



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

# 网页设计与制作

丁爱萍 编著

Higher Education

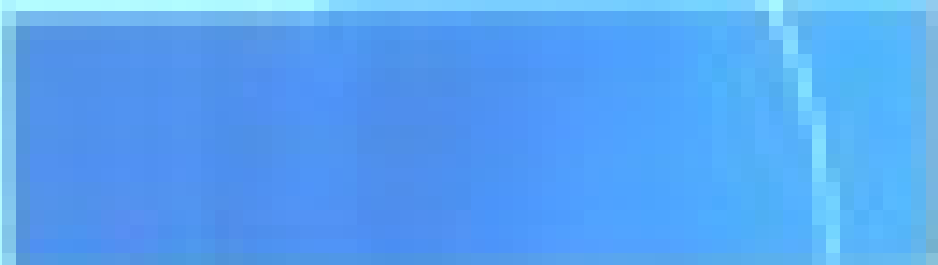


中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

# 网页设计与制作

第 2 章

第 2 章



第 2 章

TP393.092/816

2007

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

# 网页设计与制作

丁爱萍 编著



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

## 内 容 提 要

本书为普通高等教育“十一五”国家级规划教材，本书以任务驱动式的教材编写方式，详细讲述网页设计与制作的方法和技巧。全书分为三部分，第一部分包括第1~2章，主要介绍网页设计的基础知识；第二部分包括第3~7章，介绍网页基础语言XHTML，以更精确地控制网页页面排版，为后续学习和实际应用打基础；第三部分包括第8~14章，介绍网页设计“三剑客”——Dreamweaver、Fireworks和Flash的具体使用方法和网页制作技巧。

本书内容安排由浅入深、逐步拓宽，章节组织以实例贯穿、条理清晰，编写手法融图文注释，通俗易懂。书中所有实例剪性强，读者只需按照书中实例的操作步骤学习，就可以轻松地掌握网页设计与制作的技能和技巧，并创建出具有个性化的精美网站。

本书可作为高职高专院校计算机、网络及电子商务等专业的教学用书，也可作为网页制作培训用书及网页制作爱好者的自学用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作 / 丁爱萍编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2007

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

ISBN 978-7-5084-4572-4

I. 网… II. 丁… 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(2007)第056564号

书 名	普通高等教育“十一五”国家级规划教材 网页设计与制作
作 者	丁爱萍 编著
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路6号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266(总机)、68331835(营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京易迈克图文设计有限公司
印 刷	北京市兴怀印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16开本 18印张 427千字
版 次	2007年7月第1版 2007年7月第1次印刷
印 数	0001—4000册
定 价	29.00元

凡购买我社图书，如有缺页、倒页、脱页的，本社营销中心负责调换  
版权所有·侵权必究

# 前 言

近几年,随着计算机信息技术的迅猛发展和广泛应用,远程教育、电子商务、网上医疗、网络政府等构筑了一个绚丽多彩的网络世界。Internet 为全球资源共享提供了条件,作为公用信息的载体,由于信息很容易就能在 Web 上发布,因此许多政府部门、企业和个人希望在网络上拥有一个展示风采、介绍产品和提供信息的网页。于是,网页设计与制作技术成为当今社会需求的计算机基本技能之一。绝大多数高等院校计算机类专业均将网页设计作为学生的必修课程,然而针对高职高专类学生,如何在有限的教学时数内强化学生的动手能力,提高网页制作技能,这是当前该课程教学改革面临的重要问题。经过多年的教学实践,我们使用任务驱动式教学方法达到了预期效果。本书是我们根据长期的教学实践经验精心编写而成,主要有如下特点。

## 1. 任务驱动教学

本书采用任务驱动的方法,以网页设计的过程为主线,结合大量实例进行讲解,把介绍知识与实例设计、制作、分析融于一体,教师可以边讲边做,学生可以边学边练,使学生快速掌握网页开发技术的有关概念和操作方法,增强处理实际问题的能力。

## 2. 编写体系合理

本书分为三部分,第一部分(第 1~2 章)介绍网页设计的基础知识,第二部分(第 3~7 章)介绍网页基础语言 XHTML,第三部分(第 8~14 章)介绍网页设计“三剑客”——Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 的使用方法和技巧。内容安排由浅入深、逐步拓宽,XHTML 的学习为后续学习和实际应用打下了基础,为今后快速、高效地跨入网页制作高手行列进行了铺垫。

## 3. 内容安排恰当

本书紧紧围绕任务介绍必要的、常用的知识和技能,省去了一些不必要的理论概念,取而代之的是详细的操作步骤。本书用准确、通俗易懂的语言并配合插图,讲述了每一个实例的操作步骤。本书结构紧凑、内容详尽、图文并茂,初学者容易上手。

## 4. 案例设计精巧

本书按照网页制作的知识点,通过一系列“由简到繁、由易到难、承前启后”的阶梯式案例进行讲解,使学生真正学会解决实际问题的方法和技能。

本书可作为高职高专院校计算机、网络及电子商务等专业的教学用书,也适用于非计算机专业的学生,同时也可作为网页制作培训教程及网页制作爱好者的自学用书。

本书由丁爱萍编著,参加编写的有段照炜、张辉、白霞、胡杰、周先存、董雪、李群生、马志伟。由于作者水平有限,书中错误和疏漏之处在所难免,敬请读者批评指正。

编者

2007年3月

# 目 录

前言

<b>第 1 章 网页设计基础知识</b> .....	1
1.1 WWW 简介.....	1
1.2 网页、网站的概念.....	2
1.2.1 网站、网页和主页.....	2
1.2.2 静态网页和动态网页.....	3
1.3 网页标准.....	4
1.3.1 网页标准的组成.....	4
1.3.2 建立网页标准的目的.....	5
1.3.3 采用网页标准的优点.....	5
1.4 网站开发工作流程.....	6
1.4.1 规划站点.....	6
1.4.2 设置开发环境.....	7
1.4.3 规划页面设计和布局.....	8
1.4.4 创建内容资源.....	8
1.4.5 组合、测试和部署.....	8
1.4.6 维护和更新站点.....	9
1.5 常用网页制作软件.....	9
1.5.1 网页制作工具.....	9
1.5.2 网页图形图像处理工具.....	10
1.5.3 网页动画制作与特效工具.....	11
习题.....	12
<b>第 2 章 网页布局与配色</b> .....	13
2.1 网页基本元素.....	13
2.2 网页布局.....	15
2.2.1 网页页面尺寸和整体造型.....	15
2.2.2 网页布局的一般步骤.....	16
2.2.3 网页布局的原则.....	16
2.2.4 常见的网页布局.....	17
2.2.5 网页布局的常用技术.....	21
2.3 配色原则.....	22
2.3.1 色彩的形成.....	22

2.3.2	色彩的特征	22
2.3.3	色彩的心理感觉	23
2.3.4	色彩的分类	23
2.3.5	色彩的选择和搭配	24
2.4	浏览器版本和分辨率	26
	习题	26
<b>第3章</b>	<b>XHTML 基础</b>	<b>28</b>
3.1	XHTML 简介	28
3.1.1	XHTML 的产生和发展	28
3.1.2	XHTML 的特点	29
3.2	网页文件的创建	29
3.2.1	编辑和保存网页文件	29
3.2.2	预览和修改网页文件	30
3.3	XHTML 文档的组成结构	32
3.3.1	XHTML 文档基本结构介绍	32
3.3.2	声明文档类型	34
3.3.3	XHTML 文档根标记	35
3.3.4	XHTML 文档头标记	36
3.3.5	XHTML 文档体标记	37
	习题	38
<b>第4章</b>	<b>XHTML 段落格式与文本格式</b>	<b>39</b>
4.1	设置段落格式	39
4.1.1	注释标记	39
4.1.2	强制换行标记和不换行标记	39
4.1.3	段落标记	40
4.1.4	水平线标记	41
4.2	设置文本格式	43
4.2.1	设置网页背景和文字颜色	43
4.2.2	字体标记	44
4.2.3	特定文字样式标记	45
4.2.4	原样显示文本标记	46
4.2.5	特殊字符	47
4.2.6	标题文字标记	48
4.3	图像	49
4.3.1	设置图片网页背景	49
4.3.2	图像标记	50
	习题	54

<b>第 5 章 XHTML 超链接、列表和表格</b> .....	56
5.1 超链接.....	56
5.1.1 锚点标记.....	56
5.1.2 链接到其他网页.....	57
5.1.3 本网页中的链接.....	58
5.1.4 链接到其他站点.....	60
5.1.5 链接到下载文件.....	61
5.1.6 链接到电子邮件.....	61
5.2 列表.....	63
5.2.1 无序列表标记.....	63
5.2.2 有序列表标记.....	64
5.3 表格.....	67
5.3.1 简单表格.....	67
5.3.2 表格内文字的对齐方式.....	69
5.3.3 表格在页面中的对齐方式.....	71
5.3.4 表格的颜色和图片背景.....	72
习题.....	74
<b>第 6 章 XHTML 多媒体、表单和框架</b> .....	76
6.1 字幕、音频和视频.....	76
6.1.1 字幕标记.....	76
6.1.2 音频标记.....	78
6.1.3 视频标记.....	80
6.2 表单.....	82
6.2.1 表单标记.....	82
6.2.2 提交和重置.....	83
6.2.3 文字和密码的输入.....	83
6.2.4 单选钮和复选框.....	84
6.2.5 列表框.....	85
6.2.6 多行文本框.....	87
6.3 框架.....	88
6.3.1 建立框架.....	89
6.3.2 框架间的链接.....	92
6.4 XHTML 文档的验证.....	95
习题.....	96
<b>第 7 章 网页表现语言 CSS</b> .....	98
7.1 CSS 概述.....	98
7.2 把样式加到网页中的方法.....	99



7.2.1	行内样式	100
7.2.2	内嵌一个样式表	101
7.2.3	链接到一个外部样式表文件	103
7.2.4	导入多个外部样式表文件	105
7.3	新增加的 HTML 扩充标记和属性	106
7.3.1	class 与 id 属性	106
7.3.2	<div>与<span>定位标记	109
7.4	多重样式表的层叠	112
7.5	样式表的属性单位	114
7.5.1	长度、百分比单位	114
7.5.2	颜色单位	115
7.6	样式表的常用属性	115
7.6.1	字体属性	116
7.6.2	文本属性	118
7.6.3	控制 BOX 的属性	120
7.6.4	布局属性	123
7.6.5	背景属性	125
7.6.6	定位属性	127
7.6.7	鼠标属性	130
	习题	132
<b>第 8 章</b>	<b>初识 Dreamweaver</b>	<b>134</b>
8.1	Dreamweaver 编辑环境	134
8.2	制作一个简单网页	137
8.3	配置 Dreamweaver 工作环境	141
8.4	打开网页文件	142
8.5	设置站点	144
8.5.1	Dreamweaver 的站点	144
8.5.2	规划网站	144
8.5.3	创建本地站点	145
	习题	147
<b>第 9 章</b>	<b>Dreamweaver 表格页面</b>	<b>148</b>
9.1	创建基于表格的页面布局	148
9.1.1	创建并保存新页面	148
9.1.2	插入表格	149
9.1.3	设置表格属性	151
9.1.4	插入图像占位符	154
9.1.5	设置表格和页面背景	155

9.2	向页面添加内容	157
9.2.1	插入图像	157
9.2.2	插入 Flash 文件	159
9.2.3	插入 Flash 视频	161
9.2.4	插入文本	162
9.2.5	创建链接	164
9.2.6	在浏览器中预览页面效果	164
习题		165
<b>第 10 章</b>	<b>使用 Dreamweaver 样式表</b>	167
10.1	创建和应用样式表	167
10.2	使用样式面板创建 CSS 类样式	170
10.3	设置导航栏文本格式	172
10.3.1	为导航创建新规则	172
10.3.2	应用规则	174
10.3.3	添加鼠标经过效果	175
10.4	居中对齐页面内容	176
10.5	使用代码	177
10.5.1	查看代码	177
10.5.2	切换到编码工作区	178
10.5.3	使用标签选择器添加标签	179
10.5.4	编辑标签	180
10.5.5	查找与标签有关的信息	181
10.5.6	使用代码提示添加图像	182
习题		184
<b>第 11 章</b>	<b>Dreamweaver 图层与行为</b>	185
11.1	利用图层创建页面布局	185
11.1.1	创建并保存新页面	185
11.1.2	插入层	186
11.1.3	设置层和页面背景	191
11.2	制作网页特效	192
11.2.1	图层与行为结合制作网页特效	192
11.2.2	使用时间轴制作动画效果的网页	195
11.3	插入其他组件	203
11.3.1	插入水平线	203
11.3.2	插入日期和时间	203
11.3.3	插入 Flash 按钮	204
11.3.4	电子邮件链接	205

11.3.5 插入其他元素 .....	206
习题 .....	206
<b>第 12 章 Dreamweaver 框架与表单 .....</b>	<b>208</b>
12.1 框架 .....	208
12.2 表单 .....	212
12.2.1 在网页中制作表单 .....	212
12.2.2 检查表单 .....	218
12.3 发布站点 .....	219
12.3.1 定义远程文件夹 .....	219
12.3.2 上传本地文件 .....	221
习题 .....	222
<b>第 13 章 网页图形处理工具 Fireworks .....</b>	<b>223</b>
13.1 Fireworks 图形处理基础 .....	223
13.1.1 新建文档 .....	223
13.1.2 Fireworks 工作界面 .....	224
13.1.3 打开和导入文件 .....	225
13.1.4 修改画布 .....	226
13.1.5 矢量图和位图的概念 .....	227
13.2 优化图形 .....	228
13.2.1 优化图形的概念 .....	228
13.2.2 对图形进行优化 .....	229
13.3 图像切片 .....	231
13.4 导出图像 .....	233
13.4.1 导出一个图像 .....	234
13.4.2 导出一个区域的图像 .....	234
13.4.3 导出切片 .....	235
13.5 制作动态按钮 .....	235
13.6 制作下拉菜单 .....	239
习题 .....	243
<b>第 14 章 网页动画制作工具 Flash .....</b>	<b>244</b>
14.1 Flash 基础知识 .....	244
14.1.1 Flash 工作界面 .....	244
14.1.2 Flash 的有关概念 .....	245
14.1.3 动画的基本概念 .....	247
14.1.4 Flash 工具箱的使用 .....	248
14.2 逐帧动画——猫和老鼠 .....	250
14.3 运动渐变动画 .....	253

14.3.1	运动渐变动画的基本概念	253
14.3.2	制作运动渐变动画实例——蝴蝶飞舞	254
14.3.3	制作运动渐变动画实例——风吹文字	258
14.4	形状渐变动画	262
14.4.1	形状渐变动画的概念	262
14.4.2	制作形状渐变动画实例——图形变文字	262
14.5	高级制作技巧	265
14.5.1	遮罩动画	265
14.5.2	引导层运动动画	268
14.6	动画的测试、优化与发布	270
14.6.1	测试动画	270
14.6.2	优化动画文件	270
14.6.3	发布动画文件	271
14.6.4	导出动画文件	273
	习题	274
	参考文献	275

# 第1章 网页设计基础知识

近几年，随着计算机信息技术的迅猛发展和广泛应用，远程教育、电子商务、网上医疗、网络政府等构筑了一个绚丽多彩的网络世界。Internet 为全球资源共享提供了条件，作为公用信息的载体，由于信息很容易就能在 Web 上发布，因此许多政府部门、企业和个人希望在网络上拥有一个展示风采、介绍产品和提供信息的网页。于是，网页设计与制作成为当前社会需求的一项基本计算机技能。

本章首先介绍 WWW 的基础知识，然后讲解网页和网站的基本概念，以及网页设计标准、网站开发工作流程，最后介绍网页设计和制作的常用软件。

## 1.1 WWW 简介

WWW (World Wide Web, 全球广域网) 是 Internet 上基于客户/服务器体系结构的分布式多平台的超文本超媒体信息服务系统，它是 Internet 最主要的信息服务，允许用户在一台计算机上通过 Internet 存取另一台计算机上的信息。

WWW 为用户提供了一个轻松驾驭的图形化用户界面——Web 页(网页)，以查阅 Internet 上的文档，WWW 就是以这些 Web 页及它们之间的链接为基础，构成了一个庞大的信息网，如图 1-1 所示。

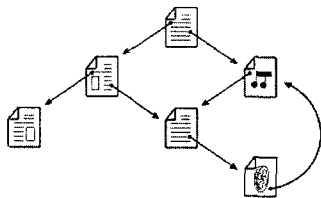


图 1-1 Web 上的超级文本和链接

### 1. Web 节点

可以将 WWW 视为 Internet 上一个大型图书馆，“Web 节点”就像图书馆中的一本本书，而网页则是书中的某一页。多个网页合在一起便组成了一个 Web 节点。可以从一个特定的 Web 节点开始 Web 环游之旅。

### 2. 超级链接

Web 上的页是互相连接的。单击被称为超级链接的文本或图形就可以连接到其他页，如图 1-2 所示。

超级链接是带下划线或边框并内嵌了 Web 地址(又称为 URL, 统一资源定位符)的文字或图形。在浏览器中，超级链接的文字与其他文字颜色不同，当光标移到超级链接上时，就会自动变成手形。通过单击超级链接，可以跳转到特定 Web 节点上的某一页，而这两个网页可能分别保存在不同国家的某台计算机上。

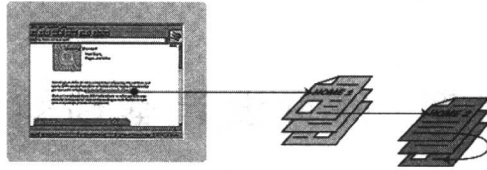


图 1-2 网页和超级链接

网页采用超级文本（Hyper Text）的格式，在网页中可以含有指向其他网页或其本身内部特定位置的超级链接（Hyper Link），可以将超级链接理解为指向其他网页的“指针”，超级链接使得网页交织成网状。网页可以包含文本、图像、动画、声音、3D 世界以及其他任何信息，而且能存放在全球任何地方的计算机上。一旦与 Web 连接，就可以使用相同的方式访问全球任何地方的信息。用户在网页中链接的引导下，可以轻松地“漫游”。

### 3. 浏览器

当浏览网页时，在用户的计算机（客户机）端要装有 Web 客户程序——浏览器（Browser），才能浏览 WWW 服务器上的网页。浏览器是专门用于定位和访问 Web 信息的浏览器程序或工具。目前比较常用的浏览器软件有美国网景的 Netscape 和微软的 Internet Explorer（简称 IE）。通过浏览器，用户可以看到图文并茂的网页，听到悦耳的音响。借助于网页中的超级链接，用户就可以轻松地使用 Internet 中的各种资源。

## 1.2 网页、网站的概念

### 1.2.1 网站、网页和主页

#### 1. 网站

网站（Web Site）是一系列网页的组合，这些网页拥有相同或相似的属性并通过各种链接相关联。所谓相同或相似的属性，就是拥有相同的实现目的、相似的设计或共同描述相关的主导体。通过浏览器，可以实现网页的跳转，从而浏览整个网站。一般而言，一个网站的结构如图 1-3 所示。

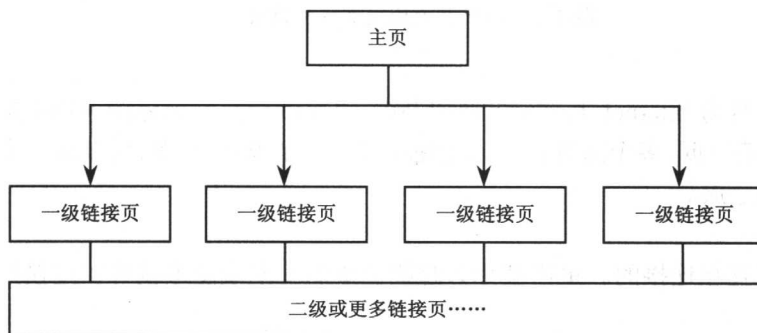


图 1-3 网站结构示意图

WWW 由众多网站组成。网站存放在世界某个角落的某台计算机中，而这台计算机必须

是与互联网相连的。网页经由网址（URL）来识别与存取，URL 指明了特定的计算机和路径名，用户通过它可对信息资源进行访问，当用户在浏览器中输入网址后，在 HTTP 协议下将资源在节点间传输，网页文件会被传送到用户的计算机中，然后再通过浏览器解释网页的内容，展示给用户。

另外，网站也是互联网信息服务类企业的代名词，如新浪网站、搜狐网站等。

## 2. 网页

网页（Web Page）是存放在 Web 服务器上供客户端用户浏览的文件，可以在 Internet 上传输。它是按照网页文档规范编写的一个或多个文件，这种格式的文件由超文本标记语言创建，能将文字、图片、声音等各种多媒体文件组合在一起，这些文件被保存在特定计算机的特定目录中。几乎所有的网页都包含链接，可以方便地跳转到其他相关网页或是相关网站。

## 3. 主页

主页（Home Page，也称为首页）是某一个 Web 节点的起始点，通常指用户进入网站后所看到的第一个页面，它就像一本书的封面。其文件名通常为 index.htm 或 default.htm。

对于整个网站来说，主页的设计非常重要。如果主页精致美观，就能体现网站的风格、特点，容易引起浏览者的兴趣。反之，很难给浏览者留下深刻的印象。

### 1.2.2 静态网页和动态网页

网页按表现形式分为静态网页和动态网页，如图 1-4 所示。

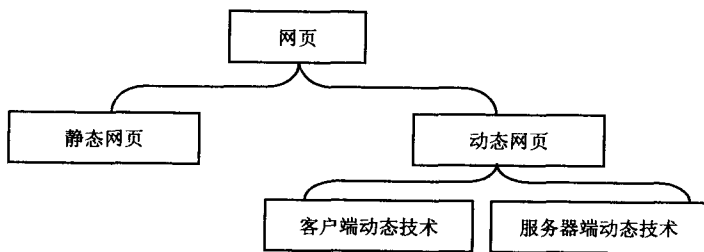


图 1-4 网页的分类

#### 1. 静态网页

静态网页指客户端的浏览器发送 URL 请求给 WWW 服务器，服务器查找需要的超文本文件，不加处理直接下载到客户端，运行在客户端的页面是已经事先做好并存放在服务器中的网页。

静态网页实际上是图文结合的页面，浏览者可以在网页上阅读信息，但无法进一步进行查询、聊天、电子商务等操作。其页面内容使用的是标准的 HTML 代码。静态网页通常由纯粹的 HTML/CSS 语言编写。

#### 2. 动态网页

动态网页指的是浏览器端和服务器端可以进行信息交流的网页，即服务器可以根据浏览者的请求做出相应的动作或回复。

根据程序运行的区域不同，动态网页技术分为客户端动态技术与服务器端动态技术。

(1) 客户端动态技术。客户端动态技术不需要与服务器进行交互，实现动态功能的代码往往采用脚本语言形式直接嵌入到网页中。服务器发送给浏览者后，网页在客户端浏览器上直

接响应用户的动作。常见的客户端动态技术有 JavaScript、ActiveX、Flash 等。

(2) 服务器端动态技术。服务器端动态技术需要与客户端共同参与，客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，产生的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、查询等）都需要服务器端动态技术程序。典型的服务器端动态技术有 ASP、PHP、JSP 及 CGI 等。

动态网页的交互性较强，即网页会根据客户的要求和选择而动态地改变和响应。动态网页上主要是一些页面布局，网页的内容大都存储在数据库中，并可以利用一定的技术使动态网页内容生成静态网页内容，方便网站的优化。

## 1.3 网页标准

网页标准是一些规范的集合，是由 W3C 和其他标准化组织共同制定的，要求用这些规范来创建和解释网页的基本内容。这些规范为在网上发布的可向后兼容的文档而设计，目的是使其能够被大多数人访问。

目前，我们常用的 Netscape 浏览器和 IE 浏览器都是基于网页标准的。但在 1996~1999 年期间，由于这两种浏览器没有建立互相认同的标准，使得二者互不兼容，网站不得不为它们编写不同的代码，用户使用非常不便。在 W3C (World Wide Web Consortium) 的组织下，1998 年开始建立网页标准，1998 年 2 月 10 日发布 XML 1.0，并在 Web 标准组织的督促下推广执行。自 2000 年起，大部分新发行的浏览器版本都开始支持网站标准。2004 年 2 月 4 日，XML 1.1 推荐标准正式发布。

### 1.3.1 网页标准的组成

按照网页标准的规定，网页要由三部分组成：结构 (Structure)、表现 (Presentation) 和行为 (Behavior)，如图 1-5 所示。对应的标准也分三方面：结构标准语言主要包括 XHTML 和 XML，表现标准语言主要是 CSS，行为标准语言主要包括对象模型 (如 W3C DOM)、ECMAScript 等。

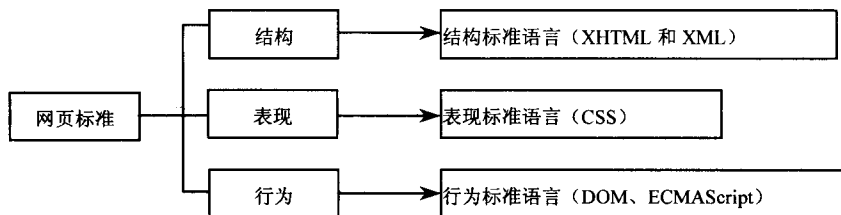


图 1-5 网页标准

#### 1. 结构标准语言

(1) XML。XML (Extensible Markup Language, 可扩展标识语言) 目前推荐遵循的是 W3C 于 2000 年 10 月 6 日发布的 XML 1.0 ([www.w3.org/TR/2000/REC-XML-20001006](http://www.w3.org/TR/2000/REC-XML-20001006))。XML 最初设计的目的是为了弥补 HTML 的不足，以强大的扩展性满足网络信息发布的需要，后来逐渐用于网络数据的转换和描述。



(2) XHTML。XHTML (Extensible HyperText Markup Language, 可扩展超文本标识语言) 目前推荐遵循的是 W3C 于 2000 年 1 月 26 日推荐的 XHTML 1.0。因为尽管 XML 的数据转换功能强大, 完全可以替代 HTML (HyperText Markup Language, 超文本标识语言), 但面对成千上万采用 HTML 编写的已有站点, 直接采用 XML 在当时还为时过早。于是在 2000 年底, W3C 制定了 XHTML 1.0。因此可以说, XHTML 是 HTML 向 XML 过渡的一个桥梁, 是一个引导人们逐步走向规范的过渡方案。

## 2. 表现标准语言

在讨论网页标准时, 要注意结构和表现分离的重要性。结构是文档中的主体部分, 由语义化、结构化的标记组成。表现是赋予内容的一种样式, 在大多数情况下, 表现就是文档看起来的样子。尽可能地把结构和表现相分离, 这样当表现变化时, 不用去更改结构。例如, 结构、表现和行为的关系, 就好比人体模特换衣服和表演的关系。模特好比结构, 衣服则是表现形式, 模特的表演动作是行为。模特和衣服是分离的, 这样就可以随意换衣服。

CSS (Cascading Style Sheets, 层叠样式表) 目前推荐遵循的是 W3C 于 1998 年 5 月 12 日发布的 CSS2。W3C 创建 CSS 标准的目的是以 CSS 取代 HTML 表格式布局、帧和其他表现的语言。纯 CSS 布局与结构式 XHTML 相结合能帮助设计师分离外观与结构, 使站点的访问及维护更加容易。

## 3. 行为标准语言

(1) DOM。根据 W3C DOM 规范, DOM (Document Object Model, 文档对象模型) 是一种与浏览器、平台、语言的接口, 它使用户可以访问页面其他的标准组件。简单地说, DOM 解决了 Netscape 的 JavaScript 和 Microsoft 的 JScript 之间的冲突, 给予 Web 设计师和开发者一个标准的方法, 让他们来访问站点中的数据、脚本和表现层对象。

(2) ECMAScript。ECMAScript 是 ECMA (European Computer Manufacturers Association, 欧洲计算机制造协会) 制定的标准脚本语言。目前推荐遵循的是 ECMAScript 262。

### 1.3.2 建立网页标准的目的

建立网页标准的目的, 主要是提供最大利益给最多的网站用户; 确保任何网站文档都能够长期有效; 简化代码, 降低建设成本; 让网站更容易使用, 能适应更多不同用户和更多网络设备; 当浏览器版本更新或者出现新的网络交互设备时, 确保所有应用能够继续正确执行。

### 1.3.3 采用网页标准的优点

#### 1. 客户端的优点

采用 Web 标准后, 给客户端带来的好处有以下 5 个方面:

- (1) 文件下载与页面显示速度更快。
- (2) 内容能被更多的用户访问 (包括失明、弱视、色盲等残障人士)。
- (3) 内容能被更广泛的设备访问 (包括屏幕阅读机、手持设备、搜索机器人等)。
- (4) 用户能够通过样式选择定制自己的表现界面。
- (5) 所有页面都能提供适于打印的版本。

#### 2. 服务器端的优点

采用 Web 标准后, 给服务器端带来的好处有以下 5 个方面: