

Digital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

Dreamweaver CS5

网页设计与制作实战教程

丁海燕 编著

Digital
Media

application

video
stereoscopic image
Media
computer

online

audio

清华大学出版社



Digital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

Dreamweaver CS5 网页设计与制作实战教程

丁海燕 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是作者根据多年积累的实际教学经验创作的,为更好地配合任务驱动型计算机教学方法的改革,本书围绕一个综合案例,采用任务驱动和案例教学法组织教材内容,按照易学、易懂、易操作的原则,系统地介绍网页制作软件 Dreamweaver CS5 的使用方法、HTML 语言、动画软件 Flash CS5、脚本语言 JavaScript 和网页特效的实现等,并有针对性地介绍利用 Web 图像软件 Fireworks 制作切片并生成个人网站封面型首页的方法。

本书遵循循序渐进的原则,案例丰富,表述简洁流畅,操作步骤简明扼要,便于教师实施任务驱动式教学、翻转式教学和学生的自主学习。读者按照案例步骤操作,就能够掌握网页制作的各个知识点,并达到综合应用的能力。

本书配有电子课件,并提供了每章的实例及素材文件。书中所有实例都已运行通过。读者可以从清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>)下载电子教案和相关源程序及素材。

本书教学理念新颖,知识点全面,针对性强,适合高校数字媒体专业或计算机公共课程的教学使用,可以作为高校本科网页设计课程的教材,也可作为网页制作人员的自学参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Dreamweaver CS5 网页设计与制作实战教程/丁海燕编著. —北京:清华大学出版社,2016
21 世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选
ISBN 978-7-302-39692-5

I. ①D… II. ①丁… III. ①网页制作工具—高等学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 059383 号

责任编辑:刘向威 王冰飞

封面设计:文 静

责任校对:梁 毅

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京富博印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:20.25

字 数:507 千字

版 次:2016 年 1 月第 1 版

印 次:2016 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:39.00 元

产品编号:060155-01

“网页设计与制作”是一门技术性和实践性很强,并极富创造性的课程,学生必须并且只有经过实践,才能真正掌握知识和技能。在网页设计教学中,特别适合采用任务驱动法。任务驱动教学法就是在一个典型的任务驱动下展开教学活动,从网页设计实际工作过程出发,抓住重点和难点问题,进行任务设计。

“网页设计与制作”课程通常作为计算机公共选修课程,或者数字媒体专业的选修课程。作者根据多年的教学实践和网站开发经验,在网页设计与制作的教學过程中,采用典型案例和任务驱动式的教学方法,能够极大地激发学生的学习兴趣,使学生高效地掌握网页制作的知识和技能,并能举一反三制作出其他网页作品。

教材是教学实施的重要内容,为了配合采用任务驱动教学方法,作者从实际教学角度编写了这本任务驱动、案例式教材,以便有效地提高教学质量。

本书共 13 章,基于可视化网站开发工具 Dreamweaver CS5,通过设计一个“昆明之光”网站,基本涵盖了所有章节的知识点,循序渐进地介绍了文本、图像、超链接、音乐、视频、Flash 动画、滚动字幕、表格、框架、层、行为特效、层叠样式表 CSS 及网页模板等。为了美化网页,教材还介绍了动画软件 Flash CS5 的使用方法和实例以及 JavaScript 网页特效的制作方法。

本书遵循“由浅入深、由局部到整体、由简单到复杂”的教学结构,融入了先进的教学理念和教学方法,章节结构合理,案例丰富,表达简洁流畅。从 Dreamweaver CS5 软件的基本使用方法、网页的版面布局、网页特效、动态网页制作,到利用模板批量制作风格一致的网站、兼顾 Flash 动画制作、Fireworks 切片制作等,本书的教学内容体系有利于计算机应用能力和创新能力的培养。

本书配套的 PPT 课件和素材可以在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>)下载。

本书由丁海燕编著,余江教授、张学杰教授、杨鉴教授对本书提供了技术指导,清华大学出版社对本书的出版给予了极大的支持和鼓励,在此谨向他们表示最真挚的感谢。

由于计算机技术发展迅速,加之作者水平所限,本书的疏漏之处在所难免,敬请同行专家和广大读者批评指正。

作者

2015 年 8 月

第 1 章 网页设计基础.....	1
1.1 网页相关术语	1
1.1.1 URL	1
1.1.2 WWW	2
1.1.3 浏览器.....	3
1.1.4 网页.....	3
1.1.5 网站.....	3
1.2 Web 开发技术的发展	3
1.2.1 网页编程技术.....	3
1.2.2 静态网页.....	4
1.2.3 动态网页.....	4
1.3 网页制作软件	5
1.3.1 Dreamweaver	5
1.3.2 FrontPage	5
1.3.3 Flash	6
1.3.4 Fireworks	6
1.3.5 Photoshop	6
1.3.6 软件间的联系.....	6
1.4 网页设计基础	7
1.4.1 网页的基本元素.....	7
1.4.2 网站的类型.....	9
1.4.3 网页设计布局	10
1.4.4 网页颜色搭配	16
1.4.5 其他网页制作技巧	18
1.5 网站开发流程.....	19
1.5.1 网站的需求分析	19

1.5.2 确定网站主题和名称	19
1.5.3 确定网站的整体风格	19
1.5.4 规划网站的结构	20
1.5.5 上传发布	21
1.5.6 宣传推广	21
习题1	22
第2章 HTML语言基础	23
2.1 HTML简介	23
2.2 HTML文件结构	24
2.3 常用HTML标记符	24
2.3.1 常用HTML标记符的功能分类	24
2.3.2 基本HTML标记符	27
2.4 常用文本格式标记符	29
2.5 超链接标记符	29
2.5.1 超链接的定义	29
2.5.2 超链接标记符的属性	29
2.6 表格	30
2.6.1 表格的概念	30
2.6.2 表格的定义	30
2.7 列表	32
2.7.1 有序列表	32
2.7.2 无序列表	33
2.8 图像	33
2.8.1 图像的基本知识	33
2.8.2 图像的使用	34
2.9 框架	36
2.9.1 框架的概念	36
2.9.2 <frameset>标记符	36
2.9.3 <frame>标记符	37
2.9.4 嵌套框架	38
2.9.5 页内框架	39
2.10 表单	41
2.10.1 表单的概念	41
2.10.2 表单元素	41
2.11 背景音乐	44
习题2	44

第 3 章 初识 Dreamweaver CS5	47
3.1 Dreamweaver CS5 简介	47
3.2 Dreamweaver CS5 的工作界面	47
3.3 Dreamweaver CS5 页面的总体设置	52
3.3.1 设置页面的相关信息	52
3.3.2 设置页面属性	53
3.4 网页制作实例	54
3.4.1 新建站点	54
3.4.2 网页制作	56
习题 3	59
第 4 章 网页制作初步	60
4.1 网站设计的前期工作	60
4.1.1 规划站点	60
4.1.2 收集网页素材	61
4.2 创建和管理站点	61
4.2.1 创建站点	64
4.2.2 管理站点	65
4.2.3 管理站点文件及文件夹	66
4.3 网页的新建、保存和编辑	67
4.3.1 新建网页	68
4.3.2 打开网页	68
4.3.3 保存网页	68
4.4 文本	69
4.4.1 插入文本	69
4.4.2 设置文本属性	69
4.4.3 插入水平线和日期	72
4.4.4 网页文本编辑实例	73
4.5 图像	75
4.5.1 常用 Web 图像格式	75
4.5.2 插入图像	76
4.5.3 插入图像占位符	79
4.5.4 插入鼠标经过图像	79
4.5.5 插入 Fireworks HTML 文件	82
4.5.6 网站首页实例制作	82
4.6 超链接	87
4.6.1 超链接的类型	87
4.6.2 文档位置和路径	88

4.6.3	创建页面链接	89
4.6.4	创建锚记链接	91
4.6.5	创建电子邮件链接	92
4.6.6	创建图像热点链接	93
4.6.7	创建空链接和脚本链接	94
4.7	多媒体对象	95
4.7.1	插入 Flash 动画	96
4.7.2	插入 Flash 视频	96
4.7.3	插入声音和视频	97
4.7.4	用透明 Flash 动画作背景	97
习题 4		99
第 5 章	网页布局和排版	100
5.1	网页布局概述	100
5.2	表格	101
5.2.1	表格视图模式	101
5.2.2	插入表格	102
5.2.3	编辑表格	104
5.2.4	表格属性	106
5.2.5	单元格、行和列属性	107
5.3	框架	108
5.3.1	创建框架集和框架页面	109
5.3.2	在框架中打开文档	111
5.3.3	选择框架和框架集	111
5.3.4	框架属性	112
5.3.5	框架集属性	113
5.3.6	保存框架和框架集网页	113
5.3.7	指定超链接的目标框架	114
5.4	层	117
5.4.1	层的概念	117
5.4.2	新建层	117
5.4.3	设置层属性	119
5.4.4	“AP 元素”面板	120
5.4.5	操纵层	121
5.4.6	层与表格相互转换	122
5.5	Spry 框架	124
5.5.1	Spry 菜单栏	124
5.5.2	Spry 选项卡式面板	126
5.5.3	Spry 折叠式面板	128

5.5.4 Spry 可折叠面板	130
习题 5	133
第 6 章 行为	137
6.1 行为的概念	137
6.1.1 认识行为	137
6.1.2 认识事件	137
6.2 “行为”面板	139
6.2.1 认识“行为”面板	139
6.2.2 行为动作	140
6.3 向网页添加行为	140
6.4 使用内置行为	141
6.4.1 显示-隐藏元素	141
6.4.2 设置容器的文本	141
6.4.3 交换图像	145
6.4.4 打开浏览器窗口	148
6.4.5 转到 URL	149
6.4.6 设置状态栏文本	149
习题 6	152
第 7 章 层叠样式表 CSS 的应用	153
7.1 CSS 概述	153
7.1.1 CSS 的概念	153
7.1.2 定义 CSS 样式	153
7.2 CSS 样式选择器	155
7.3 网页中引入 CSS 的 3 种方式	156
7.4 创建和应用 CSS 样式	157
7.4.1 新建 CSS 样式	157
7.4.2 创建和应用类样式	158
7.4.3 创建 HTML 标签样式	161
7.4.4 创建 ID 选择器样式	163
7.4.5 创建复合内容选择器样式	164
7.5 用设计器定义 CSS 样式	168
7.5.1 类型	168
7.5.2 背景	169
7.5.3 区块	170
7.5.4 方框	171
7.5.5 边框	172
7.5.6 列表	173

7.5.7	定位	173
7.5.8	扩展	174
7.6	新建外部样式表	175
7.7	链接或导入外部 CSS 文件	177
7.8	CSS 样式应用实例	177
7.8.1	CSS 样式应用实例 1	177
7.8.2	CSS 样式应用实例 2	182
7.8.3	CSS 样式应用实例 3	183
7.8.4	CSS 样式应用实例 4	184
	习题 7	192
第 8 章	表单和动态网页	193
8.1	表单概述	193
8.2	使用表单	194
8.2.1	创建并插入表单	194
8.2.2	表单属性	194
8.3	使用表单元素	195
8.3.1	HTML 文本域	195
8.3.2	HTML 复选框	196
8.3.3	HTML 单选按钮	197
8.3.4	HTML 列表/菜单	198
8.3.5	标准按钮	199
8.3.6	图像按钮	199
8.3.7	隐藏域	200
8.3.8	文件域	200
8.4	检查表单	201
8.5	创建跳转菜单	203
8.6	Web 服务器的配置	204
8.7	在 Dreamweaver 中制作动态表单对象	206
8.8	留言本制作实例	210
8.9	注册与登录	215
8.9.1	用户注册	215
8.9.2	用户登录	218
	习题 8	220
第 9 章	模板与库	221
9.1	模板	221
9.1.1	创建模板	222
9.1.2	创建可编辑区	223

9.1.3	创建重复区域	224
9.1.4	创建嵌套模板	225
9.1.5	使用模板	225
9.1.6	模板应用实例	227
9.2	库	229
9.2.1	创建库项目	230
9.2.2	库项目操作	230
习题 9		232
第 10 章	综合实例	235
10.1	站点规划	235
10.1.1	规划内容	235
10.1.2	规划网站目录结构	235
10.2	前期准备工作	236
10.2.1	用 Fireworks 规划网页布局	236
10.2.2	绘制页面布局草图	237
10.2.3	准备图像素材	237
10.2.4	用 Fireworks 制作切片并导出网页	237
10.2.5	制作 Flash 动画	238
10.3	网页制作	239
10.3.1	首页布局	239
10.3.2	制作内容页面模板	239
10.3.3	基于模板制作内容页面	241
10.4	测试发布网站	244
习题 10		245
第 11 章	Flash 动画制作基础	246
11.1	动画基础	246
11.1.1	帧	246
11.1.2	时间轴	246
11.1.3	图层	247
11.1.4	影片属性	247
11.1.5	元件、实例和库	247
11.1.6	场景	247
11.1.7	Flash 动画制作流程	247
11.2	Flash CS5 的界面组成	247
11.3	绘制和编辑对象	249
11.3.1	Flash CS5 工作环境与绘制图形	249
11.3.2	对象编辑实例与技巧	252

11.4	文本的输入与处理	253
11.4.1	创建与编辑文本	253
11.4.2	文字特效制作实例	254
11.5	元件与库的使用	258
11.5.1	创建与应用元件	258
11.5.2	使用多媒体对象	262
11.6	创建与发布 Flash 动画	263
11.6.1	制作动画效果	263
11.6.2	发布 Flash 动画	268
11.7	Flash 动画制作实例	270
习题 11		273
第 12 章	JavaScript 语言基础	274
12.1	JavaScript 简介	274
12.2	JavaScript 的数据类型	275
12.3	变量与数组	276
12.3.1	变量	276
12.3.2	数组	277
12.4	运算符与表达式	278
12.4.1	算术运算符	278
12.4.2	关系运算符	279
12.4.3	逻辑运算符	279
12.4.4	连接运算符	280
12.4.5	三目操作符	280
12.4.6	赋值运算符	280
12.4.7	表达式	280
12.5	条件语句	281
12.5.1	if 语句	281
12.5.2	switch 语句	282
12.6	循环语句	283
12.6.1	for 语句	283
12.6.2	for/in 循环	284
12.6.3	while 语句	285
12.6.4	break 语句与 continue 语句	286
12.7	JavaScript 函数	286
12.7.1	函数定义	286
12.7.2	带有返回值的函数	286
12.7.3	函数调用	287
12.8	JavaScript 内置对象	289

12.8.1	属性和方法	289
12.8.2	Date 对象	290
12.8.3	Math 对象	292
12.8.4	String 对象	293
12.9	表单校验	295
12.9.1	必填项目校验	295
12.9.2	E-mail 验证	296
12.10	事件响应	297
12.10.1	事件处理的基本概念	297
12.10.2	HTML 事件	298
12.10.3	事件分类	298
习题 12		299
第 13 章	网页特效	300
13.1	文字特效	300
13.2	鼠标特效	302
13.3	图片特效	304
13.4	日期时间特效	306
13.5	其他特效	307
习题 13		310

网页设计基础

互联网的诞生和快速发展,给网页设计师提供了广阔的设计空间。相对于传统的平面设计而言,网页设计具有更多的新特性和更多的表现手段,借助网络这一平台,将传统设计与计算机、互联网技术相结合,实现了网页设计的创新应用与技术交流。网页设计是传统设计与信息、科技和互联网相结合而产生的,是交互设计的延伸和发展,是新媒介和新技术支持下的一个全新的设计创作领域。

如今的网页设计往往要结合动画、图像特效等与后台的数据交互,Adobe 公司的 Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 是目前网页制作的首选工具,称为网页三剑客。它们具有强大的网页设计、图像处理和动画制作功能,在静态页面设计、图片设计和网站动画设计等方面,都可以使网站设计人员的思想体现得淋漓尽致。

在建立网站之前,首先要了解基础知识、网页制作技术、网页布局、网页配色以及涉及的软件应用和网站开发流程等。

1.1 网页相关术语

1.1.1 URL

客户机与 Web 服务器的交互是通过超文本传输协议(HTTP)来完成的,用户要查询的某一台 Web 服务器是通过统一资源定位符(Uniform Resource Locator,URL)来指定的。URL 是 Internet 上标准资源的地址,是 Internet 上用来描述信息资源的字符串。Internet 上的每个文件都有一个唯一的 URL,它包含的信息指出文件的位置以及浏览器应该怎么处理它。

与在计算机中根据指明的路径查找文件类似,URL 是在万维网中浏览超文本文档时保证准确定位的一种机制。它既可指向本地计算机硬盘上的某个文件,也可指向 Internet 上的某一个网页。也就是说,通过 URL 可访问 Internet 上任何一台主机或者主机上的文件和文件夹。它包含被访问资源的类型、服务器的地址、文件的位置等。

URL 一般格式如下,例如,http://www.ynu.edu.cn/info/2010-09-06/0-2-3171.html。

访问协议://服务器主机域名或 IP 地址[: 端口号]/路径/文件名

- 协议:说明信息资源的类型。如“http://”表示 WWW 服务器,“ftp://”表示 FTP 服务器,“mms://”表示流媒体传送协议。
- 服务器主机域名或 IP 地址:指出信息资源所在的服务器的主机地址。
- 端口:默认为 80,一般省略。
- 路径:指明某个信息资源在服务器上所处的位置。
- 文件名:信息资源文件的名称。如果缺少了路径和文件名,则 URL 默认指向 Web 站点的首页(Homepage),首页的文件名默认为 index.htm 或 default.htm。

1.1.2 WWW

WWW(World Wide Web,万维网)也可以简称为 Web、W3、3W 等,它是基于“超文本”的信息查询和信息发布系统。Web 就是以 Internet 上众多的 Web 服务器所发布的相互链接的文档为基础组成的一个庞大的信息网,它不仅可以提供文本信息,还有声音、图形、图像以及动画等多媒体信息,它为用户提供了图形化的信息传播界面——网页。

WWW 采用 B/S(Browser/Server)结构,即浏览器和服务器结构。它是随着 Internet 技术的兴起,对 C/S 结构变化或改进的一种结构。在这种结构下,用户工作界面是通过 WWW 浏览器来实现的,主要事务逻辑在服务器端(Server)实现,很少部分事务逻辑在前端(Browser)实现。这样的好处是大大简化了客户端的计算机载荷,减轻了系统维护与升级的成本和工作量,降低了用户的总体成本。因此,用户只需要安装浏览器即可浏览页面,不需要知道服务器端使用什么操作系统或服务器端怎么处理浏览器发出的请求,可以方便查看自己想看到的内容。

要访问万维网上一个网页,或者其他网络资源的时候,首先在浏览器上输入想访问网页的统一资源定位符(URL)或者通过超链接方式链接到该网页或网络资源;然后 URL 的服务器名部分被分布于全球的因特网数据库解析(称为域名系统),并根据解析结果确定服务器的 IP 地址;然后向该 IP 地址的服务器发送一个 HTTP 请求。通常,HTML 文本、图片和构成该网页的一切其他文件很快会被逐一请求并发送回用户,然后浏览器把 HTML、CSS 和其他接收到的文件所描述的内容,加上图像、链接和其他必需的资源显示给用户,这就是用户看到的“网页”。

总体来说,万维网采用客户机/服务器的工作模式,工作流程如图 1-1 所示。

- (1) 用户使用浏览器或其他程序建立客户机与服务器之间的连接,并发送浏览请求。
- (2) Web 服务器接收到请求后,返回信息到客户机。
- (3) 通信完成,关闭连接。



图 1-1 万维网工作原理

1.1.3 浏览器

浏览器是万维网服务的客户端浏览程序。可向万维网服务器发送各种请求,并对从服务器发来的超文本信息和各种多媒体数据格式进行解释、显示和播放。大部分浏览器本身支持除 HTML 之外的广泛的格式,例如 JPEG、PNG、GIF 等图像格式,并且能够扩展支持众多的插件(plug-ins)。另外,许多浏览器还支持其他 URL 类型及其相应的协议,如 FTP、Gopher、HTTPS(HTTP 协议的加密版本)。

个人电脑上常见的网页浏览器包括微软的 Internet Explorer、Mozilla 的 Firefox、Apple 的 Safari、腾讯 TT、搜狗浏览器、傲游浏览器、百度浏览器等,用户可以搜索、查看和下载 Internet 上的各种信息。

1.1.4 网页

万维网通过网页将信息提供给用户。网页是 WWW 浏览的最基本的单位,按照功能的简单划分,网页可以分为首页和普通页面,并构成多级的网络结构。

网页是由 HTML(超文本标记语言)或者其他语言编写的,通过浏览器解释后供用户获取信息的页面,它又称为 Web 页,其中可包含文字、图像、表格、动画和超链接等各种网页元素,以表达丰富多彩的信息。网页实际上只是一个纯文本文件,它通过各式各样的标记对页面上的文字、图片、表格、声音等元素进行描述(例如字体、颜色、大小),浏览器可对这些标记进行解释并生成页面。

1.1.5 网站

网站就是完成特定目标的一个或多个网页的集合。网站是 Internet 上一块固定的面向全世界发布消息的地方,由域名(也就是网站地址)和网站空间构成,通常包括首页和其他具有超链接文件的页面。网站按内容可分为门户网站、职能网站、专业网站和个人网站等。

1.2 Web 开发技术的发展

Web 开发技术经历了重大演变。最早的网页仅仅是由静态文档构成的,用户浏览时只能被动接收网页内容。这与传统媒体相比没有什么变化。随着网络技术的发展,不仅可以在网页中嵌入程序,而且可以在运行过程中向网页添加动态内容,用户可以与网页进行交互,实现了全新的媒体形式。

1.2.1 网页编程技术

目前网站上常见的计算器、聊天室、论坛、留言本、网上购物等服务必须用到网页编程的支持。根据程序运行地点不同,网页编程技术又分为客户端编程技术与服务器端编程技术。

1. 客户端编程技术

客户端编程技术不需要与服务器交互,实现功能的代码往往采用脚本语言形式直接嵌入网页中。服务器发送网页文件给用户后,网页在客户端的浏览器中直接响应用户的动作。常见的客户端编程技术包括 JavaScript、JavaApplet、DHTML、ActiveX 和 VRML 等。

2. 服务器端编程技术

服务器端编程技术需要服务器和客户端共同参与。当用户通过浏览器发出页面请求后,服务器根据 URL 携带的参数运行服务器端程序,产生结果页面再返回客户端。一般涉及数据库操作的网页,如注册、登录、查询、购物等应用都需要服务器端动态程序。典型的服务器端编程技术有 ASP、PHP、JSP、ASP.NET 等。

1.2.2 静态网页

静态网页的文件扩展名是 .htm、.html。静态网页是相对于动态网页而言的,是指没有后台数据库、不含程序和不可交互的网页。静态网页更新起来相对比较麻烦,适用于一般更新较少的展示型网站。

静态网页一旦制作并上传,其内容就不能随意进行变化、修改。制作静态网页主要使用 HTML,配合客户端 JavaScript 也能产生丰富的动态效果,如 GIF 格式的动画、Flash、滚动字幕等,但这些“动态效果”只是视觉上的,与 1.2.3 节介绍的动态网页是不同的概念。

1. 静态网页的特点

- 静态网页通常以 .htm、.html、.shtml 等形式为后缀。
- 静态网页没有数据库的支持,在网站制作和维护方面工作量较大。
- 静态网页的交互性较差,在功能方面有较大的限制。
- 每个静态网页都是独立存在于服务器上的网页文件。

2. 静态网页浏览的步骤

静态网页浏览的步骤如图 1-2 所示,具体如下所述。

- ① 浏览器通过 HTML 表单或超链接请求指向一个静态页面的 URL。
- ② 服务器收到用户的请求。
- ③ 服务器找到该页面文件。
- ④ 服务器将该页面的副本发送回浏览器进行显示。

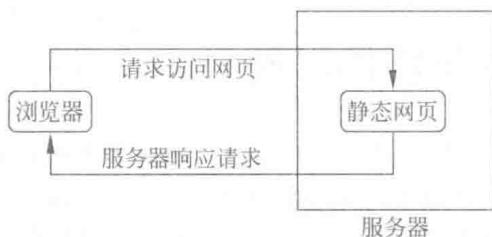


图 1-2 静态网页浏览原理

1.2.3 动态网页

所谓动态网页,是指采用了服务器端编程技术,由程序实时生成,可以根据不同条件生成不同内容的网页。它们会随不同用户、不同时间,返回不同的网页。

1. 动态网页的特点

- 动态网页的后缀一般为 .asp、.jsp 或者 .php 等形式。
- 动态网页以数据库技术为基础,可以大大减少网站维护的工作量。