

高等学校艺术类专业计算机规划教材

丛书主编 卢湘鸿



汤晓山 主编 陈雷 编著

网页艺术设计



清华大学出版社



高等学校艺术类专业设计

TP393.092
610

丛书主编 卢湘鸿

2007



汤晓山 主编 陈雷 编著

网页艺术设计

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书为艺术类专业计算机规划教材之一,主要内容包括:互联网和网页设计、网站建设基础、HTML 基础、Photoshop CS 网页设计、静态网页的制作和 Flash 的基础知识等。

本书的特点是内容全面,针对性强。全书根据艺术类专业学生的学习需要和学习特点进行编排,内容详尽、易于理解,能够使学生在较短的时间内掌握网页设计和制作的技能,并且能够利用网页设计和制作的软件进行简单的网页制作。

本书主要作为高等学校艺术类专业教材,也可作为网页设计爱好者的自学用书;此外,对于专业网页设计师也具有一定的参考价值。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

网页艺术设计 / 汤晓山主编;陈雷编著. —北京:清华大学出版社, 2007. 2

(高等学校艺术类专业计算机规划教材/卢湘鸿主编)

ISBN 978-7-302-14287-4

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 147868 号

责任编辑:焦虹 顾冰

责任校对:白蕾

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社总机:010-62770175

投稿咨询:010-62772015

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮购热线:010-62786544

客户服务:010-62776969

印装者:北京国马印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:17.75 字 数:400 千字

版 次:2007 年 2 月第 1 版 印 次:2007 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:25.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:022406-01

高等学校艺术类专业计算机规划教材编委会

主 编：卢湘鸿

副 主 编：何 洁 胡志平 卢先和

常务编委(以姓氏笔画为序)：

付志勇	刘 健	伍建阳	汤晓山
张 月	张小夫	张歌东	吴粤北
林贵雄	郑巨欣	薄玉改	

编 委(以姓氏笔画为序)：

韦婷婷	吕军辉	何 萍	陈 雷
陈菲菲	郑万林	罗 军	莫敷建
黄仁明	黄卢健		

序 言



随着人类步入信息化社会，进入多媒体网络时代的计算机以各种形式出现在生产、生活的各个领域，已成为人们在经济活动、社会交往和日常生活中不可缺少的工具。使用计算机的意识和基本技能，应用计算机获取、表示、存储、传输、处理、控制和应用信息，协同工作、解决实际问题等方面的能力，已成为衡量一个人文化素质高低的重要标志之一。

教育是提高国民整体素质和创造能力的根本途径，是一个国家进步和发展的基础。学校是知识传播、应用和创新的基地，大学是把学生培养成德、智、体、美全面发展，具有创新精神和实践能力的高级专门人才的摇篮。因此，对于包括文科在内的各个专业的学生，进一步加强计算机及现代科学和信息技术方面的教育，具有不可替代的重要意义。

目前，虽然我国大学文科专业都已开设了必修的计算机公共基础课程，并且随着社会对文科专业学生在计算机知识、技能和应用方面要求的提高，越来越多的院校还增设了后续的计算机小公共课程；但是我国大学文科专业计算机课程的教学情况，从总体上说，与信息化社会及专业本身对计算机应用方面的要求，还有着一定的差距。

为此，根据社会与文科专业本身计算机教学的实际需要，按照分专业门类、分层次进行教学指导的原则，教育部高等教育司委托教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求（2006年版）》（简称《基本要求》）。

《基本要求》将文科各专业按其应用计算机的特点，分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类三个系列进行指导。

艺术类（包括音乐、作曲、美术、艺术设计、舞蹈、戏剧、影视、录音、动画等）原属于文学门类，由于其在计算机应用方面很有自己的特色，计算机作为一种必备的工具，已广泛应用于其专业教学与专业创作之中，因此把它从文学门类中抽取出来单独列出，并将其提升为一个系列。

《基本要求》由概论、课程与内容以及实施与评估三部分组成。

PREFACE

《基本要求》中的主体(课程与内容)就是根据本科文史哲法教类、经济管理类和艺术专业三大系列,以及文科计算机大公共课程与计算机小公共课程不同教学层次的不同需要提出来的。

其中计算机大公共课程按模块化形式进行设计,由计算机基础知识、微机操作系统及其使用、多媒体知识和应用基础、图形图像的制作与处理基础、办公软件应用、计算机网络基础、Internet 基本应用、信息检索与利用基础、电子政务基础、电子商务基础、网页设计基础等模块组成。这些内容都是文科学学生应知应会的,是培养文科学学生信息素养的基本保证,具有基础性和先导性的作用。各院校必须根据具体情况在教学中予以实现。

计算机小公共课程是根据文史哲法教类、经济管理类和艺术类三个系列专业的不同需要分别提出的,其中具有更多的专业特色。这部分教学内容在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决实际问题的能力与水平,各院校可根据本校的实际需要选择安排。

清华大学出版社组织出版的该套教材就是根据艺术类专业计算机大公共课程与小公共课程的教学需要组织编写的。《基本要求》中列出的艺术类专业计算机小公共课程包括:网络(网站)艺术设计、多媒体技术应用、数字媒体艺术概论、计算机辅助平面设计、计算机二维动画、计算机三维建模、计算机三维动画、计算机插图设计、计算机辅助环境艺术设计、计算机辅助染织设计、计算机辅助服装设计、计算机辅助产品造型设计、计算机绘谱、计算机音序制作、计算机智能化音乐制作、计算机音频编辑、多媒体音乐课件设计等。这些课程的配套教材的陆续出版,对于满足艺术类专业计算机课程的教学需求,具有十分积极的意义。

目前,艺术设计行业是我国新兴的发展最快的行业之一。随着社会经济的持续发展,人民生活水平的提高,以计算机为工具或以计算机为背景的艺术设计专业的发展前景将会更加广阔。

在信息化社会中,艺术设计领域的计算机应用技术已成为设计人员的基本技能之一。艺术设计类各个专业方向一般包括平面设计、空间艺术设计、动画设计三个大的类别。在计算机辅助设计软件中这三大类别又互相交叉,应用平面设计软件有时也可以进行空间设计,应用空间设计软件也可以进行平面设计。该套教材虽然针对某些计算机辅助设计软件分别进行介绍,但综合学习、融会贯通,一定能够掌握实际应用的技巧。

计算机科学技术的发展日新月异,艺术专业的计算机课程也将经历不断探索、积累经验、逐步提高的过程,对该套教材中的错误及不足之处,恳请同行和读者批评指正。

卢湘鸿

前言

1. 本书背景

随着我国国民经济的发展,人们越来越需要艺术设计为生活增添审美情趣,因此艺术设计得到空前的发展。而艺术设计行业本身也随着科学技术的发展进入到全新的设计时代,这就是计算机辅助艺术设计时代。计算机在艺术设计领域中的应用包括了所有的艺术设计内容,从平面艺术设计到空间艺术设计,再到动画艺术设计,所有的设计活动都离不开计算机的帮助,可以这样说,在当今的艺术设计领域中沒有计算机辅助设计和制作,艺术设计活动就无法正常进行。

目前市场上比较专业的艺术设计类计算机应用教材不多,大部分软件教材都类似软件使用说明,没有结合艺术设计专业的特点进行教学,缺少艺术设计知识和技能与计算机应用的知识和技能相结合的教学内容。因此,当许多学习艺术设计的学生学习以后,都会感觉实用的部分不多。有些教材虽然有非常详尽的软件工具以及使用的介绍内容,但一些内容却在以后的设计活动中很少用到。尽管现在一些教材在这方面有所改进,但学生在使用过后还是感觉比较枯燥和单一。另外,在艺术设计活动过程中,一些有使用计算机辅助设计经验的设计师会使用许多快捷的方法去操作计算机,一般来说,越是对计算机应用熟练的艺术设计师,其应用的小窍门就越多。本套丛书都是由具有多年艺术设计实践经验和教学经验的设计师撰写,通过把艺术设计的知识和内容与计算机应用紧密地结合起来,在讲解计算机软件操作技术的同时,也介绍艺术设计的技能,使学生不但学会操作,还学到了艺术设计的基本原理。

2. 本书内容

本书是介绍计算机辅助网页艺术设计与制作的教程,由浅入深,系统地介绍了网页艺术设计的基础理论知识,以及网页从设计到制作的完整过程,全书分为基础篇和实战篇,共 13 章。

第 1 篇基础篇(第 1~3 章)介绍了互联网和网页设计的基本概念、发展、基础知识,网站建设的基础理论,包括网站的策划、网页的版式和色彩等;通过实例讲解 HTML 的基本代码的含义以及使用方法,并介绍了滚动字幕的制作方法。

第 2 篇实战篇(第 4~13 章)通过网页从设计到制作以及添加 Flash 动画的整个制作过程,介绍了使用 Photoshop 设计网页的基本

FOREWORD

方法、对页面进行切片输出的流程,并且介绍了 Dreamweaver 的常用工具及其操作特点,以及用表格进行网页布局、用 CSS 样式进行网页样式控制、用行为丰富页面的制作、用模板提高制作效率的方法。在本篇中,读者还学习使用 Flash 的基本工具,并应用其制作静态页面,由浅入深地学习动画的制作方法,在此基础上对 ActionScript 基础脚本进行学习,掌握基本的 Flash 网页的制作方法;最后,经过对整个网站的测试和修改,完成网站的上传和发布。

3. 本书特色

本书作者具有丰富的网页艺术设计实践和教学经验,能够熟练地把握本课程的教学规律。本书有以下特点:

(1) 内容全面翔实,例题多样丰富,操作讲解详细,步骤完整,突出重点,根据网页艺术设计的技巧较详细地介绍了网页艺术设计与制作的方法。每章后面都附有思考与练习题,可供读者复习巩固所学知识和上机练习使用。

(2) 在讲解网页设计过程中还详细介绍了网页艺术设计的专业知识,使读者可以了解网页艺术设计的原理和规律,并运用于网页设计的过程中,读者不但可以学会计算机应用,还学会了网页的艺术设计方法。

(3) 注重可读性、实用性与可操作性,大部分内容根据作者自身的设计经验为基础编写的,目的是使读者能够学会最实用的网页艺术设计的方法。本书所涉及的案例均实用且有代表性,大部分是作者的经验之谈。

4. 编写情况说明

本套艺术设计类计算机应用教材丛书于 2005 年 1 月由教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会作为研究项目立项,该项目由广西艺术学院设计学院汤晓山副教授主持,经过一年多的时间多次研究探讨后,正式确立编写大纲并开始撰写。

由于本书编著者水平有限,书中难免有不足与错误之处,敬请读者批评指正。

编 者

2006 年 11 月

目 录

第1篇 基础篇

第1章 互联网和网页设计	1
1.1 网页设计与互联网的发展	1
1.2 网页设计的背景	2
1.3 WWW 的基本概念	3
1.3.1 网络、Internet、网站和网页之间的关系	3
1.3.2 HTML 编码	3
1.3.3 服务器、缓存和虚拟主机	3
1.3.4 浏览器	4
1.3.5 域名	4
1.4 网页设计软件概述	6
1.4.1 网页设计的常用工具	6
1.4.2 网页设计的实用工具	8
本章小结与重点回顾	10
思考与练习题	10
第2章 网站建设基础	11
2.1 网页设计的基础知识	11
2.1.1 网站文件及文件夹的命名原则及方法	11
2.1.2 页面文件的大小	12
2.2 网站策划	12
2.2.1 网站的前期策划	13
2.2.2 网站建设过程策划	13
2.2.3 实例	15
2.3 网页版式	21
2.3.1 网页版式的结构	21
2.3.2 网页的版面	27
2.3.3 网页元素的应用	28
2.4 网页色彩	33
2.4.1 色彩基础	33
2.4.2 色彩的心理感觉	35

CONTENTS

2.4.3 网页色彩搭配的原则	36
2.4.4 网页色彩的运用	36
2.4.5 网页色彩搭配的技巧	36
本章小结与重点回顾	37
思考与练习题	37
第3章 HTML 基础	38
3.1 HTML 的基本代码	38
3.1.1 简单实例	38
3.1.2 基本标记	39
3.1.3 表格标记	40
3.1.4 段落标记	44
3.1.5 强制换行标记	45
3.1.6 超链接标记	45
3.1.7 图片标记	47
3.1.8 标记的基本属性代码	48
3.2 HTML 的简单应用	48
3.2.1 滚动字幕的制作	48
3.2.2 代码的输入	51
本章小结与重点回顾	51
思考与练习题	52

第2篇 实 战 篇

第4章 Photoshop CS 网页设计	53
4.1 兄弟连工作室建站策划	53
4.1.1 网站的前期策划	53
4.1.2 兄弟连工作室网站建设过程策划	54
4.2 Photoshop 的操作基础	55
4.2.1 Photoshop 的界面	55
4.2.2 工具箱	55
4.2.3 图层的概念	56
4.2.4 蒙版的概念	58
4.3 网页初步设计	59
4.3.1 文件的建立和保存	59
4.3.2 选择与填充	61
4.3.3 钢笔工具的使用	63
4.3.4 图层调板的使用	67
4.4 切片工具的使用	75

4.4.1 为什么要使用切片工具	75
4.4.2 切片工具的使用	76
4.5 复杂网页设计	79
4.6 动作调板的使用	89
4.7 制作 QQ 表情动画和广告	90
本章小结与重点回顾	97
思考与练习题	98
第 5 章 静态网页的制作	99
5.1 Dreamweaver 操作基础	99
5.1.1 Dreamweaver 的界面	99
5.1.2 Dreamweaver 的基本工具和面板	101
5.2 建立站点	101
5.2.1 建立站点的基本操作	101
5.2.2 建立文件和文件夹	105
本章小结与重点回顾	107
思考与练习题	107
第 6 章 网页布局及样式	108
6.1 页面属性设定	108
6.2 表格和单元格	113
6.2.1 编辑表格	113
6.2.2 编辑单元格	115
6.2.3 表格和单元格的综合应用	115
6.2.4 简单网页的制作	118
6.3 CSS 样式表设置和应用	123
6.3.1 CSS 样式概述	123
6.3.2 CSS 样式的使用	123
6.3.3 部分常用的 CSS 样式	130
6.4 复杂网页的制作	134
本章小结与重点回顾	151
思考与练习题	152
第 7 章 超链接、模板及互动效果应用	153
7.1 超链接	153
7.1.1 建立超链接	153
7.1.2 绝对链接和相对链接	155
7.2 模板	156

7.2.1 模板的创建	156
7.2.2 模板的使用	158
7.3 互动效果	160
7.3.1 变换图像	160
7.3.2 打开浏览器窗口	161
7.3.3 显示弹出式菜单	162
7.3.4 跳转菜单	165
7.3.5 触发行为的事件	165
本章小结与重点回顾	166
思考与练习题	166
第8章 制作博客	167
8.1 IIS服务器的安装和使用	167
8.2 博客制作	171
本章小结与重点回顾	180
思考与练习题	180
第9章 Flash概述	181
9.1 Flash操作基础	181
9.2 Flash的绘图工具	184
9.3 混色器与文本处理	193
9.4 编辑图像与图层设置	196
本章小结与重点回顾	198
思考与练习题	198
第10章 Flash制作静态网页	199
10.1 绘制网页	199
10.2 文本超链接	205
10.3 影片的预览和导出	205
10.4 使用Dreamweaver为静态页面插入Flash	206
本章小结与重点回顾	208
思考与练习题	208
第11章 Flash动画制作	209
11.1 动画制作	209
11.1.1 基本操作	209
11.1.2 逐帧动画	210
11.1.3 形状补间	212

11.1.4 动画补间·····	215
11.2 元件和高级动画技法·····	218
11.2.1 元件·····	218
11.2.2 库·····	219
11.2.3 路径动画·····	221
11.2.4 制作流畅的动画补间·····	224
11.2.5 遮罩动画·····	228
本章小结与重点回顾·····	233
思考与练习题·····	233
第 12 章 Flash 网页制作 ·····	234
12.1 ActionScript 基础脚本编辑 ·····	234
12.2 影片控制·····	236
12.3 综合应用实例·····	246
12.4 加载外部电影文件·····	250
12.5 音频和视频·····	255
12.6 Flash 学习技巧 ·····	260
本章小结与重点回顾·····	260
思考与练习题·····	260
第 13 章 网站的测试和推广 ·····	261
13.1 网站的测试·····	261
13.2 网站的推广·····	262
本章小结与重点回顾·····	263
思考与练习题·····	263
参考文献 ·····	264
后记 ·····	265

第 1 章

互联网和网页设计

本章要点

- 网页设计的背景
- WWW 的基本概念

本章难点

- 域名

1.1 网页设计与互联网的发展

网页设计是近年来兴起的设计领域,是继报纸、广播、电视之后的又一全新的设计媒介。网页设计代表着一种新的设计思路,一种为客户服务的理念,一种对网络特点的把握和对网络限制条件的理解。新的媒介也给设计者以新的挑战。一方面,它与传统媒介的设计有着巨大的不同;另一方面,网页设计也吸收了其他设计学科的营养,甚至非设计学科的技术特征,形成了一种以图形界面和交互设计为特点的全新设计系统。网页设计的挑战在于怎样在设计和技术之间创建出有效的界面,而不仅仅是制作一张漂亮的图片。网站并非固定不变的实体,而是根据浏览者的不同操作而不断变化。从审美角度来讲,网页设计往往被认为普通或者不够突出,而网页的“美”更多是在动态和交互过程中得以体现。

设计与技术本来是两种相互独立的活动,而在网页设计中,设计和技术必须很好地结合。早期的网页设计师往往使用文本编辑软件(如记事本)编写或者修改代码来完成网站的创建。现在有了很多用于网页设计的可视化工具,但相比其他的设计领域,网页设计需要对设计的媒介和使用的工具有更多的了解。

1962年,美国马萨诸塞州技术研究院教授、计算机科学先锋李克莱德(JCR Licklider)推出了“星云网络”概念,这是最早提出的任何计算机均能访问的全球化计算机网络的理论。1969年12月,第一个网络系统在马萨诸塞州剑桥的BBN(Bolt Beranek & Newman)计算机公司和加州大学洛杉矶分校之间建立了起来。这个被称为“阿帕网”的网络系统(ARPANET)很快延伸到加州大学圣巴巴拉分校、斯坦福大学研究所和犹他大学。

20世纪70年代中期,文特·塞尔夫(Vinton Cerf)和鲍勃·卡恩(Bob Kahn)创建了

一套用来管理计算机之间数据结构和运动的协议——TCP/IP, Internet 产生了。1972 年,在 BBN 工作的雷·汤姆林森(Ray Tomlinson)创建了一套电子邮件应用程序,后来在互联网上被广泛应用。第二年,互联网开始通过电缆和卫星不断扩大开来。但是,很多年以来,互联网只是建立在大学和研究院之间,还只是一个几乎不为人知的领域。

20 世纪 80 年代后期,互联网的商业用途环境开始具备,出现了许多提供电子邮件和在线信息服务的服务商。1990 年,牛津大学物理系毕业生蒂姆·伯纳斯·李(Tim Berners-Lee)创建了 World Wide Web,就是现在的万维网。

第一个网络浏览器是由乔布斯在其发明的 NeXT 计算机上创建的,后来苹果公司购买了 NeXT。这时的浏览器只能浏览文本,这促使美国伊利诺伊大学国家超级计算机应用中心的学生在马克·安德森(Marc Andreessen)领导下,研发出一款图像浏览器 Mosaic。后来,斯坦福大学教授、硅谷公司创始人之一吉姆·克拉克(Jim Clark)和马克·安德森以及同事一起在硅谷创建了网景通讯公司。由于其网景浏览器(Navigator)可以在网上下载,该浏览器很快成为互联网用户的共同选择。

1.2 网页设计的背景

网页和互联网虽然是新生事物,网页设计也是全新的设计领域,但是,它和其他设计学科有很多交叉,借鉴了它们的经验,因此其设计的发展并非从零开始。

网页设计是从显示在屏幕上的软件的界面设计发展而来。另外,网站通常需要软件的支持,以实现网站从设计到应用的整个过程。但是,软件都是有明确用处的,比如 Photoshop 用来处理位图,Coreldraw 用来处理和绘制矢量图,相比之下,网页在应用方面更为广泛。其目的主要是通过网络的超级链接使用户获取不断更新的信息。就此而言,信息设计学与其更加相近。

网页设计与产品设计有很多的共通之处。产品设计、软件设计以及网页设计都必须考虑到人的身体和心理方面的因素及局限性等。其中,身体因素体现在人类工程学的运用上,心理方面则体现在人类认知以及人机交互上。比如鼠标和键盘的设计属于人类工程学的范畴,而人类认知和交互专家则可以指出什么颜色可以让人浏览很久仍觉得舒服,什么颜色让人感到压抑,一个菜单包含多少个项用户可以接受,以及用户浏览网页时的视觉流程,还有网页载入时在多长时间内不会让人感到厌烦。

谁都不能否认,网页设计和平面设计存在着密切的联系,对视觉传达和印刷知识的掌握也有助于网页设计,特别是网页中的图文混排。很多网页设计师都是由平面设计师转行而来的。

适当了解和学习其他设计领域的知识,有利于提高对网页设计的理解和认识,并有助于网页设计领域的发展。网站的开发是较为复杂的过程,需要许多相关学科的介入。这些学科的介入使网页设计集成了较多的技术,但网页设计并非简单的技术叠加,需要根据网页设计本身的特点不断摸索。事实上,网页设计已经进入了一个新的发展阶段。

1.3 WWW 的基本概念

1.3.1 网络、Internet、网站和网页之间的关系

网页是 Internet 最基本的信息单位之一,是 Internet 传播信息的首要手段,网站由不同内容的网页组成。处在不同地域、内容各不相同的网站通过应用相关的协议如传播控制协议/Internet 协议(TCP/IP)传送数据,从而组成了 Internet,而 Internet 的载体就是将个体的计算机通过电话线、网线以及无线或卫星链接的网络。

1.3.2 HTML 编码

超文本标记语言(hyper text markup language,HTML)是专门用于 Internet 进行信息传输的标记性语言。用 HTML 编写的超文本文档称为 HTML 文档,它能独立于各种操作系统平台(如 UNIX、Windows 等)。自 1990 年以来,HTML 就一直作为 WWW(World Wide Web)上的信息表示语言,是目前应用最广泛的网页制作语言,是构成网页的最基本元素,其他网页技术(如 JavaScript、VBScript、ASP 和 PHP 等)都建构在 HTML 的基础上。

通过 HTML 可以设计出所需要的静态页面,再综合 JavaScript、VBScript、ASP 和 PHP 等技术,可以构建出形式和功能各异的动态页面。动态网页是目前网页设计的主流,因此,HTML 是踏入网站制作领域的前提和基础。

1.3.3 服务器、缓存和虚拟主机

服务器是一种高性能计算机,作为网络的节点,存储和处理网络上 80% 的数据信息,因此也称为网络的灵魂。互联网上浏览的网页,都存放在不同的服务器中。有一个形象的比喻,服务器就像是邮局的交换机,而台式机、便携式微机、PDA 和手机等固定或移动的网络终端,就像散落在家庭、各种办公场所、公共场所等处的电话机。与外界日常的生活和工作中的电话交流,必须经过交换机,才能到达目标电话;网络终端设备如家庭、企业中的微机上网,获取信息,与外界沟通和娱乐等,也必须经过服务器,因此,也可以说,是服务器在“组织”和“领导”这些设备。

服务器的构成与微机基本相似,有处理器、硬盘、内存和系统总线等,它们是针对具体的网络应用特别制定的,因而服务器与微机在处理能力、稳定性、可靠性、安全性、可扩展性和可管理性等方面的差异很大。

事实上,网页设计师制作好的网页需要通过 FTP 软件上传到服务器中进行存放。服务器需要每小时将成百上千的网页发送给浏览者。服务器实现此功能的方法之一就是通过缓冲区存储被请求的复杂网页,这样在下次收到请求时,速度就会相对提高。为了提高下载速度,浏览器也在缓存中保留了浏览过的网页元件,避免下次浏览时重新下载。这样,当用户返回页面时,载入速度就可以得到保障了。

虚拟主机也称虚拟服务器或共享服务器,即多个用户共用一台服务器。因为通常情

况下,企业或个人在 Internet 上建立网站需要有 24 小时接入 Internet 的专业服务器,并配备专业人员维护,费用昂贵。所以虚拟主机业务是一种低成本投入、专业化维护的服务。虚拟主机是中小型网站应用的主要承载平台,为个人和企业用户提供了低价高效的网站建设平台,使 Internet 真正成为人人用得起的网络。

虚拟主机可以同域名注册一起,在中国万维网(www. net. cn)或者在各地区的虚拟主机代理商处购买。

1.3.4 浏览器

网页浏览器是操作系统下的应用软件。它是网上冲浪的必备工具。浏览精彩的 WWW 网站、通过搜索引擎查询各种浏览者关心的话题……这些都离不开上网冲浪最常用的工具——浏览器。在打字时,需要文字处理软件,而上网浏览需要浏览工具。浏览器就是上网浏览网页的软件。微软公司推出的浏览器 IE 和网景公司推出的浏览器 Netscape 是人们熟悉的浏览器,IE 是现今最流行的浏览器,目前最新的微软浏览器版本是 IE 7.0。常用的浏览器还有傲游(Maxthon)、腾讯 TT 浏览器等。

1.3.5 域名

每一台与 Internet 相连接的设备都有一个 Internet 协议(IP)地址,如 18. 16. 23. 34。但是,这些由数字组成的 IP 地址很难被记忆和区分。于是 Internet 上引进了域名服务系统(domain name system,DNS)。当用户输入某个域名时,这个信息首先到达提供此域名解析的服务器上,再将此域名解析为相应网站的 IP 地址。完成这一任务的过程就称为域名解析。通过在 DOS 下输入 ping 命令,可以查看网站域名所解析的 IP 地址。例如,“兄弟连工作室”主页的 IP 地址是 218. 5. 74. 148,它的域名是 www. cgsea. com。

从技术上讲,域名只是 Internet 中用于解决地址对应问题的一种方法。可以说只是一个技术名词。但是,由于 Internet 在世界范围内的普及,域名也自然成为了一个社会科学名词。

1. 注册域名的原因

人类已经进入了网络时代,要想在网上建立服务器发布信息,必须首先注册域名,只有有了自己的域名才能让别人访问到自己的网站。所以,域名注册是在 Internet 上建立任何服务的基础。同时,由于域名的唯一性,尽早注册是十分必要的。

2. 域名注册分类

1) 国际英文域名

国际英文域名是最广泛流行的通用域名,主要有以下 3 种。

- .com:(商业机构)国际最广泛流行的通用域名,如 cgsea. com。
- .net:(网络服务机构)一般网络公司注册此种域名,如 cgsea. net。
- .org:(非赢利性组织)非赢利性组织或协会用此种域名,如 cgsea. org。

.com 域名的用户在全球超过 1000 万。所有跨国公司都会注册. com 域名;当然也可以选择. net 或. org。

2) 国际中文域名