

简单题总结

基础

1. 网页、网站、互联网的含义及三者之间的联系。

- **Internet**中文正式译名为"因特网", 是一个全球性的、开放的计算机互联网络, 是世界上最大的计算机网络;
- **WWW**是World Wide Web的缩写, 中文名字常译作"万维网", WWW是一个由许多互相链接的超文本文档组成的系统, 通过互联网访问。
- **网页**: 使用HTML语言编写的文件, 是一种可以在www网上传输, 并被浏览器认识和翻译成页面显示出来的文件。
- **网站**: 通常把一系列逻辑上可以视为一个整体的页面, 或者说**网站就是一个相互链接的网页集合**

2. 请简述网页, 网站和服务器之间的关系 ★

- **网页是使用HTML语言编写的文件**, 是一种可以在互联网上传输, 并被浏览器认识和翻译成页面显示出来的文件。
- 通常把一系列逻辑上可以视为一个整体的页面叫做**网站**, 或者说, **网站就是一个相互链接的网页集合**。
- **服务器是存放构成网站所需文件的一台远程电脑**, 为用户访问网页提供互联网服务。

3. 网站设计规划流程。

- **网站建设前的准备工作**
- **创建网站的导航结构**
- **组织文档和数据, 进行具体的网站建设**
- **测试网站**
- 网站建设后要**申请域名和主页空间**
- 网站制作完成后的**发布**
- **网站备案**
- **网站的宣传**

4. FTP(File Transfer Protocol,文件传输协议)

- **FTP是TCP/IP协议组中的协议之一**。
- **FTP协议包括两个组成部分。FTP服务器和FTP客户端**, 其中**FTP服务器用来存储文件**, 用户可以使用**FTP客户端通过FTP协议访问位于FTP服务器上的资源**。在开发网站的时候, **通常利用FTP协议把网页或程序传到Web服务器上**

5. HTTP协议

- **Internet遵循一个重要的协议及HTTP(Hypertext Transfer Protocol)超文本传输协议**, **HTTP是用于传输Web页的客户端/服务器协议**。它详细规定了浏览器和万维网服务器之间互相通信的规则

6. 请写出5种常用的网络服务 ★

- **WWW服务**
- **电子邮件**
- **网上交际**
- **电子商务**
- **文件传输**
- **远程登录**
- **网络新闻**

Dreamweaver

1. Dreamweaver的桌面由哪几部分组成？

- Dreamweaver桌面由菜单栏、"插入"工具栏、"文档"工具栏、"编码"工具栏、文档编辑窗口、状态栏、属性面板和浮动面板等部分组成。

2. Dreamweaver文档窗口中有几种显示和查看文档的方式？对各种方式简要说明。

- 有代码视图、拆分视图、设计视图和实时视图四种方式
 1. 代码视图：仅在文档窗口中显示代码，是用于HTML等语言代码的手工编码环境
 2. 拆分视图：同时显示"代码视图"和"设计视图"，是一种组合视图方式。
 3. 设计视图：仅在文档窗口中显示设计视图，可视化页面布局、可视化编辑环境，是"所见即所得"的编辑环境
 4. 实时视图：显示不可编辑的、交互式的、基于浏览器的文档视图。

3. 简单介绍义下Dreamweaver CS6

- **Adobe Dreamweaver**,简称"DW",是集网页制作和管理网站于一身的所见即所得网页代码编辑器。
- **HTML编辑器和网页设计软件**，直观可视化编辑界面，制作并编辑网站和移动应用程序

4. Dreamweaver CS6是由哪个公司出品的？它是一个什么样的软件？

- **Dreamweaver CS6**是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，它是一套针对专业网页设计师特别开发的视觉化网页开发工具。

站点

1. 网站的规划

- **网站总体结构的确立**
- **网站目录的设置**
- **网站链接结构的设置**

2. 站点的创建与管理

- **站点的概念**：**站点可以简单地理解为存放网页及各种素材的文件夹。**
- **站点的分类**
 - **按地理位置分**：
 - 本地站点**：本地计算机硬盘中存放网页的文件夹；
 - 远程站点**：internet网络服务器上存放网页的文件夹。
 - **按交互性分**
 - 静态站点**：浏览者与网页之间不涉及交互活动，静态页面向每一位浏览者发送完全相同的响应；
 - 动态站点**：动态页面可自定义响应，根据浏览者的输入信息提供不同的页面
- Dreamweaver中创建站点
 - 略
- **管理站点**
 - 站点被创建后，选择"站点→管理站点"命令，打开"管理站点"对话框，可以对其进行**编辑、复制、删除、导出后导入**等操作。
 - 如果需要编辑某个站点，只需在"站点管理"对话框中选择这个站点的名称，然后点击"编辑"按钮，可以修改其站点设置，操作与创建站点的步骤类似。
 - 站点复制操作将建立本站点的副本，副本将出现在站点列表窗口中，此操作容易引发混乱，因此对于初学者不建议使用。
 - 站点删除操作：将删除所选站点，此操作无法撤销。需要注意的是此操作仅删除Dreamweaver CS中的站点，不会删除磁盘上的文件夹以及相关文件。

- 导入/导出站点：可以将站点导出为包含站点设置的ML文件，并在以后将该站点导入Dreamweaver CS。这样，就可以在各计算机和产品版本之间移动站点，甚至与其他用户共享这些设置。

3. 简要说明规划站点结构

- **规划站点结构**是指利用不同的文件夹将不同的网页内容分门别类地保存，合理地组织站点结构可提高工作效率，加快对站点的设计。便于后续站点管理和维护

HTML

1. HTML语言的一般规律，包括语法结构

1. "<"和">"是任何标记的开始和结束。元素的标记要用这对尖括号括起来，并且结束的标记总是在开始的标记前加一个斜杠"/"；
2. 标记可以嵌套使用，但不能交叉使用。
3. 在源代码中**不区分大小写**，如以下几种写法都是正确并且相同的标记；<HEAD><head>、<Head>，但推荐在一个项目中使用一种风格；
4. **任何回车符和空格在HTML代码中都不起作用**。为了代码清晰，**建议不同的标记都单独占一行**
5. 标记中可以放置各种属性，属性值都用" "括起来；
6. 编写代码，一般应该使用**缩进风格**，以便更好的理解页面的结构，便于阅读和维护。
7. 一个完整的HTML文件**包含头部和主体两个部分的内容**，在**头部内容里**，可定义**标题、样式等**，文档的**主体内容就是要显示的信息**。基本结构如下：

```
<html>
  <head></head>
  <body></body>
</html>
```

2. 简述一个HTML文档的基本结构。★

- 一个最基本的网页一般由三个部分组成，分别是
 1. <html>标记用于定义网页文件的开始，对应的结束标记为</html>则定义网页的结束
 2. <head>标记为**文件头标记**，其结束标记是</head>,在文件头标记中，还可再加入**其他标记**，如<title>标记、<meta>标记等。其中<title>标记为**标题标记**，其结束标记为</title>,其中的内容会显示在浏览器的标题栏中，标示该网页的主要内容。
 3. <body>用于**定义网页的正文开始**，</body>用于**定义网页正文的结束**。网页的正文内容必须放在这两个标记之间，其中的内容是浏览器页面中显示的主体内容。

3. 简述有序列表标记的type属性可以取哪些值，并解释这些值的意义。

- 使用有序列表标记的type属性，用户可以指定出现在列表项前的项目编号的样式，其取值以及相对应的编号样式如下
 1. "1": 指定项目编号为阿拉伯数字(IE浏览器的默认值是disc)
 2. "a": 指定项目编号为小写英文字母
 3. "A": 指定项目编号为大写英文字母
 4. "i": 指定项目编号为小写罗马数字
 5. "I": 指定项目编号为大写罗马数字

4. 什么是图像占位符，它有何作用？

- **图像占位符**是网站排版布局中经常要用到的功能，我们可以随意定义其大小，并且在欲插入图像的位置上放置，用自定义的颜色来代替图像的出现。在布局表格里的单元格可根据其中的内容改变大小。

超链接

1. 超链接基础知识

- 超链接允许从一个网页跳转到另一个网页，多个网页正是因为有了超链接才成为一个网站
- 超链接不仅可以链接到一个网页，还可以链接到图片、视频、音频，甚至任何一种文件
- 超链接链接到一个网页的时候，这个网页既可以是内部网页，也可是外部网页。
- 超链接的语法结构：

```
<a href='链接目标' name=' ' target='打开链接的目标窗口'>链接对象</a>
```

- href用于设置链接目标，可以是网页文件等各种资源，即超链接的链接地址
- name用于设置超链接当前位置的锚名称，决定其他超链接链接到的位置
- target用于设置打开超链接地址的目标窗口
- 链接对象可以是文字，也可以是图片

2. 目录分类、绝对路径、相对路径

1. 链接目标可以是相对地址指定也可以通过绝对地址指定。对应的也成为**相对路径**和**绝对路径**。
2. **绝对路径**是按照硬盘文件的真正路径，也可以是按照域名的完整网页路径。使用绝对路径定位链接目标比较清晰，但是如果该目标文件的位置发生了变化，就需要重新设置所有的相关链接
3. **相对路径**就是自己相对目标位置的路径，使用相对路径，不论将这些文件放在哪里，只要他们的相对关系没有变化，就不会出错。★
 - 同一目录下的文件，直接输入链接文件的名字即可访问（文件名需要加后缀名）
 - 上一级目录中的文件，在目录名和文件名之间加"..\"，再加上链接文件的名字即可访问。如果上两级，则"..\"
 - 下一级目录的文件，添加目录名后加上"/\"，再加上链接文件的名字即可访问

3. 请列举出HTML中常用的四种超链接，并通过实例写出具体的代码。

1) 文字链接

```
<a href="http://www.baidu.com">百度</a>
```

2) 图片链接

```
<a href="http://www.baidu.com"></a>
```

3) 邮件链接

```
<a href="mailto:34343@qq.com">联系我</a>
```

4) 锚点链接

```
<a name="aa"></a> 首页
```

```
<a href="#aa">返回首页</a>
```

4. 超链接的target属性可能取值有哪几种？并加以解释 ★

- **_self**：在当前页面打开超链接
- **_blank**：在新的窗口打开超链接
- **_parent**：在上一级页面打开超链接
- **_top**：在整个页面打开超链接

5. 超链接的分类 ★

- 根据**链接目标**可以分为**内部链接**，**外部链接**，**E-mail链接**，**锚点链接**，**下载链接**，**空链接**
- 根据**链接对象**可以分为**文字链接**、**图像链接**

6. 在 Dreamweaver CS6中，创建超链接有哪些方法？

- 首先在文档窗口中选中想作为链接的文本或图像，然后在"属性"面板中的"链接"文本框中输入链接的路径
- 单击文件图标，在弹出的"选择文件"对话框中，选定要链接的文档及采用哪种路径表达方式。

表格

1. 网页制作中表格的概念和作用

- 表格以简洁明了和高效快捷的方式将数据、文本、图片、表单等元素有序地显示在页面上，从而设计出版式漂亮的页面。
- 创建表格语法

```
<table>
<caption>表题</caption>
  <tr>
    <th>表头</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>表格内容</td>
  </tr>
</table>
```

- HTML中的表格除了用来对齐数据之外，更多地用来进行页面排版

2. 表格布局 and 标准布局的区别 何为标准布局？可以了解下表格布局与div+css布局

- 使用DIV+CSS布局，实现了结构、表现和行为的分离。提高了网页开发的效率和页面下载的速度，提高了网站维护和修改的效率，对比与传统表格布局更加方便以及轻松
- 传统表格使得设计不易，修复复杂，会有很多没有意义的东西占用元素，文件量过大使得浏览下载失败，页面难修改或升级，浏览器下载，解析速度变慢，维护和更新困难

3. 选定表格的操作有几种方法？

1. 单击编辑窗口左下角的<table>标签来决定。
2. 将插入点置于表格张，选择"修改""表格"选择表格"命令。
3. 用鼠标单击表格边缘。

4. 表格中间距是指什么，间距是指什么，请简要说明 ★

- 表格中间距是指单元格与单元格之间的距离，cellspacing表示，默认值为2px。
- 表格中边距是指单元格中的内容与单元格边框间的距离，cellpadding表示，默认值为1px。

表单

1. 表单定义、作用

- 用于收集用户在客户端提交的各种信息，是动态网页的外在形式，是浏览器与服务器交互的重要手段。它通过收集来自用户的信息，并将信息发送给服务器端程序处理，来实现网上注册、网上登录、网上交易等多种功能。
- 基本语法

```
<form action='URL地址' method='提交方式' name='表单名称'>
  表单控件（也称为表单元素）
</form>
```

2. Get方法和Post方法有什么差别？

- get将表单中数据的按照 变量=值 的形式，添加到action所指向的URL后面，并且两者使用?连接，而各个变量之间使用&连接,get是表单的默认方法,get是不安全的，get传输的数据量小
- post是将表单中的数据放在表单的数据体中，按照变量和值相对应的方式，传递到action所指向的URL。post的所有操作对用户来说都是不可见的,相对安全，post可以传输大量的数据，所以在上传文件只能使用post

3. 列举4个常用的通过INPUTE标记添加的表单元素，并把添加的代码写出来。 ★

```
1)单行文本框
<input type="text" name="input1">
2)密码框
<input type="password" name="input2">
3)单选按钮
<input type="radio" name="input3">
4)复选框
<input type="checkbox" name="input4">
```

CSS

1. 举例说明在网页中使用CSS样式表的四种方式（都使用对p标记符应用color属性为例）

```
1)直接定义样式表（内嵌式，行内式）
<p style="color: red">p标签</p>
2)嵌入内部样式表（内嵌式）
<head>
  <style>
    P{color: red}
  </style>
</head>
3)导入外部样式表
新建一个样式表，取名a.css在样式表中定义：P{color: red}在html文档中写如下代码
<head>
  <style>
    @import url(a.css);
  </style>
</head>
4)链接外部样式表
新建一个样式表，取名a.css.在样式表中定义：P{color: red}在html文档中写如下代码
<head>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="a.css">
</head>
```

2. CSS全称Cascading Style Sheets,即层叠样式表。它通过一系列规范的格式来设置一些规则，称为样式，可以使页面的表现方式更为灵活，更具动态特性。

3. 什么是层叠样式表？"层叠"的含义是什么？并举例！（什么是CSS样式表，简述CSS样式应用的优先规则。）★

- 层叠就是指当HTML文件引用多个CSS样式时，如果CSS的定义发生冲突，浏览器将依据层次的先后顺序来应用样式，如果不考虑样式的优先级时，一般会遵循“最近优选原则”。如在标签内直接定义样式表 `<p style="color:red">` 也可以使用定义内部样式表的方式

```
<style>
P{color:blue}
</style>
```

- 在不同的地方定义P的样式，最终按照第一种的方式进行显示，因为优先级最高。

4. CSS样式表有三种类型

- 外部链接的样式表。指使用CSS文件链接到HTML文件。
- 内部样式表。是指HTML页面头部(head里)的样式表，形式为：声明{属性：值；}
- 内嵌样式表。是指HTML标签里面内嵌的样式，形式为style="属性：值；"

5. 简述CSS样式表的分类及每种类型的主要特点 ★

- **直接定义样式表**，特点是通过**style**属性直接**写在标签的开始标签中**。
- **使用内部样式表**，特点是通过<style>标签，写在文档的<head>标签之内。
- **使用导入外部样式表**，特点是在<style>标签中写如下代码 @import url();
- **使用链接外部样式表**，特点是通过<link>标签，链接外部样式表。

```
<link href="" type="text/css" rel="stylesheet"/>
```

6. CSS 中有哪三种常用的选择器? 请举例说明! ★

1) 标签选择器

```
<head>
  <style>
    P{color: blue}
  </style>
</head>
```

2) 类选择器

```
<html>
  <head>
    <style>
      .P1{color: blue}
    </style>
  </head>
  <body>
    <p class=p1>ppp</p>
  </body>
</html>
```

3) ID选择器

```
<html>
<head>
  <style>
    #P1{color: blue}
  </style>
</head>
<body>
  <p id=p1>ppp</p>
</body>
</html>
```

7. 样式表是什么? 使用样式表有什么好处(作用)? ★

- **样式表**是一系列格式规则，简称CSS,它们控制网页内容的外观。
- 好处(作用)如下：
 - 将格式和结构分离
 - 控制页面布局
 - 制作体积更小且下载更快的网页
 - 更新速度快
 - 更有利于搜索引擎的搜索。

8. 使用CSS的意义

- **CSS的最大优点**是它允许将样式和布局从文档的内容中分离出来。
- **CSS节省大量时间**
- **易维护**
- **页面加载速度更快**

- HTML的高级样式
- 多设备兼容性

9. CSS样式表中用户自定义的类和ID在定义和使用时有何区别？并举例说明

- 定义时，类以英文形式的句点"."为起始标志，ID以"#"为起始标志；使用时，类可以在一个页面中被多个不同的元素引用，而ID在一个页面中只能被引用一次

```
1) 类选择器
<html>
  <head>
    <style>
      p1{color: blue}
    </style>
  </head>
  <body>
    <p class=p1>ppp</p>
    <font class=p1>ppp</font>
  </body>
</html>
2) ID选择器
<html>
  <head>
    <style>
      #P1{color: blue}
    </style>
  </head>
  <body>
    <p id=p1>ppp</p>
  </body>
</html>
```

10. 使用CSS设置超链接的四种状态是什么？用什么选择器进行表示？★

- a : link: 表示未访问超链接的状态
- a : visited: 表示已访问超链接的状态
- a : hover: 表示鼠标悬浮在超链接上的状态
- a : active: 表示鼠标左键点击超链接没有释放时的状态

11. DIV+CSS布局，网页改版维护与方便快捷

运用CSS技术可以把要展示的内容与其表现样式分开，对CSS文件进行修改，其他HTML文件中自动进行套用，不必在每个HTML文件中重复设置，减少设计者更多负担，修改页面更省时

- 保持视觉的一致性，页面载入得更快，搜索引擎友好程度高
- 使用DIV+CSS布局，实现了结构、表现和行为的分离。提高了网页开发的效率和页面下载的速度，提高了网站维护和修改的效率，对比与传统表格布局更加方便以及轻松

布局

1. 简述层的概念。

- 层，也就是DIV标记，是一个区块级的HTML标记，在该标记之间可以添加段落、表格、图片等内容，使同一个DIV标记中的元素具有相同的样式，并可在页面显示时同时出现、移动以及隐藏。

2. 层

1. 如果用户想在网页上实现多个元素重叠的效果，可以使用层。层是网页中的一个区域，并且游离在文档之上。利用层可以精确定位和重叠网页元素。通过设置不同层的显示或隐藏，实现特殊的效果。

2. 层的引入有2个方面的**优势**

- 层出现之前，一般使用表格控制网页元素的位置。如果要精确定位网页元素，则必须在表格内嵌套表格，使得设计网页变得复杂，而且加载速度也会变慢。层可以灵活的定位网页元素
- 层出现之前，所有网页元素在同一个平面内，可以利用的空间和设计技术手段十分有限。层出现后，网页设计的空间由二维拓展成三维，从而大大增加了设计人员的自由空间。

3. 请对比常见的三种布局方法。

1. 使用

的方法布局的优点是可以通过css样式给框架进行功能强大的属性设置以及给网页的局部进行任意的定位，制作出来的页而浏览速度较快。同时页面的风格可以通过修改单独的css文件进行随意的修改和更新。缺点是每个div容器都需要定义css样式来控制，制作过程相对复杂。
2. 使用table表格布局网页框架的优点是制作方式直接、制作速度快，但加载速度慢，且可维护性差
3. 框架由于不能进行精确的元素定位，因此不能独立完成页面的布局，它常常和表格配合使用，先用框架将页面划分为几个区域，然后再用表格实现各区域的精确局部，其常常用在网站系统的后台页面设计中。

4. <iframe>与<frame>的区别是什么？

- <iframe>比<frame>具有更多的灵活性。<iframe>可以放在网页的任何位置，甚至可以放在表格里面，<frame>则不行。
- <frame>一般用来设置页面布局，将整个页面分成规则的几块，每一块中包含个新页面。<frame>必须在<frameset>里，<frameset>不能与<body>元素共存。<iframe>不要求对整个页面进行划分，<iframe>用来在页面的任何地方插入一个新的页面。
- <iframe>是一个网页中的子框架，两个网页间是父子关系。<iframe>用来在页面中插入一个矩形的小窗口，更利于版面的设计，而<frame>用来把页面横向或竖向切开

5. 框架是网页文档窗口带有边框的矩形区域，是一个网页文档容器，用于显示一个独立网页文件

6. 框架集是HTML文件，它定义一组框架的布局 and 属性，包括框架的数目、框架的大小和位置以及在每个框架中初始显示的页面URL。一个含有框架的网页文档必须要有一个框架集文件。

7. 框架集在制作框架网页时的作用：框架集本身不包含要在浏览器中显示的内容，只包含框架网页的基本结构和样式，以此规定浏览器如何显示一组框架以及在这些框架中显示哪些网页文档

8. 表格、框架和APDiv在网页布局方面的特点：

- 表格具有制作简单、兼容性好等特点
- 使用框架布局网页，浏览者单击框架网页中某个超链接时，浏览器通常不需要重新加载（即重新从Web服务器下载）框架中的每个网页，只需要重新加载某个框架中的网页，因此可以减少一些不必要的网络传输，提高网页的浏览速度。此外框架都具有自己的滚动条，子页可以独立滚动，并且在框架网页重新加载时也互不影响
- 使用APDiv布局网页可以产生许多重叠效果，由于层游离于网页之上，因此在布局时，使用AP Div布局网页非常自由、灵活。

事件

1. 列出鼠标对象的4个常用事件，并简述各个事件的触发方式。★

- onclick事件：当鼠标单击对象的时候触发
- onmouseover事件：鼠标悬浮（经过）在对象上触发
- onmouseout事件：当鼠标离开对象的时候触发
- onmousemove事件：当鼠标移动的时候触发

2. 什么是行为？什么是事件？什么是动作？三者之间有什么联系？★

1. 对象：是产生行为的主体。网页中的很多元素都可以成为对象，如网页中的一个图像、一段文字等元素、也可以是整个网页文档。

2. **事件**：是由用户或浏览器触发的事件。事件经常是针对页面元素的，如鼠标经过鼠标单击、按下键盘上的键、网页加载等。
3. **动作**：通常是一段JavaScript代码，用于完成某些特殊的任务。如打开一个窗口时自动播放声音、弹出信息窗口等。
4. **行为**：事件和动作组合起来就构成了行为。**事件是产生动作的条件，动作是行为的具体结果。**行为是由对象、事件和动作构成的。例如，当用户把鼠标移到对象上，这个对象会发生预定义的变化。

时间轴

1. 时间轴

1. DW提供了在网页上制作动态效果的功能，利用时间轴组织、控制层和图像等对象，在一定时间内播放，从而产生动态效果。
2. **时间轴也叫时间线**，是一条贯穿时间的线，用来表示网页显示时间内发生的各种状态。在时间轴上不同时间部位放置不同的内容，可以实现网页的动态效果。它是通过向文档中添加JavaScript代码实现动态效果的，不需其他空间、插件或Java小程序的支持。
3. **时间轴动画是通过让层的位置、可见性和叠加顺序等属性随时间变化所生成的动画。**
4. 基本原理是使层中的内容在一定时间内，按照设计好的路线显示在页面中。
5. 时间轴例的层叫做**动画栏**，时间轴的基本单位是**帧**，整个时间轴由许多帧构成，这些帧在页面中连续播放就构成了时间轴动画。
6. 由时间轴的原理可知，**时间轴必须与层结合起来使用**。创建动画时，各种元素先放置到层中，然后再结合时间轴创建动态效果。

库和模板

1. 什么模板？什么是库？简单说明你理解的模板和库。★

- **库就是将网页中使用频率较高的网页元素组合成的一种特殊的网页文档**，库项目的扩展名为**.lib**，可以在多个页面重复使用。库是网页中的一个元素或部分元素的组合，与模板不同的是**库更小巧**
 - **模板是由用户建立的，具有特定格式的网页**，扩展名是**.dwt**。模板网页包括可编辑和不可编辑两种区域。**模板是一个完整的网页**
2. **模板是制作其他网页文档时使用的基本文档**，一般在制作**统一风格的网页**时会经常使用该功能。能使网站的风格保持一致，有利于网站的维护，在修改共同的一面时不必每个页面都修改，只需修改应用的模板即可，极大地提高了网站的制作效率。
 3. **库是指将页面的导航条、版权信息、公司商标等常用的构成元素转换为库保存起来**，在需要的时候调用。
 - Dreamweaver**允许将网站中需要重复使用或经常更新的页面元素存入库中**，存入库中的元素称为**库项目**，它包含已创建并且便于放在Web页上的单独资源或资源副本的集合。
 - **当页面需要时，可以把库项目拖拽到页面中**。若对库项目进行修改，整个网站各页面上与库项目相关的内容都会更新。
 - **库本身是一段HTML代码，而模板本身是一个文件**。Dreamweaver CS6将所有模板文件存放在站点根目录下的**Templates**子目录中，扩展名为**.dwt**，将库项目存放在每个站点的本地根目录下的**Library**文件夹中，扩展名为**.lib**。