

21

世纪高等职业教育  
计算机技术规划教材



# 网页制作 实用教程

张淑清 主编

苏树海 黄卫宁 副主编

 人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

# 网页制作实用教程

张淑清 主编

苏树海 黄卫宁 副主编

人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作实用教程/张淑清主编. —北京: 人民邮电出版社, 2005.9  
21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

ISBN 7-115-13937-7

I. 网... II. 张... 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 099160 号

### 内 容 提 要

本书通过大量精彩的实例, 介绍了 Dreamweaver MX 2004 中文版的基本功能。

全书共 9 章, 内容涉及 Web 站点的基础知识, 网站的构建, 网页的基本元素, 网页的布局与美化、动态网页制作, Fireworks MX 2004 和 Flash MX 2004 的综合应用, 模板和库的使用以及网页的发布、维护与更新。全书以“提出问题、分析问题、学习技能、解决问题”为主线, 兼顾实用性与趣味性, 示例网站贯穿始终, 最后以综合实例对全书所述内容加以总结。本书知识点的介绍和例题的讲解均配有适量的图形, 学起来轻松自如。

本书内容丰富、重点突出、循序渐进, 可作为高职高专计算机专业学生的教材, 也适合作为网页制作爱好者的入门培训教材。

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

### 网页制作实用教程

- 
- ◆ 主 编 张淑清  
副 主 编 苏树海 黄卫宁  
责任编辑 张孟玮
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京密云春雷印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 15.25  
字数: 360 千字 2005 年 9 月第 1 版  
印数: 1-3 000 册 2005 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-13937-7/TP • 4924

定价: 21.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

# 21 世纪高等职业教育

## 计算机技术规划教材编委会

主 任 梁 平

副 主 任 周兆祥 梁锦叶

委 员 (以汉语拼音为序)

邓海鹰 冯 文 蒋文沛 梁锦锐 罗良陆 庞松鹤

王凤岭 王汝凉 向 伟 熊伟健 易著梁 于小川

张淑清 钟 诚 诸小丽

秘 书 王凤岭 张孟玮

# 丛书前言

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，教材建设是整个高职高专教学工作中的重要环节，教材的定位和编写水平在很大程度上会影响高职高专教育的教学质量。近年来，在各级教育主管部门、高校和出版社的共同努力下，先后出版了一些高职高专计算机类专业教材。但从整体上看，具有高职高专教育特色的教材仍比较匮乏，定位不够准确，其中不少院校尚在借用本科或中专教材，教材建设明显落后于高职高专教育的发展需要。为此，教育部组织制定了《高职高专教育基础课程教学基本要求》（以下简称《基本要求》）和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》（以下简称《培养规格》）。

为了适应计算机技术的飞速发展以及高职高专计算机教育形势发展的需要，在《基本要求》和《培养规格》的指导下，人民邮电出版社联合全国部分高职高专院校成立了21世纪高等职业教育计算机技术规划教材编委会。编委会于2004年10月开始，组织一批高等职业技术学院和部分本科、高专、成人高等院校的学术水平高、具有丰富教学经验和较强实践动手能力的老师，在前期广泛调研的基础上，提出按照新的计算机教育计划和教学改革的要求，结合高职高专教育特点及计算机专业教学的需要，编写一系列适合高职高专、成人高等教育需要的计算机类专业教材。教材的编写组织工作采取以招标的方式征求每门课程的编写大纲和主编，要求投标老师详细说明课程改革的思路、本课程和相关课程的联系、重点和难点的处理、实验内容与课程设计的安排等。

该系列教材重点强调了“理论够用为度，重在对学生实践动手能力的培养”的原则，所有教材围绕一个真实的计算机应用工程开发项目，按照“项目教学法”的教学改革思路安排教学内容和章节；教材具有体系结构比较合理，内容新颖，概念清晰，通俗易懂，理论联系实际，实用性强等特色。为了方便教师教学，我们提供辅助教师教学的电子教案、习题答案等相关教学资料，发布在人民邮电出版社网站（[www.ptpress.com.cn](http://www.ptpress.com.cn)）的下载区中。

为了给广大高职高专院校师生提供更好的教学资源和服务，不断改进我们的工作，竭诚希望广大师生对本套教材提出批评建议。

电子函件：[zhangmengwei@ptpress.com.cn](mailto:zhangmengwei@ptpress.com.cn)

# 编者的话

## 一、关于 Dreamweaver MX 2004

近几年来在网页制作领域最受瞩目的软件恐怕非 Dreamweaver 莫属了。Dreamweaver 作为 Macromedia 公司的网页制作三大利器 (Dreamweaver, Flash 和 Fireworks) 之一, 以其强大的功能和良好的操作界面赢得了广大网页设计工作者的青睐。Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司推出的最新版本, 它是真正的可视化编辑网页的软件; 相比以前版本, 具有更强大的编辑功能以及管理和发布站点的功能。

## 二、关于本书

现有的网页制作丛书不可谓不多。单是 Dreamweaver 系列就足以让人应接不暇, 并且还在不断增加。如何分清主次把握潮流, 而不是人云亦云一味跟随? 这就是本书试图解决的问题。

高职高专教育是培养社会上高素质技术应用型人才。本书就是针对高职院校现有的实验设备, 高职教师的教学能力以及高职高专学生的水平现状而设置的。通过半文半图, 图文并茂的形式, 集实用性、趣味性于一体, 力求达到理论精练、例题实用而有趣。重点强调学生的实际操作和动手能力, 与长篇累牍的理论叙述相比, 效果要好得多。

## 三、本书结构

本书建议安排 60 学时, 建议计算机专业在此基础上再增加 30 学时的上机实训。

全书共分 9 章, 具体结构如下:

第 1 章: 认识 Web 站点与 Web 页。介绍网页制作的基础知识以及 Dreamweaver 的工作界面。建议安排 2 学时。

第 2 章: 网站框架的创建。介绍建设一个网站的基本流程。建议安排 6 学时, 其中上机操作 2 学时。

第 3 章: 网页元素的添加——文字、图像和链接。介绍如何在网页中添加文字、图像并设置超级链接。建议安排 8 学时, 其中上机操作 4 学时。

第 4 章: 网页元素的定位——表格、框架与层。通过具体实例介绍表格、框架与层的创建、属性设置及在网页中的具体应用。建议安排 8 学时, 其中上机操作 4 学时。

第 5 章: 网页素材的定做——图像、动画与媒体。通过具体实例讲述绘制、编辑、修

改图像和制作动画的技术以及向网页中插入媒体对象的技术。建议安排 10 学时,其中上机操作 4 学时。

第 6 章:网页特效与交互的实现——行为、时间轴和交互式表单。介绍行为、时间轴的具体应用,以及表单的创建与应用。建议安排 12 学时,其中上机操作 6 学时。

第 7 章:网页制作的资源——模板、库。介绍创建模板及库的操作方法和技巧以及它们的具体应用。建议安排 4 学时,其中上机操作 2 学时。

第 8 章:网页的安家——站点的测试、发布与维护。介绍局域网的架设、网站空间的申请与域名的注册,以及网站的上传、维护与更新。建议安排 4 学时,其中上机操作 2 学时。

第 9 章:网页制作综合实例。本章通过制作一个完整的网站的综合实例,向读者介绍制作网站的全过程。建议安排 6 学时,其中上机操作 4 学时。

#### 四、适用对象

本书可作为高职高专计算机及相近专业、各大专院校文科专业的教材,也适合作为  
广大网页制作爱好者的自学与参考用书。

#### 五、本书约定

● 本书中的内容介绍与实例均是以 Dreamweaver MX 2004 中文版(7.01 版)为标准,书中出现的 Dreamweaver 如没有特别说明,一般是指 Dreamweaver MX 2004 中文版(7.01 版)。

● 书中所有的中文屏幕项皆用“”界定,如:单击“文件”菜单选择“保存”命令。类似的叙述过多的采用省略叙述方式,例如,选择菜单命令“开始|程序|Macromedia | Macromedia Dreamweaver MX 2004”。

● 用+连接的两个或 3 个键表示组合键,在操作时应同时按下两个或 3 个键,例如,Shift+F9 表示在按下 Shift 键的同时,按下功能键 F9。

本书由张淑清主编。第 1 章由庞康编写,第 2 章由韦嘉骅编写,第 3 章、第 7 章由苏树海编写,第 4 章由黄卫宁、叶俊编写,第 5 章由庞原子、黄卫宁编写,第 6 章由蓝雪燕、张辉编写,第 8 章由李刚编写,第 9 章由徐仁军、何国业编写。其中张淑清参加了第 5、6、9 章内容的编写。最后由张淑清负责全书的修改和统稿。书中用到的示例网站《壮族·印象》由韦嘉骅创建,综合网站由何国业创建,张淑清对网站的主要页面及站点结构进行了修改。梁平教授仔细审阅了全书。广西警官高等专科学校的校领导、校办公室以及信息与技术系的领导对本书的编写给予了大力的支持与帮助。另外在本书编写过程中参考了一些国内外著名的网站、论文、论著和研究成果,谨在此一并表示衷心的感谢。

作者长期从事网页制作教学与研究,并根据自己的教案整理完成本书内容。由于经验和水平有限,特别是网页制作技术日新月异,书中的不足之处在所难免,恳请专家及读者批评指正。

编者  
2005 年 6 月于南宁





2.4.3 设置页面属性.....	30
2.5 小结.....	32
2.6 习题.....	32
2.7 上机实训.....	33
<b>第3章 网页元素的添加——文字、图像和链接.....</b>	<b>34</b>
3.1 编辑文字.....	34
3.1.1 基本文字操作.....	35
3.1.2 输入文本实例.....	43
3.2 文本样式.....	46
3.2.1 CSS 样式.....	46
3.2.2 CSS 应用实例.....	52
3.3 添加图像.....	56
3.3.1 Web 图像格式.....	56
3.3.2 插入图像.....	57
3.3.3 设置图像属性.....	58
3.4 超级链接.....	60
3.4.1 文字超级链接.....	60
3.4.2 图片超级链接.....	61
3.4.3 命名锚记.....	61
3.4.4 空链接.....	62
3.4.5 电子邮件链接.....	62
3.4.6 下载链接.....	63
3.5 小结.....	63
3.6 习题.....	63
3.7 上机实训.....	65
<b>第4章 网页元素的定位——表格、框架与层.....</b>	<b>66</b>
4.1 页面规划概述.....	66
4.1.1 布局的样式.....	66
4.1.2 布局的选择.....	68
4.1.3 布局的过程.....	68
4.1.4 布局的工具.....	69
4.2 表格布局.....	69
4.2.1 表格与布局表格的基本操作.....	69
4.2.2 表格布局综合实例.....	76
4.2.3 表格的应用技巧.....	80
4.3 框架布局.....	81
4.3.1 什么是框架.....	81

4.3.2	框架的基本操作 .....	82
4.3.3	生成无框架内容 .....	85
4.3.4	框架布局实例 .....	85
4.4	层布局 .....	86
4.4.1	什么是层 .....	86
4.4.2	层的基本操作 .....	86
4.4.3	层布局实例 .....	92
4.5	布局综合实例 .....	92
4.6	小结 .....	94
4.7	习题 .....	95
4.8	上机实训 .....	96
<b>第5章</b>	<b>网页素材的定做——图像、动画与媒体 .....</b>	<b>98</b>
5.1	网页图像设计师——Fireworks MX 2004 .....	98
5.1.1	认识 Fireworks MX 2004 的工作界面 .....	98
5.1.2	Fireworks MX 2004 应用实例 .....	99
5.1.3	制作网页相册 .....	107
5.2	网页动画制作专家——Flash MX 2004 .....	109
5.2.1	Flash MX 2004 的界面及术语 .....	109
5.2.2	制作简单的 Flash 动画 .....	111
5.2.3	Flash MX 2004 动画的保存、导出与发布 .....	124
5.3	网络影院的灵魂——媒体对象 .....	126
5.3.1	插入媒体对象 .....	126
5.3.2	插入 Flash 对象 .....	127
5.3.3	添加声音 .....	130
5.4	小结 .....	132
5.5	习题 .....	132
5.6	上机实训 .....	133
<b>第6章</b>	<b>网页特效与交互的实现——行为、时间轴和交互式表单 .....</b>	<b>134</b>
6.1	行为 .....	134
6.1.1	认识行为 .....	134
6.1.2	触发行为的事件 .....	135
6.1.3	Dreamweaver MX 2004 内置行为简介 .....	136
6.2	时间轴基本操作 .....	144
6.2.1	时间轴面板 .....	145
6.2.2	在时间轴中建立动画的步骤 .....	146
6.2.3	时间轴的编辑与操作 .....	147
6.3	行为、时间轴和层的应用综合实例 .....	148

6.3.1 动态菜单实例	148
6.3.2 会变换图片的飘动广告实例	157
6.4 交互式表单	160
6.4.1 创建表单	160
6.4.2 获得表单提交内容	168
6.4.3 使用行为验证表单	169
6.5 小结	171
6.6 习题	171
6.7 上机实训	172
<b>第7章 网页制作的资源——模板、库</b>	<b>173</b>
7.1 创建模板	173
7.1.1 创建空白模板	175
7.1.2 将现有文档保存为模板	175
7.1.3 创建可编辑区域	176
7.2 使用模板	177
7.2.1 创建基于模板的新文档	177
7.2.2 对已有文档应用模板	178
7.2.3 更新基于模板的页面	178
7.3 库项目	179
7.3.1 创建库项目	179
7.3.2 管理和编辑库项目	180
7.4 其他资源的管理	181
7.5 小结	182
7.6 习题	182
7.7 上机实训	183
<b>第8章 网页的安家——站点的测试、发布与维护</b>	<b>184</b>
8.1 站点的测试	184
8.1.1 安装个人 Web 服务器	184
8.1.2 使用个人服务器测试本地站点	186
8.2 站点的发布	189
8.2.1 网站空间的申请与域名注册	189
8.2.2 上传网页	192
8.3 站点的后期维护	194
8.3.1 网站宣传	194
8.3.2 站点的优化	195
8.3.3 站点的更新与维护	196
8.4 小结	196

8.5 习题.....	197
8.6 上机实训.....	197
<b>第9章 网页制作综合实例 .....</b>	<b>198</b>
9.1 实例概述.....	198
9.2 网站策划.....	202
9.3 定义本地站点.....	208
9.4 创建站点目录结构及生成站点主页 .....	209
9.5 首页的布局.....	212
9.6 添加网页元素.....	212
9.7 编辑 CSS 样式 .....	213
9.8 其他页面的制作.....	215
9.9 测试站点.....	220
9.10 站点发布.....	221
9.11 小结.....	223
<b>附录 A Dreamweaver MX 2004 中文版部分菜单的快捷键 .....</b>	<b>224</b>
<b>附录 B HTML 常用标签列表 .....</b>	<b>228</b>
<b>参考文献.....</b>	<b>231</b>

# 第 1 章

## 认识 Web 站点与 Web 页

本章将介绍网页制作的基础知识，包括浏览器访问服务器网页制作的一般过程，以及对万维网、网站、DNS、URL、Web 浏览器和 Web 服务器等相关术语的解释，并简单介绍 HTML 语言结构及网页编辑工具 Dreamweaver MX 2004 中文版的工作界面。本章要求了解 HTML 语言结构及浏览器访问服务器网页的一般过程，掌握 Dreamweaver MX 2004 的工作界面。本章的重点是对客户端/服务器结构的理解。

### 本章主要内容：

- 网页制作的基础知识
- HTML 语言简介
- Dreamweaver MX 2004 的工作界面

建议本章安排 2 学时。

### 1.1 预备知识

在互联网上遨游时，往往是用上网来形容我们对网页进行的操作。那么，我们上网的时候有哪些具体的动作呢？其实细心的朋友一定会觉察到，我们一般是先打开浏览器，然后在浏览器的地址栏内输入我们想要查找的内容的地址，确认后浏览器的工作区域就会显示相关的内容。这些在浏览器里的内容是从哪里来的呢？很显然，这些内容在我们访问之前就已经存放在与网络相连的服务器里，我们通过浏览器向服务器发出请求，要求浏览一个页面，请求的信息经过网络到达服务器，接着服务器就查找该页面，找到后就将页面传递给我们。当网页到达我们的浏览器时，我们就可以看到浏览器里的精彩内容了！访问网页的一般过程如图 1.1 所示。

在互联网上遨游，经常遇到一些专用的英文单词和缩写，读者掌握这些主要词汇的含义不仅对浏览网页有好处，对今后自己制作网页也有很大帮助。

**万维网：**World Wide Web（缩写为 WWW，简称 Web），中文翻译为万维网。WWW 是一个基于超文本（Hypertext）方式的信息检索服务技术，它提供一种良好的信息查询接口，用户仅需提出查询要求，而到什么地方查询及如何查询则由 WWW 自动完成。

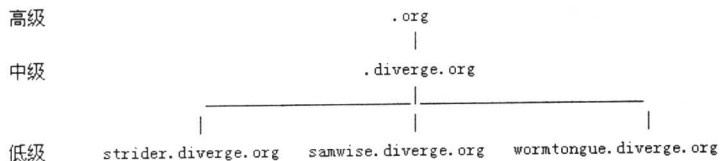


图 1.1 访问网页的一般过程

**网站 (Web Site):** 由一系列相关的网页组成, 在不同的网页之间通过链接的方式进行转换。现在很多公司部门、组织等都推出自己的网站, 以达到宣传产品, 扩大知名度的目的。

**DNS:** DNS 为 “Domain Name Service” 的缩写, 通常翻译为 “域名管理系统”, 简称为域名, 它采用分层管理模式, 用于将机器的名称转变成 IP 地址。

DNS 使用阶层式的命名标准。此阶层的运作方式是由右而左, 在右边的表示最高等级。简单的范例如下:



**URL:** URL 为 “Uniform Resource Locator” 的缩写, 通常翻译为 “统一资源定位器”, 它是一个指定 Internet 上资源位置的标准, 也就是人们常说的网址。其格式为:

通信协议: //服务器地址[: 通信端口]/[路径]

- 通信协议: 使计算机之间能交换信息的一组规则和标准。
- 服务器地址: 指出 WWW 页所在的服务器域名。
- 通信端口: 有时 (并非总是这样), 对某些资源的访问来说, 需给出相应的服务器所提供的端口号。
- 路径: 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。例如, <http://www.zsu.edu.cn/> 就是典型的 URL 地址。

**Web 浏览器 (Web Browser):** 一个用于文档检索和显示的客户应用程序, 并通过超文本传输协议 (HyperText Transfer Protocol, HTTP) 与 Web 服务器相连。目前, 流行的 Internet Explorer 和 Netscape Navigator 除提供基本的文档检索、显示和导航特性外, 还支持 HTML 的高级显示 (如框架) 以及 ActiveX、Java、JavaScript 等特性。

**Web 服务器 (Web Server):** Web 服务器用来对 Web 浏览器发送的请求进行侦听, 与 Web 浏览器建立连接, 做出响应, 并向 Web 浏览器发送数据。



```

Hello world!!
</font>
</BODY>
</HTML>
    
```

其中用“<”和“>”括起来的部分（例如“title”），就是前面所说的标记（也叫标签）。HTML 语言中类似的标签有很多，在此我们仅介绍如下几个最常见的。

1. HTML 标记

<html>标记放在 HTML 文件的开头，以</html>标记结尾，用以向浏览器说明该文件是 HTML 文件。

2. “文件头”标记

文件头标记是以<head>开头，以</head>结尾。一般放在<html>标记的后面，用以说明网页的标题，连接，关键字等信息。

3. “文件标题”标记

标题标记为<title>和</title>。这对标记用来设定文件的标题，注释该文件的内容。浏览器通常都会将文件标题显示在浏览器窗口的左上角。

4. “文件体”标记

文件体标记为<body>和</body>。一般用来指明 HTML 文档的内容，如文字、标题、段落和列表等，也可以用来定义主页的背景颜色。

以下几个标记都是包含在 body 标记中的。

5. “标题”标记

标题标记的格式为<h?>和</h?>。(?代表从 1~6 的数字)。此标记被用来设置标题字体的大小。HTML 准许有<h1>至<h6>这 6 级标题。

6. “字体”标记

字体标记的格式为<font>和</font>，用来设置网页中文字的各种属性，比如字体，大小，颜色等。

7. “表格”标记

表格标记的格式为<table>和</table>，用来在网页中插入表格，表格在网页中的应用十分广泛，除了用以显示数据外，还可以使用它来进行网页布局，实现网页元素定位。

8. “图片”标记

图片标记的格式为<img src=#> (#代表图片的 URL)。用于在网页中显示图片，要注意图片标记与上面的几个标记不同，它没有结尾标记。

HTML 文档结构如图 1.3 所示。

用写字板编辑上文提到的 HTML 代码，并保存为“My Homepage.html”，如图 1.4 (a) 所示。然后在浏览器中打开该文件（直接双击文件图标），得到如图 1.4 (b) 所示的结果。

从图 1.4 (a) 中可以看到，在<font>标记里有“color=red”代码，用于指明字体的颜色是红色。标记中用来修饰标记内容的部分叫作标记属性，color 就是 font 标记中修饰字体颜色的属性。属性是用来修饰标记的，通过对属性赋予不同的值，可使网页显示不同的风格。

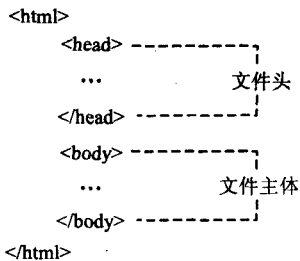
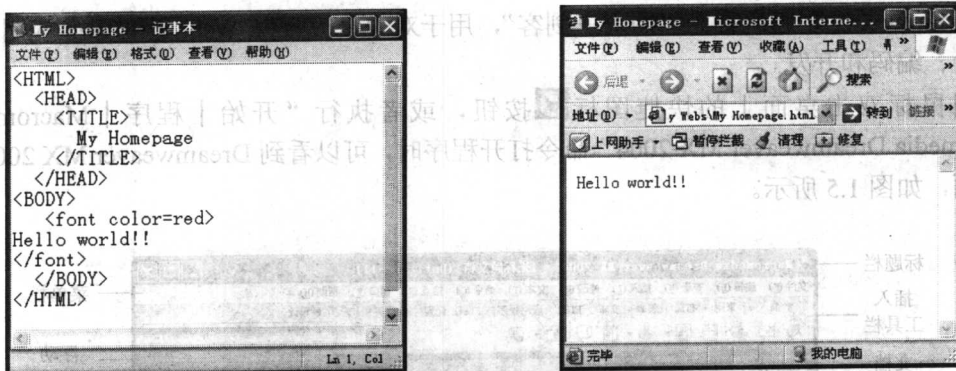


图 1.3 HTML 文档结构





(a) 源代码

(b) 显示效果

图 1.4 在浏览器中打开 HTML 文件

HTML 的规则很多, 用户不需要全部掌握, 能够看懂各种 HTML 标记, 会给标记属性赋值就可以了。看懂 HTML 代码, 不仅可以使自己制作网页时得心应手, 还可以借用别人的技术来充实自己的网页。

另外, 在 HTML 文件中, 我们还可以加入脚本语言 (如 JavaScript 或 VBScript), 使用脚本语言, 可以制作出许多网页特效。

## 1.2.2 网站

将一系列内容相关的网页组织在一起, 彼此之间建立联系 (比如将一个公司的概况、产品和服务等做成一系列的网页, 网页之间通过各种网页元素的链接达到建立联系的目的), 这些网页和网页元素合起来就构成了一个网站。换句话说, 网站就是一个存储和管理网页与网页元素的场所。通常, 一个网站就对应一个文件夹, 包括该站的所有内容。

## 1.2.3 网页制作常用的编辑工具和软件

随着网页技术的不断发展和完善, 出现了许多制作网页的编辑工具和软件。这些网页编辑工具和软件基本分为文本编辑工具和所见即所得的编辑工具。前者包括写字板、UltraEdit 等文本编辑工具, 而 Dreamweaver、FrontPage 和 HomeSite 都是常见的所见即所得的网页编辑工具。使用文本编辑工具, 我们可以随心所欲地安排 HTML 文档的组织形式, 这就要求我们熟练掌握 HTML 的各种标记, 且容易出错, 工作效率低。所以, 文本编辑工具适合制作简单的网页; 而所见即所得的网页编辑工具支持可视化编辑功能, 不要求使用者精通 HTML 语言, 十分容易掌握。至于使用哪种工具, 读者可以依据自己的爱好来选择。另外, 在网页设计过程中, 我们还会用到如 Fireworks (图形设计), Flash (flash 动画制作), Photoshop (图像处理) 等与网页制作相关的软件。限于篇幅, 我们以介绍 Dreamweaver MX 2004 为主。

## 1.3 Dreamweaver MX 2004 中文版简介

Dreamweaver MX 2004 是 Macromedia 公司的专业的 HTML 编辑器产品, 与其旗下的