

# 网页设计与制作

田博文 编著

人民邮电出版社

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

网页设计与制作/田博文编著. —北京:人民邮电出版社, 2004.6

(中等职业学校计算机系列教材)

ISBN 7-115-12149-4

I. 网... II. 田 III. 主页制作—专业学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 044982 号

## 内容提要

网页设计是一门综合性的学科,涉及图像处理、动画制作、网页制作等多方面的知识。Dreamweaver、Fireworks、Flash (俗称“网页制作三剑客”)分别是网页制作、图像处理、动画制作的专用工具。

本书主要介绍了 Dreamweaver MX 中文版的基本功能,还介绍了 Flash MX 的基本功能和用法,使读者能够利用 Flash MX 来创建基本的图形和动画作品。图像处理方面,本书介绍了 Fireworks MX 中一些常用的图像处理技术,基本满足了网页制作方面的需求。

本书适合中等职业学校“网页设计与制作”课程的教材,也可以作为网页设计爱好者的入门读物。

## 网页设计与制作

- 
- ◆ 编 著 田博文  
责任编辑 王文娟
  
  - ◆ 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>  
读者热线 010-671940942  
北京汉魂图文设计有限公司制作  
北京顺义振华印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 20  
字数: 474 千字 2004 年 5 月第 1 版  
印数: 1— 000 册 2004 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12149-4/TP · 3888

---

定价: .00 元

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:(010) 67129223

# 前 言

Macromedia 公司的 Dreamweaver、Fireworks、Flash ( 俗称 “ 网页制作三剑客 ” ) 是网页编辑制作、图像处理、动画制作方面的专用工具，三者既独立存在又相互联系，是网页设计人员的必备工具。其中，Dreamweaver 是一款功能强大、所见即所得的网页编辑器，它融入了方便的代码编辑技术，使可见化的操作与源代码编辑有机地统一起来，使制作高水准的网页变得更加简单，能够制作出许多需要通过编程才能达到的效果，所以，它是网页制作专业人士的首选工具。Fireworks 作为一款图像处理软件，将与网页相关的图像技术发挥得淋漓尽致，而 Flash 在二维动画制作方面是其他软件所无法替代的。本书以 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 为蓝本，介绍了网页设计与制作方面的基本知识。

本书根据教育部职业教育与成人教育司组织制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》的要求，并以《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》中的 “ 职业资格技能等级三级 ” ( 高级网络操作员 ) 的知识点为标准，专门为中等职业学校编写。通过学习本书，学生能够掌握网页设计与制作的基本方法和应用技巧，并能顺利通过相关的职业技能考核。

本书的最大特点是以 “ 任务驱动，案例教学 ” 为出发点，充分考虑了中等职业学校教师和学生的实际需求，使用具有趣味性的实例来讲解网页设计与制作方面的应用技巧和基本操作方法，使教师教起来方便，学生学起来实用。

本书每章都通过实例介绍一项完整的功能，使学生能够迅速掌握相关操作方法。教师一般可用 32 个课时来讲解本教材内容，然后根据每章的习题，再配以 64 个课时的上机时间，即可较好地完成教学任务。总的讲课时间约为 96 个课时。

每章由以下几个主要部分组成。

- 本章学习目标：它罗列出了本章的主要学习内容，教师可用它作为简单的备课提纲，学生可通过学习目标对本章的内容有一个大体的认识，使老师和学生都做到心中有数。
- 功能简介：讲解在制作实例过程中要用到的工具及属性，使学生在学习和操作过程中能知其然，并知其所以然。
- 操作步骤：将精心准备的案例一步一步做出来。案例的制作步骤连贯，不会有大的跳步，做到关键步骤时，会及时提醒学生应注意的问题。
- 案例小结：在每个案例完成后，教师要引导学生进行案例总结，教师最好再找一些同类案例进行简单的案例分析，以拓展学生的思路。
- 习题：在每章的最后都准备了一组练习题，包括填空、选择、问答和操作题 4 类题目，用以检验学生的学习效果。

本书适合作中等职业学校 “ 网页设计与制作 ” 课程的教材，也可作为一般网页设计爱好者的自学参考书。

由于作者水平有限，疏漏之处敬请各位老师和同学指正。

作者

2004 年 4 月

# 目 录

第 1 章 基础知识 .....	1
1.1 网络基础知识 .....	1
1.1.1 Internet 与 Intranet .....	1
1.1.2 局域网和广域网 .....	2
1.1.3 什么是 WWW .....	3
1.1.4 浏览器与 Web 服务器 .....	3
1.1.5 超级文本 .....	5
1.1.6 URL (统一资源定位) .....	6
1.1.7 FTP .....	6
1.1.8 IP 地址 .....	6
1.1.9 域名 .....	7
1.1.10 HTML .....	8
1.1.11 VBScript、JavaScript .....	8
1.1.12 CGI、ASP、PHP、JSP .....	9
1.2 初识网页 .....	10
1.2.1 静态网页 .....	11
1.2.2 动态网页 .....	11
1.2.3 包含数据库的动态网页 .....	12
1.3 网上安家 .....	12
1.4 Dreamweaver MX 简介 .....	13
1.4.1 系统配置要求 .....	13
1.4.2 功能简介 .....	14
1.5 Dreamweaver MX 的界面 .....	15
1.6 小结 .....	19
1.7 习题 .....	19
第 2 章 创建本地虚拟站点 .....	21
2.1 准备工作 .....	21
2.1.1 了解网站的服务群体 .....	21
2.1.2 确定网站的主题 .....	21
2.1.3 画出结构图 .....	22
2.1.4 确定网站命名规则 .....	23
2.2 创建虚拟网站 .....	24
2.2.1 定义新站点 .....	25

2.2.2	创建文件夹.....	28
2.2.3	创建首页文件.....	30
2.2.4	在站点地图中新建文件.....	30
2.2.5	在【本地文件】列表框中新建文件.....	32
2.3	其他功能.....	34
2.3.1	站点地图布局.....	34
2.3.2	保存站点地图.....	37
2.3.3	设计备注.....	38
2.4	小结.....	40
2.5	习题.....	40
<b>第 3 章</b>	<b>文档、文本和链接.....</b>	<b>42</b>
3.1	新建文档.....	42
3.2	3 种视图方式.....	44
3.3	网页的源代码.....	45
3.4	输入文本.....	46
3.5	保存文档.....	46
3.6	换行符.....	47
3.7	设置不可见元素.....	48
3.8	设置页边距.....	49
3.9	设置文本大小.....	49
3.10	改变字体.....	50
3.11	改变字体组合列表.....	51
3.12	改变文本颜色.....	52
3.13	段落.....	53
3.14	对齐文本.....	55
3.15	建立超级链接.....	55
3.15.1	添加文本链接.....	56
3.15.2	图像超级链接.....	59
3.15.3	电子邮件链接.....	60
3.15.4	下载链接.....	60
3.15.5	命名锚记.....	62
3.16	小结.....	63
3.17	习题.....	63
<b>第 4 章</b>	<b>Web 图像.....</b>	<b>66</b>
4.1	网页中的色彩.....	66
4.2	图像格式.....	67
4.2.1	GIF 格式.....	68
4.2.2	JPEG 格式.....	69
4.2.3	如何正确地使用 GIF 和 JPEG.....	69

4.3	Dreamweaver MX 中的图像技术 .....	70
4.3.1	插入图像 .....	71
4.3.2	图像属性参数 .....	73
4.3.3	调整图像与文本的相对位置 .....	74
4.3.4	编辑图片 .....	75
4.4	设置网页背景 .....	77
4.4.1	改变网页背景色 .....	77
4.4.2	设置背景图像 .....	78
4.5	在 Dreamweaver 中巧妙地处理图像 .....	79
4.5.1	给图像添加文字说明 .....	79
4.5.2	图像映射 .....	80
4.5.3	跟踪图像 .....	82
4.6	小结 .....	83
4.7	习题 .....	83
<b>第 5 章</b>	<b>Fireworks MX 中的图像技术 .....</b>	<b>85</b>
5.1	制作漂亮的文字 .....	85
5.2	制作个性化的网站标志 .....	91
5.3	制作网页背景图像 .....	95
5.4	对图像进行美化 .....	96
5.5	制作 HTML 网页 .....	100
5.6	Dreamweaver MX 与 Fireworks MX 的配合使用 .....	109
5.7	小结 .....	111
5.8	习题 .....	111
<b>第 6 章</b>	<b>表格 .....</b>	<b>113</b>
6.1	表格的组成 .....	114
6.2	建立表格 .....	114
6.3	表格属性 .....	115
6.4	在表格内添加元素 .....	116
6.5	选择表格 .....	116
6.5.1	选择整个表格 .....	116
6.5.2	选择表格的行与列 .....	117
6.5.3	选择一个单元格 .....	117
6.5.4	选择不相邻的单元格、行或列 .....	118
6.6	编辑表格 .....	118
6.6.1	拷贝或剪切 .....	118
6.6.2	粘贴表格 .....	118
6.6.3	删除表格内容 .....	121
6.7	增加、删除行和列及拆分、合并单元格 .....	121
6.7.1	增加行、列 .....	121

6.7.2	删除行、列.....	121
6.7.3	合并单元格.....	121
6.7.4	拆分单元格.....	122
6.8	表格的缩放.....	122
6.8.1	用拖放方法缩放表格的大小.....	123
6.8.2	用表格的【属性】面板改变表格尺寸.....	124
6.9	一个完整的页面制作过程.....	124
6.9.1	页眉的制作.....	124
6.9.2	左侧导航区的制作.....	128
6.9.3	制作中间主要区域.....	131
6.9.4	制作右侧新闻摘要区.....	135
6.10	小结.....	137
6.11	习题.....	137
<b>第7章</b>	<b>框架.....</b>	<b>138</b>
7.1	建立框架.....	138
7.1.1	建立框架.....	139
7.1.2	插入框架.....	139
7.1.3	添加内容.....	140
7.1.4	保存框架.....	144
7.2	选取框架.....	145
7.2.1	选择一个框架.....	145
7.2.2	选择框架组.....	145
7.3	框架和框架组的属性.....	146
7.3.1	框架属性.....	146
7.3.2	框架组属性.....	147
7.4	编辑框架.....	147
7.4.1	设置框架和框架组的滚动条.....	147
7.4.2	改变框架的大小.....	148
7.4.3	框架的页面属性.....	150
7.5	框架中链接的目标显示窗口.....	150
7.6	小结.....	151
7.7	习题.....	151
<b>第8章</b>	<b>表单.....</b>	<b>153</b>
8.1	创建一个反馈表单.....	154
8.2	测试表单页.....	161
8.3	表单及表单域的各项属性.....	163
8.3.1	文本域.....	163
8.3.2	单选按钮.....	164
8.3.3	列表/菜单域.....	165

8.3.4	复选框.....	166
8.3.5	文件域.....	166
8.3.6	隐藏域.....	167
8.3.7	按钮.....	167
8.3.8	图片域.....	167
8.4	小结.....	168
8.5	习题.....	168
<b>第9章</b>	<b>插入其他对象.....</b>	<b>170</b>
9.1	插入水平线.....	170
9.2	插入文件头标签.....	171
9.2.1	插入 Meta.....	171
9.2.2	插入关键字.....	172
9.2.3	插入说明.....	173
9.2.4	插入刷新.....	173
9.2.5	插入基础.....	174
9.2.6	插入链接.....	175
9.3	插入字符.....	176
9.4	插入多媒体.....	177
9.4.1	插入 Flash 动画.....	177
9.4.2	插入插件.....	179
9.4.3	插入 ActiveX.....	180
9.4.4	播放“*.rm”格式影片.....	182
9.5	小结.....	183
9.6	习题.....	183
<b>第10章</b>	<b>HTML 样式和 CSS 样式.....</b>	<b>185</b>
10.1	HTML 样式.....	185
10.1.1	新建样式.....	185
10.1.2	应用 HTML 样式.....	187
10.1.3	清除 HTML 样式.....	188
10.1.4	在面板中处理样式.....	188
10.2	什么是 CSS 样式.....	189
10.3	【CSS 样式】面板.....	190
10.4	CSS 的属性.....	191
10.4.1	类型.....	192
10.4.2	背景.....	193
10.4.3	区块.....	195
10.4.4	盒子.....	196
10.4.5	边框.....	198
10.4.6	列表.....	199

10.4.7	定位.....	199
10.5	使用 Dreamweaver MX 中的 CSS 样式编辑器.....	200
10.5.1	创建自定义样式.....	201
10.5.2	重定义 HTML 标签.....	204
10.5.3	使用 CSS 选择器.....	205
10.5.4	附加样式表.....	206
10.6	小结.....	208
10.7	习题.....	208
<b>第 11 章</b>	<b>Flash MX .....</b>	<b>211</b>
11.1	基础知识.....	211
11.1.1	电脑动画.....	211
11.1.2	矢量图形.....	212
11.1.3	位图图像.....	212
11.1.4	Flash 动画的特点.....	213
11.2	Flash MX.....	213
11.2.1	运行 Flash MX 的计算机配置要求.....	213
11.2.2	Flash MX 的操作界面.....	214
11.2.3	Flash MX 的功能简介.....	218
11.3	创建图形.....	219
11.3.1	铅笔工具.....	219
11.3.2	线条工具.....	221
11.3.3	椭圆工具和矩形工具.....	221
11.3.4	画笔工具.....	221
11.3.5	文本工具.....	223
11.4	编辑图形.....	224
11.4.1	墨水瓶工具.....	224
11.4.2	颜料桶工具.....	224
11.4.3	填充变形工具.....	225
11.4.4	滴管工具.....	225
11.4.5	橡皮擦工具.....	226
11.4.6	箭头工具.....	226
11.4.7	钢笔工具.....	228
11.4.8	部分选取工具.....	228
11.5	素材和元件.....	228
11.5.1	视频的导入.....	229
11.5.2	音频的导入.....	230
11.5.3	元件.....	230
11.6	创建基本动画.....	231
11.6.1	运动动画和变色动画.....	231
11.6.2	变形动画.....	234

11.6.3 逐帧动画.....	235
11.7 创建多层动画.....	235
11.7.1 制作运动引导动画.....	236
11.7.2 制作遮罩动画.....	237
11.8 作品的测试和发布.....	239
11.8.1 作品的测试.....	239
11.8.2 作品的优化.....	239
11.8.3 作品的导出和发布.....	239
11.9 小结.....	242
11.10 习题.....	242
<b>第 12 章 模板和库.....</b>	<b>244</b>
12.1 【资源】面板.....	244
12.2 Dreamweaver MX 中的模板.....	245
12.2.1 创建模板.....	245
12.2.2 创建可编辑区域.....	246
12.2.3 创建重复区域.....	251
12.2.4 创建重复表格.....	252
12.2.5 编辑模板.....	253
12.2.6 使用模板.....	253
12.3 Dreamweaver MX 中的库.....	255
12.3.1 什么是库.....	255
12.3.2 怎样使用库.....	255
12.4 小结.....	257
12.5 习题.....	257
<b>第 13 章 源代码相关功能及行为.....</b>	<b>259</b>
13.1 查看源代码.....	259
13.2 管理标签库.....	261
13.3 Dreamweaver 中的编码.....	262
13.3.1 使用代码提示加入背景音乐.....	262
13.3.2 使用代码片断快速创建网页.....	264
13.3.3 使用标签选择器插入浮动框架.....	267
13.3.4 使用标签编辑器编辑标签.....	269
13.3.5 用标签检查器编辑标签.....	269
13.3.6 使用快速标签编辑器插入<marquee>标签.....	269
13.4 插入 HTML 注释.....	272
13.5 【行为】面板.....	273
13.6 事件.....	274
13.7 动作.....	276
13.7.1 播放声音.....	276

13.7.2	打开浏览器窗口 .....	276
13.7.3	弹出信息 .....	278
13.7.4	调用 JavaScript .....	279
13.7.5	改变属性 .....	279
13.7.6	交换图像 .....	281
13.7.7	检查浏览器 .....	282
13.7.8	检查表单 .....	283
13.7.9	控制 Shockwave 或 Flash .....	285
13.7.10	转到 URL .....	285
13.7.11	设置导航条图像 .....	287
13.7.12	跳转菜单 .....	288
13.7.13	弹出式菜单 .....	289
13.8	小结 .....	291
13.9	习题 .....	292
<b>第 14 章</b>	<b>网页发布 .....</b>	<b>293</b>
14.1	设置 FTP 上传 .....	293
14.2	发布网页 .....	295
14.3	报告 .....	296
14.4	检查站点范围的链接 .....	298
14.5	改变站点范围的链接 .....	298
14.6	查找和替换 .....	299
14.7	清理文档 .....	300
14.8	同步 .....	301
14.9	小结 .....	302
14.10	习题 .....	302

# 第1章 基础知识

假如我们要一桌丰盛的菜肴，首先要准备好原材料，然后将原材料进行加工、处理，等一切准备工作就绪之后，才轮到大厨上场。设计网页也象是在做菜，网络基础知识就相当于菜肴的原材料，那么掌握必要的基础知识也就是将菜肴的原料进行加工、处理，这是不可或缺的第一步。只有掌握了必要的基础知识，日后才能做出一道“色、香、味俱佳”的网页大餐。

## 本章学习目标

- 掌握与网络相关的基本定义和概念。
- 熟练掌握网页被执行的详细过程。
- 掌握在网络中建立网站的方法。
- 了解 Dreamweaver MX 的操作界面和主要功能。

## 重点和难点

- 静态网页。
- 动态网页。
- 网页被执行的详细过程。
- 浏览器与服务器之间的关系。

## 1.1 网络基础知识

网络基础知识非常广泛，下面归纳了一些与网页相关的概念和定义，希望大家能够熟记，这对设计网页是非常重要的。

### 1.1.1 Internet 与 Intranet

接触过网络的人对“Internet”和“Intranet”这两个词并不陌生，但有人会将它们混淆。尽管它们“模样”长得很像，但是有区别的。

#### (1) Internet

Internet 中文叫作“因特网”，它是一种国际互联网。事实上它是由成千上万个网络以及数以千万的计算机，通过特定的通信协议相互连接而成的全球计算机网络，是具有信息资源查询和信息资源共享的全球最大的信息资源平台。这种描述较为专业但并不惟一，还有许多关于 Internet 的描述。

- Internet 是一个基于 TCP/IP 协议的网络，通过该协议可以实现不同品牌、不同性能、使用不同操作系统的计算机之间的互联。
- Internet 是一个虚拟的社会或者国家，它有着自己的游戏规则和道德准则。
- Internet 是一个没有法律、没有国界、没有歧视、也没有领袖的自由的计算机网络空间。

以上 3 种说法从不同的角度描述了 Internet。要真正了解一事物，首先要了解它的历史。Internet 的历史并不长，应该说最初的 Internet 并不是以现在的身份出现的，其前身是 ARPAnet（阿帕网），一个由美国国防部高级研究计划管理局在 1969 年创建的军用实验网络，建立的初期只有 4 台主机。设计 ARPAnet 是为了在意外情况下，如断电、通信线路中断以及



遭到攻击时，网络始终能够正常运行，确保军方的通信畅通。

后来，TCP/IP 协议的成功研制使不同计算机之间可以实现跨平台的联络，一种新的联络方式诞生了，这是 Internet 发展过程中值得记录的一件大事。TCP/IP 协议仿佛是计算机网络的“世界语”，使不同结构的网络以及不同品牌、不同操作系统的计算机之间可以很好地交流和沟通。

20 世纪 80 年代末期，Internet 真正开始了其扩张和发展，不再是学术界的特权，还把触角延伸到了办公室甚至家庭里。1987 年与 Internet 相连的主机数突破 1 万台，1989 年突破 10 万台，1992 年突破 100 万台。在短短的 5 年时间内与 Internet 相连的主机数增加了 100 倍，这种发展速度是超出人们想像的。现在的 Internet 已经遍布地球上绝大部分国家和地区。

## (2) Intranet

Intranet 中文称做“内联网”，也就是说，Intranet 是使用 Internet 技术建立的企业内部网，但 Intranet 是封闭的，而不具有像 Internet 那样的开放性。我们来做一个比喻，如果将 Internet 比做公用电话网的话，那么 Intranet 就是一个单位的内线电话网。二者所采用的技术和设备是大体相同的，只是在规模上 Intranet 要远小于 Internet。

## 1.1.2 局域网和广域网

人类自从有了文明以后，就学会了运用人类的智慧将这个客观存在的世界按照不同的标准进行归纳总结。例如，按照动物繁衍后代的方式不同可以将动物分为卵生和胎生两大类，按照动物摄取食物的不同可以将动物分为食肉动物和食草动物两种。那么局域网和广域网是按照什么标准来划分的呢？答案是网络的规模。

### 一、局域网

局域网 (Local Area Network)，简称 LAN，是指在某一区域内由多台计算机互联成的计算机组。“某一区域”指的是同一办公室、同一建筑物、同一公司和同一学校等，一般是方圆几千米以内。局域网可以实现文件管理、应用软件共享、打印机共享、扫描仪共享、工作组内的日程安排、电子邮件和传真通信服务等功能。局域网是封闭型的，可以由办公室内的两台计算机组成，也可以由一个公司内的上千台计算机组成。

### 二、广域网

广域网 (Wide Area Network)，简称 WAN，是一种跨越大的、地域性的计算机网络的集合。通常跨越省、市，甚至一个国家。广域网包括大小不同的子网，子网可以是局域网，也可以是小型的广域网。

### 三、局域网和广域网的区别

局域网是在某一区域内的，而广域网要跨越较大的地域，那么如何来界定这个区域呢？例如，一家大型公司的总公司位于北京，而分公司遍布全国各地，如果该公司将所有的分公司都通过网络联接在一起，那么一个分公司就是一个局域网，而整个总公司网络就是一个广域网。



Internet 是全球最大的广域网，而 Intranet 可以是局域网，也可以是广域网，但是 Intranet 的规模要远远小于 Internet 的规模。



### 1.1.3 什么是 WWW

了解了 Internet，就不能不说另一个非常重要的词汇——WWW。WWW 是 World Wide Web 的缩写，直译为“环球网”，也有译为“万维网”的，它是一个基于超级文本（将在第 1.1.5 小节中介绍）的信息查询工具。在第 1.1.1 小节中提到了“TCP/IP 通信协议”，WWW 也是在 Internet 的 TCP/IP 通信协议的基础上，由自愿加入的各计算机节点上的 WWW 软件和超级文本格式的信息文件组成的。这些节点被称为 WWW 服务器，简称 Web 服务器。信息被一页一页，分门别类地存放在服务器上。用户使用 WWW 时只需提出查询要求，到何处查询及如何查询则由 WWW 自动完成。

许多人不明白 Internet 与 WWW 之间有什么关系，其实 WWW 只是 Internet 的一个技术层面，是 Internet 上的一种应用。Internet 还包括许多其他服务，如 Telnet、FTP、Archie、Wais、Mail 等。虽然这些服务功能都很强，但由于其使用起来较复杂，必须具备一定的计算机知识，有的还需要用户通过键盘输入命令来完成操作（如 Telnet），这就使许多初级用户望而却步。而 WWW 采用的是图形界面技术，人们只需操纵鼠标，通过 Windows 界面下的 WWW 软件和超级文本就可以完成浏览、查询和下载等各项功能，就可以通过 Internet 从全世界任何地方找到你所希望得到的文本、图像（包括活动影像）和声音信息，而且 WWW 可以与其他服务（如 Telnet、FTP 和 Mail 等）实现无缝连接。可以说，WWW 的诞生使人们从繁杂的操作中解脱出来，充分享受计算机带来的便利。如果把 Internet 比喻成浩瀚的宇宙的话，那么 WWW 就是这宇宙中最耀眼的星辰。

### 1.1.4 浏览器与 Web 服务器

每个上网的用户都要在自己的计算机上安装浏览器，用于“阅读”网站中的信息。浏览器指的就是安装在客户端，用来查看万维网中的超级文本的一种工具。浏览器有许多种，按其运行的平台分类，主要有基于 UNIX 系统下的、基于 Microsoft Windows 系统下的和基于 Apple Macintosh 系统下的 3 种；按其所提供的界面分类，有基于字符和基于图形的两种方式。随着计算机技术的发展，基于字符的浏览器已被淘汰。目前使用最广泛的是基于 Microsoft Windows 平台的浏览器，主要分为以下两种。

- Microsoft Internet Explorer：简称 IE，是由微软公司开发的浏览器，目前已开发到 6.0 版本，如图 1-1 上图所示。
- Netscape Navigator：由 Netscape 公司开发的浏览器，如图 1-1 下图所示。

Microsoft Internet Explorer 与 Netscape Navigator 虽然来自于不同的软件公司，但是它们的界面和功能大致相同。下面就它们的各组成部分做简单说明，以使大家对其有一个更感性的认识。

- 菜单：浏览器所有的功能都可通过菜单中的命令来实现，如新建窗口、打印网页内容和改变显示的文本大小等。
- 地址栏：通过地址栏中的 URL（统一资源定位）来打开来自于世界各地的超级文本。
- 标准按钮：最常用的功能可以直接通过按钮来实现，如向前或向后翻页、刷新网页、打开默认主页和打印等。



图1-1 两种不同的浏览器界面

上述两种浏览器是目前最流行的，占有着市场的绝大部分份额；还有一些其他公司开发的浏览器，但由于其不常用，这里就不做介绍了。

下面我们要介绍服务器。服务器是20世纪90年代迅速发展的主流计算机产品，是在网络



环境下提供网上客户机共享资源（包括查询、存储和计算等）的设备，具有高可靠性、高性能、高吞吐能力和大内存容量等特点，并且具备强大的网络功能和友好的人机界面。服务器首先是计算机，并且是通过服务器软件系统提供各种服务（网络、Web 应用、数据库、文件和打印等）的高性能计算机。高性能主要体现在高速度的运算能力、长时间的可靠运行和强大的外部数据吞吐能力等方面。

与浏览器对应的是 Web 服务器，这里的 Web 服务器指的是一种软件系统，例如 Windows 2000、Windows XP 里面的 IIS（Internet Information Server）就包含 Web 服务器的功能。网站中的所有文件都是通过 Web 服务器来提供访问的。Web 服务器对数据进行加工、处理，然后将结果返回给浏览器，浏览者便看到了具体的网页。二者相辅相成、缺一不可。如果浏览器是一个好问“为什么”的学生，那么“Web 服务器”就是知道答案的知识渊博的老师，信息就是在这“一问一答”中在世界各地的计算机中传递着。

### 1.1.5 超级文本

在第 1.1.3 小节中提到过“超级文本”这个概念。超级文本（Hypertext）与普通的文本不同，它是一种使用户与计算机之间发生更加密切的交流的文本显示技术，通过对相关词汇进行索引链接，可以使带链接的词汇或语句指向文本中其他的段落、注解或文本。例如，Dreamweaver MX 的帮助功能使用的就是超级文本的形式，如图 1-2 所示。

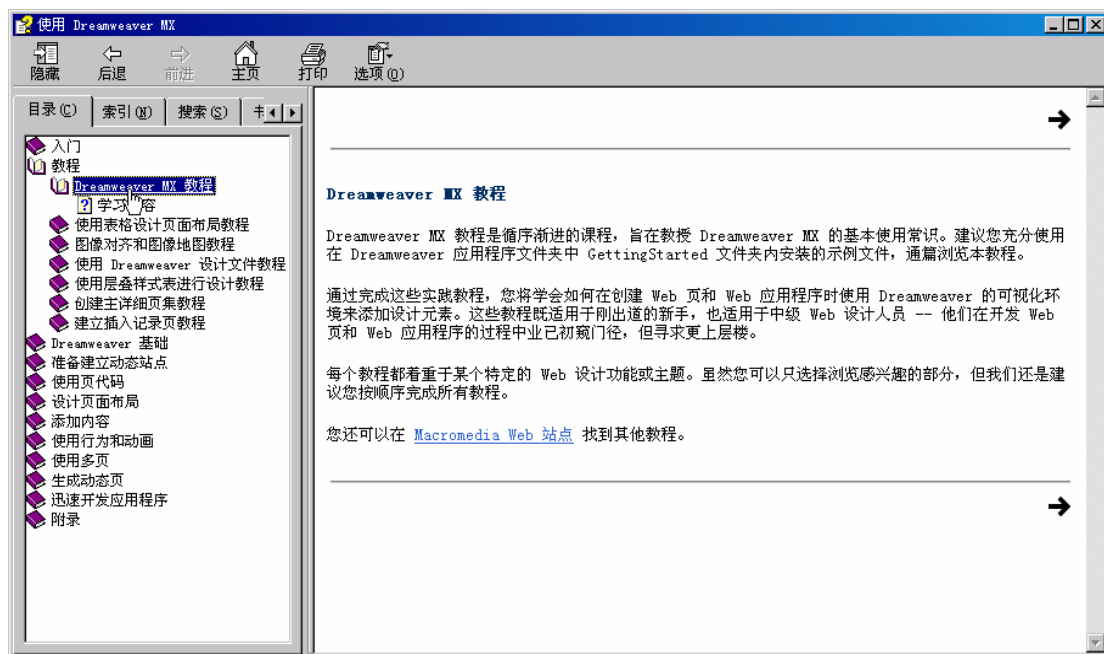


图1-2 Dreamweaver MX 中的帮助功能使用的是超级文本形式

单击文本“Dreamweaver MX 教程”后，在右边的窗口中会显示出与该文本链接的文本内容。在链接的帮助下，用户可以沿着超级文本中的索引链接跳转阅读，也可以在任何时候返回原来的阅读之处。超级文本的出现，使得计算机中的文本呈现出崭新的面目。



当鼠标经过带有超级链接的文本时，鼠标会由“箭头”形状变成“手”的形状，所指向的文本会做出一些“提示”，通常是在其下面出现下划线或颜色改变，使得用户知道这是一个带有超级链接的文本。用户还可以自定义鼠标经过超级链接时所发生的变化，具体内容将在第 3 章中学习。



## 1.1.6 URL (统一资源定位)

在 1.1.4 小节中浏览器中的地址栏看到过 URL (统一资源定位, Uniform Resource Locator), 这是每次访问网站所必须用到的。URL 主要用来指明通信协议以及地址的方式, 以取得网络上的各种服务, 包括以下几个部分。

- 通信协议 (Protocol): 包括 HTTP、FTP、Telnet、Mailto 等协议。
- 主机名: 指服务器在网络中的 IP 地址 (如 210.77.35.178) 或域名 (如 www.laohu.net)。
- 所要访问文件的路径和文件名: 主机名与文件夹及文件名之间以 “/” 符号分隔。

URL 的书写格式为 Protocol://host.domain/path/filename。例如, “http://www.laohu.net” 便是老虎工作室的 URL, 这里省略了具体的文件夹和文件名, 只输入了主机名, 服务器会自动将网站的首页文件的信息回传给浏览器。

## 1.1.7 FTP

在第 1.1.3 小节中提到的 FTP (File Transfer Protocol) 是一种文件传输协议, 是快速、高效、可靠的信息传输方法。这个协议能把文件从一台计算机移到另一台计算机上, 不管这两台计算机的位置在何处, 也不管用的是什么样的操作系统以及是怎样连接的, 唯一的要求是必须都遵守 FTP 这个协议。

FTP 是基于客户端/服务器端模型的 TCP/IP 协议, 通过在客户端和服务端之间建立 TCP/IP 连接来实现文件的传递。FTP 的客户端/服务器端模型如图 1-3 所示。

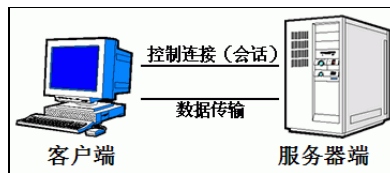


图1-3 FTP的客户端/服务器端模型

由于 FTP 是一个交互式的会话系统, 因此 FTP 的客户端和服务端之间要建立双重连接, 一个用于控制, 另一个用于数据传输。如果说 WWW 能使我们方便地阅读和查询 Internet 中的海量信息, 那么 FTP 能做的就是将信息迅速、快捷地发送到网络服务器中去, 这也是制作网页所使用的主要技术之一。

## 1.1.8 IP 地址

在第 1.1.6 小节中出现了 “IP 地址” 这个概念, 先做个比喻, IP 地址就像每家每户的电话号码一样, 电信部门分配给每个装电话的用户一个电话号码, 同一地区的电话只要拨通电话号码就可以相互通话, 不同地区的电话必须在电话号码前加该地区的代码 (区号) 才可以接通。一个完整的电话号码 (包括国家代码、城市代码和电话号码) 必须是惟一的, 也就是说, 在一个城市中 (区号相同) 不能有两个一样的电话号码, 而在不同的城市 (区号不同) 最后的 7 位或者 8 位号码可以相同。

IP 地址在结构上与电话号码不同, 但在功能上却非常相似。一个 IP 地址由两部分组成,