

21

世纪高等职业教育
计算机技术规划教材



网页设计

郭思延 主 编
李永俊 李联斌 副主编

1

...

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图例 (CIP) 目录

网页设计 / 郭思延 主编 / 北京：人民邮电出版社，2007.9

21 世纪高等职业教育计算机专业教材 / 郭思延 主编 / 北京：人民邮电出版社，2007.9

ISBN 978-7-112-12512-2 21 世纪高等职业教育计算机专业教材

I. 网... II. 郭... III. 郭思延 主编 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据 (2006) 第 125122 号

网页设计

内容提要

本书介绍 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 这三个网页制作工具的基本操作及使用方法，包括 Dreamweaver MX 网页设计、美化和管理；用 Flash MX 实现网页中的动画、声音交互功能；用 Fireworks MX 实现网页的优化和制作；制作按钮和导航条等。

郭思延 主编

本书为 21 世纪高等职业教育计算机专业教材。全书内容重点突出，由浅入深，循序渐进，力求做到概念清晰、重点突出、由浅入深、循序渐进，力求做到概念清晰、重点突出、由浅入深、循序渐进。

李永俊 李联斌 副主编

21 世纪高等职业教育计算机专业教材 / 郭思延 主编

◆ 主 编 郭思延

副 主 编 李永俊 李联斌

责任编辑 陈 颖

◆ 人民邮电出版社发行 北京市丰台区右安门内大街 14 号

邮 编 100061 电 话 010-67122222

网 址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京邮电大学出版社印刷

北京邮电大学出版社发行

◆ 开 本 787×1092 1/16

印 张 16.2

2007 年 9 月第 1 版

2007 年 9 月第 1 次印刷

2007 年 9 月第 1 次印刷

印 数 1-3 000 册

人民邮电出版社

北京 010-67122222 (010) 67122222 客服热线

图书在版编目 (CIP) 数据

网页设计 / 郭思延主编. —北京: 人民邮电出版社, 2007.9

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

ISBN 978-7-115-15652-5

I. 网... II. 郭... 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 (2006) 第 155115 号

内 容 提 要

本书详细介绍 Macromedia 公司的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 这三个网页制作工具的基本操作及使用方法, 包括用 Dreamweaver MX 实现网页设计、美化和管理; 用 Flash MX 实现网页中的动画、声音和交互功能, 多媒体编辑功能; 用 Fireworks MX 实现大图的优化和切割、制作按钮和导航条等, 为网页制作素材。本书的特点是内容全面, 可操作性强。

本书可作为大、中专院校网页设计课程的教材, 也适合初、中级网页制作用户和网页制作培训班使用。

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

网页设计

◆ 主 编 郭思延

副 主 编 李永俊 李联斌

责任编辑 杨 堃

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 16.5

字数: 388 千字

2007 年 9 月第 1 版

印数: 1-3 000 册

2007 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15652-5/TP

定价: 25.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材

编审委员会

顾问： 聂嘉恩 段 富 梁吉业 刘本群 张存伟

谢红薇

主 任： 屠全良

副主任： 汤春林 巩宁平 刘国锋 杨 志 郑 静

过莉莎 赵随民 向 伟

主 编： 汤春林

编 委： 刘国锋 刘贵强 过莉莎 张建忠 杨 志

武建京 罗建斌 侯中俊 费志民 柴巧叶

郭思延

执行委员： 潘春燕 杨 堃

丛书前言

进入 21 世纪以来,伴随着高等职业教育的跨越式发展,我国高等职业教育事业得到迅速发展。经过各级教育主管部门以及高职战线广大教职员工的艰苦努力,我国的高等职业教育取得了显著成绩。随着教育的不断深入,教学质量的不断提高,一个基本适应我国社会主义现代化建设需要的高等职业教育新体系已经初步形成。

在当前的形势下,如何按照高等职业教育自身的特点和规律组织教学体系,如何使教学同企业的实际需要衔接起来,成为目前高等职业教育的重要课题。人民邮电出版社与山西省高职院校的许多专家合作,共同组建了“21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材编审委员会”。编审委员会针对现阶段高等职业教育计算机教学的特点和要求,汲取了近年来计算机职业教学改革的成功经验,充分贯彻教育部对高职高专“以就业为导向”和“必须、够用”的理论要求。以能力为本位,从职业分析入手,对职业岗位进行能力分解,明确了计算机职业教育从业方向的核心技能需求,并以此作为对本系列教材编写的整体要求。在此基础上,在全国范围内又经过反复地征求意见及研讨和修改,规划出版了《21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材》系列教材。

本系列教材的作者,均为高等职业院校一线的优秀骨干教师。他们不仅从事了多年的职业教学工作、具有非常丰富的教学经验,而且对学生的从业方向和岗位的实际需要有深入的了解。

本系列教材在内容上,以提高学生的实际操作技能为主干,结合目前的新技术以及企业的实际需要,从实际操作入手,详略得当、深入浅出。文字上力求表达精练,通俗易懂。每章前有“学习目标”,列出知识点和重点内容,使学习方向明确;每章后有“习题”,以便对所学知识巩固与提高;书后配有较大比例的实训,使学习与操作相结合,更方便实训课程使用。今后我们会根据具体的使用情况和读者的意见,不断修订和完善,希望能够最大限度地适合高等职业教学的要求。

本系列教材适合高等职业教育计算机类及相关专业的学生使用,也可以作为计算机领域的自学读物。

高等职业教育改革和教材建设不是一朝一夕可以完成的,作为一项工程它需要反复地研讨和实践。我们衷心希望,全国关心高等职业教育的广大读者能够对本套教材的不当之处给予批评指正、提出修改意见。我们也热切盼望从事高等职业教育的教师、专家以及信息技术方面的专家和我们联系,共同探讨实用的课程组织方案和教材编写等相关问题。来信请发至 yangkun@ptpress.com.cn,我们也殷切地期待您的投稿。

21 世纪高等职业教育计算机技术规划教材编审委员会

2005 年 3 月

前 言

随着信息技术的进步和 Internet 的飞速发展,网络已逐渐成为我们生活的一部分,它不仅给我们提供了一个全新的获取信息的手段,而且影响并改变着我们的生活、学习和工作方式。越来越多的机构和个人通过网站来推荐和宣传自己。作为网站信息的重要载体,网页受到了越来越多人的重视。因此,制作高质量的网页成为众多机构和个人的要求。掌握网页设计技术是大、中专学生必备的素质。

本书介绍的 Macromedia 公司推出的 Dreamweaver MX、Fireworks MX 和 Flash MX 三种软件,被称为网页设计的黄金组合。它们以可视化的设计方式、强大的功能和易学易用的特性,赢得了越来越多的网页设计者的青睐。Dreamweaver MX 实现网页设计、美化和管理;Flash MX 实现网页中的动画、声音和交互功能,多媒体编辑功能;Fireworks MX 实现大图의 优化和切割、制作按钮、导航条等,为网页制作素材。

本书为网页设计初学者编写,知识点的组织体现了“入门”与“提高”并重,内容全面,可操作性强。本书包括以下内容。

第一部分(第 1~2 章),主要介绍网页设计的基础知识,包括常用术语、HTML 及 VBScript 语言。

第二部分(第 3~10 章),主要介绍网页编辑工具 Dreamweaver MX 的使用,包括网页的美化、元素的定位、表单及框架、超链接、CSS 样式、行为和时间轴。

第三部分(第 11~15 章),主要介绍网页动画制作工具 Flash MX 的使用,包括动画制作基础、元件与实例、动画的输出与发布。

第四部分(第 16~21 章),主要介绍网页图像处理工具 Fireworks MX 的使用,包括笔触填充和动态效果、层、蒙版及混合模式、切片和热点、按钮和弹出菜单、图像的优化和导出。

本书由郭思延任主编,李永俊、李联斌为副主编。第 1~2 章由马天喜编写,第 3~7 章由李永俊编写,第 8~10 章和第 20~21 章由郭思延编写,第 11~15 章由王伟福编写,第 16~19 章由李联斌编写。在编写过程中得到了编委会汤春林等老师的大力支持和高平老师的大力帮助,在此表示衷心的感谢。

由于编写时间仓促,加之作者水平有限,书中难免有不足之处,恳请各位专家和广大读者朋友批评指正。

编者

2006 年 8 月

目 录

第 1 章 Web 概述	1
1.1 WWW 起源	1
1.2 HTTP 和服务	1
1.2.1 HTTP 及工作原理	1
1.2.2 WWW 服务器	2
1.3 Web 浏览器	2
1.4 网页设计常用术语	3
1.4.1 URL	3
1.4.2 网站	3
1.4.3 主页	4
1.4.4 网页	4
第 2 章 网页设计基础知识	5
2.1 超文本标记语言 (HTML)	5
2.1.1 基本结构	5
2.1.2 文本格式	5
2.1.3 列表格式	7
2.1.4 定义超链接	8
2.1.5 使用图像	9
2.1.6 定义表格	9
2.1.7 使用框架	10
2.1.8 定义表单	11
2.1.9 其他标记	11
2.2 脚本语言 (VBScript)	12
2.2.1 VBScript 脚本语言概述	12
2.2.2 VBScript 代码基础	12
2.2.3 VBScript 函数	13
2.2.4 VBScript 程序结构	15
第 3 章 Dreamweaver MX 概述	17
3.1 认识 Dreamweaver MX 及熟悉窗口界面	17
3.1.1 Dreamweaver MX 工作区	17
3.1.2 Dreamweaver MX 窗口和面板	19
3.1.3 Dreamweaver MX 视图	21
3.2 建立站点、创建第一个网页	22

3.2.1	建立本地站点	22
3.2.2	管理站点	24
3.2.3	站点地图使用	27
3.3	Dreamweaver MX 的基本操作	28
3.3.1	新建网页	28
3.3.2	保存网页	29
3.3.3	打开网页和关闭网页	29
第 4 章	网页美化	31
4.1	在网页中添加对象	31
4.1.1	添加文本	31
4.1.2	设置文本格式	31
4.1.3	设置段落格式	33
4.1.4	插入日期和时间	33
4.1.5	插入水平线	34
4.2	设置网页的属性	34
4.2.1	网页属性设置	35
4.2.2	页面背景图像或颜色	35
4.3	图像的插入及编辑	36
4.3.1	插入图像	36
4.3.2	图像属性的设置	36
4.3.3	图像占位符	38
4.3.4	使用外部图像编辑器	39
4.4	导航条使用	40
4.4.1	插入导航条	40
4.4.2	修改导航条	40
第 5 章	网页元素定位	42
5.1	表格	42
5.1.1	新建表格	42
5.1.2	添加表格内容	42
5.1.3	表格基本操作	43
5.1.4	表格属性设置	44
5.2	层	46
5.2.1	创建层	46
5.2.2	层的操作	46
第 6 章	表单	48
6.1	创建表单	48
6.1.1	创建表单	48
6.1.2	表单属性	49
6.2	表单对象	49

6.2.1	认识表单对象	50
6.2.2	创建文本域	50
6.2.3	插入选择域	52
6.2.4	插入列表和菜单	53
6.2.5	其他表单对象	55
6.3	表单排版设计	57
第 7 章	框架	59
7.1	创建框架页	59
7.1.1	创建预定义的框架集	59
7.1.2	创建和编辑框架集	59
7.2	设置框架和框架集属性	60
7.2.1	查看或设置框架属性	60
7.2.2	框架集属性检查器选项设置	61
7.3	保存框架	62
7.3.1	保存框架集文件	62
7.3.2	保存框架中文档	63
7.3.3	保存与组框架关联的所有文件	63
第 8 章	超链接	64
8.1	建立超链接	64
8.1.1	使用插入面板创建超链接	64
8.1.2	在框架网页中创建超链接	64
8.1.3	锚点、空链接、E-mail 和下载链接	65
8.2	编辑超链接	67
8.2.1	查看网站的链接导航	67
8.2.2	更新超链接	67
8.2.3	检查超链接	68
第 9 章	CSS 样式设置及应用	69
9.1	CSS 样式及创建	69
9.1.1	CSS 样式编辑器	69
9.1.2	创建 CSS 样式	70
9.1.3	HTML 样式的创建与应用	71
9.2	使用和编辑自定义 CSS 样式	72
9.2.1	编辑 CSS 样式	72
9.2.2	编辑样式对话框	73
9.2.3	使用 CSS 样式	78
9.2.4	编辑外部样式表	78
第 10 章	行为和时间轴	80
10.1	Dreamweaver MX 的内置行为及使用	80
10.1.1	行为和行为面板	80

10.1.2	行为的基本操作	82
10.1.3	使用 Dreamweaver MX 的内置行为	82
10.2	Dreamweaver MX 的时间轴	86
10.2.1	时间轴的概念	86
10.2.2	【时间轴】面板	86
10.2.3	时间轴动画的简单制作	87
10.2.4	复杂动画的制作	88
第 11 章	Flash MX 概述及基本操作	89
11.1	熟悉 Flash MX 窗口界面	89
11.1.1	菜单栏及工具栏	89
11.1.2	工具箱	91
11.1.3	各种控制面板布局与使用	92
11.1.4	舞台工作区	93
11.1.5	场景	94
11.2	动画文档管理	95
11.2.1	新建动画文档	95
11.2.2	设置动画文档属性	95
11.2.3	保存文档	96
11.2.4	打开文档	96
11.2.5	关闭文档	96
11.3	Flash MX 的文本处理	97
11.3.1	输入与修改文字	97
11.3.2	文字格式的设置	98
11.4	创建矢量图形	99
11.4.1	直线工具	99
11.4.2	铅笔工具	99
11.4.3	矩形工具	100
11.5	编辑及辅助工具	101
11.5.1	渐变调整工具	101
11.5.2	墨水瓶工具	102
11.5.3	油漆桶工具	103
11.5.4	吸管工具	104
11.5.5	色彩编辑	105
11.6	引用外部图像	106
11.6.1	导入图像	106
11.6.2	将图像转换为矢量图形	107
第 12 章	动画制作基础	108
12.1	时间轴和帧	108
12.1.1	【时间轴】面板概述	108

12.1.2	帧	109
12.2	逐帧动画	110
12.3	运动渐变动画	111
12.3.1	创建运动渐变动画	111
12.3.2	设置运动渐变属性	112
12.4	形状渐变动画	112
12.4.1	形状渐变动画的创建	113
12.4.2	使用变形提示	113
12.5	洋葱皮模式	114
12.5.1	洋葱皮模式	115
12.5.2	洋葱皮轮廓模式	115
12.5.3	编辑多帧模式	115
第 13 章	元件与实例	117
13.1	元件库面板	117
13.2	创建元件及实例	118
13.2.1	创建图形元件及实例	118
13.2.2	创建按钮元件及实例	120
13.2.3	创建影片剪辑元件及实例	122
13.3	编辑元件	123
13.4	编辑实例	124
第 14 章	高级动画制作	127
14.1	层概述	127
14.1.1	层列表	127
14.1.2	层属性对话框	127
14.1.3	多层动画制作	128
14.2	导向层	130
14.2.1	创建引导层	130
14.2.2	运动引导层的应用	130
14.3	遮罩层	132
14.3.1	创建遮罩层	132
14.3.2	使用遮罩层	133
14.4	动画中的音频	134
14.4.1	音频简介	134
14.4.2	Flash 中的数字音频	135
14.4.3	添加音频	135
14.4.4	合并声音到时间轴上	136
14.4.5	为按钮添加音效	137
14.5	交互式动画	138
14.5.1	【动作】面板	138

14.5.2	基本语法规则及常用语句	139
14.5.3	事件与动作	139
14.5.4	创建交互式动画实例	141
第 15 章	动画的输出与发布	143
15.1	动画或图片的导出	143
15.1.1	输出动画	143
15.1.2	导出图片	144
15.2	动画发布	144
15.2.1	发布动画	144
15.2.2	文件发布设置	145
15.2.3	发布预览和发布命令	148
第 16 章	Fireworks MX 概述及基本操作	149
16.1	熟悉 Fireworks MX 工作界面	149
16.1.1	工具箱	150
16.1.2	文档窗口、修改工具栏、菜单栏和状态栏	151
16.1.3	Fireworks MX 工作环境的设置	152
16.2	Fireworks MX 文档的基本操作	154
16.2.1	打开与保存文档	154
16.2.2	改变文档的显示属性	159
16.3	使用定位工具	161
16.4	图形的绘制与编辑	162
16.4.1	绘制路径、路径属性设置	162
16.4.2	绘制几何图形、填充属性设置	169
16.4.3	应用样式填充和应用效果	170
16.4.4	对象的对齐、排列和组合	173
16.5	编辑文本	175
16.5.1	输入文本与文本编辑	175
16.5.2	文本沿路径排列	179
16.6	位图图像的基本操作	181
16.6.1	绘制、绘画和编辑位图对象	183
16.6.2	修饰位图	184
16.6.3	调整位图颜色和色调	187
16.6.4	模糊和锐化位图	189
第 17 章	使用笔触填充和动态效果	192
17.1	笔触	192
17.1.1	使用笔触	192
17.1.2	创建自定义笔触	192
17.1.3	在路径上放置笔触	193
17.1.4	创建笔触样式	194

17.2 使用填充美化文档对象	194
17.2.1 设置绘制工具的填充属性	194
17.2.2 编辑实心填充	195
17.2.3 应用渐变和图案填充	195
17.3 使用动态效果	198
17.3.1 应用动态效果	198
17.3.2 编辑动态效果	201
第 18 章 层、蒙版及混合模式	203
18.1 使用层	203
18.1.1 层的基本操作	203
18.1.2 层面板	206
18.2 使用蒙版	206
18.2.1 矢量蒙版和位图蒙版	207
18.2.2 创建蒙版	208
18.2.3 编辑蒙版	211
18.3 混合模式	214
第 19 章 切片和热点	216
19.1 创建与编辑切片	216
19.1.1 创建切片对象	216
19.1.2 查看并显示切片和切片引导线	218
19.1.3 编辑切片	219
19.2 导出切片	224
19.3 热点与图像映射	227
19.3.1 创建热点	227
19.3.2 编辑热点	228
19.3.3 在切片上使用热点	228
19.3.4 图像映射	228
第 20 章 创建按钮和弹出菜单	230
20.1 按钮的基本编辑	230
20.1.1 创建简单按钮	230
20.1.2 编辑按钮	232
20.1.3 导入按钮元件	233
20.2 创建弹出式菜单	233
20.2.1 创建基本弹出菜单	234
20.2.2 创建基本弹出菜单子菜单	235
20.2.3 编辑弹出菜单	235
20.3 导出弹出式菜单	239
20.4 创建导航栏	239
第 21 章 图像的优化和导出	240

21.1	优化图像文档	240
21.2	导出 Fireworks 图像	246
	参考文献	247
201		
198		
198		
101		
203		
203		
203		
206		
206		
207		
208		
111		
214		
216		
216		
216		
218		
219		
224		
227		
227		
228		
228		
228		
228		
230		
230		
230		
233		
233		
233		
234		
232		
232		
230		
230		
230		
240		

第 1 章

Web 概述

1.1 WWW 起源

WWW 是 World Wide Web 的英文缩写,译为“万维网”,它是一个基于超文本文档的分布式 Internet 数据库系统,即用户可通过超文本链接,随时从一个文件转到另一个文件,而这个文件与另一个文件通常不在同一台机器上。

WWW 服务是一种客户/服务器资源,也叫 WWW 服务器或 WWW 站点,它是 Internet 上的一台主机,任何的企业、学校、政府机构或个人都可以把自己的 WWW 页放在主机上,任何用户都可通过 WWW 客户程序浏览站点。从技术上讲,WWW 由遍布在 Internet 上称为 Web 服务器的计算机组成,它能将不同的信息资源有机地结合起来,通过一种叫做“浏览器”的软件进行浏览。据资料显示,WWW 的最早应用,是在位于瑞士的 CERN 欧洲高能粒子研究中心,它的初衷是建立一种网络系统,用于在世界各地的高能物理学家之间传递他们的想法和研究结果,改进实验室的研究档案管理。1991 年,欧洲粒子物理实验室(CERN)的蒂姆·伯纳斯·李开发出了超文本服务器程序代码。

1.2 HTTP 和服务

1.2.1 HTTP 及工作原理

HTTP (Hypertext Transfer Protocol, 超文本传输协议)是用于从 WWW 服务器传输超文本到本地浏览器的传送协议。它可以使浏览器更加高效,使网络传输减少,它不仅保证计算机正确快速地传输超文本文档,还确定传输文档中的哪一部分,以及哪部分内容首先显示(如文本先于图形)等。这就是你为什么在浏览器中看到的网页地址都是以“http://”开头的原因。由于 HTTP 是基于请求/响应模式(相当于客户机/服务器),一个客户机与服务器建立连接后,发送一个请求给服务器,请求方式的格式为:统一资源定位器(URL)、协议版本号,后边是 MIME 信息(包括请求修饰符、客户机信息和可能的内容)。服务器接到请求后,给予相应的响应信息,其格式为:一个状态行(包括信息的协议版本号、一个成功或错误的代码),后边是 MIME 信息(包括服务器信息、实体信息和可能的内容)。许多 HTTP 通信是由一个用户代理初始化的并且包括一个申请服务器上资源的请求。最简单的情况可能是在用户代理和服务端之间通过一个单独的连接来完成。在 Internet 上,HTTP 通信通常发生在 TCP/IP 连接之上,缺省端口是 80,但其他的端口也是可用的。但这并不表示着 HTTP 在 Internet 或其他网

络的其他协议之上才能完成。HTTP 只表示着一个可靠的传输。

这个过程就好像我们打电话订货一样，我们可以打电话给商家，告诉他我们需要什么规格的商品，然后商家再告诉我们什么商品有货，什么商品缺货。我们是通过电话线用电话联系（HTTP 是通过 TCP/IP），当然我们也可以通过传真联系，只要商家那边也有传真机。

以上简要介绍了 HTTP 的宏观运作方式，下面介绍一下 HTTP 的内部操作过程。

在 WWW 中，“客户”与“服务器”是一个相对的概念，只存在于一个特定的连接期间，即在某个连接中的客户在另一个连接中也可能作为服务器。基于 HTTP 的客户/服务器模式的信息交换分四个过程：建立连接、发送请求信息、发送响应信息、关闭连接。这就好像上面的例子，我们电话订货的全过程。

1.2.2 WWW 服务器

WWW 技术应用于 Internet，使 Internet 的结构、服务和应用上了一个新台阶。对于 WWW 服务器的基本结构我们简单做以下介绍。

WWW 是 Internet/Intranet 上最主要的服务之一。WWW 的基本结构如图 1.1 所示。其中 WWW 服务器是 WWW 的核心部分，WWW 服务器一般是一台性能不错的计算机，在它上面安装有 WWW 服务所需要的软件，如 Microsoft 公司的 IIS、Netscape 公司的 Netscape Enterprise Server、NCSA 的 HTTPD、NISA、W3C（即 CERN）、Apache 等。



图 1.1 WWW 的基本结构

WWW 服务器上存储着很多的 HTML 文件，这些 HTML 文件都是用超文本标记语言（即 HTML）编写的。用户可以用浏览器通过超文本传输协议（HTTP）访问并显示这些超文本页面。

HTML 编写的仅仅是静态文本（包括文字和图像），不能动态地更新。为了达到对网上资源进行交互式动态访问的目的，浏览器必须能访问网上数据库资源。WWW 服务器中包括了公共网关接口（CGI），提供了与网上其他资源（包括数据库资源）连接的可能性。通过设计中间件可以实现 WWW 服务器与数据库资源的连接。其中，中间件的作用是把静态页面中的检索项转换成 SQL 语句访问数据库，并把回送的数据库资源转换成浏览器能解释的 HTML 页面。数据库资源可以经 LAN 或 WAN 与 WWW 服务器连接，也可以与 WWW 服务器同在一个硬件服务器中。

1.3 Web 浏览器

浏览器是客户端访问网站资源的重要的工具软件，它和 WWW 服务器之间建立了一种交

互关系，使浏览者可以访问位于世界各地的计算机（服务器）上的网页。

要上网浏览网页，首先，用户必须连接到 Internet，然后在浏览器的地址栏中输入一个 Internet 地址（该地址通常对应一个网页）并按下【Enter】键，这相当于请示显示 Internet 上的某个特定的网页。用户的这个请求被浏览器通过电话线等网络介质传送到页面所在的服务器端，然后服务器端做出响应，再通过网络介质把用户请求的特定网页传送到用户所在的计算机，最后由浏览器进行显示。当用户在页面中操作时，如单击其中的超链接，则这种请求又会通过网络介质传送到提供相应页面的服务器，然后还是由服务器做出响应。上述过程如图 1.2 所示。

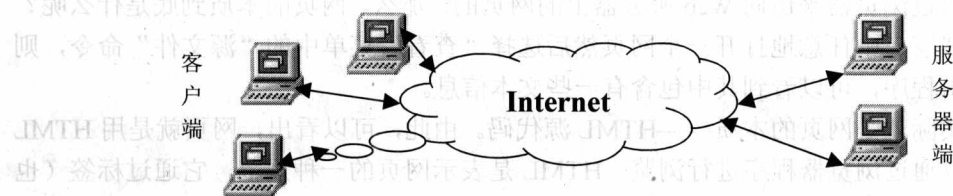


图 1.2 网页的传送过程

1.4 网页设计常用术语

1.4.1 URL

超链接是网页制作中最重要的一个概念，它可以使访问者很方便地从一个网页转移到另一个网页，或者是从同一页面的一个位置转移到另一个位置，是有效组织网站中各种对象的纽带。

超链接表示两个对象之间的一种联系，既可以反映网页内部的各个位置之间的联系，也可以反映网页之间的联系，其实它的本质就是 URL（Uniform Resource Locator，统一资源定位器），可以把它理解为是文件或资源的地址。URL 一般有三种形式：一种是绝对的 URL，它是由协议种类（如 HTTP、FTP）、服务器的主机名、路径和文档四个部分组成；第二种是相对的 URL，只包括路径和文档，有时甚至只有文档，这种形式的 URL 主要用于同一网站的各个对象之间的链接；第三种是网页内部的链接关系，也叫书签，借助于它，可以从网页的一个位置直接跳转到另一个位置。

超链接的外观形式可以是多种多样的，它的载体可以是文字，也可以是图像。通常文字形式超链接的文字带下划线；对于图像形式的超链接，它通过将鼠标箭头改为手状来告诉访问者这是超链接。

1.4.2 网站

我们已经知道，WWW 由遍布在世界各地的 Web 服务器组成，那么，这些 Web 服务器又是如何构成一个庞大的资源集合的呢？答案就是网页。由于网页中包含超链接，这些超链接可以将一个网页链接到其他网页，从而构成了万维网的纵横交错的结构。

通过超链接链接起来的一系列逻辑上可视为一个整体的一些网页就叫做网站。或者说，