

新世纪职业技术培训案例教程

中文Dreamweaver MX案例教程

沈大林 主编 杜金 张伦 关山 编著

- 完全实例导学：注重结合当前职业需求，让就业更容易
- 完全案例教学：分五个阶段拓展知识面，让基础更扎实
- 完全教学服务：提供动态演示电子教案，让教学更轻松



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

新世纪职业技术培训案例教程

中文 Dreamweaver MX 案例教程

沈大林 主 编

杜 金 张 伦 关 山 编 著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书具有较大的知识信息量,共讲解了69个实例,提供了300多道思考与练习题。全书以计算机实例操作为主线,采用真正的任务驱动方式,展现全新的教学方法。本书贯穿以实例带动知识点的学习,通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作步骤、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时,充分注意保证知识的相对完整性和系统性。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材,也可以作为初、中级培训班的教材,还可以作为初学者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Dreamweaver MX 案例教程/沈大林主编;杜金,张伦,关山编著. —北京:中国铁道出版社,2004.9
(新世纪职业技术培训案例教程)

ISBN 7-113-05787-X

I. 中… II. ①沈…②杜…③张…④关… III. 主页制作-图形软件, Dreamweaver MX-技术培训-教材
IV. TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第103067号

书 名: 中文 Dreamweaver MX 案例教程

主 编: 沈大林

作 者: 杜 金 张 伦 关 山

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 苏 茜 蔡文娟

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.75 字数: 442千

版 本: 2004年11月第1版 2004年11月第1次印刷

印 数: 1~5000册

书 号: ISBN 7-113-05787-X/TP·1150

定 价: 26.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

丛书编委会

主 编：沈大林

副主编：苏永昌 洪小达 张晓蕾 张来成

编 委：（按姓氏笔画先后顺序排名）

马广月 马开颜 王浩轩 王爱赅

关 山 关 点 刘 璐 曲彭生

张 伦 张 磊 李明哲 杜 金

杨 旭 杨 红 沈 昕 肖宁朴

陈志娟 胡野红 赵亚辉 赵 玺

郭 海 曹永冬 曾 昊 董 鑫

丛书序

本套教材依据教育部办公厅和信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

目前,美国、印度和一些技术先进的国家和地区均采用项目驱动的教学方法。本书作者和一些同事经过多年的教学实践验证,这种教学方法有利于提高学生的学习兴趣,可使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。从教学效果来看这种教学方式也获得了成功。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析后,针对目前的职业技术学校学生的特点和兴趣,特别提倡项目驱动的教学方式。采用项目驱动、案例教学方式,让学生在学习当中始终充满成就感和探索精神,通过案例引导,结合基础知识、基本技能和技巧学习,不仅可以让学生迅速上手,还培养了学生的创作能力,有利于适应工作需要。

目前职业技术学校的计算机教材从写作方法上大致可以分成两类:一类以软件讲解为主,另一类是以案例为主。从职业技术学校学生的特点看,第一种情况基本不适用,而目前以案例为主的教材,虽然学生可以接受,但对学生可持续性发展却产生了不利的影响,原因是这类教材只通过案例来讲解几个实例的操作步骤,不注意将基础知识和案例目标相结合,使读者只能按部就班地跟着操作步骤制作,没有通过实例制作促进知识点的掌握,没有促进学生所学知识的扩展和创造力的培养,而且往往与实际应用严重脱节。为了避免上述的弊端,在编写本套教材时,采用了案例带动知识点,在案例操作后引入相应的具有一定扩展量的知识讲解和提供可帮助学生拓展知识和提高创造能力的思考与练习题。这样,既巩固了所学的知识,又扩展学生的思路,达到举一反三的效果。

本套教材体现了以下五大特点:

1. 强调趣味性与实用性

在保证一定的知识系统性和知识完整性的情况下,不追求知识的完整性,着重于软件或编程的关键技术。在写作的过程中,把握好“必需”和“足够”这两个“度”,注意提高学生的学习兴趣,安排好知识点。这是因为职业技术学校学生应该以培养兴趣和实用为主,有一部分知识对这类学生来说或者太深,或者不实用,与其花了篇幅在这部分知识上,不如将学生在将来的工作岗位上最常用的技术讲解得更透彻些。

2. 快速入门

尽管本套教材采用的是案例教学模式,但是在第1章,都针对软件使用的基本操作或者编程语言的基础知识做了简明扼要的介绍,让学生初步接受必要的基础知识,为后面的案例操作做一个铺垫,达到快速入门的目标,以利于以后直接用案例教学的学习,更便于教师授课和自学。

3. 深度剖析案例，拓展知识

本套教材的编写采用统一的体例风格，突出引用案例的目的，拓展学生的知识。

- **案例效果：**让学生了解要完成项目的效果。
- **技术分析：**介绍项目可以使学生掌握的知识，以及对完成项目的总体分析和简介主要使用的知识和技术，即包括软件的技术，同时也需要增加职业需求的引导。例如：用 Word 草拟排版一个会议通知，除了需要相关的排版技术以外，还应该告诉读者通常会议通知的格式和要素。再如：制作一个平面广告也应该考虑该广告的创意意图等等。因为我们的读者基本上是没有直接经验的人，他们需要的是经验的传授，这样才能让他们快速上手。
- **操作步骤：**介绍完成项目的过程。在必要的地方适当插入技巧提示，特别注重介绍关键操作的原因，要说明为什么进行这样的操作，介绍使用技巧。
- **知识进阶：**完成项目所需要的基础知识和相应的知识扩展等。
- **思考练习：**介绍与本例相关的结合项目的思考题、填空题、简答题、上机操作题、知识的思考题等，及时测验学生的学习效果，力求学生可以举一反三，提高学生学习兴趣，培养学生的自学能力和创造性。

4. 与实际业务紧密相关

除了采用实用性强的案例以外，在每个案例的“技术分析”中，还增加了在实际工作应用的一些技巧，掌握知识和操作要点，满足工作要求。

5. 提供多媒体实时演示电子教案

本书为了便于老师教学，提供了实时演示的多媒体电子教案，将案例的操作步骤实时录制下来，让老师可以摆脱重复操作的繁琐，轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的老师，还有在企业负责项目开发的技术人员，他们将教学与工作需求更紧密地结合起来，通过完全的案例教学，提高学生的就业竞争力，为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

由于计算机技术日新月异，加上作者水平有限，因此本系列教材会有不足之处，希望同行和读者批评指正。

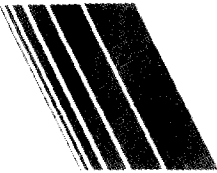
为便于老师教学，我们将为选用本教材的任课老师免费提供动态演示电子教案，请老师与出版社联系。

联系电话：010-51873145 010-83550289

联系人：穆蓉

沈大林

2004年10月



前言

中文 Dreamweaver MX 是 Macromedia 公司开发的,用于网页制作和网站管理,它与中文 Fireworks MX 和 Flash MX 有网页梦幻组合之称。它们具有基本相同的设计思想、基本相同的工作环境和操作方法,都可以直接制作网页,只是侧重面不一样。它们之间有着高度的交互性。它们越来越受到多媒体和网页制作人员以及电脑爱好者的宠爱。

Dreamweaver MX 是一种所见即所得的网页编辑器。它操作简便,可进行多个站点的管理,设置了 HTML 语言编辑器,支持 DHTML 和 CSS,分类提供了页面对象,可净化 Microsoft Word 生成的 HTML 文件,可导入 Microsoft Excel 和 Microsoft Access 建立的数据文件,导入和编辑 Fireworks 制作的 HTML 源代码和图像,以及导入 Flash 动画、按钮和文字,编辑动态页面等等。

本书是“新世纪职业技术培训实例教程”系列丛书之一。全书具有较大的知识信息量,本书共分 9 章,讲解了 68 个实例,提供了 300 多道思考与练习题。全书以计算机实例操作为主线,采用真正的任务驱动方式,展现全新的教学方法。本书贯穿以实例带动知识点的学习,通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作过程、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时,充分注意知识的相对完整性和系统性。读者可以跟着本书的操作步骤去操作,从而完成应用实例的制作,还可以在实例制作中轻松地掌握中文 Dreamweaver MX。本书由浅及深、由易到难、循序渐进、图文并茂,理论与实际制作相结合,可使读者在阅读学习时知其然还知其所以然,不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平,有利于教学和自学,教师可以得心应手地使用它进行教学,学生也可以自学。

本书的作者有的是计算机公司的培训工程师,有的是学校的计算机教师,他们有丰富的教学实践经验,并总结了一套任务驱动式的教学方法,用这种方法进行教学,比传统教学方法更容易讲授和学习。本书就是在这种任务驱动教学法的基础上总结编写出来的。建议教师在使用该教材进行教学时,可以一边带学生做各章的实例,一边讲解各实例中知识进阶中的知识和概念,将它们有机地结合在一起,可以达到事半功倍的效果。

本书由沈大林主编,杜金、张伦、关山编著,马广月审校。参加本书编写工作的主要人员有:董鑫、肖柠朴、张凤翔、沈昕、刘璐、崔元如、王连、袁柳、郑鹤、赵艳霞、陈炜、张小蕾、袁柳、丰金兰、朱彤、周波、周广宏、周建勤、高献伟、赵红、赵连柱、张桂亭等,参加其他编写工作的还有新昕教学工作室的人员。

本书可以作为中等计算机职业技术学校或高职非计算机专业的教材，也可以作为初、中级培训班的教材，还适于作为初学者的自学用书。

由于水平有限，加上编著、出版时间仓促，书中难免有偏漏和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2004 年 10 月

目 录



第 1 章 Dreamweaver MX 概述

第 1 节 Internet 和 HTML 简介	1
一、Internet 简介	1
1. 什么是 Internet	1
2. TCP/IP 协议	2
3. 什么是万维网	2
4. 网页和网站	3
5. Internet 地址	3
二、HTML 语言简介	4
1. 什么是 HTML 语言	4
2. 输入 HTML 语言程序	5
3. HTML 语言中所用标记的含义	5
4. 浏览网页和修改网页	6
5. 文件的路径名和 URL	7
第 2 节 Dreamweaver MX 概述	8
一、Dreamweaver MX 简介	8
1. 制作效率高	9
2. 网站管理方便	9
3. 控制能力强	9
4. 所供即所得	9
5. 较高的兼容性	9
二、Dreamweaver MX 工作环境简介	10
1. 选择 Dreamweaver MX 工作 环境	10
2. 文档窗口	11
3. 状态栏	12
4. 属性栏	12
5. 插入栏	13
6. 面板的基本操作	13

7. Dreamweaver MX 工作界面的 参数调整	14
8. 标尺和网格	15
第 3 节 HTML 程序实例	16
一、对图像进行处理的 HTML 程序 实例	16
1. 调整图像的大小	16
2. 给图像加边框	17
3. 调整图像和文本的相对位置	17
4. 为图像添加文字说明	18
5. 设置背景的平铺图像	19
6. 保留文本原来格式的标记	19
二、添加背景音乐和插入动画的 HTML 程序实例	20
1. 添加背景音乐	20
2. 在网页内插入 FLASH 动画	20
三、建立链接的 HTML 程序实例	21
1. 从一个文件链接另一个文件	21
2. 链接文件使用的标记	21
3. 实现同一个文件中的链接	22
4. 使用图像或动画的链接	23
四、设置框架的 HTML 程序实例	24
1. 设置框架	24
2. 修饰框架	24
3. 设置窗口举例	25
4. 如何实现窗口间的链接	26
第 4 节 用 Dreamweaver MX 制作 第一个网页	28
一、案例效果	28
二、技术分析	29

三、操作步骤.....	29
四、知识进阶.....	31
1. 网页的 HTML 程序	31
2. 用图像建立链接.....	32
五、思考练习.....	32
1. 填空题.....	32
2. 选择题.....	32
3. 操作题.....	33

第 2 章 网页中的文字、图像和导航条

【实例 1】 “跟我学 HTML” 网页—— 格式化文字	34
1. 文本缩进.....	36
2. 设置标题和字号.....	36
3. 修改“项目列表”属性.....	36
【实例 2】 导入 Word 编辑的 HTML 文档的网页	37
1. 基本选项卡.....	40
2. 详细选项卡.....	40
【实例 3】 文字查找和替换.....	41
1. 仅查找.....	43
2. 在整个站点或文件夹下进行查找.....	44
3. 查找网页文档中的源代码和 指定标签	45
4. 保存查询和装载查询.....	45
5. “选项”中各复选框的含义.....	45
【实例 4】 图文混排网页.....	46
1. 图像与文字相对位置.....	48
2. 修改图像路径.....	49
3. 为 Dreamweaver 设置外部 图像处理软件	49
4. 使用图像处理软件编辑网页中 的图像	50
【实例 5】 插入翻转图像后的网页.....	51
1. “插入鼠标经过图像”对话框 中各选项的含义	53

2. “图像属性栏”中各选项的 含义	53
【实例 6】 利用跟踪图像制作网页	55
1. 将跟踪图像与其他对象对齐	57
2. 改变跟踪图像的位置	57
3. 显示和隐藏跟踪图像	58
【实例 7】 拼合图像网页	58
与“鼠标经过图像”配合，制作 局部翻转图像	61
【实例 8】 插入导航条的网页	62
1. “插入导航条”对话框中各 选项的作用	64
2. 插入水平线	65
3. “水平线的属性栏”中各选项 的含义	66

第 3 章 框架、表格与层

【实例 9】 带框架的“跟我学 HTML” 网页	67
1. 增加和减少框架个数	69
2. 设置框架属性	70
3. 框架的简单编辑	70
4. 改变框架集属性	70
5. 保存框架文件	71
【实例 10】 “立体效果课程表”网页	73
1. “插入表格”对话框内选项 的含义	75
2. 选择表格	76
3. 设置表格单元格的属性	76
【实例 11】 用表格编排的网页	78
1. 在表格中插入行或列	80
2. 删除表格中的行与列	81
3. 复制和移动表格的单元格	81
【实例 12】 有表格数据排序的网页	82
1. “排序表格”对话框中各选项 的含义	83

2. 设置整个表格的属性.....	84	2. 使用样式表的网页源代码 解释	113
【实例 13】 用层编排的网页.....	85	【实例 19】 有不同形式链接文字的 网页	114
1. 设置层的默认属性.....	87	1. 定义样式表中的文字属性	117
2. 层属性栏.....	87	2. 定义样式表中的背景属性	117
【实例 14】 带阴影图像的网页.....	90	3. 采用链接式样式表的网页 代码	117
1. 选定层.....	92	【实例 20】 有阴影字的网页	118
2. 改变一个层的大小.....	92	1. 定义样式表中的扩展属性	119
3. 调整一个层或多个层的 位置	93	2. 另外几个常用滤镜的显示 效果	120
4. 同时调整多个层的大小.....	93	【实例 21】 有盒子效果的网页	121
5. 对齐多个层.....	93	1. 定义样式表中的区块属性	123
6. 在层中插入层.....	94	2. 定义样式表中的盒子属性	124
【实例 15】 带交替变化图像的网页.....	95	【实例 22】 创建和调用外部样式表	125
1. 显示层的信息与选定层.....	97	1. 定义样式表中的列表属性	127
2. 更改层的名称与是否允许层 重叠	97	2. 定义样式表中的定位属性	127
3. 改变层之间的嵌套关系与层的 显示顺序	97	【实例 23】 用 HTML 样式格式化的 网页	128
4. 设置层的可视性.....	98	HTML 样式编辑器中各选项的含义	130
【实例 16】 将层转换为表格的网页.....	99	【实例 24】 用网页布局设计的网页	130
1. 表格转换为层.....	101	1. 网页布局的调整	132
2. 兼容低版本浏览器的转换.....	102	2. 布局表格的属性栏	132
第 4 章 表单、样式表与网页布局		3. 布局表格菜单	134
【实例 17】 “图书登记表”网页.....	103	4. 布局单元格的属性栏	134
1. 创建表单域与显示表单域.....	106	5. 自动伸展	134
2. 设置表单域属性和删除 表单域	106	6. 间隔图像	135
3. 插入表单对象的方法.....	107	第 5 章 时间轴和网页中的其他对象	
4. 单选按钮组的属性设置.....	107	【实例 25】 插入 Flash 动画的网页.....	137
5. 列表/菜单的属性设置	108	Flash 对象的属性栏.....	139
6. 文件域的属性设置.....	108	【实例 26】 插入 Flash 按钮和文字 的网页	140
7. 图像域的属性设置.....	108	1. “插入 Flash 按钮”对话框中 各选项含义	142
8. 隐藏域的属性设置.....	109		
【实例 18】 有边框的图像网页.....	111		
1. 定义样式表中的边框属性.....	112		

2. “插入 Flash 文本”对话框中 各选项含义	142	选择事件	168
【实例 27】 插入 Shockwave 动画和 Fireworks HTML	144	【实例 35】 拼图游戏	170
1. Shockwave 影片对象的 属性栏	145	1. “拖曳层”对话框中各选项 的含义	172
2. Fireworks HTML 对象的 属性栏	146	2. 显示-隐藏层	174
3. 插入插件	147	3. “预先载入图像”对话框中 各选项的含义	174
【实例 28】 插入 Java Applet 程序的 网页	148	4. 设置文本	174
Java Applet 对象的属性栏	150	【实例 36】 有简单的 Flash 播放器的 网页	176
【实例 29】 插入 ActiveX 的网页	151	1. “控制 Shockwave 或 Flash” 对话框中各选项的含义	177
ActiveX 对象的属性栏中各选项 的作用	151	2. “检查插件”对话框中各选项 的含义	178
【实例 30】 有移动动画的网页	152	3. “检查浏览器”对话框中各 属性的含义	178
1. “时间轴”面板中各选项的 含义	154	4. “检查表单”对话框中各选项 的含义	179
2. 通道	154	【实例 37】 有弹出窗口的网页	180
【实例 31】 有沿曲线路径移动动画 的网页	155	1. “打开浏览器窗口”对话框中 各选项的含义	182
1. 加入关键帧	157	2. 转到 URL	182
2. 沿曲线路径移动的动画	157	【实例 38】 可弹出信息对话框的网页	183
【实例 32】 有交替变化图像的网页	158	1. “调用 JavaScript”对话框	184
1. 动画的删除	160	2. “改变属性”对话框中各选项 的含义	184
2. 动画的复制	160	3. “恢复交换图像”对话框的 含义	185
3. 动画的移动	160	【实例 39】 有音乐的网页	185
4. 动画的更名	160	1. 网页中常用的音乐格式	186
5. 使用多个时间轴	161	2. 为按钮添加声音	187
【实例 33】 有浮动广告条的网页	162	【实例 40】 有跳转菜单的网页	187
1. “行为”面板	164	1. “跳转菜单”对话框中各选项 的含义	189
2. “时间轴”对话框中各选项 的含义	164	2. 跳转菜单开始按钮	189
第 6 章 行为		【实例 41】 “图像链接翻转”网页	190
【实例 34】 有弹出式菜单的网页	166		

1. “设置导航条图像”对话框中
各选项的含义 192
2. “交换图像”对话框中各选项
的含义 194

第7章 模板、命令和“资源”面板

- 【实例 42】 “商品介绍”网页模板 195
将已有的 HTML 文件创建为
模板 197
- 【实例 43】 “商品介绍”网页 198
在已有的页面内使用新模板 199
- 【实例 44】 批量更新网页 200
1. 手动更新 201
 2. 将页面与模板分离 202
 3. 输出没有模板标记的站点 202
 4. 将 HTML 标记属性设置为可
编辑 202
- 【实例 45】 “版画世界”相册网页 203
1. “创建网站相册”对话框中各
选项含义 204
 2. 设置配色方案 205
 3. 利用 Fireworks 优化图像 205
 4. 清除 HTML 无效标记 205
- 【实例 46】 利用“属性”面板定义
命令 206
记录鼠标操作 207
- 【实例 47】 “颜色渐变文字”网页 208
“资源”面板中各选项的作用 209
- 【实例 48】 创建“库” 211
1. “库”面板中各选项的作用 212
 2. 库项目在页面内创建引用 212
 3. 库项目引用的属性栏 212
- 【实例 49】 通过修改库项目修改
网页 213
1. 编辑页面中库项目的引用 214
 2. 编辑库项目 214

3. 重建库项目 215
4. 更新网站 215

- 【实例 50】 利用 Anfy 软件制作鼠标
轨迹水纹效果 216
水面倒影效果制作 218

第8章 站点与链接

- 【实例 51】 建立一个本地站点 221
1. 站点地图属性设置 223
 2. “站点”窗口的特点 223
- 【实例 52】 利用站点窗口创建链接 224
1. 利用指向图标和站点建立
链接 225
 2. 利用指向图标和网页文档建立
链接 226
 3. 利用“站点”窗口的链接
方法 226
- 【实例 53】 在页面内建立链接 227
用鼠标拖曳的方法建立与锚点的
链接 228
- 【实例 54】 建立热点与 HTML 文件
的链接 230
1. 创建圆形和多边形热点 231
 2. 图像热区的编辑 231
 3. “热点”属性栏中各选项的
作用 231
- 【实例 55】 建立邮件链接和脚本
链接 232
1. 使用“插入”方法建立邮件
链接 233
 2. 建立无址链接 234
 3. 远程登录 234
- 【实例 56】 在站点中批量修改链接 234
1. 自动检查链接 235
 2. 人工检查链接 236
 3. 修复链接 236

【实例 57】 本地站点参数设置.....	237
1. “站点定义为”对话框中各选项的作用	239
2. 参数选择窗口的站点标签中各选项的作用	239
【实例 58】 上传文件.....	241
文件下载.....	242
【实例 59】 更新站点.....	242
选择站点内的文件进行上传.....	243
【实例 60】 构建自己的站点空间.....	244
1. 查每个页面下载的时间.....	249
2. 在浏览器中预览网页.....	249

第 9 章 外部插件与网站制作实例

【实例 61】 用“扩展管理器”管理插件.....	251
“Macromedia 扩展管理器”中各选项的功能	252
【实例 62】 用 RealMedia 插件创建 Real 播放器	254
1. RealMedia 标签中各按钮的作用	256

2. 在网页中插入 Real 声音文件	256
【实例 63】 用 Right-Click Menu 插件定义右键菜单	257
Style 选项卡中各选项的含义	259
【实例 64】 用 Scrolling Status Bar 插件定义状态栏信息	260
定义状态栏文字的 HTML 代码	262
【实例 65】 用 Print Link 插件制作“打印本页”按钮	264
制作热字和图像的打印本页链接.....	265
【实例 66】 “我的随身听”网站	265
1. 网页布局的基本原则	270
2. 制作其他页面	271
【实例 67】 为“我的随身听”网站申请主页空间	272
1. 登录和修改注册信息	274
2. 找回丢失的密码	276
【实例 68】 发布“我的随身听”网站的个人站点	277
1. 对网站进行更新	279
2. 申请免费域名	279
3. 为主页添加计数器	281

Dreamweaver MX 概述

本章学习要点

- 了解Internet、万维网的由来，了解TCP/IP协议。
- 了解什么是HTML，什么是浏览器，什么是URL等一些Internet的基本知识。
- 熟悉Dreamweaver MX工作环境。
- 掌握HTML语言的基本使用方法。
- 使用Dreamweaver MX制作出第1个网页。

第 1 节 Internet 和 HTML 简介

一、Internet 简介

1. 什么是 Internet

将地理位置不同并具有独立工作能力的多个计算机系统通过通信设备、通信线路及通信技术互连在一起，按照某种协议交换数据，由网络软件实现网络资源共享和互相通信的整个信息系统叫计算机网络。计算机网络按照覆盖的地域大小，可分为局域网（即 LAN）、城域网（MAN）和广域网（即 WAN）。Internet 一词来源于英文 Interconnect networks，即“互联各个网络”，简称“互联网”，我国推荐名称为“因特网”。既然是各个网络互联，则这些网络就应包括局域网和广域网等不同规模和构型的网络。

20 世纪 60 年代末期，出于冷战的需要，美国军事当局开始研究计算机系统安全性和可靠性。为了保证数据的安全，科学家提出了使用可变线路的建议，万一某一条线路遭到攻击和破坏，信息可沿另一条线路传输，使得整个网络仍然正常工作。

1969 年 9 月 2 日，美国国防部高级研究所计划局（ARPA）研究并建立了实验性军用计算机网络 ARPANET。以后，ARPANET 网络的应用由军事领域延伸到教育领域，科学家们开始使用 ARPANET 网络交换信息，共享研究成果。

1983 年，TCP/IP 协议（即传输控制协议和网际间协议）的建立，使计算机通信有了统一的

标准。这是计算机网络发展史上的一个里程碑，网络从此进入高速发展的时代。

1986 年，在美国国家科学基金会 NSF（National Science Foundation）的支持下，开始将美国各地的研究人员、各大学和研究机构的计算中心连接到了分布在不同地区的五个超级计算中心。至此，NSFNET 网络越来越多地被高等院校、科研机构、政府部门、商业集团、实验室和个人等所使用，逐渐取代了 ARPANET 网络。以后，ARPANET 网络经过十几年的发展就形成了 Internet。

1992 年，Internet 协会成立，这是一个用户自发形成的组织，以制定 Internet 相关协议和推广 Internet 的普及为目标。Internet 协会把 Internet 定义为“松散组织，独立国际合作的互联网络”，“通过自主遵守协议和过程，支持主机对主机的通信”。

1994 年 5 月，中国作为第 71 个国家级网加入 Internet，“中国国家计算机网络设施”（NCFC，国内也称中关村网）与 Internet 联通。

随着计算机和通信技术的发展，计算机网络由过去的军事与教育专用网络发展成为无所不包、无所不能的国际互联网络 Internet。Internet 已经成为我们生活与工作中不可缺少的一部分。它提供的服务主要有：电子邮件（E-mail）、文件传输（FTP）、电子公告（BBS）、远程登录（Telnet）和网页浏览（WWW）。Internet 正以人们难以想象的速度迅猛发展。

2. TCP/IP 协议

Internet 上的计算机种类繁多，像 IBM 公司的 PC 机和 Apple 公司的 Macintosh 机，而且计算机所用的操作系统更是五花八门。这些使用不同计算机语言的计算机在网络上是无法直接交流的，只有将各种语言翻译成一种通用的语言后才可以交流。网络通信协议（TCP/IP 协议）就是这样一种公用语言的规范约定。

（1）TCP 协议（Transmission Control Protocol，传输控制协议）：TCP 协议解决了在分组交换中可能出现的主要问题，提供了一个安全可靠性能高的数据传输方式。TCP 使用时钟和确认机制自动检测丢失的数据报并加以恢复，也可以自动检测数据到达的顺序并将它们按发送顺序调整过来。同时 TCP 能自动检测重复的数据报并只接受最先到达的数据报。在高级的计算机上，内存中随时保留 IP 的一个拷贝，时刻准备发送或接收分组。

（2）IP 协议（Internet Protocol，网际协议）：IP 协议非常详细地定义了计算机通信应该遵循的规则。它准确地定义了分组的组成和路由器如何将一个分组传递到目的地。连到 Internet 上的计算机需要 IP 软件才能在互联网上通信。IP 是最基本的软件，Internet 上的所有通信只有使用 IP 才能进行分组交换。所以，Internet 上的每台计算机都要安装一套供所有应用共享的 IP 软件拷贝。

TCP 协议和 IP 协议可以单独使用，但经常是协同工作，互相补充。简单地说，IP 协议提供了数据传输的灵活性，TCP 协议提供了数据传输的可靠性。

3. 什么是万维网

万维网也叫 WWW，是 World Wide Web（全球信息网）的缩写。它是由遍布在 Internet 上称为 Web 服务器的计算机组成的。针对 WWW，欧洲粒子物理研究所（CERN）的科学家

Tim Berners-Lee 提出了超文本 (Hypertext) 的结构体系, 该体系是由相互关联的文件组成的一种高级的基于超文本的浏览和搜索方式, 目的是让大家在不同地方用一种简捷的方式共享信息资源。万维网提供了非常丰富的信息, 各种信息按不同的类型以网页文件的形式分别存放在万维网服务器上, 供人们选择查阅。万维网使得浏览 Internet 的信息变得非常简单, 它已成为 Internet 用户使用最广泛的网络服务系统。

WWW 制定了一套标准, 有容易掌握的超文本 HTML 语言、统一的资源定位符 URL 和超文本传输协议 (hypertext transport protocol, HTTP)。

超文本传输协议是在浏览器与 Web 服务器间建立连接的协议标准。超文本由若干互联的超媒体文件组成, 它实质是通过超链接把一些具有超媒体特性的信息链接起来的一种新型信息管理技术。超媒体不但包括了文本内容, 还包括图像、动画、声音和视频等。超链接就是通过超文本中的链接点 (也叫“参考点”或“热点”) 建立与其他超媒体文件的链接, 用鼠标单击参考点即可调出与之相链接的其他超媒体文件 (如网页)。

浏览 WWW 必须通过浏览器来完成。浏览器是用来访问 Internet 的、基于超文本技术的、使用最广泛的网络软件, 它可以提供包括 WWW 的浏览、搜索、网络资讯的打印和收发 E-mail 等功能。在浏览器中, 比较有代表性的是 IE (Internet Explorer)、Navigator 和 Opera 等。

WWW 是当前 Internet 网上最受欢迎、最为流行和最新的信息检索服务系统。它提供了非常丰富的信息资源, 这些信息资源包括文字、图像、声音、动画和视频等。

4. 网页和网站

网页是 WWW 的基本文档, 它是用 HTML (Hypertext Markup Language, 即超文本标识语言) 编写的, 扩展名为 .htm 和 .html。不同的网页通过超链接联系在一起, 构成了 WWW 的纵横交织结构。WWW 是由无数的 Web 服务器构成的, 可以通过浏览器访问这些服务器上的网页。

通常把一系列逻辑上可以视为一个整体的页面叫做网站, 或者说, 网站就是一个相互链接的网页集合, 它们可以共享。网站的概念是相对的, 大可以到“新浪网”这样的大网站, 页面多得无法计数, 而且位于多台服务器上; 小可以到一些个人网站, 可能只有几个网页, 仅在一台服务器上占据很小的空间。

网页与网页之间的关系并不是完全相同的。主页是网站中的一个特殊网页, 它是在 WWW 上进入网站的第一个网页, 其中包含指向其他网页的超链接。通常主页的名称是固定的, 例如叫做 index.htm 或 index.html 等。

5. Internet 地址

- (1) IP 地址: 连接在 Internet 上的每台计算机都有一个惟一的地址。发送方计算机在通信之前必须知道接收方计算机的地址。这和我们日常邮寄普通信件是一样的道理。只是 Internet 上使用的地址称为 Internet 地址, 简称 IP 地址。它是四个以小点数隔开的十进制整数, 每个整数的范围是 0~255。Internet 上的每一台计算机和路由器都有一个由相关的管理机构指定的 IP 地址。计算机用四个字节的二进制单位 (32 位) 存储