



21st CENTURY
实用规划教材

21世纪全国高职高专
计算机系列实用规划教材

网页设计与制作

教程与实训 (第2版)

主 编 于巧娥
副主编 谭 景 鲁 琴 王林毅

内容特点:

- 本教程系统地介绍了Dreamweaver 8 中文版的使用方法和技巧
- 从学习与使用软件的实际需要出发, 对教学提示和教学要求、知识讲解、实训、习题进行了循序渐进的编排
- 知识讲解与实例操作紧密结合, 内容通俗易懂, 实例经典实用, 具有很强的可读性和操作性
- 可作为高职高专及其他院校的专业课教材, 对于专门从事网页设计与制作的读者也有极大的参考价值



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材

网页设计与制作教程与实训 (第 2 版)

主 编 于巧娥
副主编 谭 景 鲁 琴 王林毅
参 编 黄 源 李会芳 孙建伟



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书系统地介绍了 Macromedia 公司最新推出的 Dreamweaver 8 中文版的使用方法和技巧。全书共 10 章, 先从网页制作基本知识入手, 循序渐进、由浅入深地介绍了站点的规划和创建, 文本和图像元素的添加和编辑, 超链接的创建, CSS 样式的应用, 表格、框架、层等网页定位技术, 行为的具体应用, 模板和库的创建与编辑, 表单及表单对象的添加, 数据库与动态数据的运用, 网页设计范例等。

本书的突出特点在于将知识讲解与实例操作紧密结合, 且一些典型实例均来自编者多年的教学经验总结, 具有很高的实用价值。知识讲解全面具体, 语言表达通俗易懂, 可以作为高职高专及其他院校的专业课教程, 对于专门从事网页制作的读者也有一定的借鉴价值。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作教程与实训(第2版)/于巧娥主编. —北京: 北京大学出版社, 2009.6

(21 世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材)

ISBN 978-7-301-15086-3

I. 网… II. 于… 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 043967 号

书 名: 网页设计与制作教程与实训(第2版)

著作责任者: 于巧娥 主编

责任编辑: 李彦红

标准书号: ISBN 978-7-301-15086-3/TP · 1005

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址: <http://www.pup.cn> <http://www.pup6.com>

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

电子邮箱: pup_6@163.com

印 刷 者: 河北滦县鑫华书刊印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 20 印张 463 千字

2006 年 1 月第 1 版 2009 年 6 月第 2 版 2009 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 30.00 元

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有 侵权必究

举报电话: 010-62752024

电子邮箱: fd@pup.pku.edu.cn

第2版 前言

本书第1版自2006年1月出版以来,深受广大师生的青睐,同时也受到了网页制作爱好者的喜爱,在两年多的时间里已销售近3万册,并在北京大学出版社启动的“2008年度高职高专计算机类优秀教材评比”工作中,荣获“优秀教材评比一等奖”。

为了与技术的发展同步,我们在第1版的基础上进行了去粗取精、扬长避短的升级工作。本教程采用贴近教与学实际需要的章节结构,即具体章节均以教学提示和教学要求→知识讲解→实训→习题的结构进行编排。章首的教学提示和教学要求,既能指导学生自学,又方便教师讲授;每章的知识点均结合实例详细讲解,使学生能更加直观、通俗地理解相应的知识;章尾都有一个或几个紧密结合该章知识点的实例,以及一些难度适中的习题。每个实例都配有详细的操作步骤,使学生能够做到边学边练,快速掌握并灵活运用所学章节的知识;课后习题分判断题、填空题及上机操作题,且配有答案。通过练习,可以达到巩固每课知识的目的。

本教程计划授课学时为64学时左右,使用的版本是Dreamweaver 8。教学内容的采用以实用为原则,从学生的实际需要出发,对学生感兴趣的实用知识要详解、讲透,使学生能完全掌握。而教学中没有涉及的内容可通过课后练习、指导和问题讨论的方式让学生自学完成。在教学中,应格外重视学生操作能力的培养,强调实用技能的训练,提倡采用讲练结合的教学方式,给学生更多的动手机会。

本教程由大连水产学院职业技术学院的于巧娥老师担任主编,淄博职业学院的谭景老师、辽东学院的鲁琴老师、大连水产学院职业技术学院王林毅老师担任副主编,参与编写工作的还有重庆电子职业学院的黄源老师、苏州职业大学的李会芳老师。具体分工如下:王林毅编写第1章(除1.2节和1.6节之外);李会芳编写第2章和第4章(除2.6节和4.2节之外);谭景编写第3章和第9章(除3.7节和9.6节之外);鲁琴编写第5章(除5.5节之外)和第10章;于巧娥编写2.6节、3.7节、4.2节、5.5节、第6章和9.6节;黄源编写1.2节、1.6节和第7章;于巧娥和王林毅编写第8章。北京科技大学的孙建伟老师对书中的内容进行了一定的审阅。最后由于巧娥老师总纂成书。

在编写过程中,我们参考了有关教材和某些网站的资料,在此表示感谢!

由于编者水平有限,时间仓促,不妥之处在所难免,衷心希望广大读者批评指正!

编 者

2009年2月

目 录

第 1 章 网页制作基本知识..... 1	
1.1 与网页制作相关的术语..... 1	
1.1.1 网站与网页..... 1	
1.1.2 服务器与浏览器..... 1	
1.1.3 远程站点和本地站点..... 2	
1.1.4 统一资源定位器..... 2	
1.2 HTML 简介..... 2	
1.2.1 HTML 基本格式及特点..... 2	
1.2.2 HTML 的基本语句..... 3	
1.3 网页界面的构成要素..... 9	
1.4 网站开发的流程..... 10	
1.4.1 确定网站的目的和主题..... 10	
1.4.2 定位网站 CI 形象..... 11	
1.4.3 收集、制作与整理资料..... 12	
1.4.4 规划网站的结构..... 12	
1.4.5 设计与制作主页..... 14	
1.4.6 测试与发布网站..... 15	
1.4.7 维护与推广网站..... 16	
1.5 网站设计的要求..... 16	
1.5.1 主题引人注目..... 16	
1.5.2 栏目布局合理..... 17	
1.5.3 网站的结构清晰..... 18	
1.5.4 色彩搭配悦目..... 19	
1.6 实训..... 20	
1.6.1 滚动字幕的制作..... 20	
1.6.2 网页过渡效果..... 21	
1.7 小结..... 24	
1.8 习题..... 24	
第 2 章 认识 Dreamweaver 8..... 26	
2.1 Dreamweaver 8 简介..... 26	
2.2 Dreamweaver 8 的工作界面..... 28	
2.3 常用面板的使用..... 29	
2.3.1 使用插入栏..... 29	
2.3.2 使用【属性】面板..... 30	
2.3.3 使用【文件】文件面板..... 31	
2.3.4 资源面板..... 34	
2.4 Dreamweaver 8 的个性设置..... 36	
2.5 站点的基本操作..... 38	
2.5.1 定义站点..... 38	
2.5.2 编辑站点..... 40	
2.5.3 操作站点文件..... 41	
2.6 实训..... 43	
2.7 小结..... 47	
2.8 习题..... 47	
第 3 章 创建文档..... 49	
3.1 文档的操作..... 49	
3.2 页面属性的设置..... 51	
3.3 文本元素的添加和编辑..... 56	
3.3.1 文字的格式化..... 56	
3.3.2 其他文本的输入..... 60	
3.3.3 查找和替换文本..... 62	
3.4 图像和媒体的处理..... 63	
3.4.1 图像的处理..... 63	
3.4.2 插入 Fireworks HTML..... 72	
3.4.3 添加 Flash 影片..... 72	
3.4.4 添加内置的 Flash 交互对象..... 74	
3.5 超链接的创建与管理..... 77	
3.5.1 超链接概述..... 77	
3.5.2 超链接的创建..... 77	
3.5.3 管理站点内的链接..... 89	
3.6 创建文档的小技巧..... 92	
3.6.1 去除页面的空白..... 92	
3.6.2 输入文字空格的方法..... 92	
3.7 实训..... 92	
3.7.1 幻灯片动画..... 92	
3.7.2 大小图的转换..... 96	

3.8 小结	99	5.3.4 处理无框架浏览器	164
3.9 习题	100	5.4 层	165
第 4 章 样式	102	5.4.1 层的创建	165
4.1 CSS 样式表	102	5.4.2 层的基本操作	169
4.1.1 关于 CSS 样式表	102	5.4.3 层与表格的相互转换	172
4.1.2 创建和应用新的 CSS 样式	103	5.5 实训	174
4.1.3 编辑样式	110	5.6 小结	178
4.1.4 将样式从选定内容中 删除	110	5.7 习题	179
4.1.5 CSS 样式参数	110	第 6 章 行为的操作	180
4.2 实训	117	6.1 行为的基础	180
4.2.1 用图像美化项目符号 列表	117	6.1.1 行为的基础	180
4.2.2 用 CSS 滤镜制作文字 特效	119	6.1.2 行为的编辑	183
4.3 小结	121	6.2 行为的具体应用	184
4.4 习题	121	6.2.1 调用 JavaScript	184
第 5 章 Dreamweaver 8 的网页定位 技术	123	6.2.2 弹出信息	184
5.1 表格	123	6.2.3 转到 URL	185
5.1.1 创建表格	123	6.2.4 弹出广告窗口	186
5.1.2 选择表格	125	6.2.5 播放背景音乐	187
5.1.3 编辑表格	128	6.2.6 时间轴行为	187
5.1.4 表格的格式化和排序	135	6.3 实训	193
5.2 布局表格和布局单元格	141	6.3.1 动态文本	193
5.2.1 使用布局视图和网格辅 助线	141	6.3.2 下拉菜单	197
5.2.2 绘制布局表格和布局 单元格	145	6.3.3 脸谱游戏	202
5.2.3 绘制嵌套布局表格	147	6.4 小结	209
5.2.4 设置布局表格和布局 单元格的属性	148	6.5 习题	209
5.3 框架	152	第 7 章 模板和库	211
5.3.1 框架概述	153	7.1 创建模板	211
5.3.2 创建框架	153	7.2 编辑模板	213
5.3.3 框架的编辑和制作	158	7.3 应用模板	217
		7.4 更新模板	219
		7.5 库	220
		7.6 实训	223
		7.7 小结	228
		7.8 习题	229
		第 8 章 表单	231
		8.1 创建表单	231
		8.2 添加表单对象	233

8.3 实训	240	10.1.3 生成网页	291
8.3.1 电子邮件表单	240	10.2 制作进站页面	292
8.3.2 搜索引擎的添加	245	10.2.1 用表格进行整体布局	292
8.4 小结	248	10.2.2 页面属性设置及样式定义 ...	293
8.5 习题	248	10.2.3 添加网页元素	293
第 9 章 数据库与动态数据	250	10.3 制作主页	293
9.1 动态网站执行流程	250	10.3.1 整体效果设计	294
9.1.1 什么是动态网站	250	10.3.2 用表格进行整体布局并 设置	294
9.1.2 动态网站原理及开发流程	250	10.3.3 页面属性设置及样式 定义	294
9.2 配置 Web 服务器	251	10.3.4 网页横幅及标志部分的 设计	295
9.2.1 选择 Web 服务器软件	252	10.3.5 导航区的设计	295
9.2.2 安装 IIS	252	10.3.6 主体部分的设计	296
9.2.3 定义根目录	255	10.3.7 添加页面动态效果	297
9.2.4 配置 IIS	256	10.4 制作“时尚话题”页面	298
9.3 定义动态站点连接远程服务器	259	10.4.1 网页横幅的制作	298
9.3.1 定义本地和远程站点	259	10.4.2 主体部分制作	298
9.3.2 指定测试服务器	260	10.5 制作“时尚话题”相关页面	299
9.3.3 连接远程服务器	261	10.5.1 创建“时尚话题模板”页 ...	299
9.4 数据库配置与 ODBC 连接	261	10.5.2 使用“时尚话题模板” 创建文档	301
9.4.1 创建数据库	262	10.6 制作“心情文章”页面	304
9.4.2 创建数据源	263	10.6.1 网页横幅的制作	304
9.4.3 连接数据库	266	10.6.2 主体部分制作	304
9.5 创建动态网页	267	10.7 制作“热点讨论”页面	305
9.5.1 创建记录集	267	10.7.1 网页横幅的制作	305
9.5.2 添加记录集	269	10.7.2 主体部分制作	305
9.5.3 显示记录	271	10.8 测试和上传站点	306
9.5.4 分页显示多条记录	273	10.8.1 测试站点	306
9.6 实训	274	10.8.2 上传站点	307
9.7 小结	287	10.9 小结	307
9.8 习题	288	10.10 习题	308
第 10 章 网页设计范例	290	参考文献	309
10.1 设计站点	290		
10.1.1 网站的总体结构	290		
10.1.2 建立站点	290		

第 1 章 网页制作基本知识

教学提示：人们常常提到网页，事实上每一个网页都是一个 HTML 文件。在学习制作网页之前，首先要着重学习 HTML 语言(超文本标记语言)，它是网页制作的基础；然后要对网站开发的流程及网站设计的要求有全面的了解。

教学目标：本章将介绍与网页制作相关的术语、HTML 基本知识、网页界面的构成要素、网站开发的流程及网站设计的要求。

1.1 与网页制作相关的术语

1.1.1 网站与网页

人们在浏览器中输入一个已知网址后，即可打开一个页面，可从中了解有关这个网址的一些信息和内容，这个页面就是人们通常所说的网页。而用户在浏览器的“地址”栏中输入网址后第一个看到的页面，通常称为主页 (Home Page)或首页。所有的信息都会清楚地显示在这个页面上，目的就是为了让用户在使用这个网页时能快速链接到需要的资料。主页既是一个单独的网页，与一般网页一样可以存放各种信息，又是一个特殊的网页，是整个 Web 站点的起始点和汇总点，是用户开始浏览站点的“入口处”。用户可以通过主页提供的线索访问其他页面的信息和资源。

网页又称 Web 页面，是网络文件的组成部分，是可以被浏览器访问的单个 HTML 超文本文件。网页由文字、表格、图片、声音、视频以及各种功能按钮等组成，这些文字、图片、按钮往往又是指向别的页面的连接点。在互联网上，这些连接点又叫超级链接。所有由主页链接出去的网页集合起来就是网站。网站(Web Site)，简而言之，就是一组具有相同属性及共同主题的网页通过超链接的形式组成的 Web 站点。如果把整个 WWW 信息世界看做是一个村子，那么一个 Web 站点就可以理解成是一个家庭。

1.1.2 服务器与浏览器

服务器(Server)是局域网的核心设备，管理着局域网中的各种资源，其基本功能是提供网络通信服务、管理和提供网络共享资源，以及进行网络管理。服务器实际上是一台配置较高的计算机。不同的计算机操作系统，有不同的适用服务器软件，如微软的 Windows XP Professional 操作系统适用的服务器软件是 IIS 5.1。网站上动态的数据，必须要通过网站服务器的服务才能运作。

用于查看 Web 页的软件被称作浏览器(Browser)。浏览器是 WWW 的窗口。用户可以利用浏览器从一个文档跳转到另一个文档，实现对整个网站的浏览过程，也可以下载并解释 HTML 文档中所描述的动画、声音、文本、图形、图像，并能实现电子邮件查看、下载文件等功能。常用的浏览器有 Internet Explorer 和 Netscape Navigator。

1.1.3 远程站点和本地站点

远程站点(Remote Site)是指服务器上组成的 Web 站点。当网民拜访某个网站时, 其实就是用浏览器打开存储在 Internet 服务器上的 HTML 文档及其他相关资源。我们通常将存储于 Internet 服务器上的站点和相关文档称为远程站点。

本地站点(Local Site)是指与远程站点上的文件对应的本地磁盘上的文件。在制作网页时, 首先要定义一个本地站点。一个网站里面有很多 HTML 文件、图片、Flash 动画等, 如果不进行管理归档, 分散在硬盘的各个地方, 就无法方便地进行网页发布。定义本地站点, 就是在硬盘上建立一个根目录, 将所有的网页和相关的文件都放在里面, 以便进行网页的制作和管理。一般在设计网页之前, 先要以设计的网页主题的名称新建一个文件夹, 把它放在电脑中常用来存储文件的磁盘中。

1.1.4 统一资源定位器

统一资源定位器(Uniform Resource Locator, URL)用来指明主机或文件在 Internet 上的位置。一个 URL 就是一个资源在 Internet 上的具体位置。URL 由 Internet 资源类型、服务器地址、端口及路径组成, 如 <http://www.sina.com.cn/login.html> 就是一个典型的 URL。它的作用在于提供一个标准方法, 以便能够在 Internet 上找到任何资源。无论是单一的页面, 还是庞大复杂的网站, 甚至是一个小小的图片, 所有的网络资源都能通过 URL 系统访问到。

1.2 HTML 简介

1.2.1 HTML 基本格式及特点

近年来, 许多公司开发出了可视化的 HTML 开发工具, 使得网页的制作变得非常简单。如微软公司推出的 Microsoft FrontPage, Adobe 公司推出的 Adobe Pagemill, Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 等编辑工具, 都被称为“所见即所得”的网页制作工具。这些可视化的开发工具可以直接处理网页, 而不用书写费劲费时的标记。这使得设计者在没有 HTML 语言基础的情况下, 照样可以编写网页。这时编写 HTML 文档的任务由开发工具替设计者完成了。这是网页制作工具的最大成功之处, 但也是它们的最大不足之处。因为受到编辑工具自身的约束, 将产生大量的垃圾代码。原因很简单, 例如, 在网页里设计了一个表格, 若是每个单元格的宽度和高度让它根据其中的内容自动确定, HTML 只要告诉它表格和单元格的排列顺序(也就是行列数)就行了, 但因为可视化开发工具无法得知设计者的这种特殊要求, 所以只能取一般要求, 把每个单元格的宽度和高度都定义起来, 从而增加了许多代码。所以一个明智的网页设计者应该在掌握图形编辑工具的基础上进一步学会 HTML 语言, 从而知道哪些是垃圾代码, 这样就可以利用可视化 HTML 开发工具快速地制作出网页, 又会消除无用的代码, 从而达到快速制作高质量网页的目的。

HTML 语言, 又称超文本标记语言, 是英文 Hyper Text Markup Language 的缩写。它是一种用来制作超文本文档的简单标记语言。严格地说, 它不是一种真正的编程语言, 只是一种标记符。用 HTML 编写的超文本文档称为 HTML 文档, 它能够独立于各种操作系

统的平台上(如 UNIX、Windows 等)。自 1990 年以来,HTML 就一直被用作 WWW 上的信息描述语言,用于描述网页的格式设计及它与 WWW 上其他网页的链接信息。由于 HTML 语言在所有的计算机编程语言中是最简单易学的,所以到目前为止,WWW 上面的大多数代码都是用 HTML 设计的。

HTML 文档(即网页的源文件)是一个放置了标记的 ASCII 文本文件,通常它带有 .Html 或 .Htm 的文件扩展名。

生成一个 HTML 文档主要有以下 3 种途径。

- (1) 手工直接编写(比如用文本编辑器或其他 HTML 编辑工具)。
- (2) 通过一些格式转换工具将现有的其他格式(如 Word 文档)转换成 HTML 文档。
- (3) 借用专用的制作工具软件(比如 Dreamweaver 8 或者其他的工具)来进行设计与制作。

从结构上来讲,HTML 语言主要是由元素(element)组成的。组成 HTML 文件的元素有许多,用于组织文件的内容和指导文件的输出格式。一般可以把绝大多数元素看成是“容器”,即有起始标记和结尾标记。元素的开始标记叫做起始标记(start tag),元素的结束标记叫做结尾标记(end tag),在起始标记和结尾标记之间的部分是元素体。每一个元素都有名称和可选的属性,元素的名称和属性都在起始标记里标明。

比如以下这个例子:

```
<body background="backgroud.gif">
<h1>示例</h1>
这是一个示例<p>
</body>
```

现在来看上面这个例子,第一行是元素体的起始标记,它表明元素体从此开始。

- (1) <: 起始标记的开始。
- (2) body: 元素名称。由于元素和标记一一对应,所以元素也叫标记名。元素名不分大小写。
- (3) background: 属性名。这个属性指明用什么方法填充背景。
- (4) h1: 表示标题的字号的大小。
- (5) p: 表示分段。
- (6) >: 起始标记的结束。

从这个例子可以看出,标记在使用时必须用尖括号“<>”括起来,而且是成对出现,无斜杠的标记表示该标记的作用开始,有斜杠的标记表示该标记的作用结束。在 HTML 中,标记的大小写作用相同,如<TABLE>和<table>都是表示一个表格的开始。

注意,虽然 HTML 语言描述了文档的结构格式,但不能精确地定义文档信息该如何显示和排列,只是建议 Web 浏览器应该如何显示和排列这些信息,最终在用户面前的结果取决于 Web 浏览器本身的显示风格及它对标记的理解能力。这就不难解释为什么同一文档在不同的浏览器里会出现不同的显示效果。

1.2.2 HTML 的基本语句

1. HTML 标记符

实际上,HTML 文件仅由一个 HTML 元素组成,即文件的开始<HTML>和文件的结尾

</HTML>。文件的其他部分都是 HTML 的元素体。<HTML></HTML>这一组标记符是告知浏览器，它是一份 HTML 文件，即是一个网页的格式。通常，<HTML></HTML>这一组标记符都出现在网页开始和结束的地方，将所有的源代码都包起来。它是 HTML 文档里最基本的一个标记。值得我们注意的是，HTML 标记不区分大小写，但是为了利于对文档的维护，一般使用大写。

下面再来看一个比较完整的例子：

```
<HTML>
<HEAD>
<title>网页制作教学</title>
<meta>
</HEAD>
<BODY>
正文部分
</BODY>
</HTML>
```

这个例子包含了 HTML 中最基本的元素，首先是< HTML></HTML >这一组标记符，然后在它里面是标记符的元素体。HTML 元素的元素体由两大部分组成：头元素<HEAD></HEAD>和元素体<BODY></BODY>，此外，在头元素里还包含有<TITLE>，即网页标题，另外还有一些注释。这样就可以形成一个个可看到的精美的网页。

另外需要注意的是，在 HTML 里，有的元素只能出现在头元素里，如<TITLE>标记，但是绝大多数元素只能出现在元素体里。在头元素里的元素一般表示的是该 HTML 文件的信息，如文件名等，它们的书写没有顺序可言。但是在元素体里出现的元素就必须按照一定的次序来书写，否则会在 HTML 里改变该文件的输出形式。

2. 文件头标记符

文件头标记符，也就是通常见到的 Meta 标记符。Meta 标记符在网页中是看不到的，因为它包含在 HTML 语言的“<HEAD>...</HEAD>”标记符之间，而人们通常所见到的网页内容是在“<BODY>...</BODY>”之间。Meta 是文件头标记符中常用的一个标记符，说明与网页有关的信息，如创作工具、文件作者等。这些标记符可以为服务器提供参考信息，如发布日期、刷新设置等。Meta 主要是针对网络中的搜索引擎建立的，它的信息被搜索引擎猎取并被提取所需要的内容。在 Meta 中常用的属性有：name、Http-equiv 和 content。name 给出特性名，content 给出特性值，告知网页使用的是 HTML 语言，应用 GB 2312 字符集，Http-equiv 属性指定 HTTP 响应名称，通常用于替换 name，HTTP 服务器使用该属性值为 HTTP 响应消息头收集信息。

在网页文档里单击“显示代码视图”，可以看到 Meta 标记符，并可以在属性对话框里对 Meta 标记符进行查看和修改，如图 1.1 和图 1.2 所示。

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312">
<title>无标题文档</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
```

图 1.1 Meta 标记符

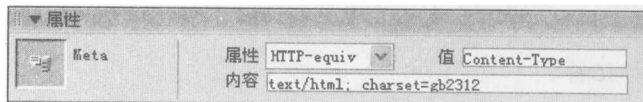


图 1.2 Meta 标记属性面板

3. 文件标题标记符

文件标题(TITLE)元素是文件头里唯一一个必须出现的元素,它也只能出现在文件头里。它的格式如下:

```
<TITLE>标题</TITLE>
```

标题表示该 HTML 文件的名称,是对文件的概述。标题对于一个文件来说是非常重要的,用户可以从一个好的标题中判断出该文件大概的内容。不过文件的标题一般不会显示在文档窗口中,而以窗口的名称显示出来。

对于标题来说,虽然它的长度没有受到限制,但一般应使它在 64 个字符以内。下面是一个最简单的 HTML 文件。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>一个最简单的 HTML 文件</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
大家好
</BODY>
</HTML>
```

显示如图 1.3 所示。

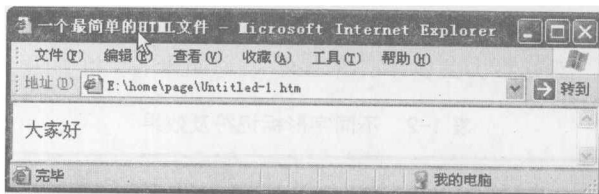


图 1.3 以窗口的名称显示的文件标题

4. 文件体标记符

文件体标记符(BODY)由<BODY>开始,由</BODY>结束,它的中间是网页文档的正

文部分。用户在网页中进行的背景颜色的设定，或是字体、图片的设定，都要放在<BODY>这个标记符里。凡是在网页里显示出来的内容绝大多要放在<BODY>与</BODY>之间。

5. 标题标记符

标题标记符(Hn)用于显示 HTML 文件的各级标题，格式如下。

```
<Hn>标题内容</Hn>
```

其中 n 为 1~6 的数字，数字越大，字越小。也就是说(H1)最大，(H6)最小。标题内容用黑体字显示，各行之间自动换行。

在制作网页时，<H4>一般用作文本正文，而 H6 字体由于太小，一般用得很少。

6. 字体和段落标记符

1) 网页中字号大小设定标记符

下面来看它的有关设置方法。它的语法是：文字内容。它的大小一共有 7 种，也就是(最小)到(最大)。另外，还有一种写法：文字内容，其意思就是说：比预设字大一级。当然也可以 font size=+2(比预设字大二级)，或是 font size=-1(比预设字小一级)，一般而言，预设字体多为 3。表 1-1 所示是一个例子：它的字号大小依次变大。

表 1-1 字号大小及效果

源 代 码	显 示 效 果
字体一 或是字体一	字体一
字体二 或是字体二	字体二
字体三 或是字体三	字体三
字体四 或是字体四	字体四
字体五 或是字体五	字体五
字体六 或是字体六	字体六
字体七 或是字体七	字体七

2) 文字的字形设定标记符

此处说的字形设定主要是指文字的字形，比如说宋体、楷体等。它们在网上用得十分广泛，唯一的一个限制是：浏览者的计算机里也要有该字形！否则看到的仍然是宋体。另外要说明的是，这个标记符无法保证在每个浏览器上都能正常地显现，不过这没有关系，看不到特殊的字形时，浏览器仍会以宋体来显示。下面来看一个简单的例子，见表 1-2。

表 1-2 不同字形标记符及效果

源 代 码	呈 现 效 果
楷体_GB2312	楷体_GB2312
华康俪中黑	华康俪中黑

当然，在字形里面的文字设定有很多种，用户可以根据自己的需要来设定不同的格式，这样可以表现丰富多彩的效果。

3) 分段与换行标记符

段落是文档的基本信息单位，在网页里，也应该把文档通过一定的方式划分为段落。但是由于浏览器是基于窗口的，因此用户可以随时改变显示区的大小。不过由于 HTML 语言不认识所谓的 Enter 键或空格键，所以不管按了多少次的空格键或 Enter 键，浏览器都会没反应。因此在 HTML 里的分段依赖于强制断行标记符
和强制分段标记符<p>。
标记强行规定了当前行的中断，主要是换行，而<p>标记则表示划分一个独立的段落。表 1-3 所示为一个简单的例子。

表 1-3 分段标记符及效果

源 代 码	呈 现 效 果
这是一个断行的范例 看出来了吗？	这是一个断行的范例 看出来了吗？
这是一个分段的范例<p>基本上它会比断行还多空出一行	这是一个分段的范例 基本上分段会比断行还多空出一行

7. 图像标记符

在 HTML 里，可以使用 IMG 标记给网页插入图像，一般用来表示插入的图像。在这里，img 表示图像的标记符，而属性 src 后面引号中的内容表示图像路径及文件名，width 后面填写的是图像的宽度，height 后面填写的是图像的高度，align 为图像的对齐方式。一般使用的图像格式有两种：gif 和 jpeg，二者的加载方法一样。在使用图像标记符时有两件事值得注意：一是文件名，二是路径。如果文件名和路径不正确，在网页中的图像是无法显示的，如图 1.4 所示。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<title>无标题文档</title>
</head>

<body>
<p>大家好</p>
<p> </p>
</body>
</html>
```

图 1.4 图像标记符

在这里“welcome.gif”表示图像的名称。如果把图像和网页放在同一个目录下，直接输入图像名就可以了，否则就要输入完整的路径。

8. 表格标记符

在 HTML 里，一个表格由<table>开始，由</table>结束。在表格里的属性中，<tr>表示表格的行，<td>表示单元格组成。此外还可以设置表格的表宽“width=#”和表高“height=#”，#表示是以像素为单位的整数。边框宽度“border=#”，#为宽度值，单位是像素。表格间距即划分表格的线的粗细用“cellspacing=#”表示，表格背景颜色用“bgcolor=#”表示，#是十六进制的 6 位数，格式为 rrggbb，表示红、绿、蓝三色的分量。表格的合并在<td>中

使用 `rowspan` 或 `colspan`。

一个简单的例子如图 1.5 所示。

在 Dreamweaver 8 里, 选择“显示代码视图和设计视图”, 就可以看到表格以及它的代码显示。

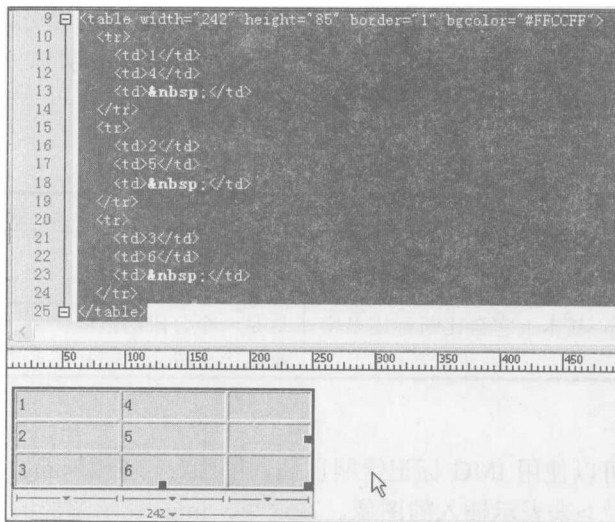


图 1.5 表格标记符使用

需要注意的是, 单元格在网页里是看不到内容的, 但是它并非不存在, 人们使用“ ”作为一个占位符。这个占位符必不可少, 不过, 如果在单元格里添加了内容, 占位符就会消失。

9. 框架标记符

使用框架可以将浏览器分成多个区域, 每个区域都是相对独立并可以显示的 HTML 文件。

它的基本结构如下:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>框架</TITLE>
</HEAD>
<noframe></noframe>
<frameset>
<frame src=" ">
</frameset>
</HTML>
```

框架的标记符为 `<frameset>`, 它表示一个框架组, 它可以将框架分为横的部分和竖的部分。比如横向分框用 `<frameset cols=#>` 来设定, 纵向分框用 `<frameset rows=#>` 来设定, 要分割几个框架, 就一定会有几个相对应的 html 文档。而 `<frame>` 表示单个的框架。此外, 需要注意的是, 有的浏览器版本较低, 无法显示 `frame` 的功能, 因此可以使用标记符 `<noframe></noframe>` 来显示在不支持框架的浏览器窗口中的内容, 方便用户阅读网页。

10. 层标记符

所谓层，也就是网页内容的容器，是网页定位技术之一。只有在 Dreamweaver 里才有层。层分为两种类型：CSS 和 NetScape 层。前者在 HTML 文件中的层标记符使用 Div 和 Span，被浏览器 Internet Explorer 4.0 和 NetScape 4.0 支持。后者使用 Layer 和 Ilayer，被 Netscape 4.0 支持。Dreamweaver 8 对以上 4 种层都支持。

层的基本语句如下：

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; left:141px; top:58px; width:210px; height:137px; z-index:1"></div>
```

在这里，id 表示层的编号，style 表示层的方式，left 表示层左边界距离浏览器窗口左边界的距离，top 表示层上边界距离浏览器窗口上边界的距离，width 表示层的宽度，height 表示层的高度，z-index 表示在垂直平面的方向上层的顺序号。

11. 表单标记符

每一个网站都需要用到表单，表单的作用主要是用来得到用户的反馈信息。表单的标记符为<form>，如果要在网页中添加表单，应在文档中添加 form 标记符。基本语法如下：

```
<form action="服务器端程序" method="get|post">
</form>
```

action 用于处理表单中的数据，其处理程序可以由站点支持的任何语言来编写，如 CGI、ASP、JSP、PHP。

注意，一个表单中的其他所有表单对象都必须放在表单域标记符之间。这与所有网页源代码必须包含在“<html>...</html>”标记符之间类似。

在 HTML 里的标记符还有很多，上面只是简单地介绍了一些最常用的，也是最主要的标记符。其他的一些次要的标记符读者可以在以后的学习中去了解。

1.3 网页界面的构成要素

1. 文字

文字也称文本，是网页最基本的构成要素。网页有 90%左右是由文字组成的。由于文字所表达的内容比较清楚、直接、详尽，而且相对占用网页版面面积较小，使网页所表达的信息量加大，所以网上用来表达内容或链接的大部分是文字。主页上的文字基本上都用作导航链接。网页默认的字体是中文宋体和英文 Times New Roman 字体。为了体现站点的特有风格，可以根据需要选择一些特殊的字体。特殊字体最好以图片的形式出现在网页上。否则如果浏览者的计算机里没有安装你所用的特殊字体，浏览者就无法得到你预想的浏览效果。

2. 图像

图像也是网页的主要构成要素，有动态和静态之分。与文字的功能一样，它们基本上也是用来做链接的。图像看上去比文字更加直观，更吸引浏览者的眼球。图像可提高站点

的访问率,但不能因此而在网页上加入过多的图像,这样会适得其反。一方面由于图像占网页空间较大,使网页信息量相对减少;另一方面由于图像较多,使网页显示的速度降低,用户浏览网页花费的时间较长。因此在 Web 页上插入图片,必须在保证清晰度的情况下,尽量压缩图像文件的大小;如果选用的图像比较大,可以使用一些图像处理软件,将其分割成小图。

Web 图像的文件标准格式是 JPG、GIF 和 PNG。对颜色具有平滑渐变效果的图像使用 JPG 格式,如大多数照片;对于以单一颜色为主的图像,使用 GIF 格式。

3. 超链接

超链接是 WWW 技术的核心,是有效组织网站中各种对象的纽带。超链接由两个端点及一个方向构成。通常开始的位置称为源端点,目标位置称做目标端点。链接就是由源端点指向目标端点的一种跳转。目标端点可以是一个页面、一幅图像、一段声音,或者是页面中的某个位置。利用超链接可以实现文档间或文档中的跳转。

根据源端点的不同,可以将超链接分为两种:超文本(Hypertext)和超链接(Hyperlink)。超文本就是源端点的文本的链接;而超链接是利用文本以外的对象作为源端点所创建的链接,如图像、表单等。

4. 交互功能

交互功能,即网上提供的聊天、论坛、留言本、邮件发送及接收的互动功能。这也是互联网的一大优势所在,它给人们提供了一个快捷交流的平台,为人们的生活带来了许多便利。通常网页的交互功能都是利用表单来实现的。

5. 多媒体

多媒体(Multimedia)就是指各种各样的信息载体在计算机中的应用,是一种文字、声音、图像、动画和视频影像成分的交互组合。网页中的多媒体主要指采用音频和视频功能的软、硬件技术,包括数字音响、全动态图像、超媒体链接等,主要是对声音、图像具有编辑处理的功能,即网页上提供的音频和视频下载及播放功能,包括 Flash 动画、声音与影片文件的播放。这些必须通过网络媒体播放器来实现,如常用的 Windows Media Player 和 Realone Player 等播放器。

1.4 网站开发的流程

设计开发一个网站要考虑很多因素,如网站的目的和主题、网站的目录和链接结构、主页的设计制作及网站的测试、发布和维护等,这些因素的考虑,是一个环环相扣的过程,要想设计制作出一个吸引浏览者眼球的网站,对每一个环节都要重视。

1.4.1 确定网站的目的和主题

1. 确定网站主题

设计一个站点,首先要确定网站主题。主题也就是网站的题材。现今网络上的网站题