

网页设计与制作

Web Page Design and Construction

郭 锂 柯铭健 主编

李丽萍 杜炫杰 蔡韶华 副主编



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

内容简介

高等学校计算机基础课程多元教学系列教材

网页设计与制作

Wangye Sheji yu Zhizuo

作者：王卫平
主编：王卫平
副主编：王卫平
编委：王卫平

出版：清华大学出版社
地址：北京清华大学学研大厦A座
邮编：100084

责任编辑：王卫平
封面设计：王卫平

开本：787mm×1092mm
印张：12.5
字数：420,000



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容简介

本书以教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会制订的《计算机基础课程教学基本要求(2009版)》中关于网页制作方面的课程教学要求为依据,结合自2007年起广东省计算机基础课程教学改革所形成的经验,由长期工作在计算机基础教学及教学改革研究第一线的优秀教师编写而成。

本书主要内容包括:网页设计与制作基础知识、Fireworks CS4 数码图像基本操作、Fireworks CS4 网页高级应用、Dreamweaver CS4 网页制作基本操作、Dreamweaver CS4 网页布局操作、网站的发布与维护等6个模块。在本书的内容编排上,采用“项目驱动”的教学模式来组织,将一个完整的范例网站开发项目用任务分解的方式融入全书大部分知识单元中。在教与学的过程中以此范例网站的设计开发为主线,既有助于理清学习思路又实现了实操演练的效果。为了兼顾知识的全面性和资源的丰富性,知识单元中除了包含有范例网站的分解任务讲解,也提供了相应的“扩展知识”和“课后练习与思考”。

为了更好地开展教学活动,在本书的配套资源光盘中配备了案例素材、重难点操作视频和电子教案。同时,为了更好地辅助一线老师进行信息化教学,本书附带了一套课堂信息化实时教学系统和学生自主学习系统。课堂信息化实时教学系统已将本书的所有教学内容录入,并形成各知识点与教学内容、演示案例等对应的链接,教师无须制作电子教案即可教学;同时,教师可以利用系统的重难点等操作手段,进行强化性的刺激教学,系统会自动将强化的教学内容记录下来,形成文件,方便教师课后对所讲的重点知识内容进行复习性的浏览。在学生自主学习系统中,学习者可以直观地浏览到章节各知识点,在知识导航栏中可以非常方便地选出所需学习的内容和操作演示案例。

本书适合作为高等学校计算机网络技术课程的教材,也可作为各类培训班的计算机教材和计算机自学者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作/郭锂,柯铭健主编. —北京:高等教育出版社,2010.7

(高等学校计算机基础课程多元教学系列教材/张景中主编)

ISBN 978-7-04-029632-7

I. ①网… II. ①郭… ②柯… III. ①主页制作—高等学校—教材 IV. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 098663 号

策划编辑 饶卉萍 责任编辑 许 可 封面设计 于文燕
责任绘图 郝 林 版式设计 余 杨 责任校对 王 超
责任印制 陈伟光

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100120

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京人卫印刷厂

开 本 787×1092 1/16
印 张 17.5
字 数 420 000

购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landraco.com>
<http://www.landraco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2010年7月第1版
印 次 2010年7月第1次印刷
定 价 29.80元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 29632-00

高等学校计算机基础课程多元教学系列教材

编审委员会

主 任:张景中

副主任:叶惠文 刘文平

委 员:郑德庆 周霭如 谷 岩 陈 素

傅秀芬 王志强 罗 俊

序

当前,社会信息化进程把高等学校计算机基础教学带入了一个新的发展阶段。对大学生进行“面向应用、突出实践”的信息素养的培养为高等学校计算机基础教学指出了新的目标。同时,“多元化、模块化、融合化、网络化”成为计算机基础教学的发展趋势。

为顺应这一发展趋势,在全国高等学校教学研究中心、广东省教育厅的共同推动下,由张景中院士牵头,组织十余所高校共同开展了“高等学校大学计算机公共课程教学改革”项目的建设。改革项目力图体现现代教育思想,恰当地运用现代教学技术、方法与手段,构建适合不同层次、不同类型高校和专业的计算机基础课程的多元教学体系。

多元教学体系的含义体现在四个方面。

一、教学理念的多元化。针对计算机基础教学的目标和特征,引入了多种现代教学理论与学习理论指导教学改革实践,如布鲁纳教学理论中强调发现式、探究式学习方式对计算机基础教学目标的导向;布卢姆教学理论中教育目标分类理论在计算机基础教学分类、分层次教学中的应用;建构主义中强调以学生为中心、利用各种信息资源来设计多种学习情景进行“协作学习”对计算机基础教学在教学模式、教学手段和教学资源建设上的指导等。

二、教学模式的多元化。由于不同专业对于信息素养和计算机基础知识的要求不同,因此在项目中采用了以目标为导向、与专业相融合的多元教学模式:自学—辅导型模式、讲授型模式、主题探究型模式、小组协作型模式、案例教学型模式、技能训练型模式等。通过灵活运用多种恰当的教学模式,有效调动学生学习积极性,促进学生学习能力发展。

三、教学手段的多元化。项目充分使用现代教育技术手段,构建了灵活、开放、共享的教与学的支持平台,包括:“师友”交互式教学系统软件、教师教学资源共享与教研活动平台、学生自主学习及综合技能实训平台等。

四、教学资源的多元化。以参加项目的学校共同建设的方式,完成了计算机课程优质教学资源的建设,最终形成了“纸质教材—网络学习资源—学习辅助光盘—实验(实训)资源”四位一体的立体化学习资源,各种教学资源形成一个有机的整体,为开展多元化的教与学环节提供了有力的支撑。

此次组织编写的“高等学校计算机基础课程多元教学系列教材”即为项目建设成果的重要组成部分。这套立体化教材为学习者提供了知识点的系统学习(纸质教材)、重点与难点的形象演示(学习辅助光盘)、扩展知识学习与交流研讨(网络学习资源)、实践与应用能力在线测试(实验资源)的综合资源。立体化教材能依据学习者的认知特征提供不同层次的学习内容和目标要求,尽可能适应学生个性和学习风格的差异,为每个学生提供适用的学习材料,构建恰当的媒体资源环境,渗透优化的学习方法。

为完成这套立体化教材的编写任务,编委会精心挑选了一批优秀的教师组成编写队伍,他们直接参与了项目的研究和建设工作,具有丰富的教学经验和教材编写经验,这保证了系列教材的

建设质量。

我们相信,高等学校计算机基础课程多元教学体系的探索和实践,对于强化信息技术在教学中的应用、更新教学观念、改进教学方法、提高教学效果有积极的推动作用,希望系列教材能够成为实践先进教学理念的一个生动的范例,为高校推进计算机基础教学的改革提供一个具体的实例。

编审委员会

2010年5月

前言

随着国内高校计算机基础课程教学改革的持续开展,除“大学计算机基础”课程以外,很多实操性强、社会应用广泛的信息技术类课程已在各高校陆续开设,“网页设计与制作”课程便是其中广受学生欢迎的一门课程。

本书是广东省教育厅“高等学校计算机基础课程教改与实践项目”的子课题成果,由华南师范大学从事计算机公共课程教学的一线教师团队总结3年来在8 000多名非计算机专业本科生中开展“网页设计与制作”教学研究的经验,根据“双层项目驱动”教学模式的思路精心开发而成。由于本书在内容组织编排和教学思路上具备独特之处,希望在开始阅读使用本书之前,向读者提供一些介绍和建议,从而为接下来的教学带来全新的体验。

一、本书旨趣

本课程的主要任务是培养学生了解网页设计制作和网站建设所需的基本知识,培养学生设计网页、制作网页、建立网站、规划网站、维护与管理网站的实际技能。在本课程以往的教学方法和课程内容组织上,存在一些问题。例如,忽视网站项目开发的整体思路、知识点间相互孤立、课堂教学与课后实践相脱节等,学生经过长时间的学习后,面对一个实际项目时仍可能不知从何处入手。

为解决以上问题,编写团队在咨询网站设计专业人员及研究与借鉴相关社会培训机构的教学经验的基础上,结合课程特点和计算机基础课程的特性,通过反复教学试验和调整,构建了“双层项目驱动”教学模式并将其应用于本书内容的组织编排中。

“项目驱动”教学法是指按照软件工程的思想把某一项目展开并将其贯穿于整个教学过程中,把课程相关的知识点融入项目的各个环节中去,随着授课的进度,项目随之完成。“双层项目驱动”教学模式则是将“项目驱动”的思路应用到“课堂教学”与“实验教学”这两个相辅相成的层面中。

为在课堂教学层面中充分体现“项目驱动”的思想,编写团队专门开发了“新疆之旅”教学范例网站(见本书所附光盘中的“范例网站完成版\xinjiangweb\index.html”),将学生需要掌握的图像处理、动画制作、视频和音频处理、网页页面设计制作、站点发布维护等多方面的上百个知识点巧妙地融入其中,并在本书大部分知识单元的“案例任务”模块的编写中体现了这一范例网站的设计制作的流程与方法。教师在课堂教学的过程中以“新疆之旅”这个范例网站的建设过程为依托,进行有机的、生动的知识传授,使学生既领略和掌握了网站开发的流程,又达到了实操演练的效果。

本书在实验教学层面的“项目驱动”思想体现在:引导学生随着课堂教学的进度在实验中自主完成主题网站设计开发项目,以“做中学”的方式加速知识的内化。本书各章的“本章学习方

法指引”及各节的“课后练习与思考”模块中,为学生完成主题网站项目提供了各阶段的规划和指导。

连续三年在华南师范大学非计算机专业的本科生中所进行的教学实验证明:依托本书独特的“双层项目驱动”教学模式和丰富、立体的教学资源,学生能够迅速地跨越网页制作的入门阶段,掌握网页制作的相关技能,完成项目的开发任务,在实践操作中提升创新能力和探究能力。

二、教学建议

考虑到计算机基础课程的特点,建议教师在使用本书教学时采用以下教学策略,以达到更好的教学效果。

1. 课堂教学中的“项目驱动”策略

在整个学期的课堂教学实施中(尤其是在介绍本书第4~6章内容时),教师可以依托教材的描述以实例演示的方式从头至尾带领学生感受范例网站“新疆之旅”从无到有一步步搭建的全过程。

2. 实验教学中的“项目驱动”策略

课程开始时,教师可布置给学生一个贯穿整个学期的项目任务,让学生自选主题并设计开发一个主题网站。学生项目任务开发的过程与课堂教学时“新疆之旅”范例网站开发的过程保持同步,这样学生在课堂通过“新疆之旅”范例网站学到的某一项知识点技能,随后就可以在实践中用于自己主题网站的制作,在一学期的课堂教学完成时也同时完成自己的网站项目。

考虑到计算机基础课实验环节学时少、学生人数众多、难以实现一对一辅导等因素,可将学生组成3~5人的协作学习小组,以小组为单位,共同完成项目任务。将小组协作与教师辅导相结合,能达到更加理想的实验教学效果。同时建议,如果能在实验教学过程中安排时间组织学生开展一至两次的“作品公开展示评价”活动,将会更有效地提高学生的积极性,同时促进小组间的相互学习和交流。

三、教学辅助资源

本教材作为“高等学校计算机基础课程多元教学系列教材”之一,也构建了“纸质教材—网络学习资源—学习辅助光盘—实验(实训)资源”四位一体的立体化学习资源,为本门课程的教学提供了灵活、开放、共享的教学辅助资源。

为了兼顾知识的全面性和资源的丰富性,书中除了包含范例网站的分解任务讲解之外,还提供了大量的“扩展知识”和“课后练习与思考”。同时,本教材所附的光盘中为教师提供了本书中所需的教學素材、电子教案、重难点操作视频。另外,光盘中附带的“师友”教学系统提供了教材中每一个知识单元的学习方法指引,包括:建议的学习时间、知识点导读、知识单元课件、重难点操作、扩展知识、课后练习与思考等。考虑到相关知识的动态发展性,本书编写团队将持续建设网络学习平台 <http://eitc.scnu.edu.cn/afcegd>,读者可登录该网站下载“师友”导学包的更新内容并参与技能综合实训与实验。

“师友”交互式教学系统软件还提供了教师版,通过该软件可对学习光盘中的学习指引进行二次编辑与完善,形成个性化的教学方案。此外,该软件提供了“放大镜”、“手写板”等众多实用

小工具,将使教师在多媒体教学过程中更加得心应手。

四、致谢

本书由郭锂、柯铭健任主编,李丽萍、杜炫杰、蔡韶华任副主编。本书由郭锂、柯铭健拟定大纲并统稿,第1章由郭锂编写,第2章由李丽萍编写,第3章由柯铭健编写,第4章由蔡韶华编写,第5章由郭锂、杜炫杰编写,第6章由杜炫杰编写。本书的编写顾问为叶惠文教授。在本书编写期间,还得到本系列教材编审委员会主任张景中院士及本系列教材各编委、广东省高等学校计算机教学指导委员会各委员、华南师范大学教育信息技术中心各位教师的支持与帮助,在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏或不妥之处,诚请广大读者批评指正。

编者

2010年4月

目 录

第1章 网页设计与制作基础知识 1

- 1.1 网页制作入门知识 3
 - 1.1.1 WWW 的基本概念 3
 - 1.1.2 网站建设步骤 5
 - 1.1.3 网页设计要点 6
 - 1.1.4 制作网页的常用工具 7
 - 1.1.5 课后练习与思考 8
- 1.2 HTML 语言基本知识 9
 - 1.2.1 简单实例与 HTML 文件结构分析 9
 - 1.2.2 基本概念与语法规则 11
 - 1.2.3 常用标记 12
 - 1.2.4 课后练习与思考 21

第2章 Fireworks CS4 数码图像基本

操作 23

- 2.1 数码图像的基本概念 25
 - 2.1.1 像素 25
 - 2.1.2 分辨率 25
 - 2.1.3 位图与矢量图 25
 - 2.1.4 数码图像的格式 26
- 2.2 Fireworks CS4 的工作环境 27
 - 2.2.1 “开始”页 27
 - 2.2.2 新建和保存 Fireworks 文档 29
 - 2.2.3 关于 Fireworks 面板 30
- 2.3 更改画布 30
 - 2.3.1 学习内容 30
 - 2.3.2 扩展知识 34
 - 2.3.3 课后练习与思考 35
- 2.4 图层的操作 36
 - 2.4.1 学习内容 37
 - 2.4.2 扩展知识 37

2.5 选择对象 40

- 2.5.1 学习内容 1 40
- 2.5.2 扩展知识 1 42
- 2.5.3 学习内容 2 44
- 2.5.4 扩展知识 2 51
- 2.5.5 课后练习与思考 52

2.6 修饰位图 52

- 2.6.1 学习内容 1 52
- 2.6.2 学习内容 2 57
- 2.6.3 学习内容 3 59
- 2.6.4 学习内容 4 60
- 2.6.5 扩展知识 61
- 2.6.6 课后练习与思考 62

2.7 绘制矢量图形 62

- 2.7.1 学习内容 1 62
- 2.7.2 学习内容 2 63
- 2.7.3 学习内容 3 64
- 2.7.4 学习内容 4 66
- 2.7.5 学习内容 5 66
- 2.7.6 课后练习与思考 67

2.8 文本特效 68

- 2.8.1 案例任务 68
- 2.8.2 扩展知识 70
- 2.8.3 课后练习与思考 72

2.9 蒙版 72

- 2.9.1 学习内容 1 72
- 2.9.2 学习内容 2 73
- 2.9.3 扩展知识 74
- 2.9.4 课后练习与思考 74

2.10 图像的优化、导出与批处理 74

- 2.10.1 学习内容 1 74
- 2.10.2 学习内容 2 77

2.10.3 学习内容3	77	4.1 Dreamweaver CS4 的操作环境	147
2.10.4 课后练习与思考	79	4.2 规划和设置站点	149
2.11 网页模板效果图综合制作		4.2.1 案例任务	149
实例	80	4.2.2 扩展知识	154
2.11.1 案例任务	80	4.2.3 课后练习与思考	155
2.11.2 课后练习与思考	85	4.3 基础网页制作	155
第3章 Fireworks CS4 网页高级应用	87	4.3.1 案例任务	156
3.1 图像切片的使用	89	4.3.2 扩展知识	162
3.1.1 学习内容	89	4.3.3 课后练习与思考	164
3.1.2 案例任务	92	4.4 链接的使用	164
3.1.3 知识扩展	93	4.4.1 案例任务	164
3.1.4 课后练习与思考	94	4.4.2 扩展知识	167
3.2 交换图像的制作	95	4.4.3 课后练习与思考	169
3.2.1 学习内容	95	4.5 插入多媒体元素	169
3.2.2 案例任务	98	4.5.1 案例任务	169
3.2.3 扩展知识	99	4.5.2 扩展知识	172
3.2.4 课后练习与思考	99	4.5.3 课后练习与思考	174
3.3 元件与实例	101	4.6 视音频文件的剪接和格式转换	174
3.3.1 学习内容	101	第5章 Dreamweaver CS4 网页布局操作	179
3.3.2 扩展知识	103	5.1 表格的相关知识	181
3.3.3 课后练习与思考	104	5.1.1 案例任务	181
3.4 按钮元件与网页导航栏的制作	104	5.1.2 扩展知识	189
3.4.1 学习内容	105	5.1.3 课后练习与思考	191
3.4.2 案例任务	109	5.2 利用框架进行网页布局	192
3.4.3 扩展知识	112	5.2.1 学习内容	192
3.4.4 课后练习与思考	113	5.2.2 案例任务	198
3.5 GIF 动画的制作	116	5.2.3 扩展知识	202
3.5.1 学习内容	116	5.2.4 课后练习与思考	203
3.5.2 扩展知识	130	*5.3 建立网站相册	204
3.5.3 课后练习与思考	132	5.3.1 案例任务	204
*3.6 弹出菜单的设置	139	5.3.2 扩展知识	207
3.6.1 学习内容	139	5.3.3 课后练习与思考	208
3.6.2 扩展知识	143	5.4 模板的应用	208
3.6.3 课后练习与思考	144	5.4.1 学习内容	208
第4章 Dreamweaver CS4 网页制作基本操作	145	5.4.2 案例任务	209
		5.4.3 扩展知识	218
		5.4.4 课后练习与思考	219

5.5 CSS 核心基础	220	6.1.2 课后练习与思考	252
5.5.1 学习内容	220	6.2 站点的发布	252
5.5.2 课后练习与思考	232	6.2.1 学习内容	252
5.6 盒子模型	232	6.2.2 案例任务	253
5.6.1 学习内容	233	6.2.3 扩展知识	257
5.6.2 扩展知识	241	6.2.4 课后练习与思考	260
5.6.3 课后练习与思考	243	6.3 网站的维护与更新	260
第 6 章 网站的发布与维护	247	6.3.1 学习内容	260
6.1 网页测试	249	6.3.2 扩展知识	263
6.1.1 学习内容	249	6.3.3 课后练习与思考	265



第1章

网页设计与制作基础知识

从本书的编写、出版到发行，都得到了许多专家和同行的帮助，在此表示衷心的感谢。本书的编写得到了许多专家和同行的帮助，在此表示衷心的感谢。

本书在编写过程中，参考了国内外许多优秀的教材和文献，在此表示衷心的感谢。

在开始网页设计制作的实际操练之前,有必要先了解一些网站开发、网页制作的相关基础知识,如网页和 URL 的概念、网站建设开发的流程、有关网站和网页设计的一些原则和建议,以及为了后续的网页制作技巧的提高需要预先掌握的一些 HTML 语言的基本知识。“磨刀不误砍柴工”,学习了本章,可以使我们在实际网页制作时,思路更清晰、更高效,这正是本章的学习目的。



知识点:在本章中,需要学习如下的知识。

- WWW 的相关基本概念。
- 网站建设的步骤。
- 网页设计的要点。
- 网页制作的常用工具。
- HTML 语言的基本知识。



本章学习方法指引:第 1 章的学习主要是为了后续的网页制作的实际操练做好理论上和设计思想上的准备。随着这章的学习,可以开始考虑自己想要制作一个什么样的主题和风格的网站作品,为它规划出网站的层次结构和设计版面布局,同时留心从多种渠道为作品网站搜集各种媒体素材。进入第 2 章,将学习如何利用 Fireworks 软件为网页处理图形图像素材、切割大图、制作图像交互和 GIF 动画、制作按钮导航栏等技能;进入第 4 章后,将学习如何利用 Dreamweaver 软件来组织建立网站、制作网页、排版布局、测试、发布和上传网站。这样,随着本书后续章节学习的开展和同学们在课后的不懈努力,作品网站也将会一点点丰满起来。到学习结束时,就将拥有一个属于自己的个人网站了。



素材位置:本章涉及的范例文件存放在本书所附光盘中的“本书范例\第 1 章”目录下。



1.1 网页制作入门知识

网页和网站是我们几乎天天接触的东西,但是要想完成一个网上冲浪者和一个网页制作者之间的身份转换,需要再深入了解一些概念和知识。

1.1.1 WWW 的基本概念

1. 网页、网页文件和网站

万维网(World Wide Web, WWW)服务是现在 Internet 上最热门的服务之一,WWW 已经成为很多人在网上查找、浏览信息的主要手段。WWW 是一种交互式图形界面的 Internet 服务,具有强大的信息连接功能。它使成千上万的用户通过简单的图形界面就可以访问各个大学、组织、公司等最新信息和各种服务。

网页是网站的基本信息单位,是 WWW 的基本文档。它由文字、图片、动画、声音等多种媒体信息以及链接组成,是用 HTML 语言^①编写的,通过链接实现到其他网页或网站的跳转。

网页文件是用 HTML 语言编写的,可在 WWW 上传输,能被浏览器识别显示的文本文件,其扩展名是 .html 或 .htm。

网站由众多不同内容的网页构成,通常把进入网站首先看到的网页称为首页或主页(Homepage)。例如,新浪、网易、搜狐就是国内比较知名的大型门户网站。

2. HTTP 与统一资源定位器

当我们想浏览一个网站的时候,只要在浏览器的地址栏里输入网站的地址就可以了,如 www.sohu.com,但是在浏览器的地址栏里面出现的却是 http://www.sohu.com,为什么会多出一个“http”呢?

在浏览器地址栏里输入的网站地址叫做 URL(Uniform Resource Locator,统一资源定位器)。就像每家每户都有一个门牌地址一样,每个网页也都有一个 URL 地址。当在 HTTP 专用浏览器(如 IE 浏览器)的地址栏中输入一个 URL 或是单击网页上的一个超链接时,URL 就确定了要浏览的地址。浏览器通过超文本传输协议(HTTP),将 Web(万维网)服务器上网站的网页代码提取出来,并翻译成网页。因此,在认识 HTTP 之前,有必要先弄清楚 URL 的组成,如 http://www.sohu.com/sports/index.htm,它的含义如下:

① http://:代表超文本传输协议,通知 sohu.com 服务器显示网页,通常不用输入。

② www:代表一个 Web 服务器。

③ sohu.com/:这是装有网页的服务器的域名或网站服务器的名称。

④ sports/:该服务器上的子目录,就像个人计算机上的文件夹。

⑤ index.html:是文件夹中的一个 HTML 文件(网页)。

上面提到的 HTTP 协议是超文本传输协议(HyperText Transfer Protocol,HTTP),它是互联网上应用最为广泛的一种网络协议,所有的 WWW 文件都必须遵守这个标准。

WWW 是基于客户-服务器方式的信息发现技术和超文本技术的综合。WWW 服务器通过

^① 在 HTML 语言中不区分大小写。

HTML 超文本标记语言把信息组织成为图文并茂的超文本,WWW 浏览器则为用户提供基于超文本传输协议的用户界面。用户使用 WWW 浏览器通过 Internet 访问远端 WWW 服务器上的 HTML 超文本,如图 1-1 所示。

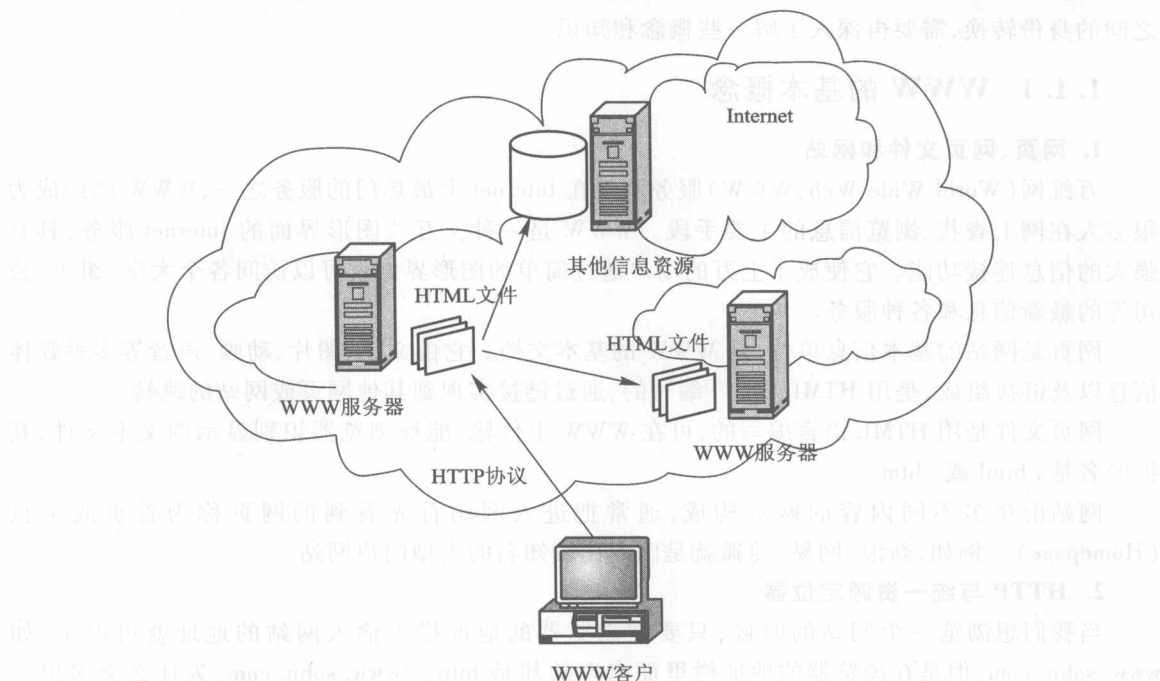


图 1-1 WWW 中的客户机与服务器

在 WWW 的客户-服务器工作环境中,WWW 浏览器起着控制作用,WWW 浏览器的任务是根据用户的指令(例如,在浏览器地址栏输入网址或单击某一网页上的链接)使用一个 URL(Internet 地址)来获取一个 WWW 服务器上的 Web 文档,解释这个 HTML,并将文档内容以用户环境所许可的效果最大限度地显示出来。

整个流程如下:

- ① WWW 浏览器根据用户输入的 URL 连接到相应的远端 WWW 服务器上。
- ② 取得指定的 Web 文档。
- ③ 断开与远端 WWW 服务器的连接。

也就是说,平时在浏览某个网站的时候是每取一个网页建立一次连接,读完后马上断开;当需要另一个网页时重复以上步骤。

备注:

以上知识可以解释以下的现象:有时在不同的计算机上输入同一个网址,网页的显示情况却不同,例如,有的计算机上可以显示这个网页上的视频或 Flash,有的计算机却不行。这是因为 HTML 文档的内容是由客户机的浏览器来解释执行的,同一个网址的 HTML 网页传输到每台客户机的数据代码都是相同的,但客户机的执行环境不同(如没有正确安装某种视、音频的解码

器),所以显示效果不同。

3. 超文本和超链接

上面介绍了 HTTP 是超文本传输协议,那么什么是超文本呢?

超文本是把一些信息根据需要连接起来的信息管理技术,人们可以通过一个文本的链接指针打开另一个相关的文本。只要用鼠标单击文本中通常带下划线的条目,便可获得相关的信息。网页的出色之处在于能够把超链接嵌入其中,使用户能够从一个网页方便地转移到另一个网页。

超链接是 WWW 上的一种链接技巧,它是内嵌在文本或图像中的。通过已定义好的关键字和图形,只要单击某个图标或某段文字,就可以自动连上相对应的其他文件。文本超链接通常在浏览器显示时带有下划线,而图像超链接是看不到的;但如果用户的鼠标碰到它,鼠标的指针通常会变成手指状(文本超链接也是如此)。

1.1.2 网站建设步骤

网站的建设可以被看作是软件开发项目的一种,需要有一定的规划与流程才能做到思路清晰、事半功倍,以免在繁杂的制作过程中迷失方向,从而浪费时间精力。一般来说,一个网站的建设要经过以下的步骤。

1. 确定网站的建设目标

首先需要明确是为了什么目的建设这个网站,是为了宣传企业还是为了开办电子商务,或是为了制作一个个人网站。其次需要明确谁是网站将来的访问者,即明确该网站面向何种类型的用户。这个问题直接影响到网页设计的风格。

2. 确定网站的主题、风格

在制作网站前,要考虑选择什么样的主题。如果是制作个人网站,在选择主题时应注意下面几个问题。

(1) 主题选材要小而精

虽然在制作网站的时候很想把所有认为精彩的东西都放上去,但往往事与愿违,内容太多给人感觉没有特色,什么都有却都很肤浅。一般来说,专题网站要比大而全的网站更受欢迎。

(2) 最好选择自己擅长或感兴趣的内容

主题最好是制作者最擅长并最有兴趣的东西,其中兴趣最重要,只有兴趣才能创造出灵感,特别是个人网站的主题设计,可以从自己的专业或兴趣爱好方面多做考虑,如自己在音乐、旅游、书法等方面有独到的见解,可以将此作为网站的内容。

一个优秀的网站都有自己的个性和文化,而且会从一开始就千方百计去体现它,树立起自己的风格。例如,网民会觉得凤凰网是睿智深刻的,迪斯尼是生动活泼的,IBM 是专业严肃的,这些都是网站风格给浏览者留下的不同感受。那么,如何树立网站风格呢,具体的做法没有定式,制作者可以从网站的标志(Logo)、色彩、字体、版面布局、语气等多方面去考虑。

3. 规划网站的主要结构

网站的主体确定以后,就可以确定网站的总体结构了,结构是网站设计能否成功的关键所在。如果对网站的总体结构了然于胸,制作起来就会得心应手,游刃有余;如果网站的总体结构比较混乱,制作的过程中难免会颠三倒四,浪费时间。

规划一个网站结构,可以用树状结构图先把每个网页的内容大致列出来,理清每个网页间的