

21世纪高等学校计算机规划教材

21st Century University Planned Textbooks of Computer Science

网页制作 案例教程 (第2版)

Design and Case on Web Pages (2nd Edition)

高林 景秀 主编

- 平台经典: Dreamweaver CS3 + Flash CS3 + Photoshop CS3
- 实用性强: 大量应用实例 + 使用技巧 + 每章实践练习题
- 配套丰富: PPT + 素材 + 实例源代码 + 习题答案 + 教学视频



精品系列

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

21世纪高等学校计算机规划教材

21st Century University Planned Textbooks of Computer Science

网页制作 案例教程 (第2版)

Design and Case on Web Pages (2nd Edition)

高林 景秀 主编



精品系列

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作案例教程 / 高林, 景秀主编. —2版. —北京:
人民邮电出版社, 2009. 5
21世纪高等学校计算机规划教材
ISBN 978-7-115-19793-1

I. 网… II. ①高…②景… 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 (2009) 第030860号

内 容 提 要

本书是一本指导初学者快速掌握“网页设计与制作”方法的普及类教材, 章节内容按照高等院校普遍使用的教学大纲进行编排, 在编写上采用理论介绍和案例讲解相结合的方式。

全书共 12 章, 详细地介绍了初学者必须掌握的网页设计基本知识, 常用网页制作软件——Dreamweaver CS3、Flash CS3、Photoshop CS3 的使用方法和操作步骤, 并针对初学者在制作网页时经常会遇到的问题进行了指导, 以免初学者在起步的过程中走弯路。书中提供了大量的实例和使用技巧, 每章后面还给出了一些实践练习题。

本书既可以作为高等院校和高职高专“网页设计与制作”课程的教材, 也可作为初学者的自学用书。

21 世纪高等学校计算机规划教材 网页制作案例教程 (第 2 版)

-
- ◆ 主 编 高 林 景 秀
责任编辑 邹文波
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京昌平百善印刷厂印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18.25
字数: 475 千字 2009 年 5 月第 2 版
印数: 18 001—21 000 册 2009 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19793-1/TP

定价: 29.00 元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

本书作者由高等院校的计算机教师和软件培训学校的教师组成,他们都具有丰富的教学经验和实践技能,并将这些经验渗透到本书的编写中。

本书由高林、景秀担任主编,参加编写的人员还有宋进红、薛冰、郭万军、吕肖峰、褚建、崔锡宏。

本书既可以作为高等院校和高职高专“网页设计与制作”课程的教材,也可作为初学者的自学用书。

由于编者水平有限,书中难免存在不妥与疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

编者

2009年2月

目 录

第 1 章 网页制作基础知识1	
1.1 网页简介.....1	
1.1.1 网页与网站.....1	
1.1.2 精彩网页欣赏.....3	
1.1.3 网页制作软件介绍.....4	
1.1.4 网页制作流程.....5	
1.2 HTML 入门.....5	
1.2.1 什么是 HTML.....5	
1.2.2 创建一个简单的 HTML 程序.....5	
1.2.3 浏览和修改网页.....6	
1.2.4 文件的路径名和 URL.....7	
1.3 HTML 程序设计基础.....8	
1.3.1 HTML 中的常用标记.....8	
1.3.2 图像处理.....9	
1.3.3 添加背景音乐和插入动画.....11	
1.3.4 不同文件间的链接.....12	
1.3.5 网页框架.....13	
小结.....17	
习题.....17	
第 2 章 Dreamweaver CS3 基础18	
2.1 Dreamweaver CS3 工作区简介.....18	
2.1.1 运行 Dreamweaver CS3.....18	
2.1.2 文档窗口和状态栏.....19	
2.1.3 标尺和网格.....20	
2.1.4 属性栏和插入栏.....21	
2.1.5 面板的基本操作.....22	
2.2 文档操作.....23	
2.2.1 文档的快速打开与创建.....23	
2.2.2 文档的常规操作.....24	
2.2.3 建立本地站点.....25	
2.2.4 网页页面属性的设置.....26	
2.3 在网页中插入文本和编辑文本.....28	
2.3.1 在网页中插入文本.....29	
2.3.2 文本属性的设置.....30	
2.3.3 文字的列表设置.....31	
2.3.4 文字操作.....33	
2.4 在网页中插入图像和编辑图像.....34	
2.4.1 在网页中加载图像.....34	
2.4.2 在网页中编辑图像.....35	
2.4.3 编辑网页图像.....37	
2.4.4 图文混排.....39	
2.4.5 鼠标经过图像.....40	
2.5 在网页中插入其他对象.....41	
2.5.1 插入 Flash 动画.....41	
2.5.2 插入 Flash 按钮.....42	
2.5.3 插入 Flash 文本.....43	
2.5.4 插入【图像查看器】.....44	
2.5.5 插入 Shockwave 影片.....45	
2.5.6 插入插件和导航条.....46	
2.5.7 插入 Applet.....47	
2.5.8 插入 ActiveX.....47	
2.5.9 插入特殊字符和水平条.....48	
2.6 应用实例.....50	
2.6.1 “HTML 技术”网页.....50	
2.6.2 “FLASH 技术”网页.....52	
小结.....54	
习题.....54	
第 3 章 框架、表格、AP Div56	
3.1 在网页中使用框架.....56	
3.1.1 框架操作.....56	
3.1.2 框架观察器.....58	
3.1.3 在框架内插入 HTML 文件内容与 保存框架文件.....59	
3.2 在网页中创建表格.....59	
3.2.1 制作简单的表格与调整表格大小.....60	
3.2.2 选择表格和设置表格的属性.....61	
3.2.3 编辑表格.....62	
3.3 AP Div 与 Div 标签.....64	
3.3.1 创建 AP Div.....64	

3.3.2 选定 AP Div	64	5.2.2 应用其他 Dreamweaver CS3 内置命令	99
3.3.3 AP Div 属性	65	5.2.3 自定义命令	100
3.3.4 AP Div 的默认设置	65	5.3 应用实例	101
3.3.5 AP 元素面板	66	5.3.1 带跳转菜单的网页	101
3.3.6 Div 标签	66	5.3.2 改变属性	102
3.3.7 缩放 AP Div	67	小结	103
3.3.8 移动 AP Div	68	习题	104
3.3.9 对齐 AP Div	68	第 6 章 站点管理、模板与库	105
3.3.10 AP Div 的可见性	69	6.1 站点管理	105
3.3.11 设置 AP Div 的 z 轴顺序	69	6.1.1 新建站点和站点视图	105
3.3.12 嵌套 AP Div	70	6.1.2 文件面板和站点窗口	108
3.4 应用实例	71	6.2 建立与本地 HTML 和图像文件的链接	109
3.4.1 “我的主页”网页	71	6.2.1 文字或图像与外部 HTML 和图像文件的链接	109
3.4.2 用表格编排的“常用软件下载”网页	72	6.2.2 文字或图像与 HTML 文件锚点的链接	111
小结	74	6.2.3 建立映射图与 HTML 文件的链接	112
习题	74	6.3 建立电子邮件、无址和脚本链接及远程登录	113
第 4 章 表单与 CSS 样式表	75	6.3.1 建立电子邮件链接	114
4.1 表单	75	6.3.2 建立无址链接	114
4.1.1 创建表单域与设置表单域的属性	75	6.3.3 建立脚本链接与远程登录	114
4.1.2 插入表单对象	76	6.4 用站点窗口检查与修改站点	115
4.2 CSS 样式表	80	6.4.1 查找与替换	115
4.2.1 创建 CSS 样式表与编辑样式表对话框	80	6.4.2 链接的检查与修复	116
4.2.2 定义 CSS 样式表	81	6.4.3 检查每个页面下载的时间	118
4.3 应用实例	85	6.4.4 在浏览器中预览网页	119
4.3.1 “网上报名表”网页	86	6.5 建立本地站点和制作主页	120
4.3.2 “新闻内容”网页	87	6.5.1 建立本地站点	120
小结	88	6.5.2 制作主页	121
习题	88	6.6 制作内容页面	123
第 5 章 行为和命令	89	6.6.1 创建模板	123
5.1 行为面板与设置动作	89	6.6.2 使用模板制作网页	125
5.1.1 行为面板	89	6.6.3 修改模板和其他操作	127
5.1.2 动作设置	92	6.6.4 【资源】面板	128
5.2 命令	98	6.7 发布站点	130
5.2.1 应用 Dreamweaver CS3 内置命令创建相册	98		

6.7.1 申请主页空间	130	第 9 章 动画制作	179
6.7.2 定义服务器信息	136	9.1 中文 Flash CS3 动画制作的基本 方法	179
6.7.3 发布站点	137	9.1.1 制作 Flash 动画的基本常识与基本 操作	179
小结	138	9.1.2 动画的编辑制作	179
习题	138	9.2 元件与实例	181
第 7 章 Flash CS3 基础	139	9.2.1 创建元件	181
7.1 中文 Flash CS3 的工作界面	139	9.2.2 对象转换为元件或影片剪辑 单元	182
7.1.1 主工具栏和工具箱	140	9.2.3 编辑元件	183
7.1.2 系统菜单栏和编辑栏	141	9.3 应用实例	183
7.1.3 场景和舞台	141	小结	204
7.1.4 工作区	142	习题	204
7.1.5 面板	142	第 10 章 图像编辑与抠图	205
7.2 中文 Flash CS3 的基本操作	143	10.1 Photoshop CS3 界面窗口	205
7.2.1 文件操作	143	10.1.1 Photoshop CS3 界面窗口布局	205
7.2.2 对象操作	144	10.1.2 工具箱	207
7.2.3 声音处理	148	10.1.3 控制面板的显示与隐藏	207
7.3 Flash 动画制作基础	152	10.2 新建、打开与存储文件	208
7.3.1 Flash 动画的种类	152	10.2.1 新建文件	208
7.3.2 Flash 影片的制作过程概述	153	10.2.2 打开文件	209
7.4 导入、导出和素材处理	155	10.2.3 存储文件	209
7.4.1 导入外部素材	155	10.3 图像显示控制	210
7.4.2 作品的导出与发布	156	10.3.1 【缩放】工具	210
7.5 应用实例	160	10.3.2 【抓手】工具	211
小结	162	10.3.3 屏幕显示模式	211
习题	162	10.4 图像尺寸与图像文件大小	212
第 8 章 创建和编辑对象	163	10.4.1 图像尺寸	212
8.1 图形工具	163	10.4.2 图像文件大小	212
8.1.1 【线条】工具	163	10.4.3 查看图像文件大小	213
8.1.2 【椭圆】工具	164	10.4.4 调整图像文件大小	213
8.1.3 【矩形】工具	164	10.4.5 调整画布大小	214
8.1.4 【多角星形】工具	165	10.5 图像裁剪	215
8.1.5 【刷子】工具	165	10.5.1 按照构图裁剪照片	216
8.2 编辑对象	166	10.5.2 旋转裁剪倾斜的照片	217
8.2.1 对象的来源	166	10.5.3 度量矫正倾斜的照片	217
8.2.2 使用工具设置属性	166	10.5.4 统一尺寸的照片裁剪	218
8.3 应用实例	171		
小结	178		
习题	178		

10.6 图像抠图	220
10.6.1 认识选区	220
10.6.2 利用【套索】工具抠图	220
10.6.3 利用【魔棒】工具抠图	221
10.6.4 利用【魔术橡皮擦】工具抠图	223
10.6.5 利用【路径】工具抠图	225
10.7 图像移动与复制	231
10.7.1 在当前文件中移动图像	232
10.7.2 在两个文件之间移动复制图像	232
10.7.3 利用【移动】工具复制图像	233
10.8 图像变换、对齐与分布	235
小结	238
习题	238
第 11 章 图像调整与合成	240
11.1 图像色彩调整	240
11.1.1 【色阶】命令	240
11.1.2 【曲线】命令	241
11.1.3 【色彩平衡】命令	241
11.1.4 【亮度/对比度】命令	241
11.1.5 【色相/饱和度】命令	242
11.1.6 【照片滤镜】命令	242
11.2 图像修饰	243
11.2.1 图章工具	243
11.2.2 修复工具	244
11.3 图层	245
11.3.1 图层概念	245
11.3.2 图层面板	246
11.3.3 图层类型	247
11.3.4 图层操作	248

11.4 图层样式	249
11.4.1 图层样式	249
11.4.2 制作网页按钮	252
11.5 图像合成	254
11.5.1 利用蒙版合成图像	254
11.5.2 无缝拼接全景风景画	256
11.5.3 利用图层制作线纹效果	257
小结	258
习题	258

第 12 章 网站美工设计及后台修改

12.1 网站主页版面设计	261
12.1.1 设计主图像	261
12.1.2 设计网站背景	264
12.1.3 设计页眉	266
12.1.4 编排主要内容	268
12.1.5 设计按钮及页脚	271
12.2 图像切片	274
12.2.1 切片的类型	274
12.2.2 创建切片	275
12.2.3 编辑切片	276
12.3 存储网页图片	277
12.3.1 存储为 JPG 格式图片	277
12.3.2 存储为 GIF 格式图片	277
12.3.3 优化存储网页图片	278
小结	280
习题	280

第 1 章

网页制作基础知识

Internet 给我们今天的生活带来了巨大的变化,随着时间的推移,还将产生更大的影响。随着各行各业以及家庭上网用户的急剧增加,越来越多的单位和个人更加重视网络这一特殊媒体,纷纷在网络上建立自己的网站、网页,网页的设计与制作成为许多人渴望迫切掌握的技能之一。

制作网页的软件很多,而 Dreamweaver 就是其中比较出众的一个。本章将介绍制作网页的一些基础知识和制作网页的一些基本工具。

【学习目标】

- 了解网页与网站的关系。
- 了解制作网页的常用软件。
- 熟悉 HTML 语言。
- 能够用 HTML 语言制作简单网页。
- 网页制作的基本步骤。

1.1 网页简介

本节将介绍网页与网站的基础知识、当前制作网页的相关软件,以及网页制作的流程。

1.1.1 网页与网站

网页就是我们通过各种浏览器看到的一幅幅画面,图 1-1 所示就是一幅网页。一个个功能多样的网站就是由一幅幅多彩的网页组成的。要想观看网页,计算机中必须装有网页浏览器,它的作用是可以将网页打开呈现在我们面前。常见的网页浏览器包括 Microsoft 公司的 Internet Explorer (IE)、Maxthon 等,图 1-1 所示就是通过 IE 浏览器打开的网页。

下面通过一个简单的例子来介绍网页文件。首先随意打开一个网页,然后在浏览器窗口内选择【查看】/【源文件】菜单命令,如图 1-2 所示。这时浏览器会通过记事本(Windows 中一个简单的文本编辑器,可以通过选择【开始】/【程序】/【附件】/【记事本】命令打开)打开一个文本文件,如图 1-3 所示。这些文字就是网页的真正面目了,它们是 HTML 格式的代码,浏览器就是把这些代码文字转换成五颜六色的画面的工具,也就是我们看到的网页。

如果我们把网站看作一本书,那么网页是“该书”中的一“页”,即网站是由网页组成的,网页是构成网站的基本元素,是承载各种网站应用的平台。人们通过浏览器可以访问各种网站,首先在浏览器的地址框中输入网址,然后经过一段复杂而又快速的程序,这个网站的某一个网页文件会被传送到

用户的计算机上, 然后再通过浏览器解释网页的内容, 展示给浏览者。常见的网页一般由文字与图片组成, 它们是构成一个网页的两个最基本的元素。除此之外, 网页的元素还包括动画、音乐、程序等。

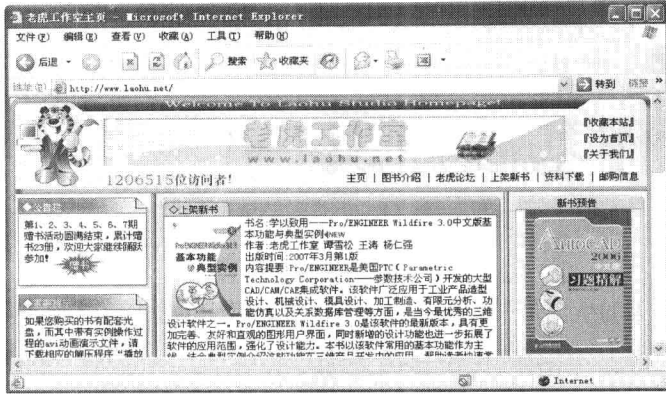


图 1-1 通过 IE 浏览器打开的网站和网页

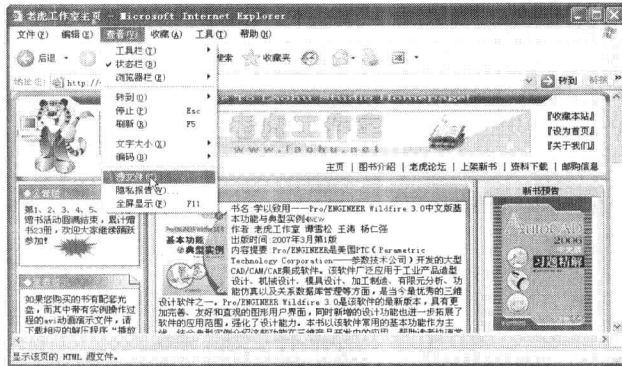


图 1-2 打开网页源文件方法



图 1-3 记事本打开的网页源文件



网页文件通常是 HTML 格式, 文件扩展名为 “.html”、“.htm”、“.asp”、“.aspx”、“.php”、“.jsp” 等。

人们可以通过网站来发布自己想要公开的资讯或者利用网站来提供相关的网络服务，也可以通过网页浏览器来访问网站，获取自己需要的资讯或者享受网络服务。许多公司都拥有自己的网站，他们可以利用网站宣传公司的形象、进行产品资讯发布及招聘员工等。随着网页制作技术的普及，很多人也开始制作个人网页，这些网站通常是制作者用来自我介绍、展现个性的地方。也有以提供网络资讯为盈利手段的网络公司，这些公司的网站上通常会提供人们生活各个方面的资讯，如时事新闻、旅游、娱乐、财经等。

在 Internet 发展的早期，网站还只能保存单纯的文本。自从万维网（WWW）出现之后，图像、声音、动画、视频及 3D 技术开始在 Internet 上流行起来。通过动态网页技术，人们还可以与网络中的其他用户或者网站管理者进行交流。由一个个网站组成的网络世界已经成为人们生活中不可或缺的重要组成部分。

1.1.2 精彩网页欣赏

一个好的网站必然要有好的网页，怎样的网页才算是好网页呢？这不仅是一个技术问题，而且是一门艺术。好的网页会让人感觉赏心悦目、主题分明、条理清楚，图 1-4~图 1-9 所示为几种不同风格的网页。



图 1-4 简洁风格

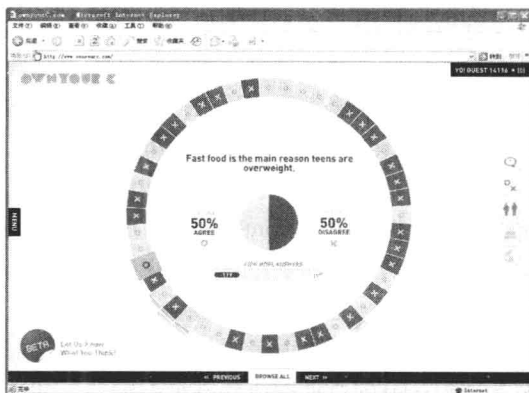


图 1-5 Flash 风格



图 1-6 政府门户网站风格



图 1-7 极具个性风格

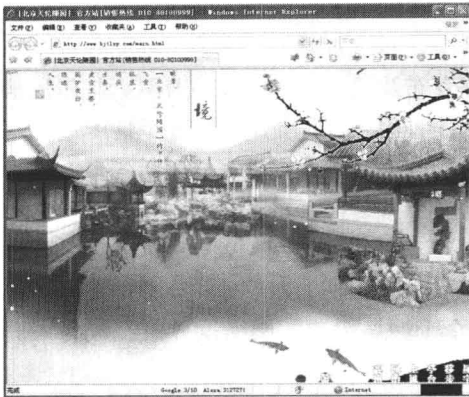


图 1-8 中国水墨风格

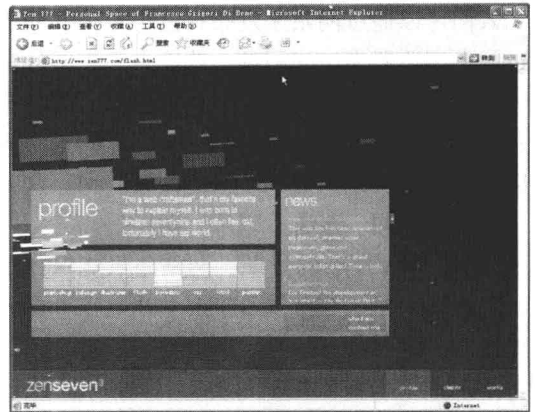


图 1-9 绿色调风格

1.1.3 网页制作软件介绍

应用网页制作软件可以大大提高编制网页的效率。目前，国际上比较流行的网页制作软件可以分为两类，即代码型和所见即所得型。对网页制作来讲，代码型就是通过直接编写程序代码的方式制作网页文件，对初学者来说想要立即上手比较困难。所见即所得型就是在直观的视图中，直接编辑网页中的文本，图形、颜色等网页元素及属性，网页设计的效果可以同时展现出来。常见的 Office 办公软件就是一种所见即所得软件。所见即所得型给网页制作带来了极大的方便，也是初学者能够快速掌握网页制作技术的较好选择。下面介绍几种流行的网页制作软件。

一、Microsoft 公司的 FrontPage

Microsoft 公司的 FrontPage 作为一种所见即所得型的代表软件，利用它可以极大地提高网页制作者的工作效率。FrontPage 是 Office 家族的一员，沿着 Office 的风格，所以会用 Word 的人就比较容易学会使用 FrontPage。

二、Adobe 公司的 Dreamweaver

Dreamweaver 是由美国 Macromedia 公司（目前已并属 Adobe 公司）开发的集网页制作和网站管理于一身的所见即所得网页编辑器，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和跨越浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver 具有如下特点。

- (1) 可视化的专业网页编辑器。
- (2) 友好的工作界面。
- (3) 强大的网站管理功能。
- (4) 强大的多媒体处理功能。
- (5) 提供行为等控件来进行动画处理和产生交互式响应。
- (6) 能够和其他软件（Flash 和 Photoshop）完美协作。

Dreamweaver 为用户提供了极其强大的网页和网站制作功能，是当前最流行、应用最广泛的网页制作软件之一。

三、网页制作工具的综合运用

Microsoft 公司的 FrontPage 和 Adobe 公司的 Dreamweaver 是使用最多的网页制作工具。它们都支持多种媒体类型，都可以通过 ActiveX 定义接口并与脚本编程语言 JavaScript 和 VBScript 相配合，从而创建动态交互的 Web 系统。

1.1.4 网页制作流程

要想制作网页，制作者首先需要了解一些有关网页制作方面的知识，其中主要包括网页的一些基本概念、网页制作的工具（即如何编写网页）等；另外，还要选择一种合适的网页制作软件，并且花些时间学习它；当具备了一定的知识和操作技能后，就可以针对一个特定的任务进行网页制作了，制作流程如下。

- (1) 需求分析。网页制作的第一步就是要弄清制作的目的是要求，只有对制作需求分析清楚了，才能有条不紊地进行后期的制作工作，即所谓“磨刀不误砍柴工”。
- (2) 设计规划。把需要设计的任务进行分类、分工。
- (3) 网页制作。利用网页制作软件，针对每张页面进行细致的设计。
- (4) 测试阶段。这一步属于细化的过程，针对每张网页出现的问题进行修改，直到所有功能达到要求。
- (5) 发布网页。最后，将制作的网页作为成品进行发布。

1.2 HTML 入门

在学习网页制作之前，需要先了解一下 HTML，因为无论使用什么工具制作网页，都是在 HTML 的基础之上完成的，使用制作工具只是通过可视化的操作软件实现了烦琐的编程操作，提高了工作效率。

1.2.1 什么是 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) 直译为超文本标记语言，它不是程序语言，而是一种描述文档结构的标记语言。它与操作系统平台的选择无关，只要有浏览器就可以运行 HTML 文档，显示网页内容。HTML 使用了一些约定的标记，对网页上的各种信息进行标记，浏览器会自动根据这些标记，在屏幕上显示出相应的内容，而标记符号不会在屏幕上显示出来。自从 1990 年 HTML 首次用于网页制作以后，几乎所有的网页都是由 HTML 或以其他语言（如 JavaScript 语言等）镶嵌在 HTML 中编写的。

使用 HTML 编写 HTML 程序（即制作网页文件），是学习制作网页的基础。目前有许多操作方便的网页制作工具（如 Microsoft 公司的 FrontPage 和 Adobe 公司的 Dreamweaver、Flash 等），虽然不需要直接用 HTML 编写 HTML 程序，但是了解一些 HTML 知识，将有利于学习网页制作工具、编辑修改网页和提高网页制作的水平。

1.2.2 创建一个简单的 HTML 程序

可以在 Windows 记事本内编写 HTML 程序，在保存文件时，一定要把文件的扩展名输入为“.htm”或“.html”。下面给出一个用记事本编写的简单的 HTML 网页文档（名字为 1_1.html），如图 1-10 所示。在浏览器 IE 中观察 HTML 网页文档，可以看到如图 1-11 所示的网页。



要点提示 HTML 文档中的各种英文标记要在英文输入方式下输入。为了便于管理，可在磁盘根目录下建立一个文件夹（如名字为“WEB1”的文件夹），用来存储编写的 HTML 程序文档，再在该文件夹下建立一个名字为“GIF”的文件夹，用来保存网页中的图像文件。

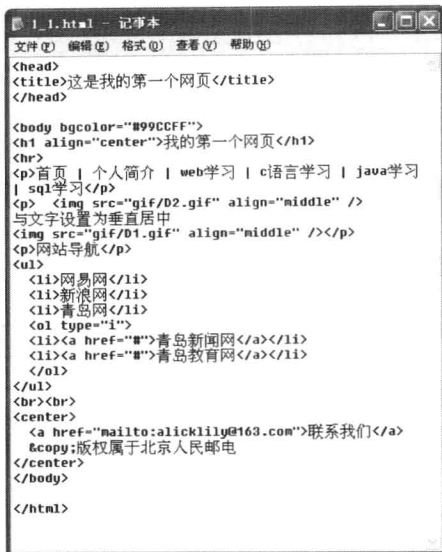


图 1-10 记事本编写的 1_1.html 网页文档

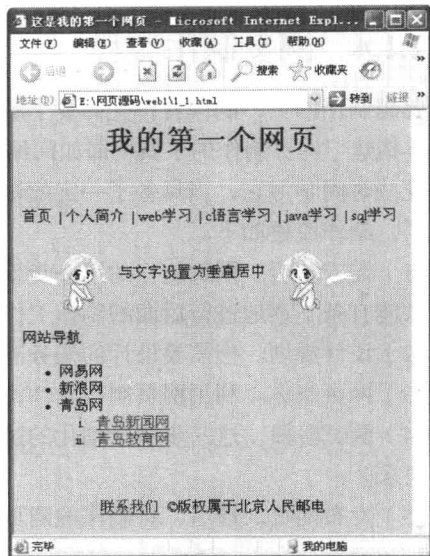


图 1-11 打开 IE 看到的 1_1.html 网页

1.2.3 浏览和修改网页

要想观看网页的内容，就需要通过工具打开网页进行浏览。如果想设计出美观的网页，对网页的修改也是必不可少的。

一、浏览网页

通过双击某一 HTML 文档图标，可以调出浏览器窗口，同时打开该网页。另外，还可以通过如下方法打开网页。

1. 双击浏览器图标，调出浏览器窗口。在浏览器窗口中选择【文件】/【打开】菜单命令，如图 1-12 所示，系统弹出【打开】对话框，如图 1-13 所示。

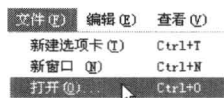


图 1-12 “文件”菜单选项

2. 单击 **浏览(B)...** 按钮，打开【Windows Internet Explorer】(网页窗口)对话框，如图 1-14 所示，选择 HTML 文件，单击 **打开(O)** 按钮，回到【打开】对话框，如图 1-13 所示。

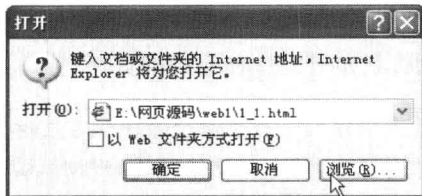


图 1-13 【打开】对话框

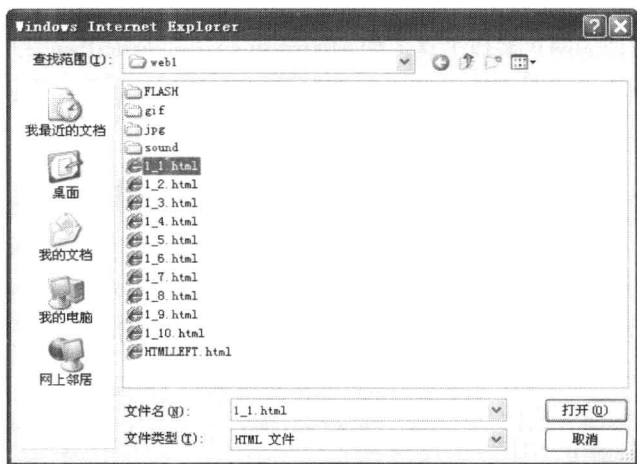



图 1-14 【Windows Internet Explorer】对话框

3. 单击  按钮，即可在浏览器中打开选择的网页了。

二、修改网页

1. 在浏览器窗口中选择【查看】/【源文件】菜单命令，系统打开 Windows 记事本窗口，在该窗口中将显示该网页的 HTML 代码文件，如图 1-10 所示，此时用户即可修改网页程序。

2. 修改完程序之后，在 Windows 记事本内选择【文件】/【保存】菜单命令，将修改后的 HTML 程序保存。然后，在图 1-11 所示的网页中，单击工具栏上的 ，即可刷新当前页面。

1.2.4 文件的路径名和 URL

当我们要查找一个文件时，需要知道文件具体保存的位置，即文件的路径。上网时，我们都是通过在浏览器地址框中输入网页地址，即网页的路径进行网页浏览的。实际上，我们都是通过路径名来找到期望的内容。

一、文件的路径名

(1) 绝对路径：绝对路径就是全部路径，系统按照全部路径进行文件的查找。绝对路径中的盘符后用“\”或“:/”，各个目录名之间以及目录名与文件名之间，应用“\”或“/”分隔开。绝对路径名的写法及其含义如表 1-1 所示。

表 1-1 绝对路径名的写法及其含义

绝对路径名	含 义
href="http://www.th.edu.cn/CODE/HTML0.html"	“HTML0.html”文件在域名为 www.th.edu.cn 的服务器中的 CODE 目录下
href="E:\HTML\CODE\HTML0.html"	“HTML0.html”文件放在 E 盘的 HTML 目录下的 CODE 子目录中

(2) 相对路径：相对路径是以当前文件所在路径和子目录为起始目录，进行相对的文件查找。通常都采用相对路径，这样可以保证站点中的文件整体移动后，不会产生断链现象。相对路径名的写法及其含义如表 1-2 所示。

表 1-2 相对路径名的写法及其含义

相对路径名	含 义
href="HTML1.htm"	HTML1.html 是当前目录下的文件名
href="HTML/HTML1.html"	HTML1.html 是当前目录中“HTML”目录下名字为 HTML1.html 的文件
href="HTML/CODE/HTML1.html"	HTML1.html 是当前目录中，“HTML/CODE”目录下名字为 HTML1.html 的文件
href="../HTML1.html"	HTML1.html 是当前目录的上一级目录下名字为 HTML1.html 的文件
href="../../HTML1.html"	HTML1.html 是当前目录的上两级目录下名字为 HTML1.html 的文件



文件的相对路径和绝对路径在网页制作中是非常重要的，请读者务必搞清楚。

二、URL

URL (Uniform Resource Locator) 即统一资源定位符，URL 上的地址编码指出了文件在 Internet 中的位置。它存在的目的在于统一 WWW 上的地址编码，给每一个网页指定的地址，这样就不会出现重复或由于编码不统一而出现无法浏览等问题。当用户查询信息资源时，只要给出 URL 地址，WWW 服务器就可以根据它找到网络资源的位置，并将它传送给用户的计算机。