

中文 Dreamweaver MX 2004 应用培训教程

刘自华 肖维明 编著



MPEG 1 Audio level 3

冶金工业出版社

中文 Dreamweaver MX 2004

应用培训教程

刘自华 肖维明 编著

北 京

冶 金 工 业 出 版 社

2004

内 容 简 介

Dreamweaver 是目前最受欢迎的网页制作软件之一, 本书通过大量的实例和丰富的图片, 介绍了 Dreamweaver MX 2004 的基础知识和使用方法, 便于读者尽快掌握。最后本书综合前面的知识介绍了网站的制作、建立与发布。

本书内容翔实、结构清晰、实例丰富, 可作为高等学校相关专业师生和培训班的教学参考用书, 也可作为网页制作初学者和网页制作人员的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Dreamweaver MX 2004 应用培训教程 / 刘自华等编著.
北京: 冶金工业出版社, 2004.12
ISBN 7-5024-3662-6

I. 中... II. 刘... 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 (2004) 第 121876 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

佛山市新粤中印刷有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 12 月第 1 版, 2004 年 12 月第 1 次印刷

787mm × 1092mm 1/16; 17.25 印张; 397 千字; 268 页

28.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

Dreamweaver 是美国 Macromedia 公司开发的集网页制作和网站管理于一体的所见即所得的网页编辑器，它是一套针对专业网页设计人员开发的视觉化网页开发工具，利用它可以轻而易举地制作出跨越平台限制和浏览器限制的充满动感的网页。Dreamweaver MX 2004 是其最新版本，它是一个真正的可视化编辑网页的软件，具有强大的编辑、管理以及发布站点的功能。

网络已经成为我们生活中的一部分，利用网络足不出户就可以完成购物、订票、接受教育与远程医疗和旅游等活动，还可以在网络的信息海洋中寻找所需要的信息。

网络经过几年的飞速发展之后，进入到了理性、平稳的发展时期。我国推行的政府上网工程也是以建设政府网站、宣传政府工作为主。网站是电子商务的重要组成部分。很多企业已意识到建立自己网站的重要性，因为可以通过网站宣传企业的形象，推销企业的产品。许多个人也建立自己的主页，这不仅是一个自己的世界，而且是和全世界的人进行交流的场所。通过精美的网页来吸引浏览者的目光、提高网站的知名度是每个网站所追求的目标。因此，各级政府和企业对网页制作人才的需求越来越大，网页制作也成为一项热门的工作。本书就是为了满足人们学习制作网页、设计网站的知识与技巧的需要而编写的。

二、本书的结构

全书共分 13 章，具体内容安排如下：

第 1 章：网页制作概述。介绍内容包括网页制作的基础知识、静态网页和动态网页、ASP 的架构及工作原理、ASP 的发展历史、ASP 运行环境的安装与配置、网页制作工具、用 Fireworks MX 制作图形、用 Flash MX 制作动画、Macromedia Studio 的相关知识等。

第 2 章：Dreamweaver MX 2004 基础。介绍内容包括 Dreamweaver 的基础知识、Dreamweaver MX 2004 的新增功能、用 Dreamweaver 设计网页、Dreamweaver 和 HTML 的关系、META 元素、Dreamweaver MX 2004 的工作界面及其属性面板等。

第 3 章：文字编辑。介绍内容包括在 Dreamweaver 中输入文字、设置字体和尺寸、对齐文本和设置文本格式、设置列表、设置文字的样式、设置文字的颜色、插入水平线、插入特殊字符及创建链接等。

第 4 章：表格设计。介绍内容包括表格与网页设计、插入表格、表格的 HTML 标记、用表格方式导出和导入数据、选择单元格、格式化表格边框、格式化表格、表格的合并和拆分、对表格应用模板、在表格中插入图像、将表格转换为层等。

第 5 章：框架。介绍内容包括框架的基础知识、创建简单的框架、保存框架、框架的 HTML 标记、修改框架的大小数目、框架的属性面板及设置框架的链接等。

第 6 章：CSS 样式。介绍内容包括 CSS 的概念、新建一个样式、应用样式、对 CSS

样式的操作、导出样式表、建立新的超链接样式等。

第 7 章：网页中的层。介绍内容包括层的基本概念、创建一个层、层的面板、制作嵌套的层、行为和层等。

第 8 章：时间轴。介绍内容包括时间轴基础、制作时间轴动画常用的编辑操作、生成时间轴动画、对时间轴动画的编辑以及时间轴的其他功能等。

第 9 章：插入多媒体元素。介绍内容包括多媒体的相关知识、插入文本、插入图形、插入声音、插入动画和视频、插入其他多媒体元素等。

第 10 章：行为和 JavaScript。介绍内容包括行为与事件和动作、添加行为、标准的事件、行为的应用及调用 JavaScript 等。

第 11 章：动态网页设计。介绍内容包括常用的动态网页技术、设计动态网页所需要的环境、表单和动态网页、Dreamweaver MX 2004 中表单的设计、新闻发布系统制作实例等。

第 12 章：网站制作综合实例。介绍内容包括网站的制作流程、定义一个本地站点、整体布局、插入图形、插入文字、加入超链接、使用 CSS 样式表、添加行为、制作动态的元素等。

第 13 章：建立和发布一个网站。介绍内容包括定义一个本地站点、保存文档、编辑文档、定义页面的属性、添加链接、站点结构图、生成链接、发布站点、站点的管理等。

三、本书特点

本书内容翔实、语言通俗易懂，且以实例和图形界面为主，通过实例的制作过程介绍制作网页的各种方法和技巧。书中每一章的后面都配有相应的习题，书末还附有参考答案，读者可以通过做题检查学习的情况。通过本书的学习，读者可以轻松掌握 Dreamweaver MX 2004 的强大功能，学会制作网页和网站的知识 and 技巧。

四、本书适用对象

本书可作为高等学校相关专业师生和培训班的教学参考用书，也可作为网页制作初学者和网页制作人员的参考用书。

刘自华负责全书结构，并完成 1~7 章内容的编写，肖维明完成 8~13 章内容的编写。

由于汉化版本的缘故，书中的界面与读者所使用的 Dreamweaver MX 2004 汉化版本可能不尽相同，不便之处，敬请读者谅解。

由于编写时间仓促，水平有限，书中缺点和错误在所难免，恳请读者批评指正。

虽然经过严格的审核、精细的编辑，本书在质量上有了一定的保障，但我们的目标是力求尽善尽美，欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议，联系方法如下：

电子邮件：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

此外，该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编 者

2004 年 8 月

目 录

第1章 网页制作概述 1	强大支持..... 20
1.1 网页制作的基础知识..... 1	2.2.3 方便地获取最新标准..... 22
1.1.1 计算机网络..... 1	2.3 用 Dreamweaver 设计网页..... 23
1.1.2 万维网 (WWW)..... 3	2.3.1 切换标准视图和布局视图..... 23
1.1.3 超文本 (Hypertext)..... 3	2.3.2 绘制布局单元格..... 24
1.1.4 统一资源定位器 (URL)..... 3	2.3.3 绘制布局表格..... 24
1.1.5 TCP/IP..... 3	2.3.4 复杂布局设计..... 25
1.1.6 服务器与浏览..... 4	2.3.5 返回标准视图..... 25
1.2 静态网页和动态网页..... 4	2.4 Dreamweaver 和 HTML 的关系..... 25
1.2.1 静态网页的工作原理..... 4	2.5 META 元素..... 27
1.2.2 动态网页的工作原理..... 4	2.5.1 搜索引擎相关知识..... 28
1.2.3 脚本语言..... 4	2.5.2 客户端拖曳..... 28
1.2.4 动态网页运行环境..... 5	2.5.3 其他说明..... 28
1.3 ASP 的架构及工作原理..... 5	2.6 Dreamweaver MX 2004 的工作界面..... 29
1.3.1 ASP (Active Server Pages) 的架构..... 5	2.7 Dreamweaver MX 2004 的属性面板..... 31
1.3.2 ASP 的工作原理..... 6	2.7.1 插入面板组..... 31
1.4 ASP 的发展历史..... 6	2.7.2 应用程序面板..... 36
1.5 ASP 运行环境的安装与配置..... 6	2.7.3 代码面板..... 38
1.6 网页制作工具..... 8	2.7.4 设计面板..... 39
1.6.1 图像制作类工具..... 8	2.7.5 文件面板..... 41
1.6.2 动画制作类工具..... 9	2.7.6 属性面板..... 44
1.6.3 网页编辑类工具..... 10	2.7.7 其他面板..... 45
1.7 用 Fireworks MX 制作图形..... 10	小结..... 49
1.8 用 Flash MX 制作动画..... 12	练习二..... 50
1.9 Macromedia Studio 简介..... 15	一、选择题..... 50
小结..... 15	二、填空题..... 50
练习一..... 15	三、思考题..... 50
一、选择题..... 15	四、上机题..... 51
二、填空题..... 15	第3章 文字编辑 52
三、思考题..... 16	3.1 输入文字..... 52
四、上机题..... 16	3.2 设置字体和尺寸..... 52
第2章 Dreamweaver MX 2004 基础 17	3.3 对齐文本和设置文本格式..... 53
2.1 Dreamweaver 概述..... 17	3.4 设置列表..... 53
2.2 Dreamweaver MX 2004 的新增功能..... 18	3.4.1 编辑一个新列表..... 53
2.2.1 对代码和设计的完全控制..... 19	3.4.2 把已存在的文本编辑为列表..... 54
2.2.2 对所有最新服务器技术的	3.4.3 编辑嵌套列表..... 54
	3.5 设置文字的样式..... 55

3.6 设置文字的颜色	57	5.4 框架的 HTML 标记	82
3.7 插入水平线	57	5.5 修改框架的大小数目	83
3.8 插入特殊字符	58	5.6 框架的属性面板	86
3.9 创建链接	59	5.7 设置框架的链接	89
小结	60	小结	90
练习三	60	练习五	90
一、选择题	60	一、选择题	90
二、填空题	60	二、填空题	91
三、思考题	61	三、思考题	91
四、上机题	61	四、上机题	91
第 4 章 表格设计	62	第 6 章 CSS 样式	93
4.1 表格与网页设计	62	6.1 CSS 的概念	93
4.2 插入表格	62	6.2 新建一个样式	93
4.3 表格的 HTML 标记	64	6.3 应用样式	94
4.4 用表格方式导出和导入数据	65	6.4 对 CSS 样式的操作	95
4.4.1 表格数据的导出	65	6.4.1 设置样式的字体属性	95
4.4.2 表格数据的导入	66	6.4.2 设置样式的背景	97
4.5 选择单元格	67	6.4.3 设置样式的字组属性	98
4.5.1 表格行的选择	67	6.4.4 设置样式的方框属性	99
4.5.2 表格列的选择	67	6.4.5 设置样式的边框属性	99
4.5.3 整个表格的选择	68	6.4.6 设置样式的列表属性	100
4.5.4 相邻单元格的选择	68	6.4.7 设置样式的位置属性	100
4.5.5 不相邻单元格的选择	68	6.4.8 设置样式的扩展属性	101
4.6 格式化表格边框	69	6.5 导出样式表	101
4.7 格式化表格	70	6.6 建立新的超链接样式	102
4.8 表格的合并和拆分	70	小结	104
4.8.1 表格的合并	70	练习六	104
4.8.2 表格的拆分	71	一、选择题	104
4.9 对表格应用模板	71	二、填空题	105
4.10 在表格中插入图像	75	三、思考题	105
4.11 将表格转换为层	76	四、上机题	105
小结	77	第 7 章 网页中的层	106
练习四	77	7.1 层的基本概念	106
一、选择题	77	7.2 创建一个层	107
二、填空题	78	7.3 层的面板	108
三、思考题	78	7.3.1 层的属性面板	108
四、上机题	78	7.3.2 层的控制面板	109
第 5 章 框架	79	7.4 制作嵌套的层	110
5.1 框架概述	79	7.5 行为和层	111
5.2 创建简单的框架	79	小结	112
5.3 保存框架	81	练习七	112

一、选择题	112	9.5 插入动画和视频	144
二、填空题	113	9.5.1 插入 Flash	145
三、思考题	113	9.5.2 插入 Shockwave	150
四、上机题	113	9.5.3 添加视频	151
第 8 章 时间轴	114	9.6 插入其他多媒体元素	152
8.1 时间轴基础	114	9.6.1 插入 ActiveX 控件	152
8.2 制作时间轴动画常用的编辑操作	115	9.6.2 插入 Java 小程序	152
8.2.1 基本编辑	115	小结	153
8.2.2 复杂的编辑	116	练习九	153
8.2.3 时间轴动画技巧	118	一、选择题	153
8.2.4 重命名时间轴	119	二、填空题	154
8.3 生成时间轴动画	119	三、思考题	154
8.4 对时间轴动画的编辑	121	四、上机题	154
8.4.1 添加与删除动画	122	第 10 章 行为和 JavaScript	155
8.4.2 控制动画帧的长度	122	10.1 行为、事件和动作	155
8.4.3 添加与删除关键帧	123	10.2 添加行为	155
8.4.4 指定播放速度	124	10.3 标准的事件	157
8.5 时间轴的其他功能	124	10.3.1 鼠标类事件	158
小结	125	10.3.2 键盘类事件	158
练习八	125	10.3.3 其他类型事件	158
一、选择题	125	10.4 行为的应用	158
二、填空题	125	10.4.1 制作 Flash 按钮	159
三、思考题	125	10.4.2 制作一个拖曳图层	159
四、上机题	126	10.4.3 显示和隐藏图层	161
第 9 章 插入多媒体元素	127	10.4.4 检查插件	165
9.1 多媒体简介	127	10.5 调用 JavaScript	165
9.1.1 多媒体技术的概念	127	小结	167
9.1.2 多媒体技术的关键特性	127	练习十	167
9.1.3 多媒体技术的应用与发展	127	一、选择题	167
9.2 插入文本	129	二、填空题	168
9.2.1 嵌入文本文件	130	三、思考题	168
9.2.2 嵌入多媒体文本	132	四、上机题	168
9.3 插入图形	134	第 11 章 动态网页设计	169
9.3.1 在 Web 中使用的图形格式	135	11.1 常用的动态网页技术	169
9.3.2 处理图像的效果	136	11.1.1 DHTML 技术	169
9.3.3 设置图形的位置和尺寸	138	11.1.2 CGI 技术	169
9.3.4 将图像设置为背景	140	11.1.3 IDC 技术	170
9.3.5 图形的插入	140	11.1.4 ActiveX Data Object (ADO) 技术	170
9.4 插入声音	141	11.2 设计动态网页所需要的环境	170
9.4.1 Web 中声音的文件格式	142	11.2.1 什么是 JSP	171
9.4.2 声音的插入	143		

11.2.2 JSP 的安装和启动	171	12.5.2 文字排版	212
11.2.3 JSP 简单示例	171	12.5.3 应用颜色和样式	213
11.2.4 服务器参数设置	172	12.6 加入超链接	213
11.2.5 Internet Information Server	172	12.7 使用 CSS 样式表	214
11.2.6 安装 Internet Information Server..	173	12.8 添加行为	215
11.2.7 Dreamweaver MX 2004 中设计		12.9 制作动态的元素	217
动态网页的环境	175	小结	221
11.3 表单和动态网页	176	练习十二	221
11.4 Dreamweaver MX 2004 中		一、选择题	221
表单的设计	176	二、填空题	221
11.4.1 表单的 HTML 标记	176	三、思考题	221
11.4.2 创建表单	179	四、上机题	221
11.4.3 创建一个文本框	180	第 13 章 建立和发布一个网站	223
11.4.4 创建一个列表	181	13.1 定义一个本地站点	223
11.4.5 创建单选按钮	182	13.2 保存文档	223
11.4.6 创建一个复选框	183	13.3 编辑文档	224
11.4.7 添加命令按钮	184	13.4 定义页面的属性	224
11.4.8 创建一个文件域	184	13.5 添加链接	226
11.5 新闻发布系统制作实例	184	13.6 站点结构图	227
11.5.1 建立站点	185	13.7 生成链接	228
11.5.2 建立数据库	186	13.7.1 生成锚链接	229
11.5.3 定义数据库连接	188	13.7.2 生成 E-mail 链接	230
11.5.4 使用数据库	189	13.7.3 生成空链接	230
11.5.5 创建主页	189	13.7.4 生成 Script 脚本链接	230
小结	203	13.8 发布站点	231
练习十一	204	13.8.1 利用浏览器预览网页	231
一、选择题	204	13.8.2 测试本地站点	232
二、填空题	204	13.9 站点的管理	233
三、思考题	204	13.9.1 站点窗口	233
四、上机题	205	13.9.2 站点窗口的格局调整	235
第 12 章 网站制作综合实例	206	13.9.3 使用站点结构图	235
12.1 网站的制作流程	206	13.9.4 与远程服务器相关的管理	236
12.2 定义一个本地站点	206	小结	240
12.3 整体布局	209	练习十三	240
12.3.1 创建站点主页	209	一、选择题	240
12.3.2 设置页标题	210	二、填空题	240
12.3.3 在设计视图中作业	210	三、思考题	241
12.4 插入图形	211	四、上机题	241
12.5 插入文字	212	参考答案	242
12.5.1 录入文字	212		

第 1 章 网页制作概述

本章详细介绍网页制作的一些基础知识和基本概念，比如 WWW 和超文本标记、统一资源定位器、TCP/IP 协议以及服务器的运作等，并且介绍了静态网页和动态网页的工作原理及脚本语言、ASP 的原理架构及安装配置，为用户熟悉网页制作的常用工具和进一步学习当今流行网页的设计制作技术奠定良好的基础。

1.1 网页制作的基础知识

随着计算机多媒体技术和计算机网络的飞速发展，网络已经不再是计算机专业人员的专利了。网络对人们生活方式的影响越来越大了，人们可以通过网络进行工作，在网上购物、在网上与他人交流，在网上接受培训和再教育，网络为人们的生活带来了许多方便。21 世纪是网络的世纪，是数字化生存的世纪，在网络应用变得越来越广泛的今天，WWW（World Wide Web，万维网）的应用占据十分重要的地位。

网络资源大部分是以 WWW 的方式出现的。对于大多数人来说，上网的大部分时间是在浏览主页，从网页中获取信息。自从 HTML 语言制定以来，由于网络应用的巨大需求，出现了不少开发工具。

早期，人们是用记事本工具来直接书写 HTML 语言的。但是它的使用需要较专业的知识，对于许多非计算机专业的人和初学者来说，应用起来较为困难。并且随着 HTML 语言的不断扩展，人们需要使用大量的代码才能完成一个主页的制作，不仅难度大，而且制作效率低。随着各种开发工具的出现，网页制作变得越来越容易了。

开发工具大致可分成两类：图像制作和页面编辑。

1.1.1 计算机网络

在开始学习网页制作之前，应先了解一下网络的基础知识。

最早的计算机是单机的，也就是说，一台计算机和其他的计算机之间没有任何的联系。所有信息的输入、处理和输出都是在一台计算机中实现的。当把两台计算机通过线路（有线的或无线的）连接起来，并且在它们之间进行通信时，就组成了一个最简单的计算机网络。

计算机网络按范围来分，一般可以分为局域网（在一座大楼里）、城域网（一个城市）、广域网（一个国家和地区）和互联网（全世界的范围）。

如图 1-1 所示是一个总线型的局域网结构图。

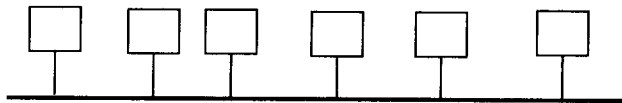


图 1-1

在这种结构中，多台计算机共享一条主要的通信线路。因此要解决如何共享信道的问题，因为在任何时刻，只能有一台计算机可以发送信息，如果两台计算机同时发送，则会

因为干扰而无法正常工作接收。另外，在局域网中，其拓扑结构还有星型和环型。一般来说，不同拓扑结构的网络采用的技术是不一样的。

局域网发展的最主要目的是共享资源。在同一个网络上的计算机可以共享该网络上其他计算机的资源，包括磁盘、打印机等硬件和文件等信息。

而真正推动网络发展，形成今天这样影响人们生活的网络则是在 20 世纪 60 年代出于冷战需要而发展起来的。当时美国国防部要求开发一种网络系统，即使在核打击下仍具有一定的生存能力，而传统的电路交换电话网太脆弱，损失一条线路，就会造成很大的瘫痪。终于在美国国防部高级研究计划局（ARPA）主持研究下开发了基于 TCP/IP 的网络。该网络开发成功后，迅速在各大大学和研究所之间广泛应用起来。由于这种网络具有巨大应用前景，从 1985 年起，美国国家科学基金会（NSF）开始建立自己的基于 TCP/IP 的全国性的网络。在 1992 年 1 月，因特网协会（Internet society）成立，目前，网络已经影响到了人们生活和工作的方方面面。

从计算机技术上来说，互联网指的是将不同技术标准的网络连接起来的网络，而因特网是特指覆盖了全世界的最大的互联网，它的结构如图 1-2 所示。

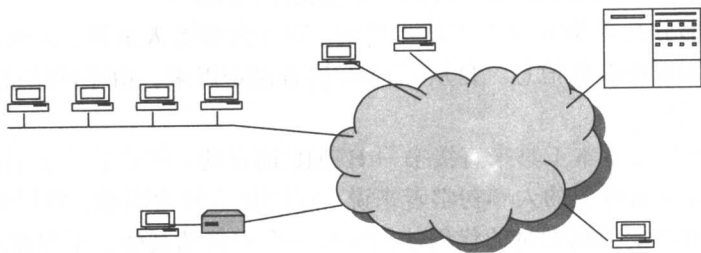


图 1-2

一台电脑连接到因特网，就是说，一台电脑有了自己 IP 地址，并且可以访问因特网上的资源。在这个结构中，有的电脑通过局域网连接到因特网；有的电脑通过调制解调器，然后通过电话线连接到因特网；还有的直接连接到因特网上。所有的这些连接都是首先连接到路由器上的，因特网上提供各种信息资源的服务器也是这样连接到因特网上的。

将因特网的通信部分用一朵“云”来表示，意思是在通信部分，其结构非常复杂，有的是公用电话网，有的是网络公司或行业部门建立的大的全国性的光纤主干网。它们在地域上互相重叠，又互相连接，形成一个大的网络。当银行将它的数据库连接到因特网上后，用户就可以通过因特网开展银行业务了。因特网被广泛应用于聊天、购物、接受教育和玩游戏、收发电子邮件等，其中的很多应用都可以基于 Web。特别是用户通过登录一些网站，就可以了解一些信息，对用户来说，其过程如下：

首先启动一个应用程序，比如微软公司开发的网络浏览器 IE（它是内置于 Windows 操作系统的），或网景公司的 Netscape（该公司曾开发了第一个因特网浏览器 Mosaic），或腾讯公司开发的腾讯浏览器。然后在地址栏中输入一个网站的域名地址，比如 www.china.com，再按回车键，就会在浏览器中显示相应的网页。现在来分析一下，在因特网上，这个过程是如何实现的。

它的实现方式是客户/服务器方式。用户的电脑是客户机，提供信息的电脑是服务器。作为服务器的电脑一般是处理速度快、存储容量大的中型机或大型机。而实际上，个人电

脑也可以作为 Web 服务器，只要运行了 Web 服务器程序即可。但是如果要向外提供服务，电脑必须有一个 IP 地址。当在应用程序的地址栏中输入域名并按回车键，则浏览器将向一个默认的域名服务器发送一个请求，通过域名服务器得到该域名的 IP 地址，请求信息就可以在因特网上通过 IP 路由找到 Web 服务器了。Web 服务器收到请求后，就将缺省的主页文件（一个 HTML 格式的文件，文件名一般是 index 或者 default）和相应的图片文件通过因特网再传送到用户的机器，用户的浏览器在收到这个文件后，就会解释该文件，并将它显示到浏览器窗口中。用鼠标单击一个链接后，可以重复上面的过程。

总之，计算机网络是一些自治的计算机通过通信线路组成的一个集合。自治，就是每台计算机自己管理自己，一台计算机不能控制另一台计算机的启动、运行和停止。网络上的大多数服务都是一些专门的服务器提供的。网络上一般提供的服务有电子邮件、文件传送、WWW 服务等。我国的因特网建设从 20 世纪 90 年代起到现在，已经有了巨大的发展。根据中国互联网信息中心的调查：到 2001 年 12 月 31 日为止，我国的上网计算机数已达 1254 万台，是三年前 54.2 万台的 23.14 倍；CN 下注册的域名数已达 127319 个，WWW 站点数达 277100 个；国际线路总容量为 7597.5M，上网的人数已经达到 3370 万。

1.1.2 万维网 (WWW)

WWW 是“World Wide Web”的缩写，翻译成“万维网”。WWW 实际上是一个大型的文件集合，这些文件分布在世界各地的主机上，并通过因特网连接起来。用户通过因特网来交换信息。

1.1.3 超文本 (Hypertext)

超文本是一些特殊的文字，当在这些文字上单击一下鼠标，就会通过链接跳转到相关的页面，而这个页面可能在本机上，也可能在其他的机器上。

1.1.4 统一资源定位器 (URL)

URL 为“Uniform Resource Locator”的缩写，通常翻译为“统一资源定位器”，也就是平常所说的网址。如果在本机上，网址的一般形式为：

C: \PWIN98\HELP\DEVGUIDE.HTM

如果在其他的机器上，网址的一般形式为：

www.263.com

一般都使用本机的 HTML 文件作为链接的对象来测试。

1.1.5 TCP/IP

TCP 是一个更高层次的协议传输，它允许运行在不同主机上的应用程序相互交换数据流。TCP 将数据流分成小段叫做 TCP 数据段 (TCPsegments)，并利用 IP 协议进行传输。在大多数情况下，每个 TCP 数据段装在一个 IP 数据报中进行发送。但如需要的话，TCP 将把数据段分成多个数据报，而 IP 数据报则与同一网络不同主机间传输位流和字节流的物理数据帧相容。由于 IP 并不能保证接收的数据报的顺序的一致，TCP 会在收信端装配 TCP 数据段并形成不间断的数据流。FTP 和 TELNET 就是两个非常流行的依靠 TCP 的

TCP/IP 应用程序。

1.1.6 服务器与浏览

在正常运行后，所有的网页文件都存放在 Web 服务器上，用户通过浏览程序和 URL 来浏览服务器上的信息。对于企业来说，一般都要租用 ISP 提供的虚拟主机来存放文件。对于个人来说，一般都是通过使用一些网站提供的免费的主页空间来存放自己的主页文件。

1.2 静态网页和动态网页

1.2.1 静态网页的工作原理

所谓“静态”，指的就是站点的主页内容是“固定不变”的，无法根据用户的需求和实际情况作出相应的变化。当浏览器通过 Internet 的 HTTP 协议向站点的 Web 服务器申请主页时，站点服务器就会将已设计好的静态的 HTML 文件传送给浏览器。若要更新主页的内容，只能用非在线的手动方式更新 HTML 的文件数据。

客户端浏览器向服务器提出 HTTP 需求，服务器下载静态网页，其流程如图 1-3 所示。

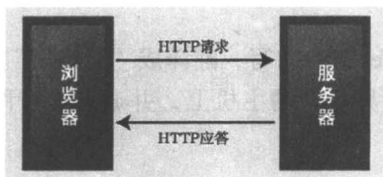


图 1-3

1.2.2 动态网页的工作原理

程序是否在服务器端运行，是判断是否为动态网页的重要标志。在服务器端运行的程序、网页、组件属于动态网页，它们会随不同客户、不同时间，返回不同的网页，例如 ASP、PHP、JSP、ASP.net、CGI 等。运行于客户端的程序、网页、插件、组件属于静态网页，例如 HTML 页、Flash、JavaScript、VBScript 等，它们是永远不变的。

动态网页程序在服务器端执行，把程序解释成标准的 HTML 代码。Web 服务器端的程序只需将结果传给浏览器，其流程图如图 1-4 所示。

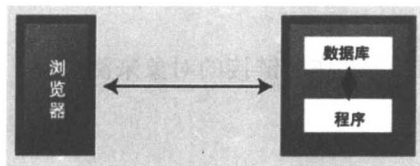


图 1-4

1.2.3 脚本语言

脚本语言介于 HTML 和 Java、C++、VisualBasic 等编程语言之间。HTML 通常用于格式化和链接文本。而编程语言通常用于向机器发出一系列复杂的指令。脚本语言介于两者之间，但它的函数与编程语言更为相像。它与编程语言之间最大的区别是后者的语法和规

则更为严格和复杂。

在服务器端使用脚本语言，需要在服务器端安装脚本引擎。脚本引擎是用于处理脚本的 COM（组件对象模型）对象。ASP 为脚本引擎提供主机环境，并把 .asp 文件中的脚本交给脚本引擎处理。对于 .asp 文件中使用的每种脚本语言，都要将它们相应的脚本引擎安装在 Web 服务器上。ASP 中缺省语言是 VBScript，用户不必安装 VBScript 的脚本引擎，安装完 ActiveServerPages 时，它就已存在了。使用 JavaScript 也不必担心。但是要使用一些不太常用的脚本语言的话，可能需要安装相应的脚本引擎。

ASP 使 Web 开发者可以用各种脚本语言编写程序而不用担心浏览器是否支持。实际上，在一个 .asp 文件中就可以使用多种脚本语言，只要用户在每段脚本程序开始处用 HTML 标签标明所用的脚本语言即可。

VBScript 是缺省的主脚本语言。主脚本语言用在定界符 <%和%>之内，可以在定界符之内使用任何有效的 VBScript 命令，ASP 会按 VBScript 处理这些命令。其实，用户可以将任一种脚本语言设为主脚本语言。可以一页一页的设置，也可以将某一种脚本语言设为 Web 服务器上所有页的主脚本语言。如果想在某一页中将一种脚本语言设为主脚本语言，只要在 .asp 文件开始处加上如下的命令就可以了：

```
<%@language=Scripting Language%>
```

其中 Scripting Language 代表用户想设置的主脚本语言。

1.2.4 动态网页运行环境

单有动态网页还不够，必须建立一个适合动态网页运行的环境，这就是 Web 服务器环境和数据库运行环境（用来调试制作出来的动态网页）。它们之间的关系为：动态网页必须通过 Web 服务器中服务器程序来对数据库内容进行操作，而服务器程序只有通过数据库驱动程序（Driver）才能够处理数据库。

1.3 ASP 的架构及工作原理

1.3.1 ASP（Active Server Pages）的架构

- （1）它由微软公司提出。
- （2）两层架构——浏览器端（client）及伺服器端（server）。
- （3）ASP 程式码整合 HTML 网页格式。
- （4）浏览器端（client）负责输入界面（利用表单 form）及结果网页呈现，形成互动机制。
- （5）伺服器端除了 Web 伺服器功能，须提供 ASP 直译器（ASP engine），翻译所指定的 ASP 网页（副档名 .asp），并加以执行，然后以 HTML 网页格式回应给浏览器端。
- （6）IIS（Internet Information Server）及 PWS（Personal Web Server）支持 ASP。
- （7）当浏览器端要求 .html 档案，则 IIS 伺服器端直接回应该网页内容给浏览器端；当浏览器端要求 .asp 档案，则 IIS 伺服器将 .asp 传给 ASP 直译器。ASP 直译器将执行结果连同原 HTML 码，经 IIS 回应该网页内容给浏览器端。
- （8）一般使用 VBScript 语言，也可使用其他语言，如 JavaScript、PerlScript 等。

(9) 可取代 CGI, 浏览器端看不到 ASP 的原始内容。

1.3.2 ASP 的工作原理

当用户申请一个*.asp 主页时, Web 服务器响应该 HTTP 请求, 调用 ASP 引擎, 解释被申请文件。当遇到任何与 ActiveX Scripting 兼容的脚本(如 VBScript 和 Jscript)时, ASP 引擎会调用相应的脚本引擎进行处理。若脚本指令中含有访问数据库的请求, 就通过 ODBC 与后台数据库相连, 由数据库访问组件执行访库操作。ASP 脚本是在服务器端解释执行的, 它依据访库的结果集自动生成符合 HTML 语言的主页, 去响应用户的请求。所有相关的发布工作由 Web 服务器负责。

1.4 ASP 的发展历史

过去, 在 Web 服务器端执行的程序统称公共网关接口 CGI (Common Gateway Interface)。CGI 的指令来自于浏览器, 以 CGI 接口传送到服务器, 再由服务器解释后启动服务器中对应的程序。对服务器端的程序而言, 可以通过 CGI 提供的接口读取指令的参数, 最后由被 CGI 启动的程序把结果传输给网络。但是, CGI 的缺陷在于:

(1) 同样的操作系统, 如果 Web 服务器不同, 则 CGI 的接口程序就不同。

(2) 对提供虚拟主机的 ISP 来说, 通常不允许用户选择自己熟悉的语言来编写 CGI 程序。

(3) 访问数据库的程序不容易编写。

ASP (Active Server Page) 程序可以说是 CGI 的改进版, 它与 CGI 程序一样是在服务器端执行的。ASP 是微软公司新推出 IIS 3.0 的一个组件, 也是微软在 IIS 2.0 推出 IDC 后的新一代动态网页开发方案。ASP 实际上是一种在服务器端开发脚本语言的环境。利用它可以开发动态、交互、高性能 Web 服务器端的应用, 并且能够实现复杂的 Web 应用。

1.5 ASP 运行环境的安装与配置

在结构关系上, ASP 是通过 ODBC 与数据库打交道。因此, 向上层可兼容各类数据库系统。而对于下层, ASP 产生的 HTML 对客户端的浏览器又有广泛的适应性。但 ASP 对 Web 服务器本身有所挑剔, 这看起来似乎是一种缺陷, 而实际上也许是一种商业策略——它只支持微软各种操作系统下的 Web 服务器, 它们的最低版本是:

(1) Windows NT Server 4.0:Microsoft IIS (Internet Information Server) 3.0。

(2) Windows NT Workstation 4.0:Microsoft Peer Web Services 3.0。

(3) Windows 95:Microsoft PWS (Personal Web Server) 1.0, 中文 Windows 95 应配中文的 PWS。

ASP 的安装分为 Windows NT 和 Windows 95 两种情况。对于 Windows NT, IIS 及 ActiveX Server Pages 都包含在 Service Pack 3 中; 对于 Windows 95, 可使用 Visual Studio 服务器构件下的 ActiveX Server Pages 安装选项。安装成功之后, 在程序管理器中会找到一个 ActiveX Server Pages Roadmap 主页, 引导用户学习和使用 ASP。

下面, 我们将以 Windows XP 为例, 搭建 ASP 的运行环境及进行相应的配置。

首先打开“控制面板”, 然后再打开“管理工具”, 找到“Internet 信息服务”并打开

它，如图 1-5 所示（如果找不到“Internet 信息服务”，请在“控制面板”中的“添加或删除程序”中的“添加/删除 Windows 组件”把“Internet 信息服务 IIS”前的复选框勾上，然后单击“下一步”安装该组件）。

建立虚拟目录，用鼠标右键单击“默认网站”，在弹出的快捷菜单中选择“虚拟目录”命令，如图 1-6 所示。

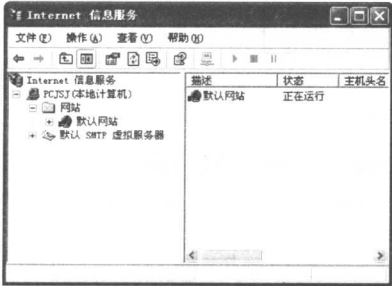


图 1-5

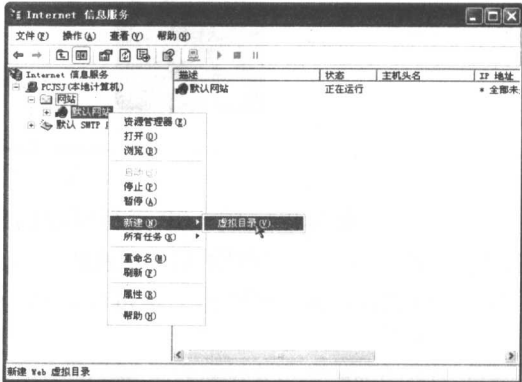


图 1-6

弹出虚拟目录创建向导对话框，如图 1-7 所示。

单击“下一步”，为目录命名，如图 1-8 所示。

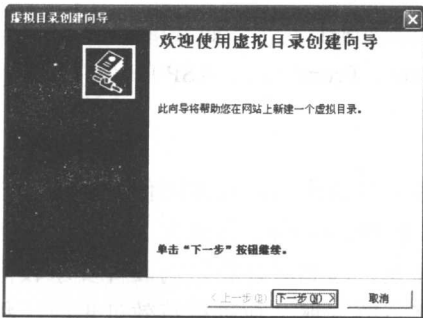


图 1-7

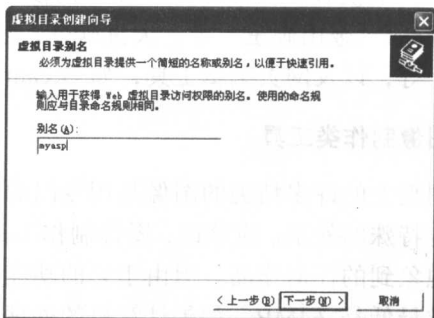


图 1-8

单击“下一步”，选择站点的路径，可以单击 浏览(B)... 按钮选择实际目录，也可以直接在框中输入实际路径，本例选择：D:\asptest，如图 1-9 所示。

选择路径后，单击“下一步”，为该目录设置访问权限，如图 1-10 所示。

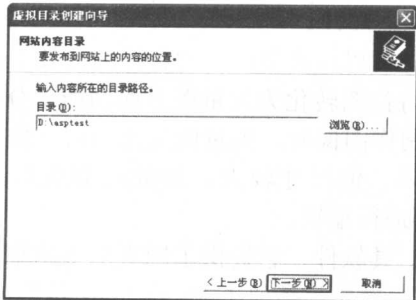


图 1-9

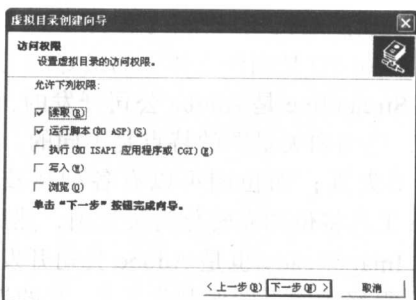


图 1-10

单击“下一步”完成向导，弹出如图 1-11 所示的界面。

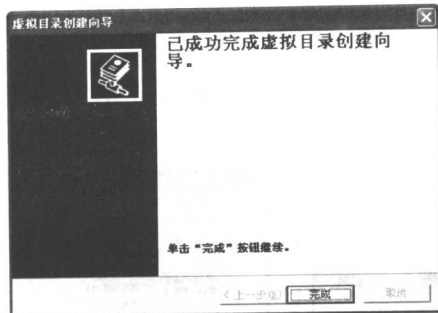


图 1-11

单击“完成”，就可以完成 ASP 运行环境的配置了。

打开浏览器，在地址栏中输入以下地址：<http://localhost/tsweb/default.asp>，就可看到站点了，其中 localhost 是本机地址，也可以替换为 127.0.0.1，tsweb 是刚才设置的虚拟目录的名称。

1.6 网页制作工具

除了 HTML 语言外，现已有很多网页制作工具涌现出来，从而减轻了以往的繁重手工编程工作。不仅有图像绘制处理效果的多种工具，如 Fireworks、Photoshop、Cool 3D、ImageReady、“金山画王”等一大批软件；还有动画制作工具，如 Flash、3DS Max、GIF Animator 等；以及网页编辑工具，如 Dreamweaver、FrontPage、ASP Edit、HotDog 等。

1.6.1 图像制作类工具

在网页上的许多精美的图像是用专门的图像工具制作的。这些图像都自然和谐，并且一般都有特殊的效果。应该说，图像制作工具首推 Photoshop，其强大的功能基本上可做出用户能想象到的任何作品。但由于它的功能太强大，因此对计算机的硬件要求较高。它的内存要求最低是 64MB，如果计算机的处理速度不够，那么在进行特效处理时，将会等待很长的时间。另外，像 JASC 公司的 PSP (Paint Shop Pro) 也可以提供许多的特技效果，而它对硬件的要求就要低些。用这些工具制作的图像，效果当然不错，但是，对于网页上的图像来说，它们仍然有不足，其中最主要的就是网页上的图片文件要尽量小，这样有利于图片的传输。因此，就要用 JPEG 优化工具来制作它。所以，许多的公司又推出了专门的网页图像制作软件。其中较为有名的工具有如下几种：

(1) Cool 3D 是制作立体字的最好的工具，可以用来制作各种各样的特效立体字。

(2) Streamline 是 Adobe 公司开发的，在将位图转化为矢量图方面功能十分强大。在计算机中，位图和矢量图的特点是不同的。在制作图像时，矢量图文件的尺寸较小，拉伸和压缩时不失真；而位图可以有各种特技效果，但尺寸较大，缩放时会失真。可以用 Streamline 工具将位图先转化为矢量图，然后再进行编辑。

(3) ImageReady 也是 Adobe 公司开发的工具软件，它提供了网页图形的集成开发环境，是一个很好的网页图像制作工具。它的界面和操作都类似于 Photoshop，熟悉 Photoshop 的用户将很容易学会该制作软件。用户可以用层的技术来编辑图像，直接在该软件中就可