

高 职 高 专 计 算 机 系 列 规 划 教 材



Dreamweaver

实例教程(第2版)

王艳芳 姜亚军 主编 穆红涛 安丽杰 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

Dreamweaver 实例教程

(第2版)

王艳芳 姜亚军 主编
穆红涛 安丽杰 副主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书第2版从实用角度出发,介绍了用 Dreamweaver 设计网页的方法。全书共八章。第1章介绍网页与网站的概念,包括确定网站的主题和名称、确定网站的栏目和版块,确定网站的目录结构和链接结构,上传网站等。第2章、第3章介绍如何创建本地站点,在网页上使用基本的页面元素,利用属性面板设置对象的属性等。第4章、第5章介绍如何利用图层、行为和时间轴结合,制作具有动态的交互效果的网页,第6章介绍如何在网页中插入多媒体文件,并使用插件技术使文件能够正常播放。第7章应用模板和库来设计网页和维护网页。第8章灵活应用 CSS 样式更改页面的属性。每章都通过实例来介绍相关的知识点,以便于读者边学边练。每章后附有上机操作题,帮助读者理解和复习各章内容。

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 实例教程/王艳芳主编. —2版. —北京:电子工业出版社,2008.6

ISBN 978-7-121-06479-1

I. D… II. 王… III. 主页制作—应用软件, Dreamweaver—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(2008)第 071336 号

责任编辑:吕 迈

印 刷:北京市李史山胶印厂
装 订:

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:12 字数:307 千字

印 次:2008 年 6 月第 1 次印刷

印 数:4 000 册 定价:19.00 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。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任 and 行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396；(010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

前 言

随着计算机网络的发展,尤其是 Internet 的普及,无论是公司还是个人都希望在 Internet 中拥有一席之地,即建立公司或个人的站点,而且还希望自己的网页能够吸引更多的浏览者。

Macromedia 公司推出了网页制作软件 Dreamweaver,它的出现改变了编辑网页的形式,掀起了 Web 界又一次技术性革命。它能够与 Netscape Navigator 和 Internet Explorer 的最新版兼容,支持最新的 HTML 和 CSS 标准样式,并可实现代码窗口与设计窗口同屏显示,“所见即所得”的方式让网页的编辑工作变得很轻松,而且制作动态网页方面的功能很强,目前最新的版本是 Dreamweaver 8。

本书从实用角度出发,由浅入深地介绍了用 Dreamweaver 设计网页的方法,以够用为度,入门与提高并重。强调知识的系统性与制作方法的实用性,不仅使读者能顺利入门,还可以让读者有一定程度的提高,达到可以独立制作网站的水平。

全书共八章。第 1 章介绍网页与网站的概念,包括确定网站的主题和名称、确定网站的栏目和版块,确定网站的目录结构和链接结构,上传网站等。第 2 章、第 3 章介绍如何创建本地站点,在网页上使用基本的页面元素,利用属性面板设置对象的属性等。第 4 章、第 5 章介绍如何利用图层、行为和时间轴结合,制作具有动态的交互效果的网页。第 6 章介绍如何在网页中插入多媒体文件,并使用插件技术使文件能够正常播放。第 7 章应用模板和库来设计网页和维护网页。第 8 章灵活应用 CSS 样式更改页面的属性。每章都通过实例来介绍相关的知识点,以便于读者边学边练。每章后附有上机操作题,帮助读者理解和复习各章内容。通过本书的学习,读者可以学会构建网站的方法并能制作网站。本书的第 2 版补充了计算机网页技术的最新知识,加大了实例的比例。

本书由王艳芳、姜亚军主编,穆红涛、安丽杰副主编。第 1 章、第 2 章、第 4 章由姜亚军编写,第 3 章由穆红涛编写,第 5 章、第 6 章、第 7 章由王艳芳编写,第 8 章由安丽杰编写,全书的习题部分由张金波、张景虹编写。同时也要感谢我的学生,正是由于他们活跃的创意和无止境的求知欲鞭策作者不断改进。

由于时间仓促,作者水平有限,书中难免有不妥之处,恳请广大读者批评指正。

作 者
2008 年 1 月

目 录

第1章 网页与网站的概念	1
1.1 有关网页的概念	1
1.1.1 网页的基本概念	1
1.1.2 静态网页	2
1.1.3 动态网页	3
1.1.4 使用数据库的动态网页	3
1.2 有关网站的概念	4
1.2.1 网站的主题和名称	4
1.2.2 网站的风格	5
1.2.3 网站的结构	6
1.3 网页制作及常用软件	8
1.3.1 网页制作	8
1.3.2 网页制作软件	8
1.4 网页语言	9
1.5 网页发布	11
本章小结	12
习题	12
第2章 DW 基础	13
2.1 DW 的工作界面	13
2.1.1 启动 DW	13
2.1.2 DW 的工作区	13
2.2 建立站点	18
2.2.1 建立本地站点	19
2.2.2 站点管理	21
2.3 基本的页面元素	23
2.3.1 文字	23
2.3.2 图像	26
2.3.3 水平线	29
2.3.4 日期	30
2.4 超链接	30
2.4.1 文件的路径	30
2.4.2 文字链接	31
2.4.3 图像链接	31
2.4.4 锚链接	32

2.4.5	邮件链接	33
2.4.6	无址链接	33
2.4.7	下载链接	33
2.4.8	导航链接	34
2.4.9	脚本链接	35
2.4.10	外部链接	35
2.5	页面属性	36
2.6	首选参数	38
	本章小结	41
	习题	41
第3章	表格、框架和表单	44
3.1	表格	44
3.1.1	创建表格	44
3.1.2	选择表格	45
3.1.3	设置表格属性	45
3.1.4	设置单元格属性	47
3.1.5	在表格中输入内容	48
3.1.6	表格的格式化和排序	48
3.1.7	表格应用综合实例	49
3.1.8	网页相册	50
3.2	布局表格	53
3.2.1	布局表格	54
3.2.2	布局单元格	55
3.2.3	布局表格实例	56
3.3	框架	58
3.3.1	创建框架	58
3.3.2	框架及框架集的属性	60
3.3.3	框架内的链接设置	61
3.3.4	浮动框架	62
3.3.5	框架网页实例	63
3.4	表单	66
3.4.1	创建表单	66
3.4.2	向表单中添加对象	66
3.4.3	表单属性的设置及与后台程序的链接	69
3.4.4	表单应用实例	70
	本章小结	71
	习题	72
第4章	层	76
4.1	层的创建	76

4.1.1	创建新层	76
4.1.2	创建嵌套层	76
4.1.3	层的属性面板	77
4.1.4	层面板	78
4.2	层的基本操作	79
4.2.1	层的移动	79
4.2.2	调整层的大小	79
4.2.3	层的对齐	80
4.2.4	排列层	80
4.2.5	层与表格的相互转化	80
4.3	层的应用	82
4.3.1	拖动层	82
4.3.2	显示隐藏层	84
	本章小结	86
	习题	86
第5章	行为与时间轴	90
5.1	行为	90
5.1.1	行为面板	90
5.1.2	行为的基础	91
5.1.3	应用行为	92
5.2	时间轴	110
5.2.1	时间轴面板	111
5.2.2	层的移动	112
5.2.3	应用时间轴改变图像	114
5.2.4	添加时间轴行为	115
5.3	代码	118
5.3.1	代码视图	118
5.3.2	代码片断	120
5.3.3	几个常用的代码片断	122
5.3.4	常用代码实例	125
	本章小结	128
	习题	128
第6章	多媒体对象	130
6.1	Flash 的使用	130
6.1.1	Flash 动画	130
6.1.2	Flash 按钮	132
6.1.3	Flash 文本	132
6.1.4	Flash 图像查看器	133
6.1.5	插入 FlashPaper	136

6.1.6	插入 Flash 视频	137
6.2	播放视频	138
6.3	播放声音	140
6.4	使用扩展程序	142
6.4.1	声音文件的扩展程序	142
6.4.2	视频文件的扩展程序	144
	本章小结	144
	习题	145
第 7 章	模板和库	146
7.1	模板	146
7.1.1	资源面板	146
7.1.2	创建模板	148
7.1.3	编辑模板	148
7.1.4	可编辑区域	150
7.1.5	重复区域	151
7.1.6	模板的应用	151
7.1.7	模板应用实例	152
7.2	库	155
7.2.1	创建库	155
7.2.2	在文档中插入库项目	156
7.2.3	编辑库项目	157
7.2.4	库项目应用实例	158
	本章小结	159
	习题	159
第 8 章	CSS 样式	161
8.1	创建 CSS 样式	161
8.1.1	新建 CSS 样式	161
8.1.2	CSS 样式面板	162
8.1.3	CSS 规则对话框	163
8.1.4	样式定义对话框	164
8.1.5	样式的类型	164
8.2	编辑样式	169
8.2.1	样式对话框中参数的设定	169
8.2.2	样式的导入与导出	175
8.3	样式的应用	176
8.4	滤镜	176
8.4.1	CSS 滤镜	176
8.4.2	滤镜实例	179
	本章小结	182
	习题	182

单的文字编辑器（如记事本、写字板）来编写，文件的扩展名为.html，有些网络中的服务器的操作系统只支持 8.3 的文件格式，即文件的扩展名只能为三个字符，所以文件的扩展名也可以为.htm。

浏览器（Browser）：是安装在计算机上的一种软件，通过它可以方便地看到 Internet 上提供的各种信息和服务资源，常用的浏览器有两种 Internet Explorer 和 Netscape Communicator，简称为 IE 和 NC。

超链接（Hyperlink）：是 WWW 上的一种链接方式，通过单击某个图标或某段文字，就可以自动连接相对应的其他文件，从一个网页跳转到另一个网页。

网页（Web）：在浏览器上看到的画面叫网页，进入网站后所看到的第一个页面称为主页（Home page）。一般网上能识别的主页名称为 index.htm（index.html）或 index.asp。网页是用 HTML 语言或其他语言编写的，它的出色之处在于能够把超链接嵌入其中，使多个网页通过超链接方式关联在一起。

网站（Site）：就是一组相关网页的集合。设计者设计了几个网页，并且经过组织规划，让网页彼此相连，以便让 Internet 上的人都能看到，这样的完整结构称为网站，所以，当有人说要制作主页时，通常指的是要建立一个网站，并非单指一个页面。

可以将网页理解成两种状态，一种是源代码状态，即未经浏览器端、服务器端处理的原始状态；另一种是在浏览器端显示出来的可见状态，主要包括背景、文本、按钮、图像、表格、表单、动画和视频等几大类元素。在第二种状态中，应用程序的执行过程是看不见的。因此按照网页执行过程的不同，可以将网页分为两大类：静态网页和动态网页。

1.1.2 静态网页

静态网页也被称为普通网页，是相对动态网页而言的，并不是指网页中的元素都是静止不动的，而是指网页制作完成后进行浏览时，Web 服务器中不再发生动态改变（没有表单处理程序或者其他应用程序的执行），因此网页不是即时生成的。静态网页中可能包括 GIF 动画，鼠标经过 Flash 按钮时，按钮可能会发生变化。浏览器“阅读”静态网页的执行过程较为简单，如图 1.1 所示。

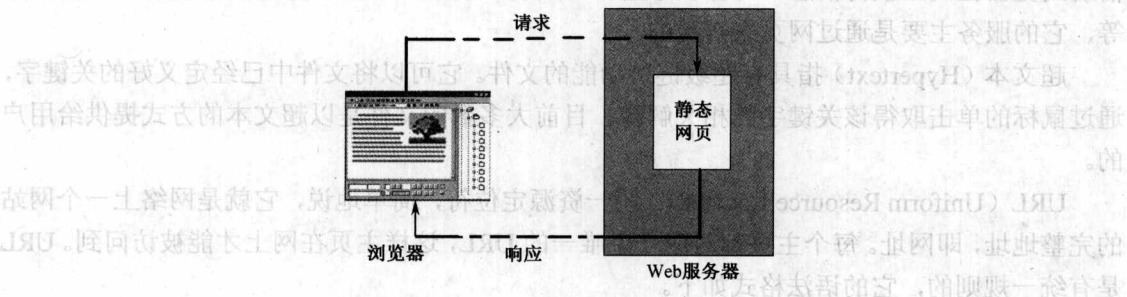


图 1.1 静态网页被执行的过程

首先，浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求，指向某个普通网页。Web 服务器接收请求信号后，将该网页传给浏览器，此时传送的只是文本文件。浏览器接到 Web 服务器送来的信号后开始解读 HTML 标签，然后将其转换，将结果显示出来。

1.1.3 动态网页

动态网页中除了静态网页中的元素外，还包括一些应用程序，这些应用程序使浏览器与 Web 服务器之间发生交互，而且应用程序的执行有时需要应用程序服务器支持才能够完成。

应用程序服务器读取网页上的代码，根据代码中的指令形成发给客户端的网页，然后将代码从网页上去掉，所得的结果将是一个静态网页。应用程序服务器将该网页传递回 Web 服务器，然后 Web 服务器将该网页传回给浏览器；当该网页达到客户端时，浏览器得到的全部内容是 HTML 格式的，浏览器浏览动态网页的详细过程如图 1.2 所示。

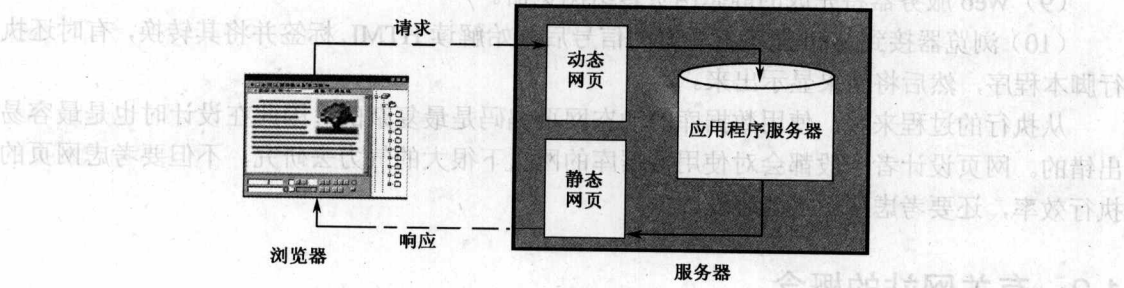


图 1.2 动态网页被执行的过程

- (1) 浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求，指向某个动态网页。
- (2) Web 服务器接收请求信号后，将该网页送至应用程序服务器。
- (3) 应用程序服务器检查该网页，开始执行其中的 JavaScript、VBScript、CGI、ASP、PHP 和 JSP 等应用程序。
- (4) 应用程序服务器将完成的网页再传给 Web 服务器。
- (5) Web 服务器将完成的网页传给浏览器。
- (6) 浏览器接到 Web 服务器送来的信号后，开始解读 HTML 标签并将其转换，有时还执行脚本程序，然后将结果显示出来。

1.1.4 使用数据库的动态网页

最复杂的网页不但包含应用程序，还使用数据库，其执行过程也更加复杂，如图 1.3 所示。

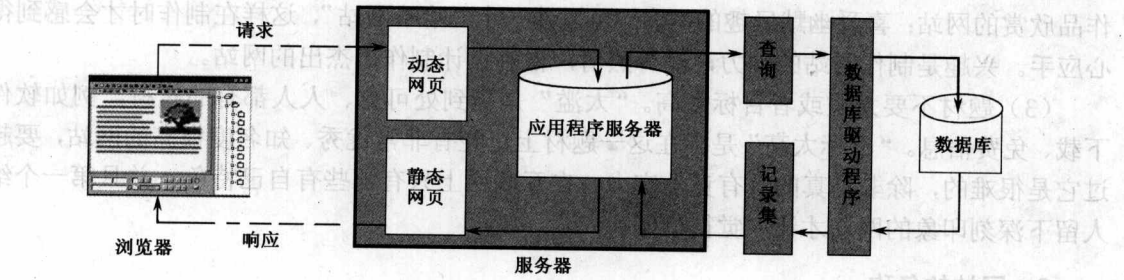


图 1.3 包含数据库的动态网页

下面介绍浏览器使用数据库的动态网页的过程。

- (1) 浏览器向网络中的 Web 服务器发出请求, 指向某个动态网页。
- (2) Web 服务器接收请求信号后, 将该网页送至应用程序服务器。
- (3) 应用程序服务器查找网页中的应用程序指令。
- (4) 应用程序服务器将查询指令发送到数据库驱动程序。
- (5) 数据库驱动程序对数据库进行查询。
- (6) 记录集被返回给数据库驱动程序。
- (7) 驱动程序再将记录集送至应用程序服务器。
- (8) 应用程序服务器将数据插入网页中, 此时动态网页变为静态网页。
- (9) Web 服务器将完成的静态网页传给浏览器。
- (10) 浏览器接到 Web 服务器送来的信号后开始解读 HTML 标签并将其转换, 有时还执行脚本程序, 然后将结果显示出来。

从执行的过程来看, 使用数据库的动态网页编码是最复杂的, 因此在设计时也是最容易出错的。网页设计者一般都会对使用数据库的网页下很大的气力去研究, 不但要考虑网页的执行效率, 还要考虑网页的兼容性。

1.2 有关网站的概念

1.2.1 网站的主题和名称

1. 网站的主题

设计一个站点, 首先遇到的问题就是如何定位网站主题。

对于主题的选择, 有以下几个建议。

(1) 主题要小而精。定位要小, 内容要精。如果想制作一个包罗万象的站点而把所有认为精彩的东西都放在上面, 往往会事与愿违, 给人的感觉是没有主题、没有特色, 这是因为作者不可能有那么多的精力去维护它。网络的最大的特点就是新和快, 目前最热门的个人主页都是天天更新甚至几小时更新一次。据一些网站做的调查结果显示: 网络上的“主题站”比“万全站”更受人喜爱。

(2) 题材最好是自己擅长或者喜爱的内容。如果自己擅长编程, 就可以建立一个编程爱好者网站; 对足球感兴趣, 可以报道最新的球赛战况、球星动态等; 爱好文学可以建立一个作品欣赏的网站; 喜爱幽默风趣的内容, 可以建一个“哈哈网站”, 这样在制作时才会感到得心应手。兴趣是制作网站的动力, 没有热情, 很难设计制作出杰出的网站。

(3) 题材不要太滥或者目标太高。“太滥”是指到处可见、人人都有的题材, 例如软件下载、免费信息。“目标太高”是指在这一题材上已经有非常优秀、知名度很高的网站, 要超过它是很难的, 除非是真的具有竞争实力。在互联网上只有那些有自己特色, 并且第一个给人留下深刻印象的网站才让人觉得最好。

2. 网站的名称

如果对于网站的主题已经有了一个绝妙的主意, 那就可以开始为网站起名字。有的人可

能认为起名字与网站设计无关,但其实网站名称也是网站设计的一部分,而且是很关键的一个要素。例如,“电脑学习室”和“电脑之家”,显然是后者简炼;“迷笛乐园”和“MIDI 乐园”显然是后者清晰;“儿童天地”和“中国幼儿园”显然是后者范围太大。尽量不要使用千篇一律的网站名,这样不可能吸引人们的注意。网站名称尽量要有特色,一般建议按以下几点取名。

(1) 名称要合法、合理。名称要在合法、合理的框架下选用。

(2) 名称要易记。根据中文网站浏览者的特点,网站名称最好使用中文,尽量少用英文或者中英文混合型的名称,除非有特定需要,字数也要适当地控制在 6 个字以内,字数少还有一个好处,一般友情链接的小 Logo(网站标志的小图标),尺寸是 88×31,而 6 个字的宽度是 78 左右,适合于与其他网站交换链接。

(3) 名称要有特色。名称要能给浏览者更多的想象空间,更深刻的印象。

1.2.2 网站的风格

风格,是指网站的整体形象给访问者的综合感受,比较抽象。这个整体形象包含非常多的因素:网站的标志设计、色彩、版面布局、浏览方式、交互性、文字和价值等。一个杰出的网站,和实体公司一样,也需要整体的形象包装和设计。现实生活中杰出的例子如可口可乐公司,三菱、麦当劳等,全球统一的标志、色彩和产品包装,都给人留下了极为深刻的印象。

1. 设计网站的标志

Logo: 狭义上的 Logo 是指用于链接本网站的图标标识,即 88×31 的小图标(banner)。广义上它是站点特色和内涵的集中体现,是网站的标志,看见 Logo 就会让人联想到相应的网站。

标识可以是中文或英文字母,符号或图案,动物或人物等,它的设计创意来自于网站的名称和内容。下面介绍几种设计 Logo 的方法。

用网站有代表性的人物、动物、花草,把它们作为设计的蓝本,加以卡通化和艺术化。例如迪斯尼的米老鼠、搜狐的卡通狐狸等。

如果网站是关于专业性的内容,可以以本专业有代表的物品作为标志。例如中国银行的铜板标志、奔驰汽车的方向盘标志等。

用自己网站的英文或中文名称作为标志,采用不同的字体、字母的变化或中英文的组合可以很容易地做出网站的标志。

2. 设计网站的色彩搭配

网站给人的第一印象是来自网站的色彩,不同的色彩搭配会产生不同的效果,并可以影响到访问者的情绪。

(1) 标准颜色。标准颜色:是指能体现网站形象和内涵的颜色,主要用在网站的标志、主菜单上,为给人一种整体统一的感觉,颜色一般不宜超过三种,常用的标准颜色选择有:蓝/绿色、黄/橙色、黑/灰/白三大系列色。如肯德基的红色条纹,Windows 视窗上的红蓝黄绿色块,都让人觉得统一和谐。

(2) 其他颜色。标准颜色定下来以后,其他的颜色也可以使用,但只能作为点缀和衬托,绝不能喧宾夺主。选择颜色要和网页的内涵相关联,让人产生联想,如蓝色联想到天空,黑

色联想到黑夜,红色联想到喜庆等。

根据专业的研究表明:彩色的记忆效果是黑白的 3.5 倍。在一般情况下,彩色页面比完全黑白页面更加吸引人。通常的做法是:主要内容文字用非彩色(黑色),边框、背景、图片要用彩色。这样页面整体不单调,看主要内容也不会眼花缭乱。

3. 设计网站的标准字体

标准字体:指用于标志、标题、主菜单的特有字体,一般网页默认的字体是中文宋体和英文的 Times New Roman。目前常见的中文字体有二三十种,使用非默认字体,最好的办法是使用图形处理软件把文字做好效果后存成图像,再把图像插入到网页中。这样做的好处是即使浏览者的计算机里没有这些特别字体,也能看到相应的效果。

总之,确定网站的整体风格需要注意以下 5 个方面。

(1) 网站标志要放在醒目位置,如左上角,而且要保持不变。

(2) 最好能够有一句反映网站精髓的标语,并动态显示。

(3) 导航部分应该放在每一张网页的相同位置,便于访问者浏览网站的全部内容。

(4) 确定网站的主体颜色,并注意颜色搭配要让人感觉舒服、不刺眼,同时还要突出显示需要强调的内容。

(5) 页面的布局是风格的一个重要标志,需要考虑网页各个组成部分放置的位置,还要考虑主页的可扩充性,以方便将来再添加栏目。可以采用左边导航,右边文字,或者上面导航,下面文字的方法,也可以两者结合使用。

1.2.3 网站的结构

初学者最容易犯的错误就是确定主题后立刻开始制作,当制作完毕后才发现,网站结构不清晰、目录庞杂、内容东一块西一块,结果不但浏览者看得糊涂,自己扩充和维护网站也相当困难,网站或许因此半途而废,更有甚者会因此失去了制作主页的信心和兴趣,所以在动手制作网页前,一定要考虑好以下几个方面:网站的栏目;网站的目录结构和链接结构。

1. 网站的栏目

网站的主题确定后,就应该收集和组织相关的资料内容了。但能否把站内最好的、最吸引人的内容放在最突出的位置,让好东西在版面分布上占绝对优势呢?栏目实际是一个网站的大纲索引,索引应该将网站的主体明确显示出来。在制定栏目的时候,要仔细考虑,合理安排。栏目的安排要注意以下 4 个方面。

(1) 一定记住要紧扣主题。一般的做法是:将主题按一定的方法分类并将它们作为网站的主栏目,并且主题栏目的个数在总栏目中要占绝对优势,这样的网站显得专业、主题突出,容易给人留下深刻印象。

(2) 设置一个最近更新或网站指南栏目。网上不断有新事物出现,每天都有新花样。如果主页从不改变,来访者很快就会厌倦。可以定期改变主页上的图像或更改主页的样式,为保持新鲜感,应及时为主页提供最新信息。如果首页没有安排版面放置最近更新的信息,就有必要设立一个“最近更新”的栏目。这样做是为了照顾常来的访客,让主页更具有人性化。如果主页内容较多,层次较多而又没有站内搜索引擎,建议设置“本站指南”栏目,帮助初访者快速找到他们想要的内容。

(3) 设定一个可以双向交流的栏目。这不需要很多,但一定要有。例如“论坛”、“留言板”、“邮件列表”等,可以让浏览者留下他们的信息。

(4) 设一个下载栏目或疑难解答栏目。网络的特点是信息共享,如果访问者看到某个站点内有大量优秀的有价值的资料,肯定希望能一次性下载,提供这样的服务会得到大家的认同,如果再有能力解决网友的一些疑难问题,相信网站的访问量一定会与日俱增的。

2. 网站的目录结构

网站的目录是指建立网站时创建的目录。对于目录结构,访问者并不一定太在意,但是对于站点本身的上传维护、内容的扩充和移植却有着重要的影响。创建子目录要注意以下 4 个方面。

(1) 所有的文件要分类存放。如果把文件存放到相应的文件夹下,站长会根据文件夹分清要编辑和更新的文件、需要删除的文件,这对文件管理非常方便,不但提高了工作效率,而且可以加快上传文件的速度,相反如果将所有的文件都存放在根目录下,网站维护起来相当困难,甚至无从下手。

(2) 按栏目内容建立子目录。子目录的建立,首先是按主菜单栏目建立,如一个企业站点可以按公司简介、产品介绍、产品价格、在线订单、反馈联系等建立相应子目录。其他次要的栏目,经常更新的最好建立独立的子目录,其他栏目可以合并放在一个统一的目录下。

(3) 在每个主目录下都建立独立的 image 目录,根目录下的 image 目录只用来放首页和一些次要栏目的图片或其他素材。

(4) 目录的层次最好不要超过三层。不要使用中文目录名,尽量使用意义明确的目录名,不要使用过长的目录名。

3. 网站的链接结构

网站的链接结构:指页面之间相互链接的拓扑结构。它建立在目录结构基础之上,但可以跨越目录。形象地说,每个页面都有一个固定点,链接则是两个固定点之间的连线,一个点可以和一个点连接,也可以和多个点连接。更重要的是,这些点并不是分布在一个平面上,而是存在于一个立体的空间中。一般情况下,建立网站的链接结构有以下两种基本方式。

- 树状链接结构(一对一)。首页(也称为一级页面)链接指向二级页面(主页下的子栏目),二级页面链接指向三级页面(该页面的下一级),这样的链接结构在浏览时,一级一级进入,一级一级退出,优点是条理清晰,访问者能明确知道自己在什么位置,不会“迷路”;缺点是浏览效率低,从一个栏目下的子页面到另一个栏目下的子页面,必须绕过首页。

- 星状链接结构(一对多)。类似于网络服务器的链接,每个页面之间相互都有链接,这是一个立体结构。这种链接方式的优点是浏览方便,访问者随时可以到达自己喜欢的页面;缺点是链接太多,容易使人“迷路”,搞不清自己具体在什么位置、看了多少内容。

在实际的网站设计中,总是将这两种结构混合起来使用以期达到用最少的链接,得到最高的浏览效率。

并且界面友好, 简单易懂。用户可以用 Flash 创作出交互性的小游戏、教学软件等多媒体作品。正因为它的界面简洁、简单易学, 所以成为网页动画制作领域中最受欢迎的软件。

一般情况下, 建设一个好的网站往往还需要用到以下 4 类工具软件。

处理图片类: Photoshop、Freehand、CoreDraw。

动画效果类: Golive、Director。

后台编程类: ASP、CGI、PHP、JSP、JavaScript。

Java 特效类: Anfy, 它能够以简单的方式实现多种复杂的 Java 特效, 例如树状菜单、3D 效果、各种图像处理特效等。

1.4 网页语言

网页中涉及的语言有十几种, 这里只介绍比较常用的 4 种: HTML、VBScript、JavaScript、ASP。

1. HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) 是一种用来制作网络中超级文本文档的简单标记语言。它是在文本文件的基础上加一系列标记, 描述其颜色、字体、文字大小、格式, 再加上声音、图像、动画甚至视频等形成精彩的页面。严格来说, 它并不是一种语言, 只是一些能让浏览器看懂的标记。当用户浏览 WWW 上包含语言标签的网页时, 浏览器会“翻译”由这些 HTML 语言标签提供的网页结构、外观和内容的信息, 并按照一定的格式在屏幕上显示出来。它的结构标识一般都为双向标识, 书写规则一般是<标识名></标识名>。书写时忽略大小写, 可以根据个人习惯进行书写。一个最简单的 HTML 文档至少包含下列的标签。

<html></html>: 文件标识, 表示这个文件是 HTML 格式的文件, 也就是网页文件, 整个 HTML 文件的所有内容都应包含在这对标识之间, 即 HTML 文件必须以<html>开始, 以</html>结束。

<head></head>: 头部标识, 包含网页的重要信息, 在浏览器中不显示。

<body></body>: 主体标识, 页面的主体部分都放在这对标识之间, 比如文本、图像、表格、框架、表单及其对象元素, 以及其他媒体元素都可以放置在<body></body>标签中。

以上 3 对标签在一个网页文档中只能出现一次, 而不能重复使用, 源代码中的 HTML 标签是层层嵌套的, 最外层是<html>...</html>标签。

2. VBScript

Script (脚本) 是一种介于 HTML、Java、Visual Basic (VB) 和 C++ 等高级编程语言之间的一种特殊语言, 它由一组可以在 Web 服务器或客户端浏览器上运行的命令组合而成。尽管 Script 更接近于高级语言, 但它不具有编程语言复杂、严谨的语法规则。

VBScript 可以在客户端上使用, 也可以在服务器端使用, 这是程序本身决定的。下面来看一段 HTML 中的 VBScript 代码。

```
<html>
```

```
<head>
```

```

</head>
<body>
< Script language="VBScript">
    MsgBox"欢迎光临！"
</Script>
</body>
</html>

```

其中<Script language="VBScript">和</Script>之间就是 VBScript 的脚本代码，“language”告诉浏览器脚本代码的语言类型是 VBScript，MsgBox 是 VBScript 语言中窗口对象的方法，它的功能是弹出一个具有“确定”按钮的对话框，并显示“”中的字符串。

3. JavaScript

JavaScript 和 Java 是两种完全不同的语言，前者是 Netscape 公司的产品，是一种解释型的语言；而后者是 Sun 公司的产品，是一种编译型的语言。

JavaScript 是一种跨平台、基于对象的脚本语言，由 JavaScript 核心语言、JavaScript 客户端扩展和 JavaScript 服务器端扩展 3 部分组成。核心语言部分在客户端、服务器端均可使用，包括了 JavaScript 的基本语法（如操作符、语句、函数）以及一些内置对象。客户端扩展部分是在 JavaScript 核心语言的基础上扩展了控制浏览器的对象 DOM。这样，在客户端编写脚本时，就可以方便地对页面中的对象进行控制，完成许多功能。服务器端扩展部分是在 JavaScript 核心语言的基础上扩展了在服务器端运行需要的对象，这些对象同样可以与 Web 数据库连接，对服务器上的文件进行控制，在应用程序之间交换信息，从而实现和 CGI 同样的功能。

```

<html>
<head>
...
</head>
<body>
< Script language="JavaScript">
    alert ("欢迎光临！");
</Script>
</body>
</html>

```

其中，<Script language="JavaScript">和</Script>之间就是 JavaScript 的脚本代码，“language”告诉浏览器脚本代码的语言类型是 JavaScript，alert（）是 JavaScript 语言中窗口对象的方法，它的功能是弹出一个具有“确定”按钮的对话框，并显示“（）”中的字符串。

4. ASP

ASP（Active Server Pages）为活动服务器网页，它既不是一种语言，也不是一种开发工具，而是一种内含于 IIS/PWS 之中的易学易用、可以集成 Script 语言到 HTML 主页的服务器端（ServerSide）的脚本语言环境，其主要功能是为生成动态的、交互的 Web 服务器应用程序