



随书附光盘

炫

网页应用设计

COOL WEB DESIGN

● 唐 芃 王春蓬 王凯翔 于清渊 编著



化学工业出版社



炫 网页应用设计

COOL WEB DESIGN

● 唐 芃 王春蓬 王凯翔 于清渊 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书以 Dreamweaver、Flash 软件的最新中文版本为基础, 结合 PHP 最新技术, 详细介绍了网页设计与制作的原理及常用技巧方法, 包括网页设计绪论、Dreamwaver CS3 网页设计、Flash 动画网站、动态网站后台设计等内容。

本书语言通俗易懂, 知识系统全面, 突出了实用性。

本书可作为各大中专院校、职业院校和各类培训学校的网页设计与制作教材, 也可供那些想快速入门并提高网页设计技术的初、中级读者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

炫网页应用设计/唐芃等编著. —北京: 化学工业出版社,
2009.3

ISBN 978-7-122-04731-1

I. 炫… II. 唐… III. 主页制作 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 010924 号

责任编辑: 丁尚林 韩 飞

文字编辑: 冯国庆

责任校对: 周梦华

装帧设计: 韩 飞

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 刷: 北京市彩桥印刷有限责任公司

装 订: 北京顺板装订厂

787mm×1092mm 1/16 印张 20¼ 彩插 2 字数 505 千字

2009 年 4 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686)

售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 45.00 元

版权所有 违者必究

前言

在我们所处的信息时代，互联网作为这个社会的“第五媒体”，几乎遍布于社会的各个方面，网页设计正处于一个蓬勃发展的大好时期。随着网络技术应用的日益深化，各种网页设计和网站建设的软件也在不断地推陈出新。这引起了越来越多的企业和大众的广泛关注与投入。

本书以 Dreamweaver、Flash 软件的最新中文版本，结合 PHP 最新技术，详细介绍了网页设计与制作的原理及常用技巧方法。本书语言通俗易懂，由浅入深，知识系统全面，突出了理论与实用相结合。

全书共 3 篇 16 章，主要内容如下。

第 1 篇为 Dreamweaver 网页设计篇，主要介绍 Dreamweaver CS3 操作基础、设置文档、站点的创建和管理、网页中视觉元素的运用、CSS 层叠样式表的应用、设计页面布局、超链接的创建与管理、使用模板与库、表单与行为等内容。绪论和第 1 篇由唐芃编写。

第 2 篇为 Flash 动画网站篇，由王凯翔和于清渊编写。主要包括 Flash CS3 的操作基础、ActionScript 脚本语言、ACTIONSCRIPT2.0 交互动画实例应用和 ACTIONSCRIPT3.0 交互动画实例应用等内容。

第 3 篇为动态网站后台设计篇，由王春蓬编写；主要介绍动态网站后台设计概述、PHP 语言基础、PHP 中储存与跟踪识别页面信息和 PHP 类文件的使用等内容。

本书的每一章都提供了完成特定任务所需的核心知识。配书光盘中精选了编者多年设计教学中具有代表性和实用性的精美实例，大多取材于实际网站，其中的基本要点几乎涉及了一个完整网站开发的各个方面，同时每一章节的最后还附有习题，这可以帮助读者巩固学习效果。

在编写过程中得到北京服装学院艺术设计学院各位领导、同事和同学们的大力支持和帮助，在此表示诚挚谢意。

由于编者水平和编写时间有限，本书内容中难免存在疏漏之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

编著者

2009 年 1 月

目 录

绪论	1	第 3 章 站点的创建与管理	37
第 1 篇 Dreamweaver 网页设计篇		3.1 站点的创建与设置	37
第 1 章 Dreamweaver 基础	13	3.1.1 关于 Dreamweaver 站点	37
1.1 Dreamweaver 的工作界面	13	3.1.2 设置本地站点	38
1.1.1 使用 Dreamweaver 工作区	13	3.1.3 设置远程站点	41
1.1.2 使用 Dreamweaver 窗口和 面板	15	3.2 管理站点	43
1.1.3 使用属性检查器	21	3.2.1 打开站点	43
1.1.4 使用与管理面板和面板组	21	3.2.2 编辑站点	43
1.2 创建一个简单的网页	22	3.2.3 复制站点	44
1.2.1 规划和建立站点	23	3.2.4 删除站点	44
1.2.2 创建网页	24	3.2.5 站点的导入导出	44
1.2.3 输入文字	25	3.3 站点地图	45
1.2.4 插入图像	25	3.3.1 设置主页	45
1.2.5 插入超链接	27	3.3.2 显示站点地图	45
1.2.6 完成编辑	27	3.3.3 站点地图中显示文件标题	46
第 2 章 设置文档	29	3.3.4 在站点地图中进行操作	47
2.1 创建和打开文档	29	3.3.5 从分支查看站点地图	47
2.1.1 创建新文档	29	3.3.6 显示或隐藏站点地图	48
2.1.2 保存文档	30	3.3.7 保存站点地图	48
2.1.3 打开现有文档	30	3.4 网站测试与发布	48
2.2 使用页面	31	3.4.1 检查浏览器兼容性	48
2.2.1 使用页面属性	31	3.4.2 使用站点报告	49
2.2.2 使用颜色	32	3.4.3 站点上传	50
2.2.3 页面的使用	33	第 4 章 网页中视觉元素的运用	52
2.3 “历史记录”面板	34	4.1 网页文本的运用	52
2.3.1 关于“历史记录”面板	34	4.1.1 插入文本	52
2.3.2 使用“历史记录”面板	34	4.1.2 设置段落格式和文档结构	54
		4.1.3 设置文本版式	56
		4.2 网页中图像的运用	60
		4.2.1 图像概述	60

4.2.2 使用图像	60	6.2.4 设置布局单元格和表格 的格式	114
4.2.3 编辑图像	64	6.3 使用 AP Div 对页面进行布局	116
4.3 网页中多媒体的运用	67	6.3.1 关于 Dreamweaver 中的 AP 元素	116
4.3.1 在网页中使用 Flash	67	6.3.2 创建 AP Div	116
4.3.2 使用 Flash 按钮	70	6.3.3 设置 AP Div 的属性	118
4.3.3 使用 Flash 文本	71	6.3.4 AP Div 的管理	120
4.3.4 使用 Flash 元素	72	6.3.5 操作 AP Div	122
4.3.5 插入 FlashPaper 文件	74	6.3.6 制作 AP Div 动画	124
4.3.6 使用 Flash 视频	74	6.4 使用框架对页面进行布局	128
4.3.7 在网页中插入其他插件	75	6.4.1 框架概述	128
第 5 章 层叠样式表 (CSS) 的运用	78	6.4.2 创建框架和框架集	129
5.1 了解层叠样式表	78	6.4.3 框架的基本操作	130
5.2 “CSS 样式” 面板	80	6.4.4 在框架中打开文档	131
5.2.1 了解 “CSS 样式” 面板	80	6.4.5 查看和设置框架属性	131
5.2.2 使用 “CSS 样式” 面板	82	第 7 章 超链接的创建与管理	133
5.3 应用层叠样式表	83	7.1 关于超链接	133
5.3.1 CSS 样式属性的设置	83	7.1.1 基本概念	133
5.3.2 应用类样式	91	7.1.2 链接路径	134
5.3.3 编辑 CSS 样式	91	7.2 创建超链接	135
5.3.4 编辑 CSS 样式表	92	7.2.1 使用属性检查器创建链接	135
5.3.5 导出样式以创建 CSS 样式表	92	7.2.2 使用 “指向文件” 图标 创建链接	136
5.3.6 链接到或导出外部 CSS 样式表	92	7.2.3 使用站点地图创建链接	136
5.3.7 使用范例 Dreamweaver 样式表	93	7.2.4 创建锚记链接	137
第 6 章 设计页面布局	95	7.2.5 创建电子邮件链接	137
6.1 使用表格对页面进行布局	95	7.2.6 创建空链接	138
6.1.1 插入表格	95	7.2.7 创建脚本链接	138
6.1.2 选择表格元素	97	7.3 管理超链接	138
6.1.3 使用 “扩展表格” 模式	98	7.3.1 在站点地图中修改链接	139
6.1.4 设置表格	99	7.3.2 在整个站点范围内更改链接	139
6.2 在布局模式中对页面进行布局	106	7.4 使用图像映射	140
6.2.1 布局表格和单元格	106	7.4.1 插入图像映射	140
6.2.2 在 “布局” 模式中绘制	110	7.4.2 修改图像映射	141
6.2.3 添加内容到布局单元格中	113	7.5 使用导航条	141
		7.5.1 关于导航条	141
		7.5.2 插入导航条	141

7.5.3 修改导航条	143
7.6 检查链接	143
7.7 修复链接	144
第8章 使用模板与库	146
8.1 模板概述	146
8.1.1 关于定义模板区域	146
8.1.2 模板中的链接	147
8.2 模板和区域	147
8.2.1 创建模板	147
8.2.2 创建模板的可编辑区域	148
8.2.3 使用可选区域	150
8.2.4 使用重复区域	151
8.3 应用模板	152
8.3.1 使用模板创建文档	152
8.3.2 在现有文档中应用或 删除模板	152
8.4 编辑模板	153
8.5 管理模板	155
8.6 站点资源面板	155
8.7 库项目	157
8.7.1 了解库项目	157
8.7.2 创建库项目	157
8.7.3 应用库项目	158
8.7.4 修改库项目	158
8.7.5 库项目属性	159
第9章 表单与行为	160
9.1 关于表单	160
9.2 表单对象	160
9.3 创建表单	162
9.4 认识 Dreamweaver 的行为	164
9.5 描述事件	164
9.6 使用“行为”面板	166
9.6.1 “行为”面板简介	166
9.6.2 应用行为	167
9.6.3 将行为添加到文本	167
9.6.4 修改行为	168
9.7 Dreamweaver 自带的行为 动作	168

9.8 使用 Dreamweaver 常用的 行为动作	173
9.8.1 弹出消息	173
9.8.2 打开浏览器窗口	173
9.8.3 调用 JavaScript	175
9.9 下载并安装扩展行为	175

第2篇 Flash 动画网站篇

第10章 Flash 基础	179
----------------------------	------------

第11章 ACTIONSCRIPT2.0 实例应用	181
实例 1: 文字的淡入	181
实例 2: 下落的文字效果	183
实例 3: 画卷展开	186
实例 4: 旋转动画	189
实例 5: 画笔书写控制	192
实例 6: 对时间轴上的动画进行 控制	194
实例 7: 显示相应按键的 ASC II 码值	196
实例 8: 追逐鼠标的影片剪辑元件	197
实例 9: 检测鼠标的当前位置	199
实例 10: 键盘按键响应	201
实例 11: 键盘组合键的使用	201
实例 12: 键盘控制影片剪辑移动	202
实例 13: 屏幕最大化与最小化切换 及关闭	203
实例 14: 链接网站	205
实例 15: 影片剪辑播放控制	206
实例 16: 通过帧跳转实现影片剪辑 有选择的播放	209
实例 17: 在时间轴上顺序跳转相应 帧来改变动画播放效果	211
实例 18: 通过相应按钮来对视频 播放进行控制	213
实例 19: 影片剪辑属性控制	218
实例 20: 影片剪辑元件碰撞检测	222

实例 21: 光标碰撞检测	225
实例 22: 动画下载速度测试	227
实例 23: 下雪效果	230
实例 24: 输入文本框	232
实例 25: 动态遮罩	235
实例 26: 定时器	238
实例 27: 跟随鼠标的弹性小球	240

第 12 章 ACTIONSCRIPT3.0 实例应用

实例 1: 使用 Flash AS3.0	246
实例 2: 使用 AS3.0 制作影片下载 进度条	247
实例 3: AS3.0 制作花纹效果	250
实例 4: 使用 AS3.0 语句制作文字 点状图效果	252
实例 5: 使用 AS3.0 语句制作一个 鼠标划线效果	254
实例 6: AS3.0 环境中测试鼠标位置	256
实例 7: AS3.0 检测鼠标左键点击	257
实例 8: AS3.0 环境下使用影片 剪辑替换鼠标光标	258
实例 9: AS3.0 外部加载指定图片并 且自动按照播放器尺寸全屏 显示	260
实例 10: AS3.0 键盘事件	263
实例 11: AS3.0 钟表	265

第 3 篇 动态网站后台设计篇

第 13 章 PHP 语言基础

13.1 概述	273
---------------	-----

13.2 HTML 中嵌入 PHP	273
13.3 PHP 变量	275
13.4 PHP 常量	279
13.5 PHP 运算符	279
13.6 PHP 的流程控制	282
13.6.1 if 语句	282
13.6.2 switch 语句	283
13.6.3 while 语句	284
13.6.4 do..while 语句	285
13.6.5 for 语句	285
13.6.6 break 语句	286
13.6.7 require 和 include 语句	286
13.7 PHP 自定义函数	286

第 14 章 PHP 中储存与跟踪识别 页面信息

14.1 cookie 的使用	288
14.2 session 的使用	290
14.3 HTTP 标头处理	291

第 15 章 PHP 脚本常用技术

15.1 PHP 的文件操作	292
15.2 表单数据的提交	295
15.3 PHP 上传文件	298
15.4 PHP 访问 MySQL 数据库	299

第 16 章 PHP 类文件的使用

16.1 类文件的调用	301
16.2 MySQL 数据库访问类的使用	302
16.3 多文件上传类的使用	305
16.4 PHP 模板类的使用	311
16.5 结束语	315

绪 论



学习要点:

- 互联网的发展;
- 网页设计流程;
- 网页设计制作软件的各自功用。

(1) 互联网基础

● 互联网的由来

在宽带网进入家庭已经成为潮流的今天,到互联网的海洋去冲浪,已成为一种时尚。每当拿起一张报纸、一本杂志或者打开收音机、电视机的时候,都会听到一个词:互联网。互联网在当今社会已成为一个热门话题。或许您对它略知一二,或许您已成为网上高手,但互联网的历史由来却是鲜为人知的。

互联网起源于 20 世纪五六十年代的冷战。当时,美国国防部为了保证美国本土防卫力量和海外防御武装,在受到敌对方第一次核打击以后仍然具有一定的生存和反击能力,认为有必要设计出一种分散的系统:它由一个个分散的指挥点组成,当部分指挥点被摧毁后,其他点仍能正常工作,并且这些点之间,能够绕过那些已被摧毁的指挥点而继续保持联系。为了对这一构思进行验证,1968 年,美国国防部高级研究计划署(ARPA)聘请罗伯茨设计网络,此后,由罗伯茨设计的“资源共享的电脑网络”研究计划被批准。在这个计划指导下建立的网络,就被称为“阿帕网”(ARPANET)。

这个网络最初开始时只连接了 4 台主机,即把位于洛杉矶的加利福尼亚大学、位于圣芭芭拉的加利福尼亚大学分校、斯坦福大学以及位于盐湖城的犹他州州立大学的计算机主机连接在一起,位于各个结点的大型计算机采用分组交换技术,通过专门的通信交换机(IMP)和专门的通信线路相互连接,这就是互联网的雏形。

到了 1972 年公开展示时,由于学术研究机构及政府机构的加入,这个系统已经连接了 50 所大学和研究机构的主机。这些主机彼此之间可以发送小文本文件(当时称这种文件为电子邮件,也就是现在的 E-mail),也可以利用文件传输协议发送大文本文件(包括数据文件,即现在互联网中的 FTP),同时也发现了通过把一台电脑模拟成另一台远程电脑的一个终端而使用远程电脑上的资源的方法,这种方法被称为 Telnet。由此可见,E-mail、FTP 和 Telnet 是互联网上较早出现的重要工具,其中 E-mail 仍然是目前互联网最主要的应用之一。

1982 年 ARPA 网又实现了与其他多个网络的互联,从而形成了以 ARPANET 为主干网的互联网。

1983 年,美国国家科学基金会 NSF 提供巨资,建造了全美五大超级计算中心。为使全



国的科学家、工程师能共享超级计算机的设施，又建立了基于 IP 协议的计算机通信网络 NSFNET。最初的 NFS 使用传输速率为 56Kbps 的电话线通信，但根本不能满足需要。于是 NSF 便在全国按地区划分的计算机广域网，并将它们与超级计算中心相连，最后又将各超级计算中心互连起来，通过连接各区域网的高速数据专线，而连接成为 NSFNET 的主干网。

1986 年，NSFNET 建成后取代了 ARPA 网而成为互联网的主干网。早期以 ARPANET 为主干网的互联网只对少数的专家以及政府要员开放，而以 NSFNET 为主干网的互联网则向社会开放。

到了 20 世纪 90 年代，随着电脑的普及信息技术的发展，互联网迅速地商业化，以其独有的魅力和爆炸式的传播速度成为当今的热点。商业利用是互联网前进的发动机：一方面，网点的增加以及众多企业商家的参与使互联网的规模急剧扩大，信息量也成倍增加；另一方面，更刺激了网络服务的发展。

互联网从硬件角度讲是世界上最大的计算机互联网络，它连接了全球不计其数的网络与电脑，也是世界上最为开放的系统。但这并不确切，它也是一个实用而且有趣的巨大信息资源，允许世界上数以亿计的人们进行通讯和共享信息。互联网仍在迅猛发展，并于发展中不断得到更新并被重新定义。

互联网在中国起步时间虽然不长，但网络在中国的发展却保持着惊人的发展速度，可谓是日新月异、一日千里。各种类型的中文网站更是层出不穷。由于电脑已大量进入家庭，电脑的功能也发生了革命性的变化，用户对电脑和网络的功用有了完全不同于以往的要求，更多地提出对多媒体信息的需求。互联网正成为继电视之后，又一项给人们生活带来巨大影响的媒体科技力量。

● 互联网的原理

互联网连接了世界上不同国家与地区无数不同硬件、不同操作系统与不同软件的计算机，为了保证这些计算机之间能够畅通无阻地交换信息，必须拥有统一的通信协议。

作为一个通信协议，要提供数据传输目的地址和保证数据迅速可靠传输的措施，这是因为数据在传输过程中很容易丢失或传错，所以互联网上就使用 TCP/IP 作为一个标准的通信协议。

TCP/IP 协议所采用的通信方式是分组交换方式。就是数据在传输时分成若干段，每个数据段称为一个数据包，TCP/IP 协议的基本传输单位是数据包，TCP/IP 协议主要包括两个主要的协议，即 TCP 协议和 IP 协议，这两个协议可以联合使用，也可以与其他协议联合使用，它们在数据传输过程中主要完成以下功能：

首先由 TCP 协议把数据分成若干数据包，给每个数据包写上序号，以便接收端把数据还原成原来的格式；

IP 协议给每个数据包写上发送主机和接收主机的地址，一旦写上源地址和目的地址，数据包就可以在网上传送数据了；

这些数据包可以通过不同的传输途径（路由）进行传输，由于路径不同，加上其他的原因，可能出现顺序颠倒、数据丢失、数据失真甚至重复的现象。这些问题都由 TCP 协议来处理，它具有检查和处理错误的功能，必要时还可以请求发送端重发。换句话说，IP 协议负责数据的传输，而 TCP 协议负责数据的可靠传输。

● 互联网的构架

在互联网中，一些超级的服务器通过高速的主干网如光缆、微波或卫星相连，而一些

较小规模的网络则通过众多的支干与这些巨型服务器连接。对于利用调制解调器接入互联网的小型用户来说,进入互联网需要通过 ISP 来实现。可以形象地将 ISP 比作进入互联网的入口。

普通用户通过一台接在电话线上的调制解调器与网络服务商 ISP 相连,借助 ISP 接入互联网。网络上的用户是平等的,无地域、职位的限制,也没有电脑型号的差别。

互联网各主机之间的物理连接是利用常规电话线、高速数据线、卫星、微波或光纤等各种通讯手段。

(2) 网页设计的基本概念

• WWW 的概念

WWW (World Wide Web,简称万维网或称全球广域网)为用户提供了一个可以轻松驾驭的图形化用户界面,以查阅 Internet 上的文档,这些文档与它们之间的链接一起构成了一个庞大的信息网。

Web 允许用户通过跳转或“超级链接”从某一页跳到其他页。可以把 Web 看作一个巨大的图书馆,Web 节点就像一本书,而 Web 页好比书中特定的页。页可以包含新闻、图像、动画、声音、3D 世界以及其他任何信息,而且能存放在全球任何地方的计算机上。一旦与 Web 连接,用户就可以使用相同的方式访问全球任何地方的信息,而不用支付额外的“长距离”连接费用或受其他条件的制约。

WWW 发源于日内瓦的欧洲粒子物理研究中心,该机构的不同国籍的科学家在不同的国家中从事同一个课题的研究,为了减少科学家们奔波的劳累,其中的一个科学家萌生了一个想法:能不能让大家在不同的地方工作却可以用某种方式共享信息资源。1984 年, Tim-Berners-Lee 提出了超文本(Hypertext)的结构体系,而后,经过在互联网上不断的发展,WWW 最终以其优越的特性成为互联网上最为重要的服务手段。

WWW 最大特点:引进了超文本(Hypertext)的概念,即在网络上传送图像、文字和声音。

一个完整的 WWW 系统基本上应该包括“WWW 服务器(Server)”、“浏览器(Browser)”、“HTML 文件”、“网络”四部分。

• 关于网页与网站

网页是一种可以相互连接的特殊类型文件,它的扩展名为“html”或“xhtml”。网页中可以包括文字、图形、图像、声音、动画等多种媒介文件。网站是一组具有共同属性(如相关主题、类似的设计或共同目的)的网页链接文档和资源。

当有了服务器(WWW Server)之后,每个浏览使用者除了拥有他自己的网络空间(Home Directory),另外又多了一个也是属于他自己的“WWW 开放空间”,即网站。只是这个“开放空间”必须用页面的形式查看。“开放空间”里的所有页面都称为网页(Web page),这些网页在逻辑上会有一个页作为进入点,而这个作为进入点的页就叫做主页(Homepage)。

• 动态网页与静态网页的性质区别

动态网页是与静态网页相对应的,也就是说,网页 URL 的后缀不是.htm、.html、.shtml、.xml 等静态网页的常见形式,而是以.asp、.jsp、.php、.perl、.cgi 等形式为后缀,并且在动态网页网址中有一个标志性的符号“?”,例如有这样一个动态网页的地址为: <http://www.pagehome.cn/ip/index.asp?id=1>,这就是一个典型的动态网页 URL 形式。

这里说的动态网页，与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的“动态效果”没有直接关系，动态网页可以是纯文字内容的，也可以是包含各种动画的内容，这些只是网页具体内容的表现形式，无论网页是否具有动态效果，采用动态网站技术生成的网页才都称之为动态网页。

● 关于浏览器 (Browser)

浏览器 (Browser) 就是用户用于访问网站与网页的客户端程序软件。因为它允许用户根据超文本链接 (Hyper Text Link) 进行网络漫游，而不必进行有目的的查询，浏览器鼓励偶然的发现，并因此而得名。目前 WWW 环境中使用最多的浏览器主要有两个，一个是美国 Microsoft (微软) 公司的 Internet Explorer 浏览器，另一个是 Netscape (网景) 公司的 Navigator 浏览器。当然，现在还有 Firefox (火狐) 浏览器。

● 关于 IP 地址

尽管互联网上连接了无数的服务器和电脑，但它们并不是处于杂乱无章的无序状态。而是每一个主机都有唯一的地址，作为该主机在互联网上的唯一标志，称为 IP 地址 (Internet Protocol Address)。它是由一串四组由圆点分割的数字组成的，其中每一组数字都在 0~255 之间 (如下所示)。

0~255.0~255.0~255.0~255

202.202.96.33 就是一个主机服务器的 IP 地址。通过上述 IP，就把每一台主机在互联网上给予了唯一的定位。

● 域名的概念

一个单位、机构或个人若想在互联网上有一个确定的名称或位置，需要进行域名登记。域名登记工作是由经过授权的注册中心进行的。国际域名的申请由 InterNIC 及其他由“Internet 国际特别委员会 (IAHC)”授权的机构进行；国家二级域名的注册工作则由中国互联网络信息中心 (CNNIC) 负责进行。

而域名分为国际域名及在国家顶级域名之下的二级域名 (国内域名)。在一个确定的域名之下可以有不同的主机 (服务器)，如域名服务器、邮件服务器、WWW 服务器等，每一个服务器都有一个特定的 IP 地址。如 DNS 为 www.lg.com.cn，电子邮件服务器为 mailserver.lg.com.cn。其中，lg 是经过注册的特定名称，com 是使人们了解到其性质 (COM 是商业机构或公司)，cn 是国家名 (中国)。

根据“Internet 国际特别委员会 (IAHC)”的报告，将顶级域名定义为两类。

一是国家顶级域名表，每个国家被赋予一个唯一的域名，如下表。

地区名称代号	国家或地区名称	地区名称代号	国家或地区名称
aa	南极洲	it	意大利
at	奥地利	jp	日本
au	澳大利亚	nl	荷兰
be	比利时	nz	新西兰
ca	加拿大	uk	英国
cn	中国	za	南非
dk	丹麦	省略	美国
fr	法国		



二是国际顶级域名, 详细见下表。

机构简称	说明	机构简称	说明
arts	艺术类机构	net	网络服务机构
com	商业机构	nom	个人
edu	教育及研究机构	org	专业团体
firm	公司企业	rec	娱乐类机构
gov	政府机构	store	销售类公司企业
info	信息服务	web	从事 WWW 活动的机构

• 关于 E-mail (电子邮件)

E-mail (Electronic Mail, 电子邮件) 是 Internet 上的重要信息服务方式。它为世界各地的 Internet 用户提供了一种极为快速、简单和经济的通讯和交换信息的方法。与常规信函相比, E-mail 非常迅速, 把信息传递时间由几天到十几天减少到几分钟, 而且 E-mail 使用非常方便, 即写即发, 省去了粘贴邮票和跑邮局的烦恼; 与电话相比, E-mail 的使用是非常经济的, 传输几乎是免费的。正是由于这些优点, Internet 上数以亿计的用户都有自己的 E-mail 地址, E-mail 也成为利用率最高的 Internet 应用。

• 关于 BBS 论坛 (公告牌服务)

BBS 论坛 (Bulletin Board Service, 公告牌服务) 是 Internet 上的一种电子信息服务系统。它就像日常生活中的黑板报一样, 按不同的主题、分主题分成很多个布告栏。每个用户都可以在上面书写, 可发布信息或提出看法。而且, 由于 BBS 论坛的参与人众多, 因此各方面的话题都不乏热心者。可以说, 在 BBS 上可以找到任何自己感兴趣的话题。

• 关于 HTML

HTML 是 HyperText Markup Language (超文本标记语言) 的缩写。超文本使网页之间具有跳转的能力, 是一种信息组织的方式, 使浏览者可以选择阅读的路径, 不需要按顺序阅读, 只对自己感兴趣的话题进行浏览; 而标记是指在网页中对元素的属性的描述, 更改这些属性的描述可以对网页中的元素作相应的调整。

HTML 可以用来对文件中各个部分按其功能进行分类, 也可以用来定义用户网页的不同部分。由于它是使用各个特定的标记来进行文件的各部分功能进行分类, 所以 HTML 又称为标记语言, 这一称呼与其本身所具有的功能并不矛盾。

HTML 中每个用来作标记的符号都可以看作是一条命令, 它告诉浏览器应该如何显示文件的内容。其实, 在制作网页的时候, 用户会看到很多制作完毕的网页最终是要存储成后缀名为 “.htm” 或者 “.html” 格式的文件, 这就明确地告诉用户, 网页在浏览器中被解读的就是一个 HTML 格式的文件, 而这一文件的内容显示到浏览器中就是用户所看到的 “网页”。所以, 每个被用户看到的 “网页” 在浏览器中都会还原成 HTML 的源代码。

(3) 网站规划和设计流程

网站是一组具有共同属性 (如相关主题、类似的设计或共同目的) 的链接文档和资源。创建网站的第一步是规划。为了达到最佳效果, 在创建任何网站页面之前, 应对网站整体进行一系列的规划和设计。即使创建的是个人主页, 只有朋友和家人会看到, 仔细规划站点也是有益的, 它可以确保每个人都能够成功地使用网站。

• 确定目标

确定网站的目标是创建网站的第一步。向自己或客户咨询有关站点的问题。写下要实现



的目标,使用户可以集中注意力,针对特定的需要来设计和规划网站。

- 选择目标用户

确定目标之后,用户需要确定希望谁访问站点。这看起来可能是一个非常简单的问题,因为大多数人希望每个人都访问他的网站。但是,创建世界上每个人都能访问的网站是很困难的。人们使用不同的浏览器,以不同的速度连接,并且可能没有媒体插件,所有这些因素都会影响网站的使用,这就是确定目标用户的原因。

考虑一下谁将被用户的网站吸引或者用户希望吸引谁。用户认为访问者将使用何种计算机,哪种电脑平台可能占主导地位(Windows、Macintosh、Linux 等),平均连接速度是多少(56.6 Kb/s 调制解调器还是 ISDN),他们将使用何种浏览器和何种显示器尺寸,所要创建的是每个人都使用同样的操作系统和浏览器的内部网站吗?所有这些因素会极大地影响用户的网页对访问者显示的方式。

选择了用户并确定他们将使用何种计算机、连接速度和浏览器后,就可以确定设计目标了。

- 创建具有浏览器兼容性的站点

创建站点时,应该明白访问者可能使用各种网页浏览器。在已知的其他设计限制下,尽可能设计具有最大的浏览器兼容性的站点。

在有些情况下,不需要创建具有跨浏览器兼容性的站点。例如,如果站点仅在公司的内部网上可用,而用户知道公司的所有雇员都使用相同的浏览器,则可以根据浏览器的功能优化站点。同样,如果是创建在 CD-ROM 中使用的网页内容,同时在该 CD 上配发某种浏览器,则可以假定所有客户都可以使用那种浏览器。

大多数情况下,对于设计用于公共查看的网站,最好使站点可以在尽可能多的浏览器中查看。选择一种或两种浏览器作为目标浏览器,并针对这些浏览器设计站点,并在其他浏览器中尝试浏览本站点,以避免包括太多不兼容的内容。也可以在讨论板(BBS)上贴一则消息,让大家查看设计的站点并提出建议。这是一种获取广泛用户反馈的好方法。

站点越复杂(在布局、动画、多媒体内容和交互方面),跨浏览器兼容的可能性就越小。例如,并非所有的浏览器都可以运行 JavaScript 特效。不使用特殊字符的纯文本页面能够在任何浏览器中正确显示,但比起使用图形、布局和交互的页面,这样的页面在美感上要差得多。所以,应尽量在最佳效果设计和最大浏览器兼容性设计之间取得平衡。

- 组织站点结构

从一开始就认真组织站点可以减少失误并节省时间。如果没有考虑文档在文件夹层次结构中的位置就开始创建文档,最终可能会导致创建了一个充满了文件的巨大文件夹,导致相关的文件散布在许多名称类似的文件夹中。

设置站点的常规做法是在本地磁盘上创建一个包含站点所有文件的文件夹(称作本地站点),然后在该文件夹中创建和编辑文档。当准备发布站点并允许公众查看时,再将这些文件拷贝到 Web 服务器上。这种方法要比在实时公共网站上创建和编辑文件好,因为它允许公开各种更改之前,在本地站点先测试这些更改,然后在完成后立即上传本地站点文件并更新整个公共站点。

站点的文件夹目录结构设计可以按字母顺序如下。

“Applet”文件夹:可以存放 JavaApplet 小程序的字节码文件。

“Common”文件夹:可以存放 CSS 样式表文件。

“HTML”文件夹：可以存放 HTML 页面。可将相关的页面放在同一文件夹中。必要时可以使用子文件夹。这种组织类型使站点更容易维护和导航。

“Images (img)”文件夹：可以存放页面中使用的图片文件。

“JavaScript”文件夹：可以存放 JavaScript 实例程序。

“Library (lib)”文件夹：可以存放由 Dreamweaver 使用的 Library 对象定义文件。

“Media”文件夹：可以存放页面中使用的多媒体文件，如 Flash、AVI、DAT 等。

“Software”文件夹：可以存放提供下载的软件。

“Sound”文件夹：可以存放声音文件，如 mid、wav 等。

“Templates”文件夹：可以存放网页模板文件。

本地站点和远程网站应该具有完全相同的结构。

● 创建设计外观

如果在开始工作之前规划了设计和布局，在以后的设计中就可以节省许多时间。方法很简单：根据所需的站点布局外观，在纸上画一个大概的草图。分列出页面布局和设计的网页界面，以便以后建立站点时可以按照它来操作。

页面布局和设计保持一致非常重要。这样，用户就能够顺利地单击浏览站点的页面，而不会因为所有页面具有不同外观或者每页导航位置不同而感到麻烦。

● 设计导航方案

需要进行规划的另一方面是导航。在设计站点时应考虑要给访问者留下何种印象。思考一下站点的访问者如何能够从一个区域移动到另一个区域。主要考虑以下几点。

“用户在此处”信息：使访问者能够很容易地了解他们在站点中的位置以及如何返回到顶级页面。

搜索和索引：使访问者可以很容易地找到任何正在查找的信息。

反馈：为访问者提供了在站点有问题时与网站管理员（如果适合的话）联系的方法，以及与公司或站点相关的其他人员联系的方法。

设计导航的外观：导航在整个站点范围内应该一致。如果将导航条放在主页的页首，请尽量在所有链接的页面上都保持一致。

● 规划和收集资源

规划了设计和布局后，就可以创建和收集需要的资源了。资源可以是图像、文本或媒体（Flash、Shockwave 等）这样的项目。在开始开发站点前，要确保收集了所有资源并做好了准备。否则，设计人员将不得不为找一幅图像或创建一个按钮而经常中断开发过程。

如果用户使用来自某个剪贴画站点的图像和图形，或者其他正在创建它们，请确保将它们收集并放在站点的一个文件夹中。如果用户自己创建资源，在开始开发之前请确保创建所有这些资源。然后组织资源，以便可以在创建站点时方便地访问它们。

（4）网页设计软件简介

网站，一个全新而又时髦的名词，正是有了无数的大小网站，才使互联网络能蓬勃发展。很多人都想拥有一个属于自己的网站，因此，网站设计软件成为目前最为流行的软件之一。现在网页制作软件不少，下面将向大家简单介绍一下目前流行的网站设计软件。

● 网页设计软件

① Dreamweaver Dreamweaver 是一款可视化网页设计软件，它与 Flash、Fireworks 合

在一起被称为网页制作三剑客，这三个软件相辅相成，是制作网页的最佳选择。其中，Dreamweaver 主要用来制作专业的网页文件，制作出来的网页兼容性比较好，支持 ActiveX、Java、JavaScript、Flash、ShockWave 等特性，制作效率也很高，是目前最为流行的网页设计软件。

② Frontpage Frontpage 是一个简单易用、功能强大的网页制作工具软件，由微软公司出品。如果读者曾对 Word 很熟悉，那么相信用 Frontpage 进行网页设计一定会非常顺手。使用 Frontpage 制作网页，读者能真正体会到“功能强大，简单易用”的含义。页面制作由 Frontpage 中的 Editor 完成，其工作窗口由三个标签页组成，分别是“所见即所得”的编辑页，HTML 代码编辑页，预览页。Frontpage 带有图形和 GIF 动画编辑器，支持 CGI 和 CSS。向导和模板都能使初学者在编辑网页时感到更加方便。

● 网页图像处理和页面设计软件

① Photoshop Photoshop 原来主要偏向于图像处理功能，ImageReady 是 Photoshop 的一个内部软件，主要偏向于网页图像处理功能，使 Photoshop 网页方面的功能得到大大加强，它完全可以独立完成设计制作一张网页，包括切割图片、做鼠标 RollOver 效果、做图像映射、做链接、做动画 GIF、banner、设计 logo、调整色板、优化图像、直到发布网页。非常适合不熟悉也不想熟悉 HTML 代码的人和设计专业、美术专业的用户使用。

② Fireworks Fireworks 是由原来的 Macromedia 公司（已被 Adobe 公司合并）发布的一款专为网络图形设计的图形编辑软件，它大大简化了网络图形设计的工作难度，无论是专业设计家还是业余爱好者，使用 Fireworks 不仅可以轻松地制作出十分动感的 GIF 动画，还可以轻易地完成大图切割、动态按钮、动态翻转图等，因此，对于辅助网页图像编辑来说，Fireworks 将是一款非常出色的网络图形编辑软件。

● 网页设计的动画设计软件

Flash 是一款网页交互动画制作软件。与 GIF 和 JPG 位图格式不同的是，用 Flash 制作出来的动画是矢量的，不管怎样放大、缩小，它还是清晰可见。用 Flash 制作的文件很小，这样便于在互联网上传输，而且它采用了流媒体技术，只要下载一部分，就能欣赏动画，而且能一边播放一边传输数据。交互性更是 Flash 动画的迷人之处，可以通过点击按钮、选择菜单来控制动画的播放。正是有了这些优点，才使 Flash 日益成为网络多媒体的主流。

● 动态网页设计技术

① PHP PHP 是英文“超文本预处理语言（PHP，Hypertext Preprocessor）”的缩写，它是一种 HTML 内嵌式语言，在服务器端执行，语言的风格类似于 C 语言，现在被很多的网站编程人员广泛的运用。PHP 独特的语法可以比 CGI 或者 Perl 更快速地执行动态网页。PHP 开放源代码，每年都会有大批开发者为其开发新的功能模块。现在 PHP 完全可以用来开发大型商业网页程序。加上 PHP 支持目前绝大多数流行数据库及多种操作系统平台，PHP 代码可以自由地在多种平台上运行，这些都使得 PHP 被很多动态网站开发者所喜爱。

② ASP ASP 是英文“Active Server Pages”的缩写，其中文含义是“动态服务器页面”，通常简称为“活动页面”或“动态页面”。它可以利用 VBscript 或 JavaScript 等脚本语言来设计，主要用于客户端和服务器的交互，包括网络数据库的查询与管理等。

ASP 是 Microsoft 提供的一种 Web 网页应用程序解决方案，它同 IIS 高度集成，既易于编写，执行效率也高。它可以为网页添加交互内容，构建动态网页，甚至可以生成功能强大的、完整的 Web 应用程序。但如果服务器使用的不是 Windows 操作系统，那么只有安装一

些服务器软件才能提供支持 ASP 的服务。

③ DHTML DHTML 的全称为 Dynamic HTML, 即常说的动态超文本 (动态 HTML)。很多人都误以为 DHTML 是一种语言, 其实 DHTML 仅仅是一个概念——通过各种技术的综合发展而得以实现的概念, 这些技术包括 VBscript、JavaScript、DOM(Document Object Model 文本目标模块)、AP 元素和 CSS 等。DHTML 的目的在于加强网页的交互性, 在本地对用户的操作做一些实时处理, 从而缩短用户响应时间, 也可使网页界面更加丰富多彩, 更容易地实现网页设计者的构思。

习 题

1. 用图表形式表述 WEB 发展的几个历史阶段, 各有何种特点?
2. 简要说明网站建设的工作流程。
3. 上网收集优秀网站页面, 制作网站页面结构图 (参照光盘: 本章范例 “网站信息结构分析图” 文件夹)。要求至少 5 个相关专题网站, 每个网站要求下载至少 3 级结构页面。一般网站可以用 Offline explorer 和 Web zip 软件下载页面, Flash 网站可以用 Flash all 软件下载页面, 然后用截图软件截图制作网站页面结构分析图 (可以参照光盘本章文件 “在京网络媒体” 文件和 “网站分析报告” 范例进行专题网站调查)。