

● 高等学校教材

网页 设计与制作

WANGYE SHEJI YU ZHIZUO

赵明渊 编 著



电子科技大学出版社

· 高等院校教材 ·

网页

设计与制作

（第2版）

张明 编



清华大学出版社

网页设计与制作

赵明渊 编著

电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计与制作 / 赵明渊编著. —成都: 电子科技大学出版社, 2004.9

ISBN 7-81094-620-X

I. 网... II. 赵... III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字 (2004) 第089774号

内 容 简 介

本书以 HTML 语言为基础, 介绍使用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 等可视化工具软件设计和制作网页; 以 VBScript、JavaScript 脚本语言为基础, 介绍 ASP 动态网页编程技术。

本书全面地介绍了静态网页和动态网页的设计和制作, 既注重基本理论的介绍, 又注重其具体应用和操作技能的培养, 强调实用性。

本书介绍了最新发布的 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 版软件的新增功能, 具有新颖性。

本书通过实例介绍了从设置站点开始到设计和制作首页、内页和页面的基本流程, 并详细地介绍了设计和制作动画、图像和连接数据库的动态页面, 以利读者快速开发和建设网站。

本书内容新颖, 实用性和可操作性强, 用例丰富, 深入浅出。本书适合用做各类大学、成人高校、网络学院、高职、高专、中专的教材和参考书, 也适合网页制作爱好者和有关从业人员自学之用。

网页设计与制作

赵明渊 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号)

责任编辑: 朱 丹

发 行: 电子科技大学出版社

印 刷: 电子科技大学出版社印刷厂

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张 19.75 字数 478 千字

版 次: 2004 年 9 月第一版

印 次: 2004 年 9 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-620-X/TP·371

印 数: 1—3000 册

定 价: 25.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

◆ 邮购本书请与本社发行科联系。电话: (028) 83201495 邮编: 610054

◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

随着 Internet 日益深入到经济、政治、军事、科学技术、教育、文化等各个领域和人们的日常生活, 人类进入了网络时代, 设计与制作网页已成为网络时代的重要技能。

按照循序渐进、由易到难的方法, 我们以 HTML 语言为基础, 介绍使用 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 等可视化工具软件设计和制作网页; 以 VBScript、JavaScript 脚本语言为基础, 介绍 ASP 动态网页编程技术。

HTML 语言既是学习使用 Dreamweaver、Flash、Fireworks 等可视化工具制作网页的基础, 又是学习 ASP 动态网页编程的基础。

Dreamweaver MX 2004 是快速、高效地设置站点和制作网页的强大工具, 它是一个专业的 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, 应用 Dreamweaver 中的可视化编辑功能, 可以快速地创建页面而无需编写任何代码。Flash MX 2004 是一个创作工具, 用于图形绘制、动画制作、创建网页的交互性, 通过添加图片、声音和视频, 可以使 Flash 应用程序媒体丰富多彩。Fireworks MX 2004 使用户可以在一个专业化的环境中创建和编辑网页图形, 对其进行动画处理, 添加高级交互功能以及优化图像。可以将在 Fireworks 中创建和编辑的图像直接导入 Dreamweaver, 也可以在 Dreamweaver 中添加 Flash 对象, 从而实现网页制作、动画设计和图像处理的完美结合。

VBScript 脚本语言和 JavaScript 脚本语言是学习 ASP 动态网页编程技术的基础。ASP 动态网页编程技术是服务器端动态网页技术, 在 HTML 文件中嵌入 VBScript 或 JavaScript 就构成 ASP 文件, 应用 ASP 易于存取数据库, 实现网上数据库管理。

本书全面地介绍了静态网页和动态网页的设计和制作, 既注重基本理论的介绍, 又注重其具体应用和操作技能的培养, 强调实用性。本书采用实例教学法, 在大量实例中有详细的步骤和图解, 以利读者阅读和自学。

本书介绍了最新发布的 Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004 版软件的新增功能, 具有新颖性。

本书通过实例介绍了从设置站点开始到设计和制作首页、内页和页面的基本流程, 并详细地介绍了设计和制作动画、图像和连接数据库的动态页面, 以利读者快速开发和建设网站。

本书各章采用模块化结构, 内容相对独立, 根据专业要求、层次、教学课时、学生基

础进行灵活的取舍和调整，以适应教学的需要。

本书介绍了 HTML 语言、Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004、Fireworks MX 2004、VBScript、JavaScript、ASP 等内容。

本书内容新颖，实用性和可操作性强，用例丰富，深入浅出。本书适合用做各类大学、成人高校、网络学院、高职、高专、中专的教材和参考书，也适合网页制作爱好者和有关从业人员自学之用。

本书由赵明渊编著，由电子科技大学周明天教授、刘乃琦教授、陈雷霆副教授审阅。本书编委会编委为刘光俊、谭周文、张凤荔、李国华、倪迅、彭健，由赵明渊、周海涛担任主编。本书的出版工作得到了谭向军、刘春雨、魏新川、黄翊、杨焰、张横云、罗红梅的支持和帮助，在此表示感谢。

限于作者水平，加上时间仓促，对本书不足之处，欢迎读者提出宝贵意见和建议。

编 者

2004年8月10日

目 录

第1章 HTML 语言	1
1.1 超文本标记语言 HTML	1
1.1.1 HTML 概述	1
1.1.2 HTML 结构和标记	2
1.1.3 HTML 代码的编辑	3
1.2 文本标记和列表	4
1.2.1 字符标记	4
1.2.2 段落标记	7
1.2.3 列表	9
1.2.4 页面背景	13
1.3 超文本链接	15
1.3.1 绝对 URL 和相对 URL	15
1.3.2 创建超链接	16
1.4 创建表格	18
1.4.1 表格的基本形式	19
1.4.2 表格属性	21
1.4.3 使用表格设计网页布局	22
1.5 框架结构	24
1.5.1 框架的建立	25
1.5.2 创建框架	28
1.6 插入图像和多媒体页面的加入	30
1.6.1 插入图像	30
1.6.2 加入声音	31
1.6.3 加入视频	32
1.6.4 滚动字幕	33
1.7 CSS	34
1.7.1 CSS 举例及其属性单位	35
1.7.2 CSS 引用	36
1.7.3 CSS 定义	39
1.8 创建表单	43
1.8.1 表单概述	43
1.8.2 创建表单元素和表单	44
练习 1	50

第 2 章 Dreamweaver MX 2004	52
2.1 Dreamweaver 概述	52
2.1.1 Dreamweaver 的工作界面	53
2.1.2 在 Dreamweaver 中控制 HTML 文档	54
2.2 设置站点	55
2.2.1 设置本地站点	56
2.2.2 设置远程站点	58
2.2.3 设置站点实例	60
2.3 插入文本和插入图像	62
2.3.1 制作页面的准备工作	63
2.3.2 插入文本和设置文本格式	63
2.3.3 使用 CSS 样式设置文本格式	65
2.3.4 插入图像	69
2.3.5 使用 Fireworks 编辑图像	73
2.3.6 创建网站像册	74
2.3.7 创建首页实例	76
2.4 设置链接	76
2.4.1 创建链接	76
2.4.2 设置导航条	80
2.4.3 创建图像地图	81
2.4.4 创建跳转菜单	82
2.4.5 创建页面链接实例	84
2.5 插入多媒体	85
2.5.1 插入 Flash	85
2.5.2 插入 Flash 按钮	86
2.5.3 插入 Flash 文本	87
2.5.4 插入 Applet	88
2.5.5 插入插件	90
2.6 创建表格	90
2.6.1 插入表格	91
2.6.2 设置表格格式	91
2.6.3 在“布局模式”中对页面进行布局	95
2.7 使用框架	96
2.7.1 创建框架	96
2.7.2 管理框架和框架集	99
2.8 创建表单	99
2.8.1 创建表单	99
2.8.2 插入表单对象	100

2.9 层和行为	106
2.9.1 层	106
2.9.2 行为	108
练习 2	112
第 3 章 Flash MX 2004	114
3.1 Flash 概述	114
3.1.1 Flash 的工作环境	114
3.1.2 Flash 的文件操作	118
3.2 导入图片和声音	120
3.2.1 导入图片	120
3.2.2 导入声音	122
3.2.3 使用声音	123
3.2.4 声音设置	126
3.3 创建动画	127
3.3.1 图层	128
3.3.2 元件和实例	130
3.3.3 时间轴	134
3.3.4 应用时间轴特效创建动画和制作实例	136
3.3.5 创建逐帧动画和制作实例	143
3.3.6 创建运动补间动画和制作实例	147
3.3.7 创建沿着路径补间动画和制作实例	149
3.3.8 创建形状补间动画和制作实例	151
3.4 交互动画的制作	152
3.4.1 ActionScript 的类型和编辑环境	152
3.4.2 简单交互动画制作实例	155
3.5 动画的导出和发布	156
3.5.1 动画的导出	157
3.5.2 动画的发布	158
练习 3	160
第 4 章 Fireworks MX 2004	162
4.1 Fireworks 概述	162
4.1.1 Fireworks 的工作环境	162
4.1.2 图像处理基础	164
4.1.3 Fireworks 的基本操作	165
4.2 处理位图	171
4.2.1 选择工具和位图工具	171
4.2.2 处理位图实例	172

4.3 处理矢量对象	173
4.3.1 矢量图形处理工具	174
4.3.2 处理矢量对象和编辑文本实例	174
4.4 制作切片、按钮和动画	178
4.4.1 层	178
4.4.2 制作切片	182
4.4.3 制作热点	186
4.4.4 使用元件	187
4.4.5 制作按钮	189
4.4.6 制作动画	192
4.4.7 制作按钮和动画实例	197
练习 4	203
第 5 章 VBScript 语言	205
5.1 VBScript 概述	205
5.1.1 VBScript 的特点	205
5.1.2 VBScript 的对象、属性、方法和事件	205
5.1.3 VBScript 的代码格式	207
5.2 VBScript 的数据类型和运算符	211
5.2.1 数据类型	211
5.2.2 VBScript 运算符	214
5.3 VBScript 数组	215
5.4 VBScript 内部函数	215
5.4.1 输入和输出函数	216
5.4.2 数据类型转换函数	217
5.4.3 日期和时间函数	218
5.4.4 字符串函数	219
5.4.5 数学函数	219
5.4.6 检验函数	220
5.5 VBScript 过程和函数	220
5.5.1 Sub 过程和实例	220
5.5.2 Function 函数和实例	222
5.6 VBScript 条件语句和循环语句	224
5.6.1 条件语句	224
5.6.2 VBScript 循环语句	227
5.7 VBScript 的事件和事件过程	230
练习 5	232

第6章 JavaScript	234
6.1 JavaScript 概述	234
6.1.1 JavaScript 的运行环境和编辑环境	234
6.1.2 JavaScript 的代码格式	234
6.2 JavaScript 的数据类型和运算符	236
6.2.1 数据类型	236
6.2.2 运算符和表达式	237
6.3 JavaScript 条件语句和循环语句	239
6.3.1 条件语句	239
6.3.2 循环语句	240
6.4 JavaScript 函数	241
6.5 JavaScript 的事件驱动和事件处理	242
6.5.1 事件处理程序	242
6.5.2 事件驱动	242
6.5.3 事件驱动和事件处理实例	243
6.6 使用 JavaScript 对象	245
6.6.1 对象概念的引入	245
6.6.2 常用内部对象	247
6.6.3 Web 页面交互	250
6.6.4 使用 JavaScript 对象实例	252
练习 6	254
第7章 ASP	256
7.1 ASP 概述	256
7.1.1 ASP 的运行环境	257
7.1.2 ASP 文件	259
7.1.3 ASP 调试	261
7.2 ASP 内部对象	262
7.2.1 Request 对象	262
7.2.2 Response 对象	266
7.2.3 Session 对象	268
7.2.4 Application 对象	272
7.2.5 Server 对象	274
7.2.6 Global.asa 文件	274
7.3 ASP 内置组件	275
7.3.1 广告轮显组件	275
7.3.2 浏览器性能组件	277
7.3.3 文件超链接组件	278

7.3.4 文件存取组件	280
7.4 ASP 数据库存取组件	283
7.4.1 建立数据库	283
7.4.2 SQL 语言	286
7.4.3 设置数据源	289
7.4.4 ADO 内部对象	292
7.4.5 Recordset 对象	293
7.4.6 Connection 对象	296
7.4.7 Command 对象	300
练习 7.....	303

第 1 章 HTML 语言



超文本标记语言 HTML (Hyper Text Markup Language) 是标准通用型标记语言 SGML (Standard Generalized Markup Language) 的一个应用, 它用于写出万维网页面。

HTML 是一种标记语言, 它用明确的命令说明文件的格式, 通过将标准化的标记命令写在 HTML 文件中, 使任何万维网浏览器能够阅读和重新格式化任何万维网页面。

本章介绍 HTML 语言概述、文字标记和列表、超文本链接、创建表格、创建框架、插入图像和多媒体页面的加入、CSS、创建表单等内容。

1.1 超文本标记语言 HTML

1.1.1 HTML 概述

超文本标记语言 HTML 用于写出万维网页面, 它定义了许多用于排版的命令, 这些命令称为标记 (Tag), HTML 将这些标记嵌入到万维网页面中, 构成 HTML 文档, 它们以 .html 或 .htm 为后缀。

当 Web 浏览器从 Web 服务器读取某一个万维网页面的 HTML 文档后, 就按照 HTML 文档中的多种标记, 根据浏览器所使用的显示器尺寸和分辨率大小, 重新进行排版并恢复所读取的页面。HTML 不同于高级语言, 它的语法比较简单, 没有高级语言基础的人也容易学会。

使用文本编辑软件, 例如记事本等, 可以编辑 HTML 文档。使用网页编辑工具, 例如 Dreamweaver, 能够自动生成 HTML 代码, 快速、高效地制作网页, 提供强大的可视网页开发能力, 我们在下一章将对此做详细介绍。

学习 HTML 语言是学习网页编辑工具的基础, 懂得 HTML 语言有助于深入掌握网页制作技术, 对网页进行修改或者借鉴别人的网页制作经验, 往往需要处理 HTML 代码, 而且, 当我们应用脚本语言建立动态 HTML 格式文件时, 必须掌握 HTML 语言, 所以, 学习 HTML 语言是十分必要的。

1.1.2 HTML 结构和标记

1. HTML 的标记

在 HTML 中,所有的标记符均用尖括号括起来,例如<HTML>。

大多数的标记符都是成对出现的,包括开始标记符和结束标记符,它们定义了标记符所影响的范围,它们的区别是结束标记符比开始标记符多了一个斜线,例如学习将以粗体显示文字“学习”而不影响开始标记符和结束标记符以外的文字。

有一些标记符只有单一的标记符号,例如换行标记符
。

许多标记符包括有一些属性,它们对标记符作用的内容进行更详细的控制。如字体标记符的字号属性指定文字的大小,颜色属性指定文字的颜色,例如:

本行字字体为 3 号字,颜色为绿色。

HTML 的标记符不区分大小写,但为了便于 HTML 文档的维护和醒目,通常使用大写标记符。

HTML 的注释由开始标记符 <!-- 和结束标记符 --> 构成,这两个标记符之间的内容都被浏览器解释为注释,因而不在于浏览器中显示。

2. HTML 的文档

一个 Web 页对应一个 HTML 文件,HTML 文件的扩展名为.html 或.htm。

一个 HTML 文档的基本结构由文档开始和结束标记、首部标记、正文标记组成。

● 文档开始和结束标记<HTML>和</HTML>

<HTML>和</HTML>是 HTML 文档的第一个和最后一个标记符,HTML 文档的全部内容在这两个标记符之中,这两个标记符告诉浏览器该文件为一个 Web 页。

● 首部标记<HEAD>和</HEAD>

首部标记<HEAD>和</HEAD>位于 Web 页的开头,但不包括 Web 页的实际内容,用做设置网页的标题(Title)、定义样式表(CSS)或插入脚本(Script)等。

其中,最常用的标记符是标题标记符<TITLE>和</TITLE>,用于定义网页的标题,所定义的标题在浏览器窗口标题栏中显示。

● 正文标记<BODY>和</BODY>

正文标记<BODY>和</BODY>包含 Web 页的内容,正文里包含文字、图片、链接、表格等。

例 1.1 HTML 文档的基本结构。

以下 HTML 代码的运行效果如图 1.1 所示。

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      标题
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
```

```
正文
</BODY>
</HTML>
```

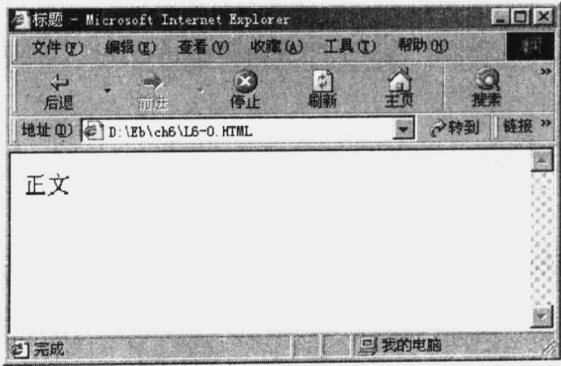


图 1.1

1.1.3 HTML 代码的编辑

编辑 HTML 代码，最好是在 Windows 的记事本中进行。编辑 HTML 代码的步骤如下：

编辑 HTML 代码

- ① 单击“开始”按钮，选择“程序”、“附件”、“记事本”。
- ② 在“记事本”窗口中，编辑 HTML 代码。
- ③ 编辑完毕，选择“文件”菜单中的“另存为”命令，出现如图 1.2 所示的“另存为”对话框。

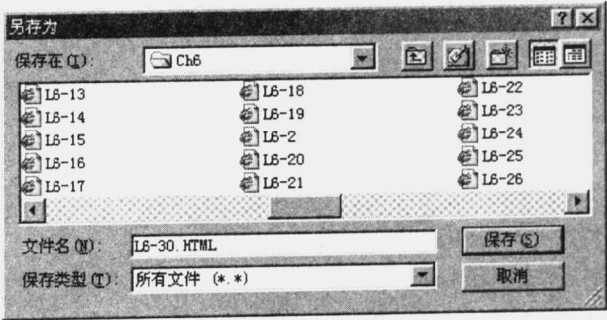


图 1.2 “另存为”对话框

- ④ 在“保存类型”中选择“所有文件 (*.*)”，在“文件”名框中输入文件名，文件名后缀必须是.HTML 或.HTM，单击“保存”按钮，即可生成 HTML 文档。

双击 HTML 文档，可以自动启动 Internet Explorer 浏览器，显示相应的 Web 页面内容。

1.2 文本标记和列表

在网页中,为取得各种字符格式效果和段落格式效果,需要使用文本标记,为使信息显示清楚有序,需要使用列表。

1.2.1 字符标记

1. 字符样式

字符样式有粗体标记、斜体标记<I></I>、下标标记等,如表1.1所示。

表 1.1 字符样式表

标 记	功 能	标 记	功 能
	粗 体	<STRIKE></STRIKE>	删除线
<BIG></BIG>	大字体		下 标
<I></I>	斜 体		上 标
<S></S>	删除线	<TT></TT>	固定宽度字体
<SMALL></SMALL>	小字体	<U></U>	下划线

例 1.2 常用字符样式。

以下 HTML 代码的运行效果如图 1.3 所示。

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>
      字符样式
    </TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <P><B>粗体显示文本</B></P>
    <P><I>斜体显示文本</I></P>
    <P><U>显示下划线文本</U></P>
    <P><BIG>大字体显示文本</BIG></P>
    <P><SMALL>小字体显示文本</SMALL></P>
    <P>上标示例:a<SUP>2</SUP>+b<SUP>2</SUP></P>
  </BODY>
</HTML>
```

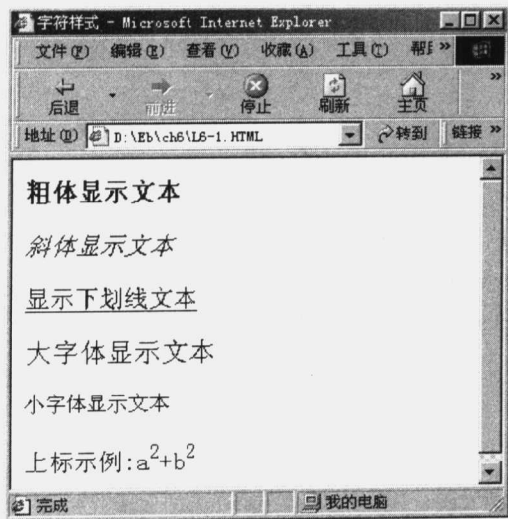


图 1.3 字符样式



图 1.4 字体

2. 字体

标记符用于控制字符的字体。标记符具有 3 个常用的属性：SIZE、FACE 和 COLOR。

● SIZE 属性

SIZE 属性就是字号属性，用于控制字符大小，其设置值为 1、2、3、4、5、6、7，3 是默认值，1 为最小，7 为最大，其值越大，字体越大。可以使用“+”号或“-”号来指定相对字号。

● FACE 属性

FACE 属性指字体，常用的中文字体有“宋体”、“黑体”、“楷体”等，常用的英文字体有“Times New Roman”、“Arial”等。在 FONT 标记符中指定 FACE 属性，可指定一个或多个（用逗号隔开）。

例 1.3 常用中文字体和英文字体。

相应的 HTML 代码的显示结果如图 1.4 所示。

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>
    字体
  </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <P>常用中文字体:</P>
```