

计算机网络技术实用技能丛书

Dreamweaver 8.0

网页制作自学手册



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

陈学平 主编



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

计算机网络技术实用技能丛书

Dreamweaver 8.0

网页制作自学手册

陈学平 主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书主要内容包括：网页制作的概念，网页制作的原则与方法，Dreamweaver 8.0 的基本界面介绍，站点的规划与创建，网页页面的构成要素，网页制作的文本对象，网页制作的图像对象和多媒体对象，网页制作的表格对象，网页制作的表单对象，网页制作的链接对象，网页制作中的“行为”应用，网页制作的库和模板及框架的应用，ASP 动态网站的开发环境及开发语言，ASP 动态网站的开发实例。

全书详细介绍了 Dreamweaver 8.0 在网页制作过程中所要应用的各种知识和技巧，并在读者已经掌握 Dreamweaver 8.0 的制作技巧的基础上，在本书的最后两章详细介绍了 ASP 动态网站的开发实例，以便让读者在网页制作方面进行提高性训练。

本书适合网页制作的初学者和有一定网页制作经验的普通读者阅读，也适合计算机应用、计算机网络、电子信息类的大中专学生学习。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Dreamweaver 8.0 网页制作自学手册/陈学平主编. —北京：电子工业出版社，2006.6
（计算机网络技术实用技能丛书）

ISBN 7-121-02711-9

I. D… II. 陈… III. 主页制作—图形软件，Dreamweaver 8.0 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2006）第 056756 号

责任编辑：雷洪勒 特约编辑：王芳明

印 刷：北京市海淀区四季青印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：24.5 字数：627 千字

印 次：2006 年 6 月第 1 次印刷

印 数：5 000 册 定价：36.00 元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。
联系电话：（010）68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

目前, 计算机网页设计已经非常普及, 人们的交流除了通过电子邮件外, 比较时尚的就是通过互联网站来向人们宣传, 因此掌握网页制作技巧, 设计自己的个性化网站将成为人们的一项基本技能。本书是“计算机网络技术实用技能丛书”之一。

本书详尽地介绍了通过 Dreamweaver 8.0 设计网页的技巧。读者在学习本书后, 可以继续参考本系列丛书后面即将出版的新书: 《Dreamweaver 8.0 for 动态数据库网站开发案例精粹 (ASP 篇)》及《Dreamweaver 8.0 for 动态数据库网站开发案例精粹 (ASP.NET 篇)》等。

1. 本书的主要内容

全书共由 15 章构成, 详尽地介绍了使用 Dreamweaver 8.0 学习网页制作的各种技巧。各章的具体内容如下。

第 1 章 介绍网页设计的基础知识, 如 Web、浏览器, 介绍了静态网站与动态网站的区别, 重点分析了一个网页页面的具体构成元素及 HTML 的基本语法, 为动态网站中源代码的学习打下基础。

第 2 章 介绍了网页制作的方法与原则, 重点介绍了网页制作的步骤。

第 3 章 针对网页制作的新手, 专门介绍了 Dreamweaver 8.0 的工作界面及功能菜单, 并设计了一个简单的网页, 让读者对 Dreamweaver 8.0 进行网页制作有所了解。

第 4 章 介绍了在 Dreamweaver 8.0 中规划与创建站点的方法。

第 5 章 介绍了网页页面中的文本对象, 如插入文本、格式化文本、项目列表等。

第 6 章 介绍了网页页面中的表格对象, 介绍了表格的创建与编辑方法, 重点介绍了表格的拆分与合并、表格的移动等。

第 7 章 详细介绍了网页页面中必须使用的超级链接对象的相关知识与设计技巧, 介绍了文本链接、图片链接、锚点链接、图片浏览链接、MP3 下载链接及其他特殊链接。

第 8 章 如果没有表单将不可能有动态网站, 本章详细介绍了动态网站建设中必须使用的表单对象的操作与设计技巧。

第 9 章 介绍了网页制作的层布局的相关知识, 通过层可以很好地定位网页对象的位置。

第 10 章 介绍了网页制作中的“行为”面板的使用技巧, 通过“行为”面板可以实现很多网页的特效, 如现在网上非常流行的“MP3 的下载前的试听”、“用户注册时的提示”、“动态导航下拉菜单”等。

第 11 章 介绍了网页中的图像与多媒体对象的插入与编辑方法。

第 12 章 介绍了网页制作的框架布局技术, 通过框架可以定位网页的布局, 并用实例进行了介绍。

第 13 章 介绍了网站模板的相关知识, 通过模板, 可以保证网站的页面统一, 加快网站建设的速度。

第 14 章 介绍了服务器动态网页基础知识, ASP 的相关概念、数据库的建立与操作、动态网页建设环境的配置, 还详细介绍了 ASP 动态网站的脚本语言 VBScript 的相关知识, 这为读者在学习 ASP 和 ASP.NET 动态网站时分析源代码打下了基础。

第 15 章 详细介绍了服务器动态网页的制作, 并以一个购物网站的“会员系统”为例进行了详细介绍。

2. 本书的特点

(1) 本书最突出的特点是通俗易懂,可以让读者轻松上手,从零起点入手。

(2) 内容安排上注意前后对照、循序渐进,同时针对不同层次的读者又可以自己选择性地学习需要掌握的内容。

(3) 本书所述知识简明,案例与网页设计的实际应用进行了紧密结合,是读者学习网页制作的学习手册。可以说“一册在手,网页无忧”。

(4) 教材使用了大量的图例,配置操作步骤的详细讲解,读者可以直观地学习。

3. 您学习本书后的收获

(1) 学习本书后对计算机网页的概念、网页页面的构成元素能够理解和掌握。

(2) 学习本书后能够掌握网页的设计原则与设计步骤。

(3) 学习本书后能够通过网页制作软件 Dreamweaver 8.0 规划与创建站点。

(4) 学习本书后能够熟练操作 Dreamweaver 8.0,掌握 Dreamweaver 8.0 网页页面设计中的各种网页对象,如文本、表格、图像、表单、层、框架、行为等。

(5) 学习本书后能够初步理解服务器动态网页建设的相关概念,能够配置服务器动态网页的建设与测试环境。

(6) 学习本书后能掌握服务器动态网页的制作技巧,并能为 ASP 及 ASP.NET 动态网站的后继学习打下坚实的基础。

(7) 学习本书后,能够将书中的各种技巧在网页制作的实际工作中加以应用,从而帮助读者解决网页制作中的具体问题。

本书由陈学平编写,在本书编写过程中,得到了笔者家人、同事的支持和帮助,也得到了所教班级学生的帮助,借此机会向他们表示衷心的感谢!由于笔者水平所限,书中难免还会存在一些缺点和错误,殷切希望广大读者批评指正。

读者如果在学习过程中需要本书的源代码光盘,可以与作者联系。本书的源代码光盘下载地址:FTP://cqhjw.meibu.com(开放时间:19:00~22:00)。读者要下载可与作者联系。

联系方式 电子邮件: yuanju01@163.COM
QQ 在线交流: 41800543
MSN: yuanju2003@example.com

陈学平
2006 年 5 月于重庆

目 录

第 1 章 网页设计基础	(1)
1.1 Internet 基础知识	(1)
1.1.1 什么是 Internet	(1)
1.1.2 URL 和 HTTP	(1)
1.1.3 超文本与超媒体	(2)
1.1.4 Web 浏览器	(3)
1.1.5 上机实训 1 Web 浏览器的使用	(4)
1.2 静态网页与动态网页的区分	(4)
1.3 上机实训 2 识别并比较静态、动态网站的技术要点	(5)
1.4 网页页面的构成元素	(5)
1.4.1 文本	(6)
1.4.2 图像和动画	(6)
1.4.3 声音和视频	(6)
1.4.4 超级链接	(6)
1.4.5 表格	(7)
1.4.6 表单	(7)
1.4.7 导航栏	(7)
1.4.8 其他常见元素	(7)
1.4.9 上机实训 3 识别网站的页面构成要素	(7)
1.4.10 上机实训 4 读者绘制网页元素草图	(8)
1.5 网页设计基础	(9)
1.5.1 HTML 简介	(9)
1.5.2 HTML 基本语法	(10)
1.5.3 HTML 的链接	(16)
1.5.4 版面风格控制	(18)
1.5.5 表格	(21)
1.5.6 上机实训 5 熟悉 HTML 语言的用法	(26)
本章小结	(27)
思考与练习	(28)
第 2 章 网页制作的方法与原则	(29)
2.1 网页制作步骤	(29)
2.1.1 收集整理资源	(29)
2.1.2 规划站点内容	(30)
2.1.3 配置站点	(30)
2.1.4 创建页面	(31)

2.1.5	测试站点	(31)
2.1.6	发布站点	(32)
2.1.7	站点维护、更新	(32)
2.2	网页制作原则	(32)
2.2.1	整体规划	(32)
2.2.2	鲜明的主题	(32)
2.2.3	善用图像	(33)
2.2.4	鲜明的导航	(33)
2.2.5	时时更新	(33)
2.2.6	取个有创意的网站名	(33)
2.2.7	制作通用网页	(33)
2.2.8	不要使用过多的动画	(34)
2.3	网页制作的相关知识	(34)
2.3.1	网页整体架构	(34)
2.3.2	用色技巧	(35)
2.3.3	网页页面设计艺术	(37)
2.4	上机实训	(39)
2.4.1	上机实训 1 浏览 8848 网站, 查看并分析其颜色搭配、 首页布局和信息分布, 主要链接等, 并写出一个报告	(39)
2.4.2	上机实训 2 申请域名	(40)
2.4.3	上机实训 3 登录 BBS 的方法与推广过程	(40)
	本章小结	(41)
	思考与练习	(42)
第 3 章	Dreamweaver 8.0 新手上路	(43)
3.1	Dreamweaver 8.0 工作界面	(43)
3.1.1	插入栏	(44)
3.1.2	文档工具栏	(45)
3.1.3	文档窗口	(46)
3.1.4	浮动面板组	(46)
3.1.5	属性面板的使用	(46)
3.1.6	标签选择器	(47)
3.2	Dreamweaver 8.0 的功能菜单	(47)
3.2.1	“文件”菜单	(48)
3.2.2	“编辑”菜单	(49)
3.2.3	“查看”菜单	(49)
3.2.4	“插入”菜单	(51)
3.2.5	“修改”菜单	(51)
3.2.6	“文本”菜单	(51)
3.2.7	“命令”菜单	(52)

3.2.8	“站点”菜单	(52)
3.2.9	“窗口”菜单	(52)
3.2.10	“帮助”菜单	(53)
3.3	在 Dreamweaver 8.0 中建立一般网页的方法	(53)
3.4	上机实训 创建一个简单的网页	(55)
	本章小结	(56)
	思考与练习	(57)
第 4 章	站点的规划与创建	(58)
4.1	站点的规划	(58)
4.1.1	Macromedia Dreamweaver 8.0 的站点	(58)
4.1.2	规划站点结构	(59)
4.1.3	导航草图设计	(59)
4.2	创建站点基本结构	(60)
4.2.1	站点的创建	(60)
4.2.2	管理站点的使用	(66)
4.3	站点窗口的使用	(68)
4.3.1	在站点中添加新文件夹和文件	(71)
4.3.2	重命名文件或文件夹	(71)
4.3.3	删除文件或文件夹	(72)
4.4	站点地图的管理	(72)
4.4.1	定义站点地图布局	(72)
4.4.2	查看站点地图	(74)
4.5	上机实训 建立网页实例	(74)
	本章小结	(76)
	思考与练习	(76)
第 5 章	网页中的文本对象	(78)
5.1	插入普通文本	(78)
5.2	插入特殊文本	(78)
5.3	在字符之间添加空格	(79)
5.4	插入水平线	(80)
5.5	插入日期	(81)
5.6	格式化文本	(81)
5.7	创建列表	(85)
5.8	上机实训 文本及项目表的添加	(88)
	本章小结	(91)
	思考与练习	(92)
第 6 章	网页中的表格	(93)
6.1	表格的基本概念	(93)
6.2	插入表格	(93)

6.3	在表格中添加内容	(95)
6.4	嵌套表格	(96)
6.5	表格基本操作	(96)
6.6	表格属性设置	(100)
6.7	表格高级操作	(101)
6.8	上机实训 表格设置	(103)
	本章小结	(104)
	思考与练习	(104)
第 7 章	网页中的超级链接	(106)
7.1	文本链接	(106)
7.2	图像超级链接	(107)
7.2.1	创建图像链接	(107)
7.2.2	创建热点区域	(108)
7.3	其他类型的超级链接	(110)
7.3.1	MP3 下载超级链接	(110)
7.3.2	锚点链接	(113)
7.3.3	从小图片链接浏览原图	(116)
7.3.4	构建空链接	(120)
7.3.5	构建 Top 链接	(121)
7.3.6	构建 JavaScript 链接	(121)
7.3.7	构建前进链接和后退链接	(122)
7.3.8	构建打印链接	(122)
7.3.9	构建收藏链接	(123)
7.3.10	构建设置默认主页链接	(124)
7.3.11	构建访问默认主页链接	(126)
7.3.12	构建刷新链接	(127)
7.3.13	构建 E-mail 链接	(127)
7.3.14	单击广告后才使链接生效	(131)
	本章小结	(134)
	思考与练习	(134)
第 8 章	表单	(135)
8.1	认识表单	(135)
8.2	用户注册	(137)
	本章小结	(143)
	思考与练习	(143)
第 9 章	Dreamweaver 中的层布局技术	(144)
9.1	层的创建及设置	(144)
9.1.1	层的创建	(144)
9.1.2	设置层首选参数	(145)

9.1.3	嵌套层的创建	(146)
9.2	层的基本操作	(146)
9.2.1	“层”面板的显示	(146)
9.2.2	层的选择	(147)
9.2.3	移动层和对齐层	(148)
9.2.4	重设层的大小	(148)
9.2.5	层的属性设置	(149)
9.3	层的高级操作	(151)
9.3.1	层的显示/隐藏	(151)
9.3.2	改变层的名称	(151)
9.3.3	设置层的堆叠顺序	(152)
9.3.4	删除层	(152)
9.3.5	层与表格的相互转换	(152)
9.4	层的应用技巧	(154)
9.4.1	利用层放大图片	(154)
9.4.2	利用层制作模板	(157)
9.4.3	MP3 产品展示	(159)
9.4.4	下拉菜单	(161)
9.4.5	动态导航菜单	(164)
9.4.6	图片交替显示	(166)
9.4.7	漂浮广告动画	(169)
	本章小结	(171)
	思考与练习	(171)
第 10 章	行为	(172)
10.1	播放声音	(172)
10.1.1	添加网页的背景音乐	(172)
10.1.2	MP3 在线试听	(174)
10.1.3	让用户选择播放音乐	(178)
10.2	网页提示信息	(181)
10.2.1	弹出提示信息	(181)
10.2.2	用户注册提示	(183)
	本章小结	(186)
	思考与练习	(186)
第 11 章	图像和多媒体对象	(187)
11.1	图像的格式及来源	(187)
11.1.1	图像的格式	(187)
11.1.2	图像的来源	(188)
11.2	插入图像	(188)
11.2.1	插入图像作为网页内容	(188)

11.2.2	插入图像的属性设置	(191)
11.2.3	给插入图像加入链接	(192)
11.2.4	插入图像背景	(193)
11.3	鼠标经过图像设置	(194)
11.4	导航条	(196)
11.4.1	导航条简介	(196)
11.4.2	插入导航条	(197)
11.4.3	编辑导航条	(198)
11.5	插入 Flash 对象	(198)
11.5.1	插入 Flash 动画	(198)
11.5.2	插入 Flash 文本	(200)
11.5.3	插入 Flash 按钮	(203)
11.5.4	控制 Flash 播放	(205)
	本章小结	(207)
	思考与练习	(207)
第 12 章	框架布局技术	(208)
12.1	框架及框架集的基本概念	(208)
12.2	创建框架及框架集	(209)
12.2.1	插入预定义的框架集	(209)
12.2.2	创建新的空预定义框架集	(210)
12.2.3	将现有文档分割为框架	(211)
12.3	框架集与框架的选择及删除操作	(212)
12.3.1	框架面板	(212)
12.3.2	选取框架和框架集	(212)
12.3.3	删除框架	(213)
12.4	框架集及框架的属性设置	(213)
12.4.1	框架集的属性设置	(213)
12.4.2	框架集文档标题的设置	(214)
12.4.3	框架的属性设置	(214)
12.4.4	框架及框架集的保存	(215)
12.4.5	处理不能显示框架的浏览器	(216)
12.5	上机实训	(216)
	本章小结	(218)
	思考与练习	(218)
第 13 章	网站模板	(219)
13.1	模板简介	(219)
13.2	创建模板	(219)
13.2.1	将现有文档保存为模板	(219)
13.2.2	创建空白模板	(220)

13.3	模板的编辑	(222)
13.3.1	创建可编辑区域	(222)
13.3.2	取消对可编辑区域的标记	(223)
13.3.3	更改可编辑区域的名称	(223)
13.4	用模板创建网页	(223)
13.4.1	创建基于现有模板的文档	(224)
13.4.2	在“资源”面板中从模板创建新文档	(225)
13.4.3	将当前文档应用模板	(225)
13.5	管理模板	(226)
13.5.1	重命名模板	(226)
13.5.2	删除模板	(226)
13.5.3	更新模板	(227)
13.6	上机实训	(229)
13.6.1	创建模板	(229)
13.6.2	应用模板	(238)
	本章小结	(238)
	思考与练习	(239)
第 14 章	服务器动态网页基础知识	(240)
14.1	ASP 技术基础	(240)
14.1.1	ASP 的概念与工作流程	(240)
14.1.2	ASP 应用程序	(241)
14.1.3	ASP 的内建对象	(243)
14.2	脚本语言简介	(245)
14.2.1	VBScript 语言的特点	(245)
14.2.2	VBScript 程序的编辑和调试	(246)
14.3	VBScript 编程基础	(256)
14.3.1	数据类型	(256)
14.3.2	常量和变量	(258)
14.3.3	运算符和表达式	(262)
14.3.4	数组	(266)
14.4	VBScript 程序流程控制	(270)
14.4.1	条件控制语句	(270)
14.4.2	循环控制语句	(275)
14.5	过程	(282)
14.5.1	Sub 过程	(282)
14.5.2	Function 过程	(285)
14.6	常用内部函数	(287)
14.6.1	输入、输出函数	(287)
14.6.2	字符串函数	(289)

14.6.3	日期函数	(297)
14.6.4	转换函数	(299)
14.6.5	VBScript 中的几个数学函数	(300)
14.7	对象	(301)
14.7.1	文档对象模型 (DOM)	(301)
14.7.2	Windows 对象	(302)
14.7.3	Document 对象	(305)
14.7.4	History 对象	(307)
14.7.5	Navigator 对象	(308)
14.7.6	Form 对象	(309)
14.7.7	文本框对象	(311)
14.7.8	按钮对象	(316)
14.7.9	单选框对象和复选框对象	(318)
14.7.10	选择列表对象	(323)
14.7.11	Location 对象	(325)
14.8	数据有效性验证实例	(327)
14.9	ActiveX 控件	(330)
14.10	数据库基础知识	(331)
14.10.1	关系数据库简介	(331)
14.10.2	Access 数据库及其操作	(332)
14.10.3	数据库的连接	(336)
14.11	测试服务器的建立	(338)
14.11.1	Web 服务器管理程序简介	(339)
14.11.2	Web 服务器 IIS 的安装与设置	(339)
	本章小结	(346)
	思考与练习	(347)
第 15 章	服务器动态网页的制作	(350)
15.1	动态站点的建立	(350)
15.1.1	在本地硬盘上建立站点和发布站点	(350)
15.1.2	在 Dreamweaver 8.0 中定义本地站点	(350)
15.2	后台数据库的设计	(353)
15.2.1	设计库结构及创建数据源	(353)
15.2.2	在 Dreamweaver 8.0 中建立数据库连接	(353)
15.3	会员系统的设计	(355)
15.3.1	系统功能及设计	(355)
15.3.2	创建会员注册页面	(356)
15.3.3	插入记录服务器行为	(356)
15.3.4	检验新用户的服务器行为	(357)
15.3.5	检验用户注册的行为正确性	(358)

15.4 用户专区的设计 (363)

15.4.1 会员登录成功及失败的页面 (363)

15.4.2 会员修改个人资料 (364)

15.4.3 会员密码管理 (367)

15.4.4 收货人信息页面的设计 (370)

本章小结 (375)

思考与练习 (375)

第 1 章 网页设计基础



本章导读

本章主要介绍 Internet 基础知识，同时还介绍网页的页面构成要素，着重介绍了 HTML 语言的语法，为后面网页制作部分源代码的学习打下基础。



学习目标

- ★ 了解 Internet 的相关基础知识;
- ★ 熟悉 Web 浏览器的使用;
- ★ 能够区分静态网站与动态网站;
- ★ 掌握网页页面的构成元素;
- ★ 了解 HTML 语言的构成;
- ★ 掌握 HTML 语言的基本语法。

1.1 Internet 基础知识

1.1.1 什么是 Internet

Internet 是全球信息资源的代名词，它的信息量非常大。

Internet 建立于 20 世纪 70 年代发展起来的计算机网络群之上。第一个网络由美国国防部资助的 Arpanet 网络，现在已经发展为 Internet 网络。

把 Internet 看做是一个相互连接的计算机网络是不全面的。计算机网络只是简单的转载信息的媒体，而 Internet 不仅是一个计算机网络，更重要的是，它是一个庞大的、实用的、可共享的信息源，世界各地都可以通过 Internet 通信和共享信息源。比如可以发送或接收电子邮件；可以与别人建立联系并互相索取信息；可以在网上发布公告，宣传你的信息；可以参加各种专题小组讨论；可以免费享用大量的信息源和软件资源。

1.1.2 URL 和 HTTP

1. URL

在浏览器的地址栏里输入的网站地址叫做 URL (Uniform Resource Locator, 统一资源定位器)。当我们在浏览器的地址框中输入一个 URL 或单击一个超级链接时，URL 就确定了要浏览的网页地址。浏览器通过超文本传输协议 (HTTP)，将 Web 服务器上站点的网页代码提取出来，显示成网页。

URL 地址的组成简述如下。

例如：<http://www.microsoft.com/china/index.htm>。

它的含义如下。

- (1) **http://**: 代表超文本传输协议, 通知 **microsoft.com** 服务器显示 Web 页, 通常不用输入;
- (2) **www**: 代表一个 Web (万维网) 服务器;
- (3) **Microsoft.com/**: 这是存放有网页的服务器的域名, 或站点服务器的名称;
- (4) **China/**: 该服务器上的子目录, 就好像我们在本地硬盘上建立的文件夹;
- (5) **index.htm**: **index.htm** 是文件夹中的一个 HTML 文件 (网页), **index.htm** 一般为网站的首页。

2. HTTP

Internet 的基本协议是 TCP/IP 协议, TCP/IP 模型最上层是应用层 (Application Layer), 它包含所有高层的协议。高层协议有: 文件传输协议 (FTP)、电子邮件传输协议 (SMTP)、域名系统服务 (DNS)、网络新闻传输协议 (NNTP) 和 HTTP 协议等。

HTTP 协议 (Hyper Text 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。

1.1.3 超文本与超媒体

1. 超文本

我们在上网浏览一个网站的页面时, 要先把页面所对应的文件从远程计算机中通过 Internet 传送到浏览者自己的计算机上, 再由 WWW 浏览器翻译成有文字、有图形甚至有声音的页面。这些页面对应的文件不再是普通的“文本文件”, 该文件中除包含文字信息外, 还包括了一些具体的链接。这些包含链接的文件被称为超文本文件。

与普通文本相比, 超文本文件中多了一些对文件内容的注释, 这些注释表明了当前文字显示的位置、颜色等信息, 更重要的是, 有些注释中包含了提示用户如何操作计算机的说明。为了使各种不同类型的 WWW 服务器都能正确地认识和执行, 超文本文件要遵从一个严格的标准, 这个标准就是超文本标记语言 (HTML)。我们可以利用这种语言来编写超文本文件, 在 Internet 上制作自己的主页。

2. 超媒体

在理解超媒体的概念之前, 首先需要了解什么是超链接 (Hyper 链接)。超链接大量应用于 Internet 的万维网 WWW (World Wide Web) 中。超链接是指在 Web 网页所显示的文件中对有关词汇的索引链接, 通过这些带有索引链接的词汇或语句, 可以指向另一个文件。WWW 使用链接方法可以方便地从 Internet 上的一个文件访问另一个文件 (即文件的链接), 这些文件可以在同一个站点, 也可以在不同的站点。可见 WWW 中的超链接能将若干文本组合起来形成超文本。同样 WWW 中的超链接也可将若干不同媒体、多媒体或流媒体文件链接起来, 组合成为超媒体。

超媒体系统是超文本系统的扩展, 其不同点只在于文件内容的不同。超文本文件仅包含文本信息, 而超媒体文件则包含各种媒体、多媒体或流媒体信息。从超文本到超媒体, 超链接的内容已经从原来文本中的一个词或词组, 发展到现在的一幅图像或图像的一部分, 通过链接得到的内容也更加广泛, 可以是地球另一端的某台计算机上的图片、声音、音乐或电影。

但不管叫超文本还是叫超多媒体，WWW 上各网页都是通过链接来完成相互间的访问。而要使访问正常进行，必须使这些链接能够正确地指向所要访问的网页。这些工作是通过统一资源定位器（URL）来实现的。

1.1.4 Web 浏览器

1. Web 技术简介

World Wide Web 称为万维网，简称 Web。它的基本结构是采用开放式的客户/服务器结构（Client/Server），分成服务器端、客户接收机及通信协议三个部分。

（1）服务器（Web 服务器）

客户/服务器结构中规定了服务器的传输设定、信息传输格式及服务器本身的基本开放结构。Web 服务器是驻留在服务器上的软件，它汇集了大量的信息。Web 服务器的作用就是管理这些文档，按用户的要求返回信息。

（2）客户接收机（Web 浏览器）

客户机系统称为 Web 浏览器，用于向服务器发送资源索取请求，并将接收到的信息进行解码和显示。Web 浏览器是客户端软件，它从 Web 服务器上下载并获取文件，翻译下载文件中的 HTML 代码，进行格式化，根据 HTML 中的内容在屏幕上显示信息。如果文件中包含图像以及其他格式的文件（如音频、视频、Flash 等），Web 浏览器会做相应的处理，或根据所支持的插件进行相应的显示。

（3）通信协议（HTTP 协议）

Web 浏览器与服务器之间遵循 HTTP 协议进行通信传输。HTTP（Hyper Text Transfer Protocol，超文本传输协议）是分布式的 Web 应用的核心技术协议，在 TCP/IP 协议栈中属于应用层。它定义了 Web 浏览器向 Web 服务器发送索取 Web 页面请求的格式，以及 Web 页面在 Internet 上的传输方式。

Web 服务器通过 Web 浏览器与用户交互操作，相互间采用 HTTP 协议相互通信（服务器和客户端都必须安装 HTTP 协议）。Web 服务器也称为 HTTPd 服务器（d 是指 UNIX 系统中的 daemon）。最早的 Web 服务器软件是在 UNIX 系统上发展起来的，有 CERN 和 NCSA 两种类型。现在占居市场分额最大的是 Apache 服务器软件，并且可以在多种环境下运行，如 UNIX、Linux、Solaris、Windows 2000/2003 等。在 Windows 环境下，由于 Microsoft 得天独厚的优势，因而 IIS（Internet Information Server）成为 Windows 2000 及 Windows 2003 中主要的服务器软件。

在 Web 浏览器软件中，Netscape 的 Web 浏览器 NN（Netscape Navigator）、NC（Netscape Communicator）具有最广泛的系统平台支持，可以在所有平台上运行；Microsoft 的 IE（Internet Explorer）则是 Windows 平台上运行最完美的浏览器软件。

Web 服务器和 Web 浏览器之间通过 HTTP 协议相互响应。一般情况下，Web 服务器在 80 端口等候 Web 浏览器的请求，Web 浏览器通过 3 次握手与服务器建立起 TCP/IP 连接。

大多数 Web 服务器和 Web 浏览器已使用了 HTTP/1.1 版。HTTP1.1 具有许多新的特色：

① 能够识别主机名，允许多个虚拟主机名共存于一个 IP 上。

② 具有内容协商的能力，允许服务器以多种格式存取资源，供 Web 服务器和 Web 浏览器选择最佳版本。