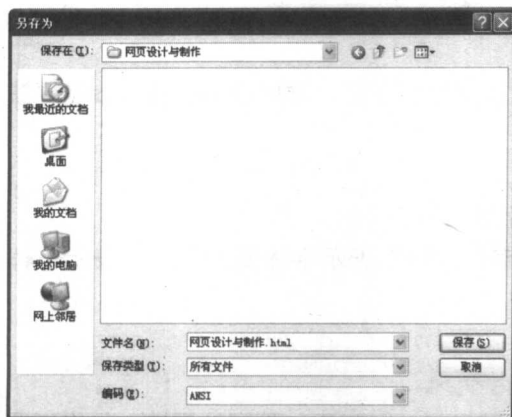


图 1-3 “另存为”对话框

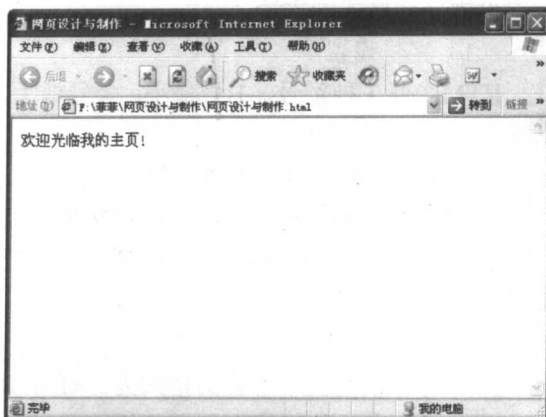


图 1-4 浏览编辑的小程序



专家指点

在文件头<head>和</head>中的注释会出现在浏览器的标题栏中。

1.2.3 格式化文本

HTML 中定义了大量的标记来格式化文本。常用的标记见表 1-2。

表 1-2 HTML 的常用标记

开始标记	作用
	文本以粗体显示
<big>	文本以大字体显示
	突出显示文本
<i>	文本以斜体显示
<small>	文本以小字体显示
	增强文本的显示效果
<sub>	文本以下标方式显示
<sup>	文本以上标方式显示
<ins>或<u>	在文本下方显示下划线
、<s>或<strike>	在文本中间显示横线
<p>	段落标记

1. 设置字体格式

使用 HTML 标记格式化文档是最为“正统”的格式化方式。利用 HTML 标记，可以对