

Dreamweaver MX 2004

中文版

实训教程

孙印杰 马子彦 郭利周 等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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



Dreamweaver MX 2004 中文版

实训教程

孙印杰 马子彦 郭利周 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Dreamweaver 是 Macromedia 公司推出的一款专业网页设计软件,其强大的功能和易操作使其在同类软件中脱颖而出,也因此受到了众多网页设计者们的好评与青睐。本书结合作者多年来从事网站开发、应用与教学经验而编写,全面介绍了使用 Dreamweaver MX 2004 中文版进行网页设计的方法和技巧。本书围绕一个个人站点的建设展开介绍,兼顾初学者对网页设计的理解,不仅知识体系全面,也体现了循序渐进的特点。

全书以基本概念、入门知识为基础,以实际操作为主线,结构清晰、详略得当,具有较强的可读性和可操作性,是学习使用 Dreamweaver MX 2004 中文版制作网页及管理站点的入门级参考书。本书针对初、中级用户编写,可作为各种计算机培训班、辅导班的教材,也可作为网页制作初学者的自学教程。

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 MX 2004 中文版实训教程 / 孙印杰等编著. —北京:电子工业出版社, 2005.6
新时代电脑教育丛书
ISBN 7-121-01205-7

I.D... II.孙... III.主页制作—图形软件, Dreamweaver MX 2004—技术培训—教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 045918 号

责任编辑: 祁玉芹

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版

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: 20.25 字数: 450 千字

印 次: 2005 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 8000 册 定价: 26.00 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 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

出版说明

计算机技术的飞速发展，把人类社会推进到了一个崭新的时代。计算机作为常用的现代化工具，正极大地改变着人们的经济活动、社会生活和工作方式，给人们的工作、学习和娱乐等带来了极大的方便和乐趣。新时代的每一个人都应当了解计算机，学会使用计算机，并能够用它来获得知识和处理所面临的事务。因此，掌握计算机的基础知识及操作技能，是每一个现代人所必须具有的基本素质。

学习计算机知识有两种不同的方法：一种是从原理和理论入手，注重理论和概念，侧重知识学习；另一种是从实际应用入手，注重计算机的应用方法和使用技能，把计算机看做是一种工具，侧重于熟练地掌握和应用它。从教学实践中我们知道，第一种方法适用于计算机专业的学科式教学，而对于大多数人来讲，计算机只是一种需要熟练掌握的工具，学习计算机知识是为了应用它，应该以应用为出发点。特别是非计算机专业的职业院校的学生，更应该采用后一种学习方式。

为此，电子工业出版社组织了强大的编辑策划队伍和优秀的、富有丰富写作经验的作者队伍组成编委会，进行了系统的市场分析、技术分析和读者学习特点分析，并根据分析结果认真筛选出版题目，制定了严格的出版计划、写作结构和写作要求，开发出了这套用于培养初学者计算机应用技能的《新时代电脑教育丛书》。

本丛书是为初学电脑或仅有少量电脑知识的电脑初学者编写的，目标是为了帮助读者增长知识、提高技能、增加就业机会，并提高业务技能。因此，本丛书在编写时基于这样一种理念，即检查计算机学习好坏的主要标准，不是“知道不知道”，而是“会用不会用”。为此，本丛书的核心内容主要不是向广大读者讲述“计算机有哪些功能，可以做些什么”，而是着重介绍“如何利用计算机来高效、高质量地完成特定的工作任务”。

为了帮助初学者快速掌握电脑的使用技能，掌握电脑系统及其软件的最常用、最关键的部分，本丛书在基础和理论知识的安排上以“必需、够用”为原则，每本书中的所有理论知识介绍均以实际应用中是否需要为取舍原则，以能够达到应用目标为技术深度控制的标准，尽量避免冗长乏味的电脑历史或深层原理的介绍；而真正的重心在于培养读者的实用技能——即采用“技能驱动”的写作方案，强调实际技能的培养和实用方法的学习，重点突出学习中的动手实践环节。鉴于此，本丛书在基础知识和理论讲述之后，安排了大量

的动手实践任务和实训项目，这些任务和项目不是对基础知识的简单验证，而是针对实际应用安排的，具有总结性，是对知识运用的升华和扩展，是技能学习和掌握的完美体现。完成了这些实训项目，就能够熟练掌握一种技能，对知识有充分的理解。希望能够帮助初学者达到学有所得、学有所用、学有所获，从学习的过程中得到使用电脑的真才实学；并在重视实用和实例的前提下，注意方法和思路，帮助读者能够举一反三地解决同类问题，而不是简单地就事论事。

总的来说，本丛书既有明确的学习目标，又有完成具体任务所必需的基础理论知识，更有步骤具体的实践操作实例。读者应该边学边做，通过动手理解和掌握理论知识，并在实践操作的基础上进行归纳、总结、思考，上升到一般规律，从感性到理性，以真正融会贯通。本丛书中提供的一些特色段落，有助于读者快速掌握操作技巧，减少或避免错误，提升学习效率；并为读者提供了深入学习的资料和信息，使其知识和能力得到进一步的拓展和提高。

为了方便采用本丛书作为教材的各类学校开展教学活动，我们将为老师免费提供与教材配套的电子课件及相关素材。希望本丛书能够成为职业院校对学生进行综合应用技能培养的教与学两相宜的教材，也希望能够成为计算机爱好者的良师益友！

电子工业出版社

前 言

目前, 网页制作软件层出不穷, 而 Macromedia 公司推出的 Dreamweaver 则是其中的佼佼者。Dreamweaver 是一款专业的网页制作工具, 具有可视化编辑界面和强大的所见即所得网页编辑功能。它不仅可以制作网页, 而且为设计和开发站点提供了良好的操作平台, 集网页制作与网站管理于一身。使用 Dreamweaver, 用户不必编写复杂的 HTML 源代码, 就可快速生成跨平台、跨浏览器的网页。同时, Dreamweaver 支持动态 HTML, 并采用 Roundtrip HTML 技术, 奠定了其在网页高级设计功能方面的领先地位。在网页设计过程中, 动态 HTML 技术能够让用户轻松设计复杂的交互式网页, 产生动态效果; 而 Roundtrip HTML 技术则可以支持 HTML 源编辑模式, 不会产生冗余代码, 使网页渲染速度加快。

Dreamweaver MX 2004 中文版的界面更出色、功能更加强大、操作更为简便。改进后的插入栏采用全新的流线型外观, 占用更少的工作空间; 灵活的开始页面, 大大方便了用户的文件操作; 改进的表格编辑工具使用户随时都能看到当前操作对整个表格的影响; 更多有效的代码编辑工具大大方便了高级用户使用代码进行网页设计; 支持 Macromedia Flash 元素, 使导入一个 Flash 构件就像定制标签一样轻松; 内置的图形编辑程序让开发更加节省时间; 对 CSS 的支持功能更强, 在 CSS 中进行版面设计更加容易; 动态跨浏览器有效性检查功能可以自动核对标签和 CSS 规则是否适应目前的主浏览器, 从而增强了网页的兼容性; 所有传输的文件完全加密, 防止用户秘密泄露; 增强了库和模板功能, 使用户可以直接建立具有专业界面和代码的网页; 支持目前流行的绝大部分网络设计代码, 如 ASP、ASP.NET、JSP、PHP、XML、VXML 和 CFML 等, 使网页制作能力得到更大的扩展。

本书全面介绍了 Dreamweaver MX 2004 的功能、基本组成及基本操作等基础知识, 还介绍了创建网页、制作动态特效、制作交互式网页、建立和发布站点、管理与维护网站等的方法和技巧。

全书共分 12 章, 各章的内容概括如下。

第 1 章介绍网络、网站、网页及网页设计的基础知识, 以及 Dreamweaver MX 2004 的系统配置要求、基本功能及其工作环境。

第 2 章介绍开发网站的基本知识。如站点的规划和设计原则、网站的开发流程、创建本地站点等内容。

第 3 章介绍网页的创建和编辑知识。如新建网页的方法、网页的命名原则、保存和打开网页的方法以及设置页面属性的方法等。

第 4 章介绍 Dreamweaver MX 2004 中文版的基本操作及应用技巧。包括输入各种文本对象、设置文本格式、创建项目列表、对文本应用 HTML 样式和层叠样式表 (CSS) 的方法, 以及对文本进行查找、替换和拼写检查等。

第 5 章介绍在网页中使用表格的方法和技巧。包括创建表格、编辑表格、格式化表格以及制作特殊表格的方法等。

第 6 章介绍在网页中使用图像和多媒体对象的方法和技巧。包括对网页图像与多媒体

对象的格式介绍、图像的插入与编辑方法、Flash 对象的插入与属性设置方法、Shockwave 电影及音/视频的插入方法等。

第 7 章介绍布局网页的方法。包括网页的布局原则、使用水平线、表格、层和框架布局网页, 以及表格与层的转换方法等。

第 8 章介绍在网页中添加超链接和导航工具条的方法。

第 9 章介绍在 Dreamweaver 中使用行为和时间轴来为网页设计动态特效的方法。包括动态特效技术简介、应用行为和动作、创建和编辑时间轴动画, 以及其他一些常见的动态特效的制作方法等。

第 10 章介绍动态网站技术。包括动态网站的基本知识、配置编程环境、表单的创建以及在 Dreamweaver 中编程的方法等。

第 11 章介绍库与模板的使用方法。包括库与模板的作用、编辑和使用模板、创建和使用库项目的方法等。

第 12 章介绍测试和发布站点的方法。

本书由孙印杰、马子彦和郭利周主持编写, 其中孙印杰编写第 1 章和第 2 章, 马子彦编写第 3 章和第 4 章, 郭利周编写第 5 章和第 6 章, 张震编写第 7 章和第 8 章, 李晓安编写第 9 章和第 10 章, 商信华编写第 11 章和第 12 章。由于编者水平有限, 书中难免有疏漏和不足之处, 恳请广大读者批评指正。我们的 E-mail 地址: qiyuqin@phei.com.cn。

为了使本书更好地服务于授课教师的教学, 我们为本书配备了多媒体教学软件。使用本书作为教材授课的教师, 如需要要本书的教学软件, 可与我们联系。

我们的 E-mail 地址: qiyuqin@phei.com.cn。电话: (010) 68253127 (祁玉芹)。

作者

2005 年 5 月

目 录

第 1 章 网页设计基础	1
1.1 Internet 基础知识	2
1.1.1 什么是 Internet	2
1.1.2 WWW 简介	2
1.1.3 超文本与超媒体	2
1.1.4 Web 浏览器	2
1.1.5 常用术语简介	4
1.2 初识网页	4
1.2.1 普通静态网页	5
1.2.2 动态网页	5
1.2.3 交互式动态网页	6
1.2.4 组成页面的元素	6
1.3 初识网站	7
1.3.1 网站的类型	7
1.3.2 网站与网页的关系	8
1.3.3 在网上安家	8
1.4 网页设计基础	9
1.4.1 HTML 简介	9
1.4.2 HTML 基本语法	9
1.4.3 网页设计工具	12
1.5 Dreamweaver MX 2004 简介	12
1.5.1 系统配置要求	12
1.5.2 功能简介	13
1.5.3 Dreamweaver MX 2004 的界面	13
1.6 动手实践	17
1.7 习题练习	19
1.7.1 填空题	19
1.7.2 选择题	19
1.7.3 问答题	20
1.7.4 上机练习	20
第 2 章 规划站点	21
2.1 站点的规划和设计	22
2.1.1 站点的目标定位	22
2.1.2 站点的风格	23
2.1.3 站点的形象	23
2.1.4 站点的栏目和版块	25

2.1.5	站点的目录结构	25
2.1.6	站点信息的准备和收集	26
2.2	站点的开发流程	26
2.2.1	定义站点	27
2.2.2	建立站点结构	27
2.2.3	主页的设计和制作	28
2.2.4	制作其他页面	29
2.2.5	测试	29
2.2.6	发布和维护	29
2.3	创建本地站点	30
2.3.1	创建新站点	30
2.3.2	管理站点	34
2.3.3	站点地图	35
2.4	动手实践	36
2.5	习题练习	39
2.5.1	填空题	39
2.5.2	选择题	39
2.5.3	问与答	39
2.5.4	上机练习	40
第 3 章	创建和编辑网页	41
3.1	新建网页	42
3.1.1	通过现有文件来创建页面	42
3.1.2	从空白文档创建页面	42
3.1.3	基于模板创建页面	43
3.1.4	空白 HTML 页	44
3.2	网页的命名与保存	44
3.2.1	网页命名的原则	45
3.2.2	保存网页	45
3.2.3	网页 window.htm	45
3.3	打开网页文档	46
3.3.1	通过【打开】对话框打开文档	46
3.3.2	使用【文件】面板打开文档	47
3.3.3	打开从网上下载的网页	47
3.4	设置页面属性	48
3.4.1	网页的基本属性	48
3.4.2	使用【页面属性】对话框	48
3.4.3	设置网页的配色方案	51
3.4.4	开心动漫吧	52
3.5	动手实践	54
3.6	习题练习	56
3.6.1	填空题	56
3.6.2	选择题	56

3.6.3	问答题	56
3.6.4	上机练习	56
第 4 章	网页中的文本对象	57
4.1	输入文本对象	58
4.1.1	输入普通文本	58
4.1.2	导入 Word 文档	58
4.1.3	插入特殊字符	59
4.1.4	添加注释	60
4.1.5	插入更新日期	61
4.1.6	插入 HTML 源代码	62
4.2	格式化文本	63
4.2.1	设置字符格式	63
4.2.2	使用段落和标题	64
4.2.3	对齐文本	64
4.2.4	使用扩展和缩进	64
4.3	创建项目列表	65
4.3.1	无序项目列表	65
4.3.2	有序项目列表	66
4.3.3	嵌套项目列表	67
4.4	HTML 样式	67
4.4.1	什么是 HTML 样式	68
4.4.2	应用 HTML 样式	68
4.4.3	编辑和删除样式	69
4.5	层叠样式表 CSS	69
4.5.1	CSS 简介	69
4.5.2	CSS 的基本语法	70
4.5.3	创建 CSS 样式	71
4.5.4	应用 CSS 样式	74
4.5.5	管理 CSS 样式	74
4.6	查找与替换	74
4.7	拼写检查	75
4.8	动手实践	76
4.9	习题练习	77
4.9.1	填空题	77
4.9.2	选择题	78
4.9.3	问与答	78
4.9.4	上机练习	78
第 5 章	表格	79
5.1	表格中的基本概念	80
5.2	创建表格	80
5.2.1	在网页中插入表格	80

5.2.2	向表格中添加数据	82
5.2.3	导入外部数据	82
5.2.4	用表格组织数据	83
5.3	编辑表格	84
5.3.1	选择表格	85
5.3.2	添加/删除行列	86
5.3.3	调整表格大小	87
5.3.4	调整行高和列宽	88
5.3.5	设置单元格的宽度和高度	89
5.3.6	合并/拆分单元格	90
5.3.7	排序表格	91
5.3.8	修改表格	92
5.4	格式化表格	94
5.4.1	设置表格整体属性	94
5.4.2	设置表格的边框颜色	95
5.4.3	设置表格的背景	96
5.4.4	套用表格样式	97
5.4.5	多彩表格	98
5.5	表格高级应用	99
5.5.1	水平细线	99
5.5.2	单像素表格	100
5.5.3	圆角表格	101
5.5.4	用表格装饰页面	102
5.6	动手实践	103
5.7	习题练习	107
5.7.1	填空题	107
5.7.2	选择题	107
5.7.3	问答题	108
5.7.4	上机练习	108
第 6 章	图像和多媒体对象	109
6.1	网页图像与多媒体对象简述	110
6.1.1	网页图像格式	110
6.1.2	网页音频格式	110
6.1.3	网页视频格式	111
6.1.4	网页动画	112
6.2	在网页中使用图像	112
6.2.1	插入图像	112
6.2.2	设置图像属性	113
6.2.3	使用图像占位符	115
6.2.4	图文混排	116
6.2.5	插入鼠标经过时变化的图像	117
6.2.6	插入网页背景图像	118
6.2.7	编辑图像	118

6.2.8 网页背景与图像	121
6.3 插入 Flash 对象	122
6.3.1 使用 Flash 按钮对象	122
6.3.2 使用 Flash 文本对象	124
6.3.3 设置 Flash 对象属性	125
6.3.4 插入 Flash 电影	126
6.3.5 动画文本和广告条	126
6.4 插入 Shockwave 电影	127
6.5 插入视频	128
6.6 插入音频	128
6.6.1 链接到声音文件	128
6.6.2 嵌入声音文件	129
6.6.3 下载音乐和背景音乐	129
6.7 动手实践	130
6.8 习题练习	137
6.8.1 填空题	137
6.8.2 选择题	137
6.8.3 问答题	137
6.8.4 上机练习	138
第 7 章 网页布局	139
7.1 网页的布局原则	140
7.1.1 布局结构	140
7.1.2 布局原则	142
7.2 使用水平线	143
7.2.1 添加水平线	143
7.2.2 修改水平线属性	144
7.2.3 课堂练习	145
7.3 使用表格布局网页	147
7.3.1 布局模式	147
7.3.2 绘制布局单元格和布局表格	148
7.3.3 将内容添加到布局单元格中	150
7.3.4 使用间隔图像	151
7.3.5 更改布局表格和布局单元格的属性	152
7.4 使用层布局网页	153
7.4.1 创建层	154
7.4.2 编辑层	156
7.4.3 向层中添加网页内容	157
7.4.4 设置层的属性	158
7.5 表格与层的转换	159
7.5.1 层转换为表格	159
7.5.2 表格转换为层	161
7.6 框架网页	163

7.6.1	什么是框架与框架集	163
7.6.2	创建框架与框架集	164
7.6.3	编辑框架页面	167
7.6.4	设置框架及框架集属性	168
7.6.5	保存框架和框架集文件	170
7.6.6	解决浏览器无法显示框架的问题	171
7.7	动手实践	172
7.8	习题练习	176
7.8.1	填空题	176
7.8.2	选择题	176
7.8.3	问与答	176
7.8.4	上机练习	176
第 8 章	网页链接和站点导航	177
8.1	创建超链接	178
8.1.1	超链接的概念、作用及分类	178
8.1.2	绝对路径和相对路径	178
8.1.3	超链接的目标与载体	179
8.1.4	通过 CSS 改变超链接样式	186
8.2	导航条	188
8.2.1	插入导航条	189
8.2.2	编辑导航条	191
8.3	动手实践	191
8.4	习题练习	197
8.4.1	填空题	197
8.4.2	选择题	197
8.4.3	问答题	197
8.4.4	上机练习	198
第 9 章	动态特效设计	199
9.1	动态特效技术	200
9.1.1	网页中的动态元素	200
9.1.2	JavaScript 简介	201
9.1.3	使用 Dreamweaver 进行动态特效设计	201
9.2	应用行为和动作	202
9.2.1	行为	202
9.2.2	动作详解	204
9.2.3	弹出窗口	219
9.3	层和时间轴动画	221
9.3.1	认识时间轴面板	221
9.3.2	创建时间轴动画	222
9.3.3	修改时间轴	224
9.3.4	控制时间轴的行为	226
9.3.5	跳动的青蛙	226

9.4 其他常见动态特效	227
9.5 动手实践	228
9.6 习题练习	230
9.6.1 填空题	230
9.6.2 选择题	231
9.6.3 问答题	231
9.6.4 上机练习	231
第 10 章 动态网站技术	233
10.1 认识动态网站	234
10.2 配置编程环境	235
10.2.1 安装 Web 服务器	235
10.2.2 配置 Access 数据库	236
10.2.3 配置数据源	239
10.2.4 数据库“jlyd”	241
10.3 表单	243
10.3.1 创建表单	244
10.3.2 创建文本域、文本区域和隐藏域	244
10.3.3 创建复选框、单选按钮和单选按钮组	245
10.3.4 创建菜单和列表	246
10.3.5 创建表单按钮	248
10.3.6 创建其他表单对象	249
10.3.7 信息反馈表	250
10.4 在 Dreamweaver 中编程	254
10.5 动手实践	256
10.6 习题练习	263
10.6.1 填空题	263
10.6.2 选择题	263
10.6.3 问答题	264
10.6.4 上机练习	264
第 11 章 统一站点风格	265
11.1 库与模板的作用	266
11.1.1 库	266
11.1.2 模板	266
11.2 创建模板	267
11.2.1 将现有文档保存为模板	267
11.2.2 创建空白模板	267
11.2.3 创建嵌套模板	268
11.2.4 基于模板 temp01.dwt 的嵌套模板 qtemp01.dwt	268
11.3 编辑模板	270
11.3.1 创建可编辑区域	270
11.3.2 锁定可编辑区域	271

11.3.3	创建可选区域	272
11.3.4	创建重复区域	273
11.3.5	在模板中创建区域	273
11.4	使用模板	275
11.4.1	创建基于模板的文档	275
11.4.2	在现有文档上应用模板	276
11.4.3	更新基于模板的页面	277
11.4.4	创建并更新基于模板的文档	278
11.5	使用库	279
11.5.1	创建库项目	280
11.5.2	应用库项目	281
11.5.3	编辑库项目	281
11.5.4	更新应用库项目的页面	282
11.5.5	库项目 hsy.lbi	283
11.6	动手实践	285
11.7	习题练习	287
11.7.1	填空题	287
11.7.2	选择题	287
11.7.3	问答题	288
11.7.4	上机练习	288
第 12 章	测试与发布站点	289
12.1	网站测试	290
12.1.1	检查浏览器的兼容性	290
12.1.2	使用行为检查浏览器和插件	293
12.1.3	在浏览器中预览页面	294
12.1.4	检查页面或站点内的链接	295
12.1.5	修复断开的链接	296
12.1.6	设置下载时间和大小	297
12.1.7	使用报告测试站点	298
12.2	发布网站	299
12.2.1	注册域名	299
12.2.2	租用服务器空间	300
12.2.3	申请免费空间	301
12.2.4	上传网站	303
12.3	动手实践	303
12.4	习题练习	305
12.4.1	填空题	305
12.4.2	选择题	306
12.4.3	问答题	306
12.4.4	上机练习	306
附录 A	习题答案	307

第1章 网页设计基础

本章要点

- 网页的类型
- 组成页面的元素
- 网站的概念
- 网页设计的基础知识
- 对 Dreamweaver MX 2004 的简单认识

本章导读

- **基础内容:** 互联网的基础知识, 网络常用术语的概念, 网页与网站的概念。
- **重点掌握:** 网页的类型, 组成网页的元素, 网页设计的两种方法, Dreamweaver 软件与网页设计、网站建设的关系。
- **一般了解:** 初识网站一节介绍的是各种不同类型的站点的概念及网页与网站的关系等内容, 主要目的是为了打破初学者对网站的神秘感, 读者简单了解一下即可。

课堂讲解

不管要进行何种工作, 都必须先了解一些最基础的相关知识才能运用自如。对于网页设计当然也不例外, 读者必须先了解一些与其相关联的基础知识, 打破对互联网的神秘感, 才能为以后的学习打下一定的基础。

本章的课堂讲解部分即介绍互联网和网页的一些基础知识, 读者可以了解互联网的一些常用术语, 有关网页的一些基本概念, 网页设计语言 HTML, 以及当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver MX 2004 的入门。

1.1 Internet 基础知识

Internet 是 20 世纪人类最伟大的发明之一，它将人类带入了信息时代。由于它的普及，深刻地改变了人们的生活方式。

1.1.1 什么是 Internet

Internet 又称为因特网、互联网，它是一个全球范围的计算机网络，也就是许多相互连接的、可互相通信的计算机。更全面地来说，Internet 不仅仅是一个计算机网络，更重要的是它是一个庞大的、可共享的信息资源。同样也可把 Internet 当做一个面向芸芸众生的社会来理解，世界各地的人都可以用 Internet 通信和共享信息资源，通过送出或接收电子邮件通信，与别人建立联系并互相交换信息，或者在网上发布公告等信息。

1.1.2 WWW 简介

WWW 是 World Wide Web（环球信息网）的缩写，又简称为 Web，中文名字为“万维网”。WWW 是 Internet 上的信息查询工具，它是基于“超文本”和“超媒体”（以下有介绍）技术把 Internet 上的各种信息资源链接起来成为一个信息网。

在 WWW 任何平台上的计算机都可以阅读远方主机（Server）上的同一文件。在 WWW 诞生后，Internet 原本单一的文字界面被声、文、图、影的多元化界面所替代。承载多媒体信息也是 WWW 服务的特色和最吸引人的闪光点。

1.1.3 超文本与超媒体

超文本是一种按信息之间关系非线性地存储、组织、管理和浏览信息的计算机技术，它通过在文句间建立链接关系来表示信息。超文本技术将自然语言文本和计算机交互式地转移或动态显示线性文本的能力结合在一起，它的本质和基本特征就是在文档内部和文档之间建立关系，正是这种关系给了文本以非线性的组织。

超文本中节点的数据不仅可以是文本，还可以是图形、图像、动画、音频、视频，甚至计算机程序或它们的组合，这就形成了超媒体的概念。也就是说，超媒体是超文本和多媒体的结合。超媒体是组织数据的一种新方法，一个超媒体文档采用非线性链接的方式与其他文档相连。

1.1.4 Web 浏览器

WWW 的客户端程序一般称为浏览程序或浏览器。Web 浏览器（Web Browser）是安装在计算机上的网页浏览工具，通过用它才可以显示和播放网上的文字、图形、动画、音频和视频信息，同时用户也可以访问、获得上面的各种信息服务。

实质上浏览器也是一个应用软件，就像一个文字处理程序一样（如 WPS 或 Word）。Web 浏览器有两种类型，一种是面向字符的浏览器，另一种是面向图形的浏览器。使用最多的当然是图形界面的浏览器。

目前使用最广泛的是基于微软视窗平台的 Web 浏览器，主要有以下几种：Microsoft