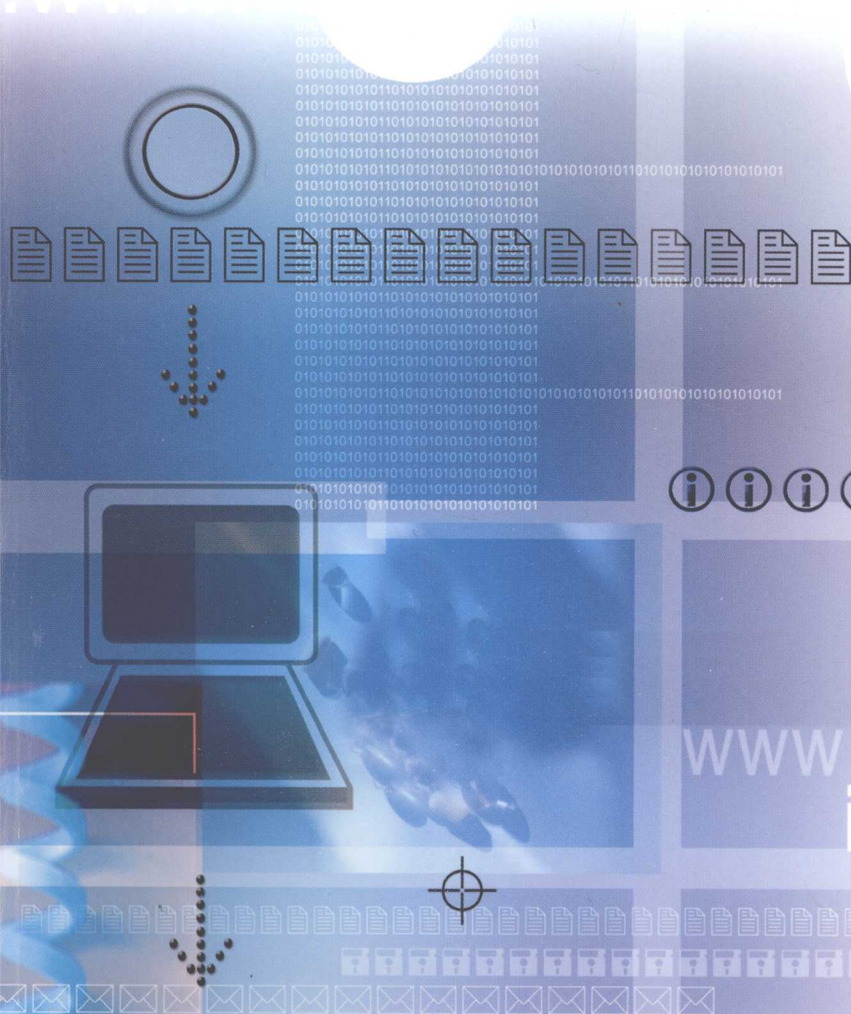


高职高专“十一五”规划教材

网页设计与制作

实用教程

主编 邵 军 雷 雨
主审 秦昌平 黄泽钧



WWW.@@@

WWW

inf



黄河水利出版社

高职高专“十一五”规划教材

网页设计与制作实用教程

主 编 邵 军 雷 雨

主 审 秦昌平 黄泽钧

副主编 刘利华 罗军东 赵盈盈 张 博
陈志忠

参 编 (按姓氏笔画排序)

王晶晶 卢 捷 卢志华 刘 杰
刘本军 刘瑞云 姚春荣

黄河水利出版社

· 郑州 ·

内 容 提 要

本书主要包括网页设计概述, Dreamweaver 8 基本操作, 基本网页制作, 网页布局设计, 网页配色方案, 网页特效制作, 模板、库和插件的应用, 动态网站设计简介, 网站制作实例等。本书可作为高等院校计算机及相关专业的教材, 也可供从事网站开发及维护的技术人员阅读参考。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作实用教程/邵军, 雷雨主编. —郑州: 黄河水利出版社, 2009. 5
高职高专“十一五”规划教材
ISBN 978 - 7 - 80734 - 639 - 5

I. 网… II. ①邵… ②雷… 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(2009)第 068277 号

策划组稿: 马广州 电话: 13849108008 E-mail: magz@yahoo. cn

出 版 社: 黄河水利出版社

地址: 河南省郑州市顺河路黄委会综合楼 14 层 邮政编码: 450003

发行单位: 黄河水利出版社

发行部电话: 0371 - 66026940, 66020550, 66028024, 66022620(传真)

E-mail: hhslebs@126. com

承印单位: 河南省瑞光印务股份有限公司

开本: 787 mm × 1 092 mm 1/16

印张: 13

字数: 300 千字

印数: 1—3 100

版次: 2009 年 5 月第 1 版

印次: 2009 年 5 月第 1 次印刷

定价: 30.00 元

前 言

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的网页制作软件,与 Flash、Fireworks 并称为“网页三剑客”。Dreamweaver 是网页排版、网站管理工具和网页应用程序自动生成器,主要应用于网页设计和网页编辑领域,其强大和独特的功能使它成为网站制作、网站管理软件中的佼佼者,受到了广大网页设计者的青睐。

本书通过实践案例与细致的内容讲解,帮助读者掌握该软件基本工具的操作、常用技法的运用,以及高级技巧的使用,使读者能从一个使用 Dreamweaver 的生手迅速成长为熟手,甚至高手。

本书第 1 章主要介绍网页中的基本知识以及 HTML 基本语法、结构和常用标记。第 2 章主要介绍常用网页设计软件 Dreamweaver 8 的启动与退出、界面布局、工作环境以及基本操作。第 3 章主要介绍构成网页的基本元素:文本、图像、Flash 动画、表格等在网页中的应用以及相关的操作。第 4 章主要介绍网页布局设计、表格操作及简单网页基本布局建立的操作。第 5 章主要介绍色彩的基本知识和网页中主要的配色方案,以及图片在网页中使用前的一些处理方法。第 6 章主要介绍网页特效和 JavaScript 的运用。第 7 章主要介绍模板、库和插件的应用。第 8 章主要介绍动态网页设计的相关技术和实例。第 9 章主要介绍具体网站制作的实例。

本书第 1 章由邵军、陈志忠编写;第 2 章由雷雨、刘杰编写;第 3 章由秦昌平、刘瑞云编写;第 4 章由罗军东、卢志华、刘本军编写;第 5 章由刘利华、卢捷编写;第 6 章由张博、陈志忠编写;第 7 章由王晶晶、姚春荣编写;第 8 章由刘利华、邵军编写;第 9 章由赵盈盈、黄泽钧编写。

全书的内容设计由邵军老师和雷雨老师完成,校阅由秦昌平老师和黄泽钧老师负责。参与编写的各校老师为本书提供了大量实践项目支持,编者对大家一年来的辛勤劳动表示诚挚的感谢!

本书既可以作为计算机及相关专业的教材使用,也可以作为已经学习和掌握了 IT 技术的相关设计技术人员、网站开发人员的参考用书。对于希望快速系统地掌握网站开发基础知识的入门者,本书也是一本不可多得的参考用书。

如果您在阅读本书时发现了什么问题,或者对本书有什么意见和建议,欢迎随时与我们联系,您的建议将成为我们前进的重要动力。联系 E-mail : web_bs2008@163.com; xiangfanleiyu@yahoo.com.cn。

编 者

2009 年 3 月

目 录

前 言

第 1 章 网页设计概述	(1)
1.1 Web 应用以及工作原理	(1)
1.2 网页的种类	(3)
1.3 网页设计的常用工具	(4)
1.4 HTML 基本知识	(6)
本章小结	(17)
习题与实训	(17)
第 2 章 Dreamweaver 8 基本操作	(18)
2.1 Dreamweaver 8 简介	(18)
2.2 工具栏和菜单栏介绍	(18)
2.3 属性面板介绍与基本操作	(24)
2.4 站点建立与站点管理	(25)
2.5 首选参数设置	(30)
本章小结	(33)
习题与实训	(33)
第 3 章 基本网页制作	(34)
3.1 文本的录入与编辑	(34)
3.2 网页中使用图像	(41)
3.3 网页中使用多媒体	(46)
3.4 创建链接	(50)
本章小结	(53)
习题与实训	(54)
第 4 章 网页布局设计	(55)
4.1 网页布局概述	(55)
4.2 表格的基本操作	(57)
4.3 框架的基本操作	(70)
4.4 图层	(82)
4.5 时间轴	(93)
本章小结	(103)
习题与实训	(103)
第 5 章 网页配色方案	(105)
5.1 色彩基础知识	(105)

5.2	色彩搭配原理	(105)
5.3	色彩搭配方案	(106)
	本章小结	(114)
	习题与实训	(114)
第6章	网页特效制作	(115)
6.1	编写 JavaScript 代码	(115)
6.2	文字特效	(117)
6.3	鼠标特效	(121)
6.4	菜单特效	(124)
6.5	页面特效	(127)
6.6	其他特效	(129)
	本章小结	(131)
	习题与实训	(131)
第7章	模板、库和插件的应用	(133)
7.1	使用模板	(133)
7.2	使用库项目	(141)
	本章小结	(143)
	习题与实训	(144)
第8章	动态网站设计简介	(145)
8.1	常用技术	(145)
8.2	动态网页开发环境配置	(146)
8.3	建立动态网站实例一	(150)
8.4	建立动态网站实例二	(169)
	本章小结	(177)
	习题与实训	(177)
第9章	网站制作实例	(179)
9.1	网站制作描述	(179)
9.2	网站建设准备工作	(180)
9.3	创建本地站点	(181)
9.4	创建首页并设置页面属性	(182)
9.5	设置 CSS 样式	(184)
9.6	制作标题栏和导航栏	(185)
9.7	制作首页主体内容	(187)
9.8	制作版权信息	(193)
9.9	创建网站模板	(193)
9.10	应用模板制作网页	(196)
	本章小结	(199)
	习题与实训	(199)
参考文献		(200)

第1章 网页设计概述

【内容简介】

本章主要介绍网页设计的基本知识以及 HTML 基本语法、结构和常用标记。

1.1 Web 应用以及工作原理

1.1.1 WWW 概述

WWW(World Wide Web,全球万维网)是一种建立在 Internet 上的全球性的、交互的、动态的多平台分布式图形信息系统。它遵循 HTTP 协议,缺省服务端口是 80。同 TELNET(远程登录)、GOPHER(信息查找系统)、FTP(文件传输)、WAIS(广域信息查询系统)、BBS(电子公告牌)等相似,它也是基于 Internet 的一种网络服务。WWW 的应用成为 Internet 上最受欢迎的应用之一,它的出现极大地推动了 Internet 的繁荣和发展。

1.1.2 Web 的特点及应用

Web 是运行在 Internet 之上的所有 HTTP 服务器软件和它们所管理的对象(及其作用)的集合。Web 由众多 Web 页组成。要浏览 Web,可使用被称为 Web 浏览器的程序。

1.1.2.1 Web 的特点

Web 有以下几个特点:

(1)Web 是一种基于超文本的信息系统。它使得文本不再是固定的、线性的,而是可以从一个位置跳到另外的位置,用户可以从中获得更多的信息,可以转到别的主题上。想要了解某一个主题的内容,只要在这个主题上点一下,就可以跳转到包含这一主题的文档上。正是这种多链接性,人们才把它称为 Web。

(2)Web 可以基于图形化的超链接和易于导航(Navigate)的界面进行交互。利用 Web 的超链接,用户的浏览顺序和所到站点完全由自己决定。另外,通过交互方式可以从服务器获得动态的信息。用户通过 Web 浏览器向服务器提交请求,服务器可以根据用户的请求返回相应信息。Web 可以提供将图形、音频、视频集于一体的信息。同时,Web 是非常易于导航的,只需要从一个链接跳转到另一个链接,就可以在各 Web 页和各站点之间进行浏览了。

(3)Web 是跨平台的。无论用户的系统平台是什么,用户都可以通过 Internet 访问 WWW。浏览 WWW 对用户的系统平台没有什么限制。无论是从 Windows 平台、UNIX 平台、Macintosh 平台,还是从别的什么平台,用户都可以访问 WWW。

对 WWW 的访问是通过一种叫做浏览器(Browser)的软件实现的。如 Netscape 的

Navigator、NCSA 的 Mosaic、Microsoft 的 Explorer 等。

(4) Web 是动态更新的。各 Web 站点的信息的提供者可以经常地对站点上的信息进行更新。所以, Web 站点上的信息是动态的、经常更新的。

(5) Web 可以是分布式的。Web 可以把所有信息都放在一起,也可以把信息放在不同的站点上。只需要在网页上或浏览器中指明这个站点就可以了。Web 的分布式特性使在物理上并不一定在一个站点的信息在逻辑上一体化,从用户来看,这些信息跟在一台机器上并没有两样。

1.1.2.2 Web 的应用

Web 应用程序就是基于 Web 开发的程序,一般用来制作一些网络上具有交互功能的东西。例如设计者需要在自己所设计的网页中取得用户的信息并且根据这些信息给出不同的返回信息,就需要编程来完成。一些常见的 Web 应用程序开发,例如聊天室、留言板、电子商务等,都是这类 Web 应用程序。

Web 应用程序首先是“应用程序”,和用标准的程序语言,如 C、C++ 等,编写出来的程序没有什么本质上的不同。然而 Web 应用程序又有自己独特的地方,即它是基于 Web 的,而不是采用传统方法运行的,换句话说,它是典型的浏览器/服务器架构的产物。

浏览器/服务器(Browser/Server,简称 B/S)架构能够很好地应用在广域网上,成为越来越多的企业的选择。浏览器/服务器架构相对于其他几种应用程序体系结构,有如下三个方面的优点:

(1) 这种架构采用 Internet 上标准的通信协议(通常是 TCP/IP 协议)作为客户机同服务器通信的协议,这样可以使位于 Internet 任意位置的人都能够正常访问服务器。对于服务器来说,通过相应的 Web 服务和数据库服务可以对数据进行处理。对外采用标准的通信协议,以便共享数据。

(2) 在服务器上对数据进行处理,将处理的结果生成网页,以方便客户端直接下载。

(3) 在客户机上对数据的处理被进一步简化,将浏览器作为客户端的应用程序,以实现对数据的显示,不再需要为客户端单独编写和安装其他类型的应用程序。这样,在客户端只需要安装一套内置浏览器的操作系统,如 Windows 98、Windows 2000,或直接安装一套浏览器,就可以实现对服务器上数据的访问。

1.1.3 Web 应用的工作原理

TCP/IP 是基于网络的体系结构,是 Web 工作的基本运行环境。从某种意义上说,Web 的工作方式非常简单,它实际处于 OSI/ISO 模型(或 TCP/IP 模型)的应用层,只是一种网络协议的高层应用,其基本应用模式如图 1-1 所示。

Web 有两种工作模式:C/S 模式和 B/S 模式。

Client/Server(客户机/服务器)结构模式,简称 C/S 模式。Browser/Server(浏览器/服务器)结构模式,简称 B/S 模式。

客户机端的应用程序是客户机程序或 Web 浏览器,服务器端的应用程序是 WWW 服务器。

服务器(Server)的作用:在服务器上运行着 WWW 服务器程序,如 IIS 等。服务器是网络信息的提供者。

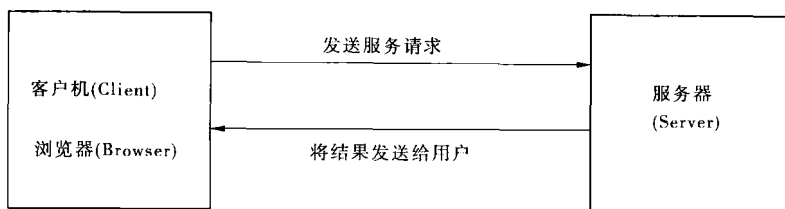


图 1-1 Web 工作原理

客户机 (Client) 的作用: 在用户的计算机上运行着客户机程序, 客户机程序主要有两方面的作用: 一是向用户提供友好的使用界面, 它将用户的信息查询请求转换成查询命令, 传送给服务器进行处理; 二是当服务器接到某一客户机的请求后, 就进行数据查询, 并将得到的数据送回到客户机, 再由客户机将这些数据转换成相应的形式显示给用户。

浏览器 (Browser) 的作用: 浏览器是安装在客户机的 WWW 浏览工具, 主要作用是在窗口中显示或播放从服务器上取得的主页文件中嵌入的文本、图形、动画、图像、音频、视频等信息, 访问主页中各超文本和超媒体链接对应的信息。此外, 通过浏览器也可以让用户获得网上的其他各种信息服务。常用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer (IE) 和 Netscape Navigator。

1.1.4 IP 地址与域名

IP 地址: 是给每个连接在 Internet 上的主机分配一个在全世界范围唯一的 32bit 地址。

域名: 是 Internet 上的一个服务器或一个网络系统的名字, 在全世界没有重复的域名。

1.1.5 URL 与搜索引擎

URL (Uniform Resource Locator, 统一资源定位器): 指信息在 Internet 上的唯一地址, 它提供在 Web 上访问资源的统一方法与路径。通常由协议类型、存放资源的主机域名和资源文件名三部分组成。

搜索引擎 (Search Engines): 是一个对互联网上的信息资源进行搜集整理, 然后供用户查询的系统, 它包括信息搜集、信息整理和用户查询三部分。

1.2 网页的种类

网页从设计开发技术上可以分为静态网页和动态网页。

1.2.1 静态网页

纯粹 HTML 格式的网页通常被称为静态网页, 存储时通常以 .htm、.html、.shtml、.xml 等为后缀名, 表示里面的内容是以 HTML 语言所撰写的。HTML 语言是由许多叫做标注 (Tag) 的元素所组成的。这种语言指示了文字、图形等元素在浏览器上的配置、样式以及

这些元素实际上存放于因特网上的哪个地方(地址),或点选了某段文字或图形后,应该链接到哪个网址。

在 HTML 格式的网页上,也可以出现各种动态效果,如. gif 格式的动画、Flash 动画、滚动字母等,这些动态效果只是视觉上的,与动态网页是不同的概念。

1.2.2 动态网页

所谓动态网页,就是网页内含有程序代码,并会被伺服端执行。这种网页通常在伺服端以扩展名 asp 或是 aspx 存储,表示里面的内容是 Active Server Pages(ASP)动态网页,有需要执行的程序。当使用者要浏览这种网页时,必须由伺服端先执行程序后,再将执行完的结果下载给客户机的浏览器。这种动态网页会在伺服端执行一些程序,由于执行程序时的条件不同,所以执行的结果也可能会有所不同,所以称为动态网页。

1.3 网页设计的常用工具

1.3.1 网页编辑工具 Dreamweaver 及 FrontPage

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器,它是第一套针对专业网页设计师特别开发的可视化网页开发工具,利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver 具有如下特点。

1.3.1.1 最佳的制作效率

Dreamweaver 可以用最快速的方式将 Fireworks、FreeHand 或 Photoshop 等文档移至网页上。使用捡色吸管工具选择屏幕上的颜色可设定最接近的网页安全色。对于菜单、快捷键与格式控制,都只要一个简单步骤便可完成。Dreamweaver 能与人们喜爱的设计工具,如 Playback Flash、Shockwave 和外挂模组等搭配,不需离开 Dreamweaver 便可完成相关制作,整体运用流程自然顺畅。除此之外,只要单击鼠标便可使 Dreamweaver 自动开启 Fireworks 或 Photoshop 来进行编辑与设定图形的最佳化。

1.3.1.2 网站管理

使用网站地图可以快速制作网站雏形以及设计、更新和重组网页。改变网页位置或档案名称,Dreamweaver 会自动更新所有链接。使用支援文字、HTML 码、HTML 属性标签和一般语法的搜寻及置换功能使得复杂的网站更新变得既迅速又简单。

1.3.1.3 无可比拟的控制能力

Dreamweaver 是唯一提供 Roundtrip HTML、可视化编辑与原始码编辑同步的设计工具。它包含 HomeSite 和 BBEdit 等主流文字编辑器。帧(frames)和表格的制作速度快得令人无法想象。进阶表格编辑功能使设计者可简单地选择单格、行、栏或作不连续的选取,甚至可以排序或格式化表格群组。Dreamweaver 支援精准定位,利用可轻易转换成表格的图层以拖拉置放的方式进行版面配置,实现所见即所得。Dreamweaver 成功整合动态式出版视觉编辑及电子商务功能,提供超强的支援能力给 Third-party 厂商,包含 ASP、

Apache、BroadVision、Cold Fusion、iCAT、Tango 与自行发展的应用软件。当用户使用 Dreamweaver 设计动态网页时,所见即所得的功能让用户不需要通过浏览器就能预览网页。梦幻模板和 XML Dreamweaver 将内容与设计分开,应用于快速网页更新和团队合作网页编辑。建立网页外观的样板,指定可编辑或不可编辑的部分,内容提供者可直接编辑以样式为主的内容,却不会不小心改变既定样式。用户也可以使用样板正确地输入或输出 XML 内容,全方位地呈现利用 Dreamweaver 设计的网页,而且可以全方位地呈现在任何平台的热门浏览器上。对于 cascading style sheets 的动态 HTML 支援和鼠标换图效果,声音和动画的 DHTML 效果资料库可在 Netscape 和 Microsoft 浏览器上执行。使用不同浏览器检示功能,Dreamweaver 可以告知在不同浏览器上执行的成效如何。当有新的浏览器上市时,只要从 Dreamweaver 的网站下载它的描述文档,便可得知详尽的成效报告。

Microsoft 公司出品的 FrontPage 是制作表单式网页的常用工具。FrontPage 2000 是该公司最新推出的面向 21 世纪网络办公自动化时代的大型套装软件 Office 2000 中新增的一个重要组件,也是 Office 2000 注重网络与 Internet 应用的一个重要体现。FrontPage 2000 是目前最常用的中文版网页制作工具之一,简单易学。FrontPage 2000 相对于前面的版本在网页向导、网页编辑、表单与框架页技术、音频与视频插件、动态 HTML 技术、数据库连接等方面进行了重大的改进,从而增强了网页制作的功能。

1.3.2 素材处理工具 Photoshop 及 Fireworks

Photoshop 是平面图像处理业界霸主 Adobe 公司推出的跨越 PC 和 MAC 两界首屈一指的大型图像处理软件。它功能强大,操作界面友好,得到了广大第三方开发厂家的支持,从而也赢得了众多用户的青睐。Adobe Photoshop 最初的程序是由 Michigan 大学的研究生 Thomas 创建的,后经 Knoll 兄弟以及 Adobe 公司程序员的努力,Adobe Photoshop 产生了巨大的转变,一举成为优秀的平面设计编辑软件。它的诞生可以说掀起了图像出版业的革命,目前 Adobe Photoshop 最新版本为 6.0 版,它的每一个版本都增添新的功能,这使它获得越来越多的支持者,也使它在诸多的图形图像处理软件中立于不败之地。Adobe 产品的升级更新速度并不快,但每一次推出新版总会有令人惊喜的重大革新。Photoshop 从当年名噪一时的图形处理新秀,经过 3.0、4.0、5.0、5.5 版的不断升级,直到目前最新的 6.0 版,功能越来越强大,处理领域也越来越宽广,逐渐建立了图像处理的霸主地位。Photoshop 支持众多的图像格式,对图像的常见操作和变换做到了非常精细的程度,使得任何一款同类软件都无法望其项背;它拥有异常丰富的插件(在 Photoshop 中叫滤镜),熟练后用户自然能体会到“只有想不到,没有做不到”的境界。而这一切,Photoshop 都为使用者提供了相当简捷和自由的操作环境,从而使使用者的工作游刃有余。从某种程度上来讲,Photoshop 本身就是一件经过精心雕琢的艺术品,更像为使用者量身定做的衣服,刚使用不久就会觉得备感亲切。当然,简捷并不意味着傻瓜化,自由也并非随心所欲,Photoshop 仍然是一款大型处理软件,想要用好它不会在朝夕之间,只有通过长时间的学习和实际操作,使用者才能充分贴近它。

中文 Fireworks MX 是 Macromedia 公司开发的,用于绘制图形、加工图像、制作动画和制作网页的软件,它与中文 Dreamweaver MX 和 Flash MX 有“网页梦幻组合”之称。它们

越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及计算机爱好者的宠爱。中文 Fireworks MX 版本也在不断升级。

Fireworks 是一个将矢量图形处理和位图图像处理合二为一的专业化的 Web 图像设计软件,使 Web 作图发生了革命性的变化。它可以导入各种图像文件,可以直接在点阵图像状态和矢量图形状态之间进行切换,编辑后生成 PNG 图像文件,也可以生成其他格式的文件。它还可以直接生成包含 HTML 和 JavaScript 代码的动态图像,甚至可以编辑整幅的网页,使图形以最简捷的方式在网上淋漓尽致地体现其魅力。

Fireworks 不同于 FreeHand 和 Photoshop,它并不专限于创建矢量图或处理位图,而是综合了它们双方的某些特性。Fireworks 是一个可以同时编辑位图和矢量图形的软件,而其他图形图像编辑软件总是偏重于某一方面。为此,Fireworks 拥有两种图形编辑模式:位图编辑模式和矢量图编辑模式。在 Fireworks 中,可以非常方便地在矢量图编辑模式和位图编辑模式之间进行切换。

1.3.3 动画创作工具 Flash

Flash 是美国的 Macromedia 公司于 1999 年 6 月推出的优秀网页动画设计软件。它是一种交互式动画设计工具,用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,制作出高品质的网页动态效果。它的特点如下:

(1)使用矢量图形和流式播放技术。与位图图像不同的是,矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量;流式播放技术使得动画可以边播放边下载,从而缓解了网页浏览者焦急等待的情绪。

(2)通过使用关键帧和图符使得所生成的动画文件(.swf)非常小,几千字节的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果。用在网页设计上不仅可以使网页更加生动,而且小巧玲珑、下载迅速,使得动画可以在打开网页很短的时间内就得以播放。

(3)把音乐、动画、声效、交互方式融合在一起。越来越多的人已经把 Flash 作为网页动画设计的首选工具,创作出了许多令人叹为观止的动画(电影)效果,而且在 Flash 4.0 的版本中已经可以支持 MP3 的音乐格式,这使得加入音乐的动画文件也能保持小巧的“身材”。

(4)强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画,通过 Action 和 Fs Command 可以实现交互性,使 Flash 具有更大的设计自由度。另外,它与当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver 配合默契,可以直接嵌入网页的任一位置,非常方便。

1.4 HTML 基本知识

1.4.1 HTML 的定义

HTML 是 Hyper Text Markup Language 的缩写,即超文本标记语言,是在 WWW 上建立超文本文件的语言,它通过标记和属性对一段文本的语言进行描述。它提供超文本链接,可以指向网络中另一台计算机的文件。HTML 支持在文本中嵌入图像、声音、动画等不同

格式的文件。HTML 还具有强大的排版功能,利用 HTML 可以制作出任意版面的主页。

刚刚接触 HTML 文档,遇到的最大的障碍就是一些用“<”和“>”括起来的句子,我们称它为标记。标记是 HTML 语言中一些定义网页内容格式和显示的指令。标记的属性用于进一步控制网页内容的显示效果。

HTML 标记通常是英文词汇的全称(如“title”)或缩略语(如“p”代表 Paragraph),与一般文本有区别。

HTML 标记是 HTML 文档的控制语言,用来告诉浏览器应该如何显示一页文档。它用“<”和“>”括起来。如:

```
<html >
```

1.4.2 标记写法

1.4.2.1 单标记

只需单独使用就能完整地表达意思。

写法: <标记名称>

例如:

1.4.2.2 双标记

由开始标记和结束标记两部分构成,成对使用,其中开始标记告诉浏览器从此处开始执行该标记所表示的功能,而结束标记告诉浏览器在这里结束该功能。开始标记和相应的结束标记定义了标记所影响的范围。在开始标记的标记名前加上符号“/”便是结束标记。

写法: <标记>内容</标记>

其中“内容”部分就是要被这对标记施加作用的部分。

例如: <html>...</html>; ...

```
<font color = "#FF0000" >第一</font >
```

1.4.2.3 标记属性

一个标记,为了明确它的功能,往往用一些属性参数来描述。属性是标记的选项,在标记中用于修饰,以便进一步控制网页内容的显示效果,如颜色、对齐方式、高度和宽度等。

写法: <标记名字 属性1 = 属性值1 属性2 = 属性值2 属性3 = 属性值3... >

各属性之间无先后次序,属性可省略(取默认值)。

例如: <hr>

```
<hr width = "100" size = "5" color = "#ff0000" >
```

标记字母大小写皆可。

这意味着,HTML 标记和属性名称可以是大写、小写或大小写混合的。HTML 标记不区分大小写,但为了便于阅读,通常采用一致的大小写。

```
<body background = "my. gif" >
```

```
<BODY BACKGROUND = "my. gif" >
```

```
<BoDy background = "my. gif" >
```

区别: `<body background = "My. gif" >`

1.4.3 HTML 的基本标记

1.4.3.1 `<html> </html>`——最外围的标记

`<html>` 标记用于 HTML 文档的最前边,用来标记 HTML 文档的开始。`</html>` 标记放在 HTML 文档的最后边,用来标记 HTML 文档的结束。网页中的页面内容都放在这两个标记之间。两个标记必须一块使用。

1.4.3.2 `<head> </head>`——定义网页的头部

`<head>` 和 `</head>` 构成 html 文档的开头部分,在此标记对之间可以插入其他标记,如 `<title> </title>`、`<script> </script>` 等。这些都是描述 HTML 文档相关信息的,其作用是定义样式或插入脚本语言。`<head> </head>` 标记对之间的内容不会在浏览器中显示出来。

1.4.3.3 `<title> </title>`——定义网页的标题

网页在浏览器中显示时,网页标题将在浏览器窗口的标题栏中显示。网页标题可被浏览器用做书签和收藏清单。`<title> </title>` 标记对只能放在 `<head> </head>` 标记对之间。

1.4.3.4 `<body> </body>`——定义网页显示的内容

`<body> </body>` 是 HTML 文档的主体部分,在此标记对之间可包含 `<p> </p>`、`<h1> </h1>`、`<br>`、`<hr>` 等众多的标记,网页的所有内容,如文字、图形、链接以及其他页面元素都包含在此标记对之间。

1.4.3.5 表格

表格是用于排列内容的最佳手段,在 HTML 页面中,绝大多数页面是使用表格进行排版的。

1) 表格基本结构

先来看看表格的基本结构,图 1-2 是一个 3 行 3 列的表格。

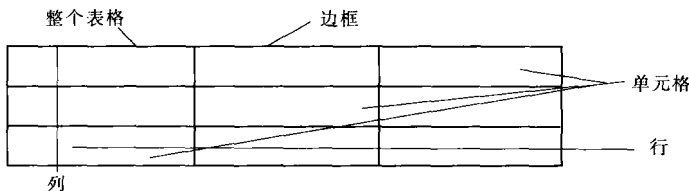


图 1-2 表格的基本结构

以下是表格的 HTML 表述及说明:

`<table>` 定义表格的开始

`<tr>` 定义行的开始

`<td> ... </td>` 定义单元格

...

`</tr>` 定义行的结束

```

<tr>
<td>... </td>
...
</tr>
...
</table>    定义表格的结束
<table>... </table>    定义表格
<caption>... </caption>    定义表格的标题
<tr>    定义表格行（只放在<table>...</table>之间）
<th>    定义作为表头的单元格
<td>    定义表格的普通单元格（只放在<tr>...</tr>之间）

```

例: 表格基本结构. htm(图 1-3)。

```

<html>
<head>
<title> 表格基本结构的简单例子 </title>
</head>
<body>
<table>
  <tr>
    <th>姓名</th> <th>性别</th> <th>年龄</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>王林</td> <td>男</td> <td>25</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>李芳</td> <td>女</td> <td>25</td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>

```

姓名	性别	年龄
王林	男	25
李芳	女	25

图 1-3 表格基本结构实例

2) 表格标记 <table>...</table>

■ <table> 的常用属性设定

例如: <table width="400" height="200" border="1" cellspacing="2" cellpadding="2" align="center" background="myweb.gif" bgcolor="#0000FF" bordercolor="#CF0000" bordercolorlight="#00FF00" bordercolordark="#00FFFF" >

width="400" 表格宽度

height="200" 表格高度

align="center" 表格在页面的水平摆放位置。可选值为 left、center、right。在页面

上使表格居中还可用 <center>, 或使用 <DIV align="">...</DIV>

background = "myweb.gif" 表格的背景图片, 与 bgcolor 不要同用

bgcolor = "#0000FF" 表格的底色, 与 background 不要同用

border = "1" 表格边框的宽度(以像素为单位)

bordercolor = "#CF0000" 表格边框颜色

bordercolorlight = "#00FF00" 表格边框明亮部分的颜色, 使用 bordercolorlight 或 bordercolordark 时 bordercolor 将会失效

bordercolordark = "#00FFFF" 表格边框昏暗部分的颜色

cellspacing = "2" 单元格之间的间距

cellpadding = "2" 单元格内容与单元格边界之间的空白距离的大小

例: table.htm(图 1-4)。

第一行第一列	第一行第二列
--------	--------

图 1-4 表格标记实例

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>表格基本结构的简单例子</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<table width="60%" border="5" bordercolorlight="green" bordercolordark="red">
```

```
<tr>
```

```
<td>第一行第一列</td>
```

```
<td>第一行第二列</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

3) 行标记 <tr>...</tr>

■ <tr> 的常用属性设定

例如: <tr align="right" valign="middle" bgcolor="#0000FF" bordercolor="#CF0000" bordercolorlight="#808080" bordercolordark="#FF0000">

align="right" 该一行内内容的水平对齐方式, 可选值为 left、center、right

valign="middle" 该一行内内容的垂直对齐方式, 可选值为 top、middle、bottom

bgcolor="#0000FF" 该一行底色

bordercolor="#CF0000" 该一行边框颜色

bordercolorlight="#808080" 该一行边框明亮部分的颜色, 使用 bordercolorlight 或 bordercolordark 时 bordercolor 将会失效

bordercolordark="#FF0000" 该一行边框昏暗部分的颜色

例: tr. htm(图 1-5)。

第一行第一列	第一行第二列
第二行第一列	第二行第二列

图 1-5 行标记实例

```
<html>
<head>
<title> 表格基本结构的简单例子 </title>
</head>
<body>
<table width="400" border="5" cellspacing="10" bordercolor="#FF9900">
  <tr bordercolor="#0000FF">
    <td> 第一行第一列 </td>
    <td> 第一行第二列 </td>
  </tr>
  <tr bordercolorlight="#CF0000" bordercolordark="#00FF00">
    <td> 第二行第一列 </td>
    <td> 第二行第二列 </td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

4) 单元格标记 <td>...</td>

■ <td> 的属性设定(常用)

例如: <td width="48%" height="400" align="right" valign="bottom" bgcolor="#CF0000" bordercolor="#808080" bordercolorlight="#FF0000" bordercolordark="#00FF00" background="myweb.gif">

width="48%" 该一单元格宽度

height="400" 该一单元格高度

align="right" 该一单元格内容的水平对齐方式,可选值为 left、center、right

valign="bottom" 该一单元格内容的垂直对齐方式,可选值为 top、middle、bottom

bgcolor="#CF0000" 该一单元格底色,与 background 任用其一

bordercolor="#808080" 该一单元格边框颜色

bordercolorlight="#FF0000" 该一单元格边框明亮部分的颜色

bordercolordark="#00FF00" 该一单元格边框昏暗部分的颜色,使用 bordercolor-

light 或 bordercolordark 时 bordercolor 将会失效

background="myweb.gif" 该一单元格背景图片,与 bgcolor 任用其一