

高 职 高 专 计 算 机 系 列 规 划 教 材



网页设计与制作

(第3版)

杨尚森 主编 高翔 郭玉珂 副主编



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

高职高专计算机系列规划教材

网页设计与制作（第3版）

杨尚森 主 编

高 翔 郭玉珂 副主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书编者在多年教学实践的基础上,选择目前最流行的 Adobe Creative Suite 4(CS4)中的 Dreamweaver CS4 为主要讲解内容,并简单介绍了 Fireworks CS4、Flash CS4 的使用。全书从网页制作的实际情况出发,不过分强调知识的完整性,以能够使读者学会网页制作的基本技术为目的,书中包含大量网页制作的实例,完成这些实例的练习,就可以掌握最基本的网页制作技术。

本书在编写时考虑到教材和资料的双重作用,收集了大量实例和技术资料,既可作为高校教材,也可作为各种技术培训的教材,还可作为网页制作者的技术参考资料。

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

网页设计与制作 / 杨尚森主编. —3 版. —北京: 电子工业出版社, 2010.1

高职高专计算机系列规划教材

ISBN 978-7-121-09829-1

I. 网… II. 杨… 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 (2009) 第 202082 号

策划编辑: 吕 迈

责任编辑: 贾晓峰

印 刷: 北京市海淀区四季青印刷厂

装 订: 涿州市桃园装订有限公司

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

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21 字数: 534 千字

印 次: 2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 31.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

本书是《网页设计与制作 Dreamweaver MX2004 (第2版)》的升级版。

2005年, Adobe 耗巨资收购 Macromedia; 2007年, Adobe 推出 Creative Suite 3 套装软件将原来的网页三剑客 Dreamweaver、Fireworks、Flash 和 PhotoShop 等软件融合为一体; 2008年10月, Adobe 又推出新一代软件 Creative Suite 4 (CS4)。Creative Suite 4 继承了传统的各个软件的优点, 又增加了许多适合现代网页开发和设计要求的新功能, 在用户界面方面也进行了较大的更新。

为适应 Creative Suite 4 给学习网页制作带来的新的需要, 本书选择了网页制作中最重要的开发工具 Dreamweaver CS4 作为主要讲解内容, 同时兼顾学习网页制作的需要, 还介绍了两个最重要的辅助工具 Fireworks CS4、Flash CS4。这三个软件具有网页制作、站点管理、网页图像创作和加工、动画制作等功能, 几乎不用借助其他工具, 就可以完成网页制作的全过程。

本书是编者在多年教学实践的基础上编写的, 从网页制作的实际情况出发, 不过分强调知识的完整性, 以能够使读者学会网页制作的基本技术为目的, 书中包含大量网页制作的实例, 完成这些实例的练习, 就可以掌握最基本的网页制作技术。

全书共9章, 第1章是网页制作基础, 介绍浏览器、HTML 语言等网页制作的基础知识; 第2章是 Dreamweaver CS4 基础, 介绍 Dreamweaver CS4 的安装、界面设置、站点管理和网页制作的基本步骤; 第3章是网页的基本操作, 介绍向网页中插入常用网页元素的方法; 第4章是网页布局与排版, 介绍使用表格及 AP Div 进行网页布局、使用 CSS 进行网页排版设计的方法; 第5章是高级网页制作, 介绍模板的使用、表单的制作和 Spry 验证; 第6章是网页特效设计, 介绍使用行为、JavaScript、Spry 控件制作各种网页特效的方法; 第7章介绍使用 Fireworks CS4 制作图像, 包括图像的创作、加工、网页图像处理等内容; 第8章介绍使用 Flash CS4 制作动画; 第9章介绍网站上传和维护; 附录收集了 HTML 常用标签和 Dreamweaver CS4、Fireworks CS4、Flash CS4 中常用的快捷键。

网页制作也是一门发展较快的技术, 本书作者在编写时考虑到教材和资料的双重作用, 收集了大量实例和技术资料, 既可作为高校教材, 也可作为各种专业技术培训的教材, 还可作为网页制作者的技术参考资料。

本书由杨尚森任主编, 第1、第2章由郭晓萍编写, 第4、第9章由高翔编写, 第5、第6章由郭玉珂编写, 第3、第7、第8章和附录由杨尚森编写, 配套的教学课件由白琳制作, 全书由杨尚森进行最后的校对、统稿。

本书在编写过程中得到了电子工业出版社的大力支持, 为作者提供了大量参考资料; 杨柳、赵丽萍、李寒、邵刚等为本书进行了文字录入、实例制作等工作; 本书还参考了大量相关书籍和网络资源, 不能一一列出, 在此一并表示感谢。

由于网页制作技术中新的技术不断出现, 以及编者水平有限, 书中难免有错误和遗漏, 恳请读者指正。同时希望读者能与编者交换教学和学习的经验并与我们保持经常的联系, 编者的电子邮箱为 yangshangsen@126.com。

编 者

2009年9月

目 录

第 1 章 网页制作基础	(1)
1.1 Web 和浏览器	(1)
1.1.1 浏览器	(2)
1.1.2 IE 8.0 的使用	(5)
1.1.3 网页中的元素	(9)
1.2 网页制作的相关知识	(10)
1.2.1 HTML 语言	(10)
1.2.2 XML 语言	(12)
1.2.3 静态网页和动态网页	(13)
1.2.4 Web 服务器端程序	(13)
1.3 网页制作的基本方法	(13)
1.3.1 网页制作的基本步骤	(13)
1.3.2 Adobe 的 CS4	(14)
思考题	(16)
上机练习题	(16)
第 2 章 Dreamweaver CS4 基础	(17)
2.1 Dreamweaver CS4 简介	(17)
2.1.1 Dreamweaver CS4 的新增功能	(17)
2.1.2 Dreamweaver CS4 的运行环境	(18)
2.1.3 安装 Dreamweaver CS4	(19)
2.2 创建站点	(22)
2.2.1 启动 Dreamweaver CS4	(22)
2.2.2 使用向导创建站点	(23)
2.2.3 打开站点和编辑站点信息	(25)
2.2.4 使用高级设置创建站点	(26)
2.3 Dreamweaver CS4 的操作界面	(30)
2.3.1 Dreamweaver CS4 的工作区	(30)
2.3.2 页面属性的设置	(34)
2.3.3 文件头设置	(38)
2.4 制作网页的过程	(40)
2.4.1 准备素材	(40)
2.4.2 制作网页	(41)
2.4.3 预览网页	(45)
2.4.4 文件操作	(46)
2.4.5 设置工作界面	(47)
思考题	(49)

上机练习题	(49)
第3章 网页的基本操作	(50)
3.1 添加文本	(50)
3.1.1 插入文本	(50)
3.1.2 设置文本属性	(51)
3.1.3 插入滚动字幕	(54)
3.1.4 插入水平线	(56)
3.2 插入图像	(57)
3.2.1 网页中常用的图像格式	(57)
3.2.2 插入图像	(58)
3.2.3 图像占位符和变换图像	(62)
3.3 制作链接与导航	(63)
3.3.1 设置文本超级链接	(64)
3.3.2 使用锚记标签	(67)
3.3.3 图像超级链接和图像地图	(68)
3.3.4 创建导航条	(69)
3.4 多媒体的应用	(71)
3.4.1 流媒体文件的类型	(71)
3.4.2 插入 Flash	(73)
3.4.3 影音播放页面的制作	(77)
3.5 插入表格	(81)
3.5.1 表格的知识	(81)
3.5.2 添加表格	(82)
3.5.3 编辑表格	(84)
3.5.4 导入表格数据	(85)
思考题	(86)
上机练习题	(87)
第4章 网页布局与排版	(88)
4.1 页面布局	(88)
4.1.1 网页的版面布局	(88)
4.1.2 设置可视化助理	(90)
4.1.3 设置标尺、辅助线和网格	(91)
4.2 使用表格布局	(92)
4.2.1 创建表格	(92)
4.2.2 使用扩展表格模式	(94)
4.2.3 使用表格	(94)
4.3 使用 AP Div 进行网页布局	(96)
4.3.1 插入 AP Div	(96)
4.3.2 使用 AP Div 进行网页布局	(99)
4.3.3 使用 AP Div 布局的优点	(101)

4.3.4	使用内置的 CSS 模板	(102)
4.3.5	将 AP Div 转换成表格	(103)
4.4	使用框架结构	(105)
4.4.1	框架网页	(105)
4.4.2	框架集网页	(106)
4.4.3	设置框架网页的属性	(108)
4.4.4	框架链接的目标	(110)
4.4.5	关于框架的建议	(111)
4.5	CSS 基础	(111)
4.5.1	CSS 基础	(111)
4.5.2	新建 CSS 样式	(114)
4.5.3	设置 CSS 属性	(118)
4.5.4	CSS 文件模板	(119)
4.6	CSS 属性	(119)
4.6.1	类型	(119)
4.6.2	背景	(122)
4.6.3	区块	(123)
4.6.4	方框	(124)
4.6.5	边框	(125)
4.6.6	列表	(127)
4.6.7	定位	(127)
4.6.8	扩展	(127)
4.6.9	CSS 滤镜	(128)
思考题		(133)
上机练习题		(133)
第 5 章	高级网页制作	(135)
5.1	模板	(135)
5.1.1	创建模板	(135)
5.1.2	设置模板的可编辑域	(138)
5.1.3	使用模板创建网页	(138)
5.1.4	套用模板	(140)
5.1.5	利用模板批量更新网页	(141)
5.1.6	脱离网页与模板的关联	(142)
5.2	库	(142)
5.2.1	库的基本概念	(142)
5.2.2	创建库项目	(142)
5.2.3	应用库项目	(144)
5.2.4	编辑库项目	(144)
5.2.5	脱离库项目链接	(145)
5.3	表单	(146)

5.3.1	了解表单	(146)
5.3.2	表单元素	(146)
5.3.3	创建表单	(147)
5.3.4	表单元素	(148)
5.4	插入表单验证 Spry 构件	(155)
5.4.1	插入验证文本域	(155)
5.4.2	插入验证文本区域	(157)
5.4.3	插入验证复选框	(158)
5.4.4	插入验证选择	(159)
5.4.5	插入 Spry 验证密码	(160)
5.4.6	插入 Spry 验证确认	(160)
思考题		(161)
上机练习题		(162)
第 6 章	网页特效设计	(163)
6.1	行为	(163)
6.1.1	基本概念	(163)
6.1.2	使用行为	(164)
6.1.3	事件	(167)
6.1.4	附加动作	(168)
6.1.5	下载并安装第三方行为	(181)
6.2	使用 JavaScript 代码	(181)
6.2.1	使用代码片断	(181)
6.2.2	一些常用效果的脚本代码	(185)
6.3	插入 Spry 菜单、面板和效果	(190)
6.3.1	Spry 简介	(190)
6.3.2	插入 Spry 菜单栏	(191)
6.3.3	插入 Spry 选项卡式面板	(193)
6.3.4	插入 Spry 折叠构件	(195)
6.3.5	添加 Spry 效果	(197)
思考题		(201)
上机练习题		(202)
第 7 章	使用 Fireworks CS4 制作图像	(203)
7.1	Fireworks CS4 简介	(203)
7.1.1	网页图像的格式	(203)
7.1.2	Fireworks CS4 工作界面	(203)
7.1.3	创建 Fireworks 文档	(208)
7.2	使用矢量工具	(212)
7.2.1	绘制矢量对象	(212)
7.2.2	对象的基本操作	(216)
7.2.3	路径的编辑	(219)

7.2.4	文本编辑	(222)
7.3	颜色、笔触和填充	(224)
7.3.1	颜色	(224)
7.3.2	使用笔触	(225)
7.3.3	填充	(226)
7.3.4	使用样式和形状	(228)
7.4	编辑位图	(229)
7.4.1	创建和编辑位图	(229)
7.4.2	编辑选区	(230)
7.4.3	修饰位图	(231)
7.5	图像的后处理	(232)
7.5.1	使用滤镜	(233)
7.5.2	使用层	(235)
7.5.3	使用蒙版	(236)
7.5.4	混合和透明度	(237)
7.5.5	处理照片	(238)
7.6	制作 GIF 动画	(239)
7.6.1	创建动画	(239)
7.6.2	使用“状态”面板	(241)
7.6.3	将多个文件用做一个动画	(243)
7.6.4	导出动画	(244)
7.7	切片和热点	(245)
7.7.1	使用切片	(245)
7.7.2	导出切片	(249)
7.7.3	创建热点	(251)
	思考题	(252)
	上机练习题	(253)
第 8 章	使用 Flash CS4 制作动画	(254)
8.1	Flash CS4 基础	(254)
8.1.1	Flash 概述	(254)
8.1.2	Flash CS4 的界面	(255)
8.1.3	使用 Flash CS4 制作动画的过程	(257)
8.2	使用绘图工具	(261)
8.2.1	绘制基本图形	(261)
8.2.2	编辑图形对象	(264)
8.2.3	输入文字	(268)
8.3	制作动画	(270)
8.3.1	逐帧动画	(271)
8.3.2	形状补间动画	(274)
8.3.3	创建补间动画	(276)

8.3.4	引导路径动画	(279)
8.3.5	遮罩动画	(281)
8.4	元件和库	(283)
8.4.1	元件的使用	(284)
8.4.2	创建库元件	(285)
8.4.3	制作按钮	(286)
8.5	电影的优化、发布与导出	(288)
8.5.1	电影的优化	(288)
8.5.2	发布影片	(289)
8.5.3	导出电影	(292)
	思考题	(293)
	上机练习题	(293)
第9章	网站上传和维护	(295)
9.1	管理站点	(295)
9.1.1	编辑本地站点	(295)
9.1.2	复制与删除本地站点	(295)
9.2	站点测试	(296)
9.2.1	检查链接	(296)
9.2.2	生成站点报告	(299)
9.2.3	检查浏览器兼容性	(300)
9.2.4	验证站点	(301)
9.3	站点上传与更新	(303)
9.3.1	申请网站域名	(303)
9.3.2	申请网站空间	(305)
9.3.3	设置远程主机信息	(306)
9.3.4	上传文件	(308)
9.3.5	查看远程站点文件	(309)
9.3.6	站点更新	(310)
	思考题	(311)
	上机练习题	(311)
附录A	HTML 4.0 标签索引	(312)
附录B	Dreamweaver CS4、Fireworks CS4、Flash CS4 常用快捷键	(315)
	参考文献	(323)

第1章 网页制作基础

网页制作是网络时代学习信息技术需要掌握的基本技能之一。制作的网页发布到网络服务器上，网络用户通过浏览器进行浏览，这就是互联网上应用最广泛的 WWW 服务。本章主要介绍 WWW 的概念、浏览器的使用及网页中的基本元素，同时还介绍了主要的网页制作方法。

1.1 Web 和浏览器

在网络的海洋中，网页是提供信息最主要的手段。学习网页制作，首先要熟悉网页的用途、用来阅读网页的浏览器的使用方法及相关的知识。

1. Web

1982 年，在瑞士的欧洲高能物理研究所里，Tim Berners Lee 首先提出了 Web 发展计划，并推出了文本方式的 Web 系统。20 世纪 90 年代初，美国的 NEXT 公司推出第一个可以运用图片、声音等多媒体技术的商业浏览器软件，Web 应用开始快速发展。

Web 是 World Wide Web 的简称，一般也称之为 WWW 或 3W。

Web 最大的特点是使用了超文本（Hyper Text）。超文本可以是网页上指定的词或短语，也可以是一个包含通向一个 Internet 资源的超级链接的其他网页元素。单击网页里的超级链接元素时，所链接的目标就会出现在浏览器窗口中。当鼠标移动到页面上包含超级链接的地方时，鼠标会变成手状。

Web 所包含的信息是双向的，一方面用户可以通过浏览网页获得所需的各种信息，另一方面普通用户也可以在 Web 服务器上存放、发布自己的网页，还可以进行自由讨论，实现完全的双向互动。

Web 采用 C/S（客户机/服务器）工作模式。在客户端，用户使用浏览器向 Web 服务器发出浏览请求；服务器接到请求后，调用相应的网页内容，向客户端浏览器返回所请求的信息。因此，一个完整的 Web 系统由服务器、网页、客户端的浏览器组成的。

在浏览器和服务器之间应用 HTTP（Hyper Text Transfer Protocol，超文本传输协议）作为网络应用层通信协议。HTTP 协议是 TCP/IP 协议簇的应用层协议之一，用于保证超文本文档在主机间的正确传输、确定应传输的内容及各元素传输的顺序（如文本先于图像传输）。

2. URL

为了确定被访问的站点及其网页的位置，浏览器运用了 URL（Uniform Resource Location，统一资源定位器）技术。URL 使客户端应用程序（如浏览器、邮件收发程序等）查询不同的信息资源时有了新的统一的地址标示方法。Internet 上所有的资源都有一个唯一的 URL 地址，一般将 URL 地址称为网址。

URL 的完整格式为:

协议://主机名 (或 IP 地址): 端口号/路径名/文件名

协议又称为信息服务类型,是客户端浏览器访问各种服务器资源的方法,它定义了浏览器(客户)与被访问的主机(服务器)之间使用何种方式检索或传输信息。通过观察浏览器的地址栏或状态栏中 URL 的开始部分,可以知道目前正在使用什么协议访问 Internet。

URL 中的协议有很多种,常用的有 HTTP(超文本传输协议)、FTP(文件传输协议)、Telnet(远程登录协议)、Gopher(访问 Gopher 服务器)、News(访问网络新闻服务器)、WAIS(广域信息服务)、File(访问本地文件)。

URL 中冒号后的双斜杠是分隔符,“//”和“/”之间的部分是服务器的主机名或 IP 地址。

主机名或 IP 地址后冒号的后面是端口号,即特定应用程序广泛使用的一个协议端口,用于识别从计算机主机申请的服务。在不做修改的情况下,使用的是默认的端口号。常用的 Internet 应用协议的默认端口号是:SMTP 为 25、POP3 为 110、Telnet 为 23、HTTP 为 80、FTP 为 21、Gopher 为 101。不输入端口号时浏览器将使用所选择的协议默认的端口号。

“/”后面是信息资源在服务器上的存放路径和文件名,用来指定用户所要获取文件的目录。它像一般文件系统中所见的那样,由文件所在的路径、文件名和扩展名组成。没有指定路径、文件名和扩展名时,服务器就会给浏览器返回一个默认的文件。例如,通过浏览器访问 Web 服务器时,在没有设定存放路径和文件的情况下,Web 服务器返回给浏览器一个名为 index.html 或 default.html 的文件。

#anchor 指向文档内的一个锚点。

【例】 几个 URL 的例子。

(1) <http://www.microsoft.com>, 用 http 协议和默认端口号(80)访问微软公司服务器 www.microsoft.com。这里没有指定路径和文件名,所以访问的结果是把一个默认主页送给浏览器。

(2) <ftp://ftp.pku.edu.cn/pub/ms-windows/winvn926.zip>, 用 FTP 协议访问北京大学 FTP 服务器上路径名为 pub/ms-windows、文件名为 winvn926.zip 的文件。

(3) <http://gnacademy.org:8001/uu-gna/index.html>, 从运行在端口号为 8001 的 gnacademy.org 服务器上访问 index.html 主页。

(4) <http://www.w3.org/Addressing/URL/5-BNF.html#httpaddress>, 访问 www.w3.org 服务器上 Addressing/URL 目录下的 5-BNF.html 网页文件中锚点标示为 httpaddress 的地方。

1.1.1 浏览器

Web 浏览器是浏览 Internet 资源的客户端软件。浏览器可以显示包含各种内容的网页,还可以通过 URL 链接到不同的服务器上获取更广泛的网络资源。近年来,随着 Web 技术的发展,浏览器的功能也越来越多,除了常规的浏览网页外,还可以进行网上会议、邮件收发、视频点播等。

目前在 Windows 环境下使用的浏览器主要有 Internet Explorer、FireFox、Mosaic 等专业浏览器及一些以上述浏览器为内核的专用浏览器。其中使用最广泛的是 Microsoft 出品的 Internet Explorer(简称 IE)。

1. Internet Explorer

Microsoft Internet Explorer 简称 MSIE（一般称为 Internet Explorer，简称 IE），是微软公司推出的一款网页浏览器。虽然自 2004 年以来它丢失了一部分市场占有率，Internet Explorer 依然是使用最广泛的网页浏览器。在 2005 年 4 月，它的市场占有率约为 85%，2007 年其市场占有率为 78%。

Internet Explorer 是微软的新版本 Windows 操作系统的一个组成部分。在旧版的操作系统上，它是独立且免费的。从 Windows 95 OSR2 开始，在所有新版本的 Windows 操作系统上都附带该浏览器。目前，Internet Explorer 的最新版本是 8.0。

连接网络，双击桌面上的 Internet Explorer 图标或单击状态栏上快速启动的 IE 图标可打开 IE 窗口。在地址栏输入网址，就可以浏览网页了，如图 1.1 所示是搜狐网的首页。IE 8.0 的窗口与其他 Windows 窗口类似，主要有以下几个部分：



图 1.1 浏览器窗口

(1) 标题栏。显示当前所浏览网页的标题，标题在制作网页时指定。

(2) 菜单栏。菜单栏包含了 IE 8.0 的所有命令，由“文件”、“编辑”、“查看”、“收藏夹”、“工具”和“帮助”6 个菜单组成。

(3) 工具栏。包括“前进”、“后退”、“停止”、“刷新”、“主页”、“打印”等常用的功能按钮，许多工具软件也会在工具栏上增加一些按钮，如搜索、截图等。

(4) 地址栏。用于输入要浏览的 URL 地址。这是打开一个网页最简单的方法。

在地址栏的下拉菜单中显示最近已经输入过的地址，可以直接选择，完成输入，如图 1.2 所示。

IE 8.0 具有地址自动完成功能，当开始输入某一地址时，如果以前输入过与之匹配的地址，下拉列表就会自动打开并显示出所有匹配的地址，如果符合要求，用鼠标选中即可。如

图 1.3 所示。如果下拉列表中列出的地址太多，可在地址栏中继续输入字母，减少匹配的个数。

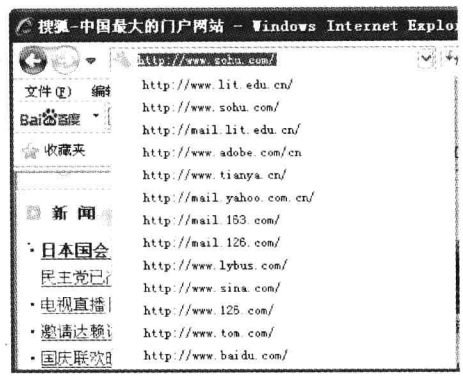


图 1.2 打开最近浏览过的网站

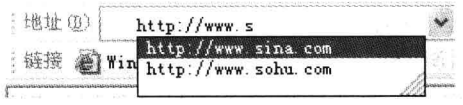


图 1.3 地址输入自动完成

在地址栏中也可以输入汉字，如“科学”、“编程”等实际的汉字网络名字，浏览器会自动调用搜索软件，找出相关的网站或网页。

(5) 浏览窗口。此窗口是浏览器的核心，显示网页的具体内容。

(6) 状态栏。显示 IE 当前的状态，可以给用户提供一些关于系统工作情况的有用信息。当鼠标移动到超级链接上时，状态栏显示所链接的目标地址。状态栏的内容可以在制作网页时通过脚本程序改变，如显示移动的提示信息文字等。

通过“查看”菜单，可以设置地址栏、浏览栏、状态栏是否显示及显示的方式。

2. 使用 IE 内核的浏览器

有许多浏览器和一些软件的弹出窗口使用了 IE 内核，但对于用户界面进行了修改，更适合用户的使用习惯，有些还增加了多媒体、安全管理等功能。

使用 IE 内核的浏览器包括 MyIE、Maxthon（傲游）、GreenBrowser、腾讯 TT、GoSuRF、TheWorld（世界之窗）、MiniIE（裸奔浏览器）、Sleipnir、360 安全浏览器、搜狗浏览器等。

3. Chrome

Google Chrome，中文名为“谷歌浏览器”，是一个由 Google 公司开发的网页浏览器。采用 BSD 许可证授权并开放源代码，开源计划名为 Chromium。该软件的代码是基于其他开放源代码软件所撰写，包括 WebKit 和 Mozilla，目标是提升稳定性、速度和安全性，并创造出简单且有效率的使用者界面。软件的名称来源于称为“Chrome”的网络浏览器图形使用者界面（GUI）。

目前谷歌 Chrome 浏览器的最新版本是 Dev 4.0.202.0。

4. Firefox

Mozilla Firefox，非正式中文名称火狐，是一个开源网页浏览器，使用 Gecko 引擎（即非 IE 内核），由 Mozilla 基金会与数百个志愿者所开发。原名为“Phoenix”（凤凰），之后改名为“Mozilla Firebird”（火鸟），再改为现在的名字。

Firefox 3 版本发布首日全球下载量突破 800 万，这个记录已经被吉尼斯世界记录收录。

Firefox 最新版本是 Firefox 3.5.1。

1.1.2 IE 8.0 的使用

IE 8.0 具有丰富的功能，这里只介绍其常用功能的使用方法。

1. 浏览网页

在地址栏中输入地址或通过菜单“文件”→“打开”打开一个网页文件。

访问某个网站时，如果用户想终止网页调入，可以单击工具栏上的“停止”按钮。这时窗口右上方的图标由旋转的地球变为静止的微软图标。

前进和后退：单击“后退”按钮，可以退回到上一个浏览的网页，单击“后退”按钮旁的向下的箭头，可显示前面访问过的一定范围的网页，可以选择后退到哪一个页面。当使用过“后退”按钮后，可以按“前进”按钮向前返回。

刷新页面：当网页调入时显示不正常，或内容可能在浏览的过程中已经更新时（如新闻网站可能随时更新新闻内容），单击“刷新”按钮或按 F5 键可以重新调入网页。

改变文字大小：在 IE 8.0 中提供了文字大小设置功能，以适应不同视力的人的浏览需要，打开“查看”→“文字大小”菜单命令可从最大、较大、中、较小、最小 5 个选项中选择一种，浏览窗口中的文字会自动改变大小。对于使用 CSS 定义文字大小的网页，文字大小功能不起作用。

选择编码：由于不同国家和地区的文字在计算机中采用的编码方式不同，当文字编码不对时，在浏览器窗口中会显示谁也看不懂的乱码。大多数网页都会告诉浏览器其所使用的语言编码类型，使浏览器自动显示正确的文字；如果网页中没有包含编码信息，可使用菜单“查看”→“编码”选择文字编码。当计算机上没有安装所选编码相应的显示字体时，浏览器会自动提示安装。通过 Microsoft 网站可以下载安装用于浏览器的各种文字编码的字库及输入方法，可以在当前文字系统的 Windows 环境下显示并在网页上输入世界各国的文字。

缩放网页显示：打开菜单“查看”→“缩放”的子菜单，或在浏览器状态栏右侧使用“更改缩放级别”按钮可以改变窗口中内容的显示比例，适合不同视力人群的浏览需要。

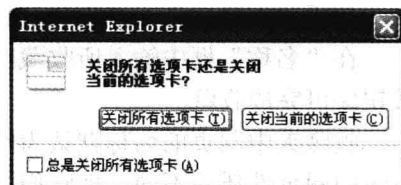
按 F11 键可将浏览窗口改变为全屏显示，这时浏览窗口会扩大至整个屏幕，只在最上部保留工具栏按钮。单击窗口右上方的还原图标或按 F11 键可恢复正常显示。

查看源文件：在浏览网页时，可以通过“查看”→“源文件”菜单命令用 Windows 的记事本或写字板程序打开此网页的 HTML 源文件。通过查看源文件可以学习制作优秀的网页的结构和制作方法，学习更多的网页制作技巧。

2. 使用选项卡

IE 8.0 可以在一个窗口中打开多个网页，每个网页生成不同的选项卡。单击当前选项卡右边的按钮  可关闭该选项卡的网页。

单击窗口右上角的关闭窗口按钮 ，会出现一个询问对话框，可以选择“关闭所有选项卡”或者“关闭当前的选项卡”，如图 1.4 所示。



3. 主页、临时文件和历史记录

图 1.4 选择关闭选项卡

浏览器在打开时自动调入的网页称为“主页”，主页可以通过“工具”→“Internet 选项”

打开“Internet 选项”对话框，在“常规”选项卡的“主页”栏设置，如图 1.5 所示。

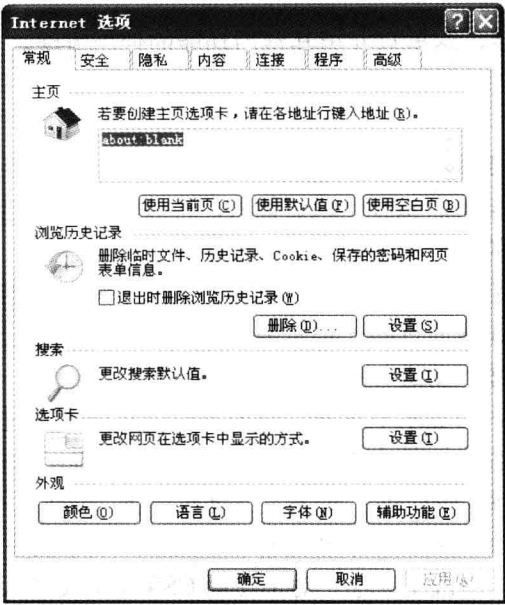


图 1.5 设置主页、临时文件、历史记录

选择“使用当前页”，把当前正在浏览的网页作为“主页”；选择“使用默认值”，把微软的 IE 网站作为“主页”；选择“使用空白页”，IE 打开时不调入网页。

IE 会把上网过程中访问过的网页保存到临时文件夹中，使用菜单“文件”→“脱机工作”进入脱机工作状态，可以在不连接到互联网上时浏览已经访问过的网页。

IE 中自动记录了一段时间内所访问过的网页和网络地址。

在 Internet 选项对话框的“浏览历史记录”栏可设置临时文件夹的位置、大小等，也可删除已经保存过的临时文件，以增大磁盘空间，提高浏览速度。还可设置记录历史记录的天数，也可删除现有的历史记录。

在“选项卡”栏可设置浏览器中的选项卡的打开、关闭方式。

4. 收藏夹的使用

收藏夹可以收藏自己经常访问的和喜爱的网址，下次需要打开该网址时，只要使用菜单“收藏夹”就可以列出收藏夹中的所有地址，快速打开所需要的地址，不需要记住复杂的 URL 地址，如图 1.6 所示。

不论是在网上浏览还是脱机浏览，都可以随时把所浏览的网页地址加入到收藏夹中。

使用“收藏夹”→“添加到收藏夹”菜单打开“添加收藏”对话框，如图 1.7 所示。

在“名称”框中输入所收藏网页的名字，在“创建位置”处选择文件夹，再按“添加”按钮即可完成收藏。

收藏夹中网页的名称默认为网页标题或网络地址，需要重新命名时才输入名称。根据所收藏的网页性质的不同，把它们放到不同的文件夹中，可方便查找。单击“新建文件夹”按钮可以创建新的收藏文件夹。

长时间将许多网页收藏到收藏夹后，可能使收藏夹中的内容十分凌乱，可以使用“收藏

夹” → “整理收藏夹” 菜单命令打开“整理收藏夹”对话框，进行收藏夹中网页的移动、删除、重命名及创建新文件夹等操作，如图 1.8 所示。

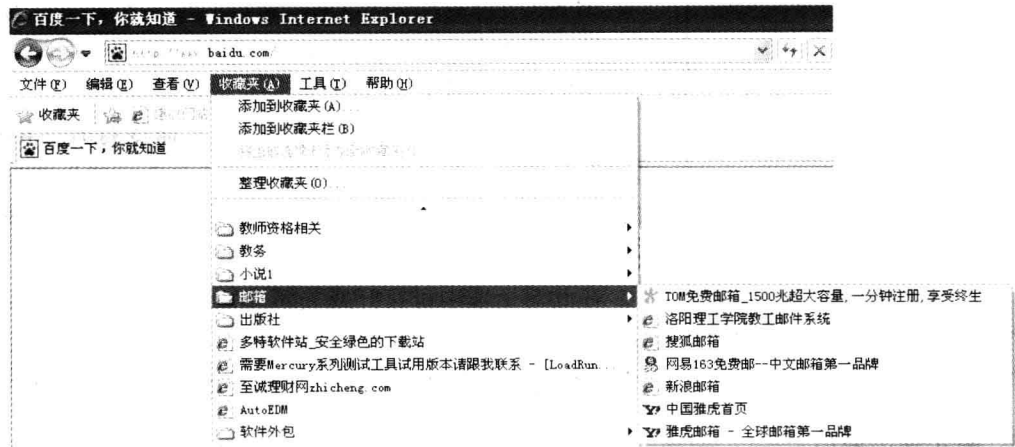


图 1.6 使用收藏夹

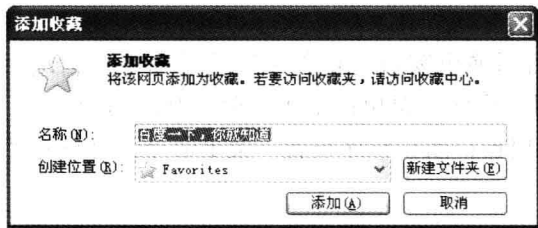


图 1.7 把网页添加到收藏夹

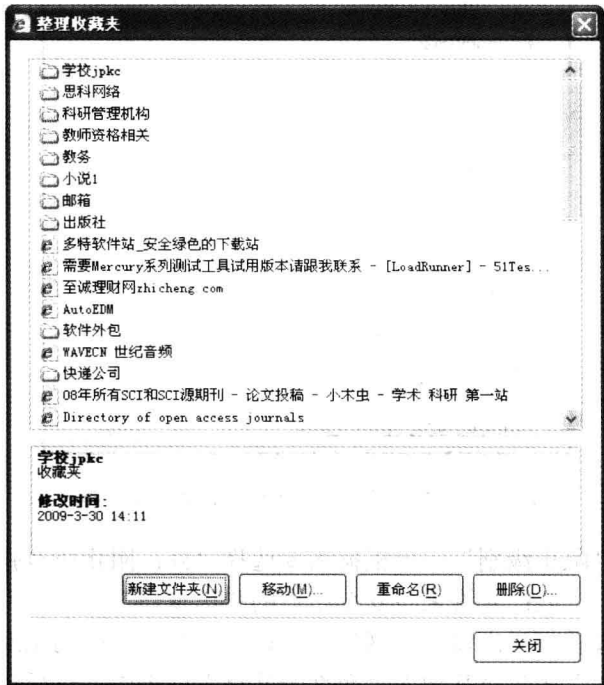


图 1.8 整理收藏夹