

普通高等教育应用型人才培养系列教材

• 计算机系列

网页制作与设计

胡剑锋 赵怀明 淦述卫 主 编

关南宝 陈以洁 许 筠 副主编



清华大学出版社

普通高等教育应用型人才培养系列教材·计算机系列

网页制作与设计

胡剑锋 赵怀明 淦述卫 主 编

关南宝 陈以洁 许 筠 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是一本全面介绍网页制作与设计技术的教程。全书共分成四大部分:第一部分(第1、2章),介绍网页制作的基本知识以及制作网页的标记语言 HTML,并通过大量实例讲授 HTML 的语法和应用。第二部分(第3~6章),介绍网页制作的工具——Macromedia Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和 Fireworks MX 2004。第三部分(第7章),介绍 Microsoft 创建动态网站与网络应用程序开发的 ASP 技术,并以实例的方式讲解 VBScript 脚本语言。第四部分(第8章),通过一个综合实例,使读者进一步系统地掌握动态网站的开发。在这个实例中将全面综合前面所讲的知识内容,涉及 HTML、Dreamweaver、Flash、Fireworks、VBScript 与 ASP 等相关知识,使读者真正学会网页的设计、制作和网站建设的全过程。

本书内容全面精炼,实例丰富实用,适合用作各类大学、高职高专教材,也适合网页学习者作为自学参考书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

网页制作与设计/胡剑锋,赵怀明,淦述卫主编;关南宝,陈以洁,许筠副主编.—北京:清华大学出版社,2004.8

(普通高等教育应用型人才培养系列教材·计算机系列)

ISBN 7-302-09285-0

I.网… II.①胡…②赵…③淦…④关…⑤陈…⑥许… 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(2004)第 085789 号

出 版 者:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

客户服务:010-62776969

组稿编辑:刘建龙

文稿编辑:刘 颖

封面设计:陈刘源

印 装 者:北京宏伟双华印刷有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:18 字数:425 千字

版 次:2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-09285-0/TP·6512

印 数:1~4000

定 价:26.00 元

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770175-3103 或(010)62795704

《普通高等教育应用型人才培养系列教材》序

编写目的

目前随着教育的不断深入,应用型人才教育发展迅速,进入了一个新的历史阶段,学校规模之众,数量之多,专业设置之广,办学条件之好和招生人数之多,都大大超过了历史上任何一个时期。然而,作为应用型人才核心建设项目之一的教材建设,却远远滞后于应用型人才教育的发展步伐,以至于许多学校缺乏适用的教材。目前,应用型人才培教材建设面临着新的契机和挑战:

(1) 应用型人才教育发展迅猛,相应教材在编写、出版等环节需要在保证质量之前提下加快步伐,跟上节奏。

(2) 新型人才的需求对教材提出了更高的要求,应充分体现科学性、先进性和实用性。

(3) 应用型人才教育自身的特点是强调学生的实践能力和动手能力,教材的取材和内容设置必须满足不断发展的教学需求,突出理论和实践的紧密结合。

(4) 新教材应充分考虑一线教师的教学需要和教学安排。

为了适应时代发展的需要,为了寻求发展,迎接挑战,根据教育部给高等职业教育提出的为制造业和现代服务业培养高技能型紧缺人才的任务,清华大学出版社在相关主管部门的大力支持下组织几十所高等院校的优秀教师以及相关行业的工程师精心编写了一系列切合当前教育改革需要的、高质量的、面向就业的职业技术应用型教材。本套教材突出针对性和实用性,理论分析以适度够用为限,着重实用技术和能力的培养。使学生既能动脑,更能动手,经过实践的锻炼,能够迅速成长为高技能型人才。

涵盖的领域

本系列教材主要涵盖以下领域:

- | | |
|-----------------|-------------|
| ● 计算机基础及其应用 | ● 机电一体化 |
| ● 计算机网络 | ● 数控技术及模具设计 |
| ● 计算机图形图像处理与多媒体 | ● 土木建筑 |
| ● 电子商务 | ● 经济与管理 |
| ● 计算机编程 | ● 金融与保险 |
| ● 电子电工 | |

另外,本系列教材还包括大学英语、大学语文、高等数学、大学物理、大学生心理健康等基础教材。所有教材都有相关的配套用书,如实训教材、辅导教材、习题集等,并能够免费为广大教师提供电子教案。

教材特点

为了完善应用型人才教育的教材体系,全面提高学生的动手能力、实践能力和职业技

术素质, 特意聘请有实践经验的高级工程师参与系列教材的编写, 采用了一线工程技术人员与在校教师联合编写的模式, 使课堂教学与实际操作紧密结合。本系列丛书的特点如下:

- (1) 打破以往教科书的编写套路, 在兼顾基础知识的同时, 强调实用性和可操作性。
- (2) 突出概念和应用, 相关课程配有上机指导及习题, 帮助读者对所学内容进行总结和提高。
- (3) 设计了“注意”、“提示”、“技巧”等带有醒目标记的特色段落, 让读者更容易得到有益的提示与应用技巧。
- (4) 增加了全新的、实用的内容和知识点, 并采取由浅入深、循序渐进、层次清楚、步骤详尽的写作方式, 突出实践技能和动手能力。

读者定位

本系列教材主要面向普通高等院校和高等职业技术学院, 适用于本科和高职高专教学需要。

本系列教材的编写和出版是高职教育办学体制和运作体制改革下的产物, 在后期的推广使用过程中将紧紧跟随职业技术教育发展的步伐, 不断吸取新型办学模式和课程改革的思路及方法, 为促进职业培训和继续教育的社会需求奉献自己的一份力量。

我们希望, 通过本系列教材的编写和推广应用, 不仅有利于提高职业技术教育的整体水平, 而且有助于加快改进应用型人才培养的办学模式、课程体系和教学培训方法, 形成具有特色的应用型人才教育新体系。

参编学校(排名不分先后)

- | | |
|----------------|----------------|
| ● 南昌大学 | ● 江西新亚大学 |
| ● 蓝天职业技术学院 | ● 江西师大职业技术学院 |
| ● 江西航天科技学院 | ● 江西渝州科技学院 |
| ● 江西财经大学 | ● 赣江大学 |
| ● 江西财经大学职业技术学院 | ● 江西科技师范学院 |
| ● 江西教育学院 | ● 江西信息应用职业技术学院 |
| ● 南昌工程学院 | ● 九江职业技术学院 |
| ● 江西科技学院 | ● 江西机电职业技术学院 |
| ● 南昌高等专科学校 | ● 江西交通学院 |
| ● 江西现代职业技术学院 | ● 江西工业工程职业技术学院 |
| ● 江西大学学院 | ● 萍乡高等专科学校 |

教材编委会

普通高等教育应用型人才培养 系列教材·计算机系列 编委会

主 任 吴文虎

副主任 边奠英

委 员 (以姓氏笔画为序)

万国平 王洪发 王庆延 邓安远

孙 辉 孙远光 朱华生 朱烈民

李 萍 杨 龙 杨扶国 邱 力

易镜荣 苑鸿骥 柏万里 胡剑锋

黄 俭 黄学光 黄晓敏 曾 斌

熊中侃 廖乔其 蔡泽光 魏 明

前言

随着Internet的发展,网页制作、网站建设越来越流行,用于网页设计的软件也层出不穷。其中,Macromedia公司出品的Dreamweaver、Flash和Fireworks一经推出,就以其强大的功能和方便的操作从众多软件中脱颖而出,被广大用户盛赞为网页制作三剑客。2003年,Macromedia公司推出三剑客的MX 2004 版本。

一、关于网页三剑客

本书将讲授网页制作三剑客的最新版本Macromedia Dreamweaver MX 2004、Flash MX 2004 和Fireworks MX 2004。Dreamweaver是美国Macromedia公司开发的集网页制作和管理网站于一身的所见即所得的网页编辑器,它是一套针对专业网页设计人员开发的可视化网页开发工具;Flash已经是公认的发布网站广告信息最有效的方法;Fireworks能创建从简单图形按钮到复杂变换效果的任何内容,利用它可以轻而易举地制作跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。

二、本书阅读指南

第1章 主要介绍网页制作基本概念、HTML与WWW、网页元素的构成及设计原则、设计网站的流程、设计网页的工具等内容。

第2章 主要介绍制作网页的标记语言HTML,并通过大量实例讲解HTML语法和应用,使读者能较快地掌握概念,并能够将学到的内容用到实际的设计过程中。

第3章 主要介绍了Dreamweaver MX的工作界面、站点建设与管理、超级链接、文本操作及插入图像等内容。

第4章 主要介绍了Dreamweaver MX的CSS样式表、表格设计、框架、网页中的层、表单设计及行为等内容。

第5章 主要介绍了Flash MX的工作面板、元件和库、图形和文本、动画制作、作品发布与导出等内容。

第6章 主要介绍了Fireworks MX的工作面板、绘图、图像处理、文本应用、蒙板和热区等内容。

第7章 主要介绍了Microsoft创建动态网站与网络应用程序开发的ASP技术,并以实例的方式讲解VBScript脚本语言。

第8章 通过一个综合实例,使读者进一步系统地掌握动态网站的开发。在这个实例中将全面综合前面所讲的内容,涉及HTML、Dreamweaver、Flash、Fireworks、VBScript与ASP等相关知识,使读者能真正学会网页的设计、制作和网站建设的全过程。

三、本书特色和优点

本书内容翔实、通俗易懂、图文并茂,以实例和图形界面为主,并通过实例的制作过程介绍了制作网页的各种方法和技巧。本书每一章后都配有相应的习题,可以帮助读者检验并巩固前面所学的内容。通过本书的学习,读者可以轻松掌握网页制作的基本方法,能

够自行建设、管理和维护网站。

四、本书读者定位

适合作为各类高职、高专、中专、短期培训班的教材，也适合网页学习者作为自学参考书。

五、本书约定

为了便于阅读和理解，本书作了如下约定：

- “单击”表示按一下鼠标左键，“右击”表示按一下鼠标右键，“双击”表示连续快按两下鼠标左键。
- 键盘上一般称为“键”，屏幕界面上一般称为“按钮”。
- 键(输)入：需要在界面上的文字编辑区或文本框中输入连续性的文字时，叙述为“键入某某”或“输入某某”。
- 用“+”号连接的组合键均表示同时按下键盘上的这几个键，如Shift+A表示在按下Shift键的同时按下A键。

本书由江西蓝天职业技术学院胡剑锋博士统稿，参与本书编写的有江西工业职业技术学院赵怀明、江西信息职业技术学院陈以洁、江西蓝天职业技术学院许筠、江西航天职业技术学院关南宝。在编写过程还得到毛晨蕾女士的大力帮助和支持。

由于不同汉化版本间的差异，书中的界面与读者所使用的Dreamweaver MX 2004 汉化版本可能不尽相同，不便之处，敬请读者谅解。

由于编写本书的时间较为仓促，加上水平有限，书中缺点在所难免，恳请读者批评指正。大家如果有好的意见或建议，请与胡剑锋联系，电子邮件地址：huguess@21cn.com。

编 者

2004.7

目 录

第 1 章 网页制作基础..... 1	
1.1 网页制作的基本概念..... 1	
1.1.1 万维网(WWW)..... 1	
1.1.2 网站与网页..... 1	
1.1.3 统一资源定位器(URL)..... 4	
1.1.4 HTML..... 4	
1.1.5 ASP..... 4	
1.2 网页设计的基本步骤..... 5	
1.2.1 规划阶段..... 5	
1.2.2 设计阶段..... 7	
1.2.3 制作阶段..... 9	
1.2.4 发布阶段..... 9	
1.3 网页制作工具概述..... 9	
1.3.1 网页编辑软件..... 9	
1.3.2 与网页制作相关的图形处理工具..... 10	
1.3.3 与网页制作相关的动画制作工具..... 11	
1.4 习题..... 11	
第 2 章 HTML语言..... 12	
2.1 HTML文档的基本结构..... 12	
2.1.1 HTML语法..... 12	
2.1.2 HTML文档的基本结构..... 13	
2.2 文字与段落标记..... 15	
2.2.1 标记..... 15	
2.2.2 <basefont>标记..... 16	
2.2.3 <p>段落标记..... 17	
2.2.4 <h1>标题标记..... 17	
2.2.5 换行标记..... 18	
2.2.6 <hr>水平线标记..... 18	
2.2.7 <pre>预格式化标记..... 19	
2.2.8 字符块标记..... 19	
2.2.9 <div>行块标记..... 20	
2.2.10 <blockquote>缩进标记..... 21	
2.2.11 HTML转义字符..... 21	
2.2.12 其他与文本修饰相关的标记..... 22	
2.3 图片标记..... 23	
2.3.1 在网页中插入图片..... 23	
2.3.2 在网页中插入影像片断..... 24	
2.4 超级链接..... 24	
2.4.1 URL地址..... 24	
2.4.2 创建超级链接..... 25	
2.4.3 链接功能..... 26	
2.4.4 使用锚点..... 26	
2.4.5 为网页中所有超级链接指定默认目标窗口..... 27	
2.5 图像地图..... 27	
2.6 清单列表..... 28	
2.6.1 普通列表..... 28	
2.6.2 项目列表..... 29	
2.6.3 编号列表..... 30	
2.7 表格..... 31	
2.7.1 与表格制作相关的标记..... 31	
2.7.2 表格实例..... 33	
2.7.3 合并单元格..... 34	
2.7.4 表格分组显示标记..... 35	
2.8 框架..... 36	
2.8.1 框架的定义..... 36	
2.8.2 框架属性设置..... 37	
2.8.3 子窗口属性设置..... 37	
2.8.4 常见框架子窗口的划分方式..... 38	
2.8.5 框架的动态应用..... 38	
2.8.6 <iframe>浮动帧标记..... 39	
2.9 表单..... 40	
2.9.1 创建表单..... 40	
2.9.2 使用表单..... 41	
2.10 Meta标记..... 45	

2.10.1	Meta标记的语法	45	3.6	习题	83
2.10.2	Meta标记中Name 属性的应用	45	第4章 学习使用		
2.10.3	Meta 标记中Http-equiv 属性的应用	46	Dreamweaver MX 2004		
2.11	其他标记	47	4.1	CSS样式表	84
2.11.1	网页背景音乐标记	47	4.1.1	CSS样式表概述	84
2.11.2	<base>标记	48	4.1.2	在Dreamweaver MX 使用CSS样式	85
2.11.3	<style>标记	49	4.1.3	管理CSS样式表	96
2.11.4	<link>标记	49	4.1.4	CSS样式表的导出	96
2.11.5	<marquee>字幕标记	49	4.1.5	使用外部CSS样式表	97
2.12	习题	50	4.2	表格的基本操作	98
第3章 Dreamweaver MX 2004 入门.....			4.2.1	插入表格	99
3.1	Dreamweaver MX 2004 概述	52	4.2.2	用表格方式导出 和导入数据	101
3.1.1	Dreamweaver MX功能综述	52	4.2.3	选择单元格	103
3.1.2	Dreamweaver MX 2004 工作界面	53	4.2.4	格式化表格边框	105
3.1.3	Dreamweaver MX 2004 浮动面板	53	4.2.5	格式化表格	106
3.2	站点建设与管理	55	4.2.6	表格的合并和拆分	106
3.2.1	创建站点	55	4.2.7	对表格应用模板	108
3.2.2	管理站点	58	4.2.8	在表格中插入图像	110
3.2.3	测试站点	61	4.3	框架	111
3.3	文档的基本操作	65	4.3.1	创建框架	111
3.3.1	文档的创建与存储	65	4.3.2	修改框架	115
3.3.2	设置文档的页面属性	67	4.3.3	设置框架的链接	116
3.3.3	文本的添加与处理	69	4.4	表单	117
3.3.4	其他对象的添加和处理	71	4.4.1	创建表单	119
3.3.5	三种视图	71	4.4.2	添加表单对象	120
3.3.6	使用历史面板	71	4.4.3	美化表单	128
3.4	超级链接	72	4.5	层	130
3.4.1	超级链接的分类	72	4.5.1	层的基本概念	130
3.4.2	创建超级链接	73	4.5.2	创建一个层	131
3.5	图像	79	4.5.3	层的面板	132
3.5.1	网页中可以使用的 图像类型	79	4.6	行为和Javascript	135
3.5.2	图像的应用	80	4.6.1	行为、事件和动作	135
3.5.3	编辑图像	82	4.6.2	添加行为	135
			4.6.3	标准的事件	137
			4.6.4	行为应用实例	138
			4.7	习题	139

第5章 Flash MX 2004 介绍.....141

- 5.1 Flash MX 2004 初识.....141
- 5.2 图形和文本145
 - 5.2.1 颜色填充145
 - 5.2.2 绘画146
 - 5.2.3 文本的使用150
 - 5.2.4 图形编辑152
- 5.3 使用元件、实例和库资源.....157
 - 5.3.1 库的概念157
 - 5.3.2 元件和实例的概念.....157
 - 5.3.3 元件的类型158
 - 5.3.4 元件的使用159
- 5.4 Flash中制作动画的方法165
 - 5.4.1 制作逐帧动画.....165
 - 5.4.2 制作运动渐变动画.....169
 - 5.4.3 制作形变动画.....172
 - 5.4.4 制作轨迹动画.....174
 - 5.4.5 制作蒙板动画.....177
 - 5.4.6 制作脚本动画.....180
- 5.5 Flash中外部图形和其他媒体的使用182
 - 5.5.1 使用导入的插图.....182
 - 5.5.2 视频186
 - 5.5.3 声音189
- 5.6 发布与导出193
 - 5.6.1 测试193
 - 5.6.2 发布194
 - 5.6.3 导出196
- 5.7 习题196

第6章 Fireworks MX 2004.....197

- 6.1 Fireworks MX 2004 简介197
 - 6.1.1 Fireworks MX的新增功能197
 - 6.1.2 Fireworks MX 2004 工作界面198
 - 6.1.3 Fireworks MX主要面板200
 - 6.1.4 图形图像设计基本概念.....201
- 6.2 使用Fireworks 绘图203
 - 6.2.1 查看路径对象.....203

- 6.2.2 编辑路径对象.....205

- 6.3 图像的处理.....210
 - 6.3.1 图像编辑模式.....210
 - 6.3.2 创建位图图像.....211
 - 6.3.3 创建位图选区.....212
 - 6.3.4 编辑位图.....213
 - 6.3.5 修饰位图.....214
- 6.4 文本应用.....214
 - 6.4.1 创建文本.....215
 - 6.4.2 编辑文本.....216
 - 6.4.3 文本的变形与整形.....218
- 6.5 进阶应用.....220
 - 6.5.1 蒙版.....220
 - 6.5.2 热点.....222
- 6.6 习题223

第7章 VBScript语言224

- 7.1 VBScript语言简介.....224
 - 7.1.1 脚本语言概述.....224
 - 7.1.2 VBScript脚本的嵌入方式.....224
- 7.2 VBScript 编程基础.....225
 - 7.2.1 数据类型.....225
 - 7.2.2 变量.....226
 - 7.2.3 常量.....227
 - 7.2.4 数组.....227
 - 7.2.5 运算符.....228
 - 7.2.6 系统函数.....230
- 7.3 VBScript过程.....232
 - 7.3.1 sub子程序233
 - 7.3.2 function 函数234
 - 7.3.3 参数传递.....235
- 7.4 使用条件语句.....236
 - 7.4.1 If ... Then ... Else 语句.....236
 - 7.4.2 Select Case 语句237
- 7.5 使用循环语句.....239
 - 7.5.1 Do ... Loop循环239
 - 7.5.2 While...Wend循环.....240
 - 7.5.3 For...Next循环240
 - 7.5.4 For Each ... Next循环.....241

7.6 VBScript 对象简介	242	8.1 站点规划常识	253
7.6.1 对象知识简介	243	8.1.1 网站的主题和内容	253
7.6.2 使用VBScript内部对象	243	8.1.2 网站的组织	253
7.6.3 使用id关键字在Web 页面中定义对象	244	8.1.3 网页的版面设计	254
7.6.4 在表单中定义对象	244	8.1.4 网站的风格	255
7.6.5 document.getElementById 方法	245	8.1.5 主页测试和主页宣传	255
7.7 VBScript 编程实例	246	8.1.6 网站的文件、目录规划 和管理	255
7.7.1 窗口全屏显示	246	8.2 主要网页画面	256
7.7.2 动态日期和时间	246	8.3 规划网站目录结构与主页布局	257
7.7.3 动态状态栏	247	8.4 制作网页素材	259
7.7.4 自动滚动网页窗口	248	8.4.1 利用Flash 制作标题动画	259
7.7.5 动态CSS滤镜应用	249	8.4.2 用Fireworks制作公司标志	264
7.7.6 表单数据检测	249	8.4.3 用Fireworks制作导航条	265
7.8 习题	252	8.4.4 用Fireworks处理图片	268
第8章 综合实例	253	8.5 完成主页	270

第 1 章 网页制作基础

网页是用HTML语言写成的文档，但很少有人直接用HTML来编辑网页，绝大部分网页制作工作都是通过所见即所得的编辑工具完成的。

本章将重点介绍网页制作的一些基础知识和基础概念，包括什么是网页和网页制作软件，以及制作网页应遵循的步骤。

1.1 网页制作的基本概念

网页的本质是使用HTML语言编写而成的文档，在 Internet 中可以通过浏览器程序进行浏览。

1.1.1 万维网(WWW)

WWW是“World Wide Web”的缩写，中文翻译成“万维网”，可简称Web，是一种基于超文本的、庞大的网络信息系统，这些信息分布在世界各地的计算机上，通过Internet连接起来。大家通过Internet可以访问万维网信息资源并可进行一些操作，如阅读信息、下载软件、网络游戏、听音乐、发送手机短信或电子邮件等。

Web起源于 1989 年 3 月的欧洲量子物理实验室，目的是为了更方便分布在世界各地的研究人员进行信息交流。1992 年 1 月，第一个Web版本在瑞士日内瓦正式面世。由于通过WWW发布和获取信息的方式十分便捷而深受人们的喜爱，Web应用迅速发展并广泛被使用。

Web浏览器是专门用来定位和访问Web信息的应用程序或工具软件，它的作用是把各种从Web上接收的信息翻译成合适的屏幕显示方式呈现在用户面前。用户可通过Web浏览器访问Internet上的各种信息资源，如收发信息、播放动画、视频和声音等。

Web服务器是指对浏览器的请求提供服务的计算机及其相应的服务程序，用户浏览的网页放置在Web服务器上。

 **注意：** WWW并不是一个具体的区域，而是由全世界各地的计算机上的信息资源组成的超文本文档的总体集合。

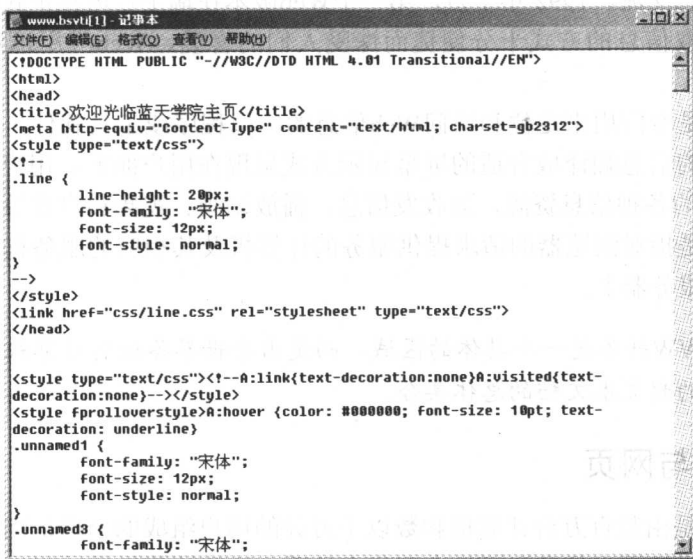
1.1.2 网站与网页

Internet网络是由数百万台计算机和数以千万计的用户组成的全球范围内的计算机互联网络，是一个世界范围内信息资源的大型集合体系，这些计算机通过网站的形式组成这个庞大的资源集合。通过超链接连接起来的一系列逻辑上可以视为一个整体的网页就是网站。比如新浪网站就是由数以千计的网页组成，每个网页间通过超链接访问。如图 1.1 所示。



图 1.1 新浪网站

浏览者是通过浏览器来访问网站上的网页。那么网页究竟是什么呢？如果在浏览器（本书默认为Internet Explorer 6.0）窗口中任意打开一个网页，然后选择【查看】菜单中的【源程序】命令，则系统会自动启动“记事本”程序，其中包括一些文本信息，如图 1.2 所示，这些文本实际上就是网页的本质内容——HTML源代码。由此可见，网页就是用HTML语言编写而成的文档，在Internet中可以通过浏览器进行浏览。



是我们能够在网页中直接看到的，而有的却是我们不能在网页中直接看到的。

1. 用户能够看到的内容

- **主题：**一般情况下，浏览器在所显示网页的窗口的标题栏上显示“主题”。网页的真正主题并不一定出现在网页内部，而是作为显示此网页的浏览器窗口的标题。然而，大多数网页有另一种标题，它们表现为屏幕上的文本或图像，标题的作用和在书本或杂志中的作用一样——位于网页中比较醒目且重要的顶部附近，从而给网页赋予了名字。
- **标题：**浏览器通常以较大字体、粗体或者其他的显示类型来突出显示标题。一个网页可以有很多的标题，而且标题还可以有多达 6 层的嵌套深度；也就是说，可以有子标题、子标题的子标题等等。
- **普通文本：**是指组成网页的基本内容的、多用途的文本。一般情况下将普通文本中的线和块当作“段落”。
- **签名：**通常显示在网页的底部。签名标识了网页的作者，并且常常还包含作者(或者网络管理员)的电子邮件地址，从而使访问者可以发送有关此网页的评论或者问题。
- **水平线：**是用来装饰网页的，它将网页分割成逻辑上的几个部分。
- **内嵌图像：**是那些嵌入网页布局中的图像，它们让网页变得生动活泼，而且使得网页的信息量更大。
- **背景色或样式：**可以是一种单一的颜色，或者是一个内嵌图像，但是和普通图像不同的是，它们覆盖了整个网页的背景，文本和其他图像就显示在其上面。
- **动画：**可以是网页中出现的文本或者图片，不同的是它们以某种方式运动。图片可以忽隐忽现或者按照简单的动作进行旋转；而文本既可以忽隐忽现，也可以从屏幕上滚动而过。
- **超级链接：**可以链接到很多不同的对象上去，如其他的网页、多媒体文件(外部的图像、动画、声音、视频)、文档文件、电子邮件地址以及文件或者应用程序。链接还可以引导至当前网页的某个特定的位置。
- **图像地图：**是一些内嵌图像，此图像的不同区域下面包含有不同的链接。
- **列表：**可以是黑点(就如本行中所示的项目符号黑圆点)，或按数字进行的编号，或者其他图形。
- **表单：**访问者可以在其中的空白处填写内容，以回复在线的问卷、预订货物等等。

2. 用户看不到的内容

除了能够看到的那些内容以外，网页(或者说那些组成此网页的文件)还有其他一些元素也可以被包括在内。通常，访问者并不能看到这些元素，不过它们有如下的效果：

- **鉴定：**网页文件可以包含多种鉴定信息，包括作者的名字(和/或电子邮件地址)，以及一些特殊的编码，这些编码可以帮助搜索引擎确定网页的主题与内容。
- **注释：**是作者希望在直接阅读网页的HTML代码时能够看到的文本，在浏览器中是看不到的。注释通常包括HTML文件的结构或者相关的注意事项。

- JavaScript代码：在HTML文件内，JavaScript的语句行可以给网页添加一些特殊的动态性能。
- Java applet：以单独的文件存在，这种Java程序模块可以提高访问者、浏览器和服务端之间的交互能力。比如说，Java就非常适合于编写在Web上玩的交互游戏。
- 图像地图和表单处理代码：用来处理图像地图和交互表单的程序代码。

1.1.3 统一资源定位器(URL)

URL是“Uniform Resource Locator”的缩写，中文翻译为“统一资源定位器”，就是通常所说的网址，是指信息资源在Internet上的惟一地址，它提供在Web上访问资源的惟一方法和路径。这里的信息资源是指在网络上能够获得的文字、图形、图像、动画、程序等信息，这些文件分布在不同的主机系统上，可能具有不同的文件格式、操作系统、网络结构等，因此需要统一访问不同系统资源的方法，这就要采用URL。

URL由协议类型、存放资源的主机域名和资源文件三部分组成。网络协议是指计算机网络中相互通信的对等实体间交换信息时所必须遵守的规则集合。Internet上计算机间的通信协议是采用TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol, 传输控制协议/网际协议)。而HTTP(Hypertext Transfer Protocol, 超文本传输协议)是用来在Internet上传送超文本的传输协议，它运行在TCP/IP协议之上。其他常用的协议还有文件传输协议FTP，远程登录协议Telnet等。

例如，新浪网址<http://www.sina.com.cn/index.htm>中，http代表所使用的传输协议；www.sina.com.cn为主机名，index.htm为要访问的主页的路径和文件名。

1.1.4 HTML

HTML(Hypertext Markup Language)，中文翻译为“超文本标记语言”，是表示网页的一种规范，它通过标记符定义了网页内容的显示。HTML是由欧洲粒子实验室开发的用于信息交流的标记语言，后来被广泛用于Internet。HTML的标准由W3C组织负责制定，目前的版本是4.0。HTML语言是Web开发的核心，是网页制作中最基本的语言。在浏览器中通过查看源码，可以看到网页的HTML代码。

早期，人们一般用记事本等工具直接书写HTML代码来制作网页，既麻烦又复杂，网页制作只是少数高手的专利。但随着很多开发工具的相继问世，不会HTML也可以制作网页了；但是，要在编制网页时能够做到灵活、熟练，了解HTML语言是非常必要的。本书将在第2章详细介绍HTML语言。

1.1.5 ASP

ASP(Active Server Pages)是微软公司开发的一套服务器端的脚本环境，ASP内含在IIS 3.0 和 4.0 之中，通过ASP我们可以结合HTML网页、ASP指令和ActiveX控件建立动态、交互且高效的Web服务器应用程序。有了ASP就不必担心客户的浏览器是否能运行所编写的代码，因为所有的程序都将在服务器端执行，包括所有嵌在HTML中的脚本程序。

当程序执行完毕后,服务器仅将执行的结果以标准的HTML格式返回给客户浏览器,这样就减轻了客户端浏览器的负担,大大提高了交互速度。现在Internet上大量的网站都使用了ASP技术,比如网上考试系统(如图1.3)、网上报名系统等。

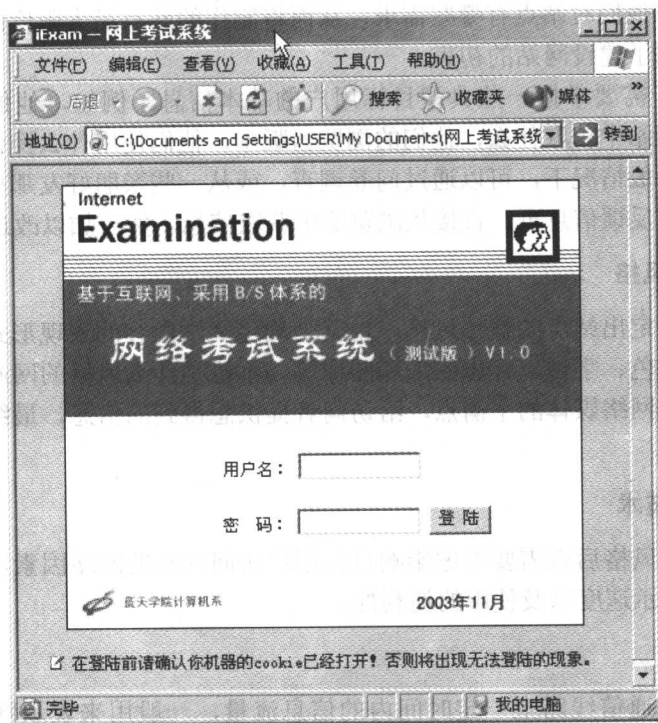


图 1.3 网上考试系统示例

1.2 网页设计的基本步骤

网页只有在链接成网站后才能通过网络被用户访问,所以通常所谓的网页制作实际上就是网站制作。网站的建设通常包括以下几个阶段:规划阶段、设计阶段、开发阶段、发布阶段与维护阶段。

1.2.1 规划阶段

网站建设的第一步是规划阶段。

1. 建立目标规划书

网站规划过程中,首先应仔细考虑一个问题:建立这个网站的目的是什么?

尽管各网站的目的不尽相同,但一定要明确,尽可能描述得具体,因为目标定得越明确、越具体,今后的工作就越容易完成,目标就越容易实现。

2. 定义、分析目标用户

其次要明确的问题是:该网站面向哪些用户群,来自局域网还是广域网?所使用的浏